



**PEMBUATAN FILM PENDEK BERGENRE DRAMA DENGAN  
TEMA FOMO (*FEAR OF MISSING OUT*)**

**TUGAS AKHIR**

**Program Studi**

**DIV Produksi Film dan Televisi**

**Oleh:**

**Kevin Gunawan**

**19510160006**

---

**FAKULTAS DESAIN DAN INDUSTRI KREATIF**

**UNIVERSITAS DINAMIKA**

**2023**

**PEMBUATAN PADA FILM PENDEK BERGENRE DRAMA  
DENGAN TEMA FOMO (*FEAR OF MISSING OUT*)**

**TUGAS AKHIR**

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

**Oleh:**

**Nama : Kevin Gunawan**

**NIM : 19510160006**

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

**FAKULTAS DESAIN DAN INDUSTRI KREATIF  
UNIVERSITAS DINAMIKA**

**2023**

## Tugas Akhir

### PEMBUATAN FILM PENDEK BERGENRE DRAMA DENGAN TEMA FOMO (*FEAR OF MISSING OUT*)

Dipersiapkan dan disusun oleh:

**Kevin Gunawan**

**NIM: 19510160006**

Telah diperiksa, diuji dan disetujui oleh Dewan Penguji

Pada: Jumat, 27 Juli 2023

#### Susunan Dewan Penguji

##### Pembimbing:

1. Dr. Muh. Bahruddin, S.Sos., M.Med.Kom.

NIDN. 0704017701

2. Mega Pandan Wangi M.Sn


NIDN. 0624038504

##### Penguji:

Yunanto Tri Laksono, M.Pd.

NIDN 0704068505

  
Universitas Dinamika  
Universitas Dinamika  
2023.003.20244

  
Universitas  
Dinamika  
2023.08.14  
11:21:13 +07'00'

  
Digitally signed by  
Universitas Dinamika  
Date: 2023.08.14  
14:01:41 +07'00'

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

  
Universitas Dinamika  
2023.08.16 08:43:54  
+07'00'

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

NIDN 0705076802

Dekan Fakultas Desain dan Industri Kreatif

UNIVERSITAS DINAMIKA

## LEMBAR MOTTO

*“Jangan Pernah Berhenti Untuk Mencoba dan Belajar”*

## **LEMBAR PERSEMBAHAN**

*Saya Persembahkan untuk Kedua Orang Tua Saya dan  
Kampus Universitas Dinamika*

**PERNYATAAN  
PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN KARYA ILMIAH**

Sebagai mahasiswa **Universitas Dinamika**, Saya:

Nama : **Kevin Gunawan**  
NIM : **19510160006**  
Program Studi : **D4 Produksi Film dan Televisi**  
Fakultas : **Fakultas Desain dan Industri Kreatif**  
Jenis Karya : **Tugas Akhir**  
Judul Karya : **PEMBUATAN FILM PENDEK BERGENRE DRAMA  
DENGAN TEMA FOMO (FEAR OF MISSING OUT)**

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 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 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 keserjanaan yang telah diberikan kepada Saya.

Demikian surat pernyataan ini Saya buat dengan sebenar-benarnya.

Surabaya, 27 Juli 2023



Kevin Gunawan  
NIM: 19510160006

## ABSTRAK

Tugas akhir ini bertujuan untuk menciptakan film pendek bergenre drama, bertemakan FoMO (Fear of Missing Out). FoMO adalah fenomena psikologis umum di antara individu yang mengalami kecemasan dan rasa tidak mampu ketika mereka merasa bahwa mereka kehilangan pengalaman yang berharga. Film ini akan menggali dampak dari FoMO terhadap seseorang yang mengalaminya. Project ini melibatkan keahlian pembuatan film pada prosesnya, termasuk penulisan script, casting, penyutradaraan, cinematography, dan editing. Cerita pada film akan berpusat pada karakter yang memiliki permasalahan hidup yang berujung pada FoMO. Hal tersebut akan berdampak pada hubungan karakter kepada sekitarnya, persepsi karakter terhadap sekitarnya, dan kesehatan mental dari sang karakter. Untuk membuat menciptakan keautentikan terhadap film ini. Penulis akan mempelajari tentang apa itu FoMO, dan mewawancarai langsung pihak yang berhubungan dengan FoMO. Riset ini akan diimplementasikan ke penulisan script, motivasi karakter, dan elemen-elemen lainnya yang ada pada film.

**Kata Kunci:** *Film Pendek, FoMO, Genre Drama*

## KATA PENGANTAR

Puji syukur dan terimakasih pada Tuhan Yang Maha Esa atas segala berkatnya sehingga penulis bisa menyelesaikan tugas-tugas yang ada dalam Tugas Akhir yang berjudul Pembuatan Film Pendek Bergenre Drama Dengan Tema Fomo (*Fear Of Missing Out*).

Dalam pelaksanaan Tugas Akhir ini penulis telah dibantu oleh banyak pihak yang ingin penulis berikan rasa terimakasih sedalam-dalam nya, oleh karena itu penulis ingin mengucapkan terimakasih terhadap:

1. Kedua orang tua, keluarga, beserta teman-teman 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
4. Bapak Dr. Muh, Bahruddin, M.Med.Kom., selaku Ketua Program Studi D4 Produksi Film dan Televisi Universitas Dinamika sekaligus dosen pembimbing 1.
5. Ibu Mega Pandan Wangi M.Sn selaku Dosen Pembimbing 2
6. Bapak Yunanto Tri Laksono, M.Pd selaku dosen penguji

Penulis menyadari Tugas Akhir ini masih jauh dari kata sempurna, sehingga kritik dan saran sangat diharapkan pada laporan ini. Akhir kata, semoga Tugas Akhir ini dapat memberikan manfaat bagi semuanya.

Surabaya 27, Juli 2023

Penulis



## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR MOTTO</b> .....	iii
<b>LEMBAR PERSEMBAHAN</b> .....	iv
<b>ABSTRAK</b> .....	vi
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	vii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	viii
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xi
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Batasan Masalah .....	2
1.4 Tujuan .....	2
1.5 Manfaat .....	2
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b> .....	4
2.1 Penelitian Terdahulu .....	4
2.2 FoMO (Fear of Missing Out) .....	4
2.3 Film .....	6
2.4 Penyutradaraan .....	6
2.5 Film Pendek .....	7
2.6 Genre Film Drama .....	8
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b> .....	9
3.1 Pendekatan Penelitian .....	9
3.2 Objek Penelitian .....	9
3.3 Teknik Pengumpulan Data .....	10
3.3.1 Wawancara .....	10
3.3.2 Studi Literatur .....	11
3.3.3 Studi Kompetitor .....	11
3.4 Perancangan Karya .....	12
3.5 Pra Produksi .....	12
3.6 Produksi .....	12

3.7	Tabel Jadwal Produksi .....	13
	Tabel 3.1 Produksi .....	13
3.8	Rencana Anggaran Biaya .....	13
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>		<b>14</b>
4.1	Hasil Penyajian Data .....	14
4.1.1	Hasil Wawancara .....	14
4.1.2	Hasil Studi Literatur .....	16
4.1.3	Hasil Studi Kompetitor .....	17
4.2	Konsep .....	18
4.3	Perancangan Karya .....	18
4.4	Pra Produksi .....	18
4.3.1	Ide dan Konsep .....	19
4.3.2	Sinopsis .....	19
4.3.3	Penulisan Skenario .....	19
4.3.4	Naskah .....	19
4.3.5	Treatment .....	25
4.3.6	Casting .....	26
4.3.7	<i>Recce</i> .....	27
4.4	Produksi .....	28
4.4.1	Permasalahan dan Strategi Mengatasinya .....	28
4.4.2	Tata Rias dan Busana .....	28
4.4.3	Anggaran Biaya .....	30
4.5	Pasca Produksi .....	30
4.5.1	Musik .....	30
4.5.2	Color Grading .....	30
4.5.3	Publikasi .....	31
<b>BAB V PENUTUP .....</b>		<b>34</b>
5.1	Kesimpulan .....	34
5.2	Saran .....	34
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>		<b>35</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>		<b>37</b>
	Lampiran ke 1. Biodata Penulis .....	37

Lampiran ke 2. Plagiasi.....	38
Lampiran ke 3. Kartu Bimbingan.....	39
Lampiran ke 4. Kartu Seminar Tugas Akhir.....	40

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1.....	12
Gambar 4.1.....	15
Gambar 4.2.....	18
Gambar 4.3.....	26
Gambar 4.4.....	26
Gambar 4.5.....	27
Gambar 4.6.....	27
Gambar 4.7.....	28
Gambar 4.8.....	30
Gambar 4.9.....	30
Gambar 4.10.....	30
Gambar 4.11.....	31
Gambar 4.12.....	31
Gambar 4.13.....	32
Gambar 4.14.....	32
Gambar 4.15.....	33

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1.....	13
Tabel 3.2.....	13
Tabel 4.1.....	25
Tabel 4.2.....	26
Tabel 4.3.....	28
Tabel 4.4.....	30

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

FoMO adalah singkatan dari "*Fear of Missing Out*" yang berarti takut ketinggalan atau kehilangan sesuatu yang sedang terjadi atau dilakukan oleh orang lain. Istilah ini digunakan untuk menjelaskan perasaan cemas atau khawatir yang timbul ketika seseorang merasa bahwa dia tidak sedang melakukan sesuatu yang sedang menjadi tren atau populer di kalangan teman atau kelompok sosialnya.

