



**PEMBUATAN FILM PENDEK BERGENRE DRAMA
TENTANG PENTINGNYA PENDIDIKAN DASAR
DENGAN MENGGUNAKAN TEKNIK *SPLIT SCREEN*
SEBAGAI UPAYA MENYADARKAN MASYARAKAT**



TUGAS AKHIR

Program Studi

DIV Komputer Multimedia

UNIVERSITAS
Dinamika

Oleh:

TABITA KRISTIAN SEPTIANI

12.51016.0015

**FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA
INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA STIKOM SURABAYA
2016**

**PEMBUATAN FILM PENDEK BERGENRE DRAMA
TENTANG PENTINGNYA PENDIDIKAN DASAR
DENGAN MENGGUNAKAN TEKNIK *SPLIT SCREEN*
SEBAGAI UPAYA MENYADARKAN MASYARAKAT**

TUGAS AKHIR

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



UNIVERSITAS
Dinamika

Oleh:

Nama : Tabita Kristian Septiani

NIM : 12.51016.0015

Program : DIV Komputer Multimedia

**FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA
INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA STIKOM SURABAYA
2016**

Tugas Akhir

PEMBUATAN FILM PENDEK BERGENRE DRAMA TENTANG PENTINGNYA PENDIDIKAN DASAR DENGAN MENGGUNAKAN TEKNIK *SPLIT SCREEN* SEBAGAI UPAYA MENYADARKAN MASYARAKAT

Dipersiapkan dan disusun oleh

Tabita Kristian Septiani

NIM : 12.51016.0015

Telah diperiksa, diuji dan disetujui oleh Dewan Penguji

Pada : 19 Februari 2016

Susunan Dewan Penguji

Pembimbing

1. **Ir. Hardman Budiarjo, M.Med.Kom., MOS.** _____
2. **Yusmita Akhirul Latif, M.Sn.** _____

Penguji

1. **Karsam, MA., Ph.D.** _____
2. **Darwin Yuwono Riyanto, S.T., M.Med.Kom., ACA.** _____

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

Dr. Jusak

Dekan Fakultas Teknologi dan Informatika

INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA STIKOM SURABAYA

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Tabita Kristian Septiani

NIM : 12.51016.0015

Dengan ini saya menyatakan dengan benar, bahwa Tugas Akhir yang berjudul Pembuatan Film Pendek Bergenre Drama Tentang Pentingnya Pendidikan Dasar yang diproduksi pada Desember 2015 adalah hasil karya saya, bukan plagiat baik sebagian maupun keseluruhan. Karya atau pendapat orang lain yang ada dalam Tugas Akhir ini adalah semata hanya rujukan yang dicantumkan dalam Daftar Pustaka saya. Apabila di kemudian hari ditemukan adanya bukti tindakan plagiat pada 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, 19 Februari 2016

Tabita Kristian Septiani

NIM : 12.51016.0015

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


Sebagai *civitas academica* Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya, Saya:

Nama : Tabita Kristian Septiani

NIM : 12.51016.0015

Program Studi : DIV Komputer Multimedia

Jurusan/Fakultas : Fakultas Teknologi dan Informatika



Demi pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni, menyetujui untuk memberikan kepada Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya ***Hak Bebas Royalty Non Eksklusif (Non-Exclusive Royalty Free Right)*** atas karya ilmiah yang berjudul:

**PEMBUATAN FILM PENDEK BERGENRE DRAMA
TENTANG PENTINGNYA PENDIDIKAN DASAR
DENGAN MENGGUNAKAN TEKNIK *SPLIT SCREEN*
SEBAGAI UPAYA MENYADARKAN MASYARAKAT**

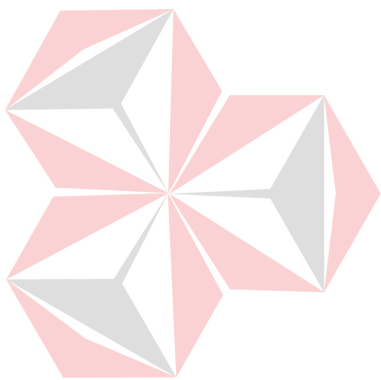
Untuk disimpan, dialih mediakan, dikelola dalam bentuk pangkalan data (database), untuk didistribusikan atau dipublikasikan untuk kepentingan akademis dengan tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis atau pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 19 Februari 2016

Tabita Kristian Septiani

NIM : 12.51016.0015



UNIVERSITAS
Dinamika

ABSTRAK

Tujuan yang ingin dicapai dalam Tugas Akhir ini adalah membuat film pendek bergenre drama tentang pentingnya pendidikan dasar dengan menggunakan teknik *split screen*. Hal ini dilatar belakangi oleh masih banyak anak-anak di Indonesia yang putus sekolah dan tidak mencapai pendidikan dasar 12 tahun yang ditetapkan melalui Perda no.16 Tahun 2012. Hal ini terjadi, karena masih ada kurangnya kesadaran akan pentingnya pendidikan dan kurangnya dukungan oleh orang tua tentang betapa pentingnya ilmu pengetahuan dan pendidikan serta kemajuan teknologi sekarang ini. Keberhasilan bukanlah hak anak orang kaya maupun anak pintar. Semua anak berhak untuk berhasil di bidang yang disukainya, asalkan memiliki keyakinan dan kemauan untuk maju.

Pembangunan Nasional dibidang pengembangan sumber daya manusia yang berkualitas melalui pendidikan, merupakan upaya sungguh-sungguh dan terus-menerus dilakukan untuk mewujudkan manusia Indonesia seutuhnya. Pada tahun ajaran 2012/2013, jumlah anak putus sekolah di Provinsi Jawa Timur pada tingkat pendidikan dasar yaitu 4.848 atau sekitar 0,11% selanjutnya pada tingkat menengah pertama sejumlah 6.858 atau 0,38% dan pada tingkat menengah atas sejumlah 8.806 atau 0,67% (Dinas Pendidikan Jawa Timur, 2014).

Adapun beberapa tujuan dalam Tugas Akhir pembuatan film pendek ini sebagai berikut, membuat film pendek bergenre drama tentang pentingnya pendidikan dasar dengan menggunakan teknik *split screen*, membuat film pendek bergenre drama tentang pentingnya pendidikan dasar dengan latar belakang kehidupan pemulung.

Dalam Tugas Akhir ini menggunakan metode penelitian kualitatif. Dalam metode penelitian terdapat beberapa tahap yaitu, wawancara, observasi, dan literatur. Dari keseluruhan yang telah dibahas didalam laporan Tugas Akhir ini, maka hasil kata kunci yang diperoleh adalah edukatif.

Mengenai hal ini harapan yang diinginkan dalam membuat film pendek bergenre drama tentang pentingnya pendidikan dasar adalah menyadarkan agar masyarakat sadar bahwa pendidikan dasar sangatlah penting untuk masa depan dan memotivasi masyarakat agar mengenyam pendidikan. Adapun target pemasarannya yaitu melalui mengikut sertakan film pendek bergenre drama ini ke dalam perlombaan-perlombaan festival film.

Kata Kunci: Film Pendek, Teknik *Split Screen*, Genre Drama, Pentingnya Pendidikan, Faktor Anak Putus Sekolah.

KATA PENGANTAR

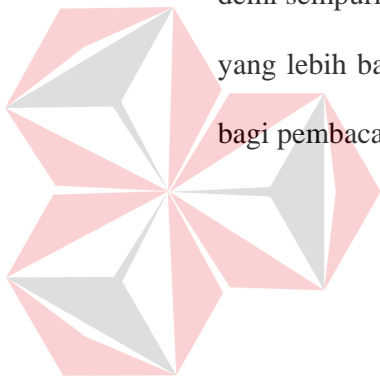
Segala puji syukur kepada Allah SWT atas segala limpahan rahmat dan kasih sayang-Nya sehingga Tugas Akhir dapat diselesaikan dengan judul **Pembuatan Film Pendek Bergenre Drama Tentang Pentingnya Pendidikan Dasar dengan Menggunakan Teknik *Split Screen* Sebagai Upaya Menyadarkan Masyarakat**. Dalam laporan Tugas Akhir ini dengan waktu yang relatif singkat, disadari bahwa masih terdapat banyak kekurangan sehingga perlu belajar dari kesalahan dalam proses pembuatan Tugas Akhir ini.

Selama proses pengerjaan karya dan penulisan laporan Tugas Akhir ini, mendapat banyak bantuan dari banyak pihak, sehingga dalam kesempatan ini disampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Kedua Orang Tua dan kakak tercinta yang telah memberikan dukungan dan semangat.
2. Prof. Dr. Budi Jatmiko, M.Pd., selaku rektor Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya.
3. Dr. Jusak, selaku Dekan Fakultas Teknologi dan Informatika Stikom Surabaya.
4. Karsam, MA., Ph.D., selaku Kaprodi DIV Komputer Multimedia Stikom Surabaya dan dosen penguji I.
5. Ir. Hardman Budiardjo, M.Med.Kom., MOS., selaku dosen pembimbing I.
6. Yusmita Akhirul Latif, M.Sn., selaku dosen pembimbing II.
7. Darwin Yuwono Riyanto, S.T., M.Med.Kom., ACA., selaku dosen penguji II.

8. Teman-teman DIV Komputer Multimedia yang selalu memberikan masukan dan inspirasi.
9. Semua pihak yang selalu mendukung, memberi motivasi, mendoakan dan memberi bantuan sehingga dapat memudahkan dalam proses pembuatan Tugas Akhir ini.

Dalam pengerjaan karya dan laporan Tugas Akhir ini tentu masih terdapat kekurangan. Oleh karena itu diharapkan kritik dan saran yang dapat membangun demi sempurnanya tulisan dan karya pada kemudian hari agar menghasilkan karya yang lebih baik. Semoga laporan Tugas Akhir ini dapat berguna dan bermanfaat bagi pembaca pada umumnya dan penulis pada khususnya.

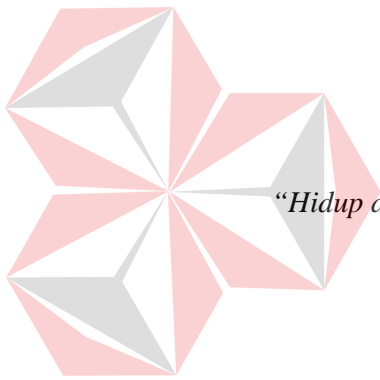


UNIVERSITAS
Dinamika

Surabaya, Februari 2016

Penulis

LEMBAR MOTTO



“Hidup adalah proses, dan hidup adalah belajar tanpa ada batas umur.”

UNIVERSITAS
Dinamika

PERSEMBAHAN

Karya Tugas Akhir ini Saya persembahkan untuk:

1. Almamater tercinta Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya.
2. Kedua Orang Tua yang selalu mendukung selama saya mengenyam pendidikan di Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya.
3. Kakak tercinta Kristiawan Wicaksono yang selalu memberi semangat dan motivasi.
4. Bpk. Ir. Hardman Budiarjo, M.Med.Kom., MOS., Ibu Yusmita Akhirul Latif, M.Sn., Bpk. Karsam, MA., Ph.D., dan Bpk. Darwin Yuwono Riyanto, S.T., M.Med.Kom., ACA., selaku dosen pembimbing dan penguji yang membantu proses pengerjaan Tugas Akhir ini dan memberi kritik serta saran yang berfungsi dalam membangun karya dalam Tugas Akhir ini menjadi lebih baik.
5. Bpk. Karsam, MA., Ph.D., selaku Ketua Prodi Jurusan DIV Komputer Multimedia.
6. Teman-teman DIV Komputer Multimedia yang selalu bersedia memberi saran, referensi dan dukungan.



DAFTAR ISI

	Halaman
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR BAGAN	xvi
BABI PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	6
1.3 Batasan Masalah	6
1.4 Tujuan	7
1.5 Manfaat	7
BAB II LANDASAN TEORI	9
2.1 Definisi Film	9
2.2 Karakteristik Film	10
2.3 Kekuatan Film	11
2.4 Fungsi Film	11
2.5 Dasar-Dasar Produksi Film	12
2.6 Tahap Pembuatan Film.....	13
2.7 Film Pendek.....	14
2.8 Genre Drama	14
2.9 <i>Special Effect Split Screen</i>	15
2.10 <i>Type of Shot</i>	16
2.11 <i>Angle Camera</i>	19
2.12 Khalayak Film	20
2.13 Komunikasi Masa	21
2.14 Pendidikan	21
2.15 Pentingnya Pendidikan	22
2.16 Fungsi Pendidikan	24

2.17 Anak Putus Sekolah	25
2.18 Faktor Penyebab Anak Putus Sekolah	26
2.19 Kemiskinan	26
2.20 Karakteristik Masyarakat Miskin	27

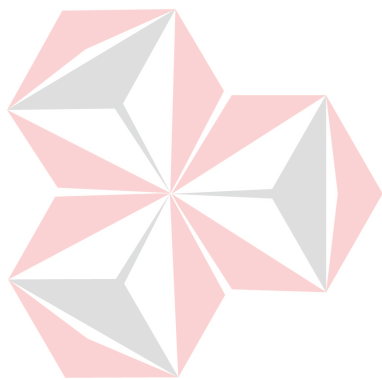
BAB III METODOLOGI PENELITIAN DAN PERANCANGAN KARYA 28

3.1 Metodologi	28
3.2 Teknik Pengumpulan Data	30
3.2.1 Wawancara	30
3.2.2 Observasi	33
3.2.3 Studi Literatur	36
3.3 Analisa Data	40
3.4 Studi Eksisting	43
3.4.1 Analisa SWOT (<i>Strength, Weakness, Opportunity, Threat</i>)	43
3.5 STP (<i>Segmentation, Targeting, Positioning</i>)	44
3.6 <i>Keyword</i> Utama	45
3.7 Analisa Warna	49
3.8 Analisa Typografi	50
3.9 Perancangan Karya	50
3.10 Pra Produksi	52
3.10.1 Naskah	52
3.11 Penataan Kamera	59
3.12 Artistik	64
3.13 Penyutradaraan	65
3.14 <i>Management Produksi</i>	66
3.15 Produksi	69
3.16 Pasca Produksi	69

BAB IV DESAIN DAN IMPLEMENTASI 74

4.1 Produksi	74
4.1.1 <i>Behind The Scene</i>	76
4.2 Pasca Produksi	80
4.3 Publikasi	84

4.4 <i>Screen Shot</i> Film “ Jembatan Masa Depan”	87
4.5 Dokumentasi Pameran.....	93
BAB V PENUTUP	97
5.1 Kesimpulan.....	97
5.2 Saran	97
DAFTAR PUSTAKA	99
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	103
LAMPIRAN	104



UNIVERSITAS
Dinamika

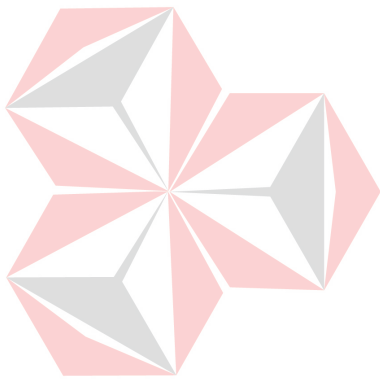
DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1.1 Grafik Anak Putus Sekolah Tahun 2010	3
Gambar 2.1 Teknik <i>Split Screen</i>	16
Gambar 3.1 Film Pendek	33
Gambar 3.2 Film Genre Drama	35
Gambar 3.3 Teknik <i>Split Screen</i>	36
Gambar 3.4 Film “Pensil Patah”	43
Gambar 3.5 Warna Biru	49
Gambar 3.6 <i>Master of Break</i>	50
Gambar 3.7 LED Video Ligth.....	63
Gambar 3.8 Rencana Tokoh 1	65
Gambar 3.9 Rencana Tokoh 2.....	65
Gambar 3.10 Sketsa Desain Label DVD	70
Gambar 3.11 Sketsa Desain Cover Case CD	70
Gambar 3.12 Sketsa Desain Poster.....	71
Gambar 3.13 Sketsa Desain Merchandise Stiker dan Pin	72
Gambar 3.14 Sketsa Desain Merchandise Kaos.....	72
Gambar 3.15 Sketsa Desain Merchandise Mug	73
Gambar 4.1 Dokumentasi <i>Behind The Scene 1</i>	76
Gambar 4.2 Dokumentasi <i>Behind The Scene 2</i>	76
Gambar 4.3 Dokumentasi <i>Behind The Scene 3</i>	77
Gambar 4.4 Dokumentasi <i>Behind The Scene 4</i>	77
Gambar 4.5 Dokumentasi <i>Behind The Scene 5</i>	78
Gambar 4.6 Dokumentasi <i>Behind The Scene 6</i>	78
Gambar 4.7 Dokumentasi <i>Behind The Scene 7</i>	79
Gambar 4.8 Dokumentasi <i>Behind The Scene 8</i>	79
Gambar 4.9 <i>Screen Shot Stock Shot Video</i>	80
Gambar 4.10 <i>Screen Shot Penataan Stock Shot Video</i>	81

Gambar 4.11 <i>Screen Shot Proses Colour Grading Effect</i>	82
Gambar 4.12 <i>Screen Shot Proses Sound Editing</i>	83
Gambar 4.13 <i>Screen Shot Proses Sebelum Rendering</i>	84
Gambar 4.14 <i>Label DVD</i>	85
Gambar 4.15 <i>Desain DVD Cover</i>	85
Gambar 4.16 <i>Poster film “Jembatan Masa Depan”</i>	86
Gambar 4.17 <i>Desain Stiker dan Pin</i>	86
Gambar 4.18 <i>Screen Shot Judul Film “Jembatan Masa Depan”</i>	87
Gambar 4.19 <i>Screen Shot Opening 1</i>	87
Gambar 4.20 <i>Screen Shot Opening 2</i>	88
Gambar 4.21 <i>Screen Shot Split Screen Effect 1</i>	88
Gambar 4.22 <i>Screen Shot Split Screen Effect 2</i>	89
Gambar 4.23 <i>Screen Shot Split Screen Effect 3</i>	89
Gambar 4.24 <i>Screen Shot Dialog</i>	90
Gambar 4.25 <i>Screen Shot Split Screen Effect 4</i>	90
Gambar 4.26 <i>Screen Shot Rizky Memulung</i>	91
Gambar 4.27 <i>Screen Shot Rizky Mengintip Di Gerbang Sekolah</i>	91
Gambar 4.28 <i>Screen Shot Murid Sekolah</i>	92
Gambar 4.29 <i>Screen Shot Akhir Film</i>	92
Gambar 4.30 <i>Dokumentasi Stand Pameran</i>	93
Gambar 4.31 <i>Dokumentasi Pengunjung Pameran 1</i>	93
Gambar 4.32 <i>Dokumentasi Pengunjung Pameran 2</i>	94
Gambar 4.33 <i>Dokumentasi Pengunjung Pameran 3</i>	94
Gambar 4.34 <i>Dokumentasi Pengunjung Pameran 4</i>	95
Gambar 4.35 <i>Dokumentasi Pengunjung Pameran 5</i>	95
Gambar 4.36 <i>Dokumentasi Pengunjung Menulis Form Saran 1</i>	96
Gambar 4.37 <i>Dokumentasi Pengunjung Menulis Form Saran 2</i>	96

DAFTAR TABEL

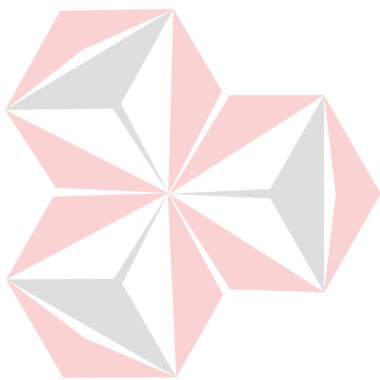
	Halaman
Tabel 3.1 Analisa Data	40
Tabel 3.2 Tabel <i>SWOT</i>	43
Tabel 3.3 Tabel <i>STP</i>	44
Tabel 3.4 <i>Shot List</i>	59
Tabel 3.5 Lokasi Syuting	66
Tabel 3.6 Anggaran Dana	68



UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR BAGAN

	Halaman
Bagan 3.1 <i>Keyword</i> Utama.....	45
Bagan 3.2 Perancangan Karya.....	50



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Tujuan yang ingin dicapai dalam Tugas Akhir ini adalah pembuatan film pendek bergenre drama tentang pentingnya pendidikan dasar dengan menggunakan teknik *split screen*. Film pendek bergenre drama ini bertujuan untuk memberitahukan kepada masyarakat, bahwa pendidikan sangatlah penting. Hal ini dilatar belakangi oleh masih banyak anak-anak di Indonesia yang putus sekolah dan tidak mencapai pendidikan dasar 12 tahun yang ditetapkan melalui Perda no.16 Tahun 2012. Hal ini terjadi, karena masih ada kurangnya kesadaran akan pentingnya pendidikan dan kurangnya dukungan oleh orang tua tentang betapa pentingnya ilmu pengetahuan dan pendidikan serta kemajuan teknologi sekarang ini. Meskipun melalui kementrian pendidikan nasional pemerintah mengeluarkan kebijakan untuk menanggung segala biaya yang diperlukan dalam pelaksanaan pendidikan dasar 12 tahun.

