

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Kemajuan teknologi saat ini sangat pesat dan mudah untuk didapatkan. Perkembangan teknologi yang telah banyak diciptakan, membuat banyak perubahan besar yang sangat membantu dalam kehidupan manusia diberbagai bidang. Salah satunya adalah teknologi *smartphone* yang dapat memberi dampak positif guna memenuhi kebutuhan atau keinginan manusia. Tak jarang kalau saat ini banyak orang yang memiliki lebih dari satu *smartphone* yang disebabkan oleh beberapa faktor, seperti kepentingan dalam bersosial, bekerja, hingga berbisnis. Penggunaan *smartphone* saat ini tidak hanya dari kalangan orang dewasa saja, tetapi juga kalangan anak-anak hingga balita sudah menggunakan teknologi *smartphone* untuk aktivitas setiap hari. Dengan berbagaimacam fitur yang ada pada *smartphone*, pemanfaatan dalam keseharian biasanya digunakan untuk menghabiskan banyak waktu dengan mengakses media sosial, bermain gim, menonton *youtube*, hingga membuat video dengan menggunakan kamera *smartphone*. Selain itu penjualan *smartphone* dengan harga terjangkau bagi masyarakat perkotaan, membuat orang tua tidak ragu untuk membelikan *smartphone* khusus untuk anaknya. Akan tetapi adapun dampak negatif yang muncul dalam pemanfaatan *smartphone* bagi kalangan remaja, anak, bahkan balita seperti halnya kecanduan dalam bermain gim *smartphone*. (Brilio.net : Dampak Negatif dan cara mengatasi kecanduan anak terhadap *Gadget*).

Generasi Alfa lahir setelah generasi Z (1995-2009) yaitu yang lahir pada tahun 2010-2025. Menurut Anastasia Satryo (2017) sebagai salah satu pakar perkembangan anak mengatakan bahwa generasi alfa mempunyai ciri khas yaitu usia yang sangat dini mereka sudah terpapar secara terus-menerus oleh teknologi, sehingga mereka sudah melek digital sejak kecil. Teknologi yang dapat digunakan dengan satu jari ini, dapat mengakses ribuan informasi serta memiliki banyak aplikasi pendukung yang sangat memudahkan pengguna untuk mendapatkan apa yang mereka inginkan, hal ini mengakibatkan generasi

alfa terbiasa dengan sesuatu yang instan tanpa mengenal proses. Kemudahan dalam mendapatkan berbagaimacam informasi diusia yang sangat dini, membuat generasi alfa memiliki pemikiran yang lebih kritis. Menurut Menteri Sosial RI yaitu Khoffah Indar Parawansa (2017) pada saat masih menjabat, Ia mengatakan bahwa generasi alfa akan tumbuh secara individualis atau antisosila, hal ini disebabkan karena kemajuan teknologi saat ini memudahkan seseorang untuk mendapatkan apa yang mereka butuhkan tanpa harus berintekasi atau mengandalkan orang lain. Untuk mengatasi masalah ini diperlukan peran orang tua sebagai orang terdekat anak yang bertugas untuk membimbing dan mendidik anaknya. Anak generasi alfa yang masih berusia dini saat ini, semua aktivitas keseharian ditentukan oleh orang tuanya, oleh sebab itu peran orang tua sangat penting untuk mencegah anak generasi alfa dari kecanduan dengan teknologi seperti *smartphone* yang selalu mereka gunakan untuk mencari hiburan dikala ia sedang merasa bosan saat dirumah.

