

## BAB II KERANGKA KONSEP

### 2.1 Referensi Karya Sebelumnya

Referensi yang kami gunakan untuk membuat short film ini adalah :

1. Film asuhan *Eclipse Films & B Edutainment* yang berjudul “Sang Pemberani”.

Kami tertarik menggunakan film tersebut sebagai referensi dikarenakan film tersebut memiliki alur cerita dan *scene* yang hampir serupa dengan apa yang ingin kami buat. *Scene* tersebut menampilkan tekad dan keberanian seorang karateka muda bernama Madi Gafur dalam meraih impian, dengan latar belakang kondisi sosial masyarakat Aceh pasca tsunami.

Madi Ghafur merupakan siswa SMP yang pemberani, terobsesi menjadi juara karate nasional seperti Diwa yang merupakan kakak dari Madi Ghafur yang meninggal diterjang tsunami, namun mental remaja yang masih labil menyebabkan Madi kalah dari Nirza pada seleksi karate daerah.

Madi mendapatkan dukungan talenta dan pengajaran dari dua *sensei* ternama Azwar, untuk menjadi juara sejati dibutuhkan tekad dan keberanian untuk mengubah nasib, sehingga Madi bisa menjadi pemenang terakhir dalam pertandingan juara di kelasnya.

Namun, kami ingin mengemas dengan konsep yang berbeda dimana kami ingin lebih menonjolkan proses seorang karateka yang berjuang untuk mendapatkan gelar sarjana dengan menampilkan seorang mahasiswa yang sudah menyelesaikan sidang skripsi dan dinyatakan lulus dalam akademi S1.

Menurut kami, dengan pengemasan yang berbeda akan lebih menarik serta bermanfaat bagi *audience* dikarenakan terdapat nilai pembelajaran serta





edukasi dan lebih mengenal perkuliahan dan proses dalam karya akhir itu sendiri.

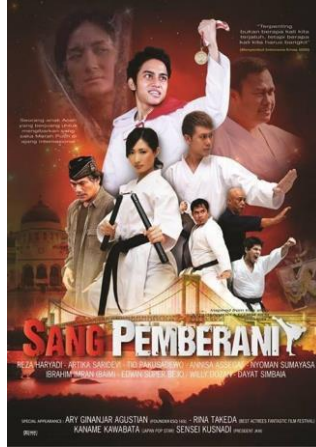
**© Hak cipta milik IBI KKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)**

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

**Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.

### Film Sang Pemberani



Gambar 2. 1

Sumber : GE FM Madiun

2. *Short movie* karya mahasiswa PS Ilmu Komunikasi IBIKKG “Who Am I”

Kami tertarik menggunakan *short movie* dari PS Ilmu Komunikasi IBIKKG “Who Am I”, yang diproduksi oleh mahasiswa IBII Kwik Kian Gie pada tahun 2017 sebagai referensi *short movie* kami dikarenakan kemasannya konten yang dibuat oleh mereka menarik.

Dalam konten tersebut juga berisi mengenai konflik dalam lingkungan perkuliahan yang dimana memiliki tema yang hampir sama, serta beberapa adegan menyangkut action dan perkelahian. Pembahasan kami nanti akan lebih atraktif dan juga edukatif agar dapat menjadi atensi masyarakat dan juga bermanfaat.

Kami tertarik menggunakan *short movie* dari PS Ilmu Komunikasi IBIKKG “Who Am I”, yang diproduksi oleh mahasiswa kwik kian gie pada tahun 2017 sebagai referensi *short movie* kami dikarenakan kemasannya konten yang dibuat oleh mereka menarik.



Dalam konten tersebut juga berisi mengenai konflik dalam lingkungan perkuliahan yang dimana memiliki tema yang hampir sama, serta beberapa adegan menyangkut *action* dan perkelahian. Pembahasan kami nanti akan lebih atraktif dan juga edukatif agar dapat menjadi atensi masyarakat dan juga bermanfaat.

### Film *Who Am I*



Gambar 2. 2

Sumber : youtube.com

3. *Short movie* karya mahasiswa IBII Kwik Kian Gie dari jurusan Ilmu Komunikasi yang berjudul 'S C O L A R I S'.

Film pendek ini menceritakan tentang perjuangan seorang mahasiswa yang memperjuangkan penyelesaian kuliah nya dengan menyelesaikan skripsi nya yang sempat tertunda akibat ia terlalu banyak menghabiskan waktu untuk menyenangkan dirinya sendiri hingga ia melihat suatu kondisi atau keadaan yang menginspirasi dirinya untuk menyelesaikan skripsi nya.

