



UNIVERSITAS
Dinamika

**PEMBUATAN FILM PENDEK FIKSI
DENGAN MENGGUNAKAN REPRESENTASI SIMBOL RUBIK
TENTANG PERMASALAHAN SKRIPSI**

TUGAS AKHIR



**Program Studi
D4 Produksi Film dan Televisi**

**Oleh:
Dwi Cahyo Putro
20510160001**

UNIVERSITAS
Dinamika

**FAKULTAS DESAIN DAN INDUSTRI KREATIF
UNIVERSITAS DINAMIKA
2024**

**PEMBUATAN FILM PENDEK FIKSI
DENGAN MENGGUNAKAN REPRESENTASI SIMBOL RUBIK
TENTANG PERMASALAHAN SKRIPSI**

TUGAS AKHIR

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



UNIVERSITAS
Dinamika

Oleh :

Nama : Dwi Cahyo Putro
NIM : 20510160001
Program Studi : DIV Produksi Film dan Televisi

**FAKULTAS DESAIN DAN INDUSTRI KREATIF
UNIVERSITAS DINAMIKA**

2024

TUGAS AKHIR

PEMBUATAN FILM PENDEK FIKSI DENGAN MENGGUNAKAN REPRESENTASI SIMBOL RUBIK TENTANG PERMASALAHAN SKRIPSI

Dipersiapkan dan disusun oleh:

Dwi Cahyo Putro

NIM : 20510160001

Telah diperiksa, diuji dan disetujui oleh Dewan Penguji

Pada: Jum'at, 2 Februari 2004

Susunan Dewan Penguji

Pembimbing:

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

NIDN. 0704017701

II. Mega Pandan Wangi, M.Sn.

NIDN. 0624038504

Digitally
signed by MUH
BAHRUDDIN

Pandan Wangi
2024.02.16
10:32:30
+07'00'

Penguji:

Karsam, MA., Ph.D.

NIDN. 0705076802

KARSAM, MA., Ph.D
2024.02.16 10:39:54
+07'00'

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

KARSAM, MA., Ph.D
2024.02.16 11:02:07
+07'00'

Karsam, MA., Ph.D

NIDN. 0705076802

Dekan Fakultas Desain dan Industri Kreatif

UNIVERSITAS DINAMIKA

LEMBAR MOTO



“Hidup adalah perjalanan yang gila dan tidak ada yang terjamin”

UNIVERSITAS
Dinamika

LEMBAR PERSEMBAHAN



Saya Persembahkan untuk Kedua Orang Tua Saya dan Teman-teman Program

Studi Produksi Film dan Televisi serta Kampus Universitas Dinamika.

UNIVERSITAS
Dinamika

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

Sebagai mahasiswa Universitas Dinamika, saya:

Nama : Dwi Cahyo Putro
NIM : 20510160001
Program Studi : DIV Produksi Film dan Televisi
Fakultas : Fakultas Desain dan Industri Kreatif
Jenis Karya : Tugas Akhir
Judul Karya : PEMBUATAN FILM PENDEK FIKSI
DENGAN MENGGUNAKAN REPRESENTASI
SIMBOL RUBIK TENTANG PERMASALAHAN SKRIPSI

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa:

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

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 6 Januari 2024



Dwi Cahyo Putro
Dwi Cahyo Putro

NIM. 20510160001

ABSTRAK

Skripsi adalah istilah yang digunakan untuk menyebut suatu karya tulis ilmiah berupa paparan tulisan hasil penelitian mahasiswa jenjang sarjana yang membahas suatu permasalahan atau fenomena dalam bidang ilmu tertentu dengan menggunakan kaidah-kaidah yang berlaku. Maka dari itu penulis bertujuan menghasilkan film pendek fiksi dengan menggunakan representasi simbol rubik tentang proses permasalahan skripsi. Penelitian menggunakan sebuah simbol properti rubik sebagai semiotika dalam suatu konteks skenario, gambar, dan adegan menjadi sesuatu yang dapat dimaknai dalam berjalannya alur cerita di film ini. Penulis sebagai sutradara terlibat dalam perencanaan produksi, berkolaborasi dengan tim produksi untuk menetapkan lokasi syuting, merancang jadwal produksi, dan menentukan anggaran yang diperlukan. Harapannya penelitian ini dapat meningkatkan pemahaman penonton terhadap dinamika kompleks yang terlibat dalam penyelesaian skripsi

Kata kunci: *Skripsi, Semiotika, Sutradara*



UNIVERSITAS
Dinamika

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT atas segala rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul Pembuatan Film Pendek Fiksi Dengan Menggunakan Representasi Simbol rubik Tentang Proses Permasalahan Skripsi. Tugas Akhir ini tidak akan selesai tanpa bantuan beberapa pihak, sehingga penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Kedua Orang Tua dan keluarga yang telah memberikan dukungan.
2. Bapak Prof. Dr. Budi Jatmiko, M.Pd. selaku Rektor Universitas Dinamika.
3. Bapak Karsam, MA., Ph.D. selaku Dekan Fakultas Desain dan Industri Kreatif Universitas Dinamika sekaligus Dosen Penguji Tugas Akhir.
4. Bapak Dr. Muh. Baharuddin, S.Sos., M.Med.Kom. selaku Kaprodi DIV Produksi Film dan Televisi Universitas Dinamika sekaligus Pembimbing I Tugas Akhir.
5. Ibu Mega Pandan Wangi M.Sn selaku Dosen Pembimbing II Tugas Akhir.
6. Bapak/Ibu Dosen DIV Produksi Film dan Televisi.
7. Teman-teman di Progam Studi Produksi Film dan Televisi Universitas Dinamika.
8. Seluruh *crew* dan pemain yang ikut serta dalam pembuatan film ini.
9. Semua pihak yang selalu mendukung, mendoakan dan memotivasi penulis dalam proses pembuatan Tugas Akhir.

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

Surabaya, 23 Januari 2024



Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan masalah.....	2
1.4 Tujuan Penelitian	2
1.5 Manfaat Penelitian	3
BAB II LANDASAN TEORI	4
2.1 Film.....	4
2.2 Film pendek	4
2.3 Sutradara	5
2.4 Semiotika	6
2.5 Properti	6
2.6 Rubik.....	7
2.7 Skripsi	7
BAB III METODE PENELITIAN	9
3.1 Jenis Penelitian	9
3.2 Objek Penelitian.....	9
3.3 Lokasi Penelitian	9
3.4 Teknik Pengumpulan Data	9
3.4.1 Wawancara	9
3.4.2 Observasi	10
3.4.3 Studi Literatur	10
3.4.4 Studi Kompetitor	10
3.5 Perancangan Karya	11
3.5.1 Pra Produksi.....	12
3.5.2 Produksi	12

3.5.3 Pasca Produksi	13
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	14
4.1.1 Hasil Pengumpulan Data	14
4.1.2 Analisa Data.....	18
4.1.3 Penyajian Data	19
4.1.4 Kesimpulan	19
4.1.5 Ide Cerita	19
4.1.6 Premis	20
4.1.7 Logline	20
4.1.8 Sinopsis.....	20
4.1.9 Sekuen.....	20
4.1.10 Naskah	24
4.1.11 Timeline	34
4.1.12 Recce.....	34
4.1.13 <i>Photoboard</i>	35
4.1.14 Casting	37
4.1.15 Anggaran.....	38
4.1.16 Susunan Tim Produksi.....	39
4.1.17 Callshet	40
4.1 Produksi	45
4.2 Pasca Produksi	49
4.3.1 <i>Editing</i>	49
4.3.2 <i>Music Compositing</i>	49
4.3.3 <i>Color Grading</i>	50
4.3.4 Hasil Potongan Gambar pada Film.....	50
4.3 Distribusi.....	59
4.4 Permasalahan dan Penyelesaian	61
BAB V PENUTUP.....	62
5.1 Kesimpulan	62
5.2 Saran	62
DAFTAR PUSTAKA	63
LAMPIRAN.....	65



DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 3.1 Film Study not Study.....	11
Gambar 4.1 Wawancara bapak Karsam, MA., Ph.D.....	14
Gambar 4.2 Wawancara Raihan Iventdzuhi Edyanto	15
Gambar 4.3 Wawancara Muhammad Fikri	16
Gambar 4.4 Film Study not Study.....	18
Gambar 4.5 Hasil Naskah (1).....	24
Gambar 4.6 Hasil Naskah (2).....	25
Gambar 4.7 Hasil Naskah (3).....	26
Gambar 4.8 Hasil Naskah (4).....	27
Gambar 4.9 Hasil Naskah (5).....	28
Gambar 4.10 Hasil Naskah (6).....	29
Gambar 4.11 Hasil Naskah (7).....	30
Gambar 4.12 Hasil Naskah (8).....	31
Gambar 4.13 Hasil Naskah (9).....	32
Gambar 4.14 Hasil Naskah (10).....	33
Gambar 4.15 Timeline	34
Gambar 4.16 <i>Recce</i>	34
Gambar 4.17 <i>Photoboard</i> (1)	35
Gambar 4.18 <i>Photoboard</i> (2)	36
Gambar 4.19 <i>Callshet</i> Hari Pertama(1).....	40
Gambar 4.20 <i>Callshet</i> Hari Pertama (2).....	41
Gambar 4.21 <i>Callshet</i> Hari Kedua (1)	42
Gambar 4.22 <i>Callshet</i> Hari Kedua (2)	43
Gambar 4.23 <i>Callshet</i> Hari Ketiga (1)	44
Gambar 4.24 <i>Callshet</i> Hari Ketiga (2)	45
Gambar 4.25 Treatment Talent di Set Kamar Kos.....	46
Gambar 4.26 Set Ruang Kamar Desa Ibu	46
Gambar 4.27 <i>Treatment Talent</i> Dosen Pembimbing.....	47
Gambar 4.28 Set Plot Kamera untuk Scene Perbincangan	47
Gambar 4.29 Briefing Treatment Scene Wisuda	48

Gambar 4.30 Set Scene Ruang HRD di Perpustakaan Universitas Dinamika.....	48
Gambar 4.31 Proses Editing.....	49
Gambar 4.32 Proses Music Compositing.....	49
Gambar 4.33 Proses <i>Color Grading</i>	50
Gambar 4.34 Joko Menghadiri Acara Wisuda.....	51
Gambar 4.35 Joko Memberi Selamat Kepada Ronald.....	51
Gambar 4.36 Joko Bimbang.....	52
Gambar 4.37 Ibu Menelepon Joko.....	52
Gambar 4.38 Joko Bersedih.....	53
Gambar 4.39 Joko Mencoba Mengerjakan Skripsi.....	53
Gambar 4.40 Joko Berkunjung Ke Rumah Ronald.....	54
Gambar 4.41 Joko Termenung.....	54
Gambar 4.42 Joko Bimbingan.....	55
Gambar 4.43 Joko Menatap Rubik.....	55
Gambar 4.44 Ibu Menghubungi Joko.....	56
Gambar 4.45 Joko Mengangkat Telepon Ibu.....	56
Gambar 4.46 Joko Bersama Ronald di Kedai.....	57
Gambar 4.47 Joko Membuka Rubik.....	57
Gambar 4.48 Joko Wisuda.....	58
Gambar 4.49 Orang Tua Joko Melihat Foto Joko Wisuda.....	58
Gambar 4.50 Joko Menatap Rubik.....	59
Gambar 4.51 Hasil Poster.....	59
Gambar 4.52 Hasil <i>Mock-up</i> Kaos.....	60
Gambar 4.53 Hasil Desain Stiker.....	60

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1 Perancangan karya	11
Tabel 3.2 Jadwal perancangan karya.....	12
Tabel 3.3 Biaya produksi	12
Tabel 4.1 Pemeran Film	37
Tabel 4.2 Anggaran Pra Produksi	38
Tabel 4.3 Anggaran Produksi.....	38
Tabel 4.4 Anggaran Post Produksi.....	39
Tabel 4.5 Permasalahan dan Penyelesaian.....	61



UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Biodata Penulis	65
Lampiran 2. Hasil Plagiasi	66
Lampiran 3. Kartu Bimbingan	69
Lampiran 4. Kartu Kegiatan Seminar Tugas Akhir	70



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Saat ini, mahasiswa menghadapi serangkaian tantangan yang signifikan saat mereka memasuki tahap akhir studi untuk menyelesaikan skripsi. Proses ini sering kali merupakan masa yang menegangkan dan banyak kendala yang menghambat kemajuan siswa. Salah satu permasalahan utama yang dihadapi adalah kesulitan dalam mengidentifikasi topik skripsi yang cocok dan menarik. Skripsi adalah karya tulis ilmiah berupa paparan tulisan hasil penelitian sarjana yang membahas suatu permasalahan/fenomena dalam bidang tertentu yang lazimnya menggunakan kaidah-kaidah kebahasaan yang berlaku pada penulisan akademik, yaitu dengan menerapkan bahasa ilmiah (Uswati & Nuryantoro, 2018).

Namun, banyak mahasiswa yang mengalami keterlambatan dalam menyelesaikan studinya karena berbagai alasan terkait skripsinya. Permasalahan-permasalahan yang dialami mahasiswa dalam menyelesaikan skripsi pada umumnya yang dituturkan mahasiswa berasal dari dalam (intern) mahasiswa sendiri dan banyak pula yang bersumber dari luar mahasiswa (ekstern) (Wangid & Sugiyanto, 2013). Salah satu penyebab tertundanya skripsi adalah karena banyak mahasiswa yang mengalami stres. Stres bisa disebabkan oleh banyak faktor, seperti tekanan akademis, masalah pribadi, atau kombinasi keduanya. Hasil penelitian mengungkap ada hubungan antara stres dalam pengerjaan skripsi dengan kecenderungan penundaan (Asikin, 2022). Permasalahan yang muncul membuat siswa frustrasi karena merasa tidak dapat menyeimbangkan orientasi belajarnya dengan kebutuhan lain.

Di sisi lain, Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi RI menyatakan bahwa skripsi tidak wajib bagi mahasiswa di perguruan tinggi. Demikian pula banyak terjadi perdebatan di kalangan akademis, masyarakat, dan mahasiswa. Nadiem Makarim menjelaskan tentang aturan skripsi yang tak lagi wajib di perguruan tinggi, menurutnya, tugas akhir tidak hanya berbentuk skripsi atau tesis, bisa bermacam-macam, seperti *prototype*, proyek, atau lainnya (Detikcom, 2023). Sejalan dengan dengan itu banyak perdebatan di kalangan

akademisi, masyarakat dan mahasiswa. Beberapa argumen mendukung penghapusan skripsi, Kebijakan tersebut dapat membebaskan mahasiswa dari tuntutan waktu dan energi yang biasanya diperlukan untuk menyelesaikan tugas akhir ini (Wahyudi, 2023). Sementara yang lainnya berpendapat bahwa skripsi memiliki nilai penting dalam pendidikan tinggi. Kebijakan ini juga berpotensi mengurangi tingkat penelitian dan kontribusi ilmiah di lingkungan pendidikan tinggi (Wahyudi, 2023). Dengan permasalahan skripsi yang begitu rumit dan kompleks maka penulis akan membuat film pendek tentang permasalahan skripsi tersebut. Film ini akan disajikan dengan menggunakan simbol rubik sebagai poin representasi dalam jalannya alur film pendek. Dengan memilih konsep cerita yang menggambarkan permasalahan skripsi penulis akan menciptakan sebuah karya yang menarik dan estetis.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah pembuatan film pendek fiksi dengan menggunakan representasi simbol rubik tentang proses permasalahan skripsi.

