



**PEMBUATAN FILM PENDEK EXPERIMENTAL TENTANG “CINTA  
REMAJA” MENGGUNAKAN TEKNIK MONOLOGUE**

**TUGAS AKHIR**



**Oleh:**

**ALDI LUTFI SANJAYA**

**17510160024**

---

**FAKULTAS DESAIN DAN INDUSTRI KREATIF  
UNIVERSITAS DINAMIKA  
2021**

**PEMBUATAN FILM PENDEK *EXPERIMENTAL* TENTANG “CINTA  
REMAJA” MENGGUNAKAN TEKNIK *MONOLOGUE***

**TUGAS AKHIR**

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



**UNIVERSITAS  
Dinamika**  
Oleh:

**Nama : ALDI LUTFI SANJAYA**

**NIM 17510160024**

**Program Studi : DIV Produksi Film dan Televisi**

**FAKULTAS DESAIN DAN INDUSTRI KREATIF**

**UNIVERSITAS DINAMIKA**

**2021**

**Tugas Akhir**

**PEMBUATAN FILM PENDEK EXPERIMENTAL TENTANG "CINTA  
REMAJA" MENGGUNAKAN TEKNIK MONOLOGUE**

Dipersiapkan dan disusun oleh:

**Aldi Lutfi Sanjaya**

**NIM: 17510160024**

Telah diperiksa, dibahas dan disetujui oleh Dewan Pembahasan

Pada: Senin, 26 Juli 2021

**Susunan Dewan Pembahasan**

**Pembimbing:**

1. Ir. Hardman Budiardjo, M.Med.Kom., MOS.

NIDN. 0711086702

2. Dr. Bambang Hariadi, M.Pd.

NIDN. 0719106401

**Pembahasan:**

**Yunanto Trilaksono, M.Pd.**

**NIDN. 0704068505**

Digitally signed by  
Hardman Budiardjo  
Date: 2021.08.16  
14:09:41 +0700

Digitally signed by  
Bambang Hariadi  
Date: 2021.08.16  
09:42:39 +0700

Digitally signed  
by Universitas  
Dinamika  
Date: 2021.08.16  
09:42:39 +0700

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan

Untuk memperoleh gelar Sarjana Terapan Seni

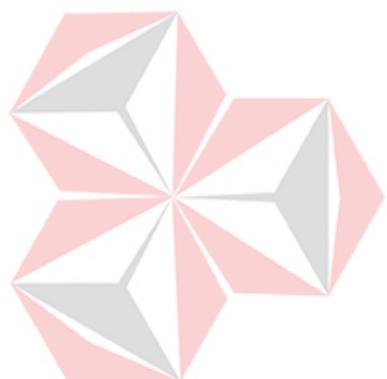
Digitally signed by  
Universitas Dinamika  
Date: 2021.08.20  
15:17:35 +0700

**Karsam, M.A., Ph.D.**

**NIDN. 0705076802**

**Dekan Fakultas Desain dan Industri Kreatif  
Universitas Dinamika**

## **LEMBAR MOTTO**

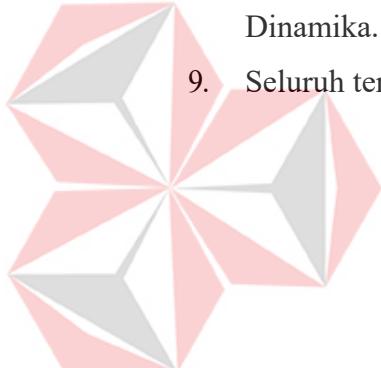


UNIVERSITAS  
**Dinamika**  
*"Perjuangan tidak akan sia-sia"*

## **LEMBAR PERSEMBAHAN**

Karya Tugas Akhir ini saya persembahkan untuk:

1. Keluarga tercinta.
2. Bangsa dan tanah airku.
3. Almamater tercinta, Universitas Dinamika.
4. Teman-teman angkatan 2017 yang selalu ada di dalam keadaan apapun.
5. Dosen Pembimbing 1. Sekaligus Kaprodi DIV Produksi Film dan Televisi,  
Ir. Hardman Budiardjo, M.Med.Kom.,MOS
6. Dosen Pembimbing 2. Dr. Bambang Hariadi, M.Pd.
7. Teman-teman organisasi kampus yang telah memberikan saya banyak  
pelajaran dan kesempatan.
8. Seluruh dosen dan alumni DIV Produksi Film dan Televisi, Universitas  
Dinamika.
9. Seluruh teman-teman DIV Produksi Film dan Televisi, Universitas Dinamika.



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

**SURAT PERNYATAAN**  
**PESETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN KARYA ILMIAH**

Sebagai mahasiswa Universitas Dinamika, saya:

Nama : Aldi Lutfi Sanjaya  
NIM : 17510160024  
Program Studi : DIV Produksi Film dan Televisi  
Fakultas : Fakultas Desain dan Industri Kreatif  
Jenis Karya : Tugas Akhir  
Judul Karya : Pembuatan Film Pendek Experimental Tentang “Cinta Remaja”  
Menggunakan Teknik Monologue

Menyatakan dengan ini sesungguhnya bahwa:

1. Demi pengembangan Ilmu Pengetahuan, Teknologi dan Seni, saya menyetujui memberikan kepada Universitas Dinamika Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-Exclusive Royalty Free Right*) atas seluruh isi/Sebagian karya ilmiah saya tersebut di atas untuk disimpan, dialihmediakan dan dikelola dalam bentuk pangkalan data (*database*) untuk selanjutnya didistribusikan atau dipublikasikan demi kepentingan akademis dengan tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis atau pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta
2. Karya tersebut di atas adalah karya asli saya, bukan plagiat baik Sebagian maupun keseluruhan. Kutipan, karya atau pendapat orang lain yang ada dalam karya ilmiah ini adalah semata hanya rujukan yang dicantumkan dalam Daftar Pustaka saya.
3. Apabila dikemudian hari ditemukan dan terbukti terdapat Tindakan plagiat pada karya ilmiah ini, maka saya bersedia untuk menerima pencabutan terhadap gelar kesarjanaan yang telah diberikan kepada saya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 19 Agustus 2021



Aldi Lutfi Sanjaya

NIM: 17510160024

## KATA PENGANTAR

Segala puji syukur kehadirat Tuhan YME atas segala limpahan rahmat dan kasih sayang-Nya sehingga Tugas Akhir dengan judul Pembuatan Film pendek *experimental* tentang “Cinta Remaja” menggunakan teknik *monologue* dapat diselesaikan tepat waktu.

Dalam laporan Tugas Akhir ini, data-data yang disusun dan didapat selama proses penelitian dikerjakan dalam waktu yang relatif singkat, perlu disadari bahwa peneliti akan meningkatkan pemahaman dan terus belajar pada dunia kerja nanti. Berkaitan dengan hal tersebut, selama proses penelitian laporan Tugas Akhir ini telah didapat banyak bantuan, baik moral maupun materil, dari berbagai pihak. Maka dalam kesempatan ini, disampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

- 
1. Kedua orangtua serta seluruh anggota keluarga yang telah memberikan dukungan.
  2. Prof. Dr. Budi Jatmiko, M.Pd. selaku Rektor Universitas Dinamika.
  3. Bapak Karsam. MA., Ph.D, selaku Dekan Fakultas Desain dan Industri Kreatif Universitas Dinamika.
  4. Ir. Hardman Budiardjo, M.Med.Kom., MOS. Selaku Ketua Program Studi DIV Produksi Film dan Televisi dan selaku Dosen Pembimbing 1.
  5. Dr. Bambang Hariadi, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing 2.
  6. Bapak/Ibu Dosen DIV Produksi Film dan Televisi.
  7. Teman-teman angkatan 2015, 2016, 2017, 2018 dan 2019 di Program Studi DIV Produksi Film dan Televisi Universitas Dinamika.
  8. Semua pihak yang selalu mendukung, memberi motivasi, dan mendoakan sehingga dapat memudahkan dalam proses pembuatan Tugas Akhir ini.

Peneliti menyadari bahwa dalam pembuatan karya pengkajian Tugas Akhir ini masih jauh dari kata sempurna, tentu masih terdapat banyak kekurangan, baik secara materi maupun teknik yang digunakan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun dari pembaca sangat diharapkan demi kesempurnaan tulisan ini di kemudian hari. Diharapkan pula kritik dan saran yang membangun terhadap hasil karya ini agar ke depannya diperoleh suatu karya yang lebih maksimal atau lebih

baik dari karya ini. Akhir kata, semoga laporan Tugas Akhir ini dapat berguna dan bermanfaat bagi semua khususnya mahasiswa DIV Produksi Film dan Televisi.

