

**KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
POLITEKNIK PALCOMTECH**

LAPORAN TUGAS AKHIR

FILM PENDEK HIJRAH



Diajukan Oleh :

MUHAMMAD KHOIRUL PAJRI / 061140015

YOGIE RAMADHANI / 061140023

Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Mencapai Gelar Ahli Madya

PALEMBANG

2018

**KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
POLITEKNIK PALCOMTECH**

LAPORAN TUGAS AKHIR

FILM PENDEK HIJRAH



Diajukan Oleh :

MUHAMMAD KHOIRUL PAJRI / 061140015

YOGIE RAMADHANI / 061140023

Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Mencapai Gelar Ahli Madya

PALEMBANG

2018

KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
POLITEKNIK PALCOMTECH

HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING LTA

NAMA / NPM : 1. MUHAMMAD KHOIRUL PAJRI
/ 061140015
2. YOGIE RAMADHANI / 061140023

PROGRAM STUDI : DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

JENJANG PENDIDIKAN : DIPLOMA TIGA (DIII)

JUDUL LTA : FILM PENDEK HIJRAH

Tanggal : 11 Juli 2018

Menyetujui,
Pembimbing,

Mengetahui,
Direktur,

Hendra Hadiwijaya, S.E., M.Si.
NIDN : 0229108302

Benedictus Effendi, S.T., M.T.
NIP : 09.PCT.13

KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
POLITEKNIK PALCOMTECH

HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI

NAMA / NPM : 1. MUHAMMAD KHOIRUL PAJRI
/ (061140015)
2. YOGIE RAMADHANI / (061140023)

PROGRAM STUDI : DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

JENJANG PENDIDIKAN : DIPLOMA TIGA (DIII)

JUDUL LTA : FILM PENDEK HIJRAH

Tanggal : 6 Agustus 2018

Tanggal : 6 Agustus 2018

Penguji 1,

Penguji 2,

Eka Prasetya Adhy Sugara., S.T., M.Kom.
NIDN : 0224048203

Yasermi Syahrul., S.Pd., M.Sn.
NIDN : 0208058801

Menyetujui,
Direktur,

Benedictus Effendi, S.T., M.T.
NIP : 09.PCT.13

MOTTO :

“Ilmu Itu Diperoleh Dari Lidah Yang Gemar Bertanya Serta Akal Yang Suka Berpikir”.

~ Abdullah bin Abbas

“Teman Anda Adalah Orang Yang Mengetahui Seluruhnya Tentang Anda dan Tetap Menjadi Teman Anda”

~ Elbert hubbard

“Boleh Jadi Kamu Membenci Sesuatu, Padahal Ia Amat Baik Bagi Kamu. dan Boleh Jadi Kamu Mencintai Sesuatu, Padahal Ia Amat Buruk Bagi Kamu. Allah Maha Mengetahui Sedangkan Kamu Tidak Mengetahui”

~ Al-Baqarah : 216

Kupersembahkan kepada :

- Allah SWT
- Kedua orang tua tercinta
- Saudara-saudariku tersayang
- Bapak Hendra Hadiwijaya, S.E., M.Si. atas bimbingannya
- Para pendidik yang kuhormati
- Teman-teman seperjuangan

KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadapan Tuhan Yang Maha Esa, karena berkat bimbingan yang dilimpahkan-Nya, penulis dapat menyelesaikan tugas akhir, yang berjudul “FILM PENDEK HIJRAH”. Tugas akhir ini dibuat untuk memenuhi persyaratan akademis meraih gelar Diploma III (D3) program studi Desain Komunikasi Visual, Politeknik PalComTech.

Adapun selama penulisan dan penyusunan laporan tugas akhir ini, Penulis mendapatkan banyak bimbingan, bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, sudah menjadi kewajiban bagi Penulis untuk mengucapkan terima kasih kepada berbagai pihak tersebut, yaitu kepada Direktur Politeknik PalComTech, Bapak Benedictus Effendi, S.T., M.T., kepada Pembantu Direktur 1, Bapak D.Tri Octafian, S.Kom., M.Kom., kepada Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual, Bapak Alfred Tenggono, S.Kom., M.Kom., kepada Bapak Hendra Hadiwijaya, S.E., M.Si. sebagai pembimbing, kepada kedua orang tua Penulis yang tercinta, kepada teman dan sahabat yang terkasih serta kepada semua pihak yang telah banyak membantu dan memberi dukungan.

Demikian kata pengantar dari Penulis, dengan harapan semoga laporan Tugas Akhir ini dapat bermanfaat dan berguna bagi para pembaca, dengan kesadaran Penulis bahwa penulisan laporan Tugas Akhir masih mempunyai banyak kekurangan dan kelemahan sehingga membutuhkan banyak saran dan

kritik yang membangun untuk menghasilkan sesuatu yang lebih baik. Terima kasih.

Palembang, Juli 2018

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI	iv
HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN	
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Perumusan Masalah	3
1.3. Tujuan Penelitian	3
1.4 Manfaat Penelitian	3
1.4.1 Manfaat Bagi Mahasiswa	3
1.4.2 Manfaat Bagi Masyarakat.....	3
1.4.3 Manfaat Bagi Akademik.....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
2.1. Landasan Teori.....	5
2.1.1. Film	5

2.1.2. Jenis-jenis Film	6
2.1.3. Unsur-unsur Film	15
2.1.4. Hijrah	15
2.1.5. Penelitian Terdahulu	16
 BAB III PEMBAHASAN	
3.1. Metode Penelitian	21
3.1.1. Objek	21
3.1.2. Teknik Pengumpulan Data	21
3.1.2.1. Observasi	21
3.1.2.2. Kuisisioner.....	21
3.1.2.3. Studi Pustaka	21
3.1.3. Konsep Visual	22
3.1.3.1. Konsep Huruf	22
3.1.3.2. Konsep Warna	23
3.1.4. Ruang Lingkup Penelitian	23
3.1.5. Alat dan <i>Software</i>	24
3.1.5.1. Alat	24
3.1.5.2. <i>Software</i>	24
3.1.6. Tahapan Pengerjaan	25
3.1.6.1. Pra Produksi	25
3.1.6.2. Produksi	33
3.1.6.3. Pasca Produksi	35

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Hasil	38
4.1.1. Analisis Visual	38
4.1.2. Analisis Huruf	39
4.1.3. Analisis Warna	40
4.2. Pembahasan	40
4.2.1. Pra Produksi	41
4.2.2. Produksi	42
4.2.3. Pasca Produksi	53

BAB V PENUTUP

5.1. Kesimpulan	59
5.2. Saran	59

DAFTAR PUSTAKA

HALAMAN LAMPIRAN

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 3.1. Pra Produksi	25
Gambar 3.2. Produksi	33
Gambar 3.3. Pasca Produksi	36
Gambar 4.1. Hasil Visual	38
Gambar 4.2. Huruf <i>Adobe Garamond Pro Bold</i>	39
Gambar 4.3. Penggunaan Warna	40
Gambar 4.4. Proses Syuting <i>Scene 1 Take 1</i>	43
Gambar 4.5. Proses Syuting <i>Scene 1 Take 2</i>	43
Gambar 4.6. Proses Syuting <i>Scene 2 Take 1</i>	44
Gambar 4.7. Proses Syuting <i>Scene 2 Take 2</i>	44
Gambar 4.8. Proses Syuting <i>Scene 2 Take 3</i>	45
Gambar 4.9. Proses Syuting <i>Scene 3 Take 1</i>	45
Gambar 4.10. Proses Syuting <i>Scene 3 Take 2</i>	46
Gambar 4.11. Proses Syuting <i>Scene 3 Take 3</i>	46
Gambar 4.12. Proses Syuting <i>Scene 3 Take 4</i>	47
Gambar 4.13. Proses Syuting <i>Scene 4 Take 1</i>	47
Gambar 4.14. Proses Syuting <i>Scene 4 Take 2</i>	48
Gambar 4.15. Proses Syuting <i>Scene 4 Take 3</i>	48
Gambar 4.16. Proses Syuting <i>Scene 4 Take 4</i>	49
Gambar 4.17. Proses Syuting <i>Scene 4 Take 5</i>	49

Gambar 4.18. Proses Syuting <i>Scene 4 Take 6</i>	50
Gambar 4.19. Proses Syuting <i>Scene 5</i>	50
Gambar 4.20. Proses Syuting <i>Scene 6</i>	51
Gambar 4.21. Proses Syuting <i>Scene 7 Take 1</i>	51
Gambar 4.22. Proses Syuting <i>Scene 7 Take 2</i>	52
Gambar 4.23. Proses Syuting <i>Scene 7 Take 3</i>	52
Gambar 4.24. Tampilan Awal <i>Adobe Premiere</i>	54
Gambar 4.25. Proses <i>Import Audio</i>	54
Gambar 4.26. Memberikan Efek Pada Video	55
Gambar 4.27. Memberikan Efek Pada Audio	55
Gambar 4.28. Mengatur Kecepatan Video	56
Gambar 4.29. Mengatur Volume Musik	56
Gambar 4.30. Membuat <i>Text</i>	57
Gambar 4.31. Tampilan <i>Color Grading</i>	57
Gambar 4.32. Proses <i>Export</i>	58
Gambar 4.33. Proses <i>Rendering</i>	58

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2.1. Penelitian Terdahulu	17
Tabel 3.1. <i>Storyboard</i>	26

DAFTAR LAMPIRAN

1. Lampiran 1. Form Topik dan Judul (*Fotocopy*)
2. Lampiran 2. Form Konsultasi (*Fotocopy*)
3. Lampiran 3. Surat Pernyataan (*Fotocopy*)
4. Lampiran 4. Form Revisi Ujian Pra Sidang (Asli)
5. Lampiran 5. Form Revisi Ujian Kompre (Asli)

ABSTRAK

MUHAMMAD KHOIRUL PAJRI dan YOGIE RAMADHANI : Film Pendek Hijrah

Hijrah adalah berpindah, meninggalkan, berpaling, dan tidak mempedulikan lagi. Mempunyai beberapa pengertian, yaitu : kaum muslimin meninggalkan negeri asalnya yang berada dibawah kekuasaan pemerintah yang kafir, menjauhkan diri dari dosa dan permulaan tarikh islam. Kata hijrah berasal dari bahasa arab yang berarti meninggalkan suatu perbuatan atau menjauhkan diri dari perbuatan atau berpisah dari suatu tempat ke tempat yang lain. Film dianggap sebagai media komunikasi yang ampuh terhadap massa yang menjadi sasarannya, karena sifatnya yang audio visual, yaitu gambar dan suara yang hidup. Penulis membuat film pendek untuk menjadi media motivasi pada masyarakat dan berdasarkan observasi maupun kuisioner 85% responden menyatakan bahwa film pendek tentang larangan berpacaran dibutuhkan. Dalam kehidupan masyarakat terutama di kalangan remaja sering mengutamakan urusan dunia dan mengabaikan perintah dalam agama, banyak juga yang lebih mencintai ciptaan Allah SWT namun belum mencintai penciptanya, salah satunya menjalin hubungan dengan lawan jenis yang bukan mukhrim seperti berpacaran.

Tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan sebuah film pendek yang berjudul “FILM PENDEK HIJRAH”. Pembuatan Film Pendek Hijrah dimaksudkan dapat menjadi media informasi tentang larangan berpacaran. Metode yang dipakai dalam film pendek ini adalah tahap pra produksi yang meliputi ide cerita, *script*, dan *storyboard*, kemudian pada tahap produksi melakukan pengambilan gambar dan perekaman audio, lalu pada tahap pasca produksi adalah melakukan proses *editing* dan *mastering*. Hasil dari penelitian ini adalah film pendek berdurasi 7 menit yang akan menjadi media informasi tentang larangan berpacaran.

Kata kunci : Hijrah, Film Pendek, Media Komunikasi

ABSTRACT

MUHAMMAD KHOIRUL PAJRI *and* YOGIE RAMADHANI : *Short Film Hijrah*

Hijrah is moving, leaving, turning, and not caring anymore. Having some understanding, namely: the Muslims left their homeland under the rule of an infidel government, abstaining from sin and the beginning of Islamic date. The word hijrah comes from the Arabic language which means leaving an act or keeping away from deeds or separating from one place to another. Film is considered as a powerful communication medium for the masses who are the target, because of its audio-visual nature, that is living images and sounds. The author makes a short film to be a motivational medium for the community and based on observation and questionnaire 85% of respondents stated that a short film about the prohibition of dating is needed. In public life, especially among teenagers often prioritizes world affairs and ignores orders in religion, many also love the creation of Allah SWT but have not loved the creator, one of which is to establish relationships with the opposite sex who are not such as dating.

The purpose of this study was to produce a short film entitled "SHORT FILM HIJRAH". Making Short Hijrah Films is intended to be a media of information about the prohibition of dating. The method used in this short film is the pre-production stage which includes story ideas, scripts, and storyboards, then at the production stage doing image capture and audio recording, then in the post-production stage is editing and mastering. The results of this study are a 7 minute short film that will be a media of information about the prohibition of dating.

Keywords : Hijrah, Short Film, Communication Media

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Film di zaman sekarang merupakan salah satu hiburan yang dapat diakses dengan mudah. Masyarakat sudah tidak asing lagi menonton film, baik di televisi, bioskop maupun media *online* dan media tradisional seperti layar tancap. Film tentunya bukan sesuatu yang asing lagi dalam kehidupan sehari-hari, dimana media ini menjadi hiburan sekaligus seni dalam masyarakat. Film juga menjadi bagian dari budaya dan sejarah yang diwariskan secara turun-temurun dan menjadi kekayaan suatu bangsa. Berbagai macam jenis film sudah beredar di masyarakat, salah satunya film pendek.

Film pendek menurut Mabruhi dalam Vebrynda (2014: 154) adalah film dengan cerita yang singkat dan berdurasi pendek, biasanya di bawah enam puluh menit. Membuat film pendek jauh lebih rumit dibanding membuat film berdurasi panjang karena pesan yang di kandung film pendek itu harus sampai kepada penonton dalam durasi yang cukup pendek. Film pendek juga dapat menjadi media untuk membuat seseorang terinspirasi dan termotivasi pada pesan yang terkandung dalam film pendek tersebut.

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan dan hasil kuisioner yang telah disebar ke 20 responden dengan rata – rata umur 17 tahun – 22 tahun di dapatkan data yang menunjukkan 11 dari 20 responden atau 55%

masyarakat terutama anak remaja yang masih berpacaran dan data yang menunjukkan 17 dari 20 responden atau 85% diperlukan nya film pendek tentang larangan berpacaran. Oleh karena itu penulis membuat film pendek untuk menjadi media motivasi pada masyarakat. Karena dalam kehidupan masyarakat terutama di kalangan remaja sering mengutamakan urusan dunia dan mengabaikan perintah dalam agama, banyak juga yang lebih mencintai ciptaan Allah SWT namun belum mencintai penciptanya, salah satunya menjalin hubungan dengan lawan jenis yang bukan mukhrim seperti berpacaran. Allah SWT melarang umat-Nya berpacaran, hal itu tercantum dalam Al-Qur'an "Dan janganlah kamu mendekati zina; sesungguhnya zina itu adalah perbuatan yang keji dan suatu jalan yang buruk."(Qs. Al Isra: 32) "Sesungguhnya andai kepala seseorang kalian ditusuk dengan besi panas itu lebih baik baginya daripada menyentuh wanita yang tidak halal baginya." (Hadist ini diriwayatkan oleh Imam ath-Thabrani dalam al-Mujamul Kabir no.486-487 dan ar-Ruyani dalam al-Musad 2/227, dan dinyatakan hasan oleh al-Albani dalam ash-Shahih no. 226). Menjauhi segala larangan Allah SWT adalah bukti cinta kepada Allah SWT.

Berdasarkan latar belakang diatas perlu dibuatnya film pendek yang berjudul "FILM PENDEK HIJRAH" agar penonton dapat termotivasi untuk berhijrah dan lebih mengutamakan perintah Allah SWT.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, yang menjadi rumusan masalah adalah bagaimana membuat film pendek yang berjudul "FILM PENDEK HIJRAH".

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan peneliti adalah untuk menghasilkan sebuah film pendek yang berjudul "FILM PENDEK HIJRAH".

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat bagi Mahasiswa

Dapat menerapkan ilmu pengetahuan yang telah di pelajari selama di Politeknik Palcomtech. Menambah pengalaman dalam proses pembuatan film pendek dan menambah wawasan tentang islam. Selain itu, dapat digunakan sebagai pengembangan evaluasi kelebihan dan kekurangan film yang telah dibuat, sehingga kedepannya dapat menghasilkan film yang lebih baik.

1.4.2 Manfaat bagi Masyarakat

Memberikan inspirasi kepada penonton, agar dapat termotivasi untuk berhijrah dan lebih mengutamakan perintah Allah SWT.

1.4.3 Manfaat bagi Akademik

Bahan referensi dalam penulisan karya ilmiah yang selanjutnya menjadi lebih baik dan bahan bacaan sebagai pengetahuan dan sebagai alat ukur mahasiswa dalam memahami materi-materi kuliah dan menerapkannya.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Landasan Teori

2.1.1 Film

Film menurut Irawan, dkk (2013: 1) adalah rangkaian gambar yang bergerak membentuk suatu cerita atau juga biasa disebut *Movie* atau Video. Film, secara kolektif sering disebut sinema. Film menurut Beny dalam Santi dan Purnama (2014: 45) adalah karya cipta seni dan budaya yang merupakan salah satu media komunikasi masa audio visual yang dibuat berdasarkan asas sinematografi yang direkam pada pita *seluloid*, pita video, piringan video, dan bahan hasil penemuan teknologi lainnya dalam segala bentuk, jenis dan ukuran melalui proses kimiawi, proses elektronik, atau proses lainnya dengan tanpa suara, yang dapat dipertunjukkan dan ditayangkan dengan sistem proyeksi mekanik, elektronik, dan sistem lainnya.

Berdasarkan pendapat di atas film juga dianggap sebagai media komunikasi yang ampuh terhadap massa yang menjadi sasarannya, karena sifatnya yang audio visual, yaitu gambar dan suara yang hidup. Dengan gambar dan suara, film mampu bercerita banyak dalam waktu singkat. Ketika menonton film penonton seakan-akan dapat menembus ruang dan waktu yang dapat menceritakan kehidupan dan bahkan dapat mempengaruhi audiens.

2.1.2 Jenis-jenis Film

Menurut Mudjiono (2011: 133) dalam perkembangannya, baik karena kemajuan teknik-teknik yang semakin canggih maupun tuntutan massa penonton, pembuat film semakin bervariasi. Untuk sekedar memperlihatkan variasi film yang diproduksi, maka jenis-jenis film dapat digolongkan sebagai berikut:

1. *Teatrical Film* (Film teaterikal)

Menurut Mudjiono (2011: 133) Merupakan ungkapan cerita yang dimainkan oleh manusia dengan unsur dramatis dan memiliki unsur yang kuat terhadap emosi penonton. Pada dasarnya, film dengan unsur dramatis bertolak dari eksplorasi konflik dalam suatu kisah. Misalnya konflik manusia dengan dirinya sendiri, manusia dengan manusia yang lain, manusia dengan lingkungan sosialnya, yang pada intinya menunjukkan pertentangan, lewat plot kejadian-kejadian disampaikan secara visual.

