



BAB III LANGKAH – LANGKAH KARYA

3.1 Subjek *Project*

Subjek *project* ini adalah *talent* dari *short movie* kami sendiri yang terdiri empat subjek yaitu terdiri dari tokoh utama, tokoh *sensei*, dua dosen penguji. Keempat tokoh dari subjek ini mempunyai peran masing-masing dalam *short movie* ini sendiri, dengan menggambarkan dan menyampaikan pesan motivasional, keresahan sesuai peran yang sudah dibagikan. Sedangkan untuk objek dari penelitian ini sendiri adalah audiens yang akan menikmati karya kami dan menerima makna yang berupa *motivasional* dari *short movie* ini sendiri.

Subjek *project* kami yang terdiri dari tokoh utama adalah merupakan pribadi dengan watak yang cerdas namun mudah putus asa dan tak percaya diri, Sang *sensei* yang memiliki watak yang tegas dan berteguh dalam pendiriannya, dan sang dua dosen penguji yang memiliki watak yang objektif dan tegas.

Objek dari *project* kami sendiri adalah kepada mahasiswa tingkat akhir yang mengalami pengalaman yang serupa dengan yang dialami oleh tokoh utama kami, Veli. Objek dari *project* kami juga merupakan audiens atau penonton yang akan menikmati film pendek kami dengan harapan mereka akan terinspirasi untuk bangkit dengan motivasi yang ada dalam film kami.

3.2 Pengumpulan Data

Pengumpulan data yang akan kami lakukan dalam *project short movie* ini adalah kegiatan observasi dan pengumpulan data berupa kegiatan observasi dan angket yang berupa kuesioner. Fungsi pengumpulan data menurut Hardani et.al (2020:59) adalah untuk mendapatkan data yang objektif dan akurat diperlukan instrumen yang

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.



valid atau menghimpun data yang benar-benar ingin dihimpun. Instrumen yang memiliki validitas yang tinggi, tidak memberikan penafsiran lain kecuali jawaban atau informasi lain kecuali yang ingin dihimpun.

Observasi menurut Hardani et.al (2020:125) adalah suatu teknik atau cara mengumpulkan data yang sistematis terhadap objek penelitian baik secara langsung maupun tidak langsung. Observasi terbagi menjadi dua, yaitu :

- a. Observasi langsung adalah pengamatan yang diadakan secara langsung (tanpa alat) terhadap gejala-gejala subyek yang diselidiki, pengamatan tersebut dilakukan dalam situasi yang sebenarnya maupun dilakukan di dalam situasi buatan yang khusus diadakan.
- b. Observasi tidak langsung adalah pengamatan yang diadakan terhadap gejala-gejala subyek yang diselidiki dengan perantara sebuah alat. Pelaksanaannya dapat berlangsung di dalam situasi yang sebenarnya maupun di dalam situasi buatan.

Observasi yang akan kami lakukan adalah dengan observasi eksperimental. Observasi eksperimental sendiri menurut Hardani et.al (2020:132) adalah observasi yang dilakukan terhadap situasi yang disiapkan sedemikian rupa untuk meneliti sesuatu yang dicobakan. Kami akan memasukkan responden ke dalam suatu kondisi atau situasi tertentu. Yang dimana situasi tersebut diciptakan oleh kami sang peneliti sedemikian rupa sehingga gejala yang akan dicari atau diamati akan timbul.

Berikut adalah langkah - langkah observasi menurut Rummel dalam Hardani et.al (2020:128) yaitu :

- a. Memperoleh terlebih dahulu pengetahuan apa yang akan diobservasi. Dalam hal ini pengetahuan yang akan kita peroleh adalah sebuah validitas untuk mendukung atas gejala *burnout* yang dialami oleh mahasiswa tingkat akhir.



