



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

**PEMBUATAN FILM PENDEK BERGENRE DRAMA KELUARGA  
TENTANG PENGGEMBALA DOMBA DAN SERIGALA DENGAN  
TEKNIK GABUNGAN *LIVESHOOT* DAN ANIMASI 2D**



**TUGAS AKHIR**

**Program Studi  
D4 Produksi Film dan Televisi**

UNIVERSITAS  
**Dinamika**

**Oleh:**

**Meilina Leksono Putri**

**16510160009**

---

---

**FAKULTAS DESAIN DAN INDUSTRI KREATIF**

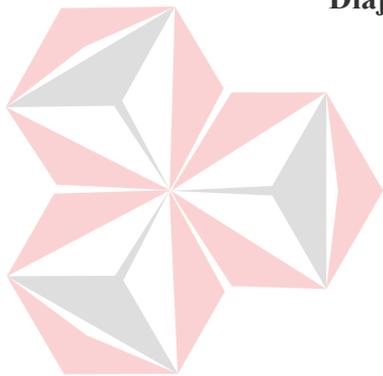
**UNIVERSITAS DINAMIKA**

**2022**

**PEMBUATAN FILM PENDEK BERGENRE DRAMA KELUARGA  
TENTANG PENGGEMBALA DOMBA DAN SERIGALA DENGAN  
TEKNIK GABUNGAN *LIVESHOOT* DAN ANIMASI 2D**

**TUGAS AKHIR**

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



**UNIVERSITAS  
Dinamika**

**Disusun Oleh:**

**Nama : Meilina Leksono Putri  
NIM : 16510160009  
Program Studi : DIV Produksi Film dan Televisi**

**FAKULTAS DESAIN DAN INDUSTRI KREATIF  
UNIVERSITAS DINAMIKA**

**2022**

## Tugas Akhir

### PEMBUATAN FILM PENDEK BERGENRE DRAMA KELUARGA TENTANG PENGGEMBALA DOMBA DAN SERIGALA DENGAN TEKNIK GABUNGAN *LIVESHOOT* DAN ANIMASI 2D

Dipersiapkan dan disusun oleh:

**Meilina Leksono Putri**

**NIM: 16510160009**

Telah diperiksa, diuji, dan disetujui oleh Dewan Penguji

Pada: Jumat, 8 Juli 2022

#### Susunan Dewan Penguji

##### Pembimbing

I. **Karsam, MA., Ph.D**

NIDN. 0705076802

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

NIDN. 0711086702

##### Penguji:

Yunanto Tri Laksono, M.Pd

NIDN. 0704068505

Digitally signed by  
Universitas Dinamika  
Date: 2022.07.27  
12:37:26 +0700'

Universitas Dinamika  
2022.07.27 12:39:46  
+07'00'

Digitally signed by  
Universitas Dinamika  
Date: 2022.07.27  
15:34:17 +0700'

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



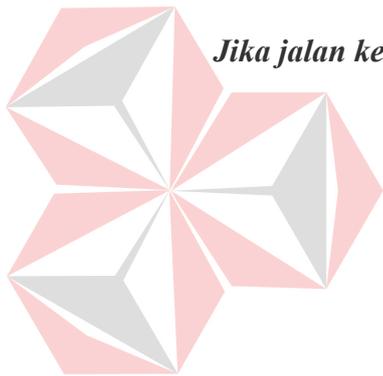
Digitally signed by  
Universitas Dinamika  
Date: 2022.07.29  
08:34:40 +07'00'

**Karsam, MA., Ph.D**

NIDN: 0705076802

Dekan Fakultas Desain dan Industri Kreatif  
UNIVERSITAS DINAMIKA

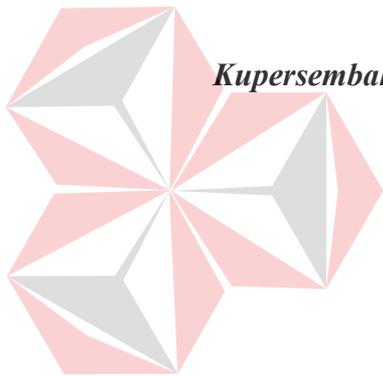
**LEMBAR MOTO**



*Jika jalan keluar di tutup, buatlah jalan keluarmu sendiri!. – Killua Zoldyck*

UNIVERSITAS  
**Dinamika**

## PERSEMBAHAN



*Kupersembahkan untuk Tuhan Yesus Kristus, Orang Tua, Keluarga, Dosen,  
dan Segenap Crew.*

UNIVERSITAS  
**Dinamika**

**PERNYATAAN  
PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN KARYA ILMIAH**

Sebagai mahasiswa Universitas Dinamika, Saya :

Nama : **Meilina Leksono Putri**  
NIM : **16510160009**  
Program Studi : **D4 Produksi Film dan Televisi**  
Fakultas : **Fakultas Desain dan Industri Kreatif**  
Jenis Karya : **Tugas Akhir**  
Judul Karya : **PEMBUATAN FILM PENDEK BERGENRE DRAMA  
KELUARGA TENTANG PENGGEMBALA DOMBA  
DAN SERIGALA DENGAN TEKNIK GABUNGAN  
LIVESHOOT DAN ANIMASI 2D**

Menyatakan dengan 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 diatas 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 diatas adalah hasil karya asli Saya, bukan plagiat baik sebagian maupun keseluruhan. Kutipan, karya, atau pendapat orang lain yang ada dalam karya ilmiah ini semata-mata hanya sebagai rujukan yang dicantumkan dalam Daftar Pustaka Saya.
3. Apabila dikemudian hari ditemukan dan terbukti terdapat tindakan plagiasi 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 sebenar-benarnya.

Surabaya, 8 Juli 2022



Meilina Leksono Putri  
NIM : 16510160009

## ABSTRAK

Pada Tugas Akhir ini, penulis berperan sebagai sutradara akan membuat sebuah film pendek yang terinspirasi dari salah satu cerita rakyat “Penggembala Domba dan Serigala”. Melalui film pendek, penulis akan merepresentasikan kembali nilai dan pesan moral dari cerita anak-anak tentang “Penggembala Domba dan Serigala” dengan lebih menarik. Film pendek tersebut memiliki sasaran penontonnya adalah anak usia 3-5 tahun. Pembungkusan nilai dan moral yang ada pada cerita rakyat tersebut akan ditampilkan dalam sebuah film pendek berdurasi 7-15 menit menggunakan teknik gabungan berupa teknik *liveshoot* dan animasi 2D. Tujuannya supaya dapat menarik audiens untuk memberikan pesan bahwa jangan berbohong karena satu kebohongan akan menghancurkan kepercayaan orang lain melalui karya film pendek “Penggembala Domba dan Serigala”. Dalam proses pembuatan film pendek ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan teknik pengumpulan data berupa wawancara dan studi literatur. Hal tersebut akan didukung dan dibantu pada penerapan teknik *liveshoot* yang memiliki beberapa jenis teknik pengambilan gambar dan animasi 2D yang ekspresif. Pada tahapan pra produksi, pembuatan film diawali dengan pengumpulan data, persiapan naskah, penyutradaraan, tata kamera, dan manajemen produksi. Lalu, pada tahap produksi film pendek diatur dan ditentukan lokasi *shooting*, perekaman, dan teknik pengambilan gambar. Tahap terakhir pembuatan film pendek ditutup dengan tahapan *editing* dan rencana publikasi berupa desain poster, cover DVD dan label DVD.

**Kata Kunci:** *film pendek, cerita rakyat, teknik liveshoot, animasi 2D, Penggembala Domba dan Serigala*



UNIVERSITAS  
Dinamika

## KATA PENGANTAR

Segala puji syukur kehadirat Tuhan Yang Maha Esa. atas segala limpahan rahmat dan kasih sayang-Nya sehingga Tugas Akhir dengan judul "Pembuatan Film Pendek Bergenre Drama Keluarga Tentang Penggembala Domba dan Serigala Dengan Teknik Gabungan Liveshoot Dan Animasi 2D". 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. Karsam MA., Ph.D. selaku Dekan Fakultas Desain dan Industri Kreatif Universitas Dinamika dan selaku Dosen Pembimbing 1.
4. Kaprodi DIV Produksi Film dan Televisi Dr. Muh. Bahrudin, S.Sos., M.Med.Kom.
5. Dosen Pembimbing 2, Ir. Hardman Budiardjo, M.Med.Kom., MOS.
6. Mochammad Rizky Adi Palefi yang selalu membantu dalam proses produksi dan menjadi rekan tim yang baik.
7. Semua pihak yang selalu mendukung, memberi motivasi, dan mendoakan sehingga dapat memudahkan dalam proses pembuatan Tugas Akhir ini dapat berguna dan bermanfaat bagi semua.

