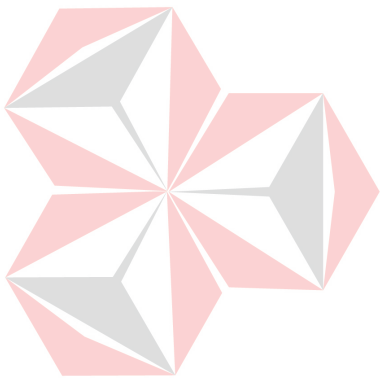


**PEMBUATAN FILM PENDEK TENTANG FENOMENA *DÉJÀ VU*  
MENGUNAKAN *TIME FREEZE EFFECT***

**TUGAS AKHIR**

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



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

Oleh:

**Nama : John Christian**  
**NIM : 12.51016.0004**  
**Program Studi : DIV Komputer Multimedia**

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



HEART & MIND TOWARDS EXCELLENCE

**PEMBUATAN FILM PENDEK TENTANG FENOMENA *DÉJÀ VU*  
MENGUNAKAN *TIME FREEZE EFFECT***



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

**Oleh:**

**John Christian**

**12.51016.0004**

---

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

**Tugas Akhir**

**PEMBUATAN FILM PENDEK TENTANG FENOMENA *DÉJÀ VU*  
MENGUNAKAN *TIME FREEZE EFFECT***

Dipersiapkan dan disusun oleh

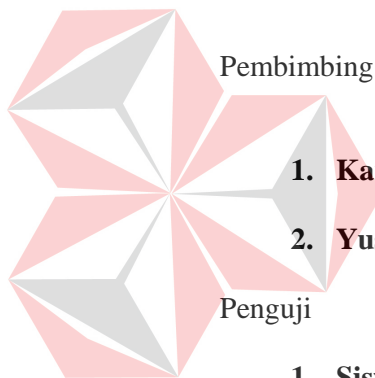
**John Christian**

**NIM : 12.51016.0004**

Telah diperiksa, diuji dan disetujui oleh Dewan Penguji

Pada : 02 Februari 2016

**Susunan Dewan Penguji**



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

2. **Yusmita Akhirul Latif, M.Sn.** \_\_\_\_\_

1. **Siswo Martono, S.Kom., M.M.** \_\_\_\_\_

2. **Krisna Yuwono Fora, S.T., M.T., 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 PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA UNTUK  
KEPENTINGAN AKADEMIS**

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

Nama : John Christian  
NIM : 12.51016.0004  
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 TENTANG FENOMENA *DÉJÀ VU*  
MENGUNAKAN *TIME FREEZE EFFECT***

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, 02 Februari 2016

John Christian  
NIM : 12.51016.0004

## ABSTRAK

Tujuan yang ingin dicapai dalam tugas akhir ini adalah membuat film pendek tentang fenomena *déjà vu* dengan menggunakan *time freeze effect*, hal ini dilatarbelakangi oleh sebuah fenomena permasalahan yang mengundang kemisteriusan di masyarakat. *Déjà vu* adalah sebuah kejadian yang dialami seseorang dimana keadaan tersebut sepertinya sudah pernah dialami bahkan terkadang kejadian tersebut sama dengan yang ada dalam pikiran alam sadar seseorang ketika itu. Dalam dunia psikologi, *déjà vu* merupakan gangguan ingatan. Ingatan adalah seluruh pengalaman masa lalu yang tersimpan dalam jiwa dan dapat ditimbulkan kembali. Di sisi lain, *déjà vu* seringkali dikaitkan dengan beberapa penyakit seperti epilepsy, skizofrenia, kegelisahan atau gangguan neurologi lainnya akan tetapi para peneliti masih belum menemukan bukti yang kuat untuk membangun hubungan antara penyakit tersebut dengan *déjà vu*

Selain tujuan di atas dalam Tugas Akhir pembuatan film pendek ini sebagai berikut: membuat film pendek bergenre drama, membuat film pendek yang memberikan pemahaman tentang fenomena *déjà vu*, mengaplikasikan teknik *time freeze* pada film yang bertema *déjà vu*. Metode penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif yang menggunakan beberapa tahap pengumpulan data yaitu, wawancara, observasi dan literatur.

Dalam pembuatan film dapat menggunakan beberapa teknik yang menjadi fokus daya tarik audien kepada film yang ditontonnya. Salah satu teknik yang digunakan penulis dalam membuat film pendek tentang fenomena *déjà vu* adalah menggunakan *time freeze effect*. *Time freeze effect* dipilih oleh penulis untuk memvisualkan fenomena *déjà vu* karena ketika seseorang mengalami peristiwa *déjà vu*, otak akan mulai bekerja lambat karena berpikir tentang suatu kejadian yang seolah-olah pernah terjadi sebelumnya.

Diharapkan melalui film pendek ini dapat memberikan pemahaman mengenai beberapa hal tentang fenomena *déjà vu* yang mudah dialami oleh masyarakat dan diharapkan melalui film ini masyarakat yang belum pernah mengalami fenomena ini jika suatu saat kita mengalami *déjà vu*, kita tidak perlu lagi bertanya-tanya mengapa itu bisa terjadi.

Kata kunci: Film pendek, *déjà vu*, ingatan

## KATA PENGANTAR

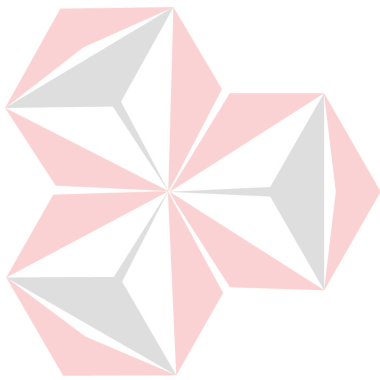
Puji syukur kepada Yesus Kristus Sang Juruselamat atas berkah dan anugerah serta kasih sayang-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan Tugas Akhir dengan judul Pembuatan Film Pendek tentang Fenomena *Déjà vu* Menggunakan *Time Freeze Effect*. Berkaitan dengan hal tersebut, selama proses penulisan ini penulis banyak mendapat bantuan baik moral maupun materiil dari banyak pihak, maka dalam kesempatan ini penulis menghaturkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Hardman Budiharjo selaku dosen wali atas nasehat-nasehat beliau akhirnya penulis dapat menyelesaikan studi saya dengan nilai yang memuaskan.
2. Bapak Karsam selaku Dosen Pembimbing I atas penyemangat dan ketelitian beliau memeriksa setiap kekurangan dari Tugas Akhir ini.
3. Ibu Yusmita selaku Dosen Pembimbing II atas diskusi-diskusinya dan memberikan penjelasan mengenai pembuatan film karya Tugas Akhir ini.
4. Seluruh dosen-dosen Komputer Multimedia Stikom Surabaya yang telah membantu dari awal sampai akhir masa studi penulis.
5. Teman-teman senasib dan seperjuangan DIV Komputer Multimedia angkatan 2012, terima kasih atas kerjasamanya.
6. Semua pihak-pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan penyusunan laporan Tugas Akhir ini.

Penulis telah berusaha semaksimal mungkin untuk menyelesaikan penulisan laporan Tugas Akhir ini dengan sebaik-baiknya. Namun penulis menyadari bahwa laporan Tugas Akhir ini masih banyak kekurangan dan jauh dari kata sempurna, oleh karena itu kritik dan saran yang membangun penulis harapkan demi kesempurnaan laporan ini.

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

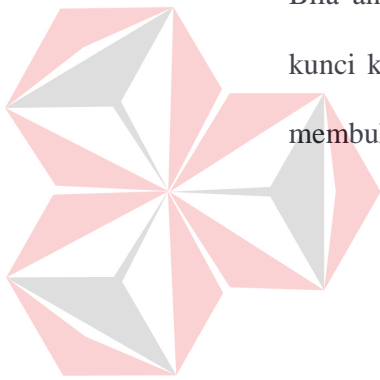
Surabaya, Februari 2016



UNIVERSITAS Penulis  
**Dinamika**

## LEMBAR MOTTO

Bila anda berani bermimpi tentang sukses berarti anda sudah memegang kunci kesuksesan, hanya tinggal berusaha mencari lubang kuncinya untuk membuka gerbang kesuksesan.



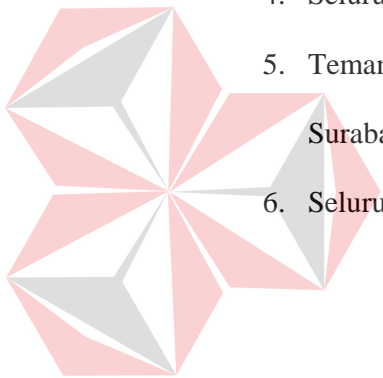
UNIVERSITAS  
**Dinamika**



## PERSEMBAHAN

Karya Tugas Akhir ini saya persembahkan untuk:

1. Tuhan Yesus Kristus.
2. Almamater tercinta Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya.
3. Orang tua yang selalu mensupport dan mengiringku dengan doa serta kasih sayang yang selalu ada buatku.
4. Seluruh dosen DIV Multimedia yang telah membimbing saya.
5. Teman-teman UKPD yang telah bersama-sama melayani Tuhan di Stikom Surabaya.
6. Seluruh teman-teman DIV Komputer Multimedia Stikom Surabaya.



UNIVERSITAS  
Dinamika

## DAFTAR ISI

|  | <b>Halaman</b> |
|--|----------------|
| <b>KATA PENGANTAR</b> .....                                | viii           |
| <b>DAFTAR ISI</b> .....                                    | x              |
| <b>DAFTAR GAMBAR</b> .....                                 | xiv            |
| <b>DAFTAR TABEL</b> .....                                  | xv             |
| <b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....                               | xvi            |
| <br><b>BAB I PENDAHULUAN</b>                               |                |
| 1.1 Latar Belakang Masalah .....                           | 1              |
| 1.2 Rumusan Masalah .....                                  | 4              |
| 1.3 Batasan Masalah .....                                  | 4              |
| 1.4 Tujuan .....   | 5              |
| 1.5 Manfaat .....  | 5              |
| <br><b>BAB II LANDASAN TEORI</b>                           |                |
| 2.1 <i>Déjà vu</i> .....                                   | 6              |
| 2.2 Macam-macam <i>Déjà vu</i> .....                       | 7              |
| 1. <i>Déjà vécu</i> (pernah mengalami) .....               | 7              |
| 2. <i>Déjà visite</i> (pernah mengunjungi).....            | 7              |
| 3. <i>Deja Senti</i> (pernah merasakan) .....              | 7              |
| 4. <i>Jamais Vu</i> (tidak pernah melihat/mengalami) ..... | 8              |
| 2.3 Film .....   | 8              |
| 2.4 Film Pendek ( <i>Short Movie</i> ).....                | 9              |
| 2.5 Mekanisme Produksi Karya Film .....                    | 9              |
| 2.6 <i>Type of Shot</i> .....                              | 11             |
| 1. Extreme Long Shot (E.L.S) .....                         | 11             |
| 2. Long Shot (L.S) .....                                   | 11             |
| 3. Medium Long Shot (M.L.S) .....                          | 11             |
| 4. Medium Shot (M.S) .....                                 | 11             |

|  |    |
|--|----|
| 5. Close Up (C.U) .....                  | 12 |
| 6. Big Close Up (B.C.U).....             | 12 |
| 7. Extreme Close Up (E.C.U) .....        | 12 |
| 2.7 Penataan Kamera .....                | 12 |
| 1. Angle Kamera Obyektif.....            | 13 |
| 2. Angle Kamera Subyektif .....          | 15 |
| 2.8 Pencahayaan dan Penataan Lampu ..... | 15 |
| 1. Cahaya Alami .....                    | 15 |
| 2. Cahaya Buatan .....                   | 16 |
| 2.9 Genre Film Drama .....               | 17 |
| 2.8 <i>Time Freeze Effect</i> .....      | 17 |

### BAB III METODOLOGI PENELITIAN DAN PERANCANGAN KARYA

|                                    |    |
|------------------------------------|----|
| 3.1 Metodologi Penelitian.....     | 19 |
| 3.2 Teknik Pengumpulan Data.....   | 20 |
| 1. <i>Déjà vu</i> .....            | 20 |
| 2. Film Pendek .....               | 24 |
| 3. <i>Time Freeze Effect</i> ..... | 27 |
| 3.3 Studi Eksisting .....          | 28 |
| 3.4 Analisis STP.....              | 31 |
| 3.5 Analisis Data.....             | 32 |
| 3.6 <i>Keyword</i> Utama .....     | 33 |
| 3.7 Pemaknaan <i>Keyword</i> ..... | 34 |
| 3.8 Analisis Warna.....            | 38 |
| 3.9 Perancangan Karya .....        | 39 |
| 3.10 Pra Produksi.....             | 41 |
| 3.10.1 Naskah.....                 | 41 |
| 1. Ide dan Konsep .....            | 41 |
| 2. Karakter 3 Dimensi Tokoh .....  | 42 |
| 3. Sinopsis.....                   | 44 |
| 4. Treatment.....                  | 46 |

|   |    |
|---|----|
| 5. Skenario .....                       | 47 |
| 6. Storyboard.....                      | 78 |
| 3.10.2 Penataan Kamera.....             | 79 |
| 1. Shot List.....                       | 79 |
| 2. Pencahayaan dan Penataan Lampu ..... | 86 |
| 3. Penataan Kamera .....                | 87 |
| 3.10.3 Artistik.....                    | 88 |
| 1. Breakdown Property .....             | 88 |
| 2. Setting Lokasi .....                 | 88 |
| 3. Wardrobe .....                       | 88 |
| 4. Make Up .....                        | 88 |
| 3.10.4 Penyutradaraan .....             | 89 |
| 1. Rencana Tokoh/ Casting.....          | 89 |
| 2. Latihan/ Reading.....                | 89 |
| 3.10.5 Management Produksi.....         | 89 |
| 1. Management Lokasi.....               | 89 |
| 2. Management Kru .....                 | 90 |
| 3. Anggaran Produksi .....              | 91 |
| 4. Jadwal Kerja .....                   | 93 |
| 3.11 Produksi .....                     | 94 |
| 3.12 Pasca Produksi .....               | 94 |
| 3.13 Publikasi.....                     | 95 |

#### **BAB IV IMPLEMENTASI KARYA**

|                               |     |
|-------------------------------|-----|
| 4.1 Pra-produksi.....         | 97  |
| 4.1.1 Crew Produksi.....      | 97  |
| 4.1.2 Lokasi Syuting .....    | 98  |
| 4.1.3 Anggaran Produksi ..... | 98  |
| 4.1.4 Jadwal Kerja .....      | 100 |
| 4.2 Produksi .....            | 101 |
| 4.3 Pasca produksi .....      | 103 |

|  |     |
|--|-----|
| 1. Proses pemilihan video .....                        | 104 |
| 2. Proses <i>Synchronization</i> Video dan Audio ..... | 104 |
| 3. Proses Penataan <i>Stock Shoot</i> .....            | 105 |
| 4. Proses <i>Colour Grading</i> .....                  | 106 |
| 5. <i>Sound Editing</i> .....                          | 107 |
| 6. <i>Rendering</i> .....                              | 107 |
| 7. <i>Mastering</i> .....                              | 108 |
| 8. Publikasi .....                                     | 108 |

**BAB V PENUTUP**

|                      |     |
|----------------------|-----|
| 5.1 Kesimpulan ..... | 111 |
| 5.2 Saran .....      | 111 |

|                             |     |
|-----------------------------|-----|
| <b>DAFTAR PUSTAKA</b> ..... | 112 |
|-----------------------------|-----|

|                              |     |
|------------------------------|-----|
| <b>BIODATA PENULIS</b> ..... | 116 |
|------------------------------|-----|

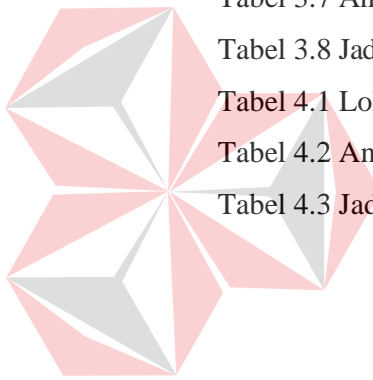
|                       |     |
|-----------------------|-----|
| <b>LAMPIRAN</b> ..... | 117 |
|-----------------------|-----|



UNIVERSITAS  
Dinamika

## DAFTAR TABEL

|  | <b>Halaman</b> |
|--|----------------|
| Tabel 3.1 Analisis STP ( <i>Segmenting, Targeting, Positioning</i> ) ..... | 31             |
| Tabel 3.2 Analisa data materi <i>Déjà vu</i> .....                         | 32             |
| Tabel 3.3 Analisa data materi Film Pendek .....                            | 33             |
| Tabel 3.4 Analisa data materi <i>Time Freeze Effect</i> .....              | 33             |
| Tabel 3.5 <i>Shot list</i> .....   | 80             |
| Tabel 3.6 Lokasi <i>Shooting</i> .....                                     | 89             |
| Tabel 3.7 Anggaran Produksi .....  | 91             |
| Tabel 3.8 Jadwal Kerja.....  | 93             |
| Tabel 4.1 Lokasi <i>Shooting</i> .....                                     | 98             |
| Tabel 4.2 Anggaran Produksi.....   | 98             |
| Tabel 4.3 Jadwal Kerja.....  | 100            |



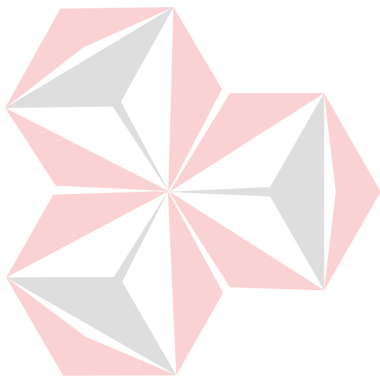
UNIVERSITAS  
Dinamika

## DAFTAR GAMBAR

|  | Halaman |
|--|---------|
| Gambar 2.1 High Angle .....  | 13      |
| Gambar 2.2 Eye Angle.....  | 14      |
| Gambar 2.3 Low Angle.....  | 14      |
| Gambar 2.4 Tata Lampu .....  | 16      |
| Gambar 3.1 Observasi film pendek pada <i>youtube</i> .....                             | 25      |
| Gambar 3.2 Film <i>Déjà vu</i> .....   | 29      |
| Gambar 3.3 Film <i>If Only</i> .....   | 30      |
| Gambar 3.4 Bagan Hasil Analisis <i>Keyword</i> Utama .....                             | 34      |
| Gambar 3.5 Warna Kuning .....  | 38      |
| Gambar 3.6 Alur Perancangan Karya .....  | 39      |
| Gambar 3.7 <i>Storyboard</i> .....   | 78      |
| Gambar 3.8 Video Lamp Head 1000 Watt.....  | 87      |
| Gambar 3.9 LED Video Light.....  | 87      |
| Gambar 3.10 Sketsa Poster .....  | 95      |
| Gambar 3.11 Sketsa Cover DVD .....   | 96      |
| Gambar 3.12 Sketsa Label DVD.....  | 96      |
| Gambar 4.1 Proses <i>Shooting</i> . .....  | 102     |
| Gambar 4.2 <i>Screenshot Stock</i> video.....  | 103     |
| Gambar 4.3 <i>Screenshot</i> pemilihan <i>stock shoot</i> video.....                   | 104     |
| Gambar 4.4 <i>Screenshot</i> proses <i>synchronization stock</i> video dan audio.....  | 105     |
| Gambar 4.5 <i>Screenshot</i> penataan <i>stock shoot</i> video .....                   | 105     |
| Gambar 4.6 <i>Screenshot</i> proses <i>colour grading</i> .....                        | 106     |
| Gambar 4.7 <i>Screenshot</i> pembuatan ilustrasi musik .....                           | 107     |
| Gambar 4.8 <i>Screenshot</i> proses sebelum <i>rendering</i> .....                     | 108     |
| Gambar 4.9 Poster Film Pendek tentang fenomena <i>déjà vu</i> “ <i>Return</i> ” .....  | 109     |
| Gambar 4.10 Cover DVD Film Pendek tentang fenomena <i>déjà vu</i> “ <i>Return</i> ”.   | 110     |
| Gambar 4.1 Label DVD Film Pendek tentang fenomena <i>déjà vu</i> “ <i>Return</i> ” ... | 110     |

## DAFTAR LAMPIRAN

|                                  | <b>Halaman</b> |
|----------------------------------|----------------|
| STORYBOARD.....                  | 117            |
| KARTU BIMBINGAN TUGAS AKHIR..... | 120            |
| KARTU SEMINAR TUGAS AKHIR.....   | 121            |
| FORM UJIAN KOLOKIUUM.....        | 122            |



UNIVERSITAS  
**Dinamika**



# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Tujuan yang ingin dicapai dalam tugas akhir ini adalah membuat film pendek tentang fenomena *déjà vu* dengan menggunakan *time freeze effect*, hal ini dilatarbelakangi oleh sebuah fenomena permasalahan yang mengundang kemisteriusan di masyarakat.

*Déjà vu* adalah sebuah pengalaman yang luas dan hampir semua orang pernah mengalami peristiwa *déjà vu* setidaknya sekali seumur hidup (Brown, 2004: 129). *Déjà vu* adalah sebuah kejadian yang dialami seseorang dimana keadaan tersebut sepertinya sudah pernah dialami bahkan terkadang kejadian tersebut sama dengan yang ada dalam pikiran alam sadar seseorang ketika itu. Istilah *déjà vu* berasal dari bahasa Perancis yang berarti pernah melihat atau pernah merasa. *Déjà vu* juga dapat diartikan sebagai merasa mengenali atau akrab di tengah situasi yang asing.

Teori *déjà vu*, yang berarti "pernah melihat", diperkenalkan pertama kali oleh Émile Boirac (1851-1917) seorang peneliti *psychic* asal Perancis. Istilah *déjà vu* disebut juga dengan "paramnesia" yang berasal dari bahasa Yunani. Salah satu contoh dari pengalaman *déjà vu*, yaitu ketika seseorang sedang berjalan-jalan di suatu kota dan bertemu dengan orang lain, tiba-tiba merasakan bahwa sebelumnya pernah bertemu di sebuah kereta seperti seolah pernah mengalami hal tersebut. Hal tersebut seringkali terjadi, namun seberapa keras seseorang mengingat kapan

dan bagaimana kejadian tersebut terjadi sebelumnya, mereka tetap tidak mampu menjelaskan hal tersebut. Menurut Breaktime dalam websitenya, para pakar menolak beberapa anggapan bahwa *deja vu* merupakan nubuat yang diturunkan oleh Tuhan kepada manusia ataupun sebuah reinkarnasi ([www.breaktime.co.id](http://www.breaktime.co.id)).

Dalam dunia psikologi, *déjà vu* merupakan gangguan ingatan. Ingatan adalah seluruh pengalaman masa lalu yang tersimpan dalam jiwa dan dapat ditimbulkan kembali. Ingatan atau memori terjadi melalui tiga tahap yaitu penyandian/pencatatan, penyimpanan/penahanan dan pemanggilan kembali. Dalam psikologi terdapat beberapa gangguan pada ingatan yaitu amnesia (ketidakmampuan untuk mengingat kembali informasi yang didapat dan dapat bersifat sebagian atau seluruhnya), hipernemisia (suatu keadaan pemanggilan kembali ingatan yang berlebihan sehingga seseorang dapat menggambarkan kejadian-kejadian di masa lalu dengan sangat detail), dan paramnesia atau *déjà vu*. Menurut Indah dalam [www.kesehatan.kompasiana.com](http://www.kesehatan.kompasiana.com), paramnesia atau *déjà vu* terjadi karena adanya penyimpangan terhadap ingatan-ingatan lama yang dikenal dengan baik. Hal ini adalah akibat dari adanya distorsi pada proses pemanggilan ingatan.

Berdasarkan penelitian Bannister dan Zangwill dalam Redgård (2009: 5), sebanyak 3 dari 10 subyek penelitian diantaranya pernah mengalami *déjà vu*. Di sisi lain, *déjà vu* seringkali dikaitkan dengan beberapa penyakit seperti epilepsy, skizofrenia, kegelisahan atau gangguan neurologi lainnya akan tetapi para peneliti masih belum menemukan bukti yang kuat untuk membangun hubungan antara penyakit tersebut dengan *déjà vu* (Redgård, 2009: 39). Namun, para peneliti telah

menemukan bahwa *déjà vu* merupakan gangguan fungsi sistem elektrik otak. Beberapa obat-obatan juga dipercaya sebagai salah satu faktor yang memicu *déjà vu*. Obat-obatan seperti amantadine dan phenylpropanolamine telah diteliti sebagai penyebab perasaan *déjà vu*. Beberapa obat-obatan bisa menyebabkan aksi hyperdopaminergic pada area mesial temporal otak yang menyebabkan *déjà vu* (www.doktersehat.com). Bertolak dari penemuan tersebut *déjà vu* diyakini sebagai sebuah sensasi yang salah dari memori (Chaplin, 2008: 127).

Dunia film di Indonesia sekarang ini banyak sekali mengalami kemajuan dan perkembangan dengan banyaknya film-film di Indonesia. Hal tersebut didukung dengan berkembangnya teknologi yang sekarang ini dapat memudahkan manusia untuk mencurahkan hasil karya mereka dalam dunia hiburan sekarang ini. Film pendek sendiri merupakan film dengan durasi di bawah 60 menit (Effendy, 2009: 4). Dengan durasi yang pendek tersebut para pembuat film dapat lebih selektif mengungkapkan materi yang ditampilkan melalui setiap *shot* akan memiliki makna yang cukup besar untuk ditafsirkan oleh penontonnya.

Film pendek tentang fenomena *déjà vu* ini akan menggunakan genre drama. Drama merupakan jenis film yang mengandung sebuah alur dengan tema tertentu seperti halnya percintaan, kehidupan, sosial, dan lainnya. Drama adalah genre yang populer di kalangan masyarakat penonton film (Widagdo, 2007: 26). Melalui genre film drama dapat memberikan gambaran nyata tentang sebuah kehidupan seseorang yang mengalami peristiwa *déjà vu* dan penonton dapat ikut merasakan adegan dalam film.