Cerita dengan unsur dramatis ini dijabarkan dengan berbagai tema. Lewat tema inilah film teaterikal digolongkan beberapa jenis, seperti Film Aksi (*Action film*), film ini bercirikan penonjolan filmnya dalam masalah fisik dalam konflik. Dapat dilihat dalam film yang mengeksploitasi peperangan atau pertarungan fisik, semacam film perang, silat, koboi, kepolisian, gengster dan sebagainya. Kedua, film

Spikodrama, film ini didasarkan pada ketegangan yang dibangun dari kekacauan antara konflik-konflik kejiwaan, yang mengeksploitasi karakter manusia, antara lain dapat dilihat dari film-film drama yang mengeksploitasi penyimpangan mental maupun dunia takhayul, semacam film horor. Ketiga, film komedi, film yang mengeksploitasi situasi yang dapat menimbulkan kelucuan pada penonton.

Situasi lucu ini ada yang ditimbulkan oleh peristiwa fisik sehingga menjadi komedi. Selain itu, adapula kelucuan yang timbul harus diinterpretasikan dengan referensi intelektual. Keempat, film musik, jenis film ini tumbuh bersamaan dengan dikenalnya teknik suara dalam film, dengan sendirinya film jenis ini mengeksploitasi musik. Tetapi harus dibedakan antara film-film yang didalamnya terkandung musik dan nyanyian. Tidak setiap film dengan musik dapat digolongkan sebagai film musik. Yang dimaksud disini adalah film yang bersifat musikal, yang dicirikan oleh musik yang menjadi bagian internal cerita, bukan sekedar selingan.

2. Film Non-teaterikal (*Non-teatrical film*)

Menurut Mudjiono (2011: 134) Secara sederhana, film jenis ini merupakan film yang diproduksi dengan memanfaatkan realitas asli, dan tidak bersifat fiktif. Selain itu juga tidak dimaksudkan sebagai alat hiburan. Film-film jenis ini lebih

cenderung untuk menjadi alat komunikasi untuk menyampaikan informasi (penerangan) maupun pendidikan. Film non-teaterikal juga memiliki berbagai jenis, seperti film dokumenter, film pendidikan dan film animasi.

Film dokumenter adalah istilah yang dipakai secara luas untuk memberi nama film yang sifatnya non-teaterikal. Bila dilihat dari subyek materinya film dokumenter berkaitan dengan aspek faktual dari kehidupan manusia, hewan dan makhluk hidup lainnya yang tidak dicampuri oleh unsur fiksi. Konsepnya, film ini adalah drama ide yang dianggap dapat menimbulkan perubahan sosial. Karena bukan untuk kesenangan estetis, hiburan atau pendidikan. Tujuannya adalah untuk menyadarkan penonton akan berbagai aspek kenyataan hidup.

Membangkitkan perasaan masyarakat atas suatu masalah, untuk memberikan ilham dalam bertindak atau membina standar perilaku yang berbudaya. Temanya berkaitan dengan apa yang terjadi atas diri manusia, berupa pernyataan yang membangkitkan keharuan dan kenyataan dalam kerangka kehidupan manusia. Film pendidikan dibuat bukan untuk massa, tetapi untuk sekelompok penonton yang dapat diidentifikasi secara fisik. Film ini adalah untuk para siswa yang sudah tertentu bahan pelajaran yang akan diikutinya.

Sehingga film pendidikan menjadi pelajaran ataupun instruksi belajar yang direkam dalam wujud visual. Isi yang disampaikan sesuai dengan kelompok penontonnya, dan dipertunjukkan di depan kelas. Setiap film ini tetap memerlukan adanya guru atau instruktur yang membimbing siswa. Film animasi, animasi kartun dibuat dengan menggambarkan setiap frame satu persatu untuk kemudian dipotret. Menggunakan gambar, pembuat film dapat menciptakan gerak dan bentuk-bentuk yang tak terdapat dalam realitas. Apa saja yang dapat dipikirkan, dapat difilmkan melalui gambar.

Potensinya, film animasi tidak hanya digunakan untuk hiburan, tetapi juga untuk ilustrasi dalam film pendidikan. Misalnya dengan gambar grafis yang bersifat dinamis ataupun kerja mesin ataupun skema yang hidup. Menggunakan gambar, pembuat film dapat menciptakan gerak dan bentuk-bentuk yang tak terdapat dalam realitas. Apa saja yang dapat dipikirkan, dapat pula difilmkan melalui gambar. Potensinya, film animasi tidak hanya untuk hiburan, tetapi juga untuk ilustrasi dalam film pendidikan. Misalnya dengan gambar grafis yang bersifat dinamis, ataupun cara kerja mesin ataupun skema yang hidup.

3. Film Cerita (*Story Film*)

Menurut Efendy dalam Musyafak (2013: 333) Film cerita adalah jenis film yang mengandung suatu cerita. Jenis film ini harus mengandung unsur cerita baik *fiktif* maupun *non-fiktif*. Disamping itu jenis film ini harus mengandung unsur-unsur yang dapat menyentuh rasa, hati dan jiwa manusia. Film cerita sangat besar pengaruhnya kepada masyarakat dalam mengolah opini dan karakter masyarakat, hal ini dikarenakan film cerita menitik beratkan pada unsur rasa, hati dan jiwa.

4. Film Dokumenter (*Documentary Film*)

Menurut Efendy dalam Musyafak (2013: 334) Dokumenter bermakna “karya ciptaan mengenai kenyataan”. Jadi film dokumenter adalah film yang berkisah tentang kisah nyata.

5. Film Berita (*Newsreel*)

Menurut Efendy dalam Musyafak (2013: 334) Film berita adalah film mengenai fakta atau peristiwa yang benar-benar terjadi. Karena sifatnya berita, maka film yang disajikan kepada masyarakat haruslah mengandung unsur-unsur berita. Film berita biasanya merupakan peristiwa yang terjadinya direncanakan.

6. Film Animasi (*Animation Film*)

Menurut Yulianto, dkk (2011: 1203) Animasi atau disebut dengan film animasi, adalah film yang merupakan hasil dari pengolahan gambar tangan sehingga menjadi gambar yang bergerak. Pada awal penemuannya, film animasi dibuat dari berlembar-lembar kertas gambar yang kemudian di "putar" sehingga muncul efek gambar bergerak. Empat jenis animasi yang dapat digunakan yaitu *Frame Animation*, *Vector Animation*, *Computational Animation*, dan *Morphing*.

7. Film Animasi Dwi Matra (*Flat Animation*)

Menurut Syahfitri (2011: 214) disebut juga jenis film animasi gambar, sebab hampir semua jenis objek animasi melalui runtun kerja gambar.

8. Film Animasi Tri Matra (*Object Animation*)

Menurut Syahfitri (2011: 214) untuk menggerakkan benda tri matra, walaupun itu mungkin, tetapi cukup sulit untuk melaksanakannya, karena sifat bahan yang dipakai mempunyai ruang gerak yang terbatas. Tidak seperti jenis film animasi gambar, bebas melakukan berbagai gerakan yang diinginkan.

9. Film Animasi Boneka (*Puppet Animation*)

Menurut Syahfitri (2011: 215) Objek animasi yang dipakai dalam jenis film animasi ini adalah boneka dan fitur

lainnya, merupakan penyederhanaan dari bentuk alam benda yang ada.

10. Film Animasi Model

Menurut Syahfitri (2011: 215) Bentuk objek animasi sederhana, penggunaannya pun tidak terlalu rumit dan tidak banyak membutuhkan gerak, bahan yang dipakai terdiri dari kayu, plastik keras dan bahan keras lainnya yang sesuai dengan sifat karakter materi yang dimiliki, tetapi tidak berarti bahan lentur tidak dipakai.

11. Film Animasi Potongan (*Cut out Animation*)

Menurut Syahfitri (2011: 215) Jenis film animasi ini, termasuk penggunaan teknik yang sederhana dan mudah. Fitur atau objek animasi dirancang, digambar pada lembaran kertas lalu dipotong sesuai dengan bentuk yang telah dibuat, dan diletakkan pada sebuah bidang datar sebagai latar belakangnya.

12. Film Animasi Bayangan (*Silhouette Animation*)

Menurut Syahfitri (2011: 215) Jenis film animasi ini menggunakan cara yang hampir sama, fitur dan objek animasi berupa bayangan dengan latar belakang yang terang, karena pencahayaannya berada dibelakang layar.

13. Film Animasi Kolase (*Collage Animation*)

Menurut Syahfitri (2011: 215) Teknik yang bebas mengembangkan keinginan kita untuk menggerakkan objek

animasi semanya di meja dudukan kamera. Tekniknya cukup sederhana dan mudah dengan beberapa bahan yang biasa dipakai seperti potongan koran, potret, gambar-gambar, huruf atau gabungan dari semuanya.

14. Film Aksi (*Action Film*)

Menurut Mudjiono (2011: 134) Film ini bercirikan penonjolan filmnya dalam masalah fisik dalam konflik. Dapat dilihat dalam film yang mengeksploitasi peperangan atau pertarungan fisik, semacam film perang, silat, koboi, kepolisian, gengster dan semacamnya.

15. Film Spikodrama

Menurut Mudjiono (2011: 134) Film ini didasarkan pada ketegangan yang dibangun dari kekacauan antara konflik-konflik kejiwaan, yang mengeksploitasi karakter manusia, antara lain dapat dilihat dari film-film drama yang mengeksploitasi penyimpangan mental maupun dunia takhayul, semacam film horor.

16. Film Komedi

Menurut Mudjiono (2011: 134) Film yang mengeksploitasi situasi yang dapat menimbulkan kelucuan pada penonton. Situasi lucu ini ada yang ditimbulkan oleh peristiwa fisik sehingga menjadi komedi. Selain itu, ada pula kelucuan

yang timbul harus diinterpretasikan dengan referensi intelektual.