Dikutip dari artikel pada website CCN Indonesia mengenai “Anak-anak generasi *gadget* dan tantangan pola asuh“, Zaman generasi alfa saat ini, anak sudah bisa menggunakan berbagai media yang tersedia, khususnya bisa menggunakan *smartphone* secara handal. *Smartphone* ini berisi berbagai aplikasi baik secara *online* maupun *offline* yang bisa memiliki dampak positif atau dampak negatif tergantung siapa yang menggunakannya dan aplikasi apa yang digunakannya. Anak kecanduan terhadap aplikasi pada *smartphone* adalah hal yang dapat terjadi, apalagi aplikasi tersebut berisi konten negatif yang justru bukan mendidik anak secara positif, misalnya permainan pertarungan yang mengandung unsur kekerasan yaitu gambaran mengenai kemenangan yang diraih dengan cara menyakiti lawan. Selain itu gambaran terkait kemenangan lebih baik daripada kekalahan yang selalu dipertontonkan ,dapat menyebabkan anak menjadi orang yang keras, selalu ingin menang dan tidak mau mengalah terhadap siapapun. Hal ini adalah salah satu gambaran bahwa *smartphone* saat ini bisa menjadi negatif tergantung dari penggunaannya. Oleh karena itu, anak pun menjadi orang yang keras, selalu ingin menang dan tidak mau mengalah terhadap siapapun. Hal ini adalah salah satu gambaran bahwa *smartphone* saat ini bisa menjadi negatif tergantung dari penggunaannya.

Penggunaan *smartphone* pada anak generasi alfa dalam kesehariannya, tentu tidak lepas dari peran orang tua sebagai penanggung jawab anak usia dini dalam pembentukan karakter anak. Orang tua menjadi pengontrol terhadap setiap kegiatan anak, oleh karena itu ketika anak diberikan *smartphone* oleh orang tuanya maka ada dua hal yang akan didapatkan anaknya, apakah anak ini akan terkena dampak negatif atau positif dari penggunaan *smartphone* tersebut. Penggunaan *smartphone* pada anak usia dini dapat membentuk sikap-sikap yang akhirnya akan merubah kepribadian anak, yaitu berupa karakter anak dan tingkah lakunya. Pemanfaatan *smartphone* dengan aplikasi yang menarik dan menghibur, hal ini digunakan oleh orang tua sebagai pengasuh untuk anaknya. Orang tua melakukan demikian karena ingin menjalankan aktivitas dengan tenang, tanpa khawatir anak merasa bosan, atau aktivitas lain yang dapat membuat kesal orang tua seperti berantakin rumah, keluyuran bermain keluar rumah, hingga bermain kotor-kotoran. Anak dengan lihai dapat mengoperasikan *smartphone* dan fokus pada gim atau aplikasi lainnya, tentunya anak melakukan ini disebabkan karena mencontoh orang dewasa yang selalu sibuk mengoperasikan *smartphone* setiap saat.

Di kota Bandung saat ini, penggunaan *smartphone* di kalangan generasi alfa yaitu anak-anak hingga balita sudah menjadi hal yang biasa. Dengan harga yang murah, tempat penjualan yang berada dimana-mana, serta cicilan kredit yang sudah ada di semua tempat penjualan, orang tua tidak berpikir panjang untuk membelikannya sebuah *smartphone* khusus untuk anaknya. Hal ini dilakukan karena orang tua tidak ingin diganggu saat sedang beraktivitas sehari-hari atau saat dengan *smartphonenya*, biasanya anak selalu saja mengganggu aktivitas orang dewasa dengan rutin meminjam *smartphone* miliknya untuk bermain gim ataupun menonton *youtube*. Akan tetapi dampak pemberian *smartphone* ini tanpa pengawasan dan peneguran dari orang tua justru lebih banyak berdampak negatif dibandingkan dampak positif yang berpengaruh pada perkembangan anak terkhusus dalam pembentukan karakter. Penggunaan *smartphone* yang berlebihan atau rutin dapat menimbulkan rasa kecanduan dan menurunkan kemampuan anak untuk berinteraksi dengan orang lain, sehingga

timbul sikap individual atau kurang peduli terhadap apa yang ada disekitarnya seperti teman bahkan orang lain. (pikiran rakyat.com)

