

PEMBUATAN FILM PENDEK BERJUDUL “PERCAYA”

TUGAS AKHIR



Nama : Ira Kurniasari

NIM : 08.51016.0002

Program Studi : DIV Komputer Multimedia

UNIVERSITAS

Dinamika

SEKOLAH TINGGI

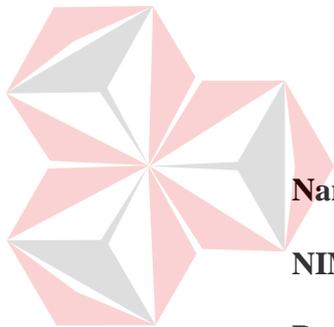
MANAJEMEN INFORMATIKA & TEKNIK KOMPUTER

SURABAYA

2013

PEMBUATAN FILM PENDEK BERJUDUL “PERCAYA”

TUGAS AKHIR



UNIVERSITAS
Dinamika

Nama : Ira Kurniasari
NIM : 08.51016.0002
Program Studi : DIV Komputer Multimedia

SEKOLAH TINGGI

MANAJEMEN INFORMATIKA & TEKNIK KOMPUTER

SURABAYA

2013

PEMBUATAN FILM PENDEK BERJUDUL “PERCAYA”

TUGAS AKHIR

**Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan
Program Sarjana Sains Terapan**



Nama : Ira Kurniasari

NIM : 08.51016.0002

Program Studi : DIV Komputer Multimedia

SEKOLAH TINGGI

MANAJEMEN INFORMATIKA & TEKNIK KOMPUTER

SURABAYA

2013

PEMBUATAN FILM PENDEK BERJUDUL “PERCAYA”

dipersiapkan dan disusun oleh

Ira Kurniasari

NIM: 08.51016.0002

Telah diperiksa, diuji dan disetujui oleh Dewan Penguji
pada:

Susunan Dewan Penguji

Pembimbing:

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

II. Guruh Nusantara, S.ST. _____

Penguji:

I. Abdul Aziz, S.Sn., M.Med Kom. _____

II. Thomas Hanandry Dewanto M.T. _____

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

Pantjawati Sudarmaningtyas, S.Kom., OCA
Pembantu Ketua Bidang Akademik

ABSTRAKSI

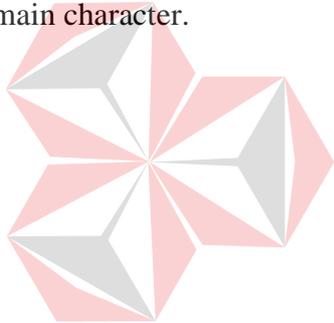
Friendship is the most powerful talian relationships among humans. Unfortunately, the relationships forged two or more people, friendships often just look outside it alone. In the internal relations of friendship, the growing distrust of each other and each other down. This problem will be translated into the form of a short film. This theme was chosen because of variations friendships made into the film in Indonesia is still lacking.

The short film itself is a film with a duration of less than 60 minutes (Effendy, 2009: 4). In many countries such as Germany, Australia, Canada and the United States, a short film made laboratory experiments a person / group of people to then produce feature-length films ([http://film.pelajar.com / tutorials / sekilas_tentang_film_pendek](http://film.pelajar.com/tutorials/sekilas_tentang_film_pendek)).

Talking about the film, always associated with the genre of the film itself. In this short film selected for the combined drama thriller genre is still rarely used in Indonesia.

To make an interesting story plot required. The plot is a plot that is designed or engineered to achieve certain goals. So that's the same topic can be made several plots, according to the perspective taken and the objectives to be achieved (Biran, 2010: 131).

Plot and forth in a short film titled "Percaya" is balanced. Marking one turn of the plot, for example around the actors and camera movement while in the starting point, the setting changes. This is done to aid understanding, the storyline, which is based on the activity of the main character.



UNIVERSITAS
Dinamika

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Yang bertandatangan di bawah ini, saya:

Nama : Ira Kurniasari

NIM : 08.51016.0002

Dengan ini saya menyatakan dengan benar, bahwa Tugas Akhir saya yang berjudul **Pembuatan Film Pendek Berjudul “Percaya”** yang diproduksi pada Agustus 2012 sampai Januari 2013 adalah asli karya saya, bukan plagiat baik sebagian ataupun keseluruhan. Karya atau pendapat orang lain yang ada dalam Tugas Akhir ini adalah semata hanya rujukan yang dicantumkan dalam Daftar Pustaka saya. Apabila dikemudian hari ditemukan adanya tindakan plagiat pada karya Tugas Akhir ini, maka saya bersedia untuk dilakukan pencabutan terhadap gelar kesarjanaan yang telah diberikan kepada saya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, Januari 2013

Ira Kurniasari

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

Yang bertandatangan di bawah ini, saya:

Nama : Ira Kurniasari

NIM : 08.51016.0002

Menyatakan bahwa demi kepentingan pendidikan, ilmu pengetahuan, teknologi dan seni, menyetujui karya Tugas Akhir saya yang berjudul **Pembuatan Film Pendek berjudul “Percaya”** untuk disimpan, dipublikasikan atau diperbanyak dalam bentuk apapun oleh Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Teknik Komputer Surabaya.

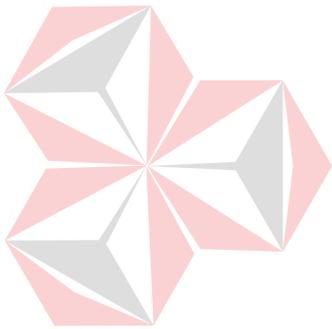
Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, Januari 2013

Ira Kurniasari

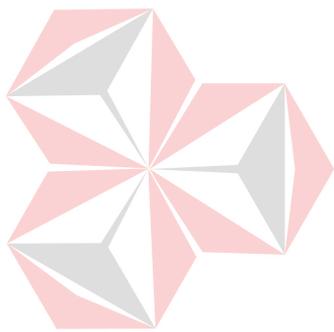
LEMBAR MOTTO

“The best way to make your dream come true is to wake up.”



UNIVERSITAS
Dinamika

LEMBAR PERSEMBAHAN



UNIVERSITAS
Dinamika

Kupersembahkan kepada:

Pendidikan di Indonesia

Papa, Mama, dan Ketiga Adik tercinta

Beserta semua keluarga yang sangat mendukung Tugas Akhir ini

ABSTRAK

Persahabatan merupakan talian paling kuat dalam hubungan antar sesama manusia. Sayangnya, dalam hubungan yang dijalin dua orang atau lebih, persahabatan sering kali hanya terlihat diluarnya saja. Dalam internal hubungan persahabatan itu, tumbuh rasa tidak percaya satu sama lain dan saling menjatuhkan. Permasalahan ini akan diwujudkan ke bentuk film pendek. Dipilihnya tema ini karena variasi persahabatan yang diangkat menjadi film di Indonesia masih kurang.

Film pendek sendiri merupakan film dengan durasi di bawah 60 menit (Effendy, 2009: 4). Di banyak negara seperti Jerman, Australia, Kanada dan Amerika Serikat, film pendek dijadikan laboratorium eksperimen seseorang/sekelompok orang untuk kemudian memproduksi film panjang (http://film.pelajar.com/tutorial/sekilas_tentang_film_pendek).

Berbicara mengenai film, selalu berkaitan dengan genre film itu sendiri. Pada film pendek ini dipilih drama thriller karena gabungan kedua genre ini masih jarang digunakan di Indonesia.

Untuk membuat sebuah cerita yang menarik diperlukan plot. Plot adalah alur cerita yang didesain atau direkayasa untuk mencapai tujuan tertentu. Maka itu satu topik yang sama bisa dibuat beberapa plot, sesuai sudut pandang yang diambil dan tujuan yang ingin dicapai (Biran, 2010: 131).

Plot maju-mundur dalam film pendek yang berjudul "Percaya" ini seimbang. Penandaan pergantian plot salah satunya, sebagai contoh camera movement memutari aktor dan saat berada di titik awal, setting berubah. Hal ini dilakukan untuk membantu pemahaman, alur cerita yang bertumpu pada aktivitas tokoh utama.

Kata Kunci: Film Pendek, Genre Drama-Thriller, Plot maju-mundur, Persahabatan

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas segala limpahan rahmat dan kasih sayang-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan Tugas Akhir dengan judul **Pembuatan Film Pendek berjudul “Percaya”**. 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 dan Ibu selaku produser yang menjadi panutan untuk selalu disiplin dan bekerja keras, serta adik-adik tercinta dengan kasih sayang, semangat dan selalu mendoakan kelancaran Tugas Akhir ini.
2. Muh. Bahruddin, S.Sos., M.Med.Kom. selaku Dosen Pembimbing I atas penyemangat dan ketelitian beliau memeriksa setiap kekurangan dari Tugas Akhir ini.
3. Guruh Nusantara, S.ST. selaku Dosen Pembimbing II atas diskusi-diskusinya dan memberikan penjelasan mengenai hal-hal yang masih kabur dalam teknis pembuatan karya ini.
4. Pak Herlan selaku Dosen Matakuliah Psikologi Abnormal atas wawancaranya yang memberikan banyak motivasi dan inspirasi selama proses pembuatan tugas akhir ini.
5. Karsam, MA., Ph.D. selaku Kepala Program Studi Komputer Multimedia STIKOM yang selalu memberi wejangan dan solusi setiap halangan di proyek ini.

6. Sutikno, S.Kom. selaku Wali Dosen yang selalu memberi wejangan dan motivasi untuk terus fokus menyelesaikan Tugas Akhir ini.
7. Para dosen DIV Komputer Multimedia yang berkenan memberikan saran dan kritik pada Tugas Akhir ini.
8. Kru EPA Production House: Aji, Luki, Joshua, Yocke yang banyak meluangkan waktu dalam produksi film serta Devita, Triyo, Ayunda, Coco dan Yoana yang mau memeran karakter pada film hingga menjadi nyata pada Tugas Akhir ini.
9. Teman-teman seperjuangan DIV Komputer Multimedia angkatan 2008, terima kasih atas kerjasamanya serta *sharing* cerita hingga terjalin rasa saling menguatkan.
10. Semua pihak yang telah membantu menyelesaikan penyusunan proposal hingga Tugas Akhir ini.

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

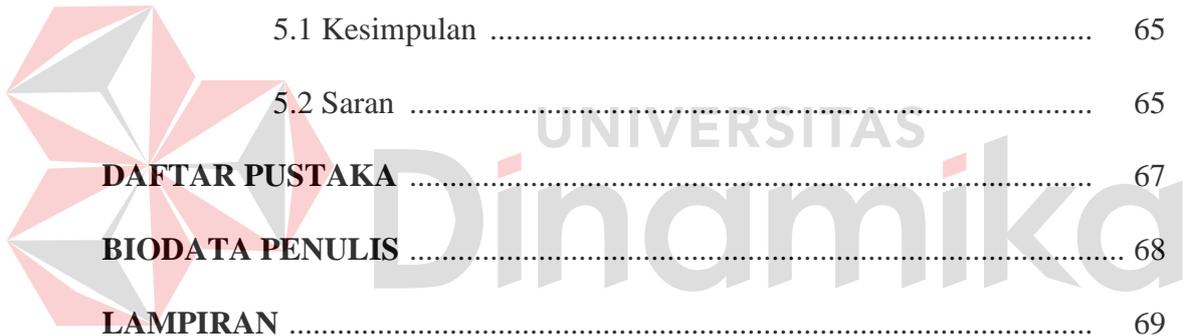
Surabaya, Januari 2013

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Perumusan Masalah	5
1.3 Batasan Masalah	5
1.4 Tujuan	6
1.5 Manfaat	6
BAB II LANDASAN TEORI	8
2.1 Persahabatan	8
2.2 Psikologi Abnormal	9
2.3 Sejarah Film Pendek	10
2.4 Film Pendek	11
2.5 Genre dalam Film	14
2.6 Plot	16
2.7 Proses Produksi	18
BAB III METODOLOGI DAN PERANCANGAN KARYA	31
3.1 Metodologi	31

3.1.1 Teknik Pengumpulan Data	32
3.1.2 Teknik Analisis Data	35
3.2 Perancangan Karya	38
3.2.1 Pra Produksi	39
BAB IV IMPLEMENTASI KARYA	50
4.1 Pra Produksi	50
4.2 Produksi	51
4.2 Pasca Produksi	53
BAB V PENUTUP	65
5.1 Kesimpulan	65
5.2 Saran	65
DAFTAR PUSTAKA	67
BIODATA PENULIS	68
LAMPIRAN	69



