



UNIVERSITAS  
**MERCU BUANA**

**PERANCANGAN PENYUTRADARAAN  
PADA FILM PENDEK TOE TO YOUR HEART**



SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh Gelar Sarjana  
Strata 1 (S-1) Komunikasi Bidang Studi Broadcasting

Disusun oleh :

**Nama : Febriyanti**

**Nim : 44110110011**

**Jurusan : Broadcasting**

**FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI**

**UNIVERSITAS MERCU BUANA**

**JAKARTA**

**2015**



**Universitas Mercu Buana  
Fakultas Ilmu Komunikasi  
Jurusan Broadvasting**

## **LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI**

Judul : **Perancangan Penyutradaraan Pada Film Pendek Toe to Your Heart**  
Nama : Febriyanti  
NIM : 44110110011  
Fakultas : Ilmu Komunikasi  
Bidang Studi : Broadasting

**UNIVERSITAS  
MERCU BUANA**

Jakarta, 6 Februari 2015

Mengetahui,  
Pembimbing

(Rizki Briandana, M.Comm)



**Universitas Mercu Buana**  
**Fakultas Ilmu Komunikasi**  
**Jurusan Broadcasting**

## LEMBAR LULUS SIDANG SKRIPSI

Judul : Perancangan Penyutradaraan Pada Film Pendek Toe to Your Heart  
Nama : Febriyanti  
NIM : 44110110011  
Fakultas : Ilmu Komunikasi  
Bidang Studi : Broadcasting

Jakarta, 6 Februari 2015

**Ketua Sidang,**  
Drs. Dadan Iskandar, M.Si.

(.....)

**Penguji Ahli,**  
Fadhilah Saleh, S.Sn.

(.....)

**Pembimbing**  
Rizki Briandana, M.Comm

(.....)



**Universitas Mercu Buana**  
**Fakultas Ilmu Komunikasi**  
**Jurusan Broadcasting**

## LEMBAR PENGESAHAN PERBAIKAN SKRIPSI

Judul : **Perancangan Penyutradaraan Pada Film Pendek Toe to Your Heart**  
Nama : Febriyanti  
NIM : 44110110011  
Fakultas : Ilmu Komunikasi  
Bidang Studi : Broadcasting

Jakarta, 6 Februari 2015

UNIVERSITAS  
MERCU BUANA

Mengetahui,  
Pembimbing

(Rizki Briandana, M.Comm)

Dekan Fakultas Ilmu Komunikasi

(Dr. Agustina Zubair, M.Si.)

Ketua Bidang Studi Broadcasting

(Feni Fasta, M.Si.)

## KATA PENGANTAR

Puji syukur alhamdulillah penulis panjatkan kehadirat Allah SWT atas berkat, rahmat, taufik dan hidayah-Nya, penyusunan skripsi yang berjudul “Teknik Penyutradaraan Pada Film Pendek Toe to Your Heart” dapat diselesaikan dengan baik.

Adapun maksud dari penyusunan skripsi ini adalah untuk memenuhi syarat guna menyelesaikan Program Studi Strata Satu (S1) pada Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Mercu Buana.

Penulis menyadari bahwa dalam proses penulisan skripsi ini banyak mengalami kendala, namun berkat bantuan, bimbingan, kerjasama dari berbagai pihak dan berkah dari Allah SWT sehingga kendala-kendala yang dihadapi tersebut dapat diatasi. Untuk itu dengan kerendahan hati dan rasa hormat penulis mengucapkan terima kasih yang tak terhingga kepada

1. Bapak Rizky Briandana, M.Si selaku Dosen Pembimbing yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan ilmu, petunjuk, serta dorongan dalam pembuatan skripsi ini
2. Bapak Dr. Arisetyanto Nugroho, M.M selaku Rektor Universitas Mercu Buana
3. Dr. Agustina, M.Si selaku Dekan Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Mercu Buana

4. Ibu Feni Fasta, M.Si , selaku Ketua Bidang Studi Broadcasting Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Mercu Buana yang telah memberikan dukungan serta semangat untuk menyelesaikan skripsi
5. Bapak Afdal Makkuraga, M.Si, selaku Sekretaris Bidang Studi Broadcasting Fakultas Ilmu Komunikasi serta Dosen Penguji yang sudah membantu dalam hal surat perizinan serta dukungan dalam pembuatan skripsi ini
6. Bapak Suwarno dan Ibu Paisah selaku orangtua penulis yang tidak pernah lelah memberikan dukungan, doa, dan semangat untuk penulis. *This script is dedicated for you.*
7. Aa Hadi dan Mbak Dewi selaku kakak penulis yang selalu mendoakan dan memberi dukungan moril maupun materiil
8. Christi Widiyanti dan Ella Ayu Astari, selaku teman, produser, penulis naskah, sekaligus musuh tersayang yang selalu ada di saat susah maupun senang. *"I'm so blessed to ever met you guys."*
9. Seluruh kru dan pemain yang terlibat dalam proses produksi ini, Handi Anto, Okitya Saputra, Fiska Handayani, Berry Kurniawan, Fia, Ayu, untuk waktu dan kerjasamanya
10. Kepada pemilik distro Ninemzix, yang sudah memperbolehkan tempatnya sebagai salah satu lokasi pengambilan gambar
11. Kepada Edy Hartono, Andre Ispander, dan teman – teman yang sudah dengan percaya meminjamkan sepatu mereka untuk property dalam proses produksi film ini.

12. Kepada Indra Tanujaya yang berperan dalam pembuatan property khususnya papercraft gitar.
13. Kepada mas Arya dan Andi yang membantu dalam pembuatan storyboard dari film ini
14. Kepada Mario Adi yang telah membantu dalam pembuatan semua media promosi untuk film Toe to Your Heart
15. Rekan almamater Universitas Mercu Buana, Eraldys (Raldo) dan Fahmi Adi, yang banyak membantu penulis dalam proses produksi maupun pasca produksi.
16. Rekan-rekan Mahasiswa Program Studi Broadcasting khususnya untuk anggota team camen, Oboy, Vatra, Gunawan, Aldi, Halim, dan banyak lagi yang telah banyak memberikan masukan kepada penulis baik selama dalam mengikuti perkuliahan maupun dalam penulisan skripsi ini.
17. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebut satu persatu yang telah membantu dalam penyelesaian penulisan skripsi ini.

Penulis hanya dapat mendoakan mereka yang telah membantu dalam segala hal yang berkaitan dengan pembuatan skripsi ini semoga diberikan balasan dan rahmat dari Allah SWT. Selain itu saran, kritik dan perbaikan senantiasa sangat diharapkan. Akhirnya penulis berharap semoga skripsi ini bermanfaat bagi pihak yang membutuhkan.

Tangerang, 15 Januari 2015

Febriyanti

## DAFTAR ISI

<b>Lembar Persetujuan Skripsi .....</b>	<b>i</b>
<b>Lembar Tanda Lulus Sidang .....</b>	<b>ii</b>
<b>Lembar Pengesahan Perbaikan Skripsi.....</b>	<b>iii</b>
<b>Abstraksi .....</b>	<b>iv</b>
<b>Kata Pengantar .....</b>	<b>v</b>
<b>Daftar Isi .....</b>	<b>vi</b>
<b>Daftar Tabel.....</b>	<b>vii</b>
<b>Daftar Gambar .....</b>	<b>viii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
1.1 Latar Belakang Perancangan .....	1
1.2 Permasalahan .....	5
1.3 Tujuan Perancangan .....	6
1.4 Alasan Pemilihan Judul .....	6
1.5 Manfaat Penelitian .....	6
<b>BAB II DASAR PEMIKIRAN</b>	
2.1 Film Sebagai Media Komunikasi Massa .....	8
2.2 Animasi .....	11
2.3 Stop Motion .....	19
2.4 Penyutradaraan .....	21
<b>BAB III KONSEP PERANCANGAN</b>	

3.1 Tujuan Komunikasi .....	27
3.2 Strategi Komunikasi .....	27
3.3 Analisis Situasi Perusahaan .....	27
3.4 Analisa Spesifikasi Program .....	28
3.5 Time Table dan Anggaran .....	30
<b>BAB IV HASIL PRODUKSI</b>	
4.1 Kerja Sutradara .....	32
4.1.1 Konsep Adegan .....	32
4.1.2 Konsep Sinematografi .....	34
4.1.3 Konsep Komposisi Tempat .....	37
4.1.4 Konsep Editing .....	40
4.1.5 Konsep Stop Motion .....	41
4.2 Perubahan Scene Produksi .....	42
4.3 Perubahan Naskah .....	43
4.4 Tokoh .....	63
4.4.1 Nicky .....	63
4.4.2 Angel .....	64
4.4.3 Alex .....	64
4.4.4 Bayu .....	65
4.4.5 Ellen .....	66
4.5 Make Up.....	66
4.6 Poster Film .....	67

## **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

5.1 Kesimpulan .....	69
5.2 Saran .....	69

### **Daftar Pustaka**

Lampiran



## DAFTAR TABEL

Tabel 4.2. Perubahan Scene Produksi .....	42
---	----



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Contoh Solid Drawing .....	12
Gambar 2. Contoh Timing and Spacing .....	12
Gambar 3. Contoh Squash dan Stretch .....	13
Gambar 4. Contoh Anticipation pada animasi .....	14
Gambar 5. Contoh Slow in dan Slow out .....	14
Gambar 6. Contoh Arc pada animasi .....	15
Gambar 7. Contoh Follow Through dan Overlapping Action pada animasi .....	16
Gambar 8. Contoh Straight Ahead action pada animasi .....	16
Gambar 9. Contoh Pose to Pose pada animasi .....	17
Gambar 10. Contoh Staging pada animasi .....	17
Gambar 11. Contoh Penerapan Appereal pada animasi .....	18
Gambar 12. Adegan sepatu glitter menggoda sepatu boots .....	32
Gambar 13. Adegan sepatu boots menjauhi sepatu glitter .....	33
Gambar 14. Adegan sepatu boots mendekati sepatu brukat .....	33
Gambar 15. Adegan Bayu member Ellen coklat .....	34
Gambar 16. Adegan Bayu menunggu Ellen yang sibuk belajar .....	34
Gambar 17. Tata Cahaya Panggung .....	35
Gambar 18. Shot over shoulder .....	35
Gambar 19. Shot close up .....	36
Gambar 20. Shot point of view .....	36

Gambar 21. Lighting Natural .....	36
Gambar 22. Shot point of view sepatu brukat .....	37
Gambar 23. Setting klub dansa .....	37
Gambar 24. Setting panggung green screen .....	38
Gambar 25. Setting panggung teater klasik .....	39
Gambar 26. Setting Terminal .....	39
Gambar 27. Close up tiket bus .....	40
Gambar 28. Proses Pengambilan Gambar Stop Motion .....	41
Gambar 29. Sepatu Brukat (Nicky) .....	64
Gambar 30. Sepatu Glitter (Angel) .....	64
Gambar 31. Sepatu Boots (Alex) .....	65
Gambar 32. Okitrya Saputra sebagai Bayu .....	65
Gambar 33. Fiska Handayani sebagai Ellen .....	66
Gambar 34. Tampilan Make Up Natural pada Ellen .....	67
Gambar 35. Tampilan Make Up Natural pada Bayu .....	67
Gambar 36. Poster Film Toe to Your Heart .....	68



Universitas Mercu Buana  
Fakultas Ilmu Komunikasi  
Bidang Studi *Broadcasting*  
Febriyanti  
441100110011  
Perancangan Penyutradaraan Pada Film *Toe to Your Heart*  
Jumlah Halaman : viii + 67 halaman + lampiran  
Bibilografi : 22 Acuan, Tahun 1981 - 2013

## ABSTRAK

Sutradara merupakan peran yang sangat penting dalam produksi sebuah film. Sutradara adalah seseorang yang mampu mengintrepetasikan naskah agar dapat dinikmati oleh penonton. Sutradara juga bertanggungjawab pada audio visual film secara keseluruhan. Sutradara harus mampu berkomunikasi dengan berbagai pihak agar proses pra-produksi, produksi, dan pasca produksi berjalan lancar dan sesuai perencanaan. Karena itu, skripsi ini mencoba mencari tahu peran sutradara dalam pembuatan film pendek *Toe to Your Heart*.