1.3 Batasan masalah

Berdasarkan rumusan masalah, maka rumusan masalah pada pembuatan film ini adalah sebagai berikut :

1. Durasi pada film yang akan di produksi 10-25 menit.
2. Pemilihan Format Video yang akan digunakan adalah MP4.
3. Menggunakan aspek rasio 16:9.
4. *Color grading* yang dikonsep adalah warna yang mencolok *Colorfull*.
5. Subyek penelitian Dekan, Mahasiswa, dan Praktisi Film.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan batasan permasalahan di atas, maka tujuan penelitian ini adalah memproduksi film pendek fiksi dengan menggunakan representasi simbol rubik tentang permasalahan skripsi.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penulisan yang diperoleh dalam pembuatan film sebagai berikut :

1. Menyampaikan informasi dengan cara yang lebih menarik melalui media film terutama bagi mahasiswa.
2. Memberikan pemahaman kepada penonton terutama mahasiswa dampak dan konsekuensi menunda mengerjakan skripsi.
3. Memberikan dorongan kepada penonton terutama mahasiswa untuk menciptakan perubahan positif dalam proses penyelesaian skripsi.



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Film

Menurut Niar film adalah bagian dari komunikasi media massa yang bersifat *audio-visual* dan bertujuan dalam menyampaikan pesan moral tertentu kepada setiap penontonnya, film juga sebuah karya seni yang tumbuh dalam imajinasi pikiran seorang manusia yang tidak dapat dibatasi oleh manusia lain sekalipun (Niar, 2023). Dan juga Film juga memiliki beragam genre, seperti drama, komedi, aksi, petualangan, horor, fiksi ilmiah, dan masih banyak lagi. Pada perencanaan pembuatan film pendek fiksi pada tugas akhir ini penulis menggunakan genre drama remaja, karena genre drama menceritakan kisah dari sebuah tokoh yang dihadapkan pada sebuah masalah, dimana dia harus menyelesaikan masalah tersebut, dalam cerita, juga ditunjukkan hal yang dapat menciptakan rasa relevan bagi para penonton, karena genre drama pada umumnya dibuat berdasarkan kisah atau stereotip yang ada (Dach, 2022). Genre film mencerminkan tema, suasana, atau jenis cerita yang ditampilkan dalam film tersebut. Dalam dunia perfilman, genre film dapat digambarkan dengan elemen-elemen seperti konvensi, ikonografi, latar, narasi, karakter, dan aktor, seperti yang ditemukan dalam teori kritik genre sastra (p2k.stekom.ac.id, 2023).

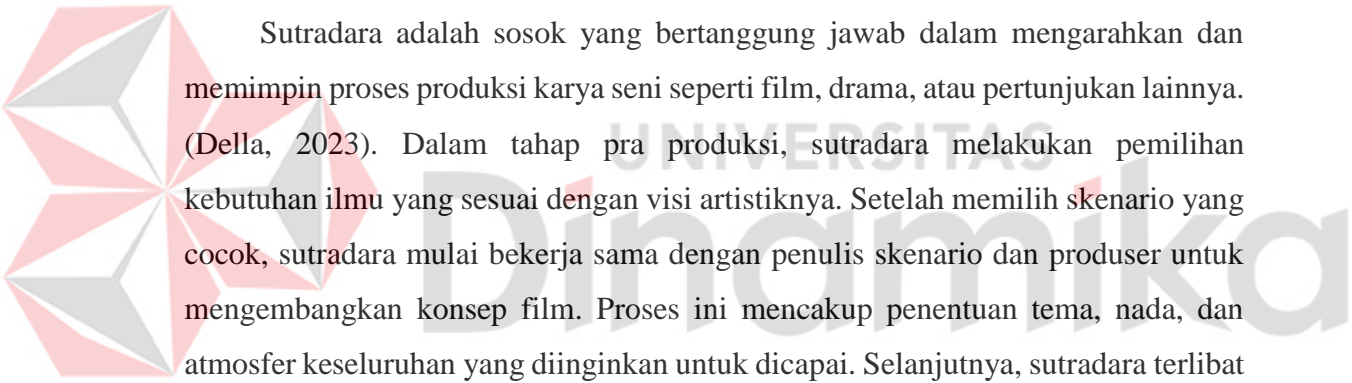
2.2 Film pendek

Film pendek menurut Elvaretta dan Ahmad adalah film yang memiliki durasi waktu kurang dari 60 menit dan bahkan bisa kurang dari 10 menit (Elvaretta & Ahmad, 2021). Film pendek sering digunakan sebagai sarana eksperimen bagi pembuat film untuk mengungkapkan ide kreatif mereka dalam format yang lebih singkat. Meskipun durasinya lebih pendek, film pendek memiliki struktur naratif yang serupa dengan film-film panjang, yaitu memiliki awal, tengah, dan akhir yang membentuk cerita atau pesan yang ingin disampaikan. Film pendek biasanya diproduksi oleh sineas independen, mahasiswa film, atau sebagai bagian dari festival film pendek. Festival-festival film pendek di seluruh dunia memberikan *platform* bagi pembuat film pendek untuk memperlihatkan karya-karya mereka

kepada penonton yang lebih luas dan industri perfilman. Beberapa film pendek yang sangat terkenal bahkan telah memenangkan penghargaan di festival-festival film bergengsi. Festival film berperan penting dalam memperkenalkan film-film ‘baik’ terbaru kepada publik pecinta film dan mempunyai posisi strategis dalam saling mempertemukan berbagai pihak dalam dunia film yang menguatkan jaringan kerja/networking film itu sendiri (coffie.id, 2021).

Secara keseluruhan, film pendek adalah karya *audio visual* dengan durasi singkat yang memiliki tujuan untuk menghibur, menginspirasi, atau menyampaikan pesan dalam waktu yang terbatas. Mereka merupakan bagian yang penting dalam industri perfilman dan sering kali menjadi batu loncatan bagi para pembuat film untuk memperluas karier mereka dalam pembuatan film-film panjang.

2.3 Sutradara



Sutradara adalah sosok yang bertanggung jawab dalam mengarahkan dan memimpin proses produksi karya seni seperti film, drama, atau pertunjukan lainnya. (Della, 2023). Dalam tahap pra produksi, sutradara melakukan pemilihan kebutuhan ilmu yang sesuai dengan visi artistiknya. Setelah memilih skenario yang cocok, sutradara mulai bekerja sama dengan penulis skenario dan produser untuk mengembangkan konsep film. Proses ini mencakup penentuan tema, nada, dan atmosfer keseluruhan yang diinginkan untuk dicapai. Selanjutnya, sutradara terlibat dalam perencanaan produksi, berkolaborasi dengan tim produksi untuk menetapkan lokasi syuting, merancang jadwal produksi, dan menentukan anggaran yang diperlukan. Sutradara memainkan peran sentral selama produksi film. Pengarahan aktor menjadi fokus utama, dengan sutradara memandu para aktor untuk memahami dan mengekspresikan karakter mereka sesuai dengan visi sutradara terhadap cerita. Selama proses syuting, sutradara terlibat dalam pemilihan *shot* dan pengaturan kamera untuk menciptakan komposisi visual yang mendukung nuansa dan emosi yang diinginkan. Setelah selesai syuting, sutradara terlibat dalam proses editing dan pemotongan film untuk memilih pengaturan adegan, merancang urutan cerita, dan memastikan bahwa nuansa yang diinginkan terwujud. Sutradara juga terlibat dalam desain bunyi dan pemilihan musik, bekerja dengan tim desain bunyi dan komposer untuk menciptakan atmosfer suara yang sesuai.

2.4 Semiotika

Semiotika merupakan suatu studi ilmu atau metode analisis untuk mengkaji tanda dalam suatu konteks skenario, gambar, teks, dan adegan di film menjadi sesuatu yang dapat dimaknai. Sedangkan, kata “semiotika” itu sendiri berasal dari bahasa Yunani, *semeion* yang berarti “tanda” atau *seme*, yang berarti “penafsir tanda”. Semiotika berakar dari studi klasik dan skolastik atasseni logika, retorika, dan etika (Mudjiono, 2011). Sistem semiotika yang lebih penting lagi dalam film adalah digunakannya tanda-tanda ikonis, yakni tanda-tanda yang menggambarkan sesuatu. Sesuai dengan (Mudjiono, 2011) Tanda-tanda ikonis yang digunakan dalam film mengisyaratkan pesan kepada penonton, dan setiap isyarat yang diterima akan berbeda, namun apabila cerita yang diperankan memang sudah membentuk satu pokok makna, dalam hal ini makna cerita yang ditampilkan.

Film bukan semata-mata pemindahan realitas di hadapan kita yang begitu saja dipindahkan ke dalam layar, tetapi ada nilai-nilai yang dimiliki oleh pembuatnya yang ingin ia masukkan, sehingga realitas itu menjadi sebuah representasi saja, sebuah gambaran yang sudah dimediasi. (Sudarto, Senduk, & Rembang, 2015) Dengan menggunakan pendekatan semiotika, peneliti dan pengamat film dapat menganalisis bagaimana tanda-tanda dalam film bekerja bersama untuk menciptakan makna dan mempengaruhi penonton. Melalui analisis semiotika film, kita dapat lebih memahami bagaimana film mengkomunikasikan ide, nilai, pesan, dan pengalaman kepada penonton, serta bagaimana penonton memberikan interpretasi mereka sendiri terhadap film tersebut.

2.5 Properti

Film tidak bisa dilepaskan dari tata rias, *set* properti, *wardrobe*, *lighting*, penataan kamera, pengambilan gambar, dan unsur unsur teknis lainnya, Dua hal yang disebut pertama kali, yakni tata rias dan set properti, merupakan dua elemen penting yang dapat menentukan sebuah program televisi atau film akan bagus atau tidak terutama jika dipandang dari perspektif estetis dan semiotis (Permana, 2018). Pembuatan film pendek fiksi dengan menggunakan representasi simbol rubik tentang permasalahan skripsi yang akan dibuat oleh penulis harus dirancang secara apik dan matang, karena para pembuat film, banyak yang memulai perfilman

mereka dengan membuat video kecil yang pribadi, atau film eksperimental pendek, tetapi ketika kesenjangan muncul, mereka akan ingin membuat film yang lebih besar dan lebih baik lagi dari sebelumnya, dan mencari cara untuk memperluas dan mengembangkan pengalaman mereka melalui imajinasi yang membuat mereka mengeluarkan banyak ekspresi, dan momen inspirasi, lalu mengubahnya menjadi gairah seumur hidup (Nugroho, 2021). Menggunakan representasi simbol properti rubik sebagai penceritaan berupa langkah-langkah penyelesaian skripsi yang menarik dan kompleks karena rubik membutuhkan pemecahan yang sistematis dan strategis dan juga rubik memerlukan ketekunan, logika dan pemikiran kreatif untuk dipecahkan.

2.6 Rubik

Rubik bisa menjadi salah satu media alternatif yang digunakan sebagai alat peraga dalam mengajarkan konsep kubus dan balok (Shodikin & Rahayu, 2022). Rubik adalah suatu alat permainan yang tersusun dari bangun ruang satuan yang dan memiliki warna berbeda di setiap sisinya. Awalnya rubik hanya berbentuk kubus dengan ukuran 3x3 satuan. Namun pada perkembangannya, alat permainan ini memiliki banyak variasi baik dari segi ukuran hingga bentuknya. Ukurannya tidak lagi terbatas 3x3, bahkan ada yang hanya 2x2, atau 4x4, 5x5, dan seterusnya. Berdasarkan bentuknya, rubik memiliki bentuk kubus, balok, limas, bahkan bola. Melihat karakteristik ini, sangat dimungkinkan untuk menggunakan alat permainan ini sebagai media untuk pembelajaran materi kubus dan balok (Shodikin & Rahayu, 2022).

2.7 Skripsi

Skripsi adalah istilah yang digunakan untuk menyebut suatu karya tulis ilmiah berupa paparan tulisan hasil penelitian mahasiswa jenjang sarjana yang membahas suatu permasalahan atau fenomena dalam bidang ilmu tertentu dengan menggunakan kaidah-kaidah yang berlaku (Quipper Campus, 2023). Menulis skripsi memerlukan penelitian yang sebenarnya terjadi di lapangan melibatkan pengumpulan data langsung dari situasi atau lokasi tertentu yang sesuai dengan topik penelitian, analisis data yang cermat melibatkan penyajian dan pengambilan

kesimpulan dari data yang telah dikumpulkan yang bertujuan untuk menguji penelitian yang diajukan dan pembuatan makalah yang mematuhi standar format dan pedoman yang ditetapkan oleh masing-masing institusi terhadap pemahaman format dan pedoman agar skripsi dapat diterima dan diakui sebagai karya ilmiah yang sah. Tujuan utama skripsi adalah untuk menguji kemampuan mahasiswa dalam melakukan penelitian secara mandiri, menganalisis secara kritis, dan mengkomunikasikan hasilnya dalam bahasa ilmiah yang sesuai. Skripsi menjadi wadah bagi mahasiswa untuk mengaplikasikan pengetahuan yang telah diperoleh selama perkuliahan, mengembangkan keterampilan penelitian, serta membuktikan kemampuan dalam menyusun argumen ilmiah yang kokoh.



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Metode yang digunakan adalah kualitatif untuk mendeskripsikan dan menganalisis fenomena, peristiwa, dinamika sosial, sikap, keyakinan, dan persepsi individu atau kelompok. Penulis melakukan wawancara, observasi, studi literatur dan penelitian kompetitor. Data yang diperoleh dan dikumpulkan akan dijadikan bahan evaluasi untuk pemahaman film yang diproduksi dalam mencari persamaan data.

3.2 Objek Penelitian

Dalam penelitian ini objeknya adalah mahasiswa yang telah mengalami penundaan skripsi. Objek ini dikembangkan menjadi sinopsis dan naskah yang akan menjadi acuan selama produksi film fiksi pendek yang disutradarai oleh penulis.