Kami tertarik untuk menggunakan *short movie* ini sebagai referensi untuk *project short movie* kami karena alur cerita nya yang memiliki kesinambungan yang serupa dengan alur cerita *short movie project* kami. Yang dimana terlihat dari *short movie* ini bahwa sang tokoh utama yang sedang

### © Hak cipta milik IBI KKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.

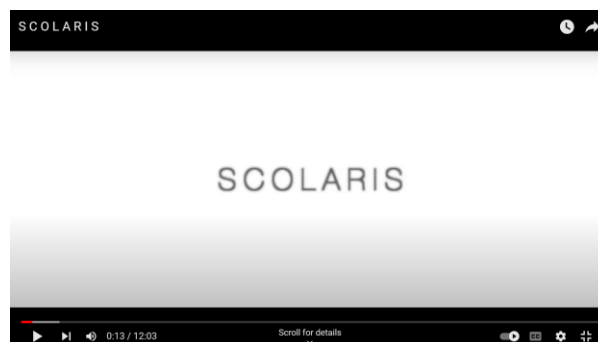
berjuang menyelesaikan skripsinya namun terhenti karena ia terlalu kewalahan dalam prosesnya.

Ia menghabiskan waktunya untuk pergi bersenang-senang ke tempat hiburan malam bersama teman-teman dengan membuang waktunya secara sia-sia. Hingga pada akhirnya ia sadar bahwa perjuangan skripsi ini tak semata-mata hanya untuk menyenangkan dirinya sendiri, namun juga untuk menyenangkan orang tuanya yang sudah bekerja keras untuk membiayai perkuliahannya.

Cerita dalam *short movie* tersebut berkesinambungan karena dalam *short movie* kami juga menceritakan tentang perjuangan seorang mahasiswi yang berjuang menyelesaikan skripsi namun sempat merasakan kewalahan atau *burnout* yang membuat ia ingin berhenti berjuang dalam karate yang sedang ia tekuni dan dari perkuliahannya. Hingga akhirnya ia termotivasi dari *sensei* dan bangkit kembali. Hal ini membuktikan bahwa seorang mahasiswa mempunyai tanggung jawab untuk menyelesaikan apa yang telah ia mulai sama halnya seperti *short movie* 'SCOLARIS'

Gambar 2. 3

### *Short Movie* SCOLARIS



Sumber : youtube.com

## © Hak cipta milik IBI KKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.

**Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie**



**KWIK KIAN GIE**  
SCHOOL OF BUSINESS



4. *Short Movie* karya *channel YouTube Mosaic* yang berjudul *BURNOUT / Short Film / BRAC / DU | 2023*

Film pendek *BURNOUT* berfokus pada eksplorasi emosi dan pemikiran batin dengan menggunakan symbol dan suara yang mendalam. Film pendek ini bercerita tentang seorang mahasiswa yang mengalami berbagai kejadian yang emosional dari berbagai pihak hingga menimbulkan tekanan bagi sang pemeran utama yang membuat dirinya kelelahan secara mental dan hampir putus asa. Namun pada akhirnya dia dapat mengembalikan rasa semangatnya melalui seni melukis. Film pendek ini berkaitan dengan project short movie kami yang menggambarkan tentang perjuangan Veli dalam memperjuangkan seni bela diri dan perkuliahan yang sedang ia jalani hingga Veli merasa kelelahan dan hampir putus asa dalam menjalankan aktivitasnya, hingga akhirnya Veli mendapatkan sebuah motivasi dari *sensei*nya dan kembali bangkit hingga dapat menyelesaikan perkuliahan nya.

Gambar 2.4

### *Short Movie BURNOUT*



Sumber : [youtube.com](https://www.youtube.com)

© Hak cipta milik IBI KKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.

2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.

## 2.2 Mata Kuliah Pendukung Project

Setelah kami melaksanakan praktik produksi *short movie* “*HUSTLE*”, kami menyadari bahwa banyak keterkaitan antara berbagai mata kuliah dengan proses yang kami lakukan. Ilmu-ilmu yang telah kami dapatkan selama mengikuti perkuliahan



sangat bermanfaat implementasinya pada *project* kami. Kami merasa sangat terbantu karena memiliki bekal pengetahuan yang mencukupi untuk menciptakan suatu karya yang berkualitas dan sesuai dengan nilai-nilai yang ada.

Mata kuliah yang dimaksud pada paragraf sebelumnya adalah *Videography*, *Visual Communication*, Psikologi Komunikasi, Produksi Program Televisi 2, *Cinematography & Visual Creative*, serta Komunikasi Antarpribadi. Mata kuliah tersebut menjadi penunjang karena dapat membantu kami dalam bertindak dan menentukan hal-hal yang akan dilakukan.