*Toe to your heart* merupakan film pendek dengan gabungan motion picture dan teknik puppet stop motion. Teknik puppet stop motion sendiri sudah lama digunakan dalam industry perfilman dunia. Teknik ini dapat membuat benda mati seolah-olah dapat bergerak. Pertimbangan menggunakan teknik ini dalam pembuatan film *Toe to Your Heart* karena teknik ini memiliki kemudahan juga tantangan yang berbeda dengan teknik stop motion lain. Didalamnya terdapat unsur kreatifitas dan juga pengetahuan yang berkenaan dengan teknologi film.

Penelitian ini memfokuskan pada bagaimana seorang sutradara mampu mengarahkan objek mati bergerak sesuai naskah. Dengan teknik sinematografi, objek tidak hanya dibuat bergerak namun juga mampu menceritakan sebuah kisah.

Berdasarkan penelitian dan proses pembuatan film yang dilakukan didapat kesimpulan bahwa: (1) Riset dan memperkaya pengalaman adalah hal penting dalam menggarap sebuah film khususnya film stop motion. (2) Dibutuhkan kerjasama tim dalam pembuatan sebuah film. (3) Seluruh anggota tim memiliki peran yang penting dan saling terkait. (4) Perencanaan yang matang sangat penting untuk kemudahan proses produksi.

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Perancangan**

Perkembangan industri film pada era modern seperti sekarang ini tidak terlepas dari perkembangan teknologi yang digunakan dalam proses produksi maupun pra-produksi. Dengan sentuhan teknologi, film dengan tema “biasa” bisa menjelma menjadi film yang luar biasa. Hampir semua film box office Hollywood saat ini didominasi oleh kecanggihan teknologi yang digunakan. Contohnya film Transformer yang selalu disugahi dengan spesial efek yang megah. Atau film Frozen, film animasi 3D Disney yang baru-baru ini memenangkan penghargaan Academy Award untuk kategori Best Animated Feature Film.<sup>1</sup>

Film Transformer dan Frozen, selain memiliki ide cerita yang kuat, dalam penggarapannya berhasil memanfaatkan teknik yang dapat “menyulap” film tersebut menjadi film berkelas internasional. Salah satu teknik yang sering digunakan adalah teknik CGI (Computer-generated imagery). Namun, jauh sebelum penggunaan CGI sebagai spesial efek, teknik animasi stop motion sudah lebih dulu digunakan dalam industri perfilman.

Animasi stop motion sudah lama ada bahkan hampir sama usianya dengan pembuatan film tradisional. Semula stop motion berhubungan dengan gerakan animasi termasuk animasi “non-drawn” atau animasi yang tidak digambar seperti

---

<sup>1</sup> <http://oscar.go.com/nominees>

mainan, atau beberapa objek mati lainnya. Dengan cepat animasi stop motion diikuti oleh animasi seluloid. Selanjutnya animator bereksperimen dengan animasi lilin (claymation) dan animasi wayang (puppet animation).<sup>2</sup>

Animasi stop motion memiliki sejarah panjang dalam industri perfilman. Sering digunakan untuk menunjukkan benda bergerak seolah-olah hidup dengan sihir. Contoh pertama dari teknik stop motion dibuat oleh Albert E. Smith dan [J. Stuart Blackt dalam film \*Humpty Dumpty The Circus\*](#) (1898). Dan selanjutnya digunakan pada film-film besar seperti film *Lost World* (1925) dan film *King Kong* (1933).

Stop motion yang paling banyak dikenali saat ini adalah puppet stop motion (stop motion wayang) . Model figuratif dibuat dan dianimasikan frame per frame untuk membuat naratif atau pendekatan eksperimen. Contoh puppet stop motion dapat dilihat pada film *Corpse Bride* (2005) besutan sutradara Tim Burton. Puppet stop motion dapat juga dikatakan sebagai stop motion tradisional.

Selain stop motion tradisional seperti puppet stop motion, terdapat pula non-traditional stop motion atau stop motion alternatif yang menggunakan manusia, beberapa benda seperti pasir, lilin, kertas, atau penggabungan beberapa benda untuk dianimasikan. Teknik non-traditional stop motion yang paling umum adalah pixilation. Istilah ini berasal dari animator Kanada, Grant Munro, yang bekerja di National Film Board of Canada bersama Norman McLaren pada era 1940an, 1950an, dan 1960an. Keduanya adalah kontribusi terbesar dalam animasi pixilation.

---

<sup>2</sup> <http://www.stopmotioncentral.com/articles-5.html>

Namun, sejak awal abad 20 stop motion sudah jarang digunakan. Hal ini dikarenakan kemunculan animasi 3D yang lebih disukai di industri perfilman Hollywood karena penerapannya yang lebih mudah dan cepat. Saat ini stop motion lebih banyak kita jumpai pada acara anak seperti Shaun the Sheep. Tapi keberadaan stop motion tidak dapat dihilangkan begitu saja. Karena sejarahnya yang panjang, serta nilai seni yang didapat dari stop motion, masih banyak sineas yang memproduksi film stop motion.

Terdapat beberapa faktor kenapa Peneliti memilih menggunakan teknik stop motion. Salah satunya adalah hadirnya sineas independen yang masih memproduksi animasi stop motion dan mengeksplorasinya. Salah satu contoh adalah film animasi stop motion Stop Human Cloning karya animator Indonesia Wahyu Aditya yang memenangkan beberapa penghargaan yaitu Film Pendek Terbaik di Jakarta International Film Festival (Jiffest) 2004, Finalist Short Shorts Film Festival 2004 di Jepang, dan Finalist Asiana Film Festival 2005 di Korea Selatan.<sup>3</sup> Stop Human Cloning adalah sebuah film pendek gabungan teknik puppet stop motion dan animasi 2D. Dengan durasi 4:26 detik, ide cerita mengenai bahaya yang dapat ditimbulkan akibat kloning manusia dapat disampaikan dengan baik.

Selain itu banyak kelebihan teknik stop motion yang tidak dapat dari teknik animasi lain. Jika dibanding dengan animasi 3D, penggunaan teknik stop motion jauh lebih murah dan dapat menekan biaya produksi. Teknik dasar stop motion juga mudah untuk dipelajari jika dibanding animasi 3D yang membutuhkan keahlian

---

<sup>3</sup> <http://waditya.blogspot.com/2008/08/biography.html>

khusus atau animasi 2D yang membutuhkan keahlian menggambar. Dalam stop motion, kekurangan dalam menggambar bisa digantikan dengan mengubah model dan teknik stop motion. Contohnya puppet stop motion yang menggunakan wayang atau model lainnya atau claymation (stop motion lilin) yang menggunakan lilin.

Teknologi yang dibutuhkan untuk memproduksi stop motion juga sederhana. Cukup dengan kamera, lighting (pencahayaan), dan model, stop motion sederhana dapat dibuat. Stop motion sangat cocok sebagai media belajar dalam memahami teknik dasar animasi, penggalian ide cerita, serta proses editing.

Toe to Your Heart adalah film drama romantis yang menggunakan teknik stop motion sebagai penambahan efek dalam cerita. Toe to Your Heart bercerita tentang sepatu pria jenis *dessert boots* yang jatuh cinta pada sepatu perempuan *flat shoe* di sebuah toko sepatu “House of Toe”. Keduanya terpisah karena Bayu membeli sepatu *dessert boots*. Namun, akhirnya Bayu membeli sepatu *flat shoe* untuk kekasihnya yang membuat sepatu *dessert boots* dan sepatu *flat shoe* bersama-sama kembali.

Alasan peneliti mengangkat tema percintaan dalam film Toe to Your Heart adalah karena tema percintaan dapat dinikmati oleh semua kalangan. Tema percintaan lebih mudah untuk dieksplorasi sesuai kebutuhan karena sifatnya yang umum. Cinta tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia. Begitupun dalam industri perfilman. Cinta selalu berperan dalam sebuah cerita. Peran sebagai cerita utama atau hanya sekedar bumbu dalam cerita. Kisah cinta akan selalu hadir sebagai pemanis cerita dalam sebuah film.

Penggunaan puppet stop motion dalam film ini menarik untuk dianalisis karena teknik ini menuntut adanya keahlian Sutradara dalam mengatur puppet/properti pendukung agar dapat dianimasikan frame per-frame. Dalam cerita Hello lover puppet/properti yang akan dianimasikan adalah sepatu. Penggunaan teknik ini juga membutuhkan proses yang lama, ketelitian, dan ketelatenan dari semua tim produksi. Namun, kelebihan penggunaan teknik ini adalah biaya yang relatif murah jika dibandingkan dengan teknik animasi lain seperti animasi 3D.

Cerita yang diangkat dalam film Hello love adalah cerita percintaan sederhana dengan penambahan unsur komedi. Yang menarik tentang film ini adalah penambahan efek animasi puppet stop motion pada cerita yang membuat sepatu seolah-olah hidup dan memiliki perasaan. Penambahan efek ini diharapkan mampu memperkuat ide cerita dan mampu menghasilkan film dengan cerita unik dan tidak biasa.

Peneliti melakukan studi perancangan penyutradaraan pada film Toe to Your Heart untuk mengetahui proses pembuatan film pendek dengan menggunakan efek animasi puppet stop motion.

## **1.2 Permasalahan**

Alasan pembuatan karya dengan penambahan efek animasi puppet stop motion adalah karena teknik ini menarik untuk dijadikan penelitian serta kemudahannya dibandingkan dengan teknik animasi lain. Agar penelitian lebih

terarah, penulis sengaja membatasi penelitian hanya pada studi perancangan penyutradaraan film Toe to Your Heart.

Adapun permasalahan penelitian ini adalah bagaimana penerapan efek animasi puppet stop motion dalam film pendek Hello love.

### **1.3 Tujuan Perancangan**

Tujuan penelitian ini adalah :

Mengetahui perancangan penyutradaraan pada film pendek Toe to Your Heart.

### **1.4 Alasan Pemilihan Judul**

Pemilihan judul Toe to Your Heart karena film ini menceritakan tentang konflik sepasang sepatu yang jatuh cinta dengan melibatkan peran manusia di dalamnya. Toe atau jari identik dengan peran utama yaitu sepatu. To Your Heart dapat diartikan sebagai perjalanan atau cerita bagaimana sepasang sepatu tersebut bersama-sama lagi setelah sebelumnya terpisah.

### **1.5 Manfaat Penelitian**

Manfaat penelitian ini terdiri dari manfaat akademis dan manfaat praktis, dijabarkan sebagai berikut :

### **1.5.1 Manfaat akademis**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan ilmu komunikasi, serta sebagai tambahan bahan referensi pustaka, khususnya yang memiliki minat kepada teknik animasi stop motion.

### **1.5.2 Manfaat praktis**

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan seputar teknik stop motion, khususnya puppet stop motion dan penerapannya pada produksi film khususnya film pendek.



## BAB II

### DASAR PEMIKIRAN

#### 2.1 Film Sebagai Media Komunikasi Massa

Film disebut juga gambar hidup (*motion pictures*), yaitu serangkaian gambar diam (*still pictures*) yang meluncur secara cepat dan diproyeksikan sehingga menimbulkan kesan hidup dan bergerak.<sup>1</sup> Dalam Undang-Undang Republik Indonesia nomor 8 tahun 1992 disebutkan bahwa, “Film merupakan karya cipta seni dan budaya yang merupakan media komunikasi massa pandang-dengar yang dibuat berdasarkan asas sinematografi dengan direkam pada pita seluloid, pita video, piringan video, dan/atau bahan hasil penemuan teknologi lainnya dalam segala bentuk, jenis, dan ukuran melalui proses kimiawi, proses elektronik, atau proses lainnya, dengan atau tanpa suara, yang dapat dipertunjukkan dan/atau ditayangkan dengan sistem proyeksi mekanik, elektronik, dan atau lainnya.”