- b. Menyelidiki tujuan-tujuan umum atau khusus dari masalah - masalah penelitian
- c. Untuk menentukan apa yang harus diobservasikan. Tujuan yang ingin kita capai adalah untuk mengetahui gejala - gejala dalam mahasiswa tingkat akhir ketika mengalami *burnout*. Objek akan kita observasi adalah para mahasiswa tingkat akhir.
- d. Membuat suatu cara atau metode untuk mencatat hasil-hasil observasi. Cara atau metode yang akan kita gunakan adalah dengan merekam nya dengan perangkat kamera dan menggunakan *notes* dalam gawai untuk mencatat gejala yang timbul dalam situasi yang sudah kita buat terhadap objek.
- e. Mengadakan dan batasi dengan tegas macam-macam tingkat yang akan digunakan. Batasan tingkat yang akan kami gunakan adalah tingkat semangat juang atau tingkat keputusasaan objek ketika kami hadapkan pada situasi buatan yang telah kami buat
- f. Mengadakan observasi secara cermat dan kritis. Observasi akan kami adakan terhadap mahasiswa tingkat akhir yang telah setuju untuk kita amati.
- g. Mencatat tiap gejala secara terpisah. Kami akan mencatat tiap gejala yang dialami oleh subjek dalam *notes* dalam perangkat gawai kami yang telah disiapkan.
- h. Mengetahui alat-alat pencatatan dan tata caranya mencatat sebelum melakukan observasi. Alat pencatatan yang akan kami gunakan dalam hal ini adalah *notes* dalam perangkat gawai kami dan kamera untuk merekam mimik atau aksi yang akan tervisualisasi.

Setelah itu, pengumpulan data ini akan kita lakukan dengan bantuan kuesioner atau angket menggunakan aplikasi *google forms*. Kami akan meneliti dengan memberikan pertanyaan seputar keresahan *burnout* yang kerap kali dirasakan oleh para mahasiswa tingkat akhir. Pertanyaan dalam kuesioner ini berguna sebagai bentuk

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.



dukungan validitas terhadap latar belakang *project* kami yang fokus pada keresahan *burnout* yang kerap kali dirasakan oleh mahasiswa tingkat akhir.

Dalam pengerjaan *project* ini kami telah mengumpulkan kuesioner dari 50 responden. Responden kami berasal dari beberapa perguruan tinggi di Jakarta.

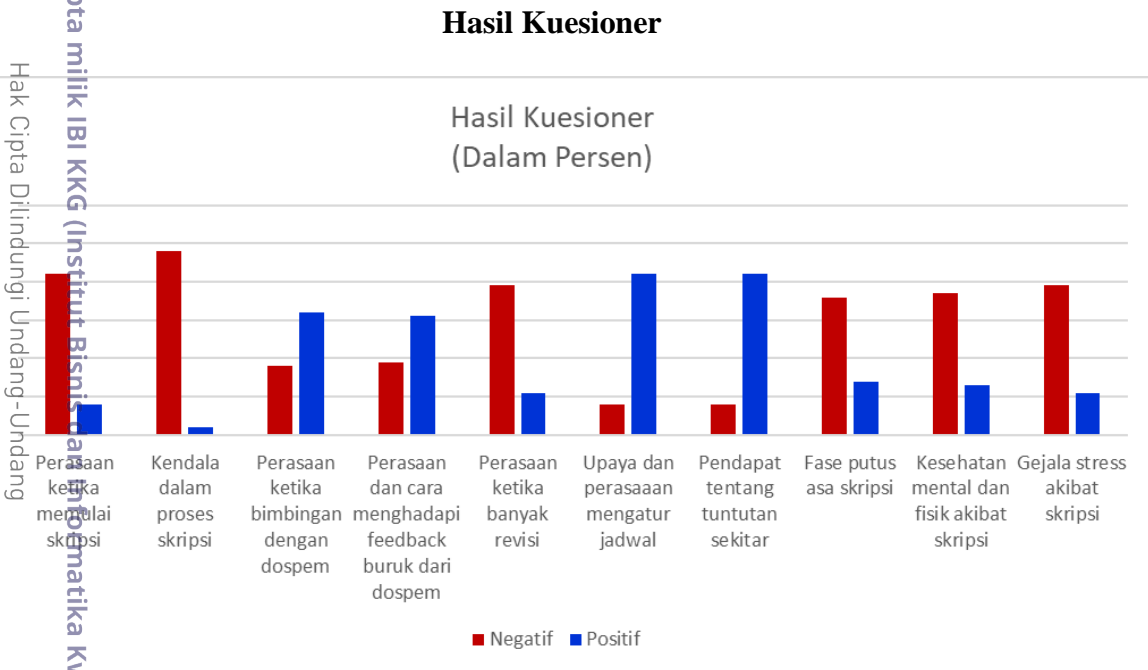
Beberapa pertanyaan dalam kuesioner adalah sebagai berikut:

1. Apa yang Anda rasakan ketika mulai dalam tahapan pengerjaan skripsi?
2. Kendala apa yang sering Anda temui dalam proses skripsi?
3. Apa yang Anda rasakan ketika melakukan bimbingan dan berkonsultasi dengan dosen pembimbing Anda?
4. Apa yang Anda rasakan dan bagaimana cara Anda menghadapi ketika mendapat feedback yang buruk atau kurang membantu dari dosen pembimbing Anda?
5. Apa yang Anda rasakan ketika banyak revisi?
6. Bagaimana upaya dan perasaan Anda ketika mengatur jadwal antara pengerjaan skripsi dengan kegiatan yang lain?
7. Bagaimana pendapat Anda tentang tuntutan dan ekspektasi dari lingkungan sekitar baik keluarga, perguruan tinggi tempat Anda berkuliah, dan pihak-pihak lain terhadap skripsi yang Anda kerjakan?
8. Adakah fase putus asa yang Anda alami? Jika iya, pada tahap apa Anda merasa ingin menyerah untuk mengerjakan skripsi?
9. Apa pengaruh yang Anda rasakan dari serangkaian proses pengerjaan terhadap kesehatan mental dan fisik Anda?
10. Apakah ada gejala stress yang Anda alami akibat mengerjakan skripsi? Jika ada, apa saja gejala stress tersebut?

Berdasarkan hasil *polling* melalui kuesioner didapat data bahwa sebagian besar responden memberikan respon yang negatif terhadap pertanyaan-pertanyaan yang



diberikan. Dari hasil perhitungan yang dilakukan didapatkan hasil respon negatif sebanyak 58,8% dan respon positif sebanyak 41,2% yang penulis uraikan sebagai berikut:



Gambar 3.1

3.3 Langkah – Langkah Penyusunan *Project*

Adapun beberapa langkah - langkah dari *project short movie* kami yang akan kami lakukan secara bertahap agar kami dapat menyelesaikan karya akhir *project short movie* kami secara terorganisir. Penyusunan langkah - langkah ini berguna bagi kami untuk mempermudah kami ketika nanti akan melaksanakan praktik syuting di lapangan.

Berikut adalah langkah - langkah dari penyusunan *project* kami :

1. Identifikasi *Project*

Fenomena *burnout* yang kerap kali dirasakan oleh mahasiswa tingkat akhir akibat kelelahan dan kewalahan atas mengimbangi kegiatan kuliah nya dengan kehidupan pribadinya adalah latar belakang dari *project* kami yang ingin kami

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
Hak Cipta milik IBI KKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan 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.



tuangkan dalam visualisasi *project* ini. Kami melihat bahwa dalam *project* ini, kami dapat memberikan pesan motivasi bagi para mahasiswa tingkat akhir bahwa sebuah inti dari perjuangan tidaklah bertumpu pada persoalan menang atau kalah, namun tentang usaha dari perjuangan seseorang.