Surabaya, 15 Juli 2022

Penulis

## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>ABSTRAK</b> .....	vii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	ix
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xi
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xxii
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	xiii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah.....	4
1.4 Tujuan Penelitian.....	4
1.5 Manfaat Penelitian.....	4
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b> .....	5
2.1 Cerita Rakyat.....	5
2.2 Drama Keluarga.....	6
2.3 Pengertian Film.....	6
2.4 Penyutradaraan.....	7
2.5 Teknik <i>Liveshoot</i> .....	7
2.6 Animasi 2D.....	9
2.7 Genre Film.....	10
2.8 Musik.....	11
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b> .....	13
3.1 Pendekatan Penelitian.....	13
3.2 Objek Penelitian.....	13
3.3 Sumber Data.....	13
3.4 Teknik Pengumpulan Data.....	14
3.5 Wawancara.....	14
3.6 Observasi.....	17
3.7 Studi Literatur.....	17
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN</b> .....	18
4.1 Penyajian Data.....	18
4.1.1 Wawancara.....	18

4.2	Pra Produksi.....	19
4.2.1	Ide.....	20
4.2.2	Konsep.....	20
4.2.3	Profil Film.....	20
4.2.4	Sinopsis.....	21
4.2.5	<i>Storyboard</i> .....	22
4.3	Manajemen Produksi.....	23
4.4	Produksi.....	24
4.4.1	Setting Lokasi.....	24
4.4.2	Setting Perekaman.....	25
4.4.3	Teknik Pengambilan Gambar.....	26
4.5	Rencana Publikasi.....	26
<b>BAB V PENUTUP.....</b>		<b>30</b>
5.1	Kesimpulan.....	30
5.2	Saran.....	30
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>		<b>31</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>		<b>33</b>

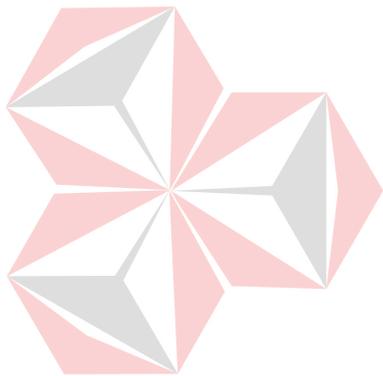


## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Angle Camera.....	8
Gambar 2.2 Type Shoot.....	9
Gambar 4.1 Proses Pembuatan Karya.....	20
Gambar 4.2 Story Board Adegan <i>Liveshoot</i> .....	22
Gambar 4.3 Gambar Mama dan Michelle.....	23
Gambar 4.4 Setting Lokasi.....	25
Gambar 4.5 Setting Lighting.....	25
Gambar 4.6 Setting Properti.....	25
Gambar 4.7 Desain Cover DVD dan label DVD.....	26
Gambar 4.8 Desain Merchandise Baju.....	27
Gambar 4.9 Desain Merchandise Stiker.....	27
Gambar 4.10 Scene 1.....	28
Gambar 4.11 Scene 1&2.....	28
Gambar 4.12 Scene 2.....	28
Gambar 4.13 Scene 3.....	28
Gambar 4.14 Scene 3&4.....	28
Gambar 4.15 Scene 4.....	29
Gambar 4.16 Last Scene.....	29

## DAFTAR TABEL

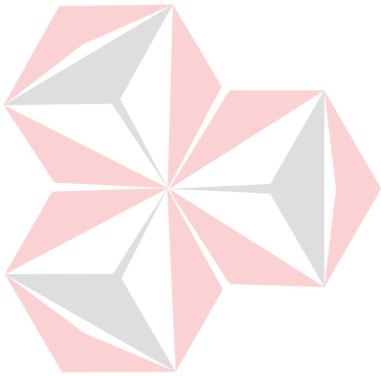
	Halaman
Tabel 4.1 Hasil Analisa Data.....	19
Tabel 4.2 List Alat Produksi.....	23
Tabel 4.3 Anggaran Biaya.....	24
Tabel 4.4 Jadwal Kerja.....	24
Tabel 4.5 Gambaran Scene Lokasi.....	25



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

## DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 Biodata.....	33
Lampiran 2 Hasil Plagiasi Laporan Tugas Akhir.....	34
Lampiran 3 Kartu Bimbingan.....	38
Lampiran 4 Kartu Kegiatan Mengikuti Seminar.....	39



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

# BAB I PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang Masalah

Seiring dengan adanya perkembangan zaman yang dipengaruhi oleh keberadaan teknologi maka memberikan pengaruh terhadap tayangan media. Dalam hal ini tayangan pada media baik media massa maupun media baru cenderung mengikuti permintaan dari audiens. Berdasarkan permasalahan tersebut peneliti berusaha untuk membuat tayangan yang edukatif, informatif, dan memiliki pesan amanat tersendiri yang ingin disampaikan kepada khalayak.

Peneliti berfokus pada target audiens yaitu orang tua dan anak-anak usia 3-5 tahun. Hal ini dikarenakan peneliti merasa tayangan yang dapat mendidik moral dan karakter dasar anak semakin menghilang. Oleh sebab itu, dengan membuat sebuah tayangan berupa film pendek yang diangkat dari kisah “Penggembala Domba dan Serigala” ditujukan untuk memberikan sebuah tayangan edukatif kepada anak-anak. Film pendek tersebut akan dilakukan dengan menerapkan beberapa teknik-teknik tertentu untuk meningkatkan kualitas visual sehingga pesan yang ingin disampaikan dapat tersalurkan kepada audiens secara efektif.

Dalam penelitian ini, penulis memusatkan penelitian pada teknik *liveshoot*. Sedangkan teknik animasi akan diselesaikan oleh penulis yang lainnya. Pada akhir pengerjaan, kedua teknik tersebut akan digabungkan menjadi satu film final. Supaya terlihat lebih *epic* maka multimedia sebagai salah satu media yang bisa menjadi realita kehidupan objek dengan menggunakan *liveshoot* dan *motion graphics*. Kemampuan berkomunikasi dengan cara empatik merupakan salah satu indikator kesuksesan yang biasa dilihat di televisi pada program. Penerapan komunikasi tersebut dengan cara berkomunikasi dengan narasumber, lokasi atau tempat pengambilan video, gerakan dan mimik wajah, penampilan, hingga perilaku.

Kemudian pada level representasi tergambar melalui kamera, dialog, narasi, *editing*, musik, *action* / aksi (Yuliati 2020).

Menurut, Yuda, Y. P., Nur, M, dan Aziz (2019) bahwa multimedia berperan sebagai penyampai informasi atau pesan atas sebuah karya film pendek. Bentuk penyampaiannya bisa dalam bentuk cerita dan video. Jadi, tidak hanya memberikan pembelajaran yang bersifat formal namun juga mampu memberikan sebuah pesan yang dapat diterapkan di kehidupan sehari-hari.

Lebih lanjut, jenis film pendek pada umumnya memiliki durasi selama 8-12 menit dengan menggunakan dua karakter utama yaitu antagonis dan protagonis. Hal yang selaras juga disampaikan oleh Biran (2010) bahwa film pendek tidak jauh berbeda dengan film panjang yang memiliki konflik dan alur yang hampir sama. Oleh sebab durasi dari film pendek itu yang relatif pendek dan singkat sehingga pesan atau inti film yang ingin disampaikan harus tepat, jelas, dan dapat tersampaikan. Karakteristik lainnya dari film pendek, biasanya hanya memiliki satu fokus masalah yang dapat ditunjukkan melalui pengenalan tokoh, pekerjaannya, atau hingga tempat kejadian.

Seiring dengan perkembangan zaman yang ada saat ini, film pun mengalami suatu perkembangan dengan memiliki banyak sekali genre film yang mengandung drama serta cerita keluarga di tengah-tengah masyarakat. Di Indonesia pun, berbagai macam jenis film sudah mulai berkembang. Tidak kalah dengan filmmaker profesional, demikian pula dengan generasi muda Indonesia, yang mulai berkarya dengan film yang bermutu, khususnya di kota-kota besar. Dengan demikian, film pendek menjadi kekuatan generasi muda (Neta, Yulius, and Nasrullah, 2020).

Dengan memperhatikan kesempatan ini maka penulis berencana untuk membuat sebuah karya film pendek dengan sasaran penontonnya adalah anak usia dini. Anak usia dini memiliki pengertian sebagai suatu masa manusia yang membutuhkan perhatian dari orang dewasa dan memiliki keunikan serta berpotensi dan membutuhkan pelayanan yang benar agar potensi yang dimiliki dapat menjadi acuan dalam tahap perkembangan berikutnya (Suryani, 2013).

Film merupakan salah satu media yang tepat dalam membangun kesadaran masyarakat tentang gerakan sosial (Fardani and Lismanda, 2019). Film sebagai

media yang diyakini dapat menjadi perantara penyampaian pesan komunikasi, film diyakini sebagai salah satu media hiburan. Asumsi ini tidak sepenuhnya salah, genre film didominasi oleh cerita komedi, laga dan horor. Masih jarang kita temui film yang mengandung unsur informasi yang dapat memberikan jawaban masalah sosial (Limarga, 2017).

Untuk meningkatkan minat masyarakat dengan kebudayaan Indonesia maka salah satu cara yang akan diterapkan adalah menampilkan suatu cerita rakyat ke dalam bentuk visual, masyarakat modern berkembang dinilai lebih tertarik dengan konten yang dikemas dalam bentuk visual (Panca, 2011).