3.3 Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian adalah suatu lokasi yang digunakan sebagai lokasi syuting pada tahap produksi film, dimana sutradara dan beberapa kepala kru film dapat datang dan melihat secara langsung untuk mengetahui kesesuaian *set* lokasi dengan skenario penulis.

3.4 Teknik Pengumpulan Data

Proses pengumpulan dan kompilasi data sangat penting untuk pelaporan dan tindakan akhir yang akurat dan dapat dipertanggungjawabkan. Penulis menggunakan metode pengumpulan data untuk memperoleh informasi dan data yang diperlukan untuk menunjang proses produksi film. Metode yang digunakan penulis antara lain wawancara, observasi dan studi literatur.

3.4.1 Wawancara

Penulis melakukan wawancara untuk meningkatkan kreativitas karya dan memperdalam pemahaman tentang karakter dan komposisi aktor, dan penyusunan

laporan penelitian serta akan melakukan wawancara dengan Dekan Fakultas Desain dan Industri Kreatif. Wawancara juga dilakukan kepada Raihan Iventduhri Edyanto mahasiswa Universitas Dinamika Program Studi Produksi Film dan Televisi Angkatan 2017 yang mengalami penundaan kelulusan akan tetapi sekarang dirinya sedang menempuh proses skripsi pada tahun 2024 ini serta Muhammad Fikri sebagai Praktisi Film yang berfokus pada Tata Artitik Film terutama properti.

3.4.2 Observasi

Observasi adalah pencarian sistematis dan terarah yang dilakukan dengan menggunakan panca indera, terutama mata dan perasaan ketika suatu kejadian terjadi. Peneliti mengamati secara langsung kejadian pada mahasiswa yang sedang mengalami keterlambatan dalam penyelesaian skripsi di kampus.

3.4.3 Studi Literatur

Tahap ini merupakan kegiatan yang berkaitan dengan metode untuk mengumpulkan, pembacaan, pencatatan data pada pustaka, dan pengelolaan bahan literasi untuk membuat abstrak dan naskah menjadi lebih kuat.

3.4.4 Studi Kompetitor

Ide film fiksi arahan penulis bukanlah sebuah konsep baru, sebelumnya sudah pernah ada film pendek yang berjudul Study not Study produksi Syukran Salman yang mempunyai ide serupa dengan cerita yaitu keduanya sedang dalam pengerjaan menghadapi kewajiban pendidikan. Perbedaannya adalah penulis menggunakan representasi simbolik rubik dalam penggambaran permasalahan skripsi. Film yang akan dikerjakan oleh penulis dalam sepanjang cerita menekankan semiotika properti rubik sebagai poin penggambaran yang ikonis. Penulis akan menggunakan rubik sebagai simbol proses pengerjaan skripsi dari awal sampai akhir pada alur film yang akan di produksi.



Gambar 3.1 Film Study not Study

3.5 Perancangan Karya

Tabel 3.1 Perancangan karya

Pra Produksi	Produksi	Pasca Produksi
<ul style="list-style-type: none"> • Ide Cerita • Naskah • Casting • Reading 	<ul style="list-style-type: none"> • Shooting 	<ul style="list-style-type: none"> • Editing Offline • Editing Online • Coloring • Sound Design

Pembuatan perancangan karya sebagai *plotting* jalannya produksi film dari awal sampai akhir sehingga lebih terkelola dengan baik.

Tabel 3.2 Jadwal perancangan karya

NO	KEGIATAN	NOVEMBER				DESEMBER			
		1	2	3	4	1	2	3	4
1	PPM 1	■	■	■	■	■	■	■	■
2	Recce	■	■	■	■	■	■	■	■
3	Reading & Workshop	■	■	■	■	■	■	■	■
3	PPM 2	■	■	■	■	■	■	■	■
4	Produksi	■	■	■	■	■	■	■	■
	Offline Roughcut & syncrone data	■	■	■	■	■	■	■	■
5	Foley & ADR	■	■	■	■	■	■	■	■
6	Music Scoring	■	■	■	■	■	■	■	■
7	Coloring	■	■	■	■	■	■	■	■

Tabel 3.3 Biaya produksi

NAMA	TOTAL
1. Pra produksi	Rp. 500.000
2. Produksi	Rp. 8.500.000
3. Pasca produksi	Rp. 500.000
TOTAL JUMLAH	Rp. 9.500.000

3.5.1 Pra Produksi

Pra produksi adalah tahap persiapan sebelum kegiatan produksi dilaksanakan, meliputi berbagai persiapan sebagai rencana efisiensi proses pada produksi untuk mencapai kualitas hasil akhir yang sesuai.

3.5.2 Produksi

Dalam proses pembuatan film melibatkan beberapa tahap, seperti proses perekaman adegan atau gambar yang melibatkan penggunaan kamera untuk merekam gambar yang akan menjadi bagian dari film kemudian merealisasikan rencana produksi yang telah disusun sebelumnya, termasuk jadwal, lokasi pengambilan gambar, dan semua elemen teknis yang dibutuhkan untuk mendukung proses produksi.

3.5.3 Pasca Produksi

Pada proses ini penulis melakukan *Editing* yang berupa pemilihan, dan penyuntingan gambar-gambar yang sesuai dengan naskah. Kemudian dilanjutkan dengan *Color grading* yang merupakan proses mengubah warna sehingga tampak memukau. Kemudian dilanjutkan dengan memilih *backsound* sebagai suara latar berupa musik atau instrumen untuk membuat situasi pada film atau video menjadi lebih menyatu. Setelah tahap editing maka film ini akan dipromosikan melalui pameran tugas akhir dan akan didistribusikan ke festival film serta *screening* antar komunitas film.



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1.1 Hasil Pengumpulan Data

A. Hasil Wawancara

1. Bapak Karsam, MA., Ph.D.



Gambar 4.1 Wawancara bapak Karsam, MA., Ph.D.

Penulis mewawancarai bapak Karsam, MA., Ph.D. selaku Dekan Fakultas Desain dan Industri Kreatif Universitas Dinamika Surabaya yang berpendapat bahwa Kualitas Tugas Akhir diukur berdasarkan penyelesaian pada semester yang seharusnya. Jika memungkinkan, dapat dikerjakan secara tim dengan jumlah anggota sedikit. Sebagai standar keberhasilan, Tugas Akhir dianggap baik jika mahasiswa meraih nilai A dengan dukungan mencakup pengarahan langsung oleh Dekan atau Kaprodi, publikasi buku pedoman Tugas Akhir di situs web fakultas, pendampingan oleh dua dosen pembimbing, kesempatan melihat presentasi proposal teman sebelum sidang sendiri, dan pemberian tunjangan uang untuk keperluan Tugas Akhir. Universitas juga menyediakan dukungan psikologis melalui penunjukan dua dosen pembimbing, peran dosen wali sebagai pendamping, dan layanan bimbingan konseling. Namun mahasiswa sering mengalami kendala berupa kecenderungan malas, kesulitan mengatur jadwal, dan kebiasaan menunda pekerjaan hingga mendekati batas waktu pengumpulan. Bapak Karsam juga berpendapat tidak setuju mengenai kebijakan Menteri Pendidikan yang menghapus

skripsi dan melihatnya sebagai potensi pelemahan daya juang mahasiswa, meskipun memahami bahwa kebijakan tersebut dapat memberikan kemudahan bagi mahasiswa.

2. Raihan Iventdzuhi Edyanto



Gambar 4.2 Wawancara Raihan Iventdzuhi Edyanto

Berdasarkan wawancara penulis kepada Raihan Iventdzuhi Edyanto mahasiswa DIV Produksi Film dan Televisi mahasiswa angkatan 2017 yang saat ini mengalami penundaan kelulusan di Universitas Dinamika dikarenakan dirinya sulit mengatur waktu perkuliahan dan juga pekerjaan, dan ketika akan mengambil tugas akhir Raihan masih harus fokus dengan beberapa mata kuliah yang tertinggal. Saat ini dirinya sedang fokus menyelesaikan mata kuliah dan juga menyiapkan Tugas Akhir. Menurut Raihan ketika ia mempelajari tentang penulisan proposal akhir dan juga mekanisme pembuatan karya dirinya merasa bahwa fokus keharusan Tugas Akhir terpecah menjadi dua, yaitu penulisan tugas akhir dan juga fokus pengerjaan karya. Harapan Raihan yang dirinya adalah mahasiswa DIV Produksi Film dan Televisi yang biasanya ketika mata kuliah cenderung ke praktik maka dirinya lebih menyukai praktik pembuatan film sehingga dirinya lebih suka mengerjakan produksi karya film dari pada penulisan Laporan Tugas Akhir, akan tetapi pembuatan proposal sebenarnya juga penting karena dapat menjadi acuan sebelum menyiapkan karya, hanya saja birokrasi administrasi dan juga berkas-

berkas untuk tugas akhir cukup banyak untuk dirinya yang lebih mampu fokus dalam praktik pembuatan karya film.

3. Muhammad Fikri



Gambar 4.3 Wawancara Muhammad Fikri

Berdasarkan hasil wawancara penulis kepada Praktisi Film bidang Tata Artistik Muhammad Fikri, bahwa properti dalam tata artistik film bukan hanya sebagai elemen pelengkap, tetapi juga sebagai bagian integral dari cerita. Dengan memilih properti yang tepat dan menempatkannya secara strategis, seorang *art director* dapat memperkuat *plot*, menggambarkan karakter, dan menciptakan pengalaman yang mendalam bagi penonton. Dalam contoh yang diberikan, penggunaan rubik sebagai properti dapat memberikan dimensi tambahan pada karakter utama, mencerminkan kekacauan dalam pikirannya, dan menciptakan momentum dramatis yang kuat saat properti tersebut muncul kembali dalam momen krusial. Dengan demikian, properti tidak hanya berperan sebagai elemen visual, tetapi juga sebagai alat naratif yang kuat dalam membentuk cerita film.

B. Hasil Observasi

Selama Observasi, terlihat beberapa mahasiswa mengalami kesulitan untuk menjaga jadwal yang sistematis dalam menyelesaikan skripsi mereka. Meskipun tenggat waktu akhir telah ditetapkan, kurangnya rencana prosedur kerja yang rinci

dan kurangnya penggunaan alat perencanaan seperti kalender dan aplikasi manajemen waktu juga mempersulit manajemen waktu yang efektif. Hal ini merupakan salah satu faktor penyebabnya. Selain itu, prioritas antara skripsi dengan kegiatan lainnya belum sepenuhnya jelas. Sekalipun siswa mempunyai target waktu, penilaian rutin terhadap kemajuan mereka sering kali tidak konsisten.

Pada peninjauan keadaan psikis mahasiswa yang sedang dalam proses pengerjaan skripsi, terlihat berbagai respon emosional terkait dengan tekanan yang mereka hadapi. Beberapa mahasiswa menemukan bahwa mempelajari suatu topik yang menarik memberi mereka rasa puas dan antusias terhadapnya. Di sisi lain, beberapa siswa nampaknya merasa stres dan cemas. Tekanan akademis, ketidakpastian mengenai hasil, dan ekspektasi terhadap diri sendiri dapat menimbulkan dampak emosional yang besar. Beberapa dari mereka mungkin mengalami tantangan yang menghasilkan ketegangan dalam tuntutan penyelesaian skripsi, yang dapat berdampak buruk pada kesehatan mental mereka.

C. Studi Literatur

Skripsi merupakan karya tulis ilmiah yang ditulis oleh mahasiswa sebagai Tugas Akhir dalam rangka menyelesaikan studinya pada program sarjana (S1) (Kuryani, 2017). Untuk memperkuat kutipan Kuryani, penulis juga mengutip dari website Departemen Geofisika FMIPA Unpad bahwa Skripsi adalah suatu karya tulis ilmiah, berupa paparan tulisan hasil penelitian yang membahas suatu masalah dalam bidang ilmu tertentu dengan menggunakan kaidah-kaidah ilmiah yang berlaku dalam suatu bidang ilmu tertentu (Departemen Geofisika Fmipa Unpad, 2024).

D. Studi Kompetitor

Pemilihan gagasan pembuatan karya film pendek fiksi yang akan diproduksi oleh penulis bukanlah konsep baru, sebelumnya sudah ada film "*Study not Study*" yang diproduksi oleh Syukran Salman memiliki konsep serupa, yaitu menghadapi kewajiban dalam pendidikan. Yang membedakan adalah penggunaan simbol rubik oleh penulis sebagai representasi permasalahan skripsi, dengan fokus pada

semiotika properti dan makna simbolis. Ini menjadi keunggulan dari karya film pendek "Study not Study".



Gambar 4.4 Film Study not Study

4.1.2 Analisa Data

Pada tahapan ini penulis melakukan proses penyelidikan dan penelaahan data yang telah dikumpulkan yang bertujuan untuk mengidentifikasi pola, tren, hubungan, yang berkaitan dengan makna simbol rubik dan pesan yang ingin disampaikan melalui film "R'U-Pick?".

A. Reduksi Data

1. Wawancara

Dari hasil wawancara penulis menyimpulkan bahwa Properti tidak hanya berperan sebagai objek visual, tetapi juga membawa makna yang mendalam yang memiliki peran sebagai kode visual yang membantu menyampaikan pesan atau tema film dengan lebih jelas. Properti menjadi simbol yang dapat dimengerti oleh penonton untuk mengartikan konsep yang ingin disampaikan sehingga membantu dalam penonton lebih mudah mengidentifikasi dan terhubung dengan karakter-karakter dalam film dan menjadi sarana visual untuk menggambarkan kepribadian dan latar belakang karakter.

2. Observasi

Dari hasil observasi, penulis dapat menyimpulkan bahwa pemilihan prioritas antara pengerjaan skripsi dengan aktivitas lainnya masih belum begitu jelas dan kondisi emosional mahasiswa yang sedang mengerjakan skripsi berkaitan dengan tantangan dan tekanan yang dialami.

4.1.3 Penyajian Data

Dari hasil wawancara dan observasi, penulis menyimpulkan bahwa menggunakan simbol rubik secara kreatif dalam film dapat menyampaikan pesan tentang pengaturan prioritas skripsi sekaligus mengeksplorasi kondisi emosional yang dihadapi oleh mahasiswa dalam menghadapi tantangan dan tekanan akademis. Setiap properti memiliki makna yang dapat meningkatkan pemahaman penonton terhadap dinamika kompleks yang terlibat dalam proses penyelesaian skripsi.

4.1.4 Kesimpulan

Setiap properti dipilih dengan teliti dan memiliki makna tersendiri yang dapat meningkatkan pemahaman penonton terhadap dinamika kompleks yang terlibat dalam penyelesaian skripsi. Properti rubik dapat menjadi simbol yang merangkum perjalanan, konflik, dan pencapaian mahasiswa dalam mengerjakan skripsi. Penggunaan simbol properti rubik memberikan dimensi visual terkait pengaturan prioritas antara skripsi dan aspek kehidupan lainnya. Setiap properti menjadi cermin dari peran dan signifikansi yang dimainkan oleh skripsi dalam kehidupan mahasiswa.