Program pemerintah dalam menangani masalah pendidikan ini memang di khususkan untuk masyarakat yang mengalami ekonomi rendah. Dengan adanya bantuan pemerintah tersebut diharapkan tidak akan ada lagi yang namanya anak-anak Indonesia yang tidak bersekolah atau putus sekolah, karena alasan tidak mempunyai cukup biaya. Pemerintah sangat mengupayakan pendidikan di negara ini, tetapi masih banyak anak-anak di Indonesia yang belum mengerti akan pentingnya pendidikan dan ilmu pengetahuan untuk bekal dimasa yang akan

datang. Keberhasilan bukanlah hak anak orang kaya maupun anak pintar. Semua anak berhak untuk berhasil di bidang yang disukainya, asalkan memiliki keyakinan dan kemauan untuk maju.

Dengan adanya pendidikan ini maka manusia atau seseorang dapat mempunyai pengetahuan, kemampuan dan sumber daya manusia yang tinggi. Hal-hal tersebut menjadi salah satu modal yang berharga yang dapat dimiliki untuk tetap hidup di zaman yang serba sulit ini. Pendidikan, kemampuan, pengetahuan dan wawasan sangat dibutuhkan dalam memulai atau melamar suatu pekerjaan. Mulai bangku Sekolah Dasar, pendidikan sudah didapatkan. Pendidikan pada dasarnya memberikan pengetahuan bagaimana bersikap, bertutur kata dan mempelajari perkembangan sains yang pada akhirnya bisa dimanfaatkan untuk khalayak banyak.

Berdasarkan pasal 31 ayat (10) UUD 1945 menyatakan, "Setiap warga negara berhak mendapat pendidikan". Makna yang terkandung dalam bunyi pasal itu tidak mengecualikan siapa pun, termasuk mereka yang miskin. Supriatna (1997: 90) menyatakan, bahwa kemiskinan adalah situasi yang serba terbatas yang terjadi bukan atas kehendak orang yang bersangkutan.

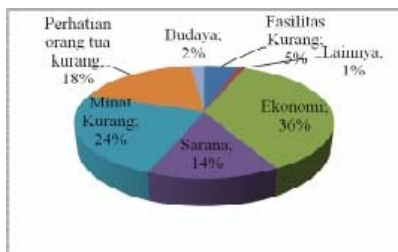
Berdasarkan laporan *Education For All Global Monitoring Report* yang dirilis UNESCO 2011, tingginya angka putus sekolah menyebabkan peringkat indeks pembangunan rendah. Indonesia berada di peringkat 69 dari 127 negara dalam *Education Development Index*. Sementara, laporan Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, setiap menit ada empat anak yang putus sekolah. Banyak faktor yang mempengaruhi tingginya angka putus sekolah di Indonesia.

Namun faktor paling umum yang dijumpai adalah tingginya biaya pendidikan yang membuat siswa tidak dapat melanjutkan pendidikan dasar. Data pendidikan tahun 2010 menyebutkan 1,3 juta anak usia 7-15 tahun terancam putus sekolah. Menurut data Kemendiknas 2010, akses pendidikan di Indonesia masih perlu mendapat perhatian, lebih dari 1,5 juta anak tiap tahun tidak dapat melanjutkan sekolah.

Berdasarkan data, perkembangan pendidikan Indonesia masih tertinggal bila dibandingkan dengan negara-negara berkembang lainnya. Berdasarkan data Badan Pusat Statistik (BPS) tahun 2013, rata-rata nasional angka putus sekolah usia 7–12 tahun mencapai 0,67 persen atau 182.773 anak; usia 13–15 tahun sebanyak 2,21 persen, atau 209.976 anak; dan usia 16–18 tahun semakin tinggi hingga 3,14 persen atau 223.676 anak. Provinsi terbanyak siswa putus di Provinsi Jawa Timur mencapai 35.546 anak.

Pada tahun ajaran 2012/2013, jumlah anak putus sekolah di Provinsi Jawa Timur pada tingkat pendidikan dasar yaitu 4.848 atau sekitar 0,11% selanjutnya pada tingkat menengah pertama sejumlah 6.858 atau 0,38% dan pada tingkat menengah atas sejumlah 8.806 atau 0,67% (Dinas Pendidikan Jawa Timur, 2014). Pada tahun 2015, jumlah anak putus sekolah di Kota Surabaya yaitu 215 anak.

Faktor penyebab anak tidak dan putus sekolah. Berdasarkan hasil pengamatan tahun 2010 anak yang putus sekolah disebabkan oleh beberapa faktor, yaitu ekonomi 36%, minat anak yang kurang 24%, perhatian orang tua rendah 18%, faktor budaya 2%, fasilitas belajar kurang 5%, ketiadaan sekolah/sarana 14%, dan lainnya 1% (lihat pada gambar 1.1).



Gambar 1.1 Grafik Anak Putus Sekolah Tahun 2010

(Sumber: *www.pdfcrawler.com*, 2015)

Pembangunan Nasional dibidang pengembangan sumber daya manusia yang berkualitas melalui pendidikan, merupakan upaya sungguh-sungguh dan terus-menerus dilakukan untuk mewujudkan manusia Indonesia seutuhnya.

Pendidikan adalah lembaga yang dapat dijadikan sebagai agen pembaharuan/perubahan sosial dan sekaligus menentukan arah perubahan sosial yang disebut dengan pembangunan mesyarakat. Sumber daya yang berkualitas akan menentukan mutu kehidupan pribadi, masyarakat, dan bangsa dalam rangka mengantisipasi, mengatasi persoalan-persoalan, dan tantangan-tantangan yang terjadi dalam masyarakat pada masa kini dan masa depan. Upaya peningkatan kualitas pendidikan di Indonesia tidak pernah berhenti. Berbagai terobosan baru terus dilakukan oleh pemerintah melalui Depdiknas.

Menurut teori Human Capital (Ghozali, 2000), pendidikan sebagai suatu bentuk investasi sumber daya manusia yang pada dasarnya merupakan suatu pengorbanan di masa kini untuk memperoleh penghasilan di masa yang akan datang.

Menurut Wibowo (2006: 196), film mempunyai definisi yaitu bahwa film adalah alat untuk menyampaikan berbagai pesan kepada khalayak melalui sebuah media cerita. Film merupakan media audio visual, sehingga rangkaian gambar dan

suara dalam film mampu dengan mudah ditangkap oleh setiap orang. Film menjadi media yang sangat berpengaruh, melebihi media-media yang lain, karena secara audio dan visual dia bekerja sama dengan baik dalam membuat penontonnya tidak bosan dan lebih mudah mengingat, karena formatnya yang menarik.

Menurut Lasswell dalam Effendy (1999: 27), film memiliki fungsi komunikasi *Transmission of the social inteherence*. Artinya media massa mencoba atau mewariskan sesuatu ilmu pengetahuan, nilai dan norma yang terdapat dalam masyarakat tertentu, dari generasi ke generasi selanjutnya.

Film pendek secara umum dapat diterjemahkan sebagai film dengan durasi singkat, dan film pendek biasanya hanya menyampaikan pesan yang singkat saja. Durasi dari film pendek kurang lebih dari 15 – 30 menit. Menurut Efendy (2002: 13) menyatakan bahwa durasi film cerita pendek biasanya di bawah 60 menit.

Menurut Budianta (2002: 95), drama adalah sebuah genre sastra yang memperlihatkan secara verbal adanya dialog atau percakapan di antara tokoh-tokoh yang ada.

Dalam dunia film, istilah *split screen* mengacu pada pembagian layar, umumnya menjadi dua atau lebih. *Split screen* secara umum dikenal memiliki dua fungsi utama yaitu sebagai salah satu gaya bercerita atau *cinematic storytelling* (Van Sijll, 2005: 58) dan sebagai salah satu teknik spesial efek penciptaan objek kembar, dikenal dengan sebutan *the twins effect* (Sawicki, 2005: 26). Dalam film, teknik *split screen* akan berfungsi di adegan inti yang akan terdapat makna yang dibagi dalam setiap potongan-potongan gambar yang terdapat dalam satu layar

tersebut. Dengan menggunakan teknik *split screen* akan mempermudah penonton memahami makna dari perbandingan karakter.

Berdasarkan Latar Belakang Masalah di atas, maka peneliti ingin mengangkat permasalahan pendidikan melalui media film pendek bergenre drama dengan teknik *split screen* agar dengan mudah mencerna pesan yang ingin disampaikan kepada masyarakat.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas dapat dirumuskan masalah pembuatan film pendek bergenre drama tentang pentingnya pendidikan dasar untuk kehidupan di masa depan dengan menggunakan teknik *split screen*.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka dapat disimpulkan batasan masalah sebagai berikut:

1. Membuat film pendek bergenre drama tentang pentingnya pendidikan dasar 12 tahun berdurasi 12 menit.
2. Membuat film pendek bergenre drama tentang pentingnya pendidikan dasar dengan menggunakan teknik *split screen*.
3. Membuat film pendek bergenre drama tentang pentingnya pendidikan dasar dengan latar belakang kehidupan pemulung.

1.4 Tujuan

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam pembuatan film pendek bergenre drama ini sebagai berikut:

1. Membuat film pendek bergenre drama tentang pentingnya pendidikan dasar dengan menggunakan teknik *split screen*.
2. Membuat film pendek bergenre drama tentang pentingnya pendidikan dasar dengan latar belakang kehidupan pemulung.

1.5 Manfaat Proyek

Manfaat yang diharapkan dalam pembuatan film pendek tentang pentingnya pendidikan dasar ini dalam Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Secara praktis:
 - a. Film pendek bergenre drama ini dapat memberikan informasi tentang pentingnya pendidikan dasar untuk kehidupan di masa depan kepada masyarakat.
 - b. Film pendek bergenre drama ini dapat memberikan kesadaran kepada masyarakat agar lebih mengutamakan pendidikan.
2. Secara teoritis:
 - a. Masyarakat dapat mengetahui proses pembuatan film pendek bergenre drama, khususnya peminatan videografi Prodi Komputer Multimedia.
 - b. Memberi pemahaman tentang teknik pembuatan film pendek bergenre drama dengan menggunakan teknik *split screen*.

- c. Sebagai referensi, khususnya peminatan videografi Prodi Komputer Multimedia.



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB II

LANDASAN TEORI

Untuk mendukung pembuatan film pendek bergenre drama tentang pentingnya pendidikan dasar dengan menggunakan teknik *split screen* sebagai upaya menyadarkan masyarakat, maka karya film pendek ini akan menggunakan beberapa Landasan Teori. Dalam Landasan Teori menjelaskan tentang konsep dan teori yang akan menunjang dalam pembuatan karya Tugas Akhir ini. Berikut merupakan landasan teori yang dapat diuraikan.

2.1 Definisi Film

Film merupakan media audio visual sehingga rangkaian gambar dan suara dalam film mampu dengan mudah ditangkap oleh setiap orang. Apalagi film layaknya media massa, dipaksa untuk merefleksikan masyarakat agar mampu menarik perhatian khalayak luas. Sehingga sebuah film seringkali menampilkan gambaran yang realistik yang sangat dekat gambaran kehidupan khalayaknya.

Film menjadi media yang sangat berpengaruh, melebihi media-media yang lain, karena secara audio dan visual dia bekerja sama dengan baik dalam membuat penontonnya tidak bosan dan lebih mudah mengingat, karena formatnya yang menarik.

Definisi film menurut UU Nomor 8 Tahun 1992 pasal 1 ayat 1, adalah karya cipta seni dan budaya yang merupakan media komunikasi massa pandang dan dengar yang dibuat berdasarkan asas sinematografi dengan direkam pada pita

seluloid, pita video, piringan video, atau bahan hasil penemuan teknologi lainnya dalam segala bentuk, jenis, dan ukuran melalui proses kimiawi, proses elektronik, atau proses lainnya, dengan atau tanpa suara, yang dapat dipertunjukkan atau ditayangkan dengan sistem proyeksi mekanik, elektronik, dan lainnya.

2.2 Karakteristik Film

Menurut Ardianto (2004: 34), dijelaskan bahwa karakteristik film ada 4 macam:

1. Layar yang luas

Film memberikan keleluasaan pada penonton untuk menikmati *scene* atau adegan-adegan yang disajikan melalui layar.

2. Pengambilan gambar atau *shot*

Visualisasi *scene* pada film dibuat sedekat mungkin menyamai realitas peristiwa dalam kehidupan sehari-hari.

3. Konsentrasi penuh

Aktivitas menonton film dengan sendirinya mengajak penonton dalam konsentrasi yang penuh dalam film.

4. Identifikasi psikologis

Sebuah istilah yang diambil dari disiplin ilmu jiwa sosial yang maksudnya adalah sebuah kondisi dimana penonton secara tidak sadar menyamakan atau mengidentifikasikan pribadi kita dengan peran-peran, dan peristiwa yang alami tokoh yang ada difilm. Artinya penonton mampu mencerna cerita yang difilmkan serta memiliki kepekaan emosi.

2.3 Kekuatan Film

Pada perkembangannya film memiliki banyak kekuatan, disebutkan oleh Javandalasta (2014: 17), lima diantaranya adalah:

1. Film dapat menghadirkan pengaruh emosional yang kuat, sanggup menghubungkan penonton dengan kisah-kisah personal.
2. Film dapat mengilustrasikan kontras visual secara langsung.
3. Film dapat berkomunikasi dengan para penontonnya tanpa batas menjangkau luas kedalam perspektif pemikiran.
4. Film dapat memotivasi penonton untuk membuat perubahan.
5. Film dapat sebagai alat yang mampu menghubungkan penonton dengan pengalaman yang terpampang melalui bahasa gambar.

2.4 Fungsi Film

Pada dasarnya, sebuah film diproduksi untuk konsumsi massal. Sejalan dengan media komunikasi massa lainnya, film memiliki beberapa fungsi komunikasi, yang menurut Lasswell dalam Effendy (1999: 27) yaitu:

1. Pengawasan Lingkungan

Artinya media massa berfungsi sebagai pengamatan terhadap lingkungannya. Media massa mengumpulkan informasi berbagai kejadian dan peristiwa dari berbagai sumber, lalu menginformasikannya kepada masyarakat.

2. Korelasi komponen masyarakat dalam membuat respon terhadap lingkungan

Artinya berbagai informasi yang diperoleh media massa, tidak serta merta langsung diberikan secara keseluruhan kepada masyarakat. Terlebih dulu

media massa melakukan proses seleksi terhadap informasi tersebut, mengenai apa yang pantas dan perlu disiarkan.

3. Transmisi dari warisan sosial

Artinya media massa mencoba atau mewariskan sesuatu ilmu pengetahuan, nilai dan norma yang terdapat dalam masyarakat tertentu, dari generasi ke generasi selanjutnya.

2.5 Dasar-dasar Produksi Film

Menurut Javandalasta (2014: 118), dalam proses sebuah film tentunya ada beberapa dasar-dasar yang dijadikan acuan dalam pengerjaan film itu sendiri.

Dasar-dasar tersebut meliputi:

1. Penulisan

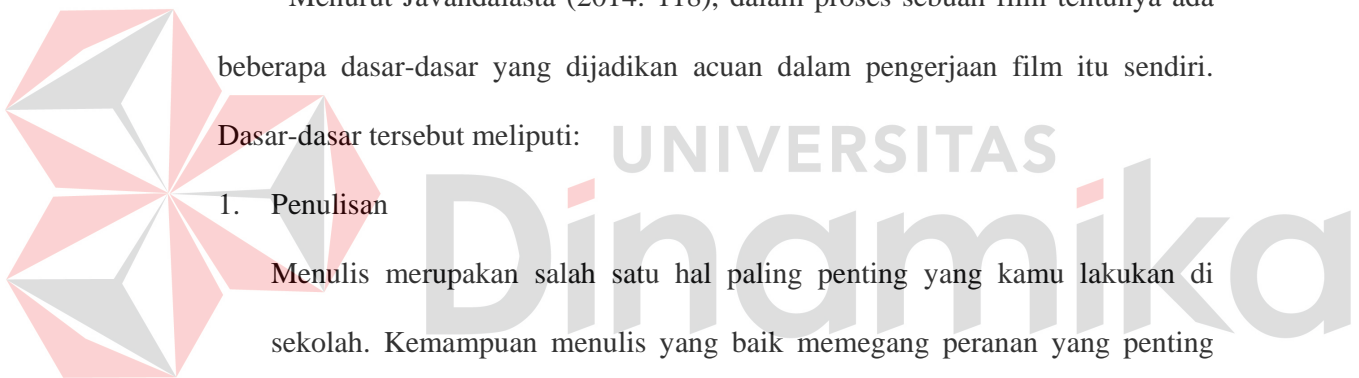
Menulis merupakan salah satu hal paling penting yang kamu lakukan di sekolah. Kemampuan menulis yang baik memegang peranan yang penting dalam kesuksesan, baik itu menulis laporan, proposal atau tugas di sekolah.

2. Penyutradaraan

Penyutradaraan adalah kemampuan seorang sutradara yang baik adalah hasil pengalaman dan bakat yang tidak mungkin diuraikan.

3. Sinematografi

Sinematografer adalah orang yang bertanggung jawab semua aspek visual dalam pembuatan sebuah film.



4. Tata Suara

Suara adalah suatu teknik pengaturan peralatan suara atau bunyi pada suatu acara pertunjukan, pertemuan, rekaman dan lain-lain. Tata suara memainkan peranan penting dalam suatu pertunjukan langsung dan menjadi satu bagian tak terpisahkan dari tata panggung dan bahkan acara pertunjukan itu sendiri.

5. *Editing*

Editing adalah proses menggerakkan dan menata video *shot*/hasil rekaman gambar menjadi suatu rekaman gambar yang baru dan enak untuk dilihat. Secara umum pekerjaan *editing* adalah berkaitan dengan proses pasca produksi, seperti *titling*, *colour correction*, *sound mixing*, dsb.

2.6 Tahap Pembuatan Film

Menurut Javandalasta (2014: 112), dalam pembuatan film ada tiga tahapan yang harus dilalui, yakni:

1. Tahap Pra Produksi

Proses persiapan hal-hal yang menyangkut semua hal sebelum proses produksi sebuah film, seperti pembuatan jadwal *shooting*, penyusunan *crew*, dan pembuatan naskah.

2. Tahap Produksi

Proses eksekusi semua hal yang sebelumnya telah dipersiapkan pada proses pra produksi.

3. Tahap Pasca Produksi

Proses *finishing* sebuah film sampai menjadi film yang utuh dan mampu menyampaikan sebuah cerita atau pesan kepada penontonnya.

2.7 Film Pendek

Film pendek secara umum dapat diterjemahkan sebagai film dengan durasi singkat, dan film pendek biasanya hanya menyampaikan pesan yang singkat saja. Durasi dari film pendek kurang lebih dari 15 – 30 menit. Efendy Heru (2002: 13) menyatakan bahwa durasi film cerita pendek biasanya di bawah 60 menit. Film pendek dapat saja hanya berdurasi 60 detik, yang terpenting ide dan pemanfaatan media komunikasinya dapat berlangsung efektif. Film pendek mengarah pada pencarian bentuk alternatif pada media itu sendiri dan didukung oleh proses pengambilan gambar yang singkat dan jelas (Prakosa, 2008: 5).

Durasi film pendek fiksi XXI Short Film Festival 2016 dengan *genre action* / thriller / horror / fantasy / sci-fi - durasi minimal 5 menit, dan durasi maksimal 20 menit. Film pendek fiksi dengan genre drama / komedi - durasi minimal 5 menit, dan durasi maksimal 20 menit.

2.8 Genre Drama

Tema ini lebih bertujuan mengajak penonton ikut merasakan kejadian yang dialami tokohnya, sehingga penonton merasa seakan-akan berada di dalam film

tersebut. Tidak jarang penonton yang merasakan sedih, senang, kecewa, bahkan ikut marah. Ketika seseorang berkata itu adalah drama berarti film tersebut kisah nyata dengan karakter yang nyata, penataan, situasi kehidupan dan cerita.

Menurut Budianta (2002: 95), drama adalah sebuah genre sastra yang memperlihatkan secara verbal adanya dialog atau percakapan di antara tokoh-tokoh yang ada. Sedangkan menurut Widagdo & Gora (2007: 26), drama adalah jenis film yang mengandalkan faktor perasaan dan realitas kehidupan nyata ditawarkan dengan senjata simpati dan empati penonton terhadap tokoh yang diceritakan.

Genre Drama adalah suatu genre yang menekankan aspek perkembangan mendalam karakter dalam berinteraksi dan merupakan genre yang penuh dengan pembawaan perasaan (Lewis 1999: 70).

Menurut Alfian (2014: 40), film drama memiliki tokoh yang realistis, dengan konflik baik pribadi antar orang, antar budaya, maupun dengan alam.

2.9 Special Effect Split Screen

Dalam dunia film, istilah *split screen* mengacu pada pembagian layar, umumnya menjadi dua atau lebih. *Split screen* secara umum dikenal memiliki dua fungsi utama yaitu sebagai salah satu gaya bercerita atau *cinematic storytelling* (Van Sijll, 2005: 58) dan sebagai salah satu teknik spesial efek penciptaan objek kembar, dikenal dengan sebutan *the twins effect* (Sawicki, 2005: 26).

