



UNIVERSITAS  
**MERCU BUANA**

**TEKNIK PENULISAN NASKAH**

**DALAM PRODUKSI 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 : Ella Ayu Astari**

**Nim : 44110110084**

**Jurusan : Broadcasting**

**FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI**

**UNIVERSITAS MERCU BUANA**

**JAKARTA**

**2015**



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

## **LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI**

Judul : **Teknik Penulisan Naskah dalam Produksi Film Pendek**  
**“Toe to Your Heart”**

Nama : Ella Ayu Astari

NIM : 44110110084

Fakultas : Ilmu Komunikasi

Bidang Studi : Broadcasting

**UNIVERSITAS**  
**MERCU BUANA**

Jakarta, 6 Februari 2015

Mengetahui,  
Pembimbing

  
(Fadhillah Saleh, S.Sn)

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

## LEMBAR LULUS SIDANG SKRIPSI

Judul : Teknik Penulisan Naskah dalam Produksi Film Pendek  
"Toe to Your Heart"  
Nama : Ella Ayu Astari  
NIM : 44110110084  
Fakultas : Ilmu Komunikasi  
Bidang Studi : Broadcasting

Jakarta, 6 Februari 2015

**Ketua Sidang,**

Rizki Briandana, M.Comm

(.....)

**Penguji Ahli,**

Nandang Wahyu, S.Sn

(.....)

**Pembimbing**

Fadhillah Saleh, S.Sn

(.....)

Universitas Mercu Buana  
Fakultas Ilmu Komunikasi  
Jurusan Broadcasting

## LEMBAR PENGESAHAN PERBAIKAN SKRIPSI

Judul : Teknik Penulisan Naskah dalam Produksi Film Pendek  
"Toe to Your Heart"  
Nama : Ella Ayu Astari  
NIM : 44110110084  
Fakultas : Ilmu Komunikasi  
Bidang Studi : Broadcasting

Jakarta, 6 Februari 2015

Mengetahui,  
Pembimbing

UNIVERSITAS  
MERCU BUANA

(Fadhillah Saleh, S.Sn)

Dekan Fakultas Ilmu Komunikasi



(Dr. Agustina Zubair, M.Si.)

Ketua Bidang Studi Broadcasting



(Feni Fasta, M.Si.)

## KATA PENGANTAR

Film menjadi bagian terpenting dari perkembangan sejarah manusia. Dengan film, manusia bisa menduplikasi cerita hidupnya dan merubahnya sesuai dengan kehendaknya. Dengan film manusia dapat mempengaruhi dan merubah dunia. Skenario membantu manusia untuk menuliskan apa yang ingin disampaikan di layar.

Sebuah tantangan bagi penulis karena telah diberikan kesempatan untuk menulis sebuah skenario film pendek dengan cara profesional untuk pertama kalinya. Ketika skenario ini selesai dan diproduksi, tidak membuat penulis yakin bahwa penulis adalah seorang penulis skenario yang baik. Tugas akhir ini berupa karya skenario film pendek bergenre drama dengan judul “Toe to Your Heart”.

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT serta Nabi Muhammad SAW yang telah melimpahkan segala rahmat - Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Teknik Penulisan Naskah dalam Produksi Film Pendek Berjudul “Toe To Your Heart.”

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

Mengingat keterbatasan pengetahuan dan pengalaman penulis, sehingga dalam pembuatan skripsi ini tidak sedikit bantuan, petunjuk, saran-saran maupun arahan dari berbagai pihak, oleh karena itu dengan kerendahan hati dan rasa hormat penulis mengucapkan terima kasih yang tak terhingga kepada :

1. Bapak Fadilah Saleh, S.Sn, Selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan petunjuk, dorongan, serta semangat dalam pembuatan skripsi ini.
2. Bapak Dr. Arisetyanto Nugroho, M.M selaku Rektor Universitas Mercu Buana
3. Dr. Agustina, M.Si selaku Dekan FIKOM Universitas Mercu Buana
4. Ibu Feni Fasta, M.Si , selaku Ketua Bidang Studi Broadcasting Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Mercu Buana.
5. Bapak Afdal Makkuraga, M.Si, selaku Sekretaris Bidang Studi Broadcasting Fakultas Ilmu Komunikasi yang sudah membantu dalam hal surat perizinan lokasi.
6. Bapak Rizki Briandana, M.Comn, selaku Dosen Penguji yang telah memberikan petunjuk, dorongan, serta nasehat dalam ujian skripsi ini.
7. Kepada Bapak Wahyudin, Ibu Emah Habibah, Kak Eva, Kak Evy dan Edwan yang selalu berdoa dan memberikan dukungan dalam bentuk apapun dalam penyusunan skripsi ini.
8. Kepada tim inti dari pembuatan film ini, Vincentcia Christy sebagai produser, Febriyanti sebagai sutradara, yang tanpa mereka Toe to Your Heart hanyalah sebuah skenario.
9. Seluruh kru dan pemain yang terlibat dalam proses produksi ini, Handi, Okitya Saputra, Fiska Handayani, Berry Kurniawan, Fia, Ayu, Mario, Vatra, Gunawan, Oboy 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, Andita dan teman – teman yang sudah dengan percaya meminjamkan sepatu mereka untuk properti dalam proses produksi film ini.
12. Kepada Indra Tanujaya yang berperan dalam pembuatan properti khususnya papercraft gitar.
13. Kepada mas Arya dan Andi yang membantu dalam pembuatan storyboard dari film ini.
14. Kepada Andrie Sukma Ramdhani yang selalu ada dalam memberikan dukungan dan energi positifnya dalam proses penulisan tugas akhir ini.
15. Kepada Eraldhys Webyansyah yang selalu membagi pengetahuan tentang penulisan skenario dan film.

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. Penulis berharap apa yang sudah penulis buat ini dapat menjadi salah satu karya yang dapat dibanggakan untuk pihak-pihak yang telah menjadi bagian dari film pendek “Toe to Your Heart” Selain itu saran, kritik dan perbaikan senantiasa sangat diharapkan. Akhirnya penulis berharap semoga skripsi ini dapat memberikan pelajaran bagi kita semua.

Jakarta, Januari 2015

Penulis

Ella Ayu Astari

## 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>BAB I      PENDAHULUAN</b>	
1.1 Topik / Judul.....	1
1.2 Latar Belakang Perancangan.....	1
1.3 Rumusan Masalah.....	6
1.4 Tujuan Perancangan.....	6
1.5 Alasan Pemilihan Judul.....	7
1.6 Manfaat Perancangan.....	7
1.6.1 Manfaat Akademis.....	7
1.6.2 Manfaat Perancangan.....	7
<b>BAB II      DASAR PEMIKIRAN</b>	
2.1 Film Sebagai Sarana Komunikasi.....	8
2.1.1 Film.....	8

2.1.2	Komunikasi Massa .....	9
2.1.3	Film Sebagai Media Massa .....	12
2.1.4	Genre Film.....	14
2.1.5	Film dengan Teknik Stop Motion .....	18
2.2	Penulisan Cerita .....	20
2.3	Jenis Cerita .....	22
2.4	Tema Cerita.....	23
2.5	Penulisan Skenario.....	25
2.5.1	Babak Satu.....	28
2.5.2	Babak Dua.....	29
2.5.3	Babak Tiga.....	30
2.6	Diagram Dramaturgi .....	30
2.7	Karakter.....	31
2.7.1	Tipologi Tokoh.....	33
2.7.1.1	Tipologi Tipe Fisik.....	33
2.7.1.2	Tipologi Tipe Psikis .....	34
2.7.2	Peran Tokoh .....	35
2.7.2.1	Peran Protagonis.....	36
2.7.2.2	Peran Antagonis.....	36
2.7.2.3	Peran Tirtagonis.....	37
2.7.2.4	Peran Pembantu .....	37

### **BAB III KONSEP PERANCANGAN**

3.1 Tujuan Komunikasi.....	37
3.2 Strategi Komunikasi.....	37
3.3 Analisis Situasi Perusahaan .....	37
3.4 Analisis Spesifikasi Program .....	39
3.5 Time Table dan Anggaran.....	66

### **BAB IV ANALISA PROSES**

4.1 Tahapan Produksi.....	68
4.1.1 Pra Produksi .....	68
4.1.2 Produksi.....	71
4.2 Lembar Kerja Produksi Penulis Skenario .....	74
4.2.1 Konsep Penulisan Naskah .....	74
4.2.2 Term of Reference (TOR).....	90
4.2.3 Revisi Naskah/Skenario .....	93
4.2.4 Naskah Voice Over/VO.....	108
4.3 Kendala dan Pemecahan .....	110

### **BAB V KESIMPULAN**

5.1 Kesimpulan .....	112
5.2 Saran.....	113

### **DAFTAR PUSTAKA**



Universitas Mercu Buana  
Fakultas Ilmu Komunikasi  
Bidang Studi *Broadcasting*  
Ella Ayu Astari  
441100110084

Teknik Penulisan Naskah Dalam Produksi Film Pendek *Toe to Your Heart*  
Jumlah Halaman : vi + 101 halaman  
Bibilografi : 20 Acuan, Tahun 1970 - 2014

### ABSTRAK

Penulis Skenario adalah orang yang bertugas membuat sebuah skenario. Penulis skenario sangat aktif dalam tahap pra-produksi khususnya dalam menentukan ide, tema premis dan karakterisasi pemain. Lalu, mengorganisir ide tersebut menjadi sebuah *basic story* dan sinopsis. Setelah sinopsis dibuat, penulis skenario melakukan penataan dengan menyusun semua kejadian menjadi sebuah sketsa yang dinamakan *treatment*. *Treatment* dikembangkan menjadi sebuah naskah atau skenario. Skenario berfungsi sebagai kerangka atau cetak biru sebuah film, dan juga sebagai pedoman tertulis bagi seluruh pihak yang terlibat dalam proses pembuatan film. Karena itu, skripsi ini mencoba mencari teknik penulisan naskah dalam pembuatan film pendek *toe to your heart*.

*Toe to your heart* merupakan film pendek bergenre drama percintaan yang dikemas dengan menggunakan teknik *stop motion*. Keberanian menjadi diri sendiri sehingga dapat mengantarkan kita kepada hal-hal baru merupakan ide pokok dalam film pendek ini.

Penelitian ini memfokuskan pada bagaimana seorang Penulis naskah mampu membuat skenario sebuah film pendek secara professional yaitu berdasarkan tahapan-tahapan yang harus dilalui dalam membuat sebuah skenario.

Berdasarkan penelitian dan proses pembuatan film yang dilakukan didapat kesimpulan bahwa: (1) Film pendek menuntut penyederhaan cerita yaitu untuk fokus pada satu karakter (2) Riset, membaca buku dan menonton film membuat imajinasi dan pengetahuan bertambah dalam penulisan skenario (3) Dibutuhkan kerjasama tim dalam pembuatan sebuah film. (4) Perencanaan yang matang sangat penting untuk kemudahan proses produksi.

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Topik / Judul

Teknik Penulisan Naskah dalam Produksi Film Pendek “Toe to Your Heart”.

### 1.2 Latar Belakang Perancangan

Film saat ini bukanlah menjadi hal baru dalam kehidupan masyarakat, saat ini film bukan hanya sebagai media hiburan saja melainkan sebagai media komunikasi antara pembuat film dengan penontonnya. Film merupakan salah satu jenis multimedia yang menonjolkan kreasi baru dalam mengungkapkan ide dan gagasan. Seiring perkembangan teknologi multimedia, manipulasi *image* dan pembuatan efek memungkinkan pembuatan film menjadi lebih bagus dan bervariasi. Di Indonesia, berbagai jenis film sudah mulai merebak, khususnya film pendek. Film pendek merupakan salah satu jenis film yang sedang tersorot dalam beberapa tahun ini. Tidak kalah hebatnya dengan film maker profesional pada umumnya, banyak generasi muda Indonesia, khususnya kota-kota besar sudah mulai antusias dalam mencari, menyaksikan, bahkan membuat film pendek. Dunia perfilman khususnya film pendek Indonesia, memang patut diapresiasi oleh masyarakat lokal, karena film pendek merupakan bentuk kreasi para seniman dan pecinta film yang menghargai kultur masyarakat Indonesia yang saat ini cenderung suka dengan kultur instan. Bukti besar lagi, film pendek juga sebagai bukti nyata bahwa generasi muda Indonesia saat ini mampu berkarya untuk

memajukan dunia perfilman nasional melalui ajang festival yang diadakan oleh lembaga dalam maupun luar negeri. Mereka kini udah mulai berlomba untuk bersaing dalam membuat dan mengikuti berbagai festival-festival film pendek.

Film Pendek berjudul “Toe to Your Heart” merupakan film yang dibuat dengan menggunakan teknik *Stop Motion*. *Stop Motion* adalah suatu teknik animasi untuk membuat objek yang dimanipulasi secara fisik agar terlihat bergerak sendiri. Setiap pergerakan dari objek tersebut difoto (*frame individual*), sehingga menciptakan ilusi gerakan ketika serangkaian *frame* dimainkan berurutan secara berkesinambungan. Dengan memanfaatkan "ilusi" sinematografi yang satu ini, animasi *Stop Motion* menghasilkan *frame* animasi patah - patah yang justru menimbulkan sensasi artistik tersendiri bagi penikmat genre animasi. Pada umumnya animasi awalnya bukan video, melainkan kumpulan gambar yang berurutan sehingga akhirnya menjadi sebuah video. Begitu pun *stop motion*, juga terdiri dari kumpulan gambar yang berurutan. Namun kumpulan gambar yang didapatkan dalam *stop motion* tidak lah sehalus pengerjaan animasi dengan komputer. Karena pengambilan sebuah gambarnya memerlukan penggerakan objek secara manual.

Teknik *stop motion* animasi pertama kali ditemukan oleh *Stuart Blakton* pada tahun 1906 yaitu dengan menggambar ekspresi wajah sebuah tokoh kartun pada papan tulis, diambil gambarnya dengan *still camera*, kemudian dihapus untuk menggambar ekspresi wajah selanjutnya. Tehnik *stop motion* animasi ini sering digunakan dalam visual *effect* untuk film - film di era tahun 50 - 60 an bahkan sampai saat ini. *Wallace and Gromit* dan *Chicken Run*, karya *Nick Parks*,

yang sempat hadir di Jakarta beberapa saat yang lalu adalah salah satu contoh karya *stop motion animation*. Contoh lainnya adalah *Celebrity Deadmatch* di MTV yang menyajikan adegan perkelahian antara berbagai selebriti dunia. Jangan lupa pula *Nightmare Before Christmas* karya yang *Tim Burton* yang terkenal dengan film *Batman* dan *Edward Scissorhands*. Sejauh ini perkembangan *stop motion animation* di Indonesia belum terlalu besar, sehingga sulit menjadi animator yang mau berkarya pada bidang ini. Salah satu penyebabnya bisa jadi adalah tingkat kesulitan dan kesabaran yang cukup tinggi, yang tentu saja tidak dimiliki oleh setiap orang.

Dalam membuat sebuah film penulis skenario akan melakukan pencarian suatu ide yang kemudian dikembangkan menjadi dalam bentuk naskah dan akhirnya divisualisasikan menjadi sebuah film yang kemudian dievaluasi guna mengetahui kualitas film tersebut. Sebelum membuat cerita sebuah film kita juga harus menentukan tujuan pembuatan film. Hanya sebagai hiburan, mengangkat fenomena, pembelajaran/pendidikan, dokumenter, ataukah menyampaikan pesan moral tertentu. Hal ini sangat diperlukan agar pembuatan film lebih terfokus dan terarah. Jika tujuan telah ditentukan maka semua detail cerita dan pembuatan film akan terlihat lebih mudah. Jika dibutuhkan observasi dan pengumpulan data serta faktanya, bisa dilakukan dengan membaca buku atau bertanya langsung kepada sumbernya. Ide film dapat diperoleh dari berbagai macam sumber antara lain pengalaman pribadi, aktifitas sehari-hari yang menarik untuk difilmkan, cerita rakyat/dongeng, biografi seseorang, dan juga diangkat dari sebuah novel. Ide

dalam film pendek “*Toe to Your Heart*” ini mengacu aktifitas sehari-hari yang dianggap menarik dan menghibur untuk dijadikan sebuah film.