Penelitian ini difokuskan pada peran orang tua di rumah sebagai penyebab anak-anak generasi alfa yang berumur 7–9 tahun sebagai pelaku generasi alfa, kecanduan bermain gim pada *smartphone* saat berada di rumah. Permasalahan ini terjadi dikarenakan orang tua telah menganggap *smartphone* sebagai alat asuh yang baik untuk anaknya dikala sedang merasa bosan di rumah. Selain itu anak yang rutin meminjam *smartphone* kepada orang tua saat dirumah sehingga menyebabkan aktifitas orang tua dengan *smartphone* menjadi terganggu, pada akhirnya orang tua memberikan *smartphone* khusus untuk anaknya, dengan harapan anak tidak lagi mengganggu aktifitas orang tua saat dengan *smartphonenya*. Akan tetapi permasalahan lainnya terjadi karena perilaku orang tua yang membiarkan anak bermain gim pada *smartphone* hingga berjam-jam tanpa peneguran, hal ini yang menurut dapat mengakibatkan anak kecanduan bermain gim pada *smartphone*.

Selain mengunjungi rumah anak generasi alfa, Perancangpun mengunjungi salah satu sekolah negeri di kota Bandung yaitu Sekolah Dasar Negeri 001 Merdeka Kota Bandung untuk memperdalam data penelitian. Perancang memilih SDN 001 Merdeka Bandung karena sekolah tersebut adalah salah satu sekolah negeri yang berada ditengah kota Bandung, yang berarti sekolah tersebut harus mematuhi peraturan pemerintah yaitu menerima siswa semua kalangan (tanpa memilah atau memilih siswa didik), harus menerima siswa sesuai zonasi atau berdasarkan daerah terdekat sekolah. Selain itu sekolah negeri terikat dengan peraturan pemerintah kota bandung yang menerapkan *smartcity* dengan menggunakan teknologi *smartphone* sebagai media pembelajaran untuk sekolah dalam kebutuhan pekerjaan rumah siswa ataupun ujian sekolah. Penerapan *smartcity* ini pihak sekolah mengizinkan siswanya untuk memiliki atau membawa *smartphone* ke sekolah. Berdasarkan letak sekolah yang berada ditengah kota Bandung serta peraturan zonasi, siswa–siswa sekolah tersebut berasal dari masyarakat perkotaan, oleh sebab itu siswa SDN 001 Merdeka Kota Bandung telah mengerti dan memahami terkait kemajuan teknologi terkhusus *smartphone* yang rutin digunakan dalam kesehariannya.

Berdasarkan penjabaran permasalahan penelitian diatas, perlu adanya informasi terkait fenomena ini kepada orang tua, agar permasalahan yang terjadi dapat diminimalisir ataupun dicegah. Perancang sebagai sutradara ingin menyampaikan informasi terkait hasil penelitian ini melalui media film pendek. Pada tahap perancangan film tentu sutradara bertugas untuk menciptakan audio visual yang sesuai dengan skenario yang akan dibuat. Skenario tersebut tentu menggambarkan fenomena penelitian ini secara mendetail agar informasi yang ingin disampaikan dapat dipahami oleh penonton. Dalam pelaksanaannya sutradara akan memimpin seluruh kru untuk menentukan konsep visual, seperti halnya penentuan alur cerita, aktor atau pemeran, lokasi pengambilan gambar, dan peradeganan aktor pada saat proses syuting. Kemudian pada tahap akhir sutradara akan mendampingi editor pada tahap penyuntingan gambar terkhusus dalam proses pemilihan *footage*, proses *cut to cut*, penambahan *sound*, *effect transition*, *sound effect*, hingga proses *rendering*. Hal ini diperlukan agar film dapat menjadi suatu karya yang utuh sesuai dengan konsep perancangan. Dengan demikian Perancang selaku sutradara berharap, dapat menghasilkan karya film pendek dengan alur cerita yang menarik dan pesan yang ingin disampaikan mudah dipahami oleh *target audience*.

