



Kampus
Merdeka
INDONESIA JAYA



FSMR Yes!
YOUTHFUL · ENERGIZING · SMART

PANDUAN SKRIPSI DAN TUGAS AKHIR

Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Program Studi: S-1 Fotografi, S-1 Film dan Televisi, D-4 Animasi



EDISI 1



Illustration: pch.vector

PANDUAN SKRIPSI DAN TUGAS AKHIR

**PROGRAM STUDI:
S-1 FOTOGRAFI
S-1 FILM DAN TELEVISI
D-4 ANIMASI**

**FAKULTAS SENI MEDIA REKAM
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

EDISI 1

PANDUAN SKRIPSI DAN TUGAS AKHIR
Fakultas Seni Media Rekam
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Program Studi: S-1 Fotografi, S-1 Film dan Televisi, D-4 Animasi

© Tim Penyusun, FSMR ISI Yogyakarta.

Editor:

Zulisih Maryani

Perancang Sampul & Tata Letak:

Achmad Oddy Widyantoro

Cetakan Pertama: September 2022

162 (viii + 154 hlm); 21 x 29,7 cm

Diterbitkan oleh:

Badan Penerbit ISI Yogyakarta
Jalan Parangtritis Km. 6,5 Sewon, Bantul
Daerah Istimewa Yogyakarta, 55188
Tlp./Faks.: (0274) 379133

Hak cipta dilindungi undang-undang

Dilarang memperbanyak karya tulis ini dalam bentuk dan dengan cara apa pun, tanpa izin tertulis dari penerbit.

LEMBAR PENGESAHAN

**BUKU PANDUAN SKRIPSI DAN TUGAS AKHIR
PROGRAM STUDI S-1 FOTOGRAFI, S-1 FILM DAN TELEVISI,
DAN D-4 ANIMASI Edisi I**

Disusun untuk dasar penulisan skripsi dan tugas akhir bagi mahasiswa tingkat akhir Program Studi S-1 Fotografi, Program Studi S-1 Film dan Televisi, serta Program Studi D-4 Animasi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Yogyakarta, 31 Agustus 2022
Mengetahui,

Ketua Program Studi
Fotografi

Oscar Samaratunga, S.E.,
M.Sn.
NIP 19760713 200812 1 004

Ketua Program Studi
Film dan Televisi

Latief Rakhman Hakim,
S.Sn., M.Sn.
NIP 19790514 200312 1 001

Ketua Program Studi
Animasi

Dr. Samuel Gandang
Gunanto, S.Kom., M.T.
NIP 19801016 200501 1 001



Disahkan oleh,
Dekan
Dr. Iryandi, S.Sn., M.Sn.
NIP 19771127 200312 1 002

TIM PENYUSUN BUKU PANDUAN SKRIPSI DAN TUGAS AKHIR

Penasihat	:	Dr. Irwandi, M.Sn.
Penanggung Jawab	:	Dr. Edial Rusli, S.E., M.Sn.
Ketua Pelaksana	:	Kurniawan Adi Saputro, S.IP., M.A., Ph.D.
Ketua Jurusan Fotografi	:	Oscar Samaratungga, S.E., M.Sn.
Ketua Jurusan Televisi	:	Lilik Kustanto, S.Sn., M.A.
Ketua Program Studi Film dan Televisi	:	Latief Rakhman Hakim, S.Sn., M.Sn.
Ketua Program Studi Animasi	:	Dr. Samuel Gandang Gunanto, S.Kom., M.T.
Kepala Studio Fotografi	:	Aji Susanto Anom Purnomo, M.Sn.
Ketua Litbang Film dan Televisi	:	Sazkia Noor Anggraini, M.Sn.
Ketua Litbang Animasi	:	Kathryn Widhiyanti, S.Kom., M.Cs.
Editor	:	Zulisih Maryani, M.A.
Lay Out dan Desain	:	Achmad Oddy Widyantoro, M.Sn.
Koordinator Tata Usaha	:	Semi Lestari, S.Sn.
Sub Koordinator Pendidikan	:	Giyanto, S.IP.
Bendahara	:	Dhian Shinta Pramudita, S.Kom.
Teknisi Sarana dan Prasarana Kantor	:	Yustinus Suryosutejo, S.T.
Staf Bagian Pendidikan	:	Purwanti
Teknisi Sarana dan Prasarana Kantor	:	Yuliantoro, A.Md.
Tenaga Kontrak	:	Rikzah

PRAKATA

Terima kasih kami haturkan kepada seluruh anggota tim dan dosen-dosen program studi, baik yang terlibat langsung maupun yang memberikan saran dalam penyusunan naskah panduan ini. Tujuan dari penyusunan panduan ini adalah menyelaraskan proses serta bentuk skripsi dan tugas akhir ketiga program studi di Fakultas Seni Media Rekam, yaitu (1) Program Studi S-1 Fotografi, (2) Program Studi S-1 Film dan Televisi, serta (3) Program Studi D-4 Animasi. Manfaat penyelarasan ini ada beberapa, antara lain: (1) kemudahan koordinasi antarbagian di dalam program studi (dosen, studio) dan di dalam fakultas (antarprogram studi, peralatan, administrasi akademik), (2) kejelasan dan kepastian dalam proses pengerjaan (oleh mahasiswa) dan proses pembimbingan (oleh dosen), dan (3) contoh untuk angkatan berikutnya yang mengerjakan skripsi dan tugas akhir.

Panduan ini telah mengupayakan perbaikan untuk kesulitan dan tantangan yang dialami selama ini, baik melalui konsultasi dengan dosen pembimbing, perbandingan dengan panduan lain, maupun mengacu pada peraturan-peraturan yang ada. Tim Penyusun mengupayakan proses penyusunan panduan ini dengan melibatkan semua pihak yang berkepentingan, baik melalui proses langsung maupun tidak langsung. Diharapkan naskah pada tahap ini telah menampung dan mewakili harapan bersama untuk kemajuan bersama. Meski demikian, kesalahan dan kekurangtelitian tentu masih ada dan kami membuka pintu lebar-lebar untuk masukan dari pembaca bagi perbaikan naskah pada masa depan.

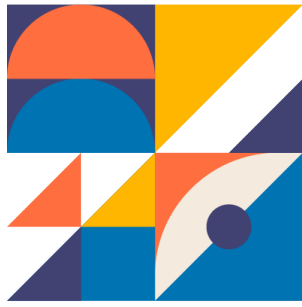
Panduan ini mencakup pengertian dari skripsi dan tugas akhir, prosedur pelaksanaan, standar tata tulis dan bahasa, serta format dan panduan isi untuk masing-masing program studi. Keempat bagian ini diharapkan membantu mahasiswa dan dosen pembimbing melaksanakan skripsi/tugas akhir dengan lancar dan dapat lulus dalam waktu satu sampai dua semester.

Selamat memanfaatkan panduan ini.

Tim Penyusun

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	iii
TIM PENYUSUN	iv
PRAKATA	v
DAFTAR ISI	vii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Skripsi	1
B. Tugas Akhir	2
BAB II PROSEDUR PELAKSANAAN SKRIPSI DAN TUGAS AKHIR	
A. Seminar Proposal Skripsi/Tugas Akhir	3
B. Penentuan Dosen Pembimbing Skripsi/Tugas Akhir	5
C. Proses Pembimbingan	5
D. Presentasi Kelayakan	6
E. Pendaftaran Skripsi/Tugas Akhir	6
F. Ujian, Pameran, dan Penayangan	7
G. Revisi	10
H. Seminar/Diseminasi Karya Skripsi/Tugas Akhir	10
BAB III STANDAR TATA TULIS DAN BAHASA	
A. Ketentuan Umum	11
B. Ketentuan Khusus	16
BAB IV SKRIPSI PROGRAM STUDI S-1 FOTOGRAFI	
A. Skripsi Pengkajian	23
B. Skripsi Penciptaan	39
BAB V SKRIPSI PROGRAM STUDI S-1 FILM DAN TELEVISI	
A. Skripsi Pengkajian	73
B. Skripsi Penciptaan	74
BAB VI TUGAS AKHIR KARYA ANIMASI	
A. Format Proposal	131
B. Format Tugas Akhir Animasi	142



BAB 1 PENDAHULUAN

A. Skripsi

1. Pengertian Skripsi

Skripsi adalah tugas akhir yang harus dilaksanakan oleh mahasiswa sebagai salah satu syarat untuk mengakhiri studi jenjang Strata Satu (S-1). Skripsi yang diselenggarakan terdiri atas dua macam pilihan, yaitu skripsi pengkajian seni dan skripsi penciptaan seni.

a. Skripsi Pengkajian Seni

Skripsi pengkajian seni berupa karya tulis bersubjek khusus sesuai dengan kompetensi keahlian masing-masing program studi. Skripsi dihasilkan dari penelitian yang menerapkan pola pikir dan metode ilmiah sesuai dengan bidang studi/keahlian yang dipelajari.

b. Skripsi Penciptaan Seni

Skripsi penciptaan seni berupa karya seni dan karya tulis ilmiah yang melaporkan proses penciptaan karya seni, dari tahap gagasan hingga menjadi wujud karya seni serta refleksi terhadap pengetahuan yang dipelajari dalam proses penciptaan, yang memenuhi kaidah estetika, teknologi, dan sesuai dengan bidang-bidang ilmu pendukung yang dipelajari.

2. Tujuan Skripsi

Tujuan skripsi adalah untuk:

- a. menerapkan pengetahuan secara komprehensif sesuai dengan bidang studi/ keahlian yang dipelajari,
- b. meningkatkan wawasan akademik dan kode etik profesi,
- c. mengembangkan kemampuan berpikir kreatif, dan
- d. malah satu prasyarat menyelesaikan studi S-1.

B. Tugas Akhir

1. Pengertian Tugas Akhir

Tugas akhir adalah tulisan yang melaporkan proses karya animasi atau solusi dalam proses produksi animasi termasuk di antaranya, tetapi tidak terbatas pada teknik, desain karakter, *design environment*, dan aspek lainnya. Mahasiswa Sarjana Terapan Animasi wajib menyelesaikan tugas akhir secara mandiri dengan bobot 6 SKS sebagai syarat kelulusan.

2. Tujuan Tugas Akhir

Tujuan penyusunan tugas akhir adalah agar mahasiswa mampu menunjukkan kompetensi akhir yang diperoleh selama menempuh pendidikan. Kompetensi yang dimiliki mahasiswa adalah:

- a. mampu menerapkan pengetahuan secara komprehensif sesuai dengan bidang studi/keahlian yang dipelajari,
- b. mampu meningkatkan wawasan akademik dan kode etik profesi, dan
- c. dapat mengembangkan kemampuan berpikir kreatif dalam menemukan solusi dari permasalahan yang diangkat.