Penulis mengkategorikan bentuk-bentuk *split screen* berdasarkan dua fungsi tersebut. Pertama, sebagai bentuk *storytelling*, terdapat jenis *split screen* yang

terlihat jelas pembagiannya. Penulis menggunakan istilah *bold split screen* untuk menyebut jenis ini. *Bold split screen* memiliki garis pembatas yang jelas antar *footage*, ada yang berupa garis atau ruang, sehingga tidak terlihat saling menyambung.

Penulis menggolongkan jenis-jenis ini sebagai *split screen* eksperimental. Adapun istilah eksperimental digunakan penulis karena ragam bentuk *split screen* ini cukup variatif dan kreatif. Kedua, penggunaan *split screen* sebagai teknik spesial efek. Jenis ini disebut *soft split screen* (Sawicki, 2005: 26). Penerapan *split screen* ini seringkali sulit teridentifikasi secara visual karena batas pembagian antara kedua *direct footage* yang dipakai tidak terlihat sama sekali sehingga keduanya terlihat menyatu dengan sempurna. *Soft split screen* dapat digunakan untuk membuat objek kembar dengan hanya memanfaatkan satu model.



Gambar 2.1 Teknik *Spit Screen*
(Sumber: <http://2.bp.blogspot.com>, 2012)

2.10 *Type of Shot*

Type of shot adalah sebuah model atau ukuran untuk mengambil gambar, supaya gambar terlihat bagus. Berikut ini merupakan beberapa tipe dalam pengambilan gambar. Macam-macam *Type of Shot*:

1. *Extreme Wide Shot (EWS)*

Extreme wide shot merupakan *shot* yang digunakan untuk menunjukkan sebuah lingkungan dimana subyek film berada. Tipe *shot* ini seringkali dipakai untuk membangun suasana sebuah adegan.

2. *Very Wide Shot (VWS)*

Very wide shot merupakan tipe *shot* yang sangat luas, namun secara visual lebih sempit dibandingkan dengan tipe *extreme wide shot*.

3. *Wide Shot (WS)*

Dalam tipe *wide shot*, subjek sudah dapat diidentifikasi dengan jelas karena telah memenuhi frame gambar meski terdapat jarak diatas kepala dan dibawah kaki.

4. *Medium Shot (MS)*

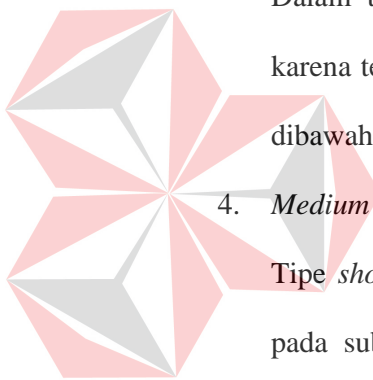
Tipe *shot* yang menunjukkan beberapa bagian dari subjek secara lebih rinci, pada subyek secara lebih rinci, pada subyek manusia tipe *shot* ini akan menampilkan sebatas pinggang sampai atas kepala.

5. *Medium Close Up (MCU)*

Medium Close Up merupakan jenis *shot* untuk menunjukkan wajah subyek agar lebih jelas dengan ukuran *shot* sebatas dada hingga kepala.

6. *Close Up (CU)*

Close Up sering digunakan untuk menekankan keadaan emosional subyek. Tipe *shot* ini biasanya mengambil subyek manusia hanya bagian kepala saja. *Close Up* juga berguna untuk menampilkan detail dan dapat digunakan sebagai *cut-in*.



7. *Cut-In (CI)*

Cut-In tipe *shot* yang diambil secara khusus dengan menunjukkan beberapa bagian dari subjek secara rinci.

8. *Two Shot (TS)*

Two Shot merupakan tipe *shot* yang menampilkan dua orang dalam satu frame kamera, tipe *shot* ini digunakan untuk membangun hubungan antara subjek satu dengan subjek lainnya, masing-masing subyek dapat saling berinteraksi dan terlibat dalam gerakan atau tindakan dalam pengambilan gambar.

9. *Over The Shoulder Shot (OSS)*

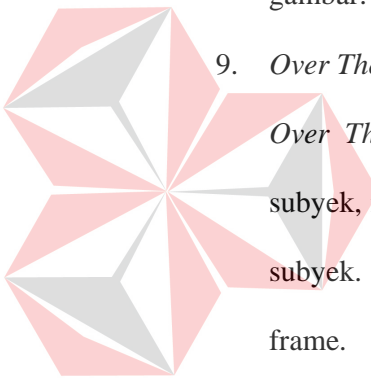
Over The Shoulder Shot merupakan tipe *shot* yang dilakukan untuk dua subyek, namun pengambilan gambar dilakukan dari belakang bahu salah satu subyek. Orang yang dihadapi subjek biasanya harus menempati sekitar 1/3 frame.

10. *Noddy Shot*

Tipe *shot* ini juga digunakan untuk menangkap respon maupun reaksi salah satu subyek saat subyek lain bicara dalam pengambilan gambar *over the shoulder shot*.

11. *Weather Shot*

Weather Shot merupakan tipe *shot* yang menjelaskan tentang cuaca dimana subyek berada. *Shot-shot* cuaca biasanya juga dapat digunakan untuk mewakili suasana hati subyek.



2.11 Angle Kamera

Menurut Panca Javandalasta (2011: 25), menjelaskan tipe *angle* kamera di bagi menjadi 2 jenis antara lain:

1. *Angle* Kamera Objektif

Kamera dari sudut pandang penonton *outsider*, tidak dari sudut pandang pemain tertentu.

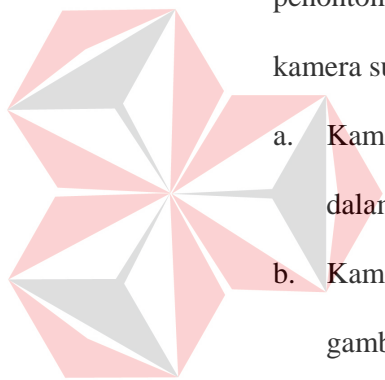
2. *Angle* Kamera Subyektif

Kamera dari sudut pandang penonton yang dilibatkan, misalnya melihat ke penonton atau dari sudut pandang pemain lainnya dalam suatu adegan. *Angle* kamera subyektif dilakukan dengan beberapa cara:

- a. Kamera berlaku sebagai mata penonton untuk menempatkan mereka dalam adegan, sehingga dapat menimbulkan efek dramatik.
- b. Kamera berganti-ganti tempat dengan seseorang yang berada dalam gambar. Penonton bisa menyaksikan suatu hal atau kejadian melalui mata pemain tertentu. Penonton akan mengalami sensasi yang sama dengan pemain tertentu.
- c. Kamera bertindak sebagai mata dari penonton yang tidak kelihatan.

3. *Angle* Kamera *Point of View*

Suatu gabungan antara obyektif dan subyektif yang merekam adegan dari titik pandang pemain tertentu. Kamera ditempatkan pada sisi pemain subyektif, sehingga memberi kesan penonton berada pipi dengan pemain yang di luar layar.



2.12 Khalayak Film

Menurut Lois Savary dan J. Paul Carico dalam Liliweri (1991: 153), khalayak film dibagi dalam empat kelompok, yaitu:

1. Kelompok *Highbrow*

Kelompok ini menonton film karena ingin memuaskan minat intelektual mereka. Mereka menilai film dari segi kesinambungan cerita yang dianggap bermutu, music dan suara yang indah serta teknik penyutradaraan yang baik dan suguhan kamera yang canggih.

2. Kelompok *Middlebrow*

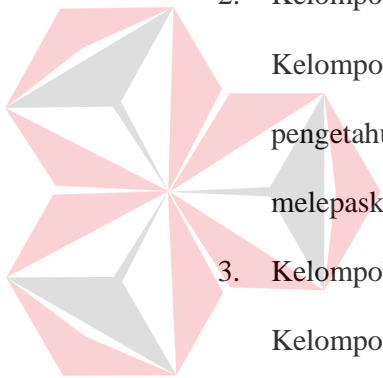
Kelompok ini menonton film hanya sesekali. Selain itu meningkatkan pengetahuan, mereka juga menilai film sebagai media hiburan untuk melepaskan diri dari rutinitas sehari-hari.

3. Kelompok *Lowbrow*

Kelompok ini umumnya menonton film karena film tersebut sedang ramai-ramainya ditonton oleh banyak orang. Kelompok ini menjadikan film sebagai media pelarian untuk keluar dari kemelut hidup. Seringkali pula mereka menonton film hanya untuk melihat akting bintang-bintang film tertentu.

4. Kelompok *Postbrow*

Kelompok ini memiliki penilaian yang paling kompleks terhadap sebuah film dibandingkan dengan kelompok lainnya. Pengetahuannya akan film sangat luar biasa, sehingga didasari oleh faktor-faktor yang rasional, namun juga memiliki perasaan yang sangat kuat terhadap film yang ditontonnya.



2.13 Komunikasi Masa

Komunikasi banyak bentuknya, memiliki peran dan fungsi yang cukup besar dalam kehidupan manusia. Setiap manusia memiliki potensi untuk berkomunikasi satu sama lain. Komunikasi massa merupakan komunikasi yang terjadi dengan menggunakan media massa. Media massa yang dimaksudkan disini adalah media massa modern yakni surat kabar, majalah, radio, televisi atau film.

Film sebagai bagian dari media massa dapat memuat berbagai pesan, tergantung dari bagaimana mengemas film tersebut sehingga pesan yang ingin disampaikan dapat diterima, dan dipahami oleh para penikmat film.

2.14 Pendidikan

Pendidikan secara umum menurut Notoatmojo (2003: 87) adalah segala upaya yang direncanakan untuk mempengaruhi orang lain baik individu, kelompok atau masyarakat sehingga mereka melaksanakan apa yang diharapkan oleh pelaku pendidikan. Sedangkan Ki Hajar Dewantara berpendapat bahwa pendidikan merupakan sebuah tuntunan kodrat yang ada pada anak-anak agar mereka dapat mencapai keselamatan dan kebahagiaan yang setinggi-tingginya baik sebagai manusia maupun sebagai anggota masyarakat (Hidayat dan Murdanu, 1997). Menurut teori Human Capital (Ghozali, 2000), pendidikan sebagai suatu bentuk investasi sumber daya manusia yang pada dasarnya merupakan suatu pengorbanan di masa kini untuk memperoleh penghasilan di masa yang akan datang. Dalam arti sempit pengertian pendidikan adalah persekolahan. Sebagai lembaga formal, sekolah menyelenggarakan pengajaran,

dan penciptaannya berkaitan erat dengan penguasaan bahasa tertulis dalam masyarakat yang berkembang makin sistematis dan meningkat (Mudyaharjo, 2001).

Di dalam UU Nomer 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan Nasional, tercantum pengertian pendidikan:

“Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya sehingga memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan oleh dirinya, masyarakat, bangsa dan negara”.

Berdasarkan Pasal 31 Ayat (10) UUD 1945 menyatakan, "Setiap warga negara berhak mendapat pendidikan". Makna yang terkandung dalam bunyi pasal itu tidak mengecualikan siapa pun, termasuk mereka yang miskin.

Menjadi bangsa yang maju tentu merupakan cita-cita yang ingin dicapai oleh setiap negara di dunia. Sudah menjadi suatu rahasia umum bahwa maju atau tidaknya suatu negara di pengaruhi oleh faktor pendidikan.

2.15 Pentingnya Pendidikan

Dengan adanya pendidikan ini maka manusia atau seseorang dapat mempunyai pengetahuan, kemampuan, dan Sumber Daya Manusia yang tinggi. Hal-hal tersebut menjadi salah satu modal yang berharga yang dapat dimiliki untuk tetap hidup di zaman yang serba sulit ini. Beberapa hal pentingnya pendidikan, yaitu:

1. Untuk Karir atau Pekerjaan

Pendidikan sangat penting karena untuk melengkapi kita dengan keahlian yang diperlukan dalam dunia kerja serta membantu kita dalam mewujudkan tujuan karir. Keahlian merupakan pengetahuan yang mendalam mengenai suatu bidang tertentu yang dapat membuka peluang karir bagus untuk masa depan. Sehingga dengan adanya pendidikan yang layak dan baik maka dapat membantu kita sebagai manusia untuk mewujudkan impian.

2. Menjadi Manusia yang Lebih Baik dan Berkarakter

Pentingnya pendidikan bagi manusia berikutnya adalah untuk menjadikan manusia yang lebih baik dan berkarakter. Pendidikan selain penting untuk karir juga sangat penting untuk menjadikan manusia agar lebih baik karena membuat kita beradab. Pada umumnya Pendidikan adalah dasar dari budaya dan peradaban. Pendidikan membuat kita sebagai manusia untuk berpikir, menganalisa, serta memutuskan. Menumbuhkan karakter pada diri sendiri juga merupakan tujuan dengan adanya pendidikan, sehingga menciptakan sumber daya manusia yang lebih baik.

3. Membantu dalam Kemajuan Suatu Bangsa

Untuk kemajuan suatu bangsa, pendidikan sangat berperan penting di dalamnya. Sehingga manusia yang baik membutuhkan suatu pendidikan. Dalam dunia yang kompetitif dan bersaing, pendidikan adalah jalan untuk dapat bersaing. Sebagian besar menyadari dengan adanya pendidikan yang baik maka menghasilkan manusia yang baik.

4. Memberikan Pengetahuan

Sebuah efek langsung dari pendidikan adalah dengan adanya mendapatkan pengetahuan yang luas. Pendidikan memberikan pelajaran yang begitu penting bagi manusia mengenai dunia sekitar, mengembangkan perspektif dalam memandang kehidupan.

5. Memberikan Pencerahan dalam Kehidupan

Dengan adanya pendidikan dapat menghapuskan keyakinan yang salah di dalam pikiran. Selain itu juga dapat membantu dalam menciptakan suatu gambaran yang jelas mengenai hal di sekitar, juga dapat menghapus semua kebingungan. Orang dengan pendidikan yang tinggi biasanya akan lebih bijak dalam menyelesaikan suatu masalah.

2.16 Fungsi Pendidikan

Fungsi pendidikan adalah menghilangkan segala sumber penderitaan rakyat dari kebodohan dan ketertinggalan. Sedangkan menurut UUSPN No.20 tahun 2003 menyatakan bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Pendidikan ini harus terus berjalan untuk menjaga keberlangsungan hidup manusia, karena tanpa pendidikan tidak akan ada perpindahan ilmu pengetahuan serta nilai-nilai dan norma sosial dari generasi tua ke generasi muda.

Undang-undang RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional beserta peraturan-peraturan pemerintah yang berkaitan dengan undang-undang tersebut. Dalam UU Sisdiknas tersebut dinyatakan bahwa,

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

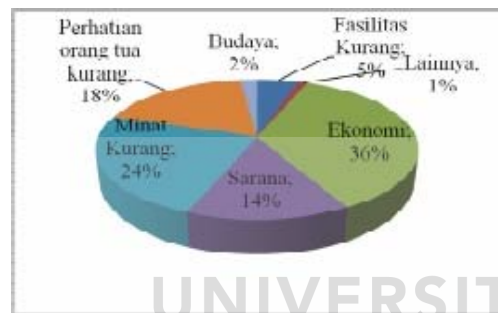
2.17 Anak Putus Sekolah

Sekolah adalah bangunan atau lembaga untuk belajar dan mengejar serta tempat menerima dan memberi pelajaran menurut tingkatannya yang ada menurut kamus besar bahasa Indonesia. Anak putus sekolah adalah keadaan dimana anak mengalami keterlantaran karena sikap dan perlakuan orang tua yang tidak memberikan perhatian yang layak terhadap proses tumbuh kembang anak tanpa memperhatikan hak-hak anak untuk mendapatkan pendidikan yang layak.

UU nomor 4 tahun 1979, anak terlantar diartikan sebagai anak yang orang tuanya karena suatu sebab, tidak mampu memenuhi kebutuhan anak sehingga anak menjadi terlantar. Menurut Departemen Pendidikan di Amerika Serikat (MC Millen Kaufman, dan Whitener, 1996) mendefinisikan bahwa anak putus sekolah adalah murid yang tidak dapat menyelesaikan program belajarnya sebelum waktunya selesai atau murid yang tidak tamat menyelesaikan program belajarnya. Anak putus sekolah (*drop out*) adalah anak yang karena suatu hal tidak mampu menamatkan pendidikan pada jenjang pendidikan dasar maupun menengah secara formal (Depag RI, 2003: 4).

2.18 Faktor Penyebab Anak Putus Sekolah

Faktor penyebab anak tidak dan putus sekolah. Berdasarkan hasil pengamatan tahun 2010 anak yang putus sekolah disebabkan oleh beberapa faktor, yaitu ekonomi 36%, minat anak yang kurang 24%, perhatian orang tua rendah 18%, faktor budaya 2%, fasilitas belajar kurang 5%, ketiadaan sekolah/sarana 14%, dan lainnya 1%.



Gambar 2.2 Grafik anak putus sekolah tahun 2010

(Sumber: www.pdfcrawler.com, 2015)

2.19 Kemiskinan

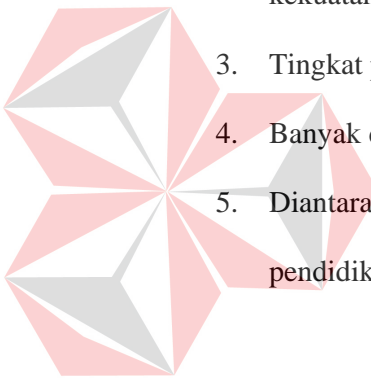
Supriatna (1997: 90) menyatakan, bahwa kemiskinan adalah situasi yang serba terbatas yang terjadi bukan atas kehendak orang yang bersangkutan. Kemiskinan menurut Sumodiningrat dkk dalam Winoto (1999: 60) adalah sebuah konsep ilmiah yang lahir sebagai dampak ikutan dari pembangunan dalam kehidupan. Kemiskinan dipandang sebagai masalah dalam pembangunan, yang keberadaannya ditandai dengan adanya pengangguran dan keterbelakangan. kemiskinan lahir sebagai dampak dari adanya pembangunan dalam kehidupan seperti di era globalisasi pada jaman sekarang. Masalah kemiskinan muncul karena adanya kelompok anggota masyarakat yang secara struktural tidak

mempunyai peluang dan kemampuan yang memadai untuk mencapai tingkat kehidupan yang layak.

2.20 Karakteristik Masyarakat Miskin

Supriatna (1997: 82) mengemukakan lima karakteristik penduduk miskin, antara lain:

1. Tidak memiliki faktor produksi sendiri.
2. Tidak mempunyai kemungkinan untuk memperoleh aset produksi dengan kekuatan sendiri.
3. Tingkat pendidikan pada umumnya rendah.
4. Banyak diantara mereka tidak mempunyai fasilitas.
5. Diantara mereka berusia relatif muda dan tidak mempunyai keterampilan atau pendidikan yang memadai.



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN DAN PERANCANGAN KARYA

Pada Bab III ini akan dijelaskan dengan metode yang digunakan dalam pembuatan dan pengolahan data serta perancangan dalam pembuatan film pendek ini. Penjelasan konsep dan pokok pikiran dalam film pendek ini akan menjadi dasar rancangan karya yang dibuat. Metode penelitian dalam proses pembuatan film pendek ini dilakukan berdasarkan penelitian dengan tahapan-tahapan yang digunakan diantaranya adalah *planning* atau perencanaan, analisa, desain, dan implementasi.

3.1 Metodologi

Metode penelitian merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu (Sugiyono, 2004: 1). Sedangkan menurut Soehartono (1995: 55) metode penelitian adalah cara atau strategi menyeluruh untuk menemukan atau memperoleh data yang diperlukan. Metodologi yang dipilih sesuai dengan masalah yang sedang diteliti agar mendapatkan data yang tepat dan akurat untuk menunjang hasil karya yang dihasilkan. Untuk mendapatkan hasil yang ingin dicapai sesuai dengan tujuan penelitian, maka dalam pembuatan film pendek bergenre drama tentang pentingnya pendidikan dasar ini diperlukan suatu metode.

Pada Tugas Akhir ini metodologi yang dipilih adalah metode kualitatif. Metode kualitatif datanya sangat mendasar karena berdasarkan fakta dan realita sehingga kualitas pengumpulan data lebih detail (Semiawan, 2010: 62).

Nana Sudjana & Ibrahim (2007: 197), memberikan ciri-ciri penelitian kualitatif sebagai berikut:

1. Menggunakan lingkungan alamiah sebagai sumber data.

Penelitian kualitatif menggunakan lingkungan alamiah sebagai sumber data.

2. Memiliki sifat deskriptif analitis.

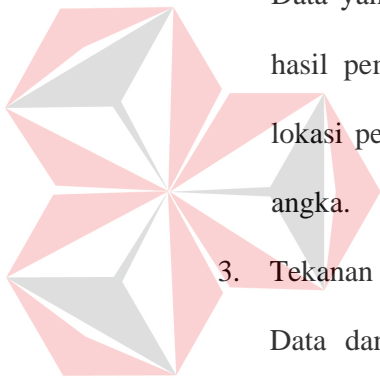
Data yang diperoleh seperti observasi, hasil pengamatan, hasil wawancara, hasil pemotretan, analisis dokumen, catatan lapangan, disusun peneliti di lokasi penelitian dalam bentuk catatan-catatan dan tidak dituangkan angka-angka.