Setelah ide ditemukan, langkah selanjutnya adalah mengorganisir ide tersebut dengan membuat naskah skenario. Skenario atau yang biasa disebut sebagai *script* dapat digambarkan sebagai sebuah modal utama dalam pembuatan suatu film. Karena itu, dalam membuat film yang bagus diperlukan juga skenario yang bagus. Skenario menggambarkan secara detail baik dari aspek percakapan para pemain, juga dalam visualisasinya. Sehingga dari skenario dapat diterjemahkan ke dalam hal - hal teknis, seperti bagaimana cahayanya, dimana lokasinya, kejadiannya seperti apa, dan sebagainya. Walaupun ditunjang oleh aspek lain seperti musik, cahaya, dan hal teknis lainnya, namun apabila sebuah film tidak memiliki aspek cerita yang inovatif, tentunya tidak akan menarik minat masyarakat untuk menontonnya. Bahkan saat ini dalam ajang penghargaan tertinggi film di Indonesia seperti FFI, sudah terdapat kategori penghargaan untuk penulis skenario terbaik.

Langkah selanjutnya yaitu membuat *storyboard*. *Storyboard* adalah kolom teks, bentuk visual dan audio dengan keterangan mengenai konteks dan visualisasi yang digunakan untuk produksi sebuah film. Istilah *storyboard* bagi sebagian orang masih terdengar asing. *Storyboard* merupakan rancangan berupa sketsa atau gambar yang dilengkapi dengan petunjuk atau catatan pengambilan gambar untuk kebutuhan syuting. *Storyboard* adalah salah satu komponen yang wajib terdapat didalam tahapan produksi sebuah film. *Storyboard* memiliki peranan yang penting dalam proses pra-produksi sebuah film. *Storyboard* di butuhkan sebagai media

bantu dalam perencanaan atau keinginan sutradara yang berhubungan dengan visualisasi film yang akan dibuat. *Storyboard* merupakan konsep komunikasi dan ungkapan kreatif, teknik dan media untuk menyampaikan pesan serta gagasan secara visual termasuk audio dengan mengolah elemen desain berupa bentuk, gambar, huruf dan warna serta tata letak sehingga pesan dan gagasan dapat diterima oleh sasarannya.

Format *storyboard* dikembangkan oleh *Walt Disney* studio sekitar awal tahun 1930-an, *storyboard* bisa menampilkan sederet ilustrasi atau gambar secara berurutan sesuai dengan alur naskah sebuah film. Dalam *storyboard* terdapat gambar sketsa layar atau halaman beserta rincian objek-objek yang ada pada layar, meliputi tes, gambar, animasi, audio, narasi, video, warna, penempatan, ukuran gambar, jika dibutuhkan bisa juga dimasukan warna dan font dari teks. *Storyboard* dapat digambar dengan tangan, tidak perlu bagus dilihat asalkan cukup jelas sebagai panduan bagi anggota tim produksi sebuah film. Tersedia *storyboard* untuk setiap halaman naskah, semua rincian yang penting juga harus dimasukkan ke dalam *storyboard*. Teks dan narasi diperbolehkan sangat panjang, karena itu boleh ditulis pada lembar terpisah (*script document*) asalkan disertai dengan nomor layar *storyboard* yang jelas. Yang paling penting adalah setiap anggota tim produksi harus memiliki salinan *storyboard* sebagai panduan untuk memproduksi sebuah film. Jadi, *storyboard* memiliki format yang berbeda - beda berdasarkan media yang dikembangkannya. Penggunaan *storyboard* saat ini, tidak terbatas hanya pada pembuatan suatu film, tetapi juga pada sebuah iklan, *game*, teater, animasi, *photomatic*, buku komik dan media interaktif.

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 terkenal yang jatuh cinta pada sepatu sederhana di sebuah toko sepatu “House of Toe”. Keduanya terpisah karena Bayu membeli sepatu terkenal. Namun, akhirnya Bayu membeli sepatu sederhana untuk kekasihnya yang membuat sepatu terkenal dan sepatu sederhana 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.

### **1.3 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, maka permasalahan dalam penelitian ini adalah Bagaimana Teknik Penulisan Naskah dalam produksi film pendek berjudul “Toe to Your Heart”

### **1.4 Tujuan Perancangan**

Tujuan perancangan ini adalah untuk mengetahui Teknik Penulisan Naskah dalam film pendek berjudul “Toe to Your Heart”

## 1.5 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.

## 1.6 Manfaat Perancangan

### 1.6.1 Manfaat Akademis

Untuk membantu memperluas pemahaman dalam bidang *broadcasting* khususnya mengenai Teknik Penulisan Naskah dalam film pendek berjudul “*Toe to Your Heart*” dan Penelitian ini juga dapat berguna sebagai masukan dan menambah referensi perpustakaan fakultas, juga dapat dijadikan sumbangan bagi kemajuan ilmu komunikasi, khususnya dalam bidang penulisan skenario film.

### 1.6.2 Manfaat Praktis

Secara praktis, hasil penelitian ini bermanfaat dalam menambah wawasan peneliti dalam bidang penelitian skenario serta menambah wawasan para peneliti skenario film dalam menghasilkan film - film Indonesia yang berkualitas dan bermutu tinggi.

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### 2.1 Film sebagai Media Komunikasi Massa

##### 2.1.1 Film

Film adalah gambar-hidup, juga disebut movie. Film, secara kolektif, sering disebut sinema. Sinema itu sendiri bersumber dari kata kinematik atau gerak. Film juga sebenarnya merupakan lapisan-lapisan cairan selulosa, biasa dikenal di dunia para sineas sebagai seluloid. Pengertian secara harfiah film (sinema) adalah *cinemathographie* yang berasal dari *cinema* + *tho* = *phytos* (cahaya) + *grhap* (tulisan = gambar = citra), jadi pengertiannya adalah melukis gerak dengan cahaya. Agar kita dapat melukis gerak dan cahaya, kita harus menggunakan alat khusus, yang biasa kita sebut dengan kamera.

Film dihasilkan dengan rekaman dari orang dan benda (termasuk fantasi dan *figure* palsu) dengan kamera, dan atau oleh animasi. Kamera film menggunakan pita seluloid (atau sejenisnya, sesuai dengan perkembangan teknologi). Butiran silver halida yang menempel pada pita ini sangat sensitif terhadap cahaya saat proses cuci film, silver halida yang telah terekspose cahaya dengan ukuran yang tepat akan menghitam, sedangkan yang kurang sama sekali tidak terekspos akan tinggal.<sup>1</sup>

Film merupakan teks yang berisikan serangkaian photo (gambar) yang menciptakan gambaran akan kehidupan nyata. Film sendiri adalah istilah lain dari

---

<sup>1</sup> <http://ayonana.tumblr.com/post/390644418/definisi-film>

*motion picture* (gambar bergerak), yaitu teknik menggabungkan sekumpulan gambar dalam kecepatan tetap.

Dalam menghasilkan film, para produser atau pembuat film tidak dapat menghindari faktor ideologi meski telah berupaya menghindarinya. Keinginan pembuat film merefleksikan kondisi social agar khalayak terpuaskan saat menonton film, justru memunculkan ideologi secara terselubung, maka pemahaman, penafsiran dan kritik pada teks film dapat dibaca melalui pengungkapan makna.

Untuk dapat membaca muatan khusus, seperti misalnya ideologi dalam sebuah film, maka mau tak mau kita harus memperlakukannya sebagai teks. Namun memperlakukan film sebagai teks tidaklah sesederhana seperti kita membaca *literature (text book)* yang menggunakan bahasa (tulisan) dengan tata bahasa dan aturan-aturan pembentuk makna (aksara, kata, kalimat, dan seterusnya) yang sudah dirumuskan dengan jelas dan disepakati bersama selama puluhan, ratusan, bahkan ribuan tahun lamanya.

### **2.1.2 Komunikasi Massa**

Komunikasi massa merupakan sejenis kekuatan sosial yang dapat menggerakkan proses sosial kearah suatu tujuan yang telah ditetapkan terlebih dahulu. Definisi komunikasi massa yang paling sederhana dikemukakan oleh Bittner dalam Rakhmat adalah pesan yang dikomunikasikan melalui media massa pada sejumlah besar orang. Definisi komunikasi massa yang lebih rinci dikemukakan oleh ahli komunikasi lain, yaitu Gerbner. Menurut Gerbner dalam

Rakhmat, komunikasi massa adalah produksi dan distribusi yang berlandaskan teknologi dan lembaga dari arus pesan yang kontinyu serta paling luas dimiliki orang dalam masyarakat industri. Sedangkan menurut Rakhmat komunikasi massa adalah jenis komunikasi yang ditujukan kepada sejumlah khalayak yang tersebar, heterogen, dan anonim melalui media cetak atau elektronik sehingga pesan yang sama dapat diterima secara serentak oleh masyarakat luas. Komunikasi massa memiliki beberapa karakteristik yang dikemukakan oleh para ahli seperti menurut Wright dalam Ardianto, komunikasi dapat dibedakan dari corak-corak yang lama karena memiliki karakteristik utama yaitu:

1. Diarahkan kepada khalayak yang relatif besar dan heterogen.
2. Pesan disampaikan secara terbuka.
3. Pesan diterima secara serentak pada waktu yang bersamaan bersifat sekilas (khususnya untuk media elektronik).
4. Komunikator cenderung berada atau bergerak dalam organisasi yang kompleks yang melibatkan biaya besar.

Fungsi komunikasi massa dikemukakan oleh Effendy dalam Ardianto, secara umum yaitu:

1. Fungsi Informasi

Fungsi memberikan informasi ini diartikan bahwa media massa adalah penyebar informasi bagi pembaca, pendengar atau pemirsa. Berbagai informasi dibutuhkan oleh khalayak media massa yang bersangkutan sesuai dengan kepentingannya

## 2. Fungsi Pendidikan

Media massa banyak menyajikan hal-hal yang sifatnya mendidik seperti melalui pengajaran nilai, etika, serta aturan-aturan yang berlaku kepada pemirsa, pendengar atau pembaca.

## 3. Fungsi Memengaruhi

Media massa dapat memengaruhi khalayaknya baik yang bersifat pengetahuan (cognitive), perasaan (affective), maupun tingkahlaku (conative).

Pendapat lain dikemukakan oleh Dominick dalam Ardianto, yaitu fungsi komunikasi terdiri dari :

### 1. Surveillance (Pengawasan)

Fungsi ini menunjuk pada pengumpulan dan penyebaran informasi mengenai kejadian-kejadian dalam lingkungan maupun yang dapat membantu khalayak dalam kehidupan sehari-hari.

### 2. Interpretation (Penafsiran)

Fungsi ini mengajak para pembaca atau pemirsa untuk memperluas wawasan dan membahasnya lebih lanjut dalam komunikasi antar personal atau komunikasi kelompok.

### 3. Linkage (Pertalian)

Fungsi ini bertujuan dimana media massa dapat menyatukan anggota masyarakat yang beragam, sehingga membentuk *linkage* (pertalian) berdasarkan kepentingan dan minat yang sama tentang sesuatu.

#### 4. Transmission of values (Penyebaran nilai-nilai)

Fungsi ini artinya bahwa media massa yang mewakili gambaran masyarakat itu ditonton, didengar, dan dibaca. Media massa memperlihatkan kepada kita bagaimana mereka bertindak dan apa yang mereka harapkan.

#### 5. Entertainment (Hiburan)

Fungsi ini bertujuan untuk mengurangi ketegangan pikiran halayak, karena dengan membaca berita-berita ringan atau melihat tayangan hiburan di televisi dapat membuat pikiran khalayak segar kembali.

### 2.1.3 Film sebagai Media Massa

Sebagai media massa, film digunakan sebagai media yang merefleksikan realitas, atau bahkan membentuk realitas. Cerita yang ditayangkan lewat film dapat berbentuk fiksi atau non fiksi. Lewat film, informasi dapat dikonsumsi dengan lebih mendalam karena film adalah media audio visual. Media ini banyak digemari banyak orang karena dapat dijadikan sebagai hiburan dan penyalur hobi.

Kelebihan film adalah karakternya yang audio-visual menjadikan film lebih kuat dalam menyampaikan pesan kepada khalayak yang multikultur dan lintas kelas sosial. Perasaan dan pengalaman yang hadir saat menonton film pun menjadikan film sebagai media yang spesial karena dapat membuat khalayak terbawa ke dalam film bersama dimensi parasosial yang dihadirkan. Bagi para pembuat film, film merupakan media yang sangat representatif atas ide-ide kreatif

mereka. Dan keakraban film terhadap khalayak menjadikan ide-ide dan pesan para pembuat film lebih gampang diterima khalayak.

Para khalayak atau penonton film menggunakan film menggunakan lebih dari satu indera karena karakter film yang audio-visual. Para penonton jadi lebih terbawa dalam dimensi parasosial yang dihadirkan lewat film. Pola penggunaan yang seperti ini menjadikan penonton dapat menyamarkan – bahkan menghapus – batas-batas kultural dan sosial (misalnya bahasa) sehingga pesan yang disampaikan lewat film tetap akan dapat dimengerti oleh penonton. Industri film adalah industri yang tidak ada habisnya. Sebagai media massa, film digunakan sebagai media yang merefleksikan realitas, atau bahkan membentuk realitas.

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>2</sup>

Kekurangan dari film adalah sebagai kontrol media film bisa jadi sangat multitafsir. Diperlukan analisa tersendiri untuk memahami unsur-unsur semiotik yang ditampilkan dalam film. Kemampuan film menembus batas-batas kultural di sisi lain justru membuat film-film yang membawa unsur tradisional susah untuk

---

<sup>2</sup> Rahmat, Jalaluddin. *Psikologi Komunikasi*. Remaja Rosdakarya : Bandung, 2007.

ditafsirkan bahkan salah tafsir oleh penonton yang berasal dari kelompok budaya lain.<sup>3</sup>

#### 2.1.4 Genre Film

Istilah *genre* berasal dari bahasa Prancis yang bermakna “bentuk” atau „tipe”. Kata *genre* sendiri mengacu pada istilah Biologi yakni, genus, sebuah klasifikasi flora dan fauna yang tingkatannya berada di atas spesies dan dibawah family. Genus mengelompokkan beberapa spesies yang memiliki kesamaan ciri-ciri fisik tertentu.

Dalam film, *genre* dapat di klasifikasikan dari sekelompok film yang memiliki karakter atau pola sama, isi dan subjek cerita, tema, struktur cerita, aksi atau peristiwa, periode, gaya, situasi, ikon, *mood*, serta karakter. Klasifikasi tersebut menghasilkan *genre-genre* populer seperti aksi, petualangan, drama komedi, *horror*, *western*, *thriller*, film noir, roman dan sebagainya.

Fungsi utama *genre* adalah untuk memudahkan klarifikasi sebuah film. *Genre* juga membantu kita memilah film-film tersebut dengan spesifikasinya. Dalam industri film sendiri sering menggunakannya sebagai strategi marketing. Selain untuk klasifikasi, *genre* juga juga dapat berfungsi sebagai antisipasi penonton terhadap film yang akan ditonton.

Sebenarnya tidak ada patokan baku tentang penggolongan dan kriteria-kriteria *genre* film. Kalaupun ada, penggolongan ini tidaklah bersifat kaku atau statis, tetapi selalu berubah. Bahkan dapat dikatakan bahwa *genre* film dalam

---

<sup>3</sup> [http://majidajah.blogspot.com/2012/04/film-sebagai-media-komunikasi-massa\\_12.html](http://majidajah.blogspot.com/2012/04/film-sebagai-media-komunikasi-massa_12.html)

beberapa hal tergantung pada penonton. Karena penonton selalu berubah maka kriteria *genre* pun berubah. Asumsi tersebut berdasarkan pada kenyataan bahwa tidak ada satu pun tentang definisi *genre* sehingga kita sering menggunakan secara longgar, dan tidak ada kesepakatan diantara para kritikus tentang batasan-batasan dari masing-masing *genre* film.

Jumlah *genre* film secara keseluruhan lebih dari tiga ratus *genre*. Bahkan Daniel Lopez dalam bukunya *Film by Genre* (1993) yang dikutip oleh Ida Rochani Adi mencatat sebanyak 775 kategori dan *genre*. Masing-masing *genre* tersebut memiliki karakteristik serta pola dasar yang berbeda-beda.

*Genre* induk primer merupakan *genre-genre* pokok yang telah ada dan populer sejak awal perkembangan sinema era 1900-an hingga 1930-an.

#### 1. Aksi

Film-film aksi berhubungan dengan adegan-adegan aksi film seru, menegangkan, berbahaya, nonstop dengan cerita yang cepat. Film aksi umumnya berisi adegan aksi kejar-mengejar, perkelahian, tembak-menembak, balapan, berpacu dengan waktu, ledakan, dan aksi-aksi fisik lainnya.

#### 2. Drama

Film drama umumnya berhubungan dengan tema, cerita, setting, karakter, serta suasana yang memotret kehidupan yang nyata. Konflik bisa dipicu oleh lingkungan, diri sendiri maupun alam. Kisahnya seringkali menggugah emosi, dramatik, dan mampu menguras air mata penontonnya.