Dalam pembuatan film dapat menggunakan beberapa teknik yang menjadi fokus daya tarik audien kepada film yang ditontonnya. Salah satu teknik yang digunakan penulis dalam membuat film pendek tentang fenomena *déjà vu* adalah menggunakan *time freeze effect*. *Time freeze effect* dipilih oleh penulis untuk memvisualkan fenomena *déjà vu* karena ketika seseorang mengalami peristiwa *déjà vu*, otak akan mulai bekerja lambat karena berpikir tentang suatu kejadian yang seolah-olah pernah terjadi sebelumnya. Dengan menggunakan *time freeze effect* akan mendukung makna tentang fenomena *déjà vu* yang dialami oleh banyak orang. Diharapkan melalui film pendek ini dapat menjadi media informasi bagi masyarakat umum mengenai fenomena *déjà vu*.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Perumusan masalah yang sesuai dengan latar belakang masalah adalah bagaimana membuat film pendek tentang fenomena *déjà vu* dengan menggunakan *time freeze effect*.

### **1.3 Batasan Masalah**

Agar tidak menyimpang dari tujuan yang akan dicapai dalam pembuatan film pendek ini, maka pembahasan masalah dibatasi pada hal-hal sebagai berikut:

1. Membuat film pendek bergenre drama.
2. Membuat film pendek yang memberikan pemahaman tentang fenomena *déjà vu*.
3. Mengaplikasikan teknik *time freeze* pada film yang bertema *déjà vu*.

#### 1.4 Tujuan

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam pembuatan film pendek ini adalah membuat film pendek tentang fenomena *déjà vu* dengan menggunakan *time freeze effect*.

#### 1.5 Manfaat

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

##### 1. Manfaat Teoritis

- a. Dapat mengetahui proses pembuatan film pendek.
- b. Memberi pemahaman tentang teknik pembuatan film pendek dengan *time freeze effect*.

##### 2. Manfaat Praktis

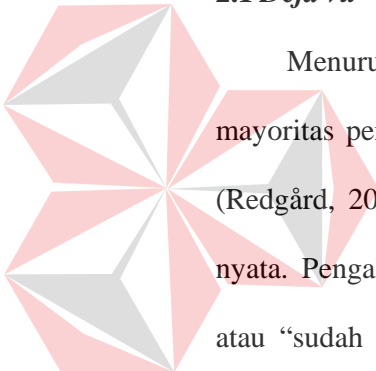
- a. Memberikan informasi kepada masyarakat tentang fenomena *déjà vu* yang dikemas menjadi sebuah media film pendek..
- b. Memberikan pemahaman mengenai beberapa hal tentang fenomena *déjà vu* yang mudah dialami oleh masyarakat dan diharapkan melalui film ini masyarakat yang belum pernah mengalami fenomena ini jika suatu saat kita mengalami *déjà vu*, kita tidak perlu lagi bertanya-tanya mengapa itu bisa terjadi.

## BAB II

### LANDASAN TEORI

Untuk mendukung pembuatan film pendek tentang fenomena *déjà vu*, maka karya film akan menggunakan beberapa tinjauan pustaka. Tinjauan pustaka yang digunakan antara lain *déjà vu*, macam-macam *déjà vu*, film, film pendek, mekanisme pembuatan film pendek, *type of shot*, penataan kamera, pencahayaan.

#### 2.1 *Déjà vu*



Menurut Brown pengalaman *déjà vu* adalah pengalaman yang luas, dengan mayoritas penduduk yang mengalami setidaknya sekali dalam seumur hidupnya (Redgård, 2009: 5). Tapi pengalaman ini selalu disertai dengan perasaan tidak nyata. Pengalaman *déjà vu* biasanya dibarengi dengan perasaan “sudah kenal” atau “sudah tahu” atau merasa “sudah pernah mengalami”. Seringkali *déjà vu* menjadi pengalaman yang kurang menyenangkan karena manusia seperti dipaksa secara tidak sengaja untuk menyaksikan potongan film kehidupannya yang mungkin menyeramkan, ganjil, atau bahkan tidak masuk akal. Biasanya pengalaman ini berhubungan dengan mimpi walaupun di beberapa kasus secara jelas pengalaman ini “pernah benar terjadi sebelumnya”. Wild dalam Redgård (2009: 5) mengatakan bahwa fenomena *déjà vu* adalah peristiwa yang aneh dan memiliki dampak yang sangat kuat dalam jangka panjang. Untuk orang yang belum mengalaminya, fenomena ini mungkin hampir mustahil untuk dibayangkan.

## 2.2 Macam-macam *Déjà vu*

*Déjà vu* dapat terjadi dalam berbagai bentuk yang hanya dapat mengingat samar-samar, ada yang mengingat tentang lokasi kejadian, dan ada pula yang mengingat suatu hal yang mendetail. Secara garis besar, *déjà vu* menurut Redgård (2009: 27) dibedakan menjadi empat jenis yaitu:

### 1. *Déjà vécu* (pernah mengalami)

Dalam arti teknis, apa yang sering disebut sebagai “*déjà vu*” lebih akurat “*déjà vécu*”. Ini adalah perasaan yang sedang dialami, misalnya ucapan atau tindakan, seseorang akan merasa pernah berada dalam suatu kondisi sebelumnya dengan ingatan yang lebih detail seperti ingat akan suara ataupun bau.

### 2. *Déjà visite* (pernah mengunjungi)

Menurut Funkhouser salah satu *subtype* yang menarik dari *déjà vu* adalah “*déjà visite*”. Bertentangan dengan *déjà vécu*, *déjà visite* tidak menitikberatkan pada situasi yang sebenarnya dan narasi dari peristiwa yang dikenali dan diprediksi. *Déjà visite* lebih menitikberatkan pada ingatan seseorang pada suatu tempat yang belum pernah didatangi sebelumnya, akan tetapi merasa pernah berada pada lokasi tersebut.

### 3. *Deja Senti* (pernah merasakan)

*Deja Senti* adalah fenomena “pernah merasakan” sesuatu. Misalnya ketika seseorang merasakan sesuatu dan berkata “Oh iya saya ingat!” atau “Oh iya saya tahu!” namun satu dua menit kemudian sadar bahwa sebenarnya tidak pernah berbicara apapun.

4. *Jamais Vu* (tidak pernah melihat/mengalami)

*Jamais Vu* adalah kebalikan dari *déjà vu* yang mengingat hal-hal yang sebenarnya belum pernah dilakukan sebelumnya. *Jamais vu* adalah tipe *déjà vu* yang tiba-tiba kehilangan memorinya dalam mengingat sesuatu hal yang pernah terjadi dalam diri. Hal ini bisa terjadi karena kelelahan otak. Misalnya, ketika seseorang sedang berjalan ke salah satu kamar tidur sendiri namun merasa seolah-olah tidak pernah ada sebelumnya, meskipun yakin bahwa itu benar-benar adalah kamar tidurnya dan telah ada sebelumnya.

### 2.3 Film

Film adalah media komunikasi yang bersifat audio visual untuk menyampaikan suatu pesan kepada sekelompok orang yang berkumpul di suatu tempat tertentu (Effendy, 1986: 134). Pesan film pada komunikasi massa dapat berbentuk apa saja tergantung dari misi film tersebut. Akan tetapi, umumnya sebuah film dapat mencakup berbagai pesan, baik itu pesan pendidikan, hiburan dan informasi. Pesan dalam film adalah menggunakan mekanisme lambang-lambang yang ada pada pikiran manusia berupa isi pesan, suara, perkataan, percakapan dan sebagainya.

Pada dasarnya film dapat dikelompokkan ke dalam dua pembagian dasar, yaitu kategori film cerita dan non cerita. Film cerita adalah film yang diproduksi berdasarkan cerita yang dikarang dari sebuah imajinasi atau khayalan. Pada umumnya film cerita bersifat komersial, artinya dipertunjukkan di bioskop dengan harga karcis tertentu atau diputar di televisi dengan dukungan sponsor iklan



tertentu. Film non cerita adalah film yang mengambil kenyataan sebagai subyeknya, yaitu merekam kenyataan dari pada fiksi tentang kenyataan. (Sumarno, 1996:10).

#### **2.4 Film Pendek (*Short Movie*)**

Film pendek memiliki perbedaan dengan film panjang dalam segi durasi namun film pendek bukanlah sebuah reduksi dari film cerita panjang. Film pendek merupakan film yang durasinya singkat yaitu di bawah 50 menit dan didukung oleh cerita yang pendek (Prakosa, 2008: 26). Film pendek memiliki bahasa yang jauh berbeda dengan film cerita panjang, mengingat masa putarnya yang singkat. Untuk menyiasatinya diperlukan pemahaman bahasa gambar yang lebih jernih, baik mempergunakan tanda-tanda esensial, atau simbol-simbol yang secara tidak langsung bisa menggambarkan suatu keadaan atau cerita (Prakosa, 2008: 34). Tantangan tersebut dapat membuahkan kreativitas dan orisinalitas para sineas dalam penggarapan film-film pendek. Bahkan bagi penonton, menikmati film pendek merupakan pengalaman yang berbeda dari menyaksikan film durasi panjang.

#### **2.5 Mekanisme Produksi Karya Film**

Mekanisme produksi film adalah sebuah proses yang lazim diterapkan dalam proses pengerjaan film pada umumnya (Mabruri, 2010: 16). Sehingga tetap dibutuhkan adanya hal-hal yang tetap perlu diperhatikan baik dalam pembuatan film panjang ataupun film pendek. Dalam setiap film dikenal adanya sebuah plot

sebagai landasan penuntun arah sebuah pergerakan cerita film. Mekanisme tersebut meliputi pra produksi, produksi dan pasca produksi. Persentase pembagian pengerjaan karya film adalah 70% di bagian pra produksi, 20% dalam tahap produksi sedangkan 10% tahap pasca produksi.

Pengerjaan sebuah film tidak lepas dari kerja sama 3 pihak yaitu penulis skenario, sutradara dan produser. Penulis skenario adalah orang yang menuangkan ide atau gagasan ke dalam bentuk tulisan yang sesuai dengan kaidah penulisan naskah. Sutradara adalah orang yang mewujudkan gagasan yang tertuang dalam sebuah skenario menjadi rekaman audio visual. Sedangkan produser adalah orang yang membantu sutradara dalam mengelola proses pembuatan film (Saroenggalo, 2008: 30) Pada umumnya tim kerja produksi film terdiri dari beberapa bagian yaitu manajer produksi, asisten sutradara, sinematografer, perekam suara, pengarah artistik, penyunting gambar.

Pada proses syuting berlangsung untuk mengambil adegan pemain yang akan dimainkan dalam film, penulis dalam melakukan *live shot* tidak menggunakan kamera video pada umumnya, tetapi menggunakan kamera DSLR dalam pengambilan gambar.

Keuntungan dari pengambilan video shooting dengan menggunakan kamera DSLR adalah:

1. Fokus kamera DSLR dapat dirubah sesuai keinginan penulis.
2. Lensa kamera DSLR lebih variatif dan mudah didapat.
3. ISO yang tinggi antara 100-6400, menjadikan kamera DSLR lebih sensitif terhadap penangkapan cahaya.

## 2.6 Type of Shot

Menurut Santoso (2013: 42) *type of shot* bisa juga disebut pemingkaiian gambar. Berikut adalah beberapa variasi *type of shot*:

### 1. *Extreme Long Shot* (E.L.S)

Gambar ini memiliki komposisi sangat jauh, panjang, luas dan berdimensi lebar. E.L.S bertujuan untuk menjelaskan lokasi dan waktu terjadinya adegan dalam film.

### 2. *Long Shot* (L.S)

Merupakan teknik yang memperlihatkan komposisi obyek secara total, dari ujung kepala hingga ujung kaki (bila obyek manusia). Dengan menggunakan L.S dapat menyampaikan lokasi dan tokoh (*where* dan *who*). Sehingga tokoh utama (*main character*) dan tokoh-tokoh pendukung sudah bisa diperkenalkan, tetapi tetap dengan menampilkan latar belakang sosial dan geografis.

### 3. *Medium Long Shot* (M.L.S)

Komposisi gambar ini cenderung lebih menekankan kepada obyek, dengan ukuran  $\frac{1}{4}$  gambar yang memperlihatkan karakter dari atas kepala sampai lutut. M.L.S berfungsi untuk menjelaskan poin *who*, *when* dan *where* (siapa, kapan dan dimana).

### 4. *Medium Shot* (M.S)

Gambar yang memiliki komposisi subjek (manusia) dari pinggang hingga ke atas kepala sehingga penonton dapat melihat jelas ekspresi dan emosi yang meliputinya. *Shot* ini mempertegas penjelasan *who* dan *how*.

5. *Close Up* (C.U)

Komposisi yang memperjelas ukuran gambar, contoh pada gambar karakter (manusia) biasanya antara kepala hingga dada. Hal ini memperlihatkan secara jelas ekspresi karakter beserta emosi yang diucapkan dalam dialog atau yang tidak.

6. *Big Close Up* (B.C.U)

Memiliki komposisi lebih dalam daripada C.U sehingga bertujuan menampilkan kedalaman pandangan mata, ekspresi kebencian pada wajah. Tanpa kata-kata, tanpa bahasa tubuh, tanpa intonasi, B.C.U sudah mewujudkan semuanya itu.

7. *Extreme Close Up* (E.C.U)

Pengambilan gambar *close up* secara mendetail dan berani. Kekuatan E.C.U ini terletak pada kedekatan dan ketajaman yang hanya fokus pada suatu bagian objek saja. *Shot* tipe ini sangat impresif dan ekspresif, diluar realita, tetapi disukai oleh penonton karena merasa mendapat pengalaman baru.

## 2.7 Penataan Kamera

Dalam penataan kamera secara teknik yang perlu diperhatikan salah satunya adalah *camera angle* atau sudut kamera. Menurut Gerzon, dalam pemilihan sudut pandang kamera dengan tepat akan mempertinggi visualisasi dramatik dari suatu cerita. Sebaliknya jika pengambilan sudut pandang kamera dilakukan dengan serabutan bisa merusak dan membingungkan penonton, karena makna bisa jadi tidak tertangkap dan sulit dipahami. Oleh karena itu penentuan sudut pandang

kamera menjadi faktor yang sangat penting dalam membangun cerita yang berkesinambungan.

Mascelli (1977: 65) menjelaskan tipe angle kamera dibagi menjadi 2 jenis antara lain:

1. Angle Kamera Obyektif

Adalah kamera dari sudut pandang penonton outsider, tidak dari sudut pandang pemain tertentu. Angle kamera obyektif tidak mewakili siapapun. Penonton tidak dilibatkan, dan pemain tidak merasa ada kamera, tidak merasa ada yang melihat. Beberapa sudut obyektif antara lain:

- a. *High Angle*

Kamera diletakkan pada posisi yang lebih tinggi dari subyek yang direkam untuk mendapatkan kesan bahwa subjek yang diambil gambarnya memiliki status sosial yang rendah, kecil, terabaikan, lemah dan berbeban berat. Contoh *high angle* seperti gambar 2.1.



Gambar 2.1 *High Angle*  
(Sumber: [www.cougar-studio.deviantart.com](http://www.cougar-studio.deviantart.com))

*b. Eye Angle*

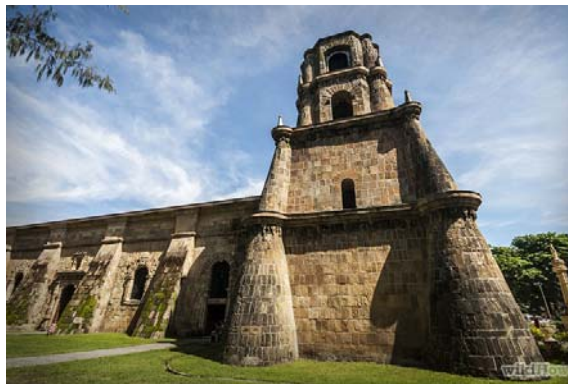
Posisi kamera sejajar dengan subyek yang direkam. Pengambilan gambar dari sudut *eye level* hendak menunjukkan bahwa kedudukan subyek dengan penonton sejajar. Gambar 2.2 adalah contoh *eye angle*.



Gambar 2.2 *Eye Angle*  
(Sumber: [www.toqueandcanoe.com](http://www.toqueandcanoe.com))

*c. Low Angle*

Posisi kamera lebih rendah atau bahkan sangat rendah dibanding subyek yang direkam. Sudut pengambilan ini merupakan kebalikan dari *high angle*. Dengan sudut pengambilan ini, subyek akan tampak anggun atau lebih perkasa dan dominan. Gambar 2.3 adalah contoh *low angle*.



Gambar 2.3 *Low Angle*  
(Sumber: [www.howwhywhere.com](http://www.howwhywhere.com))

## 2. Angle Kamera Subyektif

Kamera dari sudut pandang penonton yang dilibatkan, misalnya melihat ke penonton. Atau dari sudut pandang pemain lain, misalnya film horor. 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. Jika sebuah kejadian disambung dengan *close up* seseorang yang memandang ke luar layar, akan memberi kesan penonton sedang menyaksikan apa yang disaksikan oleh pemain yang memandang ke luar layar tersebut.
- c. Kamera bertindak sebagai mata dari penonton yang tidak kelihatan. Seperti presenter yang menyapa pemirsa dengan memandang langsung ke kamera. Relasi pribadi dengan penonton bisa dibangun dengan cara seperti ini.

### 2.8 Pencahayaan dan penataan lampu

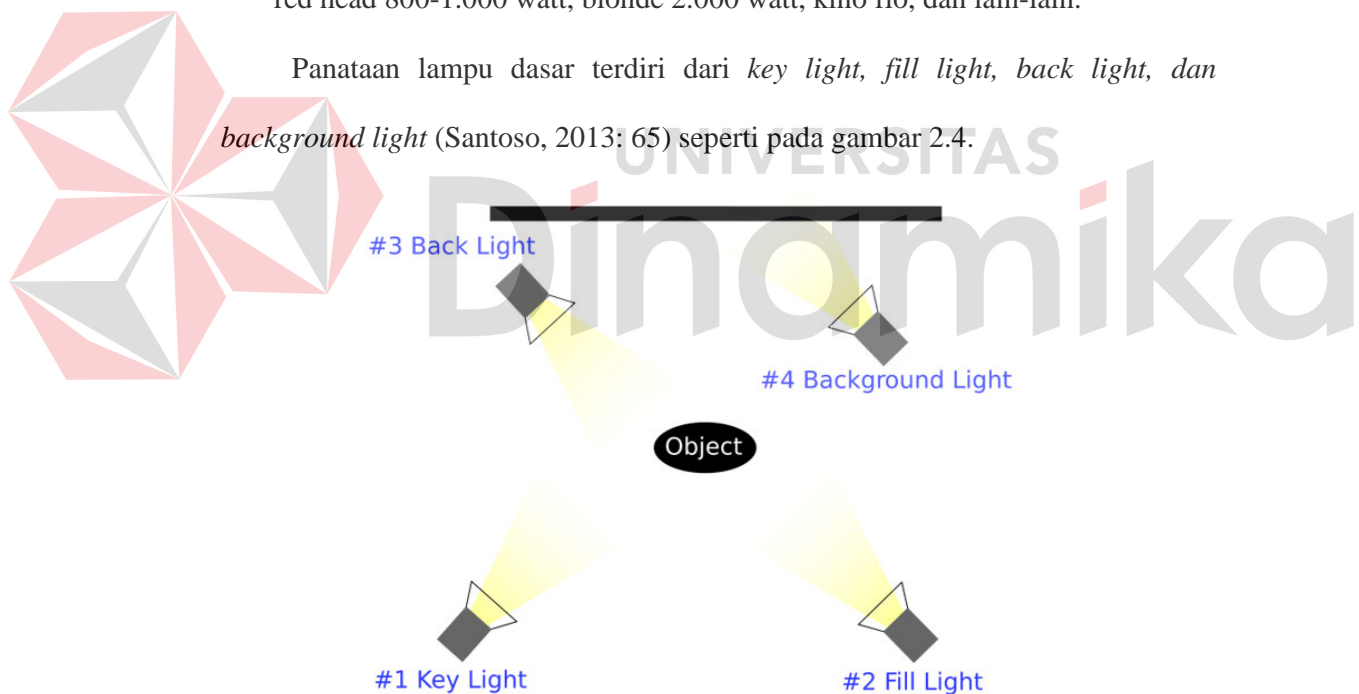
Dalam dunia videografi/sinematografi ada dua garis besar pencahayaan, yaitu:

1. Cahaya alami, yaitu matahari sebagai sumber cahaya, atau sering disebut *daylight*. Cahaya alami biasanya dibakukan dengan temperature warna

sebesar 5.600 Kelvin, meskipun pada kenyataannya bisa lebih tinggi atau lebih rendah dari 5.600 Kelvin. Cahaya alami terbatas pada siang hari saja dengan panjang waktu sesuai daerahnya (Santoso, 2013: 61).

2. Cahaya buatan atau *artificial light*. Cahaya buatan yang dipergunakan dalam videografi memiliki tipe *continuos* atau menyala terus. Sebelum *shooting*, perlu dilakukan *hunting and scouting location* untuk menentukan jumlah lampu yang akan digunakan dan menentukan sumber listriknya (genset/listrik PLN). Lampu yang sering digunakan saat pembuatan video, antara lain: LED, red head 800-1.000 watt, blonde 2.000 watt, kino flo, dan lain-lain.

Panataan lampu dasar terdiri dari *key light*, *fill light*, *back light*, dan *background light* (Santoso, 2013: 65) seperti pada gambar 2.4.



Gambar 2.4 Tata lampu  
(Sumber : Santoso, 2013: 65)

Berikut adalah penjelasan dari penataan lampu, yaitu:

1. *Key light* adalah sumber cahaya utama datangnya cahaya.



2. *Fill light* adalah cahaya penyeimbang/ pengisi untuk menentukan gelap atau terangnya bayangan jatuh.
3. *Back light* adalah cahaya untuk memisahkan objek dengan *background*.
4. *Background light* adalah cahaya lampu yang diarahkan ke *background* untuk meningkatkan intensitasnya.

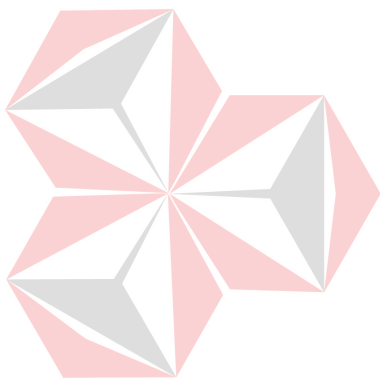
## 2.9 Genre Film Drama

Genre drama adalah genre yang paling luas daripada genre-genre lain. Genre drama merupakan jenis film yang mengandung sebuah alur dengan tema tertentu seperti halnya percintaan, kehidupan, sosial, dan lainnya. Drama adalah genre yang populer di kalangan masyarakat penonton film. Dalam genre drama, aktor perasaan dan realitas kehidupan nyata ditawarkan dengan simpati dan empati penonton terhadap tokoh yang diceritakan. Kunci utama kesuksesan film bergenre drama adalah dengan mengangkat tema klasik tentang permasalahan manusia yang tak pernah puas mendapatkan jawaban (Widagdo, 2007: 26). Film bergenre drama tidak hanya seputar kisah percintaan. Beberapa topik seperti kecanduan obat, dilema moral, penindasan ras, korupsi, persahabatan, dan lainnya juga termasuk topik film drama. Dengan menggunakan genre drama akan mendukung makna pencitraan tokoh atau aktor yang mengalami *déjà vu*.

## 2.10 Time freeze effect

Dalam produksi film, *time freeze effect* adalah proses editing yang membekukan suatu frame. *Time freeze effect* memiliki ciri khas yang membuat

objek membeku dalam suatu adegan sehingga membuat sang aktor seolah berada dalam dimensi lain ([www.filmmakersfans.com](http://www.filmmakersfans.com)). Pembuatan *effect* pada adegan tersebut akan menggunakan teknik editing, yaitu: *3D Motion Tracking* dan beberapa *footage* pendukung. Dengan menggunakan *time freeze effect* akan mendukung makna tentang fenomena *déjà vu* dalam film pendek.



UNIVERSITAS  
Dinamika

## BAB III

### METODOLOGI PENELITIAN DAN PERANCANGAN KARYA

#### 3.1 Metodologi Penelitian

Menurut Soehartono (1995: 55) metode penelitian adalah cara atau strategi menyeluruh untuk menemukan atau memperoleh data yang diperlukan. Untuk mendapatkan hasil yang ingin dicapai sesuai dengan tujuan penelitian, maka dalam pembuatan film pendek fenomena *déjà vu* ini diperlukan suatu metode.

Salah satu unsur terpenting dalam metodologi penelitian adalah penggunaan metode ilmiah tertentu yang digunakan sebagai sarana yang bertujuan untuk mengidentifikasi besar kecilnya objek atau gejala dan mencari pemecahan masalah yang sedang diteliti, sehingga hasil yang diperoleh dapat dipertanggung jawabkan kebenarannya secara ilmiah.

Metodologi dalam penelitian ini menggunakan penelitian secara kualitatif, dimana penelitian kualitatif merujuk pada penalaran baik secara tekstual maupun secara visual. Penelitian kualitatif lebih sulit dibandingkan dengan penelitian kuantitatif, karena data yang terkumpul bersifat subjektif dan instrument sebagai alat pengumpulan data. Maka, untuk menjadi instrument penulisan yang baik, penulis secara kualitatif dituntut untuk mampu menguasai teori dan memiliki wawasan yang luas.

Dengan demikian, penulis secara kualitatif dituntut untuk memiliki wawasan yang luas, sehingga penulis akan mampu membuka pertanyaan kepada sumber data dan mampu memahami apa yang terjadi di lapangan, serta mampu

melakukan analisis secara induktif terhadap data yang diperoleh. Selain itu penulis secara kualitatif dituntut untuk menemukan teori baru berdasarkan data yang diperoleh di lapangan/situasi sosial.

