

**PENERAPAN TEKNIK ALUR CERITA REGRESIF DALAM
PEMBUATAN FILM PENDEK KOMEDI
“PEMULUNG YANG PULUNG”**

SKRIPSI



Disusun oleh

Nasirun

09.11.2596

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2014

**PENERAPAN TEKNIK ALUR CERITA REGRESIF DALAM
PEMBUATAN FILM PENDEK KOMEDI
“PEMULUNG YANG PULUNG”**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar sarjana pada jenjang strata satu
pada jurusan Teknik Informatika



disusun oleh :

Nasirun

09.11.2596

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2014**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PENERAPAN TEKNIK ALUR CERITA REGRESIF DALAM
PEMBUATAN FILM PENDEK KOMEDI
"PEMULUNG YANG PULUNG"**

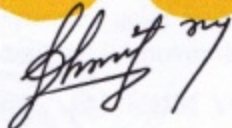
Dipersiapkan dan disusun oleh :

Nasirun

09.11.2596

Telah disetujui oleh dosen pembimbing skripsi
Pada tanggal 04 november 2014

Dosen Pembimbing



Dhani Ariatmanto, M.Kom
NIK 190302197

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PENERAPAN TEKNIK ALUR CERITA REGRESIF DALAM
PEMBUATAN FILM PENDEK KOMEDI
"PEMULUNG YANG PULUNG"**

Disusun oleh :

Nasirun

09.11.2596

Telah dipertahankan didepan Dewan Penguji
pada tanggal 18 september 2014

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tandatangan

Dhani Arimanto, M.Kom
NIK 190302197

Mei P Kurniawan, M.Kom
NIK 190302187

Robert Marco, MT
NIK 190302228

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Pada tanggal 04 november 2014

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA

Prof Dr. M. SUYANTO, M.M
NIK 190302001



PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (**ASLI**), dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu Institusi Pendidikan, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan/atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 04 November 2014

NASIRUN
NIM 09.11.2596

MOTTO

Sesungguhnya orang-orang yang beriman ialah mereka yang bila disebut nama Allah, gemetarlah hati mereka dan apabila dibacakan ayat-ayat-Nya bertambahlah iman mereka (karenanya), dan hanya kepada Tuhanlah mereka bertawakkal. (yaitu) orang-orang yang mendirikan shalat dan yang menafkahkan sebagian dari rezeki yang Kami berikan kepada mereka. (QS. Al-Anfaal;2-3)

Jadikanlah sabar dan shalat sebagai penolongmu dan sesungguhnya yang demikian itu sungguh berat kecuali bagi orang-orang yang khusyuk', (yaitu) orang-orang yang meyakini bahwa mereka akan menemui Tuhannya dan bahwa mereka akan kembali kepada-Nya. (QS. Al-Baqarah [2]: 45 - 46)

Allah tidak akan membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya. Ia mendapat pahala (dari kebajikan) yang diusahakannya dan ia mendapat siksa (dari kejahatan) yang dikerjakannya. (mereka berdoa) : ya Tuhan kami, janganlah Engkau hukumi kami jika kami lupa atau kami bersalah. ya Tuhan kami, janganlah Engkau bebankan kepada kami beban yang berat sebagaimana Engkau bebankan kepada orang-orang sebelum kami. ya Tuhan kami, janganlah Engkau pikulkan kepada kami apa yang tidak sanggup kami memikulnya. beri ma'afilah kami ; ampunilah kami ; dan rahmatilah kami. Engkau penolong kami maka tolonglah kami terhadap kaum yang kafir. (Al-Baqarah 286)

Tidak ada kesuksesan yang bisa dicapai seperti membalikkan telapak tangan
Tidak ada keberhasilan tanpa kerja keras, keuletan, kegigihan, dan kedisiplinan.(Chairul Tanjung)

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah, atas rahmat dan hidayah-nya, puji syukur selalu terpanjatkan ke hadirat Allah SWT beserta sholawat dan salam semoga selalu tercurah limpahkan kepada Rasulullah SAW, sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Skripsi ini saya persembahkan untuk:

Keluargaku, kedua orang tuaku bapak Sumiarso dan ibu Supriati, kakak dan adikku Mas Aris Yulianto, Mbak Preniati, dan Adek Tri Yustiana atas seluruh dukungan, semangat dan doa di setiap sujud mereka memberiku motivasi dalam segala hal serta memberikan kasih sayang yang teramat besar yang tak mungkin bisa ku balas dengan apapun.