Tingkat FoMO yang lebih tinggi dimiliki dikaitkan dengan keterlibatan yang lebih besar dengan Facebook, suasana hati umum yang lebih rendah, kesejahteraan yang lebih rendah, dan kepuasan hidup yang rendah, perasaan campur aduk saat menggunakan media sosial, serta tidak pantas dan berbahaya Penggunaan SNS (Kuss & Griffiths, 2017).

FoMO dapat muncul dalam berbagai situasi, mulai dari aktivitas sosial hingga penggunaan teknologi. Contohnya, seseorang dapat merasa FoMO ketika melihat teman-temannya memposting foto-foto kegiatan sosial di media sosial, atau ketika mereka melihat bahwa ada acara atau kegiatan yang dihadiri oleh teman-temannya yang sedang berlangsung. Selain itu, seseorang juga dapat merasa FoMO ketika tidak memiliki akses ke teknologi terbaru atau gadget populer yang digunakan oleh teman-temannya.

Dampak dari FoMO dapat bervariasi. Beberapa orang dapat merasa tertekan dan merasa perlu untuk terus melakukan hal-hal yang sedang menjadi tren atau populer, bahkan jika itu tidak sesuai dengan minat atau kebutuhan mereka sendiri. Hal ini dapat menyebabkan stres, kecemasan, dan bahkan depresi. Sementara itu, orang lain dapat menggunakan FoMO sebagai motivasi untuk mencoba hal-hal baru dan memperluas pengalaman mereka.

Menurut penelitian yang dilakukan di Universitas Dehasen Bengkulu, perasaan FoMO yang dibiarkan dapat memicu munculnya hal negatif seperti kelelahan, stress, depresi, bahkan masalah tidur. Perasaan ini mempengaruhi ketidakpuasan seseorang pada hidup mereka dan merasa apa yang telah dilakukan atau dimiliki seakan tidak pernah cukup. Selain itu dapat memicu

munculnya masalah finansial seperti yang disebutkan pada gejala di atas, seseorang rela mengeluarkan biaya yang besar demi tetap *up to date* dan tidak ketinggalan zaman (Narti & , 2022).

Dalam penelitian Narti dan Yanto juga menyebutkan, salah satu usia yang memungkinkan untuk terkena sindrom ini adalah usia anak-anak. Studi ini menjabarkan bahwa penggunaan media sosial dan *smartphone* yang “bermasalah” dikaitkan dengan perilaku FoMO.

Secara keseluruhan, FoMO dapat menjadi pengalaman yang menyakitkan dan dapat mempengaruhi kesejahteraan mental seseorang. Oleh karena itu, penting untuk penulis mengangkat fenomena ini sebagai karya film fiksi, yang harapannya bisa menarik bagi *audience*.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan pada latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah pada Tugas Akhir ini adalah, bagaimana membuat film fiksi pendek bertema FoMO dengan genre drama?

## **1.3 Batasan Masalah**

Berdasarkan pada rumusan masalah di atas maka batasan masalah pada penulis sebagai sutradara adalah:

1. Pembuatan film fiksi pendek ini berdurasi kurang lebih 10 - 20 menit.
2. Film fiksi pendek ini bergenre drama.
3. Mengandung kritik sosial.

## **1.4 Tujuan**

Berdasarkan pada batasan masalah di atas maka, penulis bertujuan untuk membuat karya film fiksi bertema FoMO dengan genre drama.

## **1.5 Manfaat**

Manfaat yang di peroleh dalam pembuatan film fiksi bertema FoMO dengan genre drama ialah sebagai berikut:

1. Sebagai media informasi dalam bentuk visual. Khususnya tentang persoalan

sosial di masyarakat

2. Sebagai referensi bagi sutradara, sineas serta pelaku film di dalam negeri dan luar negeri.



## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

Untuk mendukung pembuatan film pendek ini, maka penulis karya film akan menggunakan beberapa landasan teori yaitu.

#### **2.1 Penelitian Terdahulu**

Penelitian terdahulu atau tinjauan pustaka adalah bagian penting dari penelitian ini karena dapat memberikan gambaran tentang topik yang sedang dibahas dan memberikan landasan teori yang kuat untuk penelitian ini. Pada bagian ini, penulis akan membahas penelitian-penelitian terdahulu yang relevan dengan topik penelitian ini.

Pada penelitian yang dilakukan oleh Akbar (2018), di kemukakan bahwa ketakutan akan kehilangan momen dapat terjadi bila seseorang tidak memiliki kedekatan yang cukup baik terhadap orang lain di lingkungannya, dan disebabkan oleh adanya perasaan tidak nyaman di dalam diri seseorang (Akbar, et al., 2018).

Penelitian yang dilakukan akbar apda dasar nya identik dengan penilitian yang sekarang, perbedaan nya adalah penelitian yang sekrang akan diimplementasikan pada sebuah film.

#### **2.2 FoMO (Fear of Missing Out)**

Menurut artikel dari *Brazillian Journal of Psychiatry*, FoMO pertama kali muncul pada media pada awal 2010-an (Elhai, et al., 2020). Menurut artikel ini, pada waktu itu media sosial sedang bertumbuh secara eksponensial. Terutama dengan meningkatnya popularitas *smartphone*, menjadi mudah untuk mengetahui potensi pengalaman yang mungkin terlewat.

Merujuk pada arti kata FoMO, FoMO dapat di artikan sebagai, rasa takut atau kekhawatiran bahwa seseorang akan kehilangan momen atau pengalaman yang penting, menarik, atau penting secara sosial yang sedang terjadi di tempat lain ketika mereka tidak hadir atau tidak terlibat. FoMO dipicu oleh keinginan untuk terhubung dengan orang lain dan menjadi bagian dari kelompok sosial, dan dapat menyebabkan emosi yang tidak menyenangkan, seperti cemas dan stres, serta

perilaku yang tidak sehat, seperti terus-menerus menggunakan media sosial dan kurang tidur (Przybylski, et al., 2013).

Penelitian dari Przybylski menunjukkan bahwa rasa takut ketinggalan seringkali dipicu oleh motivasi untuk terhubung dengan orang lain dan menjadi bagian dari kelompok sosial. Namun, rasa takut ketinggalan juga dapat menyebabkan emosi yang tidak menyenangkan, seperti cemas dan stres, serta perilaku yang tidak sehat, seperti terus-menerus menggunakan media sosial dan kurang tidur.

Selain itu, penelitian ini juga menunjukkan bahwa rasa takut ketinggalan tidak hanya berdampak pada individu secara individual, tetapi juga dapat mempengaruhi interaksi sosial dan hubungan antara individu dengan orang lain.

Penelitian ini akan di lakukan pada kalangan gen z. Gen z meliputi generasi yang lahir sekitar tahun 1997 hingga tahun 2000 an (Utami, 2023).

Ada juga beberapa faktor yang dapat menyebabkan seseorang terkena FoMO (Fear of Missing Out), di antaranya:

1. Motivasi untuk terhubung dengan orang lain dan menjadi bagian dari kelompok sosial.
2. Kecenderungan untuk membandingkan diri dengan orang lain di media sosial atau dalam kehidupan nyata.
3. Tekanan sosial dan kebutuhan untuk memenuhi harapan sosial.
4. Ketergantungan pada media sosial dan teknologi untuk merasa terhubung dan terinformasi.
5. Kecenderungan untuk merasa tidak aman atau tidak percaya diri dalam kehidupan sosial.

Namun, faktor-faktor tersebut tidak bersifat mutlak dan bisa bervariasi antar individu. Terjadinya FoMO dipengaruhi oleh kombinasi dari faktor-faktor tersebut dan bisa berbeda-beda pada setiap orang.

Sedangkan pada Indonesia sendiri, Indonesia tercatat masuk kedalam 4 besar pengguna internet di seluruh dunia (Petrosyan, 2023) dengan lebih dari 204 juta pengguna internet. Hal ini jelas dapat sangat berpengaruh pada maraknya fenomena FoMO di Indonesia. Di sebut pada Kementerian Keuangan Indonesia, salah satu pemicu FoMO ialah postingan dan update orang lain di media sosial

(Anggraeni, 2021).