Maka hal tersebut lah yang menjadi konsep atau tema utama dari *short movie* kami. Konsep atau tema utama ini berguna untuk memotivasi audiens yang memiliki permasalahan atau latar belakang yang serupa agar dapat termotivasi untuk menjalani segala rintangan dalam hidup yang dimilikinya.

Dalam *short movie* kami ini, kami akan mengemasnya dengan metode yang menarik yaitu dengan menambahkan sisi *action* yang berupa gerakan bela diri karate. Menggambarkan sisi perjuangan sang karakter utama memperjuangkan menyelesaikan perkuliahannya, dan menyelesaikan segala yang ia telah ia mulai termasuk dengan hobi barunya yaitu seni bela diri karate.

2. Perancangan *Project*

a. Pra produksi :

Pra produksi adalah tahapan yang dilakukan untuk menetapkan judul dari *short movie* kami, pesan yang ingin kami sampaikan dalam *short movie* kami, merancang alur cerita yang berupa *storyboard* mengenai visualisasi dari *short movie* kami, menentukan tempat dan waktu untuk kegiatan syuting serta menyeleksi *talent* atau aktor dan aktris yang akan memerankan *short movie* kami yang berjudul “*HUSTLE*”.

b. Produksi

Pada tahap produksi kami melakukan syuting dan pengambilan gambar. Proses produksi dilakukan selama 2 bulan dengan penetapan jadwal yang disesuaikan dengan ketersediaan *talent*. Dalam 1 hari kegiatan syuting dilaksanakan dari

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.



siang hingga malam. Proses syuting diawali dengan persiapan peralatan seperti kamera yang diatur terlebih dahulu dengan lensa yang sesuai.

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

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

c. Pasca Produksi

Setelah tahap produksi dan pengumpulan semua footage yang dibutuhkan telah selesai, tahap selanjutnya yang penulis kerjakan melakukan tahap *editing*. Tahap *editing* dilakukan penulis dengan bantuan dari *editor* yang telah kami sewa dengan supervisi dari crew produksi kami yaitu Elvia Leo Safitri dan Achmad Irvan Hermansyah Putra serta bimbingan dari dosen pembimbing kami yaitu bapak Deavvy Johassan.

Editor berperan untuk menjahit dan menggabungkan footage, memilih ` sound effect beserta animasi yang telah penulis kumpulkan berdasarkan *storyboard* yang telah dibuat, dan tentu saja editor berperan sebagai penanggung jawab dari hasil video penulis. Setelah video karya akhir penulis telah selesai, penulis melanjutkan pembuatan laporan karya akhir yang berisi tentang pertanggungjawaban penulis dalam proses pembuatan karya akhir.

Dalam laporan ini penulis juga membuktikan keaslian (original) video karya akhir penulis, yang tentu sebagai kebutuhan sidang akhir. Dari berbagai rencana serta proses penyusunan yang telah penulis paparkan, maka penulis telah membuat tabel 3.2. Dengan tujuan menunjukkan proses penyusunan karya akhir penulis.

3. Penetapan Talent

a. Tokoh Utama:

Tokoh utama dalam *short movie* kami menggambarkan seorang mahasiswi yang cerdas namun tak percaya diri. Tokoh utama kita yang bernama Veli ini merupakan seorang mahasiswi tingkat akhir yang tak percaya diri dalam

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.



menjalankan sesuatu hingga kerap kali ingin memutuskan untuk menyerah dan putus asa dalam menyelesaikan apa yang seharusnya ia selesaikan.