17. Film Musik

Menurut Mudjiono (2011: 134) Jenis film ini tumbuh bersamaan dengan dikenalnya teknik suara dalam film, dengan sendirinya film jenis ini mengekspliotasi musik. Tetapi harus dibedakan antara film-film yang didalamnya terkandung musik dan nyanyian. Tidak setiap film dengan musik dapat digolongkan sebagai film musik. Dimaksud disini adalah film yang bersifat musikal, yang dicirikan oleh musik yang menjadi bagian internal cerita, bukan sekedar selingan.

18. Film Pendidikan

Menurut Mudjiono (2011: 135) Film pendidikan dibuat bukan untuk massa, tetapi untuk sekelompok penonton yang dapat diidentifikasi secara fisik. Film ini adalah untuk para siswa yang sudah tertentu bahan pelajaran yang akan diikutinya. Sehingga film pendidikan menjadi pelajaran ataupun instruksi belajar yang direkam dalam wujud visual. Isi yang disampaikan sesuai dengan kelompok penontonnya, dan dipertunjukkan di depan kelas. Setiap film ini tetap memerlukan adanya guru atau instruktur yang membimbing siswa.

19. Film Noir

Menurut Indira dan Aryajanottama (2012: 60) Film Noir atau film kelam merupakan sebuah *genre* film drama kriminal yang populer di era 1940 sampai 1950an.

2.1.3 Unsur-unsur Film

Film dibentuk oleh dua unsur pembentuk menurut Pratista dalam Weisarkurnai (2017: 7) yakni unsur naratif, dan unsur sinematik. Kedua unsur tersebut saling berinteraksi dan berkesinambungan satu sama lain untuk membuat sebuah film. Masing-masing unsur tidak akan dapat membentuk film jika berdiri sendiri-sendiri. Bisa dikatakan bahwa unsur naratif adalah bahan atau materi yang akan diolah, sedangkan unsur sinematik adalah cara dan gaya untuk mengolahnya.

2.1.4 Hijrah

Menurut Aswadi (2011: 342) Reformulasi epistemologi hijrah dalam dimensi normatif ini hanya difokuskan pada lima aspek dasar yang bersumber pada hadith dan beberapa ayat al-Qur'an, yaitu :

1. Hijrah dalam pengertian mendekati diri kepada Allah SWT.
2. Hijrah dalam pengertian menjahui larangan Allah SWT.
3. Hijrah dalam pengertian tidak ke luar dari ketentuan Allah. Semua aspek normatif ini akan diintegrasikan dengan nilai-nilai hijrah dalam perspektif historis, sehingga tampak bahwa epistemologi

hijrah secara holistik dapat dijadikan sebagai langkah strategis dalam dakwah.

Menurut Samima (2016: 50) menurut syari'at, hijrah berarti meninggalkan apa yang dilarang oleh Allah SWT. Sedangkan di dalam Islam, hijrah memiliki dua pengertian yaitu pertama, hijrah berarti pindah dari tempat yang menakutkan ke tempat yang tenang. Kedua, hijrah berarti pindah dari negeri kafir ke negeri yang beriman.

Berdasarkan pendapat diatas Hijrah adalah berpindah, meninggalkan, berpaling, dan tidak mempedulikan lagi. Mempunyai beberapa pengertian, yaitu : kaum muslimin meninggalkan negeri asalnya yang berada dibawah kekuasaan pemerintah yang kafir, menjauhkan diri dari dosa dan permulaan tarikh islam. Kata hijrah berasal dari bahasa arab yang berarti meninggalkan suatu perbuatan atau menjauhkan diri dari perbuatan atau berpisah dari suatu tempat ke tempat yang lain.

2.1.5 Penelitian Terdahulu

Penelitian mengenai Film pendek di Indonesia dapat dibidang masih sangat minim dan sulit ditemukan, namun penulis berhasil mendapatkan beberapa hasil riset dan penelitian yang bersangkutan dari beberapa universitas dan politeknik yang tentu saja dapat memperkuat karya ilmiah penulis.

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu

No.	Nama Peneliti	Tahun	Judul Penelitian	Nama Jurnal	Hasil Penelitian
1	Yana Erlyana, Michael Bonjoni	2014	Perancangan Film Pendek "TANYA SAMA DENGAN"	Jurnal EMBA Vol. 2 No.2	membuat Sebuah film fiksi pendek yang menceritakan tentang anak yang butuh pendidikan dan sekolah yang dikemas baik dan memenuhi selera penontonnya. Film ini diharapkan bisa menjadi salah satu alat bantu pendidikan, menjadi inspirasi dan memberikan dampak positif bagi setiap orang yang menontonnya khususnya para orang tua agar sadar untuk menyekolahkan anak mereka dan memiliki pendidikan yang seharusnya didapat dari usia dini.

No.	Nama Peneliti	Tahun	Judul Penelitian	Nama Jurnal	Hasil Penelitian
2	Indra Irawan, Bambang Eka Purnama, Yunan H Urbani	2012	Produksi Film Pendek “In Solo” Berbasis Multimedia	IJCSS - Indonesian Journal on Computer Science - Speed - FTI UNSA - ijcss.unsa.ac.id	Telah dihasilkan sebuah film pendek dengan tema baru, guna memperbanyak khasanah dunia pustaka perfilman di Universitas Surakarta.
3	Anatasya Megawati Wawolangi, Karsam	2013	Pembuatan Film Pendek Bergenre Romantis Menggunakan Teknik <i>Ultra Wide</i> Berjudul “Rahasia Hati” (2013)	Seminar Nasional Sistem & Teknologi Informasi (SNASTI) 2013	Cerita dalam film ini mengisahkan tentang kedua pasangan yang sama-sama suka, tetapi tidak berani untuk mengungkapkan rasa suka mereka. Keduanya memiliki perasaan yang sama. Karena ketidakberanian, kedua pasangan ini saling menulis surat untuk mengungkapkan rasa ketertarikan mereka.

Pada penelitian Erlyana dan Bonjoni (2014). Melalui penelitian tersebut director ingin film pendek ini menginspirasi dan memberikan sebuah motivasi dalam bentuk film pendek “TANYA SAMA DENGAN” mulai dari apa yang akan dituju, masalah, konflik, dan bagaimana seharusnya ketika

semua itu ada serta mengatasinya, sehingga mereka dapat mengerti mengenai pendidikan anak-anak yang seharusnya didapat sejak dini karena kita tidak tahu akan jadi seperti apa mereka nanti disaat besar jika mereka sekolah apa lagi mereka tidak bersekolah, serta memberikan inspirasi bagi generasi muda dalam berkarya membuat film yang baik dan berguna bagi masyarakat.

Pada penelitian Irawan, Purnama, dan Urbani (2012) Penelitian ini membahas tentang sebuah produksi film. Film yang dibahas dalam penelitian ini berkategori sebagai film pendek, yang berdurasi kurang dari 60 menit. Dengan diproduksi film pendek “In Solo” berbasis multimedia ini, dapat menambah koleksi daftar perfilman di Universitas Surakarta, juga untuk pembuktian eksistensi mahasiswa Teknik Informatika mampu membuat sebuah film pendek, dengan menerapkan teknologi dan aplikasi multimedia sebagai salah satu bidang dari Teknik Informatika. Sedangkan dalam hal ini penulis membuat film pendek dengan durasi 15 menit dan bertujuan untuk memotivasi masyarakat dan lebih mengutamakan perintah Allah SWT.

Pada penelitian Megawati dan Kasram (2013) untuk menyelesaikan kajian ini metode perancangan karya yang dilakukan adalah metode eksperimen, yaitu uji coba terhadap penggunaan 2 kamera untuk menghasilkan 2 layar *screen* yang nantinya dapat digabung dalam 1 *screen*. *Casting* terhadap pemeran selanjutnya diminta untuk menghafal naskah. Memperdalam hasil film dilakukan wawancara kepada pakar film, observasi di lapangan untuk syuting dan kajian literatur serta metode STP (*Segmentasi, Targeting, Positioning*). Metode STP ini dilakukan untuk mengukur target dari film ini

sesuai atau tidak untuk ditonton para remaja. Selain itu peneliti juga melakukan studi eksisting terhadap beberapa film bergenre drama romantis.

Selain subjek yang berbeda, Penelitian ini menggunakan metode pengumpulan data observasi, wawancara, dan kuisioner dengan begitu akan di dapatkannya data dan informasi mengenai permasalahan yang terdapat di lingkungan masyarakat terutama remaja akhir dengan umur berkisar 17 tahun sampai dengan 22 tahun. Selain itu, penulis juga menggunakan metode perancangan video yang terdiri dari pra-produksi, produksi, dan pasca produksi.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Objek dan Waktu Penelitian

3.1.1 Objek

Objek penelitian adalah masyarakat atau lingkungan sekitar dengan usia rata – rata 17 tahun sampai 22 tahun.

3.1.2 Teknik Pengumpulan Data

3.1.2.1 Observasi

Menurut Tumbol dkk (2014: 1444) Observasi adalah metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara terjun langsung ke objek yang diteliti dengan mengamati apa yang menjadi sasaran dalam pengambilan data sesuai dengan apa yang diperlukan.

3.1.2.2 Kuisisioner

Menurut Prajitno (2012: 186) Kuisisioner adalah serangkaian pertanyaan yang diberikan kepada *auditor*. Penulis menggunakan daftar pertanyaan (angket) yang diberikan kepada masyarakat agar mendapatkan data yang sesuai dengan permasalahan.

3.1.2.3 Studi Pustaka

Menurut Purnama (2010: 7) Studi pustaka merupakan metode pengumpulan data dengan cara mempelajari *literatur*, paket modul dan panduan, buku-

buku pedoman, buku-buku perpustakaan dan segala kepustakaan lainnya yang dianggap perlu dan mendukung penelitian penulis.