Hal ini sangat lah mengkhawatirkan di karenakan banyak nya dampak buruk yang di sebabkan oleh FoMO, antara lain kecemasan dan stress, perasaan tidak puas dengan hidup, kehilangan kepuasan dalam hidup, hingga mengganggu produktivitas, konsentrasi dan memicu perilaku negatif (Fadli, 2023).

### **2.3 Film**

Film dalam kamus besar Bahasa Indonesia, memiliki arti sebagai selaput tipis yang terbuat dari seluloid yang berfungsi sebagai tempat gambar negative, maupun gambar positif. Selain itu, film juga di artikan sebagai lakon gambar hidup (KBBI, 2008).

Film adalah sebuah medium visual dan audio yang menggunakan gambar bergerak dan suara untuk menceritakan cerita. Film merupakan karya seni yang terdiri dari berbagai unsur seperti penulisan skenario, pengambilan gambar, penyuntingan, dan pengaturan suara (Alfathoni, 2020).

Film juga memiliki kemampuan untuk menyampaikan pesan dan nilai-nilai kebudayaan melalui visual dan audio yang ditampilkan dalam film tersebut. Selain itu, film juga dapat memengaruhi pandangan dan persepsi penonton terhadap suatu topik atau isu.

Film juga dilihat sebagai sebuah produk industri yang melibatkan banyak pihak, seperti sutradara, produser, aktor, dan kru produksi lainnya. Film juga memiliki nilai ekonomi yang signifikan, terutama dalam industri hiburan global.

### **2.4 Penyutradaraan**

Seorang *Director* atau sutradara film adalah seseorang yang memimpin dan mengarahkan proses pembuatan film. Sutradara bertanggung jawab untuk memimpin para aktor, kru produksi, dan membuat keputusan kreatif dalam hal pengambilan gambar, pencahayaan, suara, editing, dan visual effects. Sebagai pemimpin kreatif, seorang sutradara juga harus memiliki kemampuan untuk memahami cerita dan karakter, serta dapat berkomunikasi dengan tim produksi dan para aktor.

Sutradara harus memiliki kemampuan untuk mengembangkan visi artistiknya,

membuat keputusan kreatif, dan memimpin tim produksi untuk mencapai tujuan tersebut. Sutradara juga harus memahami aspek-aspek teknis dalam produksi film, seperti pengambilan gambar, editing, dan suara. Selain itu, sutradara juga harus memperhatikan kebutuhan para pemain dan membantu mereka untuk menciptakan performa yang terbaik dalam film (Davis, 2017).

Davis juga menekankan bahwa sutradara harus memahami dan menghargai proses kolaboratif dalam produksi film. Sutradara harus bekerja sama dengan produser, penulis naskah, pembuat skenario, dan anggota tim produksi lainnya untuk menciptakan karya yang berkualitas. Sutradara juga harus menghadapi tantangan dalam produksi film dengan fleksibel dan kreatif dalam mencari solusi.

## 2.5 Film Pendek

Definisi dari film pendek ialah, sebuah film orisinal yang memiliki durasi 50 menit atau kurang dari itu (2022). Film pendek sendiri memiliki tujuan utamanya untuk membuat bagian penceritaan yang terkonsentrasi dengan biaya yang jauh lebih rendah daripada *feature film* berdurasi penuh (Stamm, 2022).

Menurut Stamm juga, film pendek 3 kategori, yaitu:

### 1. Film Fiksi

Film fiksi terikat oleh plot. Dari sisi cerita, film fiksi sering menggunakan cerita rekaan di luar kejadian nyata serta memiliki konsep pengadegan yang telah dirancang sejak awal. Struktur film biasanya terikat dengan kausalitas. Cerita juga biasanya memiliki karakter (penokohan) seperti antagonis dan protagonis, jelas sangat bertolak belakang dengan jenis film dokumenter.

Dalam buku “Pengantar Teori Film” dikatakan bahwa film fiksi disebut juga film yang berada di antara dua kutub (Alfathoni, 2020). Kutub tersebut ialah kutub nyata dan abstrak. Di mana film fiksi terkadang memiliki kecondongan ke salah satu dari ke dua kutub tersebut baik secara naratif maupun sinematik.

### 2. Film Dokumenter

Film dokumenter adalah jenis film yang berfokus pada penyajian fakta dan kejadian nyata. Tujuan utama dari film dokumenter adalah untuk mengungkapkan kebenaran atau memberikan pandangan yang mendalam tentang topik tertentu. Film dokumenter berusaha untuk menginformasikan, mengedukasi, atau

menghibur penonton dengan cara yang objektif dan jujur.

Frank Beaver (2006) mengatakan, sebuah film documenter biasanya diambil di lokasi nyata, tidak menggunakan aktor. Temanya berfokus pada subjek-subjek seperti sejarah, ilmu pengetahuan, sosial atau lingkungan. Tujuannya adalah untuk memberi pencerahan, memberi informasi, pendidikan, melakukan persuasi dan memberikan wawasan tentang dunia yang kita tinggali (Beaver, 2006).

### 3. Film *Avant-Garde* / Eksperimental

Film *avant-garde* atau film eksperimental adalah film yang dihasilkan di luar Batasan konvensi atau norma-norma sinema tradisional. Istilah *avant-garde* sendiri berasal dari Bahasa Prancis yang berarti “garda depan” atau “pertahanan depan” yang mengacu pada eksperimen artistik yang berada di garis depan perkembangan sinema (Kench, 2022).

## 2.6 Genre Film Drama

Menurut buku “Liturgical Drama and the Reimagining of Medieval Theater” karya Michael Norton, drama adalah suatu bentuk seni panggung yang mencakup pementasan cerita dengan melibatkan peran aktor dan penggunaan dialog atau narasi. Drama dapat dianggap sebagai bentuk penggambaran yang menggambarkan kehidupan dan keadaan manusia melalui pementasan panggung yang melibatkan penggambaran peran dan konflik (Norton, 2017).

Genre drama adalah genre dalam seni pertunjukan seperti film, teater, dan televisi yang memiliki fokus pada konflik emosional antara karakter. Drama biasanya menggambarkan kisah kehidupan yang penuh dengan kesulitan, ketegangan, dan tantangan moral yang harus dihadapi oleh tokoh-tokoh dalam cerita.

Dalam genre drama, karakter-karakter biasanya digambarkan dalam keadaan yang sulit atau konflik yang kompleks, dan melalui proses itu, mereka tumbuh dan berkembang sebagai individu. Drama sering kali mengeksplorasi masalah-masalah sosial, politik, atau psikologis yang kompleks dan mendalam, serta menantang penonton untuk merenungkan arti dan makna dari cerita yang ditampilkan. Beberapa contoh genre drama populer termasuk drama kehidupan sehari-hari, drama sejarah, drama psikologis, dan drama remaja.

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

Penulis akan memberikan penjelasan mengenai Metode Penelitian yang akan digunakan dalam Penyutradaraan pada pembuatan film fiksi bergenre drama.

#### **3.1 Pendekatan Penelitian**

Dalam Tugas Akhir ini Penulis menggunakan pendekatan penulisan kualitatif. Di karenakan penulis percaya bahwa penelitian kualitatif dapat memberikan penulis pemahaman yang lebih mendalam tentang fenomena FoMO (Fear of Missing Out), sehingga dapat membantu penulis dalam membuat film yang lebih akurat dan realistis tentang topik tersebut.

Menurut Arikunto Penelitian kualitatif adalah jenis penelitian yang menghasilkan data deskriptif yang bersifat tidak terukur secara numerik. Penelitian kualitatif memfokuskan pada interpretasi makna dari data yang diperoleh, dan lebih mengutamakan proses daripada hasil akhir (Arikunto, et al., 2015). Metode penelitian kualitatif ini bersifat fleksibel dan beradaptasi terhadap situasi dan konteks yang berbeda-beda, serta menggunakan teknik pengumpulan data seperti wawancara, observasi, dan studi dokumentasi. Data yang diperoleh kemudian dianalisis secara induktif, yakni dengan membangun pola atau tema dari data tersebut untuk kemudian diinterpretasikan. Penelitian kualitatif biasanya digunakan dalam bidang sosial dan humaniora untuk mempelajari fenomena manusia secara mendalam dan komprehensif.

#### **3.2 Objek Penelitian**

Objek yang diteliti pada penelitian Tugas Akhir ini adalah perilaku FoMO (Fear of Missing Out) yang terjadi pada remaja dan hasil wawancara terhadap psikolog, pengguna media sosial dan juga para penggiat *content creator*. Objek ini akan dikembangkan menjadi sinopsis dan skrip yang akan dijadikan referensi dalam pembuatan film.