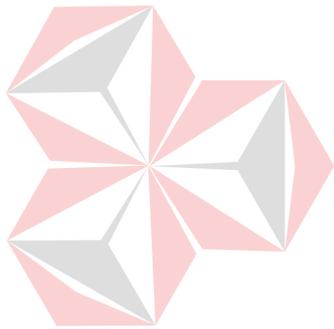
DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 <i>High Angle</i>	19
Gambar 2.2 <i>Eye Angle</i>	20
Gambar 2.3 <i>Low Angle</i>	21
Gambar 2.4 <i>Frog Eye</i>	21
Gambar 2.5 <i>Extreme Long Shot</i>	24
Gambar 2.6 <i>Very Long Shot</i>	25
Gambar 2.7 <i>Long Shot</i>	25
Gambar 2.8 <i>Medium Long Shot</i>	26
Gambar 2.9 <i>Medium Shot</i>	27
Gambar 2.10 <i>Medium Close Up</i>	27
Gambar 2.11 <i>Close Up</i>	28
Gambar 2.12 <i>Big Close Up</i>	28
Gambar 2.13 <i>Extreme Close Up</i>	29
Gambar 2.14 <i>Over Shoulder Shot</i>	29
Gambar 3.1 Screenshot dari film “Fiksi”	33
Gambar 3.2 Screenshot dari film “500 Days of Summer”	34
Gambar 3.3 Penarikan Kesimpulan	37
Gambar 3.4 Alur Perancangan Karya	38
Gambar 3.5 <i>Storyboard</i> “Percaya”	48
Gambar 4.1 <i>Script Breakdown</i>	50
Gambar 4.2 Proses <i>reading</i> pemain	51

Gambar 4.3 Pengambilan gambar yang bersetting di kamar kos	52
Gambar 4.4 Proses Penataan Stock Shoot	54
Gambar 4.5 Proses Color Grading	55
Gambar 4.6 Proses <i>sound editing</i>	55
Gambar 4.7 Proses rendering	56
Gambar 4.8 Scene 02	57
Gambar 4.9 Scene 04	57
Gambar 5.0 Scene 07	58
Gambar 5.1 Scene 10	58
Gambar 5.2 Scene 12	59
Gambar 5.3 Scene 14	59
Gambar 5.4 Scene 15	60
Gambar 5.5 Scene 22	60
Gambar 5.6 Scene 24	61
Gambar 5.7 Scene 27	61
Gambar 5.8 Scene 29	62
Gambar 5.9 Scene 29	62
Gambar 6.0 Scene 30	63
Gambar 6.1 Desain Pin	64
Gambar 6.2 Desain pada Mug.....	64
Gambar 6.3 Desain Poster.....	64

DAFTAR TABEL

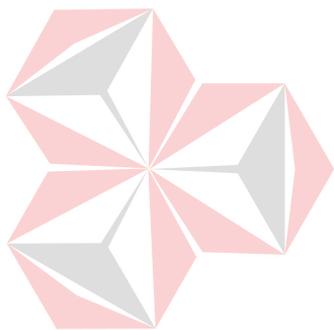
	Halaman
Tabel 3.1 Analisis STP	40
Tabel 3.2 Analisis Kelebihan dan Kekurangan.....	41
Tabel 3.3 Analisis Konsep Cerita	42
Tabel 3.4 Skenario “Percaya”	47



UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Skenario	69
Lampiran 2. Storyboard	88



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Persahabatan merupakan tali yang paling kuat dalam hubungan antar sesama manusia. Dengan adanya persahabatan manusia tidak merasa kesepian. Karakteristik yang paling umum dari persahabatan adalah keakraban (*intimacy*) dan kesamaan (*similarity*) (Santrock, 1998: 36). Dalam persahabatan, terjalin perilaku saling menolong dan sikap timbal-balik. Persahabatan diibaratkan dengan kepercayaan bahwa seseorang atau sesuatu tidak akan merugikan atau menyakiti mereka. Nyatanya, persahabatan kerap diwarnai dengan konflik. Hal itu dapat membuat persahabatan terus berlanjut jika sama-sama bisa memendam ego.

Sayangnya, dalam hubungan yang dijalin dua orang atau lebih, persahabatan sering kali hanya terlihat diluarnya saja. Dalam internal hubungan persahabatan itu, tumbuh rasa tidak percaya satu sama lain dan saling menjatuhkan.

Permasalahan ini akan diwujudkan ke bentuk film pendek. Dipilihnya tema ini karena variasi persahabatan yang diangkat menjadi film di Indonesia masih kurang.

Keadaan ini berbanding terbalik dengan keadaan film pendek di Indonesia. Menurut Ifa Isfansyah (juri Festival Film Solo), perkembangan film pendek di Tanah Air dinilai mengalami peningkatan secara positif. Dilihat dari jumlah peminat, film pendek mengalami peningkatan seiring dengan meningkatnya jumlah film yang diproduksi (Putra, 2012).

Film pendek sendiri merupakan film dengan durasi di bawah 60 menit (Effendy, 2009: 4). Di banyak negara seperti Jerman, Australia, Kanada dan Amerika Serikat, film pendek dijadikan laboratorium eksperimen seseorang/ sekelompok orang untuk kemudian memproduksi film panjang (Cahyono, 2011). Jenis film ini banyak dihasilkan oleh pecinta film yang ingin berlatih membuat film dengan baik.

Faktanya di Indonesia wadah bagi pecinta film pendek secara nasional sangatlah terbatas. Hal ini bisa dilihat dari bagaimana pembuat film pendek memamerkan karyanya. Mereka mempromosikan karya dengan ikut festival atau *screening* di komunitas-komunitas film pendek. Padahal di luar negeri, sineas film pendek Indonesia cukup dihargai. Hal ini dilihat dari banyak karya film pendek anak bangsa menang di ajang festival film internasional.

Ditambah lagi dengan minimnya pemberitaan media massa, masyarakat menjadi tidak tahu eksistensi film pendek. Hal inilah yang membuat peminat film pendek terkesan eksklusif dan independen. Pada akhirnya, film pendek pun diinginkan mendapat pengakuan lebih luas di Indonesia.

Melalui dibuatnya film pendek drama thriller berjudul “Percaya” ini diharapkan mampu membawa cerita yang baru di bidang film pendek Indonesia kemudian melaju ke festival internasional dan mendapat pengakuan masyarakat Indonesia.

Berbicara mengenai film, selalu berkaitan dengan genre film itu sendiri. Dalam film terdapat klasifikasi berdasarkan genre seperti aksi, drama, horor, musikal, *western*, dan sebagainya. Fungsi utama genre adalah untuk memudahkan

menyebut jenis atau bentuk sebuah film berdasarkan keseluruhan cerita (Javandalasta, 2011: 3).

Kebanyakan film merupakan kombinasi dari beberapa genre sekaligus. Kombinasi genre dalam sebuah film sering diistilahkan genre hibrida (campuran). Walaupun begitu film tetap memiliki satu atau dua genre yang dominan (Pratista, 2008: 11).

Pada film pendek ini dipilih drama thriller karena gabungan kedua genre ini masih jarang digunakan di Indonesia. Kebanyakan genre di Indonesia adalah drama dan horror (Pratista, 2008: 12). Sedangkan thriller sendiri beberapa waktu belakangan ini oleh seorang filmmaker bernama Joko Anwar diangkat ke layar bioskop. Karyanya adalah Kala (2007), Pintu Terlarang (2009), dan Modus Anomali (2012).

Dikutip dari Filmsite, film drama adalah genre film yang bergantung pada pengembangan karakter yang realitas dengan tema emosional yang mendalam (Frans, 2008). Film thriller sendiri adalah genre yang menggunakan ketakutan dan ketegangan (Pratista, 2008: 26). Jika kedua genre ini digabung, drama thriller bisa didefinisikan sebagai genre film dimana terdapat pengembangan karakter dengan emosi yang mendalam dengan situasi yang menegangkan.

Film pendek berjudul "Percaya" ini bercerita tentang, Trio seorang laki-laki yang menyukai Devita dengan diam-diam. Setiap hari, sepulang dari kampus ia selalu mendapat gambar perempuan yang disukainya itu, lalu ia cetak dan ditempel di dinding. Suatu kali terjadi pembunuhan di kampus. Devita adalah pelakunya. Karena kebiasaan memotretnya itu, Trio menjadi narasumber yang

bisa memecahkan masalah siapakah pembunuh yang melakukan tindakan pembunuhan di kampus.

Sebuah film yang baik berasal dari skenario yang baik pula. Misbach Yusa Birain dalam bukunya, menuliskan bahwa film sederhana pun bisa menjadi indah kalau didesain oleh skenario yang digarap bagus (Biran, 2010: 25).

Untuk membuat sebuah cerita yang menarik diperlukan plot. Plot adalah alur cerita yang didesain atau direkayasa untuk mencapai tujuan tertentu. Maka itu satu topik yang sama bisa dibuat beberapa plot, sesuai sudut pandang yang diambil dan tujuan yang ingin dicapai (Biran, 2010: 131).

Film pendek ini menggunakan plot maju-mundur. Pilihan plot ini diperkuat oleh tulisan Billy Koesoemadinata pada blognya saat membahas Coaching Menulis #003: Plot. Dalam blog itu ditulis, jika plot mundur cukup membuat bingung untuk diterapkan, namun plot maju pun tak terlalu menarik karena terlalu runut, maka ada pilihan lainnya. Penggunaan plot maju-mundur dimungkinkan karena plot bersifat fleksibel sehingga dapat membuat jalan cerita menjadi lebih menarik (koesoemadinata, 2009).

Contoh plot maju-mundur bisa ditemukan pada film indie yang berasal dari Amerika, berjudul *(500) Days of Summer*. Film ini diceritakan secara menarik dengan perpaduan alur maju-mundur yang seimbang. Penonton tidak dibuat bingung dengan alur cerita karena penandaan pergantian alur dalam bentuk grafis angka yang memperlihatkan hari-hari yang dilalui tokoh utama.

Plot maju-mundur dalam film pendek yang berjudul “Percaya” ini seimbang. Penandaan pergantian plot menggunakan perubahan warna. Hal ini

dilakukan untuk membantu pemahaman, alur cerita yang bertumpu pada aktivitas tokoh utama.

Harapan dengan dibuatnya film pendek bergenre drama thriller dengan plot maju-mundur berjudul “Percaya” yaitu untuk menambah referensi bagi filmmaker yang lain. Selain itu, dengan banyaknya bermunculan filmmaker yang lain, diharapkan muncul wadah, sarana, atau tempat-tempat untuk pemutaran film pendek di Indonesia. Sehingga masyarakat luas dapat memberikan apresiasinya terhadap film pendek.

1.2 Rumusan masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, bisa dirumuskan masalah yang akan dikaji, yaitu bagaimana membuat film pendek dengan penggabungan genre drama yang bercerita tentang kisah cinta dan genre thriller yang bercerita tentang pembunuhan pada sahabatnya sendiri?

1.3 Batasan masalah

Berdasarkan perumusan masalah, maka pembatasan masalah dari proyek tugas akhir ini adalah:

1. Membuat film pendek dengan durasi \pm 30 menit dengan plot maju-mundur.
2. Membuat film pendek yang ditujukan pada pecinta film pendek berumur 20-30 tahun.
3. Film berplot maju-mundur dengan penandaan pergantian plot menggunakan *color tone* yang berbeda.

1.4 Tujuan

Pembuatan film pendek ini bertujuan:

1. Membuat film pendek drama thriller berjudul “Percaya”.
2. Mengaplikasikan semua ilmu pembuatan film yang telah didapat selama belajar di bangku kuliah program studi Komputer Multimedia.

1.5 Manfaat

Beberapa manfaat yang ingin dicapai dalam pembuatan film pendek ini digolongkan menjadi dua bagian yaitu :

1. Manfaat teoritis

- a. Hasil penelitian ini dapat menambah wawasan dan pengetahuan masyarakat tentang ikatan persahabatan dan cinta antar mahasiswa di kampus melalui film pendek.
- b. Sebagai film referensi bagi mahasiswa yang akan membuat film pendek dengan alur maju-mundur.

2. Manfaat praktis

- a. Film yang mengangkat tentang persahabatan diharapkan bisa diangkat dalam sebuah film komersial Indonesia.
- b. Memberikan informasi kepada masyarakat bahwa apa yang terlihat belum tentu sama dengan isi di dalamnya.

BAB II

LANDASAN TEORI

Berikut adalah beberapa landasan teori yang digunakan dalam pembuatan film pendek berjudul “Percaya”.

2.1 Persahabatan

Persahabatan atau pertemanan adalah istilah yang menggambarkan perilaku kerja sama dan saling mendukung antara dua atau lebih entitas sosial (Desmita, 2009: 42). Persahabatan juga merupakan talian paling kuat dalam hubungan antar sesama manusia. Dengan adanya persahabatan manusia tidak merasa kesepian. Menurut Santrock (1998), karakteristik yang paling umum dari persahabatan adalah keakraban (*intimacy*) dan kesamaan (*similarity*) (Desmita, 2009: 56). Dalam persahabatan, terjalin perilaku saling menolong dan sikap timbal-balik. Persahabatan diibaratkan dengan kepercayaan bahwa seseorang atau sesuatu tidak akan merugikan atau menyakiti mereka.

Menurut Duck (1985), biasanya fase-fase bubarnya hubungan (disolusi) itu diawali dari proses di bawah ini:

1. Ketidakpuasan dari hubungan itu. Misalnya saja kita menerima perlakuan yang tidak fair, atau persahabatan yang ada tidak membuahkan hasil-hasil tertentu seperti yang semula dibayangkan. Misalnya saja persahabatan karena narkoba.