#### 3. Epic sejarah

*Genre* ini pada umumnya mengambil tema periode masa silam (sejarah) dengan latar sebuah kerajaan, peristiwa atau tokoh besar yang menjadi mitos, dan kisah legenda.

#### 4. Fantasi

Film fantasi berhubungan dengan tempat, peristiwa, serta karakter yang tidak nyata. Film fantasi berhubungan dengan unsure magis, mitos, negeri dongeng, imajinasi, halusinasi, serta alam mimpi. Film fantasi juga terkadang berhubungan dengan aspek religi.

#### 5. Fiksi ilmiah

Film fiksi ilmiah berhubungan dengan masa depan, perjalanan angkasa luar, percobaan ilmiah, penjelajahan waktu, invasi, atau kehancuran bumi. Fiksi ilmiah sering kali berhubungan dengan teknologi dan kekuatan yang berada diluar jangkauan.

#### 6. Horror

Film horror memiliki tujuan utama memberikan efek rasa takut, kejutan, serta terror yang mendalam bagi penontonnya. Plot film horror umumnya sederhana, yakni bagaimana usaha manusia untuk melawan kekuatan jahat dan biasanya berhubungan dengan dimensi supranatural atau sisi gelap manusia.

#### 7. Komedi

Film komedi adalah jenis film yang tujuan utamanya memancing tawa penontonnya. Film komedi biasanya berupa drama ringan yang melebih-lebihkan aksi, situasi, bahasa, hingga karakternya. Film komedi juga biasanya berakhir dengan penyelesaian cerita yang memuaskan (*happy ending*).

## 8. Kriminal dan Gangster

Film komedi dan gangster berhubungan dengan aksi-aksi kriminal seperti, perampokan bank, pencurian, pemerasan, perjudian, pembunuhan, persaingan antara kelompok, serta aksi kelompok bawah tanah yang bekerja diluar sistem hukum. Seringkali *genre* ini mengambil kisah kehidupan tokoh kriminal besar yang diinspirasi dari kisah nyata.

## 9. Musikal

*Genre* musikal adalah film yang mengkombinasikan unsure musik, lagu, tari (dansa), serta gerak (koreografi). Lagu-lagu dan tarian biasanya mendominasi sepanjang film dan biasanya menyatu dengan ceria.

## 10. Petualangan

Film petualangan berkisah tentang perjalanan, eksplorasi, atau ekspedisi ke satu wilayah asing yang belum pernah tersentuh. Plot film umumnya seputar pencarian sesuatu yang bernilai seperti, harta karun, artefak, kota yang hilang, mineral (emas dan berlian) dan sebagainya.

## 11. Perang

Genre perang mengangkat tema kengerian serta terror yang ditimbulkan oleh aksi perang. Tidak seperti epic sejarah, perang umumnya menampilkan adegan pertempuran dengan kostum, peralatan, perlengkapan, serta strategi yang relatif modern.

## 12. Western

*Western* adalah sebuah *genre* orisinal milik Amerika. *Genre* ini memiliki beberapa ciri karakter tema serta fisik yang sangat spesifik. Setting seringkali menampilkan kota kecil, bar, padang gersang, sungai, rel kereta api, pohon kaktus, peternakan serta perkampungan suku Indian. *Western* memiliki karakter yang khas seperti koboi, Indian, kavaleri, sheriff dan lain-lain.

### 2.1.5 Film dengan Teknik Stop Motion

*Stop motion* merupakan teknik animasi yang membuat objek mati (*inanimate object*) menjadi objek yang dapat bergerak. 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.<sup>4</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 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>4</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.

a. 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.

b. 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.

c. Bayangan (silhouette)

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

## 2.2 Penulisan Cerita

Penulis tidak hanya menciptakan cerita, tapi pilihan materi akan membuat pengalaman petualangan yang menyenangkan atau perjalanan yang menyakitkan. Hal terpenting ialah melihat motif menulis dari seorang penulis, jika tidak cukup kuat, mungkin naskah tidak akan selesai. Menulis tidak terkait serajin apa mempelajarinya, tapi menulis membutuhkan ke-intiman seorang penulis terhadap tulisannya. Untuk itu menulis cerita butuh keseriusan yang lebih, seberapa niatkah kita menulis, itu akan menjadi tolak ukur penulis dapat terlibat di dalam cerita yang akan dibuat. Dan yang terpenting keseriusan tersebut akan menentukan seberapa bagus tulisan yang kita buat. Jika tidak dapat melakukan hal ini, bisa jadi ini pertanda kegagalan dari seorang penulis. Tidak peduli seberapa menarik naskahnya, jika tidak memiliki emosional karakter.

Meluangkan waktu sebelum membangun cerita, merupakan hal yang sangat penting. Pasalnya itu akan membuat cerita lebih mendalam, dengan riset dan simulasi di materi yang akan dibahas secara langsung. Dan ini akan menentukan sejauh apa emosional penonton dapat tersentuh oleh cerita yang dibuat. Untuk itu penulisan dibuat berdasarkan apa yang diketahui.

Jika seorang penulis ingin menulis cerita dari apa yang tidak diketahuinya, maka cerita akan sangat berantakan dan tidak memiliki nilai emosional yang lebih. Hal ini tidak hanya berlaku pada penulisan cerita drama atau fiktif, dalam karya film dokumenter pun sangat berlaku hukum ini.

Cerita yang diperuntukan untuk komersil maupun yang tidak sepatutnya memiliki pola kerja yang sama, bila cerita ditujukan menjadi cerita yang baik dan berkualitas. Biasanya cerita yang dibuat untuk komersil memiliki membutuhkan pendalaman yang lebih dikarenakan penulis harus membayangkan bagaimana pesan itu dapat sampai ke benak target audiens yang diinginkan. Selain menanyakan pada diri sendiri, penulis juga penting menanyakan kepada orang lain yang tidak tahu motif dari penulisan. Hal ini dilakukan agar lebih mudah menemukan bagian-bagian yang kurang sampai poin-poinnya. Cara ini mutlak dilakukan bila penulis sudah memutuskan menciptakan tulisan untuk dinikmati audiens . Jika hanya menulis untuk diri sendiri, lupakan menulis untuk menjual dan menulis dalam jurnal atau buku harian. Tidak ada yang tertarik pada hubungancinta atau putus. Tujuan pertama seorang penulis profesional adalah untuk menghibur audiens.<sup>5</sup>

---

<sup>5</sup> Rachel Ballon, *Blueprint for Screenwriting*, New Jersey;Mahwa,2005,hal 16

### 2.3 Jenis Cerita

Cerita dapat dikelompokkan dalam beberapa jenis. Setiap jenis tentunya memiliki ciri-ciri masing-masing :

#### 1. Drama

Cerita drama adalah jenis cerita fiksi yang bercerita tentang kehidupan dan perilaku manusia sehari-hari. Jika mengikuti teori Aristoteles, cerita drama digolongkan menjadi tragedi, komedi, dan gabungan antara tragedi dan komedi, namun kini drama dapat diperluas lagi menjadi beberapa karakteristik

A. **Drama Tragedi:** cerita dalam drama tragedi berakhir dengan duka lara atau kematian. Contoh film yang termasuk jenis dram tragedi diantaranya, *Romeo & Juliet*, *Titanic*, atau *Ghost*. Tidak hanya berakhir dengan kematian, namun dapat juga berupa kekecewaan dan kesedihan.

B. **Drama Komedi:** cerita yang dibuat untuk membuat penontonnya tertawa melalui tingkah laku maupun dialog yang diucapkan pemerannya. Drama komedi terdiri dari Komedi Situasi, Komedi Slapstic, Komedi Satire.

C. **Drama Misteri:** cerita dalam drama misteri dikemas untuk menciptakan ketegangan penonton. Biasanya mengangkat cerita kriminal, horror dan mistik yang sering kali menggunakan instrument-instrumen hantu dan merah darah.

D. **Drama Laga:** Cerita drama yang banyak menampilkan adegan-adegan berbahaya, seperti pertengkaran maupun peperangan. Dalam drama laga biasanya tidak menggunakan dialog yang banyak.

- E. **Melodrama**: drama yang bersifat sentimental dan melankolis. Ceritanya cenderung terkesan mendayu-dayu dan mendramatisir kesedihan. Emosi penonton dipancing untuk merasa iba pada tokoh protagonis. Pada jenis drama ini tidak boleh terjebak dengan alur yang lambat, konflik yang dibuat tetap harus runut dan padat. Justru dengan konflik yang bertubi-tubi pada si tokoh akan membuat penonton merasa bersimpati pada penderitaannya.
- F. **Drama Sejarah**: Cerita jenis drama yang menampilkan kisah-kisah sejarah masa lalu, baik tokoh maupun peristiwanya. Contoh filmnya seperti G-30-S/PKI, Janur kuning, Tjoet nja Dhien, dan Wali Songo.
- G. **Dokumenter**: Berisi tentang kisah nyata atau biasa disebut Non-fiksi. Biasanya dibuat mendalam sesuai kenyataan dan dibuat di tempat aslinya, cara membuat skenarionya pun apa adanya tanpa rekayasa.<sup>6</sup>

#### 2.4 Tema Cerita

Tema cerita adalah pokok pikiran dalam sebuah karangan, berfungsi sebagai dasar cerita dari keseluruhan alur yang telah dibuat. Tema penting dibuat untuk membuat cerita menjadi lebih focus pada hal-hal yang ingin disampaikan. berikut beberapa tema yang sering diangkat dalam cerita.

1. **Percintaan** : Tema cerita yang paling umum dan yang paling banyak dibuat di film maupun sinetron. Banyak cerita yang jelas mengangkat tema ini dengan mencantumkan kata “Cinta” pada judul filmnya. Sering terbukti

---

<sup>6</sup> Elizabeth Lutters, *Menulis Skenario*, Jakarta;Grasindo,2004,hal. 35-38

tema ini banyak menarik minat penonton, karena lebih mudah dicerna dan dialami banyak masyarakat.

2. Rumah Tangga : Tema cerita ini berkisah tentang problema rumah tangga atau keluarga. Seperti kisah seorang ibu yang harus bekerja sehingga tidak sempat mengurus anak-anaknya, atau cerita anak yang harus membantu orang tua mencari nafkah demi bisa mengganjal perut.
3. Perselingkuhan : Tema ini bercerita tentang pasangan kekasih yang salah satunya tertarik dengan wanita atau pria lain.
4. Pembauran : bercerita tentang asimilasi warga pribumi dengan keturunan bangsa lain. Seperti keturunan cina pada film Cau Bau kan.
5. Persahabatan : Tema cerita yang banyak terdapat pada cerita-cerita remaja atau ABG. Umumnya protagonist ditemani oleh dua atau tiga teman, demikian dengan tokoh antagonis yang menjadi musuhnya.
6. Kepahlawanan : tema kepahlawanan banyak terdapat pada film anak-anak dan remaja. Tokoh utamanya ialah seorang yang memiliki kekuatan atau kelebihan yang tak dimiliki tokoh-tokoh yang lain. Seperti bisa terbang, menghilang atau beladiri. Dan yang paling wajib tokoh tersebut diciptakan suka menolong dan membela kebenaran.
7. Petualangan : tema petualangan biasanya dibuat untuk anak-anak atau remaja. Kisah petualangan diperuntukan bagi mereka yang berada pada fase rasa keingintahuan yang besar.

8. Keagamaan : pada hari besar keagamaan biasanya rumah produksi gencar memproduksi cerita bertemakan religi untuk menambah keimanan seseorang pada keyakinannya.<sup>7</sup>

## 2.5 Penulisan Skenario

Semisal cerpen atau novel, Menurut Syd Field seorang pengajar skenario terkenal, *scenario is a story told by pictures*. Kisah yang diceritakan kembali dengan gambar. Gambar bergerak lebih tajamnya lagi. Jadi ada semangat visual di sana. Dari kalimat tersebut juga jelas terlihat kalau ada sebuah proses. Dari sebuah konsep dituangkan ke dalam konsep yang lainnya. Artinya skenario bukanlah karya akhir. Untuk membuat sebuah Skenario yang lebih terstruktur dan memiliki alur yang bagus, dalam teknis kerjanya skenario memiliki langkah-langkah yang sangat penting untuk di kerjakan dari rancangan awal hingga selesai menjadi naskah untuk dibuatkan sebuah film. Berikut ini ialah langkah-langkah skenario:

### 1. Ide

Ide ada darimana saja, ada di ujung daun, ada di masa lalu, dan rekaman saat remaja. Cerita-cerita sahabat atau bahkan artikel koran hari ini. Di dalam tingkap ini ide coba dipilih. Ide adalah semacam payung besar dari cerita yang akan kita dibuat skenarionya.

### 2. Premis

Premis adalah usaha untuk mengikat ide-ide yang sudah bermunculan dalam sebuah kalimat yang jelas. Rumus simplenya: *a character/s wants something*

<sup>7</sup> Elizabeth Lutters, *Menulis Skenario*, Jakarta; Grasindo, 2004, hal. 40-45

*badly but having a hard time while getting it.* Siapa di sini tidaklah harus berbentuk mahluk hidup. Bisa apa saja, yang jelas dari rumus sederhana tadi terlihat sebuah pola dasar dramatik. Ketika ada karakter utama yang menginginkan atau mau mencapai sesuatu.

Ada empat syarat sebuah premis bisa dibilang kuat:

- a. *Plausibility*. Artinya memiliki kemungkinan terjadi di kehidupan nyata.
- b. *Inherent conflict*. Sudah ada konflik alami yang terkandung di dalamnya.
- c. *Gut emotional appeal*. Memiliki hal yang menggerakkan hati.
- d. *Authenticity or Otentisitas*. Sesuatu yang memang khas dari sang kreator.

### 3. Alur

Setelah premis berhasil dipastikan dengan jernih, maka alurnya harus dibuat. Alur itu terdiri dari *Ending-Beginning-Plot Point I-Plot II*. Kenapa harus *ending*-nya dulu? Karena ini akan membuat cerita akan lebih fokus. Sementara *plot point* adalah „tuas“ cerita yang akan mendorong kisah bergerak maju menuju akhir. Biasanya *Plot Point I* dan *II* itu ada di akhir babak pertama dan di akhir babak ke dua.

### 4. Sekuens

Sekuens adalah semacam rangkaian kelompok cerita yang akan dibentuk di tiap babak-babak. Semacam garis besar dari cerita akan yang ada di tiap babak. Mirip dengan *chapter-chapter* yang ada dalam bonus DVD. Ada yang bilang sekuens itu seperti sebuah film pendek di dalam film panjang.

### 5. Karakterisasi

Mungkin karakter sudah ditemukan sejak masih dalam tingkat ide atau premis. Sekarang setelah sudah terjabarkan ceritanya dengan lebih rinci, karakter itu harus dihidupkan lebih hidup lagi. Kapan dia lahir? Apa permen kesukaannya? Apa yang dia takutkan? Dan yang paling penting adalah menemukan *character wants and character needs*. Dari sini nanti konflik yang menjadi sumber dari segala cerita akan dengan mudah ditemukan. Semua tentang karakter dituliskan semacam biografinya. Diciptakan *circle of beingnya*. Dalam arti harus detil, Jangan pernah merasa mubazir dengan biografi yang detil.

#### 6. Storyline

Setelah berhasil ditentukan alurnya, maka alur tadi kembangkan lagi jadi semacam cerita pendek. *Storyline* adalah bentuk pengembangan dari alur yang sudah ditemukan. Diturunkan lebih jabar lagi. Lebih detil dalam format yang mirip dengan cerita pendek.

#### 7. Treatment

Setelah itu masuk ke dalam tingkat membuat *treatment*. Istilah ini bisa berubah namanya, namun intinya adalah rangkaian *scene* tanpa dialog. Hanya berisi deskripsi sedetil mungkin dari apa isi *scene* tersebut. Dalam membuat *scene* ada rumusan yang menarik dari Syd Field. Sebuah *scene* yang bagus itu biasanya *enter late, exit quick*. Masuk di tengah-tengah situasi lantas keluar dengan cepat. Misalkan untuk menggambarkan orang bersembunyi di dalam gudang tidak perlu diperlihatkan dari awal dia lari sampai masuk. Cukup

dimulai dari dia membuka pintu dan masuk. Lantas untuk mengakhiri misalnya ada orang yang akan menangkapnya tidak perlu sampai dia tertangkap. Cukup sampai bayangannya terlihat oleh pengejanya.