Dengan demikian, diangkatlah cerita rakyat "Penggembala Domba dan Serigala" yang diterapkan ke dalam bentuk drama keluarga dengan teknik *liveshoot* dan animasi 2D didalamnya. Pemilihan cerita "Penggembala Domba dan Serigala" bertujuan agar masyarakat khususnya para orang tua dapat menyampaikan cerita rakyat ini kepada anak usia dini. Penyampaian cerita rakyat tersebut penting dikenalkan kepada anak karena pada cerita ini memiliki pesan moral yang bersifat mendasar dan perlu diajarkan kepada anak sejak dini bahwa jangan berbohong karena satu kebohongan akan menghancurkan kepercayaan orang lain. Untuk merepresentasikan pesan tersebut maka dipilihlah animasi sebagai sarana untuk menampilkan suatu tayangan yang lebih menarik dan lebih bervariasi.

Pembuatan film pendek "Penggembala Domba dan Serigala" dengan gabungan animasi 2D dan *liveshoot* akan dibuat dalam durasi 7-15 menit. Film pendek dengan mengangkat cerita rakyat "Penggembala Domba dan Serigala" akan membangun karakter penggembala domba yang berbohong dan serigala sebagai tokoh antagonis. Pembentukan karakter ini penting supaya meninggalkan kesan yang kuat bagi penonton dan pesan moral film pendek ini dapat tersampaikan.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, sehingga dapat dirumuskan permasalahan dalam penulisan ini yaitu Bagaimana membuat film pendek bergenre drama keluarga tentang penggembala domba dan serigala dengan teknik gabungan *liveshoot* dan animasi 2d?

### 1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang ada di atas, maka dapat disimpulkan juga batasan masalah yang ada di dalam penelitian ini, yaitu:

1. Topik film bertemakan cerita rakyat “Penggembala Domba dan Serigala”
2. Pesan moral yang dapat dipetik dari film ini adalah jangan berbohong.
3. Pembuatan scene yang berhubungan dengan pengambilan gambar secara *liveshoot*.
4. Target film adalah anak usia dini dengan usia 3-5 tahun.
5. Durasi film antara 7-15 menit tujuan.

### 1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan dari latar belakang dan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian yang hendak dicapai.

1. Menghasilkan film pendek bergenre drama keluarga tentang penggembala domba dan serigala.
2. Membuat film pendek tentang penggembala domba dan serigala dengan teknik gabungan *liveshoot* dan animasi 2D.

### 1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari pembuatan film ini berupa:

1. Memahami bagaimana cara memproduksi sebuah film anak yang ditambahkan animasi 2D didalamnya dengan genre drama.
2. Sebagai referensi dan karya mahasiswa dalam membuat sebuah karya film yang berhubungan dengan tontonan edukasi anak usia 3-5 tahun yang dikemas menarik dengan menambahkan animasi 2D didalamnya.
3. Menambah rasa *awareness* akan tontonan edukasi bagi anak usia 3-5 tahun.

## BAB II LANDASAN TEORI

### 2.1 Cerita Rakyat

Cerita rakyat merupakan cerita yang sudah ada sejak nenek moyang kita. Cerita rakyat mengajarkan makna dari sikap, tingkahlaku, norma dan nilai-nilai yang dimiliki masyarakat Indonesia. Umumnya cerita ini berhubungan erat dengan suatu hal peristiwa. Oleh sebab cerita rakyat memiliki nilai-nilai yang baik maka diangkatlah tema cerita rakyat untuk film anak. Untuk menarik perhatian para penonton dengan sasaran anak-anak maka film ini akan dibuat dengan gabungan antara *liveshoot dengan animasi*. *Live shoot* merupakan rangkaian perekaman tentang manusia, hewan, tumbuhan, atau makhluk hidup lainnya. Seseorang yang memerankan paling tidak memiliki satu atau lebih karakter sehingga menciptakan adegan yang dramatic dan disusun pada suatu proses editing. Urutan ini apabila digabungkan akan menjadi sebuah alur cerita yang dapat menarik perhatian penonton (Neta et al. 2020).

Sedangkan, animasi adalah Teknik penampilan gambar secara berurutan yang disusun secara rapi sehingga penonton merasakan ilustrasi Gerakan yang ada pada tampilan. Obyek-obyek animasi tidak hanya bersifat perubahan gerak namun memberikan tambahan karakter mimik, emosi hingga watak pada obyek yang di animasikan sehingga karakter yang dihasilkan memiliki pengembangan (Arya et al. 2020).

Drama merupakan suatu tema yang lebih menekankan sisi kemanusiaan yang bertujuan agar penonton dapat ikut merasakan kejadian yang sedang dialami sang tokoh. Tidak jarang penonton merasakan hal yang sama dengan tokoh seperti sedih, kecewa, marah, bahagia dan lain-lain. Cerita yang akan diangkat adalah tentang seorang penggembala kambing yang selalu berbohong kepada warga sehingga ia tidak dipercaya lagi oleh warganya.

Alur dari dongeng ini menggunakan alur maju. Kisah dongeng penggembala biri-biri dan serigala ini dimulao dari seorang penggembala yang merasa jenuh dengan kegiatan pekerjaan yang sudah dilaluinya sehari-hari. Penggembala tersebut memutuskan untuk membuat kehebohan dengan berteriak, ia berbohong bahwa ada serigala yang datang menyerangnya. Kebohongan it uterus ia lakukan tidak hanya sekali atau dua kalli. Masyarakat sekitar yang awalnya tulus menolong menjadi sakit hati dan tidak percaya lagi apa kata si penggembala tersebut.

Konflik terjadi ketika sang serigala sungguhan datang dan melahap semua domba milik penggembala itu. Sang penggembala kembali berteriak namun tidak ada satupun warga yang menghampiri karna mereka sudah merasa tertipu nerulang kali. Pada akhirnya, sang penggembala pun hanya bisa menyesali perbuatannya.

## **2.2 Drama Keluarga**

Drama keluarga merupakan sesuatu karya film yang dirancang khusus dengan pengemasan yang menarik dan layak untuk ditonton oleh semua kalangan orang dalam berbagai usia. Isi didalam drama keluarga, kental dengan berbagai unsur nilai-nilai pendidikan yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari. Pengemasan drama juga harus dibuat secara menarik sehingga tidak membosankan penonton (Avrila, 2019).

## **2.3 Pengertian Film**

Film secara istilah memiliki arti rangkaian gambar yang bergerak. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, film memiliki dua arti, film merupakan selaput benda tipis yang terbentuk dari soluloid yang memiliki gambar pnegatif dan gambar positif. Yang kedua, film diartikan sebagai gambaran kehidupan.

Pengertian lainnya menjelaskan bahwa film merupakan gambar yang memiliki suara dikemas dengan permainan kamera, Teknik editing, dan memiliki cerita yang menarik. Media biasanya digunakan sebagai tujuan hiburan, dokumentasi hingga pendidikan karena menyampaikan beberapa informasi dan penjelasan yang memperngaruhi sikap (Neta et al. 2020).

Di dalam pembuatan film, sutradara memiliki fungsi penting dalam tiga fase pembuatan film. Fase pertama yakni pra produksi sutradara akan menentukan

bagian-bagian penting yang harus diambil saat proses syuting. Sutradra juga wajib melakukan survey lokasi terlebih dahulu agar membantu berkembangnya imajinasi sutradara. Setelah itu sutradara harus mencari peran karakter yang cocok dalam film. Setelah pemerannya Sudah ditemukan maka sutradara melakukan pendalaman naskah bersama para pemain film. Setelah pra produksi masuklah tahap yang kedua yakni fase produksi. Sutradara berhak mengatur segala sesuatu proses jalannya produksi dari awal hingga akhir. Setelah selesai masuklah ditahap akhir yakni tahap paska produksi dimana penambahan *dubbing*, efek suara, pembuatan *sound track* hingga *visual effect* yang diperlukan. Setelah semua selesai, film siap untuk didistribusikan.

#### 2.4 Penyutradaraan

Untuk dapat melakukan interpretasi naskah dalam bentuk gambar dan suara maka dibutuhkan penyutradaraan. Dengan ini, penyutradaraan memiliki enam unsur visual yang terdiri darisikap, gerakan anggota badan, perpindahan tempat, ekspresi wajah, tindakan, hingga hubungan perspektif. Penyutradaraan dalam film menjadi penting karena memiliki peran sebagai pedoman dan memberikan makna melalui penciptaan visual dalam film (Shafura dan Sya'dian, 2020).

Dalam sebuah film, penyutradaraan memiliki visi besar yang akan terlihat pada karya film nantinya. Untuk menghidupkan sebuah film dan pesan dalam film dapat tersampaikan maka diperlukan pendekatan yang digunakan dalam setiap adegan. Misalnya, dengan melalui pendekatan referensi adegan, foto, musik, hingga kebiasaan-kebiasaan tokoh (Hirnanda, 2020).