2. Upaya menarik diri. Kita sudah merasa tidak cocok lagi atau ada keinginan untuk menentang atau juga kita menarik diri. Bisa juga setelah kita menghitung untung-rugi, manfaat-keuntungan.
3. Mempraktekkan keputusan untuk menghindar atau menjauh

2.2 Psikologi Abnormal

Psikologi abnormal adalah salah satu cabang psikologi yang berupaya untuk memahami pola perilaku abnormal dan cara menolong orang-orang yang mengalaminya (Nevid, 2005: 4). Psikologi abnormal mencakup sudut pandang yang lebih luas tentang perilaku abnormal dibandingkan studi terhadap gangguan mental (atau psikologis) (Nevid, 2005: 10). Salah satunya adalah kecemasan atau anxiety.

2.2.1 Kecemasan atau anxiety

Kecemasan adalah keadaan suasana-perasaan (mood) yang ditandai oleh gejala-gejala jasmaniah seperti ketegangan fisik dan kekhawatiran tentang masa depan (Barlow, 2006: 158). Beberapa bukti menunjukkan bahwa kontribusi genetik untuk panik dan kecemasan tidak sama. Serangan panik merepresentasikan respons alarm terhadap bahaya aktualnya tidak ada.

Barlow dalam bukunya berjudul Psikologi Abnormal (2006: 215), menjelaskan serangan panik bersifat (1) tak terduga (sama sekali tanpa peringatan), (2) terkait

dengan situasinya (selalu terjadi pada situasi tertentu), atau (3) terpredisposisi secara situasional (cenderung terjadi tapi tidak dapat diprediksi di dalam situasi tertentu).

2.3 Film Pendek

Film pendek adalah film-film yang masa putarnya diluar ketentuan untuk film cerita di bawah 50 menit (mengacu dari regulasi berbagai festival film pendek Internasional hingga tahun 1997) (Prakosa, 2008). Di Amerika, yang tergolong film pendek adalah film berdurasi 20-40 menit. Bahkan di Eropa dan Australia, film pendek harus berdurasi 1-15 menit saja (Candra, 2011).

Film pendek pada dasarnya memiliki bahasa yang jauh berbeda dengan film cerita panjang, mengingat masa putarnya yang singkat. Untuk menyiasatnya 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).

Pada situs filmpelajar, Edi Cahyono menuliskan bahwa film pendek pada hakikatnya bukanlah sebuah reduksi dari film cerita panjang, ataupun sekedar wahana pelatihan belaka. Film pendek memiliki karakteristiknya sendiri yang berbeda dengan film cerita panjang, bukan lebih sempit dalam pemakaian, atau bukan lebih mudah (Cahyono, 2011).

Tantangan tersebut 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.

Film yang dalam bahasa Inggris disebut *motion picture* (gambar hidup), merupakan media komunikasi yang lengkap dan hasil karya bersama yang melibatkan ilmu teknologi dan seni (Andries, 1984:7). Film bila dianalisis memiliki beberapa sifat dasar, antara lain film bersifat teknis, film bersifat sosiologis, film bersifat secara umum.

1. Film Bersifat Teknis

Mac Millan menjelaskan bahwa film memiliki sifat teknis karena melalui suatu proses teori dari penggunaan alat sampai penggunaannya (Andries, 1984: 7).

Hal ini menjelaskan sebagai gambar demi gambar yang dipergantikan dengan sangat cepat diantara suatu sumber cahaya dan suatu bidang proyeksi.

Pergantian itu sedemikian cepatnya, sehingga mata tidak menyadari pergantian gambar, sebaliknya, hanya akan menyaksikan gerak yang seolah-olah menerus dari perbedaan-perbedaan gambar tersebut.

2. Film Bersifat Sosiologis

Mac Millan menjelaskan fungsi ganda film sebagai seni dan sebagai media hiburan massa membuat kita sulit merumuskan batasannya (Andries, 1984: 8).

Sejak 300 (tiga ratus) tahun penemuannya, film telah membuat dampak dalam arti sosiologis, film berakar pada perkembangan ilmu pengetahuan dan

teknologi. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi itu antara lain telah mengembangkan berbagai teknik perfilman, seperti pembuatan film berwarna, pengaburan dan perbesaran gambar, pengaturan jarak dengan sasaran, peningkatan waktu dengan cara pemotongan atau penyambungan film, dan sebagainya.

3. Film Bersifat Umum

Meyer T menjelaskan tentang seni ekspresi dimana dalam film harus memiliki kualitas unsur visual, tata suara, dan cerita sehingga dapat menghibur audience (Andries, 1984: 9).

Berdasarkan kutipan-kutipan diatas dapat disimpulkan bahwa film adalah urutan gerak dari gambar hidup yang membentuk seni visual baru melalui media komunikasi yang lengkap, ditujukan kepada mata juga pendengaran, yang berakar kepada seni ilmu pengetahuan dan teknologi yang menjadi suatu bagian dari kehidupan modern. perilaku komunikasi.

Kesimpulan lain bahwa film adalah salah satu media komunikasi yang menggabungkan unsur suara dan gambar di dalamnya. Maksud dari menggabungkan ini tidak lain untuk membuat komunikasi lebih efektif, sehingga maksud-maksud yang ingin disampaikan oleh pembawa pesan dapat ditangkap dan dimengerti dengan baik oleh penerima pesan.

2.4 Genre dalam Film

Film sebagai hiburan masyarakat telah berkembang kearah industri dan menghasilkan beberapa sineas atau pemuat film. Dalam pembuatan film sineas tadi memiliki sebuah idealisme dalam menentukan tema untuk membungkus cerita agar dapat diterima oleh penontonnya. Ada beberapa genre antara lain: drama, *action*, *horror*, *thriller*, fantasi, perang dan ilmiah.

Namun dalam perjalanannya, genre-genre film diatas sering dicampur satu sama lain (mix genre) seperti horor-komedi, western-komedi, horror-science fiction dan sebagainya. Selain itu genre juga bisa masuk ke dalam bagian dirinya yang lebih spesifik yang kemudian dikenal dengan sub-genre, contohnya dalam genre komedi dikenal sub-genre seperti screwball comedy, situation comedy (sit-com), *slapstick*, *black comedy* atau komedi satir dan sebagainya.

Dalam tugas akhir ini digunakan dua genre utama yaitu genre drama dan thriller.

a. Genre Drama

Pada Filmsite ditulis bahwa sebuah film drama adalah genre film yang sebagian besar tergantung pada yang mendalam pengembangan karakter realistik berurusan dengan tema emosional (<http://www.filmsite.org>).

Genre ini memberikan alur cerita mengenai kehidupan. Kecharuan lebih ditonjolkan dalam film ini agar penonton bisa ikut merasakan apa yang dirasakan para tokohnya. Seperti Romeo and Juliet, Haciko, ayat ayat Cinta dsb.

Genre film drama masih dapat dibedakan dari segi alurnya, diantaranya ;

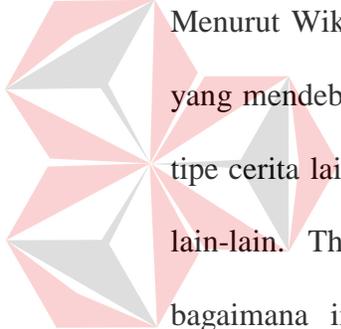
1. Drama Musikal

Film drama yang beberapa scenenya bertujuan mengajak penonton menyanyi bahkan menari antara lain; *High school Musical*, *3 Idiots*, *My name is Khan*, *Dawai 2 asmara*, *The Kitchen musical*, dan sebagainya.

2. Drama Komedi

Film yang didalamnya memiliki unsure menggelitik dan bisa membuat tertawa. Antara lain *The Proposal*, *Pretty Woman*, dan sebagainya.

b. Genre Thriller



Menurut Wikipedia, thriller dapat diartikan secara bebas sebagai "petualangan yang mendebarkan". Perbedaan yang sama juga memisahkan thriller dari tipe-tipe cerita lainnya: petualangan, mata-mata, hukum, perang, fiksi kelautan dan lain-lain. Thriller tidak ditentukan dari inti perkaranya, tapi lebih dari bagaimana inti perkara tersebut dipecahkan. Banyak cerita thriller yang melibatkan petualangan mata-mata dan agen rahasia, tapi tidak semua cerita mata-mata adalah cerita thriller (Frans, 2008).

Menurut Tim Dirks, thriller adalah film yang mengejar tujuan satu tujuan dimana terdapat bumbu-bumbu ketegangan untuk memberikan sensasi dan menjaga mood audiens hingga klimaks. Ketegangan biasanya muncul ketika karakter utama ditempatkan dalam situasi yang mengancam atau misi melarikan diri dari situasi yang mustahil dan berbahaya (Frans, 2008).

Genre ini selalu mengedepankan ketegangan yang dibuat tak jauh dari unsur logika. Karena sepanjang jalan cerita penonton akan disuguhkan dengan peristiwa pembunuhan. Hal ini memacu ketakutan tersendiri dalam diri.

Bisa disimpulkan genre drama thriller merupakan genre dimana terdapat pengembangan karakter dengan emosi yang mendalam dengan situasi yang menegangkan.

2.5 Plot

Plot yang biasanya diterjemahkan sebagai alur cerita alur adalah struktur rangkaian kejadian dalam cerita yang disusun sebagai urutan bagian-bagian dalam keseluruhan fiksi (Prakoso, 2010).

Dalam buku berjudul Pemandu di Dunia Sastra (Hartoko, 1985: 48), plot dibedakan menjadi dua jenis:

1. Plot Flash-back (alur campuran)

Teknik ini digunakan pengarang untuk menampilkan kembali kejadian di masa lalu.

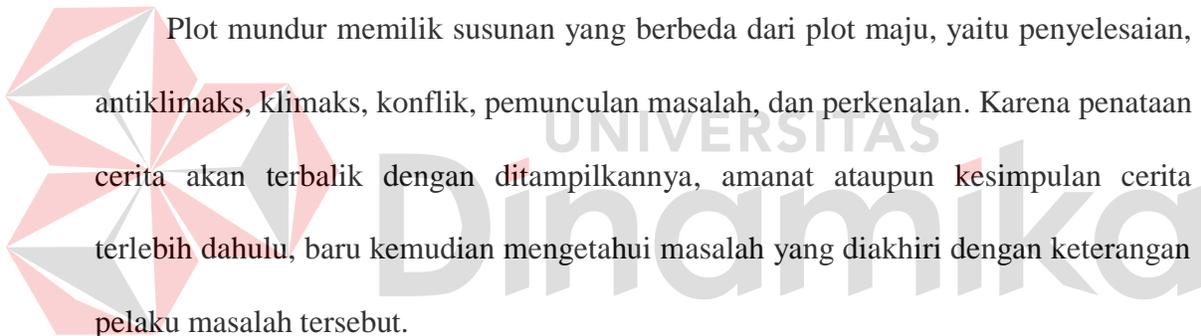
2. Plot Flash-forward (alur maju)

Dalam suatu cerita, teknik ini lebih mudah di pahami karena cerita yang ditampilkan maju terus ke depan.

Billy Koesoemadinata dalam seri Coaching Menulis diblognya, menjelaskan terdapat 3 macam alur yang paling utama dan dikenal serta sering digunakan. Maju,

mundur, serta campuran. Ketiga jenis plot tersebut memiliki karakteristik masing-masing yang dapat membangun suasana dalam film.

Plot maju adalah plot yang paling umum dan sering digunakan pada film. Plot maju memiliki ciri yang bergerak urut dari awal hingga akhir film. Runutan peristiwanya membuat impresi yang dibangun oleh sutradara seperti mendaki gunung kemudian menurungnya kembali. Perkenalan, pemunculan masalah, konflik, klimaks, antiklimaks, penyelesaian adalah fase plot yang disusun secara urut dan tidak berloncatan.



Plot mundur memiliki susunan yang berbeda dari plot maju, yaitu penyelesaian, antiklimaks, klimaks, konflik, pemunculan masalah, dan perkenalan. Karena penataan cerita akan terbalik dengan ditampilkannya, amanat ataupun kesimpulan cerita terlebih dahulu, baru kemudian mengetahui masalah yang diakhiri dengan keterangan pelaku masalah tersebut.

Plot maju-mundur merupakan hasil paduan antara plot maju dan mundur. Plot bersifat fleksibel sehingga dapat membuat film lebih menarik. Plot campuran menggunakan 6 unsur penyusun plot. Susunannya dapat diganti dan disusun ulang tanpa berurutan. Namun, apapun awalnya penyelesaian akan tetap hadir di bagian belakang. Contohnya plot campuran antara lain konflik – pemunculan masalah – perkenalan – klimaks – antiklimaks – penyelesaian.

2.6 Proses Produksi

Pada tahap ini sangat dibutuhkan pemahan dari ilmu sinematografi. Dimana disesuaikan oleh kebutuhan dokumenter. Beberapa hal yang harus diperhatikan antara lain:

1. Tata 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.

Askurifai Baskin (2009) menjelaskan tipe angle kamera di bagi menjadi 2 jenis antara lain :

a. 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.

1) *High Angle*

Kamera ditempatkan lebih tinggi daripada subjek untuk mendapatkan kesan bahwa subjek yang diambil gambarnya memiliki status sosial yang rendah, kecil, terabaikan, lemah dan berbeban berat.