Surabaya, 26 Juli 2021

Peneliti



## DAFTAR ISI

<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	3
1.3 Batasan Masalah .....	3
1.4 Tujuan .....	3
1.5 Manfaat .....	3
<b>BAB II LANDASAN TEORI .....</b>	<b>5</b>
2.1 Film .....	5
2.2 Jenis Film .....	6
2.3 Cinta .....	7
2.4 Karakter Remaja .....	7
2.5 Pemeran.....	8
2.6 Monologue .....	8
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....</b>	<b>10</b>
3.1 Metode Penelitian.....	10
3.2 Objek Penelitian.....	10
3.3 Lokasi Penelitian.....	10
3.4 Teknik Pengumpulan data.....	11
3.5 Wawancara .....	11
3.6 Observasi.....	11
3.7 Studi Literatur .....	11
3.8 Studi Eksisting .....	12
3.9 Perancangan karya .....	13
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>14</b>
4.1 Pra Produksi .....	14
4.1.1 Hasil pengumpulan data.....	14
4.1.2 Ide dan Konsep.....	14

4.1.3 <i>Treatment</i> .....	15
4.1.4 <i>Shotlist</i> .....	17
4.1.5 <i>Setting</i> .....	18
4.1.6 <i>Property</i> .....	20
4.1.7 <i>Wardrobe</i> .....	23
4.1.8 Scene visual.....	24
4.1.9 Kebutuhan Alat bantu .....	24
4.2 Produksi .....	25
4.2.1 Script Continity .....	28
4.3 Pasca Produksi .....	29
4.3.1 Editing.....	29
4.4 Pembahasan.....	32
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>34</b>
5.1 Kesimpulan .....	34
5.2 Saran.....	34
<b>Daftar Pustaka.....</b>	<b>35</b>



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Bagan Perancangan Karya.....	13
Gambar 4.1 Shotlist.....	18
Gambar 4.2 Setting.....	19
Gambar 4.3 Setting.....	19
Gambar 4.4 Setting.....	20
Gambar 4.5 Proses Shooting .....	25
Gambar 4.6 Proses Shooting .....	26
Gambar 4.7 Proses Shooting .....	26
Gambar 4.8 Proses Shooting .....	27
Gambar 4.9 Proses Shooting .....	27
Gambar 4.10 Proses Shooting .....	28
Gambar 4.11 Script Continity 1 .....	28
Gambar 4.12 Script Continity 2 .....	29
Gambar 4.13 Proses Pemilihan Gambar .....	30
Gambar 4.14 Proses Editing Video .....	30
Gambar 4.15 Proses Color Grading Video.....	30
Gambar 4.16 Baju Merch .....	31
Gambar 4.17 Tumbler Merch.....	31
Gambar 4.18 Mug Merch .....	31
Gambar 4.19 Poster Film dan Cover.....	32

## **DAFTAR TABEL**

Tabel 4.1 Property Film pendek eksperimental.....	20
Tabel 4.2 Wardrobe Film pendek eksperimental .....	23
Tabel 4.3 Tabel List dan Budget Kebutuhan alat bantu.....	24
Tabel 4.4 Jadwal Produksi Film pendek eksperimental.....	25



## **DAFTAR LAMPIRAN**

Lampiran 1 Biodata Penulis .....	37
Lampiran 2 Kartu Konsultasi Bimbingan .....	38
Lampiran 3 Hasil Plagiasi Laporan TA.....	39
Lampiran 4 Kartu Seminar.....	40



## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pada era revolusi industri 4.0 pergaulan bebas antar remaja masih terbilang besar di Indonesia karena penduduk yang kian tahun bertambah kemungkinan pergaulan bebas juga semakin bertambah. Disisi lain orang tua yang kurang memperhatikan anaknya berdampak pada sikap anak untuk menyelesaikan problematika keremajaannya. Remaja di Indonesia terbilang sangat bebas, mereka mampu melakukan hal-hal yang luar biasa hingga tidak terkontrol, terlebih remaja juga mempunyai pemikiran yang kreatif dan di luar nalar. akan tetapi bila tidak ada pembatasnya dan remaja tidak mampu untuk mengendalikan dirinya sendiri maka akibat yang paling fatal adalah remaja terjerat pergaulan bebas.

Tugas akhir ini adalah untuk membuat Film pendek *Experimental* tentang “cinta remaja”. Remaja sangat membutuhkan bimbingan orang tua pada masa-masa pertumbuhan. Berdasarkan riset yang dilaporkan Helena Rahayu Wonoadi dalam Dio(2020) menyatakan bahwa 33% remaja Indonesia saat ini telah melakukan sex penetrasi sebelum menikah.

Cinta merupakan perwujudan dari rasa ingin memiliki dan melayani sesuatu yang bersifat kita percaya. Cinta tidaklah berwujud sebuah objek atau nyata cinta merupakan suatu perasaan yang pada umumnya semua manusia pasti memiliki perasaan tersebut, cinta tidak harus kepada lawan jenis, akan tetapi bisa menjadi sesuatu yang religious termasuk cinta kepada sang pencipta dan yang diciptakannya (Epsikologi, 2019).

Teknik *monologue* atau gaya bermain *monologue* menurut Roekmana (2019) adalah sebuah seni pertunjukan drama yang dimainkan oleh satu orang pemeran dan dapat memainkan beberapa karakter tokoh dalam cerita. Cara memainkan seni *monologue* ini tergolong sulit karena pemain harus multitalenta atau harus memiliki semua teknik dalam tubuh seperti teknik suara, teknik olah tubuh dan teknik emosional dimana pemain harus bisa berganti emosi, suara, dan tubuh sesuai dengan isi naskah/*script* yang dimainkan. Permainan *monologue* sendiri terkenal sering dimainkan diatas panggung teater dan tidak jarang seorang aktor harus bisa

membawakan dan menjelaskan keinginan dari naskah/*script* tersebut, *monologue* sendiri akan dikolaborasikan dengan film *experimental* yang dimana film *experimental* memiliki nilai khas pada bidang estetik dan semiotiknya, yang nantinya akan berpadu dengan gaya permainan atau teknik *monologue* teater. Tentu saja kolaborasi ini nantinya akan lebih memperkuat pemberian pesan dan informasi yang terkandung didalam film *experimental* tentang cinta remaja ini.

Dalam penelitian ini, peneliti mengambil topik cinta eros atau cinta berdasarkan seksual, nafsu dan birahi. Dimana remaja cenderung salah pergaulan remaja mengalami kesulitan menjalani persahabatan antar lawan jenis. Kesalahan pergaulan dapat berakibat fatal seperti yang dilansir berita (News, 2020) Ratusan remaja terpaksa menikah data itu didapat dari liputan okezone di pengadilan agama kelas IB di Lubuklinggau. Kondisi ini tentunya sama-sama tidak kita inginkan, Remaja masih memiliki kesempatan membangun diri dan masa depan

Edukasi terhadap remaja dalam pola pergaulan yang benar sangat dibutuhkan. Salah satu media yang dapat digunakan adalah Film, Menurut Adhitoge (2013) Film merupakan media komunikasi yang bersifat audio visual untuk menyampaikan suatu pesan, pada tugas akhir ini penulis ingin membuat sebuah karya yang mampu mengantarkan pesan kepada penonton yang nantinya dapat menjadi edukasi dan juga referensi. Film pada era sekarang mampu menjadi sebuah acuan terhadap pembelajaran pada bidang edukasi, hiburan atau iklan yang mampu menjadi wadah untuk penyampaian pesan yang diinginkan disesuaikan terhadap jenis film, genre, dan juga pasar. Tidak semua jenis film mampu diterima di pasaran melainkan tergantung jadi jenis dan genre film itu sendiri yang nantinya akan ditempatkan kemana oleh sang sutradara ataupun produser yang akan dibahas di pasca produksi. Film *Experimental* sendiri digunakan dalam pemberian informasi secara symbolis atau penuh dengan makna maka dari itu penonton Film *Experimental* pada umumnya memiliki berbagai macam perspektif tertentu dengan makna-makna visual yang disajikan oleh sang sutradara film itu sendiri. Film *Experimental* cukup dikenal dikalangan pembuat film atau *Filmmaker* dikarenakan pembuatan Film *Experimental* membutuhkan berbagai macam riset seperti menggunakan metode penelitian kualitatif guna mencari data makna symbol atau psikologi warna dan gerak tubuh.

Dengan adanya tugas akhir ini, diharapkan remaja yang sedang melewati masa-masa tersebut dapat mengambil hikmah dari film tersebut dan bertumbuh menjadi generasi yang kreatif, aktif, dan inovatif dalam mengisi masa depan mereka.

### 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang masalah di atas maka, rumusan masalah pada Tugas Akhir ini adalah bagaimana membuat film pendek *experimental* tentang “Cinta Remaja” menggunakan teknik *monologue* ?