Sahabat-sahabat terdekatku dan yang jauh disana, teman-teman satu kost waktu di Cilacap, Helmina, Rere, Ari, Agus, April dan teman-teman pelayaran sepejuangan Agus, Wahyu, Iskandar, Fajar, Adi, Catur, Eko, Handoko dan yang lainnya, teman SMP, Rato, Subur, Rendi, Restu, Catur, Bambang, Yoga, Aan, Hilda, Hera, Rita, Mega, Yupi, Winda, Sally dan lain-lainnya, teman main, Puji, Heri, Untung, Deka, Jianto, Nopal, Brendy, Yona, Nila, Reva, Rita, Wahyu, Septi, Vita, Desy, Selly, Rina, Krisna, Elsa dan yang lainnya serta teman kost waktu di Jogja dan teman sepejuangan di Amikom, Sigit, Iman, Jaka, Eko, Anton, Widi, Likin, Surya, Atik, Dito, Zepi, Puji, Gani, Adit, Yuni, Wita, April, Nova, Lina, dan yang lainnya, terima kasih atas bantuan dan supportnya, tanpa kalian aku tidak akan seperti ini.

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Wr.Wb.

Segala puji dan syukur, alhamdulillah. Saya persembahkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunianya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul **PENERAPAN TEKNIK ALUR CERITA REGRESIF DALAM PEMBUATAN FILM PENDEK KOMEDI “PEMULUNG YANG PULUNG”** yang merupakan salah satu persyaratan untuk menyelesaikan program strata 1 jurusan Teknik Informatika di STMIK AMIKOM Yogyakarta

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa penulisan skripsi jauh dari sempurna, penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun guna membantu skripsi ini. Pada kesempatan ini penulis menyampaikan rasa hormat dan terima kasih kepada :

1. Prof. Dr. M. Suyanto, MM. Selaku Ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Sudarmawan, MT, Selaku Kepala Jurusan Teknik Informatika.
3. Bapak Dhani Ariatmanto, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah membimbing dan meluangkan waktunya.
4. Bapak M. Eko Widiatmoko, S.Kom, terimakasih atas sharing ilmunya khususnya untuk skripsi ini.
5. Dan semua pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan skripsi ini.

Akhirnya dengan doa kepada Allah, semoga jasa dan amal baiknya mendapat rahmat dan imbalan yang setimpal dari-Nya (Amin).

Wassalamualaikum Wr.Wb.

Yogyakarta, 04 November 2014

Penulis

DAFTAR ISI

JUDUL	i
PERSYARATAN	ii
PERSETUJUAN	iii
PENGESAHAN	iv
PERNYATAAN	v
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiiiv
DAFTAR GAMBAR	xiiiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Rumusan Masalah.....	3
1.3. Batasan Masalah.....	3
1.4. Tujuan Penelitian.....	3
1.5. Manfaat Penelitian.....	4
1.6. Metode Penelitian.....	4
1.6.1 Metode Observasi.....	4
1.6.2 Metode Interview.....	4
1.6.3 Metode Studi Pustaka.....	5

1.7. Sistematika Penelitian.....	6
BAB II LANDASAN TEORI.....	
2.1. Dasar Film.....	7
2.1.1 Sejarah Singkat dan Pengertian Film.....	7
2.1.2 Jenis-jenis Film.....	8
2.1.3 Komponen Dalam Film.....	8
2.2. Film Pendek Komedi (<i>Comedy Shot Movie</i>).....	10
2.3. Alur Cerita Dalam Film.....	11
2.3.1 Jenis-Jenis Alur Cerita.....	12
2.4. Tahapan Dalam Pembuatan Film.....	13
2.4.1 Tahap Pra Produksi.....	13
2.4.2 Tahap Produksi.....	14
2.4.3 Tahap Pasca Produksi.....	15
2.5. Teknik Dalam Pengambilan Gambar Secara Langsung.....	17
2.6. Standard Rekaman Video.....	18
2.6.1 NTSC (<i>Nasional Televisions System Committee</i>).....	19
2.6.2 PAL (<i>Phase Alternating Line</i>).....	19
2.6.3 SECAM.....	19
2.6.4 HDTV (<i>High Definition Television</i>).....	19
2.7. Kebutuhan Sumber Daya Manusia.....	20
2.7.1 Produser.....	20
2.7.2 Sutradara.....	20
2.7.3 Scriptwriter / Sreenwriter.....	20