BAB 2

PROSEDUR PELAKSANAAN SKRIPSI DAN TUGAS AKHIR

Prosedur pelaksanaan skripsi dan tugas akhir adalah sama, kecuali diberi catatan khusus atau dinyatakan berbeda. Program studi mengumumkan **Agenda Pelaksanaan Skripsi/Tugas Akhir** pada setiap awal semester, sebagai acuan pelaksanaan selama satu semester. Prosedur pelaksanaan skripsi/tugas akhir adalah sebagai berikut.

A. Seminar Proposal Skripsi/Tugas Akhir

1. Pengertian

Seminar proposal skripsi/tugas akhir adalah bagian dari persiapan yang menentukan sebelum mahasiswa menempuh skripsi/tugas akhir. Proposal yang disusun mengikuti panduan yang diterbitkan oleh Fakultas Seni Media Rekam. Proposal yang diajukan harus sudah mendapatkan persetujuan dari dosen pembimbing akademik (dosen wali) dengan bukti halaman persetujuan bertanda tangan.

2. Tujuan

Sebagai masa persiapan menuju pelaksanaan skripsi/tugas akhir, seminar proposal skripsi/tugas akhir bertujuan membentuk rencana mahasiswa agar memiliki dasar konsep yang tepat, konsistensi konsep dengan pelaksanaan, dan benar-benar siap dilaksanakan. Dengan demikian, skripsi/tugas akhir yang dikerjakan akan dapat mencapai sasaran yang diharapkan. Persiapan dianggap mencukupi setelah mahasiswa menyelesaikan proposalnya dan dinyatakan lulus dalam seminar proposal skripsi/tugas akhir.

3. Syarat Pendaftaran Seminar Proposal Skripsi/Tugas Akhir

Syarat untuk mendaftar seminar proposal skripsi/tugas akhir adalah:

- a. mahasiswa telah lulus 138 SKS;
- b. menyerahkan KRS tugas akhir, fotokopi KTM yang berlaku, dan transkrip nilai terbaru;
- c. menyerahkan satu bundel proposal yang telah disetujui oleh dosen pembimbing akademik (dosen wali);
- d. proposal dijilid dengan sampul berwarna putih;
- e. mendaftarkan proposal ke bagian administrasi program studi; dan
- f. proposal akan diseleksi oleh program studi untuk menentukan kelayakan secara administratif dan hasil seleksi akan diumumkan setelah rapat seleksi proposal.

4. Penyelenggaraan Seminar Proposal Skripsi/Tugas Akhir

Ketentuan penyelenggaraan seminar proposal skripsi/tugas akhir meliputi:

- a. seminar proposal skripsi/tugas akhir diselenggarakan satu kali setiap semester, yaitu pada awal semester;
- b. teknis pelaksanaan seminar proposal skripsi/tugas akhir diatur lebih lanjut di tingkat program studi;
- c. penggandaan proposal skripsi/tugas akhir dibebankan kepada peserta untuk dibagikan kepada dosen yang hadir;
- d. durasi waktu ± 10 menit untuk presentasi dan ± 15 menit untuk tanya jawab bagi setiap peserta;
- e. untuk kepentingan presentasi disediakan perangkat komputer jinjing dan penampil berupa proyektor LCD;
- f. penanggung jawab penyelenggaraan adalah tim atau dosen yang ditunjuk oleh ketua program studi; dan
- g. peserta menyiapkan materi presentasi dalam bentuk salindia yang berisi intisari proposal skripsi/tugas akhir.

5. Kelulusan Seminar Proposal Skripsi/Tugas Akhir

Kelulusan seminar proposal skripsi/tugas akhir adalah:

- a. diterima atau tidaknya proposal diputuskan oleh tim penilai dan dilaporkan dalam bentuk berita acara seminar proposal;
- b. aspek yang dinilai adalah kesesuaian semua unsur proposal, presentasi, dan tanya jawab yang menunjukkan kesiapan mahasiswa dalam pengerjaan skripsi/tugas akhir; dan
- c. bila proposal ditolak, mahasiswa yang bersangkutan diminta segera memperbaiki dan melakukan seminar proposal skripsi/tugas akhir pada tengah semester.

6. Pengesahan Proposal Skripsi/Tugas Akhir

Pengesahan proposal skripsi/tugas akhir meliputi:

- a. proposal dinyatakan lulus sah apabila telah ditandatangani oleh dosen pembimbing akademik (dosen wali) dan ketua program studi;
- b. proposal yang telah dinyatakan lulus segera direvisi sesuai masukan dosen dalam seminar, kemudian dijilid dengan sampul warna putih dan digandakan sejumlah empat (dua bundel untuk dosen pembimbing, satu bundel untuk arsip program studi, dan satu bundel untuk arsip mahasiswa);
- c. masa perbaikan proposal paling lama tujuh hari terhitung sejak tanggal pelaksanaan seminar proposal; dan
- d. mahasiswa yang tidak menyerahkan revisi proposal skripsi/tugas akhir sampai masa perkuliahan pada semester tersebut berakhir harus mengulang tahap seminar proposal pada semester berikutnya.

B. Penentuan Dosen Pembimbing Skripsi/Tugas Akhir

Dosen pembimbing skripsi/tugas akhir diumumkan secara resmi selambat-lambatnya satu minggu setelah mahasiswa mengumpulkan proposal yang telah direvisi. Penentuan dosen pembimbing dilakukan oleh program studi kemudian diajukan untuk disahkan oleh Dekan Fakultas Seni Media Rekam. Setelah surat tugas turun, bagian akademik mengirimkan surat tugas tersebut kepada dosen pembimbing yang bersangkutan. Penentuan dosen pembimbing berdasarkan beberapa kriteria, yaitu:

1. memiliki keahlian di bidang yang sesuai dengan tema proposal;
2. minimal memiliki jabatan fungsional Lektor (catatan: dalam kondisi khusus, seseorang yang belum memiliki jabatan fungsional Lektor dapat juga ditunjuk sebagai pembimbing skripsi/tugas akhir atas persetujuan dekan);
3. jabatan fungsional dosen pembimbing II tidak lebih tinggi daripada dosen pembimbing I, dan;
4. sanggup menjalankan rangkaian tugas pembimbingan skripsi/tugas akhir.

C. Proses Pembimbingan

1. Tata Cara Pembimbingan
 - a. Dosen pembimbing bertugas sebagai pemberi arahan dan pemberi petunjuk, sedangkan isi dan bentuk skripsi/tugas akhir menjadi tanggung jawab mahasiswa.
 - b. Dosen pembimbing wajib membimbing mahasiswa sejak penyusunan sampai dengan perbaikan sesudah ujian.
 - c. Pelaksanaan pembimbingan wajib menunjukkan perkembangan pembimbingan pada lembar konsultasi mahasiswa agar setiap tahapan dapat dipantau, baik oleh mahasiswa maupun dosen pembimbing.
 - d. Jumlah pembimbingan minimal 8 kali dan maksimal 12 kali.
 - e. Mahasiswa D-4 Animasi wajib menempuh presentasi I (praproduksi) dan presentasi II (produksi) sebagaimana ketentuan yang diatur di tingkat program studi.
2. Jangka Waktu Penulisan Skripsi/Tugas Akhir
 - a. Jangka waktu penyelesaian skripsi/tugas akhir adalah dua semester (sejak KRS skripsi/tugas akhir sampai dengan perbaikan terakhir sesudah skripsi/tugas akhir diuji).
 - b. Apabila selama dua semester mahasiswa tidak dapat menyelesaikannya, mahasiswa harus mengulang seminar proposal dan mengajukan judul baru.

D. Presentasi Kelayakan

Mahasiswa yang akan mendaftar ujian skripsi/tugas akhir wajib mengikuti presentasi kelayakan skripsi/tugas akhir yang diselenggarakan program studi. Ketentuan ujian kelayakan adalah sebagai berikut.

1. Syarat pendaftaran ujian kelayakan skripsi/tugas akhir ialah menyerahkan hasil terakhir skripsi/tugas akhir (minimal mahasiswa sudah berkonsultasi sebanyak enam kali dan mengerjakan Bab IV) yang telah disetujui oleh dosen pembimbing sejumlah rangkap tiga ke program studi.
2. Mahasiswa D-4 Animasi telah menempuh presentasi I (praproduksi) dan presentasi II (produksi) yang dibuktikan dengan berita acara kegiatan presentasi.
3. Pelaksanaan ujian kelayakan skripsi/tugas akhir:
 - a. diselenggarakan satu bulan menjelang masa pendaftaran ujian skripsi/tugas akhir dan
 - b. dihadiri oleh dua penguji yang ditunjuk oleh program studi, yang terdiri atas:
 - 1) ketua/sekretaris program studi
 - 2) dosen pembimbing I atau dosen pembimbing II.
4. Hasil ujian kelayakan skripsi/tugas akhir berupa catatan/rekomendasi, berisi keterangan tingkat kesiapan mahasiswa untuk mengikuti ujian skripsi. Pernyataan keterangan berupa siap menempuh ujian dengan perbaikan atau penundaan ujian. Rekomendasi ini menjadi bahan pertimbangan bagi dosen pembimbing mahasiswa bersangkutan.
5. Pengumuman hasil ujian kelayakan skripsi/tugas akhir dikeluarkan oleh program studi paling lambat satu minggu setelah batas akhir pengumpulan syarat pendaftaran berkas ujian kelayakan.

E. Pendaftaran Skripsi/Tugas Akhir

1. Syarat Pendaftaran Ujian Skripsi/Tugas Akhir:
 - a. bukti mahasiswa aktif berupa cetakan KRS terakhir,
 - b. form surat izin mengikuti ujian skripsi/tugas akhir yang telah ditandatangani oleh dosen pembimbing dan ketua program studi,
 - c. form kartu konsultasi dengan minimal delapan kali pembimbingan dari masing-masing pembimbing, dan
 - d. empat bundel skripsi/tugas akhir (lengkap) belum terjilid, paling lambat satu minggu sebelum hari pertama masa ujian dijadwalkan.
2. Jadwal Ujian

Mahasiswa yang diterima sebagai calon peserta ujian skripsi/tugas akhir diumumkan selambat-lambatnya satu minggu sebelum hari pertama ujian berlangsung. Pelaksanaan ujian dapat dilaksanakan sepanjang semester sebelum batas akhir nilai tugas akhir semester di kalender akademik.