### 1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan pada rumusan masalah diatas maka, batasan masalah pada penelitian kali ini adalah:

1. Durasi Film 7 menit
2. Menggunakan Resolusi video 1920x1080p Full HD
3. Jenis Cinta Eros atau cinta sensual dengan lawan jenis
4. Menggunakan Camera mirrorless
5. Koreografi tari realis (visual adegan)
6. Music dan *Sound Effect* pendukung

### 1.4 Tujuan

Berdasarkan pada batasan masalah diatas maka, tujuan pada penelitian kali ini adalah: Menghasilkan Film pendek *Experimental* tentang “Cinta Remaja” dengan Teknik *Monologue*

### 1.5 Manfaat

Adapun manfaat penelitian ini sebagai berikut:

1. Penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi atau edukasi dalam Pembuatan atau Pembahasan tentang Film *Experimental*
2. Penelitian ini dapat menjadi preferensi bagi sineas dalam mengemas sebuah karya visual dalam menyampaikan informasi/komunikasi serta nilai-nilai di dalamnya.

3. Penelitian ini dapat menjadi tontonan yang kritis terhadap sebuah genre Film dibeberapa Layar lebar maupun Screening Film lokal



## BAB II

### LANDASAN TEORI

Untuk mendukung pembuatan film pendek ini, maka karya film akan menggunakan beberapa landasan teori. Landasan teori yang digunakan antara lain: Film, Jenis Film, Cinta, Karakter Remaja, Pemeranan, *Monologue*

#### 2.1 Film

Film di Indonesia menurut Sutadi (2014) Pertama kali diperkenalkan pada 5 Desember 1900 di Batavia (Jakarta). Pada masa itu film disebut “Gambar Idoep”. Pada saat itu Film masih menggunakan media yang tidak berwarna atau masih bergambar hitam-putih. Film yang kini kita lihat merupakan perkembangan dari pembiasan cahaya yang ditangkap oleh lensa kamera dan diproses sensor dari kamera yang dimana akan menghasilkan pantulan berupa gambar/video bergerak dan berwarna. Di era sekarang film merupakan sebuah wadah untuk meluangkan ide atau pesan yang ditujukan untuk penonton. Pesan yang diinginkan dapat berupa sebagai Film, Iklan, atau Video klip musik.

Industri Film di Indonesia sendiri cukup banyak diberbagai nusantara akan tetapi perhatian dari pihak pemerintah dan warga setempat sangat kurang, yang mengakibatkan kurang bertumbuhnya *industry* perfilman lokal yang ingin membuat karya film dan akan dipertontonkan ke masyarakat meskipun pada saat ini media yang digunakan cukup banyak mulai dari *Website*, *Instagram Tv*, ataupun *Youtube* yang menjadi tempat/wadah bagi *filmmaker* yang ingin mengenalkan Filmnya lebih jauh lagi, tidak sampai situ berbagai perlombaan dalam negeri mulai dari perlombaan film jenis iklan promosi, film bersejarah, film fiksi maupun film edukasi. Film *experimental* di tempatkan pada sebuah karya film yang berseni tinggi karena didalamnya memiliki berbagai data estetik seperti psikologi benda dan warna, *property*, baju, gerak tubuh, *acting*, dan simbol-simbol yang diangkat kedalam Film *Experimental*. Maka dari itu Film *Experimental* jarang sekali ditemukan karena pembuatannya yang memakan banyak waktu, riset, ide-ide *Out of the box* supaya dapat lebih menarik nantinya.

## 2.2 Jenis Film

Sedangkan jenis film menurut Pratista (2008) dalam bukunya yang berjudul memahami film. Dijelaskan bahwa secara umum film dapat dibagi menjadi tiga jenis, yakni dokumenter, fiksi dan eksperimental. Pembagian ini didasarkan atas cara berturnya yakni, cerita dan noncerita. Film fiksi masuk dalam kategori cerita. Film dokumenter dan eksperimental masuk dalam kategori noncerita. Film dokumenter yang memiliki konsep realisme (nyata), berada di kutub yang berlawanan dengan film eksperimental yang memiliki konsep formalisme (abstrak). Sementara, film fiksi berada persis di tengah dua kutub tersebut. Namun film dokumenter dan film eksperimental pun saling mempengaruhi.

### 1. Film Dokumenter

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

### 2. Film Fiksi

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

### 3. Film Eksperimental

Film eksperimental merupakan jenis film yang sangat berbeda dengan dua jenis film sebelumnya. Para sineas eksperimental umumnya bekerja di luar industri film arus utama (*mainstream*) dan bekerja pada studi independen atau perorangan. Mereka umumnya terlibat penuh dalam seluruh produksi filmnya sejak awal hingga akhir. Film eksperimental tidak memiliki plot, namun tetap memiliki struktur. Strukturnya sangat dipengaruhi oleh insting subyektif sineas seperti gagasan, ide, emosi, serta pengalaman batin mereka. Film

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

### 2.3 Cinta

Cinta eros adalah cinta seksual yang didasarkan oleh nafsu/birahi manusia dan orang lain tidak dipadandang sebagai person atau subyek melainkan dipandang sebagai obyek, penghargaan terhadap orang lain sebagai pribadi tidak ada. Cinta sebagai landasan seksual sangatlah sensitive apabila tidak dibarengi dengan pengetahuan tentang seks yang mendasar dapat mengakibatkan hal-hal buruk bagi remaja, terkait perasaan dan kurangnya ilmu pada remaja tentang cinta terhadap lawan jenis yang menimbulkan nafsu (Zai, 2015). Menyentuh bagian tubuh lawan jenis dan memandang fisik juga dapat menimbulkan hal-hal mengagumi atau mencintai orang yang dihadapannya ini dinamakan cinta pada pandangan pertama, Cinta pandangan pertama biasanya dilalui dengan cepat karena responnya yang tiba-tiba dan membuat sensasi tersendiri. Cinta eros sendiri biasanya didasari oleh pikiran nafsu untuk melihat sesuatu yang sensual seperti kulit lawan jenis, bibir, mata, dan bentuk tubuh lawan jenis.

### 2.4 Karakter Remaja

Kriteria remaja yang akan dipakai adalah remaja berumur 14-20 tahun kelahiran 2000 dan generasi Z, untuk tipikal generasi Z adalah dimana pada masa remajanya mereka sering membuat koreography tarian yang direkam dan diunggah kesosial media dan merek cenderung lebih mengerti *fashion*. menurut Hall (2007) Semua pemikiran tersebut bermula dari pemikiran bahwa remaja merupakan masa pergolakan yang dipenuhi oleh onflik dan perubahan suasana hati, atau dalam arti perpindahan zona dari hal yang lama menuju baru, dalam topik yang diambil kisah cinta sebelum remaja adalah mencintai sosok orang tua ayah dan ibu, kedepannya pada fase remaja maka cinta bisa berarti banyak hal bukan hanya sekedar orang tua

melaikan orang lain. Remaja sendiri sering dikaitkan dengan perpindahan sifat dan sikap seseorang ketika menginjak umur tertentu, Pada bidang pendidikan remaja diartikan pada SMP hingga SMA dimana pada saat seperti itu seseorang mendapatkan ilmu tentang fase pendewasaan diri untuk menjadi pribadi yang lebih matang kedepannya, akan tetapi remaja tidak hanya tentang pergolakan konflik melainkan mencerna hal-hal baru yang dirasa asing dan pada saat seperti itu perang orang tua atau orang yang lebih berpengalaman sangatlah penting untuk menghindari hal-hal negatif yang dapat menyebabkan seorang remaja salah mendapatkan informasi.

## 2.5 Pemeranan

Pemeranan dalam Seni Teater adalah unsur penting dalam seni teater, seni sendiri adalah sebuah keindahan (estetik) atau kehalusan budi pekerti, oleh karena itu seni selalu menawarkan keindahan bentuk dan kehalusan pesan atau nilai moral Don (2020). Pemeranan sendiri dapat didefinisikan menjadi sebuah pendekatan karakter penokohan yang diperankan, mendalami, mengerti, dan merasakan posisi dan situasi karakter tersebut yang nantinya akan diperankan dalam karakter diatas panggung atau dalam film. Pemeranan sendiri lebih diprioritaskan terhadap suatu aktor yang harus mengerti dan memiliki perasaan yang sama dengan tokoh/karakter yang terdapat dalam scenario ataupun naskah. Seorang pemeran hendaknya mengerti perasaan tokoh yang ada pada scenario tersebut supaya nantinya ia dapat men-deliverykan pesan yang diangkat dari perasaan tokoh/karakter. Seorang pemeran yang baik hendaknya adalah seorang pengamat, pendengar, dan perasa yang baik, tidak semerta-merta hanya membacakan text yang terdapat didalamnya dan tidak dapat memaksimalkan isi pesan yang ingin disampaikan.

## 2.6 Monologue

Monologue menurut Prawiro (2018) merupakan adegan orang berbicara dengan dirinya sendiri, atau berbicara dengan diri sendiri atau berfantasi dengan pikirannya, bisa melalui cermin, ruang, atau dalam hati. Monologue merupakan ilmu terapan yang mempelajari seni peran, monologue memerlukan seorang aktor yang dapat menjawai suatu naskah yang telah ditulis, ia harus mampu

memvisualkan apa yang sedang terjadi didalam naskah, monologue sendiri digunakan dalam seni panggung/teater untuk mencerahkan kegundahan, pemikiran, keresahan sang penulis yang ditampilkan diatas panggung. Fungsi monologue merupakan penegasan keinginan atau harapan karakter terhadap sesuatu. Dialog dalam naskah monologue berupa pemikiran atau hasrat, emosi, penyesalan dan angan – angan.