Sebagai media komunikasi massa, film merupakan sarana berkomunikasi. Kekuatan film terletak pada perpaduan gambar dan suara pada satu waktu penayangan, sehingga tidak membebani banyak syarat bagi masyarakat untuk menikmatinya dan mampu menjadi media yang efektif dalam menyampaikan pesan. Film sebagai seni yang sangat kuat pengaruhnya dapat memperkaya pengalaman hidup seseorang, dan bisa menutupi segi-segi kehidupan yang lebih dalam. Film bisa

---

<sup>1</sup><http://neozonk.wordpress.com/2012/09/17/film-sebagai-media-pembelajaran/>

dianggap sebagai pendidik yang baik. Selain itu, film selalu diwaspadai karena kemungkinan pengaruh-pengaruhnya yang buruk.

Menurut Nurudin (2007:22) komunikasi dalam suatu komunikasi massa sifatnya heterogen / beragam. Artinya, penonton film beragam pendidikan, umur, jenis kelamin, status sosial ekonomi, memiliki jabatan yang beragam, memiliki agama atau kepercayaan yang tidak sama pula sehingga efek komunikasi massa yang diterima tiap individu berbeda-beda.<sup>2</sup>

Menonton merupakan sebuah proses ketika panca indera kita bekerja menyerap informasi (pesan) baik itu secara verbal maupun non verbal. Ketika menonton, gambar-gambar yang disajikan dalam film terekam dalam memori kita dan memberikan stimulus pada organ-organ tubuh untuk memberi reaksi tanggapan terhadap film tersebut.

Rakhmat (2007:51) menjelaskan tanggapan adalah pengalaman tentang obyek, peristiwa atau hubungan yang diperoleh dengan menyimpulkan informasi dan menafsirkan pesan. Proses yang terjadi antara pembuat film dan penonton menghasilkan reaksi berupa tanggapan. Kognisi berupa kualitas dan kuantitas pengetahuan yang dimiliki tentang film. Motif merupakan latar belakang alasan menonton film tersebut. Sikap merupakan perilaku setiap individu dalam menonton sebuah film.<sup>3</sup>

---

<sup>2</sup> Nurudin, M.si. *Pengantar Komunikasi Massa*. Rajawali Press, 2007.

<sup>3</sup> Rahmat, Jalaluddin. *Psikologi Komunikasi*. Remaja Rosdakarya : Bandung, 2007.

Film sebagai komunikasi massa sifatnya satu arah antara komunikator (pembuat film) dan komunikan (penonton). Artinya tidak ada interaksi dengan para peserta komunikasi sehingga terjadi pengendalian arus informasi atau umpan balik tidak berlangsung pada saat itu juga (*delayed feedback*) oleh pihak pengirim pesan. Menurut Rakhmat (2007:191) umpan balik adalah pesan yang dikirim kembali dari penerima ke sumber, memberi tahu sumber tentang reaksi penerima, dan memberikan landasan kepada sumber untuk menentukan perilaku selanjutnya.<sup>4</sup>

Dalam hal ini, umpan balik (*feedback*) berperan penting dalam kelanjutan atau terhentinya komunikasi yang dilancarkan komunikator. Pada saat seseorang selesai menonton sebuah film, proses umpan balik pun terjadi melalui tanggapan terhadap film yang ditontonnya.

Adanya perbedaan persepsi individual dikarenakan setiap orang mempunyai potensi pengalaman belajar dan lingkungan yang berbeda-beda, hal ini dapat menyebabkan pengaruh media massa yang berbeda pula. Setiap individu akan memberikan perhatian secara selektif terhadap pesan komunikasi massa yang cocok dengan kepentingannya dan menginterpretasikannya terhadap isi pesan yang diterimanya sesuai dengan sikap dan kepercayaan yang sudah dimiliki.

Adanya selektifitas terhadap media, setiap individu berperan aktif untuk memilih dan menggunakan media yang sesuai dengan kepribadiannya, sehingga setiap individu dalam memilih isi media berdasarkan motif-motif tertentu untuk

---

<sup>4</sup> Rahmat, Jalaluddin. *Psikologi Komunikasi*. Remaja Rosdakarya : Bandung, 2007.

memenuhi kebutuhannya. Dari pendekatan di atas lahirlah *Uses and Gratification Theory*, oleh Elihu Katz, Jay G. Blumler, dan Michael Gurevitch. Teori ini mengajukan gagasan bahwa perbedaan individu menyebabkan audien mencari, menggunakan dan memberikan tanggapan terhadap isi media secara berbeda-beda, yang disebabkan oleh berbagai faktor sosial dan psikologis yang berbeda di antara individu penonton.

## 2.2 Animasi

Kata “animasi” berasal dari kata “*animate*,” yang berarti untuk membuat obyek mati menjadi seperti hidup. Seorang Animator profesional harus mengetahui dan memahami bagaimana sebuah animasi dibuat sedemikian rupa sehingga didapatkan hasil animasi yang menarik, dinamis dan tidak membosankan.<sup>5</sup>

Dua orang animator profesional **Thomas** dan **Johnston** memberikan 12 prinsip animasi yang di adopsi dari animasi produksi *Walt Disney*.<sup>6</sup> Animasi ini sebenarnya paling pas digunakan untuk animasi kartun. Ke-12 prinsip animasi tersebut adalah sebagai berikut :

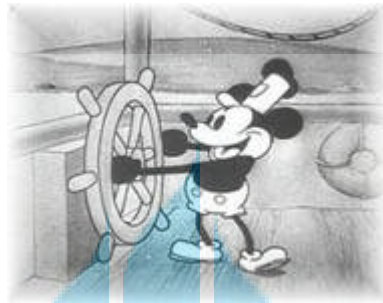
### 1. Solid Drawing

Kemampuan menggambar sebagai dasar utama animasi memegang peranan yang menentukan “baik proses maupun hasil” sebuah animasi, terutama animasi klasik. Meskipun kini peran gambar yang dihasilkan sketsa manual sudah bisa

<sup>5</sup> <http://oprekzone.com/12-prinsip-animasi/>

<sup>6</sup> Thomas, Frank and Ollie Johnston. *Disney Animation: The Illusion of Life*. [Abbeville Press](http://www.abbevillepress.com/), 1981.

digantikan oleh komputer, tetapi dengan pemahaman dasar dari prinsip 'menggambar' akan menghasilkan animasi yang lebih 'peka'. Sebuah obyek/gambar dibuat sedemikian rupa sehingga memiliki karakteristik sebuah obyek (volume, pencahayaan dan konsistensi kualitas gambar/bentuk/karakter).



Gambar 1. Contoh Solid Drawing

## 2. Timing dan Spacing

Grim Natwick, seorang animator Disney pernah berkata, "Animasi adalah tentang timing dan spacing". Timing adalah tentang menentukan waktu kapan sebuah gerakan harus dilakukan, sementara spacing adalah tentang menentukan percepatan dan perlambatan dari bermacam-macam jenis gerak.

*Contoh Timing: Menentukan pada detik keberapa sebuah obyek/karakter berjalan sampai ke tujuan atau berhenti.*

*Contoh Spacing: Menentukan kepadatan gambar (yang pada animasi akan berpengaruh pada kecepatan gerak).*



Gambar 2. Contoh Timing dan Spacing.

### 3. Squash dan Stretch

*Squash and stretch* adalah upaya penambahan efek lentur (plastis) pada objek atau figur sehingga seolah-olah ‘memuai’ atau ‘menyusut’ sehingga memberikan efek gerak yang lebih hidup. Penerapan *squash and stretch* pada figur atau benda hidup (misal: manusia, binatang, creatures) akan memberikan ‘*enhancement*’ sekaligus efek dinamis terhadap gerakan/action tertentu, sementara pada benda mati (misal : gelas, meja, botol) penerapan *squash and stretch* akan membuat mereka (benda-benda mati tersebut) tampak atau berlaku seperti benda hidup.

*Contoh ketika sebuah bola dilemparkan. Pada saat bola menyentuh tanah maka dibuat seolah-olah bola yang semula bentuknya bulat sempurna menjadi sedikit lonjong horizontal, meskipun kenyataannya keadaan bola tidak selalu demikian. Hal ini memberikan efek pergerakan yang lebih dinamis dan ‘hidup’.*



Gambar 3. Contoh Squash dan Stretch

### 4. Anticipation

*Anticipation* boleh juga dianggap sebagai persiapan/awalan gerak atau ancang-ancang. Seseorang yang bangkit dari duduk harus membungkukkan badannya terlebih dahulu sebelum benar-benar berdiri. Pada gerakan melompat, seseorang yang

tadinya berdiri harus ada gerakan ‘membungkuk’ terlebih dulu sebelum akhirnya melompat.



Gambar 4. Contoh Anticipation pada animasi

### 5. Slow In dan Slow Out

Slow In dan Slow Out menegaskan bahwa setiap gerakan memiliki percepatan dan perlambatan yang berbeda-beda. *Slow in* terjadi jika sebuah gerakan diawali secara lambat kemudian menjadi cepat. *Slow out* terjadi jika sebuah gerakan yang relatif cepat kemudian melambat. Contoh Slow In :



Gambar 5. Contoh Slow In dan Slow Out

### 6. Arcs

Pada animasi, sistem pergerakan tubuh pada manusia, binatang, atau makhluk hidup lainnya bergerak mengikuti pola/jalur (maya) yang disebut *Arcs*. Hal ini memungkinkan mereka bergerak secara ‘*smooth*’ dan lebih realistis, karena pergerakan mereka mengikuti suatu pola yang berbentuk lengkung (termasuk

lingkaran, elips, atau parabola). Sebagai contoh, *Arcs* ditunjukkan pada lintasan tangan saat melempar bola dan lintasan gerak bola di udara.



Gambar 6. Contoh Arc pada animasi

## 7. Secondary Action

Secondary action adalah gerakan-gerakan tambahan yang dimaksudkan untuk memperkuat gerakan utama supaya sebuah animasi tampak lebih realistis. Secondary action tidak dimaksudkan untuk menjadi ‘pusat perhatian’ sehingga mengaburkan atau mengalihkan perhatian dari gerakan utama. Kemunculannya lebih berfungsi memberikan *emphasize* untuk memperkuat gerakan utama.

*Contoh: Ketika seseorang sedang berjalan, gerakan utamanya tentu adalah melangkahhkan kaki sebagaimana berjalan seharusnya. Namun sambil berjalan ‘seorang’ figur atau karakter animasi dapat sambil mengayun-ayunkan tangannya. Gerakan mengayun-ayunkan tangan inilah yang disebut secondary action untuk gerakan berjalan.*

## 8. Follow Through dan Overlapping Action

*Follow through* adalah tentang bagian tubuh tertentu yang tetap bergerak meskipun seseorang telah berhenti bergerak. Misalnya, rambut yang tetap bergerak

sesaat setelah melompat. *Overlapping action* secara mudah bisa dianggap sebagai gerakan saling-silang. Maksudnya, adalah serangkaian gerakan yang saling mendahului (*overlapping*). Contoh : Kelinci yang melompat. Sesaat setelah melompat telinganya masih bergerak-gerak meskipun gerakan utama melompat telah dilakukan.