Melalui mata kuliah tersebut kami mendapatkan kemampuan untuk melakukan serangkaian tahap pengerjaan *project* mulai dari menentukan ide dan konsep, mengidentifikasi objek, persiapan produksi, penulisan naskah beserta *shot list*, pembuatan *storyline* dan *storyboard*, teknik pengambilan gambar, *editing*, dan etika dalam berkomunikasi dengan sesama. Keterkaitan antara mata kuliah tersebut dengan *short movie* "HUSTLE" kami sajikan secara rinci sebagai berikut:

### 2.3 Landasan Teori

Landasan teori dari *project* kami berisi tentang penjabaran mata kuliah pendukung yang berkaitan dengan *project* yang kami susun yaitu sebagai berikut:

Tabel 2. 1

Mata Kuliah Pendukung *Project*

No.	Mata Kuliah	Teori	Praktik
1.	<i>Videography</i>	Teknik yang digunakan untuk memproduksi suatu program dengan melakukan proses editing melalui aplikasi-aplikasi yang beragam seperti	Setelah menghasilkan kumpulan footage, kami kemudian merangkai footage-footage tersebut mulai dari tahap audio, video, dan komposisi gambar melalui proses editing yang termasuk dalam tahap pasca produksi.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang  
 Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie  
 1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:  
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.  
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.  
 2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.



	<p><b>© Hak cipta milik IBI KKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)</b></p> <p>1. Dilarang menyalin atau menjiplak sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber: a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah. b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.</p>	<p>Adobe Premiere, Kinemaster, dsb.</p>	
<p>2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.</p>	<p><b>Visual Communication</b></p>	<p>Rangkaian proses yang bertujuan untuk menyampaikan informasi berisi pesan kepada pihak lain (eksternal/penonton) dengan menggunakan media penggambaran yang hanya dibaca oleh indra penglihatan. Komunikasi visual merupakan kombinasi dari seni lambang, tipografi, gambar, desain grafis, ilustrasi, dan warna.</p>	<p>Kami menerapkan mata kuliah ini pada frame video yang kami buat sedemikian rupa agar video kami dapat menarik dan menghasilkan pesan yang mudah dipahami oleh audience. Selain itu, pada tahap editing kami menerapkan mata kuliah ini pada penentuan tone warna serta audio dari setiap adegan sehingga menghasilkan suasana yang ingin ditampilkan.</p>
<p>3. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.</p>	<p><b>Psikologi Komunikasi</b></p>	<p>Mempelajari bagaimana cara untuk memprediksi, menguraikan, dan mengendalikan suatu peristiwa yang berkaitan dengan mental dan perilaku komunikasi.</p>	<p>Dalam <i>short movie</i> ini kami menampilkan pemeran utama yang selalu menguatkan dan membangkitkan semangatnya dengan menerapkan komunikasi intrapersonal untuk meyakinkan diri agar bisa bangkit dari rasa putus asa</p>
<p>4. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.</p>	<p><b>Produksi Program TV</b></p>	<p>Teknik atau cara yang digunakan dalam</p>	<p>Kami menerapkan seluruh teori tersebut dalam proses pembuatan <i>project</i> ini. Diawali dengan menentukan ide</p>



<p><b>© Hak cipta milik IBI KKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)</b> Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang</p> <p>1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber: a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya penulisan kritik dan tinjauan ilmiah. b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.</p> <p>2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis tanpa izin IBIKKG.</p>	<p>memproduksi suatu program atau konten non-news. Teknik tersebut mulai dari perencanaan program, proyeksi program, produksi, dan editing.</p>	<p>dan konsep <i>short movie</i>, membuat <i>storyline</i> dan <i>storyboard</i>, tahap produksi, hingga tahap pasca produksi atau editing.</p>
<p><b>5. Cinematography &amp; Visual Creative</b></p>	<p>Teori yang utama dari mata kuliah ini adalah cara menentukan ide yang menarik, cara melakukan pengambilan gambar dan editing, serta pembagian job desc yang harus dilaksanakan oleh masing-masing anggota tim.</p>	<p>Kami menerapkan mata kuliah ini dengan melakukan penentuan ide melalui proses pemikiran yang panjang agar menghasilkan suatu karya yang unik, melakukan berbagai teknik pengambilan gambar serta editing, dan melakukan pembagian tugas sesuai dengan keterampilan masing-masing anggota tim.</p>
<p><b>6. Komunikasi Antar pribadi</b></p>	<p>Dalam mata kuliah ini kami belajar tentang cara berkomunikasi yang baik dan benar terhadap lawan bicara atau antar divisi sehingga dapat menciptakan percakapan yang nyaman bagi semua pihak.</p>	<p>Kami melakukan diskusi rutin untuk membahas rencana <i>project</i> dan langkah apa yang akan dilakukan. Kami juga selalu memulai kegiatan produksi dengan <i>brief</i> terlebih dahulu agar terhindar dari perselisihan. Selain itu, kami juga melakukan evaluasi untuk saling mengingatkan apabila ada tim yang kinerjanya kurang sesuai dan sebagai persiapan untuk hari berikutnya agar dapat lebih baik lagi. Tidak lupa kamu selalu menginformasikan kepada <i>talent</i> apa saja yang harus dipersiapkan dan dilakukan untuk keperluan syuting.</p>