## **BAB III**

### **METODOLOGI PENELITIAN**

Pada bab III ini peneliti akan menjelaskan tentang metode yang akan digunakan dalam mengolah dalam Film *Experimental* tentang “Cinta Remaja” Menggunakan Teknik *monologue*

#### **3.1 Metode Penelitian**

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian kualitatif karena peneliti nantinya akan mewawancara narasumber yang *expert* dibidangnya dan mengambil data-data yang digunakan untuk pembuatan karya film ini, Tujuannya agar mempermudah peneliti untuk membuat film *experimental* tentang cinta remaja maka dari itu metode kualitatif adalah metode yang tepat untuk dilakukan pada karya tugas akhir ini.

#### **3.2 Objek Penelitian**

Objek yang diteliti adalah cinta eros atau cinta yang didasarkan seksual atau nafsu, data-data yang digali nantinya adalah ekspresi dan emosi ketika melihat hal-hal sensual dari lawan jenis seperti bibir, mata, dan bentuk badan lawan jenis dan sebagainya.

#### **3.3 Lokasi Penelitian**

##### **1. Lokasi Recce**

Tempat yang digunakan untuk melakukan penelitian yaitu sebuah rumah yang tidak terlalu terlihat mewah dan tidak terawat, cat rumah yang sudah mulai kusam dan suasana rumah yang tidak nyaman. Kondisi rumah yang tidak terlalu bersih mengidentifikasi kurangnya perhatian terhadap rumah. Kamar yang tidak rapi dan berantakan. Lampu-lampu rumah yang masih menyala terang menyinari ruang-ruang rumah. Lokasi pengambilan gambar akan dilakukan di rumah Diana/Raka.

##### **2. Lokasi pengambilan data**

Lokasi yang dituju adalah sekolah, mall, restoran, dan tempat umum.

### 3.4 Teknik Pengumpulan data

Teknik pengumpulan data yang tepat dapat membantu peneliti mendapatkan informasi dan data-data yang valid dan berguna untuk perkembangan produksi. Teknik pengumpulan data seperti wawancara, observasi, studi literatur dan studi eksisting sangat membantu peneliti dalam masalah menyelesaikan penelitian.

### 3.5 Wawancara

Metode wawancara digunakan pada penelitian ini untuk mendapatkan data informasi yang valid dari beberapa ahli/*experti* dibidangnya seperti mas sito pada bidang film *experimental* yang ingin digali adalah informasi cara pengemasan film *experimental* dan juga sop ketentuan sebuah film *experimental* dan untuk monologue informasi yang didapat dari Pak Harwi selaku Ketua Jurusan Seni Teater SMKN 12 Surabaya. Dalam pembuatan film ini yang penulis wawancarai adalah Sito Biosa selaku Dosen ISTTS mengenai Film Experimental dan Dokter Jessica selaku doktor psikologi mengenai cinta eros pada remaja

### 3.6 Observasi

Peneliti akan melakukan obersvasi terhadap cinta eros pada remaja yang akan dilangsungkan pada tempat-tempat umum seperti sekolah dan mall, dimana data-data yang didapat berupa ekspresian emosi seperti melihat hal-hal sensual berupa bibir, mata, dan bentuk tubuh lawan jenis

### 3.7 Studi Literatur

Studi Literatur merupakan pencarian data pada internet, merupakan database dari seluruh penjuru negeri, termasuk data –data dan informasi yang dibutuhkan penulis untuk penilitan kali ini, data- data yang ada pada jaringan internet nantinya dapat membantu penulis dalam penelitian ini. Disini peneliti menggunakan referensi- referensi sebagai berikut sebagai pendukung data-data yang dibutuhkan peneliti:

1. Pedoman Seni Teater
2. Jenis- Jenis Film

3. Film sebagai media massa
4. Buku penyutadraan
5. Cinta Eros
6. Film Experimental
7. Buku monologue

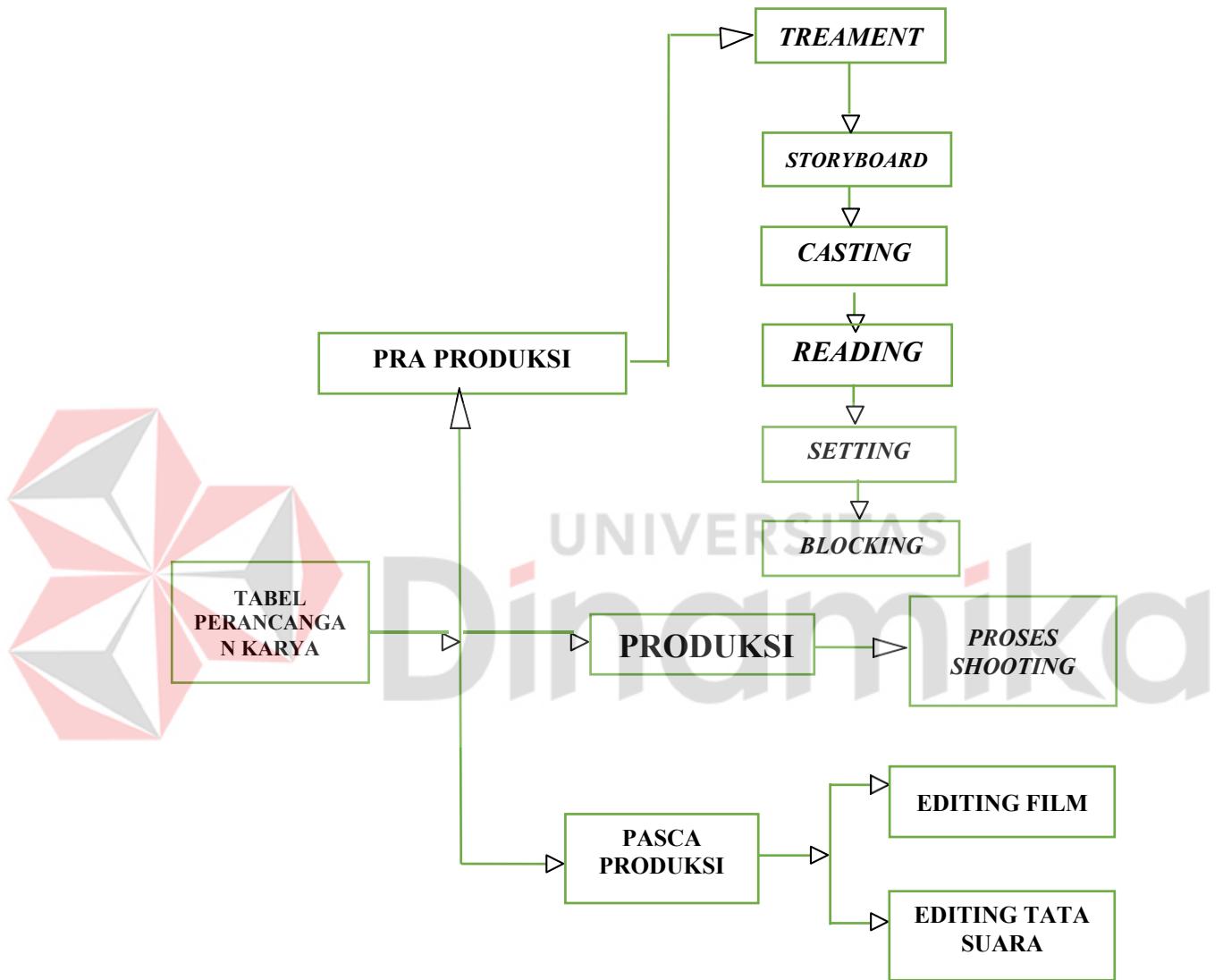
Referensi tersebut dapat dicari dari buku, jurnal, artikel, laporan penelitian, dan situs-situs di internet yang nantinya akan memperkuat data-data yang dibutuhkan oleh peneliti.

### **3.8 Studi Eksisting**

Studi eksisting merupakan referensi yang digunakan dan mampu mempengaruhi suatu karya secara dominan. Contoh film yang diambil adalah: Dua garis biru karya Ginatri S. Noer, Married by accident karya Wiinaldha E. Melalatoa, La La Land karya Damien Chazelle, The Greatest Showman karya Michael Gracey. Dari film-film diatas data yang diambil adalah cara pengemasan dalam sebuah Film dengan teknik, genre dan cerita yang diangkat yang nantinya membuat karya peneliti mampu bersaing dipasar besar seperti *industry* film di Indonesia

### 3.9 Perancangan karya

Pada bagian ini perancangan karya akan dijelaskan pada gambar bagan yang sudah dibuat, pembuatan karya akan dibagi 3 fase yaitu pra produksi – produksi – pasca produksi, yang nantinya akan mempermudah proses pembuatan film.