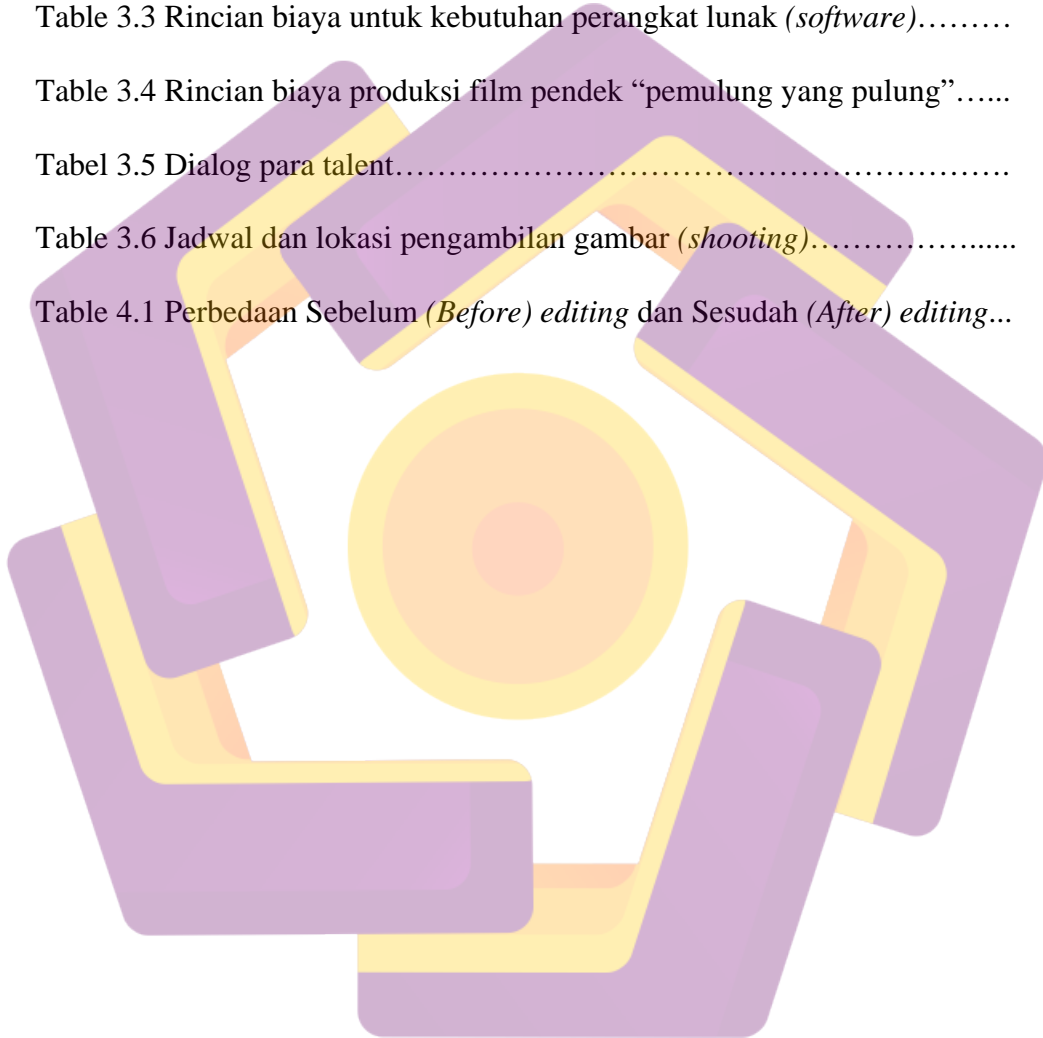
2.7.4 Storyboard.....	20
2.7.5 Editor.....	20
2.7.6 Sound Editor.....	21
2.7.7 Talent.....	21
2.8. Peralatan Dasar Dalam Pembuatan Film.....	21
2.8.1 Kamera (<i>Camera</i>).....	21
2.8.2 Lampu (<i>Light</i>).....	21
2.8.3 Penyangga Kamera (<i>Tripod</i>).....	22
2.8.4 Microphone / Headset (<i>Mic / Headset</i>).....	22
2.8.5 Komputer (<i>Personal Computer</i>).....	22
2.8.6 Kamera Digital (<i>Digital Camera</i>).....	22
2.8.7 Kabel (<i>Cabel</i>).....	22
2.9. Perangkat Lunak Yang Digunakan (<i>Software</i>).....	22
2.9.1 Adobe Premiere Pro.....	23
2.9.2 Adobe Photoshop.....	25
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN FILM.....	28
3.1. Tinjauan Umum.....	28
3.2. Analisis Film.....	30
3.2.1 Definisi Analisis Film.....	30
3.2.2 Mengidentifikasi masalah.....	30
3.3. Analisis SWOT.....	32
3.4. Analisis Kebutuhan Perancangan Film.....	34
3.4.1 Kebutuhan Sumber Daya Manusia (<i>Brainware</i>).....	34