#### 2.5 Teknik *Liveshoot*

Untuk menangkan gambar, *liveshoot* memiliki jenis-jenis *angle*. *Angle* merupakan teknik pengambilan visual dengan memperhatikan sudut pandang kamera sehingga mewujudkan gambar atau video yang menarik dan profesional.

##### 1. Normal Angle / *Eye Level*

Pengambilan gambar dengan Teknik sudut pandang yang normal. Sehingga gambar yang dihasilkan berada sejajar atau lurus dengan sudut pandang mata.

## 2. *High Angle*

Pengambilan gambar pada sudut pandang yang terletak lebih ditinggi. Sehingga gambar yang dihasilkan lebih tinggi dari pandangan manusia.

## 3. *Low Angle*

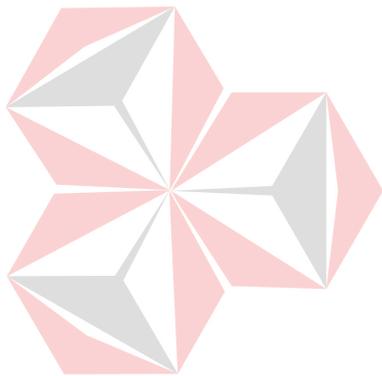
Pengambilan Gambar pada sudut pandang yang lebih rendah. Sehingga gambar yang dihasilkan lebih rendah dari pandangan manusia.

## 4. *Bird Angle*

Pengambilan gambar pada sudut pandang yang sangat tinggi dan jauh. layaknya pandangan burung yang melihat kebawah.

## 5. *Frog Angle*

Pengambilan gambar pada Sudut pandang yang sangat rendah dan dekat dengan objek.



Gambar 2.1 *Angle Camera*  
(Sumber: Arya et al. 2020)

*Type shots* merupakan teori umum yang berhubungan langsung dengan framing. Namun, *type shot* lebih fokus pada pemilihan luas objek yang diambil serta makna yang ingin disampaikan sehingga secara emosional dapat mengenai suatu objek. Macam-macam *Type shot*:

### 1. *Extreme Long Shot* atau *Extreme Wide Shot*

Shot yang ditangkap dengan jarak yang sangat jauh untuk dapat menyaksikan lokasi sebuah kejadian sehingga dapat diketahui posisi objek tersebut.

### 2. *Long Shot* atau *Wide shot*

Sama halnya seperti extreme long shot, tapi pada long shot padangan lebih dekat sehingga objek yang diperlihatkan agak jelas.

### 3. *Medium Long Shot* atau *Medium Wide shot*

Pengambilan dengan jarak sedang. Objek yang terlihat hanya menampilkan separuh badannya saja. Tujuannya untuk memperlihatkan aktivitas objek.

### 4. *Close Up*

Shot tipe ini membuat pengambilan gambar secara dekat, biasanya titik perhatian utama ialah objek dengan latar sangat sedikit. Khusus untuk objek manusia biasanya pengambilan gambar diambil dari bahu sampai atas kepala. Jenis ini bertujuan untuk menekankan ekspresi.

### 5. *Medium Close Up*

Shot tipe ini memiliki kesan dengan amat dekat, terlihat sama dengan *close up* namun pada shot tipe ini jarak antar objek sedikit lebih jauh, untuk objek manusia biasanya menggunakan shot dilakukan dari atas kepala sampai dada atau pinggang. Shot jenis ini bertujuan untuk menunjukkan ekspresi objek secara lekat.

### 6. *Extreme Close Up*

Shot tipe ini terlihat sangat dekat dan detail, objek menjadi fokus utama saat pengambilan gambar sehingga dapat mengisi seluruh layar, biasanya digunakan untuk menampilkan detail emosi bagian tertentu dari tubuh manusia.



Gambar 2.2 *Type Shoot*

Sumber: (Arya et al. 2020)

## 2.6 Animasi 2D

Animasi 2D merupakan bagian dari jenis animasi pada bentuk dua dimensi, yakni animator 2D menciptakan gambar & karakter pada format dua dimensi dan menghidupkannya dengan cara menggunakan gerakan. Jenis animasi ini dipercaya menjadi bentuk animasi tradisional menggunakan karakteristik karakter polos, nir bervolume, hanya berkecimpung ke atas, bawah, kiri dan kanan.

Salah satu contoh dari animasi 2D terdapat pada serial kartun yg ditonton misalnya kartun Tom & Jerry, Scooby Doo, atau Spongebob Squarepants. Salah satu contoh animasi 2D karya anak bangsa yg modern merupakan Si Juki The Movie yg terinspirasi menurut komik terkenal berdari Indonesia.

Terdapat beberapa karakter hingga objek pada animasi 2D hanya terdiri menurut panjang atau tinggi & lebar, yaitu koordinat X (dimensi horizontal) & Y (dimensi vertikal). Dengan begitu, gambar yg didapatkan tidak terlalu konkret atau kurang realistis. Objek dan karakter umumnya digambar dengan tanpa bayangan. Untuk warnanya juga kurang bervariasi.

Pada dasarnya, objek atau karakter pada animasi 2D dibentuk menggunakan cara digambar dalam sebuah bagian atas datar. Setiap gerakan karakter wajib dibentuk per frame menggunakan gambar tangan. Meski waktu ini teknologi telah sangat berkembang & poly animator 2D yang memanfaatkan aplikasi buat menciptakan animasi, adegan pertama pada animasi wajib dibentuk menggunakan tangan & aplikasi nantinya akan membuat residu urutan mobilitas secara otomatis.

## 2.7 Genre Film

Menurut Panca (2011), genre film merupakan jenis atau tema sebuah film berdasarkan keseluruhan dari alur ceritanya. Hal ini diaplikasikan guna mempermudah penonton untuk menentukan dan memilih film apa yang akan digemari untuk tonton. Genre film terdapat beberapa macam, antara lain:

### 1. Genre Film *Action Laga*

Genre *film Action Laga* biasanya bercerita tentang perjuangan seorang tokoh yang memakai berbagai cara supaya tetap bertahan hidup dengan diselingi adegan pertarungan.

### 2. Genre Film Komedi

Genre film ini merupakan film-film yang mengandalkan kelucuan hingga keanehan baik dari segi cerita maupun dari segi penokohan.

### 3. Genre Film Horor

Genre film Horor merupakan misteri, biasanya berisi cerita yang berada di luar akal manusia.

### 4. Genre Film Thriller

Genre film ini yaitu selalu mengunggulkan ketegangan dan rasa takut yang dirancang namun tidak jauh dari unsur logika ataupun seperti pembunuhan.

### 5. Genre Film Ilmiah

Genre film seperti ini biasanya disebut sebagai sci-fi. Penokohan ilmuan akan selalu dihadirkan dalam genre film ini dikarenakan apa yang mereka hasilkan akan menjadi penyebab konflik utama dalam alur cerita.

### 6. Genre Keluarga

Sebuah genre film yang dibuat dan dirancang secara menarik dengan tujuan untuk ditonton oleh seluruh kalangan usia.

### 7. Genre Film Drama

Genre film ini biasanya lebih banyak digemari oleh penonton karena dianggap sebagai gambaran kisah nyata sebuah kehidupan dan penonton dapat ikut merasakan secara langsung adegan dalam film.

### 8. Genre Film Romantis

Genre film ini menceritakan romansa cinta sepasang kekasih. Kebanyakan penonton yang melihat akan terbawa kedalam suasana romantis yang diperankan oleh pemainnya dan ikut merasakan perasaan suasana yang ada didalamnya.

## 2.8 Musik

Musik adalah salah satu media yang sangat efektif pada pengungkapan sebuah pesan. Salah satunya adalah musik tradisional yakni merupakan kesenian yang mempunyai peluang guna dilibatkan dalam berbagai proses belajar siswa-siswi pendidikan anak usia dini. Dalam penelitian (Rosydiana, 2017) menyimpulkan bahwa dengan menggunakan dan menggunakan alat musik tradisional angklung terbukti menjadi peningkatan kecerdasan pada anak pada usia 5-6 tahun.

Menurut Miarso beropini bahwa "Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dipakai sebagai menyalurkan amanat sehingga dapat merangsang

pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan pada yang belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar". Selain itu menurut terdapat enam jenis dasar dari media pembelajaran, yaitu: Teks. Merupakan sebuah elemen dasar dalam menyampaikan suatu informasi yang mempunyai berbagai jenis dalam bentuk tulisan yang berupaya memberi daya tarik pada penyampaian fakta (Panca, 2011). Media audio membantu membicarakan maklumat dengan lebih berkesan dan membantu meningkatkan daya tarik terhadap suatu persembahan. Jenis audio termasuk suara latar, musik, atau rekaman suara, dan lainnya. Media yang dapat memberikan rangsangan-rangsangan visual seperti gambar/photo, sketsa, diagram, bagan, grafik, kartun, poster dan lainnya. Media proyeksi gerak. Termasuk di dalamnya film gerak, film gelang, program TV, video kaset. Benda-benda tiruan/miniatur. Termasuk didalamnya benda-benda tiga dimensi yang dapat disentuh dan diraba oleh siswa. Media ini dibuat mengatasi keterbatasan baik obyek maupun situasi sehingga proses pembelajaran tetap berjalan dengan baik. Manusia. Termasuk di dalamnya guru, siswa, atau pakar/ahli di bidang/materi tertentu.