Gambar 3.1 Bagan Perancangan Karya

## **BAB IV**

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

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

#### **4.1 Pra Produksi**

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

##### **4.1.1 Hasil pengumpulan data**

Hasil pengumpulan data yang didapat dari melihat beberapa Film dan juga Buku-buku yang telah dibaca penulis adalah bagimana kita bias membuat karya film yang diisi juga dengan permainan seni peran panggung yang dibuat pada media film, dan bagimana seorang sutradara membuat karya film yang mampu memberikan sensasi dan juga pemahaman dari film yang akan diputar. Selain itu riset terhadap beberapa film yang telah dinonton dan hasil yang didapat antara lain, penyutradaraan seorang remaja wanita yang sedang melalui masa-masa sulit dia diremaja saat terjerat hamil diluar nikah dan juga beberapa masalah-masalah yang ditimbulkan saat remaja baru saja mengetahui penetrasi sex dan nikmat dari bentuk tubuh, bibir, wajah, dan hal-hal sensitive dari lawan jenis maka dari situlah muncul film yang dapat memberikan pesan tentang pentingnya membimbing remaja pada saat melalui fase tersebut.

##### **4.1.2 Ide dan Konsep**

Pada pembuatan ide konsep film kali ini, penulis mengumpulkan data dari beberapa *expert* dari bidangnya yaitu Pak Harwi Mardianto selaku Kepala jurusan Seni Teater di SMKN12 Surabaya dan Mas Sito Fossa Biosi selaku dosen dan praktisi film. Penulis telah melakukan riset terhadap pembuatan film experimental

tentang cinta remaja, yang dimana hasilnya bahwasannya bila kita ingin membuat cerita dan visual yang berfokus pada remaja khususnya wanita yang dimana pada masa remaja wanita sangatlah rentan dengan pergaulan bebas, berangkat dari sana penulis mencoba membuat script yang menggambarkan tentang pertumbuhan seorang wanita dan pergaulan bebas, dan dibarengi dengan teknik monologue atau bias disebut dengan monodance dan monodrama. Dari hasil riset dan wawancara yang penulis dapat maka terbuatlah script dan konsep ide berjudul ONE IT A (Wanita penyebutan) yang bercerita tentang siklus wanita mulai dari lahir hingga ia mempunyai anak dalam keadaan menjalani hidup pergaulan bebas.

#### ***4.1.3 Treatment***

Penulis membuat *treatment* berdasarkan kebutuhan naskah dan pembawaan cerita yang akan dimaksudkan untuk pengertian kepada crew dan talent dimana pada film kali ini penulis membuat Film Pendek Experimental dimana *treatment* lebih dibutuhkan karena menggunakan banyak makna dalam *shot* dan maksud dari *scene* yang ingin divisualkan, Pada *treatment* film pendek experimental kali ini Penulis membuat detail seperti adegan yang akan dilangsungkan, *property* apa saja yang akan digunakan, tempo apa yang akan dipakai dan berbagai aspek visual lainnya. Treatment yang dibuat seperti pada dibawah ini.

#### **TREATMENT**

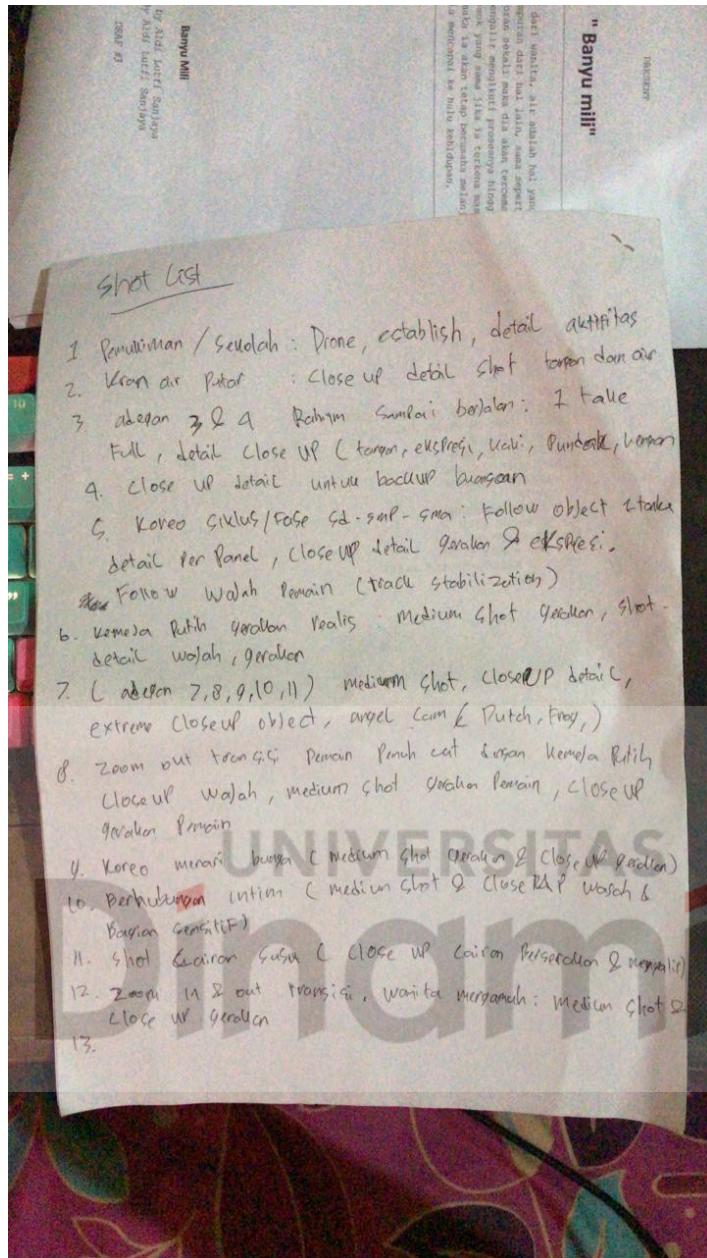
1. Gambar pemukiman warga dan sekolahannya, tempo lambat, penggambaran tentang permasalahan warga sekitar kita dan background karakter
2. Gambar kran air dibuka dan air mengalir perlahan, dimaksudkan untuk pembuka atau lahirnya siwanita , tempo masih lambat
3. Gambar wanita bermain didalam bak/wadah dengan warna putih dan dikelilingi oleh ruangan hitam, wanita menggunakan baju spandek warna kulit, penggambaran tentang lahirnya sosok anak dari Rahim ibunya, tempo lambat, warna lighting merah darah, shot dari atas kepala, BAJU BASAH
4. Si wanita mulai keluar dari wadah dan langkah 1 ia mulai belajar merangkak dan bergerak hingga bisa berdiri, Tempo lambat, shot atas kepala moving ke normal eye (arah samping),BAJU BASAH

- 
5. Gambar si wanita sedang bergerak dari tempo lambat ke tempo cepat, tempo dari lambat ke cepat, menggambarkan perjalanan dari sd ke sma si wanita, ia mulai dilempari oleh atribut sekolah pertama topi merah dasi merah baju putih dan celana merah lalu mulai cepat ke dilempar topi biru baju putih dasi biru dan celana biru ia mulai berjalan cepat dan dilempari oleh baju putih topi abu dasi abu dan celana abu Panjang, transisi crossdissolve, BAJU BASAH
6. Gambar transisi wanita memakai baju baju berkera berwarna putih tanpa pakaian lain dan mulai menari, tempo cepat, penggambaran tentang ia memasuki fase baru yaitu mulai mengenal hal - hal yang sebelumnya ia belum ketahui seperti pacara, ciuman, dan hal-hal yang masih awam bagi seorang remaja, lighting lebih kearah diskotik yang berwarna warni. BAJU BASAH
7. Bagian kepala yang pertama mulai ditumpahi oleh cat merah dengan background orang pacaran, tempo cepat, penggambaran tentang rusaknya atau terkontaminasinya pikiran, lalu reverse, BAJU BASAH
8. Bagian kedua telinga ia mulai ditumpahin oleh cat warna biru, dengan background tempat ngobrol berdua seperti taman dan ruangan, penggambaran tentang awal mulanya remaja mulai merasakan rangsangan lawan jenis. Lalu reverse, BAJU BASAH
9. Bagian ketiga adalah leher yang ditumpahin oleh cat berwarna ungu dan perlahan menetes kearah dada, dengan background air mengalir dan juga angin berhembus ke daun penggambaran tentang perasaan yang mulai tajam akan hal sensual. Lalu reverse, BAJU BASAH
10. Bagian keempat adalah bibir yang mengeluarkan air bening dari mulutnya, bibir dimainkan seakan dia sedang menikmati, dengan background diskotik atau tempat2 malam gambaran dari ia mulai melakukan hubungan seks bebas. Lalu reverse, BAJU BASAH
11. Bagian terakhir adalah bagian tengah antara dua kaki yang ditumpahi oleh cat berwarna merah gelap yang menandakan dia sedang memasuki haid keremajaan. Lalu reverse, BAJU BASAH
12. Zoom out pemain yang sedang berdiri dan semua tubuhnya bercucuran cat dari bagian bagian yang sensitive dan wanita mulai menari, tempo cepat, lighting diskotik, BAJU BASAH