F. Ujian, Pameran, dan Penayangan

1. Penyelenggara Ujian

Penyelenggaraan ujian melibatkan berbagai unsur, baik di tingkat program studi maupun fakultas. Penyelenggara ujian adalah fakultas yang dilaksanakan oleh program studi.

2. Susunan tim penyelenggara terdiri atas ketua dan sekretaris jurusan.

3. Susunan tim penguji terdiri dari:

- a. Pembimbing I : ketua penguji
- b. Pembimbing II : anggota penguji
- c. Penguji Ahli : anggota penguji

Catatan:

Susunan tim penguji ditunjuk oleh ketua program studi melalui rapat program studi. Ketua program studi menunjuk Pembimbing I untuk menjadi ketua penguji/ketua sidang ujian.

4. Waktu dan Keabsahan Pelaksanaan Ujian

- a. Penguji dan peserta ujian menaati jadwal yang ditetapkan panitia.
- b. Ujian skripsi/tugas akhir, baik penciptaan maupun pengkajian, dilaksanakan selama satu jam untuk setiap mahasiswa.
- c. Urutan tanya jawab dengan penguji:
 - 1) Penguji Ahli/*Cognate*
 - 2) Pembimbing II
 - 3) Pembimbing I
- d. Apabila penguji terlambat hadir, ujian ditunda maksimal 10 menit. Lebih dari itu, apabila memenuhi syarat jumlah kuorum, ujian dilanjutkan dengan mengabaikan penguji yang terlambat. Akan tetapi, apabila tidak memenuhi syarat jumlah kuorum, ujian akan ditunda untuk kemudian dijadwalkan kembali.
- e. Apabila penguji ahli berhalangan hadir, ujian skripsi/tugas akhir tetap dilaksanakan sesuai jadwal dengan penguji ahli pengganti yang ditunjuk oleh program studi.
- f. Apabila mahasiswa tidak hadir sesuai jadwal yang ditentukan karena berhalangan serius dengan menunjukkan bukti/surat keterangan, ujian akan ditunda untuk kemudian akan dijadwalkan kembali.
- g. Apabila mahasiswa tidak hadir sesuai jadwal tanpa keterangan, ujian dinyatakan gagal dan mahasiswa dinyatakan mengundurkan diri.
- h. Keputusan ditunda atau gagal dilakukan setelah 3 x 24 jam dari jadwal ujian yang telah ditentukan.

5. Pelaksanaan Ujian Skripsi/Tugas Akhir

Mahasiswa mempersiapkan diri dengan baik, yaitu:

- a. berpakaian rapi, kemeja putih lengan panjang, celana/rok hitam di bawah lutut, berdasi panjang warna hitam, dan bersepatu formal;
 - b. hadir 15 menit sebelum ujian dimulai;
 - c. Membawa bundel skripsi/tugas akhir untuk diri sendiri;
 - d. **mahasiswa S-1 Fotografi** dengan skripsi penciptaan seni wajib menyerahkan poster pameran, katalog pameran, dan buku foto;
 - e. **mahasiswa S-1 Film dan Televisi** dengan skripsi penciptaan seni wajib menyerahkan poster karya film/televisi dan karya film/televisi dalam format salinan lunak/tautan karya ke tempat penyimpanan/penayangan daring (keterangan lebih lanjut lihat lampiran Program Studi Film dan Televisi);
 - f. **mahasiswa D-4 Animasi** dengan tugas akhir wajib menyerahkan infografis produksi karya animasi, *artbook*, dan karya animasi dalam format salinan lunak/tautan karya ke tempat penyimpanan/ penayangan daring;
 - g. menyiapkan dokumentasi dan publikasi secara mandiri oleh peserta ujian.
6. Kriteria Penyajian Karya (Skripsi Penciptaan)
- a. Kriteria Penyajian Karya Program Studi S-1 Fotografi
 - 1) Karya seni fotografi konvensional (2 dimensional) jumlah minimal 20 karya dengan ukuran sisi terpendek foto 40 cm, dengan kualitas cetak terbaik/resolusi tinggi.
 - 2) Karya-karya eksperimental (3 dimensional) dan sejenisnya jumlah dan ukuran karya disepakati bersama antara dosen pembimbing dan program studi.
 - 3) Menyelenggarakan pameran minimal selama tiga hari penuh.
 - b. Kriteria Penyajian Karya Program Studi S-1 Film dan Televisi
 - 1) Karya Program Studi S-1 Film dan Televisi dalam bentuk film fiksi, film dokumenter, dan program televisi drama/nondrama wajib ditayangkan atau diserahkan kepada dosen penguji.
 - 2) Petunjuk khusus terkait bentuk dan spesifikasi karya terlampir.
 - c. Kriteria Penyajian Karya Program Studi D-4 Animasi
 - 1) infografis produksi karya animasi dengan ukuran A2 pada media *foamboard*,
 - 2) *artbook* ukuran A4, *landscape*, bolak-balik minimal 50 halaman, *soft cover*, jenis kertas *mate paper*,
 - 3) penayangan video infografis dengan durasi minimal tiga menit,
 - 4) tiga macam *merchandise* tugas akhir, dan
 - 5) menyelenggarakan pameran minimal selama tiga hari.
7. Tempat penyelenggaraan ujian skripsi/tugas akhir di lingkungan Fakultas Seni Media Rekam.

8. Penilaian Ujian

- a. Setiap penguji menilai berdasar kriteria sebagai berikut.

Skripsi pengkajian:

- 1) substansi pengkajian
- 2) kemampuan presentasi dan tanya jawab
- 3) kualitas dan sistematika tulisan

Skripsi penciptaan:

- 1) karya (konsep dan wujud)
- 2) kemampuan presentasi dan tanya jawab
- 3) kualitas dan sistematika tulisan

Tugas Akhir:

- 1) karya (konsep dan wujud)
- 2) kemampuan presentasi dan tanya jawab
- 3) kualitas dan sistematika tulisan

- b. Bobot penilaian dimensi 1 adalah 60%, dimensi 2 adalah 15%, dan dimensi 3 adalah 25%.

- c. Nilai akhir adalah nilai yang dihasilkan melalui rumus:

Nilai dimensi 1 + nilai dimensi 2 + nilai dimensi 3 = NP

1+2+3=NP

$\frac{NP1 + NP2 + NP3}{3} = NA$

3

(NP = nilai penguji; NA = Nilai Akhir)

- d. Rentang nilai berkisar dari: **0.0 - 4.0**

Nilai terakhir dinyatakan dengan huruf A, B, dan C. Batas kelulusan minimal adalah C, dengan jenjang sebagai berikut:

3,50-4,00 = A

2,50-3,49 = B

2,00-2,49 = C

- e. Pengumuman Hasil Ujian

Hasil ujian diumumkan oleh ketua sidang sesaat setelah diujikan. Hasil ujian adalah status tersebut di bawah ini, bukan nilai:

- 1) lulus : lulus dengan perbaikan atau tanpa perbaikan,
- 2) tidak lulus : harus mengikuti ujian ulang.

Keterangan:

- Nilai ujian adalah murni sesuai kondisi saat ujian dilaksanakan, sedangkan perbaikan tidak memengaruhi nilai, tetapi semata demi kesempurnaan hasil akhir.
- Mahasiswa hanya diberi kesempatan ujian ulang satu kali. Bila dalam ujian ulang tidak lulus, mahasiswa disarankan untuk mengundurkan diri. Segala hal yang berhubungan dengan pelaksanaan ujian ulang dibebankan kepada mahasiswa yang bersangkutan.

F. Revisi

1. Revisi

Mahasiswa yang dinyatakan lulus dengan perbaikan diberi waktu memperbaiki penulisan hingga pengesahannya paling lama 14 hari terhitung sejak tanggal pelaksanaan ujian. Selama proses perbaikan mahasiswa wajib berkonsultasi dengan semua penguji. Apabila pengerjaan perbaikan dan pengesahan melebihi batas waktu yang ditentukan, status kelulusan akan dibatalkan.

2. Pengesahan, Penggandaan, dan Pendistribusian

- a. Untuk menghindari kesalahan, sebelum dijilid sebaiknya para penguji membubuhkan tanda tangan di halaman pengesahan.
- b. Naskah skripsi/tugas akhir atau pertanggungjawaban tertulis karya seni digandakan sebanyak tiga bundel dalam bentuk cetak untuk didistribusikan ke perpustakaan ISI Yogyakarta, Fakultas Seni Media Rekam, dan dokumen program studi.
- c. Jumlah bundel yang diserahkan ke program studi mungkin bertambah melebihi tiga yang ditetapkan apabila penguji juga menghendaki.
- d. Selain naskah tercetak, mahasiswa juga wajib menyerahkan lima keping *CD/DVD* berisi naskah elektronik berformat PDF, juga menyertakan segala dokumen yang terkait dengan ujian skripsi/tugas akhir dan diatur di tingkat program studi (lihat lampiran).
- e. Mahasiswa wajib menyerahkan satu keping *CD/DVD* yang berisi naskah publikasi ilmiah dengan jumlah halaman 15-20 dengan format PDF.

3. Pengumuman Hasil Ujian

Hasil ujian skripsi/tugas akhir akan dikeluarkan paling lambat 10 hari menjelang batas akhir pendaftaran wisuda.

G. Seminar/Diseminasi Karya Skripsi/Tugas Akhir

Seminar/diseminasi hasil skripsi/tugas akhir dapat dilakukan sesuai dengan regulasi di tingkat program studi.



BAB 3 STANDAR TATA TULIS DAN BAHASA

Penampilan skripsi penciptaan dan pengkajian seni menggunakan standar yang sama. Berikut ini adalah ketentuan penyajiannya.

A. Ketentuan Umum

1. Kertas

a. Kertas Sampul

Dibuat dari kertas linen, warna biru tua, dikarton 2 mm (*hardcover*) dan dilaminasi. Teks dan gambar sampul dicetak dengan tinta warna emas.

b. Kertas Halaman Judul dan Isi

Naskah/teks ditik dengan tinta hitam di atas kertas HVS 80 gram, warna putih polos dengan ukuran A4 (29,7 cm x 21,5 cm).

c. Kertas Pemisah

Untuk pemisah bab, gunakanlah kertas tipis yang permukaannya licin (seperti kertas dorslah, kertas lampion, atau kertas kalkir) berwarna biru muda dan plastik transparan tipis untuk halaman foto karya.