Gambar 2.1 High Angle
(Biran, 1987: 61)

2) *Eye Angle*

Kamera ditempatkan sejajar sejajar dengan mata subjek. Pengambilan gambar dari sudut *eye level* hendak menunjukkan bahwa kedudukan subjek dengan penonton sejajar.



Gambar 2.2 Eye Angle
(Biran, 1987: 70)

3) *Low Angle*

Kamera ditempatkan lebih rendah daripada subjek, untuk menampilkan kedudukan subjek yang lebih tinggi daripada penonton, dan menampilkan bahwa si subjek memiliki kekuasaan, jabatan, kekuatan, dan sebagainya



Gambar 2.3 Low Angle
(Biran, 1987: 70)

4) *Frog Aye*

Merupakan teknik pengngambilan gambar yang dilakukan dngan ketinggian kamera sejajar dengan dasar kedudukan objek. Pengambilan ini dilakukan agar menimbulkan efek penuh misteri dan untuk memperlihatkan suatu pemandangan yang aneh atau ganjil.



Gambar 2.4 Frog Aye
(Biran, 1987: 62)

b. **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:

- 1) Kamera berlaku sebagai mata penonton untuk menempatkan mereka dalam adegan, sehingga dapat menimbulkan efek dramatik.
- 2) 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.

- 3) 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.

c. Angle kamera *point of view*

Yaitu suatu gabungan antara obyektif dan subyektif. *Angle* kamera *p.o.v* diambil sedekat shot obyektif dalam kemampuan meng-approach sebuah shot subyektif, dan tetap obyektif. Kamera ditempatkan pada sisi pemain subyektif, sehingga memberi kesan penonton berada pipi dengan pemain yang di luar layar. Contoh paling jelas adalah mengambil *close up* pemain yang menghadap ke pemain di luar layar dan sebelumnya didahului dengan *Over Shoulder Shot*.

2. Ukuran Gambar (*frame size*) atau Komposisi

Bagi seorang pembuat film dokumenter harus memiliki pemahaman tentang bagaimana harus membuat ukuran gambar (*frame size*) atau komposisi yang baik dan menarik dalam setiap adegan filmnya.

Pengaturan komposisi yang baik dan menarik adalah jaminan bahwa gambar yang ditampilkan tidak akan membuat penonton bosan dan enggan melepaskan dalam sekejap mata pun terhadap gambar yang kita tampilkan.

Secara sederhana, Askurifai Baskin menjelaskan, komposisi berarti pengaturan (aransemen) unsur-unsur yang terdapat dalam gambar untuk membentuk satu kesatuan yang serasi (harmonis) di dalam sebuah bingkai. Batas bingkai pada gambar yang terlihat pada *view finder* atau

LCD kamera, itulah yang disebut dengan framing.

Dalam mengatur komposisi, seorang kameramen harus mempertimbangkan di mana dia harus menempatkan obyek yang diharapkan akan menjadi POI (*Point of Interest* atau obyek utama yang menjadi pusat perhatian) dan seberapa besar ukurannya dalam *frame*

(Baskin:2009). Kesimpulannya komposisi shot atau biasa disebut dengan *shot size* adalah pengukuran sebuah gambar yang ditentukan berdasarkan objek, pengaturan besar dan posisi objek dalam frame (bingkai), dan posisi kamera yang diinginkan.

Dalam teori perfilman Gerzon (2008) menjelaskan beberapa shot dasar yang sering digunakan dalam pengambilan gambar, antara lain:

a. *Extreme Long Shot (ELS)*

gambar ini memiliki komposisi sangat jauh, panjang, luas dan berdimensi lebar. Tujuannya untuk memperkenalkan seluruh lokasi adegan dan isi cerita, menampilkan keindahan suatu tempat.



Gambar 2.5 Extreme Long Shot
(Biran, 1987: 47)

b. *Very Long Shot (VLS)*

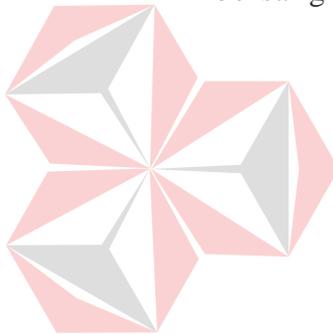
gambar ini mempunyai komposisi panjang, jauh, dan luas tetapi lebih kecil daripada ELS. Dengan tujuan menggambarkan adegan kolosal atau obyek yang banyak.



Gambar 2.6 Very Long Shot
(Biran, 1987: 47)

c. *Long Shot (LS)*

Merupakan teknik yang memperlihatkan komposisi obyek secara total, dari ujung kepala hingga ujung kaki (bila obyek manusia). Dengan tujuan memperkenalkan tokoh secara lengkap dengan *setting* latarnya yang menggambarkan obyek berada. Biasanya gambar ini digunakan pada sebagai *opening shot* (biasanya *zoom in* hingga ke *medium shot* untuk menggambarkan wajah tokoh yang bersangkutan lebih detail).



Gambar 2.7 Long Shot
(Biran, 1987: 47)

d. *Medium Long Shot (MLS)*

Komposisi gambar ini cenderung lebih menekankan kepada obyek, dengan ukuran $\frac{1}{4}$ gambar (LS) yang bertujuan memberikan kesan padat pada gambar.



Gambar 2.8 Medium Long Shot
(Biran, 1987: 47)

e. Medium Shot (MS)

Ialah gambar yang memiliki komposisi subjek (manusia) dari tangan hingga ke atas kepala sehingga penonton dapat melihat jelas ekspresi dan emosi yang meliputinya. Gambar ini sering dilakukan untuk *master shot* pada saat moment *interview*.



Gambar 2.9 Medium Shot
(Biran, 1987: 49)

f. Medium Close Up (MCU)

Adalah komposisi gambar yang memperlihatkan setengah porsi subjek dengan latar yang masih bisa dinikmati sehingga memberikan kesatuan antara komposisi subjek dengan latar.



Gambar 2.10 Medium Close up
(Biran, 1987: 46)

g. Close Up (CU)

Ialah komposisi yang memperjelas ukuran gambar contoh pada gambar manusia biasanya antara kepala hingga leher. Hal ini menunjukkan penggambaran emosi atau reaksi terhadap suatu adegan.



Gambar 2.11 Close up
(Biran, 1987: 46)

h. Big Close Up (BCU)

Adakah memiliki komposisi lebih dalam dari pada CU sehingga bertujuan menampilkan kedalaman pandangan mata, ekspresi kebencian pada wajah. Tanpa kata-kata, tanpa bahasa tubuh, tanpa intonasi, BCU sudah mewujudkan semuanya itu.



Gambar 2.12 Big Close up
(Biran, 1987: 46)

i. Extreme Close Up (ECU)

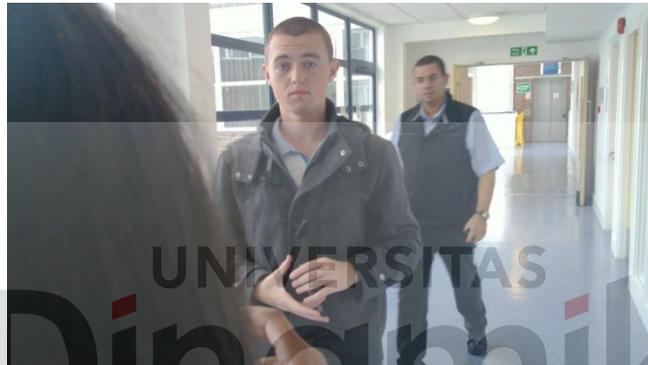
Adalah pengambilan gambar *close up* secara mendetail dan berani. Kekuatan ECU ini terletak pada kedekatan dan ketajaman yang hanya focus pada suatu bagian objek saja.



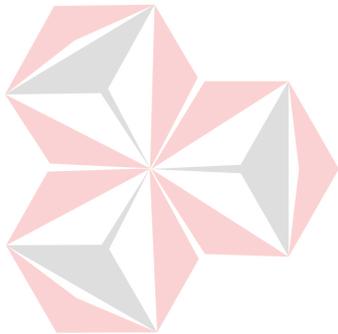
Gambar 2.13 Extreme Close up
(Biran, 1987: 46)

j. *Over Shoulder Shot (OSS)*

Adalah komposisi pengambilan gambar dari punggung atau bahu seseorang. Orang yang digunakan bahunya menempati frame kurang lebih sebesar 1/3 bagian. Komposisi ini membantu untuk menentukan posisi setiap orang dalam frame dan mendapatkan “*fell*” saat menatap seseorang dari sudut pandang orang lain.



Gambar 2.14 Close up
(Biran, 1987: 46)



3. Gerakan Kamera Komposisi

Dalam buku Askurifal Baskin (2009), Untuk menciptakan gambar yang dinamis dan dramatis, kita perlu mengenal macam-macam gerakan kamera. Antara lain:

a. Zooming

Adalah suatu pergerakan lensa kamera menuju (*in*) objek atau menjauh (*out*) dengan posisi kamera diam ditempat. Sehingga

menimbulkan efek membesar bila mendekat (*in*) dan mengecil bila menjauh (*out*). framing.

b. Tilting

Adalah suatu gerakan kamera keatas (*up*) dan kebawah (*down*) tanpa memindahkan posisi kamera. Gerakan ini penonton memiliki kesan penasaran yang ditimbulkan dengan cara perlahan.

c. Panning

Adalah gerakan kamera ke kanan (*pan right*) dan ke kiri (*pan left*) tanpa memindahkan posisi kamera. Efek yang ditimbulkan sama dengan gerakan *tilting*.

d. Follow

Adalah gerakan kamera mengikuti objeknya. Sehingga gambar yang dihasilkan lebih bervariasi, agar gambar tak terlalu *shaking* dianjurkan menggunakan *dolly track*.



BAB III

METODOLOGI DAN PERANCANGAN KARYA

Pada Bab III ini dijelaskan metode yang digunakan dalam pengambilan dan pengolahan data serta proses perancangan karya dalam pembuatan film pendek berjudul Percaya.

3.1 Metodologi

Menurut Soehartono metode penelitian adalah cara atau strategi menyeluruh untuk menemukan atau memperoleh data yang diperlukan (Santrock, 1995: 9).

Untuk mendapatkan hasil yang ingin dicapai sesuai dengan tujuan penelitian, maka dalam pembuatan film pendek berjudul Percaya ini diperlukan suatu metode.

Dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini digunakan metodologi kualitatif deskriptif. Yang dimaksud dengan metode kualitatif adalah metode penelitian yang bersifat deskriptif dan cenderung menggunakan analisis dengan pendekatan induktif. Sedangkan penelitian deskriptif adalah metode penelitian yang berusaha mendeskripsikan dan menginterpretasi apa yang ada (Sumanto, 1995: 77). Gulo menambahkan metode deskriptif didasarkan pada pertanyaan dasar yaitu bagaimana (Gulo, 2002: 19). Tidak puas ketika mengetahui apa masalahnya tetapi mengetahui juga bagaimana suatu hal dapat terjadi. Dalam hal ini penelitian fokus pada bagaimana membuat film pendek dan permasalahan di masyarakat yang berkaitan dengan film pendek di Indonesia.

3.1.1 Teknik Pengumpulan Data

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. Teknik yang digunakan adalah sebagai berikut:

1. Studi Literatur

Studi literatur merupakan mengambil ilmu dari buku-buku yang mendukung dan sesuai dengan film pendek dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini terutama yang berkaitan dengan psikologi abnormal. Studi pustaka yang dilakukan adalah melalui buku rujukan mengenai psikologi abnormal, pembuatan film dan skenario.

2. Studi Eksisting

Studi Eksisting merupakan sebagai referensi dalam mengerjakan Tugas Akhir. Studi Eksisting berguna untuk memperdalam ide dan konsep diwujudkan dalam karya di Tugas Akhir. Beberapa video yang menjadi kajian yaitu:

- a. Film Indonesia berjudul Fiksi (2008).

Pada kajian studi eksisting ini, film Indonesia milik Mouly Surya berjudul “Fiksi” merupakan karya yang akan dikaji. Fiksi merupakan film panjang yang bergenre drama thriller. Dipilihnya karya ini karena penggunaan genre yang sama dengan genre pada film pendek yang akan dibuat. Gambar 3.1 merupakan *screenshot* dari film “Fiksi”.



gambar 3.1 Screenshot dari film “Fiksi”

Pada film ini unsur drama dan thriller dapat berjalan seimbang. Yang dimaksud unsur drama adalah *scene-scene* yang menggambarkan kehidupan tokoh utama. Saat dimana tokoh sendirian lalu bertemu dengan laki-laki yang membuatnya jatuh cinta. Sedangkan unsur thriller disini adalah *scene-scene* menegangkan saat si tokoh membunuh orang-orang yang ada di rumah susun sesuai dengan cerita fiksi yang dibuat laki-laki.

b. Film Indie Amerika berjudul “500 Days of Summer”

500 Days of Summer merupakan film *indie* yang berkisah tentang kehidupan cinta Tom bersama Summer. Kisah ini dikemas secara apik dengan plot maju-mundur, dimana untuk menandai loncatnya satu hari ke hari yang lain menggunakan animasi angka.