Gambar 7. Contoh Follow Through dan Overlapping Action pada animasi

### 9. Straight Ahead Action dan Pose to Pose

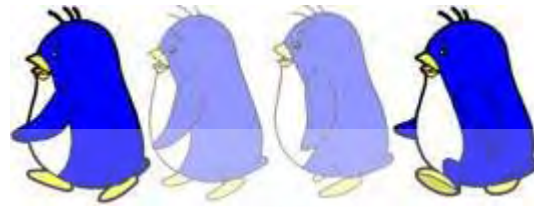
Dari sisi *resource* dan pengerjaan, ada dua cara yang bisa dilakukan untuk membuat animasi. Yang pertama adalah *Straight Ahead Action*, yaitu membuat animasi dengan cara seorang animator menggambar satu per satu, *frame by frame*, dari awal sampai selesai seorang diri. Teknik ini memiliki kelebihan: kualitas gambar yang konsisten karena dikerjakan oleh satu orang saja. Tetapi memiliki kekurangan yaitu waktu pengerjaan yang lama.



Gambar 8. Contoh Straight Ahead Action pada animasi

Yang kedua adalah *Pose to Pose*, yaitu pembuatan animasi oleh seorang animator dengan cara menggambar hanya pada *keyframe-keyframe* tertentu saja, selanjutnya

*in-between* atau interval antar *keyframe* digambar/dilanjutkan oleh asisten/animator lain. Cara kedua ini memiliki waktu pengerjaan lebih cepat karena melibatkan lebih banyak sumber daya sehingga lebih cocok diterapkan pada industri animasi.



Gambar 9. Contoh Pose to Pose pada animasi

## 10. Staging

*Staging* dalam animasi meliputi bagaimana ‘lingkungan’ dibuat untuk mendukung suasana atau ‘mood’ yang ingin dicapai dalam sebagian atau keseluruhan *scene*. Biasanya berkaitan dengan posisi kamera pengambilan gambar. Posisi kamera bawah membuat karakter terlihat besar dan menakutkan, kamera atas membuat karakter tampak kecil dan bingung sedangkan posisi kamera samping membuat karakter tampak lebih dinamis dan menarik.



Gambar 10. Contoh Staging pada animasi

## 11. Appeal

*Appeal* berkaitan dengan keseluruhan look atau gaya visual dalam animasi. Kita bisa dengan mudah mengidentifikasi gaya animasi buatan Jepang dengan hanya

melihatnya sekilas. Kita juga bisa melihat *style* animasi buatan *Disney* atau *Dreamworks* cukup dengan melihatnya beberapa saat. Hal ini karena mereka memiliki *appeal* atau gaya tersendiri dalam pembuatan karakter animasi.



Gambar 11. Contoh penerapan Appeal pada animasi

Ada juga yang berpendapat bahwa *appeal* adalah tentang penokohan, berkorelasi dengan ‘kharisma’ seorang tokoh atau karakter dalam animasi. Sehingga visualisasi animasi yang ada bisa mewakili karakter/sifat yang dimilkiki.

## 12. Exaggeration

*Exaggeration* merupakan upaya mendramatisir animasi dalam bentuk rekayasa *gambar* yang bersifat hiperbolis. Dibuat sedemikian rupa sehingga terlihat sebagai bentuk ekstrimitas ekspresi tertentu dan biasanya digunakan untuk keperluan komedik. Seringkali ditemui pada film-film animasi anak-anak (segala usia) seperti Tom & Jerry, Donald Duck, Mickey Mouse, Sinchan, dsb.

*Contoh : Tubuh Donald duck melayang mengikuti sumber asap saat hidung Donald duck mencium aroma masakan/makanan lezat.*

Ke-12 prinsip animasi diatas sering digunakan dalam teknik animasi stop motion dan dalam penerapannya tentu lebih tergantung pada sang animator. Semakin profesional seorang animator dalam menguasai, mengoptimalkan dan mengeksplorasi

kemampuan dirinya dalam membuat animasi secara keseluruhan, tentunya ide cerita akan selalu menarik dan menghasilkan sebuah film animasi yang sangat dinamis dan tidak membosankan bahkan untuk kalangan yang bukan merupakan target utama pengguna.

### 2.3 Stop Motion

Stop motion merupakan teknik animasi yang membuat objek mati (inanimate object) menjadi objek yang dapat bergerak.<sup>7</sup> Dimana animasi ini tidak digambar melainkan di foto satu persatu oleh setiap pergerakan benda mati tersebut sehingga benda mati tersebut yang digunakan sebagai obyek dapat seolah oleh hidup.

Animasi stop motion memiliki sejarah panjang dalam industri perfilman. Sering digunakan untuk menunjukkan benda bergerak seolah-olah hidup dengan sihir. Contoh pertama dari teknik stop motion dibuat oleh Albert E. Smith dan [J.Stuart Blackton](#) *Humpty Dumpty The Circus* (1898). Dan selanjutnya digunakan pada film-film besar seperti film *Lost World* (1925) dan film *King Kong* (1933).

Ada beberapa teknik stop motion yaitu 2-D dan 3-D media seperti menggambar, kertas guntingan, pasir dan lilin.

Beberapa jenis stop motion yaitu :

#### a. Tanah liat

---

<sup>7</sup> <http://vimeo.com/9173975> Story About Stop Motion Video

Sering disingkat Claymation, adalah jenis animasi stop-motion di mana masing-masing bagian animasi, baik objek karakter atau latar belakang, menggunakan "*deformasi bentuk*" dengan bahan elastik seperti tanah liat.

#### **b. (Guntingan) Cutout**

Animasi cutout adalah teknik yang dibentuk dengan menggerakkan potongan lembaran 2-dimensi. Animasi ini dibuat dengan menggunakan karakter datar, alat peraga dan latar belakang dari bahan seperti kertas, kartu, kain yang kaku, benda-benda mati, kain atau bahkan foto.

#### **c. Gambar (Grafis)**

Animasi grafis adalah variasi dari stop motion yang lebih konseptual dibanding animasi tradisional bidang datar dan animasi kertas gambar (cutout). Tapi secara teknis termasuk stop motion yang dibuat dengan foto (secara keseluruhan atau sebagian). Animasi grafis dapat dilakukan dengan kamera hanya panning keatas dan kebawah dan / atau difoto secara individu, satu per satu.

#### **d. Pixilation**

Pixilation adalah teknik stop motion yang menggunakan aktor hidup sebagai subjek frame-by-frame. Aktor tersebut berpose berulang kali untuk satu atau lebih frame yang diambil (foto) dan bergerak sedikit demi sedikit ke frame berikutnya.

#### **e. Boneka Wayang (puppet)**

Animasi boneka biasanya melibatkan tokoh boneka seperti wayang berinteraksi satu sama lain dalam lingkungan yang dibentuk. Wayang digunakan dan dipotret setiap kali posisi mereka berubah sedikit demi sedikit untuk membuat gerakan.

#### **f. Bayangan (silhouette)**

Animasi guntingan yang dijadikan serangkaian bayangan (hitam) gambar gelap, dan disebut sebagai animasi siluet. Teknik ini dipelopori oleh animator Lotte German Reiniger.

## **2.4 Penyutradaraan**

### **2.4.1 Pengertian Sutradara**

#### **A. Segi Etimologi**

Kata Sutradara berasal dari Bahasa Sansekerta. Terdiri dari 2(dua) kata yaitu *Sutra* yang berarti Kitab Wedha Samtika atau Naskah, dan *Dhara* yang berarti pembawa atau pendukung.<sup>8</sup> Dalam arti sempit, Sutradara adalah seseorang yang membawa naskah atau pembawa naskah. Sedangkan dalam pengertian yang lebih luas, Sutradara adalah orang yang memimpin jalannya sebuah produksi atau pementasan. Ia bertugas meng-interpretasikan sebuah naskah yang dipercayakan kepadanya menjadi suatu bentuk audio atau audio visual atau pertunjukan, dengan meng-kordinasikan segala unsur kreatif

<sup>8</sup> <http://sinaukomunikasi.wordpress.com/2013/09/11/sekilas-tentang-film/>

meliputi aktor, crew dan seluruh pendukung produksi. Hasil karya Sutradara tersebut, baik dari segi artistik maupun teknik dipertanggungjawabkan kepada produser.

## **B. Sutradara menurut beberapa Tokoh**

### **1. Harymawan :**

Sutradara adalah karyawan teater yang bertugas mengkoordinasikan segala anasir teater dengan paham, kecakapan, serta daya imajinasi yang intelegen, guna menghasilkan pertunjukan yang berhasil.

### **2. Oscar Brokett :**

Sutradara adalah seniman pemikir dan seniman kreatif. Ditanganyalah suatu skenario ditafsirkan.

### **3. Sir Tyrone Guthrie :**

Sutradara adalah seorang dirigen pada sebuah orkes simphoni. Ia menafsirkan naskah sekaligus memimpin suatu pertunjukan.

### **4. Herbert Zetl :**

Sutradara adalah seseorang yang memberikan pengarahan kepada talent (pemain) dan teknis operasional dan secara langsung bertanggungjawab memindahkan secara efektif yang tertulis didalam naskah dalam bentuk pesan-pesan audio.

Kedudukan Sutradara hendaknya berdiri ditengah-tengah segitiga, dan bertindak sebagai pusat kesatuan, kekuatan dan sebagai kordinator bagi prestasi-prestasi kreatif aktor dan para teknisi.

## C. Teori Penyutradaraan

### 1. Teori Gordon Craig :

Seluruh langkah pemain ditentukan oleh sutradara sampai seteliti dan sedetail mungkin sehingga artis harus tunduk kepadanya dan tidak dapat mengembangkan kreasinya.

### 2. Teori Laissez Faire :

Artis dan aktor adalah pencipta permainan, sehingga sutradara hanya berperan sebagai supervisor yang membiarkan pemainnya melakukan proses kreatif. Bagi aktor berbakat model ini sangat cocok. Tapi bagi pemula, akan mengalami kesulitan

Sutradara atau pembuat film adalah orang yang bertugas mengarahkan sebuah film sesuai dengan naskah, pembuat film juga digunakan untuk merujuk pada produser film. Jadi kali ini akan menjabarkan tugas seorang sutradara dari tahap pra produksi sampai pasca produksi.

## I. Tahap Pra Produksi

### A. Interpretasi Skenario (script conference)

1. Analisa skenario yang menyangkut isi cerita, struktur dramatik, penyajian informasi dan semua hal yang berhubungan dengan estetika dan tujuan artistik film.

2. Hasil analisa didiskusikan dengan semua Kepala Departemen (sinematografi, artistik, suara, editing) dan Produser untuk merumuskan konsep penyutradaraan film.

### **B. Pemilihan Crew**

Sutradara dan Produser memilih dan menentukan Crew yang akan terlibat di dalam produksi.

### **C. Casting**

Sutradara menentukan dan melakukan casting terhadap para pemain utama dan pendukung yang dibantu oleh Asisten Sutradara dan Casting Director.

### **D. Latihan/rehearsal**

1. Kepada pemain utama, sutradara menyampaikan visi dan misinya terhadap penokohan yang ada di dalam skenario, lalu mendiskusikannya dengan tujuan untuk membangun kesamaan persepsi karakter tokoh antara sutradara dan pemain utama.
2. Sutradara melakukan pembacaan skenario (reading) bersama seluruh pemain untuk membaca bagian dari dialog dan action pemain masing-masing.
3. Sutradara melakukan latihan pemeranan dengan pemain utama.
4. Sutradara melakukan evaluasi terhadap hasil latihan pemeranan yang telah direkam sebelumnya.

### **E. Hunting**

1. Hunting lokasi bersama Penata Fotografi, Penata Artistik, Asisten Sutradara dan Manajer Produksi
2. Menentukan lokasi yang akan digunakan shooting berdasarkan diskusi dengan Penata Fotografi, Penata Artistik dan Penata Suara.
3. Sutradara memastikan lokasi berdasarkan semua aspek teknis.