3.1.3 Konsep Visual

Visualisasi merupakan pengungkapan suatu gagasan atau perasaan dengan menggunakan bentuk gambar, tulisan (kata dan angka), peta, grafik, dan sebagainya. Proses pengubahan konsep menjadi gambar untuk disajikan kedalam suatu media. Perancangan film pendek Hijrah konsep visual yang digunakan adalah menyampaikan informasi tentang tentang larangan berpacaran.

3.1.3.1 Konsep Huruf

Huruf merupakan sebuah elemen yang penting dalam sebuah desain, dengan huruf desain yang akan disampaikan lebih mudah dimengerti dan dipahami dengan baik sehingga meminimalisir kesalahpahaman dari *audiens*. Sebagai elemen yang penting huruf memiliki beberapa karakteristik fungsi dan maknanya yang berbeda-beda. Konsep dan karakter huruf yang digunakan pada laporan tugas akhir ini adalah jenis huruf *Serif* (berkait) dimana merupakan jenis huruf yang modern agar dapat memberikan kesan *modern*, dan segar.

Huruf yang digunakan adalah *Adobe Garamond Pro Bold* karena memiliki garis-garis kecil yang berdiri horizontal pada badan huruf. Garis-garis kecil ini biasa disebut juga *counterstroke*. *Counterstroke* inilah yang membuat huruf serif lebih mudah dibaca karena garis tersebut membantu menuntun mata penonton melalui suatu garis teks.

3.1.3.2 Konsep Warna

Warna merupakan salah satu pelengkap gambar yang mampu mewakili bahkan memengaruhi suasana hati dan jiwa, Warna adalah unsur sensitif yang mampu menyentuh indra penglihatan sehingga merangsang munculnya sebuah perasaan senang, sedih, haru, semangat, dan lain-lain. Warna juga dapat memiliki makna dan tujuannya masing-masing. Warna yang digunakan dalam film pendek ini adalah warna putih untuk *text* dan hitam untuk *background*.

3.1.4 Ruang Lingkup Penelitian

Film pendek ini menceritakan tentang seorang anak muda yang sulit meninggalkan larangan dalam agama islam yaitu berpacaran. Penulis menggunakan kamera *Canon* dan *Nikon DSLR* pada proses pengambilan gambar atau video, dalam proses editing penulis juga menggunakan *software Adobe Premiere CC 2015*.

3.1.5 Alat dan Software

3.1.5.1 Alat

Proses pembuatan video dokumeter ini tentu memiliki beberapa alat dan bahan yang dibutuhkan guna mendukung berjalannya proses yang telah direncanakan.

1. Kamera *DSLR* Nikon D7100 (2 Unit)
2. Lensa *KIT* 55 mm
3. *Tripod*
4. *Charger*
5. *Headset*
6. *Handphone*
7. Laptop (1 Unit)
8. Alat Tulis Kerja (ATK)

3.1.5.2 Software

Proses ketika melakukan pembuatan film pendek tentu memiliki berbagai *software* yang di butuhkan untuk proses pengeditan.

1. *Adobe Premiere Pro CC 2015*
2. *Adode After Effect CC 2015*

3.1.6 Tahapan Pengerjaan

3.1.6.1 Pra Produksi

Tahap di mana penulis membuat ide cerita, *script*, *storyboard* dan melakukan observasi ke lokasi untuk melihat secara langsung sekaligus merancang perencanaan pada saat produksi.



Gambar 3.1 Pra Produksi

1. Ide Cerita

Ide cerita merupakan gambaran atau cerita singkat dari film yang akan dibuat.

2. *Script*

Pembuatan film maupun video, *script* dan naskah merupakan daftar rangkaian peristiwa yang akan di paparkan gambar demi gambar dan penuturan menuju alur cerita yang ingin dicapai. Format pembuatan *script*

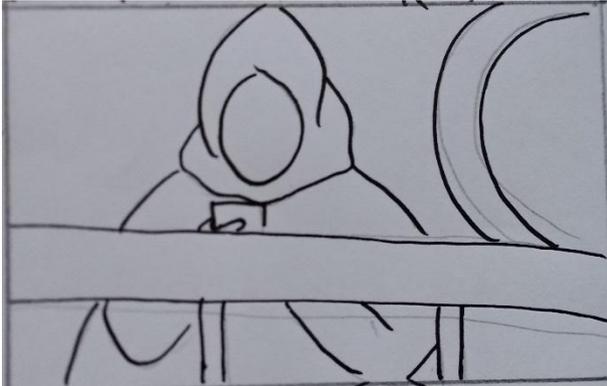
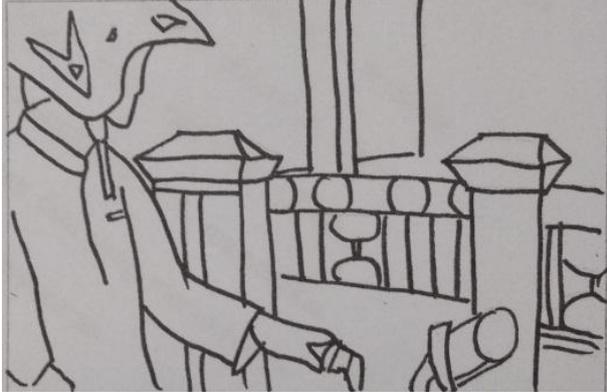
meliputi suasana cerita, adegan yang diperankan, dan dialog antara pemeran.

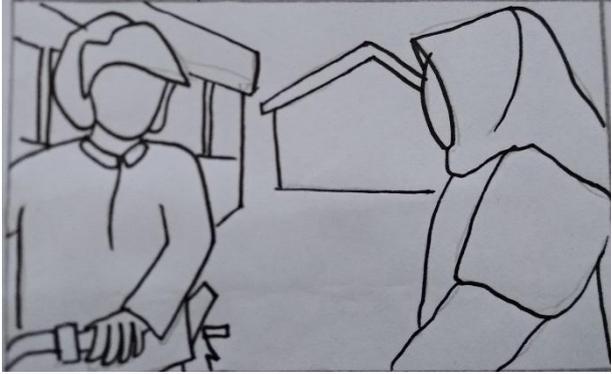
3. *Storyboard*

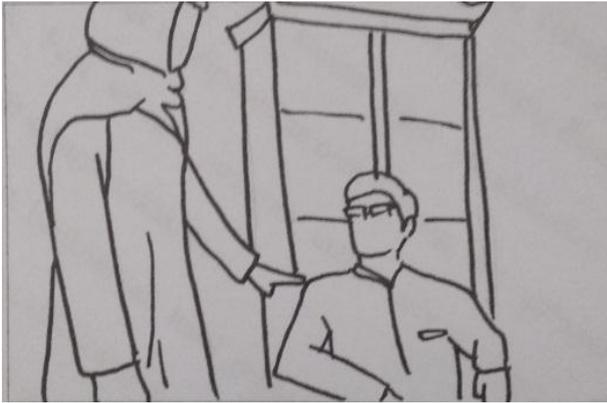
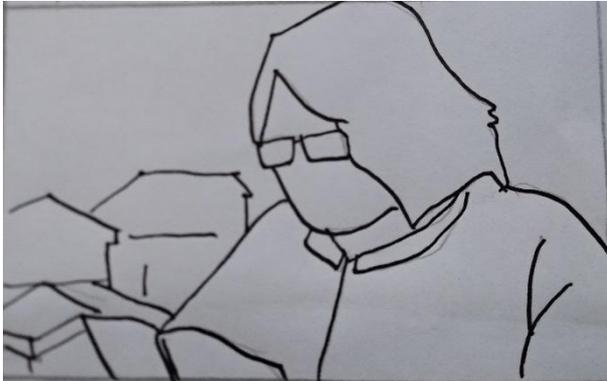
Proses awal pra-produksi, alat pra-visualisasi yang dirancang untuk memberikan lembar demi lembar, gambar demi gambar yang diambil secara berurutan yang diadaptasi dari naskah syuting. *Storyboard* juga dapat menjadi konsep dasar awal untuk bisa memberikan penjelasan kepada tim produksi untuk mengatur sesuai kebutuhan oleh skrip sebelum syuting dilakukan untuk hasil yang diharapkan.

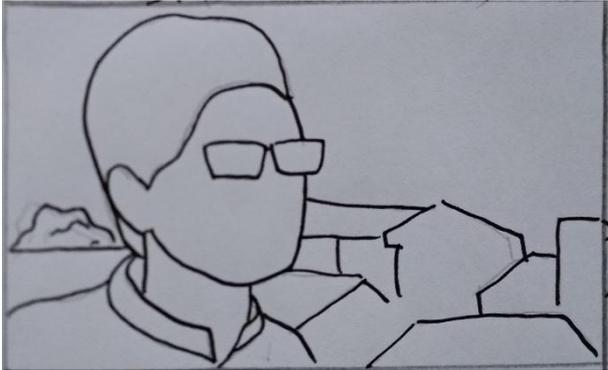
Tabel 3.1 *Storyboard*

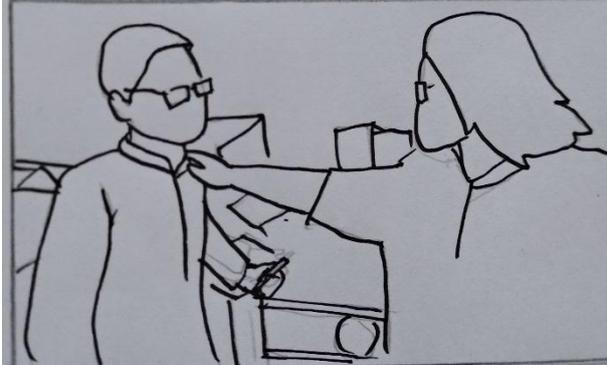
NO	Gambar	Keterangan
1		Dimas dirumah Bani.