Gambar 3.2 Screenshot film “500 Days of Summer”

Film ini bercerita tentang Tom, seseorang yang bekerja di perusahaan kartu ucapan. Tom jatuh cinta pada Summer pada pandangan pertama. Namun Summer tidak percaya pada cinta. Tom masih berharap cintanya dapat dibalas Summer. Hingga pada hari ke-500, kebersamaan mereka harus berakhir. Dalam film berdurasi satu setengah jam ini, penonton dapat menikmati jalan cerita walaupun plot berjalan maju-mundur.

3. Wawancara

Wawancara adalah bentuk komunikasi langsung antara peneliti dan reponden (Gulo, 2002: 119). Komunikasi berlangsung dalam bentuk tanya-jawab dalam hubungan tatap muka, sehingga gerak dan mimik responden merupakan pola media yang melengkapi kata-kata secara verbal (Gulo, 2002: 120). Dalam penelitian ini dilakukan wawancara pada dosen pengampu mata kuliah psikologi abnormal Universitas 17 Agustus dan mahasiswa S2 Universitas Airlangga jurusan Psikologi dengan peminatan Sains Psikologi.

3.1.2 Teknik Analisis Data

Dalam buku yang berjudul *Metodologi Penelitian Pendidikan* (Sukardi, 2006: 72) dikatakan bahwa ada beberapa elemen penting dalam analisis data yang penting dalam analisis data kualitatif yang perlu terus diingat oleh setiap peneliti dalam melakukan kegiatan analisis data adalah sebagai berikut:

a. Reduksi Data

Proses analisis data dimulai dengan menelaah seluruh data yang didapat dari studi literatur, studi eksisting dan wawancara. Data yang dipilih merupakan hasil yang terkait dengan tema persahabatan dan pembunuhan.

b. Menampilkan Data

Miles & Huberman membatasi suatu “penyajian” sebagai sekumpulan informasi tersusun yang memberi kemungkinan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan (Santrock, 1998: 23). Dalam penelitian ini, berikut merupakan data-data yang diperoleh.

a. Analisis Data Studi Literatur

Hasil Dari buku “*Mengarang itu Gampang*” milik Arswendo Atmowiloto, diperoleh data mengenai seluk beluk skenario. Bagaimana membangun cerita yang berasal dari ide dituangkan menjadi *blueprint* suatu film.

Dari buku “*The Art of Moviemaking: Script to Screen*” milik Richard Beck Peacock, diperoleh data mengenai perubahan media sebuah

skenario dari media cetak ke media audio-visual. Di dalam buku itu dijelaskan pula proses pembuatan film seperti proses pra produksi, produksi dan pasca produksi. Tidak hanya itu, diakhir sesi disisipkan tanya jawab penulis buku pada beberapa ahli. Sebagai contoh, di bab yang membahas “*The Cinematographer*” disisipi tanya jawab si penulis, Richard dengan Bill Pope, DOP (*Director of Photography*) dari film “*The Matrix (1999)*”.

Dari buku “*Psikologi Abnormal*” milik V. Mark Durand dan David H. Barlow, diperoleh data mengenai psikopat atau yang lebih dikenal dengan sebutan penderita *antisocial personality disorder* (gangguan kepribadian antisosial) yang lebih sering melibatkan ketidakpedulian terhadap hak-hak orang lain.

b. Analisis Data Studi Eksisting

Setelah melakukan studi eksisting, maka ada beberapa data yang diperoleh. Dalam film “*Fiksi*” genre drama dan thriller dapat digabungkan. Pada saat genre drama, *tone* warna natural dan audio bertempo lambat. Namun saat *thriller*, dipilih warna gelap dengan audio yang mencekam.

Dalam film “*500 Days of Summer*”, data yang bisa diambil adalah screenplay yang bagus dan pemberian penandaan waktu setiap hari mengikuti aktifitas tokoh utama.

c. Analisis Data Wawancara

Hasil wawancara dengan Pak Herlan:

“Ketika dua orang manusia punya jalinan persahabatan lalu salah satu dari mereka membunuh yang lain maka pembunuh itu punya gejala psikopat. Namun tidak semua pembunuh adalah psikopat. Sifat dari psikopat adalah tidak mau disalahkan dan tidak mau belajar dari kesalahan. Sifat lain suka bohong, penipu.”

Hasil wawancara dengan Bu Dewi Ratih:

“Setiap manusia punya jalinan persahabatan. Persahabatan merupakan tolak ukur manusia dalam berinteraksi dengan orang lain di masyarakat. Yang bisa membuat persahabatan pecah adalah konflik dan yang bisa membuat persahabatan langgeng adalah kepercayaan.”

c. Verifikasi Data

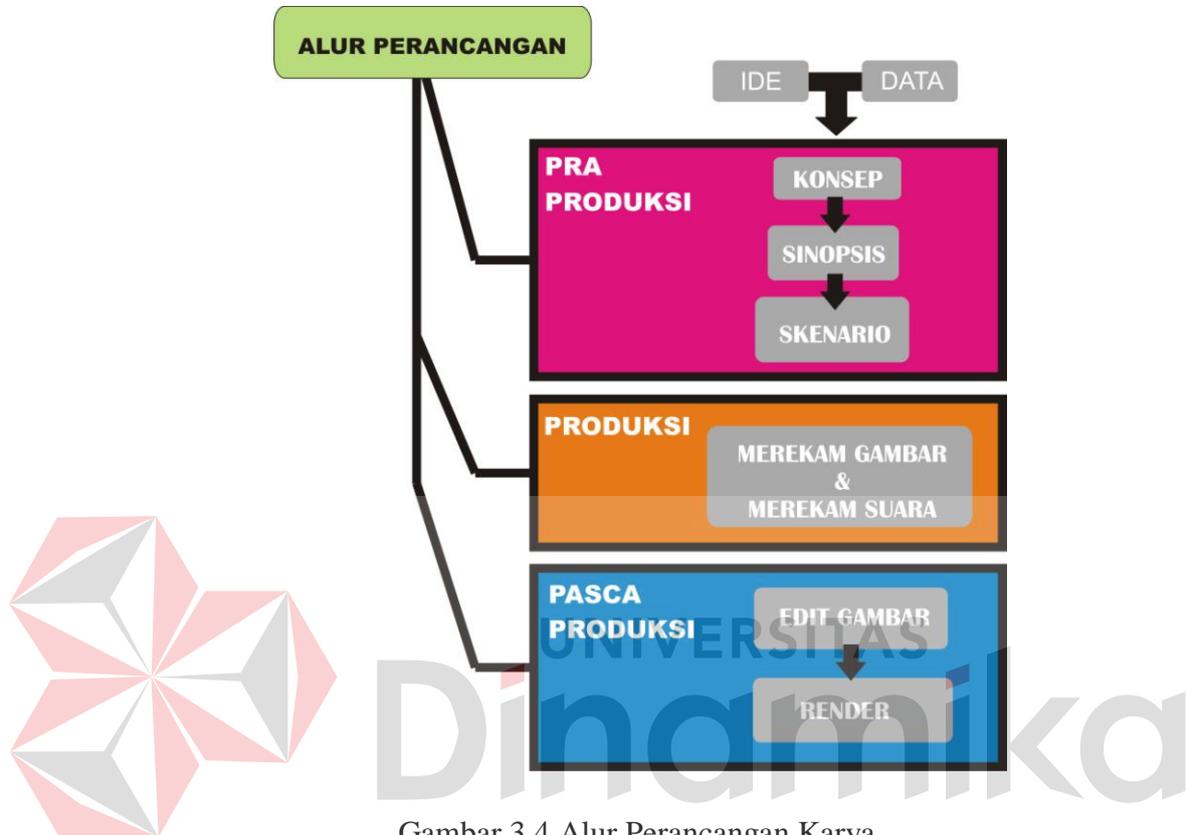
Pada langkah verifikasi dilakukan menarik kesimpulan. Kesimpulan inilah yang digunakan dalam merancang konsep dalam tugas akhir ini.



Gambar 3.3 Penarikan kesimpulan

3.2 Perancangan Karya

Adapun langkah-langkah dalam urutan pembuatan film pendek berjudul Percaya adalah sebagai berikut



Gambar 3.4 Alur Perancangan Karya

Pembuatan film pendek ini diawali dengan pencarian ide dan ditambah data yang berasal dari studi literatur, studi eksisting dan wawancara. Setelah fix, konsep pun jadi. Maka langkah selanjutnya adalah membuat sinopsis. Sinopsis berkembang menjadi skenario. Pada skenario yang telah final, bisa diketahui shot list, setting lokasi, peralatan syuting yang akan dipakai dan dana yang diperlukan. Semua itu masuk ke dalam proses pra produksi. Untuk produksi, yang dilakukan adalah merekam gambar dan suara. Untuk memudahkan editing, saat syuting, jangan lupa menulis laporan pada *script continuity report*. Pada proses pasca produksi,

dilakukan pemilihan gambar, yang lalu disusun sesuai skenario, dan diberi audio yang mendukung. Jika telah fix, maka langkah selanjutlah adalah render.

3.2.1 Pra Produksi

1. Ide dan Konsep

Berdasarkan bagan perancangan karya di atas, tahap pertama dalam pembuatan film pendek ini yaitu pencarian ide. Ide dapat diperoleh dari gambar dan foto, penelitian, *brainstorming*, pengamatan terhadap orang maupun hewan serta tempat dan benda, alur cerita yang sudah ada (Wright, 2005: 39-43).

Berawal dari seringnya menonton film di bioskop mau pun meminjam DVD/VCD di rental dan menemukan fakta bahwa kebanyakan genre film Indonesia adalah drama dan horor.

Lalu tercetus ide membuat film dengan genre yang jarang digunakan yaitu thriller. Seperti yang telah dijelaskan di bab II, salah satu ciri film bergenre thriller adalah fokus cerita yang tidak ditentukan dari inti perkaranya, tapi lebih dari bagaimana inti perkara tersebut dipecahkan. Proses menceritakan perkara dari awal hingga mencapai akhir membutuhkan durasi yang lama. Apalagi jika film itu menceritakan tentang seorang detektif yang sedang mengungkap sebuah kasus.

Eksperimen membuat film pendek bergenre thriller akan digabung dengan genre drama agar film tidak terkesan buru-buru. Ditambah lagi dengan penggunaan plot maju-mundur dimana dalam satu frame terjadi loncatan dari kejadian satu ke kejadian yang lain.

Untuk membantu memperjelas konsep maka dicari analisa STP (Segmenting, Targeting, Positioning), analisa Kelebihan Kekurangan dan analisa konsep cerita.

a. Analisa STP (Segmenting, Targeting, Positioning)

Analisa STP (Segmentation, Targeting, positioning) sangat penting untuk menentukan target audience. Segmentation dan targeting merupakan pembagian target audience berdasarkan letak geografis, segi demografis, serta segi psikografis. Sedangkan positioning merupakan penempatan karya dalam fungsinya untuk audience.

Tabel 3.1 Analisis STP

STP		Project
Segmentation & Targeting	Geografis	Ukuran keluarga: Kota besar Kepadatan : Tengah kota
	Demografis	Usia: 18 – 24 Gender: Umum L/P Ukuran Keluarga: 4+ (sedang) Siklus keluarga: sendiri Pendidikan: Kuliah
	Psikografis	Kelas sosial : menengah
Positioning		Film yang bercerita tentang persahabatan dan cinta di perkuliahan ini diposisikan sebagai karya untuk menambah genre film pendek di Indonesia.

b. Analisis Kelebihan dan Kekurangan

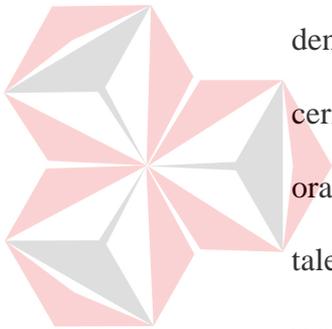
Analisis kelebihan dan kekurangan ini terdapat dalam karya. Dalam analisis ini juga terdapat analisis tentang kesempatan yang mungkin

diperoleh, juga analisis tentang hal-hal apa saja yang masih harus diperbaiki.

Tabel 3.2 Analisis Kelebihan dan Kekurangan

Kelebihan	Kekurangan
<ul style="list-style-type: none"> - Film pendek ini bercerita mengenai pembunuhan yang mewarnai persahabatan 2 orang. - Penggabungan genre drama-thriller 	<ul style="list-style-type: none"> - Talent tidak berasal dari dunia teater. Mimik wajah kurang menjiwai.

Dari table diatas, dapat diketahui dalam film pendek ini kelebihan dengan menggunakan genre drama dan thriller lalu mengangkat cerita mengenai pembunuhan yang mewarnai persahabatan antar 2 orang. Selain itu dalam segi kekurangan, karena menggunakan talent yang tidak berasal dari dunia teater, mimik wajah kurang menjiwai.



c. Analisis Konsep Cerita

Didalam analisa konsep yang terkait dengan *keyword* maka mengkasilkan beberapa pemikiran mengenai konsep yang dapat saling terkait dengan pengambilan tema persahabatan dan cinta. Beberapa perpaduan konsep yaitu:

1. Film pendek yang bercerita tentang persahabatan dua orang perempuan. Lalu datang laki-laki di kehidupan mereka. Laki-laki

itu menyukai salah satu diantara perempuan. Karena cemburu, perempuan yang tidak disukai membunuh sahabatnya.