3. Tekanan pada proses bukan hasil.

Data dan informasi yang diperlukan berkenaan dengan pertanyaan apa, mengapa, dan bagaimana untuk mengungkap proses bukan hasil suatu kegiatan yang dilakukan.

4. Bersifat induktif.

Penelitian kualitatif sifatnya induktif. Penelitian kualitatif tidak dimulai dari deduksi teori, tetapi dimulai dari lapangan yakni fakta empiris. Peneliti terjun ke lapangan, mempelajari suatu proses atau penemuan yang terjadi secara alami, mencatat, menganalisis, menafsirkan dan melaporkan serta menarik kesimpulan-kesimpulan dari proses tersebut.



5. Mengutamakan makna.

Penelitian kualitatif mengutamakan makna. Makna yang diungkap berkisar pada persepsi orang mengenai suatu peristiwa.

Metode yang sesuai untuk menunjang pembuatan film pendek ini adalah menggunakan metode kualitatif karena membutuhkan pengujian secara kualitas sehingga tahap pengumpulan data lebih detail terhadap karya Tugas Akhir guna menghasilkan karya berkualitas yang lebih baik.

3.2 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah data berupa suatu pernyataan (*statement*) tentang sifat, keadaan, kegiatan tertentu dan sejenisnya. Pengumpulan data dilakukan untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan dalam rangka mencapai tujuan penelitian (Gulo, 2002: 110).

Dalam teknik pengumpulan data dapat dilakukan berbagai macam diantaranya yaitu wawancara, observasi, studi literatur, dan studi eksisting.

3.2.1 Wawancara

Menurut Esterberg dalam Sugiyono (2013: 231), wawancara merupakan pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab, sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam suatu topik tertentu. Beberapa pengumpulan data melalui wawancara sebagai berikut:

1. Pentingnya Pendidikan

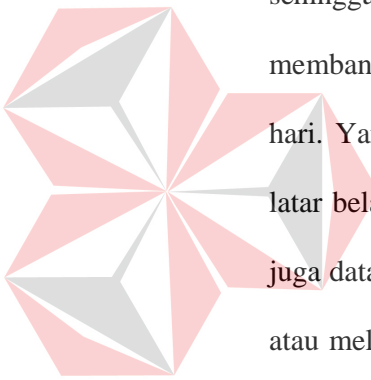
Wawancara dilakukan kepada Bpk. Triaji Nugroho, S.Kom., selaku Kepala Seksi Kesiswaan Dikdas. Perihal yang ditanyakan pada wawancara perihal seputar pentingnya pendidikan. Dari wawancara dapat disimpulkan bahwa pendidikan merupakan hal yang terpenting dalam kehidupan kita, ini berarti bahwa setiap manusia berhak mendapat dan berharap untuk selalu berkembang dalam pendidikan. Pendidikan secara umum mempunyai arti suatu proses kehidupan dalam mengembangkan diri tiap individu untuk dapat hidup dan melangsungkan kehidupan. Sehingga menjadi seorang yang terdidik itu sangat penting. Pendidikan pertama kali yang kita dapatkan di lingkungan keluarga, lingkungan sekolah dan lingkungan masyarakat. Sedangkan di lingkungan sekolah yang menjadi pendidikan yang kedua dan apabila orang tua mempunyai cukup uang maka dapat melanjutkan ke jenjang yang lebih tinggi dan akan melanjutkan ke Perguruan Tinggi kemudian menjadi seorang yang terdidik. Melalui pendidikan formal generasi muda bisa mengembangkan ilmu yang didapat sehingga tidak ketinggalan dalam perkembangan zaman.

Keyword: berkembang, terdidik

2. Penyebab Anak Putus Sekolah dan Anak Tidak Bersekolah

Wawancara dilakukan kepada Bpk. Eko, selaku Ketua Pengurus Kampung Pemulung. Perihal yang ditanyakan pada wawancara perihal penyebab anak putus sekolah dan anak tidak bersekolah. Dari wawancara dapat disimpulkan bahwa hal-hal yang mempengaruhi anak itu antara lain adalah latar belakang pendidikan orang tua, lemahnya ekonomi keluarga, kurangnya

minat anak untuk sekolah, kondisi lingkungan tempat tinggal anak, serta pandangan masyarakat terhadap pendidikan. Pendidikan orang tua yang hanya tamat sekolah dasar apalagi tidak tamat sekolah dasar, hal ini sangat berpengaruh terhadap cara berpikir orang tua untuk menyekolahkan anaknya, dan terhadap cara berpikir orang tua untuk menyekolahkan anaknya, dan cara pandangan orang tua tentu tidak sejauh dan seluas orang tua yang berpendidikan lebih tinggi. Kurangnya pendapatan keluarga menyebabkan orang tua terpaksa bekerja keras mencukupi kebutuhan pokok sehari-hari, sehingga pendidikan anak kurang diperhatikan dengan baik dan bahkan membantu orang tua dalam mencukupi keperluan pokok untuk makan sehari-hari. Yang menyebabkan anak putus sekolah bukan hanya disebabkan oleh latar belakang pendidikan orang tua, juga lemahnya ekonomi keluarga tetapi juga datang dari dirinya sendiri yaitu kurangnya minat anak untuk bersekolah atau melanjutkan sekolah. Lingkungan tempat tinggal anak adalah salah satu faktor yang mempengaruhi terjadinya kegiatan dan proses belajar/pendidikan. Bagaimana pun juga adanya pergaulan ini mempunyai pengaruh terhadap sikap, tingkah laku, dan cara bertindak dan lain sebagainya dari setiap individu. Dimana pengaruh tersebut ada yang bersifat positif dan ada pula yang bersifat negatif. Pandangan masyarakat terhadap pendidikan juga sangat berpengaruh terhadap keberhasilan anak dalam menempuh pendidikan di bangku sekolah. Hal-hal tersebut sangat mempengaruhi anak dalam mencapai suksesnya bersekolah.



UNIVERSITAS
Dinamika

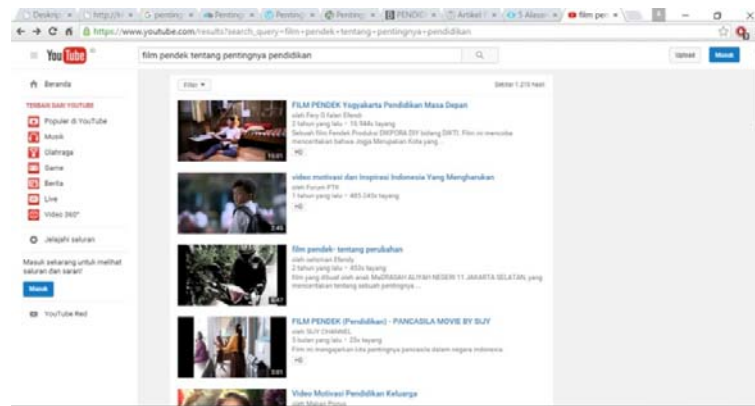
Keyword: latar belakang pendidikan orang tua, lemahnya ekonomi, kurangnya minat, kondisi lingkungan.

3.2.2 Observasi

Sutrisno Hadi dalam Sugiyono (2013: 145) mengemukakan bahwa, *observasi* merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis. Beberapa pengumpulan data melalui observasi sebagai berikut:

1. Film Pendek

Observasi menurut merupakan teknik pengumpulan data, dimana penulis melakukan pengamatan secara langsung maupun tidak langsung ke objek penulisan untuk melihat dari dekat kegiatan yang dilakukan. Dalam Tugas Akhir ini data observasi yang didapat bersumber dari pengamatan di internet melalui video yang ada di *youtube*. Untuk mengetahui ada tidaknya film pendek tentang pendidikan yang pernah di produksi.



Gambar 3.1 Film Pendek
(Sumber: youtube.com, 2015)

Dari situs youtube tersebut dilakukan pencarian dengan kata kunci “film pendek pendidikan dan hasilnya adalah film pendek yang menceritakan tentang pendidikan sudah banyak diproduksi tetapi tidak ada film pendek tentang pentingnya pendidikan yang menggunakan teknik *split screen*. Setelah menonton dan mengamati beberapa film pendek yang tersedia di situs *youtube* tersebut, rata-rata film pendek yang diproduksi masih memiliki kekurangan dari sisi pengambilan gambar dan sinematografinya. Dari hasil observasi tersebut didapatkan hasil bahwa film yang baik dapat menyampaikan pesan yang dituju dengan durasi yang pendek dan dapat diterima penonton sehingga cerita yang dibuat dapat dimengerti. Selain itu dapat disimpulkan bahwa suatu film harus mampu menyampaikan pesan dengan baik kepada penonton.

Keyword: durasi singkat, menyampaikan pesan, dapat dimengerti.

2. Genre Drama

Observasi menurut merupakan teknik pengumpulan data, dimana penulis melakukan pengamatan secara langsung maupun tidak langsung ke objek penulisan untuk melihat dari dekat kegiatan yang dilakukan. Dalam Tugas Akhir ini data observasi yang didapat bersumber dari pengamatan di internet melalui video yang ada di *youtube*.



Gambar 3.2 Film Genre Drama

(Sumber: youtube.com, 2012)

Setelah menonton dan mengamati beberapa film bergenre drama yang tersedia di situs *youtube* tersebut, rata-rata film bergenre drama yang diproduksi sebagian besar tergantung pada pengembangan mendalam karakter realistis yang berurusan emosional. Film bergenre drama mengembangkan kejadian sehari-hari dalam bentuk narasi yang melibatkan emosi dan perasaan manusia. Dari hasil observasi tersebut didapatkan hasil bahwa cerita film bergenre drama dibuat dari pengembangan kejadian sehari-hari yang melibatkan emosi dan perasaan yang diperankan pendalaman karakter realistis.

Keyword: kejadian sehari-hari, emosi, perasaan

3. Teknik *Split Screen*

Observasi menurut merupakan teknik pengumpulan data, dimana penulis melakukan pengamatan secara langsung maupun tidak langsung ke objek penulisan untuk melihat dari dekat kegiatan yang dilakukan. Dalam Tugas Akhir ini data observasi yang didapat bersumber dari pengamatan di internet melalui video yang ada di *youtube*.



Gambar 3.3 Teknik *Split Screen*

(Sumber: youtube.com, 2013)

Setelah menonton dan mengamati beberapa video yang menggunakan teknik *split screen* yang tersedia di situs *youtube* tersebut, teknik *split screen* adalah teknik *special* efek dimana layar dibagi menjadi 2 bagian atau lebih yang masing-masing bagian menampilkan adegan yang berbeda.

Keyword: pembagian layer, adegan yang berbeda.

3.2.3 Studi Literatur

Studi literatur ialah serangkaian kegiatan yang berkenaan dengan metode pengumpulan data pustaka, membaca dan mencatat serta mengolah bahan-bahan penelitian (Zed, 2008: 2). Beberapa pengumpulan data melalui studi literatur sebagai berikut:

1. Pentingnya Pendidikan

Menurut <http://dbagus.com/pentingnya-pendidikan-bagi-manusia>. Pendidikan pada dasarnya memberikan kita pengetahuan bagaimana bersikap, bertutur kata dan mempelajari perkembangan sains yang pada akhirnya bisa

dimanfaatkan untuk khalayak banyak. Pendidikan sangat penting karena untuk melengkapi kita dengan keahlian yang diperlukan dalam dunia kerja serta membantu kita dalam mewujudkan tujuan karir. Keahlian merupakan pengetahuan yang mendalam mengenai suatu bidang tertentu yang dapat membuka peluang karir bagus untuk masa depan. Pentingnya pendidikan bagi manusia berikutnya adalah untuk menjadikan manusia yang lebih baik dan berkarakter. Sebagian besar menyadari dengan adanya pendidikan yang baik maka menghasilkan manusia yang baik. Sebuah efek langsung dari pendidikan adalah dengan adanya mendapatkan pengetahuan yang luas. Pendidikan memberikan pelajaran yang begitu penting bagi manusia mengenai dunia sekitar, mengembangkan perspektif dalam memandang kehidupan.

Keyword: pengetahuan luas, peluang karir, berkarakter, mengembangkan.

2. Penyebab Anak Putus Sekolah

- a. Putus sekolah adalah proses berhentinya siswa secara terpaksa dari suatu lembaga pendidikan tempat dia belajar. Artinya adalah terlantarnya anak dari sebuah lembaga pendidikan formal, yang disebabkan oleh berbagai faktor, salah satunya kondisi ekonomi keluarga yang tidak memadai (Musfiqon, 2007: 19).
- b. Menurut <http://www.duniapelajar.com/2009/10/30/faktor-penyebab-putus-sekolah/>. Adapun faktor lain yang menyebabkan banyaknya remaja putus sekolah dan kegagalan pendidikan menurut Bapak Umar Hatta

salah satu guru di SMA Negeri I Anggeraja adalah kurangnya perhatian atau pengawasan orang tua terhadap kegiatan belajar anak di rumah. Figur orang tua yang senantiasa melihat keberhasilan seseorang dari ukuran yang praktis dan pragmatis. Artinya dimata orang tua yang terpenting adalah si anak dapat cepat bekerja dan mencari uang sendiri. Kesadaran akan kebutuhan belajar anak kurang. Sedangkan menurut Bapak Ilham yang sehari harinya bekerja sebagai ketua BP3 di SD Negeri Anggeraja adalah keadaan anak itu sendiri yang memang lebih senang bekerja dari pada belajar, bagi anak-anak yang senang bekerja ini karena mereka sudah tahu bagaimana enaknyanya kalau mendapatkan uang sendiri, sehingga mereka menganggap bahwa dengan adanya uang tersebut mereka dapat melakukan apa saja demi memenuhi keinginannya. Masalah ekonomi, dimana anak-anak disuruh untuk bekerja membantu orang tuanya untuk mencari uang demi tambahan penghasilan dan demi untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari. Masalah kecerobohan orang tua dalam hal pengawasan.

Keyword: kondisi ekonomi, kurangnya perhatian, kurang kesadaran, bekerja.

3. Film Pendek

- a. Film pendek mengarah pada pencarian bentuk alternatif pada media itu sendiri dan didukung oleh peroses pengambilan gambar yang singkat dan jelas (Prakosa, 2008: 5).

- b. Efendy Heru (2002: 13) menyatakan bahwa durasi film cerita pendek biasanya di bawah 60 menit. Film pendek dapat saja hanya berdurasi 60 detik, yang terpenting ide dan pemanfaatan media komunikasinya dapat berlangsung efektif.

Keyword: efektif, jelas, durasi pendek, media komunikasi.

4. *Genre Drama*

- a. Menurut Budianta (2002: 95), drama adalah sebuah genre sastra yang memperlihatkan secara verbal adanya dialog atau percakapan di antara tokoh-tokoh yang ada.
- b. Menurut Widagdo & Gora (2007: 26), drama adalah jenis film yang mengandalkan faktor perasaan dan realitas kehidupan nyata ditawarkan dengan senjata simpati dan empati penonton terhadap tokoh yang diceritakan.
- c. Genre Drama adalah suatu genre yang menekankan aspek perkembangan mendalam karakter dalam berinteraksi dan merupakan genre yang penuh dengan pembawaan perasaan (Lewis 1999: 70).
- d. Menurut Alfian (2014: 40), film drama memiliki tokoh yang realistis, dengan konflik baik pribadi antar orang, antar budaya, maupun dengan alam.

Keyword: percakapan, pembawaan perasaan, konflik.

5. Teknik *Split Screen*

- Menurut <http://www.arti-definisi.com/SPLIT%20SCREEN>, *Split screen* adalah dua adegan berbeda yang muncul pada satu layer. Bisa dipisahkan dengan garis vertical atau horizontal.
- Split screen* secara umum dikenal memiliki dua fungsi utama yaitu sebagai salah satu gaya bercerita atau *cinematic storytelling* (Van Sijll, 2005: 58).

Keyword: adegan berbeda, dipisahkan, gaya bercerita.

3.3 Analisa Data

Menurut Bogdan dalam Sugiyono (2013: 244), analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, observasi, dan studi literatur, sehingga dapat mudah dipahami, dan temuannya dapat diinformasikan kepada orang lain.

Dalam table ini, data yang telah didapat dari berbagai sumber dikualifikasikan menurut dari mana data itu didapat. Lalu diolah dengan mencari mana yang paling identik atau yang selalu ada saat proses pengumpulan data.

Tabel 3.1 Analisa Data

Materi	Wawancara	Observasi	Studi Literatur	Kesimpulan	Keyword
Film Pendek		Durasi singkat	Efektif	Film pendek adalah media	Media komunikasi
		Pesan	Jelas	komunikasi dengan	Durasi singkat
			Durasi	berdurasi	Pesan

		Dapat dimengerti	pendek Media komunikasi	singkat yang di dalamnya terdapat pesan yang ingin disampaikan.	
Genre Drama		Emosi Perasaan Keadaan sehari-hari	Percakapan Pembawaan perasaan Konflik	Genre drama adalah suatu genre yang memperlihatkan percakapan yang mengandalkan faktor perasaan dan emosi yang didalamnya terdapat konflik.	Percakapan Perasaan Emosi Konflik
Split Screen		Pembagian layer	Adegan berbeda	<i>Split Screen</i> adalah teknik pembagian layer dengan adegan yang berbeda.	Pembagian layer
		Adegan berbeda	Dipisahkan Gaya bercerita		Adegan berbeda
Pentingnya Pendidikan	Berkembang Terdidik		Pengetahuan Peluang Karir Berkarakter	Pentingnya Pendidikan adalah menjadikan manusia terdidik, berkembang, dan berkarakter.	Berkembang Terdidik Berkarakter

			Mengem- bangkan		
Penyebab Anak Putus Sekolah dan Anak Tidak Bersekolah	Latar belakang		Cara pandang	Penyebab anak putus sekolah adalah lemahnya ekonomi, kurangnya minat, dan kurangnya perhatian.	Lemahnya Ekonomi
	Lemahnya Ekonomi		Kondisi ekonomi		Kurangnya minat
	Kurangnya minat		Kurang perhatian		Kurang perhatian
	Kondisi lingkungan		Kurang kesadaran Bekerja		

(Sumber: Olahan Peneliti)

3.4 Studi Eksisting



Gambar 3.4 Film “Pensil Patah”

(Sumber: *smeaker.com*, 2015)

Film Pensil Patah ini berdurasi 11 menit. Film ini bercerita tentang kehidupan anak dari keluarga miskin yang penuh dengan keterbatasan ingin bersekolah. Ia setiap hari diam-diam belajar di depan kelas. Suatu saat ia ketahuan. Pada akhirnya ia dapat sekolah gratis karena ada seorang guru melihat kesungguhannya.

3.4.1 Analisa SWOT (*Strength, Weakness, Opportunity, Threat*)

Tabel 3.2 Analisa SWOT

No	Analisa	“Pensil Patah”
1.	<i>Strength</i>	Ide cerita yang menarik.
2.	<i>Weakness</i>	Pengambilan gambar kurang bagus.
3.	<i>Opportunity</i>	Memiliki pesan moral dan edukasi.
4.	<i>Threat</i>	Masyarakat mempunyai daya serap tertentu dalam menyimak atau menafsirkan cerita, sehingga terkadang

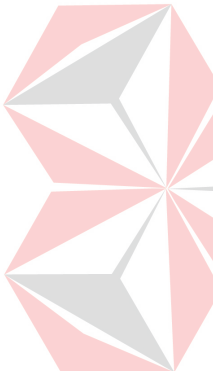
	apa yang ingin disampaikan belum tentu diterima dengan baik.
--	--

(Sumber: Olahan Peneliti)

3.5 STP (*Segmentation, Targeting, Positioning*)

Kegunaan dari STP ini adalah untuk membatasi *segmentation*, *targeting* serta *positioning* agar lebih jelas dan tidak terlalu melebar. Tabel 3.3 menunjukkan analisa STP:

Tabel 3.3 Analisa STP



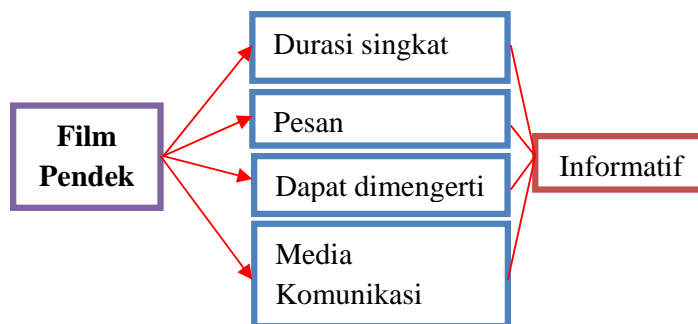
STP		Project
Segmentation dan Targeting	Geografis	Ukuran Keluarga: Seluruh Indonesia
	Demografis	Usia: Semua umur Gender: Umum (laki-laki dan perempuan) Pendidikan: tidak berpendidikan, pelajar, mahasiswa, dan sarjana.
	Psikografis	Kelas Sosial: menengah dan menengah ke bawah.
Positioning		Film pendek ini sebagai media informasi dan motivasi untuk masyarakat.