#### **F. Perencanaan shot dan blocking/planning coverage dan staging**

1. Sutradara merumuskan dan menyusun director shot pada setiap scene yang ada di skenario.
2. Sutradara membuat ilustrasi staging pemain dan peletakan kamera ke dalam bentuk floorplan.
3. Sutradara membuat storyboard dibantu oleh storyboard artist.

#### **G. Praproduksi Final (Final Preproduction)**

Sutradara melakukan diskusi/evaluasi bersama-sama dengan crew dan pemain utama untuk persiapan shooting yang terkait dengan teknis penyutradaraan dan artistik.

## **II. Tahap Produksi**

1. Berdasarkan breakdown shooting, sutradara menjelaskan adegannya kepada Astradara (Asisten Sutradara) dan crew utama lainnya tentang urutan shot yang akan diambil (take).
2. Mengkoordinasikan kepada Astrada untuk melakukan latihan blocking pemain yang disesuaikan dengan blocking kamera.

3. Sutradara memberikan pengarahan terhadap pemain apabila dirasa kurang dalam akting.
4. Sutradara mengambil keputusan yang cepat dan tepat dalam hal kreatif apabila ada persoalan di lapangan.
5. Melihat hasil shooting.

### **III. Tahap Pascaproduksi**

1. Bila ada catatan khusus dari laboratorium (untuk produksi film) atau Editor, Sutradara melihat dan mengevaluasi hasil shooting/materi editing.
2. Melihat dan mendiskusikan dengan Editor hasil rough cut dan fine cut.
3. Melakukan evaluasi tahap akhir dan diskusi dengan penata musik tentang ilustrasi musik yang telah dikonsepsikan terlebih dulu pada saat praproduksi.
4. Melakukan evaluasi dan diskusi jalannya mixing berdasarkan konsep suara yang telah ditentukan pada saat praproduksi.
5. Berdasarkan konsep warna yang telah ditentukan pada saat praproduksi, Sutradara melakukan koreksi warna di laboratorium/studio, setelah berdiskusi dengan Produser dan Penata Fotografi.

## BAB III

### KONSEP PERANCANGAN

#### 3.1. Tujuan Komunikasi

Tujuan komunikasi pembuatan film pendek ini adalah untuk memenuhi syarat tugas akhir sekaligus menghasilkan karya yang berbeda dari karya sebelumnya. Karya film pendek dengan penggunaan efek animasi puppet stop motion diharapkan mampu menghadirkan karya baru dan mampu menambah wawasan seputar teknik stop motion dan penerapannya dalam produksi film pendek.

#### 3.2. Strategi Komunikasi

Strategi komunikasi yang digunakan dalam pemasaran film pendek *Toe to Your Heart* adalah :

- a. Membuat poster film.
- b. Membuat flyer untuk disebar di seluruh kampus.
- c. Menggunakan social media sebagai media promosi seperti twitter dan facebook.
- d. Mengupload film ke situs berbagi video seperti Youtube dan Vimeo.

#### 3.3. Analisis Situasi Perusahaan

*Production house* Trilogy Pictures yang berdiri pada tahun 2014 ini terdiri dari anggota yang masing-masing memiliki tugas dalam produksi film pendek sesuai dengan keahlian. Trilogy atau Trilogi dalam bahasa Indonesia, menurut kamus besar Bahasa Indonesia berarti : *1. seri karya sastra yg terdiri atas tiga satuan yg saling*

*berhubungan dan mengembangkan satu tema; 2. tiga hal yg saling bertaut dan saling bergantung.* Trilogy Pictures terdiri dari tiga unsur peran yang tidak dapat dipisahkan dan saling bergantung yaitu Produser, Penulis naskah, dan Sutradara. *Production house* Trilogy Pictures diharapkan mampu terus tumbuh dan berkelanjutan.



Visi *production house* ini adalah menjadi *production house* yang mengedepankan kreatifitas dan mampu memberikan kontribusi dalam dunia perfilman.

Misi *production house* Trilogy Pictures adalah :

- a. Menciptakan Film yang menghibur sekaligus mendidik.
- b. Memotivasi pembuat film pemula untuk membuat film yang berkualitas dan memiliki nilai edukasi.

### 3.4. Analisa Spesifikasi Program

#### A. Deskripsi Program

1. Format Program : Film pendek
2. Format Media : Film digital
3. Judul Program : Toe to Your Heart

4. Durasi Program : 8 menit (8')
5. Target Audiens :
  - a. Usia : Remaja (13-18 tahun)
  - b. Jenis Kelamin : Laki-laki dan Perempuan
  - c. Status Sosial Ekonomi : A, B

6. Jam Tayang

Film *Toe to Your Heart* sebaiknya ditayangkan hari Sabtu atau Minggu pada jam 16.00-17.59 WIB karena target audiens dapat tercapai pada jam tersebut. Film ini ditayangkan pada stasiun Kompas TV karena sesuai dengan visi dan misi yang telah ditetapkan demi menghadirkan program-program yang informatif dan inspiratif dengan kemasan yang tepat untuk masyarakat Indonesia yang diharapkan mampu menerima film pendek dengan penambahan efek stop motion di dalamnya.

**B. Konsep**

*Toe to Your Heart* merupakan film pendek dengan teknik *stop motion puppet*.

**C. Alasan pilihan karya**

Alasan pemilihan karya ini karena film ini berbeda dari karya sebelumnya. Menggunakan teknik *puppet stop motion* yang mempunyai tantangan tersendiri dalam proses pembuatannya.

## D. Target Khalayak

### 1. Demografi :

Usia : Remaja (13-18 tahun)

Jenis Kelamin : Laki-laki dan Perempuan

Status Sosial Ekonomi : A

2. Psikografi : Urban, Pecinta film, Social Media Aktif, Modern, Animator, Pembuat film (Filmmaker).

3. Geografis : Wilayah Universitas Mercu Buana Meruya, Jakarta Barat.

4. Behavior : Sering menonton film

## E. Gambaran isi pesan dan media Promosi

Pesan dalam media promosi harus mampu menggambarkan isi cerita secara garis besar dan mampu menarik penonton.

### 3.5. Time Table dan Anggaran

Target anggaran adalah estimasi pengeluaran yang akan digunakan dalam produksi sebuah film. Dengan adanya perencanaan anggaran maka kita dapat dengan mudah menggunakan anggaran yang sudah direncanakan. Dan untuk estimasi anggaran pada film ‘Toe To Your Heart’ adalah sebanyak Rp 3.000.000,- (Terlampir).

Time table adalah gambaran singkat yang berisi jadwal produksi sebuah film, mulai dari pra produksi, produksi, hingga pasca produksi. Produksi film “Toe To Your Heart” sendiri memiliki rencana mulai dari bulan Juli – Agustus (Terlampir).



## BAB IV

### HASIL PRODUKSI

#### 4.1. Kerja Sutradara

Pada film *Toe to Your Heart*, penulis berperan sebagai sutradara yang bertanggung jawab secara langsung dari proses pra produksi, produksi, sampai pasca produksi. Semua konsep adegan, sinematografi, *stop motion art*, komposisi, dan editing adalah tanggung jawab sutradara.

##### 4.1.1 Konsep Adegan

Pada film *Toe to Your Heart*, adegan dibuat natural dan tidak berlebihan. Setiap adegan memiliki motivasi para karakternya. Seperti contoh pada adegan *stop motion*, saat sepatu glitter bernyanyi dengan sepatu boots, sesuai karakternya yang penggoda, sepatu glitter dibuat beberapa kali bersandar pada sepatu boots.



Gambar 12. Adegan sepatu glitter menggoda sepatu boots

Namun, karena sepatu boots tidak menyukai sepatu glitter, dibuat adegan sepatu boots menjauhi sepatu glitter untuk menekankan perasaan yang dirasakan sepatu boots.



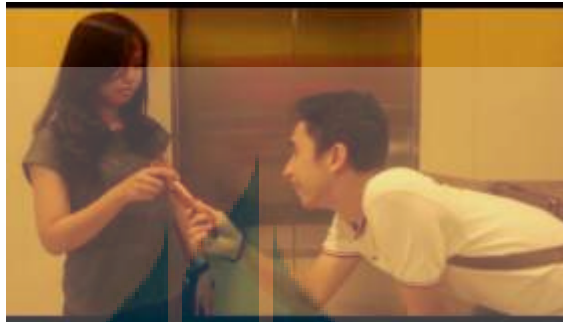
Gambar 13. Adegan sepatu boots menjauhi sepatu glitter

Disini sepatu boots digambarkan menyukai sepatu brukat, karena itu terdapat adegan dimana sepatu boots mendekati sepatu brukat saat sepatu brukat bernyanyi. Sepatu boots terlihat mencoba mendekati sepatu brukat dengan mengajaknya bernyanyi bersama.



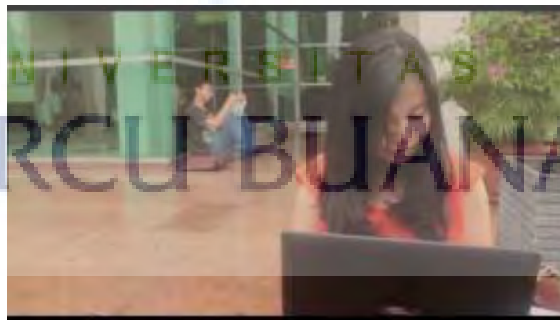
Gambar 14. Adegan sepatu boots mendekati sepatu brukat

Adegan flashback saat Bayu berlari keluar lift dan memberi Ellen cokelat merupakan adegan untuk memperkuat karakter Bayu yang humoris namun sangat tergilagila dengan Ellen.



Gambar 15. Adegan Bayu memberi Ellen cokelat

Adegan Ellen belajar menggambarkan sifat Ellen yang rajin juga pendiam. Pada latar adegan juga terlihat Bayu yang setia menunggu Ellen.



Gambar 16. Adegan Bayu menunggu Ellen yang sibuk belajar

#### 4.1.2 Konsep Sinematografi

Untuk adegan *stop motion*, konsep yang digunakan adalah konsep panggung teater yaitu panggung dengan tirai serta tata cahaya panggung yang minimalis. Hanya

menggunakan sebuah lampu neon agar penonton terfokus pada pergerakan sepatu diatas panggung.



Gambar 17. Tata cahaya panggung

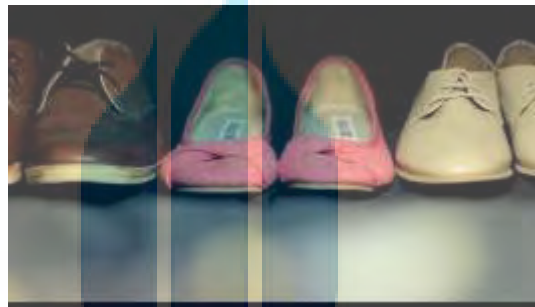
Agar terasa sepatu bergerak dinamis dan tidak kaku, diambil juga beberapa shot variasi yaitu over shoulder, close up, dan point of view.



Gambar 18. Shot over shoulder



Gambar 19. Shot close up



Gambar 20. Shot point of view

Untuk adegan motion picture, digunakan warna natural dan hangat. Ini untuk menunjang cerita secara keseluruhan.



Gambar 21. Lighting natural

Selain itu diambil juga point of view seperti saat sepatu brukat melihat Bayu dan Ellen membeli sepatu boots di toko. Shot ini bertujuan agar perasaan sedih dan kehilangan sepatu brukat dapat tersampaikan.



Gambar 22. Shot point of view sepatu brukat

#### 4.1.3 Konsep Komposisi Tempat

Terjadi beberapa perubahan konsep tempat untuk adegan stop motion maupun adegan motion picture. Konsep awal yang dipilih adalah penggunaan panggung dengan kain hitam dan lampu disko. Karena setting tempat stop motion berada di sebuah klub dansa.



Gambar 23. Setting klub dansa

Namun penggunaan setting tempat ini dibatalkan karena setting ini dianggap terlalu monoton untuk adegan stop motion. Selain itu terkendala masalah teknis. Cahaya yang dihasilkan dari lampu disko justru mempersulit proses produksi.