2. Pengetikan

a. Tinta Cetak

Naskah dicetak dengan tinta hitam pekat di satu muka halaman (tidak bolak-balik).

b. Batas-batas tepi pengetikan (*margins*) untuk teks berjarak sisi kiri 4 cm, sisi kanan 3 cm, sisi atas 4 cm, dan sisi bawah 3 cm.

c. Naskah harus ditik dengan satu jenis *font*

Ada tiga pilihan jenis *font* yang dapat dipilih, yaitu *Times New Roman* (12 poin), *Book Antiqua* (11 poin), atau *Verdana* (11 poin). Judul Halaman Pengesahan, Kata Pengantar, Abstrak, Daftar Isi, Daftar Gambar, Daftar Tabel, Daftar Lampiran, dan Judul Bab ditulis dengan huruf besar tebal, disusun simetrik memusat/*centered*, dan ukuran *font* 12 poin dengan menggunakan spasi 1.

d. Jarak antarbaris adalah spasi 2, kecuali untuk abstrak, daftar isi, kutipan langsung, judul gambar, tabel, dan daftar pustaka ditik spasi 1.

e. Lambang, *font* Yunani, dan tanda-tanda lain yang tidak dapat ditik, harus ditulis dengan jelas dan rapi menggunakan tinta hitam.

f. Alinea baru dimulai pada tabulasi 1,27 cm dari sisi kiri.

g. Subkategorisasi judul dan sub-subnya:

- 1) Judul bab dengan tulisan **BAB**, ditulis dengan *font* kapital semua (*uppercase*) dan ditebalkan (*bold*), simetrik/di tengah, dengan jarak 4 cm dari tepi atas kertas, tanpa garis bawah, dan tanpa diakhiri dengan titik.

Contoh:

BAB I PENDAHULUAN

- 2) Subbab (subbab derajat 1) secara urut diawali dengan *font* Latin (**A, B, C**, dst.) ditulis di pinggir kiri, setiap kata dimulai dengan *font* kapital, kecuali untuk kata penghubung (*dan, oleh, pada, untuk*, dll.) dan kata depan (*di, ke, dari*) yang tidak terletak di posisi awal, semua ditebalkan (*bold*), tanpa diakhiri dengan titik.

Contoh:

A. Latar Belakang Masalah

- 3) Anak subbab (subbab derajat 2 butir 1) secara urut diawali dengan angka Arab (1, 2, 3, dst.), ditik dari batas tepi kiri, semua ditebalkan (*bold*), setiap kata dimulai dengan *font* kapital tanpa diakhiri dengan titik. Kalimat pertama sesudah anak subjudul dimulai dengan alinea baru.
- 4) Sub anak subjudul (subbab derajat 2 Butir 2) secara urut diawali dengan *font* Latin kecil (a, b, c, dst.) ditulis sejajar dengan huruf pertama anak subbab derajat 2 butir 1 tanpa diakhiri dengan titik. Kalimat berikutnya ditik langsung sesudah subanak subjudul.
- 5) Secara garis besar penulisan subkategorisasi dapat dilihat pada Lampiran, namun secara singkat lebih kurang urutannya sebagai berikut: **I – A – 1 – a – 1) – a) – (1) – (a)**. Urutan ini berlaku juga untuk subkategorisasi berupa rincian ke bawah.
- 6) Rincian ke samping kanan, sebaiknya menggunakan penomoran di antara tanda kurung tanpa titik, contoh: (1) fotografi seni, (2) fotografi jurnalistik, dan (3) fotografi komersial atau (a) fotografi seni, (b) fotografi jurnalistik, dan (c) fotografi komersial.
- 7) Rincian ke bawah tidak diperbolehkan menggunakan garis penghubung (-), bintang (*), titik hitam, dsb. yang ditempatkan di depan.
- 8) Tiap bab dimulai pada halaman baru.
- 9) Setiap rincian yang tidak ada hubungannya dengan subbab harus ditulis dengan menggunakan:

- a) *Bullet* atau huruf: Bila tidak dirujuk di bagian skripsi lain. Bentuk bebas asal berupa bentuk dasar (bulat, kotak, tanda minus) dan konsisten dalam keseluruhan skripsi.
- b) Huruf: bila akan dirujuk di bagian lain dari skripsi, harus menggunakan huruf untuk menghindari kerancuan dengan menggunakan angka untuk bab dan subbab. Bentuk bebas asal konsisten dalam keseluruhan skripsi. Contoh: a., a), atau (a). Rincian ini merupakan derajat terakhir, dalam arti tidak boleh memiliki subrincian di dalamnya.

3. Penomoran Halaman

Menggunakan dua macam, yaitu angka Romawi kecil dan angka Arab.

- a. Angka Romawi kecil digunakan di bagian awal. Penomorannya di bawah bagian tengah, khusus halaman judul tidak ditulis, tetapi urutannya tetap diperhitungkan.
- b. Angka Arab digunakan untuk bagian isi dan bagian akhir. Penomorannya di tengah bagian bawah, khusus pada awal bab penomorannya di bawah bagian kanan.

4. Kaidah Bahasa

a. Pemakaian Bahasa dan Bentuk Kalimat

Bahasa yang digunakan adalah bahasa Indonesia baku dan benar yang lazim digunakan untuk penulisan ilmiah (ejaan, istilah, dan tata bahasa baku). Bahasa untuk karya tulis ilmiah harus jelas, ringkas, padat, lugas, tidak menimbulkan tafsir ganda, dan komunikatif. Jelas juga berarti dalam arti.

b. Istilah

- 1) Gunakanlah istilah bahasa Indonesia baku atau yang sudah diindonesiakan.
- 2) Apabila menggunakan istilah asing, harus ditulis miring, seperti *sophisticated*.
- 3) Istilah-istilah baru yang belum dibakukan dalam bahasa Indonesia harus konsisten penggunaannya. Apabila banyak digunakan kata asing, sebaiknya dibuatkan daftar istilah atau glosarium.

c. Kesalahan yang sering terjadi

- 1) Pemakaian awalan *ke-* dan *di-* (*ketakutan* dan *diatasi*) harus dibedakan dengan kata depan *ke* dan *di* (*ke kanan*, *di atas*, *di sana*, *di antara*).
- 2) Jangan memulai suatu kalimat dengan kata penghubung, seperti: *dan*, *sedangkan*, *sehingga*, dan *atau*.
- 3) Penggunaan tanda baca yang kurang tepat, misalnya tidak dapat membedakan penggunaan koma dan titik koma.

4) Tidak bisa membedakan kata-kata tidak baku dan kata baku, misalnya:

Baku	Tidak baku	Baku	Tidak baku
zaman	jaman	analisis	analisa
kreatif	kreatip	audiovisual	audio visual
motivasi	motifasi	estetik	estetis
objek	obyek	fotokopi	foto copy
praktik	praktek	hakikat	hakekat
persentase	prosentase	hipotesis	hipotesa
teoretik	teoritis/teoritik	jadwal	jadual

5. Bilangan dan Satuan

- a. Kecuali pada awal kalimat, bilangan titik dengan angka, misalnya:
 - 1) sembilan meter panjang kain itu, atau
 - 2) kain itu panjangnya 9 m.
- b. Bilangan desimal ditandai dengan koma, misalnya 9,5 kg.
- c. Satuan dinyatakan dengan singkatan resmi tanpa titik di belakangnya, misalnya dpi, lpi, cm, g, kg, kecuali di akhir kalimat.

Untuk jelasnya, disarankan juga melihat ***Ejaan Bahasa Indonesia yang Disempurnakan (EYD) Edisi V***, Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa - Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. EYD Edisi V ini tersedia juga dalam bentuk aplikasi web yang dapat diakses melalui laman <https://ejaan.kemdikbud.go.id/>

6. Penulisan Kutipan

- a. Kutipan langsung, ditulis dalam bahasa aslinya. Jika hanya 1-4 baris, dibubuhi tanda kutip dan titik spasi 2. Namun, jika lebih dari 4 baris, titik spasi 1, dan seluruh baris kutipan titik menjorok ke dalam 1,27 cm, kecuali baris pertama setiap alinea dimulai 1,27 cm. Kutipan tidak diterjemahkan, tetapi dapat dibahas sesuai isi yang dikutip. Panjang kutipan jangan lebih dari satu halaman agar tidak mengganggu uraian, namun jika diperlukan kutipan panjang, lebih tepat dimasukkan sebagai lampiran.
- b. Kutipan tidak langsung, adalah kutipan yang hanya mengambil pokok pikiran dari sumber aslinya, tetapi menggunakan kalimat dan gaya bahasa yang disusun sendiri oleh pengutip, tanpa dibubuhi tanda kutip, dan titik spasi 2.

7. Catatan Perut

Catatan perut digunakan untuk penyebutan sumber bahan yang diacu, dituliskan di depan atau di belakang kutipan (langsung atau tidak langsung) dengan mencantumkan nama penulis, diikuti tahun, dan nomor halaman. Contoh:

- a. Menurut Gustami *et al.* (1985:185-193), perubahan itu tidak hanya memperkaya jenis produk dan nilai seninya, tetapi sekaligus meningkatkan kehidupan ekonomi para perajin dan akhirnya mengubah pola hidup mereka.
- b. “*In short, if a work is produced by someone who has established himself as an artist, then it is a work of art*”, demikian penegasan Ian Bennet (Cil, 1998:14).

8. Penulisan Nama

a. Nama pengarang yang diacu dalam naskah

Nama-nama pengarang/penulis yang diacu dalam naskah atau teks hanya disebutkan nama keluarga, nama marga, atau nama akhirnya. Jika pengarang berjumlah dua orang ditulis namanya dengan tanda penghubung “&”, bukan “dan” atau “and”, lebih dari dua orang hanya dituliskan nama penulis pertama dan diikuti dengan singkatan *et al.*

Contoh:

- 1) Menurut Anderson (1972:26),
- 2) Menurut Halliday & Hassan (1992:10),
- 3) “Perubahan itu tidak hanya memperkaya jenis produk dan nilai seninya...” (Gustami *et al.*, 1985:9).

b. Nama pengarang dalam kepustakaan

Dalam kepustakaan semua pengarang harus dicantumkan namanya, atau tidak boleh hanya dicantumkan seorang pengarang ditambah dkk. atau *et al.*

Contoh:

Wedhawati, Gina, Syamsul Arifin, Herawati & Sukardi M.P. (1990), *Yang Penting Buat Anda: Para Pejabat, Eksekutif, Wartawan, dan Dosen*, Dutawacana University Press, Yogyakarta.

c. Nama yang diikuti dengan singkatan, dianggap bahwa singkatan itu menjadi satu dengan suku kata yang ada di depannya.

Contoh:

Soedarso Sp., ditulis: Soedarso Sp.
Soeparto M.R., ditulis: Soeparto M.R.

d. Gelar akademik (Profesor, Doktor, Drs., dll.) atau sebutan dalam hubungan sosial atau keluarga (Bapak, Tante, beliau, dll.) tidak dicantumkan, baik untuk penyebutan nama pengarang dalam naskah maupun dalam kepustakaan, kecuali penyebutan nama dalam kata pengantar dan halaman persembahan.