## 8. Dialog

Selesai *treatment*, langkah selanjutnya adalah menuliskan *draft* 1. Menambahkan dialog ke dalam *treatment* yang sudah kuat. Tapi ini adalah *draft* 1. Karena skenario yang baik itu bukan ditulis tapi ditulis ulang. Jangan pernah takut dengan revisi. Sebab *writing is rewriting*. Banyak yang merasa, dialog adalah nyawa yang menentukan apakah skenario itu bagus atau tidak. Apakah ceritanya akan *memorable* atau tidak. Benar, Tapi dialog tidak berdiri sendiri. Dialog yang bagus muncul dari hasil sebuah bangunan adegan atau *setup* yang baik. Dialog klasik “You complete me” yang ada di dalam film Jerry Maguire tidak akan bunyi bila diambil begitu saja dan dipindah ke dalam adegan pemakaman misalnya. Artinya konteks adegan yang bagus jauh lebih penting dari dialog.<sup>8</sup>

### 2.5.1 Babak Satu

Dalam Babak Satu Salah satu protagonis memenuhi semua karakter dalam bermain. Masalah utama dari cerita ini juga sudah mulai dimunculkan. Semua orang biasanya dapat merencanakan Babak Satu karena kita harus tahu cara untuk memilih ide persoalan. Trik ini agar Babak Satu tetap terlihat menarik.

---

<sup>8</sup> Salman Aristo, *Handout: Apa sebenarnya Skenario*, Jakarta.

Jangan dulu mulai bergulir keluar poin cerita. Mulai pada titik paling menarik, di mana ada konflik dan kegembiraan, dan membantu penonton mengatasinya.

Babak Satu adalah tindakan persiapan untuk penampil atau pembaca. Mereka bertanya siapa pahlawan? Apakah saya suka orang ini? Apakah orang ini berat? Apakah saya peduli tentang hubungan? Apa masalah bagi pahlawan? Apakah masalah mencengkeram? Pada akhir Babak Satu anda juga harus memperkenalkan antagonis berat dan mengatur semua hubungan karakter sekunder.

### 2.5.2 Babak Dua

Ini adalah babak yang paling penting dalam drama karena anda memiliki dua langkah struktural yang paling penting dalam cerita. Komplikasi permasalahan biasanya datang pada puncak Babak Dua. Masalah yang kita sudah diatur dalam Babak Satu, sekarang harus menjadi jauh lebih berbahaya dan sulit. Cara yang baik untuk merancang komplikasi adalah dengan membiarkan hal itu menjadi bagian dari cerita yang tetap tersembunyi sampai Babak Dua.

Sebagaimana contoh, para pahlawan kemudian harus mulai mencoba untuk memecahkan masalah yang lebih besar, lebih rumit, sementara musuh membuat gerakan untuk mengalahkan mereka. Musuh anda harus bergerak. Musuh tidak boleh berdiri di sekitar, menunggu untuk ditangkap.

Pada akhir Babak Dua adalah tirai babak kedua. Ini adalah kerusakan rencana pahlawan. Pada akhir Babak Dua protagonis harus hampir hancur dan pada titik terendah dalam drama, baik secara fisik dan / atau emosional.

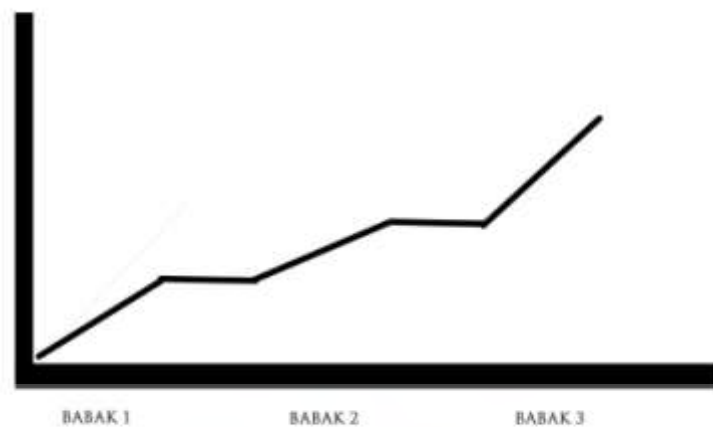
### 2.5.3 Babak Tiga

Babak Tiga menceritakan penyelesaian masalah. Dari puing-puing bertelur di sekitar Protagonis, protagonis mengambil seutas tali dan mengikuti ke kesimpulan akhir dari cerita. Beberapa cerita memiliki akhiran suram, di mana pahlawan belajar pelajaran, tetapi meninggal atau dikalahkan. Itu selalu mungkin untuk mengubah Struktur Babak Tiga, namun setidaknya penulis skenario harus tahu mengapa melakukannya.

### 2.6 Diagram Dramaturgi

Pandangan tentang kehidupan sosial sebagai serentetan pertunjukan drama dalam sebuah pentas. Istilah Dramaturgi kental dengan pengaruh drama atau teater atau pertunjukan fiksi diatas panggung dimana seorang aktor memainkan karakter manusia-manusia yang lain sehingga penonton dapat memperoleh gambaran kehidupan dari tokoh tersebut dan mampu mengikuti alur cerita dari drama yang disajikan.

Sebagai penentu alur yang dirasakan penonton. Diagram dramaturgi patut dirancang agar mampu menahan perhatian penonton, berikut ini rancangan grafik dramaturgi dalam film pendek “Toe to Your Heart”.



Gambar 1 : Grafik Dramaturgi

## 2.7 Karakter

Ketika mulai untuk membuat karakter, tidak hanya harus memikirkan emosional, sosial, dan fisik aspek, tetapi juga kehidupan internal dari karakter. jika karakter berperilaku seperti ekstrovert, tapi benar-benar merasa malu, apakah karakter lelaki yang merasa jelek, Apakah karakter seorang pria ringan tangan, suka memukul dikala sedang marah.

Memikirkan semua karakter seperti yang dipikirkan selayaknya manusia. Berikan karakter masalah internal yang juga dimiliki manusia yang lain, khususnya penonton, sehingga karakter akan menjadi hidup dan nyata. Penting untuk mengembangkan psikologi karakter, sebagai cara menghindari stereotip karakter.

Konflik karakter selalu ada dalam diri manusia dalam setiap hari, seperti perasaan hidup dari keraguan diri, ketidakamanan, nafsu, kebencian, cinta, sakit,

keseharian, depresi dan marah. Untuk hidup adalah untuk merasa. Perasaan adalah barometer siapa karakter itu sebenarnya.

Daftar kata sifat, dapat membantu untuk menentukan karakter serta membantu penulis dalam membuat konflik, terutama konflik internal. Ketika menempatkan karakter dalam situasi, sifat yang telah digambarkan akan memberikan pegangan untuk menangkap rasa karakter dan menemukan intinya. Hal ini akan menghasilkan konsistensi dan realistis karakter.

Sebagai seorang penulis, berperilaku seperti seorang psikolog, selalu menjelajah lebih jauh di dalam kulit karakter, mencari alasan atas tindakannya dan juga menciptakan motivasi dari apa yang dilakukan karakter. Misalkan karakter lapar, rasa lapar akan memotivasi dia untuk mencari makanan untuk dimakan.

Kelaparan adalah stimulus dan menemukan makanan adalah respon untuk kelaparan. Ini cukup mudah untuk dimengerti. Dia mungkin hanya membuka lemari es yang besar atau *freezer* dan mengambil sesuatu untuk makan. Jika mereka keduanya kosong ia bisa pergi ke restoran atau toko dan membeli beberapa makanan. Ini adalah solusi mudah untuk masalah lapar. Tapi bagaimana kalau dia tidak punya uang untuk membeli makanan, Apa yang akan dia lakukan? Banyak pilihan untuk menggulir cerita dari motivasi karakter.

### 2.7.1 Tipologi Tokoh

Tipologi adalah istilah psikologis untuk membedakan manusia berdasarkan beberapa tipe. Agar lebih sederhana, tipologi tokoh ini dapat dibedakan menjadi tipe fisik dan tipe psikis, dengan menggunakan teori dari dua tokoh yang berbeda.

#### 2.7.1.1 Tipologi Tipe Fisik

Tipe ini bisa disebut penggolongan tipe manusia berdasarkan bentuk tubuh, berdasarkan teori E. Kretschmer. Tipologi Kretschmer ada 4 tipe, yaitu:

1. Piknis : tipe Piknis mengarah pada tubuh dengan ciri-ciri pendek dan gemuk. Jenis tubuh seperti ini memperlihatkan banyak lemak sehingga tulang-tulangnya tidak tampak. Kegemaran pada tipologi Piknis yang paling menonjol ialah suka makan dan tidur. Biasanya tubuh seperti ini banyak dimiliki oleh pelawak, seringkali tokoh utama ditemani didampingi oleh tokoh dengan tipe Piknis yang cenderung lucu dan konyol.
2. Leptosom : tipe Leptosom mengarah pada tubuh yang tinggi dan kurus, jenis tubuh ini ialah kebalikan dari Piknis, hingga tulang-tulangnya pun terlihat menonjol, wajahnya cenderung memelas dan sedih. Kegemaran atau hobi dari tipe ini biasanya adalah membaca buku, suka menyendiri, dan melamun. Dalam sinetron tokoh seperti ini seringkali menjadi tokoh yang disakiti dan menderita.

3. Atletis : Tipe Atletis mengarah pada bentuk tubuh yang tinggi dan kekar. Tidak banyak lemak, tapi tidak juga banyak terlihat tulang-tulang di tubuhnya, yang lebih tampak ialah urat-uratnya. Biasanya badanya tegap dan kuat. Seringkali profesi tokoh ini ialah seorang olahragawan atau hanya sekedar hobi fitness. Tak heran bila tipe ini sering dipakai untuk peran-peran super hero, Satpam, Bodyguard, polisi, bahkan hingga preman.
4. Diplastis : Tipe Diplastis adalah bentuk tubuh yang khas atau tidak umum. Kategori ini tidak dapat dijabarkan dengan detail tertentu, mengingat tipe ini menyimpang dari konstitusi normal, atau bisa dibilang spesifik, dalam cerita sinetron tipe fisik seperti ini biasanya untuk tokoh pelawak. Salah satu contohnya kerdil di sinetron Tuyul dan Mbak yul.

#### 2.7.1.2 Tipologi Tipe Psikis

Tipologi ini bisa dikatakan sebagai penggolongan manusia berdasarkan temperamen. Temperamen adalah bawaan dari lahir, berbeda dengan karakter yang bisa dibentuk. Makna kedua istilah tersebut hanya berbeda tipis. Pemahaman teori seputar tipologi psikis ini menjadi penting untuk menempatkan karakter tokoh dalam cerita, agar tidak terjadi kontradiksi antara tipe psikis dan fisik. Misalnya kita membuat tokoh dengan tipe melankolis, tetapi kita menempatkan tipe piknis untuk fisiknya, hal ini tentunya bertentangan. Dengan demikian penulis skenario haruslah mengetahui ilmu psikologi tentang temperamen yang dikaitkan dengan bentuk tokoh yang kita tulis.

Dalam penjabaran ini penulis menggunakan teori tipologi Immanuel Kant yang memakai istilah tempramen, teori tersebut dibagi ke dalam empat tipe, yaitu :

1. Sanguinis : Biasanya tokoh dengan tipe Sanguinis memiliki tipe fisik piknis, mudah menerima kesan, tapi tidak mendalam dan hanya sesaat, ramah, mudah bergaul, pemberani, jika melakukan kesalahan tipe ini sulit bertobat, mudah bosan dengan hal yang serius, dan menyukai hal yang bersifat hiburan.
2. Melankolis : biasanya memiliki tipe fisik leptosome dengan sifat khasnya sering curiga dengan orang lain, semua hal yang menyangkut dirinya dianggap penting, sangat hati-hati dengan memperhatikan Kendala-kendala, dan tidak suka melihat kesenangan orang lain.
3. Koleris : orang koleris biasanya memiliki tipe fisik atletis dengan sifatnya yang mudah marah, tidak stabil, selalu tampak sibuk, ambisinya mengejar kehormatan, namun juga bermurah hati dan melindungi.
4. Flegmatis : orang dengan tipe flegmatis biasanya memiliki tipe fisik displastis. Meski bukan berarti semua orang memiliki displastis lantas ia flegmatis. Sifat yang khas, dingin dalam artian tidak mudah marah, tidak terlalu memedulikan hal-hal di sekelilingnya, orang dengan tipe ini cocok melakukan tugas-tugas ilmiah.

### **2.7.2 Peran Tokoh**

Masing – masing tokoh memiliki peran dalam membantu menggulirkan cerita, sebagaimana cerita yang sudah kita buat memiliki konflik dan penyelesaian, serta mood yang diinginkan, untuk itu perlu adanya pembagian peran sebagai jembatan untuk mencapai akhir cerita yang diinginkan. Biasanya peran tokoh dibagi menjadi empat jenis peran, protagonis, antagonis, tritagonis, dan peran pembantu.<sup>9</sup>

### 2.7.2.1 Peran Protagonis

Peran protagonist ialah peran yang harus mewakili hal-hal positif dalam kebutuhan cerita, peran ini biasanya cenderung menjadi tokoh yang disakiti, baik, dan menderita sehingga akan menimbulkan simpati bagi penontonnya. Dalam sebuah cerita biasanya ada peran protagonis yang menjadi tokoh sentral yang menentukan gerak adegan.

### 2.7.2.2 Peran Antagonis

Peran Antagonis adalah kebalikan dari peran protagonis. Peran ini adalah peran yang harus mewakili hal-hal yang negative dalam kebutuhan cerita. Peran ini biasanya cenderung menjadi tokoh yang menyakiti tokoh protagonis. Dia adalah tokoh yang jahat sehingga akan menimbulkan rasa benci atau antipasti penontonnya. Peran antagonis juga sering menjadi tokoh sentral dalam cerita, yang tugasnya mengganggu dan melawan peran protagonis. Peran ini biasanya yang memunculkan konflik utama.

---

<sup>9</sup> Elizabeth Lutters, *Menulis Skenario*, Jakarta;Grasindo,2004,hal. 70-81

### **2.7.2.3 Peran Tritagonis**

Peran tritagonis adalah peran pendamping, baik untuk peran protagonis maupun untuk antagonis. Peran ini bisa menjadi pendukung atau penentang tokoh tokoh sentral, tapi bisa saja menjadi penengah atau perantara antartokoh sentral. Tokoh ini biasa disebut juga pemeran pembantu utama.

### **2.7.2.4 Peran Pembantu**

Tidak semua cerita memiliki tokoh ini, kegunaan dari peran pembantu ialah untuk mendukung rangkaian cerita. Kalau tidak diperlukan sebaiknya tokoh ini tidak perlu dimunculkan, karena akan membuat cerita jadi hilang fokus terhadap konflik yang dihadapi.



## **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**

##### **A. Sejarah Perkembangan Visi & Misi**

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.

### **B. Potensi Tim Produksi**

Potensi dalam menjalankan kerja sama ini adalah mampu menghadirkan karya baru dan mampu menambah wawasan seputar teknik stop motion dan penerapannya dalam produksi film pendek.

### **C. Logo**



### 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 segmentasi penonton Kompas TV adalah SES A dan B yang diharapkan mampu menerima film pendek dengan penambahan efek *stop motion* di dalamnya.

#### B. Konsep

Toe to Your Heart merupakan film pendek dengan teknik *puppet stop motion*. Konsep yang akan digunakan film pendek “Toe to Your Heart” adalah penggabungan karakter manusia yang bergerak dengan bebas tanpa sentuhan *stop*

*motion* dengan benda-benda mati yang digerakkan dengan teknik *stop motion*.

Cerita dalam film ini sendiri memiliki beberapa tahapan dalam pembuatannya yaitu :

### 1. Ide Pokok

Ide pokok adalah pernyataan yang berisikan bahan perenungan yang ingin disampaikan oleh pembuat film kepada penontonnya. Ide pokok dirumuskan dalam satu kalimat yang jernih pengertiannya.

Ide pokok dalam film pendek “Toe to Your Heart” yaitu : Kesederhanaan mengalahkan kemewahan

### 2. Tema

Tema harus mewujudkan ide pokok yang ingin disampaikan. Dalam satu kalimat, tema menjelaskan film dan tokoh yang ada didalamnya.




Tema dalam film pendek “Toe to Your Heart” yaitu : Tentang sepatu populer yang lebih memilih sepatu brukat dibanding sepatu gliter.