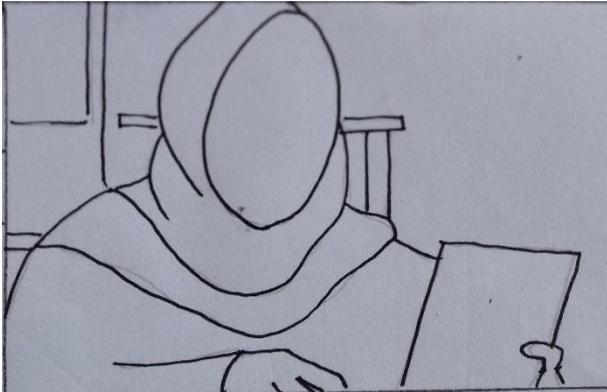
NO	Gambar	Keterangan
2		Bani bersama Dimas dirumah.
3		Febi menunggu Bani dirumahnya.
4		Bani menemui Febi.

NO	Gambar	Keterangan
5		Febi mengajak Bani pergi.
6		Bani pulang kerumah setelah menemui Febi.
7		Dimas menasehati Bani.

NO	Gambar	Keterangan
8		Bani mendengarkan nasihat Dimas.
9		Bani dinasehati kakaknya.
10		Dimas sedang membaca buku di balkon.

NO	Gambar	Keterangan
11		Dimas bertanya masalah pekerjaan Bani.
12		Bani menceritakan masalah pekerjaannya.
13		Dimas kembali menasihati tentang larangan pacaran.

NO	Gambar	Keterangan
14		Dimas pamit untuk pulang.
15		Bani menelpon Febi mengajak bertemu.
16		Bani teringat kenangan bersama Febi.

NO	Gambar	Keterangan
17	 A line drawing of a man with glasses sitting at a desk. He is holding an open book in his left hand and a pen in his right hand, looking at the book. There are stacks of papers on the desk.	Bani teringat kenangan bersama Febi.
18	 A line drawing of a man with glasses and a woman sitting at a table. The man is on the left, looking towards the woman on the right. They appear to be in a cafe or office setting.	Bani menemui Febi di <i>cafe</i> untuk memutuskan hubungannya.
19	 A line drawing of a woman wearing a hijab sitting at a desk. She is looking down at a document or book she is holding in her hands.	Febi masih berusaha mempertahankan hubungannya dengan Bani.

NO	Gambar	Keterangan
20		Bani pergi dari <i>cafe</i> .

3.1.6.2 Produksi

Penulis melakukan proses pengambilan video dengan mengacu pada perencanaan yang sudah dirancang pada masa pra-produksi.



Gambar 3.2 Produksi

1. Pengambilan Gambar

Petunjuk pengambilan gambar adalah pengambilan posisi oleh kamera pada objek yang akan di ambil yaitu :

A. *Long Shot* (LS) yaitu pengambilan yang memperlihatkan latar secara keseluruhan dalam segala dimensi dan perbandingan.

B. *Medium Shot* (MS) yaitu pengambilan yang memperlihatkan pokok sasaran secara lebih dekat dengan mempersampingkan latar belakang maupun detail yang kurang perlu.

C. *Close-up Shot* (CU) yaitu pengambilan yang memfokuskan pada subjeknya atau bagian tertentu.

2. *Angle*

Visualisasi yang tampak pada layar dasarnya hasil dari kerja kamera video yang merekam objek dengan posisi yang berbeda-beda. Perbedaan letak dan posisi dari gerakan-gerakan yang di timbulkan dari kamera.

A. *High Angle* sudut pengambilan objek dari atas, memberikan kesan dramatis, kerdil dan luas.

B. *Low Angle* sudut pengambilan objek dari bawah, memberikan kesan raksasa, dan agung.

- C. *Eye Level* sudut pengambilan sejajar dengan objek.

3. *Camera Movement*

Pengambilan video dengan menggerakkan kamera dengan tujuan memberi kesan dan arti tersendiri pada setiap video yang dihasilkan.

- A. *Pan Right* (Mengerakan kamera ke kanan)
- B. *Pan Left* (Mengerakan kamera ke kiri)
- C. *Tilt Up* (Mengerakan kamera ke atas)
- D. *Tilt Down* (Mengerakan kamera ke bawah)
- E. *Zoom In* (Mengatur pengambilan ke arah CU)
- F. *Zoom Out* (Pengambilan gambar ke arah LS)
- G. *Dolly In* (Mendorong kamera ke arah subjek)
- H. *Dolly Out* (Menarik kamera menjauhi subjek)

3.1.6.3 Pasca Produksi

Tahap lanjutan dari produksi yaitu setelah video selesai dilakukan proses *editing*. Seluruh *footage* disatukan, disusun, dan dipadukan dengan audio yang sesuai.



Gambar 3.3 Pasca Produksi

1. *Editing*

Tahap pengerjaan *editing* film pendek ini menggunakan *software Adobe Premiere CC 2015*, pengerjaan dimulai dari memotong video, menggabungkan video, mengisi suara, dan memberi *color grading* atau warna pada video.

- A. Memberikan *black bar*
- B. Memasukan suara *dubbing*
- C. Memberikan audio efek
- D. Memberikan efek *video transitions*
- E. Memberikan musik atau *soundtrack*
- F. Membuat *text tittle*
- G. Mengatur volume pada *mixer*
- H. Mengurangi *speed/duration*

2. Mastering

Setelah video di edit kemudian dilanjutkan dengan tahap *rendering* yaitu mengklik *export* dan tunggu proses render selesai. Format video yang akan dihasilkan yaitu mkv dengan ukuran 720p.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil

Film pendek yang berjudul *Hijrah* berdurasi 8 menit ini bercerita tentang sepasang kekasih yang memutuskan hubungan untuk tidak berpacaran lagi karena ingin mendekatkan diri kepada Allah SWT. Film pendek ini diperankan oleh 4 orang, Bani sebagai pemeran utama cowok, Febi sebagai pemeran utama cewek, Dimas sebagai teman Bani dan Adit sebagai kakak Bani.

4.1.1 Analisis Visual

Visual dalam film pendek ini merupakan video *cinematic* yang menggambarkan seorang anak muda memutuskan hubungan dengan pacarnya karena di larang dalam islam untuk berpacaran yang diharapkan dapat menginspirasi *audience* yang menonton.



Gambar 4.1 Hasil Visual

4.1.2 Analisis Huruf

Pemilihan huruf, *font*, dan tipografi yang dipakai dalam pembuatan film pendek ini adalah jenis huruf *Serif* dan memiliki nama *Adobe Garamond Pro Bold* dimana huruf atau *font* tersebut memiliki garis-garis kecil yang berdiri horizontal pada badan huruf. Garis-garis inilah yang membuat jenis huruf *serif* lebih mudah dibaca karena garis tersebut membantu menuntun mata pembaca.

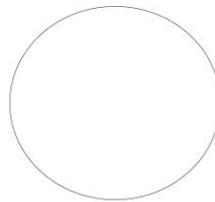
FILM PENDEK HIJRAH

Gambar 4.2 Huruf *Adobe Garamond Pro Bold*

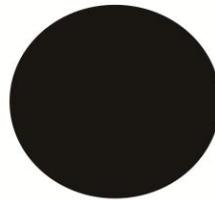
Huruf *Adobe Garamond Pro Bold* memiliki garis-garis kecil yang berdiri horizontal pada badan huruf. Garis-garis kecil ini biasa disebut juga *counterstroke*. *Counterstroke* inilah yang membuat huruf serif lebih mudah dibaca karena garis tersebut membantu menuntun mata penonton melalui suatu garis teks.

4.1.3 Analisis Warna

Warna merupakan salah pelengkap gambar yang mampu mewakili bahkan memengaruhi suasana hati dan jiwa, Warna adalah unsur sensitif yang mampu menyentuh indra penglihatan sehingga merangsang munculnya sebuah perasaan senang, sedih, haru, semangat, dan lain-lain.



Warna putih sebagai warna *Font*



Warna hitam sebagai warna *Background*

Gambar 4.3 Penggunaan Warna

Warna juga dapat memiliki makna dan tujuannya masing-masing, warna yang digunakan dalam film pendek ini adalah warna putih untuk text dan hitam untuk *background*.

4.2 Pembahasan

Pembahasan pada tahap ini menjelaskan tentang konsep dari perancangan yang mengacu pada hasil penelitian.

4.2.1 Pra Produksi

Proses pra produksi pada pembuatan film ini dibagi menjadi beberapa tahapan yaitu ide cerita, *script*, dan *storyboard*.

1. Ide Cerita

Membuat ide cerita yang akan dijadikan sebuah film pendek yang menceritakan tentang seorang anak muda yang memutuskan hubungan untuk tidak berpacaran lagi karena ingin mendekatkan diri kepada Allah SWT.

2. *Script*

Pembuatan film maupun video, *script* dan naskah merupakan daftar rangkaian peristiwa yang akan di paparkan dan menuju alur cerita yang ingin dicapai.

Scene 1 (Ruang tamu Bani)

Bani sedang mengobrol dengan Dimas, kemudian Bani pergi untuk menemui Febi.

Scene 2 (Depan rumah Febi)

Febi menunggu Bani, sesaat kemudian Bani sampai dirumah Febi lalu mereka pergi.

Scene 3 (Ruang tamu Bani)

Bani yang baru pulang setelah bertemu Febi dinasihati oleh Dimas dan kakaknya.

Scene 4 (Lantai 2 rumah Bani)

Bani berita tentang dirinya yang berhenti berkerja.

Scene 5 (Kantin)

Bani teringat kenangan saat bersama dengan Febi.