- 
13. Wanita mulai menari dengan agresif seperti bunga yang baru mekar, tempo cepat, lighting berwarna diskotik, BAJU BASAH
  14. Lalu ia menari seakan dirinya sedang melakukan hubungan seks dan bergaya doggy, pole, dan women on top, lighting merah tajam, tempo cepat, BAJU BASAH
  15. Wanita terjatuh dan tergeletak dengan semburan cairan susu di tubuhnya ia hanya berbaring, tempo lambat, lighting merah tajam, BAJU BASAH
  16. Cair susu mengalir ke tangan kanan wanita hingga ke jari manis yang memakai cincin, tempo lambat, transisi, BAJU BASAH
  17. Zoomout dari jari manis yang memakai cincin ke seluruh tubuh wanita memakai rias pengantin dan juga baju, tempo menengah, BAJU BASAH
  18. Wanita mulai marah dan merusak rambut, makeup, dan baju yang dikenakan lalu jatuh duduk, transisi, tempo cepat, BAJU BASAH
  19. Wanita memasuki ruangan hitam dan dikelilingi oleh balon putih, ia terikat di badan dan tidak bisa bergerak bebas, balon-balon berisikan pilihan seperti Bahagia, mati, hidup, sengsara, wanita mencoba kabur dari ikatan badannya akan tetapi gagal, tempo cepat, BAJU BASAH
  20. Wanita mulai berdiri dan marah sembari ia memegang perutnya ia mengeluarkan emosinya akan tetapi tertahan oleh ikatan di badannya lalu ia jatuh dan tetidur memegang perutnya dan tangannya memecahkan balon terdekat yang berwarna putih bertuliskan DIA, BAJU BASAH

#### **4.1.4 Shotlist**

*Shotlist* yang penulis buat pada pembuatan film kali ini adalah dengan cara membedah treatmen per adegan seperti yang dijelaskan pada bagian *treatmen* dikarenakan penulis membuat film pendek experimental yang dimana *shotlist* dan *treatment* digabungkan agar memudahkan sutradara untuk memberitahukan informasi mengenai film yang akan dibuat ke seluruh *crew* film termasuk pemainnya, maka dari itu penulis membuat treatmen yang mendetail dengan adanya *shotlist* dan aspek – aspek lainnya.



Gambar 4.1 Shotlist

#### 4.1.5 Setting

*Setting* atau set latar tempat/background adegan dalam sebuah film, pada kesempatan karya film ini penulis menggunakan latar hitam menyeluruh dengan ditutup oleh kain hitam background yang mengelilingi lokasi dan juga beberapa *property* yang digunakan akan membantu membuat per adegan mengenai latar tempat yang berwarna hitam. Seperti pada gambar dibawah.



Gambar 4.2 Setting



Gambar 4.3 Setting



UNIVERSITAS

Gambar 4.4 Setting

#### 4.1.6 *Property*

Penulis menggunakan beberapa *property* yang dibutuhkan seperti yang tertera pada tabel dibawah ini dan penjelasannya.

Tabel 4.1 *Property* Film pendek eksperimental

No.	Gambar	Keterangan
1.		Kolam renang anak kecil

---

**2.**

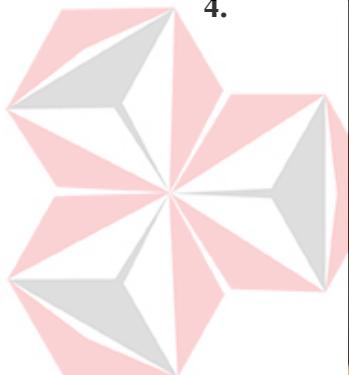
Dakron putih

---

**3.**

Baju SD/SMP/SMA

---

**4.**

Cat tembok

(Merah,Biru,Ungu,)

---

**5.**

Susu Kaleng SKM

---

6.



Cincin Perhiasan

---

7.



Tali Pramuka

---

8.



Balon

---

9.



Kain Hitam Background

---

#### 4.1.7 Wardrobe

Pada film experimental kali ini penulis menggunakan beberapa pilihan baju untuk memenuhi kebutuhan dalam adegan, seperti pada tabel dibawah ini serta penjelasannya.

Tabel 4.2 *Wardrobe* Film pendek eksperimental

No	Gambar	Keterangan
		<i>Wardrobe</i> terusan warna kulit ini nantinya akan merepresentasikan dia adalah seorang bayi yang akan-baru lahir dan belum mengenakan pakaian apapun dan mewujudkan visual dari bayi yang masih suci.
		<i>Wardrobe</i> menggunakan kemeja putih ini bertujuan untuk memberikan informasi bahwasannya karakter sudah memasuki fase remaja dimana ia mulai mengenal hal-hal yang berbau remaja, dan melangkah ke fase selanjutnya yang belum ia kenal sebelumnya, dan warna putih menjadi penegas bahwasannya kemeja ini adalah yang biasa digunakan remaja pada umumnya seperti fashion atau sesuatu yang mengidentifikasikan karakter memasuki fase remaja.
		<i>Wardrobe</i> gaun ini hanya untuk menegaskan bawasannya si karakter sudah melalui pernikahan dimana dijelaskan pada adegan ini ia harus menikah karena alasan hamil diluar nikah, dan juga menandakan bahwasannya ia telah menjadi wanita <i>independent</i> atau wanita mandiri dan karir.

#### 4.1.8 Scene visual

*Scene* visual ini dibuat untuk mengganti *storyboard* karena pembuatan film pendek experimental ini lebih mementingkan aspek yang memang tidak menggunakan continuity adegan, *property*, atau gerakan maka dari itu pembuatan *Dummy* video diadakan guna untuk membuat contoh visual yang diinginkan pada pembuatan film pendek experimental ini juga dan juga pembahasan tentang *effect editing* yang akan dipakai sedangkan untuk blocking karakter juga memakai video dummy dikarenakan membutuhkan koreografi untuk pemerannya seperti pada video yang akan diputar:

#### 4.1.9 Kebutuhan Alat bantu

Kebutuhan alat bantu dan budgeting sudah dibuat sedemikian rupa guna membuat mempermudah menghitung pengeluaran uang untuk keperluan pembuatan film ini dan juga untuk referensi pembuatan film kedepannya supaya mempunyai pengalaman dalam membuat film yang membutuhkan beberapa alat yang mumpuni, seperti pada gambar dibawah ini:

Tabel 4.3 Tabel List dan *Budget* Kebutuhan alat bantu Film pendek eksperimental

No.	Nama	Total
1.	Baju gaun	400.000
2.	Baju SD/SMP/SMA	100.000
3.	Baju Kemeja putih	150.000
4.	Baju Spandek Kulit	150.000
5.	MUA	500.000
6.	Kolam Renang	180.000
7.	Cat Warna	450.000
8.	Aputure LS 300D Mark II x2	600.000
9.	Aputure light dome	50.000
10.	Backdrop background	100.000
11.	Pemain	500.000
12.	Crew x4 orang	800.000
13.	Musik	1.500.000
14.	Slop rokok	200.000
15.	Filter cahaya mika	150.000

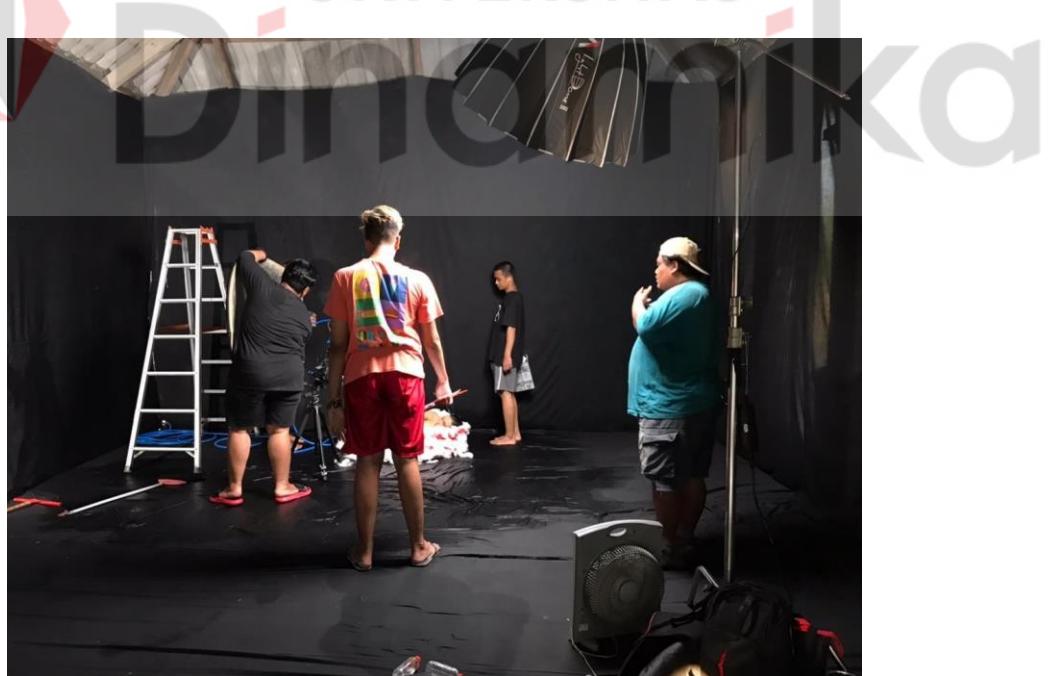
## 4.2 Produksi

Sususan jadwal produksi film experimental.