Tidak hanya itu musik juga dianggap pada mengkomunikasikan pesan, dalam kegiatan mendengarkan gunanya untuk meningkatkan keterampilan mendengar secara diskriminatif. Kegiatan mendengarkan musik juga ditujukan untuk meningkatkan kepekaan terhadap sebuah pola irama, menciptakan suasana hati, meningkatkan kepekaan terhadap isi dan pesan yang dikemas dalam musik maupun visual yang ada pada dalamnya.

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **3.1 Pendekatan Penelitian**

Tugas Akhir ini menggunakan pendekatan metodologi kualitatif. Pendekatan penelitian kualitatif ini dipilih dalam Tugas Akhir ini untuk mempermudah penulis dalam melakukan pendekatan khususnya ketika melakukan pemetaan cerita rakyat “Penggembala Domba dan Serigala”. Dengan menggunakan pendekatan kualitatif maka dapat memperoleh data kualitatif mengenai urgensi dari penyampaian ulang pesan moral dalam cerita rakyat “Penggembala Domba dan Serigala” untuk anak usia dini melalui film pendek dengan teknik *liveshoot* dan animasi 2D.

#### **3.2 Objek Penelitian**

Objek penelitian yang ada didalam Tugas Akhir ini adalah, menyampaikan pesan moral dari sebuah cerita rakyat “Penggembala Domba dan Serigala” kepada anak-anak usia 3-5 tahun dengan membuat sebuah karya film pendek bergenre drama keluarga. Film pendek akan dibuat dalam durasi 7-15 menit. Dengan dibuatnya film pendek tersebut maka pesan bahwa jangan berbohong karena dapat menghancurkan kepercayaan orang lain dapat tersampaikan secara baik sekaligus menarik. Hal tersebut dilakukan dengan menambahkan teknik gabungan *liveshoot* dan animasi 2D. Di dalam penelitian ini fokus pada mekanisme pembuatan film dan nilai yang terkandung di dalam film keluarga yang diangkat dari sebuah cerita rakyat. Nilai dan norma serta pesan sosial yang terkandung di dalam film ini akan menjadi bagian penting unsur intrinsik film, sedangkan mekanisme pembuatan film akan menjadi unsur ekstrinsik film pendek.

#### **3.3 Sumber Data**

Untuk mempermudah dan menambah bahan pertimbangan referensi dari penulis maka digunakannya sumber data sekunder. Data sekunder digunakan karena memiliki efektivitas yang lebih daripada data primer untuk mengetahui urgensi dari pembuatan film pendek “Penggembala Domba dan Serigala”.

Adapun beberapa sumber data sekunder yang dipilih untuk keperluan pembuatan film pendek tersebut yaitu film pendek, teknik *liveshoot*, dan animasi 2D.

Penulis melakukan dua metode yaitu wawancara dan studi literatur mengenai film pendek, teknik *liveshoot* dan animasi 2D sebagai data yang dihimpun. Studi literatur dilaksanakan guna mendapatkan keaslian dari data yang sudah diterbitkan baik dari buku-buku hingga dari jurnal dan laporan penelitian yang sudah ada sebelumnya, yang nantinya akan digunakan untuk bahan pendukung pembuatan sebuah Film dengan gabungan *liveshoot* dan animasi 2D.

### 3.4 Teknik Pengumpulan Data

Teknik yang digunakan dalam pengumpulan data pada kegiatan Tugas Akhir ini agar dalam proses pembuatan karya film dapat mencapai tujuan. Dalam menciptakan sebuah karya film drama khususnya diprioritaskan sebagai penelitian ini dilakukan dengan teknik dokumentasi dan studi komparasi (Silalahi 2012) untuk mencari nilai film pendek, disisi lain dokumentasi dan dilakukan untuk memperkaya objek-objek pembuatan film dan menambah estetika (Yuliati 2020). Selain itu, data juga dikumpulkan melalui proses wawancara dan studi komparasi. Hal ini penulis lakukan agar mendapatkan data yang diperlukan seputar film pendek, teknik *liveshoot*, dan animasi 2D.

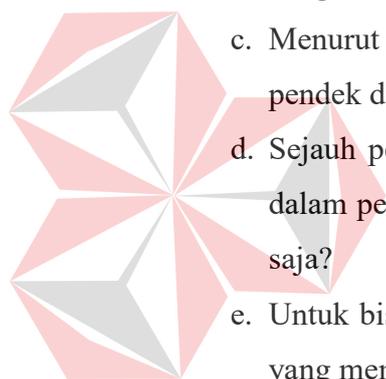
### 3.5 Wawancara

Salah satu teknik pengumpulan data yang penulis gunakan adalah wawancara. Proses wawancara akan dilakukan dengan pakar ahli dibidang film bergenre drama tontonan anak usia dini dan pakar animasi 2D dalam bidang Film. Lebih lengkapnya, berikut ini beberapa list pertanyaan yang akan diajukan pada proses wawancara.

1. Sutradara mengenai teknik *liveshoot*.
  - a. Menurut bapak/ibu mengapa teknik *liveshoot* cocok digunakan dalam pembuatan film pendek daripada teknik lainnya?
  - b. Bagaimana teknik *liveshoot* yang sesuai untuk digunakan dalam pembuatan film pendek supaya dapat menyampaikan pesan moral dari film tersebut?

- c. Menurut pengetahuan dan pengalaman bapak/ibu cara pemetaan teknik *liveshoot* yang dirasa sesuai digunakan di setiap *scene* pada pembuatan film pendek?
  - d. Bagaimana manajemen penerapan teknik *liveshoot* nantinya dalam pembuatan film sehingga penonton akan menikmati *angel camera* dari film tersebut?
  - e. Dalam teknik *liveshoot* ada beberapa pilihan teknik pengambilan gambar, lalu untuk pembuatan film pendek sendiri lebih baik menerapkan teknik pengambilan gambar yang mana saja?
  - f. Untuk mampu menarik perhatian dari penonton menurut bapak/ibu lebih cocok menggunakan bervariasi teknik pengambilan gambar pada teknik *liveshoot* atau hanya menggunakan satu teknik pengambilan saja?
  - g. Menurut bapak/ibu apa saja bahan pertimbangan yang membuat teknik *liveshoot* ini pantas untuk diterapkan pada film pendek terlebih lagi sasaran audiensnya adalah anak-anak?
  - h. Pemilihan teknik *liveshoot* dalam pembuatan film pendek “Penggembala Domba dan Serigala” ini pastinya tidak akan mudah lalu ketika menemui kendala, menurut bapak/ibu langkah antisipasi apa saja bisa digunakan?
2. Narasumber dengan latar belakang pendidikan animasi 2D.
- a. Menurut bapak/ibu di era globalisasi yang ada saat ini dengan berbagai kemajuan teknologi yang ada apakah animasi 2D masih bisa menarik perhatian audiens?
  - b. Mengapa animasi 2D dirasa masih sering diterapkan dalam pembuatan berbagai karya video seperti film, film pendek, hingga kartun terlepas dari kemudahan tekniknya?
  - c. Menurut bapak/ibu hal/poin-poin yang perlu diperhatikan ketika menerapkan animasi 2D dalam karya film pendeknya?
  - d. Sejauh sepengetahuan bapak/ibu di zaman sekarang apakah pembuatan film animasi 2D semakin dipersulit atau dipermudah lalu apa saja yang membuat hal itu dipersulit atau dipermudah?
  - e. Hal apa saja yang bapak/ibu alami/pahami ketika mempelajari animasi 2D khususnya pada pembuatan film pendek?

- f. Menurut bapak/ibu teknik apa saja yang perlu dikuasai untuk membuat sebuah film pendek menggunakan animasi 2D?
  - g. Sejauh mana tingkat keefektifan dari animasi 2D ketika akan digunakan dalam pembuatan film pendek menurut bapak/ibu daripada film dengan animasi 3D?
  - h. Pengalaman menarik seperti apa yang akan didapatkan oleh penonton ketika melihat sebuah film pendek dengan animasi 2D?
3. Animator pembuat film animasi 2D.
- a. Mengapa bapak/ibu merasa tertarik menjadi seorang animator lalu lebih mudah dapat pembuatan animasi 2D untuk video biasa atau untuk film pendek?
  - b. Teknik apa saja atau komponen yang perlu diperhatikan ketika membuat film dengan animasi 2D sejauh bapak/ibu ketahui?
  - c. Menurut bapak/ibu butuh waktu berapa lama dalam proses pembuatan film pendek dengan animasi 2D?
  - d. Sejauh pengalaman yang dimiliki bapak/ibu kerumitan atau kekompleksan dalam pembuatan film pendek dengan animasi 2D itu berbentuk seperti apa saja?
  - e. Untuk bisa menghasilkan sebuah tayangan film pendek dengan animasi 2D yang memiliki kualitas tinggi maka apa saja hal yang perlu dilakukan?
  - f. Perangkat lunak apa saja yang mungkin bapak/ibu rekomendasikan untuk pembuatan film pendek dengan animasi 2D, beserta dengan penjelasannya?
  - g. Menurut bapak/ibu apa saja kelebihan dan kelemahan dari penggunaan animasi 2D dalam pembuatan film pendek daripada bentuk/teknik lainnya?
  - h. Dalam pembuatan film pendek dengan menggunakan animasi 2D, apa yang bisa dilakukan supaya bisa membuat animasi dan karakter film pendek tersebut terlihat ekspresif serta mampu menyampaikan emosi maupun pesannya?
4. Narasumber sebagai sutradara perfilman
- a. Menurut Bapak/Ibu, apa pengertian film dan untuk dikatakan sebagai sebuah film apakah ada persyaratan tertentu?