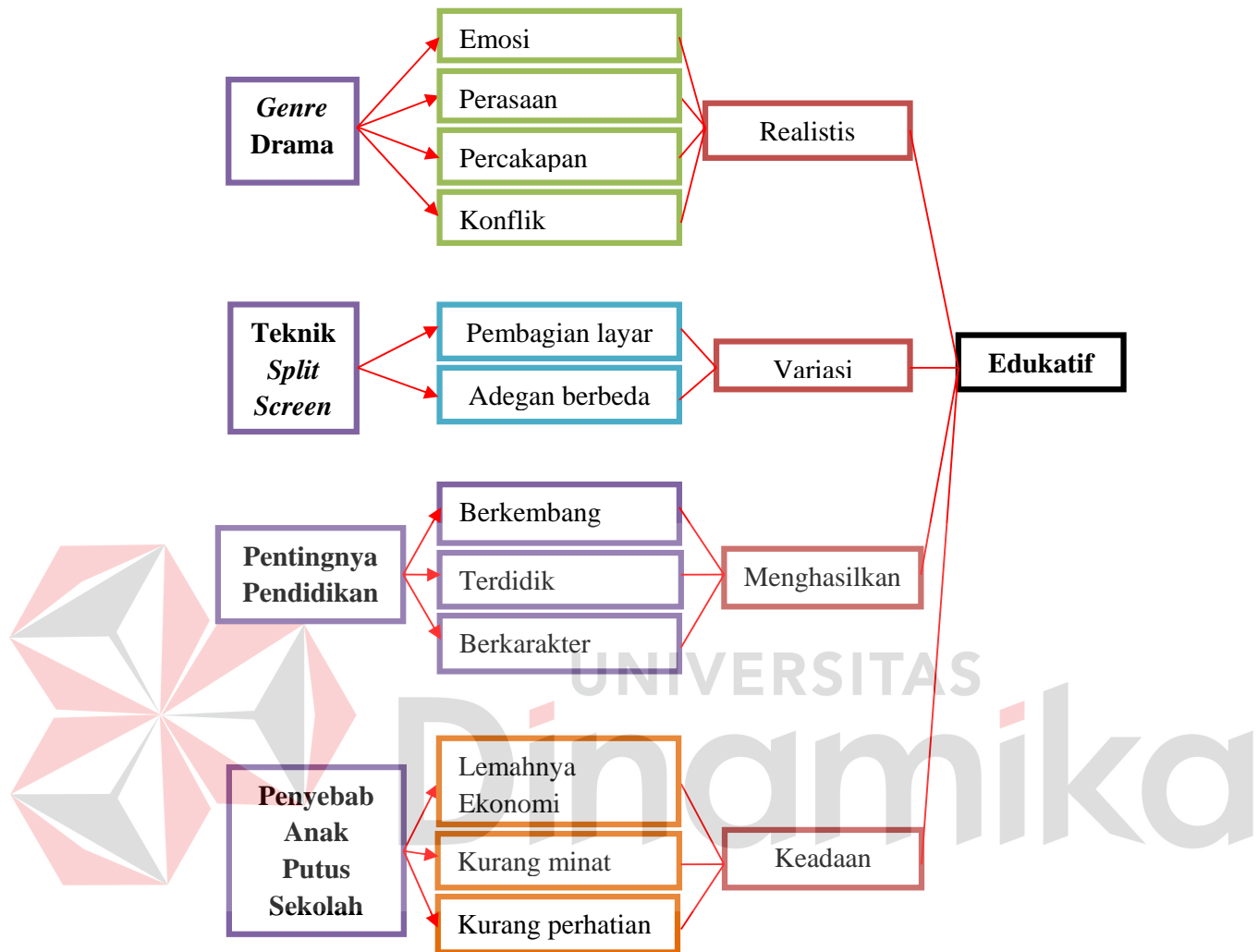
(Sumber: Olahan Peneliti)

Dari analisis STP di tabel 3.3 dapat disimpulkan bahwa pembuatan film pendek diperlukan beberapa hal yang berkaitan dengan jenis film pendek itu sendiri. Film pendek yang baik mempunyai ciri dimana konsep yang dituju dapat diterima penonton sehingga ide cerita yang dibuat mudah dipahami. Selain itu dapat disimpulkan bahwa suatu film pendek harus mampu menyampaikan pesan dengan baik dan jelas. Selain teknik yang dilakukan, penggabungan antar keduanya seimbang agar terlihat nyata. Dengan jelasnya target pasar serta penempatan film pendek maka konsep tersebut dapat diterima oleh penontonnya sesuai dengan tujuan film pendek itu dibuat.

3.6 *Keyword* Utama

Berdasarkan dari hasil pencarian data dengan melakukan wawancara, observasi dan studi literatur, didapatkan kalimat-kalimat yang digunakan sebagai pencarian *keyword*/kata kunci. Dari hasil pengumpulan data maka dilakukan analisa dari target pasar dan tujuan film pendek tentang pentingnya pendidikan ini dibuat. Analisis ini berguna untuk mencari *keyword* yang kemudian akan diterapkan dalam film.





Bagan 3.1 *Keyword* Utama

(Sumber: Olahan Penneliti)

Dari analisa *keyword* utama pada bagan 3.1, hasil dari analisa data didapatkan dari lima materi yang ada di dalam judul tugas akhir, yaitu film pendek, genre drama, teknik *split screen*, pentingnya pendidikan dan penyebab anak putus sekolah.

Dari materi film pendek terdapat empat *keyword*, yaitu *keyword* durasi singkat, pesan, mudah dimengerti, dan media komunikasi. Durasi dalam KBBI

(Kamus Besar Bahasa Indonesia) (www.kbbi.web.id) adalah lamanya sesuatu berlangsung. Pesan adalah perintah, nasihat, permintaan, amanat yang disampaikan (www.kbbi.web.id). Mengerti menurut KBBI (www.kbbi.web.id), adalah (telah dapat) menangkap (memahami, tahu) apa yang dimaksud oleh sesuatu. Dalam KBBI (www.kbbi.web.id) media adalah alat (sarana) komunikasi. Dari empat *keyword* tersebut dianalisis lebih sempit lagi dan diperoleh kata informatif. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (www.kbbi.web.id), informatif artinya memberi informasi atau menerangkan.

Dari materi genre drama terdapat empat *keyword*, yaitu *keyword* emosi, perasaan, percakapan, dan konflik. Dalam KBBI (www.kbbi.web.id) emosi adalah keadaan dan reaksi psikologis dan fisiologis (seperti kegembiraan, kesedihan, keharuan, kecintaan). Menurut KBBI (www.kbbi.web.id) perasaan adalah rasa atau keadaan batin sewaktu menghadapi sesuatu. Percakapan adalah ragam bahasa yang dipakai dalam percakapan sehari-hari (www.kbbi.web.id). Dalam KBBI (www.kbbi.web.id), konflik adalah ketegangan atau pertentangan di dalam cerita rekaan atau drama (pertentangan antara dua kekuatan, pertentangan dalam diri satu tokoh, pertentangan antara dua tokoh, dan sebagainya). Dari empat *keyword* tersebut dianalisis lebih sempit lagi dan diperoleh kata realistis. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (www.kbbi.web.id), realistis adalah nyata atau wajar.

Dari materi teknik *split screen* terdapat dua *keyword*, yaitu *keyword* pembagian layer, dan adegan berbeda. Dari dua *keyword* tersebut dianalisis lebih sempit lagi dan diperoleh kata variasi. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia

(www.kbbi.web.id), variasi adalah tindakan atau hasil perubahan dari keadaan semula bentuk (rupa) yang lain atau berbeda bentuk (rupa).

Dari materi pentingnya pendidikan terdapat tiga *keyword*, yaitu *keyword* berkembang, terdidik dan berkarakter. Dalam KBBI (www.kbbi.web.id) berkembang adalah menjadi bertambah sempurna (tentang pribadi, pikiran, pengetahuan, dan sebagainya). Terdidik adalah memelihara dan memberi latihan (ajaran, tuntunan, pimpinan) mengenai akhlak dan kecerdasan pikiran (www.kbbi.web.id). Menurut KBBI (www.kbbi.web.id), berkarakter adalah mempunyai tabiat atau mempunyai kepribadian atau berwatak. Dari tiga *keyword* tersebut dianalisis lebih sempit lagi dan diperoleh kata menghasilkan. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (www.kbbi.web.id), menghasilkan adalah mengeluarkan (mendatangkan, mengadakan) hasil atau menjadikan berhasil.

Dari materi penyebab anak putus sekolah terdapat tiga *keyword*, yaitu *keyword* lemahnya ekonomi, kurang minat dan kurang perhatian. Dalam KBBI (www.kbbi.web.id) ekonomi adalah ilmu mengenai asas-asas produksi, distribusi, dan pemakaian barang-barang serta kekayaan (seperti hal keuangan). Minat adalah kecenderungan hati yang tinggi terhadap sesuatu atau gairah/keinginan (www.kbbi.web.id). Menurut KBBI (www.kbbi.web.id), perhatian adalah tidak tertujunya perhatian kepada sesuatu. Dari tiga *keyword* tersebut dianalisis lebih sempit lagi dan diperoleh kata keadaan. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (www.kbbi.web.id), keadaan adalah suasana/situasi yang sedang berlaku.

Setelah melakukan analisis dan meruncingkan *keyword-keyword* yang telah didapatkan dari materi-materi yang dianalisis diperoleh *keyword* edukatif. Kata

edukatif menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (www.kbbi.web.id) merupakan sesuatu berkenaan dengan pendidikan, sehingga dapat disimpulkan *keyword* yang dipakai adalah *keyword* edukatif, dimana pendidikan merupakan suatu proses pembelajaran menjadi manusia yang berkualitas.

3.7 Analisa Warna

Warna merupakan suatu hal yang penting dalam menentukan respons dari orang. Warna adalah hal pertama yang dilihat oleh seseorang dan setiap warna akan memberikan kesan dan identitas tertentu (Nugroho, 2008: 1). Setelah menemukan *keyword* selanjutnya adalah analisa warna. Warna yang akan digunakan pada perancangan film pendek ini, didapatkan dari teori warna yang dikemukakan Kobayashi (1998), ketiga kata kunci tersebut termasuk dalam kategori *pretty/cantik* untuk *sweet*, *elegant/elegan* untuk *feminine*, dan *cool/sejuk* untuk *youthful*. Dalam *fashion image scale*, ketiga kategori tersebut termasuk dalam kelompok warna *soft* (lembut), *warm* (hangat), dan *cool* (sejuk). Pemilihan warna mengacu pada konsep yaitu *Cool Casual* (Cerdas). Kesan warna yang ditimbulkan warna *cool* adalah muda, gesit, riang dan warna *casual* adalah ramah, riang, optimis, berseri-seri. Warna yang dipilih seperti pada gambar 3.5 berikut ini:



Gambar 3.5 Warna biru
(Sumber: Olahan Peneliti)

3.8 Analisa Typografi

Tipografi merupakan salah satu komponen terpenting didalam dunia desain dan multimedia. Di dalam tugas akhir ini tipografi yang terpilih adalah tipografi berjenis *master of break* sebagai tipografi yang digunakan untuk judul film.

Master of Break

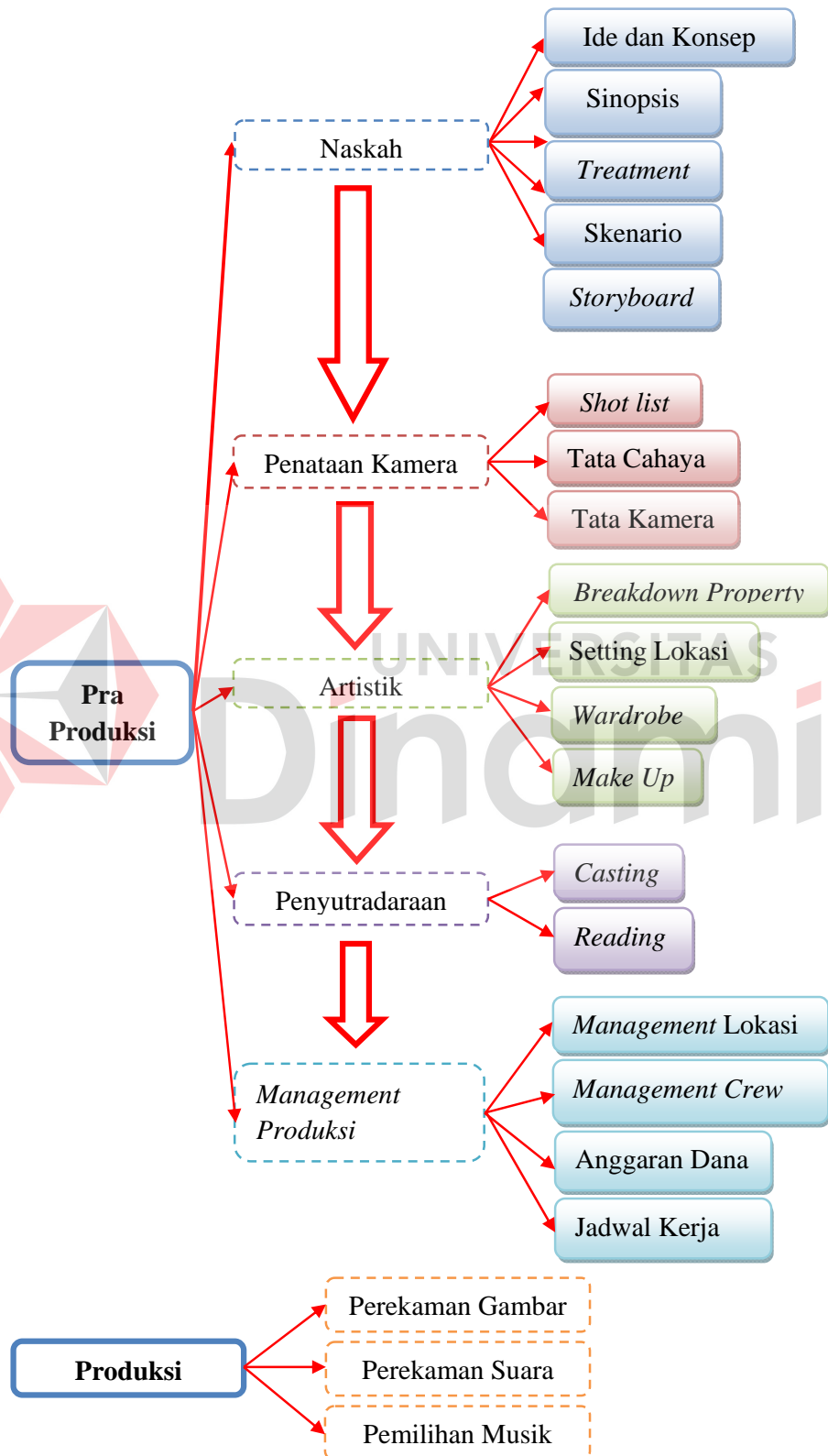
Gambar 3.6 *Master of Break*

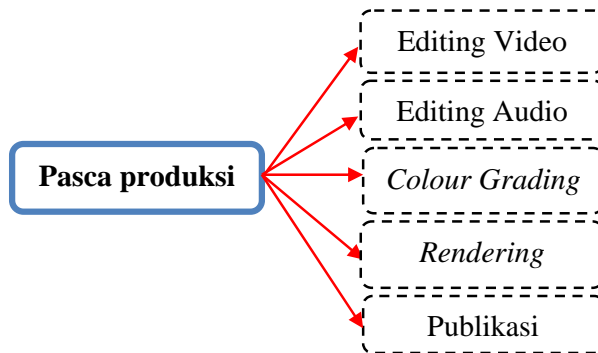
(Sumber: Olahan Peneliti)



3.9 Perancangan Karya

Berdasarkan data-data yang didapat, maka dapat dibuat sebuah perancangan dalam pembuatan film pendek bergenre drama ini. Perancangan yang tepat dan sesuai dengan tahapan pembuatan film pendek bergenre drama ini ditujukan agar konten yang akan disampaikan dalam film pendek ini sesuai dengan daya tangkap dan imajinasi konsumennya. Pada tahap perancangan karya ini dibagi menjadi beberapa proses yang dapat dilihat pada bagan 3.2.





Bagan 3.2 Perancangan Karya

(Sumber: Olahan Peneliti)

3.10 Pra Produksi

Pada tahap pra produksi, hal-hal yang dilakukan ialah mempersiapkan aspek-aspek penting yang merupakan pokok dalam perancangan karya. Pada bagian ini dijelaskan secara rinci mengenai tahap-tahap perancangan yang diperlukan dalam pembuatan karya Tugas Akhir ini.

3.10.1 Naskah

Berdasarkan permasalahan dan informasi yang telah dipaparkan pada bab sebelumnya maka terbentuk ide, konsep, dan perancangan desain film yang dijelaskan sebagai berikut:

1. Ide dan Konsep

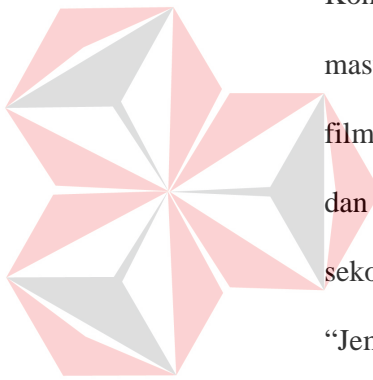
Data-data untuk mendukung ide dan konsep yang akan dibuat pada proyek tugas akhir ini.

a. Ide

Ide dalam pembuatan Tugas Akhir ini adalah menyadarkan masyarakat tentang pentingnya pendidikan dasar. Dengan melalui media film pendek dan bergenre drama dengan teknik *split screen* diharapkan penonton nantinya mampu mengetahui dan memahami bahwa mengenyam pendidikan dasar sangat penting dan sangat berguna untuk masa depan. Penonton juga akan dapat mengetahui kegunaan pendidikan dasar untuk kehidupan.

b. Konsep

Konsep pembuatan film pendek ini diawali dari melihat masih ada masyarakat yang kurang sadar akan pentingnya pendidikan dasar. Dalam film pendek bergenre drama ini akan menunjukkan tentang pendidikan dan penyebab banyaknya masyarakat yang tidak berskolah atau putus sekolah. Durasi film pendek ini 12 menit. Judul film pendek ini adalah “Jembatan Masa Depan”. *Setting* dalam film pendek ini berlokasi di kampung pemulung Surabaya. Dengan dibuatnya film pendek ini diharapkan dapat memperjelas pandangan masyarakat mengenai pentingnya pendidikan dasar bagi kehidupan. Salah satu teknik dalam membuat film pendek adalah menggunakan teknik *split screen*. Teknik *split screen* memiliki ciri khas pembagian pada layar. Di setiap adegan akan terdapat makna. Dengan menggunakan teknik *split screen* akan lebih mudah dipahami masyarakat. Teknik *split screen* tidak digunakan pada seluruh film. Warna *colour grading* yang digunakan adalah biru ke kuning-kuningan. Instrument yang dibuat oleh composer dengan tema



dramatis sehingga penonton bisa terbawa suasana yang ada dalam film. Lagu dalam film pendek ini juga khusus dibeli pada pencipta lagu agar sesuai tema. Lagu diletakkan diakhir film. Judul dalam film menggunakan jenis font *master of break*.

2. Karakter (3 Dimensi Tokoh)

a. Nama peran adalah Purnama Adi

(i) Dimensi fisiologis

Jenis kelamin : Laki-laki

Bentuk tubuh : Kurus

Usia : 7 tahun

Raut wajah : Manis

Pakaian : Kaos

Perhiasan : -

(ii) Dimensi Psikologis

Temperamen : Penakut

Watak/karakter : Cuek, tidak punya motivasi, tenang, kalem, tidak tegas.

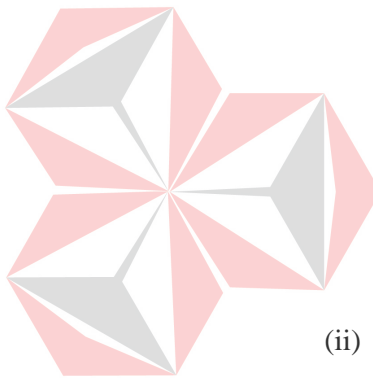
Kecerdasan : Rata-rata

(iii) Dimensi Sosiologis

Status sosial : Kelas menengah kebawah

Pekerjaan : Pemulung

Pendidikan : -



UNIVERSITAS
Dinamika

b. Nama peran adalah Rizky Pratama

(i) Dimensi fisiologis

Jenis kelamin : Laki-laki

Bentuk tubuh : Ideal

Usia : 7 tahun

Raut wajah : Manis

Pakaian : Kaos

Perhiasan : -

(ii) Dimensi Psikologis

Temperamen : Pemurung

Watak/karakter : Tekun, disiplin, rela berkorban

Kecerdasan : Cerdas

(iii) Dimensi Sosiologis

Status sosial : Menengah kebawah

Pekerjaan : Pemulung

Pendidikan : -

c. Nama peran adalah Ibu Susi

(i) Dimensi fisiologis

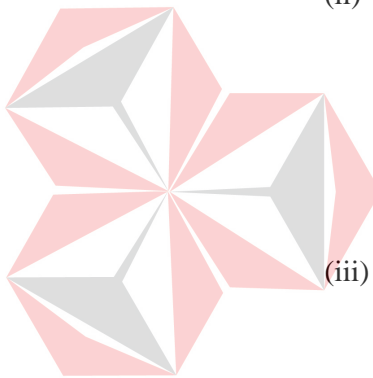
Jenis kelamin : Wanita

Bentuk tubuh : Agak gemuk

Usia : 35 tahun

Ciri-ciri tubuh : Rambut lurus

Raut wajah : Tua



UNIVERSITAS
Dinamika

Pakaian : Casual

Perhiasan : -

(ii) Dimensi Psikologis

Temperamen : Sabar

Perasaan : Perasa

Watak/karakter : Sabar, ramah

Kecerdasan : Rata-rata

(iii) Dimensi Sosiologis

Status sosial : Menengah kebawah

Pekerjaan : Pembantu rumah tangga

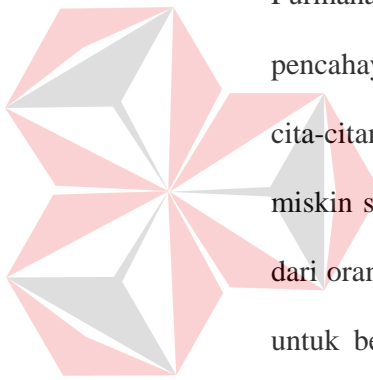
Pendidikan : SD

3. Sinopsis

Purmana dan Rizky adalah dua orang yang bersahabat dari kecil. Meskipun mereka tumbuh besar bersama dan sering melakukan banyak hal bersama.