Scene 6 (Lab Kampus)

Bani teringat kenangan saat bersama dengan Febi.

Scene 7 (Bingen Cafe)

Menceritakan Bani ingin menemui Febi untuk mengakhiri hubungannya dengan Febi.

3. *Storyboard*

Storyboard mendeskripsikan setiap tampilan pada media film pendek sehingga memudahkan dalam pengembangan media yang akan dikembangkan. *Storyboard* untuk pengembangan media ini terlampir pada Bab III.

4.2.2 Produksi

Setelah tahapan pra produksi dilakukan, kemudian dilanjutkan tahap pengambilan gambar dan perekaman suara secara bersamaan.



Gambar 4.4 Proses Syuting Scene 1 Take 1

Proses pengambilan gambar pada posisi *Medium Shot* dengan sudut *angle Eye Level*.



Gambar 4.5 Proses Syuting Scene 1 Take 2

Proses pengambilan gambar pada posisi *Medium Shot* dengan sudut *angle Eye Level*.



Gambar 4.6 Proses Syuting Scene 2 Take 1

Proses pengambilan gambar pada posisi *Medium Shot* dengan sudut *angle Eye Level*.



Gambar 4.7 Proses Syuting Scene 2 Take 2

Proses pengambilan gambar pada posisi *Medium Shot* dengan sudut *angle Eye Level*.



Gambar 4.8 Proses Syuting Scene 2 Take 3

Proses pengambilan gambar pada posisi *Medium Shot* dengan sudut *angle Eye Level*.



Gambar 4.9 Proses Syuting Scene 3 Take 1

Proses pengambilan gambar pada posisi *Medium Shot* dengan sudut *angle Eye Level*.



Gambar 4.10 Proses Syuting Scene 3 Take 2

Proses pengambilan gambar pada posisi *Medium Shot* dengan sudut *angle Eye Level*.



Gambar 4.11 Proses Syuting Scene 3 Take 3

Proses pengambilan gambar pada posisi *Medium Shot* dengan sudut *angle Eye Level*.



Gambar 4.12 Proses Syuting Scene 3 Take 4

Proses pengambilan gambar pada posisi *Medium Shot* dengan sudut *angle Eye Level*.



Gambar 4.13 Proses Syuting Scene 4 Take 1

Proses pengambilan gambar pada posisi *Medium Shot* dengan sudut *angle Eye Level*.



Gambar 4.14 Proses Syuting Scene 4 Take 2

Proses pengambilan gambar pada posisi *Medium Shot* dengan sudut *angle Eye Level*.



Gambar 4.15 Proses Syuting Scene 4 Take 3

Proses pengambilan gambar pada posisi *Medium Shot* dengan sudut *angle Eye Level*.



Gambar 4.16 Proses Syuting Scene 4 Take 4

Proses pengambilan gambar pada posisi *Medium Shot* dengan sudut *angle Eye Level*.



Gambar 4.17 Proses Syuting Scene 4 Take 5

Proses pengambilan gambar pada posisi *Medium Shot* dengan sudut *angle Eye Level*.



Gambar 4.18 Proses Syuting Scene 4 Take 6

Proses pengambilan gambar pada posisi *Medium Shot* dengan sudut *angle Eye Level*.



Gambar 4.19 Proses Syuting Scene 5

Proses pengambilan gambar pada posisi *Medium Shot* dengan sudut *angle Eye Level*.



Gambar 4.20 Proses Syuting Scene 6

Proses pengambilan gambar pada posisi *Medium Shot* dengan sudut *angle Eye Level*.



Gambar 4.21 Proses Syuting Scene 7 Take 1

Proses pengambilan gambar pada posisi *Medium Shot* dengan sudut *angle Eye Level*.



Gambar 4.22 Proses Syuting Scene 7 Take 2

Proses pengambilan gambar pada posisi *Medium Shot* dengan sudut *angle Eye Level*.



Gambar 4.23 Proses Syuting Scene 7 Take 3

Proses pengambilan gambar pada posisi *Medium Shot* dengan sudut *angle Eye Level*.

Pengambilan gambar sesuai pada naskah yang telah dibuat. Pada saat proses pengambilan gambar membutuhkan banyak waktu karena terdapat kendala seperti keterlambatan *crew* dan

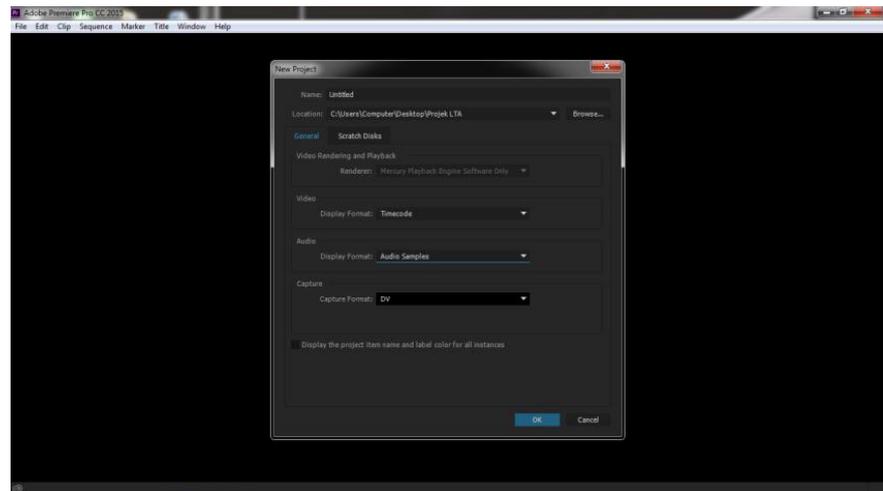
suara-suara pada lokasi pengambilan gambar yang mengganggu proses perekaman suara.

4.2.3 Pasca Produksi

Setelah dilakukan beberapa tahap sebelumnya, tahap penggabungan dan pemberian efek adalah tahap terakhir dalam pembuatan film pendek. *Rendering* menggunakan *software Adobe Premiere CC 2015* sebagai editor film. Persiapkan semua bagian film dan rekaman suara untuk melakukan penggabungan. Semua film diurutkan sesuai dengan *storyboard* mulai dari pembuka sampai dengan penutup. Setelah semua diurutkan maka film akan siap untuk digabungkan atau *render*. Format film ketika proses *rendering* bisa dipilih sesuai dengan yang diinginkan, namun film pendek ini menggunakan format file MKV agar dapat dibuka oleh semua pemutar film.

1. Editing

Tahap pengerjaan *editing* film pendek ini menggunakan *software Adobe Premiere CC 2015*, pengerjaan dimulai dari memotong video, menggabungkan video, mengisi suara, dan memberi *color grading* atau warna pada video.



Gambar 4.24 Tampilan Awal Adobe Premiere

Proses memulai *editing* Buka *adobe premiere* dan klik *new project* untuk memulai *editing*. Pemilihan *audio timecode*, *audio samples* dan format video DV.



Gambar 4.25 Proses Import Audio

Proses *import* audio musik dan *dubbing* ke *workspace*. Menyesuaikan suara *dubbing* dan

musik. Musik yang digunakan untuk *soundtrack* adalah lagu Rossa – Hijrah Cinta.



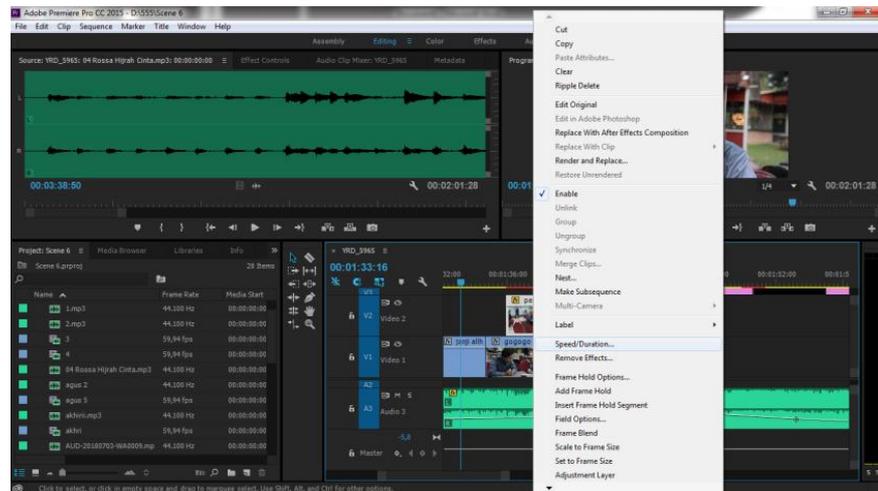
Gambar 4.26 Memberikan Efek Pada Video

Memberikan efek *transitions* pada video agar perpindahan *view* terlihat lebih halus.



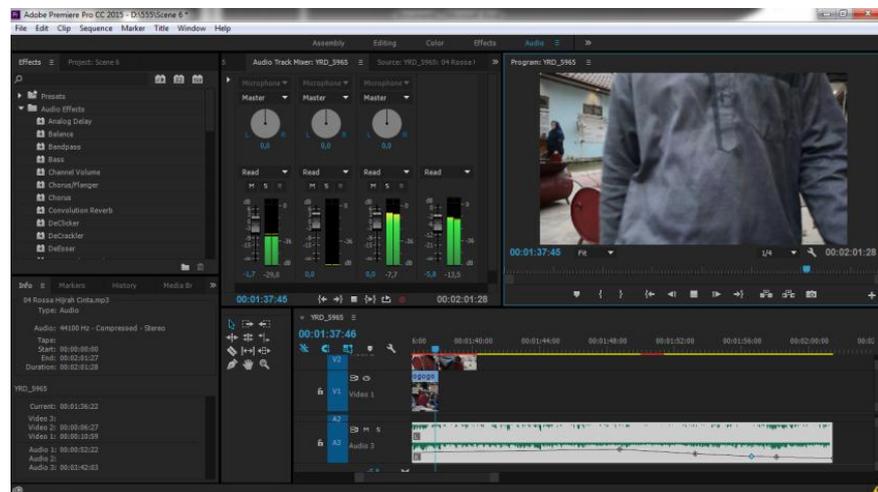
Gambar 4.27 Memberikan Efek Pada Audio

Memberikan efek *EQ* dan *DeNoiser* pada audio atau suara *dubbing* untuk mengurangi noise dan memperjelas suara.