### 3. Karakterisasi Pemain

Karakter dalam sebuah film sangatlah penting guna menguatkan sebuah cerita. Adapun karakter yang tepat untuk pemain dalam film pendek “Toe to Your Heart” adalah :

### KARAKTER

NO	VISUALISASI CAST	NAME OF CHARACTER	FIFIONOMI	PSIKIS
1.		ALEX (SEPATU BOOTS)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bersih</li> <li>• Coklat</li> <li>• Desert Boots</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Percaya Diri</li> <li>• Mahir bermain gitar</li> <li>• Keren</li> <li>• Cerdas</li> </ul>
2.		ANGEL (SEPATU GLITER)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mewah</li> <li>• Heels 12 cm</li> <li>• Gold</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Elegan</li> <li>• Penggoda</li> <li>• Pintar menyanyi</li> </ul>
3.		NICKY (SEPATU BRUKAT)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• warna peach</li> <li>• flat shoes</li> <li>• nyaman</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• percaya diri</li> <li>• sederhana</li> <li>• suka menyanyi</li> </ul>

4.		ELLEN	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Status Ekonomi A</li> <li>• Wanita 22 Tahun</li> <li>• Putih</li> <li>• Tinggi 150</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cantik</li> <li>• Feminim</li> <li>• Pendiam</li> <li>• Pintar</li> </ul>
5.		 <p>BAYU</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Status Ekonomi A</li> <li>• Pria 24 tahun</li> <li>• Putih</li> <li>• Tinggi 170</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tampan</li> <li>• Maskulin</li> <li>• Ceroboh</li> <li>• Humoris</li> </ul>

- Extras Remaja di Toko Sepatu
- Extras Kasir di Toko Sepatu
- Extras Penumpang di Terminal
- Extras sepatu-sepatu di Panggung

#### 4. Basic Story

*Basic story* merupakan akar dari struktur cerita. *Basic story* membentuk tulang punggung yang menyatu dan terintegrasi, *basic story* mengandung *beginning-middle-end* dan menunjukkan konflik serta motivasi para tokoh.

Basic story dalam film pendek “Toe to Your Heart” adalah :

House of Toe adalah toko sepatu terbaik di kota, dtoko tersebut menjual sepatu cantik nan mewah bertabur gliter dengan tinggi 7cm yang menjadi rebutan setiap pengunjung yang datang, terdapat juga sepatu sneakers model terbaru yang juga menjadi idaman para pria. Namun, berbanding terbalik dengan sepatu brukat yang tidak pernah dilirik oleh setiap pengunjung. pada suatu pesta dansa sepatu gliter menjadi idola semau sepatu pria, sepatu gliter menari dengan sangat lincah membuat semua sepatu pria ingin menari dengannya. Namun, sepatu gliter menolak ajakan para sepatu dan mengajak sepatu sneakers untuk menari dengannya.. terlihat dari kejauhan sepatu brukat memandangi sepatu sneakers. Pesta dansa semakin ramai, semakin banyak sepatu pria yang ingin menari dengan sepatu gliter. Sepatu sneakers pun mempersilahkan sepatu lain untuk menari bersama sepatu glietr. Perhatian sepatu sneakers teralihkan kepada sepatu brukat yang sedang menari sendiri dengan sangat lincah. Sneakers mengajak brukat menari, namun brukat menolak karena ia tidak percaya diri, pada akhirnya mereka menari bersama. Pesta tetap

berjalan sampai pagi hari menjelang, penjaga toko bersiap untuk membuka toko, semua sepatu tampak gelisah, sepatu brukat dan sneakers harus berpisah dan kembali ke rak mereka masing-masing. Toko sangat ramai akan penunjang, terlihat bayu membeli sepatu sneakers sedangkan ellen kekasih bayu sedang mencoba sepatu gliter, batyu ingin membelikan sepatu gliter namun ellen menolaknya. Mereka keluar toko dengan membawa sepatu sneakers. Sepatu brukat sangat sedih karena sneakers telah terjual. Terlihat bayu kembali ke toko dan mengambil sepatu gliter. Disuatu malam bayu dan ellen merayakan hari jadi mereka, bayu memberikan hadiah ke ellen sepasang sepatu yang ternyata adalah sepatu brukat. Pada akhirnya sepatu brukat dan sneakers bersama kembali sedangkan sepatu gliter harus disimpan di gudang karena haknya patah.

##### 5. Sinopsis

Sinopsis cerita dari sebuah film, bukanlah sekedar ringkasan cerita. Melainkan sebuah ikhtisar dari cerita yang memuat semua data dan informasi yang diperlukan oleh cerita tersebut.

Sinopsis dalam film pendek “Toe to Your Heart” adalah :

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 terkenal yang jatuh cinta pada sepatu sederhana di sebuah toko sepatu “House of Toe”. Keduanya terpisah karena Bayu membeli sepatu terkenal. Namun, akhirnya Bayu membeli

sepatu sederhana untuk kekasihnya membuat sepatu terkenal dan sepatu sederhana bersama-sama kembali.

## 6. Treatment

Sinopsis adalah penceritaan secara *literature*, sedangkan skenario adalah penuturan secara filmis. Untuk penuturan secara filmis, perlu penataan secara khusus baik susunan peristiwa-peristiwa maupun cara penyampaian informasinya. Maka itu, sebelum isi yang termuat pada sinopsis yang dipindahkan menjadi skenario, haruslah dibuat sketsa-nya terlebih dahulu. Sketsa tersebut adalah *treatment*.

Treatment dalam film pendek “Toe to Your Heart” adalah :

### 1. EXT. TOKO SEPATU HOUSE OF TOE - SIANG

Toko sepatu House of Toe dengan simbol sepatu wanita dan pria. dipajang sepatu wanita cantik, tinggi 12 cm. Beberapa perempuan berhenti sejenak melihat sepatu itu. lalu kembali berjalan.

### 2. INT. TOKO SEPATU HOUSE OF TOE - SIANG

Tiga anak SMA mencoba sepatu itu bergantian. mereka batal membeli setelah melihat harga sepatu. Pelajar pergi dengan muka lesu.

### 3. INT. TOKO SEPATU HOUSE OF TOE - MALAM

Penjaga toko laki-laki merapikan sepatu-sepatu yang berada di rak. penjaga toko perempuan merapikan meja. mereka keluar toko dan menutup rolling door.

toko gelap.

lampu sorot menyala diatas sepatu Glitter. sepatu lain mulai bergerak. mereka melihat sepatu Glitter. Glitter turun dari raknya.

terdengar jentik jari.

sepatu Glitter menari. sepatu lain mendekat dan berkeliling di sekitar sepatu Glitter.

Sepatu pria mulai berdatangan. Mereka

mengajak gliter untuk menari bersama. Sepatu gliter menolak. Sepatu gliter mengajak sepatu

sneakers menari. Sneakers maju dan menari

bersama gliter. sepatu Brukat memandangi

sepatu Sneakers yang menari dengan sepatu

gliter. sepatu Brukat berjalan mundur dan

menjauh

para sepatu pria tetap mencoba mengajak

sepatu gliter berdansa. Sepatu senakers

mundur dan mempersilahkan sepatu lain untuk

berdansa. sepatu Brukat terdiam di pojok toko. dia ikut menari sesuai irama. sepatu Sneakers datang mendekat. Sepatu Brukat berhenti menari. sepatu Sneakers mendekat. sepatu Brukat mundur. sepatu Sneakers memandangi sepatu Brukat.

sepatu Sneakers menghentakkan kakinya. sepatu Brukat terdiam. sepatu Sneakers mengajak brukat berdansa. sepatu Brukat mendekat. sepatu Brukat mengikuti langkah sepatu Sneakers. mereka berdansa.

#### **4. INT. TOKO SEPATU HOUSE OF TOE - PAGI**

sepatu Glitter menari berganti-ganti pasangan. terdengar langkah sepatu mendekat. sepatu-sepatu kembali ke rak masing-masing. sepatu Glitter kembali ke raknya. sepatu Brukat dan sepatu Sneakers berpisah. penjaga toko laki-laki membuka rolling door. cahaya matahari memasuki toko. semua sepatu sudah berjejer rapi seperti sedia kala.

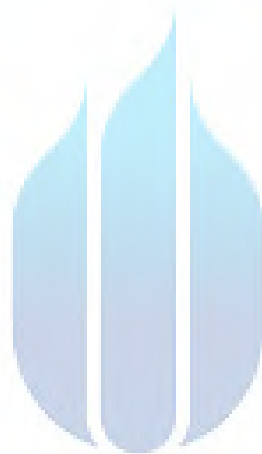
## 5. INT. TOKO SEPATU HOUSE OF TOE - SIANG

sepatu Brukat memandangi sepatu Glitter. seorang pengunjung perempuan setengah baya, mendekati sepatu Brukat lalu berjalan melihat sepatu Glitter. sepatu Brukat sedih. sepatu Sneakers memandangi sepatu brukat. mereka saling memandang.

Bayu melihat-lihat sepatu. Bayu mengambil sepatu Sneakers. Ellen melihat-lihat sepatu Brukat. sepatu Brukat melihat sepatu Sneakers. sepatu Sneakers melihat sepatu Brukat. Bayu menoleh ke arah Ellen yang sedang memegang sepatu brukat.

sekelompok anak sekolah mendatangi sepatu Glitter. Ellen meletakkan sepatu Brukat. sepatu Brukat memandangi Ellen berjalan mendekati sepatu Glitter.

Ellen melihat anak SMA mencoba sepatu Glitter. Lalu Ellen memegang sepatu Glitter dan mencobanya. Bayu membawa tas belanja dan menggandeng Ellen. sepatu Brukat memandangi mereka berjalan keluar toko.



UNIVERSITAS  
MERCU BUANA

**6. INT. TOKO SEPATU HOUSE OF TOE - SORE**

sepatu Brukat memandangi rak sepatu Sneakers yang kosong. sepasang muda mudi memasuki toko membeli sepatu cewek dan cowok bersamaan. mereka terlihat bahagia. sepatu Brukat memandangi mereka dengan raut sedih.

perhatian sepatu Brukat teralih kepada sepatu Glitter.

penjaga perempuan bergantian melihat sepatu Glitter dan melihat haknya. penjaga perempuan menggeleng. penjaga toko laki-laki mengangguk. kemudian mereka kembali menaruh sepatu Glitter.

sepatu Brukat kembali melihat rak sepatu Sneakers yang kosong. Bayu tergesa-gesa memasuki toko.

Bayu berjalan diantara sepatu Brukat dan sepatu Glitter. dia berjalan ke arah sepatu Brukat. kemudian ke sepatu Glitter. Bayu mengambil sepatu Glitter. Sepatu Brukat sedih.

**7. EXT. ATAP KAMPUS - MALAM**

Ellen memandangi langit. Bayu datang. Bayu

menyembunyikan kotak di balik badannya. Bayu memberikan hadiah sepatu ke ellen

**8. INT. TOKO SEPATU HOUSE OF TOE - SORE**

*FLASHBACK - Bayu melihat Ellen mencoba sepatu Brukat. Ellen memandangi kaca dan berputar. Ellen tidak sadar Bayu memandangnya.*

**9. EXT. ATAP KAMPUS - MALAM**

Ellen hanya tersenyum. dia membuka sepatunya dan mencoba sepatu Brukat. sepatu Sneakers memandangi sepatu Brukat.

Ellen dan Bayu memainkan sepatu di kaki mereka.

**10. INT. TOKO SEPATU HOUSE OF TOE - MALAM**

penjaga toko laki-laki membereskan sepatu di rak. penjaga toko perempuan mengambil sepatu Glitter. mereka melihat hak sepatu Glitter patah. sepatu Glitter ditaruh di gudang.

**11. EXT. ATAP KAMPUS - MALAM**

Bayu dan Ellen berdansa. sepatu Brukat dan

Sneakers berdansa. mereka pun berdansa di bawah bintang-bintang.

FADE TO BLACK

## 7. Skenario

Setelah membuat *treatment*, selanjutnya menyusunnya mejadi sebuah skenario. Skenario dibuat bukan untuk menjadi sebuah karya sastra, melainkan menjadi *blue print* dari pembuatan sebuah film. Naskah skenario harus mempunyai kesanggupan untuk memberikan gambaran yang jelas dan efektif tentang bagaimana cerita yang ingin disampaikan.

Skenario dalam film pendek "Toe to Your Heart" adalah :

### 1. EXT. TOKO SEPATU HOUSE OF TOE - SIANG

Toko sepatu House of Toe terlihat dari kejauhan. di kaca depan terdapat tulisan besar "House of Toe" dengan simbol sepatu wanita dan pria.

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

## 2. INT. TOKO SEPATU HOUSE OF TOE - SIANG

Terdapat beberapa perempuan melihat sepatu Glitter. Tiga anak SMA mencoba sepatu itu bergantian. Suara mereka bersautan dan berisik mengagumi betapa cantiknya sepatu itu.

Anak SMA 1

Ih sepatunya bagus bingits

Anak SMA 2

Parah! Asli! kalo gue pake pasti semua cowo  
klepek-klepek

Anak SMA 3

(melihat price tag yang terdapat di bawah  
sepatu Glitter)

Iya bagus, tapi harganya mahal banget, emang lu  
pada punya duit buat beli??

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

## 3. INT. TOKO SEPATU HOUSE OF TOE - SIANG

Toko sepatu tampak lengang. Penjaga toko laki-laki merapikan sepatu-sepatu yang berada di

rak. sementara penjaga toko perempuan merapikan meja. mereka sempat bercanda dan bergosip sambil keluar toko dan menutup rolling door.

Penjaga Toko 1

(Menepuk Bahu Lawan Bicara)

Tahu gak sih olla ramlan, tadi tuh dese kesini nyobain sepatu gliter, kirain mau beli eh taunya liat doing, gengges deh ah.

Penjaga toko 2

Duuuh dasar deh olla ramlan CLBK

Penjaga Toko 1

Apa tuh mak CLBK??

Penjaga Toko 2

Cuman Liat Beli Kaga

Penjaga Toko 1

(tertawa)

Bida aja deh ah

toko gelap.

tiba-tiba lampu sorot menyala diatas sepatu Glitter. sepatu-sepatu lain mulai bergerak. mereka melihat sepatu Glitter. dengan lincah sepatu Glitter turun dari raknya.

terdengar jentik jari.

sepatu Glitter menari. beberapa sepatu mendekat dan berkeliling di sekitar sepatu Glitter. mereka ikut bergerak mengikuti irama. Sepatu pria mulai berdatangan ke arah sepatu gliter. Mereka mengajak gliter untuk menari bersama. Sepatu gliter menolak. Sepatu glier mengajak sepatu sneakers menari. Sneakers maju dan menari bersama gliter. di antara kerumunan sepatu yang menonton, sepatu Brukat memandangi sepatu Sneakers yang menari dengan sepatu gliter. sepatu Brukat berjalan mundur dan menjauh

Pesta semakin ramai, para sepatu pria tetap mencoba mengajak sepatu gliter berdansa. Sepatu sneakers mundur dan mempersilahkan sepatu lain untuk berdansa bersama gliter. sepatu Brukat terdiam di pojok toko. pelan-pelan digerakkan sepatu kanannya. lalu sepatu kirinya. dia ikut menari sesuai irama. tariannya semakin lincah dan cepat.

tiba-tiba sepatu Sneakers datang mendekat. sepatu Brukat berhenti menari.

sepatu Sneakers mendekat selangkah. sepatu Brukat mundur selangkah. sepatu Sneakers mendekat lagi selangkah. sepatu Brukat mundur lagi selangkah. sepatu Sneakers kembali mendekat. sepatu Brukat mundur dan tersudut.

sepatu Sneakers memandangi sepatu Brukat. dipandangi brukatnya yang berwarna putih bersih. pandangannya turun pada pita manis yang menghiasi ujung sepatu Brukat.

sepatu Sneakers menghentakkan kakinya. sepatu Brukat masih terdiam. sepatu Sneakers menyenggol sepatu brukat. mengajaknya berdansa.

sepatu Brukat perlahan mendekat. sepatu Sneakers mengajak sepatu Brukat berdansa.

sepatu Brukat mengikuti langkah sepatu Sneakers. diiringi irama lagu romantis, mereka pun berdansa.

sese kali sepatu Brukat menginjak sepatu Sneakers. tapi mereka tetap berdansa dan tertawa.

#### **4. INT. TOKO SEPATU HOUSE OF TOE - PAGI**

Sepatu-sepatu masih mengelilingi sepatu Glitter. sepatu Glitter menari berganti-ganti pasangan. tiba-tiba terdengar langkah sepatu mendekat.

sepatu-sepatu kembali ke rak masing-masing. sepatu Glitter kembali ke raknya. sepatu Brukat dan sepatu Sneakers saling bertatapan. Mereka berat untuk berpisah. Sepatu lain mulai berdatangan ke arah mereka. Suasana menjadi risuh. Akhirnya mereka pun berpisah dan kembali ke rak mereka yang bersebrangan.

penjaga toko laki-laki membuka rolling door. cahaya matahari memasuki toko. semua sepatu sudah berjejer rapi seperti sedia kala.