### 3.2 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah data berupa suatu pernyataan (*statement*) tentang sifat, keadaan, kegiatan tertentu dan sejenisnya (Gulo, 2002 : 110). Dalam penelitian, teknik pengumpulan data merupakan faktor penting demi keberhasilan penelitian. Hal ini berkaitan dengan bagaimana cara mengumpulkan data, siapa sumbernya, dan apa alat yang digunakan. Data yang diperlukan dalam tugas akhir ini meliputi data tentang *déjà vu*, film pendek, dan *time freeze effect*. Data data tersebut dideskripsikan sebagai berikut:

#### 1. *Déjà vu*

Pada tahap ini, pengumpulan data lebih terarah pada fenomena *déjà vu*. Pengumpulan data dilakukan untuk menemukan keyword yang digunakan sebagai pedoman pembuatan Tugas Akhir ini. Pengumpulan data dilakukan dengan cara sebagai berikut:

##### a. Wawancara

Menurut Esterberg dalam Sugiyono (2008: 72), wawancara adalah merupakan pertemuan antara dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam suatu topik tertentu. Wawancara merupakan alat mengecek ulang atau pembuktian terhadap informasi atau keterangan yang diperoleh

sebelumnya. Dalam penulisan ini dilakukan wawancara pada beberapa responden.

- 1) Wawancara pertama dilakukan kepada Bpk. Wahyu Widodo, S.Psi. (Konselor) pada hari Senin, 09 November 2015 pukul 10:15. Berikut merupakan hasil wawancara.

*Déjà vu* merupakan hasil dari pembelajaran yang sudah pernah dilakukan oleh individu sebelumnya. Kemudian individu tersebut melakukan suatu konstruksi dari seluruh pelajaran yang dia dapatkan sebelumnya dan akhirnya membuat sebuah pengalaman yang secara tidak sadar terbentuk. Sehingga ketika suatu hari dia mengalami hal yang hampir sama dengan hal yang pernah dia pelajari dan disitulah terjadi fenomena *déjà vu*.

Dalam ilmu psikologi, *déjà vu* juga dapat disebut mimpi yang menjadi kenyataan namun masih sudo (abu-abu) karena belum ada metode-metode yang dapat mengungkap. Menurut salah satu tokoh psikolog terkenal Carl Gustav Jung, manusia mempunyai suatu ikatan tersendiri dengan alam sehingga ada simbol-simbol tersendiri cara alam berhubungan dengan manusia dan manusia berhubungan dengan alam, namun masih belum dapat dibuktikan.

*Déjà vu* dapat dipicu dengan obat-obatan dan alkohol karena adanya efek-efek psikofarmakologi, seperti penggunaan ganja yang menyebabkan orang mengalami halusinasi. Halusinasi secara tidak langsung juga merupakan proses pembelajaran untuk individu



sehingga dia merasakan sesuatu yang tidak dia rasakan tetapi terekam dalam otak dan dijadikan suatu memori yang pada akhirnya terjadi konstruksi dari ingatannya.

- 2) Wawancara kedua dilakukan kepada Bpk. Sigit Widodo, S.Psi. (Konselor) pada hari Selasa, 24 November 2015 pukul 09:57. Berikut merupakan hasil wawancara.

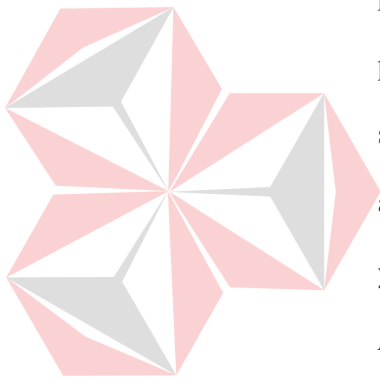
*Déjà vu* merupakan suatu pengalaman yang dialami seseorang dimana dia mengingat seolah-olah bahwa kejadian tersebut sudah pernah dialami sebelumnya. Ingatan tersebut dapat timbul dari pengalaman sebelumnya yang pernah seorang individu lakukan atau sebuah mimpi yang secara tidak sadar terekam dalam otak, sehingga akan muncul kembali ketika seseorang tersebut melakukan kegiatan yang sama.

*Déjà vu* dapat dikatakan gangguan dalam ingatan, karena memori seseorang akan memanggil apa yang telah dicatat sebelumnya. Namun dalam proses pengingatan ini terkadang tidak berjalan dengan mulus, sehingga munculah peristiwa fenomena *déjà vu*.

Dari hasil wawancara yang dilakukan terhadap fenomena *déjà vu* dapat diperoleh beberapa *keyword*, yaitu: ingatan, konstruksi, masa lalu, mimpi, kesamaan.

#### b. Studi Literatur

Studi literatur yang dilakukan adalah mengambil ilmu dari buku rujukan, artikel, jurnal ilmiah atau teori-teori lain yang berkaitan dengan



fenomena *déjà vu* yang dapat mendukung dalam pembuatan film pendek tentang fenomena *déjà vu*.

Menurut Brown (2004: 34) dalam bukunya “*The Déjà vu Experience*”, pengalaman *déjà vu* menimbulkan keyakinan yang kuat bahwa pengalaman tersebut identik, tidak hanya mirip dengan pengalaman sebelumnya, serta perasaan prediktabilitas, merasakan seakan-akan seseorang tahu tepat apa yang akan terjadi selanjutnya. Pengalaman *déjà vu* dapat bertahan sampai beberapa menit, tetapi biasanya hanya beberapa detik. Pemicu umum dari fenomena ini adalah keadaan tertekan fisik dan mental, stres, kelelahan, konsumsi alkohol, mengunjungi tempat baru dan mengalami situasi yang baru/tidak biasa.

Lebih banyak insiden *déjà vu* juga dihubungkan dengan pengguna obat dan tidak mau minum obat. Beberapa obat yang diteliti meliputi amfetamin, toluena-berbasis pelarut, obat untuk gangguan bi-polar, dan alkohol. Khususnya alkohol menunjukkan hubungan positif yang kuat dengan pengalaman *déjà vu*.

Salah satu pengalaman *déjà vu* yang paling sentral dan menarik adalah rasa keakraban tanpa ada referensi tujuan, misalkan ingatan palsu. *Déjà vu* adalah fenomena umum tetapi bukan fenomena universal dimana 2/3 mempunyai pengalaman sedikitnya satu kali seumur hidupnya, meskipun banyak orang yang mengalami beberapa kali (Redgård, 2009: 39).

Salah satu teori *déjà vu* menurut Lohff (dalam [www.faktailmiah.com](http://www.faktailmiah.com)) yaitu menisbahkan perasaan memiliki atau mengalami sesuatu yang

sebelumnya sudah pernah dipadukan pada pengalaman bermimpi dalam situasi atau lokasi yang sama, dan melupakannya sehingga ia secara misterius mengingatkan pada situasi atau lokasi saat sadar.

Dari hasil studi literatur yang dilakukan terhadap fenomena *déjà vu* dapat diperoleh beberapa *keyword*, yaitu: identik, mimpi, keakraban, sudah tahu.

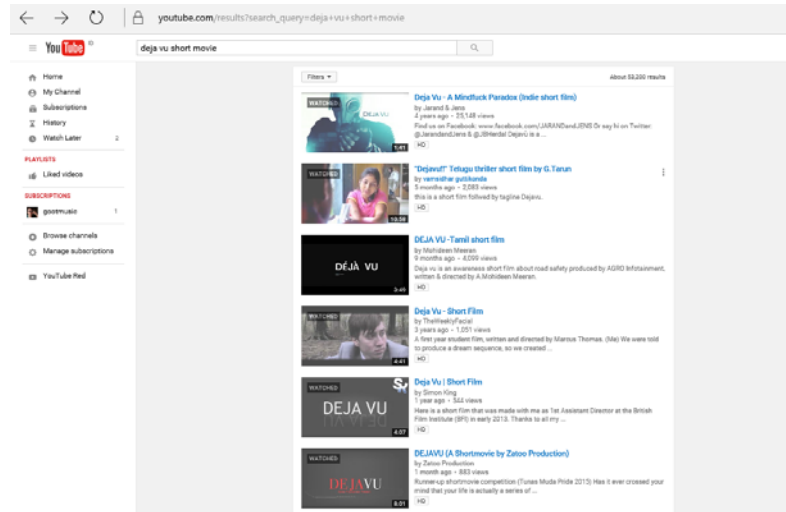
## 2. Film Pendek

Pada tahap ini, pengumpulan data terarah kepada film pendek. Pengumpulan data dilakukan untuk menemukan *keyword* yang digunakan sebagai pedoman pembuatan Tugas Akhir. Pengumpulan data dilakukan dengan cara sebagai berikut:

### a. Observasi/Pengamatan

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 *déjà vu* yang pernah diproduksi. Gambar 3.1 adalah proses observasi.





Gambar 3.1 Observasi film pendek pada *youtube*.  
(Sumber: [www.youtube.com](http://www.youtube.com))

Dari situs *youtube* tersebut dilakukan pencarian dengan kata kunci “film pendek *déjà vu*” dan hasilnya adalah film pendek yang menceritakan tentang *déjà vu* sudah banyak diproduksi tetapi tidak ada film pendek tentang fenomena *déjà vu* yang menggunakan *time freeze effect*. 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 konsep 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 mempresentasikan isi pesan.

Dari hasil observasi yang dilakukan terhadap film pendek dapat diperoleh beberapa *keyword*, yaitu: menyampaikan pesan, durasi singkat, dapat dimengerti.

b. Studi Literatur

Beberapa pengamatan sudah dilakukan, maka untuk mendukung data pengamatan yang sudah ada, dilakukan study literatur melalui referensi buku, literatur atau bahan-bahan teori yang diperlukan dari berbagai sumber wacana yang berkaitan dengan penyusunan tugas akhir ini dan dapat menunjang dalam pembuatan film pendek yang akan diproduksi.

Buku-buku yang digunakan dalam study literatur untuk tugas akhir ini diantaranya buku yang berjudul “*Mari Membuat Film*” karya Heru Effendy dan buku yang berjudul “*Bikin Film Indie itu Mudah*” karya M. Bayu Widagdo. Dari buku-buku tersebut disimpulkan bahwa film pendek adalah film yang berdurasi kurang dari 60 menit. Film merupakan media komunikasi yang ampuh untuk menyampaikan pesan, karena sifatnya yang audio visual, yaitu gambar dan suara yang hidup. Dengan gambar dan suara, film mampu bercerita banyak dalam waktu singkat. Pesan dalam film adalah menggunakan mekanisme lambang-lambang yang ada pada pikiran manusia berupa isi pesan, suara, perkataan, percakapan dan sebagainya.

Dari hasil studi literatur yang dilakukan terhadap film pendek dapat diperoleh beberapa *keyword*, yaitu: menyampaikan pesan, durasi singkat, media komunikasi, audio visual.

### 3. *Time Freeze Effect*

Pada tahap ini, pengumpulan data terarah kepada teknik yang digunakan pada pembuatan tugas akhir ini, yaitu *time freeze effect*. Pengumpulan data dilakukan untuk menemukan keyword yang digunakan sebagai pedoman pembuatan tugas akhir ini. Pengumpulan data dilakukan dengan cara sebagai berikut:

#### a. Observasi/Pengamatan

Kegiatan observasi dilakukan dengan melihat dan mengamati situs menonton video (*youtube*) tentang *time freeze effect* yang akan digunakan sebagai teknik pembuatan film dalam tugas akhir ini. Dari teknik *time freeze effect* telah di eksperimen dan diamati bahwa teknik tersebut merupakan suatu penekanan semiotik yang bermakna dari proses mengingat. Pada saat dilakukan observasi dapat dilihat bahwa *time freeze effect* adalah salah satu jenis teknik dalam proses editing yang membekukan suatu frame. *Time freeze effect* memiliki ciri khas yang membuat objek membeku dalam suatu adegan sehingga membuat sang aktor seolah berada dalam dimensi lain sambil melihat-lihat yang terjadi disekitarnya.

Dari hasil observasi yang dilakukan terhadap *time freeze effect* dapat diperoleh beberapa *keyword*, yaitu: membeku, proses mengingat, dalam dimensi lain, teknik *editing*.

## b. Studi Literatur

Literatur adalah bahan bacaan yang digunakan dalam berbagai aktivitas baik secara intelektual maupun rekreasi, buku yang memuat informasi terkait, artikel *internet* dan teori-teori lain yang dapat mendukung dalam pembuatan film pendek.

Bahan yang digunakan dalam study literatur untuk tugas akhir ini adalah artikel dalam internet yang berjudul *Movie Edit Pro: Working with a Time Freeze* ([www.steves-digicams.com](http://www.steves-digicams.com)), *There is a Film Editing technique called time freezing, do you ever heard about it?*

([www.filmmakersfans.com](http://www.filmmakersfans.com)). Dari artikel-artikel tersebut dapat disimpulkan bahwa *time freeze effect* adalah semua gerak normal yang membeku pada layar, kecuali satu karakter yang mampu bergerak sekitar dalam bingkai beku ini. *Time freeze effect* (efek pembekuan) bukan teknik kamera tetapi murni teknik *editing*.

Dari hasil studi literatur yang dilakukan terhadap *time freeze effect* dapat diperoleh beberapa *keyword*, yaitu: membeku, dalam bingkai beku, teknik *editing*.

### 3.3 Studi Eksisting

Untuk memperdalam ide dan konsep diwujudkan dalam bentuk karya di Tugas Akhir ini, penulis telah melakukan kajian terhadap karya film, yaitu:

1. Film *déjà vu*. Film yang dirilis pada tahun 2006 ini adalah sebuah film tentang kriminalitas dari genre *thriller*. Film yang disutradarai oleh Tony Scott ini adalah film yang menggunakan konsep fenomena *déjà vu*.



Gambar 3.2 Film *Déjà vu*.  
(Sumber: [www.utdcom.com](http://www.utdcom.com))

Film ini bercerita tentang Doug Carlin (Denzel Washington), seorang agen ATF yang mempunyai kemampuan analisa yang tinggi dalam mengungkap sebuah kasus terorisme, sehingga membuat seorang agen FBI Paul Pryzwarra, melibatkannya dalam sebuah proyek rahasia. FBI memiliki teknologi yang dapat melipat ruang dan waktu, yang memungkinkan mereka untuk menyaksikan secara paralel kejadian 4 hari yang lalu. Namun Doug hanya memiliki waktu 3 hari untuk menggunakan teknologi ini dalam mengungkap pelaku terorisme yang menewaskan lebih dari 500 orang tersebut.

2. Film *if only*. Film yang dirilis pada tahun 2004 ini adalah film bergenre drama romantic yang bercerita tentang seorang mahasiswa sekolah musik di Amerika yang bernama Samantha.



Gambar 3.3 Film *If Only*.  
(Sumber: <http://4outof10.com>)

Sam memiliki seorang kekasih bernama Ian Wyndham. Ian seorang yang tertutup dan tak pernah mau membicarakan keseriusan hubungan mereka. Hingga pada suatu hari Sam mengalami kecelakaan dan Sam meninggal dalam kecelakaan itu. Namun, ketika bangun dipagi hari ternyata Samantha muncul kembali dan kejadian yang kemarin yang dia alami hanyalah sebuah mimpi tetapi situasinya sama seperti hari kemarin yang telah dilaluinya seperti *déjà vu*. Ian akhirnya mencoba untuk memperbaiki kesalahannya, hingga akhirnya kecelakaan tersebut benar terjadi dan Ian melindungi Sam sampai akhirnya meninggal dalam kecelakaan tersebut dan Sam tetap hidup.

Dari hasil studi eksisting dapat diperoleh beberapa *keyword*, yaitu: mimpi, ingatan, dan identik.

### 3.4 Analisis STP

Setelah melakukan analisis data, dilakukan pembagian segment yang dituju, target yang diinginkan, serta memposisikan film pendek ini kepada khalayak luas. Hal ini dilakukan untuk menyesuaikan rancang karya yang akan dikerjakan pada tahap pra-produksi. Berikut adalah pembagian berdasarkan STP. STP akan dijelaskan dalam tabel 3.4 analisis STP.

Tabel 3.1 Analisis STP (*Segmenting, Targeting, Positioning*).

| STP                            | FILM PENDEK  |   |
|--------------------------------|--|---|
| Segmentation<br>&<br>Targeting | Geografis  | - Seluruh wilayah Indonesia                                 |
|                                | Demografis   | - Usia:<br>15-25 tahun<br>- Gender:<br>laki-laki, perempuan |
|                                | Psikografis  | a. Kelas sosial:<br>Menengah                                |
| Positioning                    | Film pendek ini memberikan pemahaman mengenai beberapa hal tentang fenomena <i>déjà vu</i> yang mudah dialami oleh masyarakat. |   |

Sumber : Olahan Penulis

Dari analisis STP di tabel 3.4 dapat disimpulkan bahwa pembuatan film pendek diperlukan beberapa hal yang berkaitan dengan jenis atau bentuk film pendek itu sendiri. Film pendek yang baik mempunyai ciri dimana konsep yang dituju dapat diterima penonton sehingga ide cerita yang dibuat dapat dimengerti. Selain itu dapat disimpulkan bahwa suatu film pendek harus mampu mempresentasikan isi pesan dengan semiotika cerita. Selain teknik yang dilakukan, penggabungan antar keduanya seimbang agar terlihat nyata dan tidak

kaku. Dengan jelasnya target pasar serta penempatan film pendek maka konsep tersebut dapat diterima oleh penontonnya sesuai dengan tujuan film pendek itu dibuat.

Dari hasil analisis STP dapat diperoleh beberapa *keyword*, yaitu: masa lalu, kesamaan, keakraban.

### 3.5 Analisis Data

Menurut Moleong (2002: 103) menjelaskan bahwa analisis data adalah proses mengatur urutan data, mengorganisasikannya ke dalam suatu pola, kategori, dan satuan uraian dasar. Berikut ini adalah hasil analisa data yang di dapat dari berbagai sumber.

Tabel 3.2 Analisa data materi *Déjà vu*.

| Wawancara  | Studi Literatur | Observasi | Studi Eksisting | Analisis STP | Kesimpulan   | Keyword   |
|------------|-----------------|-----------|-----------------|--------------|--|-----------|
| Ingatan    | Memori          |           | Mimpi           | Masa lalu    | Suatu pengalaman masa lalu atau mimpi yang tidak sadar terekam dalam otak dan dijadikan suatu memori, sehingga mengalami hal yang hampir sama dengan hal yang pernah dialami sebelumnya. | Mimpi     |
| Mimpi      | Mimpi           |           | Ingatan         | Kesamaan     |  | Masa lalu |
| Kesamaan   | Identik         |           | Identik         | Keakraban    |  | Kesamaan  |
| Masa lalu  | Sudah tahu      |           |                 |              |  | Keakraban |
| Konstruksi | Keakraban       |           |                 |              |  | Ingatan   |
|            |                 |           |                 |              |  |           |

Sumber : Olahan Penulis



Tabel 3.3 Analisa data materi Film Pendek.

| Wawancara | Studi Literatur    | Observasi          | Kesimpulan  | Keyword        |
|-----------|--------------------|--------------------|---|----------------|
|           | Menyampaikan pesan | Menyampaikan pesan | Penyampaian pesan dengan durasi singkat menggunakan audio visual. | Pesan          |
|           | Durasi singkat     | Durasi singkat     |   | Audio visual   |
|           | Media komunikasi   | Dapat dimengerti   |   | Durasi singkat |
|           | Audio visual       |                    |   |                |

Sumber : Olahan Penulis

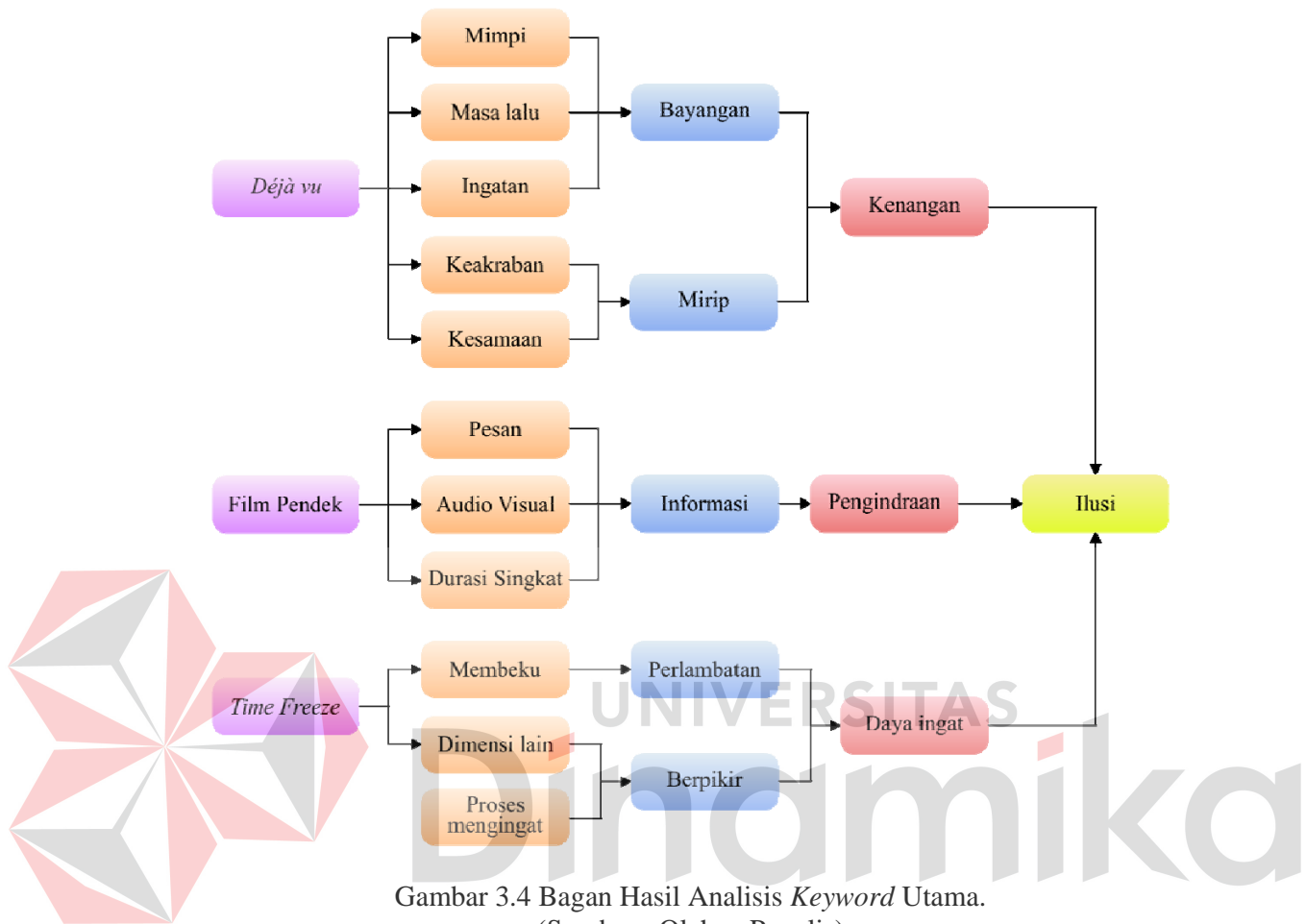
Tabel 3.4 Analisa data materi *Time Freeze Effect*.

| Wawancara | Studi Literatur    | Observasi          | Kesimpulan   | Keyword          |
|-----------|--------------------|--------------------|--|------------------|
|           | Membeku            | Membeku            | <i>Time freeze</i> adalah teknik membekukan layar sehingga tampak seolah-olah berada dalam dimensi lain. | Membeku          |
|           | Dalam bingkai beku | Dalam dimensi lain |  | Dimensi lain     |
|           |                    | Proses mengingat   |  | Proses mengingat |
|           |                    |                    |  |                  |

Sumber : Olahan Penulis

### 3.6 Keyword Utama

Berdasarkan dari hasil pencarian data dengan melakukan wawancara dan lain-lain, 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 fenomena *déjà vu* ini dibuat. Analisis ini berguna untuk mencari *keyword* yang kemudian akan diterapkan dalam film. Berikut pada gambar 3.4 adalah bagan *keyword*.



Gambar 3.4 Bagan Hasil Analisis *Keyword* Utama.  
(Sumber : Olahan Penulis)

### 3.7 Pemaknaan *Keyword*

Dari analisa *keyword* utama pada gambar 3.4, hasil dari analisa data didapatkan dari tiga materi yang ada di dalam judul tugas akhir, yaitu *déjà vu*, film pendek, dan *time freeze*. Dari materi *déjà vu* terdapat lima *keyword*, yaitu *keyword* mimpi, masa lalu, ingatan, keakraban, dan kesamaan. Mimpi yang dalam KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia) ([www.kbbi.web.id](http://www.kbbi.web.id)) adalah sesuatu yang terlihat atau dialami dalam tidur, dalam arti kiasan mimpi adalah angan-angan. Masa lalu adalah sebuah bayangan dan sejarah untuk masa kini dan masa yang

akan datang ([www.kbbi.web.id](http://www.kbbi.web.id)). Ingatan adalah sebuah fungsi dari kognisi yang melibatkan otak dalam pengambilan informasi. Pada umumnya para ahli memandang ingatan sebagai hubungan antara pengalaman dengan masa lampau. Apa yang telah diingat adalah hal yang pernah dialami, pernah dipersepsinya, dan hal tersebut pernah dimasukkan ke dalam jiwanya dan disimpan kemudian pada suatu waktu kejadian itu ditimbulkan kembali dalam kesadaran. Setelah ketiga *keyword* dianalisis lebih sempit lagi terdapat kata bayangan. Dalam KBBI ([www.kbbi.web.id](http://www.kbbi.web.id)), bayangan dalam arti kiasan dapat diartikan sebagai gambar dalam pikiran, angan-angan, khayal. Bayangan juga dapat berarti sesuatu yang seakan-akan ada, tetapi sebenarnya tidak ada. *Keyword* keempat dalam studi literatur adalah keakraban karena pengalaman *déjà vu* yang dialami oleh individu yang memiliki rasa familiar terhadap situasi dan lokasi yang sama dengan sebelumnya. Dalam KBBI keakraban berarti dekat dan erat ([www.kbbi.web.id](http://www.kbbi.web.id)). Salah satu teori *déjà vu* menurut Lohff yaitu menisbahkan perasaan memiliki atau mengalami sesuatu yang sebelumnya sudah pernah dipadukan pada pengalaman bermimpi dalam situasi atau lokasi yang sama, sehingga diperoleh *keyword* kesamaan yang berasal dari kata dasar sama yang artinya serupa (halnya, keadaannya, dan sebagainya), tidak berbeda, tidak berlainan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia ([www.kbbi.web.id](http://www.kbbi.web.id)). Dari kedua *keyword* tersebut dianalisis lebih sempit lagi dan diperoleh kata mirip. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia ([www.kbbi.web.id](http://www.kbbi.web.id)), mirip artinya hampir sama atau serupa (dengan), seolah-olah.