4.1.5 Ide Cerita

Pada pembuatan ide cerita film pendek fiksi “R’U-Pick”, Penulis mendapatkan ide ketika dirinya sedang bermain rubik dan belajar apa itu makna pada sebuah permainan rubik. Pada permainan rubik ternyata memunculkan sebuah ide cerita dimana rubik adalah suatu penggambaran sebuah masalah atau problematika yang dapat diselesaikan dengan langkah langkah yang tepat sehingga menghasilkan solusi penyelesaian masalah. Penulis menggunakan judul karya “Rupick” karena kata tersebut adalah plesetan dari properti yang menjadi semiotika

pada filmnya yaitu Rubik dan juga judul tersebut adalah metafora dari kalimat inggris yaitu “*are you gonna pick?*” yang di persingkat menjadi R-U-Pick?” yang berarti “Apakah kamu akan mengambilnya?” dengan maksud apakah kamu akan mengambil langkah untuk menyelesaikan permasalahanmu?.

3) Ide pada pengambilan visual akan di konsep menggunakan warna yang mencolok terutama pada beberapa properti, busana, maupun pada *color grading*. Menggunakan warna mencolok adalah ikon tersendiri pada konsep visual yang akan digunakan sebagai simbol warna yang beragam pada rubik terutama warna merah adalah simbol semangat baru yang menyala.

4.1.6 Premis

Seorang mahasiswa perantauan yang sedang berusaha menyelesaikan skripsi dimana dia harus melawan rasa kebimbangannya.

4.1.7 Logline

Seorang mahasiswa yang sedang berproses menyelesaikan kuliahnya, namun dengan kurangnya pemahaman tentang langkah pengerjaan skripsi membuat dirinya kesulitan dalam mengerjakan skripsi, ditambah dengan kondisi keluarga yang kurang baik membuat dirinya menjadi semakin bimbang untuk mengerjakan skripsinya.

4.1.8 Sinopsis

Joko adalah seorang mahasiswa perantauan yang sedang menempuh semester akhir. Dirinya bimbang untuk mengambil kewajibann skripsi karena diriya belum siap dan belum paham tetang mekaisme proses skripsi, akan tetapi dirinya memiliki tanggungan untuk segera menyelesaikan kuliahnya karena orang tuanya sedang mengalami kondisi kurang baik dalam ekonomi maupun kesehatan. Dengan bantuan Ronald sahabat Joko maka ia mencoba dan belajar mekanisme skripsi pada umumnya mahasiswa.

4.1.9 Sekuen

A. Sekuen 1 – *Introduction*

Joko adalah seorang mahasiswa perantauan yang sedang menempuh semester akhir. di siang hari Joko menghadiri acara wisuda temannya yang bernama Ronald. ketika di halaman kampus ia merasa kagum dengan para wisudawan akan tetapi dia mulai berpikir bahwa setelah ini dia juga harus menyelesaikan kuliahnya dan harus segera wisuda. Ronald keluar dari dalam kampus menuju Joko yang sedang berada di halaman, Joko memberi selamat kepada Ronald yang telah menyelesaikan kuliahnya.

B. Sekuen 2 -*Dilemma*

Malam hari Joko sedang membuka laptopnya lalu mendapat info bahwa seminar proposal telah dibuka, ia berpikiran untuk mengambilnya akan tetapi dia masih bimbang, karena ia belum memahami tentang topik dan tulisan. HP Joko berdering, Ibunya Joko menelpon da berkabar bahwa ayahnya Joko sedang sakit sakitan, dan juga Ibunya Joko juga memberikan kabar bahwa biaya untuk semester akhir ini adalah uang terakhir Ibu, Bahkann untuk biaya semester akhir pun didapat dari meminjam Pamanya Joko.

Joko bersedih karena mendengar kabar ayahnya yang sedang sakit dan berterima kasih kepada Ibunya yang selalu membiayai kuliah Joko dari hasil kerja keras orag tuanya. setelah mendapat kabar tersebut Joko berpikir bahwa dia harus mengambil seminar proposal tersebut dan juga harus mencoba mengerjakan skripsi.

C. Sekuen 3 – *First Obstacle*

Hari berganti, Sore hari Joko main ke rumah Ronald untuk menanyakan bagaimana cara Ronald bisa lulus dengan lancar. Ronald memberikan beberapa saran bahwa cara menyelesaikan segala sesuatu permasalahan itu ada langkah demi langkahnya yang harus dilakukan, Ronald memberikan saran dan penjelasan tersebut dengan memberi peraga Rubik. Rubik yang acak akan bisa terselesaikan menjaid warna yang sama jika bermain menggunakan rumus Rubik, maka Joko harus belajar langkah demi langkah untuk menyelesaikam skripsinya seperti halnya rubik.

Malam hari Joko termenung lalu melihat rubik yang acak. Joko tertarik untuk mencoba menyelesaikan rubik tersebut dengan cara dia belajar langkah demi langkahnya menggunakan rumus yang ada pada sebuah video/website tentang rubik, dia juga mencoba melanjutkan skripsinya. Rubik dijadikan sebagai hiburan waktu senggang pada saat ia kelelahan mengerjakan skripsi.

D. Sekuen 4 – *Midpoint*

Ketika skripsinya sudah siap Joko mencoba untuk bimbingan pertamanya di Kampus, akan tetapi respon dari dosen pembimbing kurang baik dikarenakan penulisan pada skripsinya masih berantakan. Setelah bimbingan, Joko merasa patah semangat karena kurang memahami penulisan skripsi.

E. Sekuen 5 – *Twist & Turns*

Malam hari dia merenung dengan menatap rubik, ia mulai melanjutkan bermain rubiknya karena rubik tersebut baru setengah jadi, ia berusaha dengan keras tanpa rumus dengan pikiran yang teracak ia menyalurkan emosinya melalui rubik dengan cara bermain dengan cepat hingga rubik tersebut pecah berantakan.

Hp Joko berdering, ibunya menelpon memberi kabar kepada Joko bahwa ayahnya dibawa ke UGD, Joko mendapat kabar tersebut langsung berpikir untuk pulang ke desanya menjenguk ayahnya, akan tetapi ibunya melarangnya karena Joko sedang mengambil skripsi, maksud dari Ibu menelpon Joko adalah memberi kabar dan meminta doa kepada Joko supaya ayahnya baik-baik saja dan berharap cepat sembuh.

F. Sekuen 6 – *Culmination*

Pada akhir pekan, Joko mengajak Ronald ke suatu kedai. Joko berbagi cerita kepada Ronald bahwa Joko ingin pulang kampung menjenguk ayahnya dan meninggalkan skripsiannya karena ia merasa belum matang untuk mengerjakan skripsinya. Ronald kurang setuju dengan keputusan Joko, Ronald memberi semangat dan sarannya agar Joko menyelesaikan apa yang ia mulai.

G. Sekuen 7 – *Climax*

Hari berganti lalu Joko membuka rubik baru. Ia mencoba melanjutkan langkahnya sampai ia berhasil menyelesaikan semua sisi pada rubik, Reresetasi Ru bikya adalah Joko juga melanjutkan skripsinya dengan tahap demi tahap, Revisi-Sempro-Sidang Akhir- Wisuda. Joko Wisuda, Joko membagikan foto wisudanya kepada Bapak dan Ibunya yang berada di Desa, Bapak Ibunya sangat bangga kepada Joko yang telah menyelesaikan kuliahnya.

H. Sekuen 8 – *Resolution*

Hari berganti Joko siap melamar kerja, ketika di meja HRD yang penuh dengan pernak-pernik action figure Joko melihat ada rubik baru (rubik mirror) yang terlihat sulit dari rubik yang ia selesaikan kemarin.



UNIVERSITAS
Dinamika

4.1.10 Naskah



Gambar 4.5 Hasil Naskah (1)

1. EXT. HALAMAN KAMPUS - DAY

JOKO berdiri sedang melihat para wisudawan dengan kagum (senyum tipis), kemudian ekspresi JOKO perlahan datar (merenung)

RONALD datang dari dalam kampus menuju JOKO. JOKO menyambutnya dengan senyum bangga kepada RONALD yang telah menyelesaikan studinya

TITLE OPENING R'u-Pick?

2. INT. KAMAR KOS JOKO - NIGHT

JOKO membuka laptop mengecek Web Kampus lalu muncul tulisan Seminar Proposal/pendaftaran skripsi dibuka.

JOKO melihat informasi tersebut dengan ekspresi bimbang

HP JOKO Berdering yaitu Ibunya Telfon

MAMAK

Assalamualaikum

JOKO

Walaikumsalam

MAMAK

Le Piye Kabare?

JOKO

Alhamdulillah Sae mak

MAMAK

Alhamdulillah Nek apik apik le

JOKO

Mamak kaliyan Bapak pripun kabare?

MAMAK

Mamak Alhamdulillah sehat, tapi bapak saiki lagi loro-loroan le.. watuk terus ra mandhek-mandhek, Ndhek wingi sempet diperiksane jare dokter bapak leren sek sing nukang, soale nek lanjut nukang terus.. iso tambah loro jare doktere



UNIVERSITAS
Dinamika

Gambar 4.6 Hasil Naskah (2)

JOKO

Astagfirullah mak, enggih mak manut mawon nopo sanjange dokter, bapak ken leren riyen, mugi-mugi enggal sehat bagas waras, bapak tiyenge kuat og

MAMAK

Iyo le, bapak ki wonge kuat koyo kowe..
kuliahmu piye le? pora iki wis wayahe skripsisan?

JOKO

Enggih mak, niki nembe proses pengerjaan skripsi mak (ekspresi tidak percaya diri)

MAMAK

Yo wis le sing semangat yo skripsiane, ndang lulus, sepurane mamak raiso mbiayai akeh..
duite wis tak transferne lewat rekeninge pakdhemu yo le..

JOKO

Weh lha mamak artane napa mboten dingge baok berobat?

MAMAK

Iyo le rapopo.. duwit semester iki aku njileh pakdhemu sek, ben koe iso ndang ngerampungne kuliahmu, gek ndnag lulus

JOKO

Ngapunten nggih mak, menawi ngerepoti mamak kalian bapak

MAMAK

Yo rapopo to le..
iki wis dadi kewajibane mamak bapak dinggo nragati kuliahmu, mamak bapak bangga banget iso nguliahne kowe

JOKO

Nggih mak..

Kula usahake cepet lulus niki kuliahe

Gambar 4.7 Hasil Naskah (3)

MAMAK

Iyo lee (Suara bapak batuk batuk)
eh yowis yo le bapakmu watuke
nggigil keh,
tak pijetane sek

JOKO

Enggih mak, salam dingge bapak..
mugi-mugi enggal diparingi bagas
waras

MAMAK

Aamiin lee..

JOKO terlihat merenung dan raut sedih mendengar, JOKO mencoba menulis judul skripsi.

Layar laptop tertulis "PENGAMBARAN SEMIOTIKA PROPERTI PADA FILM PENDEK PERSPECTIVE"

3. INT. RUMAH RONALD - DUSK

JOKO ingin menanyakan perihal bagaimana proses pengerjaan skripsi dan juga bagaimana bisa lulus kuliah dengan lancar

JOKO

Wihh si Freshgraduate..

RONALD

Hahaha iya JOK..,
tadi aku nyoba ngelamar ke tempat
kerja yang aku incar dari dulu
dan.. kemungkinan besar ketrima

JOKO

Wah kalo gitu aroma traktiran sudah
dekat nihhh..

RONALD

Siapp, agendakan..

JOKO

Ini RON.. maksud aku kesini itu mau
nanyain perihal skripsian

RONALD

Oooo.. begitu

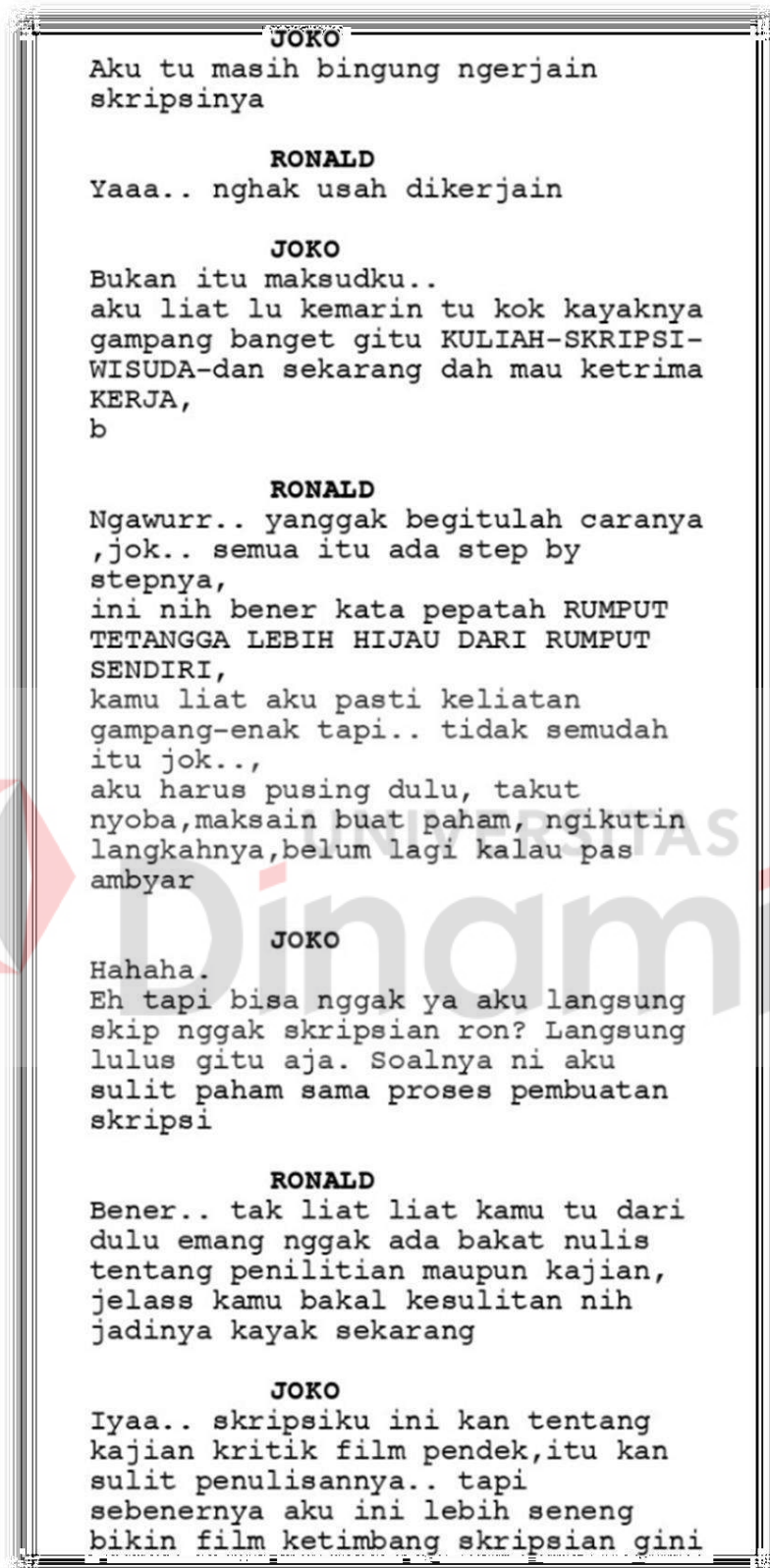
JOKO

Iya RON cuma aku masih bingung aja

RONALD

Yaelah bingung kenapa si?

