

## ABSTRAK

Wijil Susetyo Gunarso :

Audio Visual

Perancangan film pendek “Pelukan Mimpi” yang mengandung pesan tentang kejujuran dalam berkata dan berekspresi.

Berkata jujur merupakan hal yang sulit dilakukan oleh banyak orang. Setiap orang memiliki sifat yang berbeda-beda ada yang menanam sikap jujur dari kecil dan juga pengajaran orang tua kepada anak-anaknya. Didalam keluarga mempunyai masalah yang sama yaitu kejujuran dalam berkomunikasi. Tentunya film pendek ini dapat merubah sebgaiain kecil pemikiran kita tentang ketidak jujuran melalui film pendek ini.

Dalam mengumpulkan data yang diperlukan, penulisan, melakukan penelitian dengan menggunakan pendekatan kualitatif. Selain itu dalam menganalisis data metode yang digunakan menggunakan metode analisa data kualitatif dan 5W1H merupakan metode analisis yang mencangkup pertanyaan *what, where, who, when, why and how*, untuk mempermudah media yang telah ada dan digunakan oleh perancangan pembuatan film pendek.

Dalam keluarga tentu banyak dijumpai beberapa hal ketidak jujuran terutama pada anak-anaknya. Maka dari itu film “Pelukan Mimpi” memberi soulisi untuk merubah polapikir dalam keluarga.

Kata Kunci :

Film pendek, kejujuran di masyarakat dan keluarga, “Pelukan Mimpi”

## ABSTRACT

Wijil Susetyo Gunarso

Audio Visual

Short film design "Hugs of Dreams" containing messages about honesty in speech and expression.

Honest to say is a difficult thing done by many people. Everyone possesses different qualities there that plant honest attitude from the small as well as the teaching of the parents to the children. In the family has the same problem that is honesty in communicating. Surely this short film can change the small part of our thinking about dishonesty through this short film.

In collecting the necessary data, writing, conducting research using a qualitative approach. In addition, in analyzing the data methods used using qualitative data analysis methods and 5W1H is an analysis method that covers the question what, where, who, when. why and how, to simplify existing media and used by short film design.

In the family of course found many things dishonesty, especially in children. Thus the movie "Hugs of Dreams" gives the solution to change mindset in the family.

Keywords :

Short films, honesty in society and family, "Hugs of Dreams"

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	
LEMBAR PENGESAHAN .....	i
KATA PENGANTAR .....	ii
LEMBAR PERNYATAAN .....	iii
PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH .....	iv
ABSTRAK .....	v
DAFTAR ISI .....	vii
DAFTAR GAMBAR .....	x
DAFTAR TABEL .....	xii
DAFTAR LAMPIRAN .....	xiii
1. PENDAHULUAN .....	
1.1. Latar Belakang Masalah .....	1
1.2. Rumusan Masalah .....	2
1.3. Tujuan Perancangan .....	2
1.4. Batasan Lingkup Perancangan .....	2
1.5. Manfaat Penelitian .....	2
1.5.1. Bagi Mahasiswa .....	3
1.5.2. Bagi Institusi .....	3
1.5.3. Bagi Masyarakat .....	3
1.6. Definisi Operasional .....	3
1.7. Metode Perancangan .....	6
1.7.1. Data yang dibutuhkan .....	6
1.7.2. Metode Pengumpulan Data .....	6
1.7.3. Instrumen/Alat Pengumpulan Data .....	7
1.7.3.1. Data Primer .....	7
1.7.3.1. Data Sekunder .....	7
1.8. Metode Analisis Data .....	7
1.9. Konsep Perancangan .....	8
1.10. Skematika Prosedur Perancangan .....	9
2. IDENTIFIKASI DAN ANALISIS DATA .....	
2.1. Tinjauan Teori .....	10
2.1.1. Sejarah Perkembangan Kamera .....	10
2.1.2. Sejarah Film Pendek .....	13
2.1.3. Film Pendek .....	14
2.1.4. Definisi Film Pendek .....	16
2.1.5. Gerakan Kamera Dalam Membuat Film .....	18