Purmana dan Rizky memiliki karakter yang sangat berbeda. Mereka tumbuh besar di pemukiman yang kumuh. Sejak umur 5 tahun mereka sama-sama sudah mulai bekerja sebagai pemulung. Purmana dan Rizky memiliki harapan ingin bersekolah tetapi karena biaya yang terbatas, mereka harus bekerja untuk kebutuhan sehari-hari. Suatu pagi seperti hari biasa dimana Rizky memulung, Rizky melewati sebuah sekolah dan ia melihat murid-murid SD sedang bermain. Rizky hanya bisa berangan-angan kapan ia bisa ikut bersama mereka berangkat sekolah. Harapan Rizky untuk sekolah seakan tidak akan pernah terwujud, karena faktor keterbatasan ekonomi yang rendah dan harus

membantu orang tuanya. Sedangkan Purmana, orang tak mempunyai semangat untuk meraih cita-citanya seperti sahabatnya. Rizky orang yang sangat pekerja keras, optimis, dan tidak pernah putus asa. Sangat berbeda dengan Purmana yang selalu pesimis dengan keadaan hidupnya. Baginya dan ibunya bisa makan itu sudah cukup. Ibu Purmana tidak mengizinkan Permana bersekolah karena keterbatasan ekonomi. Dari sebagian hasil memulung, Rizky menyisihkan uangnya untuk membeli buku pelajaran. Disaat Rizky beristirahat, ia sering kali menggunakan waktunya untuk belajar. Sedangkan Purmana menggunakan waktu istirahat untuk tidur. Di malam hari, dengan pencahayaan yang terbatas Rizky tetap belajar dengan giat untuk mencapai cita-citanya. Rizky ingin sekali bersekolah, karena ia tidak mau menjadi miskin seperti orang tuanya saat dewasa. Rizky ingin menjadi lebih berhasil dari orang tuanya. Suatu ketika ada seseorang yang melihat ketekunan Rizky untuk belajar, orang itu menawarkan pada Rizky untuk bersekolah secara gratis. Rizky mmeminta bantuan pada orang tersebut untuk menyekolahkan sahabatnya juga. Akhirnya mereka menempuh sekolah dasar bersama. Meskipun mereka bersekolah, setelah bersekolah mereka memulung. Seiring berjalanya waktu Purmana mulai bosan bersekolah dan akhirnya Purmana memilih bermain *game online* dari pada sekolah. Sampai akhirnya Purmana putus sekolah. Dan Rizky melanjutkan pendidikannya hingga SMA. Pada akhirnya Rizky mendapat beasiswa melanjutkan ke perguruan tinggi ternama, setelah itu Rizky mendapat pekerjaan sebagai manager perusahaan. Berbeda dengan Purmana yang tidak memiliki kesungguhan untuk bersekolah.



UNIVERSITAS
Dinamika

Purmana tetap memulung hingga dewasa. Tetapi suatu ketika Rizky tidak sengaja melihat Purmana memulung di depan rumahnya. Rizky kasian pada Purmana. Rizky langsung memanggil Purmana dan Rizky menawarkan pada Purmana untuk tinggal bersamanya dan bekerja dengannya menjadi supir pribadinya. Pada akhirnya Purmana menjadi supir pribadi sahabatnya sendiri. Dan Purnama sangat menyesal apa yang telah ia lakukan dulu.

4. *Treatment* (terlampir di lampiran 1)

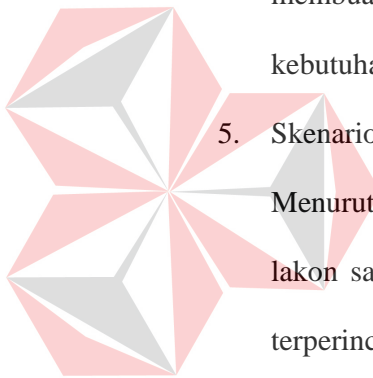
Pada saat menulis *treatment* dengan leluasa merencanakan aksi pelaku yang membuat adegan menjadi betul-betul hidup, realistik dan menunjang kebutuhan cerita/dramatik.

5. Skenario (terlampir di lampiran 2)

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), skenario adalah rencana lakon sandiwara atau film berupa adegan demi adegan yang tertulis secara terperinci.

6. *Storyboard* (terlampir di lampiran 3)

Menurut Luther dalam Sutopo (2003: 36), *storyboard* merupakan deskripsi dari setiap *scene* yang secara jelas menggambarkan obyek multimedia serta perilakunya. *Storyboard* merupakan area berisi dari sebuah gambar sketsa yang digunakan sebagai alat perencanaan untuk menunjukan secara visual bagaimana aksi sebuah cerita.



3.11 Penataan kamera

1. Shot list

Shot list adalah daftar *shot* yang akan diambil pada saat pengambilan gambar atau *shooting*. *Shot list* dibuat sedemikian rupa berdasarkan cerita yang akan ditampilkan dan dibuat secara linear sehingga akan memudahkan dalam membuat urutan *shot* yang akan dilakukan.

Tabel 3.4 *Shot List*

<i>Scene</i>	<i>Location</i>	<i>Shot List</i>	<i>Action</i>
1	Depan rumah Rizky	L.S	Purnama memulung di depan rumah Rizky. Rizky membuka gerbang rumahnya.
1	Depan rumah Rizky	M.S	Rizky melihat Purnama dan Rizky memanggilnya.
1	Depan rumah Rizky	M.C.U	Rizky mengajak Purnama masuk.
2	Garasi rumah Rizky	M.S	Purnama membuka gerbang rumah Rizky dan mengeluarkan mobil Rizky.
3	Depan rumah Rizky	L.S	Rizky keluar dari mobil.
3	Depan rumah Rizky	M.C.U	Purnama membuka pintu mobil dan Rizky masuk mobil.
3	Depan rumah Rizky	L.S	Mobil jalan.
4	Depan Cafe	L.S	Rizky dan Purnama keluar mobil dan masuk cafe.
5	Dalam Cafe	M.L.S	Rizky memesan menu.
5	Dalam Cafe	M.C.U	Rizky mengobrol membicarakan masa kecil mereka dulu.

6	Rel kereta api	L.S	Kereta api jalan.
7	Depan rumah Rizky kecil	M.C.U	Cahaya matahari .
8	Kamar rumah Rizky kecil dan Purnama kecil	M.L.S	Rizky kecil dan Purnama kecil tidur nyenyak.
8	Kamar rumah Rizky kecil dan Purnama kecil	B.C.U	Rizky kecil dan Purnama kecil membuka mata.
8	Kamar rumah Rizky kecil dan Purnama kecil	L.S	Rizky kecil dan Purnama kecil bangun tidur.
9	Depan rumah Rizky kecil	L.S	Rizky kecil berangkat memulung.
10	Jalan	E.L.S	Rizky kecil dan Purnama kecil bertemu.
10	Jalan	L.S	Rizky kecil dan Purnama kecil duduk disebuah becak dan mengobrol.
11	Dalam rumah Rizky kecil	B.C.U	Rizky kecil dan Purnama kecil menabung.
12	Rel Kereta	E.L.S	Rizky kecil berjalan di atas rel kereta api.
13	Pinggir rel kereta api	L.S	Rizky kecil belajar.
14	Depan sekolah SD	E.L.S	Rizky kecil berjalan di depan sekolah.
14	Depan sekolah SD	M.L.S	Rizky kecil mengintip di depan pagar.
15	Halaman sekolah	M.L.S	Murid-murid SD sedang bermain balon.

16	Depan rumah Rizky kecil	C.U	Rizky kecil menabung.
17	Kamar Rizky kecil dan Purnama kecil	M.C.U	Rizky kecil meminta ibunya untuk bersekolah.
18	Jalan di kampung	E.L.S	Rizky kecil dan Purnama kecil bertemu.
19	Tempat pembuangan sampah	L.S C.U	Rizky kecil memulung. Mengambil barang bekas.
20	Jalan di kampung	L.S M.L.S	Pria dari dinas berjalan. Rizky kecil duduk santai sambil belajar.
20	Jalan di kampung	M.L.S	Rizky kecil mendapatkan beasiswa gratis dari pria itu.
20	Jalan di kampung	L.S	Rizky kecil membuka surat itu dan melihatnya. Rizky kecil sangat senang.
20	Jalan di kampung	E.L.S	Rizky kecil melompat dan berlari kegirangan.
21	Kamar Rizky kecil	M.C.U	Rizky kecil belajar.
22	Depan rumah Purnama kecil	M.L.S	Keadaan rumah Purnama kecil dan Purnama kecil pamit ibunya untuk bersekolah.
23	Jalan di kampung	E.L.S	Rizky kecil berangkat sekolah.
24	Sekolah	L.S	Rizky kecil masuk gerbang sekolah.
24	Sekolah	M.C.U	Rizky kecil berjalan masuk kelas.
25	Jalan di kampung	L.S	Rizky kecil berjalan dan melompat dengan bahagia membawa buku baru ia beli.

			Purnama kecil berjalan dan melompat dengan bahagia membawa hp baru ia beli.
26	Kamar Rizky kecil dan Purnama kecil	C.U	Purnama kecil membuka dus yang berisi HP barunya. Rizky kecil membuka-buka buku barunya.
27	Depan rumah Rizky kecil	L.S C.U	Purnama kecil asyik bermain Hp. Tangan Purnama sedang bermain.
28	Jalan	L.S	Purnama remaja bersantai sambil menikmati makanannya.
28	Rel kereta api	L.S	Rizky remaja berjalan di atas rel kereta api.
29	Rel kereta api	L.S	Rizky remaja dan Purnama remaja berjalan di atas rel kereta api.
30	Jalan	L.S	Purnama remaja memulung.
31	Kampus	L.S	Rizky remaja masuk dalam kampus.
33	Dalam ruang kantor	M.C.U C.U	Rizky bekerja. Tangan Rizky sedang mengetik.
34	Cafe	M.C.U	Rizky dan Purnama mengobrol.

(Sumber: Olahan Peneliti)

2. Tata Cahaya

Pada pengambilan adegan pada film pendek ini akan menggunakan cahaya alami yaitu cahaya matahari dan cahaya buatan. Namun pada saat pengambilan adegan di dalam ruangan akan menggunakan 2 lampu, yaitu *key light* yang menjadi sumber cahaya utama dan *fill light* yang menjadi cahaya penyeimbang/ pengisi untuk menentukan gelap atau terangnya bayangan jatuh. Peralatan *lighting* yang akan digunakan antara lain 2 LED *video light*.



Gambar 3.7 LED Video Light
(Sumber: Olahan Peneliti)

3. Tata Kamera

Beberapa *shot* yang digunakan dan diterapkan dalam film pendek tentang pentingnya pendidikan dasar ini diantaranya adalah *Extreme Long Shot*, *Long Shot*, *Medium Shot*, *Medium Close Up*, *Close Up*. Untuk pergerakan kamera menggunakan *Panning*, *Tilting* dan *Zooming*.

3.12 Artistik

1. *Breakdown Property*

Setelah skenario dan *storyboard* selesai dibuat, *art director* akan menentukan benda-benda pendukung untuk menambah nilai dramatis. Properti yang diperlukan untuk pembuatan film pendek ini.

2. *Setting Location*

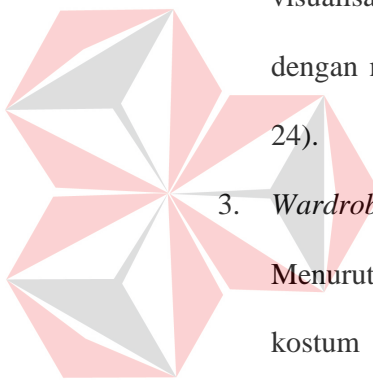
Scene-scene yang sudah disepakati bersama atau menjadi *final draft scenario* akan digunakan untuk melanjutkan proses pembuatan film ke tahap visualisasi atau *shooting* pengambilan gambar. Tahap visualisasi ini diawali dengan mencari lokasi *shooting* yang cocok dengan konsep (Santoso, 2013: 24).

3. *Wardrobe*

Menurut Santoso (2013: 25), bagian ini bertanggung jawab dengan semua kostum yang digunakan oleh pemain saat *shooting*. Bagian kostum juga bertugas mencatat baju dan segala aksesoris yang digunakan pada sebuah *scene*.

4. *Make up*

Make up berfungsi untuk menjaga tampilan wajah para pemain tetap wajar dan terjaga konituitasnya dalam satu *scene*. Selain harus menguasai cara *make up*, *make up artist* juga harus memahami *make up special effect*.



3.13 Penyutradaraan

1. Rencana tokoh/*Casting*

Tahap casting merupakan salah satu bagian yang tidak mudah yaitu memilih pemeran untuk film yang akan di buat. Setelah *storyboard* yang menjadi acuan selesai diolah, maka dilakukan *casting* pemain, pemilihan kostum, dan mencari *setting* lokasi sebelum proses syuting.



Gambar 3.8 Rencana Tokoh
(Sumber: Olahan Peneliti)



Gambar 3.9 Rencana Tokoh
(Sumber: Olahan Peneliti)

2. Latihan/*Reading*

Setelah pemain yang memerankan film pendek terpilih, maka dilakukan latihan dengan membaca naskah. Latihan ini dilakukan agar pemain dapat keluar dari karakter pribadinya dan masuk ke dalam karakter tokoh yang

diperankan, selain itu juga dapat fokus dengan gestur, ekspresi, intonasi dan dialog pada naskah.

3.14 *Management Produksi*

Pada tahap ini management produksi dibagi menjadi beberapa tahap, yaitu:

1. *Management Location*

Tabel 3.5 Lokasi Syuting

<i>Scene</i>	<i>Location</i>
1	Depan rumah Rizky.
2	Garasi rumah Rizky.
3	Depan rumah Rizky.
4	Cafe Liberia.
5	Rel kereta api.
6	Depan rumah Rizky kecil.
7	Kamar rumah Rizky kecil dan Purnama kecil.
8	Depan rumah Rizky.
9	Jalan.
10	Dalam rumah Rizky.
11	Dalam rumah Rizky kecil dan Purnama kecil.
12	Rel kereta api.
13	Pinggir rel kereta api.
14	Depan sekolah SD.
15	Depan rumah Rizky kecil.
16	Jalan.
17	Kamar Rizky kecil dan Purnama kecil.
18	Depan rumah Purnama.
19	Jalan.
20	Sekolah.

21	Jalan.
22	Kamar Rizky kecil dan Purnama kecil.
23	Jalan.
24	Rel kereta api.
25	Jalan .
26	Kampus.
27	Dalam ruang kantor.
28	Cafe.

(Sumber: Olahan Peneliti)

2. Management Crew

Setiap pembuatan film membutuhkan *crew* produksi yang sesuai dengan bidang yang ada dilapangan, yang terdiri dari beberapa divisi sebagai berikut:

- a. *Exsecutive Produser* : Rahadi Agung Prasetyo.
- b. *Produser* : Tabita Kristian Septiani.
- c. *Director* : Tabita Kristian Septiani.
- d. *Assistant Director* : Almaviva Sakina Rofiandi.
- e. *Production Manager* : Tabita Kristian Septiani.
- f. *Production Accountant* : Tabita Kristian Septiani.
- g. *Casting Director* : Tabita Kristian Septiani.
- h. *Script Writer* : Tabita Kristian Septiani.
- i. *Editor* : Kevin Kristobratha dan Tabita Kristian Septiani.
- j. *Property and Wardrobe* : Tabita Kristian Septiani.
- k. *Make Up* : Else Rahmawati.
- l. *Comproser* : Ical Major.

- m. *Director Of Photograpy* : Efatha Arauna Lumadyo.
- n. *Cameraman* : Efatha Arauna Lumadyo, Tabita Kristian Septiani, Ahmad Arvin Lazuardi dan Abdul Ragib.
- o. *Lighting* : Muhammad Apri Sastriono, Ahmad Arvin Lazuardi, Almaviva Sakina Rofiandi dan Tabita Kristian Septiani.

3. Anggaran Dana

Dalam kegiatan pembuatan film pendek Tugas Akhir ini, anggaran dana diuraikan sebagai berikut:

Tabel 3.6 Anggaran Dana

Pra Produksi (Riset & Hunting)		
Transportasi (BBM)	Rp.	200.000,-
Pulsa	Rp.	100.000,-
Jilid Proposal	Rp.	5.000,-
Administrasi (Tinta, Kertas A4)	Rp.	150.000,-
Ijin Produksi	Rp.	200.000,-
Total Pra Produksi	Rp.	655.000,-
Produksi		
Talent @Rp. 200.000/orang	Rp.	1200.000,-
Komunikasi (Pulsa)	Rp.	100.000,-
Konsumsi @Rp. 225.000/hari x 4 hari	Rp.	1000.000,-
Transport (BBM)	Rp.	500.000,-
Baterai Mic	Rp.	100.000,-
Sewa Mic DSLR @ Rp. 50.000/ hari x 4 hari	Rp.	200.000,-
Sewa Tascam	Rp.	280.000,-

@ Rp. 70.000/ hari x 4 hari	
Sewa Kamera DSLR @ Rp. 100.000,- /hari x 4 hari	Rp. 400.000,-
Sewa Rumah	Rp. 300.000,-
Sewa LED @ Rp. 50.000/ hari x 4 hari	Rp. 200.000,-
Sewa Slider @ Rp. 150.000/ hari x 2 hari	Rp. 300.000,-
Total Pra Produksi	Rp. 4.580.000,-
Paska Produksi	
Konsumsi	Rp. 200.000,-
DVD	Rp. 20.000,-
Total Paska Produksi	Rp. 220.000,-
Total Keseluruhan	Rp. 5.455.000,-

(Sumber: Olahan Peneliti)

4. Jadwal Kerja (dilampirkan lampiran 4)

Call sheet merupakan susunan jadwal kerja dalam pembuatan film.

3.15 Produksi

Produksi adalah proses pengerjaan yang utama setelah semua konsep, persiapan, data-data telah terkumpul menjadi satu dan siap untuk disusun menjadi suatu karya.

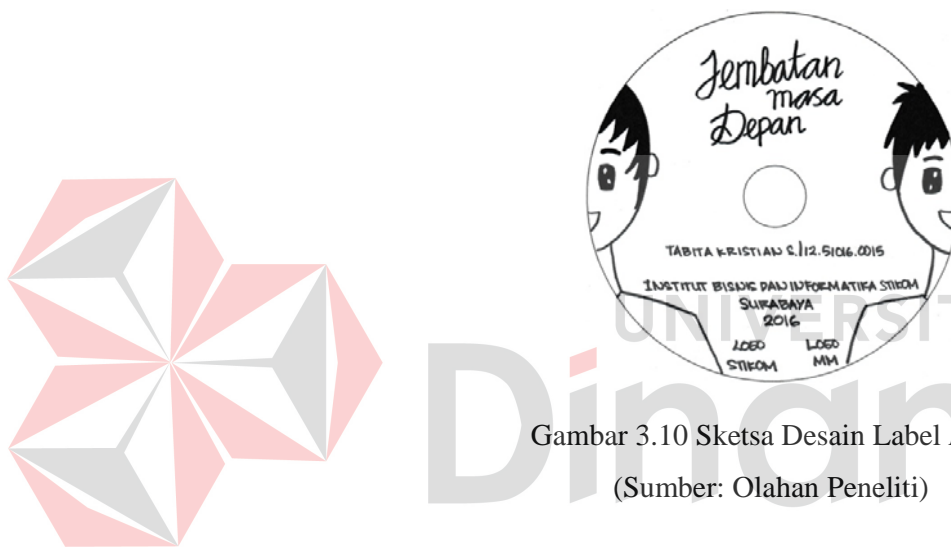
3.16 Pasca Produksi

Pasca produksi adalah tahap dimana film pendek ini telah selesai dibuat. Pada tahap ini dilakukan pembuatan kemasan film dan kegiatan publikasi.