Gambar 4.8 Hasil Naskah (4)



Gambar 4.9 Hasil Naskah (5)

RONALD

Apa yang kamu omongin itu bener..
seharusnya mahasiswa itu bisa
memilih apa bentuk tugas akhir buat
tolak ukur kelulusannya.. nggak
harus skripsi, bisa kayak idemu
tadi, bikin film, membuat prototype
, proyek atau lainnya. Pkoknya
sesuai dengan kemampuan yang
mahasiswa pelajari selama kuliah.

RONALD mengambil rubik di mejannya (meja penuh dengan
properti action figure dll.)

RONALD (CONT'D)

Semua itu akan mudah kalo kita
nglakuin apa yang kita suka

JOKO melihat rubik acak

CUT TO:

4. INT. KAMAR KOS JOKO - NIGHT

JOKO sedang duduk dan memperhatikan rubik yang acak , lalu
mencoba memainkan rubik hingga jadi 1 sisi. JOKO membuka
laptop lalu mencoba mempelajari rubik dengan rumus yang ada
di laptop.

Diselingi scene proses JOKO mengerjakan skripsi, ngetik, mata
melihat layar laptop dengan mode serius, meregangkan otot,
otot, skripsi, tidur.

5. INT. RUANG DOSEN - DAY

JOKO masuk keruangan pembimbing dan menuju ke pembimbing

JOKO

Selamat Pagi pak

PEMBIMBING

Selamat Pagi JOKO

JOKO

Maksud saya datang kesini pak, saya
minta bimbingannya ke bapak, mohon
dicek skripsi saya pak..

Dospem mengecek skripsi dengan suasana tegang

Gambar 4.10 Hasil Naskah (6)

MAMAK

Watuke bapak tambah parah nggigil
ra mandek-mandek, awake panas, karo
radoyan mangan terus sempet tibo
mergo ra ndue doyo..

JOKO

Nek ngoten, kula tak mantuk mawon
nggih mak, niliki bapak. (ekspresi
tergesa-gesa)

MAMAK

Orasah le, koe lho jek ngurusi
skripsi, maksud mamak telpon koe ki
ra pengen marai koe cemas, mamak
gur njaluk dungane wae gen bapak
ndang cepet bgas waras

JOKO

Nggih mpun mak mugi-mugi bapak
enggal diparingi bagas waras kalian
gusti Allah.. Aamiin

MAMAK

Aamiin..

7. EXT. TONGKROGAN - DUSK

JOKO sedang makan dan melamun (menunggu Ronald), dikepala
terdengar suara ; bapak sakit (suara telfon ibu), Celetukan
Dosen, rubik pecah

RONALD datang dan mengagetu JOKO

RONALD

Doorr..

Melihat JOKO yang sedang melamun

RONALD (CONT'D)

Kenapa kok wajahmu tekuk kayak
kanebo kering gini

JOKO

Hancur RON..

RONALD

Hancur? Hancur kenapa?

Gambar 4.11 Hasil Naskah (7)

PEMBIMBING

Topik penelitianmu ini masih melebar, kalo kayak gini kamu bakalan jelasin banyak, coba difokusin lagi..
 Ini gimana sih? Judul sama pembahasannya beda, diawal kamu bahas tentang properti di tengah sini kamu bahas tentang lingkungan..
 Terus ini kalimat panjang banget kamu ada riset nggak? Ini kalo tanpa kutipan jadinya asumsi sendiri jok

Ekspresi dospem kesal karena banyak yang perlu direvisi

PEMBIMBING (CONT'D)

Kamu tu mau nya gimana? Kayak gini kamu mau maju sempro? Pembahasannya kurang jelas, penulisan masih banyak yang salah, kata kata nggak baku, sumber data asal ambil, banyak typo, nggak bener, kamu tu belum paham pengerjaan skripsi ya? Kamu niat skripsian nggak sih?

JOKO mendengarnya dengan ekspresi kosong

6. INT. KAMAR KOS JOKO - NIGHT

JOKO mencoba menghibur dirinya dengan bermain rubik dengan cepat sampai rubiknya pecah

Hp JOKO berdering, ibunya telfon

MAMAK

Le sepurane yo mamak bengi bengi ganggu

JOKO

Mboten nopo-nopo mak, wonten menapa mak??

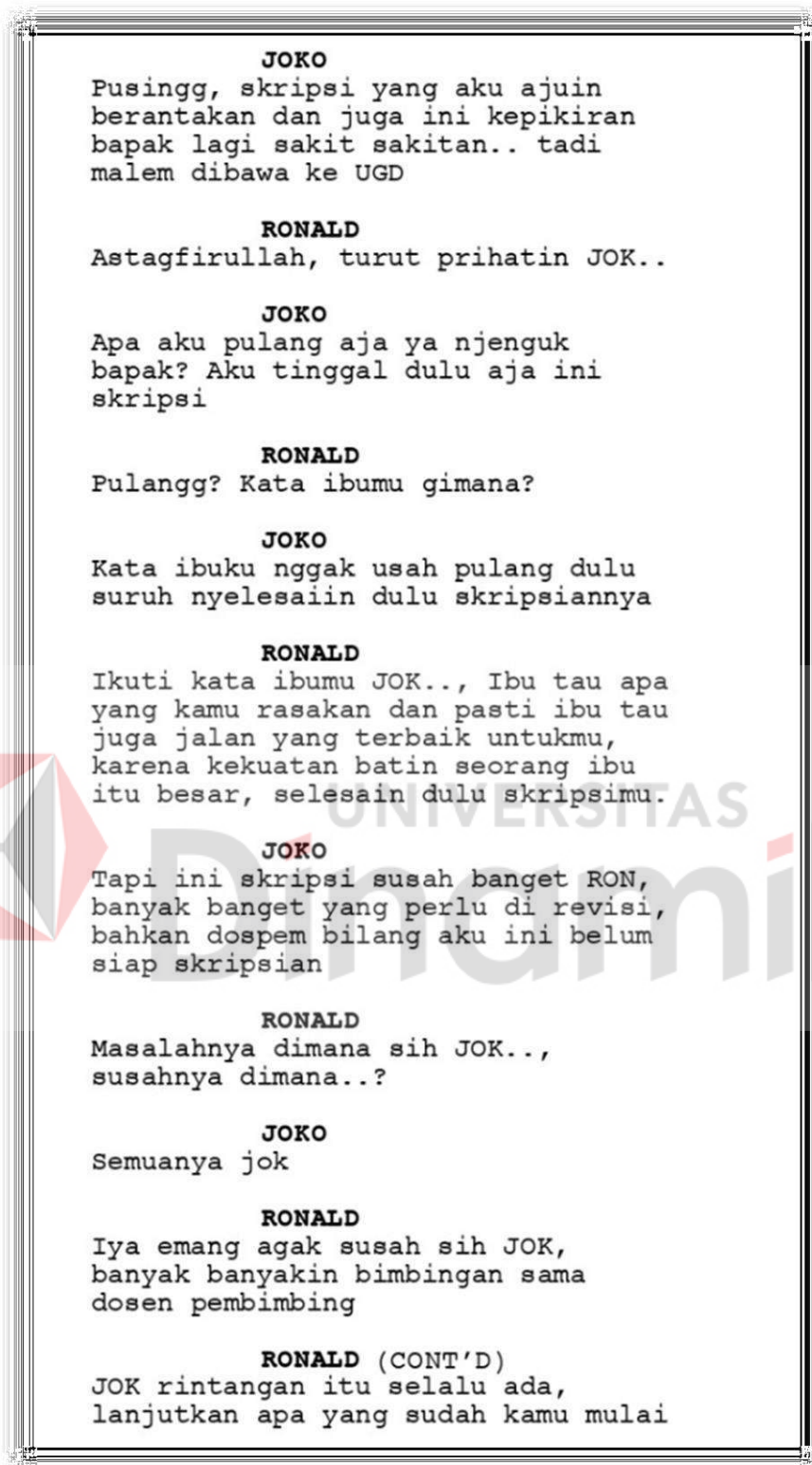
MAMAK

Iki, bapakmu digowo neng UGD

JOKO

Lha.. priipun jalarane kok saget dibeto ten UGD? (ekspresi panik)

Gambar 4.12 Hasil Naskah (8)



Gambar 4.13 Hasil Naskah (9)

8. INT. KAMAR KOS JOKO - NIGHT

JOKO mencoba merapikan rubik yang pecah, dan membuka paket yang berisi rubik baru

JOKO mencoba rubik baru lalu mencoba melanjutkannya diringi dengan scene :

Revisi, ngeprint, berangkat kampus, dosen acc, sempro, sidang akhir, rubik selesai, wisuda.

9. EXT. HALAMAN KAMPUS - DAY

JOKO wisuda, RONALD datang dan ikut merayakan (Repetisi di scene awal)

JOKO mengirim foto wisudanya ke Ibu

10. INT. DESA - DAY

Ibu dan bapak melihat foto JOKO di hape yang sedang wisuda dan mereka bangga..

11. INT. KAMAR KOS JOKO - DAY

Bersiap berangkat melamar kerja (merapikan kemeja)

12. INT. RUANG INTERVIEW - DAY

JOKO duduk di ruang interview dan melihat meja hias yang ada rubik baru lebih sulit (RUBIK MIRROR)

SELESAI

Gambar 4.14 Hasil Naskah (10)

4.1.11 Timeline

Timeline Produksi "R'u-Pick?" November - Desember							
Minggu	Senin	Selasa	Rabu	Kamis	Jumat	Sabtu	
29	30	31	1	2	3	4	
					PPM 1		
5	6	7	8	9	10	11	
	Recce					Reading & Workshop	
12	13	14	15	16	17	18	
Reading & Workshop		Reading & Workshop	PPM 2				
19	20	21	22	23	24	25	
	Production Day				Offline Roughcut & Syncrone data		
26	27	28	29	30	1	2	
				Foley & ADR	Music Scoring		
3	4	5	6	7	8	9	
Music Scoring		Coloring				FILM REALESE	