### 3.3 Teknik Pengumpulan Data

Proses penyusunan dan pengumpulan sumber data sangatlah penting, agar laporan dalam Tugas Akhir akurat dan dapat dipertanggungjawabkan. Teknik pengumpulan data yang di gunakan penulis untuk mendapatkan informasi dan data yang diperlukan dalam membantu proses penciptaan karya film. Beberapa teknik yang digunakan penulis adalah Wawancara, Studi literatur, Studi eksisting.

#### 3.3.1 Wawancara

Wawancara di lakukan untuk memperkuat pembuatan skrip, dan pendalaman karakter dalam pembuatan tugas akhir. Dalam penelitian ini, penulis sudah menyiapkan beberapa narasumber untuk diwawancarai. Untuk psikolog penulis memilih Ruth Anastasya Setyawan S.Psi. Ruth adalah seorang psikolog muda lulusan dari Universitas Airlangga. Sedangkan untuk *content creator* penulis memilih Dary Muammar. Darry adalah seorang penggiat cinematographer dan photographer yang berada pada platform Youtube, Tiktok, dan Instagram. Untuk masyarakat pengguna media sosial akan di pilih secara acak, dengan catatan pengguna sosial adalah remaja (rentang usia 12-21 tahun) dan aktif menggunakan media sosial (Tiktok, Instagram, Youtube, dsb) sebagai penikmat, maupun pembuat konten.

Pertanyaan untuk psikolog:

1. Cara memahami dan mendefinisikan secara tepat apa itu FoMO, dan mengapa hal tersebut menjadi fenomena yang semakin penting dalam masyarakat saat ini
2. Pengaruh FoMO pada emosi, pikiran, dan perilaku seseorang.
3. Faktor-faktor yang berkontribusi pada perkembangan FoMO, seperti faktor psikologis, sosial, atau budaya.
4. Pendapat psikolog tentang dampak FoMO pada kesehatan mental dan fisik, terutama pada jangka Panjang.
5. Pendapat psikolog tentang FoMO secara Indonesia.

Pertanyaan untuk *content creator*:

1. Bentuk konten yang biasanya disukai dan akan di tiru oleh penggemar.

2. Pengalaman pribadi sebagai content creator atau kisah yang berkaitan dengan hal ikut-ikutan.
3. Cara *content creator* mengobservasi dan memahami suatu tren di kalangan penggemar dan audiens mereka, dan bagaimana mereka menggambarkan atau mengatasinya dalam konten mereka.
4. Tanggapan *content creator* tentang orang yang suka ikut-ikutan suatu tren.  
Pertanyaan untuk pengguna media sosial:
  1. Pernah berusaha/ingin mengikut suatu tren kehidupan sehari-hari.
  2. Postingan sosial anda mengikuti suatu tren atau sesuai dengan kompetensi anda.
  3. Perasaan apa yang di dapat saat pengguna media sosial bisa selalu *up to date* dengan suatu tren.
  4. Tanggapan pengguna media sosial tentang orang yang berusaha mengikuti suatu tren.

### 3.3.2 Studi Literatur

Studi literatur adalah sebuah metode penelitian yang melibatkan kajian dan analisis terhadap sumber-sumber tertulis seperti buku, artikel jurnal, dan dokumen lainnya untuk mendapatkan pemahaman yang lebih dalam terkait topik yang sedang penulis bahas. Hal ini bertujuan agar penulis dapat memperkuat synopsis dan skrip. Di sini penulis menggunakan referensi-referensi sebagai berikut untuk mendukung data yang dibutuhkan.

1. Film
2. FoMO (Fear of Missing Out)
3. Sutradara

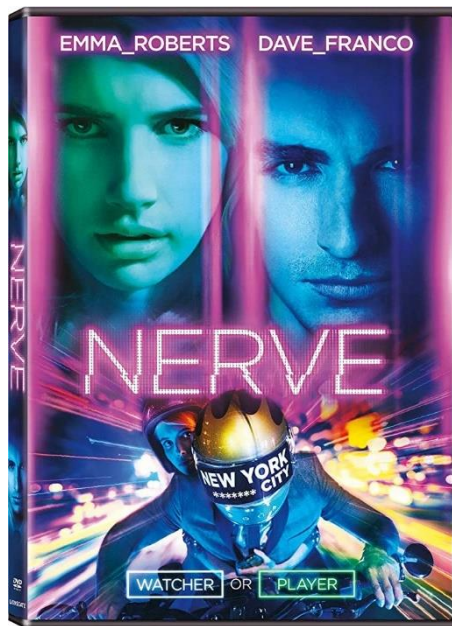
Referensi yang sudah dijabarkan penulis dapat ditemukan di buku, jurnal, artikel, dan website.

### 3.3.3 Studi Kompetitor

Di tahap ini, penulis mengumpulkan data pada film “Nerve” (2016). Film ini menceritakan tentang siswi SMA bernama Vee Delmonico yang sudah capek hidup hanya sebagai orang biasa-biasa saja. Tertekan oleh teman-temannya untuk



mengikuti *Nerve*, sebuah game online yang memberikan beberapa tantangan kepada pemainnya untuk dilakukan.



Gambar 3.1 Poster film “Nerve” (2016)

(Sumber: <https://www.google.com/>)

Menurut penulis, film ini cukup dapat menggambarkan fenomena *FoMO* yang terjadi pada anak remaja. Dengan penggambaran efek buruk dari keserakahan dan keinginan untuk mendapat popularitas, film ini juga mengandung beberapa pesan moral yang dapat menjadi referensi untuk project film yang akan penulis kerjakan.

### 3.4 Perancangan Karya

Pada tahapan ini, penulis akan menjelaskan rancangan pembuatan karya yang akan di buat. Jika terjadi perubahan selama produksi, maka akan di jelaskan di bab selanjutnya.

### 3.5 Pra Produksi

Proses pra produksi meliputi persiapan semua bentuk pembuatan film. Persiapan tersebut meliputi pembentukan tim produksi, membuat naskah, dan casting pemeran pada film.

### 3.6 Produksi

Pada tahap ini, penulis akan mengeksekusi ide dan konsep yang sebelum nya

sudah di siapkan pada tahap pra produksi. Hal-hal yang dilakukan adalah proses syuting dan editing.

### 3.7 Tabel Jadwal Produksi

Berikut susunan jadwal kegiatan produksi film pendek fiksi bergenre drama dengan tema FoMO:

Tabel 3.1 Produksi

Kegiatan	Mei				Juni				Juli			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Ide dan Konsep	■											
Naskah				■								
Storyboard					■							
Produksi						■						
Pasca Produksi									■			

### 3.8 Rencana Anggaran Biaya

Perkiraan biaya anggaran guna mempermudah menghitung pengeluaran uang selama produksi pembuatan film.

Tabel 3.2 Rencana Biaya

No.	Nama Kebutuhan	Jumlah	Total
1	Biaya akomodasi, bensin, dan konsumsi	-	Rp. 500.000,00
2	Biaya pemeran	5	Rp. 800.000,00
3	Biaya sewa lighting	2	Rp. 200.000,00
4	Persiapan dana crew	4	Rp. 800.000,00
5	Biaya lain-lain	-	Rp. 700.000,00
			Rp. 3.000.000,00

## **BAB IV**

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

#### **4.1 Hasil Penyajian Data**

Berikut hasil pememaparan informasi yang telah penulis kumpulkan selama pengumpulan data. Pada penelitian ini, penulis mengumpulkan data menggunakan teknik pengumpulan data wawancara, studi literatur, dan studi eksisting. Hal ini di tujukan supaya dapat membantu perencanaan untuk membuat film fiksi. Data dianalisis kesesuaiannya dengan langkah-langkah reduksi data, dan kesimpulan yang dapat diambil dari beberapa hasil pengumpulan data.

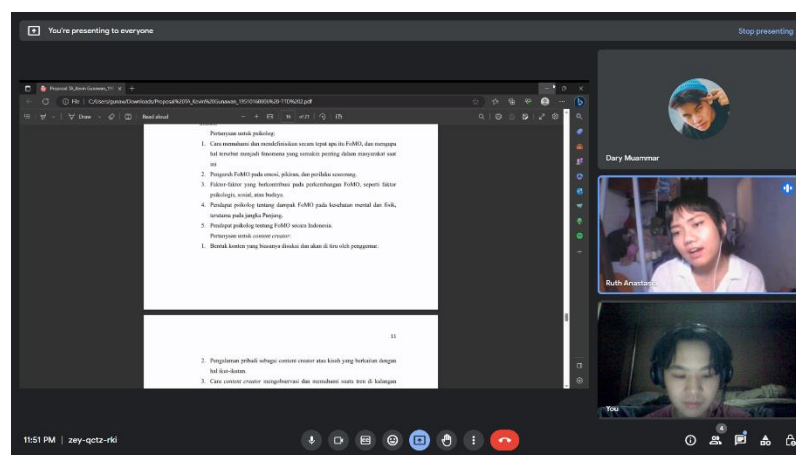
##### **4.1.1 Hasil Wawancara**

Penulis melakukan wawancara kepada Ruth Anastasia Setyawan S.Psi, yang mana adalah seorang psikolog lulusan Universitas Airlangga, Dary Muammar seorang content creator, dan beberapa narasumber pengguna media sosial. Wawancara ini ditujukan agar sekiranya bisa memberi masukan kepada penulis tentang apa itu FoMO.