3.4.2	Kebutuhan <i>Hardware</i> dan <i>Software</i>	35
3.4.2.1	Kebutuhan Perangkat Keras (<i>Hardware</i>).....	35
3.4.2.2	Kebutuhan Perangkat Lunak (<i>Software</i>).....	36
3.5.	Rincian Biaya Produksi.....	36
3.6.	Tahap Pra Produksi.....	37
3.6.1	Ide Cerita.....	37
3.6.2	Tema Cerita.....	38
3.6.3	Sinopsis.....	38
3.6.4	Diagram Adegan (<i>Scene</i>).....	41
3.6.5	Naskah (<i>Skenario</i>).....	42
3.6.6	Storyboard.....	46
3.6.7	Jadwal <i>Shooting</i> dan Lokasi <i>Shooting</i>	51
3.6.8	Penyiapan Properti.....	52
3.6.9	Pencarian Tokoh (<i>Casting</i>).....	52
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN FILM.....		
4.1.	Tahapan Produksi.....	54
4.1.1	Pengambilan Gambar (<i>Shoting</i>).....	54
4.1.2	Tata Suara (<i>Sound</i>).....	61
4.1.3	Tata Cahaya (<i>Lighting</i>).....	62
4.1.4	Acting Pemain (<i>Talent Acting</i>).....	63
4.1.5	Tata Kostum dan Tata Rias.....	63
4.2.	Tahapan Pasca Produksi.....	64
4.2.1	Pemindahan Data Hasil Pengambilan Gambar.....	64

4.2.2 Proses Pengolahan Video (<i>Editing Video</i>).....	65
4.2.3 Preview Rendering Video.....	74
4.2.4 Review Editing.....	74
4.2.5 Proses Rendering Finishing (<i>Export Video</i>).....	75
4.2.6 Evaluasi Dan Presentasi.....	76
4.3. Sebelum (<i>Before</i>) dan Sesudah (<i>After</i>) Pada Film Pendek.....	77
4.4. Pemutaran Video.....	79
4.5. Memelihara Video.....	80
BAB IV PENUTUP	81
5.1. Kesimpulan.....	81
5.2. Saran.....	82
DAFTAR PUSTAKA	83
LAMPIRAN	85