Dari materi film pendek terdapat tiga keyword, yaitu pesan, audio visual, dan durasi singkat. Pesan adalah hasil karya komunikator yang bersifat abstrak dan tidak dapat diketahui orang lain. Untuk mengubah pesan yang berbentuk abstrak menjadi bentuk yang konkrit komunikator harus menggunakan lambang atau simbol ([www.slideplayer.info](http://www.slideplayer.info)). Keyword kedua dari materi film pendek adalah audio visual. Komunikasi audio visual adalah proses penyampaian pesan atau informasi dari sumber kepada satu penerima atau lebih dengan cara memvisualisasikan sekaligus memperdengarkan isi pesan atau informasi kepada penerima dengan melalui media yang menunjangnya. Dalam dunia perfilman, komunikasi audio visual akan selalu terus melekat menjadi satu kesatuan walaupun dilihat dari sejarah penemuan film itu sendiri, film pertama kali diputar tanpa suara ([www.komunikasi.us](http://www.komunikasi.us)). Durasi dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia ([www.kbbi.web.id](http://www.kbbi.web.id)) adalah lamanya sesuatu berlangsung atau rentang waktu, sedangkan singkat berarti pendek (umur, waktu, dan sebagainya). Sehingga durasi singkat adalah lamanya sesuatu yang berlangsung dalam waktu yang pendek. Dari ketiga keyword materi film pendek, setelah dianalisis lebih sempit lagi, diperoleh kata Informasi. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia ([www.kbbi.web.id](http://www.kbbi.web.id)), informasi artinya pemberitahuan, kabar atau berita tentang sesuatu. Menurut Desideria ([www.komunikasi.us](http://www.komunikasi.us)), informasi dapat diterima melalui rasa, sentuhan, penciuman, pendengaran dan penglihatan. Namun dari seluruh panca indra, penglihatan dan pendengaran adalah indra yang paling berperan penting. Dari keyword informasi dapat dipersempit lagi menjadi pengindraan. Pengindraan adalah proses, cara, perbuatan mengindra ([www.kbbi.web.id](http://www.kbbi.web.id)).

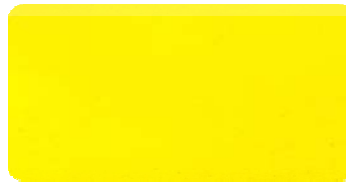
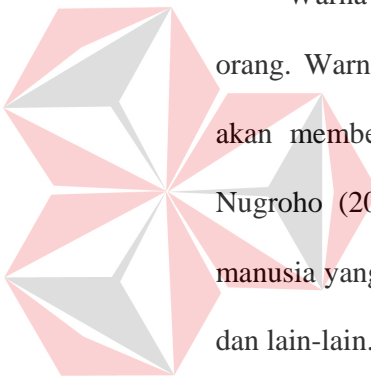
Dari materi film pendek terdapat tiga *keyword*, yaitu membeku, dimensi lain, dan proses mengingat. Membeku dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia ([www.kbbi.web.id](http://www.kbbi.web.id)) adalah menjadi beku. Beku dalam arti kiasan diartikan tidak mengalami perubahan, kaku atau statis. Selain itu beku juga berarti tidak memedulikan keadaan sekelilingnya dan tidak bereaksi. Dari *keyword* membeku dapat dipersempit menjadi perlambatan *Keyword* kedua adalah dimensi lain, dimensi lain dalam *time freeze effect* berarti sebuah area yang beku kecuali satu aktor yang ada di dalamnya. *Keyword* ketiga adalah proses mengingat. Proses dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia ([www.kbbi.web.id](http://www.kbbi.web.id)) berarti runtunan perubahan (peristiwa) dalam perkembangan sesuatu. Menurut Issyifaa ([www.slideshare.net](http://www.slideshare.net)), proses mengingat adalah proses menerima, menyerap, menyimpan, dan mengeluarkan kembali informasi yang telah diterima melalui pengamatan, kemudian disimpan dalam pusat kesadaran (otak) setelah diberikan tafsiran. Dari kedua *keyword* materi *time freeze* tersebut, setelah dianalisis lebih sempit lagi, diperoleh kata berpikir. Dari *keyword* perlambatan dan *keyword* berpikir, dapat diperoleh *keyword* daya ingat. Gejala kelambatan dalam berpikir merupakan hasil rangkaian kerja otak (daya ingat) yang lemah. Daya ingat merupakan kemampuan yang dimiliki manusia untuk mengingat kembali dipikiran tentang segala sesuatu yang pernah ditangkap oleh panca indra, baik ilmu pengetahuan, informasi, suatu kejadian, pengalaman dan yang lainnya ([www.menambahdayaingat.com](http://www.menambahdayaingat.com)).

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

menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia ([www.kbbi.web.id](http://www.kbbi.web.id)) merupakan sesuatu yang hanya dalam angan-angan atau khayalan, pengamatan yang tidak sesuai dengan pengindraan, tidak dapat dipercaya atau palsu, sehingga dapat disimpulkan *keyword* yang dipakai adalah *keyword* ilusi, dimana pengalaman *déjà vu* merupakan suatu ingatan yang terbentuk dalam angan-angan sehingga dapat disebut sebagai ingatan palsu.

### 3.8 Analisis 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). Menurut Nugroho (2008: 35), warna diyakini mempunyai dampak psikologis terhadap manusia yang dipandang melalui berbagai aspek, baik aspek indera, aspek budaya dan lain-lain. Gambar 3.5 adalah warna kuning.



Gambar 3.5 Warna Kuning.  
(Sumber : [www.novacolorpaint.com](http://www.novacolorpaint.com))

Dalam hal ini analisa warna mengacu pada *keyword* di atas yaitu ilusi maka digunakanlah warna kuning. Menurut artikel yang dilansir dalam website [id.zulkarnainazis.com](http://id.zulkarnainazis.com), warna kuning adalah warna pikiran dan intelek. Kuning adalah warna yang bergema dengan sisi kiri logika otak yang merangsang

kemampuan mental dan menciptakan kelincuhan mental dan persepsi. Dari perspektif psikologi, warna kuning dapat merangsang kemampuan mental.

### 3.9 Perancangan Karya

Pada gambar 3.6 dapat dilihat pengerjaan tugas akhir ini berawal dari ide dan konsep yang telah mengalami pematangan sejak dari ide. Kemudian diolah menjadi *storyboard* yang menjadi acuan dalam pembuatan film ini.

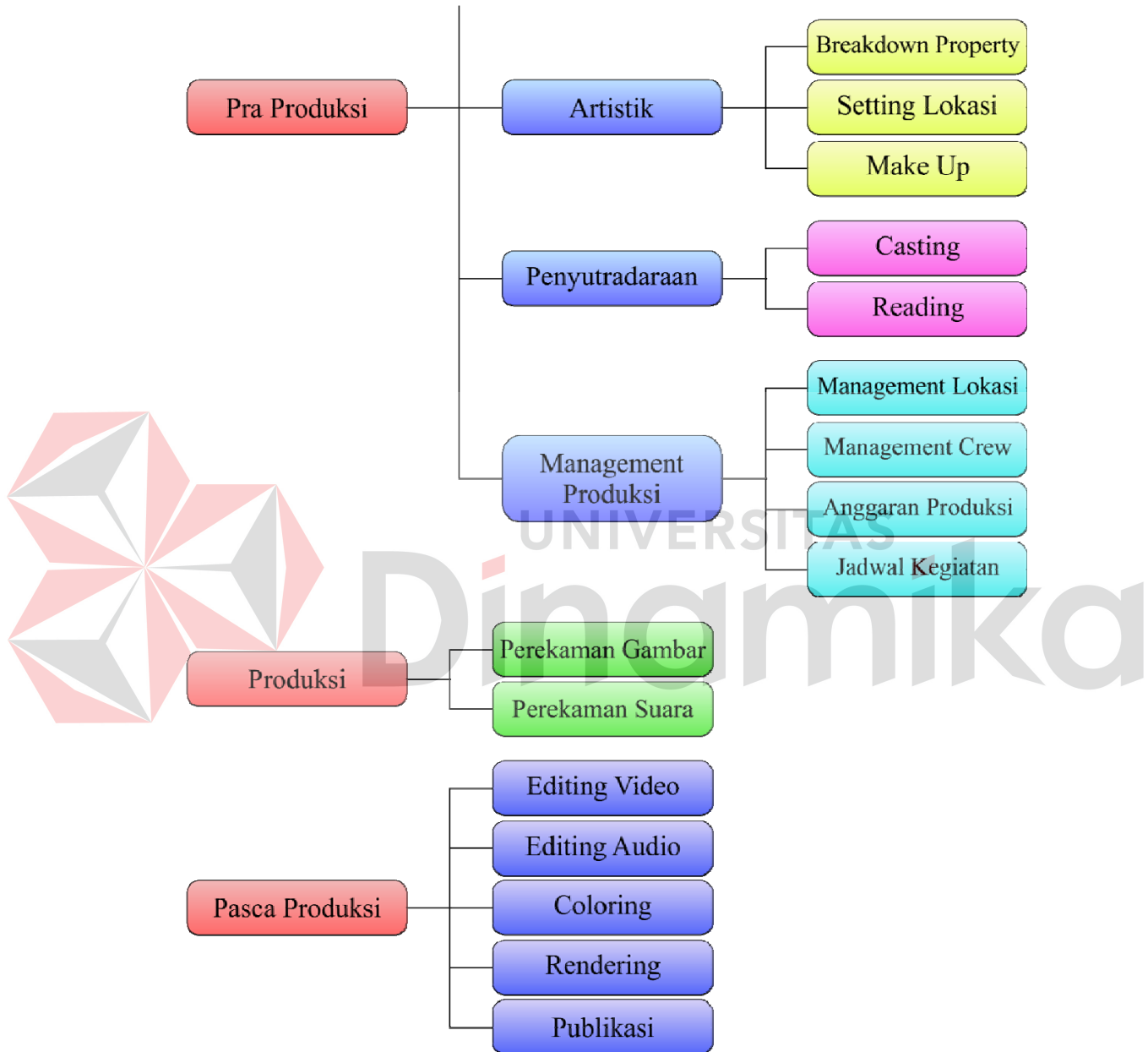
Lalu setelah selesai, dilakukan *casting* pemain, pemilihan kostum, dan mencari *setting* lokasi. Setelah itu maka akan dilakukan syuting dan pengambilan audio.

Saat rangkaian syuting selesai maka tiba ke proses editing. Proses editing melewati beberapa tahap mulai dari pemberian pewarnaan gambar dan penambahan *background* di dalamnya. Gambar 3.6 adalah alur perancangan karya.



Gambar 3.6 Alur Perancangan Karya.  
(Sumber: Olahan Penulis)

Lanjutan gambar 3.6





### 3.10 Pra Produksi

#### 3.10.1 Naskah

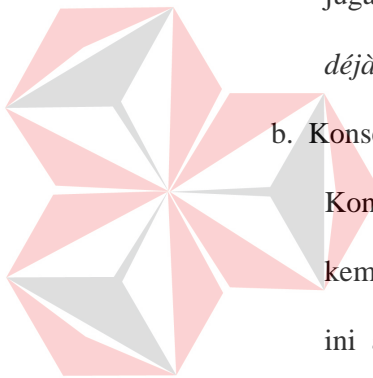
##### 1. Ide dan Konsep

###### a. Ide

Ide dalam pembuatan Tugas Akhir ini adalah mengulas masalah fenomena *déjà vu*. Dengan melalui media film dan *bergenre* drama diharapkan para penonton nantinya mampu mengetahui dan memahami tentang fenomena *déjà vu* yang sering dialami oleh masyarakat. Penonton juga akan dapat mengetahui salah satu penyebab terjadinya pengalaman *déjà vu*.

###### b. Konsep

Konsep pembuatan film pendek ini diawali dari melihat banyaknya kemisteriusan dari fenomena *déjà vu* di masyarakat, Dalam film pendek ini akan menunjukkan tentang peristiwa *déjà vu* dan penyebab yang paling utama di balik fenomena ini. Dengan dibuatnya film pendek ini diharapkan dapat memperjelas pandangan masyarakat mengenai fenomena *déjà vu*. Salah satu teknik dalam membuat film adalah menggunakan teknik *time freeze*. Teknik *time freeze* memiliki ciri khas yang membuat objek seolah-olah membeku dalam suatu adegan. Di setiap adegan akan terdapat makna dalam setiap gambar yang membeku pada layar tersebut. Dengan menggunakan teknik *time freeze* akan mendukung makna tentang fenomena *déjà vu* yang dialami oleh banyak orang.



## 2. Karakter 3 Dimensi Tokoh

### a. Raka

#### 1) Dimensi fisiologis

|               |                 |
|---------------|-----------------|
| Jenis kelamin | : Laki-laki     |
| Bentuk tubuh  | : Ideal         |
| Usia          | : 20 Tahun      |
| Raut wajah    | : Tampan, Ceria |
| Pakaian       | : Casual        |

#### 2) Dimensi Psikologis

|                |                                 |
|----------------|---------------------------------|
| Temperamen     | : Baik hati, penyabar           |
| Sikap          | : Peduli                        |
| Watak/karakter | : Ramah                         |
| Kecerdasan     | : Sangat cerdas dalam pelajaran |

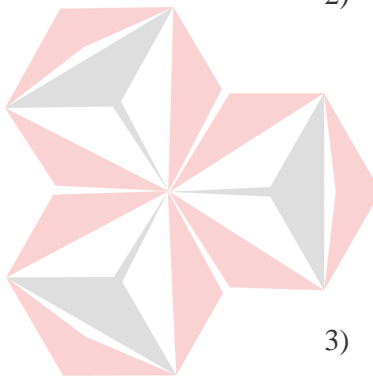
#### 3) Dimensi Sosiologis

|               |                    |
|---------------|--------------------|
| Status sosial | : Kelas menengah   |
| Pekerjaan     | : Mahasiswa        |
| Pendidikan    | : Kuliah           |
| Bahasa        | : Bahasa Indonesia |

### b. Toni

#### 1) Dimensi fisiologis

|               |            |
|---------------|------------|
| Jenis kelamin | : Pria     |
| Bentuk tubuh  | : Ideal    |
| Usia          | : 23 tahun |



Raut wajah : Cemberut, jarang senyum

Pakaian : Casual

2) Dimensi Psikologis

Temperamen : Pemarah

Perasaan : Cemburuan

Watak/karakter : Ringan tangan

Kecerdasan : Cerdas

3) Dimensi Sosiologis

Status sosial : Menengah keatas

Jabatan : Supervisor

Pekerjaan : Karyawan

Pendidikan : S1

c. Melly

1) Dimensi fisiologis

Jenis kelamin : Wanita

Bentuk tubuh : Langsing ideal

Usia : 19 tahun

Ciri-ciri tubuh : Rambut lurus

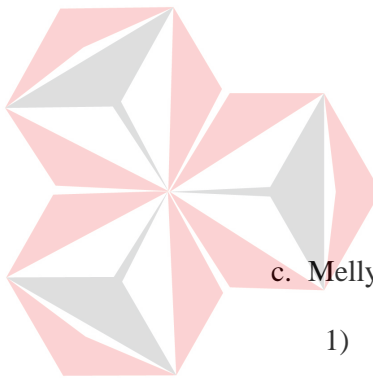
Raut wajah : Cantik, ceria

Pakaian : Casual

Perhiasan : Jam tangan

2) Dimensi Psikologis

Temperamen : Baik hati



|                |                |
|----------------|----------------|
| Perasaan       | : Terbuka      |
| Sikap          | : Tegas, Ceria |
| Watak/karakter | : Lemah lembut |
| Kecerdasan     | : Rata-rata    |

### 3) Dimensi Sosiologis

|               |             |
|---------------|-------------|
| Status sosial | : Menengah  |
| Pekerjaan     | : Mahasiswa |
| Pendidikan    | : Kuliah    |

### 3. Sinopsis

Pada suatu hari ada seorang mahasiswi bernama Melly. Melly bersahabat dengan seorang pria bernama Raka sejak kecil. Ketika mereka dewasa, Melly dan Raka kuliah dalam satu kampus. Melly mempunyai seorang kekasih yaitu Toni. Di suatu pagi Toni mengajak Melly untuk pergi jalan-jalan, namun di tengah perjalanan Raka menelepon Melly dan mengingatkan sebuah tugas yang akan dikumpulkan esok harinya. Akhirnya Melly dan Raka sepakat untuk mengerjakan tugas bersama-sama di perpustakaan. Melly membatalkan niatnya untuk pergi jalan-jalan bersama Toni dan meminta Toni untuk mengantarnya ke kampus. Toni merasa cemburu ketika Raka menelepon Melly sehingga mengakibatkan rencananya untuk pergi berdua batal. Sesampai di perpustakaan Melly dan Raka mengerjakan tugas bersama. Setelah mengerjakan tugas, Melly meminta Raka untuk mengantarnya pulan ke rumah karena dia tidak ingin merepotkan Toni yang akan meeting. Ditengah perjalanan dari perpustakaan, Raka dan Melly mengalami beberapa kejadian yang buruk. Ketika keluar dari perpustakaan kepala Melly tidak

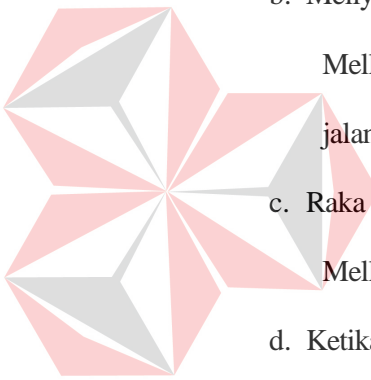
sengaja terbentur pintu, kemudian mereka bertemu dengan beberapa teman yang menyapanya. Ketika sampai parkir sepeda motor, Raka hampir tertabrak sepeda motor. Di tengah perjalanan mereka, Raka dan Melly tidak mengetahui apabila ada Toni di pinggir jalan. Saat itu Raka dan Melly sedang asyik mengobrol. Toni mulai merasa cemburu lagi pada Raka. Setibanya di rumah Melly, Melly meminta Raka untuk istirahat sejenak di rumahnya. Beberapa menit kemudian Raka memutuskan untuk pulang. Di depan pagar ternyata Toni tiba di depan dan segera masuk ke dalam rumah Melly dengan wajah emosi. Setelah Raka pulang, Toni memarahi Melly hingga Toni kehilangan kendali dan mencekik Melly hingga tewas. Toni merasa takut ketika mengetahui Melly sudah tidak bernyawa dan segera pergi meninggalkan rumah Melly. Sementara itu Raka yang sedang dalam perjalanan segera berbalik karena Hpnya ketinggalan. Ketika tiba di rumah Melly, Raka mendapati Melly sudah tewas. Raka merasa menyesal karena meninggalkan Melly bersama Tony.

Esoknya Raka masuk ke dalam perpustakaan dengan sedih, dia duduk di kursi tempat dia belajar bersama Melly untuk terakhir kalinya. Raka terus menyesali kejadian yang membuat Melly tewas hingga dia tertidur. Tiba-tiba Melly mengagetkan Raka hingga Raka terbangun. Raka terbangun dan kaget ketika melihat Melly berada di sampingnya. Raka memikirkan hal tersebut disepanjang waktu mengerjakan tugas dengan Melly. Ada beberapa kejadian yang menurutnya sudah pernah dia alami sebelumnya hingga ia berusaha mengingat-ingat kejadian yang akan terjadi berikutnya. Ketika Raka mengantarkan Melly pulang, semua yang dia lewati hampir sama dengan pengalaman yang pernah dia alami. Saat

Raka akan pulang dari rumah Melly, ternyata Toni datang dengan wajah emosi. Raka tidak segera pulang tetapi masuk kembali ke rumah Melly dan mendapati Toni marah kepada Melly hingga mencekiknya. Raka pun melepaskan tangan Toni dari Melly dan memukul Toni. Toni akhirnya pergi meninggalkan rumah Melly dan Melly berhasil diselamatkan oleh Raka.

#### 4. Treatment

- a. Melly bangun dari tidurnya dan Toni menelepon Melly untuk mengajaknya pergi jalan-jalan.
- b. Melly pergi dijemput oleh mobil Toni. Ditengah perjalanan Raka menelepon Melly untuk mengerjakan tugas bersama sehingga mereka tidak jadi jalan-jalan bersama.
- c. Raka dan Melly mengerjakan tugas bersama di perpustakaan hingga selesai. Melly memutuskan untuk pulang ke rumah bersama Raka.
- d. Ketika keluar dari perpustakaan kepala Melly tidak sengaja terbentur pintu, kemudian mereka bertemu dengan beberapa teman yang menyapanya.
- e. Di parkir Raka hampir tertabrak sepeda motor karena asyik mengobrol dengan Melly.
- f. Dalam perjalanan, Toni melihat Melly pulang bersama Raka berdua dan Toni merasa cemburu dengan Raka.
- g. Setibanya di rumah Melly, Melly meminta Raka istirahat sejenak.
- h. Ketika Raka akan pulang, Toni datang ke rumah Melly dan memarahi Melly hingga mencekik Melly sampai tewas. Toni segera meninggalkan rumah Melly



- i. Raka kembali ke rumah Melly karena HPnya ketinggalan dan mendapati Melly telah tewas.
- j. Raka kembali ke perpustakaan dengan sedih mengenang kematian Melly sampai tertidur di perpustakaan.
- k. Melly mengagetkan Raka hingga Raka terbangun dari tidurnya.
- l. Raka mengalami berbagai kejadian aneh yang sudah pernah dia alami sebelumnya dan berusaha mengingat kembali.
- m. Saat akan pulang dari rumah Melly, Toni tiba dengan wajah emosi masuk ke rumah Melly.
- n. Raka tidak segera pulang dan masuk ke rumah Melly mengentikan perbuatan Toni.
- o. Toni segera meninggalkan rumah Melly dan Raka berhasil menyelamatkan nyawa Melly.

#### 5. Skenario

Pada film pendek ini menggunakan skenario untuk menguraikan urutan adegan, tempat, keadaan, dan dialog, yang disusun dalam konteks struktur dramatik untuk menjadi acuan dalam proses produksi.

#### **01.INT. KAMAR MELLY - PAGI**

#### **Cast: Melly, Toni**

Di atas meja kamar Melly terdapat bingkai-bingkai foto yang menceritakan masa kecil Raka dan Melly yang tersusun hingga mereka beranjak dewasa. Melly sedang tertidur pulas di atas ranjangnya di dalam

selimutnya, dengan handphone yang diletakkan di atas meja yang ada disamping ranjangnya. Handphone Melly berdering dan muncul nama contact Toni. Melly segera bangun, tangannya mengambil handphone di atas meja dan mengangkat telepon dari Toni.

**MELLY**

Halo...

(mengangkat telepon dengan mata yang masih terpejam)

**TONI**

udah bangun? Lagi ga ada kuliah kan?

**MELLY**

Udah, tapi masih ngantuk.

**TONI**

Semalem katanya ngajakin jalan.

**MELLY**

Iya sih, yaudah aku siap2 dulu, sejam lagi jemput  
aku yaaa..

**TONI**

Oke sayang.. byeeee

## **02. EXT. DEPAN RUMAH MELLY - PAGI**

**Cast: Melly, Toni**

Di depan rumah Melly yang sepi dengan runtuhannya dedaunan pohon di pinggir jalan, mobil Toni datang



dan berhenti di depan rumah Melly. Melly keluar dari rumah menuju mobil Toni.

**MELLY**

(membuka pintu mobil)

**TONI**

Selamat pagi sayang

(sambil memegang stir mobil dan melihat kearah

Melly)

**MELLY**

(masuk ke dalam mobil)

**03.INT. MOBIL TONI - PAGI**

**Cast: Melly, Toni**

Suara dari pemutar musik mobil Toni yang terdengar samar, menemani perjalanan mereka berdua. Mobil Toni sangat bersih, tidak banyak barang-barang, hanya handphone Toni yang ada didekat persneling dan tasnya di kursi tengah.

**TONI**

udah makan?

(Melihat kearah Melly, sembari menyetir mobil)

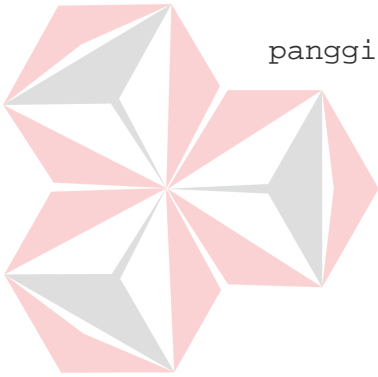
**MELLY**

Lagi males makan, pusing mikirin kuliah, pengennya refreshing..... emmm kita ke taman aja yuk  
(Sambil membuka tasnya dan mengeluarkan handphonenya)

**TONI**

oke

Di obrolan mereka, HP Melly berdering tanda panggilan masuk dari Raka.



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

**MELLY**

Halo...

**RAKA**

eh Mel, kamu udah ngerjain tugas statistika belum?

**MELLY**

duhhh, ngapain di ingetin sih, lagi pengen seneng2

nih

**RAKA**

Hehhe.. Ngingetin aja Mel, besok kan dikumpulin Mel.

Kalo kamu mau aku ajatirin ntar siang aku mau ke perpus buat ngerjain

**MELLY**

Selalu aja kamu seperti itu, emm yaudah deh ntar aku ikut kesana.. btw makasih banyak ya ka... sampai nanti

yaa

**RAKA**

oke Mel...