Tabel 4.4 Jadwal Produksi film pendek eksperimental

No.	Kegiatan	Maret				April				Mei				Juni				Juli			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1.	Meeting Team Produksi																				
2.	Pra Produksi																				
3.	Proses Latian																				
4.	Gladi Bersih																				
5.	Produksi																				
	Pasca Produksi																				

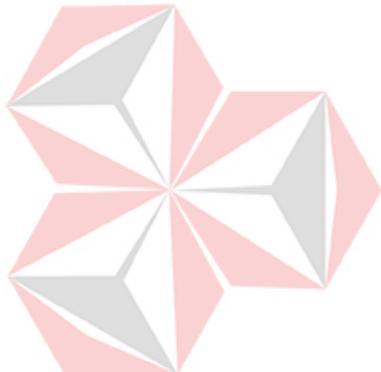
*Behind the scene proses pengambilan gambar*



Gambar 4.5 Proses shooting



Gambar 4.6 Proses shooting



Gambar 4.7 Proses shooting



Gambar 4.8 Proses shooting



Gambar 4.9 Proses shooting



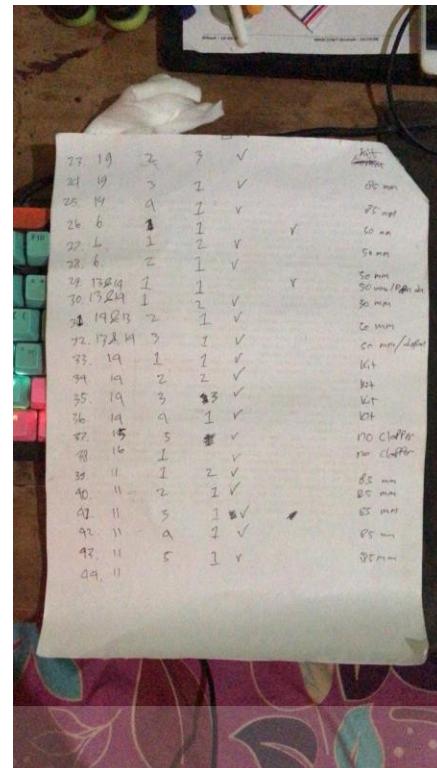
Gambar 4.10 Proses shooting

#### 4.2.1 Script Continuity

Untuk saat produksi Script Continuity juga ditulis demi kebutuhan editing agar lancar dan tidak *miss* komunikasi jobdesk ini diisi sesuai dengan namanya yaitu script continuity atau bisa dipegang oleh astradara, serta berguna untuk pengecekan file yang dicopy supaya aman. *Script Continuity* dapat dilihat pada gambar dibawah ini.

No.	Scene	Shot	Take	Guard	Choice	Note
1.	5	1 (C)	2		✓	50 mm 50 mm
2.	5	1 (C)	3	✓		
3.	6	1 (C)	2		✓	50 mm 50 mm
4.	6	1 (C)	2	✓		
5.	5	mult. AM	3		✓	50 mm
6.	5	mult. AM	8	✓		50 mm
7.	3&9	1	2		✓	50 mm
8.	3&9	2	3		✓	50 mm
9.	3&9	1	4	✓		50 mm
10.	3	2	2	✓		50 mm
11.	9	3	1		✓	50 mm
12.	9	3	2	✓		50 mm
13.	9	4	1		✓	50 mm
14.	9	4	2	✓		50 mm
15.	17&18	1	2		✓	50 mm
16.	17&18	1	3		✓	50 mm
17.	17&18	1	4	✓		50 mm
18.	17&18	2	1	✓		50 mm
19.	17&18	2	2	✓		50 mm
20.	17&18	2	3	✓		50 mm
21.	17&18	2	4	✓		50 mm
22.	17&18	2	5	✓		50 mm

Gambar 4.11 Script Continuity 1



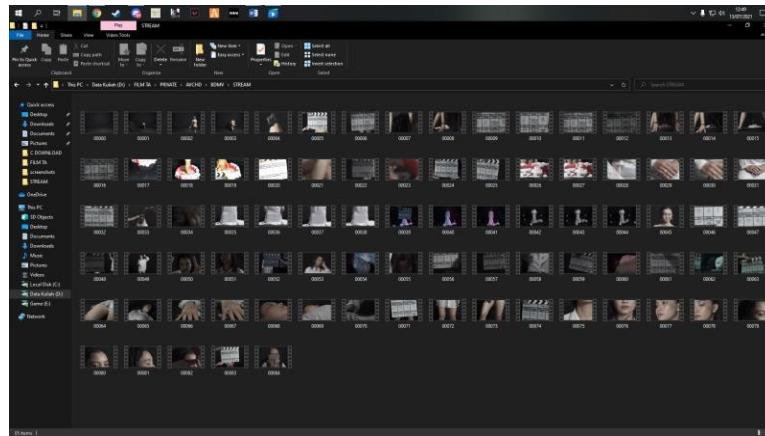
Gambar 4.12 Script Continuity 2

### 4.3 Pasca Produksi

Pada bagian pasca produksi kegiatan yang dilakukan adalah penyusunan file-file yang telah dipindah lalu disatunya menjadi video roughcut yang nantinya akan didiskusikan lebih lanjut, bila sudah *done/fix* karya akan melanjutkan proses ke tahap editing lebih dalam untuk dilakukan *colorgrading*, *sound composing*, dan *export file*.

#### 4.3.1 Editing

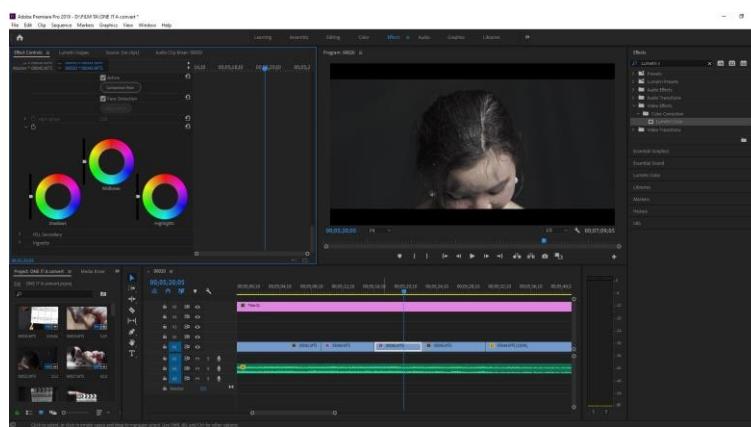
Pada bagian editing ini penulis menyusun gambar dan merancang susunannya bersama tim agar mendapat masukan-masukan yang nantinya akan membuat unsur film ini lebih maksimal dan juga untuk segi audio penulis juga sudah bekerja sama dengan *music composer* dan juga *sound design*. Proses dapat dilihat dibawah ini.



Gambar 4.13 Proses pemilihan gambar



Gambar 4.14 Proses editing video



Gambar 4.15 Proses Color grading video

Dan pada tahapan editing juga dibuatkan ***Merch*** untuk karya film tugas akhir ini supaya nantinya dapat dimiliki oleh peminat dan juga untuk apresiasi dari sang pembuat film, untuk desain dapat dilihat dibawah ini.