1.2. Identifikasi Masalah

Dari penjabaran latar belakang, terdapat beberapa point masalah yang dapat diidentifikasi, diantaranya sebagai berikut :

- a. Pemanfaatan *smartphone* menjadi salah satu jalan pintas orang tua sebagai pengasuh bagi anaknya. Oleh sebab itu peran orang tua yang se-harusnya menjadi teman bermain, kini tergantikan oleh *smartphone*.
- b. Penggunaan *smartphone* dikalangan generasi alfa yaitu anak – anak hingga balita sudah menjadi hal yang biasa.
- c. Sekolah negeri di kota Bandung mengizinkan siswa – siswanya untuk memiliki atau membawa *smartphone* ke sekolah.
- d. Dampak pemberian *smartphone* tanpa pengawasan dan peneguran orang tua lebih banyak berdampak negatif dibandingkan dampak positif yang berpengaruh pada perkembangan anak. Dampak negatif tersebut ialah

Smartphone dapat menyebabkan rasa kecanduan, menurunkan kemampuan anak untuk berinteraksi dengan orang lain.

- e. Penyampaian informasi hasil penelitian akan disampaikan melalui media film pendek. Sutradara harus menerjemahkan skenario dalam bentuk audio visual dan memimpin proses produksi film.

1.3. Rumusan Masalah

- a. Bagaimana peran orang tua di rumah sebagai penyebab terjadinya anak kecil generasi alfa saat ini terkena dampak kecanduan bermain gim pada *smartphone* ?
- b. Bagaimana penyutradaraan dalam perancangan film pendek mengenai peran orang tua di rumah sebagai penyebab anak generasi alfa saat ini kecanduan bermain gim pada *smartphone* ?

1.4. Tujuan Permasalahan

- a. Memahami dan memberikankan informasi kepada *target audience* terkait peran orang tua sebagai penyebab terjadinya anak generasi alfa saat ini kecanduan bermain gim pada *smartphone* yang disebabkan karena orang tuanya.
- b. Merancang dan memahami penyutradaraan film pendek dalam perancangan film mengenai peran orang tua di rumah sebagai penyebab anak generasi alfa saat ini kecanduan bermain gim pada *smartphone*.

1.5. Batasan Masalah

Dari identifikasi masalah dan rumusan masalah serta agar pembahasan lebih terarah, maka penulis memberikan ruang lingkup masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1.5.1. Apa

Penelitian ini dilakukan untuk perancangan film pendek yang bertujuan untuk memberi informasi kepada orang tua yang memiliki anak generasi alfa, mengenai dampak kecanduan gim pada *smartphone*. Diharapkan orang tua dapat memahami penyebab terjadinya anak generasi alfa saat ini kecanduan bermain gim pada *smartphone*.

1.5.2. Siapa

Khalayak sasaran *audience* yang dituju adalah :

1. Usia : 26 - 35 tahun (Orang tua muda)
2. Pendidikan : SMA/Sarjana
3. Demografis : Kota Bandung, Jawa Barat.

1.5.3. Bagaimana

Dalam perancangan film pendek ini, tahap awal Perancang melakukan penelitian terlebih dahulu dengan menerapkan metode penelitian dan teori pendekatan penelitian untuk mencari data terkait topik penelitian. Penelitian dilakukan di rumah anak generasi alfa dan sekolah negeri 001 Merdeka Bandung dengan meneliti terkait penyebab terjadinya anak generasi alfa saat ini kecanduan bermain gim pada *smartphone*.

Pada tahap perancangan Film Pendek, Perancang bertugas sebagai sutradara yang berarti memimpin seluruh kru pada tahap produksi hingga pasca produk atau saat proses menerjemahkan dan menginterpretasikan sebuah skenario kedalam bentuk imaji/gambar hidup dan suara. Hal ini tentu berkaitan dengan konsep *framing* (Pengadeganan *talent*, penentuan *shot & Angle*, Pencahayaan, *kostum* dan *make up*) hingga pasca produksi yaitu proses *editing* karya.

1.5.4. Dimana

Penelitian dilakukan di rumah anak generasi alfa dan sekolah dasar negeri 001 Merdeka Bandung. Sedangkan film pendek akan diproduksi di Kota Bandung, Jawa Barat.

1.5.5. Kapan

Penelitian dimulai pada semester 8 (delapan), tepatnya tanggal 01 februari 2020 dan diperkirakan akan selesai dengan karya film pendek hingga akhir bulan Juni 2020.