**MELLY**

(menutup telepon dan memasukan kedalam tas)

**TONI**

Siapa Mel?

**MELLY**

eeeeeeee???? Oh yang nelfon??? Raka

**TONI**

Oh Raka temen kamu yang itu?

**MELLY**

Iya Raka

**TONI**

Ngapain sih dia dikit2 nhubungin kamu terus? Ada

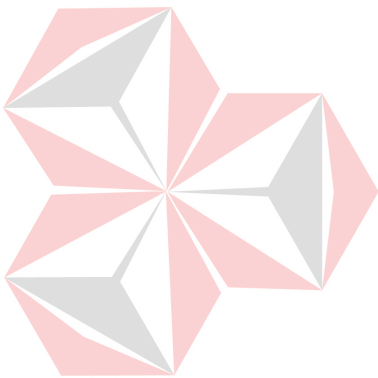
maunya kali tuh anak sama kamu.

**MELLY**

yaa enggak lah sayangg.. Dia itu temen aku, dari

dulu emang selalu ngebantuin aku

**TONI**



UNIVERSITAS  
Dinamika

Yakin nggak ada maksud apa2 tuh sih dia? Tiap kita jalan pasti dia selalu nelfon kamu deh. Papa kamu aja nggak gitu-gitu banget

**MELLY**

iya lahhhh aku tau banget dia dari masih SD dulu.. ehh btw aku mau ke kampus ngerjain tugas, aku lupa kalau besok dikumpulin.

**TONI**

Yahh, kita kan baru mau jalan-jalan. Ke kampus ketemu sama si Raka itu?

**MELLY**

iya, mumpung ada yang bisa ngajarin aku. Gpp ya. Kamu nggak mau kan lihat nilai-nilai kuliah ku jadi jelek gara-gara keseringan jalan?

**TONI**

Emm yaudah dehyyy gk papa, ayo aku antar ke kampus.

Ntar sore aku ada meeting juga sih sayang.. yukk

#### **04.INT. PERPUSTAKAAN - SIANG**

**Cast: Melly, Toni, Raka**

Suasana hening di perpustakaan kampus dengan beberapa mahasiswa yang asyik membaca buku. Raka yang sedang mengerjakan tugasnya dengan laptop yang

terbuka dan beberapa tumpukkan buku di atas mejanya.  
Melly masuk dan mengagetkan Raka.

**MELLY**

Heiiii

(menepuk punggung belakang Raka)

**RAKA**

Ehh Mell, ngagetin aja. Jangan ribut ini  
perpustakaan, ntar kamu di usir orang

(dengan wajah kaget)

**MELLY**

(hanya tertawa kecil dan langsung duduk disebelah  
Raka, membuka tas dan mengeluarkan buku-buku)

Sementara Raka dan Melly mengerjakan tugas,  
handphone Melly yang ada di sebelahnya berdering.  
Toni menelepon Melly.

**MELLY**

Halo..

**TONI**

Halo sayang... oh ya, tadi aku lupa nanya.. ntar  
pulang jam berapa? Aku jemput yaa

**MELLY**

Kemungkinan sih agak sorean gitu, nggak usah gpp kok.

Ntar aku ikut temen aja.

**TONI**

Ngak usah, ntar aku jemput aja yaa

**MELLY**

Gak papa kok... yaaaa.. tadi kan katanya mau meeting.

Nanti kerjaanmu keganggu.

**TONI**

Hemh... yaudah deh hati-hati yaa..

**MELLY**

Iya sayang.. semangat kerjanya yaaa... byee

**TONI**

Byeee...

**MELLY**

Ka, aku pulang nebeng kamu ya.

**RAKA**

Iya Mel gpp, kebetulan aku juga ga kemana-mana lagi kok.

Setelah Raka dan Melly menyelesaikan tugasnya, mereka membereskan barang-barangnya. Raka mengembalikan buku ke rak buku di perpustakaan. Ketika mengembalikan buku, ada seorang mahasiswa



UNIVERSITAS  
Dinamika

lain yang sedang mencari buku di sampingnya dan mahasiswa tersebut tidak sengaja menjatuhkan sebuah buku. Raka kaget dan langsung melihat kearah mahasiswa tersebut. Setelah itu Raka kembali kemejanya dan bergegas keluar dari perpustakaan.

**RAKA**

Ayo Mell...

(Sambil mengambil tasnya)

Ketika keluar dari pintu perpustakaan kepala Melly terantuk di pintu.

Ddaaaakkkkk...!!!!!!

**MELLY**

Aduh...

**RAKA**

Lohh Mel.. kamu gpp?

**MELLY**

Sakit kaa.. udah gpp kok

**RAKA**

Hati-hati Mel... ayokk

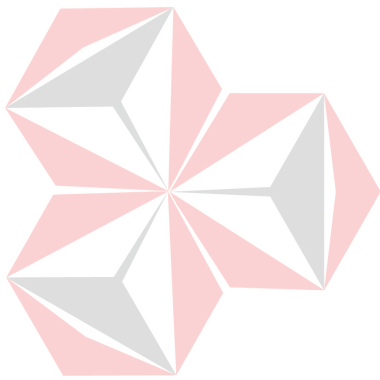


UNIVERSITAS  
**Dinamika**

**05.EXT. KAMPUS - SIANG****Cast: Melly, Raka, Agus, Lala**

Ketika Melly dan Raka dampai di depan lift ada pasangan cowok dan cewek yang sedang bertengkar mulut. Raka dan Melly hanya melirik ke dua mahasiswa itu.

Sesampainya di lantai dasar Melly bertemu dengan temannya si Lala

**LALA**

Ehh Mell

(dari luar lift)

**MELLY**

(Keluar dari depan lift)

Ehh iya La..

Mau kemana?

**LALA**

Mau ke lantai 4, balikin bukunya si Ade  
(sambil menunjukkan bukunya Ade ke Melly)

**MELLY**

ohh yaudah.. aku balik dulu yaa.. daaa

**LALA**

Oke Mell daaa



(masuk ke dalam lift)

Raka dan Melly berjalan bersama menuju parkir untuk pulang. Saat itu ada Agus yang datang dengan membawa minuman di tangan kanannya.

**AGUS**

Heeeyyy kaaa...

(menepuk punggung belakang Raka)

**RAKA**

(menoleh kebelakang dengan kaget)

Raka menyenggol minuman Agus dan langsung tumpah mengotori baju Raka.

**RAKA**

Duhh Guss.. ngangetin aja sih..

**AGUS**

Aduh sorry kaa.. aku juga kaget kamu noleh makanya tumpah nih.. aduhh maaf yaa..

**RAKA**

Untung masih temen lu.. hehehe.. iya gpp kok Gus.. Ehh kamu dicariin Pak Sarip tuh diruangaannya. Sana cepetan.

**AGUS**

Baju kamu gimana?

**RAKA**

Udah.. gpp kok.

**AGUS**

Yaudah deh Kaa, aku keruangan Pak Sarip dulu..  
sekali lagi maaf yaa Kaa..

**RAKA**

Iyaa gpp kok Gus

**AGUS**

Ya udah, aku pergi dulu yaa.... Hati-hati dijalan ya  
kalian berdua.

(berjalan meninggalkan Melly dan Raka sambil  
melambaikan tangan)

**MELLY & RAKA**

Iya guss..

**06.EXT. PARKIRAN - SIANG**

**Cast: Melly, Raka, Pengendara Motor**

Raka dan Melly berjalan di parkir motor yang sempit menuju motor Raka. Mereka berdua terlalu asyik mengobrol. Sehingga Raka hampir tertabrak motor yang lewat dijalan dekat parkir.

**MELLY**

Makasih yaa kaa udah mau bantuin kuliahku

**RAKA**

Nyantai aja Mel, gpp kok.

Piiiiipppppp....!!!! Ada motor yang Melintas di  
depan Raka.

**MELLY**

Awas kaaa..!!!

**RAKA**

(langsung sigap dan mnghindar dari jalan)

**PENGENDARA MOTOR.**

Jangan ditengah jalan wooiiii...!!!!

(sambil menoleh kebelakang menghadap Raka)

**RAKA**

Nyantai aja broo..!!

(berteriak ke arah pengendara motor)

**PENGENDARA MOTOR.**

(pergi dan tidak menghiraukan lagi perkataan Raka)

**MELLY**

Kamu sih ngak ngeliat jalan, hampir ajaa...

**RAKA**

Hehehe.. gpp kok Mel



UNIVERSITAS  
Dinamika

**07.EXT. JALAN - SIANG****Cast: Melly, Raka**

Di jalan yang tidak terlalu ramai, Raka menggonceng Melly dengan motornya. Mereka tampak masih asyik mengobrol di jalan, sampai-sampai Melly tidak menyadari apabila Toni ada di pinggir jalan. Toni tampak cemburu ketika melihat Melly digonceng oleh Raka.

**08.EXT. DEPAN RUMAH MELLY - SIANG****Cast: Melly, Raka**

Raka dan Melly tiba di rumah Melly. Rumah Melly terlihat masih sepi seperti saat dia berangkat.

**MELLY**

Kaaa.. mampir dulu yokkk aku buatin minum.

**RAKA**

Emm ngak deh Mel, kayaknya aku langsung pulang aja

**MELLY**

Udah gpp yokkk.. lama kan kamu ngak main ke rumahku

**RAKA**

Emmm.. iya deh, tapi ngak lama-lama yaa

**09.INT. RUMAH MELLY - SIANG**

**Cast: Melly, Raka, Toni**

Raka akhirnya mampir ke rumah Melly, saat itu di rumah Melly sedang tidak ada orang.

**MELLY**

Siannnggg...

Maaaa.....

(memanggil ibunya)

**RAKA**

Kok rumah kamu sepi banget Mel

**MELLY**

Ooo iya baru inget, tadi Mama bilang mau ke rumah Tante Ola.

**RAKA**

Oo gitu

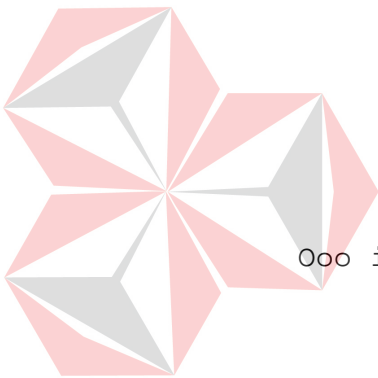
**MELLY**

Ya udah ayo masuk, aku buatin minum

Siangnya ketika Raka mau pulang, Toni ketemu Raka di depan pintu.

**TONI**

(Menatap Raka dengan rasa marah)



UNIVERSITAS  
Dinamika

**RAKA**

Halo Ton..

(sambil tersenyum)

**TONI**

(tidak menghiraukan sapaan Raka, dan langsung masuk ke dalam rumah Melly)

**RAKA**

(memandang Toni yang masuk ke dalam rumah Melly, dan merasa bahwa ada sesuatu yang tidak beres )

**TONI**

Sendirian aja dirumah?

**MELLY**

Loh, katanya meeting.

**TONI**

Kamu belum jawab pertanyaanku!!

(dengan nada agak keras)

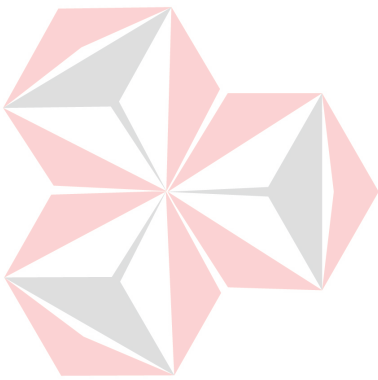
**MELLY**

Kenapa marah-marah sih? Iya sendirian aja.

**TONI**

Kamu cuma sendirian dirumah? Barusan aku ketemu Raka diluar? Kalian cuma berdua di dalam sini?? Gituu??

Ngapain aja kalian??



UNIVERSITAS  
Dinamika

**MELLY**

Tadi, toni yang nganter aku, aku cuma ngasih dia  
minum gitu aja.

(meyakinkan Toni)

**TONI**

(menampar Melly)

Ehhh kamu tauuu yaaaa..!!! aku ngak suka kamu deket-  
deket sama Raka..!! ngerti !! aku ini pacarmu, kamu  
harus nurut sama aku!!

**MELLY**

(Memegang pipinya)

Kamu berani nampar aku?

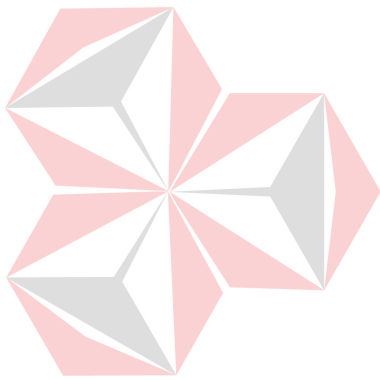
**TONI**

(Mencekik Melly)

Kenapaaa??? Kamu ngak suka ?? ngak terima??

(Sambil berteriak)

Melly melakukan perlawanan, semakin Melly melawan  
Toni semakin keras Toni mencekik leher Melly,  
sehingga Toni tidak sadar bahwa tubuh Melly mulai  
melemah karena kehabisan nafas hingga akhirnya Melly  
tak bernyawa. Toni kaget dan ketakutan ketika  
melihat Melly tak bernyawa.



UNIVERSITAS  
Dinamika

**TONI**


Mell.. Mell..

(Sambil menggeleng-gelengkan kepala Melly)

Toni segera keluar dari rumah Melly dan melarikan diri karena ketakutan.

**10.EXT. JALAN - SIANG**

**Cast: Raka**



Dalam perjalanan menuju rumahnya, Raka teringat akan handphonenya yang tertinggal di rumah Melly, awalnya dia tidak berniat mengambilnya karena takut mengganggu Melly dengan Toni. Namun karena firasatnya mengatakan sesuatu yang tidak baik sedang terjadi pada Melly, Raka memutuskan untuk kembali ke rumah Melly.

**11.EXT. DEPAN RUMAH MELLY - SIANG**

**Cast: Raka, Melly**

Di depan rumah Melly, Raka mengetuk pintu pagar berkali-kali sambil memanggil Melly namun tidak ada yang keluar dari rumah.



**RAKA**

Mell.. Melly..

(Sambil mengetok pagar rumah Melly)

**12.INT. RUMAH MELLY - SIANG**

**Cast: Raka, Melly**

Raka akhirnya memberanikan diri masuk ke rumah Melly yang tidak terkunci dan menemukan Melly sudah tewas. Raka menangis dan memeluk Melly. Raka berusaha menerka-nerka siapa yang melakukan hal ini kepada Melly. Saat dia mengingat orang yang terakhir masuk dirumah ini adalah Toni barulah ia sadar bahwa Toni yang melakukannya

**13.INT. PERPUSTAKAAN - SIANG**

**Cast: Raka**

Raka masih terngiang-ngiang akan sosok Melly. Dia benar-benar tidak menyangka bahwa Toni akan melakukan hal itu pada Melly. Sampai saat ini Raka masih berangan-angan bahwa Melly masih hidup.

Raka duduk di tempat waktu dia terakhir kali duduk bersama Melly, dia membayangkan Melly yang terakhir kali duduk disebelahnya kemarin. Dia meletakkan

kepalanya diatas meja perpustakaan sampai dia ketiduran.

**MELLY**

Heiiii

(menepuk punggung belakang Raka)

**RAKA**

Loh Melly...!!!

Raka kaget dan langsung beranjak dari tempat duduknya (**TIME FREEZE**).

**MELLY**

Ka... kok malah bengong sih

**RAKA**

Eeeee.. iya

**MELLY**

Lah gimana sih katanya mau ngajarin statistika.?

(langsung duduk di sebelah Raka)

**RAKA**

Ow iya iya..

(masih heran)

**MELLY**

Udah jangan ribut ini perpustakaan,

Ntar di usir orang

Sementara Raka dan Melly mulai mengerjakan tugas, handphone Melly yang ada di sebelahnya berdering. Toni menelepon Melly.

**MELLY**

Halo..

**TONI**

Halo sayang... oh ya, tadi aku lupa nanya.. ntar pulang jam berapa? Aku jemput yaa

**MELLY**

Kemungkinan sih agak sorean gitu, nggak usah gpp kok.

Ntar aku ikut temen aja.

**TONI**

Ngak usah, ntar aku jemput aja yaa

**MELLY**

Gak papa kok... yaaaa.. tadi kan katanya mau meeting.

Nanti kerjaanmu keganggu.

Sementara Melly sedang menelfon, Raka masih bertanya-tanya bahwa dia pernah berada disini, dia yakin pernah dikondisi ini namun entah kapan (**TIME FREEZE**).

**TONI**

Hemh... yaudah deh hati-hati yaa..

**MELLY**

Iya sayang.. semangat kerjanya yaaa... byee

**TONI**

Byeee...

**MELLY**

Ka, aku.....

**RAKA**

Mau nebeng ya??

(memotong kalimat melly)

Iya Mel gpp, kebetulan aku juga ga kemana-mana lagi

kok.

**MELLY**

Kok tau sih? Hehehe

Yuk ajarin nih cepetan.

(menunjuk ke bukunya)

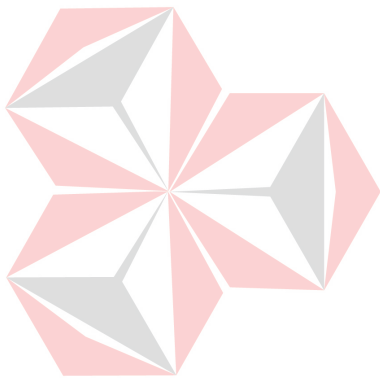
Setelah Raka dan Melly menyelesaikan tugasnya, mereka membereskan barang-barangnya. Raka mengembalikan buku ke rak buku di perpustakaan. Saat mengembalikan buku, ada seorang mahasiswa lain yang sedang mencari buku di sampingnya dan mahasiswa tersebut tidak sengaja menjatuhkan sebuah buku.

Seketika itu Raka kaget dan langsung melihat ke arah mahasiswa tersebut (**TIME FREEZE**).

**RAKA**

(melihat ke sekeliling mahasiswa tersebut sambil kebingungan)

Beberapa detik kemudian Raka kembali kemejanya dan bergegas keluar dari perpustakaan.



**RAKA**

Ayo Mell...

(Sambil mengambil tasnya)

UNIVERSITAS  
Dinamika

Ketika keluar dari pintu perpustakaan kepala Melly terantuk di pintu.

Ddaaaakkkkk...!!!!!!

**MELLY**

Aduh...

Raka kembali berusaha mengingat kejadian ini yang menurutnya sudah pernah dirasakan sebelumnya (**TIME FREEZE**).

**RAKA**

Lohh Mel.. kamu gpp?

**MELLY**

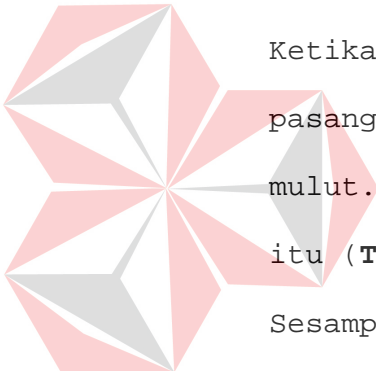
Sakit kaa.. udah gpp kok

**RAKA**

Hati-hati Mel... ayokk

**14.EXT. KAMPUS - SIANG**

**Cast: Melly, Raka, Agus, Lala**



Ketika Melly dan Raka dampai di depan lift ada pasangan cowok dan cewek yang sedang bertengkar mulut. Raka dan Melly hanya melirik ke dua mahasiswa itu (**TIME FREEZE**).

Sesampainya di lantai dasar Melly bertemu dengan temannya si Lala.

**LALA**

Ehh Mell

(dari luar lift)

**MELLY**

(Keluar dari depan lift)

Ehh iya La..

Mau kemana?

**LALA**

Mau ke lantai 4, balikin bukunya si Ade  
(sambil menunjukkan bukunya Ade ke Melly)

Ketika Lala menunjukkan buku yang dibawanya, Raka kembali merasakan bahwa kejadian tersebut sudah pernah dia alami sebelumnya (**TIME FREEZE**).

**MELLY**

ohh yaudah.. aku balik dulu yaa.. daaa

**LALA**

Oke Mell daaa  
(masuk ke dalam lift)

Raka dan Melly berjalan bersama menuju parkirannya untuk pulang. Saat itu ada Agus yang datang dengan membawa minuman di tangan kanannya.

**AGUS**

Heeeyyy kaaa...  
(menepuk punggung belakang Raka)

**RAKA**

(kaget dan langsung berpikir)



UNIVERSITAS  
Dinamika

Raka mengingat bahwa minuman Agus akan tumpah mengotori baju Raka (**TIME FREEZE**), Raka segera menjauh dari Agus.

**RAKA**

Duhh Guss.. ngangetin aja sih..

**AGUS**

Ka...

(Menyadarkan Raka yang sedang berpikir)

**RAKA**

Ehh iya Gus..

Ehh kamu dicariin Pak Sarip tuh diruangaannya. Sana cepetan.

**AGUS**

Yaudah deh Kaa, aku keruangan Pak Sarip dulu..

**RAKA**

Iyaa Gus

**MELLY**

bye guss.. Hehe

**AGUS**

Iya Mell.. pergi dulu yaa... Hati-hati dijalan ya kalian berdua.

(berjalan meninggalkan Melly dan Raka sambil melambaikan tangan)



**MELLY & RAKA**

Iya guss..

Lagi -lagi Raka bertanya-tanya dalam hatinya bahwa ada sesuatu yang aneh saat ini.

**15.EXT. PARKIRAN - SIANG****Cast: Melly, Raka, Pengendara Motor**

Raka dan Melly berjalan di parkir motor yang sempit. Raka masih kebingungan dengan kejadian yang baru dia alami. Saat berjalan menuju motor tiba-tiba Raka teringat sesuatu ketika melihat sebuah motor lewat (**TIME FREEZE**).

**RAKA**

Sepertinya aku pernah lewat di sini  
(dalam hati dambil memperhatikan sekelilingnya)

**MELLY**

Ka makasih yaa kaa udah mau bantuin kuliahku

**RAKA**

(langsung sadar)

Nyantai aja Mel, gpp kok.

Raka tidak melanjutkan langkahnya sampai motor yang dilihatnya melewatinya. Raka dan Melly melanjutkan perjalanannya ke motornya dan ternyata ada motor lain yang melintas di depannya.

**MELLY**

Awas kaaa..!!!

**RAKA**

(langsung sigap dan mnghindar dari jalan)

(berteriak ke arah pengendara motor)

**MELLY**

Kamu sih ngak ngeliat jalan, hampir ajaa..

**RAKA**

Hehehe..

#### **16.EXT. JALAN - SIANG**

**Cast: Melly, Raka**

Di jalan yang tidak terlalu ramai, Raka menggonceng Melly dengan motornya. Mereka tampak masih asyik mengobrol di jalan, sampai-sampai Melly tidak menyadari apabila Toni ada di pinggir jalan. Toni tampak cemburu ketika melihat Melly digonceng oleh Raka.

**17.EXT. DEPAN RUMAH MELLY - SIANG****Cast: Melly, Raka**

Raka dan Melly tiba di rumah Melly. Rumah Melly terlihat masih sepi seperti saat dia berangkat.

**MELLY**

Kaaa.. mampir dulu yokkk aku buatin minum.

**RAKA**

Emm ngak deh Mel, kayaknya aku langsung pulang aja

**MELLY**

Udah gpp yokkk.. lama kan kamu ngak main ke rumahku

**RAKA**

Emmm.. iya deh, tapi ngak lama-lama yaa

**18.INT. RUMAH MELLY - SIANG****Cast: Melly, Raka, Toni**

Raka akhirnya mampir ke rumah Melly, saat itu di rumah Melly sedang tidak ada orang.

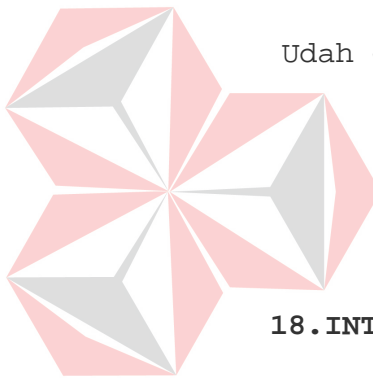
**MELLY**

Siannnggg..

Maaaa.....

(memanggil ibunya)

Raka kembali mengingat kejadian yang akan terjadi saat itu (**TIME FREEZE**).



UNIVERSITAS  
Dinamika

**RAKA**

Bukannya mama kamu pergi ya Mel..

**MELLY**

Kok kamu tau Ka. Akubaru inget, tadi Mama bilang mau ke rumah Tante Ola.

**RAKA**

Oo gitu

**MELLY**

Mau minum apa?

Raka kemudian mengingat kembali ketika mendengar tawaran minum dari Melly (**TIME FREEZE**).

**RAKA**

Kayaknya minuman yg ada Es teh sama susu kedelai

(Kata Raka dalam hati)

Emm Es Teh aja Mel.

**MELLY**

Tunggu sebentar ya

Siangnya ketika Raka mau pulang, Toni ketemu Raka di depan pintu.

**TONI**

(Menatap Raka dengan rasa marah)


**RAKA**

Halo Ton..

(sambil tersenyum)

**TONI**

(tidak menghiraukan sapaan Raka, dan langsung masuk ke dalam rumah Melly)



Seketika itu Raka teringat akan kejadian yang sepertinya pernah dia alami sebelumnya (**TIME FREEZE**). Raka akhirnya memutuskan untuk masuk ke dalam rumah Melly. Di dalam rumah Melly Raka melihat Toni mencekik Melly. Raka langsung melepaskan tangan Toni dari Melly dan memukul Toni. Toni seketika itu langsung terjatuh dan pergi meninggalkan rumah Melly. Raka menghampiri Melly.

**RAKA**

Mell.. Mell.. Kamu gpp ?