2. Film pendek yang memadukan antara persahabatan dan cinta, dimana persahabatan mengangkat tentang dua orang perempuan dan seorang laki-laki. Lama-lama tumbuh cinta namun keakraban diantara mereka membuat canggung untuk diungkapkan. Suatu hari terjadi gempa bumi di kampus, perempuan satu menyelamatkan perempuan. Hal itu membuatnya tewas. Laki-laki dan perempuan dapat bersama.

3. Film pendek yang memperlihatkan persahabatan antara dua orang yang tidak sehat. Salah satu membunuh yang lainnya. Lalu ada kisah cinta tokoh laki-laki yang diam-diam menyukai sahabat yang membunuh. Dia menjadi tokoh yang tahu aib itu.

Dari beberapa alternatif konsep cerita film pendek diatas maka muncul analisis konsep cerita pada tabel 3.3.

Tabel 3.3 Analisis Konsep Cerita

Konsep	Filosofi Penyakit Psikopat	Pencapaian Target Audience	Dramatisasi Cerita	TOTAL
1	1	1	3	6
2	1	1	2	6
3	3	2	1	9

Dari hasil analisis konsep pada tabel 3.3 maka film pendek ini akan menjalankan konsep yang berkaitan dengan persahabatan, cinta dan tindak anti sosial yang menyebabkan pembunuhan pada sahabatnya sendiri yang telah ditinjau dari berbagai faktor yang mendukung film pendek ini.

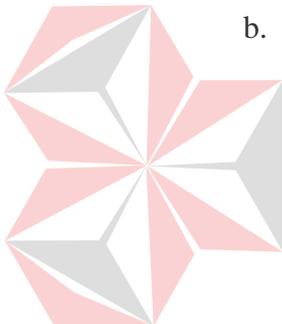
2. Karakter

Dalam film pendek ini ada 7 karakter dengan 2 karakter utama dan 2 karakter pembantu. dan yang lainnya adalah cameo.

a. Inyooo

Inyooo adalah mahasiswa tingkat akhir jurusan Sistem Informasi. Dia bersahabat dengan Enyiunwati. Persahabatan mereka terlihat baik-baik saja. Namun pada dasarnya Inyooo tidak menyukai sifat Nyieunwati yang sering memojokkannya. Diam-diam Inyoo sering memasukkan racun arsenik pada makanan Enyiun hingga berakibat Enyiun meninggal.

b. Triyo



Triyo adalah mahasiswa jurusan Multimedia. Ia menyukai Inyooo diam-diam. Yang bisa ia lakukan adalah memotret Inyooo. Setelah itu ia prin dan ditempel di dinding kos. Namun dari kebiasaan itu Triyo menyadari Inyooo adalah pelaku yang memberikan racun arsen pada Enyieunwati.

c. Nyieunwati

Nyieun adalah sahabat Inyooo. Mereka dekat saat merasa sama-sama sulit di masa ospek. Nyieun adalah mahasiswa yang aktif di organisasi kampus. Saat ia menjabat sebagai bendahara di organisasi jurusan kampus dan bersamaan dengan itu, Inyooo mengalami masa sulit, ibunya yang dikampung tidak bisa membayar SPP, Nyieun meminjamkan duit kas untuk membayar SPP Inyooo. Namun siapa sangka Inyooo tak kunjung

mengembalikan duit kas. Hal itu membuatnya berurusan dengan Kaprodi jurusan. Enyieun marah. Ia sering mengomel ke Inyooo untuk segera mengembalikan duit kas.

d. Coco

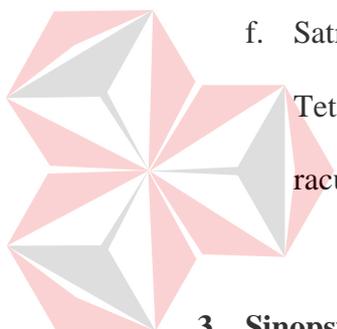
Sahabat karib Triyo ini sering mengolok kebiasaan Triyo yang memotret Inyooo diam-diam. Ia sering menyuruh Triyo untuk mengungkapkan perasaannya.

e. Yoana

Teman satu jurusan Enyieunwati dan Inyooo. Sering bermain dengan mereka juga.

f. Satria

Tetangga Enyieunwati yang memberitahu Triyo tentang keberadaan racun arsenik di tubuh Enyieun.



3. Sinopsis

Kematian Enyieunwati membuat Inyooo sedih. Dia kehilangan sahabat karibnya. Inyooo tidak bersemangat menjalani hari-harinya. Tanpa sahabatnya, harinya terasa hampa. Ia merindukan masa-masa bersama Enyieunwati.

Triyo adalah mahasiswa jurusan multimedia yang mempunyai hobi memotret aktifitas. Hobinya itu semakin berkembang ketika ia pertama kali bertemu dengan Inyooo, mahasiswa satu gedung tapi beda jurusan. Triyo punya kebiasaan memotret Inyooo, bahkan setiap hari ia lakukan.

Triyo pernah berkenalan dengan Inyooo. Namun hanya berhenti di sana. Triyo belum memulai langkah yang lebih maju. Hanya sebatas tahu nomer ponsel, alamat rumah, alamat email, dan jadwal kuliah Inyooo. Triyo mempunyai data lengkap Inyooo namun menelpon Inyooo, ia masih berpikir ulang.

Sampai pada suatu saat, alam mempertemukan mereka. Seperti biasa, dompet Inyooo jatuh dan ia tidak tahu. Selang beberapa saat, Triyo datang dan menemukan dompet itu. Ia berencana mengembalikan. Triyo memantapkan hatinya. Ya, dia bisa berkenalan dengan Inyooo.

Pertemuan antara Inyooo dan Triyo terjadi beberapa kali. Situasinya sama, Inyoo sering kehilangan barang-barang berharganya, Triyo menemukan lalu mengembalikan ke Inyooo. Walaupun terjadi beberapa kali, Inyooo tidak ingat Triyo. Hari itu, Triyo berani berkenalan dengan Inyoo. Terjadi percakapan singkat antara mereka. namun dari sanalah mereka mulai akrab.

Suatu ketika, Triyo mendengar kabar adanya racun ditubuh Enyiun dari Satria tetangga Enyiun. Triyo mengungkapkan pada Inyooo dan reaksinya adalah terkejut. Triyo merasa bersalah karena telah memberitahu Inyooo. Hal itu bisa membuat dia sedih.

Triyo brosing mengenai racun yang ada pada tubuh Enyiun. Hal itu membuatnya penasaran. Setelah ia kaji, ada yang ganjil dengan tingkah laku Inyooo. Triyo mengamati lagi gambar-gambar Inyooo. Beberapa gambar bisa menjadi bukti yang menyatakan Inyooo adalah pelakunya. Namun Triyo masih ragu.

Untuk memastikan, Triyo menunjukkan barang bukti ke Inyooo. Inyooo bersikeras dan menceritakan aktifitas Enyiun. Namun apa yang diceritakan Inyooo berbanding terbalik dengan kenyataan. Nyatanya, Inyooo adalah orang yang memberikan racun pada makanan. Triyo mencoba mempercayai perkataan Inyooo.

Suatu malam, Triyo sengaja membuntuti Inyoo yang sedang pulang ke kosnya. Ia mendapati ada laki-laki yang juga membuntuti Inyooo. Sayangnya, orang itu punya rencana buruk pada Inyooo. Saat akan menyentuh Inyooo, Triyo muncul dari persembunyian dan menolong Inyooo. Tak disangka laki-laki itu menusukkan pisau ke perut Triyo. Triyo tak berdaya, dia kehilangan banyak darah. Laki-laki itu pergi.

Tinggallah Inyooo sendirian. Hanya melihat Triyo mengerang kesakitan.

Inyooo menyesal atas apa yang menimpa Triyo. Ia tidak bisa berbuat apa-apa. Inyooo mengambil pisau dari perut Triyo. Jika ia tidak bisa mengakui apa yang ia lakukan pada Enyiun, mungkin dengan mengaku sebagai pembunuh Triyo, ia bisa menebusnya.

4. Skenario

Skenario adalah naskah tulis untuk sandiwara, film, atau sinetron secara rinci dari adegan-adegan yang disusun (Atmowiloto, 2011: 178). Dari skenario dapat diketahui soal jalan cerita, bukan hanya soal karakterisasi pemain, melainkan juga gambaran perkiraan pembiayaan, atau bahkan kira-kira siapa yang akan memainkan.

Tabel 3.4 Skenario “Percaya”

01. EXT JALAN DEKAT KOS DEVITA – MALAM

Saat berjalan ke kos, Devita merasa dibuntuti orang. Disana ada Trio juga. Saat penguntit mendekat ke Devita, Trio menghadang. Terjadi perkelahian. Namun sayang pisau mengenai perut Trio. Penguntit itu pergi.

CUT TO:

Devita memegang pisau dari perut Trio.

ZOOM OUT:**02. INT KOS - KAMAR TRIO – MALAM**

Saat layar tivi muncul tulisan “The End” trio melempar remote ke kasur.

TRIO
Bullshit!

Trio nonton film bareng sahabatnya, Chooco.

CHOCO
Apanya yang bullshit. Ya begitulah cinta, perlu aksi. Perempuan itu perlu bukti cinta. Nggak kayak kowe. Tiga taon men cuma berani motret-print-motret-print tok.

TRIO
Belum waktunya, Kampret.

CHOCO
Kelamaan. Udah bilang aja, suka ke dia.

TRIO
(diam lama)

CHOCO
Jangan salahin keadaan kalo tiba-tiba dia punya gandengan.
(Choco berdiri, kembali ke kamarnya)
Lampu taknyalain ya

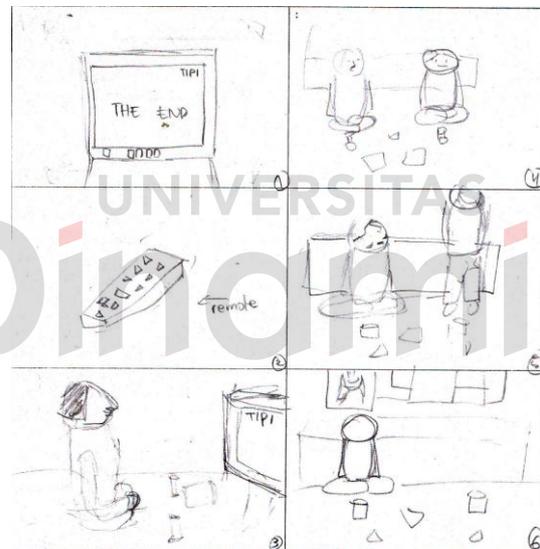
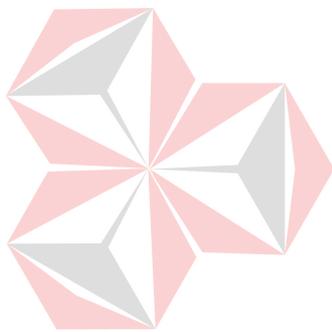
Trio nggak menjawab, choco menekan saklar dan terlihat di belakang Trio terdapat foto-foto Devita yang dipajang di dinding.

CUT TO:

Skenario dibuat ketika sinopsis telah selesai dirancang. Dalam skenario ini terdapat setting lokasi, nama tokoh, apa yang sedang dikerjakan tokoh dan dialog. Setelah skenario *fix*, dibuatlah *storyboard*.

5. *Storyboard*

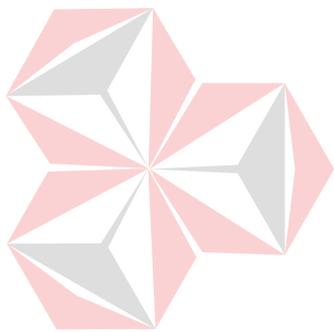
Storyboard adalah kumpulan grafis dalam bentuk ilustrasi atau gambar yang ditampilkan secara berurutan untuk tujuan memvisualisasikan film, animasi ataupun interaktif.



Gambar 3.5 *Storyboard* “PERCAYA”

Gambar di atas merupakan salah satu storyboard film pendek berjudul “PERCAYA”. Di storyboard itu terdapat gambar pengadeganan scene 2 yang berlokasi kos Trio. Diceritakan tokoh bernama Triyo sedang nonton drama seperti biasanya. Pada scene itu, Coco, sahabat Triyo masih selalu setia memberitahu Triyo untuk segera bilang ke Inyoo

mengenai perasaannya pada Inyo. Namun Triyo masih ragu apakah Inyoo mau mengerti sifat memotret diam-diamnya pada Inyoo.



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB IV

IMPLEMENTASI KARYA

Pada bab ini akan dijelaskan tentang implementasi karya sesuai dengan permasalahan yang telah dikemukakan sebelumnya. Untuk lebih jelasnya maka akan diuraikan tentang proses produksi dan pasca produksi dalam film pendek yang berjudul "Percaya", sebagai berikut:

4.1 Pra-produksi



Gambar 4.1 Pra Produksi

Gambar di atas merupakan alur perancangan untuk pra produksi dalam menyelesaikan film pendek ini. Berikut merupakan tahap-tahap alur perancangan pra produksi:

1. Tahap pertama dalam pembuatan film pendek ini yaitu pencarian ide. Ide dapat diperoleh dari gambar dan foto, penelitian, *brainstorming*, pengamatan terhadap orang maupun hewan serta tempat dan benda, alur cerita yang sudah ada (Wright, 2005: 39-43).