1.5.6. Mengapa

Hasil penelitian dan pesan yang ingin disampaikan Perancang kepada *target audience* akan dikemas melalui media film pendek karena sesuai dengan bidang Perancang yaitu desain komunikasi visual multimedia film. Karya berupa film pendek karena film yang akan dibuat berdurasi kurang dari 60 menit, biaya produksi sesuai dengan kemampuan Perancang, dan target penayangan film ini adalah *Youtube*. Perancang ingin memberi informasi kepada *target audience* yaitu orang tua yang memiliki anak generasi alfa mengenai penyebab anak generasi alfa saat ini kecanduan bermain gim pada *smartphone*.

1.6. Manfaat Penelitian

a. Manfaat Teoritis

Manfaat dari pembuatan film pendek ini adalah untuk memberi informasi kepada *target audience* atau orang tua yang memiliki anak generasi alfa saat ini, terkait hasil penelitian mengenai penyebab anak generasi alfa kecanduan bermain gim pada *smartphone*. Selain itu, Perancang berperan sebagai sutradara dapat menambah pengalaman Perancang terkhusus dalam mempelajari ilmu penyutradaraan. Diharapkan hasil penelitian serta perancangan film pendek ini dapat menjadi referensi bagi Perancang lain dengan topik serupa selanjutnya. Bagi pembaca, Perancang berharap dapat memberikan pengetahuan dan turut berperan dalam perkembangan ilmu desain komunikasi visual terkhusus dibidang multimedia film sesuai dengan fokus bidang Perancang.

b. Manfaat Praktis

1. Bagi Perancang

- Meningkatkan kemampuan Perancang dalam menganalisis sebuah fenomena yang terjadi di masyarakat, terkhusus di kalangan anak – anak sekolah dasar saat ini.
- Melatih kemampuan Perancang dalam merancang film pendek melalui bidang penyutradaraan film.

2. Bagi Universitas

- Memberikan manfaat dan pengetahuan, khususnya bagi pembaca yang ingin membuat film pendek dengan membahas fenomena dikalangan anak – anak sekolah dasar saat ini sebagai pelaku generasi alfa saat ini.

3. Bagi Masyarakat

- Memberikan Informasi mengenai fenomena yang terjadi saat ini dikalangan anak – anak sekolah dasar sebagai pelaku generasi alfa mengenai dampak kecanduan pada anak generasi alfa terhadap gim pada *smartphone*.
- Menciptakan tontonan yang berisi informasi melalui media film pendek.

1.7. Metode Penelitian

Landasan untuk perancangan film pendek ini adalah dengan melakukan penelitian berdasarkan fenomena yang terjadi saat ini yaitu dampak kecanduan pada anak generasi alfa terhadap gim pada *smartphone* dengan menggunakan metode penelitian kualitatif. Metode penelitian ini digunakan untuk mengumpulkan serta menganalisis obyek penelitian guna membuktikan kebenaran dan memperkuat argumentasi Perancang sebagai peneliti. Pendekatan penelitian yang diterapkan yaitu psikologi perilaku atau *behavioristik* yang Perancang gunakan untuk memahami perilaku orang tua sebagai penyebab terjadinya anak generasi alfa memiliki kebiasaan buruk yaitu kecanduan terhadap bermain gim pada *smartphone*.

1.7.1. Metode Pengumpulan Data

Dalam pengumpulan data Perancang menggunakan metode Penelitian kualitatif. Menurut Sugiyono (2013, hlm. 3), metode penelitian kualitatif adalah meneliti obyek yang alamiah dan peneliti sebagai instrumen kunci. Sumber data penelitian dilakukan secara sengaja dan terus berkembang

selama penelitian berlangsung, analisis data penelitian bersifat induktif dan hasil penelitian lebih menekankan arti daripada generalisasi.

a. Studi Pustaka

Studi pustaka adalah suatu upaya yang digunakan peneliti untuk memperoleh informasi dari penelitian yang telah dilakukan sebelumnya. Menurut Sugiyono (2012, hlm. 291), studi pustaka adalah kajian teoritis dengan literatur ilmiah yang berkaitan dengan obyek penelitian, dilihat dari segi budaya, nilai, dan norma yang berkembang pada situasi sosial yang diteliti.