B. Ketentuan Khusus

Susunan penulisan skripsi meliputi tiga bagian, yaitu:

- Bagian Awal, berisi panduan umum penulisan dan penyajian dari halaman kulit, halaman judul, halaman pengesahan, kata pengantar, abstrak, kata kunci, daftar isi, daftar gambar, daftar tabel, hingga daftar lampiran.
- Bagian Isi, ada dua macam, yaitu berupa format proposal dan isi skripsi diuraikan dalam satu subbab tersendiri; demikian halnya untuk format proposal dan isi skripsi.
- Bagian Akhir, berisi penjelasan tentang daftar pustaka, daftar nara-sumber, sampai dengan lampiran-lampiran yang disertakan.

1. Bagian Awal

a. Halaman Sampul

1) Karena merupakan halaman terdepan yang kali pertama dibaca dari suatu karya tulis ilmiah, halaman sampul harus dapat memberikan informasi singkat kepada pembaca tentang karya tulis ilmiah tersebut. Halaman sampul depan memuat tulisan: judul, lambang institusi, jenis skripsi, nama lengkap, NIM, lembaga/instansi, dan tahun penyelesaian skripsi.

2) Bagian Punggung Sampul

Ukuran bagian ini adalah 2,5 - 3,5 cm x 30 cm atau menyesuaikan ketebalan; terdiri atas 5 kolom (dari kiri ke kanan). Bagian punggung sampul menyajikan:

(a) Kode/Nomor TA (ruang kosong); (b) Judul; (c) Karya Seni/Skripsi; (d) Nama Mahasiswa dan NIM; dan (e) Institusi dan tahun pengesahan. Ukuran *font* disesuaikan dengan ruang yang tersedia.

b. Halaman Judul

Bentuk dan isinya hampir sama dengan halaman sampul. Menggunakan kertas HVS dan dicetak dengan tinta hitam. Halaman judul memuat tulisan: judul, lambang institusi, jenis skripsi, maksud dari pertanggungjawaban tertulis, nama lengkap, nomor induk, lembaga/instansi, kota, dan tahun penyelesaian skripsi.

c. Halaman Pengesahan

Halaman pengesahan dengan spasi 1 yang memuat tanda tangan Tim Penguji yang terdiri atas: Anggota Penguji dan Ketua Penguji yang terdiri atas Pembimbing, Penguji Ahli/*Cognate*, dan Ketua Program Studi. Lembar ini disahkan oleh dekan dengan dibubuhi cap lembaga. Keterangan tanggal pada halaman pengesahan merupakan saat

pelaksanaan ujian. Pada halaman pengesahan wajib menggunakan kertas dengan latar belakang lambang ISI Yogyakarta yang dicetak dengan warna kuning.

d. Halaman Persembahan

Apabila diperlukan dalam halaman ini diberikan ruang untuk menyampaikan ungkapan khusus, misalnya kepada orang tua atau siapa saja yang menurut penulis layak untuk menerima persembahan.

e. Prakata

Prakata berisi uraian singkat berkaitan dengan maksud dan tujuan penyusunan, penjelasan, serta ucapan terima kasih. Di halaman ini penulis tidak perlu menyampaikan uraian atau penjelasan yang bersifat ilmiah, atau ungkapan yang bersifat sentimental/romantik. Paparan mutlak menggunakan bahasa Indonesia baku dengan gaya bahasa resmi dan ditulis tidak lebih dari dua halaman.

f. Daftar Isi

Daftar isi memuat judul karya, subjudul karya, anak subjudul karya yang berisi gambaran menyeluruh tentang isi dan semacam panduan bagi pembaca dalam mencari bagian-bagian yang diinginkan. Penulisan daftar isi tertulis secara berurutan dengan nomor halamannya secara jelas.

g. Daftar Gambar

Bahan-bahan ilustrasi meliputi foto, gambar grafik, diagram, peta, lukisan seni, lukisan iklan, skema organisasi, dan sebagainya kecuali tabel. Setiap gambar diberi nama gambar atau lukisan serta diberi nomor urut. Gambar-gambar sedapat mungkin hanya menyajikan satu macam fakta atau serangkaian fakta yang sejenis.

Gambar harus diletakkan sedekat-dekatnya dengan uraian. Daftar gambar dibuat jika terdapat empat gambar atau lebih yang berisi urutan judul gambar beserta nomor halaman dan letak gambar.

Apabila jumlahnya relatif sedikit (foto, gambar, grafik, bagan, dan peta) semua disebut gambar dan tidak dibedakan, misal Gambar 1 s.d. 20. Akan tetapi, apabila jumlahnya relatif banyak, dapat dibedakan atau dikelompokkan, misalnya Foto 1 – 20; Bagan 1 s.d. 10; Gambar 1 – 40; dsb.

- 1) Nomor gambar diikuti dengan judul gambar tanpa diakhiri dengan titik, peletakannya menyesuaikan.
- 2) Keterangan atau penjelasan gambar dituliskan langsung di bawah gambar, dapat menggunakan ukuran *font* 10 poin. Apabila merupakan foto reproduksi dari buku/katalog harus disebutkan data sumbernya seperti teknik pengutipan. Penempatannya dengan memerhatikan aspek informatif dan estetik.

- 3) Ukuran dan letak gambar disesuaikan keserasiannya dengan naskah dan ruang yang tersedia.
- 4) Gambar, grafik, atau bagan yang digambar dengan tangan atau melalui komputer harus menggunakan bahan/tinta yang tidak luntur/larut dengan air.

h. Daftar Tabel

Daftar tabel mempunyai fungsi khusus sebagai sajian data kepada pembacanya. Data yang disajikan dalam tabel tidak boleh menyulitkan pembaca dalam menangkap dan menginterpretasi. Setiap tabel diberi nomor secara berurutan. Daftar tabel hanya dibuat jika terdapat empat tabel atau lebih.

Tabel yang tidak begitu relevan dengan pokok persoalan yang sedang diperbincangkan, apabila masih dirasa perlu untuk dimuat, tabel tersebut harus ditempatkan di bagian lampiran. Apabila tabel dirasa sangat perlu dan relevan dengan pokok persoalan, tabel tersebut diletakkan di bagian teks yang terkait langsung dengan pokok pembahasan.

- 1) Kata Tabel diikuti dengan nomor tabel dan judul tabel, setiap kata, kecuali kata sambung/penghubung diawali dengan huruf kapital, 12 poin, *bold*, ditempatkan di tengah (*centered*), tanpa diakhiri dengan titik, 1 spasi. Contoh:

Tabel 10 Museum di Kota Yogyakarta

- 2) Tabel yang lebih dari satu halaman, dapat dilipat dan letak bagian atas tetap di bagian atas.
- 3) Apabila bentuk dan ukuran tabel lebih lebar dari ukuran kertas sehingga harus berbentuk horizontal (*landscape*) dan masih berukuran kuarto, bagian atas tabel diletakkan di bagian kiri.
- 4) Tulisan di dalam kolom dan baris-baris tabel dapat menggunakan ukuran 8 – 10 poin.

i. Daftar Lampiran

Daftar ini dibuat jika terdapat banyak gambar atau lebih dari empat lampiran. Jika kurang dari empat lampiran, lampiran diletakkan setelah daftar pustaka.

j. Daftar Istilah/Glosarium

Apabila terdapat istilah khas keilmuan atau istilah tertentu yang mungkin kurang dipahami pembaca umum, hendaknya dibuatkan daftar istilah. Jika istilah yang digunakan berjumlah lebih dari empat, harus dibuat daftar istilah, tetapi bila kurang dari empat, dapat dijelaskan di dalam teks dan daftar lampiran ditik satu spasi.

k. Daftar Singkatan dan Arti Lambang

Daftar singkatan tidak bisa dihindari apabila terdapat kalimat yang panjang atau nama yang digunakan secara berulang-ulang. Jika di dalam pertanggungjawaban karya terdapat singkatan empat atau lebih, harus dibuat daftar singkatan agar pembaca mudah mengingat kalimat atau nama yang disingkat. Apabila singkatan kurang dari empat, bisa dijelaskan di dalam teks dan disajikan daftar arti dan satuannya.

l. Abstrak

Abstrak atau intisari adalah uraian singkat dan lengkap dari skripsi. Di dalamnya tercantum tujuan penciptaan, metodologi, objek penciptaan, konsep estetik, dan perwujudan karya seni.

Abstrak ditulis dalam bahasa Indonesia yang disusun dalam kalimat yang efektif dan efisien, terdiri atas tiga alinea, titik satu spasi, dan maksimal 200 kata atau $\frac{3}{4}$ halaman. Tambahkan kata-kata kunci pada baris terakhir dan berjumlah tiga sampai dengan lima kata.

2. Bagian Utama

Dijelaskan secara lengkap pada Bab IV dan V.

3. Bagian Akhir

a. Daftar Sumber Rujukan

Sumber rujukan berisi identitas atau data sumber tertulis yang berupa buku, ensiklopedi, jurnal, pertanggungjawaban tertulis, dan sumber-sumber acuan lain termasuk surat elektronik (*e-mail*) dan data tertulis via internet yang digunakan dalam penyusunan skripsi yang disebutkan dalam bagian utama. Bentuk daftar rujukan seperti daftar pustaka, daftar sumber *on line*, daftar sumber audiovisual, dan daftar narasumber.

1) Kepustakaan

a) Isi Kepustakaan adalah sebuah daftar yang berisi data sumber-sumber yang bertalian atau digunakan untuk penyusunan tulisan atau skripsi, yang pada umumnya terdiri atas buku, jurnal, majalah, surat kabar, dan bahan-bahan penerbitan lainnya.

b) Susunan

- (1) Diurutkan secara alfabetik menurut nama pengarang. Jika tak ada nama penulis, dituliskan nama editor atau judul sumbernya.
- (2) Baris ke-1 titik mulai dari garis margin, sedangkan baris ke-2 dst. titik mulai 1,5 cm, dan titik 1 spasi.
- (3) Pengetikan antarsumber diberi spasi 1,5.

c) Bentuk. Penyebutan data sumber secara umum penulisan sumber pustaka urutannya adalah: nama pengarang, tahun penerbitan, judul tulisan, nama kota, dan nama penerbit. Perhatikan penggunaan tanda baca titik dan koma.

(1) Nama pengarang ditulis mulai dengan nama keluarga atau nama akhirnya; nama lainnya atau huruf singkatannya ditulis di belakang nama akhir, dipisahkan dengan koma, dan diakhiri tanda titik.