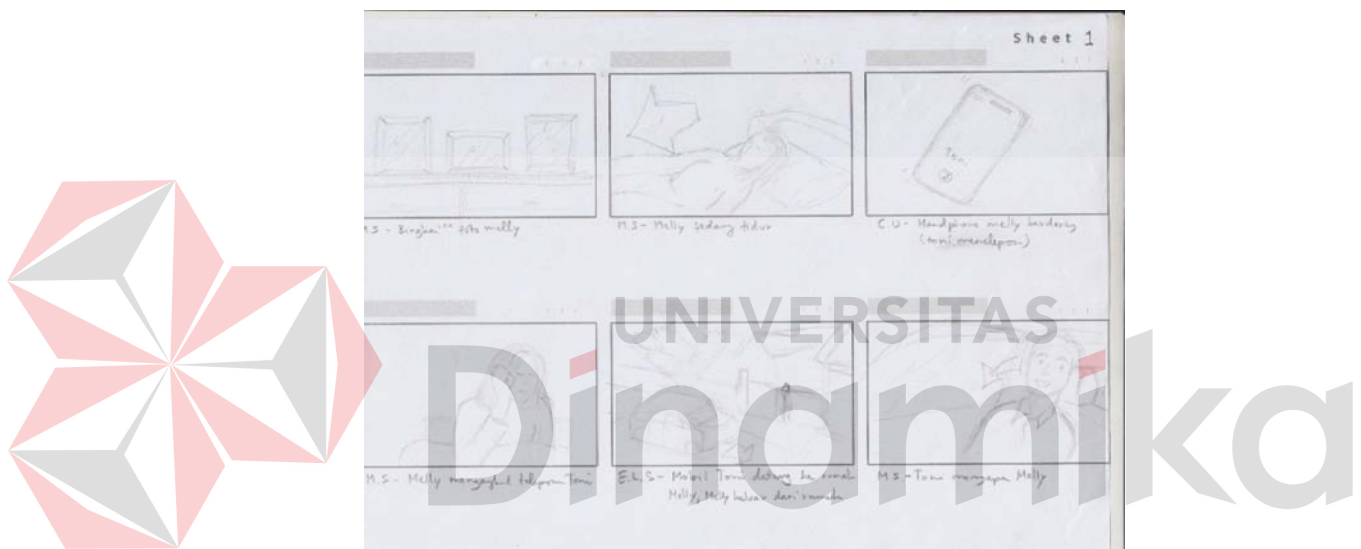
(Sambil memeluk Melly)

**MELLY**

Iya ka, aku gpp. Makasi km udah nyelamatin aku.

## 6. Storyboard

*Storyboard* merupakan konsep komunikasi dan ungkapan kreatif, teknik dan media untuk menyampaikan pesan dan gagasan secara visual, termasuk audio dengan mengolah elemen desain grafis berupa bentuk dan gambar, huruf dan warna, serta tata letaknya, sehingga pesan dan gagasan dapat diterima oleh sasarannya. Gambar 3.7 adalah *storyboard* film pendek.



Gambar 3.7 *Storyboard*.  
(Sumber: Olahan Penulis)

Storyboard secara lengkap ada ada di halaman lampiran.

### 3.10.2 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. Shot list dalam pembuatan film dapat dilihat pada table 3.5.

Tabel 3.5 *Shot list*.

| Scene # | Location          | Shot # | Framing | Movement    | Action  |
|---------|-------------------|--------|---------|-------------|---|
| 1       | Kamar Melly       | 1      | M.S     | Track Right | Bingkai-bingkai foto Melly  |
| 1       | Kamar Melly       | 2      | M.S     | Track Right | Melly sedang tidur  |
| 1       | Kamar Melly       | 3      | C.U     |             | Handphone Melly berdering   |
| 1       | Kamar Melly       | 4      | M.S     |             | Melly membuka mata dan menoleh ke handphonenya  |
| 1       | Kamar Melly       | 5      | M.L.S   |             | Melly mengambil handphonenya  |
| 1       | Kamar Melly       | 6      | M.S     |             | Melly menelepon Toni  |
| 2       | Depan rumah Melly | 1      | E.L.S   |             | Mobil toni datang ke rumah Melly. Melly keluar dari rumah                                   |
| 2       | Depan rumah Melly | 2      | M.L.S   |             | Melly membuka pintu mobil Toni  |
| 2       | Mobil Toni        | 3      | C.U     |             | Toni menyapa Melly  |
| 2       | Mobil Toni        | 4      | M.S     |             | Melly masuk ke dalam mobil Toni   |
| 2       | Depan rumah Melly | 5      | L.S     |             | Mobil Toni berangkat  |
| 3       | Mobil Toni        | 1      | M.S     |             | Toni menyetir mobil dan berbicara pada Melly  |
| 3       | Mobil Toni        | 2      | M.S     |             | Melly berbicara dengan Toni   |
| 3       | Mobil Toni        | 3      | M.S     |             | Melly mengangkat telepon Raka   |
| 3       | Kampus            | 4      | M.S     |             | Raka menelepon Melly  |
| 4       | Perpustakaan      | 1      | L.S     |             | Raka dan beberapa mahasiswa di perpustakaan   |
| 4       | Perpustakaan      | 2      | M.L.S   |             | Raka sedang mengerjakan tugas di perpustakaan   |
| 4       | Perpustakaan      | 4      | L.S     |             | Melly menepuk punggung Raka   |
| 4       | Perpustakaan      | 5      | C.U     |             | Raka kaget dan menoleh kearah Melly   |
| 4       | Perpustakaan      | 6      | M.S     | Follow      | Melly tertawa melihat Raka kaget dan duduk di sebelah Raka dan meletakkan handphone di meja |
| 4       | Perpustakaan      | 7      | M.S     | Track right | Raka dan Melly mengerjakan tugas bersama  |
| 4       | Perpustakaan      | 8      | M.C.U   |             | Handphone Melly berdering   |
| 4       | Perpustakaan      | 9      | M.S     |             | Melly mengangkat telpon dari Toni   |
| 4       | Perpustakaan      | 10     | C.U     |             | Melly dan Raka - Dialog   |
| 4       | Perpustakaan      | 11     | M.S     |             | Melly dan Raka - Dialog   |
| 4       | Perpustakaan      | 12     | M.L.S   |             | Melly dan Raka mengemasi barang-barangnya   |
| 4       | Perpustakaan      | 13     | M.L.S   |             | Raka mengembalikan buku di rak  |

Lanjutan tabel 3.5

|   |                         |     |       |          |   |
|---|-------------------------|-----|-------|----------|---|
| 4 | Perpustakaan            | 14  | L.S   |          | Raka dan Melly mengambil tas dan pergo  |
| 4 | Perpustakaan            | 15  | L.S   |          | Raka dan Melly menuju pintu keluar  |
| 4 | Perpustakaan            | 16  | M.L.S |          | Kepala Melly terbentur pintu  |
| 4 | Perpustakaan            | 17  | M.S   |          | Raka menoleh ke Melly   |
| 4 | Perpustakaan            | 18  | M.L.S |          | Raka dan Melly melanjutkan perjalanan   |
| 5 | Kampus – Depan lift 9   | 1.1 | M.L.S |          | Melly dan Raka menuju lift  |
| 5 | Kampus – Depan lift 9   | 1.2 | M.S   |          | Dua mahasiswa cowok dan cewek bertengkar  |
| 5 | Kampus – Depan lift 9   | 1.3 | C.U   |          | Raka melirik dua mahasiswa tersebut   |
| 5 | Kampus – Depan lift 9   | 1.4 | C.U   |          | Melly melirik dua mahasiswa tersebut  |
| 5 | Kampus – Depan lift 9   | 1.5 | M.L.S |          | Mereka masuk ke dalam lift  |
| 5 | Kampus – Depan lift 1   | 2.1 | M.L.S | Pan left | Melly dan Raka keluar dari lift, Lala menyapa Melly   |
| 5 | Kampus – Depan lift 1   | 2.2 | M.S   |          | Melly dan Lala - Dialog   |
| 5 | Kampus – Depan lift 1   | 2.3 | M.C.U |          | Lala menunjuk bukunya   |
| 5 | Kampus – Depan lift 1   | 2.4 | M.S   |          | Melly dan Lala berpisah   |
| 5 | Kampus – Parkiran mobil | 3.1 | M.S   |          | Raka dan Melly berjalan sambil berbincang-bincang, tiba-tiba Agus mengagetkan Raka dengan menepuk pundak Raka. Raka langsung berbalik badan |
| 5 | Kampus – Parkiran mobil | 3.2 | M.S   |          | Raka menenggol minuman Agus dan tumpah  |
| 5 | Kampus – Parkiran mobil | 3.3 | M.S   |          | Raka dan Agus - Dialog  |
| 5 | Kampus – Parkiran mobil | 3.4 | M.L.S |          | Agus berpisah dengan Raka dan Melly   |
| 6 | Parkiran sepeda motor   | 1   | M.S   |          | Raka dan Melly berdialog sambil berjalan di parkiran motor  |
| 6 | Parkiran sepeda motor   | 2   | L.S   |          | Sepeda motor melaju menuju arah Raka dan Melly berjalan   |
| 6 | Parkiran sepeda motor   | 3   | M.L.S |          | Melly berteriak dan Raka menghindari sepeda motor   |
| 6 | Parkiran sepeda motor   | 4   | M.S   |          | Pengendara sepeda motor berhenti dan menoleh ke belakang sambil berteriak dan pergi   |



Lanjutan tabel 3.5

|   |                       |    |       |           |  |
|---|-----------------------|----|-------|-----------|--|
| 6 | Parkiran sepeda motor | 5  | C.U   |           | Raka berteriak pada pengendara motor                         |
| 6 | Parkiran sepeda motor | 6  | M.S   |           | Raka dan Melly - Dialog                                      |
| 7 | Jalan                 | 1  | L.S   | Follow    | Raka menggonceng Melly sambil mengobrol                      |
| 7 | Jalan                 | 2  | M.L.S |           | Toni masuk ke dalam mobilnya yang di parkir di pinggir jalan |
| 7 | Mobil Toni            | 3  | M.S   | Pan right | Toni melihat Raka dan Melly dari dalam mobil                 |
| 7 | Jalan                 | 4  | L.S   |           | Toni melihat Raka dan Melly dari dalam mobil                 |
| 8 | Depan rumah Melly     | 1  | M.L.S |           | Melly dan Raka tiba di depan rumah Melly                     |
| 8 | Depan rumah Melly     | 2  | C.U   |           | Melly - Dialog   |
| 8 | Depan rumah Melly     | 3  | C.U   |           | Raka - Dialog  |
| 8 | Depan rumah Melly     | 4  | M.L.S |           | Raka dan Melly masuk ke dalam rumah                          |
| 9 | Rumah Melly           | 1  | C.U   |           | Melly berteriak memanggil ibunya                             |
| 9 | Rumah Melly           | 2  | M.S   |           | Raka dan Melly – Dialog                                      |
| 9 | Rumah Melly           | 3  | C.U   |           | Melly – Dialog   |
| 9 | Rumah Melly           | 4  | C.U   |           | Raka – Dialog  |
| 9 | Depan rumah Melly     | 5  | E.L.S |           | Establish  |
| 9 | Rumah Melly           | 6  | M.S   |           | Raka keluar dari rumah Melly                                 |
| 9 | Rumah Melly           | 7  | M.S   |           | Toni masuk ke dalam rumah Melly                              |
| 9 | Rumah Melly           | 8  | L.S   |           | Raka dan Toni bertemu  |
| 9 | Depan rumah Melly     | 9  | M.L.S |           | Raka menaiki motornya dan pergi meninggalkan rumah Melly     |
| 9 | Rumah Melly           | 10 | M.S   |           | Toni marah-marrah pada Melly – Dialog                        |
| 9 | Rumah Melly           | 11 | C.U   |           | Toni – Dialog  |
| 9 | Rumah Melly           | 12 | C.U   |           | Melly – Dialog   |
| 9 | Rumah Melly           | 13 | M.S   |           | Toni menampar dan mencekik Melly                             |
| 9 | Rumah Melly           | 14 | C.U   |           | Melly kesakitan sambil berusaha melepas tangan Toni          |
| 9 | Rumah Melly           | 15 | C.U   |           | Kaki Melly melayang dari atas lantai                         |
| 9 | Rumah Melly           | 17 | M.L.S |           | Melly kehabisan nafas dan Toni melepaskan tangannya          |

Lanjutan tabel 3.5

|    |                   |    |       |             |   |
|----|-------------------|----|-------|-------------|---|
| 9  | Rumah Melly       | 18 | M.S   |             | Toni berusaha membangunkan Melly  |
| 9  | Rumah Melly       | 19 | C.U   |             | Toni memanggil-manggil Melly  |
| 9  | Rumah Melly       | 20 | L.S   |             | Toni meninggalkan Melly dan keluar  |
| 10 | Jalan             | 1  | M.S   |             | Raka mengendarai motornya sambil mencari handphone di sakunya                         |
| 10 | Jalan             | 2  | L.S   |             | Raka berbalik ke rumah Melly  |
| 11 | Depan rumah Melly | 1  | L.S   |             | Raka tiba di depan rumah Melly  |
| 11 | Depan rumah Melly | 2  | M.S   |             | Raka memanggil-manggil Melly dari depan pagar dan masuk ke dalam rumah Melly          |
| 12 | Rumah Melly       | 1  | M.L.S |             | Raka masuk ke dalam rumah Melly sambil memanggilnya                                   |
| 12 | Rumah Melly       | 2  | M.L.S |             | Raka menemukan Melly tergeletak dan menghampirinya                                    |
| 12 | Rumah Melly       | 3  | M.S   |             | Raka berusaha membangunkan Melly  |
| 12 | Rumah Melly       | 4  | C.U   |             | Raka menangis   |
| 13 | Perpustakaan      | 1  | L.S   |             | Raka masuk ke perpustakaan dengan sedih   |
| 13 | Perpustakaan      | 2  | M.L.S |             | Raka duduk di meja tempat dia terakhir belajar dengan Melly                           |
| 13 | Perpustakaan      | 3  | M.S   |             | Raka membuka laptopnya dengan tatapan kosong dan akhirnya tertidur di depan laptopnya |
| 14 | Perpustakaan      | 4  | L.S   |             | Melly menepuk punggung Raka   |
| 14 | Perpustakaan      | 5  | C.U   |             | Raka kaget dan menoleh kearah Melly   |
| 14 | Perpustakaan      | 6  | M.S   |             | Raka melihat kearah melly dengan kebingungan (TIME FREEZE)                            |
| 14 | Perpustakaan      | 7  | M.S   | Follow      | Melly menyadarkan Raka dan duduk di sebelah Raka dan meletakkan handphone di meja     |
| 14 | Perpustakaan      | 8  | M.S   | Track right | Raka dan Melly mengerjakan tugas bersama  |
| 14 | Perpustakaan      | 9  | M.C.U |             | Handphone Melly berdering   |
| 14 | Perpustakaan      | 10 | M.S   |             | Melly mengangkat telpon dari Toni   |

Lanjutan tabel 3.5

|    |                         |     |       |          |  |
|----|-------------------------|-----|-------|----------|--|
| 14 | Perpustakaan            | 11  | M.S   |          | Raka terheran-heran sambil menatap Melly (TIME FREEZE)   |
| 14 | Perpustakaan            | 12  | C.U   |          | Melly dan Raka - Dialog  |
| 14 | Perpustakaan            | 13  | M.S   |          | Melly dan Raka - Dialog  |
| 14 | Perpustakaan            | 14  | M.L.S |          | Melly dan Raka mengemasi barang-barangnya  |
| 14 | Perpustakaan            | 15  | M.L.S |          | Raka mengembalikan buku di rak   |
| 14 | Perpustakaan            | 16  | L.S   |          | Raka dan Melly mengambil tas dari meja dan pergi   |
| 14 | Perpustakaan            | 17  | L.S   |          | Raka dan Melly menuju pintu keluar   |
| 14 | Perpustakaan            | 18  | M.L.S |          | Kepala Melly terbentur pintu   |
| 14 | Perpustakaan            | 19  | M.S   |          | Raka menoleh ke Melly  |
| 14 | Perpustakaan            | 20  | M.S   |          | Raka kembali mengingat kejadian tersebut (TIME FREEZE)   |
| 14 | Perpustakaan            | 21  | M.L.S |          | Raka dan Melly melanjutkan perjalanan  |
| 15 | Kampus – Depan lift 9   | 1.1 | M.L.S | Follow   | Melly dan Raka menuju lift   |
| 15 | Kampus – Depan lift 9   | 1.2 | M.S   |          | Dua mahasiswa cowok dan cewek bertengkar   |
| 15 | Kampus – Depan lift 9   | 1.3 | C.U   |          | Raka melirik dua mahasiswa tersebut  |
| 15 | Kampus – Depan lift 9   | 1.4 | M.S   |          | Raka mengingat dua mahasiswa tersebut (TIME FREEZE)  |
| 15 | Kampus – Depan lift 9   | 1.5 | M.L.S |          | Mereka masuk ke dalam lift   |
| 15 | Kampus – Depan lift 1   | 2.1 | M.L.S | Pan left | Melly dan Raka keluar dari lift, Lala menyapa Melly  |
| 15 | Kampus – Depan lift 1   | 2.2 | M.S   |          | Melly dan Lala - Dialog  |
| 15 | Kampus – Depan lift 1   | 2.3 | C.U   |          | Lala menunjuk bukunya  |
| 15 | Kampus – Depan lift 1   | 2.4 | M.S   |          | Ketika Lala menunjuk bukunya Raka kembali merasakan hal tersebut sebelumnya (TIME FREEZE)                      |
| 15 | Kampus – Depan lift 1   | 2.5 | M.S   |          | Melly dan Lala berpisah  |
| 15 | Kampus – Parkiran mobil | 3.1 | M.S   | Follow   | Raka dan Melly berjalan sambil berbincang-bincang, tiba-tiba Agus mengagetkan Raka dengan menepuk pundak Raka. |

Lanjutan tabel 3.5

|    |                         |     |       |           |   |
|----|-------------------------|-----|-------|-----------|---|
| 15 | Kampus – Parkiran mobil | 3.2 | C.U   |           | Raka terdiam sejenak mengingat kejadian tersebut                                      |
| 15 | Kampus – Parkiran mobil | 3.3 | M.S   | Steadycam | Raka berbalik badan perlahan-lahan sehingga tidak mengenai minuman Agus (TIME FREEZE) |
| 15 | Kampus – Parkiran mobil | 3.4 | M.S   |           | Raka dan Agus - Dialog  |
| 15 | Kampus – Parkiran mobil | 3.5 | M.L.S |           | Agus berpisah dengan Raka dan Melly   |
| 16 | Parkiran sepeda motor   | 1   | M.S   |           | Raka dan Melly berdialog sambil berjalan di parkiran motor                            |
| 16 | Parkiran sepeda motor   | 2   | L.S   |           | Sepeda motor melaju menuju arah Raka dan Melly berjalan                               |
| 16 | Parkiran sepeda motor   | 3   | M.S   |           | Raka Melihat kearah motor tersebut dan berhenti melangkah (TIME FREEZE)               |
| 16 | Parkiran sepeda motor   | 4   | M.S   |           | Raka dan Melly - Dialog   |
| 17 | Jalan                   | 1   | L.S   | Follow    | Raka menggonceng Melly sambil mengobrol   |
| 17 | Jalan                   | 2   | M.L.S |           | Toni masuk ke dalam mobilnya yang di parkir di pinggir jalan                          |
| 17 | Mobil Toni              | 3   | M.S   | Pan right | Toni melihat Raka dan Melly dari dalam mobil  |
| 17 | Jalan                   | 4   | L.S   |           | Toni melihat Raka dan Melly dari dalam mobil  |
| 18 | Depan rumah Melly       | 1   | M.L.S |           | Melly dan Raka tiba di depan rumah Melly  |
| 18 | Depan rumah Melly       | 2   | C.U   |           | Melly - Dialog  |
| 18 | Depan rumah Melly       | 3   | C.U   |           | Raka - Dialog   |
| 18 | Depan rumah Melly       | 4   |       |           | Raka dan Melly masuk ke dalam rumah   |
| 18 | Rumah Melly             | 1   | C.U   |           | Melly berteriak memanggil ibunya  |
| 18 | Rumah Melly             | 2   | M.S   |           | Raka mengingat kejadian yang sepertinya sudah pernah dia alami (TIME FREEZE)          |
| 18 | Rumah Melly             | 3   | M.S   |           | Raka dan Melly - Dialog   |
| 18 | Rumah Melly             | 4   | C.U   |           | Melly menawarkan minuman  |
| 18 | Depan rumah Melly       | 7   | E.L.S |           | Establish   |
| 18 | Rumah Melly             | 8   | M.S   |           | Raka keluar dari rumah Melly  |

Lanjutan tabel 3.5

|    |                   |    |       |  |   |
|----|-------------------|----|-------|--|---|
| 18 | Rumah Melly       | 9  | M.S   |  | Toni masuk ke dalam rumah Melly   |
| 18 | Rumah Melly       | 10 | C.U   |  | Ketika Raka melihat Toni masuk ke rumah Melly, dia mengingat kejadian yang akan terjadi selanjutnya (TIME FREEZE) |
| 18 | Depan rumah Melly | 11 | M.L.S |  | Raka menaiki motornya dan diam sejenak  |
| 18 | Rumah Melly       | 12 | M.S   |  | Toni marah-maraha pada Melly - Dialog   |
| 18 | Rumah Melly       | 13 | C.U   |  | Toni - Dialog   |
| 18 | Rumah Melly       | 14 | C.U   |  | Melly - Dialog  |
| 18 | Rumah Melly       | 15 | M.S   |  | Toni menampar dan mencetik Melly  |
| 18 | Rumah Melly       | 16 | M.L.S |  | Raka masuk kembali ke dalam rumah Melly dan melepaskan Melly dari tangan Tony, kemudian memukul Toni              |
| 18 | Rumah Melly       | 17 | L.S   |  | Toni keluar dari rumah Melly  |
| 18 | Rumah Melly       | 17 | M.S   |  | Raka Menghampiri Melly  |

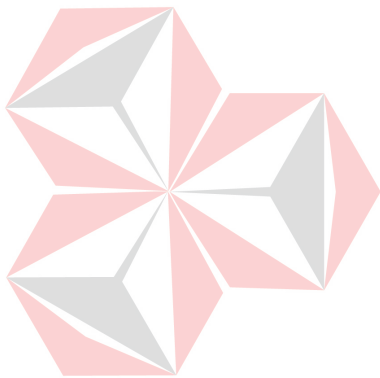
Sumber: Olahan Penulis

## 2. Pencahayaan dan penataan lampu

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 *video lamp head* 1000 watt dan LED *video light*. Gambar 3.8 dan 3.9 adalah peralatan *lighting* yang digunakan.



Gambar 3.8 Video Lamp Head 1000 Watt.  
(Sumber: <http://bursa.fotografer.net>)



Gambar 3.9 LED Video Light.  
(Sumber: [www.photographysupplystore.com](http://www.photographysupplystore.com))

### 3. Penataan kamera

Beberapa variasi shot yang digunakan dan diterapkan dalam film pendek tentang fenomena *déjà vu* ini diantaranya adalah *Long Shot*, *Medium Shot*, *Medium Close Up*, *Close Up*. Untuk pergerakan kamera menggunakan *Panning*, *Tilting*, *Tracking*, *Follow* dan *Steadycam*.

### 3.10.3 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 lokasi*

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: 102).

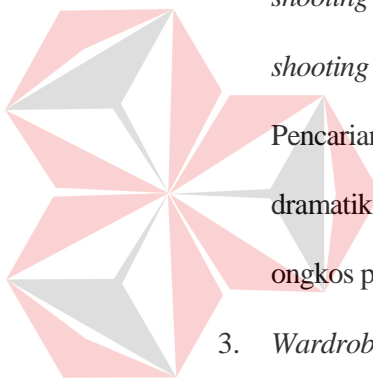
Pencarian lokasi *shooting* ini harus cocok dengan skenario, baik dari segi artistik, dramatik, lingkungan, dan kemudahan akomodasi yang berkaitan langsung dengan ongkos produksi.

#### 3. *Wardrobe*

Menurut Santoso (2013: 117), 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*. Kostum yang digunakan untuk pemeran film dalam tugas akhir ini adalah casual.

#### 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*, seprang *make up artist* juga harus memahami *make up special effect*.



### 3.10.4 Penyutradaraan

#### 1. Rencana tokoh/ casting

Setelah *storyboard* yang menjadi acuan selesai diolah, maka dilakukan *casting* pemain, pemilihan kostum, dan mencari *setting* lokasi sebelum proses syuting dan pengambilan audio.

#### 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.

### 3.10.5 Manajemen produksi

Pra Produksi dalam pembuatan film pendek ini dibentuk organisasi waktu dan anggota yang biasa disebut management produksi. Koordinasi tempat, peralatan, biaya dan sebagainya semua diatur dalam management produksi. Pada tahap ini management produksi dibagi menjadi beberapa tahap, yaitu:

#### 1. Manajemen lokasi

Tabel 3.6 Lokasi Shooting.

| SCENE | LOKASI            |
|-------|-------------------|
| 1     | Kamar Melly       |
| 2     | Depan rumah Melly |
| 3     | Mobil Toni        |
| 4     | Perpustakaan      |
| 5     | Kampus            |
| 6     | Parkiran          |



Lanjutan Tabel 3.6

|    |                   |
|----|-------------------|
| 7  | Jalan             |
| 8  | Depan rumah Melly |
| 9  | Rumah Melly       |
| 10 | Depan rumah Melly |
| 11 | Jalan             |
| 12 | Depan rumah Melly |
| 13 | Rumah Melly       |
| 14 | Perpustakaan      |
| 15 | Kampus            |
| 16 | Parkiran          |
| 17 | Jalan             |
| 18 | Depan rumah Melly |
| 19 | Rumah Melly       |

Sumber: Olahan Penulis.