Melalui studi pustaka, Perancang melakukan literatur ilmiah untuk mencari dasar ilmu pengetahuan mengenai permasalahan obyek penelitian, pendekatan penelitian, hingga pengumpulan data penelitian. Studi pustaka yang dilakukan adalah membaca buku-buku ilmu pengetahuan, artikel – artikel, serta jurnal penelitian yang meneliti dibidang serupa dengan penelitian ini.

b. Observasi

Perancang melakukan observasi untuk membuktikan objek penelitian dilapangan. Hal ini diperlukan untuk memastikan bahwa topik penelitian memang benar terjadi berdasarkan fakta. Menurut Sugiyono (2014:145) observasi merupakan pengamatan sebuah studi kasus atau penelitian yang dilakukan dengan sengaja, terarah, urut, dan sesuai pada tujuan guna mengamati situasi dan kondisi objek penelitian. Pencatatan pada kegiatan pengamatan disebut dengan hasil observasi. Hasil observasi tersebut dijelaskan secara rinci, akurat, dan objektif.

Observasi yang Perancang lakukan adalah dengan mengunjungi rumah anak generasi alfa dan Sekolah Dasar Negeri 001 Merdeka Bandung. Observasi yang dilakukan di rumah adalah memperhatikan dan menganalisis perilaku orang tua dalam keseharian dirumah, serta mengamati pola didik orang tua kepada anaknya, yaitu pemberian fasilitas *smartphone* khusus untuk

anaknya, sebagai penunjang media belajar ataupun hiburan pada saat di rumah. Sedangkan pada observasi di sekolah, Perancang memperhatikan dan mengamati penggunaan *smartphone* oleh siswa sekolah dasar tersebut, baik untuk fasilitas pembelajaran disekolah hingga penggunaan lain seperti *browser*, bermain gim, media sosial, dan menonton *youtube*.

c. Wawancara

Tahapan wawancara sangat diperlukan Perancang untuk memperdalam data penelitian. Setelah melihat dan mengamati obyek penelitian melalui tahapan observasi, wawancara diperlukan untuk membuktikan kesadaran obyek penelitian terhadap topik penelitian secara lisan. Menurut Sugiyono (2010:194), Wawancara adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara tatap muka, baik secara langsung ataupun menggunakan media lain seperti melalui jaringan telepon atau webcam. Selain itu pelaksanaan wawancara dapat dilakukan secara terstruktur (telah direncanakan sebelumnya) maupun tidak terstruktur (secara langsung tanpa ada persiapan atau perjanjian terlebih dahulu).

Pada tahap ini, wawancara yang dilakukan Perancang adalah dengan mewawancarai psikologi untuk menanyakan topik penelitian dan pendekatan penelitian, pihak sekolah dasar negeri 001 Merdeka Bandung untuk menanyakan penggunaan *smartphone* sebagai media pembelajaran disekolah, dan obyek penelitian yaitu orang tua yang memiliki anak generasi alfa, serta memberikan fasilitas *smartphone* pribadi untuk anaknya. Selain itu Perancang mewawancarai juga siswa - siswa sekolah dasar sebagai pelaku generasi alfa dengan menanyakan penggunaan *smartphone* pribadi dalam sehari-hari baik penggunaan saat di sekolah ataupun di rumah.

1.7.2. Metode Analisis Data

Setelah melakukan metode penelitian untuk mengumpulkan data dilapangan, Perancang melanjutkan kajian data ketahap analisis data dan

visual. Tahap ini diperlukan untuk memudahkan Perancang pada proses perancangan film pendek atau membuat karya film yang sesuai dengan pesan yang ingin disampaikan kepada *target audience* berdasarkan hasil penelitian ini.

a. Analisis Data

Metode yang dilakukan adalah mencari relevansi antara data studi pustaka, observasi, hingga wawancara. Hal ini bertujuan untuk membuktikan fakta penelitian, sehingga terperinci dan berhubungan dengan rumusan masalah penelitian ini.

b. Analisis Visual

Analisis visual yang dilakukan Perancang adalah dengan menganalisis karya visual sejenis yang akan dijabarkan serta dianalisis secara deskriptif pada bab 3. Hal ini bertujuan untuk memahami dan mendapatkan data visual yang sesuai dengan interpretasi Perancang untuk menyampaikan pesan dari hasil penelitian melalui media film pendek.