#### **5. INT. TOKO SEPATU HOUSE OF TOE - SIANG**

Toko ramai oleh pengunjung. pengunjung perempuan selalu mendatangi sepatu Glitter. mencoba dan melihatnya di kaca. namun mereka tidak pernah jadi membeli ketika melihat harganya.

sepatu Brukat memandangi sepatu Glitter yang selalu dipenuhi pengunjung. seorang pengunjung perempuan setengah baya, mendekati sepatu Brukat namun dia hanya melewati sepatu Brukat dan berjalan melihat sepatu Glitter.

sepatu Brukat sedih. sepatu Sneakers memandangi sepatu brukat dari raknya. mereka saling memandang.

Bayu, 25 tahun, mengenakan kemeja yang didouble dengan sweater coklat. rambutnya rapi tersisir. Dia memasuki toko bersama pacarnya Ellen, 22 tahun. Ellen memakai rok brukat dipadu dengan blouse manis berwarna hijau tosca.

Bayu melihat-lihat sepatu. matanya tertuju pada sepatu Sneakers. Bayu mengambil sepatu Sneakers dan mencobanya.

Ellen melihat-lihat dan matanya jatuh pada sepatu Brukat.

sepatu Brukat melihat sepatu Sneakers yang sedang dicoba oleh Bayu. sementara sepatu Sneakers melihat sepatu Brukat sedang dipegang Ellen.

Bayu menoleh ke arah Ellen yang sedang memegang sepatu brukat.

Tiba-tiba sekelompok anak sekolah mendatangi sepatu Glitter. Ellen menoleh dan mengikuti anak sekolah itu. Ellen meletakkan sepatu Brukat. sepatu Brukat memandang Ellen berjalan mendekati sepatu Glitter.

Ellen melihat anak SMA mencoba sepatu Glitter tapi tak lama mereka pergi. Ellen memegang sepatu Glitter dan mencobanya. Bayu menghampiri Ellen.

Bayu

Kamu suka sepatunya?

Ellen

(sambil melihat kakinya di kaca)

Ehh, enggak ah

Bayu

Kenapa? Bagus kok modelnya

Ellen

(melihat price tag dibawah sepatu gliter)

Eenggak ah, mahal banget

Bayu

(melihat price tag sepatu gliter)

Aku beliin yah

Ellen

Ihh apaan sih, eenggak ah, kamu jadi beli sepatunya?

Bayu

(menunjukkan kakinya memakai sepatu sneakers)

Bayu

Hmm bagus gak?

Ellen

Bagus kok. Cocok buat kamu.

Bayu

(tersenyum)

Yaudah, aku bayar dulu ya

sepatu Brukat melihat sepatu Sneakers yang dibawa Bayu. Bayu membawa tas belanja dan menggandeng Ellen. sepatu Brukat memandangi mereka berjalan keluar toko dan menjauh.

## 6. INT. TOKO SEPATU HOUSE OF TOE - SORE

sepatu Brukat memandangi rak sepatu Sneakers yang sekarang sudah kosong.

sepasang muda mudi memasuki toko. mereka membeli sepatu cewek dan cowok bersamaan. mereka terlihat bahagia. sepatu Brukat memandangi mereka dengan raut sedih.

perhatian sepatu Brukat teralih kepada sepatu Glitter.

penjaga toko laki-laki dan perempuan memegang sepatu Glitter. penjaga toko laki-laki melihat lebih dekat hak sepatu Glitter. penjaga perempuan bergantian melihat sepatu Glitter dan melihat haknya. penjaga perempuan menggeleng beberapa kali. penjaga toko laki-laki mengangguk. kemudian mereka kembali menaruh sepatu Glitter di mejanya.

sepatu brukat kembali melihat rak sepatu Sneakers yang kosong. tiba-tiba dia melihat Bayu dengan tergesa-gesa memasuki toko.

Bayu berjalan diantara sepatu Brukat dan sepatu Glitter. dia berjalan ke arah sepatu Brukat. tapi kemudian ke sepatu Glitter. Bayu mengambil sepatu Glitter. Sepatu brukat semakin sedih.

#### 7. EXT. ATAP KAMPUS - MALAM

Ellen memandangi langit. kemudian dia menoleh dan melihat Bayu datang. Bayu menyembunyikan kotak di balik badannya.

Ellen

Kemana aja sih? Lama amat, katanya ke toilet  
doing.

Bayu

Hehe maaf. Jalanan ke toiletnya macet.

Ellen tersenyum mendengar candaan Bayu. Bayu mengeluarkan kotak sepatu dan memberikannya pada Ellen.

Bayu

Buat kamu

Ellen

Duh aapn sih kamu, udah dibilang aku gak suka  
sepatu itu

Bayu

Yakin? Coba dibuka dulu

Ellen membuka kotak sepatu dan terkejut.  
ternyata yang di dalam kotak itu adalah sepatu  
Brukat.

Bayu

Kenapa?? Kaget ya?

#### **8. INT. TOKO SEPATU HOUSE OF TOE - SORE**

FLASHBACK - Bayu melihat Ellen mencoba sepatu  
Brukat. Ellen memandangi kaca dan berputar.  
Ellen tidak sadar Bayu sedang memandangnya.

#### **9. EXT. ATAP KAMPUS - MALAM**

Ellen hanya tersenyum. dia membuka sepatunya  
dan mencoba sepatu Brukat. sepatu Sneakers  
memandangi sepatu Brukat.

Bayu

(melihat sepatu merka berdua)

Nah, begini baru cocok

Ellen dan Bayu memainkan sepatu di kaki mereka.

**10. INT. TOKO SEPATU HOUSE OF TOE - MALAM**

penjaga toko laki-laki membereskan sepatu di rak. penjaga toko perempuan mengambil sepatu Glitter. Mereka melihat hak sepatu Glitter patah.

penjaga perempuan membawa sepatu Glitter dan menaruhnya di gudang. sepatu Glitter tergeletak di dusnya di dalam gudang yang gelap.

**11. EXT. ATAP KAMPUS - MALAM**

Bayu dan Ellen berdansa mengikuti irama. sepatu Brukat dan Sneakers berdansa mengikuti kaki mereka. terdengar tawa bahagia Ellen. mereka pun berdansa di bawah bintang-bintang.

FADE TO BLACK

### 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, B

#### 2. Psikografi : Urban, Pecinta film, Social Media Aktif, Modern, Animator, dan 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

Menentukan *Time Table* dan Anggaran sangatlah penting, agar proses produksi berjalan sebagaimana yang sudah direncanakan.

#### a. Time Table

*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)

TIME TABLE TOE TO YOUR HEART							
JULI - AGUSTUS 2014							
JULI							
MINGGU	SENIN	SELASA	RABU	KAMIS	JUMAT	SABTU	
	14	15	16	17	18	19	
	RISER	RISER	RISER	RISER	RISER	SURVEY LOKASI SHOOTING + FOLLOW UP (SURAT)	
20	21	22	23	24	25	26	
SURVEY LOKASI SHOOTING + FOLLOW UP (SURAT)	RISER	RISER	RISER	RISER	RISER	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							

## b. Anggaran

Anggaran dalam film pendek “Toe to Your Heart” yaitu :

ITEM MASTER		DESCRIPTION		DETAIL				TOTAL BUDGET		
		QTY	UOM	EPS / DAY		RATE				
<b>Pra Produksi</b>		<b>I SET &amp; PROPERTY</b>						<b>TOTAL</b>	<b>Rp</b>	<b>781,500</b>
		1	buah			Rp	400,000	Rp	400,000	
		1	buah			Rp	195,000	Rp	195,000	
		3	set			Rp	44,000	Rp	44,000	
		2	set			Rp	92,000	Rp	92,000	
		1	buah			Rp	30,500	Rp	30,500	
		1	buah			Rp	20,000	Rp	20,000	
		1	buah			Rp	50,000	Rp	50,000	
		2	buah			Rp	149,000	Rp	149,000	
		1	buah			Rp	85,000	Rp	85,000	
<b>Produksi</b>		<b>III MEALS &amp; REFRESHMENT</b>						<b>TOTAL</b>	<b>Rp</b>	<b>Rp915,000</b>
		10	Org	3	Day	Rp	12,000	Rp	360,000	
		10	Org	3	Day	Rp	15,000	Rp	450,000	
		10	Org	3	Day	Rp	3,500	Rp	105,000	
		<b>IV LOCATION PERMIT</b>						<b>TOTAL</b>	<b>Rp</b>	<b>700,000</b>
		1	Venue	2	Day	Rp	400,000	Rp	400,000	
						Rp	300,000	Rp	300,000	
<b>Pasca Produksi</b>		<b>V TAPE - CASSETES</b>						<b>TOTAL</b>	<b>Rp</b>	<b>10,000</b>
		2	kaset	1	Time	Rp	5,000	Rp	10,000	
		<b>VI SUPPORTING EXPENSES</b>						<b>TOTAL</b>		<b>21,000</b>
		1	Set			Rp	17,000	Rp	17,000	
		1	buah			Rp	4,000	Rp	4,000	
		<b>VII EDITING</b>						<b>Total</b>		<b>400,000</b>
						Rp	400,000	Rp	400,000	
<b>TOTAL PROJECT COST</b>								<b>Rp</b>	<b>2,827,500</b>	

## BAB IV

### ANALISIS PROSES

#### 4.1 Tahapan Produksi

Dalam memproduksi Film pendek berjudul Toe to Your Heart terdapat tahapan-tahapan seperti berikut:

##### 4.1.1 Pra Produksi

Pra produksi adalah salah satu tahap dalam proses pembuatan film. Pada tahap ini dilakukan sejumlah persiapan pembuatan film, diantaranya meliputi penulisan naskah skenario, menentukan jadwal pengambilan gambar, mencari lokasi, menyusun anggaran biaya, mencari/mengaudisi calon pemeran, mengurus perizinan, menentukan staf dan kru produksi, mengurus penyewaan peralatan produksi film, dan juga persiapan produksi, pasca-produksi serta persiapan-persiapan lainnya.

Sebagai penulis skenario saya berperan aktif dalam Pra Produksi, terutama dalam proses pencarian ide, dalam proses ini setiap ide yang masuk dari setiap individu langsung di tampung dan didiskusikan untuk menentukan cerita dan film seperti apa yang akan dibuat. Ide yang sudah ditentukan akan diolah menjadi sebuah cerita dengan sinopsis oleh penulis naskah, setelah disetujui sutradara dan produser, sinopsis akan dikembangkan menjadi sebuah naskah dan siap untuk diubah kedalam *visual*.

Pada tahap ini ada beberapa kali perubahan konsep dan ide cerita. Awalnya konsep film yang akan dibuat adalah film pendek dengan tayangan *full stop motion*. Manusia akan dianimasikan dengan benda-benda yang membuat benda-benda mati tersebut seolah bergerak. Namun, setelah mendapat referensi, disimpulkan bahwa konsep itu kurang menarik dan dikhawatirkan akan mempersulit proses pengembangan ide cerita. Akhirnya diputuskan bahwa konsep yang akan digunakan adalah penggabungan karakter manusia yang bergerak dengan bebas tanpa sentuhan stop motion dengan benda-benda mati yang digerakkan dengan teknik *stop motion*.

Benda yang akan dianimasikan adalah sepatu. Sepatu pada film ini berperan sebagai pemeran utama yang memiliki perasaan. Alasan memilih sepatu sebagai karakter dalam film ini karena jenis-jenis sepatu dianggap dapat mewakili karakter pemakainya. Karena itu sepatu disini juga sebagai penghubung dan memperkuat antara karakter manusia dengan jenis sepatu yang dipakainya.

Setelah ide ditemukan, saya mulai menentukan karakter yang tepat untuk pemain guna menguatkan sebuah cerita dalam film. Selanjutnya membuat *Treatment* yang akan memudahkan dalam pembuatan naskah. Karena adanya perubahan konsep cerita sehingga dilakukannya perubahan *treatment* dan juga naskah. Setelah *treatment* dikembangkan menjadi sebuah naskah, penulis mulai membuat *visual* adegan per adegan untuk memudahkan proses syuting yaitu dengan membuat *storyboard* yang juga memudahkan sutradara, *talent* dan *editor*.

Dikarenakan jumlah tim yang sedikit membuat saya sebagai penulis skenario juga membantu dalam pencarian *talent*, dimana *talent* yang dipilih adalah *talent* yang sesuai dengan standar dalam cerita dan naskah. Untuk karakter manusia, *talent* dipilih berdasarkan kecocokan fisik dan keserasian karena pemeran utama manusia adalah sepasang kekasih. Selain mencari *talent* saya juga turut menentukan lokasi. Pada naskah awal, lokasi yang dibutuhkan adalah toko sepatu, studio, kampus, perpustakaan, dan stasiun. Namun karena adanya kendala perijinan, lokasi stasiun diganti dengan terminal. Selama proses ini juga dicari lokasi yang memadai untuk pembuatan studio mini yang akan digunakan untuk pengambilan adegan surealis dimana sepatu-sepatu dapat bergerak dan menari.

Lalu saya juga turut dalam merancang panggung untuk adegan *stop motion*. Pada proses ini dibutuhkan 6 hari pembuatan karena terjadi beberapa perubahan konsep. Perubahan konsep terjadi karena tim mencoba beberapa konsep dan mencari konsep studio yang paling cocok dan sesuai untuk kebutuhan film ini. Konsep awal yang dipilih adalah penggunaan *green screen* untuk *background* panggung. Karena nantinya *background* akan diedit dan dibuat sepatu-sepatu tersebut berdansa di dunia imajiner. Namun, setelah melakukan percobaan, konsep dengan menggunakan *green screen* gagal. Hal ini karena sepatu glitter, yang merupakan tokoh antagonis, tidak bisa diambil dengan *green screen*. Saat dicoba pada proses *editing*, di beberapa bagian sepatu tampak hilang karena warna hijau memantul pada permukaan sepatu. Karena itu dilakukan perubahan konsep.

Konsep yang akhirnya dipilih adalah konsep panggung teater klasik. Konsep ini dipilih karena sesuai dengan naskah dan tidak rumit dalam membuatnya. *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 1 buah yang diletakkan di bagian atas panggung.

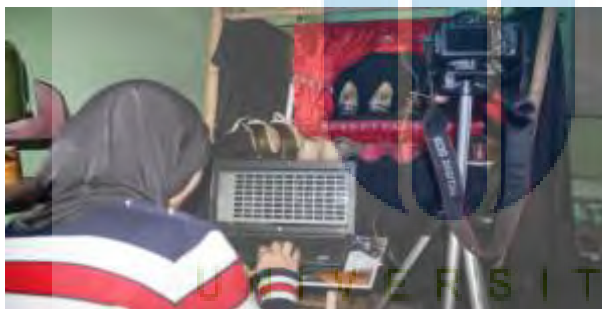
#### 4.1.2 Produksi

Setelah proses Pra Produksi, selanjutnya adalah proses produksi yaitu pengambilan gambar atas syuting sesuai dengan naskah. Proses syuting dibagi menjadi dua tahap yaitu proses adegan nyata yang melibatkan karakter manusia dan sepatu dengan setting tempat asli serta proses syuting adegan surealis yang melibatkan karakter sepatu.

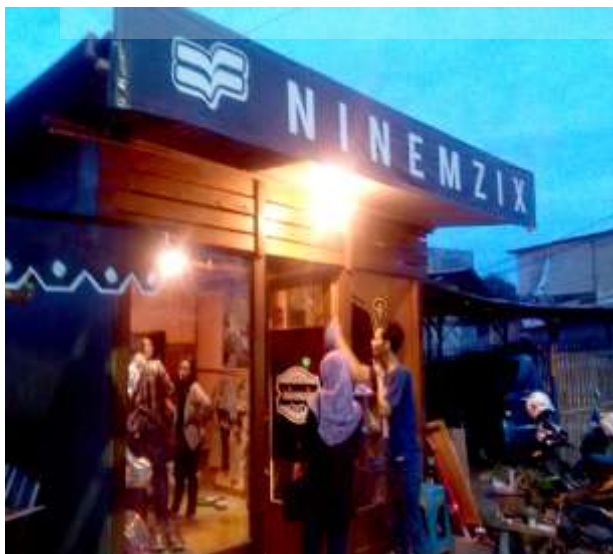
Sebagai penulis naskah saya lebih banyak berperan dalam pra produksi, namun dalam proses produksi saya juga tetap harus memastikan bahwa setiap adegan sesuai dengan naskah yang telah dibuat. Saya tetap harus melakukan koordinasi yang baik baik dengan sutradara dan talent. Untuk itu saya juga turut membantu sutradara untuk menggerakkan sepatu dalam pengambilan gambar *stop motion* serta melakukan diskusi dengan *talent* agar adegan yang dilakukan sesuai dengan naskah yang sudah dibuat.