Berawal dari seringnya menonton film di bioskop mau pun meminjam DVD/VCD di rental dan menemukan fakta bahwa kebanyakan genre film Indonesia adalah drama dan horor.

Lalu tercetus ide membuat film dengan genre yang jarang digunakan yaitu thriller. Seperti yang telah dijelaskan di bab II, salah satu ciri film bergenre thriller adalah fokus cerita yang tidak ditentukan dari inti perkaranya, tapi lebih dari bagaimana inti perkara tersebut dipecahkan. Proses menceritakan perkara dari awal hingga mencapai akhir membutuhkan durasi yang lama. Apalagi jika film itu menceritakan tentang seorang detektif yang sedang mengungkap sebuah kasus.

Ekspерimen membuat film pendek bergenre thriller akan digabung dengan genre drama agar film tidak terkesan buru-buru. Ditambah lagi dengan penggunaan plot maju-mundur dimana dalam satu frame terjadi loncatan dari kejadian satu ke kejadian yang lain.

2. Data berasal dari kesimpulan studi literatur, studi eksisting dan wawancara. Kesimpulan ini kemudian dijadikan penguat cerita.
3. Kemudian dibuat beberapa cerita yang kemudian dianalisis. Pada bab III telah diketahui cerita yang terpilih. Berikut merupakan cerita yang terpilih:

“Film pendek yang memperlihatkan persahabatan antara dua orang yang tidak sehat. Salah satu membunuh yang lainnya. Lalu ada kisah cinta tokoh laki-laki yang diam-diam menyukai sahabat yang membunuh. Dia menjadi tokoh yang tahu aib itu.”

Lalu cerita dikembangkan menjadi sebuah sinopsis.

4. Dari sinopsis, cerita berkembang menjadi skenario dan storyboard. Pada skenario dapat diketahui karakter yang akan diperankan oleh talent dan lokasi yang akan digunakan sebagai setting. Sedangkan pada storyboard dapat diketahui shot list yang akan digunakan.
5. Untuk mencari talent yang pas untuk memerankan karakter pada film pendek, dilakukan casting. Berikut merupakan pemeran dalam film pendek ini.

NO	KARAKTER	GAMBAR
1	<p>Inyooo adalah mahasiswa tingkat akhir jurusan Sistem Informasi. Dia bersahabat dengan Enyieunwati. Persahabatan mereka terlihat baik-baik saja. Namun pada dasarnya Inyooo tidak menyukai sifat Nyieunwati yang sering memo-jokkannya. Diam-diam Inyoo sering memasukkan racun arsenik pada makanan Enyieun hingga berakibat Enyieun meninggal.</p>	 <p>Gambar 4.2 Pemeran Devita</p>
2	<p>Triyo adalah mahasiswa jurusan Multimedia. Ia menyukai Inyooo diam-diam. Yang bisa ia lakukan adalah memotret Inyooo. Setelah itu ia prin dan ditempel di dinding kos. Namun dari kebiasaan itu Triyo menyadari Inyooo adalah pelaku yang mem-berikan racun arsen pada Enyieunwati.</p>	 <p>Gambar 4.3 Pemeran Trio</p>

3	<p>Nyieun adalah sahabat Inyooo. Mereka dekat saat merasa sama-sama sulit di masa ospek. Nyieun adalah maha-siswa yang aktif di organisasi kampus. Saat ia menjabat sebagai bendahara di organisasi jurusan kampus dan bersamaan dengan itu, Inyooo mengalami masa sulit, ibunya yang dikampung tidak bisa membayar SPP, Nyieun meminjamkan duit kas untuk membayar SPP Inyooo. Namun siapa sangka Inyooo tak kunjung mengembalikan duit kas. Hal itu membuatnya berurusan dengan Kaprodi jurusan. Nyieun marah. Ia sering mengomel ke Inyooo untuk segera mengembalikan duit kas.</p>	 <p>Gambar 4.4 Pemeran Nyun</p>
4	<p>Sahabat karib Triyo ini sering mengolok kebiasaan Triyo yang memotret Inyooo diam-diam. Ia sering menyuruh Triyo untuk mengungkapkan perasaannya.</p>	 <p>Gambar 4.5 Pemeran Coco</p>
5	<p>Teman satu jurusan Nyieun-wati dan Inyooo. Sering bermain dengan mereka juga.</p>	 <p>Gambar 4.6 Pemeran Yoana</p>

6. Ketika skenario siap difilmkan, maka yang dilakukan adalah membuat *script breakdown*. *Script breakdown* adalah uraian tiap adegan dalam skenario menjadi daftar berisi sejumlah informasi tentang segala hal yang

dibutuhkan untuk keperluan syuting (Effendi, 2009: 17). Hal ini dibuat agar tidak terjadi pembengkakan dana dan waktu yang terbuang percuma.

SCRIPT BREAKDOWN]
"YOU KNOW HER SO WELL"

HARI KE-	SETTING			TALENT	SCENE	WARDROBE	KETERANGAN [PROPERTY]
	TIMING	UTAMA	FOKUS				
1	PAGI	KAMPUS	LORONG LT 1	DEVITA, TRIO	3	DI BEBERAPA SCENE INI, WARDROBENYA SAMA. UNTUK YANG LAEN, BERBEDA !!!	
			DEVITA, TRIO, YOANA	4			
			DEVITA, TRIO	6			
			DEVITA, TRIO	8			
			DEVITA, TRIO	11			
			DEVITA, TRIO, COCO	16			
			DEVITA, TRIO, MACUS	18			
2	PAGI	KAMPUS	LORONG LT 2	COCO, TRIO, SATRIA	19	SAMA KYK KMREN.!	
			LORONG LT 2 LALU 1	COCO, TRIO, SATRIA	20		
			LORONG LT 1	COCO, TRIO	17		SCENE INI PALENG SUSAH!
			LORONG LT 3	DEVITA, NYUN	12		
			LORONG LT 4	DEVITA, NYUN, YOANA	13		
			PERPUS	DEVITA, NYUN	15		
			TAMAN	DEVITA, TRIO	5		
3	SIANG	KOS	KAMAR	DEVITA, NYUN	7		
	SORE			DEVITA, NYUN	14		
	MALEM	DEVITA	DEVITA, NYUN	10			
	MALEM	KOS TRIO	KAMAR	JALAN	DEVITA, TRIO, MACUS	1 / 29	
COCO, TRIO				2			
COCO, TRIO				9			
TRIO				22			
TRIO				26			
4	PAGI	TOKO KIMIA	DEPAN TOKO	TRIO	23		
	SIANG	KAMPUS	KOPMA ATAS	DEVITA, TRIO, COCO	24		
				DEVITA, TRIO	25		
				DEVITA, TRIO	27		
				DEVITA, TRIO	28		
				PAGI	PENIARA	DEPAN TRALI	DEVITA

Gambar 4.7 Script Breakdown

Ketika script breakdown telah selesai dibuat, maka jadwal syuting dapat disusun berdasarkan pengelompokan sejumlah informasi yang diperoleh dari script breakdown. Informasi yang dimaksud adalah setting lokasi, waktu, dan talent. Pengambilan gambar bisa saja tidak dilakukan urut sesuai dengan skenario. Sepertinya yang terjadi di hari pertama pengambilan gambar, scene yang diambil adalah scene 3, 4, 6, 8, 11, 16, 18, dan 21. Hal ini dilakukan karena kesamaan setting lokasi dan waktu.

4.2 Produksi

Pada proses pra produksi, telah dilakukan persiapan menjelang produksi. Sebelum melakukan proses pengambilan gambar, pemain perlu berlatih dialog yang lebih sering disebut proses *reading*. Hal ini sering dilakukan sebelum pengambilan gambar sebagai pengingat dialog untuk pemain.



Gambar 4.8 proses *reading* pemain

Gambar 4.8 adalah gambaran proses *reading* yang dilakukan para pemain sebelum pengambilan gambar di perpustakaan.

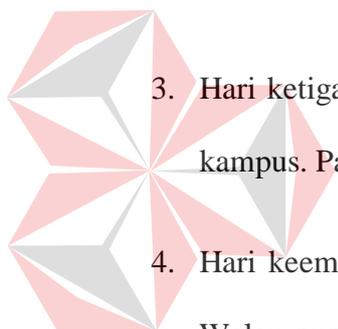
Setelah melakukan persiapan dalam proses pra produksi, dimulainya tahap pengambilan gambar.



Gambar 4.9 Pengambilan gambar yang bersetting di kamar kos

Berikut merupakan resume pengambilan gambar selama satu minggu. Lama pengerjaan mengalami kemunduran dari *script break down* dikarenakan cuaca di Surabaya yang berubah-ubah.

1. Hari pertama: Take di mulai di kamar kos Devita. Take dilakukan pada siang hari. Pada hari pertama dilakukan pengambilan gambar *scene* 7, 10 dan 14 dengan menggunakan talent yang berperan sebagai Inyoo dan Nyieunwati.
2. Hari kedua: Pengambilan gambar sepenuhnya dilakukan di kampus. Lebih tepatnya di taman. Pada hari itu *scene* yang diambil adalah *scene* 3, 4, 6, 8 dan 11. Syuting harus berhenti karena turun hujan. Karena turun hujan, langsung dilakukan pengambilan gambar yang bersetting hujan, yaitu *scene* 5.
3. Hari ketiga: Hari ini masih melanjutkan syuting yang bersetting di taman kampus. Pada hari itu diambil *scene* 16, 17, 18, 19, 20, dan 21.
4. Hari keempat: Pada hari itu pengambilan gambar dilakukan di kampus. Walau pun letaknya berbeda. *Scene* 12 di lantai 5. *Scene* 13, 25, 27, dan 28 di Kopma atas. *Scene* 15 di Perpustakaan.
5. Hari kelima: Pengambilan gambar di toko kimia merupakan *scene* yang paling menegangkan karena pemilik toko kimia melarang ada pengambilan gambar di depan toko mereka. Mereka takut pada oknum-oknum yang tidak bertanggung jawab yang merekam gambar toko kimia yang lalu meng-upload ke web video seperti *Youtube*. Pada akhirnya karena tidak menemukan titik temu, pengambilan gambar menunggu hingga toko tutup. *Scene* yang diambil adalah *scene* 23 dan 24. Syuting lancar walaupun sempat tertunda karena hujan.



UNIVERSITAS
Dinamika

6. Hari keenam: Pada hari itu pengambilan gambar dilakukan di kos Trio. Syuting fokus pada scene 2, 9, 22, dan 26.
7. Hari ketujuh: Pada hari itu dilakukan pengambilan gambar penjara yaitu untuk scene 30. Setting berada di Loteng atas rumah seorang teman beralamat di jalan Pandugo. Kemudian dilanjut ke scene pembunuhan yaitu scene 29 di perumahan Nirwana.

Hasil video dari kamera DSLR dipindah ke perangkat komputer untuk diolah sedemikian rupa. Jika menggunakan kamera rekam biasa, hasil gambar tersimpan dalam kaset minidv harus dipindahkan dengan mengcapture terlebih dahulu dari kaset minidv dengan menggunakan alat khusus, tetapi bila menggunakan kamera DSLR, kita hanya perlu memindahkannya dengan kabel data atau sambungan usb dari kartu memori.

Dalam pembuatan film pendek berjudul "Percaya" ini menggunakan berbagai macam peralatan sinematografi sederhana yaitu :

1. Camera DSLR dengan kemampuan merekam video
2. Lensa 18-250 dan fix 50
3. Microphone dan *boomer*
4. Tripod dan Monopod
5. Komputer editing
6. Memory kamera

Beberapa variasi shot yang digunakan dan diterapkan dalam film pendek pendek 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.*

4.3 Proses Pasca produksi

Pada tahapan pasca produksi ini silakukan proses editing dan spesial efek dengan beberapa langkah yang harus dilakukan, yaitu:

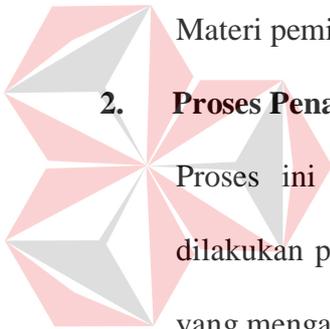
1. Proses pemilihan video

Proses awal dimana menyeleksi beberapa *stock shoot* yang telah diambil.

Materi pemilihan berdasarkan kelayakan gambar secara visual dan audio.

2. Proses Penataan *stock shoot*

Proses ini dilakukan dengan bantuan *software* editing video. Setelah dilakukan pemilihan video *stock shoot*, proses selanjutnya adalah penataan yang mengacu kepada skenario.



Gambar 5.0 Proses penataan *stock shoot*

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.