1.7.3. Sistematika Perancangan

Agar perancangan terlaksanakan dengan baik, Perancang mempersiapkan dan memperhitungkan tahapan perancangan sebagai berikut :

a. Pra-Produksi

Pada tahap pra-produksi, sutradara memimpin seluruh kru untuk menentukan konsep perancangan karya film pendek yang akan dibuat, mulai dari penyusunan *time line* pra-produksi hingga pasca produksi, penentuan ide, tema, cerita, konsep visual, Pengadeganan, gaya visual, hingga penokohan. Selain itu sutradarapun memimpin pada proses *casting talent*, *hunting* lokasi, penentuan blocking saat produksi, hingga *rehearsel*. Untuk penentuan konsep pra – produksi ini, tentunya sutradara melakukan diskusi secara rutin dengan seluruh kru untuk menentukan konsep perancangan film pendek, hal

ini diperlukan untuk meminimalisir persepsi atau *miss communication* antara sutradara dengan kru lainnya.

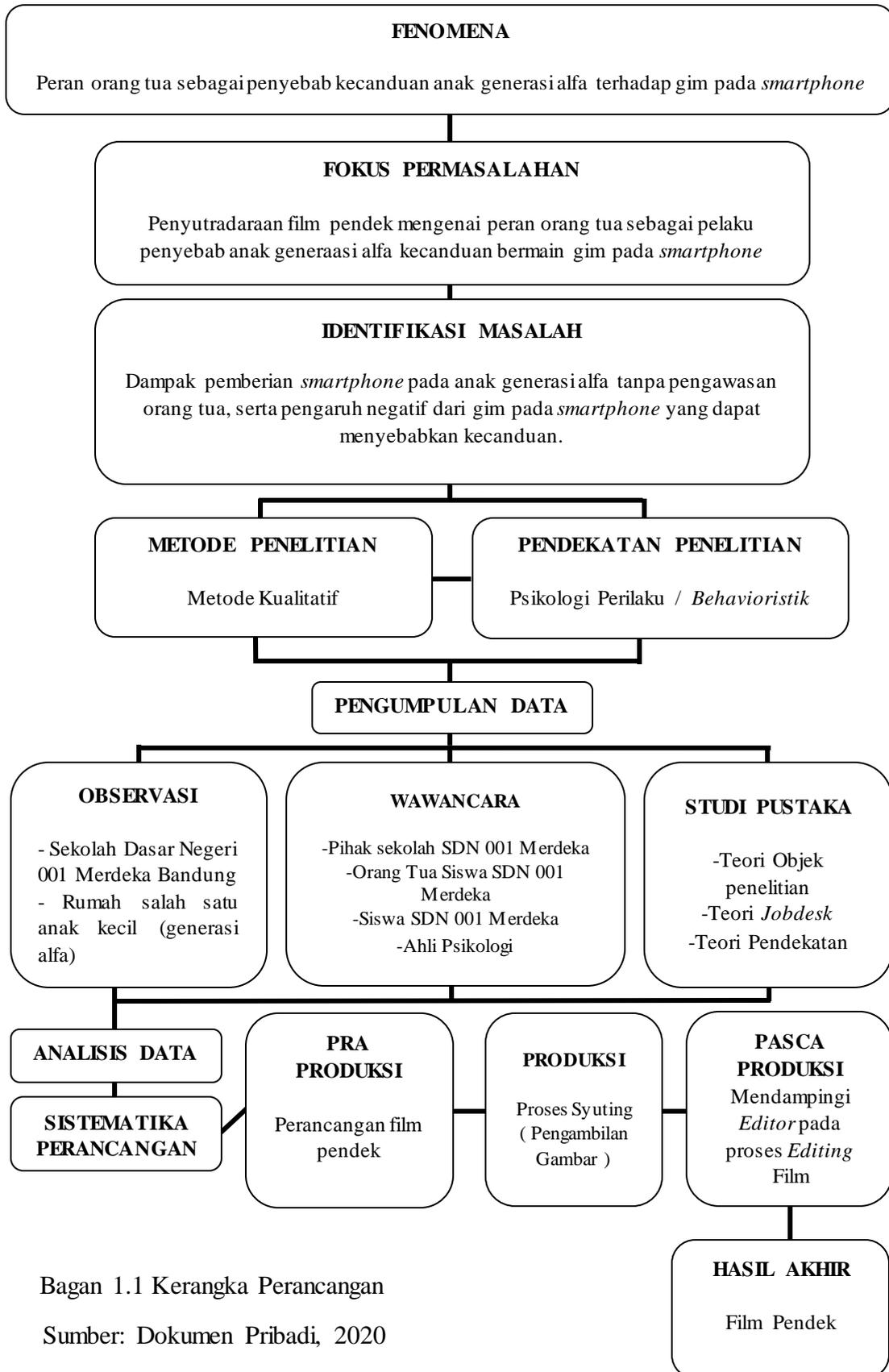
b. Produksi

Pada tahap produksi, sutradara memimpin seluruh kru lapangan dengan mengatur semua divisi agar pengekseskuan naskah ke visual berjalan dengan lancar dan sesuai dengan konsep yang telah ditentukan (*breakdown shooting*). Hal ini meliputi konsep framing mulai dari pengambilan gambar, *blocking*, pengadeganan, *setting property*, dan *make up talent*. Selain itu sutradara dituntut untuk memberi solusi cepat dalam setiap permasalahan saat proses produksi atau syuting berlangsung.

c. Pasca Produksi

Pada pasca produksi, sutradara mendampingi *editor* dalam tahap *editing*. Mulai dari penyusunan *shot by shot* hasil *take* gambar pada tahap produksi, pemberian transisi visual, perbaikan *audio*, penambahan *caption*, *video effect*, dan terakhir tahap *rendering* untuk menentukan ukuran video hasil *editing*. Selanjutnya sutradara mengadakan *screening* dengan seluruh kru sebelum pada akhirnya dipublikasikan.