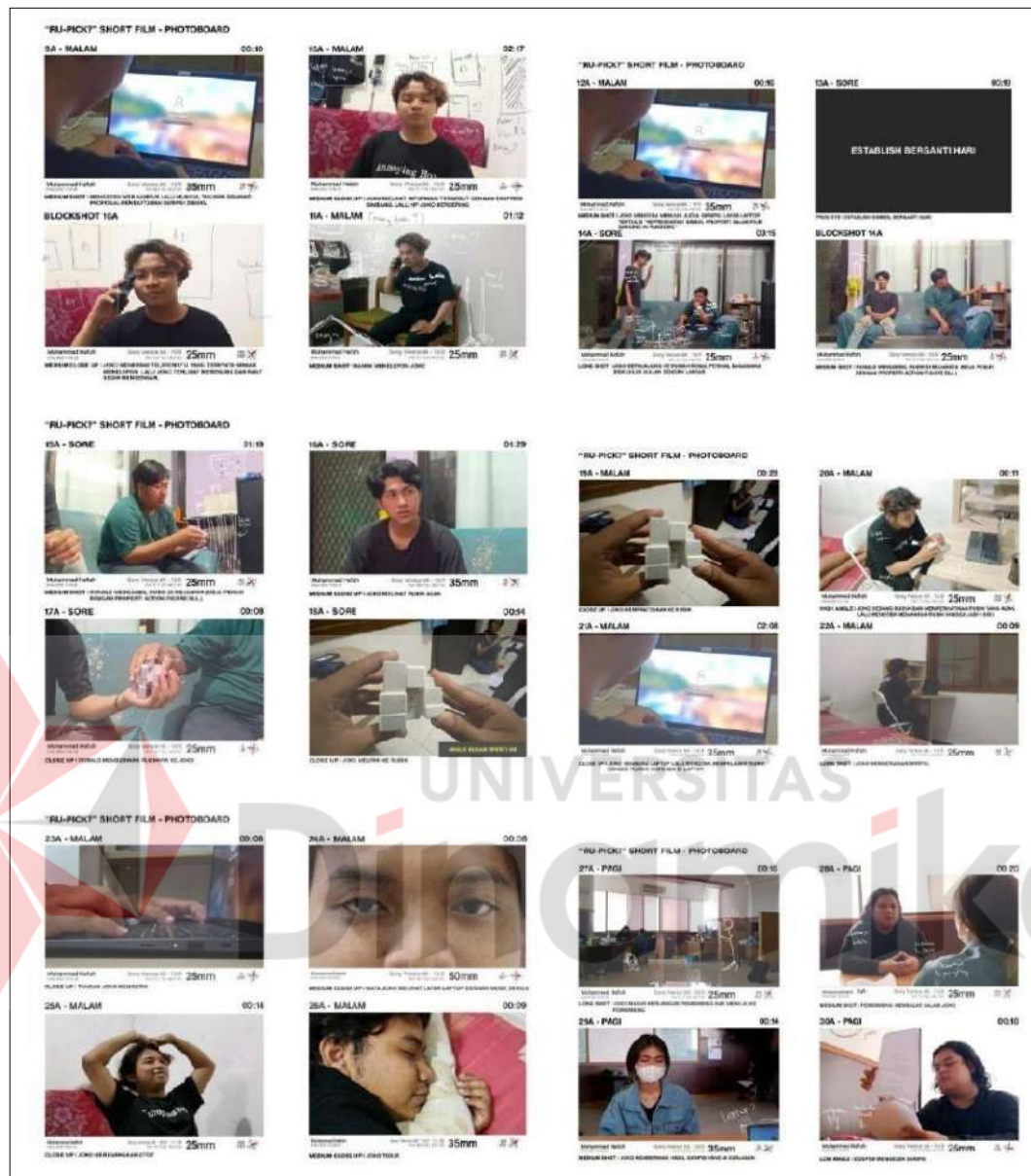
Gambar 4.15 Timeline

4.1.12 Recce

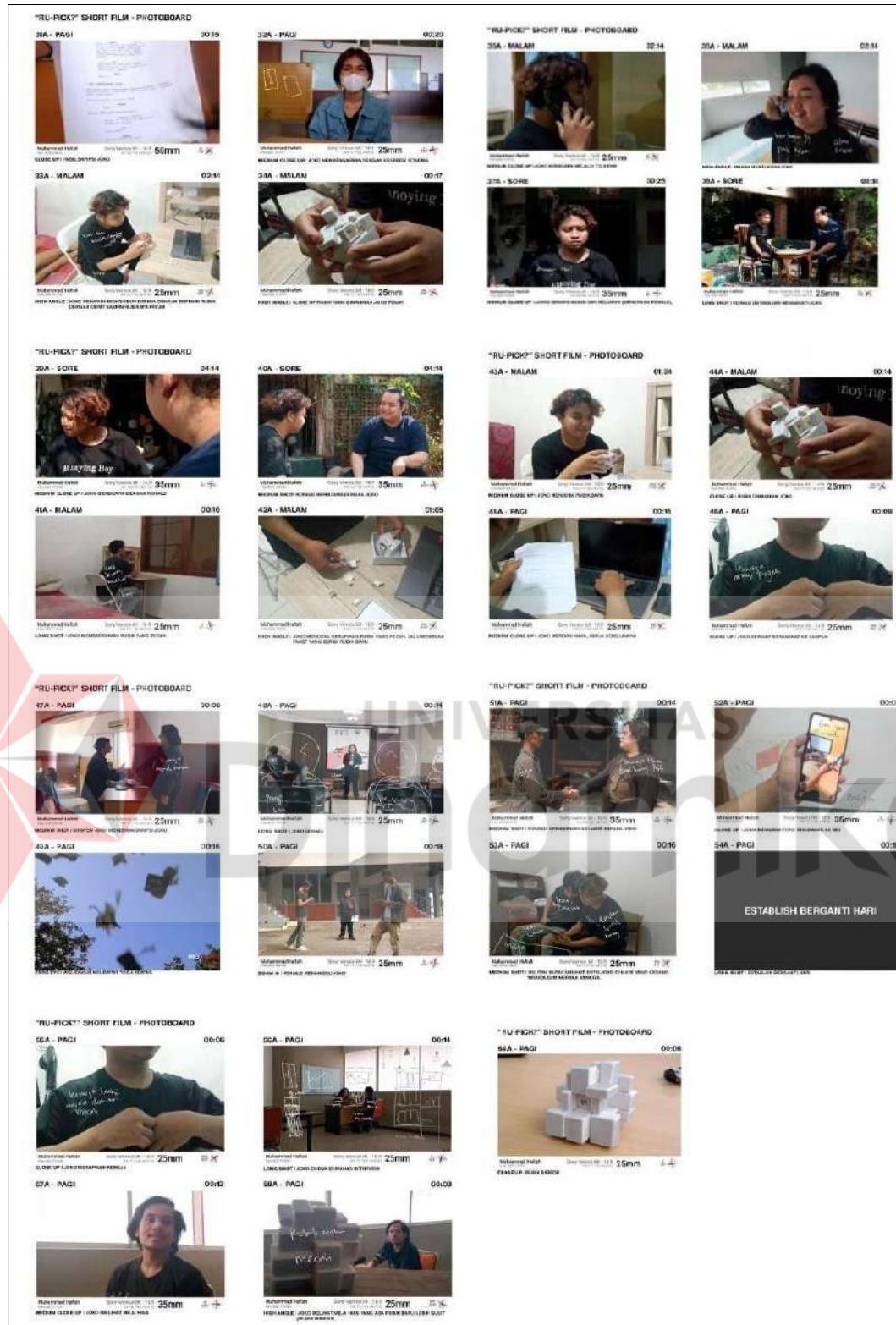


Gambar 4.16 Recce

4.1.13 Photoboard




Gambar 4.17 Photoboard (1)





Gambar 4.18 Photoboard (2)


4.1.14 Casting

Tabel 4.1 Pemeran Film

Mahesa Rifqi Satya	
	Dimensi Psikologis Karakter : Rendah hati, menyukai hal baru tetapi mudah bimbang Sifat : mencari motivasi
	Dimensi fisiologis Jenis kelamin : Laki-laki Usia : 23 Tahun Berat badan : 50 Kg Tinggi badan : 160 cm
	Dimensi sosiologis Pekerjaan : Mahasiswa Status : Belum menikah Bahasa : Jawa

Bryan Ardhana Putra	
	Dimensi Psikologis Karakter : Suka berbagi, Baik hati Sifat : Pengasih
	Dimensi fisiologis Jenis kelamin : Laki-laki Usia : 25 Berat badan : 80 kg Tinggi badan : 165 cm
	Dimensi sosiologis Pekerjaan : Mahasiswa Status : Belum menikah Bahasa : Jawa

Siti Fatimah	
	Dimensi Psikologis Karakter : Penyayang, Kuat hati Sifat : Penyabar
	Dimensi fisiologis Jenis kelamin : Perempuan Usia : 43 Tahun Berat badan : 50 Kg Tinggi badan : 155 cm
	Dimensi sosiologis Pekerjaan : <i>Freelance Actress</i> Status : Sudah Menikah Bahasa : Jawa

Amir Bani Musran		
	Dimensi Psikologis	Karakter : Telaten, Disiplin Sifat : Displin, Keras
	Dimensi fisiologis	Jenis kelamin : Laki-laki Usia : 46 Tahun Berat badan : 75 Kg Tinggi badan : 170 cm
	Dimensi sosiologis	Pekerjaan : <i>Freelance Actors</i> Status : Sudah menikah Bahasa : Jawa

4.1.15 Anggaran

Tabel 4.2 Anggaran Pra Produksi

Description	Qty	Price	Total Price
Pra Produksi			
Talent Cost			
Cast Ibuk	1	Rp 350,000	Rp 350,000
Cast Dosen Pembimbing	1	Rp 300,000	Rp 300,000
Konsumsi			
PPM 2 & Script Conference	19	Rp 10,000	Rp 190,000
Snack	1	Rp 50,000	Rp 50,000
Minuman	1	Rp 50,000	Rp 50,000
Total Pra Produksi			Rp 940,000

Tabel 4.3 Anggaran Produksi

Description	Qty	Price	Total Price
Produksi			
Equipment			
Cam Dept	-	Rp 3,100,000	Rp 3,100,000
Lighting & Electrical Dept	-	Rp 1,150,000	Rp 1,150,000
Art Dept	-	Rp 1,000,000	Rp 1,000,000
Konsumsi			
Makan Produksi x 3 hari	-	Rp 2,140,000	Rp 2,140,000
Makan Extras (22) Nov. <i>additional</i>	25	Rp 10,000	Rp 250,000
Air Galon & Isi Ulang	-	Rp 100,000	Rp 100,000
Runner Cost	-	Rp 400,000	Rp 400,000
Total Produksi			Rp 8,140,000

Tabel 4.4 Anggaran Post Produksi

Description	Qty	Price	Total Price
Post Produksi			
Music Scoring Cost	-	Rp 500,000	Rp 500,000
Total Post Production			Rp 500,000

4.1.16 Susunan Tim Produksi

Produser	: Naufal Hanif Fiersanto
<i>Production Unit</i>	: Muhammad Ibrah Juniarto
Sutradara	: Dwi Cahyo Putro
Asisten Sutradara	: Herdiansyah Dwi Saputra
<i>Script Count.</i>	: Rizal Rahmat Maulana
<i>Clapper</i>	: Yonathan Irwandi
<i>Dir. Photography</i>	: Muhammad Hafizh
Asisten Kamera	: Kristian Aditya Ekaristyanto
<i>Gaffer</i>	: Umbu Pedy Mahambilir
<i>Lightman</i>	: Izuddin Surya Walady
<i>Sound Recordist</i>	: Muhammad Dika Prayoga
	: Sulung Wahyu Prasetyo Wijaya
<i>Ass. Sound rec</i>	: Muhammad Daffa Arsyad
	: Abyan Dzakwannur Robbani
<i>Ass. Sound rec</i>	: Muhammad Rizki
Produksi Desainer	: Danti Noor Azizah
<i>Art Director</i>	: Muhammad Afrizal Abu Ilahi
<i>Set Dresser</i>	: Bhaktiar Dimas Saputra
	: Alfin Jessindo
<i>Wardrobe & MUA</i>	: Fellicitas Yudith Pramesti
<i>Offline editor</i>	: I Komang Widhi
<i>Synchronize dan Foley</i>	: Herdiansyah Dwi Saputra
<i>Music scoring</i>	: Yutheo Yosia
<i>Color grading</i>	: Muhammad Hafizh
<i>BTS video</i>	: Faizal Arya Wiranata
<i>BTS foto</i>	: Timothy Joaquin Walone



4.1.17 Callshet

RU-PICK									
CALLSHEET DAY - 1									
Producer : Naufal Hanif					LOCATION ADDRESS				
Director : Dwi Cahyo Pitro					Rumah Daffa				
Asst. Director : Herliansyah Dwi Saputra					https://maps.app.goo.gl/Ds2AccarN5cXkEIXA				
Days/Date : Senin, 20 November 2023					Sunrise : 04.58 WIB				
Crew Call : 05.00					Sunset : 17.17 WIB				
Crew Onloc : 07.00					Breakfast : 07.00 WIB				
First Roll : 08.30					Lunch : 12.00 WIB				
Wrap Estimation : 21.30									
PRODUCTION NOTES :									
1. JAGA KEBERSIHAN SET LOKASI									
2. DILARANG MEMINDAHKAN PROPERTI MAUPUN ALAT TANPA SEPENGETAHUAN CREW YANG BERTANGGUNG JAWAB									
CAST		CHARACTER		ON LOC	ON SET	ADDITIONAL NOTES			
Mahesa		Joko		07.00	07.30				
Bryan		Ronald		12.00	15.00				
SCENE	SHOT	TYPE SHOT	SET AND DESCRIPTION	I/E	D/N	CHARACTER	WARDROBE	MAIN PROPS	TIME
SET UP, REHEARSAL & BREAKFAST : 07.00 - 08.30 (90')									
2	8	LS	Joko membuka laptop dan mengecek web kampus	I	N	Joko			20' (08.30 - 08.50)
4	22	LS	(MONTASE) Joko mengerjakan skripsi	I	N	Joko			20' (08.50 - 09.10)
8	41	LS	Joko membersihkan rubik yang pecah	I	N	Joko			20' (09.10 - 09.30)
6	35	MCU	Joko berbicara melalui telpon	I	N	Joko			30' (09.30 - 10.00)
2	9	MS	Joko mengecek web kampus, muncul tulisan pendaftaran skripsi dibuka	I	N	Joko			20' (10.00 - 10.20)
2	12	MS	Joko menulis judul skripsi	I	N	Joko			15' (10.20 - 10.35)
4	21	CU	Joko membuka laptop lalu mencoba mempelajari rubik	I	N	Joko			20' (10.35 - 10.55)
4	23	CU	Tangan joko mengetik	I	N	Joko			10' (10.55 - 11.05)
4	19	CU	Joko mempraktikkan ke rubik	I	N	Joko			20' (11.05 - 11.25)

Gambar 4.19 Callshet Hari Pertama(1)

SET UP, REHEARSAL & LUNCH : 11.25 - 13.25 (120')											
2	10	MCU	Joko menerima telfon dan merenung	I	N	Joko			20'	13.25 - 13.45	
4	25	MS	Joko meragangkan otot	I	N	Joko			25'	13.45 - 14.10	
4	24	ECU	ECU Mata joko	I	N	Joko					
4	26	CU	Joko tidur	I	N	Joko					
4	20	High Angle	Joko duduk memperhatikan rubik acak	I	N	Joko			15'	14.10 - 14.25	
6	33	High Angle	Joko bermain rubik hingga pecah	I	N	Joko			30'	14.25 - 14.55	
6	34	CU	CU rubik pecah	I	N	Joko					
8	42	High Angle, CU	Joko merapikan rubik yang pecah	I	N	Joko			20'	14.55 - 15.15	
8	43	MCU	Joko mencoba rubik baru	I	N	Joko			25'	15.15 - 15.40	
8	44	CU	CU Rubik dimainkan	I	N	Joko					
11	54	WIDE	ESTABLISH GANTI HARI								
SET UP & REHEARSAL : 15.40 - 16.25 (45')											
8	45	MCU	Joko merevisi	I	D	Joko			15'	16.25 - 16.40	
8	46	CU	Joko berstap berangkat	I	D	Joko			15'	16.40 - 16.55	
11	55	CU	Joko merapikan kemeja	I	D	Joko			15'	16.55 - 17.10	
SET UP & REHEARSAL : 15.40 - 16.25 (45')											
3	13		ESTABLISH TRANSISI RUMAH RONALD								
3	14	LS	Joko berkunjung ke rumah ronald perihat bagaimana bisa lulus kuliah dengan lancar	I	D	Joko & Ronald			15'	16.25 - 16.40	
3	15	MS	Ronald mengambil rubik di mejanya	I	D	Joko & Ronald			15'	16.40 - 16.55	
3	16	MCU	Joko melihat rubik acak	I	D	Joko & Ronald			15'	16.55 - 17.10	
3	17	CU	Ronald memberikan rubiknya ke joko	I	D	Joko & Ronald			15'	17.10 - 17.25	
3	18	CU	Joko melirik ke rubik	I	D	Joko & Ronald			15'	17.25 - 17.40	

Gambar 4.20 Callshet Hari Pertama (2)