Dokumentasi selama syuting yaitu :

1. Pengambilan gambar *stop motion*



## 2. Pengambilan gambar di Terminal & Toko



## 4.2 Lembar Kerja Produksi Penulis Skenario

### 4.2.1 Konsep penulisan naskah

Sebelum membuat cerita film, penulis skenario harus menentukan tujuan pembuatan film. Hanya sebagai hiburan, mengangkat fenomena, pembelajaran/pendidikan, dokumenter, atautah menyampaikan pesan moral tertentu. Hal ini sangat perlu agar pembuatan film lebih terfokus, terarah dan sesuai. Jika tujuan telah ditentukan maka semua detail cerita dan pembuatan film akan terlihat dan lebih mudah. Jika perlu diadakan observasi dan pengumpulan data dan faktanya. Bisa dengan membaca buku, artikel atau bertanya langsung kepada sumbernya.

Sampai tahap produksi masih terdapat perubahan konsep cerita, perubahan konsep dilakukan untuk menambah konflik dalam film serta membuat akhir cerita yang tidak mudah ditebak. Pada saat konsep berubah membuat ide dan tema cerita juga berubah, diantaranya yaitu :

#### 1. Ide Pokok

Ide pokok adalah pernyataan yang berisikan bahan perenungan yang ingin disampaikan oleh pembuat film kepada penontonnya. Ide pokok dirumuskan dalam satu kalimat yang jernih pengertiannya. Ide pokok dalam film pendek “Toe to Your Heart” sebelumnya adalah Kesederhanaan yang mampu mengalahkan kemewahan. Namun, setelah direvisi berubah menjadi : Keberanian menjadi diri sendiri sehingga dapat mengantarkan kita kepada hal-hal baru.

## 2. Tema

Tema harus mewujudkan ide pokok yang ingin disampaikan. Dalam satu kalimat, tema menjelaskan film dan tokoh yang ada didalamnya.

Tema dalam film pendek “Toe to Your Heart” sebelumnya yaitu : Kesederhanaan. Setelah direvisi yaitu : Menjadi diri sendiri.

## 3. Basic Story

*Basic story* merupakan akar dari struktur cerita. *Basic story* membentuk tulang punggung yang menyatu dan terintegrasi, *basic story* mengandung *beginning-middle-end* dan menunjukkan konflik serta motivasi para tokoh.

Basic story dalam film pendek “Toe to Your Heart” draft 5 adalah :

Disro Ninemzix adalah salah satu toko sepatu di kota, dtoko tersebut menjual sepatu cantik nan mewah bertabur gliter dengan tinggi 7cm yang menjadi rebutan setiap pengunjung yang datang, terdapat juga sepatu boots model terbaru yang juga menjadi idaman para pria. Namun, berbanding terbalik dengan sepatu brukat yang tidak pernah dilirik oleh setiap pengunjung. pada suatu malam, sepatu gliter menunjukkan kehebatannya dalam bernanyi yang diiringi oleh oleh sepatu boots, terlihat beberapa kali sepatu gliter menggoda sepatu boots. Namun, perhatian sepatu boots teralihkan kepada sepatu brukat yang sedang menonton mereka bernanyi. Saat gliter berhenti menyanyi, sepatu lain pergi meninggalkan panggung. Tidak lama kemudian, sepatu brukat naik keatas panggung dan membuka tirai panggung, sepatu brukat mulai bernanyi sendiri, terlihat sepatu boots

menghapirinya lalu bernyanyi bersama. Mereka terus bernyanyi dan menari sampai pagi hari menjelang, penjaga toko bersiap untuk membuka toko, sepatu brukat dan sneakers harus berpisah dan kembali ke rak mereka masing-masing. Toko sangat ramai akan penunjang, terlihat bayu membeli sepatu boots sedangkan ellen kekasih bayu sedang mencoba sepatu gliter. Pada akhirnya mereka keluar toko dengan membawa sepatu boots. Sepatu brukat sangat sedih karena boots telah terjual. Terlihat bayu kembali ke toko dan mengambil sepatu gliter. Disuatu malam bayu akan mengantar ellen pergi ke yogyakarta untuk mengambil beasiswa kuliahnya, bayu memberikan hadiah ke ellen sepasang sepatu yang ternyata adalah sepatu brukat dan meminta ellen untuk tidak meninggalkannya. Pada akhirnya sepatu brukat dan boots bersama kembali sedangkan sepatu gliter harus disimpan di gudang karena haknya patah.

#### 4. Sinopsis

Sinopsis cerita dari sebuah film, bukanlah sekedar ringkasan cerita. Melainkan sebuah ikhtisar dari cerita yang memuat semua data dan informasi yang diperlukan oleh cerita tersebut.

Sinopsis dalam film pendek “Toe to Your Heart” adalah :

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 boots yang jatuh cinta pada sepatu brukat di sebuah toko sepatu “House of Toe”. Keduanya terpisah karena Bayu membeli sepatu boots.

Namun, akhirnya Bayu membeli sepatu brukat untuk kekasihnya yang membuat sepatu boots dan sepatu brukat bersama-sama kembali.

## 5. Treatment

Sinopsis adalah penceritaan secara literature, sedangkan skenario adalah penuturan secara filmis. Untuk penuturan secara filmis, perlu penataan secara khusus baik susunan peristiwa-peristiwa maupun cara penyampaian informasinya. Maka itu, sebelum isi yang termuat pada sinopsis yang dipindahkan menjadi skenario, haruslah dibuat sketsa-nya terlebih dahulu. Sketsa tersebut adalah treatment.

Treatment dalam film pendek “Toe to Your Heart” draft 5 adalah :

### **1. EXT. DISTRO NINEMZIX - SIANG**

Distro Ninemzix memiliki sepatu wanita cantik, tinggi 12 cm. Beberapa perempuan berhenti sejenak melihat sepatu itu. lalu kembali berjalan.

### **2. INT. DISTRO NINEMZIX - MALAM**

Penjaga toko laki-laki merapikan sepatu-sepatu yang berada di rak dan merapikan meja. Penjaga Toko keluar dan menutup rolling door.

toko gelap.

Semua sepatu berkumpul di panggung untuk melihat sepatu gliter bernyanyi yang diiringi permainan

gitar oleh sepatu boots. Sepatu gliter mencoba menggoda sepatu boots namun sepatu boots tidak memperdulikannya. Sepatu gliter selesai bernyanyi. Sepatu boots pergi meninggalkannya, begitu juga dengan sepatu lainnya yang mulai pergi meninggalkan panggung. Sepatu gliter pergi dan tirai panggung tertutup.

sepatu brukat naik ke atas panggung dan membuka tirai. Dia mulai bernyanyi. Sepatu boots mendengar brukat bernyanyi. Sepatu boot menghampiri sepatu brukat.

sepatu boots menghentakkan kakinya. sepatu Brukat terdiam. sepatu Boots mengajak brukat menyanyi. sepatu Brukat mendekat. Sepatu boots mulai memetik gitar. sepatu Brukat bernyanyi. Mereka bernyanyi bersama.mereka selesai bernyanyi tirai tertutup.

### **3. INT. DISTRO NINEMZIX - PAGI**

sepatu brukat dan boots saling memandang. terdengar langkah sepatu. sepatu Brukat dan sepatu Boots berpisah.

penjaga toko laki-laki membuka rolling door. cahaya matahari memasuki toko. semua sepatu sudah berjejer rapi seperti sedia kala.

### **4. INT. DISTRO NINEMZIX - SIANG**

Bayu melihat-lihat sepatu. Bayu mengambil sepatu Boots. Ellen melihat-lihat sepatu Brukat. sepatu Brukat melihat sepatu Boots. sepatu Boots melihat sepatu Brukat. Bayu menoleh ke arah Ellen yang sedang memegang sepatu brukat.

dua remaja mendatangi sepatu Glitter. Ellen meletakkan sepatu Brukat. sepatu Brukat memandangi Ellen berjalan mendekati sepatu Glitter. Lalu Ellen memegang sepatu Glitter dan mencobanya.

Bayu membeli sepatu boots lalu pergi meninggalkan toko. sepatu Brukat memandangi mereka berjalan keluar toko.

#### **5. INT. DISTRO NINEMZIX - SORE**

sepatu brukat kembali melihat rak sepatu Boots yang kosong. Sepatu brukat memandangi sepatu gliter. Penjaga toko mengisi rak sepatu boots dengan sepatu lain.

#### **6. EXT. TERMINAL - MALAM**

Bayu dan Ellen berada di terminal. Ellen membawa koper. Bayu memakai sepatu boots yang baru dibelinya. Bayu pergi meninggalkan ellen di terminal. Ellen terdiam.

#### **7. EXT. TOWER KAMPUS - SIANG**

FLASHBACK - Bayu mengganggu ellen yang sedang belajar

**8. INT. LIFT KAMPUS - SIANG**

FLASHBACK - Ellen memasuki lift bersama bayu. Bayu keluar saat pintu hamper tertutup. Ellen keluar lift bayu ada di depan ellen dengan membawa coklat.

**9. EXT. PARKKIRAN KAMPUS - SIANG**

FLASHBACK - Ellen memberitahu bayu surat penerimaan beasiswa. Bayu sedih

**10. INT. DISTRO NINEMZIX - MALAM**

Penjaga toko menutup toko. Bayu mengenakan sepatu boots muncul. Bayu menghampiri sepatu gliter.

**11. INT. TERMINAL - MALAM**

Bayu tiba di terminal. Ellen tidak ada di terminal.

Ellen datang dan menghampiri bayu. Bayu menatap ellen.

Bayu menghentikan ellen untuk pergi. Bayu memberikan sepatu brukat untuk ellen. Bayu melamar ellen. Ellen menerima. Mereka pergi meninggalkan stasiun.

## 12. INT. DISTRO NINEMZIX - MALAM

Penjaga toko melihat sepatu gliter. Hak sepatu gliter patah.

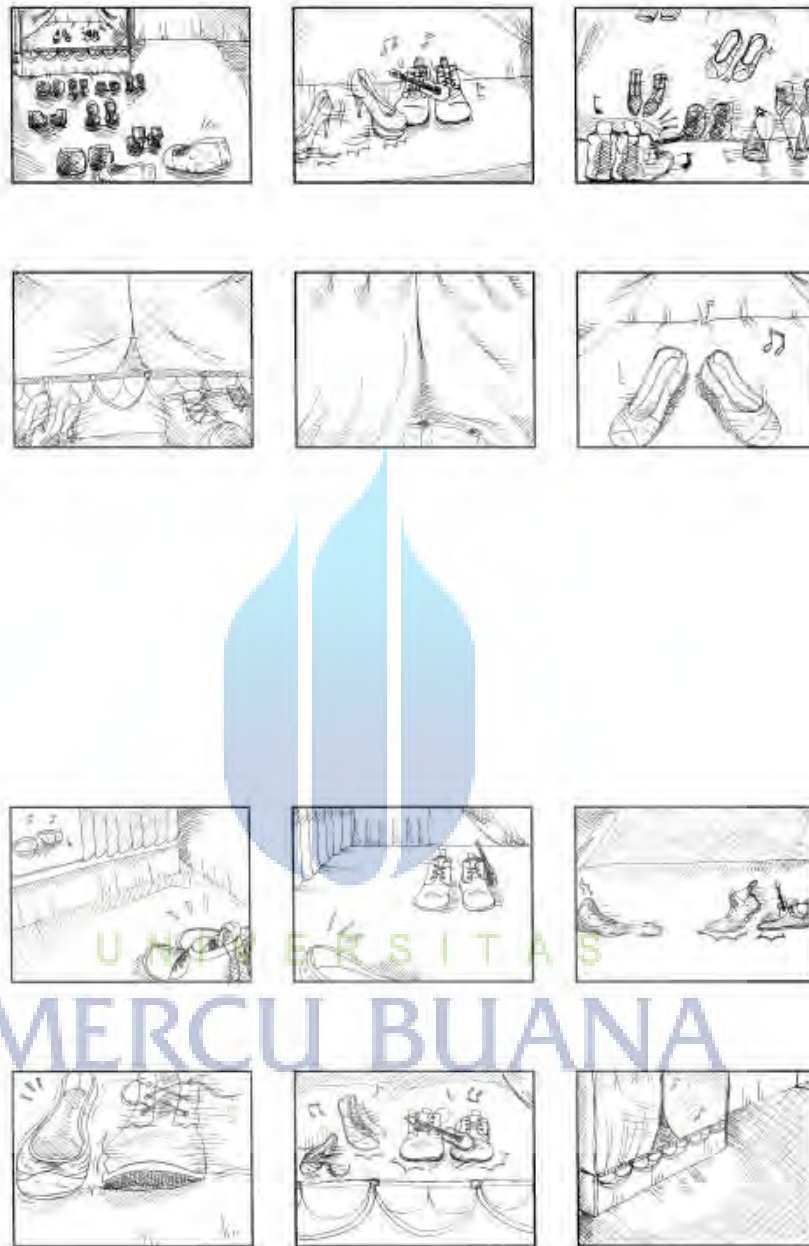
Sepatu gliter disimpan didalam gudang.

FADE TO BLACK

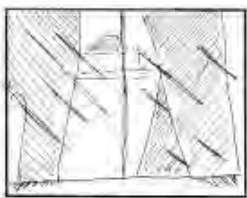
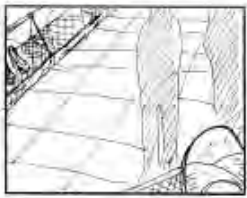
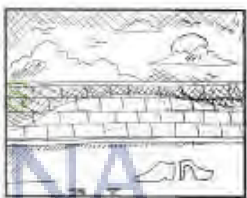
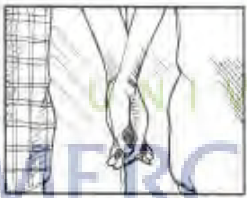
## 6. Storyboard

Dengan adanya *storyboard* kita dapat menyampaikan ide cerita kita kepada orang lain dengan lebih mudah, karena kita dapat menggiring khayalan seseorang mengikuti gambar-gambar yang tersaji, sehingga menghasilkan persepsi yang sama pada ide cerita kita. *Storyboard* juga memudahkan para pemain dan kru dalam mengerjakan tugas mereka masing-masing dengan cepat dan tepat. *Storyboard* dalam film pendek “Toe to Your Heart” adalah :







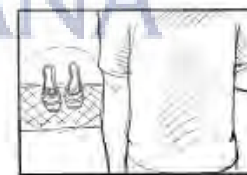


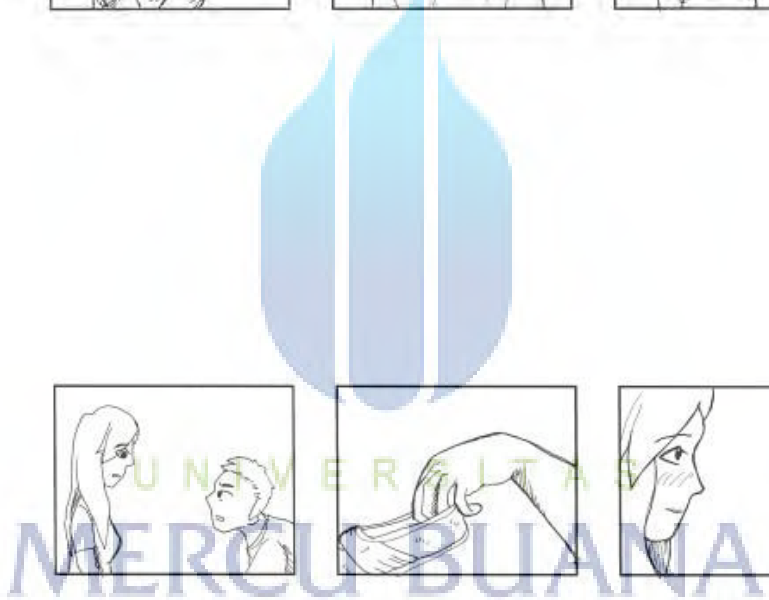
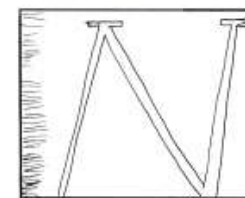
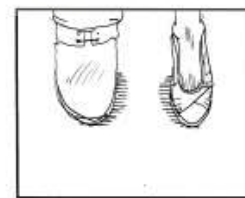
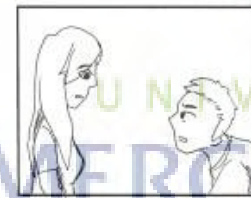


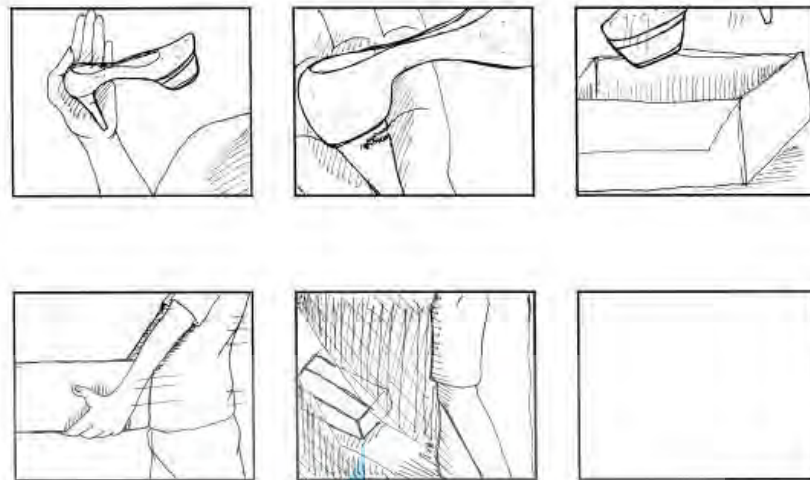
MERCU BUANA



MERCU BUANA







#### 4.2.2 Term of Reference (TOR)

Term of Reference (TOR) atau kerangka acuan kegiatan merupakan gambaran umum dan penjelasan mengenai kegiatan yang akan dilaksanakan sesuai dengan tugas dan fungsi kementerian Negara/Lembaga. Kegunaan TOR adalah untuk menjamin efisiensi, efektifitas, kelancaran dan keseragaman tata urutan dan materi kegiatan serta menentukan tema, merumuskan masalah kemudian mencari jawaban atas permasalahan melalui kegiatan yang dilaksanakan.