1.8. Kerangka Penelitian



Bagan 1.1 Kerangka Perancangan

Sumber: Dokumen Pribadi, 2020

1.9. Pembabakan

Laporan tugas akhir ini terdiri dari lima bab yang masing-masing isinya dapat dijabarkan secara umum sebagai berikut :

a. **BAB I PENDAHULUAN**

Berisi tentang latar belakang masalah yang berkaitan dengan fenomena atau topik penelitian, menjelaskan identifikasi masalah, rumusan masalah, menjawab tujuan penelitian, memberi batasan ruang lingkup penelitian, metode penelitian yang akan digunakan, hingga kerangka perancangan karya.

b. **BAB II LANDASAN TEORI**

Berisi teori-teori yang relevan dengan obyek penelitian agar menjadi argumentasi yang layak untuk dipertanggungjawabkan serta landasan penelitian yang kuat.

c. **BAB III DATA DAN ANALISIS DATA**

Bab ini berisi penjabar hasil penelitian yang telah dilaksanakan dengan menerapkan metode penelitian. Kemudian terdapat analisis data dan hasil analisis data penelitian yang telah dilakukan oleh Perancang. Hasil analisis data tersebut berdasarkan data objek penelitian, sasaran khalayak, dan karya sejenis yang akan menjadi satu - kesatuan yang utuh.

d. **BAB IV KONSEP DAN PERANCANGAN**

Pada bab ini akan diuraikan seluruh konsep perancangan film pendek berdasarkan dari data penelitian yang diperoleh, mulai dari perancangan awal hingga *output* yang dihasilkan.

e. **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

Berisi kesimpulan dari Bab I hingga IV yang telah dipaparkan secara rinci serta pemberian saran kepada pihak kedua atau peneliti selanjutnya dibidang serupa.