(2) Tahun penerbitan diikuti koma.

(3) Judul tulisan untuk buku, ditik miring (*italic*). Judul skripsi, artikel di koran atau dalam seminar ditulis di antara tanda kutip, diikuti titik.

(4) Nama kota diikuti titik dua, nama penerbit, dan diakhiri titik. Jika terdapat banyak kota, cukup ditulis yang pertama.

(5) Jumlah dan nomor halaman tidak dicantumkan.

2) Contoh penulisan kepustakaan dari berbagai macam sumber

a) Buku dengan satu, dua, dan tiga orang pengarang

Anderson, Benedict R.O.G. 1965. *Mythology and the Tolerance of the Javanese*. New York: Southeast Asia Program, Departement of Asian Studies, Cornell University, Ithaca.

Bandem, I Made & Frederik Eugene DeBoer. 1995. *Balinese Dance in Transition, Kaja and Kelod*. Kuala Lumpur: Oxford University Press.

Kartodirdjo, Sartono, Mawarti Djoened Poesponegoro & Nugroho Notosusanto. 1977. *Sejarah Nasional Indonesia, Jilid I*. Jakarta: Balai Pustaka.

b) Buku terjemahan

Read, Herbert. 1959. *The Meaning of Art* atau *Seni Rupa, Arti dan Problematikanya*, terjemahan Soedarso Sp. 2000. Yogyakarta: Duta Wacana Press.

c) Beberapa buku dengan pengarang sama dalam tahun yang sama. Dalam hal ini nama pengarang untuk sumber kedua cukup diganti dengan garis bawah sepanjang namanya, dan pada tahun penerbitan ditambah huruf latin kecil sebagai penanda urutan penerbitan.

Greenberg, Joseph H. 1957. *Essays in Linguistics*. Chicago: University of Chicago Press.

_____. 1966a. *Language of Africa*. Bloomington: Indiana University Press.

_____. 1966b. "Language Universals", *Current Trends in Linguistics* (Thomas A. Sebeok, ed.). The Hague: Mouton.

d) Artikel dalam Ensiklopedi dan Kamus

Milton, Rugoff. t.t. "Pop Art", *The Britannica Encyclopedia of American Art*. Chicago: Encyclopaedia Britannica Educational Corporation.

"Rhetoric," *Encyclopaedia Britannica*. 1970. XIX.

e) Artikel dalam Jurnal, Koran, dan Naskah dalam Seminar

Hutomo, Suripan Sandi. April 1994. "Transformasi Seni Kentrung ke Wayang Krucil" dalam *SENI, Jurnal Pengetahuan dan Penciptaan Seni*. IV/02. Yogyakarta: BP ISI Yogyakarta.

Gie, Kwik Kian. 4 Agustus 2004. "KKN Akar Semua Permasalahan Bangsa", *Kompas*.

Buchori Z., Imam. 2-29 Mei 1990. "Aspek Desain dalam Produk Kriya" dalam *Seminar Kriya 1990 ISI Yogyakarta*, di Hotel Ambarukmo Yogyakarta.

3) Website atau Sumber Lainnya Melalui Internet

Goltz, Pat. 1 Mei 2004. *Sinichi Suzuki had a Good Idea, But...*
<http://www.seghea.com/homeschool/Suzuki.html>.
<http://www.suzuki.org.nz./suzuki/method.htm>. 1 Mei 2004.

Wood, Enid. 1 Mei 2004. *Sinichi Suzuki 1889-1998: Violinist, Educator, Philosopher and Humanitarian, Founder of the Suzuki Method*, Sinichi Suzuki Association.
<http://www.Internationalsuzuki.org/Suzuki.html>

4) Daftar Narasumber/Informan

Dalam hal ini yang harus disajikan adalah nama dan tahun kelahiran/usia tokoh, profesi, tempat, dan tanggal diadakan wawancara. Susunan data narasumber diurutkan secara alfabetik menurut nama tokoh yang diwawancarai. Contoh:

Affandi (77 th.), pelukis, wawancara tanggal 30 Juni 1984 di Museum Affandi, Yogyakarta.

Bagong Kussudiardja (73 th.), pelukis dan koreografer, wawancara tanggal 12 Agustus 2002, di Padepokan Bagong Kussudiardja, Kasihan Bantul, Yogyakarta.

5) Diskografi

Berisi daftar rekaman audio atau audiovisual yang disajikan dalam bentuk CD atau VCD.

6) Daftar Istilah/Glosari

Apabila banyak digunakan istilah asing dan baru, dianjurkan untuk membuat Daftar Istilah atau Glosari. Susunan istilah asing/baru di sebelah kiri dan padanan artinya di sebelah kanan, diurutkan secara alfabetik, seperti contoh berikut.

magang (bhs. Jawa: <i>nyantrik</i>)	=	<i>apprentice</i>
nilai raba pada permukaan benda (bhs. Inggris: <i>texture</i>)	=	<i>barik</i>
tari kelompok terdiri dari 9 wanita yang ditarikan di istana Surakarta dan Yogyakarta	=	<i>Bedhaya Sanga</i>
pintar, rumit, canggih (bhs. Inggris: <i>sophisticated</i>)	=	<i>sangkil</i>
nama lain dari tokoh wayang bernama Gatotkaca	=	<i>tetuka</i>
orang yang memiliki kemahiran teknik luar biasa dalam memainkan alat musik (biola, piano, dll.)	=	<i>virtuoso</i>

4. Lampiran

- a. Lampiran berisi bahan-bahan yang digunakan di dalam penelitian. Bahan tersebut mendukung penelitian dan analisis hasil penelitian. Lampiran lain yang dapat disertakan adalah bahan-bahan pendukung yang menunjang penciptaan, penelitian, dan penyusunan pertanggungjawaban tertulis karya seni atau skripsi agar tidak mengganggu bagian utama/isi disajikan sebagai lampiran. Lampiran dapat berupa: CV/biodata, gambar atau foto, instrumen penelitian, catatan lapangan (*field notes*), surat-surat, dan sebagainya. Bila pertanggungjawaban tertulis karya seni ditambahkan pula poster pameran, katalog pameran, foto dokumentasi suasana ujian, dan foto dokumentasi pameran.
- b. Lampiran Kumpulan Pernyataan dan Perjanjian
Berisi pernyataan penulis bahwa skripsi bukan hasil jiplakan, belum pernah dipublikasikan, dan belum pernah dipergunakan untuk mengambil gelar akademik di suatu perguruan tinggi. Disertakan pula lembar Model Rilis (bila memakai model) dan perizinan publikasi ilmiah yang harus ditandatangani di atas materai, untuk ini telah disediakan form-form tersendiri yang siap digunakan.



BAB 4

SKRIPSI PROGRAM STUDI

S-1 FOTOGRAFI

A. Skripsi Pengkajian

1. Format Proposal Skripsi Pengkajian

Halaman Sampul Luar & Judul
Halaman Pengesahan
I. PENDAHULUAN
A. Latar Belakang
B. Rumusan Masalah
C. Tujuan dan Manfaat
II. LANDASAN PENGAJIAN
A. Landasan Teori
B. Tinjauan Pustaka
III. METODE PENELITIAN
A. Metode Penelitian
B. Objek Penelitian
IV. JADWAL PELAKSANAAN SKRIPSI
KEPUSTAKAAN

Secara umum penjelasan format proposal skripsi pengkajian adalah sebagai berikut.

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Latar belakang berisi uraian yang menjelaskan bahwa skripsi yang akan dibuat menarik, layak untuk diwujudkan, dan mengangkat permasalahan yang penting untuk dikaji. Menarik adalah bahwa skripsi yang hendak dikerjakan mempunyai berbagai keunggulan, topik yang sama belum pernah dikerjakan orang lain (autentisitas), dan layak diwujudkan untuk tujuan keilmuan serta data objeknya tersedia lengkap. Selanjutnya uraikan tentang hal-hal spesifik yang mendorong, merangsang, atau menjadi alasan timbulnya ide penelitian. Harus dikemukakan apakah objek penelitian ini sebelumnya pernah dibuat orang lain. Kalau sudah, harus dikemukakan siapa yang membuat, pendekatan teori, konsep, dan metode apa yang digunakan. Di bagian

akhir uraikan mengapa topik dalam skripsi ini penting untuk dikaji dan apakah mengungkapkan sesuatu yang memang belum diketahui.

B. Rumusan Masalah

Berisi kalimat tanya tanpa tanda tanya berkaitan dengan masalah yang akan dikaji dalam penelitian, misalnya: Mengapa ide/masalah sepenting itu belum ada yang mewujudkannya dalam penelitian fotografi. Bagaimana ide itu akan diwujudkan dalam penelitian fotografi. Rumusan masalah berisi pertanyaan yang akan dijawab melalui penelitian. Rumusan masalah juga bertujuan sebagai pembatasan dalam penelitian agar lingkup dan arah penelitian fokus pada topik yang akan diteliti secara spesifik. Rumusan masalah dapat disajikan baik dalam bentuk paragraf maupun dalam bentuk daftar pertanyaan penelitian yang akan dijawab.

C. Tujuan dan Manfaat

Tujuan adalah sesuatu yang ingin dicapai dari penelitian ini. Tujuan diperjelas agar arah penelitian dapat mencapai sasaran yang diharapkan dan bisa dilihat dari sisi akademis atau praktis serta berisi butir-butir pemikiran berkaitan langsung dengan karya seni yang akan diciptakan (ide dan bentuk/wujudnya), permasalahan bidang ilmu/cabang seni fotografi; contoh: menciptakan karya foto yang mengungkapkan kontradiksi budaya tradisional dan modern, dengan gaya surealistik, menggunakan teknik fotografi digital. Uraian manfaat adalah dari sisi akademis terkait dengan penciptaan karya bagi perkembangan keilmuan, sedangkan dari sisi praktis terkait dengan penerapannya dalam masyarakat. Jika tujuan tercapai, apa manfaatnya bagi diri sendiri, masyarakat, bidang fotografi, dan lembaga; contoh: (a) Melalui seni fotografi dapat meningkatkan kepekaan baik diri sendiri maupun masyarakat tentang adanya kontradiksi antara tradisi dan modernitas dalam kehidupan sehari-hari dan (b) Memperkaya ide dan wujud seni fotografi dengan materi subjek tersebut.