##### **1. Ruth Anastasia Setyawan S.Psi**

Bedasarkan wawancara yang sudah penulis lakukan Bersama ibu Ruth, penulis menyimpulkan bahwa FoMO adalah kecemasan yang di rasakan oleh seseorang ketika mereka merasa bahwa sedang melewatkan suatu momen pengalaman sosial, kegiatan, atau peristiwa penting yang sedang terjadi di lingkungan sekitarnya. Ibu Ruth di sini juga mengatakan bahwa secara emosional, FoMO dapat menyebabkan perasaan cemas, tidak aman, dan rendah diri. Individu yang mengalami FoMO mungkin akan merasakan tertekan atau tidak puas dengan kehidupan mereka sendiri. Pikiran pengidap FoMO juga dipenuhi kekhawatiran tentang apa yang mereka lewatkan dan perasaan tidak adanya kepuasan atau kebahagiaan. Hal itu dapat ditandai dari perilaku pengidap yang mendorong diri untuk terus memeriksa media sosial, merasa perlu selalu terlibat dalam aktivitas sosial, atau bahkan menghindari kesempatan untuk beristirahat atau menghabiskan waktu sendiri karena takut kehilangan momen yang penting. Disini Ruth mengatakan terdapat beberapa

factor yang berkontribusi pada perkembangan FoMO. Faktor-haktor ini dapat bersifat psikologis, sosial, atau budaya. FoMO juga memiliki dampak negative pada kesehatan mental, fisik dalam jangka Panjang. Secara mental, FoMO dapat menyebabkan kecemasan kronis, depresi, kelelahan emosional dan penurunan kepuasan hidup. FoMO juga mengganggu tidur dan mengurangi kemampuan seseorang untuk bersantai dan mengatasi stress. Disini ibu Ruth beropini bahwa, FoMO dapat dianggap sebagai fenomena yang signifikan dalam masyarakat Indonesia, terutama dengan penetrasi yang luas dari media sosial dan teknologi digital.



Gambar 4.1 Wawancara Bersama Psikolog dan Content Creator

## 2. Dary Muammar

Bedasarkan wawancara bersama Dary Muammar, penulis menyimpulkan bahwa konten yang disukai oleh *netizen* internet ialah konten yang sedang relevan atau yang sedang terjadi di masyarakat. Dengan membuat konten tersebut Dary percaya bahwa netizen bisa *aware* atau bahkan meniru konten yang di buat oleh Dary. Dary Muammar tidak bisa menceritakan tentang pengalaman pribadinya sendiri yang berkaitan tentang ikut-ikutan, namun hal yang pasti bahwa, bila Dary mengikuti suatu tren, maka dia mendapatkan *engagement* yang banyak.

Dary Muammar juga menjelaskan bahwa *content creator* biasanya melakukan riset. Dimulai dari observasi terhadap suatu tren tertentu yang sedang terjadi di masyarakat. Lalu menentukan music yang sekiranya cocok di jadikan *background music* untuk content tersebut. Setelah semua itu dilakukan, tahap

terakhir adalah merangkai content tersebut dengan mengeditnya di aplikasi yang di gunakan untuk membuat video.

Menurut Dary Muammar, orang-orang yang suka ikut-ikutan tren itu adalah mereka yang hanya ingin dikenal dengan cara mengikuti tren. Mereka melakukan itu untuk mendapat *engagement* dan merasa di terima oleh *sosial*.

### 3. Pengguna Media Sosial

Berdasarkan dari wawancara penulis terhadap beberapa narasumber pengguna media sosial, penulis menyimpulkan bahwa mayoritas dari narasumber pernah berusaha mengikuti sebuah tren. Hal ini mereka lakukan untuk tetap relevan atau tidak tertinggal dengan suatu tren. Beberapa dari mereka juga beralasan “agar bisa memulai bahan obrolan”. Sedangkan dalam hal postingan di media sosial, mayoritas dari narasumber yang di wawancarai penulis mengatakan bahwa mereka memposting kegiatan mereka di sosial media di karenakan mereka suka, dan ingin menunjukkannya ke teman-teman mereka. Hal yang di posting juga sesuai dengan hobi, kesukaan, dan keterampilan yang di miliki oleh mereka. Namun tidak jarang mereka juga memposting sesuatu yang mengikuti tren, seperti saat tren “Piala Dunia” yang sedang berlangsung.

Beberapa narasumber menyatakan bahwa mereka senang ketika mereka bisa selalu *up to date* dengan suatu tren. Mereka merasa senang di karenakan mereka merasa bisa diterima sosial dengan melihat respon teman-teman media sosial mereka.

#### 4.1.2 Hasil Studi Literatur

Dari penelusuran studi literatur yang telah di lakukan, Penulis telah menyimpulkan tentang arti dari studi yang terkait:

##### 1. Film

Dalam (KBBI, 2008) film sendiri memiliki dua arti. Pertama, sebagai selaput tipis yang dibuat dari seluloid untuk tempat gambar negatif (yang akan dibuat potret) atau untuk tempat gambar positif (yang akan dimainkan dalam bioskop). Yang kedua, film diartikan sebagai lakon atau gambar hidup.

Merujuk kepada jurnal yang di sunting di internet, (Sklar, et al., 2023) mengatakan bahwa film adalah media yang sangat efektif untuk

menyampaikan drama, terutama dalam membangkitkan emosi.

2. FoMO (*Fear of Missing Out*)

Berdasarkan artian (Przybylski, et al., 2013) FoMO adalah perasaan khawatir bahwa pengidapnya merasa tidak mengetahui atau ketinggalan informasi, peristiwa, atau pun pengalaman hidup yang bisa membuat hidup orang lain terlihat lebih baik. Meskipun banyak literatur yang mengatakan FoMO itu tidak baik untuk kesehatan mental, namun FoMO adalah kondisi psikologis yang tidak dapat didiagnosis (Laurence & Temple, 2023).

3. Sutradara

Sutradara adalah orang yang mengontrol aspek artistic, dramatis film, dan memvisualisasikan skenario sambil membimbing kru film dan aktor dalam memenuhi visi pada suatu film (Mellinger, 2018). Sutradara memiliki peran kunci dalam memilih pemeran, desain produksi, dan semua aspek kreatif dalam pembuatan film.

#### 4.1.3 Hasil Studi Kompetitor

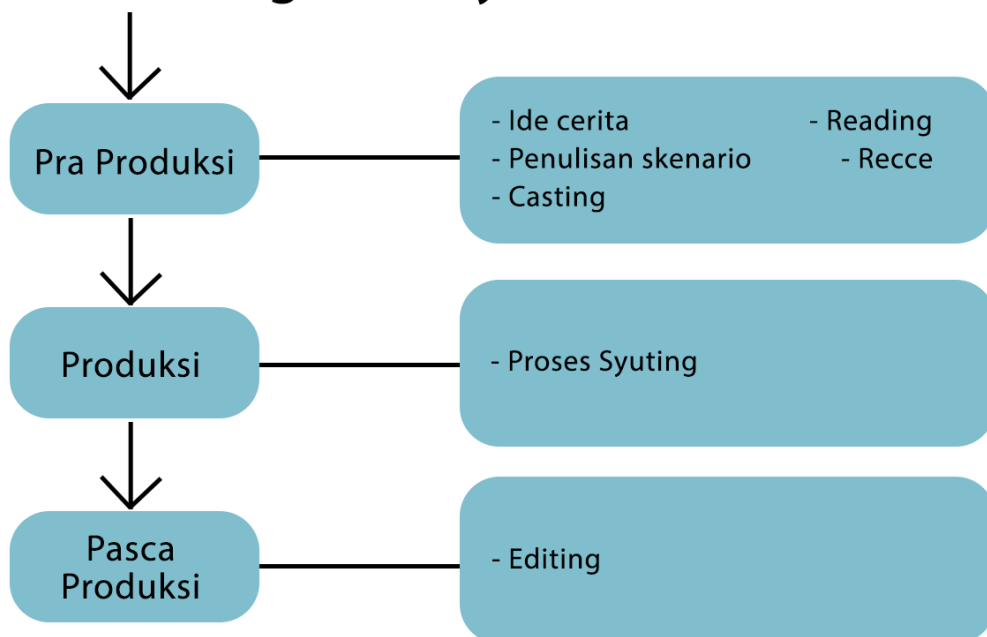
Dalam hasil studi kompetitor yang sudah penulis lakukan pada film “Nerve” (2016) karya Ariel Schulman, dan Henry Joost, penulis menyimpulkan bahwa penyebab dari FoMO dapat berasal dari pengaruh internet, dan ketidakpuasan atas kehidupan yang dimiliki oleh pengidap FoMO. Dalam film ini juga di gambarkan bahwa dampak buruk dari FoMO sangatlah fatal, terutama dalam hal fisik dikarenakan aplikasi *nerve* yang mengharuskan pemain nya untuk melakukan tantangan-tantangan yang berbahaya. Dalam tugas akhir ini penulis ingin memasukan unsur pengaruh buruk internet terhadap pemeran utama sehingga bisa menjadi konflik utama pada film fiksi yang penulis buat.