- b. Bagaimana pembuatan sebuah film dapat terlaksana dan apakah terdapat sebuah kaidah-kaidah tertentu?
- c. Dalam pembuatan film pastinya terdapat berbagai teknik, namun pada penelitian ini difokuskan pada teknik *liveshoot* dan animasi 2d. Lalu, menurut Bapak/Ibu, apa yang membedakan antara teknik *liveshoot* dan animasi 2d dalam pembuatan sebuah film?

### 3.6 Observasi

Pengertian observasi secara umum merupakan sebuah kegiatan yang dilakukan untuk memahami suatu fenomena terhadap proses atau objek yang dituju. Observasi menjadi salah satu cara untuk mendapatkan informasi pendukung yang diperlukan dalam melanjutkan sebuah penelitian. Metode observasi cukup mudah untuk dilakukan dengan berkunjung ke lokasi yang bersangkutan sehingga dapat melihat pemetaan informasi secara langsung. Hal tersebut selaras dengan Riduwan (2004: 104) bahwa observasi merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan oleh penulis dengan melakukan pengamatan secara langsung ke objek yang dituju sehingga dapat melihat lebih dekat kegiatan yang sedang dilakukan. Observasi pada penelitian ini akan ditunjukkan untuk mencari dan melengkapi data terkait film pendek, teknik *liveshoot* dan animasi 2D serta untuk persiapan pembuatan film pendek.

### 3.7 Studi Literatur

Selain menggunakan wawancara sebagai teknik pengumpulan data. Penulis juga menerapkan studi literatur sebagai pelengkap. Studi literatur ini dilakukan untuk mendapatkan berbagai data yang dapat mendukung dan membantu dalam proses pembuatan film pendek “Penggembala Domba dan Serigala” menggunakan teknik *liveshoot* dan animasi 2D. Adapun beberapa referensi-referensi yang digunakan untuk mendukung data tersebut.

1. Pengertian dan konsep film pendek.
2. Konsep teknik *liveshoot*.
3. Pengertian dan konsep animasi 2D khususnya pada pembuatan film pendek.

## **BAB IV**

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pada bagian dari hasil dan pembahasan akan dijelaskan secara rinci mengenai proses pembuatan film pendek *Pengembala Domba dan Serigala*. Pembahasan akan dimulai dari tahap pra produksi hingga tahap publikasi.

#### **4.1 Penyajian Data**

Subyek didalam penelitian ini memiliki 3 (Tiga) orang narasumber, Krisna Yuwono Fora, M.T., ACA sebagai seorang yang berpengalaman dibidang animasi, Haekal Ridho Afandi, STT., M.Sn sebagai sutradara perfilman, dan Elia Pramana Putra, S.Tr.K.M. sebagai pakar dari bidang animasi yang telah berhasil membuat karya animasi serta secara aktif sebagai dosen pengajar bidang animasi.

##### **4.1.1 Wawancara**

Pelaksanaan wawancara ini dilakukan secara online melalui google meet. Hal tersebut karena penelitian ini dilakukan padamasa covid-19. Penelitian ini juga dilaksanakan di rumah penulis dengan subyek penelitian yaitu:

Subyek penyutradaraan yaitu Ridho Afandi, STT., M. Sn (penyutradaraan)

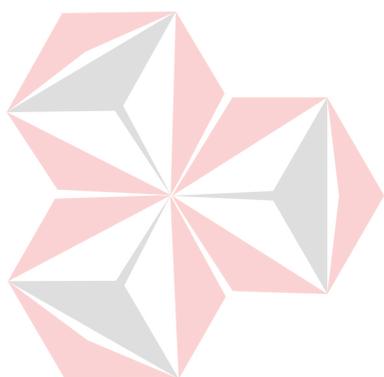
Hasil wawancara dari subyek menjelaskan mengenai perbedaan antara animasi dan *liveshoot*. Menurut narasumber, oleh sebab pengganti dari suatu yang tak bisa di lakukan oleh *liveshoot*. *Liveshoot* dilakukan riil dengan kejadian dilokasi, sedangkan animasi bisa di gantikan dengan 2d 3d benda atau orang namun pergerakan tidak lazim dilakukan oleh *live shoot*. Contoh *stopmo* termasuk animasi akan tetapi itu bisa orang atau benda.

Menurut narasumber, film merupakan rangkaian video yag digabung menjadi sebuah cerita yang bisa di nikmati oleh khalayak umum. Drama sebuah cerita dari adaptasi gambaran kehidupan yang di tuangkan ke dalam sebuah film. Dalam pembuatannya harus sesuai dengan kaidah film seperti nilai, estetika, dan tidak melanggar batasan 30 derajat. Dalam pembuatan film dapat menggunakan banyak kamera agar menghindari anak-anak melihat kamera, yang kedua menggunakan cermin agar sang anak fokus melihat cermin dari pada kamera. Selain itu, dari

sekian banyaknya teknik dalam perfilman, terdapat perbedaan antara animasi 2d dengan *liveshoot*. *Liveshoot* dilakukan secara riil dengan kejadian langsung dilokasi, sedangkan animasi bisa di gantikan dengan 2d,3d, dan benda. Namun semua pergerakan tidak lazim yang tidak dapat dilakukan oleh *live shoot* dapat dikerjakan oleh animasi.

Tabel 4.1 Hasil Analisa Data

No	Bahasan	Literatur	Wawancara
1.	Film pendek	Film naratif yang	Hampir mirip
2.	Teknik	setiap adegannya	dengan film panjang
3.	<i>liveshoot</i>	sudah dirancang.	namun berbeda pada
	Animasi 2D	Teknik	durasi dan alurnya
		pengambilan	yang lebih pendek.
		gambar dengan	Proses syuting film
		memperhatikan	pendek akan lebih
		<i>angle</i> kamera.	mudah jika sudah
		Pembuatan	menentukan posisi
		karakter atau	pengambilan
		gambar hanya	gambaranya atau
		menggunakan	<i>liveshoot</i> .
		dua dimensi saja.	Tampilan
			ilustrasi/gambar dari
			setiap adegan
			menggunakan dua
			dimensi seperti
			kartu/animasi.

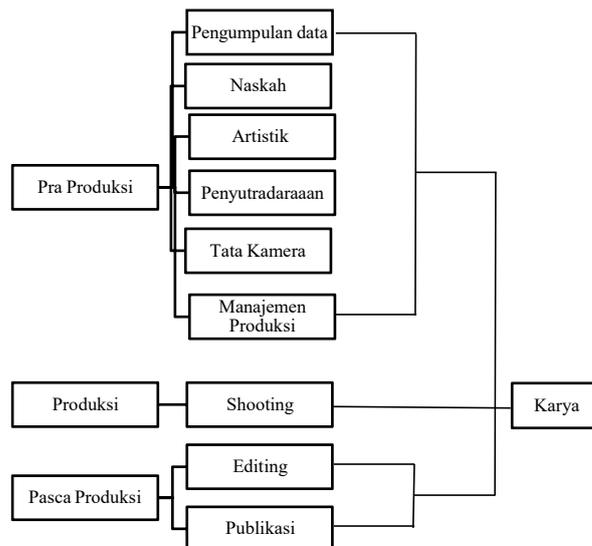


UNIVERSITAS  
Dindamika

## 4.2 Pra Produksi

Pada perancangan pembuatan sebuah karya, penulis harus memiliki beberapa langkah yang dapat dilakukan dalam proses pembuatan karya film. (lihat gambar

### 4.1 Proses Pembuatan Karya)



Gambar 4.1 Proses Pembuatan Karya

#### 4.2.1 Ide

Ide berawal dari keinginan penulis beserta tim untuk mengenalkan kembali dongeng yang kini kian menghilang. Dengan memvisualkannya animasi 2D digabung dengan *liveshoot* agar terlihat menarik dan interaktif, bagi kalangan anak-anak umur 3 sampai 5 tahun.