1. Kemasan

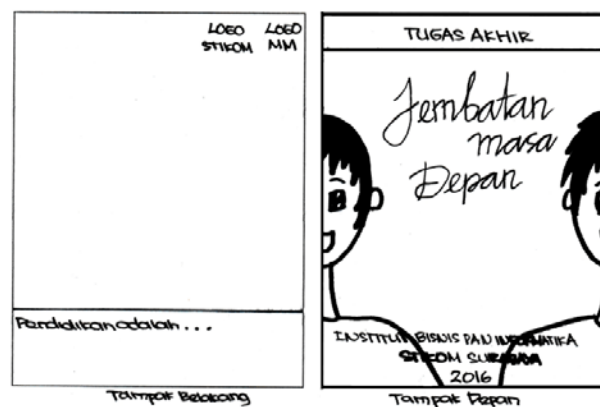
Film yang sudah jadi ini diburn pada kepingan CD. Setelah diburn, kepingan CD dimasukkan dalam CD-Case. Agar kepingan CD dan CD-Case tidak terkesan *plain*, maka dibuatlah desain untuk *label* CD dan *cover case* dengan sketsa sebagai berikut:

a. Desain Label DVD



Gambar 3.10 Sketsa Desain Label DVD
(Sumber: Olahan Peneliti)

b. Desain Cover Case

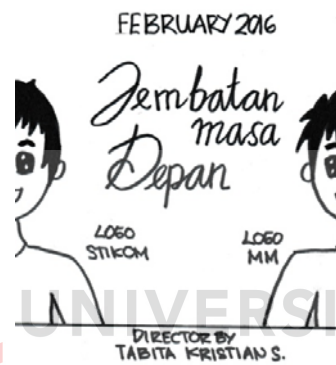


Gambar 3.11 Sketsa Desain Cover Case CD
(Sumber: Olahan Peneliti)

2. Publikasi

Kegiatan publikasi meliputi kegiatan di pameran, pembuatan poster, promosi di media sosial serta pembuatan *merchandise* berupa sticker, kaos, mug dan pin. Berikut adalah hal-hal yang terkait dengan pembuatan poster dan pembuatan *merchandise*:

a. Poster



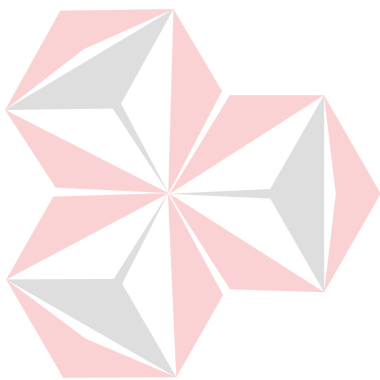
Gambar 3.12 Sketsa Desain Poster
(Sumber: Olahan Peneliti)

b. Merchandise

Pembuatan *merchandise* dilakukan untuk mendukung kegiatan pengenalan film pendek kepada masyarakat. Untuk film pendek ini dipilih *merchandise* dalam bentuk stiker, pin, kaos dan mug.



Gambar 3.13 Sketsa Desain *Merchandise* Stiker dan Pin
(Sumber: Olahan Peneliti)



Gambar 3.14 Sketsa Desain *Merchandise* Kaos
(Sumber: Olahan Peneliti)

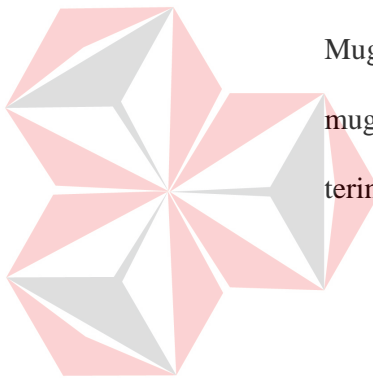
Kaos dipilih karena dapat bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari, pemberian logo.



Gambar 3.15 Sketsa Desain *Merchandise* Mug

(Sumber: Olahan Peneliti)

Mug dipilih karena dapat bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari, pada mug didesain sesuai dengan tema film diharapkan agar pengguna mug teringat pada film ini.



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB IV

IMPLEMENTASI KARYA

Pada Bab IV ini membahas tentang bagaimana penerapan elemen-elemen rancangan karya terhadap pengembangan film pendek ini.

4.1 Produksi

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

Berikut ini teknik produksi yang akan digunakan dan diterapkan dalam tahap produksi:

1. Setting Artistik Lokasi

Sutradara lebih mengutamakan setting artistik *outdoor* saat produksi, hal ini dimaksudkan agar visual di film pendek memberikan kesan nyata bukan hanya lokasi dianggap biasa tetapi sesuai dengan tema dan keadaan yang diinginkan sutradara.

2. Setting Perekaman

Pembuatan film pendek ini sistem perekaman dilakukan secara langsung. Selain itu *crew* juga akan menggunakan sistem perekaman tidak langsung untuk unsur *audio* yang diantaranya meliputi *sound effect*, dialog, dialog

narasi dan instrumen musik. Peralatan yang digunakan dalam perekaman ini beraneka ragam sesuai dengan perancangan *shotting list* yang dibuat oleh tim, berbagai alat yang disiapkan seperti *slider camera*, *recording*, dan masih banyak lainnya. Beberapa alat tersebut memiliki fungsi yang menghasilkan gambar dan audio lebih hidup dan mempermudah proses produksi.

3. Teknik Pengambilan Gambar

Teknik pengambilan gambar pada film pendek ini digunakan dengan *multiple camera*, yaitu pengambilan gambar menggunakan lebih dari satu kamera, dengan pertimbangan agar mempercepat produksi dan mempermudah teknis pengambilan karena objek yang ditangkap adalah objek banyak bergerak sehingga tim produksi dapat menyingkat waktu dengan adanya *multiple camera*. Beragam teknik digunakan untuk mengambil sebuah adegan agar menimbulkan kesan nyata dan tidak membosankan saat khalayak umum atau penonton menyaksikan hasil dari film ini, film pendek ini merupakan film berbeda dari film lainnya, setiap *scene* mengandung arti yang beraneka ragam. Pengambilan gambar menggunakan *multiple camera* di dalam film ini mempunyai banyak fungsi, diantaranya anggota tim dapat mempersingkat waktu produksi.

4. *Lighting*

Lighting atau pencahayaan memiliki peran yang sangat penting dalam pembuatan film pendek. *Lighting* telah lama menjadi kelengkapan penting pada pembuat film, dibawah cahaya penciptaan suasana tidak terbatas akan bisa dibentuk aksentuasi dalam *scene*. Intensitas cahaya dan warna cahaya

adalah aspek-aspek tujuan menghasilkan kualitas cahaya yang baik, hal tersebut terbukti membuat reaksi warna cahaya dapat membantu menciptakan suasana.

4.1.1 *Behind The Scene*

Berikut adalah dokumentasi *behind the scene* film “Jembatan Masa Depan”:



Gambar 4.1 Dokumentasi *Behind The Scene* 1.

(Sumber: Hasil Olahan Peneliti)



Gambar 4.2 Dokumentasi *Behind The Scene* 2.

(Sumber: Hasil Olahan Peneliti)



Gambar 4.3 Dokumentasi *Behind The Scene* 3.

(Sumber: Hasil Olahan Peneliti)



Gambar 4.4 Dokumentasi *Behind The Scene* 4.

(Sumber: Hasil Olahan Peneliti)



Gambar 4.5 Dokumentasi *Behind The Scene* 5.

(Sumber: Hasil Olahan Peneliti)



Gambar 4.6 Dokumentasi *Behind The Scene* 6.

(Sumber: Hasil Olahan Peneliti)



Gambar 4.7 Dokumentasi *Behind The Scene* 7.

(Sumber: Hasil Olahan Peneliti)



Gambar 4.8 Dokumentasi *Behind The Scene* 8.

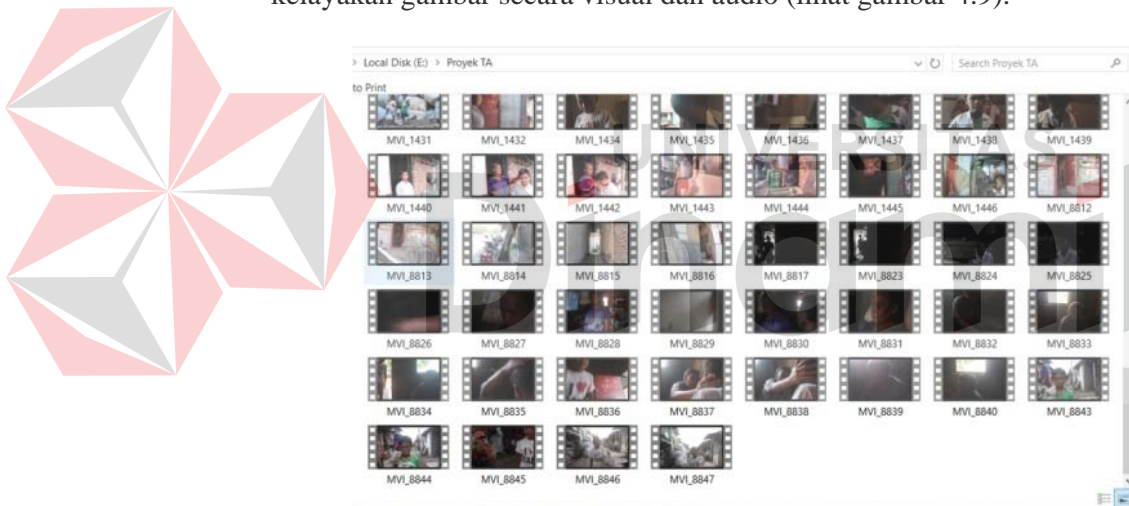
(Sumber: Hasil Olahan Peneliti)

4.2 Pasca Produksi

Pembahasan pada tahap berikut adalah tentang tahap terakhir produksi sebelum karya film pendek ini dipublikasikan. Pada tahapan pasca produksi ini dilakukan proses *editing* dan penambahan *sound* efek dan lagu dengan beberapa langkah yang harus dilakukan, yaitu:

1. Proses Pemilihan Video

Proses awal dimana menyeleksi beberapa *stock shot* atau hasil rekaman pada saat produksi berjalan. Materi pemilihan yang dilakukan berdasarkan kelayakan gambar secara visual dan audio (lihat gambar 4.9).

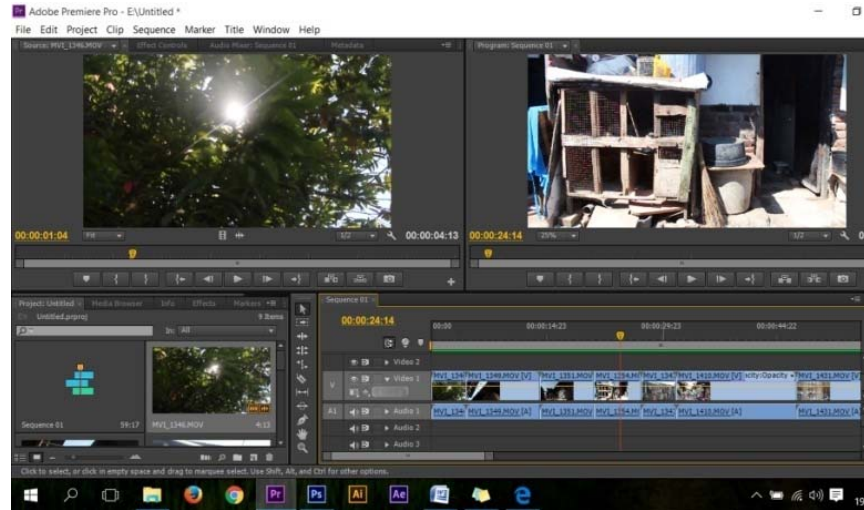


Gambar 4.9 Screen Shot Stock Shot Video.

(Sumber: Hasil Olahan Peneliti)

2. Proses Penataan Stock Shoot

Proses ini dilakukan dengan bantuan program *editing* video, setelah melakukan pemilihan *video stock shot* atau hasil rekaman pada saat produksi berjalan, Proses selanjutnya melakukan penataan yang mengacu kepada *storyboard* (lihat gambar 4.10).

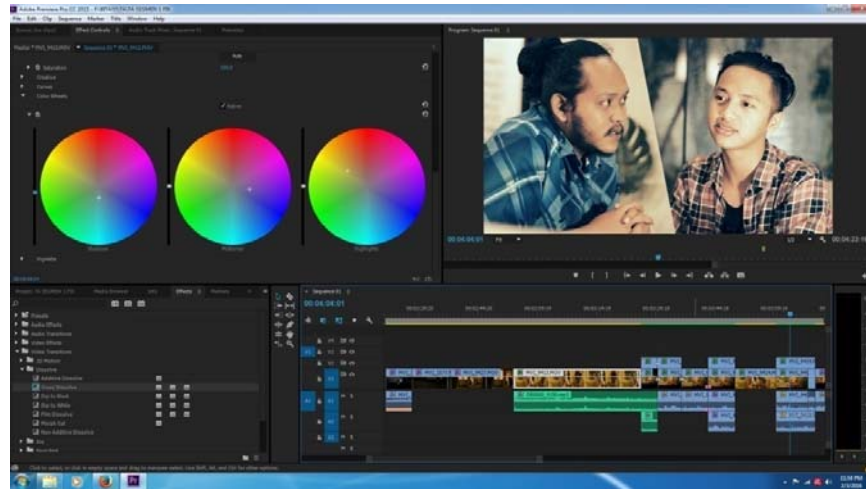


Gambar 4.10 *Screen Shot Penataan Stock Shot Video*
(Sumber: Hasil Olahan Peneliti)

Editing yang dilakukan merupakan hasil kerja yang rumit dikarenakan pengolahan hasil gambar merupakan objek bergerak, jika tidak ada kesinambungan gerak dapat mengakibatkan kejanggalan. Memahami secara mendasar pengolahan gambar memang harus dilakukan dengan teliti.

3. *Proses Colour Grading Effect*

Dalam proses ini adalah merubah atau memodifikasi warna terhadap gambar sehingga menimbulkan kesan tertentu (lihat gambar 4.11).

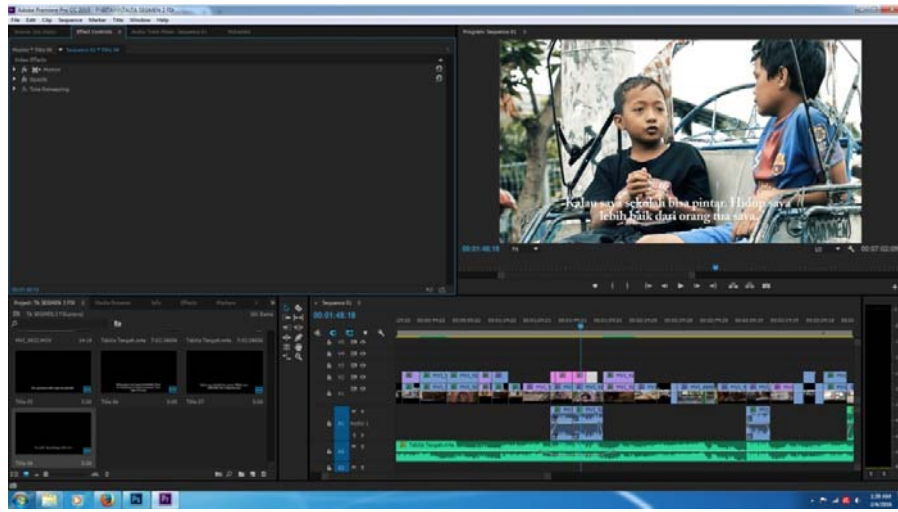


Gambar 4.11 *Screen Shot Proses Colour Grading Effect.*

(Sumber: Hasil Olahan Peneliti)

4. *Sound Editing*

Dalam proses ini penambahan background dilakukan guna mendukung tatanan visual. Proses *sound editing effect* pada film pendek bergenre drama “Jembatan Masa Depan” ini menggunakan *original soundtrack* yang dibuat sesuai tema. Dan selanjutnya pada prosesnya *sound* dalam film pendek drama “Jembatan Masa Depan” terbagi menjadi 2 *channel* dimana *channel* pertama berisikan suara asli yang dihasilkan dari gambar dan chanel kedua adalah suara/musik tambahan yang diberikan (Lihat gambar 4.12).

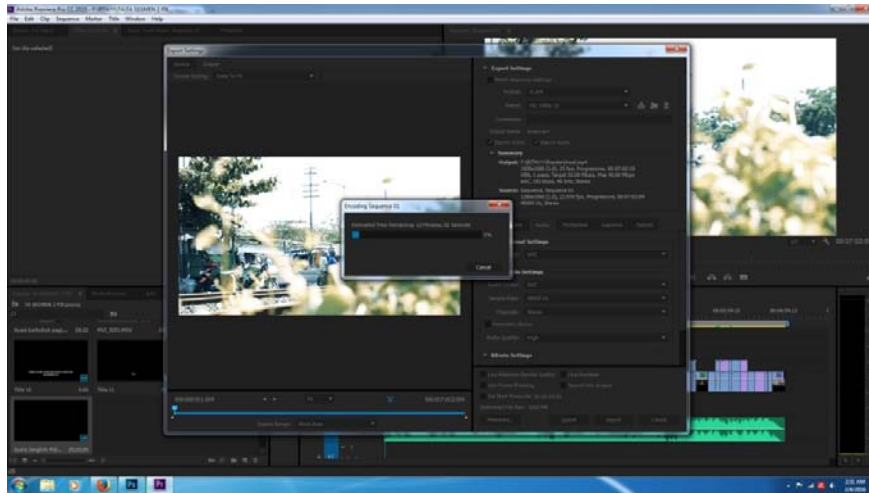


Gambar 4.12 *Screen Shot Proses Sound Editing*

(Sumber : Hasil Olahan Peneliti)

5. *Rendering*

Adalah proses akhir dari pasca produksi dimana semua proses *editing stock shot* disatukan menjadi sebuah format media. Dalam proses *rendering* (Lihat gambar 4.13) memiliki pengaturan tersendiri sesuai hasil yang diinginkan. Ada beberapa tahapan melakukan rendering yang perlu dilakukan adalah mengatur *setting render* seperti resolusi atau format video. Waktu yang dibutuhkan untuk merender proyek ini cukup lama, tergantung kualitas yang diharapkan dari *editor*. Setelah selesai *rendering*, maka film telah selesai.



Gambar 4.13 *Screen Shot Proses Sebelum Rendering*

(Sumber : Hasil Olahan Peneliti)

6. Mastering

Mastering merupakan proses dimana file yang telah dirender dipindahkan ke dalam media kaset, *VCD*, *DVD* atau media lainnya dengan menggunakan *software* berbeda dari tahap yang telah dilalui diatas. Film pendek ini menggunakan media *DVD* karena kapasitas untuk menyimpan besar dan kualitas video yang tersimpan merupakan *High Definition* (HD).

4.3 Publikasi

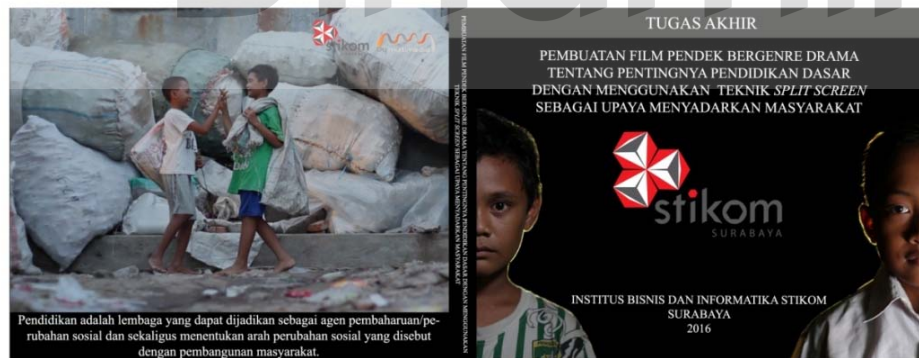
Pada saat film sudah memasuki tahap publikasi, maka akan dibuat media promosi dan mempublikasikan proyek Tugas Akhir ini kepada masyarakat, dalam publikasi dapat menggunakan berbagai macam media. Mulai dari media grafis, media dengar dan media video. Media publikasi yang digunakan dalam film pendek bergenre drama ini adalah poster dan *DVD*. Konsep pembuatan poster dan *DVD* film ini telah dibahas sebelumnya pada BAB III, dan diimplementasikan

kedalam media cetak berupa poster, stiker, pin dan *DVD* (lihat gambar 4.14 dan 4.15).