## 4.2 Konsep

Pada bagian ini, penulis akan membuat konsep yang akan di jadikan pondasi untuk pembuatan skenario pada *script*. Film ini sendiri akan menekankan pada rasa takut tertinggal. Hal ini sehingga dapat penulis simpulkan bahwa film akan memiliki konsep takut tertinggal.

## 4.3 Perancangan Karya

### Perancangan Karya



Gambar 4.2 Perancangan Karya

## 4.4 Pra Produksi

Selama pra produksi, penulis melakukan sejumlah kegiatan untuk mempersiapkan produksi film pada tugas akhir ini. Beberapa kegiatan yang dilakukan pada tahap ini antara lain:

### 4.3.1 Ide dan Konsep

Penulis mendapat ide dan konsep dari pembuatan film ini dari beberapa kejadian yang meresahkan penulis. Kejadian itu antara lain, tren menghentikan truk yang melaju kencang, dan konser coldplay yang akan tayang di Indonesia.

Dalam film ini juga akan menunjukkan pengaruh buruk sosmed terhadap karakter dalam film ini. Hal tersebut akan penulis jadikan permasalahan utama yang akan di hadapi oleh tokoh utama

### 4.3.2 Sinopsis

Menceritakan Lisa (pemudi yang FoMO) merasa capek harus selalu mengikuti tren yang berkembang di sekitarnya. Namun Lisa juga takut apa bila ia tidak mengikuti tren lagi, dia akan tidak terlihat relevan, dan di tinggalkan teman-temannya.

### 4.3.3 Penulisan Skenario

Penulis akan menulis scenario untuk mengembangkan cerita dan dialog film. Skenario, kemudian direvisi dan diperbaiki sebelum masuk ke tahap produksi.

### 4.3.4 Naskah

Naskah pada film “Beyond the Screen” menggunakan alur maju-mundur. Dalam naskah cerita tersebut terdapat adegan kilas balik. Berikut sekilas naskah film “Beyond the Screen”

#### **Int. Kamar Lisa - night**

menampilkan establish pintu luar kamar Lisa, lalu mastering ke dalam kamar lisa.

lisa tampak gelisah dan tidak tenang, lisa perlahan menatap kaca dan berfikir

#### **Lisa**

Apa yang akan terjadi jika aku tidak pergi ke konser ini? Aku takut akan kehilangan momen menyenangkan. Bagaimana kalau nanti pembicaraan kita nggak nyambung? Bagaimana (jeda) jika teman-teman ku meninggalkan aku?



Deep to black

**Int. Kamar Lisa - night**

Cross dissolve tulisan "beberapa hari sebelumnya"

lisa duduk di depan pc nya dan sedang merekam story IG (atau status medsos) menunjukkan bahwa dia sudah membeli tas yang sedang viral di media sosial.

**Lisa**

Hai gaiss!! (senang) barang yang aku beli udah dateng nihhh, bagus kan?!! sekarang aku udah bisa kembaran deh sama orang-orang famous.

Lisa berubah ekspresi menjadi datar, melempar tas nya ke kasur, lalu langsung mengupload video yang sudah di rekam nya ke medsos.

Video sudah terupload. Lisa pun memandangi hape nya sembari menunggu respon dari teman-teman nya yang melihat status ig nya.

10 detik kemudian muncul reply.

**Chat 1**

Aaa mauuu!!! (chat)

**Chat 2**

Widih... kembaran ama seleb nihh (chat)

**Chat 3**

Gils gils gilss!! (chat)

chat terus bermunculan dari teman teman lisa hingga tidak terlihat.

Lisa mematikan hape nya dan tersenyum senang memikirkan pujian dari teman-temannya.

Lisa berjalan ke kasur dan menjatuhkan diri ke kasur untuk berbaring di atas kasur menghadap ke atas.

lisa memandangi langit-langit kamar, sambil membayangkan masa lalu nya.

**Lisa**

di pikir-pikir capek juga ya mengikuti tren yang berkembang akhir-akhir ini.

Lisa memejamkan mata. lalu membayangkan

**Lisa (VO)**

Kira-kira... kenapa ya aku bisa jadi seperti ini

**int. rumah Lisa**

mastering rumah Lisa saat Lisa masih SD.

**Lisa (VO)**

Nama ku Lisa... Semenjak kecil, aku selalu di tuntut untuk menjadi sama seperti teman-teman ku

Terlihat nilai Lisa yang mendapat nilai jelek diatas meja. beralih ke tas sd Lisa.

**Lisa (VO)**

Mulai dari nilai ku yang harus tinggi seperti teman sebangku ku, hingga prestasi yang di peroleh oleh teman ku

shot beralih ke sticker lisa yang tertempel di lemari nya

**Lisa (VO)**

Bahkan aku di tolak teman-teman ku karena tas kami yang berbeda... katanya sih, karena task u bukan tas hello kitty..

**Lisa (VO)**

Namun suatu hari...

**Chelsea**

Lah lis, kamu nonton ini juga? (kaget)

**Lisa**

emm, iya.. (malu)

**Chelsea**

Ih bagus banget nggak sih series ini. aku tuh sukak bagian yang..... (Tampak antusias)

**Lisa (VO)**

Aku merasa sangat di terima... Sepertinya mengikuti tren bisa membuatku lebih di terima oleh teman-teman ku

#### **Int. Kamar Lisa - night**

Lisa membuka mata nya. Lisa menghembuskan nafas panjang, setelah itu Lisa bangun dan melanjutkan scrolling-scrolling medsos melalui hape nya. Lisa melihat tren baru yang berada di medsos, yaitu akan ada konser yang diadakan oleh band yang cukup terkenal.

#### **Lisa**

hah?? band apa ini?

Lisa melihat kolom komentar yang ribuan, dan jumlah like yang banyak. Lisa membaca kolom komentar, dan mulai khawatir. Lisa menutup medsos nya dan mulai googling tentang band tersebut.

Hape Lisa berdering, Lisa segera menerima telepon

#### **Lisa**

Halo... Kenapa Chel??

#### **Chelsea**

Eh lis.. yuk ketemuan..

#### **Int. cafe - Siang**

Lisa bersama teman-temannya di cafe. Lisa dan Ela bermain dengan hapenya sendiri-sendiri membuka media sosial, sedangkan Chelsea dan Putri sedang sibuk dengan tugas mereka

Chelsea melihat ke arah Lisa dan Ela

#### **Chelsea**

Guys bantu tugas donk, masa cuma aku sama putri aja.

#### **Lisa**

Santai aja lah Chel, lagian juga masih minggu depan di tugas nya di kumpul.

#### **Ela**

Betul (tegas, membenarkan perkataan Lisa)

**putri**

Tapi kalau kelarnya lebih cepet kan juga kitanya yang enak.  
dari pada nunda-nunda.

**Lisa**

Yaelah Put, temen-temen kita palingan juga belum ada yang  
ngerjain

**Chelsea**

Tau dari mana coba?

**Lisa**

Nih Kevin malah ke Candi Cetho... (menunjukkan IG post Kevin)

**Chelsea**

Lah iya. (sedikit terkejut)

**Lisa**

Oya btw, kalian tau nggak? minggu depan band Coolplay mau  
manggung di kota kita lo.

**Ela**

Eh.. beneran?! gas lah nobarr.

**Chelsea**

Sebentar, tapi bukanya kamu nggak suka genre ini sa?  
(bertanya ke Lisa)

**Lisa**

Eh.. siapa bilang ini justru favorit aku. aku tuh sudah  
ndengerin musik dia sedari dia masih band kecil.

**Ela**

Buset.. si paling Coolplay nih yeee... (Menggoda Lisa)

**Lisa**

Jelas donk.