Dalam *short movie* ini, kami akan fokus mengenai ia memperjuangkan untuk menyelesaikan kegiatan perkuliahannya dan mendapatkan kenaikan tingkat sabuk dalam karate. Motivasi kami memilih pemeran utama perempuan dan bukan lelaki adalah kami ingin mematahkan pandangan bahwa perempuan yang kerap kali dipandang lebih lemah dari lelaki secara mental dengan stereotip “cengeng”. Ditunjukkan dengan motivasi Veli yang kembali bangkit dan memperjuangkan menyelesaikan perkuliahannya.

b. Sensei :

Tokoh *Sensei* dalam *short movie* ini adalah seseorang dengan berkarakter tegas serta gagah dalam pendiriannya. Sosok *sensei* merepresentasikan pribadi yang telah berpengalaman dengan melewati proses berjuang yang cukup panjang. Karakter ini agar dapat memberikan pengaruh dalam pesan motivasional yang ia berikan pada sang tokoh utama untuk tak putus asa dan tetap berjuang.

c. Dosen Penguji

Dosen penguji dalam *short movie* kami ini menggambarkan pribadi yang berkarakter tegas dan objektif. Mereka tegas dan objektif dalam menentukan kelayakan kelulusan mahasiswa dan objektif dalam menilai sebuah karya atau tugas mahasiswa. Mereka tak terpengaruh atas perihal apapun dalam menilai mahasiswa mereka. Dalam hal inilah mereka termasuk pribadi yang tegas dan objektif.

4 Jadwal Produksi *Short Movie* “HUSTLE”

Jadwal produksi merupakan uraian atau keterangan terperinci tentang kapan dan dimana pekerjaan akan dilakukan untuk memperoleh hasil yang telah ditentukan.

© 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.



Uraian dalam jadwal produksi meliputi urutan pengerjaan *job* (*sequencing*), waktu

mulai dan selesai mengerjakan *job* (*timing*), dan urutan operasi untuk pengerjaan *job* (*routing*). Berikut kami sajikan tabel *shot list* dari *project short movie* “*HUSTLE*”:

Tabel 3. 1

Shot List

Shot Number	Scene	Shot	Location	Date	Time	Talent	Subject & Action
1	1	Close up	Apartemen Tokyo Riverside PIK 2	Senin, 26 Juni 2023	19.00 s/d 21.00 WIB	MC: Velicia Ayah: Moses Ibu: Camilla	ada telpon dari orang tua, Veli Video Call kemudian berbincang dengan kedua orang tua
2	5	Medium shot	GOR Cempaka Putih	Sabtu, 08 Juli 2023	17.00 s/d 19.00 WIB	MC: Velicia	Proses latihan karate Pemanasan, latihan inti, pendinginan, selesai latihan. Menceritakan lelahnya Veli selesai latihan (video detil-detil effort latihan, keringetan, baju yang terlipat-lipat)

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Hak cipta milik IBI KKG (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 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.



Shot Number	Scene	Shot	Location	Date	Time	Talent	Subject & Action
3	<p>© Hak cipta milik IBI KKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)</p> <p>Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang</p> <p>Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie</p>	Close up and medium shot	Institut Business dan Informatika Kwik Kian Gie	Senin, 17 Juli 2023	13.00 s/d 16.00 WIB	MC: Velicia Extras Talent Kelas	<p>[fast forward]</p> <p>masuk masa UAS</p> <p><i>Sensei; Veli, jgn lupa Nanti latihan krn mau kenaikan sabuk (via wa)</i></p> <p>Veli sedang mengerjakan UAS, tampilan wa masuk di hp</p> <p>Veli selesai UAS, wajah lesu karena ngerasa ga perform</p> <p>Lihat wa di hp, dan menarik nafas panjang karena sudah lemas tapi harus latihan lagi</p>
4		Close up	Suvarna Sutera, Eldora, Tangerang	Selasa, 25 Juli 2023	13.00 s/d 17.00 WIB	MC: Velicia	<p>Veli lagi duduk, baca berita via smartphone tentang sexual harassment di Jakarta</p>

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.