II. LANDASAN PENGKAJIAN

A. Landasan Teori

Landasan teori merupakan pemikiran/ide/teori yang relevan untuk menjawab pertanyaan /masalah penelitian. Apabila rumusan masalah dan tujuan penelitian dirumuskan dengan jelas, maka akan segera diketahui kerangka konseptual atau teori-teori yang akan digunakan. Sebagai contoh, jika tujuan penelitian akan mengkaji masalah bentuk/struktur/fungsi/gaya/makna simbolik karya seni, maka dengan sendirinya akan dibutuhkan landasan-landasan teori tentang bentuk/struktur/fungsi/gaya/semiotika dan lain sebagainya yang berkaitan dengan objek yang akan diteliti. Skripsi seni seringkali

membutuhkan berbagai pendekatan agar dapat menjelaskan objek kajian secara jelas dan menyeluruh. Berbagai pendekatan dapat digunakan misalnya pendekatan estetik, sejarah, sosiologis, antropologis, multidimensional, multidisiplin, interdisiplin, dan lain-lain.

B. Tinjauan Pustaka

Bagian ini berisi tinjauan berbagai hasil penelitian dan kepustakaan, serta analisis berbagai teori. Tinjauan pustaka berkaitan dengan kajian atau penelitian-penelitian terdahulu dan sumber-sumber pustaka yang mengkaji permasalahan atau topik yang sedang diteliti. Tinjauan hendaklah ditunjukkan bahwa judul/tema/topik yang dikaji/diteliti belum pernah dilakukan atau belum terjawab atau belum terpecahkan secara optimal dalam penelitian-penelitian sebelumnya.

III. METODE PENELITIAN

Bab ini menguraikan segala sesuatu mengenai objek dan metode penelitian.

A. Objek Penelitian

Batasan lingkup objek yang terkait dengan masalah penelitian, misalnya sejarah objek, latar belakang keberadaan objek, jenis-jenis atau klasifikasi objek, data-data objek penelitian dan lain sebagainya yang digunakan dan mendukung dalam penulisan skripsi ini.

B. Metode Penelitian

Metode pengumpulan data meliputi: lingkup populasi data, sampel dan cara pengambilan sampel, beserta alasannya. Pengumpulan data meliputi: peralatan dan cara-cara pengumpulan data, prosedur yang dipergunakan untuk pengumpulan data. Contoh: bagaimana dapat dikumpulkan data seakurat dan seobjektif mungkin dalam bentuk data tulis dan gambar/foto. Sertakan juga alasan pemilihan masing-masing teknik yang dipilih.

IV. JADWAL PELAKSANAAN SKRIPSI

Jadwal penyusunan skripsi dapat dibuat dengan mengikuti format sebagai berikut.

Rencana Jadwal Pelaksanaan Skripsi					
No.	Jenis Kegiatan	Pelaksanaan Bulan ke-			
		1	2	3	Dst.
1.					
2.					
3.					

2. Format Skripsi Pengkajian

HALAMAN JUDUL
HALAMAN PENGESAHAN
HALAMAN PERNYATAAN
HALAMAN PERSEMBAHAN
KATA PENGANTAR
DAFTAR ISI
DAFTAR GAMBAR
DAFTAR TABEL
DAFTAR LAMPIRAN
DAFTAR ISTILAH
DAFTAR SINGKATAN DAN ARTI LAMBANG
ABSTRAK
I. PENDAHULUAN
A. Latar Belakang
B. Rumusan Masalah
C. Tujuan dan Manfaat
II. LANDASAN PENGAJIAN
A. Landasan Teori
B. Tinjauan Pustaka
III. METODE PENELITIAN
A. Objek Penelitian
B. Metode Penelitian
IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN
A. Hasil Penelitian
B. Pembahasan
V. PENUTUP
A. Simpulan
B. Saran-Saran
KEPUSTAKAAN
LAMPIRAN
BIODATA PENULIS

Penjelasan bagian utama skripsi pengkajian adalah sebagai berikut.

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Latar belakang skripsi mengandung uraian yang menjelaskan bahwa objek penelitian tersebut menarik dan layak untuk diteliti. “Menarik” dapat diartikan bahwa objek yang hendak diteliti mempunyai berbagai prestasi, fenomenal, mapan, keberadaannya sudah diakui oleh masyarakat luas, baik di tingkat lokal, nasional, maupun internasional. “Layak” diteliti berarti objek yang hendak diteliti penting untuk keilmuan

dan datanya tersedia lengkap. Peneliti harus dapat menjelaskan sasaran yang akan diteliti. Sasaran penelitian adalah objek konkret, bisa dihadapi secara empiris.

Dalam latar belakang juga perlu dinyatakan apabila objek penelitian ini sebelumnya belum pernah diteliti orang lain. Kalau sudah ada penelitian dengan objek sejenis, harus dikemukakan siapa yang meneliti, pendekatan teori dan metode apa yang digunakan orang tersebut. Dengan pemaparan masalah ini, maka secara tidak langsung si peneliti telah menunjukkan kepada khalayak akademis bahwa penelitiannya berbeda dengan penelitian yang dilakukan para peneliti sebelumnya. Hal paling penting dalam latar belakang adalah menuliskan arti penting penelitian, kenapa suatu masalah perlu diteliti, mengapa hal tersebut perlu diketahui, dan untuk apa pengetahuan itu diperoleh.

Contoh:

Tyler menjadi fotografer muda dan berkulit hitam pertama yang memotret photoshoot untuk sampul majalah Vogue. Tyler dipilih sendiri oleh Beyonce, yang pada saat itu menjadi model majalah Vogue edisi September 2018. Menurut Beyonce begitu banyak seniman muda yang berbakat seperti Tyler, namun tidak memiliki wadah untuk menyalurkan talentanya.

Dipilihnya Tyler Mitchell dengan karyanya yaitu sampul dan isi majalah Vogue edisi September 2018 sebagai objek penelitian dikarenakan, keresahan dan juga pengalaman yang dialami oleh peneliti terkait penghinaan diri mulai dari masalah warna kulit hingga bentuk fisik. Keresahan ini juga yang dirasakan oleh Tyler sebagai fotografer berkulit hitam.

Sumber: Analisis Semiotika Karya Tyler Mitchell Pada Sampul Majalah Vogue Edisi September 2018, Andhika Dian Kartika Candra, 2022.

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah berisi pertanyaan-pertanyaan yang akan dijawab melalui penelitian. Rumusan masalah juga bertujuan sebagai pembatasan dalam penelitian agar lingkup dan arah penelitian fokus pada topik yang akan diteliti secara spesifik. Rumusan masalah dapat disajikan dalam bentuk paragraf maupun dalam bentuk daftar pertanyaan penelitian yang akan dijawab.

Contoh:

Berdasarkan hal-hal yang telah dijabarkan di latar belakang, maka dapat dirumuskan bahwa rumusan masalah penelitian ini adalah bagaimana makna tatapan mata dalam foto potret “Comfort Women” karya Jan Banning.

Sumber: Foto Potret “Comfort Women” Karya Jan Banning: Analisis Tatapan Mata Menggunakan Metode Gramatika Visual, Zulfa Mufidah Rahmayati, 2020.

C. Tujuan dan Manfaat

Tujuan penelitian adalah sesuatu yang ingin dicapai dengan penelitian ini. Deskripsi tujuan penelitian tergantung pada kepentingan peneliti masing-masing. Peneliti memaparkan hal-hal yang ingin dicapai melalui penelitian tersebut. Jika pada dasarnya penelitian bertujuan untuk mengumpulkan dan menganalisis data, maka si peneliti hendaknya mengemukakan manfaat dan analisis data.

Manfaat penelitian bisa dilihat dari sisi teoretis atau akademis dan sisi praktis. Sisi Sisi teoretis atau akademis terkait dengan manfaat penelitian bagi perkembangan keilmuan sedangkan dari sisi praktis terkait dengan perkembangan keilmuan dan masyarakat pada umumnya.

Contoh:

1. Tujuan

- a. Mampu mengetahui cara membaca foto potret “Comfort Women” karya Jan Banning khususnya mengenai tatapan mata.
- b. Mampu mengetahui makna atau pesan dari wajah para *jugun ianfu* menggunakan metode gramatika visual.

2. Manfaat

- a. Mampu menambah kajian dalam bidang fotografi.
- b. Memperkaya bahan referensi bagi mahasiswa Jurusan Fotografi dan khalayak umum.

Sumber: Foto Potret “Comfort Women” Karya Jan Banning: Analisis Tatapan Mata Menggunakan Metode Gramatika Visual, Zulfa Mufidah Rahmayati, 2020.

II. LANDASAN TEORI

A. Landasan Teori

Landasan teori merupakan teori yang dapat menjelaskan atau menjawab pertanyaan/masalah penelitian. Apabila rumusan masalah dan tujuan penelitian dirumuskan dengan jelas, maka akan segera diketahui kerangka konseptual atau teori yang akan digunakan. Sebagai contoh, jika tujuan penelitian akan mengkaji masalah bentuk karya seni, maka dengan sendirinya akan dibutuhkan landasan “teori tentang bentuk” yang menjelaskan objek yang akan diteliti. Untuk menjelaskan mengapa suatu karya seni memiliki fungsi tertentu, dibutuhkan “teori fungsi”.

Landasan teori ini digambarkan secara rinci, mencakup apa konsep-konsep utama teori itu, apa pengertiannya, apa yang sebenarnya ingin dijelaskan oleh teori tersebut, mencakup hal apa saja, dan apa kekuatan serta keterbatasannya.

Contoh:

Semiotika Roland Barthes

Teori semiotika Roland Barthes dikembangkan dari teori penanda-petanda yang dicetuskan oleh Ferdinand de Saussure. Semiotika Roland Barthes (1915-1980) mengembangkan dua tingkatan pertandaan, yaitu Denotasi dan Konotasi. Roland Barthes mendefinisikan semiotika sebagai semua sistem tanda, apapun bentuknya, baik itu kata, gambar, gerak tubuh, objek, dan berbagai bentuk lainnya. Barthes mengklasifikasikan semiotika dalam dua tahap yang disebut *two orders of signification*. Dua tahap ini terdiri dari *first order of signification* yaitu tahap denotasi dan *second order of signification* yaitu tahap konotasi

Sumber: Analisis Semiotika Karya Tyler Mitchell Pada Sampul Majalah Vogue Edisi September 2018, Andhika Dian Kartika Candra, 2022.

B. Tinjauan Pustaka

Bagian ini merangkum dan menilai penelitian terdahulu terhadap objek formal yang sama (meskipun objek materialnya berbeda). Tujuannya adalah untuk memperlihatkan apa yang sudah kita ketahui tentang objek formal tersebut dan kedudukan penelitian yang sedang dikerjakan ini di antara penelitian yang pernah ada (misal, penelitian ini mengikuti

kerangka penelitian X yang menunjukkan bahwa ...). Hasil penelitian terdahulu ini biasanya diterbitkan dalam bentuk artikel jurnal atau monografi, bukan buku teks (buku teks untuk landasan teori). Dengan kata lain, tinjauan pustaka bukanlah sekadar daftar buku yang digunakan.