2.1.6. <i>Cinematography</i> .....	19
2.1.7. Generasi Millennial .....	33
2.1.8. Ciri-Ciri Generasi Millennial .....	34
2.1.9. Jati Diri .....	37
2.1.10. Komunikasi .....	39
2.1.11. Bentuk Komunikasi .....	39
2.1.12. Penerapan Sikap Tidak Jujur dalam Kehidupan .....	42
2.1.13. Penerapan Sikap Jujur dalam Kehidupan .....	42
2.1.14. Komunikasi Antar Pribadi .....	42
2.2. Tinjauan Permasalahan Tentang Obyek dan Subyek Perancangan .....	43
2.2.1. Tinjauan Permasalahan .....	43
2.2.2. Fakta-Fakta Lapangan .....	43
2.2.3. Data Visual .....	46
2.3. Analisis Masalah .....	52
2.4. Simpulan .....	53
2.5. Usulan Pemecahan Masalah .....	53
3. KONSEP PERANCANGAN .....	
3.1. Format Program .....	55
3.2. Judul Program .....	55
3.3. Durasi .....	55
3.4. Tujuan Program .....	56
3.5. Pesan yang Ingin Disampaikan .....	56
3.6. Target Audience .....	56
3.7. Desain Karakter .....	56
3.7.1. Pemain .....	56
3.7.2. Properti .....	60
3.7.3. Setting lokasi .....	63
3.8. Sinopsis/Ringkasan Cerita .....	63
4. PROSES PRODUKSI .....	
4.1. Pra Produksi .....	
4.1.1. Storyline (Skenario Adegan, Script Dialog, Script Audio) ...	65
4.1.2. Treatment (Pengaturan sequence yang diawali dari opening dan diakhiri dengan closing) .....	65
4.1.3. Storyboard .....	82
4.1.4. Shooting Script Skenario .....	88
4.2. Produksi .....	98
4.2.1. Peralatan .....	98
4.2.2. Lokasi .....	100
4.2.3. Artis/Aktor/Modelling .....	102
4.2.4. Shooting Schedule .....	112
4.2.5. Budgeting .....	112
4.3. Kerabat Kerja Produksi .....	113
4.4. Pasca Produksi .....	114
4.5. Karya Jadi .....	115
5. PENUTUP .....	
5.1. Kesimpulan .....	117
5.2. Saran .....	118

DAFTAR PUSTAKA .....

LAMPIRAN .....

## DAFTAR GAMBAR

Gambar Skematika Perancangan 1.1.....	9
Gambar Yang Sejurnya Tentang Ketidakjujuran 2.1 .....	47
Gambar Ketidakjujuran Adalah Masalah Terbesar Indonesia 2.2 .....	47
Gambar Kenapa Remaja Berbohong 2.3 .....	48
Gambar Mengapa Ketidakjujuran bias menular? 2.4 .....	49
Gambar Ketidak Jujuran, Bahaya Laten Kebangsaan 2.5 .....	50
Gambar Jojo 3.1 .....	57
Gambar Ayah Jojo 3.2 .....	58
Gambar Angga (kakang pertama Jojo) 3.3 .....	58
Gambar Rani (kakang kedua Jojo) 3.4 .....	59
Gambar Bayu 3.5 .....	59
Gambar Wawan 3.6 .....	60
Gambar Ratih 3.7. ....	60
Gambar Tas sekolah 3.8 .....	60
Gambar Seragam 3.9 .....	61
Gambar Kaos 3.10 .....	61
Gambar Buku Sketsa 3.11 .....	61
Gambar Celana 3.12 .....	62
Gambar Pensil 3.13 .....	62
Gambar Kamera Sony A6000 4.1 .....	98
Gambar Led Kecil 4.2 .....	98
Gambar Led Besar 4.3 .....	98
Gambar Tripod 4.4 .....	99
Gambar Stabillizer 4.5 .....	99
Gambar Laptop 4.6 .....	99
Gambar Harddisk 4.7 .....	100
Gambar Kamar 4.8 .....	100
Gambar Ruang Makan 4.9 .....	100

Gambar Ruang Tamu 4.10 .....	101
Gambar Parkiran Sekolah 4.11 .....	101
Gambar Lorong Sekolah 4.12 .....	101
Gambar Ruang Kelas 4.13 .....	102
Gambar Taman Sekolah 4.14 .....	102
Gambar Artis/Aktor/Modeling 4.15 .....	102
Gambar Kerabat Kerja Produksi 4.16 .....	105
Gambar Kerabat Kerja Produksi 4.17 .....	105
Gambar Kerabat Kerja Produksi 4.18 .....	105
Gambar Pengelompokan Dara 4.19 .....	106
Gambar <i>Editing offline</i> 4.20 .....	106
Gambar Karya Jadi 4.21 .....	107
Gambar Karya Jadi 4.22 .....	107
Gambar Karya Jadi 4.23 .....	107

## DAFTAR TABEL

Gambar Tabel 4.1 .....	66
Gambar Tabel 4.2 .....	82
Gambar Tabel 4.3 .....	88
Gambar Tabel 4.4 .....	104

## DAFTAR LAMPIRAN

1. Surat Pernyataan Keaslian Tugas Akhir .....
2. Form Kelengkapan Karya Tugas Akhir .....
3. Form Berita Acara .....
4. X Banner Film .....
5. Poster Film .....