**Chelsea**

btw kamu nggak ikutan Put? (bertanya ke Putri)

**putri**

(menunjukkan wajah tak yakin) emmm, kayak nya nggak dulu deh chel.

**Lisa**

Loh! kenapa Put?? Ini Coolplay lo Put

**Putri**

yaa gimana ya.. aku nggak terlalu cocok ama genre lagunya, dan juga aku juga nggak terlalu suka nonton konser.

**Ela**

Yahh.. ntik nyesel loo nggak ikutan, ketinggalan bahan obrolan.

**Putri**

Santai aja kali, kita kan ketemuan nggak cuma ngobrolin Coolplay . Besok-besok palingan tren nya juga sudah ganti. aku nggak mau ngikutin tren terus. capek. Nggak ada habisnya.

Lisa melihat ke Putri dan teringat keluhannya kemarin."Di pikir-pikir capek juga ya mengikuti tren yang berkembang akhir-akhir ini"

**Chelsea**

Bener tuh, walaupun putri nggak ikut, bukan berarti putri bukan teman kita kan.

**Ela**

Yo i, yaudah kalau kamu nggak ikut put.. kita mingdep have fun have fun konser... jangan iri (menggoda Putri)

Lisa terdiam melihat putri yang tidak mudah terbawa arus, dan mensikapi tren dengan santai. Lisa mulai berkaca kepada dirinya yang senantiasa ikut-ikutan tren dan merugikan finansial Lisa sendiri.

### 4.3.5 Treatment

Tabel 4.1 Treatment


#### “Beyond the Screen”

S C E N E T	I N T	D I V I S I O N	S C E N E S	Scene Summary	Set	Property	Cast	Wardrobe
8B	E	D	3	Lisa bersama teman-temannya bermain-main di taman.	Taman	-	Lisa, Chelsea, Ela, Putri	Pakaian Casual 2
3B	I	D	0	Lisa dan Chelsea mengerjakan tugas bersama di kamar Lisa, dan Chelsea terlihat antusias dengan wallpaper laptop Lisa	Kamar Lisa	-	Lisa, Chelsea	Pakaian Casual 2
7	I	D	2	Lisa merasa bersalah karena masalah “tidak jadi melihat konser”	Café	-	Lisa, Chelsea, Ela, Putri	Pakaian Casual 2
2	I	N	1	Lisa ngevlog di kamarnya.	Kamar Lisa	Beberapa tas branded, dan hape dan laptop	Lisa	Pakaian Casual 1
4	I	N	1	Lisa melihat band Coolplay lewat di tiktoknya	Kamar Lisa	Beberapa tas branded, dan hape dan laptop	Lisa	Pakaian Casual 1
5	I	N	1	Lisa dan kawan-kawan mengerjakan tugas di café, dan membahas tentang Coolplay yang akan tampil di kota mereka	Café	Buku-buku, dan hape	Lisa, Chelsea, Ela, Putri	Pakaian Casual 1
6/1	I	N	1	Lisa tampak gelisah karena saldonya yang menipis, dan harga konser yang sangat mahal	Kamar Lisa	Hape	Lisa	Pakaian rumahan Lisa
8A	I	N	2	Lisa membereskan barang-barangnya	Kamar Lisa	Tas-tas Branded, Hape, dan laptop	Lisa	Pakaian Rumahan Lisa
3A	I	D	0	Montage beberapa barang Lisa waktu kecil	Rumah Lisa di masa lalu	Tas SD Lisa, Seragam SD Lisa, dan Buku Pelajaran SD Lisa	-	-

### 4.3.6 Casting


Tabel 4.2 Casting

<b>Lisa</b>	
Dimensi Psikologis	- Pemuda sosialita - Ingin terlihat lebih wah dari yang lain
Dimensi Fisiologis	- Jenis kelamin: Perempuan - Cukup good looking - Usia: 17-21thn
Dimensi Sosiologis	- sedang menempuh jenjang pendidikan.



Gambar 4.3  
Pemeran Lisa

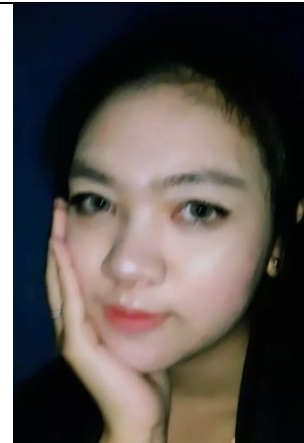
<b>Chelsea</b>	
Dimensi Psikologis	- Kalem - Rajin - Setia kawan
Dimensi Fisiologis	- Jenis kelamin: Perempuan - Memiliki ciri-ciri muka yang kalem - Usia: 17-21thn
Dimensi Sosiologis	- Sedang menempuh jenjang pendidikan



Gambar 4.4  
Pemeran Chelsea

**Ela**

Dimensi Psikologis	-	Pemudi sosialita
	-	Ceria
	-	Mudah untuk ikut-ikutan
Dimensi Fisiologis	-	Jenis kelamin perempuan
	-	Usia: 17-21 thn
Dimensi Sosiologis	-	Sedang menempuh jenjang pendidikan



Gambar 4.5  
Pemeran Ela

**Putri**

Dimensi Psikologis	-	Rajin
	-	Tidak mudah terpengaruh oleh sosial
Dimensi Fisiologis	-	Jenis kelamin perempuan
	-	Usia: 17-21 thn
Dimensi Sosiologis	-	Sedang menempuh jenjang pendidikan

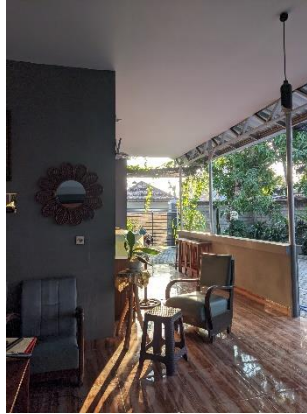


Gambar 4.6  
Pemeran Putri

**4.3.7 Recce**

Pada *recce* plan, tim mencari lokasi yang sesuai cerita. Penulis mengambil tempat syuting di Ponorogo. Penulis juga mempersiapkan 1 kamar yang akan di jadikan kamar karakter utama, café yang akan di jadikan tempat nongkrong para karakter di film, dan juga taman yang akan menjadi latar para karakter menghabiskan waktu bersama.





Gambar 4.7 area café

#### 4.4 Produksi

pada tahap produksi, penulis akan mengeksekusi semua ide, rencana, dan konsep yang sudah di buat oleh penulis pada tahap pra produksi.

##### 4.4.1 Permasalahan dan Strategi Mengatasinya

Tabel 4.3 Permasalahan dan strategi mengatasinya

Produksi	Permasalahan	Strategi Mengatasinya
Lokasi	Lokasi syuting berada di Ponorogo	Mencari talent yang berasal dari ponorogo untuk menghemat <i>budget</i> perjalanan, dan penginapan untuk para talent
Syuting	Pada saat pengambilan gambar terdapat kebocoran gambar pada beberapa scene.	Melakukan beberapa <i>retouch</i> pada saat <i>editing</i> , dan melakukan <i>reshoot</i> pada beberapa <i>shot</i> yang tidak terselamatkan.
Editing	Terdapat scene yang terlalu <i>overexposed</i> .	Melakukan <i>color correction</i> pada tahap editing, lalu <i>color grading</i> .

##### 4.4.2 Tata Rias dan Busana

Untuk riasan yang di gunakan oleh setiap karakter di film “Beyond the Screen” penulis menetapkan 3 kostum untuk karakter Lisa, dan 2 kostum untuk pemeran lainnya. Tiga kostum untuk karakter Lisa antara lain, kostum santai rumahan/kost untuk pengadeganan Lisa di kamar, kostum *casual* rapi untuk scene di café hari pertama, dan kostum *casual* rapi untuk scene di café hari ke dua. Sedangkan untuk karakter lainnya, cukup menyiapkan 2 kostum *casual* rapi untuk scene 1 dan 2 saat berada di café.



Gambar 4.8 Kostum Santai Lisa



Gambar 4.9 Kostum Casual 1



Gambar 4.10 Kostum Casual 2

### 4.4.3 Anggaran Biaya

Tabel 4.4 Biaya

Biaya Pra Produksi, Produksi, dan Pasca Produksi Film “Beyond the Screen”	
	Pra Produksi
Akomodasi	Rp. 500.000,00
Lighting	Rp. 600.000,00
Biaya tambahan	Rp. 100.000,00
<b>total</b>	Rp. 1.200.000,00
	Produksi
Fee talent	Rp. 1.300.000,00
<i>Fee Assistant Director</i>	Rp. 200.000,00
Konsumsi	Rp. 100.000,00
Akomodasi	Rp. 100.000,00
<b>Total</b>	Rp. 1.700.000,00
	Pasca Produksi
Reshoot	Rp. 500.000,00
Langganan Situs musik <i>free copyright</i>	Rp. 200.000,00
Merchandise	Rp. 300.000,00
Poster	Rp. 100.000,00
<b>Total</b>	Rp. 1.100.000,00
<b>Total keseluruhan</b>	Rp. 4.000.000,00

## 4.5 Pasca Produksi

Dalam proses pasca produksi, penulis memulai editing untuk menyambungkan semua *footage* dan merangkainya agar menjadi sebuah kesatuan cerita. Pada tahap ini penulis juga tidak lupa untuk mendesain, dan menyiapkan poster, dan beberapa merchandise.