Isi TOR sendiri dapat diuraikan sebagai berikut:

- a. What

Uraian mengenai apa keluaran/output yang akan dicapai dari kegiatan yang dilaksanakan. Dalam hal ini jika dikaitkan dengan tugas akhir maka yang akan dicapai dari kegiatan ini adalah menghasilkan sebuah karya film pendek dengan teknik *stop motion*.

b. Why

Uraian mengenai mengapa kegiatan tersebut perlu dilaksanakan dalam hubungan dengan tugas pokok dan fungsi dan atau sasaran program yang hendak dicapai. Dalam hal ini tujuan yang ingin dicapai adalah dapat memberikan inspirasi bagi penikmat film pendek dan memberikan pengetahuan tambahan tentang film *stop motion*.

c. Who

Uraian mengenai satker/personal/tim/panitia yang bertanggung jawab melaksanakan dalam pencapaian keluar/output dan siapa yang menerima manfaat dari kegiatan tersebut. Jika dikaitkan dengan karya yang dibuat maka yang bertanggung jawab dalam pencapaian ini adalah sebuah tim yang terdiri dari produser, sutradara dan penulis naskah. Dan diharapkan dapat bermanfaat bagi mereka yang menonton film pendek ini.

d. When

Kapan kegiatan dimulai dan selesai, berapa lama (How Long) waktu yang dibutuhkan untuk menyelesaikannya. Kegiatan pembuatan film ini di rencanakan akan selesai dalam jangka waktu 2 bulan yaitu mulai Juli – Agustus, tetapi

dalam kenyataannya banyak terjadi halangan dan membuat jadwal yang sudah direncanakan mundur hingga 2 bulan. Memulai kembali bulan September – desember.

e. Where

Dimana/Lokasi kegiatan tersebut dilaksanakan. Lokasi pengambilan gambar untuk film pendek ini dilakukan di beberapa tempat, seperti kampus Universitas Mercu Buana, Distro Ninemzix, Terminal Poris Plawad Tangerang, Masjid Al-Adzhom Tangerang, Lapangan Ahmad Yani Tangerang.

f. How

Uraian mengenai bagaimana kegiatan tersebut dilaksanakan. Kegiatan ini dapat dilaksanakan tentunya dengan perencanaan yang matang dan dengan membuat shooting scheduling, sehingga semua dapat terlaksana sesuai jadwal yang dibuat.

g. How Much

Uraian mengenai berapa perkiraan biaya yang dibutuhkan dalam kegiatan. Biaya yang dibutuhkan dalam pembuatan film ini diestimasikan sebanyak Rp 3.000.000,- semua dengan estimasi yang jelas dan rinci.

### 4.2.3 Revisi Naskah/Skenario

Proses diskusi dan pengembangan cerita masih bergulir hingga mendekati detik-detik pengambilan gambar, namun kami tetap berkonservatif, arena diskusi tidak mengulik premis cerita. Proses pengembangan ini bermaksud sebagai upaya menuju kesempurnaan dan mengembangkan diri dalam *self sensor*, yang artinya perubahan-perubahan terjadi karena adanya keganjilan, atau adanya penambahan skema cerita yang menambah nuansa dari film pendek ini hingga muncul kebijakan-kebijakan saya sebagai penulis skenario untuk mengembangkan cerita ke arah yang lebih sempurna. Pengembangan cerita yang dimaksud mencakup alur, adegan, karakter, dan dialog. Untuk itu kami melakukan pematangan naskah hingga mencapai *draft 5* hingga akhirnya kegiatan pengambilan gambar dimulai. Adapun perubahan naskah sebagaimana terlampir.

UNIVERSITAS  
MERCU BUANA  
Toe to Your Heart  
By

Ella Ayu Astari

Draft 5

Trilogy Pictures

### **1. EXT. DISTRO NINEMZIX - SIANG**

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

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.

### **2. INT. DISTRO NINEMZIX - MALAM**

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

kejauhan mendekati panggung untuk melihat aksi Alex dan Angel.

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. 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.

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.

Alex menghentakkan kakinya. Nicky masih terdiam. Alex menyenggol Nicky. mengajaknya bernyanyi. 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.

### **3. INT. DISTRO NINEMZIX - PAGI**

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.

#### **4. INT. DISTRO NINEMZIX - SIANG**

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

Bayu, 25 tahun, mengenakan kaos putih yang didouble dengan kemeja kotak-kotak coklat. rambutnya rapi tersisir. Dia memasuki toko bersama pacarnya Ellen, 22 tahun. Ellen memakai mini dress brukat warna hitam.

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

UNIVERSITAS

MERCU BUANA

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

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

Nicky melihat Alex yang sedang dicoba oleh Bayu. sementara Alex melihat Nicky sedang dipegang Ellen.

Bayu menoleh ke arah Ellen yang sedang memegang Nicky.

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.

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

Bayu

Berapa bro??

Penjaga Toko

350 bro

Penjaga Toko

Makasih, datang kembali

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.

## **5. INT. DISTRO NINEMZIX - SORE**

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.

## 6. INT. TERMINAL - MALAM

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

Ellen

Aku seneng deh akhirnya dapetin beasiswa ini

UNIVERSITAS  
MERCU BUANA  
(tersenyum)

Bayu

Ellen

Kamu gk mau yah aku pergi?

Bayu

Menurut kamu? Jakarta-Yogya itu gk deket loh

Ellen & bayu

(Terdiam sesaat)

Bayu

(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?

UNIVERSITAS

MERCU BUANA

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



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

**7. EXT. TOWER KAMPUS - SIANG**

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

**8. INT. LIFT KAMPUS - SIANG**

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.

**9. EXT. PARKIRAN KAMPUS - SIANG**

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.

**10. INT. DISTRO NINEMZIX - MALAM**

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.

#### **11. INT. TERMINAL - MALAM**

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

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

Beasiswaanya?

Ellen

(menahan senyum)

Bayu

Aku gk bisa LDR-an sama kamu

Ellen

(tersenyum)

Maksud kamu?

UNIVERSITAS  
MERCU BUANA

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.

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

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

## 12. INT. DISTRO NINEMZIX - MALAM

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.

FADE TO BLACK



### 4.2.4 Naskah Voice Over

Voice Over adalah suara atau audio seseorang yang telah melalui proses rekaman/recording audio untuk kebutuhan tertentu. Naskah VO dalam film pendek “Toe to Your Heart” draft 5 adalah sebagaimana terlampir.

#### INT. TERMINAL - MALAM

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

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

UNIVERSITAS  
MERCU BUANA

### 4.3 Kendala dan Pemecahan

Dalam sebuah proses produksi yang diperuntukan untuk syarat kelulusan sebagai sarjana ini memiliki berbagai kendala, namun hal tersebut mutlak bagi kami dijadikan sebagai proses pembelajaran. Kendala yang dialami antara lain :

1. Pada saat mencari *talent* yang sesuai dengan karakter ditemukan, kendala yang kami alami adalah penyuaian jadwal syuting dengan jadwal talent, dikarenakan jadwal *talent* sangatlah padat membuat kami harus menunggu hingga jadwal mereka kosong, dan memaksimalkan waktu dengan syuting dua kali pertemuan bersama *talent*.
2. Pada saat mencari Toko untuk syuting, yang awalnya menggunakan “Shoe etc” di kemang namun pihak toko tidak memberikan konfirmasi apakah tokonya bisa dipinjam atau tidak, alhasil kami mencari toko lain, pencarian toko cukup panjang karena sulit untuk menemukan toko yang sesuai dengan cerita yang sudah dibuat, hingga akhirnya bertemu dengan “Distro Ninemzix” yang sedang tutup untuk beberapa bulan sehingga bisa digunakan kapanpun.
3. Dengan jumlah tim inti produksi yang sedikit yakni 3 orang, memaksa kami harus menggandakan lingkup kerja dari hal kecil hingga yang besar. Ketentuan ini mungkin atas dasar pertimbangan liputan *feature* atau *documentary* yang efektif dilakukan oleh tim minimalis. Namun, kami memproduksi Film Pendek ber-genre drama yang membutuhkan lebih banyak

orang dalam sebuah tim. Pemecahannya adalah kami meminta bantuan teman kami untuk menjadi cameramen dan membuat *storyboard*.

4. Jadwal syuting kami mundur dari yang sudah dijadwalkan dikarenakan masing-masing personal dalam tim memiliki kesibukan masing-masing, sehingga membuat kami untuk menyamakan jadwal bahkan hingga cuti dari kerjaan untuk menyelesaikan produksi.
5. Kurangnya pengetahuan kami dalam penggunaan green screen untuk aplikasi *stop motion*, sehingga membuat kami melakukan syuting ulang tanpa menggunakan *green screen* dan mengubah konsep cerita.



## BAB V

### KESIMPULAN

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan uraian yang telah dijelaskan dalam skripsi ini menyangkut tentang pembuatan film pendek “Toe To Your Heart” penulis menemukan masih banyak ketidaksempurnaan dalam skenario “Toe To Your Heart. Dibawah ini adalah kesimpulan-kesimpulan yang dapat penulis rangkum.

Cerita dengan penggunaan banyak karakter yang artinya melibatkan banyak plot tidaklah cocok untuk diaplikasikan pada film pendek yang hanya berdurasi 15 menit. Ide cerita yang awalnya sederhana berubah menjadi kompleks ketika penulis melibatkan lima karakter dalam satu cerita.

Pada sebuah buku yang penulis baca secara singkat mengatakan bahwa untuk cerita dengan format film pendek lebih baik untuk fokus hanya kepada satu karakter. Dalam hal ini mengartikan bahwa film pendek menuntut penyederhaan cerita. Setelah penulis menyelesaikan skripsi ini, teori itu memang benar.

Dibutuhkan kerja sama tim dan komunikasi yang baik dalam memproduksi sebuah film. Hal ini penting untuk menjaga kelancaran proses produksi. Penulis harus melakukan *development* bersama produser dan sutradara. membuat relasi yang baik dengan mereka. Pastikan bahwa dalam satu tim memiliki visi yang sama yang merupakan dasar yang harus dibangun sejak awal.

Dalam penulisan skenario “Toe to Your Heart” penulis menyadari masih jauh dari sempurna. Penulis harus banyak melakukan *research*, membaca buku

dan menonton film. Pengalaman-pengalaman dengan dunia luar membuat imajinasi dan pengetahuan bertambah.

Pepatah mengatakan bahwa pelajaran terbaik adalah belajar dari pengalaman orang lain. Skenario yang sempurna akan menjadi sumber inspirasi yang tepat untuk para penulis baru. Namun, skenario yang memiliki banyak kekurangan-kekurangan diharapkan dapat menjadi pembelajaran yang sempurna bagi kita semua.

## 5.2 Saran

Berdasarkan pengalaman penulis dalam menulis skenario film pendek “Toe to Your Heart” penulis merasa perlu untuk membagi saran kepada teman-teman yang ingin membuat scenario film pendek.

1. Pilihlah cerita yang sederhana. Dari cerita yang sederhana, buatlah skenarionya dengan luar biasa.
2. Hubungan segitiga antara penulis, produser dan sutradara harus terus dijaga. Kembangkan cerita bersama-sama. Pastikan ketiga orang ini memiliki visi yang sama.
3. 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.

4. Konsep adalah hal terpenting dalam memproduksi film *stop motion*.  
Disarankan sebelum memproduksi sebuah karya *stop motion*,  
perbanyaklah melakukan riset.
5. Perencanaan adegan yang lebih matang akan membuat proses syuting  
tidak memakan waktu yang lama.



## DAFTAR PUSTAKA

- Aryani, Rani. *Pembangunan Karakter dan Penerapan Ensemble Characters dalam Skenario Film Pendek "Sumpit"*. Skripsi S1 Universitas Multimedia Nusantara Tangerang, 2013.
- Balazs, B. *Theory of the Film : Character and Growth of a New Art*. NY : Dover, 1970
- Dika, Raditya. *Rahasia Menulis Kreatif*. Jakarta. 2013
- Eraldys. *Studi Perancangan Penulis Skenario Dalam Produksi Film Pendek "Freshest"*, skripsi S1 Universitas Mercu Buana Jakarta, 2013.
- 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.
- Misbach. *Teknik Menulis Skenario Film Cerita*. Jakarta : FFTV Institut Kesenian Jakarta. 2010
- Nurudin, M.si. *Pengantar Komunikasi Massa*. Rajawali Press, 2007.
- Rahmat, Jalaluddin. *Psikologi Komunikasi*. Remaja Rosdakarya : Bandung, 2007.
- Yuliarti, Nurheti. *Menjadi Penulis Profesional*. Yogyakarta, 2008.
- R.Masri Sareb Putra. *101 Hari Menulis & Menerbitkan Novel*. Jakarta. 2008
- DigiMediaSisma. *Trik Instan bikin Cerita Remaja*. Jakarta. 2006

## **WEBSITE**

<http://vimeo.com/9173975> Story About Stop Motion Video diakses pada 15 Maret 2014 pukul 16.00 WIB.

<http://ayonana.tumblr.com/post/390644418/definisi-film> diakses pada 15 Maret 2014 pukul 16.00 WIB

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

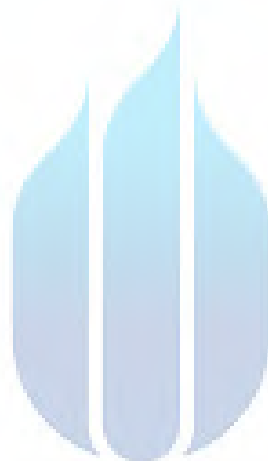
<http://sinaukomunikasi.wordpress.com/2013/09/11/sekilas-tentang-film/> diakses pada 20 April 2014 pukul 24.00 WIB.

<http://neozonk.wordpress.com/2012/09/17/film-sebagai-media-pembelajaran/> diakses pada 20 April 2014 pukul 24.00 WIB.

<http://mision.blogspot.com/2012/09/pa-produksiproduksipascaproduksi.html> diakses pada 27 April 2014 pukul 01.00 WIB.

<http://www.merdeka.com/gaya/tipe-kepribadian-berdasarkan-model-sepatu.html> diakses pada 9 September 2014 pukul 17.00 WIB.

<http://www.tempo.co/read/news/2012/06/14/095410589/Menebak-Kepribadian-dari-Sepatu> diakses pada 9 September 2014 pukul 12.00 WIB.



UNIVERSITAS  
MERCU BUANA

## 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	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	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>



UNIVERSITAS  
MERCUR BUANA

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



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



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



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



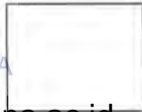
UNIVERSITAS  
MERCU BUANA

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

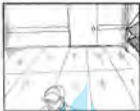


UNIVERSITAS  
MERCU BUANA

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



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



UNIVERSITAS  
MERCU BUANA

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



UNIVERSITAS  
MERCU BUANA

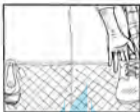
<https://lib.mercubuana.ac.id>



<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>