Selanjutnya setting panggung berubah menggunakan *green screen* untuk background panggung. Dasar penggunaan *green screen* karena ingin menciptakan setting dunia khayal berbentuk animasi untuk menambah kesan dramatis.



Gambar 24. Setting panggung *green screen*

Namun, setelah melakukan percobaan, setting panggung dengan menggunakan *green screen* gagal. Hal ini karena sepatu *high heels* berwarna emas tidak bisa diambil dengan *green screen*. Saat masuk proses editing, di beberapa bagian sepatu tampak hilang karena warna hijau memantul pada permukaan sepatu. Karena itu lagi dilakukan perubahan konsep.

Konsep yang akhirnya dipilih adalah konsep panggung teater klasik. Konsep ini dipilih karena sesuai dengan naskah dan tidak rumit dalam membuatnya.



Gambar 25. Setting panggung teater klasik

Background menggunakan tirai berwarna hitam sedangkan pada bagian depan panggung diberi tirai. Beberapa properti pelengkap ditambahkan seperti gitar dan piano. Gitar dan piano dibuat dengan teknik *papercraft* atau dengan menggunakan kertas. Untuk tata cahaya, digunakan lampu neon sebanyak satu buah yang diletakkan di bagian atas panggung.

Perubahan setting tempat juga terjadi pada scene terminal. Sesuai naskah seharusnya tempat Bayu dan Ellen akan berpisah adalah di stasiun. Namun, karena terkendala masalah perijinan, kami memutuskan untuk merubah setting tempat di terminal. Ditambahkan pula closeup tiket bus untuk memperkuat setting terminal.



Gambar 26. Setting Terminal



Gambar 27. Close up tiket bus

#### 4.1.4. Konsep editing

Karena menggunakan teknik stop motion, proses editing akan berbeda dengan editing pada film jenis lainnya. Proses editing akan melalui beberapa proses. Pertama penggabungan foto menggunakan adobe premiere sesuai adegan yang akan membuat objek sepatu seolah dapat bergerak. Setelah foto-foto menjadi video, video akan digabung dengan video adegan nyata atau yang melibatkan manusia, struktur editing yang dipakai adalah *Continuity Editing*. Dengan harapan penonton akan dapat merasakan proses identifikasi terhadap protagonist.

Ritme editing yang akan muncul pada film adalah Dinamis. Dinamis disini bukan berarti bergerak cepat. Dalam hal ini Ritme dibawa oleh *mood* yang dirasakan Nicky dan Bayu. Saat Nicky (sepatu flat) bernyanyi bersama Alex (sepatu dessert boots) ritme editing menjadi lambat. Sementara saat Bayu mengejar Ellen di terminal, ritme editing menjadi cepat.

Gaya editing yang akan dipakai adalah *Classical Cutting* , penyambungan kepada tipe *shot* lebih padat berfungsi menekankan suatu informasi atau dramatik tertentu yang penting ditangkap oleh penonton.

Secara keseluruhan editing dalam *Toe to Your Heart* digunakan untuk merefleksikan mood dramatis yang dirasakan oleh protagonist film ini.

#### 4.1.5 Konsep Stop motion

Agar pergerakan sepatu halus saat mereka berjalan dan bernyanyi digunakan kabel usb untuk menghubungkan langsung kamera dengan laptop. Kunci terpenting adalah kamera tidak boleh *shaking*, berubah tempat, atau bergerak karena itu memegang kamera adalah kesalahan fatal. Dengan menggunakan kabel usb, foto diambil langsung dengan laptop.



Gambar 28. Proses pengambilan gambar stop motion

#### 4.2. Perubahan Scene Produksi

SCENE	SEBELUM	SESUDAH	KETERANGAN
1	Kaki-kaki pengunjung keluar masuk toko	hilang	Tidak mengurangi cerita film
1	Beberapa perempuan melihat sepatu glitter dari luar toko	hilang	Tidak mengurangi cerita film
2	Anak SMA mencoba sepatu glitter	hilang	Tidak mengurangi cerita film
3	Penjaga toko merapikan rak sepatu	hilang	Tidak mengurangi cerita film
3	Penjaga toko menutup pintu toko	hilang	Tidak mengurangi cerita film
4	Alex dan Nicky saling pandang di toko	hilang	Tidak mengurangi cerita film
4	Bayu mencoba	hilang	Tidak mengurangi

	sepatu boots		cerita film
5	Penjaga toko mengisi rak yang kosong dengan sepatu	hilang	Tidak mengurangi cerita film
11	Ellen muncul sambil bermain candy crush	Ellen muncul duduk disamping Bayu	Tidak mengurangi cerita film
12	Penjaga toko menaruh sepatu glitter di gudang	hilang	Tidak mengurangi cerita film

### 4.3. Perubahan Naskah

#### 4.3.1 Breakdown Script, Director Treatment, Shot List

**Logo UMB**

**(5 detik)**

**Logo Trilogy Pictures**

**(5 detik)**

## **Judul Film**

**(5 detik)**

## **TOE TO YOUR HEART**

**Durasi sekitar 18 menit**

### **EXT. DISTRO NINEMZIX – PAGI (2 menit)**

Music : instrumental

1. Distro Ninemzix terlihat dari kejauhan. di kaca depan terdapat tulisan besar "Ninemzix" dengan simbol sepatu wanita dan pria.

- Establish Distro Ninemzix

2. Di balik kaca toko dipajang sepatu wanita cantik, tinggi 12 cm, berwarna emas dengan hiasan glitter. Beberapa perempuan berhenti sejenak melihat sepatu itu. Ada yang masuk ada yang hanya berhenti sebentar lalu kembali berjalan.

- MS sepatu glitter

- CU perempuan melihat sepatu

- FS perempuan datang dan pergi

**INTERCUT****INT. DISTRO NINEMZIX – MALAM (6 menit)****Music : Instrumental**

1. Toko sepatu tampak lengang. Penjaga toko laki-laki merapikan sepatu-sepatu yang berada di rak dan merapikan meja. Penjaga toko mematikan lampu, keluar toko dan menutup pintu terdengar jentik jari.

- Establish Distro Ninemzix
- FS penjaga toko merapikan sepatu dan merapikan meja
- ECU tangan penjaga toko mematikan lampu
- MS penjaga toko keluar toko

**Music: Toxic (cover) – Monroe Acoustic**

2. Tirai terbuka, terlihat Alex dan Angel berada diatas panggung, sepatu lain mulai berdatangan untuk melihat Alex bermain gitar dan Angel bernyanyi. Alex mulai memetik gitar akustiknya, Angel mulai bernyanyi, terlihat Nicky (sepatu brukat) datang dari kejauhan mendekati panggung untuk melihat aksi Alex dan Angel.

- FS panggung musik
- FS Alex dan Angel bernyanyi

- POV Nicky berjalan mendekati panggung

3. Angel mulai menari dan menggoda Alex, namun alex mengalihkan pandangannya dari Angel dan melihat Nicky dari atas panggung. Angel menyandarkan bahunya kepada Alex, Alex lagi-lagi mengalihkannya. Angel terlihat sangat kesal. Angel selesai bernyanyi, alex menaruh gitar akustik disamping tubuhnya. Tirai tertutup. Para penonton pergi meninggalkan panggung, panggung sepi dan gelap seketika.

- POV Angel bersandar pada Alex

- POV Nicky menonton Angel dan Alex

- POV Alex melihat Nicky

- FS Alex menaruh gitar akustik

- FS tirai tertutup, penonton pergi



**Music : Melancholy March - Runt**

4. Beberapa saat terlihat Nicky mencoba membuka tirai panggung, setelah tirai terbuka Nicky melantunkan sebuah lagu dengan suara emasnya, Nicky berjalan ke sisi setiap panggung seolah menyapa penonton, Nicky menghentakan kakinya dan terus bernyanyi. Alex mendengar suara emas Nicky, alex mencoba mendekati

Nicky diatas panggung. Nicky terkejut alex berada diatas panggung, alex mendekati Nicky.

### **Music : Instrumental**

5. Alex mendekat selangkah. Nicky mundur selangkah. Alex mendekat lagi selangkah. Nicky mundur lagi selangkah. Alex kembali mendekat. Nicky mundur dan tersudut.

Alex memandangi Nicky. dipandangi brukatnya yang berwarna pink merona. pandangannya turun pada pita manis yang menghiasi ujung sepatu brukat.

- FS Alex mendekat Nicky
- POV Alex memandangi Nicky

### **Music : Tonight you belong to me – Rendy Pandugo featuring Runt**

6. Alex menghentakkan kakinya. Nicky masih terdiam. Alex menyenggol Nicky. mengajaknya berdansa. Nicky perlahan mendekat. Alex memetik gitar akustiknya. Nicky mengikuti irama dan mulai bernyanyi lagu romantis, mereka pun bernyanyi bersama. Alex dan Nicky menari bersama, mereka terlihat sangat bahagia. Nicky selesai bernyanyi, Alex terus memandangi Nicky, tirai tertutup.

- FS Alex dan Nicky bernyanyi

- side medium close up Nicky bernyanyi
- side medium close up Alex bermain gitar
- FS tirai tertutup

**DISSOLVE**

**Music : instrumental**

**INT. DISTRO NINEMZIX – PAGI (1 menit)**

1. Alex dan Nicky masih saling memandang diatas panggung. Terdengar suara langkah kaki, penjaga toko laki-laki membuka pintu toko. Alex dan Nicky merasa berat untuk berpisah, penjaga toko semakin dekat, Alex dan Nicky kembali ke rak mereka masing-masing. Cahaya matahari memasuki toko, semua sepatu sudah berjejer rapi seperti sedia kala.

- CU pintu terbuka langkah kaki penjaga toko
- FS Alex dan Nicky berpisah
- Tracking establish shot suasana toko

**Music : Greatest cure – Adhitia Sofyan**

**INT. DISTRO NINEMZIX – SIANG (2 menit)**

1. Toko ramai oleh pengunjung. Alex menoleh ke arah Nicky, Nicky membalas pandangan Alex, mereka saling memandang.

- Wide angle suasana toko

- POV Alex menoleh ke arah Nicky

- POV Nicky memandang Alex

2. Bayu melihat-lihat sepatu. Bayu menghampiri Alex (sepatu boots) yang berada tepat di sebelah Angel (sepatu glitter). Terdapat dua perempuan melihat sepatu Glitter. Dua anak SMA mencoba sepatu itu bergantian. Suara mereka bersautan dan berisik mengagumi betapa cantiknya sepatu itu.

**Anak SMA 1**

Ih bagus banget

**Anak SMA 2**

Iya yah bagus

**Anak SMA 1**

(melihat price tag yang terdapat di bawah sepatu Glitter)

Ih bagus banget,aku mau banget tapi harganya mahal banget,

**Anak SMA 2**

Kita cari ditempat lain aja yuk

### Anak SMA 1

yuuuk

kemudian mereka batal membeli setelah melihat harga sepatu tersebut. Pelajar itu pergi dengan muka lesu.