## 2. Manajemen kru

Kru yang dipilih untuk proses produksi, yaitu:

- a. *Casting director*: Bertugas menemukan talent melalui audisi dan membagi-bagi peran sesuai dengan karakteristik dan usia berdasarkan naskah.
- b. Sutradara: Mengontrol tindakan dan dialog di depan kamera dan bertanggung jawab untuk merealisasikan apa yang tertulis di dalam naskah.
- c. *Cameraman*: Sebagai Penata Fotografi (*Director of Photography*).
- d. *Audioman*: Bertugas mengatur perimbangan suara dari berbagai sumber, antara lain melakukan *set up* mikrofon, musik/ *backsound* dan lain sebagainya.
- e. *Wardrobe*: Bertugas bertanggungjawab atas pemilihan kostum yang akan dipergunakan untuk produksi.

- f. *Make up*: Bertugas terhadap penampilan aktor/aktris agar sesuai dengan kebutuhan skenario pada saat syuting.

### 3. Anggaran Produksi

Tabel 3.7 Anggaran Produksi

| <b>Pra Produksi</b>                | <b>Month</b> | <b>Pax</b>    | <b>Rate (Rp)</b> | <b>Amount (Rp)</b> |
|------------------------------------|--------------|---------------|------------------|--------------------|
| Internet                           | 2            | 1             | 100.000,-        | 200.000,-          |
| Skenario                           |              | 1             | 200.000,-        | 200.000,-          |
| Storyboard                         |              | 1             | 100.000,-        | 100.000,-          |
| Administrasi (ATK, Kertas a4, dll) |              | 1             | 100.000,-        | 100.000,-          |
| Casting                            |              | 1             | 100.000,-        | 100.000,-          |
| Reading                            |              | 1             | 100.000,-        | 100.000,-          |
| Breafing Produksi                  |              | 1             | 100.000,-        | 100.000,-          |
| <b>Sub Total</b>                   |              |               |                  | <b>900.000,-</b>   |
| <b>Crew and Labour</b>             |              |               |                  |                    |
|                                    |              | <b>Person</b> | <b>Rate (Rp)</b> | <b>Amount (Rp)</b> |
| Producer                           |              | 1             | 200.000,-        | 200.000,-          |
| Director                           |              | 1             | 200.000,-        | 200.000,-          |
| Assistant Director                 |              | 1             | 100.000,-        | 100.000,-          |
| Script Writer                      |              | 2             | 150.000,-        | 300.000,-          |
| Storyboard Artist                  |              | 1             | 100.000,-        | 100.000,-          |
| Director of Photography            |              | 1             | 100.000,-        | 100.000,-          |
| Music Illustrator                  |              | 1             | 150.000,-        | 150.000,-          |
| Camera Operator                    |              | 1             | 50.000,-         | 50.000,-           |
| Lighting Operator                  |              | 1             | 50.000,-         | 50.000,-           |
| Wardrobe                           |              | 1             | 50.000,-         | 50.000,-           |
| Boom Person                        |              | 1             | 50.000,-         | 50.000,-           |
| Editor                             |              | 1             | 200.000,-        | 200.000,-          |
| <b>Sub Total</b>                   |              |               |                  | <b>1.550.000,-</b> |
| <b>Equipment Rent</b>              |              |               |                  |                    |
|                                    | <b>Unit</b>  | <b>Day</b>    | <b>Rate (Rp)</b> | <b>Amount (Rp)</b> |
| DSLR Camera dan Lensa 18-55 mm     | 1            | 3             | 150.000,-        | 450.000,-          |
| Lensa Fix 50 mm                    | 1            | 3             | 100.000,-        | 300.000,-          |
| Action Camera                      | 1            | 3             | 100.000,-        | 300.000,-          |
| Steadycam                          | 1            | 3             | 200.000,-        | 600.000,-          |
| Slider                             | 1            | 3             | 150.000,-        | 450.000,-          |
| Lighting 1000W                     | 2            | 3             | 100.000,-        | 600.000,-          |
| LED                                | 2            | 3             | 75.000,-         | 450.000,-          |
| Audio Recorder                     | 1            | 3             | 100.000,-        | 300.000,-          |
| Boom Mic                           | 1            | 3             | 150.000,-        | 450.000,-          |
| Tripot                             | 1            | 3             | 50.000,-         | 150.000,-          |

Lanjutan Tabel 3.7

|   |               |               |                  |                     |
|---|---------------|---------------|------------------|---------------------|
| Mobil   | 1             | 2             | 300.000,-        | 600.000,-           |
| <b>Sub Total</b>                              |               |               |                  | <b>4.650.000,-</b>  |
| <b>Art Department</b>                         |               |               |                  |                     |
|   | <b>Person</b> | <b>Pax</b>    | <b>Rate (Rp)</b> | <b>Amount (Rp)</b>  |
| Properties                                    |               | 1             | 500.000,-        | 500.000,-           |
| Wardrobe, Main Talents                        | 3             |               | 150.000,-        | 450.000,-           |
| Wardrobe, Supporting Talents                  | 5             |               | 50.000,-         | 250.000,-           |
| Wardrobe, Extra Talents                       | 5             |               | 50.000,-         | 250.000,-           |
| Make Up for Main Talents                      |               | 1             | 200.000,-        | 200.000,-           |
| Make Up for Supporting Talents                |               | 1             | 100.000,-        | 100.000,-           |
| Make Up for Extra Talents                     |               | 1             | 100.000,-        | 100.000,-           |
| <b>Sub Total</b>                              |               |               |                  | <b>1.850.000,-</b>  |
| <b>Talent Cost</b>                            |               |               |                  |                     |
|   |               | <b>Person</b> | <b>Rate (Rp)</b> | <b>Amount (Rp)</b>  |
| Main Talents                                  |               | 3             | 300.000,-        | 900.000,-           |
| Supporting Talents                            |               | 5             | 100.000,-        | 500.000,-           |
| Extra Talents                                 |               | 5             | 100.000,-        | 500.000,-           |
| <b>Sub Total</b>                              |               |               |                  | <b>1.900.000,-</b>  |
| <b>Operational</b>                            |               |               |                  |                     |
|   | <b>Day</b>    | <b>Unit</b>   | <b>Person</b>    | <b>Rate (Rp)</b>    |
| Konsumsi                                      | 3             |               | 25               | 10.000,-            |
| Transportasi                                  | 3             |               | 25               | 12.000,-            |
| Hardisk 1 TB                                  |               | 1             |                  | 1.000.000,-         |
| Memory SDHC 32 GB                             |               | 1             |                  | 250.000,-           |
| Perijinan                                     |               | 1             |                  | 500.000,-           |
| <b>Sub Total</b>                              |               |               |                  | <b>3.400.000,-</b>  |
| <b>Post Production</b>                        |               |               |                  |                     |
|   | <b>Unit</b>   | <b>Day</b>    | <b>Rate (Rp)</b> | <b>Amount (Rp)</b>  |
| Biaya Perjalanan (Director, Editor, Producer) | 3             | 7             | 20.000,-         | 420.000,-           |
| Copy Master                                   | 4             |               | 20.000,-         | 80.000,-            |
| Biaya Lain-lain (Kurir, Konsumsi, dll)        | 1             | 7             | 100.000,-        | 700.000,-           |
| <b>Sub Total</b>                              |               |               |                  | <b>1.200.000,-</b>  |
| <b>TOTAL</b>                                  |               |               |                  | <b>15.450.000,-</b> |

Sumber: Olahan Penulis

## 4. Jadwal Kerja

Tabel 3.8 Jadwal Kerja.

| Pra Produksi                    | Target Waktu per Minggu |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |
|---------------------------------|-------------------------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
|                                 | 1                       | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 |
| Pengembangan Skenario           |                         |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |
| Membuat Story Board             |                         |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |
| Membuat Shotlist                |                         |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |
| Membuat Rundown                 |                         |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |
| Membuat Breakdown Budget        |                         |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |
| Merekap Budget Produksi         |                         |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |
| Membuat Proposal                |                         |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |
| Melengkapi Perijinan dan Lokasi |                         |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |
| Menyiapkan Transportasi         |                         |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |
| Merekrut Crew Produksi          |                         |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |
| Mengadakan Casting              |                         |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |
| Reading - Rehearsal Talent      |                         |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |
| Hunting Lokasi                  |                         |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |
| Merencanakan Floor Plan         |                         |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |
| Merencanakan Tata Cahaya        |                         |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |
| Melengkapi Property & Set       |                         |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |
| Menyewa Perangkat Kerja         |                         |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |
| Merancang Wardrobe & Make Up    |                         |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |
| Memeriksa Kelengkapan Produksi  |                         |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |
| Produksi                        | 1                       | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 |
| Shooting                        |                         |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |
| Mengamankan Lokasi              |                         |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |
| Laporan Produksi Harian         |                         |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |
| Membuat Call Sheet              |                         |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |
| Evaluasi Produksi               |                         |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |
| Pasca Produksi                  | 1                       | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 |
| Melakukan Audio Synchronization |                         |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |
| Editing                         |                         |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |
| Ilustrasi Musik                 |                         |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |
| Final Edit - Synchronization    |                         |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |
| Promosi Film - Penayangan       |                         |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |

Sumber: Olahan Penulis

### 3.11 Produksi

Melakukan proses *shooting* film pendek tentang fenomena *déjà vu* sesuai dengan skenario dan *shooting list* yang telah dibuat pada proses pra produksi. Lokasi *shooting* berada di Surabaya.

### 3.12 Pasca Produksi

Penyuntingan adalah proses kerja sama dilakukan oleh sutradara dan penyunting untuk menyunting gambar maupun suara. Selama proses penyuntingan ini, diskusi antara sutradara dengan produser sangat penting. Sutradara dan produser adalah pihak yang masih terlibat dalam pembuatan film dari awal hingga akhir. Berikut tahap Pasca Produksi:

#### 1. *Editing*

Pada tahap ini, akan dilakukan *editing* secara digital dengan menggunakan salah satu perangkat lunak yang diperuntukkan untuk menyunting. Dalam proses *editing*, seluruh *shot* video digabungkan menjadi satu kesatuan. Selain proses menggabungkan *shot* video, dalam proses *editing* juga menambahkan ilustrasi musik untuk menambah kesan dramatis dalam film pendek.

#### 2. *Mastering*

Tahap mastering ini, digunakan mastering jenis DVD (*Digital Video Disk*) dimana dengan jenis ini akan dapat menunjukkan hasil maksimal dalam kualitas hasil pembuatan film pendek ini.

### 3.13 Publikasi

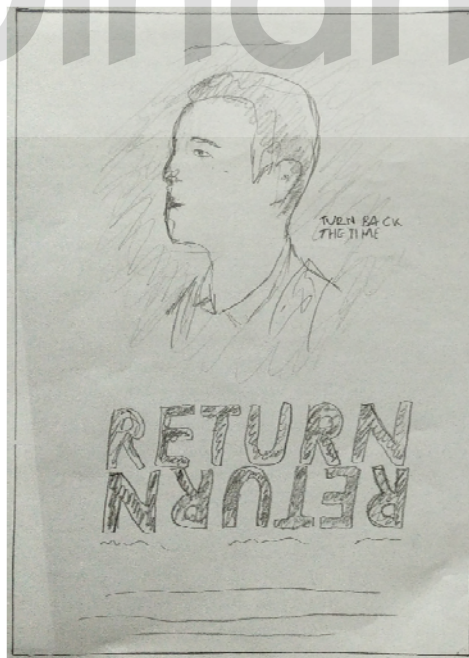
Setelah selesai mengolah seluruh hasil film dalam proses editing, maka penulis akan melakukan publikasi. Media yang digunakan penulis untuk publikasi adalah poster dan DVD. Kemudian diimplementasikan ke dalam bentuk cetak berupa poster dan DVD. Berikut konsep dan sketsa dari desain publikasi dari film pendek ini:

#### 1. Konsep

Penulis menggunakan konsep pada poster dengan menampilkan 1 peran utama dan pewarnaan yang sesuai dengan analisis keyword, serta pemberian transparansi gambar-gambar kejadian yang ada dalam film pada peran utama.

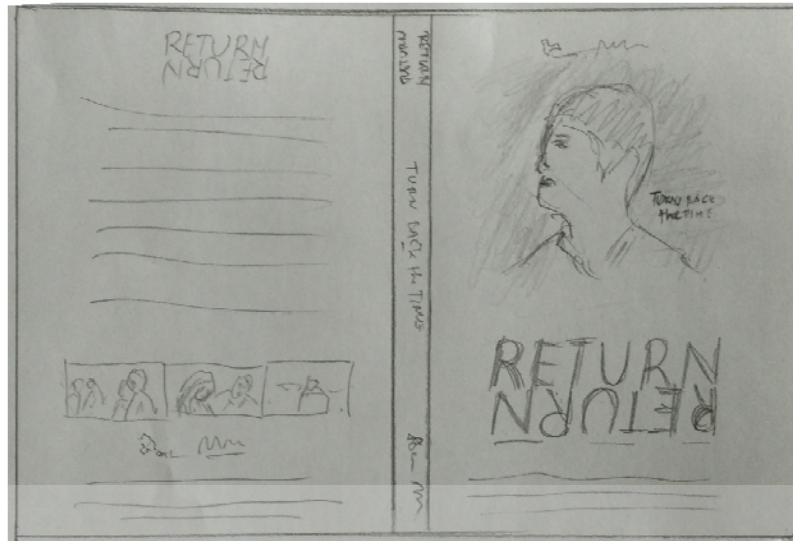
Hal ini dimaksudkan agar menunjukkan proses mengingat dari peran utama.

#### 2. Sketsa Poster



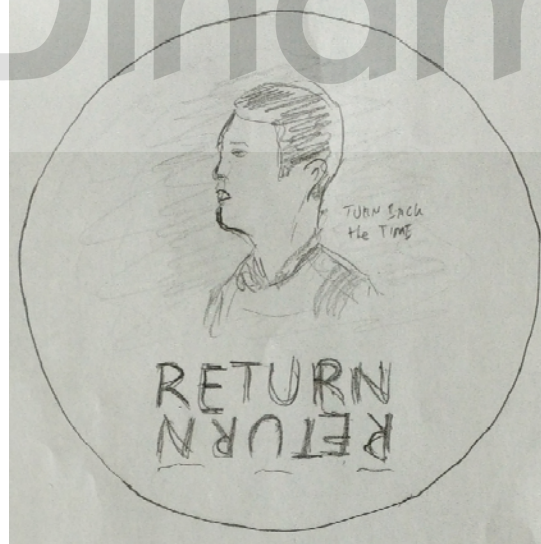
Gambar 3.10 Sketsa Poster.  
(Sumber: Olahan Penulis)

### 3. Sketsa Cover DVD



Gambar 3.11 Sketsa Cover DVD.  
(Sumber: Olahan Penulis)

### 4. Sketsa Label DVD



Gambar 3.12 Sketsa Label DVD.  
(Sumber: Olahan Penulis)



## BAB IV

### IMPLEMENTASI KARYA

Pada bab ini akan dijelaskan proses produksi dan pasca produksi, seperti yang telah dikemukakan pada pra-produksi yang tertulis pada bab sebelumnya. Berikut ini penjelasan proses produksi dalam pembuatan film pendek tentang *déjà vu*, sebagai berikut:

#### 4.1 Pra Produksi

Dalam tahapan pra-produksi disiapkan berbagai perencanaan dan peralatan *shooting* untuk nantinya akan dilaksanakan pelaksanaan produksi, diantaranya:

##### 4.1.1 Crew Produksi

1. SUTRADARA : John Christian
2. PRODUSER : Octivia Christy
3. SKENARIO : John Christian
4. DOP : Kevin Kristobratha Millu
5. ILUSTRASI MUSIK : Samuel Hasaja Putra
6. LIGHTING : Zudhan Jauzi Hidayat  
Nirwana Wahyu
7. BOOMER : Yohanes
8. MAKE UP : Maegananda Rosma
9. EDITOR : John Christian



#### 4.1.2 Lokasi *Shooting*

Pada tahap pra produksi, dilakukan pencarian lokasi *shooting* sesuai dengan naskah yang telah dibuat. Berikut lokasi *shooting* pada tabel 4.1.

Tabel 4.1 Lokasi *Shooting*

| NO | LOKASI            | TANGGAL     | PUKUL             |
|----|-------------------|-------------|-------------------|
| 1  | Perpustakaan      | 19 Mei 2015 | 08.00 – 11.00 WIB |
| 2  | Parkiran          | 19 Mei 2015 | 11.00 – 14.00 WIB |
| 3  | Depan Lift        | 21 Mei 2015 | 17.00 – 18.30 WIB |
| 4  | Jalan             | 23 Mei 2015 | 08.00 – 09.00 WIB |
| 5  | Depan rumah Melly | 23 Mei 2015 | 09.00 – 11.30 WIB |
| 6  | Dalam rumah Melly | 23 Mei 2015 | 11.30 – 14.00 WIB |

Sumber: Olahan Penulis

#### 4.1.3 Anggaran Produksi

Pada tahapan budgeting, dilakukan untuk perumusan dan perencanaan pengeluaran anggaran produksi yang akan digunakan pada tahap produksi.

Berikut anggaran produksi pada tabel 4.2.

Tabel 4.2 Anggaran Produksi

| Pra Produksi                       | Month | Pax | Rate (Rp) | Amount (Rp)      |
|------------------------------------|-------|-----|-----------|------------------|
| Internet                           | 2     | 1   | 100.000,- | 200.000,-        |
| Skenario                           |       | 1   | 200.000,- | 200.000,-        |
| Storyboard                         |       | 1   | 100.000,- | 100.000,-        |
| Administrasi (ATK, Kertas a4, dll) |       | 1   | 100.000,- | 100.000,-        |
| Casting                            |       | 1   | 100.000,- | 100.000,-        |
| Reading                            |       | 1   | 100.000,- | 100.000,-        |
| Breafing Produksi                  |       | 1   | 100.000,- | 100.000,-        |
| <b>Sub Total</b>                   |       |     |           | <b>900.000,-</b> |

Lanjutan Tabel 4.2

| <b>Crew and Labour</b>         | <b>Person</b> | <b>Rate (Rp)</b> | <b>Amount (Rp)</b> |                    |
|--------------------------------|---------------|------------------|--------------------|--------------------|
| Producer                       | 1             | 200.000,-        | 200.000,-          |                    |
| Director                       | 1             | 200.000,-        | 200.000,-          |                    |
| Assistant Director             | 1             | 100.000,-        | 100.000,-          |                    |
| Script Writer                  | 2             | 150.000,-        | 300.000,-          |                    |
| Storyboard Artist              | 1             | 100.000,-        | 100.000,-          |                    |
| Director of Photography        | 1             | 100.000,-        | 100.000,-          |                    |
| Music Illustrator              | 1             | 150.000,-        | 150.000,-          |                    |
| Camera Operator                | 1             | 50.000,-         | 50.000,-           |                    |
| Lighting Operator              | 1             | 50.000,-         | 50.000,-           |                    |
| Wardrobe                       | 1             | 50.000,-         | 50.000,-           |                    |
| Boom Person                    | 1             | 50.000,-         | 50.000,-           |                    |
| Editor                         | 1             | 200.000,-        | 200.000,-          |                    |
| <b>Sub Total</b>               |               |                  | <b>1.550.000,-</b> |                    |
| <b>Equipment Rent</b>          | <b>Unit</b>   | <b>Day</b>       | <b>Rate (Rp)</b>   | <b>Amount (Rp)</b> |
| DSLR Camera dan Lensa 18-55 mm | 1             | 3                | 150.000,-          | 450.000,-          |
| Lensa Fix 50 mm                | 1             | 3                | 100.000,-          | 300.000,-          |
| Action Camera                  | 1             | 3                | 100.000,-          | 300.000,-          |
| Steadycam                      | 1             | 3                | 200.000,-          | 600.000,-          |
| Slider                         | 1             | 3                | 150.000,-          | 450.000,-          |
| Lighting 1000W                 | 2             | 3                | 100.000,-          | 600.000,-          |
| LED                            | 2             | 3                | 75.000,-           | 450.000,-          |
| Audio Recorder                 | 1             | 3                | 100.000,-          | 300.000,-          |
| Boom Mic                       | 1             | 3                | 150.000,-          | 450.000,-          |
| Tripot                         | 1             | 3                | 50.000,-           | 150.000,-          |
| Mobil                          | 1             | 2                | 300.000,-          | 600.000,-          |
| <b>Sub Total</b>               |               |                  | <b>4.650.000,-</b> |                    |
| <b>Art Department</b>          | <b>Person</b> | <b>Pax</b>       | <b>Rate (Rp)</b>   | <b>Amount (Rp)</b> |
| Properties                     |               | 1                | 500.000,-          | 500.000,-          |
| Wardrobe, Main Talents         | 3             |                  | 150.000,-          | 450.000,-          |
| Wardrobe, Supporting Talents   | 5             |                  | 50.000,-           | 250.000,-          |
| Wardrobe, Extra Talents        | 5             |                  | 50.000,-           | 250.000,-          |
| Make Up for Main Talents       |               | 1                | 200.000,-          | 200.000,-          |
| Make Up for Supporting Talents |               | 1                | 100.000,-          | 100.000,-          |
| Make Up for Extra Talents      |               | 1                | 100.000,-          | 100.000,-          |
| <b>Sub Total</b>               |               |                  | <b>1.850.000,-</b> |                    |
| <b>Talent Cost</b>             | <b>Person</b> | <b>Rate (Rp)</b> | <b>Amount (Rp)</b> |                    |
| Main Talents                   | 3             | 300.000,-        | 900.000,-          |                    |



Lanjutan Tabel 4.3

|                                 |          |          |          |          |          |          |          |          |          |          |          |          |          |          |          |          |  |
|---------------------------------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|--|
| Menyiapkan Transportasi         |          |          |          |          |          |          |          |          |          |          |          |          |          |          |          |          |  |
| Merekrut Crew Produksi          |          |          |          |          |          |          |          |          |          |          |          |          |          |          |          |          |  |
| Mengadakan Casting              |          |          |          |          |          |          |          |          |          |          |          |          |          |          |          |          |  |
| Reading - Rehearsal Talent      |          |          |          |          |          |          |          |          |          |          |          |          |          |          |          |          |  |
| Hunting Lokasi                  |          |          |          |          |          |          |          |          |          |          |          |          |          |          |          |          |  |
| Merencanakan Floor Plan         |          |          |          |          |          |          |          |          |          |          |          |          |          |          |          |          |  |
| Merencanakan Tata Cahaya        |          |          |          |          |          |          |          |          |          |          |          |          |          |          |          |          |  |
| Melengkapi Property & Set       |          |          |          |          |          |          |          |          |          |          |          |          |          |          |          |          |  |
| Menyewa Perangkat Kerja         |          |          |          |          |          |          |          |          |          |          |          |          |          |          |          |          |  |
| Merancang Wardrobe & Make Up    |          |          |          |          |          |          |          |          |          |          |          |          |          |          |          |          |  |
| Memeriksa Kelengkapan Produksi  |          |          |          |          |          |          |          |          |          |          |          |          |          |          |          |          |  |
| <b>Produksi</b>                 | <b>1</b> | <b>2</b> | <b>3</b> | <b>4</b> | <b>1</b> | <b>2</b> | <b>3</b> | <b>4</b> | <b>1</b> | <b>2</b> | <b>3</b> | <b>4</b> | <b>1</b> | <b>2</b> | <b>3</b> | <b>4</b> |  |
| Shooting                        |          |          |          |          |          |          |          |          |          |          |          |          |          |          |          |          |  |
| Mengamankan Lokasi              |          |          |          |          |          |          |          |          |          |          |          |          |          |          |          |          |  |
| Laporan Produksi Harian         |          |          |          |          |          |          |          |          |          |          |          |          |          |          |          |          |  |
| Membuat Call Sheet              |          |          |          |          |          |          |          |          |          |          |          |          |          |          |          |          |  |
| Evaluasi Produksi               |          |          |          |          |          |          |          |          |          |          |          |          |          |          |          |          |  |
| <b>Pasca Produksi</b>           | <b>1</b> | <b>2</b> | <b>3</b> | <b>4</b> | <b>1</b> | <b>2</b> | <b>3</b> | <b>4</b> | <b>1</b> | <b>2</b> | <b>3</b> | <b>4</b> | <b>1</b> | <b>2</b> | <b>3</b> | <b>4</b> |  |
| Melakukan Audio Synchronization |          |          |          |          |          |          |          |          |          |          |          |          |          |          |          |          |  |
| Editing                         |          |          |          |          |          |          |          |          |          |          |          |          |          |          |          |          |  |
| Ilustrasi Musik                 |          |          |          |          |          |          |          |          |          |          |          |          |          |          |          |          |  |
| Final Edit - Synchronization    |          |          |          |          |          |          |          |          |          |          |          |          |          |          |          |          |  |
| Promosi Film - Penayangan       |          |          |          |          |          |          |          |          |          |          |          |          |          |          |          |          |  |

Sumber: Olahan Penulis

## 4.2 Produksi

Setelah melakukan persiapan dalam proses pra produksi, maka langkah berikutnya adalah tahap produksi. Produksi merupakan tahap lanjutan dari tahap pembuatan film, rancangan yang telah dibuat pada saat pra produksi di implementasikan pada tahap ini. Adapun kegiatan yang dilakukan dalam proses produksi antara lain *shooting* atau pengambilan gambar secara keseluruhan mulai tahap awal, tengah hingga akhir. Gambar 4.1 adalah salah satu proses *shooting* dengan *setting* perpustakaan.



Gambar 4.1 Proses *shooting*.  
(Sumber: Olahan Penulis)

Sebelum melakukan *shooting*, pemeran *dibriefing* terlebih dahulu agar dapat benar-benar menjiwai perannya masing-masing. Pelaksanaan *shooting* sesuai pada rundown. Beberapa peralatan untuk produksi adalah :

1. Camera DSLR dengan kemampuan merekam video
2. Lensa 40mm, 18-55mm
3. Tripod
4. Slider
5. Lampu 1000 watt
6. Mic Boomer
7. Komputer/laptop editing
8. Memory SDHC kamera

Beberapa variasi shot yang digunakan dan diterapkan dalam film pendek tentang fenomena *déjà vu* ini diantaranya adalah *Extreme Long Shot*, *Long Shot*, *Medium Shot*, *Medium Close Up*, *Close Up*. Untuk pergerakan kamera menggunakan *Panning*, *Tilting* dan *Zooming*. Sedangkan untuk sudut pengambilan gambar yang digunakan *Eye Level*, *Low Angle* dan *High Angle*. Setelah melakukan shooting dengan berbagai macam variasi shot, *stock video* dikumpulkan menjadi satu untuk dikelola pada proses pasca produksi. Gambar 4.2 adalah kumpulan *stock video* hasil *shooting*.