DAFTAR TABEL

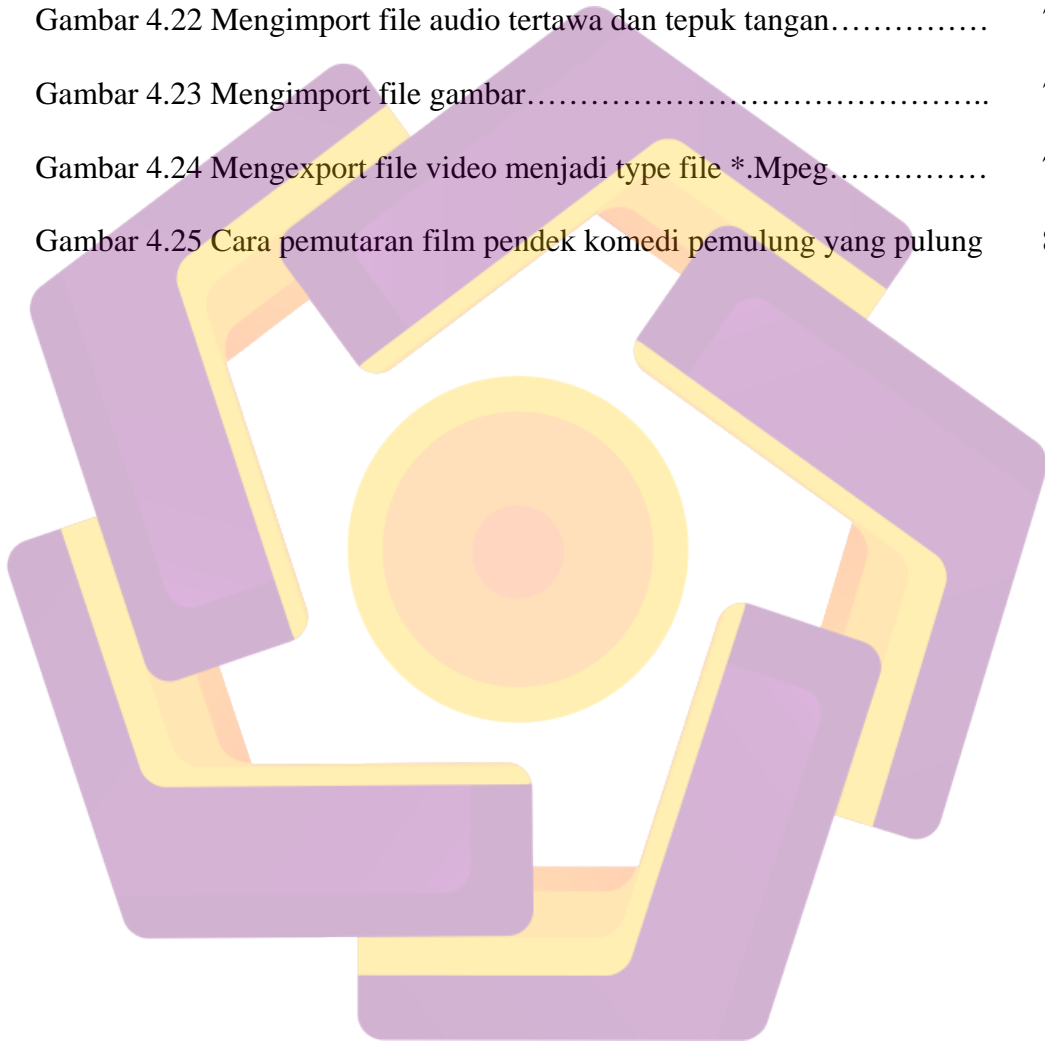
Table 3.1 Analisis swot pada film pendek komedi pemulung yang pulung....	33
Table 3.2 Rincian biaya untuk kebutuhan perangkat keras (<i>hardware</i>).....	35
Table 3.3 Rincian biaya untuk kebutuhan perangkat lunak (<i>software</i>).....	36
Table 3.4 Rincian biaya produksi film pendek “pemulung yang pulung”.....	36
Tabel 3.5 Dialog para talent.....	43
Table 3.6 Jadwal dan lokasi pengambilan gambar (<i>shooting</i>).....	52
Table 4.1 Perbedaan Sebelum (<i>Before</i>) editing dan Sesudah (<i>After</i>) editing...	72