- MS Bayu melihat-lihat baju
- MS Bayu melihat sepatu

3. Ellen melihat-lihat sepatu wanita dan matanya jatuh pada Nicky (sepatu brukat).

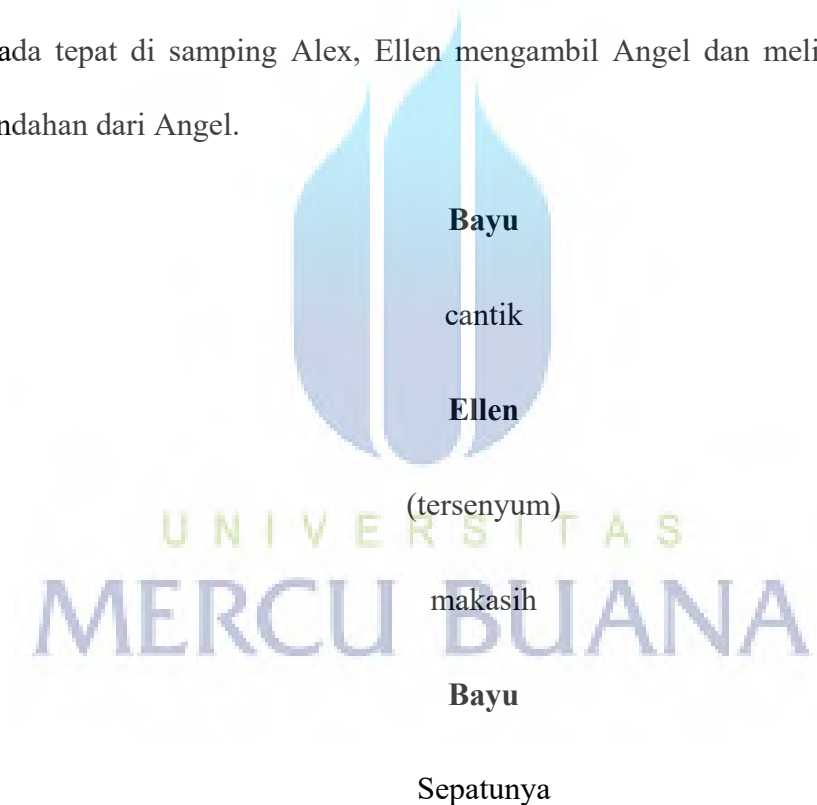
- POV sepatu-sepatu di rak sepatu
- POV Ellen melihat Nicky

4. Nicky melihat Alex yang sedang dicoba oleh Bayu. sementara Alex melihat Nicky sedang dipegang Ellen. Bayu menoleh ke arah Ellen yang sedang memegang Nicky.

- POV Nicky melihat Alex

- POV Alex melihat Nicky
- Over shoulder Bayu melihat Ellen
- POV Bayu melihat Ellen

5. Bayu masih mencoba Alex. Ellen menghampiri bayu. Ellen melihat Angel yang berada tepat di samping Alex, Ellen mengambil Angel dan melihat semua sisi keindahan dari Angel.



Ellen cemberut dan pura-pura memukul Bayu dengan sepatu glitter. Bayu terkekeh lalu dia menunjukkan kakinya yang sudah memakai sepatu boots.

- FS Bayu dan Ellen

- MS Ellen melihat Angel
- POV Ellen melihat Angel
- MCU Ellen cemberut
- MS Bayu mencoba Alex
- CU Bayu mencoba Alex

6. Bayu memutuskan untuk membeli sepatu boots, lalu menghampiri meja kasir.



Bayu menggandeng tangan Ellen dan mereka keluar toko. Nicky melihat Alex yang dibawa Bayu.

Bayu membawa tas belanja dan menggandeng Ellen. Nicky memandangi mereka berjalan keluar toko dan menjauh.

- FS Bayu menghampiri meja kasir

- MS Bayu membayar di kasir
- POV Nicky melihat tas belanjaan Bayu yang berisi Alex
- POV Nicky melihat Bayu dan Ellen berjalan menjauh

**Music : Instrumental**

**INT. DISTRO NINEMZIX – SORE (30 detik)**

Nicky memandangi rak Alex yang sekarang sudah kosong. Perhatian Nicky teralih kepada sepatu Glitter. Nicky kembali melihat rak Alex yang kosong.

Penjaga toko mengisi rak yang kosong dengan sepatu lain. Nicky mengalihkan pandangan dan memandang jendela.

- POV Nicky memandangi rak sepatu yang kosong
- POV Nicky melihat penjaga toko mengisi rak kosong
- POV Nicky memandang keluar jendela toko

**Music : Instrumental**

**EXT. TERMINAL – MALAM (2 menit)**

1. Bayu dan Ellen duduk di bangku terminal. Ellen sudah membawa koper. Bayu memakai Alex yang baru dibelinya. Bayu dan Ellen saling terdiam.

- Establish shot terminal

- FS Bayu dan Ellen duduk di terminal

**Ellen**

Aku seneng deh akhirnya dapetin beasiswa ini

**Bayu**

(tersenyum)

**Ellen**

Kamu gk mau yah aku pergi?

**Bayu**

Menurut kamu? Jakarta-Yogya itu gk deket loh

(menghela nafas)

Ada yang ketinggalan gak?

**Ellen**

Baju, dompet, tiket adaa, udah semua kok

**Bayu**

Yakin udah semua?? Gk ada lagi yang kamu tinggalin?

**Ellen**

(Berfikir)

Bayu

Kamu percaya gak sama kata-kata ini?

**Ellen**

Apa??

**Bayu**

(menatap ellen)

Sesuatu yang istimewa akan tergantikan dengan yang selalu ada

**Ellen**

Menatap bayu lalu mengalihkan pandangan

Terlihat sepasang kekasih lewat

**Bayu**

(mengusap rambut)

Udah gk usah mikir macem-macem, kamu tunggu sini yah

**Ellen**

Emang kamu mau kemana?

**Bayu**

(berlari)

Sebentar

**Ellen**

Bayuuuuuu

Bayu berlari keluar terminal, ellen terdiam. Sepanjang jalan, Bayu mengingat kenangan dia selama bersama Ellen.

- CU Bayu dan Ellen
- LS Bayu berlari keluar terminal
- Tracking Bayu berlari

UNIVERSITAS  
MERCU BUANA

DISSOLVE

**Music : Apology – Adhitia Sofyan**

**EXT. TOWER KAMPUS – SIANG (30 detik)**

*FLASHBACK* - Bayu menemani Ellen belajar. Bayu bete dan mencoba mengganggu Ellen namun Ellen tetap belajar.

- MS Bayu menemani Ellen belajar

**CUT TO CUT**

**Music : Apology – Adhitha Sofyan**

**INT. LIFT KAMPUS – SIANG (30 detik)**

*FLASHBACK* - Ellen memasuki lift bersama Bayu, saat pintu tertutup bayu keluar dari lift, Ellen mencoba memanggil bayu namun pintu lift sudah tertutup. Saat Ellen keluar dari lift, Bayu sudah ada di depan lift sambil terengah-engah dengan membawa coklat untuk ellen.

- FS Ellen dan Bayu masuk lift
- FS Bayu keluar dari lift
- FS Bayu muncul membawakan Ellen coklat

**CUT TO CUT**

**Music : Apology – Adhitha Sofyan**

**EXT. PARKIRAN KAMPUS – SIANG (30 detik)**

1. *FLASHBACK* - Ellen memberikan kejutan untuk Bayu dengan menaruh surat penerimaan lulus beasiswa ke Jogja di dalam helm bayu. Bayu merasa sedih namun Bayu berusaha tersenyum pada Ellen.

- Long Shot Ellen dan Bayu di parkir
- Side close up Bayu menemukan surat
- POV Bayu membaca surat

**DISSOLVE**

**Music : Apology – Adhitia Sofyan**

**INT. DISTRO NINEMZIX – MALAM (30 detik)**

Nicky menatap jendela dan merasa sedih.

Penjaga toko mulai merapikan toko dan ingin segera menutup pintu. Tiba-tiba Bayu muncul dengan napas tersengal.

Nicky melihat Bayu memakai Alex. Pandangan Nicky mengikuti langkah kaki Bayu.

Bayu menghampiri sepatu glitter. Nicky menangis.

- POV Nicky menatap jendela
- POV penjaga merapikan toko dan keluar pintu

- POV Bayu datang
- POV Bayu menghampiri sepatu glitter
- POV Nicky menangis (camera blur)

**DISSOLVE**

**Music : Terminal Ambience**

**INT. TERMINAL – MALAM (2 menit)**

1. Bayu terengah-engah tiba di terminal. Dia melihat Ellen sudah tidak ada. Mata Bayu menjelajah seantero terminal namun Ellen tidak terlihat.

- FS Bayu terengah-engah

- POV Bayu mencari Ellen

2. Tiba-tiba Ellen muncul sambil bermain candy crush. Ellen kesal masa bermainnya habis. Lalu ellen melihat bayu.

**Ellen**

Bayu ...

**Bayu**

Ellen...

**Ellen**

Kamu darimana?

**Bayu**

Beasiswa?

**Ellen**

(menahan senyum)

**Bayu**

Aku gk bisa LDR-an sama kamu

**Ellen**

(tersenyum)

Maksud kamu?

**Bayu**

Aku gk mau pergi

**Ellen**

Iyaa terus kamu maunya apa?

**Bayu**

Besok kamu pake sepatu ini, kita cari cincin

**Ellen**

(tersenyum lebar dan menggenggam tangan bayu)

Bayu dan Ellen saling bertatapan. Mereka tersenyum bahagia.

- FS Ellen bermain candy crush
- CU Bayu berbicara dengan Ellen
- CU Ellen berbicara dengan Bayu
- MS Bayu dan Ellen saling menatap dan tersenyum

3. Alex bertemu lagi dengan Nicky. Mereka saling bersentuhan dan berjalan bersama lagi seiring langkah Bayu dan Ellen meninggalkan terminal.

**MERCU BUANA**  
Bayu

(Voice Over)

Kok kamu gk jadi pergi sih?

**Ellen**

(Voice Over)

Kan aku gk mau digantiin dengan yang selalu ada

Tapi sayang nih tiketnya....

**Bayu**

(Voice Over)

Kan udah diganti cincin, mau gak??

**Ellen**

(nada manja)

**Mauuuu**

- CU Nicky dan Bayu saling mendekat di kaki Bayu dan Ellen
- Tracking Bayu dan Ellen berjalan pergi

DISSOLVE

**Music : Instrumental**

**INT. DISTRO NINEMZIX – MALAM (30 detik)**

penjaga toko laki-laki memegang sepatu Glitter. penjaga toko laki-laki melihat lebih dekat hak sepatu Glitter dan melihat haknya. Penjaga toko menggeleng beberapa kali. Hak sepatu glitter terlihat patah. Penjaga toko menyimpan sepatu glitter didalam kardus. Lalu menyimpannya kedalam gudang. Glitter tergeletak di dusnya di dalam gudang yang gelap.

- CU penjaga toko melihat sepatu glitter
- POV sepatu glitter rusak
- MS penjaga toko menaruh glitter di gudang

**FADE TO BLACK**

**Credit Title**

**(30 detik)**

**Ucapan terima kasih**

**(20 detik)**

UNIVERSITAS  
MERCU BUANA  
Copyright

#### **4.4 Tokoh**

##### **4.4.1 Nicky (sepatu brukat berjenis flat shoe)**

Nicky, sepatu flat shoe, berkarakter pemalu dan ramah. Dia merasa tidak percaya diri dengan bentuknya yang tidak mempunyai hak sepatu dan berbahan brukat. Sepatu

jenis ini dipilih karena sepatu jenis ini dianggap paling mampu mewakili karakter Ellen secara keseluruhan.



Gambar 29. Sepatu brukat (Nicky)

#### 4.4.2 Angel (sepatu glitter berwarna keemasan)

Angel, sepatu hak tinggi, berkarakter percaya diri dan suka menarik perhatian. Bentuknya yang jenjang dan berwarna keemasan, membuatnya percaya diri untuk tampil bernyanyi di panggung.