#### 4.2.2 Konsep

Dengan menggabungkan teknik *liveshoot* dan animasi 2D yang berbasis *superimpose* yakni penggabungan beberapa gambar atau *shoot*. Konsep nya mengacu pada transisi pada awal buku dongeng di buka dari *liveshoot* yang muncul kupu-kupu. Kupu-kupu tersebut menggambarkan sebagaimana anak itu mencermati cerita dongeng tersebut.

#### 4.2.3 Profil Film

Pengembala Domba dan Serigala merupakan salah satu kisah fabel karangan Aesop pengarang fable populer di Yunani menggunakan judul "*The Boy Who Cried Wolf*" yang dimuat sang Perry Indeks No. 210. Cerita ini diadaptasi oleh Louis Untemeyer pada tahun 1965 untuk pertama kalinya kemudian di publikasikan dan di terjemahkan dengan versi baru oleh Laura Gibbs dalam tahun 2002. Cerita

Pengembala Domba dan Serigala merupakan bagian dari buku yang paling banyak dibaca di dunia selain alkitab dan buku ini sudah diterjemahkan dalam banyak sekali bahasa di dunia dan dibaca oleh semua kalangan mulai berdasarkan anak-anak sampai dewasa.

Menurut Kusumarwardani (2020) cerita Pengembala Domba dan Serigala ini mengajarkan bahwa kejujuran merupakan hal yang penting, sekali saja kebohongan dilakukan akan sulit sekali orang lain akan percaya kepada kita, cerita ini pula mengajarkan agar selalu menghargai kebaikan orang lain dan tidak menyia-nyiakan kesempatan yang sudah diberikan. Dongeng ini memang memiliki banyak versi, salah satunya yang cukup lama adalah dibuat oleh John Hookham Frere di tahun 1830. Namun, versinya ini disadur oleh banyak penulis sehingga bisa dinikmati oleh anak-anak.

#### 4.2.4 Sinopsis

Seorang ibu yang menceritakan dongeng kepada sang anak agar lekas tidur. Bukannya tertidur, sang anak terus saja berimajinasi seolah ia berada dalam cerita dongeng tersebut.

Pada cerita *Pengembala Domba dan Serigala*, sang Pengembala sangat senang untuk menggoda masyarakat sekitar dengan cara membohongi mereka. Dengan adanya cerita ini, penonton menjadi mengerti sebab dari senang berbohong, yakni orang lain yang dibohongi tidak akan mudah percaya lagi.

Konon katanya, anak yang lebih gemar akan cerita yang dibaca sendiri atau diceritakan akan tumbuh menjadi pribadi yang memiliki daya imajinasi dan khayal yang lebih tinggi. Sehingga cerita ini menjadikan anak harus menggambarkan sendiri latar belakang cerita, yaitu padang rumput yang amat luas tempat dimana Fikri menggembalakan domba-dombanya. Anak-anak menjadi lebih imajinatif dan kreatif karena tidak selalu diberikan suguhan suatu gambar secara langsung tetapi harus membayangkan sendiri terlebih dahulu di benak mereka masing-masing.

Era digitalisasi yang telah berkembang, beresiko memengaruhi beberapa kata bahasa Indonesia. Orang-orang menjadi lebih sering menggunakan bahasa yang tidak baku atau gaul. Cerita mengenai *Pengembala Domba dan*

*Serigala* menggunakan bahasa Indonesia yang baku tetapi tidak kaku. Pemilihan kata-kata yang menarik dan bersifat jenaka sehingga dapat dimengerti oleh anak.

Selain bersifat edukatif, cerita ini juga mampu memberikan hiburan anak-anak. Fikri merupakan seorang penggembala yang memiliki sifat layaknya anak-anak. Ia kerap merasa bosan dan jenuh. Saat bosan muncul, Fikri akan bertindak jahil terhadap orang lain. Saat membaca atau mendengar cerita ini, anak akan lebih dapat mencerminkan diri mereka dengan Fikri. Anak-anak pasti ikut tertawa saat Fikri berhasil menjahili penduduk kampungnya. Menariknya cerita ini ternyata mampu memberikan edukasi dengan cara yang lebih santai dan menghibur.

#### 4.2.5 StoryBoard



Gambar 4.2 Story Board Adegan *Liveshoot*

#### Karakter Pada Adegan *Liveshoot*

1. Ibu, umur 35, karakter ibu rumah tangga yang murah hati dan bijaksana.
2. Anak, Perempuan, umur 5 tahun, murah hati, imajinatif, kritis.



Gambar 4.3 Gambar Mama dan Michelle

### 4.3 Manajemen Produksi

Sebagai sutradara, pada tahap manajemen dalam produksi penulis melakukan pemilihan dan pendataan alat yang akan digunakan untuk mendukung proses produksi.

#### 1. Sarana Prasarana

Sebelum melaksanakan proses produksi, sangat diperlukan adanya *list* alat produksi untuk menunjang berjalannya proses produksi agar terlaksana secara baik. *List* alat produksi dapat dilihat pada tabel 4.2.

Tabel 4.2 *List* Alat Produksi

No.	Nama Alat	Jumlah
1.	Laptop	1 Buah
2.	Komputer	1 Buah
3.	Clapper	1 Buah
4.	Kamera	3 Buah
5.	Lighting	3 Buah
6.	Hard Disk	1 Buah
7.	Recorder	1 Buah

## 2. Anggaran Biaya

Hal dasar yang dilakukan sebelum melakukan proses produksi diperlukan adanya Anggaran Biaya guna menunjang proses produksi. Anggaran biaya dapat dilihat pada tabel 4.3.

Tabel 4.3 Anggaran Biaya

NO	KOMPONEN BUDGED	KETERANGAN	HARGA
1	Konsumsi Talent	2 x 25.000	50.000
2	Teknik	1.500.000	1.500.000
3	Konsumsi Crew	3 x 20.000	60.000
4	Akomodasi	300.000	300.000
5	Fee Talent	2 x 200.000	400.000
		Total :	2.310.000

## 3. Jadwal Kerja

Tabel 4.4 Jadwal Kerja

No.	Kegiatan	April				Mei				Juni				Juli			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1.	Menentukan jobdesk																
2.	Menentukan lagu																
3.	Ide dan konsep																
4.	Produksi																
5.	Produksi animasi																
6.	Editing																
7.	Screening																

### 4.4 Produksi

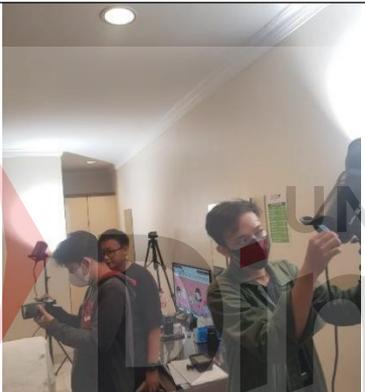
Semua rancangan yang telah dibuat dan tersusun pada tahapan pra produksi secara keseluruhan diaplikasikan pada tahap produksi. Penulis sebagai *Director of Photography* melakukan pengambilan gambar sesuai dengan shootlist yang telah ditentukan dengan arahan sutradara. Sehingga gambar yang dihasilkan menjadi hasil yang professional dan tetap sesuai dengan naskah.

#### 4.4.1 Setting Lokasi

Pada pembuatan karya produksi segala macam keperluan dalam tahapan pra produksi yang telah disusun dan dibuat diterapkan pada tahapan ini. Sutradara bersama *Art Director* menetapkan setting lokasi yang telah disepakati sebelumnya.

Adapun kegiatan yang terjadi pada tahapan produksi ialah melakukan serangkaian *shooting* atau proses pengambilan gambar dari awal proses hingga akhir sesuai dengan *setting* lokasi yang telah ditentukan.

Tabel 4.5 Gambaran *Scene* Lokasi

No	Gambar	Keterangan
1.		Gambar 4.4 Setting Lokasi
2.		Gambar 4.5 Setting Lighting
3.		Gambar 4.6 Setting Properti

#### 4.4.2 Setting Perekaman

Pada proses pembuatan film pendek ini, penulis bersama tim menyepakati untuk setting perekaman gambar menggunakan format *full hd* dan untuk resolusinya 1920 x 1080 dan *flat color* agar editor termudahkan dalam melakukan *editing* film yang telah di rekam dan grading warna pada film ini agar film semakin terlihat bagus.

#### 4.4.3 Teknik Pengambilan Gambar

Menggunakan Teknik pengambilan yang dapat digunakan oleh penulis pada tahapan produksi film ini menggunakan teknik *liveshoot*, yakni cara pengambilan yang menggunakan dua atau lebih posisi kamera atau *angel*. Penulis memilih Teknik ini dikarenakan untuk menghemat durasi produksi dan supaya meminimalisir tidak terjadinya perbedaan pergerakan atau ekspresi yang tidak sama di antara adegan satu dengan yang lain pada saat pengambilan gambar. Penulis dibantu oleh camera operator assistant menggunakan Teknik *liveshoot*. Meskipun begitu, *Camera operator assistant* tetap diawasi oleh penulis dan melakukan pengambilan gambar dengan arahan dan koordinasi dari Director of Photography.