RU-PICK									
CALLSHEET DAY - 3					LOCATION ADDRESS				
Producer	: Naufal Hanif				Universita Dinamika Jl. Raya Kedung Baruk No.98, Kedung Baruk, Kec. Rungkut, Surabaya, Jawa Timur 60298				
Director	: Dwi Cahyo Putro								
Asst. Director	: Herdiansyah Dwi Saputra								
Days/Date	: Rabu, 22 November 2023				Sunrise	: 04.58 WIB			
Crew Call	: 05.00				Sunset	: 17.17 WIB			
Crew Onloc	: 06.00				Breakfast	: 06.30 WIB			
First Roll	: 07.30				Lunch	: 13.00 WIB			
Wrap Estimation	: 16.00								
PRODUCTION NOTES :									
*JAGA KEBERSIHAN SET LOKASI									
*DILARANG MEMINDAHKAN PROPERTI MAUPLIN ALAT TANPA SEPERGETAHUAN CREW YANG BERTANGGUNG JAWAB									
CAST	CHARACTER		EXTRAS	ON LOC	DN SET				
Mahesa	Joko			05.00	07.00				
Bryan	Ronald			05.00	07.00				
Amir	Dospam			05.00	07.00				
			Dosen penguji (3)	14.45	15.15				
			HRD (1)	12.45	13.00				
			Wisudawan (7)	05.45	07.00				
			Wisudawati (4)	05.45	07.00				
			Pendamping Wisuda (4)	05.45	07.00				
SCENE	SHOT	TYPE SHOT	SET AND DESCRIPTION	I/E	D/N	CHARACTER	WARDROBE	MAIN PROPS	TIME
SET UP, REHEARSAL & BREAKFAST : 05.00 - 07.30 (90')									
1	2A	ZOOM IN	Joko berdiri melihat wisudawan	E	D	Joko, Wisudawan/ti	Joko : Kemeja biru elektrik, Celana coklat muda, Sepatu putih tali biru Ronald : Celana hitam klan 1, Sepatu pantofel/formal Wisudawan : Kemeja putih, Celana hitam, Dasi hitam Wisudawati : Kebaya Pendamping : Kemeja		20' 07.30 - 07.50
1	3A	MCU	Ekspresi Joko perlehan datar	E	D	Joko	Joko : Kemeja biru elektrik, Celana coklat muda, Sepatu putih tali biru		20' 07.50 - 08.10
9	50A	ZOOM IN	Ronald menungga Joko	E	D	Ronald, Wisudawan/ti	Ronald : Kemeja/kaos, fanel kuring putih Ri3 Wisudawan / ti : Seragam wisuda, Kemeja putih, Dasi hitam / Kebaya		20' 08.10 - 08.30

Gambar 4.21 Callshet Hari Kedua (1)

SET UP & REHEARSAL : 08.30 - 09.15 (45')										
1	5A	MS	Establish wisudawan bersalaman	E	D	Wisudawan/ti	Joko : Kemeja biru elektrik, Celana coklat muda, Sepatu putih tali biru		20'	09.15 - 09.35
1	6A	MCU	Ronald datang menuju Joko	E	D	Joko, Ronald	Ronald : Celana hitam kain 1, Sepatu pantofel/formal		20'	09.35 - 09.55
1	4A	MCU	Para wisudawan selfie bersama	E	D	Wisudawan/ti	Wisudawan : Kemeja putih, Celana hitam, Dasi hitam Wisudawati : Kebaya Pendamping : Kemeja		20'	09.55 - 10.15
1	1A	FROG EYE	Toga wisudawan yang dilempar	E	D	-	-		20'	10.15 - 10.35
9	49A	FROG EYE	Toga wisudawan yang dilempar	E	D	-	-		20'	10.35 - 10.55
SET UP & REHEARSAL : 10.55 - 11.25 (30')										
1	7A	MCU	Joko menyambut Ronald dengan senyum bangga	E	D	Joko, Ronald	Joko : Kemeja biru elektrik, Celana coklat muda, Sepatu putih tali biru Ronald : Celana hitam kain 1, Sepatu pantofel/formal		20'	11.25 - 11.45
9	51A	MCU	Ronald memberikan selamat pada Joko	E	D	Joko, Ronald	Joko : Kemeja jk7 dan seragam wisuda Ronald : Kemeja/kaos, flannel kuning putih Rn3 Wisudawan / ti : Seragam wisuda, Kemeja putih, Dasi hitam / Kebaya		20'	11.45 - 12.05
SET UP & REHEARSAL : 12.05 - 13.35 (90')										
12	56A	LS	Joko duduk di ruang interview	I	D				20'	13.35 - 13.55
12	58A	HIGH ANGLE	Joko melihat meja hias yang ada rubik mirror	I	D	Joko, HRD	Joko : Kemeja merah, celana los coklat jk8		20'	13.55 - 14.15
12	59A	CU	CU rubik mirror	I	D		HRD : Kemeja santai kuning		20'	14.15 - 14.35
12	57A	MCU	Joko melihat meja hias	I	D				20'	14.35 - 14.55
SET UP & REHEARSAL : 14.55 - 15.40 (45')										
8	48A	LS	Joko sidang skripsi	I	D	Joko, Dosen penguji	Joko : Almet undika, Kemeja putih jk7, Dasi hitam Dosen penguj (3) : Kemeja maroon, Kemeja polos coklat, Kemeja batik		20'	15.40 - 16.00

Gambar 4.22 Callshet Hari Kedua (2)

RU-PICK									
CALLSHEET DAY-3									
Producer : Naufal Hanif Director : Dwi Cahyo Putra Ast. Director : Herdiansyah Dwi Saputra					LOCATION ADDRESS Universtas Dinamika Jl. Raya Kedung Baruk No.58, Kedung Baruk, Kec. Rungkut, Surabaya, Jawa Timur 60298				
Days/Date : Rabu, 22 November 2023 Crew Call : 05.00 Crew Onloc : 06.00 First Roll : 07.30 Wrap Estimation : 16.00					Sunrise : 04.58 WIB Sunset : 17.17 WIB Breakfast : 06.30 WIB Lunch : 13.00 WIB				
PRODUCTION NOTES : *JAGA KEBERSIHAN SET LOKASI **DILARANG MEMINDAHKAN PROPERTI MAUPUN ALAT TARIKA SEPENGETAHUAN CREW YANG BERTANGGUNG JAWAB									
CAST	CHARACTER	EXTRAS	ON LOC	ON SET					
Mahesa	Joko		06.00	07.00					
Bryan	Ronald		06.00	07.00					
Amir	Dospem		06.00	07.00					
		Dosen penguji (3)	14.45	15.15					
		HRD (1)	12.45	13.00					
		Wisudawan (7)	06.45	07.00					
		Wisudawati (4)	06.45	07.00					
		Pendamping Wisuda (4)	06.45	07.00					
SCENE	SHOT	TYPE SHOT	SET AND DESCRIPTION	I/E	D/N	CHARACTER	WARDROBE	MAIN PROPS	TIME
SET UP, REHEARSAL & BREAKFAST : 06.00 - 07.30 (90')									
1	2A	ZOOM IN	Joko berdiri melihat wisudawan	E	D	Joko, Wisudawan/li	Joko : Kemeja biru elektrik, Celana coklat muda, Sepatu putih tali biru Ronald : Celana hitam kain 1, Sepatu pantofel/formal Wisudawan : Kemeja putih, Celana hitam, Dasi hitam Wisudawati : Kebaya Pendamping : Kemeja		20' 07.30 - 07.50
1	3A	MCU	Eksresi Joko perihan datar	E	D	Joko	Joko : Kemeja biru elektrik, Celana coklat muda, Sepatu putih tali biru		20' 07.50 - 08.10
3	50A	ZOOM IN	Ronald menunggu Joko	E	D	Ronald, Wisudawan/li	Ronald : Kemeja/kaos, tannal kuning putih Rn2 Wisudawan / li : Seragam wisuda, Kemeja putih, Dasi hitam / Kebaya		20' 08.10 - 08.30

Gambar 4.23 Callshet Hari Ketiga (1)

1	5A	M5	Establah wisudawan bersalaman	E	D	Wisudawan/ti	Joko : Kemeja biru elektrik, Celana coklat muda, Sepatu putih tali biru	20'	06.15 - 09.35
1	6A	MCU	Ronald datang menuju Joko	E	D	Joko, Ronald	Ronald : Celana hitam kain 1, Sepatu pantofel/formal	20'	09.35 - 09.55
1	4A	MCU	Para wisudawan selfie bersama	E	D	Wisudawan/ti	Wisudawati: Kebaya Pendamping: Kemeja	20'	09.55 - 10.15
1	1A	FROG EYE	Toga wisudawan yang dilempar	E	D	-	-	20'	10.15 - 10.35
9	49A	FROG EYE	Toga wisudawan yang dilempar	E	D	-	-	20'	10.35 - 10.55
SET UP & REHEARSAL: 10.55 - 11.25 (30')									
1	7A	MCU	Joko menyambut Ronald dengan senyum bengga	E	D	Joko, Ronald	Joko : Kemeja biru elektrik, Celana coklat muda, Sepatu putih tali biru Ronald : Celana hitam kain 1, Sepatu pantofel/formal	20'	11.25 - 11.45
9	51A	MCU	Ronald memberikan selamat pada Joko	E	D	Joko, Ronald	Joko : Kemeja jk7 dan seragam wisuda Ronald : Kemeja/kaos, flannel kuning putih Rn3 Wisudawan / ti : Seragam wisuda, Kemeja putih, Dasi hitam / Kebaya	20'	11.45 - 12.05

SET UP & REHEARSAL: 12.05 - 13.35 (90')									
12	56A	LS	Joko duduk di ruang interview	I	D	Joko, HRD	Joko : Kemeja merah, celana tes coklat jk8 HRD : Kemeja santai kuning	20'	13.35 - 13.55
12	58A	HIGH ANGLE	Joko melihat meja hias yang ada rubik mirror	I	D			20'	13.55 - 14.15
12	59A	CU	CU rubik mirror	I	D			20'	14.15 - 14.35
12	57A	MCU	Joko melihat meja hias	I	D			20'	14.35 - 14.55
SET UP & REHEARSAL: 14.55 - 15.40 (45')									
8	48A	LS	Joko sidang skripsi	I	D	Joko, Dosen penguji	Joko : Almet undika, Kemeja putih jk7, Das hitam Dosen penguji (3) : Kemeja maroon, Kemeja polos coklat, Kemeja batik	20'	15.40 - 16.00

Gambar 4.24 Callshet Hari Ketiga (2)

4.1 Produksi

Proses produksi film pendek “R’U-Pick?” ini dilakukan selama 3 hari berturut turut pada hari Senin-Rabu tanggal 20-22 November 2023. Hari pertama produksi dilakukan di Rumah Mulyosari BPD No.16 Blok A, Kalisari, Kecamatan Mulyorejo, Surabaya untuk mengambil seluruh *scene* kamar sesuai dengan naskah



Gambar 4.25 Treatment Talent di Set Kamar Kos

Produksi Hari Kedua dilaksanakan di Ruang Dosen Program Studi Produksi Film dan Televisi untuk mengambil *scene* Joko meminta bimbingan kepada Dosen Pembimbing.



Gambar 4.26 Set Ruang Kamar Desa Ibu



Gambar 4.27 *Treatment Talent Dosen Pembimbing*

Hari kedua pada malam hari produksi dilakukan di Kedai Rejo Wonorejo untuk mengambil *scene* Joko bebrincang dengan Ronald.



Gambar 4.28 *Set Plot Kamera untuk Scene Perbincangan*

Produksi Hari Ketiga dilaksanakan di Kampus Universitas Dinamika Surabaya untuk mengambil *scene* wisuda Ronald dan juga Joko.



Gambar 4.29 Briefing Treatment Scene Wisuda

Hari Ketiga menjelang sore produksi dilakukan di Perpustakaan Universitas Dinamika untuk mengambil *scene* Seminar Hasil dan juga Joko melamar kerja.



Gambar 4.30 Set Scene Ruang HRD di Perpustakaan Universitas Dinamika

4.2 Pasca Produksi

4.3.1 Editing

Pada tahap *editing* ini penulis bersama editor memilih dan menggabungkan *footage* video hasil produksi untuk disesuaikan seperti naskah yang dibuat.



Gambar 4.31 Proses Editing

4.3.2 Music Compositing

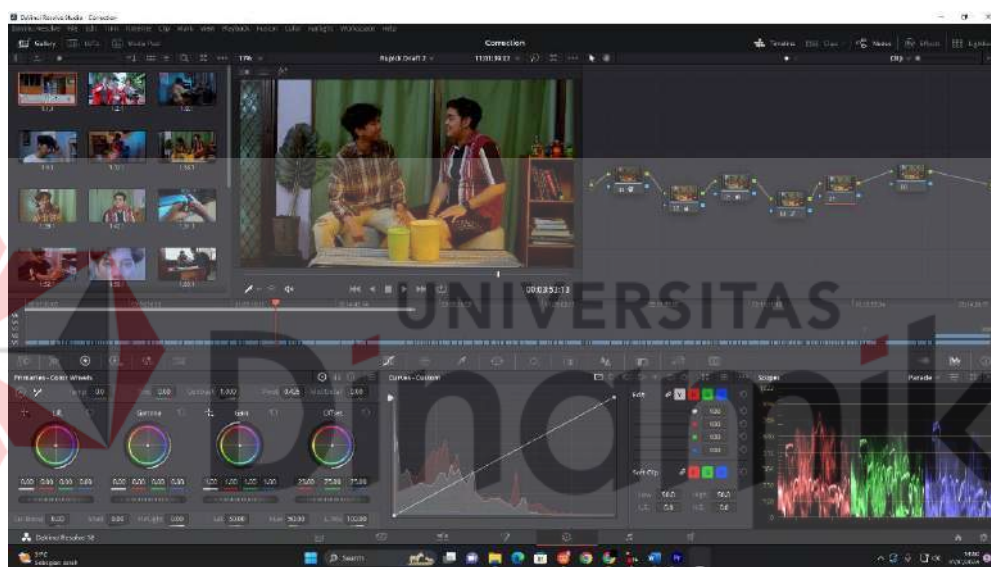


Gambar 4.32 Proses Music Compositing

Music Compositing yang penulis inginkan adalah memasukan beberapa elemen terutama backsound *feel* senang, sedih, bimbang dan juga elemen suara rubik yang ikonik sebagai ciri khas pembawaan musik pada film “R’U-Pick?”

4.3.3 Color Grading

Color Grading yang digunakan pada film “R’U-Pick?” adalah tone colorful mengikuti visual set lokasi syuting, Penulis memilih *tone colorful* karena dapat dijadikan sebagai ikonik tersendiri seperti warna rubik yang beragam pada film.



Gambar 4.33 Proses *Color Grading*

4.3.4 Hasil Potongan Gambar pada Film

Joko adalah seorang mahasiswa perantaraan yang sedang menempuh semester akhir. di siang hari Joko menghadiri acara wisuda temannya yang bernama Ronald. Ketika di halaman kampus ia merasa kagum dengan para wisudawan akan tetapi dia mulai berpikir bahwa setelah ini dia juga harus menyelesaikan kuliahnya dan harus segera wisuda.



Gambar 4.34 Joko Menghadiri Acara Wisuda

Ronald keluar dari dalam kampus menuju Joko yang sedang berada di halaman, Joko memberi selamat kepada Ronald yang telah menyelesaikan kuliahnya.



Gambar 4.35 Joko Memberi Selamat Kepada Ronald

Malam hari Joko sedang membuka laptopnya lalu mendapat info bahwa seminar proposal telah dibuka, ia berpikiran untuk mengambilnya akan tetapi dia masih bimbang, karena ia belum memahami tentang topik dan tulisan.