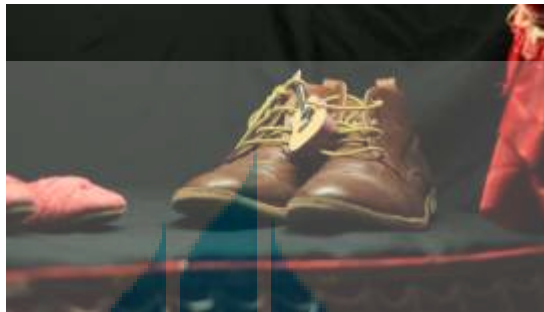


Gambar 30. Sepatu glitter (Angel)

#### 4.4.3 Alex (sepatu boots)

Alex, sepatu pria berjenis boots, memiliki karakter mahir bermain gitar, maskulin, dan selektif dalam memilih pasangan. Dalam hal ini Alex

digambarkan tidak menyukai sepatu glitter yang mempunyai sifat penggoda karena itu dia lebih selektif dan lebih memilih Nicky atau sepatu brukat. Untuk mempertegas karakter Alex, ditambahkan property miniature gitar yang terbuat dari papercraft.



Gambar 31. Sepatu boots (Alex)

#### 4.4.4 Bayu

Bayu, kekasih Ellen, berusia 25 tahun memiliki karakter tampan, maskulin, humoris, romantic, namun juga ceroboh. Sangat menyayangi Ellen dan suka memberi Ellen kejutan.



Gambar 32. Okitya Saputra sebagai Bayu

#### 4.4.5 Ellen

Ellen, kekasih Bayu, merupakan gadis yang pintar, cantik, feminim, dan juga pendiam. Ellen tidak banyak berbicara dan tidak ekspresif. Ellen memiliki sifat yang hampir sama dengan Nicky (sepatu brukat).



Gambar 33. Fiska Handayani sebagai Ellen

#### 4.5 Make Up

Karena *toe to your heart* merupakan film pendek bergenre drama, maka make up para pemainnya dibuat senatural mungkin dan tidak berlebihan.



Gambar 34. Tampilan make up natural pada Ellen



Gambar 35. Tampilan make up natural pada Bayu

#### 4.6. Poster Film

Poster sebuah film harus mampu menggambarkan keseluruhan isi film. Poster ini kami anggap cukup memenuhi gambaran isi film. Sekaligus poster ini bertujuan untuk menggoda siapapun yang melihatnya agar menonton film kami. Poster dibuat dengan font klasik dan foto panggung teater klasik yang menjadi setting utama adegan stop motion. Dengan dominasi warna merah, poster ini diharapkan mampu menarik perhatian penonton.



Gambar 36. Poster film Toe to Your Heart

UNIVERSITAS  
MERCU BUANA

## BAB V

### KESIMPULAN

#### 1.1. Kesimpulan

Berdasarkan uraian yang telah dijelaskan dalam skripsi ini menyangkut tentang pembuatan film pendek “Toe To Your Heart” maka dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Memproduksi film *stop motion* memiliki tantangan tersendiri dalam mengerjakannya. Namun, dengan memperbanyak riset, mencoba, dan banyak bertanya pada orang yang berpengalaman sangat membantu selama proses pra-produksi, produksi, dan pasca produksi berlangsung.
2. Dibutuhkan kerja sama tim dalam memproduksi sebuah film. Hal ini penting untuk menjaga kelancaran proses produksi.
3. Dalam pembuatan sebuah film maka semua yang terlibat memiliki peran penting karena sudah menjadi satu kesatuan.
4. Perencanaan sangat penting sebelum produksi dijalankan karena persiapan yang matang akan memudahkan dalam proses produksi

#### 1.2. Saran

Untuk menghasilkan penyajian karya film pendek yang lebih berkualitas dan dapat mengikuti standar yang telah ditetapkan, maka perlu kiranya penulis memberikan saran sebagai berikut :

1. Dalam melakukan riset, penulis kesulitan menemukan buku yang berhubungan dengan perfilman, *stop motion* dan animasi. Diharapkan Perpustakaan Universitas Mercu Buana dapat menyediakan buku tentang perfilman, *stop motion*, dan animasi lebih banyak lagi untuk keperluan mahasiswa yang memiliki minat lebih pada bidang animasi dan *stop motion* khususnya.
2. Konsep adalah hal terpenting dalam memproduksi film *stop motion*. Disarankan sebelum memproduksi sebuah karya *stop motion*, perbanyaklah melakukan riset.
3. Materi tentang *stop motion* sebaiknya mulai dimasukkan pada mata kuliah sinematografi. Hal-hal dasar mengenai *stop motion* dapat mendorong minat mahasiswa untuk memproduksi film *stop motion* selanjutnya.



UNIVERSITAS  
MERCU BUANA

## DAFTAR PUSTAKA

A. Priebe, Ken. *The Advance Art of Stop-Motion Animation*. Course Technology, 2011.

Gasek, Tom. *Frame-By-Frame Stop Motion : The Guide to Non-Traditional Animation Technique*. Focal Press, 2012.

Kamus Besar Bahasa Indonesia. *Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional*. Jakarta : Balai Pustaka, 2002.

Nurudin, M.si. *Pengantar Komunikasi Massa*. Rajawali Press, 2007.

Rahmat, Jalaluddin. *Psikologi Komunikasi*. Remaja Rosdakarya : Bandung, 2007.

Thomas, Frank and Ollie Johnston. *Disney Animation: The Illusion of Life*. Abbeville Press, 1981.

<http://oscar.go.com/nominees> diakses pada 15 Mei 2014 pukul 08.00 WIB.

<http://www.stopmotioncentral.com/articles-5.html> diakses pada 15 Mei 2014 pukul 12.00 WIB.

<http://waditya.blogspot.com/2008/08/biography.html> diakses pada 15 Mei 2014 pukul 10.00 WIB.

<http://sinaukomunikasi.wordpress.com/2013/09/11/sekilas-tentang-film/> diakses pada 30 Juni 2014 pukul 19.00 WIB.

<http://www.merdeka.com/gaya/tipe-kepribadian-berdasarkan-model-sepatu.html>

diakses pada 9 September 2014 pukul 12.00 WIB.

<http://www.tempo.co/read/news/2012/06/14/095410589/Menebak-Kepribadian-dari-Sepatu> diakses pada 9 September pukul 12.00 WIB.

<http://www.idseducation.com/2014/04/09/tugas-seorang-sutradara/> diakses pada 14 Desember 2014 pukul 01.00 WIB.

<http://screenwriting.io/what-does-an-outline-look-like/> diakses pada 6 Januari pukul 23.00 WIB

<http://ghosttreatments.com/treatment-101/> diakses pada 6 Januari pukul 23.30 WIB.

<http://www.usabilitybok.org/storyboard> diakses pada 6 Januari pukul 01.00 WIB.

<http://neozonk.wordpress.com/2012/09/17/film-sebagai-media-pembelajaran/> diakses pada 20 April 2014 pukul 02.00 WIB.

<http://vimeo.com/9173975> Story About Stop Motion Video diakses pada 15 Maret 2014 pukul 04.00 WIB.

<http://dimasmandala.wordpress.com/2011/12/01/segmentasi-pasar-dan-analisis-demografi-terhadap-perilaku-konsumen/> diakses pada 27 April 2014 pukul 01.00 WIB.

## TIME TABLE TOE TO YOUR HEART

JULI - AGUSTUS 2014

JULI						
MINGGU	SENIN	SELASA	RABU	KAMIS	JUMAT	SABTU
	14	15	16	17	18	19
	RISET	RISET	RISET	RISET	RISET	SURVEY LOKASI SHOOTING + FOLLOW UP (SURAT)
20	21	22	23	24	25	26
SURVEY LOKASI SHOOTING + FOLLOW UP (SURAT)	RISET	RISET	RISET	RISET	RISET	MEETING ALL TIM & CREATIF
27	28	29	30	31		
SURVEY LOKASI SHOOTING + FOLLOW UP (SURAT)						
AGUSTUS						
					1	2
						BELANJA PROPETY
3	4	5	6	7	8	9
BELANJA PROPETY						MEETING ALL TIM & CREATIF
10	11	12	13	14	15	16
BELANJA PROPETY						SHOOTING - INDOOR
17	18	19	20	21	22	23
SHOOTING - INDOOR						SHOOTING - INDOOR
24	25	26	27	28	29	30
SHOOTING - INDOOR						SHOOTING - TOKO
31						
SHOOTING - TOKO						

UNIVERSITAS  
MERCU BUANA

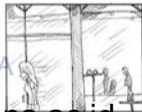


BUDGET

Production House  
Trilogy Pictures

PRODUSER : CHRISTI WIDIYANTI  
 SUTRADARA : FEBRIYANTI  
 SCRIPWRITER : ELLA AYU ASTARI  
 NAME OF PROJECT : TOE TO YOUR HEART

ITEM MASTER	DESCRIPTION		DETAIL						TOTAL BUDGET		
			QTY	UOM	EPS / DAY		RATE				
<b>Pra Produksi</b>	<b>I</b>	<b>SET &amp; PROPERTY</b>						<b>TOTAL</b>	<b>Rp</b>	<b>500,000</b>	
		SEPATU HILLS	1	buah			Rp	300,000	Rp	300,000	
		Sepatu Flat	1	buah			Rp	200,000	Rp	200,000	
<b>Produksi</b>	<b>III</b>	<b>MEALS &amp; REFRESHMENT</b>						<b>TOTAL</b>	<b>Rp</b>	<b>Rp960,000</b>	
		TALENT & CREW	Breakfast	10	Org	3	Day	Rp	14,000	Rp	420,000
			Lunch	10	Org	3	Day	Rp	15,000	Rp	450,000
			Minuman	10	Org	3	Day	Rp	3,000	Rp	90,000
	<b>IV</b>	<b>LOCATION PERMIT</b>						<b>TOTAL</b>	<b>Rp</b>	<b>900,000</b>	
		Ijin Lokasi / Kemanan / Kebersihan	1	Venue	2	Day	Rp	500,000	Rp	500,000	
		Transportation					Rp	400,000	Rp	400,000	
<b>Pasca Produksi</b>	<b>V</b>	<b>TAPE - CASSETES</b>						<b>TOTAL</b>	<b>Rp</b>	<b>10,000</b>	
		DVD	2	kaset	1	Time	Rp	5,000	Rp	10,000	
	<b>VI</b>	<b>SUPPORTING EXPENSES</b>						<b>TOTAL</b>		<b>130,000</b>	
		Baterai A2 (1 Pax x 6 Pcs) & Baterai Kotak, Lakban	1	Set			Rp	20,000	Rp	20,000	
		Lakban Hitam & Lakban Kertas	1	buah			Rp	10,000	Rp	10,000	
		Kabel & steker	3	set			Rp	50,000	Rp	50,000	
		kabel 8 m	1	buah			Rp	30,000	Rp	30,000	
		kabel rol	1	buah			Rp	20,000	Rp	20,000	
	<b>VII</b>	<b>EDITING</b>						<b>Total</b>		<b>500,000</b>	
		Editor					Rp	500,000	Rp	500,000	
<b>TOTAL PROJECT COST</b>									<b>Rp</b>	<b>3,000,000</b>	



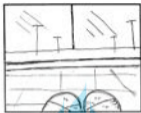
<https://lib.mercubuana.ac.id>



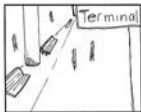
<https://lib.mercubuana.ac.id>



<https://lib.mercubuana.ac.id>



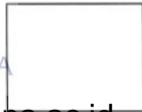
<https://lib.mercubuana.ac.id>



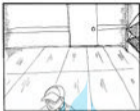
<https://lib.mercubuana.ac.id>



<https://lib.mercubuana.ac.id>



<https://lib.mercubuana.ac.id>

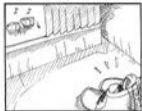


<https://lib.mercubuana.ac.id>



UNIVERSITAS  
MERCU BUANA

<https://lib.mercubuana.ac.id>



<https://lib.mercubuana.ac.id>



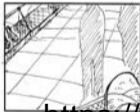
<https://lib.mercubuana.ac.id>



<https://lib.mercubuana.ac.id>



<https://lib.mercubuana.ac.id>



<https://lib.mercubuana.ac.id>



<https://lib.mercubuana.ac.id>