#### 4.5 Rencana Publikasi

Pada tahapan akhir se usai dilaksanakannya proses editing dan rendering yakni melakukan proses publikasi karya tersebut. Pada tahap publikasi yan ada di Tugas Akhir ini, penulis melakukan berbagai rancangan upaya publikasi. Beberapa rancangan publikasi untuk menunjang promosi film yakni desain poster, cover DVD, dan label DVD sebagai media publikasi film ini.

1. *Desain cover* DVD dan label DVD serta karya yang bisa digunakan seperti baju dan stiker



Gambar 4.7 Desain Cover DVD dan Label DVD



Gambar 4.8 Desain Merchandise Baju



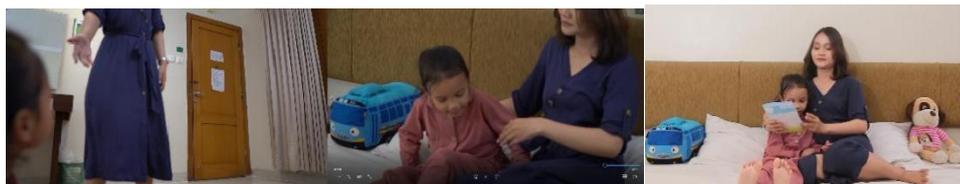
Gambar 4.9 Desain Merchandise Stiker

2. *Screenshot* dalam Film Penggembala Domba dan Serigala



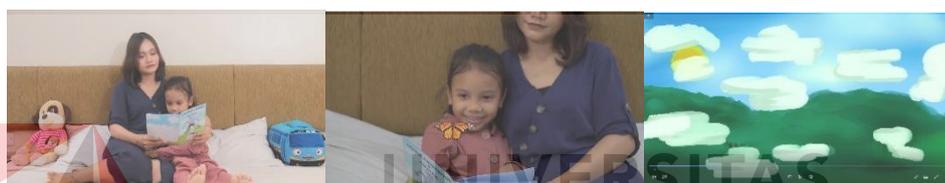
Gambar 4.10 *Scene 1*

*Scene* ini menceritakan tentang sang anak yang sedang bermain



Gambar 4.11 *Scene 1&2*

*Scene* ini bercerita tentang mama mengajak Michelle untuk tidur siang



Gambar 4.12 *Scene 2*

*Scene* dua mama sedang membacakan dongeng untuk Michelle



Gambar 4.13 *Scene 3*

*Scene* tiga bercerita tentang dongeng yang diimajinasikan oleh Michelle



Gambar 4.14 *Scene 3&4*

Didalam *scene* ini Michelle sedang berimajinasi seolah ia melihat domba dijendela



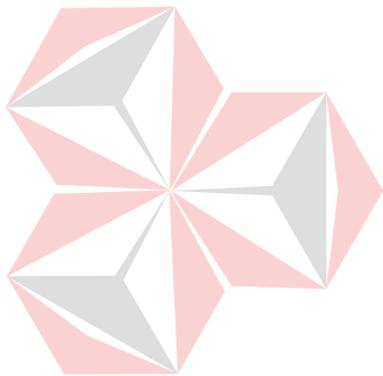
Gambar 4.15 *Scene 4*

*Scene* empat menceritakan tentang mama yang sedang menidurkan Michele



Gambar 4.16 Last Scene

*Scene* terakhir menggambarkan mama sedang menutup jendela kamar



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

## BAB V PENUTUP

### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa animasi penggembala domba dan srigala merupakan animasi dengan menggunakan teknik yang cukup serius dan juga menggunakan teknik yang cukup rumit. Proses pembuatan film pendek dilakukan melalui tiga proses besar yaitu pra produksi, produksi, dan pasca produksi. Pada tahapan pra produksi terdapat pengumpulan data, pembuatan naskah hingga *storyboard*, penyutradaraan, penataan kamera, dan manajemen produksi seperti penentuan jadwal produksi. Pada tahapan produksi sendiri dilakukan dengan melakukan pengambilan gambar sesuai *shotlist* yang sudah dibuat, pengambilan gambar sesuai *setting* lokasi, dan perekaman. Pada tahapan pasca produksi terdiri dari editing dan publikasi seperti desain poster, *cover* DVD, dan label DVD. Melalui pembuatan film pendek bergenre drama keluarga tersebut sudah menerapkan teknik *liveshoot* dalam tahapan pengambilan gambar dan animasi 2D dalam tahap editing. Cerita ini juga mengajarkan audiens agar selalu berbuat baik dan untuk berbuat jujur. Pesan moral yang ada di dalamnya adalah jangan berbohong sehingga dapat menciptakan karya yang bagus. Pembuatan *scene* dengan cara *liveshoot* juga berhasil memberikan kesan yang lebih menarik. Dengan target usia untuk anak 5 – 7 tahun, animasi ini dapat terbilang animasi yang sangat baik.

### 5.2 Saran

Dalam penelitian ini penulis menyimpulkan saran yaitu:

1. Durasi animasinya harus lebih ditingkatkan agar bisa lebih lama dinikmati oleh anak – anak.
2. Harus lebih banyak menggunakan warna yang menarik agar anak – anak menjadi tertarik kepada visualnya juga
3. Harus menggunakan bahasa yang ringan dalam dialognya agar dapat dengan mudah dicerna oleh anak – anak.

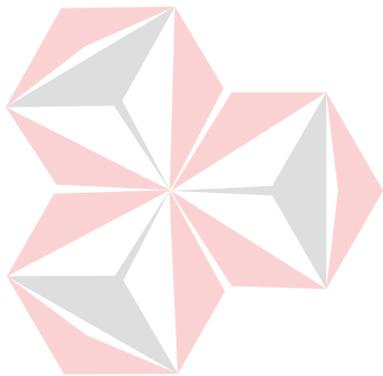
## DAFTAR PUSTAKA

- A, Arsyad. 2005. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Arya, Gede, Mira Dharma, Ketut Agustini, and I. Gede Partha Sindu. 2020. "Pengembangan Video Pembelajaran Orang Suci Dan Catur Pramana Dalam Agama Hindu Menggunakan Live SHOT 3D ' Studi Kasus Di Kelas IV SD Negeri 2 Pamaron .'" *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)* 9(2).
- Avrila, T. 2019. Analisis Semiotika Pesan Dakwah dalam Film Keluarga Cemara Tahun 2019.
- Fardani, Diah Novita, and Yorita Febry Lismanda. 2019. "Nilai-Nilai Pendidikan Karakter Untuk Anak Usia Dini Dalam Film 'Nussa.'" *Thufuli : Jurnal Ilmiah Pendidikan Islam Anak Usia Dini* 1(2):34. doi: 10.33474/thufuli.v1i2.4921.
- Hirnanda, F. H. 2020. *Membangun Subjektivitas Penonton melalui Pendekatan Interaktif pada Penyutradaraan Film Mockumentary "Booking Out"* (Doctoral dissertation, Institut Seni Indonesia Yogyakarta).
- Kusumawardani, A.W.D., 2020. *Video Story Telling–Penggembala Domba Dan Serigala* (Doctoral dissertation, Universitas Airlangga).
- Limarga, Debora Meiliana. 2017. "Penerapan Metode Bercerita Dengan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Kemampuan Empati Anak Usia Dini." *Tunas Siliwangi* 3(1):86–104.
- Neta, Fandy, Rina Yulius, and Muchamad Fajri Amirul Nasrullah. 2020. "Effectiveness of Using 2D Animation Video with Live Shoot Motion Graphic." 423(Imc 2019):119–27. doi: 10.2991/assehr.k.200325.011.
- Panca, Javan dalasta. 2011. *5 Hari Mahir Bikin Film*. Surabaya: Java Pustaka Group.
- Shafura, P., & Sya'dian, T. 2020. Penyutradaraan Pada Penciptaan Film Pendek "Viola". *Jurnal Mahasiswa Fakultas Seni dan Desain*, 1(1), 293-305.
- Silalahi, Uber. 2012. *Metode Penelitian Sosial*. Bandung: Refika Aditama.
- Sundari, Jenie, and Teti Solihah. 2020. "Perancangan Animasi Interaktif Lingkungan Alam Dan Buatan Menggunakan Video Motion." *JIKA (Jurnal Informatika)* 4(2):32. doi: 10.31000/jika.v4i2.2623.
- Winastawan, GoraBayu Widagdo dan. 2011. *Bikin Sendiri Film Kamu Panduan Produksi Film Indonesia*. Yogyakarta: PD. Anindya.

Yuda, Y. P., Nur, M., & Azis, L. 2019. “Perancangan Film Pendek Etika Mahasiswa Terhadap Dosen Program Studi Teknik Informatika Universitas PGRI Madiun.”

*Jurnal Riset Sistem Informasi Dan Teknik Informatika (Jurasik), Volume (4), 27–3.*

Yuliati, Tri. 2020. “Film Pendek Masyarakat Daerah Pinggir Kota Dumai Dengan Penggabungan Teknik Live Shoot Dan Motion Graphics.” *INFORMATIKA* 12(1):28. doi: 10.36723/juri.v12i1.203.



UNIVERSITAS  
**Dinamika**