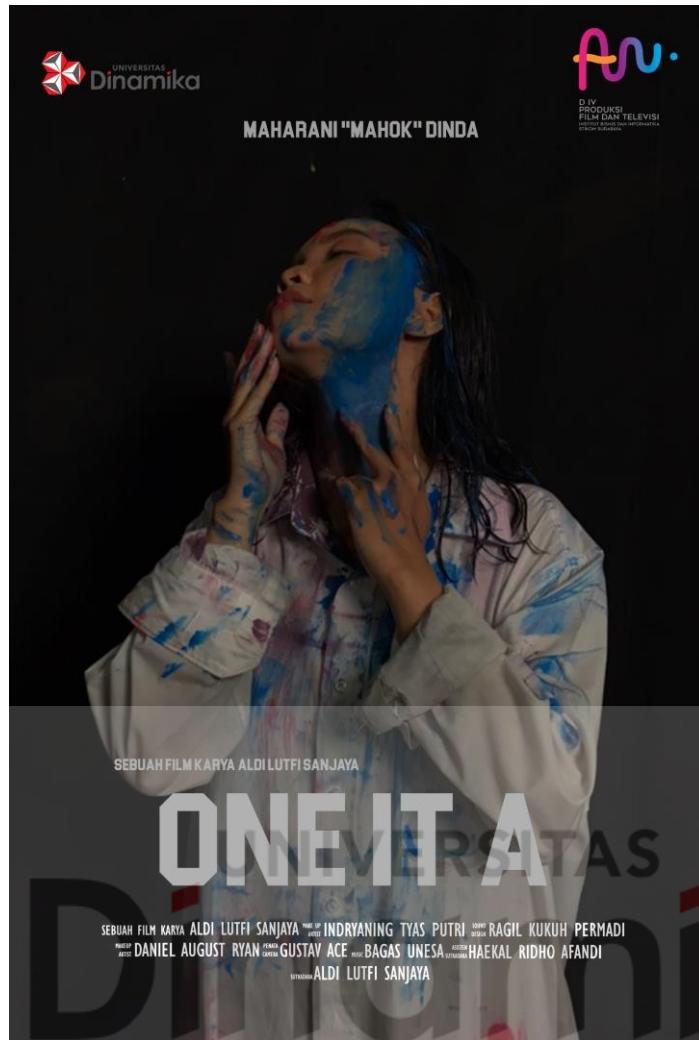
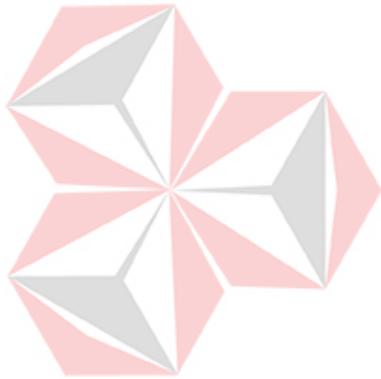
Gambar 4.16 Baju Merch



Gambar 4.17 Tumbler Merch



Gambar 4.18 Mug Merch



Universitas  
Dinamika

Gambar 4.19 Poster Film dan Cover

#### 4.4 Pembahasan

Pada bab pembahasan kali ini, hasil yang telah ditulis pada bagian diatas maka dapat disimpulkan beberapa dari proposal awal yang dibuat ada beberapa bagian yang dirubah demi mengembangkan karya film experimental yang akan dibuat, maka dari itu beberapa bagian yang diubah adalah sebagai berikut:

Pada bagian adegan dimana yang awalnya adalah didalam rumah yang mengidentifikasi bawasannya sang karakter diam dirumah menyendiri dan dirubah mencari didalam sebuah pikiran manusia yang divisualkan dengan background hitam dan beberapa warna yang dimasukkan demi membuat adegan lebih maksimal. Pada bagian tersebut dirubah dikarenakan beberapa alasan yang penulis pikirkan dan konsultasikan kepada beberapa expert dibidangnya dan

mendapatkan kesimpulan bawasannya konsep dalam sebuah pikiran manusia akan lebih membuat karya ini lebih maksimal dan juga dapat mendeliverykan pesan ke penonton.

Pada bagian monologue yang diubah sedikit atau diperbarui menjadi monodance atau monodrama ini dihasilkan dari pemikiran yang dikonsultasikan nantinya akan berdampak pada rancangan dan implementasi akan menjadi lebih maksimal dan lebih bagus visualnya seperti kata Pak Harwi dimana, dimasa modern ini monologue telah berubah menjadi beberapa bagian jenis drama modern yang dapat menjadi monologue, monodance, monodrama, dan monostorytelling. Bahasan itu juga telah ditulis dibuku WS Rendra dan juga dibeberapa buku pada judul yang mengerah pada Permainan Drama Panggung. Penulis juga bertanya mengenai tentang bagimana monologue dan monodance bisa menjadi satu dan masih bisa disebut monologue, hasil yang didapat adalah karya film experimental yang dibuat harus memiliki tarian realis lebih dari lima puluh persen dari yang lainnya yang nantinya akan memfokuskan karya ini menjadi film experimental monologue dan tidak keluar arah menjadi tari kontemporer atau monodance.

Karya yang dibuat ini kedepannya akan dilanjutkan kedalam tahapan yang lebih serius, yakni mulai dari screening film local, pemutaran dipameran, serta kemungkinan akan diajukan ke festival film yang berkaitan.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Kesimpulan**

Proses syuting yang ditempuh cukup panjang mulai dari persiapan tim crew hingga ke pemain, serta pembuatan koreografi untuk kebutuhan gerak yang ingin ditentukan. Jalan cerita yang dipakai memiliki 3 tahapan yaitu awal mula kelahiran, lalu menuju proses remaja, hingga pada akhirnya ke pernikahan. Kebutuhan koreografi juga diiringi dengan dibantunya konsep pemilihan property dan juga SS yang pas untuk membuat kesan dalam adegan terpenuhi, sehingga dapat memberikan pesan yang ingin disampaikan. Keseluruhan pesan yang ingin disampaikan pada karya ini adalah, pentingnya kita menjaga dan lebih memperdulikan remaja yang sedang melewati tahap menuju dewasa, karena dampak yang didapat bila remaja mendapatkan jalan yang salah sangatlah fatal.

#### **5.2 Saran**

Semoga kedepannya karya yang seperti ini lebih diperdalam dalam bidang audio/*sound effect/SFX* untuk hal-hal penunjang dalam adegan pada film dan penonton akan lebih merasakan apa yang ada didalam film itu, dan penonton akan merasa berada didalam film atau merasakan suasannya secara langsung. Emosi yang disampaikan nantinya akan lebih dirasakan dan masuk kedalam pikiran penonton

## DAFTAR PUSTAKA

- Adhitoge. (2013, September 1). *Pengertian film*. Retrieved from adhitoge.wordpress: <https://adhitoge.wordpress.com/2013/09/01/pengertian-film/>
- Dio, G. (2020, September 19). *Pandemi COVID-19 Buat Anak di Blitar Terseret Pergaulan Bebas dan Nikah Dini*. Retrieved from Detik News: <https://news.detik.com/berita-jawa-timur/d-5179353/pandemi-covid-19-buat-anak-di-blitar-terseret-pergaulan-bebas-dan-nikah-dini>
- Don, B. (2020, June 28). *Ex School*. Retrieved from Ex School: <https://ex-school.com/artikel/pemeran-dalam-sebuah-seni-teater>
- Epsikologi. (2019, Oktober 14). *epsikologi*. Retrieved from epsikologi: <https://epsikologi.com/psikologi-cinta/>
- Hall. (2007). Santrock. *Santrock*, 34.
- ids. (2020, August 10). *mengenal film bergenre eksperimental*. Retrieved from idseducation: <https://idseducation.com/mengenal-film-bergenre-eksperimental-definisi-hingga-sejarahnya/>
- M.Prawiro. (2018, 06 05). *Pengertian monologue*. Retrieved from maxmanroe.com: <https://www.maxmanroe.com/vid/umum/pengertian-monolog.html>
- News, O. (2020, Agustus 13). *Akibat Pergaulan Bebas Ratusan Remaja "Terpaksa" Menikah*. Retrieved from Oke News: <https://news.okezone.com/read/2020/08/13/340/2261628/akibat-pergaulan-bebas-ratusan-remaja-terpaksa-menikah>
- Oktiani, V. (2020, January 10). *wolipop lifestyle*. Retrieved from wolipop.detik: <https://wolipop.detik.com/love/d-4854566/ini-arti-cinta-sebenarnya-tanda-cinta-sejati>
- Pratista, H. (2008). *Memahami Film*. Bandung: Homerian Pustaka.
- R.Semiawan, P. (2017). Metode penelitian Kualitatif. In M. Dr.J.R.Raco, *Metode penelitian kualitatif*(p. 19). Jakarta: GRASINDO.
- Roekmana, G. M. (2019). Proses penciptaan teater dalam monolog naskah "berusaha melawan lupa" karya acep zam zam noor pada festival lanjong art festival. *Proses pecinptaan teater*, 1.
- Sugiarto, E. (2017). Menyusun Proposal penelitian kualitatif. In D. Kreatif, *menyusun proposal penelitian kualitatif: skripsi dan tesis* (p. 8). Yogyakarta: Suaka Media.
- Sugiyono. (2005). Metodologi penelitian kualitatif. In Sugiyono, *Kualitatif*(p. 34). Jakarta.
- Sutadi, H. (2014, Maret 10). *pemerintah kabupaten pati*. Retrieved from patikab.go.id: <https://www.patikab.go.id/v2/id/2010/01/24/sejarah-perkembangan-film->

indonesia/

Zai, F. R. (2015, Juni 25). *Kompasiana*. Retrieved from Kompasiana:  
<https://www.kompasiana.com/frans-zai/551066ea813311bf2cbc6c69/cinta-eros-philia-dan-agape>