Shot Number	Scene	Shot	Location	Date	Time	Talent	Subject & Action
5	<p>© Hak cipta milik IBI KKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)</p> <p>Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang</p>		Suvarna Sutera, Eldora, Tangerang	Selasa, 25 Juli 2023	13.00 s/d 17.00 WIB	MC: Velicia	Suara alarm hp, Veli kaget kebangun langsung liat jam di hp bergegas bangun, sambil buru2 mandi krn udah telat kuliah karena harus presentasi tugas
6			Suvarna Sutera, Eldora, Tangerang	Selasa, 25 Juli 2023	13.00 s/d 17.00 WIB	MC: Velicia	Sampai di kamar, Veli langsung tidur
7	<p>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.</p> <p>2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.</p>	Medium shot	Suvarna Sutera, Eldora, Tangerang	Selasa, 25 Juli 2023	13.00 s/d 17.00 WIB	MC: Velicia	Pulang ke kos, ngelempar tas latihan lalu bersiap untuk mandi abis mandi makan, liat2 medsos, trus ada notif email kampus utk jadwal kuliah Veli nelpon temen, sambil ngobrol utk



Shot Number	Scene	Shot	Location	Date	Time	Talent	Subject & Action
	<p>© Hak cipta milik IBI KKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)</p> <p>Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang</p>						<p>persiapan kuliah, selesai telpon menatap cermin sambil ngomong VELI BISA SARJANA!</p>
8		Close Up	Suvarna Sutura, Eldora, Tangerang	Selasa, 25 Juli 2023	13.00 s/d 17.00 WIB	MC: Velicia	(Real Time Veli terbangun dari mimpi)
9		Medium Shot	GOR Cempaka Putih	Sabtu, 29 Juli 2023	16.00 s/d 20.00 WIB	MC: Velicia	<p>Veli masuk dojo</p> <p>buka alas kaki, nyari tempat naro tas, ganti baju latihan</p> <p>Veli pemanasan ringan sebelum latian</p>
10		Medium Close up	GOR Cempaka Putih	Sabtu, 29 Juli 2023	16.00 s/d 20.00 WIB	<p>MC: Velicia</p> <p>Sensei: Dr. Hendratmoko</p> <p>Kareteka</p>	<p>Veli disambut oleh sensei lalu berbincang kemudian datang kedua teman karateka cowo dan cewe sambil</p>

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 atau memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.



Shot Number	Scene	Shot	Location	Date	Time	Talent	Subject & Action
	<p>© Hak cipta milik IBI KKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)</p> <p>Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang</p>					<p>Cowo: <i>Extras Talent</i> <i>Dojo</i></p> <p>Karateka</p> <p>Cewe: <i>Extras Talent</i> <i>Dojo</i></p>	<p>melanjutkan perbincangan</p>
11	<p>5</p> <p>Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie</p>	Medium shot	GOR Cempaka Putih	Sabtu, 29 Juli 2023	16.00 s/d 20.00 WIB	<p>MC: Velicia</p> <p><i>Sensei:</i> Dr. Hendratmoko</p>	<p>Veli sampe tempat latihan, trus ketemu <i>Sensei</i> di depan. Lalu berbincang dengan <i>sensei</i></p>
12	<p>Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie</p>	Medium Shot	GOR Cempaka Putih	Sabtu, 29 Juli 2023	16.00 s/d 20.00 WIB	<p>MC: Velicia</p> <p><i>Sensei:</i> Dr. Hendratmoko</p>	<p>[fast forward]</p> <p>Latian yang ekstra keras</p> <p>Veli mulai kewalahan dengan latian kali ini</p> <p>akhir latian Veli berbincang dengan <i>sensei</i></p>

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.



Shot Number	Scene	Shot	Location	Date	Time	Talent	Subject & Action
13	<p>© Hak cipta milik IBI KKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)</p> <p>Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang</p> <p>Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie</p>	Close up and medium shot	GOR Cempaka Putih	Sabtu, 29 Juli 2023	16.00 s/d 20.00 WIB	MC: Velicia Sensei: Dr. Hendratmoko	(Veli mimpi lagi ujian kenaikan sabuk) Veli sudah memasuki tahap akhir. Veli udah capek banget, kepikiran nyerah. Ekspresi mulai pasrah, akan menyerah Sensei datang mendekat, menguatkan Veli. Veli bangkit dan melanjutkan tahapan terakhirnya
14		Medium Shot	Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie	Senin, 31 Juli 2023	13.00 s/d 16.00 WIB	MC: Velicia Dosen: Albert Ignatius Extras Talent	Menceritakan proses perkuliahan Veli di semester akhir footage perjalanan ke kampus rada buru2, pas

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.