Gambar 4.14 Label *DVD*

(Sumber : Hasil Olahan Peneliti)



Gambar 4.15 Desain *DVD Cover*

(Sumber : Hasil Olahan Peneliti)



Gambar 4.16 Poster film “Jembatan Masa Depan”

(Sumber: Hasil Olahan Peneliti)



Gambar 4.17 Desain Stiker dan Pin

(Sumber: Hasil Olahan Peneliti)

4.4 Screen Shot Film “Jembatan Masa Depan”

Berikut adalah gambar-gambar *screen shot* film pendek bergenre drama berjudul “Jembatan Masa Depan”:



Gambar 4.18 *Screen Shot* Judul Film “Jembatan Masa Depan”
(Sumber: Hasil Olahan Peneliti)

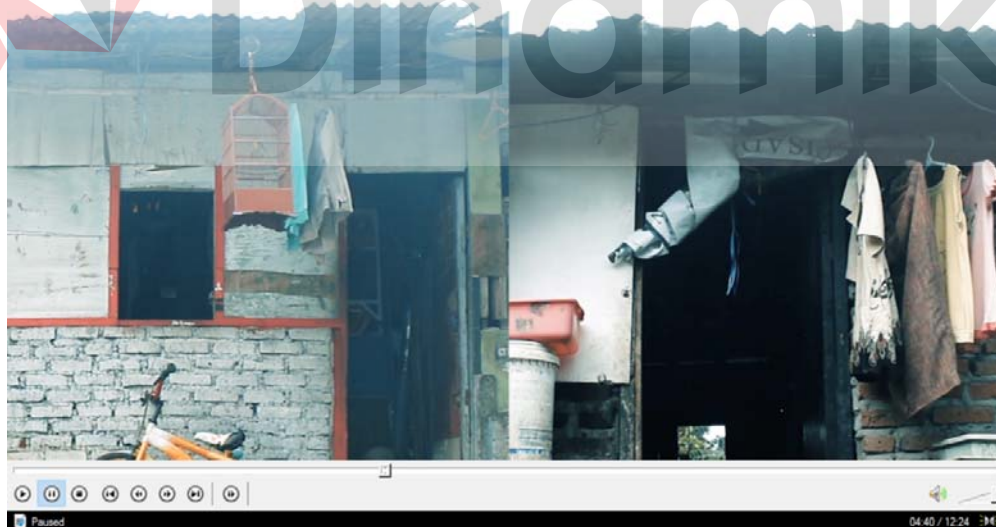


Gambar 4.19 *Screen Shot Opening 1*
(Sumber: Hasil Olahan Peneliti)



Gambar 4.20 *Screen Shot Opening 2*

(Sumber: Hasil Olahan Peneliti)



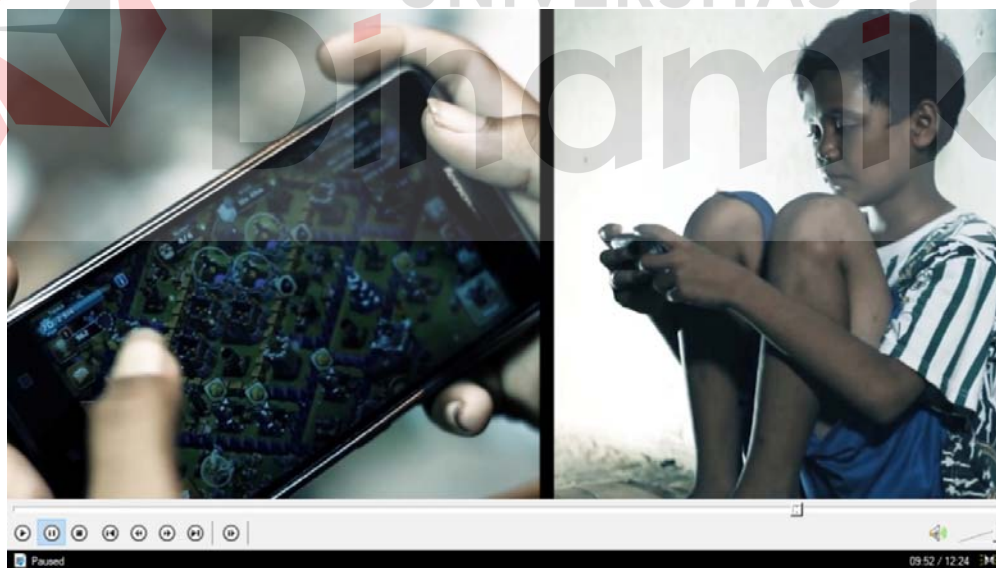
Gambar 4.21 *Screen Shot Splt Screen Effect 1*

(Sumber: Hasil Olahan Peneliti)



Gambar 4.22 *Screen Shot Splt Screen Effect 2*

(Sumber: Hasil Olahan Peneliti)



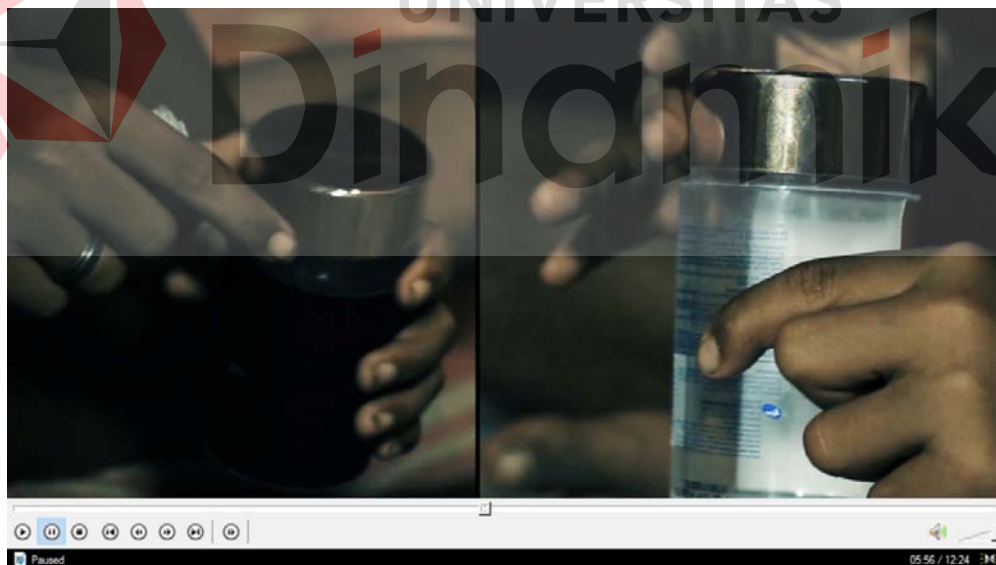
Gambar 4.23 *Screen Shot Split Screen Effect 3*

(Sumber: Hasil Olahan Peneliti)



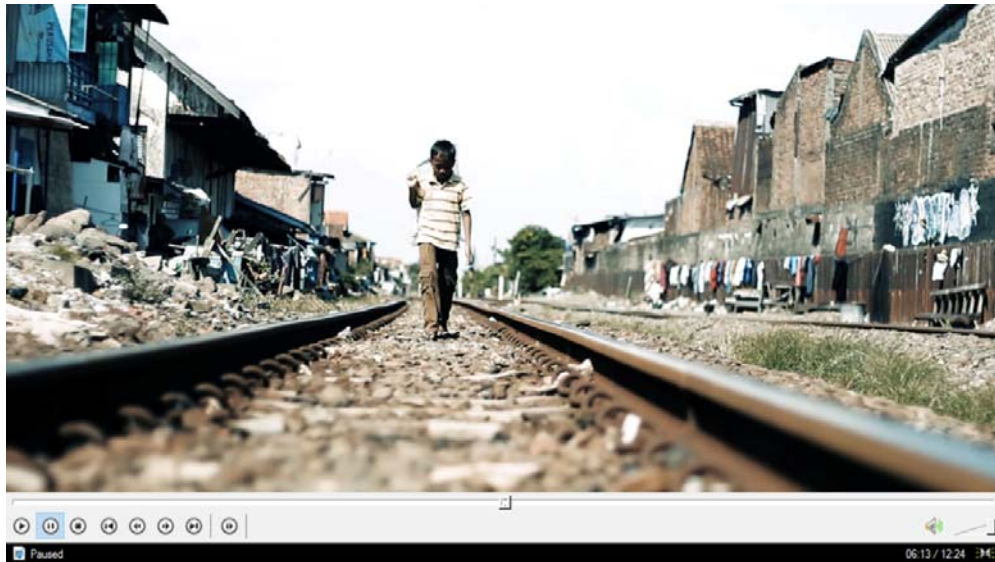
Gambar 4.24 *Screen Shot Dialog*

(Sumber: Hasil Olahan Peneliti)

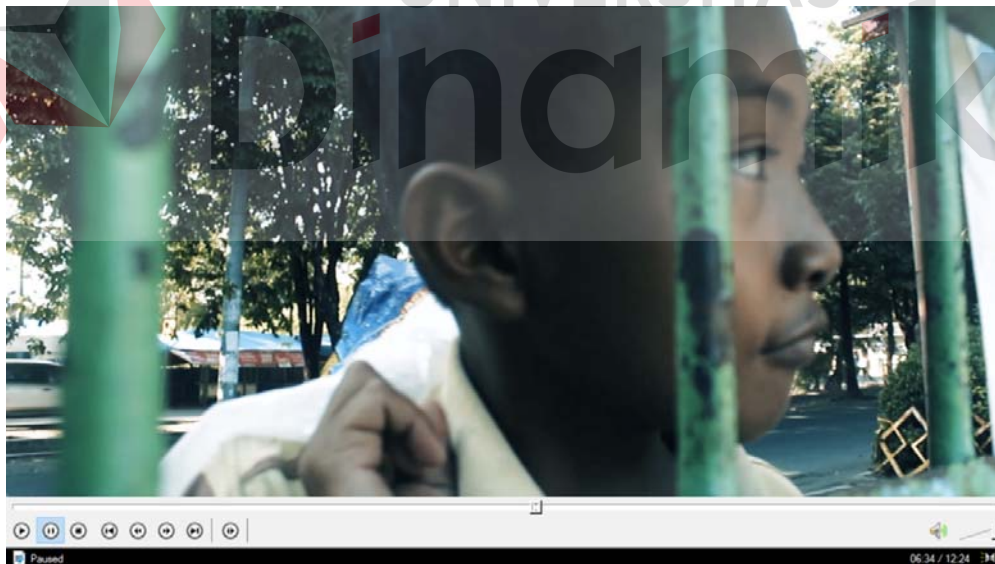


Gambar 4.25 *Screen Shot Split Screen Effect 4*

(Sumber: Hasil Olahan Peneliti)



Gambar 4.26 *Screen Shot* Rizky Memulung
(Sumber: Hasil Olahan Peneliti)



Gambar 4.27 *Screen Shot* Mengintip Di Gerbang Sekolah
(Sumber: Hasil Olahan Peneliti)



Gambar 4.28 *Screen Shot* Murid Sekolah

(Sumber: Hasil Olahan Peneliti)



Gambar 4.29 *Screen Shot* Akhir Film

(Sumber: Hasil Olahan Peneliti)

4.5 Dokumentasi Pameran

Berikut adalah dokumentasi pameran yang diselenggarakan di Ciputra World Surabaya pada tanggal 5 februari 2016 sampai 7 februari 2016:



Gambar 4.30 Dokumentasi *Stand Pameran*
(Sumber: Hasil Olahan Peneliti)



Gambar 4.31 Dokumentasi Pengunjung Pameran 1
(Sumber: Hasil Olahan Peneliti)



Gambar 4.32 Dokumentasi Pengunjung Pameran 2

(Sumber: Hasil Olahan Peneliti)



Gambar 4.33 Dokumentasi Pengunjung Pameran 3

(Sumber: Hasil Olahan Peneliti)



Gambar 4.34 Dokumentasi Pengunjung Pameran 4
(Sumber: Hasil Olahan Peneliti)



Gambar 4.35 Dokumentasi Pengunjung Pameran 5
(Sumber: Hasil Olahan Peneliti)



Gambar 4.36 Dokumentasi Pengunjung Menulis Form Saran 1
(Sumber: Hasil Olahan Peneliti)



Gambar 4.37 Dokumentasi Pengunjung Menulis Form Saran 2
(Sumber: Hasil Olahan Peneliti)

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Berdasarkan seluruh penelitian hasil produksi yang telah dilaksanakan, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Pembuatan film pendek bergenre drama tentang pentingnya pendidikan dasar dengan mengangkat kehidupan pemulung sangat butuh ketelitian dalam segi karakter pemeran, seperti pemilihan pemain/*casting* yang benar-benar mendalami perannya agar terlihat realistis.
2. Film pendek yang bertema pendidikan memiliki pengaruh yang sangat besar kepada para penikmat film untuk sebuah pesan yang sebenarnya terkandung di dalam film tersebut.
3. Sebuah film pendek diharapkan tak hanya menjadi sebuah wahana hiburan semata melainkan menjadi sebuah kajian yang menarik yang dapat dikembangkan dalam ilmu pengetahuan dan disiplin ilmu yang lain. Yang tentunya memiliki tujuan positif yang diinginkan bersama.

5.2 Saran

Berdasarkan seluruh hasil produksi yang telah dilaksanakan, terdapat beberapa saran untuk penelitian ini, yaitu:

1. Penelitian tentang pendidikan dalam realitas masyarakat yang di aplikasikan kedalam sebuah karya film pendek ini diharapkan dapat menjadi wawasan,

inspirasi dan hiburan bagi para masyarakat luas. Penulis berharap bagi peneliti selanjutnya supaya dapat menampilkan film dengan genre yang sama dan dengan mengangkat kehidupan sosial dengan sudut pandang yang berbeda.

2. Penulis mengakui masih banyak kekurangan dalam mengaplikasikan hasil penelitian ini kedalam film pendek karena dalam pembuatan film pendek ini sangat diperlukan perencanaan dan perancangan yang lebih matang dan didukung oleh beberapa pemilihan *crew* dengan spesifikasi (*job descriptions*) tersendiri dan peralatan yang dipakai pada waktu produksi haruslah mempunyai standarisasi untuk memproduksi film, seperti *slider*, *lighting*, *steadicam*, dan *boomer* sebagai *mixing* untuk suara. Namun dalam pembuatan film pendek bergenre drama berjudul “Jembatan Masa Depan” ini dikerjakan dengan jumlah *crew* yang terbatas dan peralatan produksi yang terbatas pula.



DAFTAR PUSTAKA

Sumber Buku:

- Alfian, Rokhmansyah. 2014. *Studi dan Pengkajian Sastra: Perkenalan Awal Terhadap Ilmu Sastra*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Ardianto, Elvianaro dan Lukiati Erdinaya. 2014. *Komunikasi Masa Suatu Penghantar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, Suharsimi, dkk. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Bogdan, Robert dan Taylor 1992. *Introduction to Qualitative Research Methods*. Surabaya: Usaha Nasional.
- Bogdan, Robert C. & Sari Knop Biklen. 2007. *Qualitative Research For Education*. Bonston: Pearson.
- BPS. 2013. *Provinsi Jawa Timur dalam Angka 2013*. Surabaya: Badan Pusat Statistik Provinsi Jawa Timur.
- Budianta, Melanie, dkk. 2002. *Membaca Sastra*. Magelang: Indonesiatara.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2004. *Undang-undang Nomer 20 Tahun 2003 Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Depdiknes.
- Nugroho, Eko. 2008. *Pengenalan Teori Warna*. Yogyakarta: Andi.
- Dinas Pendidikan. 2014. *Statistik Pendidikan Formal Tahun Pelajaran 2012/2013*. Surabaya: Dinas Pendidikan Provinsi Jawa Timur.
- Effendy, Heru. 2002. *Mari Membuat Film Panduan Untuk Menjadi Produser*. Yogyakarta: Panduan dan Pustaka Konfiden.
- Effendy, Onong Uchjana. 1999. *Ilmu Komunikasi Teori dan Praktek*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Ghozali, Abbas. 2000. *Pengaruh Latar Belakang Keluarga dan Faktor Sekolah. Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Heyward, Susan. 1996. *Key Concept in Cinema Studies*. Gramedia.

- Javandalasta, Panca. 2011. *Lima Hari Mahir Bikin Film*. Jakarta: Java Pustaka Grup.
- Javandalasta, P. 2014. *Lima Hari Mahir Bikin Film*. Surabaya: MUMTAZ Media.
- Kobayashi, Shigenobu. 1998. *Colorist: A Practical Handbook for Personal and Professional use*. Japan: Kodansha International.
- Lichtman, Marilyn. 2010. *Qualitative Research in Education A User's Guide*. Los Angeles: Sage.
- Liliweri, Alo. 1991. *Memahami Peran Komunikasi Masa Dalam Masyarakat*. Bandung: Citra Aditya Bakti.
- Manaco, James. 1984. *Cara Menghayati Film Jilid 2*. Jakarta: Yayasan Citra.
- MCQuil, 1987. *Teori Komunikasi Masa*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Miarso, Yusuf Hadi. 2004. *Menyamai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Mudyharjo, Redja. 2001. *Filsafat Ilmu Pendidikan, Suatu Pengantar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Musfiquon. 2007. *Menangani yang Putus Sekolah*. UMSIDA.
- Notoatmodjo, Soekidjo. 2003. *Pendidikan Dan Perilaku Kesehatan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudjana, Nana, dkk. 2007. *Penelitian dan Penilaian Pendidikan*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Soehartono, Irawan. 1995. *Metode Penelitian Sosial*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. 2004. *Metode Penelitian Bisnis*. Bandung: Penerbit CV. Alfabeta.
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Supriatna, T. 1997. *Birokrasi Pemberdayaan dan Pengentasan Kemiskinan*. Bandung: Humaniora Utama Press.

Raco, J. R., dan Conny R. Semiawan. 2010. *Metode Penelitian Kualitatif: Jenis, Karakteristik dan Keunggulannya*. Jakarta: Grasindo.

Wibowo, Wahyu. 2006. *Berani Menulis Artikel*. Jakarta: Gramedia Pustaka.

Widagdo, Bayu dan Winastawan Gora. 2007. *Bikin film indie itu Mudah*. Yogyakarta: Andi.

Zed, Mestika. 2008. *Metode Penelitian Kepustakaan*. Jakarta: Buku Obor.

Sumber Jurnal:

Erwin, P Yohanes. 2011. *Pembuatan film pendek live shot bergenre drama sosial dengan teknik split screen berjudul “aku dan skizofrenia”*. Surabaya: STIKOM.

Hidayat, Dylmoon dan Murdanu. 1997. *Pendidikan Orang Tua Dalam Upaya Meningkatkan Mutu Pendidikan Anak*. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*. No. 03. Yogyakarta: FIP KIP.

Sumber Website:

Adhi. 2015. *Pengertian dan Fungsi Pendidikan*.
<http://dbagus.com/pengertian-dan-fungsi-pendidikan-menurut-para-ahli>.
 (Diakses 1 Agustus 2015 Pukul 14:15 WIB).

Admin. 2014. *Pengertian Drama*.
<http://dilihatya.com/1338/pengertian-drama-menurut-para-ahli>.
 (Diakses 1 Agustus 2015 Pukul 14:20 WIB).

Agung. 2015. *Pentingnya Pendidikan Bagi Manusia*.
<http://dbagus.com/pentingnya-pendidikan-bagi-manusia/>.
 (Diakses 1 Agustus 2015 Pukul 14:20 WIB).

Chilmi Ardiantofani. 2015. *215 Anak Putus Sekolah di Surabaya*.
<http://surabayanews.co.id/2015/03/30/20133/70-persen-anak-putus-sekolah-karena-faktor-ekonomi.html>.
 (Diakses 2 Agustus 2015 Pukul 08:15 WIB).

Eko Sutriyanto. 2012. *Tiap Menit, Empat Anak Indonesia Putus Sekolah*.
<http://www.tribunnews.com/nasional/2012/02/15/tiap-menit-4-anak-putus-sekolah>.
 (Diakses 2 Agustus 2015 Pukul 08:10 WIB).

- Prasetyo,Rindang. 2015. *Anak Putus Sekolah*.
http://www.academia.edu/10757927/Anak_Putus_Sekolah_dengan_GWNB
 R. (Diakses 1 Agustus 2015 Pukul 14:05 WIB).
- Haryanto, S,PD. 2012. *Tujuan Pendidikan Nasioanal*.
<http://belajarpsikologi.com/tujuan-pendidikan-nasional/>.
 (Diakses 1 Agustus 2015 Pukul 14:10 WIB).
- Narimo. 2015. *14 Macam Tipe Shot dalam Pengambilan Gambar*.
 film.<http://triknya.com/video/14-macam-tipe-shot-dalam-pengambilan-gambar-film/>.
 (Diakses 1 Agustus 2015 Pukul 14:15 WIB).
- Kemdikbud. 2013. *Si Miskin Tidak Dilarang Sekolah*.
<http://lipsus.kompas.com/kemdikbud/read/2013/10/16/1236445/Si.Miskin.Tidak.Dilarang.Sekolah>.
 (Diakses 2 Agustus 2015 Pukul 08:00 WIB).
- Indonesia Berkibar. 2015. *Fakta Pendidikan*.
<http://pubinfo.id/informasi-3858-fakta-pendidikan--indonesiaberikbar.html>.
 (Diakses 2 Agustus 2015 Pukul 08:05 WIB).
- Pendidikan. 2015. *6 Fakta Mengerikan Pendidikan Di Indonesia*.
<http://www.pendidikanindonesia.com/2015/01/6-fakta-mengerikan-pendidikan-di.html>.
 (Diakses 2 Agustus 2015 Pukul 08:15 WIB).
- Sulistyoningrum, Yulianisa. 2015. *2,5 Juta Anak Indonesia Putus Sekolah*.
<http://kabar24.bisnis.com/read/20150623/255/446327/unicef-25-juta-anak-indonesia-putus-sekolah->
 (Diakses 1 Agustus 2015 Pukul 14:00 WIB).





UNIVERSITAS
Dinamika