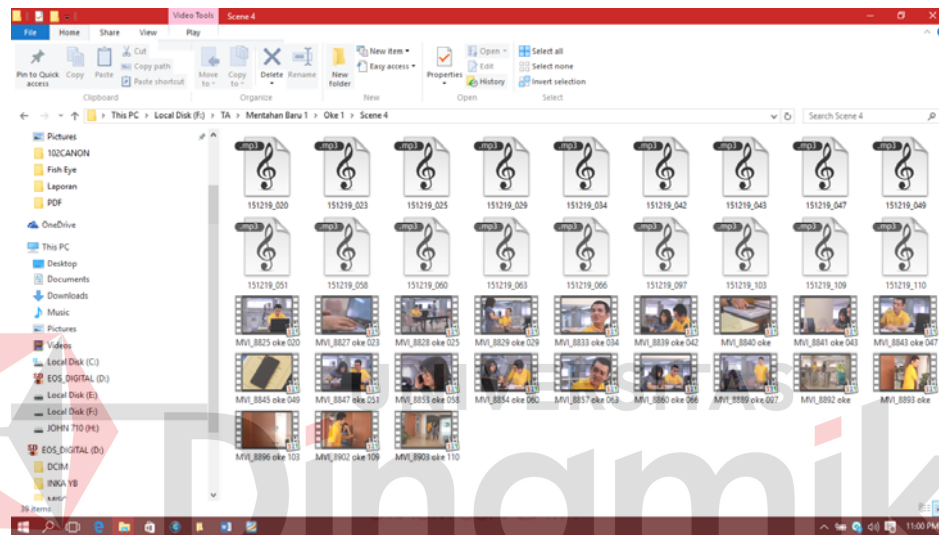
Gambar 4.2 *Screenshot Stock Video*  
(Sumber: Olahan Penulis)

### 4.3 Pasca produksi

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 shoot* atau hasil rekaman pada saat produksi berjalan. Materi pemilihan yang dilakukan berdasarkan kelayakan gambar secara visual dan audio. Gambar 4.3 adalah *stock shoot* video yang telah diseleksi.

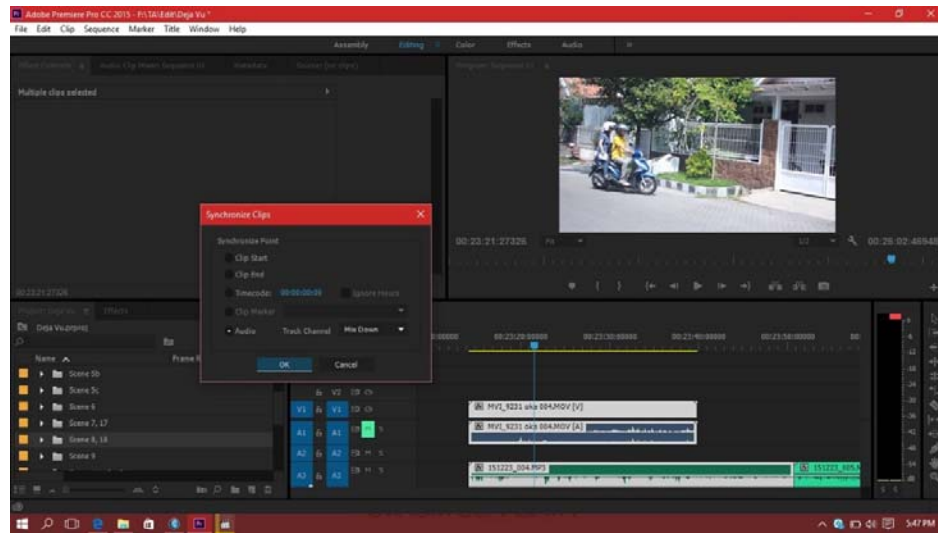


Gambar 4.3 Screenshot pemilihan *stock shoot* video.  
(Sumber: Olahan Penulis)

## 2. Proses *Synchronization* Video dan Audio

Proses ini adalah proses yang dilakukan sebelum penataan *stock shoot*. Melalui proses ini *stock* video dan *stock* audio diselaraskan sehingga menjadi satu kesatuan untuk mempermudah proses *editing*. Gambar 4.4 adalah proses *synchronization stock* video dan audio.





Gambar 4.4 Screenshot proses *synchronization stock video* dan audio.  
(Sumber: Olahan Penulis)

### 3. Proses Penataan *Stock Shoot*

Proses ini dilakukan dengan bantuan program editing video, setelah melakukan pemilihan video *stock shoot* atau hasil rekaman pada saat produksi berjalan, Proses selanjutnya melakukan penataan yang mengacu kepada *storyboard*. Gambar 4.5 adalah proses penataan *stock shoot video*.



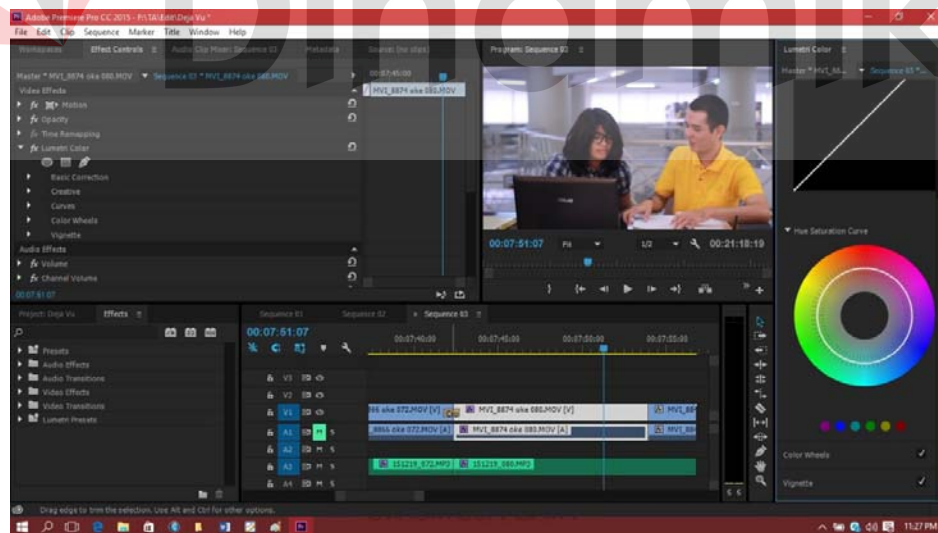
Gambar 4.5 Screenshot penataan *stock shoot video*.  
(Sumber: Olahan Penulis)



Untuk menata suatu scene, *stock shot* dihubungkan satu dengan yang lain. Sebuah *scene* disusun mulai dengan sebuah *long shot*, dilanjutkan dengan sebuah *close up* dan diakhiri dengan sebuah *long shot* lagi atau *cut away*. Tetapi kebiasaan ini sekarang sudah tidak lagi ditaati secara ketat. Yang tetap dipertahankan orang dalam membuat scene, bukan lagi shot- shotnya, tetapi arti *scene* itu sendiri.

#### 4. Proses Colour Grading

Dalam proses ini adalah proses merubah atau memodifikasi warna terhadap gambar sehingga menimbulkan kesan tertentu. Pemilihan warna sesungguhnya tidak didasari oleh teori khusus melainkan hanya untuk menajamkan dan memberikan nilai estetika tersendiri. Gambar 4.6 adalah proses *colour grading*.

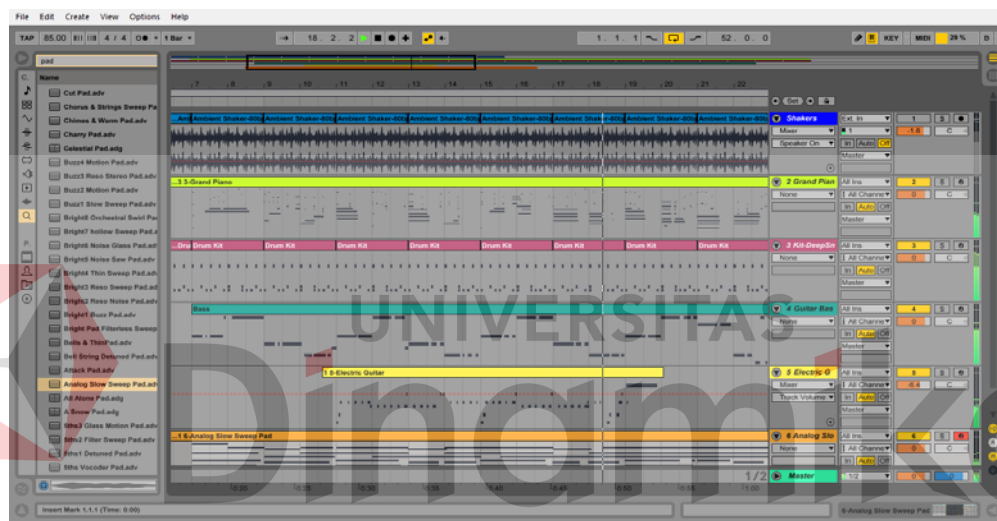


Gambar 4.6 Screenshot proses *colour grading*.  
(Sumber: Olahan Penulis)

## 5. Sound Editing

Dalam proses ini dilakukan penambahan ilustrasi musik dilakukan guna mendukung tatanan visual. Proses pembuatan ilustrasi musik pada film pendek ini menggunakan menggunakan software *Ableton Live 9 Suite*.

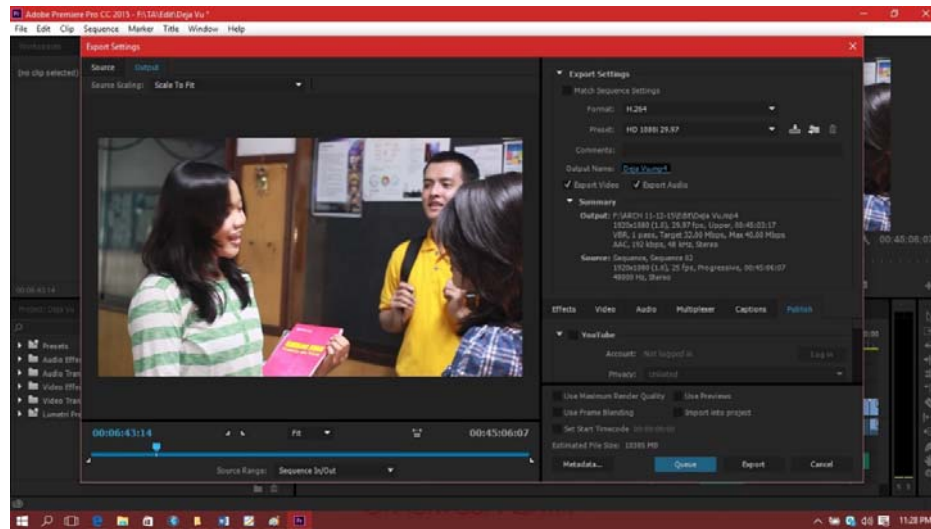
Gambar 4.7 adalah proses pembuatan ilustrasi musik.



Gambar 4.7 *Screenshot* pembuatan ilustrasi musik.  
(Sumber: Olahan Penulis)

## 6. Rendering

Proses rendering adalah proses akhir dari pasca produksi dimana semua proses editing *stock shoot* disatukan menjadi sebuah format media. Dalam proses rendering memiliki pengaturan tersendiri sesuai hasil yang diinginkan. Sedangkan dalam film pendek ini menggunakan format media MPEG-4. Gambar 4.8 adalah proses sebelum *rendering*.



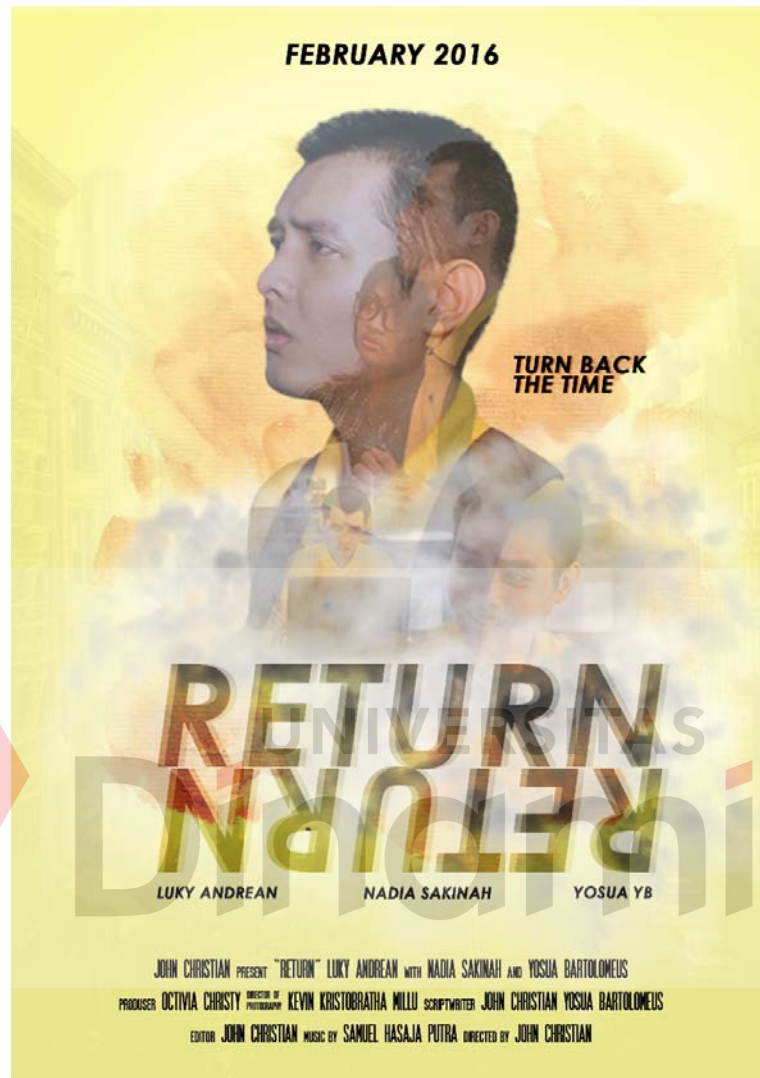
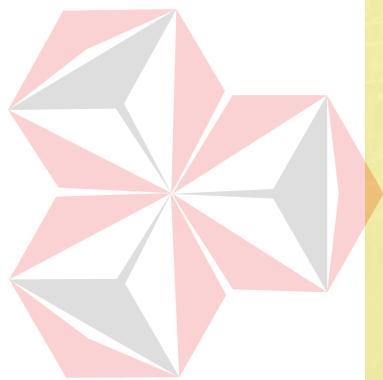
Gambar 4.8 Screenshot proses sebelum *rendering*.  
(Sumber: Olahan Penulis)

## 7. Mastering

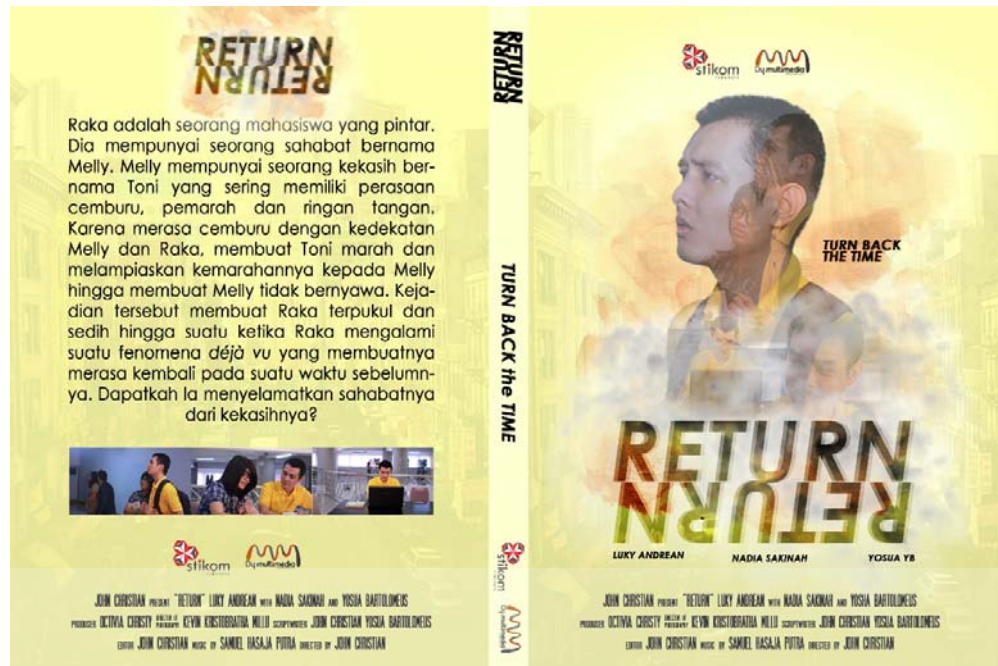
*Mastering* merupakan proses dimana file yang telah di render dipindahkan ke dalam media kaset, VCD, DVD atau media lainnya. Film pendek ini menggunakan media DVD sebagai *mastering data*.

## 8. Publikasi

Setelah selesai mengolah pada pasca produksi, maka selanjutnya penulis melakukan publikasi dari hasil karya film pendek ini. Media yang digunakan penulis untuk publikasi adalah poster dan DVD. Gambar 4.9 merupakan hasil cetak berupa poster dan gambar 4.10 dan gambar 4.11 merupakan hasil cetak DVD (cover DVD dan label DVD).



Gambar 4.9 Poster Film Pendek tentang fenomena *déjà vu* “Return”.  
(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 4.10 Cover DVD Film Pendek tentang fenomena *déjà vu* "Return".  
(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 4.11 Label DVD Film Pendek tentang fenomena *déjà vu* "Return".  
(Sumber: Olahan Penulis)

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Kesimpulan**

Berdasarkan seluruh hasil produksi yang telah dilaksanakan, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Hasil dari penelitian *déjà vu* dapat dikemas menjadi film pendek dengan menggunakan teknik *time freeze*. Penggunaan teknik *time freeze* sebagai sarana efek pendukung memberikan pendalaman makna dalam proses berpikir yang berjalan lambat ketika mengingat kejadian yang dialami sebelumnya ketika mengalami fenomena *déjà vu*.
2. Film pendek adalah salah satu media komunikasi massa yang dapat menyampaikan pesan kepada khalayak dengan menggunakan media visual sebagai pendukung untuk memberikan pengetahuan tentang *déjà vu*.

#### **5.2 Saran**

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

1. Penelitian tentang *déjà vu* yang diaplikasikan dalam film pendek ini diharapkan dapat menjadi pengetahuan bagi para masyarakat luas.
2. Pembuatan film pendek tentang *déjà vu* ini masih banyak kekurangan dalam mengaplikasikannya. Oleh karena itu, sangat di perlukan perencanaan dan perancangan yang lebih matang.



## DAFTAR PUSTAKA

### 1. Diambil dari Buku:

- Brown, A.S. 2004. *The Déjà vu Experience*. England: Psychology Press.
- Chaplin J.P. 2008. *Kamus Lengkap Psikologi*. Jakarta: PT. Raja Grafindo.
- Effendy, Heru. 2009. *Mari Membuat Film*. Jakarta: Erlangga.
- Effendy, Onong Uchjana. 1986. *Dimensi-Dimensi Komunikasi*. Bandung: Rosda Karya.
- Gulo, W. 2002. *Metode Penelitian*. Jakarta: PT. Grasindo.
- Mabruri, Anton. 2010. *Manajemen Produksi Program Acara Televisi*. Depok: Mind 8 Publising House.
- Mascelli, Joseph V. 1977. *The Five C's of Cinematography*. Terjemahan oleh Misbach Yusa Biran. Jakarta: Yayasan Citra.
- Moleong, Lexy J. 2002. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Rosda
- Nugroho, Eko. 2008. *Pengenalan Teori Warna*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Prakosa, Gotot. 2008. *Film Pinggiran: Antologi Film Pendek, Film Eksperimental, dan Film Dokumenter*. Jakarta Pusat: Koperasi Sinematografi IKJ.
- Santoso, Ensadi. 2013. *Bikin Video dengan Kamera DSLR*. Jakarta: Mediakita.
- Saroenggalo, Tino. 2008. *Dongeng Sebuah Produksi Film*. Jakarta: PT. Grasindo.
- Soehartono, Irawan. 1995. *Metode Penelitian Sosial: Suatu teknik penelitian bidang kesejahteraan sosial dan ilmu sosial lainnya*. Jakarta: Rosda.
- Sugiyono. 2008. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sumarno, Marselli. 1996. *Dasar-dasar apresiasi film*. Jakarta: Gramedia.
- Widagdo, Bayu. 2007. *Membuat Film Indie itu Mudah*. Yogyakarta: Andi Offset.

## 2. Diambil dari Disertasi:

Redgård, Rickard. 2009. *Scientific Theories on the Déjà Vu Phenomenon*.  
Disertasi. Tidak diterbitkan. Sweden: University of Skövde.

## 3. Diambil dari Internet:

Breaktime. 2015. *5 Fakta Menarik tentang Déjà Vu, pernah mengalaminya?*.  
<http://breaktime.co.id/health/mind-and-soul/5-fakta-menarik-tentang-deja-vu-pernah-mengalaminya.html>  
Diakses tanggal 15 September 2015.

Cougar, Studio. 2011. *High Angle Shot of London*.  
<http://cougar-studio.deviantart.com/art/high-angle-shot-of-London-256810369>  
Diakses tanggal 29 November 2015.

Desideria, Marchely. 2014. *Apa itu Audio Visual*.  
<http://www.komunikasi.us/index.php/course/perkembangan-teknologi-komunikasi/41-apa-itu-audio-visual>  
Diakses tanggal 18 November 2015.

Doktersehat. 2012. *Apa itu Déjà vu*.  
<http://doktersehat.com/apa-itu-deja-vu/>  
Diakses tanggal 15 September 2015.

Howwhywhere. 2014. *Take Low Angle Camera Shots*.  
<http://www.howwhywhere.com/Take-Low-Angle-Camera-Shots/>  
Diakses tanggal 29 November 2015.

Indah, Nur. 2013. *Deja Vu, Kesalahan Pengambilan Ingatan*.  
<http://kesehatan.kompasiana.com/kejiwaan/2013/10/17/deja-vu-kesalahan-pengambilan-ingatan-602192.html>  
Diakses tanggal 11 April 2015.

Issyifaa. 2014. *Mengingat transfer dan lupa (psikologi pendidikan)*.  
<http://www.slideshare.net/issyifaa/mengingat-transfer-dan-lupa-psikologi-pendidikan>  
Diakses tanggal 18 November 2015.

Kamus Besar Bahasa Indonesia. 2015.  
[www.kbbi.web.id](http://www.kbbi.web.id)  
Diakses tanggal 20 November 2015.



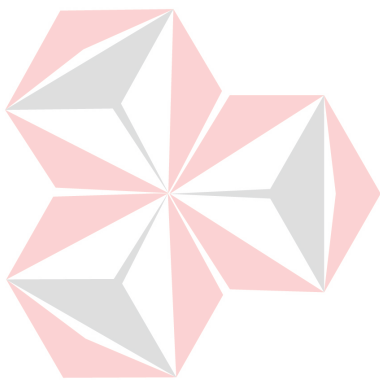


- Karya Abadi. 2015. *Apa Itu Daya Ingat?*  
[http://menambahdayaingat.com/pengertian\\_dan\\_cara\\_meningkatkan\\_daya\\_ingat.htm](http://menambahdayaingat.com/pengertian_dan_cara_meningkatkan_daya_ingat.htm)  
 Diakses tanggal 21 November 2015.
- Lehman, John. 2015. *Eye to Eye with Ursus Maritimus*  
<http://toqueandcanoe.com/2015/09/25/manitobapolarbears/>  
 Diakses tanggal 29 November 2015.
- Manjha , Habib. 2014. *Pesan adalah sesuatu hasil karya komunikator.*  
<http://slideplayer.info/slide/3664276/>  
 Diakses tanggal 21 November 2015.
- Mann, Richard. 2008. *If Only: DVD Movie Review Starring Jennifer Love Hewitt.*  
<http://4outof10.com/if-only-a-dvd-movie-review-starring-jennifer-love-hewitt/>  
 Diakses tanggal 29 November 2015.
- Photographystore. 2014. *Bestlight Ultra High Power 160 LED Video Light Panel.*  
<http://photographysupplystore.com/?s=led>  
 Diakses tanggal 20 November 2015.
- Samuel. 2015.  
<http://bursa.fotografer.net/items/detailitem.php?id=162869>  
 Diakses tanggal 29 November 2015.
- Steve. 2015. *Movie Edit Pro: Working with a Time Freeze.*  
<http://www.steves-digicams.com/knowledge-center/how-tos/photo-software/movie-edit-pro-working-with-a-time-freeze.html#b>  
 Diakses tanggal 21 November 2015.
- Tomantos. 2015. *There is a Film Editing technique called time freezing, do you ever heard about it?*  
<http://filmmakersfans.com/film-editing-technique-time-freezing-effect-tutorial/>  
 Diakses tanggal 21 November 2015.
- Utdcom. 2006. *Deja Vu.*  
<http://www.utdcom.com/index.php?page=search/images&search=the+movie+deja+vu&type=images>  
 Diakses tanggal 21 November 2015.
- Youtube. 2015. *Déjà vu Short Movie.*  
[https://www.youtube.com/results?search\\_query=deja+vu+short+movie](https://www.youtube.com/results?search_query=deja+vu+short+movie)  
 Diakses tanggal 29 November 2015.

Zulkarnainazis.2013. *Warna: Perspektif Psikologi*.

[http://id.zulkarnainazis.com/2013/03/warna-perspektif-psikologis\\_6.html](http://id.zulkarnainazis.com/2013/03/warna-perspektif-psikologis_6.html)

Diakses tanggal 21 November 2015.



UNIVERSITAS  
**Dinamika**