Shot Number	Scene	Shot	Location	Date	Time	Talent	Subject & Action
	<p>© Hak cipta milik IBI KKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)</p> <p>Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang</p>					Kelas	<p>ke kelas hampir keduluan dosen masuk (langkah dosen masuk kelas, dan memulai presentasi) <i>Veli presentasi</i></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 ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah. b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.</p> <p>2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.</p>	<p><i>Medium</i> <i>Close</i> <i>up</i></p>	<p>Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie</p>	<p>Senin, 31 Juli 2023</p>	<p>13.00 s/d 16.00 WIB</p>	<p>MC: Velicia Dosen Penguji 1: Deavvy MRY Johassan, S.Sos., M.Si. Penguji 2: Farrel Jonathan</p>	<p>Veli sidang skripsi Proses sidang berlangsung Tiba di akhir sesi sidang, pembacaan hasil sidang. Penguji mengangguk, Penguji 1 memberikan Surat Keterangan Lulus.</p>

a. Time Frame Produksi

Jangka waktu pengerjaan atau rencana produksi dari pembuatan *Short Movie* "HUSTLE" adalah lima bulan (Maret 2023 - Agustus 2023). Hal tersebut berkaitan dengan *deadline* pengumpulan Karya Akhir (non-skripsi)



pada bulan Agustus 2023. Kami melakukan perencanaan jadwal produksi selama lima bulan karena diperlukan proses yang matang mulai dari tahap pra-produksi (menentukan tema dan alur cerita dari *short movie*) hingga pasca-produksi (pengambilan video dan perangkaian *short movie*). Secara garis besar time frame yang kami susun kami sajikan sebagai berikut:

Tabel 3. 2

Time Frame Produksi

Time Frame Production Short Movie "HUSTLE"	
Maret 2023	<ul style="list-style-type: none"> Melakukan pembuatan Proposal Karya Akhir (BAB I dan BAB II) Pengajuan Proposal Karya Akhir
April 2023	<ul style="list-style-type: none"> Merencanakan ide pembuatan <i>Short Movie "HUSTLE"</i>
Mei 2023	<ul style="list-style-type: none"> Proses membuat <i>storyline, storyboard, dan shot list Short Movie "HUSTLE"</i> Melakukan perbaikan dan melanjutkan tahap pembuatan Laporan Karya Akhir (BAB I, BAB II, BAB III)
Juni 2023	<ul style="list-style-type: none"> Melakukan perbaikan Laporan Karya Akhir (BAB I, BAB II, BAB III) Persiapan untuk produksi <i>Short Movie "HUSTLE"</i>
Juli 2023	<ul style="list-style-type: none"> Melakukan perbaikan Laporan Karya Akhir (BAB I, BAB II, BAB III)

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

Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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



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

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.

	<ul style="list-style-type: none">● Produksi <i>Short Movie</i> “HUSTLE”
Agustus 2023	<ul style="list-style-type: none">● Melanjutkan tahap pembuatan Laporan Karya Akhir (BAB I, BAB II, BAB III, BAB IV, BAB V)● <i>Final</i> pembuatan dan penyusunan laporan Karya Akhir (BAB I, BAB II, BAB III, BAB IV, BAB V)● <i>Final Editing</i> “output” <i>Short Movie</i> “HUSTLE”● Pengumpulan <i>Short Movie</i> “HUSTLE” (<i>output</i>) dan laporan <i>project</i> Karya Akhir non skripsi <i>Short Movie</i> “HUSTLE”