### 4.5.1 Musik

Dalam pembuatan film pendek, diperlukannya suatu musik untuk memperkuat rasa pada suatu pengadeganan. Pada film pendek “Beyond the Screen” penulis mencari dan memilih beberapa musik *free copyright* pada beberapa situs seperti epidemicsound.com dan Youtube Audio Library.

### 4.5.2 Color Grading

Pada pembuatan film “Beyond the Screen”, penulis telah menetapkan 2 *tone color grading*. *Tone* pertama adalah *tone* yang lebih gelap dan dingin, untuk menggambarkan ketegangan, dan kesedihan yang di rasakan karakter utama, dan *tone* yang ke dua adalah *tone* yang lebih cerah dan hangat, untuk memberikan gambaran kehangatan pertemanan yang dirasakan oleh karakter yang ada di film.



Gambar 4.11 Color Grading



Gambar 4.12 Color Grading

### 4.5.3 Publikasi

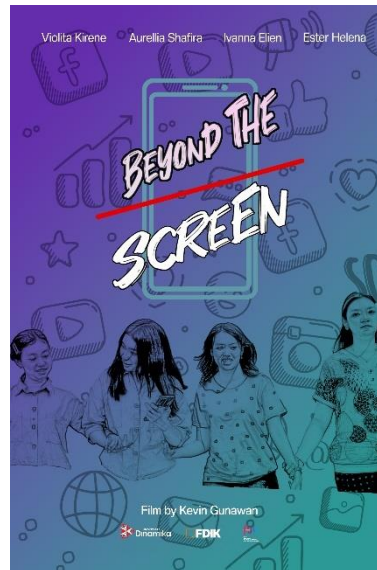
Pembahasan pada tahap selanjutnya ialah tahap akhir setelah proses editing sudah selesai. Proses tersebut ialah penerbitan karya atau publikasi. Pada rencana publikasi ini penulis membuat beberapa desain poster, *t-shirt*, dan totebag sebagai media publikasi.

#### 1. Poster

##### a. Konsep

Konsep dalam poster film “Beyond the Screen” menggambarkan kita yang lepas dari kekangan media sosial. Media sosial sendiri penulis gambarkan pada simbol *handphone* yang di coret, dan *pattern* media sosial yang berada di *background* poster.

b. Hasil



Gambar 4.13 Poster

2. *T-shirt*

a. Konsep

Konsep desain *t-shirt* untuk film “Beyond the Screen” adalah title film yang berada di bagian dada kiri, dan logo “Beyond the Screen” yang berada di punggung *t-shirt*.

Hasil



Gambar 4.14 T-Shirt

### 3. Totebag

#### a. Konsep

Konsep desain totebag untuk film “Beyond the Screen” seragam dengan konsep kaos, menggunakan logo “Beyond the Screen” yang di tempel pada totebag.

#### b. Hasil



Gambar 4.15 Totebag

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Kesimpulan**

Dalam proses pengerjaan Tugas Akhir pembuatan film pendek fiksi bergenre drama dengan tema FoMO (*Fear of Missing Out*), penulis telah mengerjakan keseluruhan film mulai dari pra produksi, hingga pasca produksi. Untuk membuat film, harus dapat mengkomunikasikan hal yang kita ingin kan dalam film terhadap *crew* dan *talent* sehingga bisa menghasilkan suatu karya yang baik.

#### **5.2 Saran**

Bedasarkan dari pengalaman penulis dalam melaksanakan Tugas Akhir berjudul Pembuatan Film Pendek Bergenre Drama dengan Tema FoMO (*Fear of Missing out*), di dapatkan beberapa saran. Antara lain:

1. Di karenakan kurangnya pengambilan gambar tentang suasana sekitar karkater, maka dari itu harus lah di perojek selanjutnya menambahkan beberapa shoot establish dan master pada beberapa scene.
2. 1 kamera kurang efektif untuk pengambilan gambar percakapan 4 orang, harus lah ada setidaknya 3. Satu kamera untuk *mastering* keseluruhan karakter, dan 2 kamera bisa diarahkan untuk *close up* karakter.
3. Harus lebih teliti dan melakukan pengecekan ulang setelah merekam suatu footage di karenakan terjadi nya kebocoran crew yang tidak sengaja terekam kamera

## DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, R. S., Aulya, A., Apsari, A. & Sofia, L., 2018. *Psikostudia: Jurnal Psikologi. Ketakutan akan Kehilangan Momen (FOMO) Pada Remaja Kota Samarinda*, 7(2), pp. 38-47.
- Alfathoni, M. A. M., 2020. *Pengantar Teori Film*. s.l.:Deepublish.
- Anggraeni, E. K., 2021. *djkn.kemenkeu.go.id*. [Online] Available at: <https://tinyurl.com/2cs3ujfr>
- Arikunto, S., S. & S., 2015. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Beaver, F. E., 2006. *Dictionary of Film Terms*. New York: Peter Lang.
- Davis, R. L., 2017. *Just Making Movies*. Mississippi: The University Press of Mississippi.
- Elhai, J. D., Yang, H. & Montag, C., 2020. Fear of missing out (FOMO). *overview, theoretical underpinnings, and literature review on relations with severity of negative affectivity and problematic technology use*, p. 1.
- Fadli, R., 2023. *halodoc*. [Online] Available at: <https://www.halodoc.com/artikel/5-dampak-negatif-fomo-bagi-kesehatan-mental>
- KBBI, 2008. *Kamus Bahasa Indonesia*. Jakarta: Menteri Pendidikan Nasional.
- Kench, S., 2022. *What is Avant Garde — Movement, Artists & Works Explained*. [Online] Available at: <https://www.studiobinder.com/blog/what-is-avant-garde-definition/> [Accessed 17 Mei 2023].
- Kuss, D. J. & Griffiths, M. D., 2017. Social Networking Sites and Addiction: *Ten Lessons Learned*, p. 8.
- Laurence, E. & Temple, J., 2023. *www.forbes.com*. [Online] Available at: <https://www.forbes.com/health/mind/the-psychology-behind-fomo/#:~:text=Though%20FOMO%20isn't%20a,belong%20far%20outdates%20the%20Internet.> [Accessed 29 Juni 2023].
- Mellinger, B. B., 2018. *The Average Film Director Salary Per Movie*. [Online] Available at: <https://careertrend.com/average-film-director-salary-per-movie-7732.html> [Accessed Juni 29 2023].
- Narti, S. & Y., 2022. *Jurnal Sosial dan Sains. Kajian Dampak Perilaku FoMO (Fear of Missing Out) Bagi Masyarakat di Masa Pandemi COVID-19*, 2(1), pp. 126-134.



- Norton, M., 2017. *Liturgical Drama and the Reimagining of Medieval Theater*. Michigan: Medieval Institute Publications.
- Oscars, 2022. *96th Oscars Rules*, s.l.: Oscars.
- Petrosyan, A., 2023. *Statista*. [Online] Available at: <https://www.statista.com/statistics/262966/number-of-internet-users-in-selected-countries/>
- Przybylski, A. K., Murayama, K., DeHaan, C. R. & Gladwell, V., 2013. Computers in Human Behavior. *Motivational, emotional, and behavioral correlates of fear of missing out*.
- Sklar, R., Murphy, A. D. & Manvell, R., 2023. *Britannica.com*. [Online] Available at: <https://www.britannica.com/art/motion-picture> [Accessed 29 Juni 2023].
- Stamm, A., 2022. *celtx.blog*. [Online] Available at: <https://blog.celtx.com/what-is-a-short-film/#:~:text=The%20Academy%20of%20Motion%20Picture,than%2040%20minutes%2C%20including%20credits>. [Accessed 15 Mei 2023].
- Utami, S. N., 2023. *Jangan Tertukar, Ini Pengertian Generasi X, Z, Milenial, dan Baby Boomers*. [Online] Available at: <https://www.kompas.com/skola/read/2021/04/17/1300000069/jangan-tertukar-ini-pengertian-generasi-x-z-milenial-dan-baby-boomers#:~:text=Generasi%20Z%20adalah%20generasi%20yang,terkadang%20disebut%20sebagai%20i%20gen>. [Accessed 15 Mei 2023].