3. Proses Colour Grading

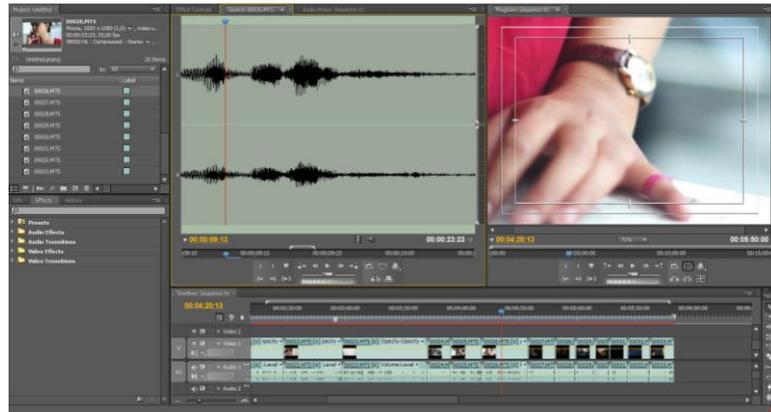
Dalam proses ini adalah proses merubah atau memodifikasi warna terhadap gambar sehingga menimbulkan kesan tertentu. Pemilihan warna digunakan untuk membedakan flashback atau tidak.



Gambar 5.1 Proses *Colour Grading*

4. Sound Editing

Dalam proses ini penambahan backsound dilakukan guna mendukung tatanan visual.

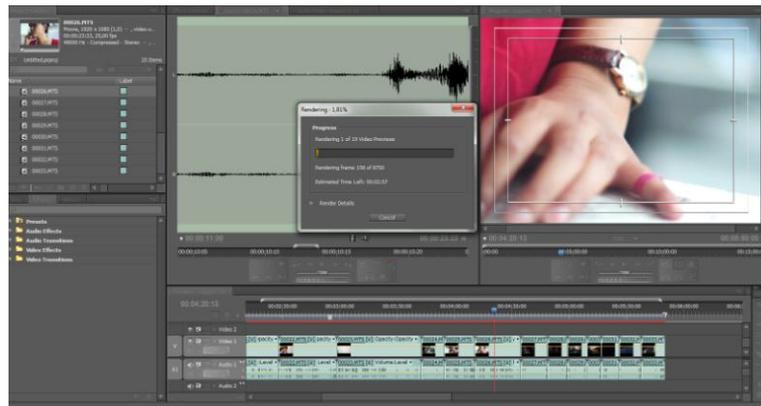


Gambar 5.2 proses *sound editing*

Proses *sound editing* pada film pendek ini menggunakan musik *free lisence* yang didapat dari berbagai situs musik di internet. Pada prosesnya *sound* dalam film ini terbagi menjadi 2 chanel dimana chanel pertama berisikan suara asli yang dihasilkan dari gambar dan chanel kedua adalah suara tambahan yang diberikan.

5. Rendering

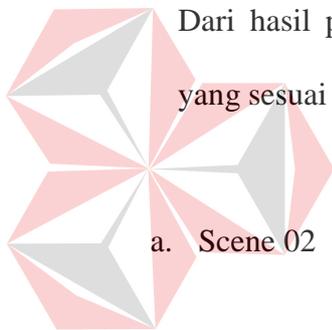
Proses *rendering* adalah proses akhir dari pasca produksi dimana semua proses editing *stock shoot* disatukan menjadi sebuah format media. Dalam proses *rendering* memiliki pengaturan tersendiri sesuai hasil yang diinginkan. Sedangkan dalam film pendek berjudul “Percaya” menggunakan format media AVI.



Gambar 5.3 proses *rendering*

6. Hasil Akhir

Dari hasil produksi dan editing, berikut merupakan cuplikan scene-scene yang sesuai dengan rumusan masalah.



a. Scene 02



Gambar 5.4 Scene 02

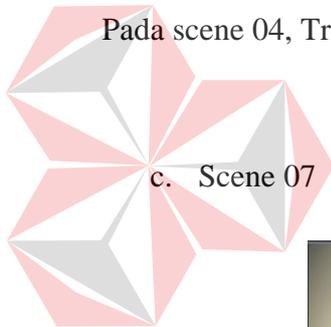
Pada scene 02, terdapat gambar Trio sedang merenung setelah perkataan Coco mengenai sarannya untuk segera mendekati Devita

b. Scene 04



Gambar 5.5 Scene 04

Pada scene 04, Trio memberanikan diri mendekati Devita.



c. Scene 07



Gambar 5.6 scene 07

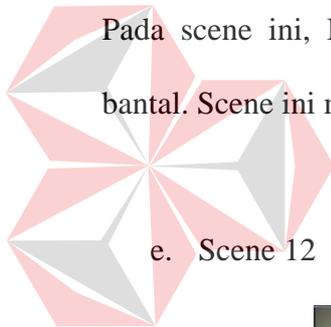
Pada scene 7, Nyun berkunjung ke kos Devita. Dengan aktifitas Nyun berleyeh-leyeh di tempat tidur dan Devita mengerjakan tugas gambar.

d. Scene 10



Gambar 5.7 scene 10

Pada scene ini, Inyo bermimpi Nyun datang lalu menutup kepalanya dengan bantal. Scene ini merupakan salah satu



e. Scene 12



Gambar 5.8 scene 12

Pada scene ini, Nyun mulai mendesak Devita untuk segera membayar hutang.

f. Scene 14



Gambar 5.9 scene 14

Pada scene ini, Devita menggambar wajah Nyun. Inilah bentuk kekesalan Devita yang belum bias dilampiaskan pada Nyun.

g. Scene 15



Gambar 6.0 scene 15

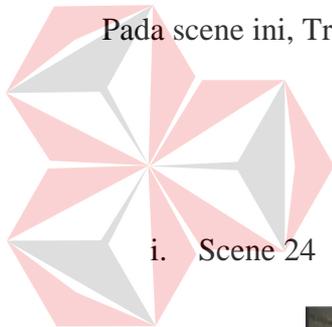
Pada scene ini Nyun dan Devita akrab dan sedang mengerjakan Tugas Akhir di perpustakaan.

h. Scene 22



Gambar 6.1 scene 22

Pada scene ini, Trio yang penasaran sedang mengamati gambar Devita.



i. Scene 24

UNIVERSITAS
Dinamika



Gambar 6.2 scene 24

Pada scene ini, Coco dan Trio menemukan Devita sedang keluar dari Toko Kimia.

Karena hal inilah, Trio berasumsi Devita sedang membeli racun arsen.

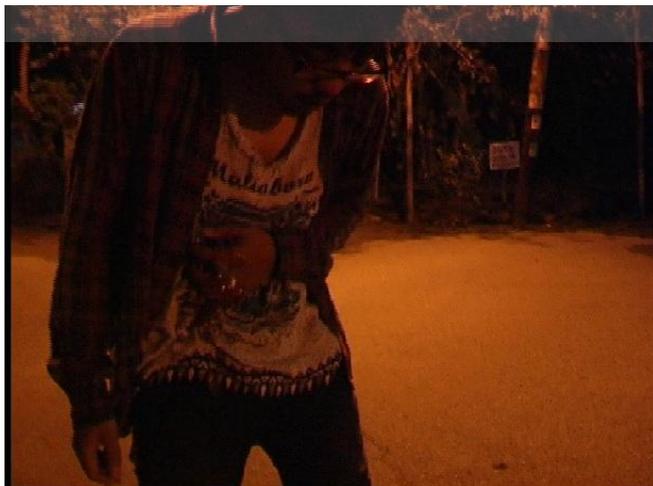
j. Scene 27



Gambar 6.3 scene 27

Pada scene ini, Devita sedang menaruh racun pada minuman Nyun.

k. Scene 29



Gambar 6.4 scene 29

Pada scene ini, Trio yang akan melindungi Devita malah terkena tusukan pisau dari penjahat.

1. Scene 29



Gambar 6.5 scene 29

Pada scene ini, Devita ragu dengan apa yang dilakukan Trio. Lalu ia ragu dan mencabut pisau.

m. Scene 30



Gambar 6.6 scene 30

Pada scene ini, karena pada pisau itu terdapat jejak tangan Devita, ia menjadi tersangka dalam pembunuhan Trio.

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 VCD.

8. Publikasi

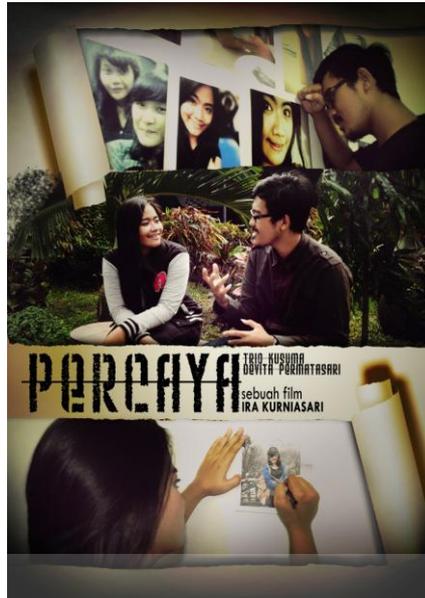
Setelah selesai mengolah seluruh hasil film, maka penulis melakukan publikasi. *Gimmick* yang dibuat untuk publikasi adalah poster, pin dan mug.



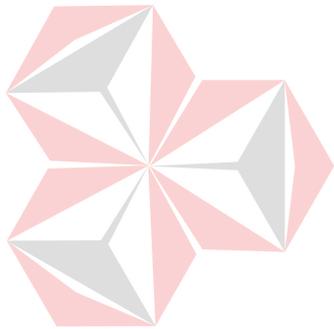
Gambar 6.7 desain pin



Gambar 6.8 desain pada mug



Gambar 6.9 Desain poster



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Dari laporan ini dapat disimpulkan bahwa:

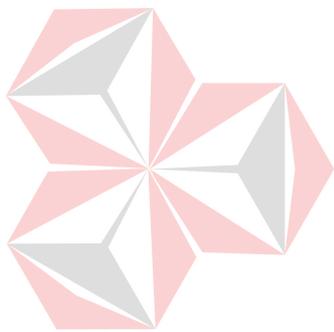
1. Beragamnya genre dan tema film pendek di Indonesia dapat dilakukan oleh para sineas perfilman dengan cara menggali cerita-cerita baru. Salah satunya adalah dengan mengangkat tema persahabatan dengan konflik yang jarang digunakan di perfilman Indonesia.
2. Dalam pembuatan film pendek, cerita menjadi lebih konkret dengan adanya data wawancara dari narasumber.
3. Pembuatan film pendek ini dilakukan dalam tiga tahap, yaitu tahap pra produksi, tahap produksi, dan tahap pasca produksi. Dalam proses pengerjaan ketiga tahap tersebut, diperlukan suatu perencanaan alur kerja terlebih dahulu, agar tidak terjadi kesalahan ketika melakukan proses pembuatan.

5.2 Saran

Adapun saran-saran yang dapat dibangun dari pembuatan pendek ini yaitu:

1. Tema persahabatan dan cinta dalam film pendek ini dapat dikembangkan dengan penambahan konflik-konflik serta penyelesaian konflik yang lebih jelas.
2. Alur maju-mundur bisa lebih dikembangkan pada film panjang.

3. Menggunakan talent yang berasal dari dunia teater akan lebih mengeksplor cerita lewat mimik dan *gesture* tubuh.
4. Saat proses produksi, penggunaan *boomer* sangat membantu dalam pengambilan suara.
5. Musik latar belakang dapat *diarrange* sendiri, sehingga tidak perlu mengambil dari musik orang lain, walaupun *free*.



UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR PUSTAKA

- Askurifai, Baksin. 2009. *Pengantar Vidiografi*. Bandung: Widya Padjadjaran.
- Barlow, David H. 2006. *Psikologi Abnormal*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Biran, M.Y. 2010. *Teknik Menulis Skenario Film Cerita*. Jakarta: Fakultas Film dan Televisi IKJ.
- Cahyono. (2011, May 01). *Sekilas Tentang Film Pendek*. Retrieved November 12, 2012, from: <http://filmpelajar.com>
- Candra. (2011, March 12). *Sejarah Film Pendek*. Retrieved November 12, 2012, from: <http://www.la-lights.com>
- Effendy, Heru. 2009. *Mari Membuat Film*. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Frans. (2008, July 21). *Thriller Films*. Retrieved November 13, 2012, from: <http://www.filmsite.org> .
- Javandalasta, Panca. 2011. *Mahir Bikin Film*. Yogyakarta: Mumtaz Media.
- Nevid, Jeffrey, S. 2005. *Psikologi Abnormal jilid I*. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Koesoemadinata. (2009, September 22). *Menulis Plot*. Retrieved November 12, 2012, from: <http://billykoesoemadinata.wordpress.com>
- Kusumawati. (2009, July 04). *Sejarah Mini Film Pendek*. Retrived Desember 19, 2012, from: <http://www.ceritamu.com>
- Prakosa,G. 2008. *Film Pinggiran:Antologi Film Pendek, Film Eksperimental, dan Film Dokumenter*. Jakarta Pusat: Koperasi Sinematografi IKJ.
- Pratista, Hilman. 2008. *Memahami Film*. Jakarta: Homerian Pustaka.
- Putra. (2012, February 16). *Film Pendek Alami Tren Positif*. Retrieved November 13, 2012, from: <http://www.timlo.net>
- Santrock, John, W. 1998. *Psikologi Pendidikan (edisi kedua)*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.