Gambar 4.36 Joko Bimbang

HP Joko berdering, Ibunya Joko menelpon da berkabar bahwa ayahnya Joko sedang sakit sakitan, dan juga Ibunya Joko juga memberikan kabar bahwa biaya untuk semester akhir ini adalah uang terakhir Ibu, Bahkann untuk biaya semester akhir pun didapat dari meminjam Pamanya Joko.



Gambar 4.37 Ibu Menelepon Joko

Joko bersedih karena mendengar kabar ayahnya yang sedang sakit dan berterima kasih kepada Ibunya yang selalu membiayai kuliah Joko dari hasil kerja keras orang tuanya.



Gambar 4.38 Joko Bersedih

Setelah mendapat kabar tersebut Joko berpikir bahwa dia harus mengambil seminar proposal tersebut dan juga harus mencoba mengerjakan skripsi.



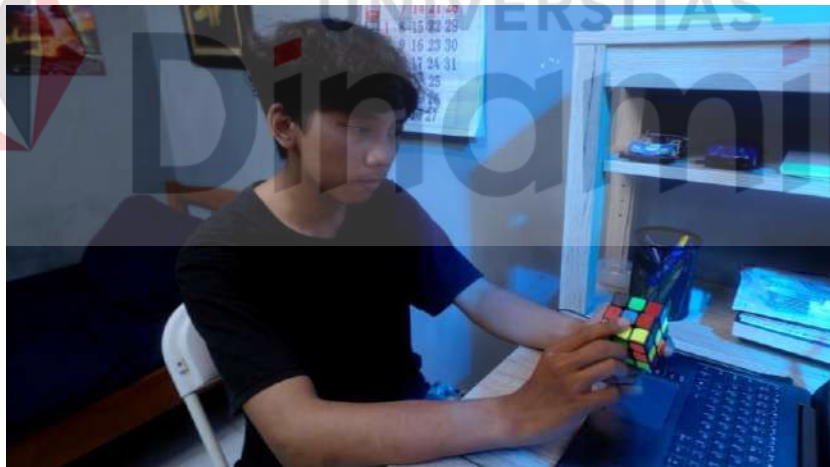
Gambar 4.39 Joko Mencoba Mengerjakan Skripsi

Hari berganti, Sore hari Joko main ke rumah Ronald untuk menanyakan bagaimana cara Ronald bisa lulus dengan lancar. Ronald memberikan beberapa saran bahwa cara menyelesaikan segala sesuatu permasalahan itu ada langkah demi langkahnya yang harus dilakukan, Ronald memberikan saran dan penjelasan tersebut dengan memberi peraga Rubik. Rubik yang acak akan bisa terselesaikan menjaid warna yang sama jika bermain menggunakan rumus Rubik, maka Joko harus belajar langkah demi langkah untuk menyelesaikan skripsinya seperti halnya rubik.



Gambar 4.40 Joko Berkunjung Ke Rumah Ronald

Malam hari Joko termenung lalu melihat rubik yang acak. Joko tertarik untuk mencoba menyelesaikan rubik tersebut dengan cara dia belajar langkah demi langkahnya.



Gambar 4.41 Joko Termenung

Ketika skripsinya sudah siap Joko mencoba untuk bimbingan pertamanya di Kampus, akan tetapi respon dari dosen pembimbing kurang baik dikarenakan penulisan pada skripsinya masih berantakan. Setelah bimbingan, Joko merasa patah semangat karena kurang memahami penulisan skripsi.



Gambar 4.42 Joko Bimbingan

Malam hari dia merenung dengan menatap rubik, ia mulai melanjutkan bermain rubiknya karena rubik tersebut baru setengah jadi, ia berusaha dengan keras tanpa rumus dengan pikiran yang teracak ia menyalurkan emosinya melalui rubik dengan cara bermain dengan cepat hingga rubik tersebut pecah berantakan.



Gambar 4.43 Joko Menatap Rubik

Hp Joko berdering, Ibunya menelpon memberi kabar kepada Joko bahwa bapaknya dibawa ke UGD untuk ditangani.



Gambar 4.44 Ibu Menghubungi Joko

Joko mendapat kabar tersebut langsung berpikir untuk pulang ke desanya menjenguk bapaknya, akan tetapi ibunya melarangnya karena Joko sedang mengambil skripsi, maksud dari Ibu menelpon Joko adalah memberi kabar dan meminta doa kepada Joko supaya bapaknya baik-baik saja dan berharap cepat sembuh.



Gambar 4.45 Joko Mengangkat Telepon Ibu

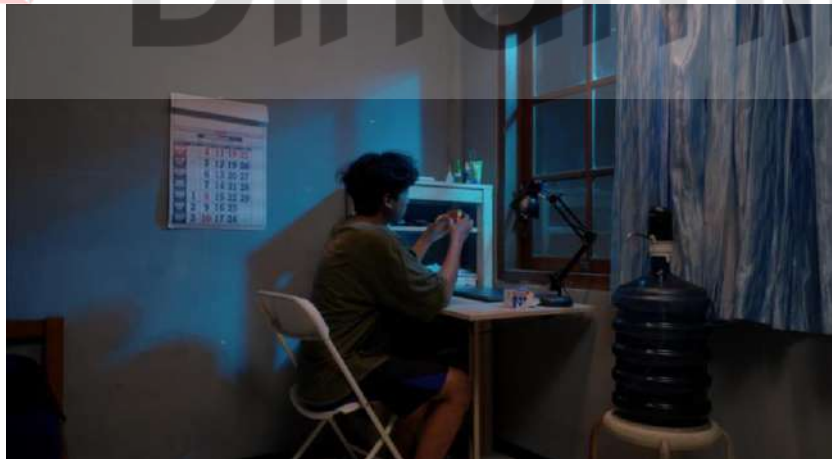
Pada akhir pekan, Joko mengajak Ronald ke suatu kedai. Joko berbagi cerita kepada Ronald bahwa Joko ingin pulang kampung menjenguk bapaknya dan meninggalkan skripsiannya karena ia merasa belum matang untuk mengerjakan

skripsinya. Ronald kurang setuju dengan keputusan Joko, Ronald memberi semangat dan sarannya agar Joko menyelesaikan apa yang ia mulai.



Gambar 4.46 Joko Bersama Ronald di Kedai

Hari berganti lalu Joko membuka rubik baru. Ia mencoba melanjutkan langkahnya sampai ia berhasil menyelesaikan semua sisi pada rubik, Reresetasi Rubiknya adalah Joko juga melanjutkan skripsinya dengan tahap demi tahap.



Gambar 4.47 Joko Membuka Rubik

Tahap demi tahap seperti Revisi laporan, Seminar hasil, dan juga Wisuda telah Joko lalui.



Gambar 4.48 Joko Wisuda

Joko Wisuda, Joko membagikan foto wisudanya kepada Bapak dan Ibunya yang berada di Desa, Bapak dan Ibunya sangat bangga kepada Joko yang telah menyelesaikan kuliahnya.



Gambar 4.49 Orang Tua Joko Melihat Foto Joko Wisuda

Adegan Penutup menampilkan Joko sedang melamar kerja lalu dirinya melihat ada rubik baru yang lebih rumit dari sebelumnya, adegan tersebut memberikan pesan bahwa langkah yang ia lalui belum lah berakhir dititik itu saja, akan tetapi akan selalu ada rintangan-rintangan selanjutnya dalam kehidupan.



Gambar 4.50 Joko Menatap Rubik

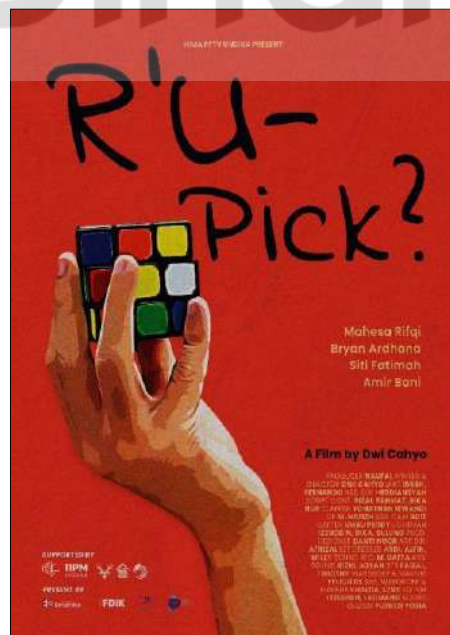
4.3 Distribusi

A. Poster

1. Konsep

Konsep dalam poster film “R’U-Pick?” yaitu menggunakan gambar tangan memegang rubik yang berarti menggambarkan keseluruhan cerita dikemas dalam permainan rubik pada film.

2. Hasil Poster



Gambar 4.51 Hasil Poster

B. Kaos

1. Konsep

Konsep desain kaos untuk film “R’U-Pick?” adalah judul film diletakan pada sisi depan dan untuk sisi belakang menampilkan ikon memegang rubik dengan apresiasi untuk para *support* produksi film dalam bentuk logo, diataraya adalah logo Universitas Dinamika, Fakultas Desain dan Industri Kreatif, Program Studi Produksi Film Televisi, Himpunan Mahasiswa PFTV, Studio FF Production, 11PM Visual, Hima PFTV Kabinet Arundaya, PFTV Angkatan 2022, PFTV Angkatan 2023.

2. Hasil *Mock-up* Kaos



Gambar 4.52 Hasil *Mock-up* Kaos

C. Stiker

1. Konsep

Konsep stiker menggunakan poster film yang didesain dalam rasio 1:1

2. Hasil Desain stiker



Gambar 4.53 Hasil Desain Stiker

4.4 Permasalahan dan Penyelesaian

Tabel 4.5 Permasalahan dan Penyelesaian

Tahap	Permasalahan	Penyelesaian
Pra produksi	Muncul saran ide cerita yang sedang hangat pada saat pembahasan isu skripsi	Pengeditan dialog pada naskah untuk menyelipkan isu permasalahan skripsi
Produksi	Beberapa <i>shot</i> tidak terambil dan beberapa property masih kurang lengkap	Penyesuaian kondisi dengan keadaan produksi yang sedang berlangsung secara sistematis
Pasca produksi	Kurang menguasai <i>voley</i> untuk <i>ambience audio</i>	Mengajak orang yang memahami bidang <i>audio recordist</i>



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Dalam proses pengerjaan Tugas Akhir pembuatan film pendek fiksi dengan menggunakan simbol rubik tentang permasalahan skripsi, penulis memilih penggunaan simbol rubik dalam proses produksi film mampu memberikan aspek untuk memperkaya makna cerita sehingga menjadikan simbol yang dapat merangkum cerita, konflik, dan capaian mahasiswa dalam mengerjakan skripsi. Sehingga penulis dapat menghasilkan karya film pendek fiksi dengan judul “R’U-Pick?” yang memiliki *signature* juga keunikan tersendiri sebagai eksplorasi karya.

5.2 Saran

Dari pengalaman penulis dalam menyutradarai film "RU-Pick?", ada beberapa sarani yang dapat diberikan, antara lain:

1. Menambahkan *shot establish* pada beberapa *scene*.
2. Menambahkan variasi *movement shot* dalam film.
3. Meningkatkan penyesuaian *callsheet* dengan *timeline* produksi
4. Meningkatkan efisiensi waktu selama proses pra produksi hingga pasca produksi.

DAFTAR PUSTAKA

- Asikin, M. N. (2022, Februari 22). *Bukan Karena Stres, Ini Salah Satu Alasan Mahasiswa Menunda Skripsi*. Retrieved from www.jawapos.com/pendidikan/01313247/bukan-karena-stres-ini-salah-satu-alasan-mahasiswa-menunda-skripsi
- offie.id. (2021, Agustus 2021). *Kegiatan Festival Film*. Retrieved from <https://coffie.id/>: <https://coffie.id/2021/08/17/kegiatan-festival-film/>
- Della, R. (2023, Juli 6). *Apa Saja Tugas Sutradara? Peran Super Penting dalam Produksi Video*. Retrieved from [id.linkedin.com/](https://id.linkedin.com/pulse/apa-saja-tugas-sutradara-peran-super-penting-dalam-produksi-della): <https://id.linkedin.com/pulse/apa-saja-tugas-sutradara-peran-super-penting-dalam-produksi-della>
- Dennis, F. G. (2008). *Bekerja Sebagai Sutradara*. Jakarta: Erlangga.
- Departemen Geofisika Fmipa Unpad. (2024, Februari 7). *Pedoman Skripsi*. Retrieved from [geophys.unpad.ac.id/](https://geophys.unpad.ac.id/akademik/sop/pedoman-skripsi/): <https://geophys.unpad.ac.id/akademik/sop/pedoman-skripsi/>
- Elvaretta, V., & Ahmad, A. (2021). Perancangan Film Pendek Yang Berjudul "Ask Myself". *Sense*, 4, 190.
- KBBI. (10, Januari 2023). *Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI)*. Retrieved from kbbi.web.id/: <https://kbbi.web.id/skripsi>
- Kristiandi. (2017). *Panduan Pendirian Usaha Film*. Jakarta: Be Kraf.
- Kuryani. (2017). Kreativitas Berfikir, Teknik Penulisan Dan Penguasaan Metodologi Penelitian: Analisis Terhadap Kualitas Skripsi Mahasiswa Stain Jurai Siwo Metro. *Tarbawiyah, Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 101-123.
- Mudjiono, Y. (2011). Kajian Semiotika Dalam Film. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 1(1), 129.
- Niar. (2023, June 14). *Bidikutama*. Retrieved from <https://bidikutama.com/akademik/opini/film-dalam-konteks-informasi/>: <https://bidikutama.com/akademik/opini/film-dalam-konteks-informasi/>
- Nugroho, S. (2021). *Teknik Kreatif Produksi Film*. Semarang: Yayasan Prima Agus Teknik.
- p2k.stekom.ac.id. (2023, Juli 5). *Genre Film*. Retrieved from [p2k.stekom.ac.id/](https://p2k.stekom.ac.id/ensiklopedia/Genre_film): https://p2k.stekom.ac.id/ensiklopedia/Genre_film

Permana, R. S. (2018). *Tata Artistik & Estetika: Konsep dan Praktik pada Program Televisi & Film*. Jawa Barat: Pt. Raness Media Rancage.

Quipper Campus. (2023). *Skripsi*. Retrieved from <https://campus.quipper.com/>: <https://campus.quipper.com/kampuspedia/skripsi>

Rahayu, T. R. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Think Pair Share Berbantuan Rubik terhadap Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 130.

Shodikin, A., & Rahayu, T. R. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Think Pair Share Berbantuan. *Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 127-138.

Uswati, T. S., & Nuryantoa, T. (2018). Kesalahan Sintaksis Pada Skripsi Mahasiswa. 1.

Wibowo, G. (2019). Representasi Perempuan dalam Film Siti. *Nyimak Journal of Communication*, 52.



UNIVERSITAS
Dinamika