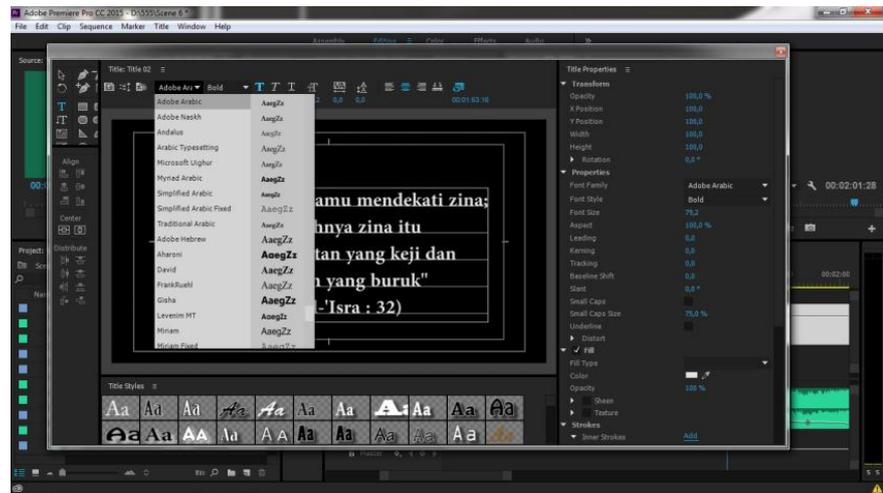
Gambar 4.28 Mengatur Kecepatan Video

Mengurangi *speed/duration* pada video di bagian tertentu untuk membuat efek *slow motion* pada video.



Gambar 4.29 Mengatur Volume Musik

Mengatur atau menyesuaikan keseluruhan volume musik dengan menggunakan *pen tool* dan *mixer* untuk mengatur audio.



Gambar 4.30 Membuat *Text*

Membuat *tittle* untuk *text* pada video sebagai keterangan, judul dan membuat *shape* untuk tampilan *black bar*.



Gambar 4.31 Tampilan *Color Grading*

Mengatur kecerahan video yang terlalu gelap atau terang.

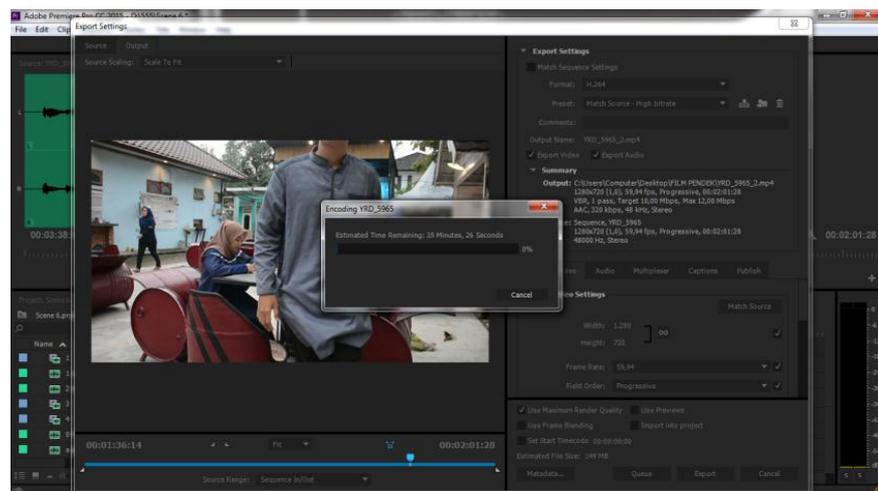


Gambar 4.32 Proses *Export*

Mengatur format video dan tempat penyimpanan hasil *export* berupa format mkv 1080p.

2. *Mastering*

Setelah video di edit kemudian dilanjutkan dengan tahap *rendering*. Format video yang akan dihasilkan yaitu mkv dengan ukuran 1080p.



Gambar 4.33 Proses *Rendering*

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan yang telah diuraikan, maka didapatkan beberapa kesimpulan sebagai berikut :

1. Telah dihasilkan sebuah Film Pendek Hijrah
2. Pembuatan Film Pendek Hijrah dimaksudkan dapat menjadi media informasi tentang larangan berpacaran.

5.2 Saran

Saran untuk para peneliti kedepan nya yang ingin membuat sebuah film pendek :

1. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi pendukung perkembangan Desain Komunikasi Visual di Indonesia khususnya di kota Palembang.
2. Pembuatan film pendek sebaiknya mempersiapkan pemeran yang sudah terbiasa berhadapan dengan kamera agar tidak kaku dalam dialog dan ekspresi.
3. Pembuatan film pendek ini mengalami beberapa kendala diantaranya adalah keterlambatan pemeran dan tim pendukung untuk hadir sesuai jadwal, waktu yang terlalu singkat dan kurangan pemeran dalam proses syuting. Peneletian selanjutnya diharapkan dapat membuat jadwal syuting yang efektif dan menyiapkan pemeran cadangan agar

tidak menghambat proses syuting saat pemeran utama tidak bisa hadir atau terlambat.

DAFTAR PUSTAKA

- Aswadi. 2011. REFOMULASI EPISTEMOLOGI HIJRAH DALAM DAKWAH. *ISLAMICA*, Vol. 5, No. 2, Maret 2011: 339-353.
- Erlyana., dan Bonjoni Micheal. 2014. PERANCANGAN FILM PENDEK “TANYA SAMA DENGAN”. *Jurnal EMBA* Vol. 2 No.2. Hal: 1440 – 1447. Hal : 129-138.
- Indira, dan Aryajanottama Putu. 2017. Elemen Visual pada Iklan Fiat 500 Karya Dave Hill. *SEGARA WIDYA Jurnal Hasil Penelitian* 57 – 64. ISSN 2354-7154.
- Irawan, Indra, Purnama, Bambang Eka, dan Urbani, Yunan Hepy. "Produksi Film Pendek “In Solo” Berbasis Multimedia." *Speed-Sentra Penelitian Engineering dan Edukasi* 12.1 (2013).
- Megawati dan Karsam. 2013. Pembuatan Film Pendek Bergener Romantis Menggunakan Teknik *Ultra Wide* Berjudul “Rahasia Hati” (2013). Seminar Nasional Sistem & Teknologi Informasi (SNASTI) 2013
- Mudjiono. 2011. KAJIAN SEMIOTIKA DALAM FILM. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, Vol. 1, No.1, April 2011 ISSN: 2088-981X. Hal 125- 137.
- Musyafak. 2013. FILM RELIGI SEBAGAI MEDIA DAKWAH ISLAM. Volume II No. 2 Oktober 2013: 327-338.
- Prajitno, Sugiarto. 2012. Faktor – Faktor Yang Mempengaruhi Kinerja Akuntan Publik Di Jakarta. *JURNAL BISNIS DAN AKUNTANSI* Vol. 14, No. 3, Desember 2012 Hlm. 181 – 192.
- Purnama, Bambang Eka. 2010. Sistem Informasi Kartuhalo Dari Telkomsel BerbasisKomputer Multimedia Kajian Strategis Praktis Telkomsel Divisi Surakarta. *Journal Speed – Sentra Penelitian Engineering dan Edukasi – Volume 2 No 1 - 2010 - ijns.org* Hal: 6 – 14.
- Samima. 2016. LIVING SUNNAH TENTANG HIJRAH PARA ABITUREN NAHDHATUL WATHAN LOMBOK KE KOTABARU. *Ilmu Ushuluddin*, Januari 2016, hlm. 49-62 Vol. 15, No. 1. ISSN 1412-5188.
- Santi dan Purnama, Bambang Eka. 2014. Pembuatan Film Ande-Ande Lumut Menggunakan Animasi 2 Dimensi Pada Taman Kanak-Kanak (TK) Az-Zalfa Sidoharjo Pacitan. *Jurnal Kreator* Volume. 03, Nomor. 01, Hal 11-24.

- Syahfitri. 2011. TEKNIK FILM ANIMASI DALAM DUNIA KOMPUTER. Jurnal SAINTIKOM Vol. 10 / No. 3 / September 2011, Hal 213-217.
- Tumbol, Wanda J.N., A.T. Poputra., dan T. Runtu. 2014. Analisis Dengan Menggunakan Informasi Akuntansi *Diferensial* Dalam Pengambilan Keputusan Membeli Atau Membuat Bakso Pada Bakso Pasuruan. Jurnal EMBA Vol. 2 No.2. Hal: 1440 – 1447.
- Vebrynda. 2014. Korupsi Dalam Film Indonesia. VOLUME 11, NOMOR 2, Desember 2014: 151-164.
- Weisarkurnai dan Fahmi Bagus. 2017. REPRESENTASI PESAN MORAL DALAM FILM RUDY HABIBIE KARYA HANUNG BRAMANTYO (ANALISIS SEMIOTIKA ROLAND BARTHES). JOM FISIP Vol. 4 No. 1- Februari 2017.
- Yulianto, Pramita, Fadly F.N dan Meidyta H.N. 2011. APLIKASI E-NOTETAKING BERBASISKAN MULTIMEDIA UNTUK KEGIATAN PENCATATAN. ComTech Vol.2 No. 2 Desember 2011: 1202-1214.