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.2 Tampilan Adobe Premiere Pro.....	23
Gambar 2.3 Tampilan adobe photoshop.....	25
Gambar 3.1 Skema perancangan film pendek pemulung yang pulung.....	28
Gambar 3.2 Diagram adegan (<i>Scene</i>).....	41
Gambar 4.1 Sketsa <i>frame size medium close up shot</i>	55
Gambar 4.2 <i>frame size medium close up shot</i>	56
Gambar 4.3 Sketsa <i>frame size close up shot</i>	56
Gambar 4.4 <i>frame size close up shot</i>	57
Gambar 4.5 Sketsa <i>frame size long shot</i>	57
Gambar 4.6 <i>frame size long shot</i>	58
Gambar 4.7 Sketsa <i>frame two objek shot</i>	58
Gambar 4.8 <i>frame two objek shot</i>	59
Gambar 4.9 Sketsa <i>frame one object shot</i>	59
Gambar 4.10 <i>frame one object shot</i>	60
Gambar 4.11 Sketsa <i>low angel</i> dengan <i>frame size mid shot</i>	61
Gambar 4.12 <i>Low angel</i> dengan <i>frame size mid object shot</i>	61
Gambar 4.13 Microphone internal pada kamera.....	62
Gambar 4.14 Tata suara pada film pendek pemulung yang pulung.....	62
Gambar 4.15 Tata cahaya indoor pada film pendek pemulung yang pulung	63
Gambar 4.16 Proses mengimport file video.....	66
Gambar 4.17 Proses pemotongan video (<i>cuting</i>).....	67

Gambar 4.18 Memberikan efek opacity.....	68
Gambar 4.19 Memberikan efek brightness and contrast.....	69
Gambar 4.20 Memberikan efek color balance.....	71
Gambar 4.21 Memberikan animasi motion.....	72
Gambar 4.22 Mengimport file audio tertawa dan tepuk tangan.....	73
Gambar 4.23 Mengimport file gambar.....	74
Gambar 4.24 Mengexport file video menjadi type file *.Mpeg.....	76
Gambar 4.25 Cara pemutaran film pendek komedi pemulung yang pulung	80



INTISARI

Dengan membagi cerita berdasarkan antominya dan membalikkan cerita. Dunia hiburan saat ini berkembang sangat pesat. Industri film merupakan salah satu elemen dunia hiburan yang sifatnya menghibur dan sangat diminati oleh masyarakat terutama film dengan jenis komedi. Pesatnya perkembangan dunia film saat ini, membuka kesempatan bagi para pembuat film baik professional maupun amatir untuk mengekspresikan kreativitasnya dan semakin memperkaya khasanah perfilman di Indonesia.

Perkembangan perfilman pada saat ini sungguh sangat kreatif, para pembuat film berlomba-lomba untuk membuat sebuah hasil karya film yang baik agar diterima dan disukai oleh masyarakat luas, para pembuat film menyajikan sebuah video yang di dalamnya terdapat animasi serta teknik pengambilan gambar yang multi canggih dengan peralatan modern agar yang disajikan tidak membosankan dan memberi kesan lebih hidup dan lucu.

Teknik Regresif digunakan dalam pembuatan film ini untuk menyampaikan pesan secara visual tentang flash back pada cerita yang tidak pernah terputus yang disajikan dalam bentuk komedi. Dalam pembuatan film pendek komedi ini mempelajari tentang bagaimana cara regresif dengan tujuan untuk menyampaikan isi cerita secara visual dengan membagi cerita berdasarkan antominya dan membalikkan cerita.

Kata Kunci: Teknik Regresif, Film Pendek, Komedi

ABSTRACT

By dividing the story based antominya and reverse story. The entertainment world is growing very rapidly. The film industry is one of the elements that are entertaining entertainment world and is in great demand by the public, especially with the kind of comedy movies. The rapid development of today's movie world, opening the opportunity for film makers both professional and amateur to express their creativity and further enrich the film in Indonesia.

The development of the film at this point is extremely creative, film-makers are competing to make a good movie work to be accepted and liked by the public, the filmmakers present a video in which there is animation and shooting technique with a sophisticated multi modern equipment that is presented is not boring and gives the impression more.

Regresif techniques used in the making of this film to convey a visual message about flash back to the story uninterrupted presented in the form of comedy. In making this comedy short film to learn about how to regressive with the aim to convey the story visually by sharing stories based antominya and reverse the story.

Keyword: *Regresif Techniques, Short Film, Comedy*