Contoh:

Topik kajian pertama adalah gramatika visual, kajian penelitian yang digunakan yaitu penelitian yang berjudul "Pola dan Konvensi Foto Dokumentasi Seremoni 17 Agustus Dalam Pameran Kalisat Tempo Doeloe Menggunakan Gramatika Visual" oleh Kurnia Yaumil Fajar. Penelitian ini membahas cara membaca struktur visual yang terdapat di dalam foto Kalisat dengan pola dan konvensi, karena dilatarbelakangi ketidakhadirannya teks dalam ruang pameran Kalisat Tempo Doeloe #3. Metode gramatika visual yang ia gunakan dianalisis menjadi tiga metafungsi (metafungsi ideasional, interpersonal, dan tekstual) dan berfokus pada bagian dari metafungsi itu sendiri yaitu makna-makna, antara lain representasi naratif, makna interaktif dan makna komposisi. Struktur metode yang jelas menjadikan penelitiannya berfokus untuk meneliti sebuah foto dokumentasi saja. Penelitian ini dijadikan sebuah kajian karena dapat digunakan sebagai contoh pengimplementasian gramatika visual, yang membedakan adalah penelitian foto *jugun iandu* menganalisis sebuah foto potret dengan menggunakan analisis metafungsi interpersonal.

Sumber: Foto Potret "Comfort Women" Karya Jan Banning: Analisis Tatapan Mata Menggunakan Metode Gramatika Visual, Zulfa Mufidah Rahmayati, 2020.

III. METODE PENELITIAN

A. Objek Penelitian

Objek penelitian dibagi menjadi dua, yaitu objek formal dan objek material. Objek formal adalah topik penelitian, yaitu suatu tema atau masalah yang menarik minat peneliti. Sebagai misal, objek formalnya adalah teknik pencahayaan *chiaroscuro* atau strategi kreatif fotografer. Objek material adalah benda atau orang atau peristiwa yang merupakan contoh yang tepat untuk objek formal tersebut. Sebagai misal, untuk teknik pencahayaan *chiaroscuro*, karya foto yang tepat adalah milik fotografer Igor Kraguljac sedangkan untuk strategi kreatif fotografer bisa memilih subjek Annie Leibovitz. Karena objek formal

harus selaras dengan objek materialnya, mahasiswa disarankan untuk memikirkan objek formal lebih dahulu, baru kemudian menentukan objek materialnya.

Bagian ini menguraikan informasi yang relevan mengenai objek formal penelitian (batasannya, sejarahnya, jenis-jenis atau klasifikasi objek, dan lain-lain) serta menjelaskan informasi mengenai objek material yang menunjukkan kesesuaiannya dengan objek formalnya.

Contoh:

Profil Fotografer

... Erik Prasetya merupakan salah satu fotografer jalanan asal Indonesia yang lahir di Padang 15 Februari 1958. Ia adalah seorang Nasrani. Ayahnya yang seorang militer membuat Erik menjadi seseorang yang disiplin dalam kepribadian. Erik memiliki hobi memotret sejak berusia 10 tahun. Ibunya memberikan ia kamera medium format Yasica Mat dengan memberikan segala fasilitas untuk membuat foto dengan baik. ...

Objek Penelitian

Teks

Mall Ambassador, Jln. Prof. Dr. Satrio, Oktober 2012

Mobil bling-bling dan jasa valet. Selain menyediakan layanan memarkirkan kendaraan, di bangsal parkir mal juga sering terdapat salon mobil. Mal, dengan konsep *one stop shopping*, menyediakan layanan bagi klien yang ingin bening dalam semua aspek penampilan: pakaian maupun kendaraan. Penampilan memang menjadi alat ukur keramahan dan pelayanan di mal, hotel berbintang, atau gedung mewah. Pada tahun itu, telepon pintar Blackberry masih merajai pasar.



Salah satu karya foto pada “Buku Women On Street” oleh Erik Prasetya bertempat di Mall Ambassador, Oktober 2012.

Sumber: Mitos Perempuan Sebagai Objek Utama Dalam Buku Women On Street Karya Erik Prasetya: Sebuah Kajian Semiotika, Fildzah Murniati, 2022.

B. Metode Penelitian

Menerangkan bagaimana penelitian/kajian ini dilaksanakan, yang meliputi: bingkai kerja metodologis, populasi dan prosedur-prosedur pengambilan/ penentuan sampel, alat pengumpulan data, teknik pengumpulan data, analisis data, dan penafsiran hasil. Di dalam metode dimuat juga tentang:

1. Pendekatan Penelitian

Memaparkan bagaimana pertanyaan penelitian dikemukakan, jenis metode yang digunakan, dan bingkai kerja keseluruhan yang mewadahi proses penelitian. Contoh: penelitian naratif, fenomenologi, etnografi, studi kasus, penelitian *grounded*, dan lain-lain.

2. Populasi dan Cara Pengambilan/Penentuan Sampel

Di bagian ini diuraikan lingkup populasi serta ciri-cirinya, jumlah sampel dan cara pengambilan sampel, beserta alasannya. Dalam penelitian kualitatif sering digunakan teknik pencuplikan sampel dengan tujuan tertentu (*purposive*) karena ciri-ciri populasi telah diketahui dengan jelas dan mungkin tidak bertujuan mengadakan generalisasi, tetapi ingin mengungkap kedalaman kajian dalam konteks tertentu.

3. Teknik Pengumpulan Data

Bagian ini menjelaskan alat dan teknik pengumpulan data yang digunakan (misal, wawancara, pengamatan), prosedur yang dipergunakan untuk pengumpulan data, kapan dan di mana data dikumpulkan, dan bagaimana data-data tersebut akan menjawab pertanyaan. Contoh: bagaimana data akan dikumpulkan secara sistematis dan seobjektif mungkin dalam bentuk rekaman gambar/foto. Sertakan juga alasan pemilihan masing-masing teknik yang dipilih.

Contoh:

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kualitatif, karena penelitian kualitatif dapat menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan. Penelitian ini akan melalui empat tahap untuk memperoleh hasil, tahapan tersebut adalah: desain penelitian, pengambilan sampel penelitian, pengumpulan data, dan analisis data.

1. Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif. Moleong (2007:11) mengatakan, data yang dikumpulkan dari penyajian deskriptif adalah berupa kata-kata, gambar, dan bukan angka-angka. Penelitian ini dilakukan karena peneliti ingin mengeksplorasi fenomena yang bersifat deskriptif, seperti pengertian dari konsep yang beragam.

Menurut Saryono (2010), penelitian kualitatif merupakan penelitian yang digunakan untuk menyelidiki, menemukan, menggambarkan, dan menjelaskan kualitas atau keistimewaan dari pengaruh sosial yang tidak dapat dijelaskan, diukur, atau digambarkan melalui pendekatan kuantitatif. Penelitian ini akan dimulai dengan melakukan observasi dokumen dan karya foto, kemudian dilanjutkan dengan menganalisis menggunakan teori proses kreatif.

2. Populasi dan Teknik Pencuplikan Data (*sampling*)

Populasi dalam penelitian ini adalah karya-karya foto Edial Rusli, pencipta pameran “Malioboro dari Imaji ke Imajinasi”. Selanjutnya sampel diambil dengan teknik *purposive sampling*, yaitu penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu. Maka sampel dipilih hanya yang

memberi informasi mengenai bagaimana tahapan proses kreatif atau pemikiran apa saja yang dilalui Edial Rusli selama menciptakan karyanya. *Purposive sampling* ini lebih cocok digunakan untuk penelitian kualitatif atau penelitian yang tidak melakukan generalisasi (Sugiyono, 2012:85). Penentuan sampel untuk diteliti merupakan keputusan subjektif setelah melakukan pengamatan terhadap karya Edial Rusli dalam pameran “Malioboro dari Imaji ke Imajinasi”.

3. Teknik Pengumpulan Data

a. Wawancara

Wawancara dalam penelitian ini digunakan untuk mengecek ulang atau membuktikan keterpercayaan informasi yang diperoleh sebelumnya. Proses memperoleh informasi dilakukan dengan cara tanya-jawab secara langsung kepada narasumber, yaitu Edial Rusli. Pertanyaan diajukan agar data yang didapatkan sebelumnya dari pengamatan menjadi lengkap dan terpercaya, bila sesuai dengan jawaban narasumber.

Penelitian ini menggunakan wawancara terstruktur, yang artinya pertanyaan untuk narasumber sudah dipersiapkan sebelum melakukan wawancara. Namun demikian, tidak menutup kemungkinan pertanyaan-pertanyaan dalam wawancara bisa berkembang. Wawancara dengan narasumber bertujuan mengetahui bagaimana Edial Rusli melalui tahapan proses kreatif.

b. Arsip atau Dokumen

Penelitian ini menggunakan arsip atau dokumen yang berkaitan dengan karya Edial Rusli dalam pameran “Malioboro dari Imaji ke Imajinasi”. Dokumen meliputi disertasi Edial Rusli, buku yang berhubungan dengan penelitian, dan karya-karya Edial Rusli yang dapat memberikan informasi tambahan.

Sumber: Proses Kreatif Edial Rusli Dalam Pameran Malioboro Dari Imaji Ke Imajinasi, Lavetya Maulina, 2022.

IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Bagian ini secara eksplisit menjawab pertanyaan yang diajukan di Bab II. Untuk penelitian kualitatif, bisa dimulai dengan pilihan *setting* penelitian, pelaksanaan pengumpulan data, dan bagaimana peneliti sampai pada klasifikasi dan analisis data.

A. Hasil Penelitian

Subbab ini disajikan secara terpisah dalam subbab tersendiri, tergantung dari jenis dan jumlah data, serta teknis penyajiannya. Di bagian ini dipaparkan temuan atau data yang dihasilkan dari observasi, wawancara, survei, catatan-catatan, dan perekaman visual atau audio-visual dalam bentuk gambar, foto, tabel/daftar, dan jenis-jenis presentasi lain. Berbagai data tersebut haruslah digolongkan secara sederhana, bukan hanya dipaparkan, dan digunakan untuk menjawab pertanyaan penelitian secara lugas. Sebagai misal, apabila bertanya tentang teknik, maka hasilnya adalah apa teknik yang digunakan dan bagaimana itu dilakukan. Contoh lain, apabila bertanya tentang tema, maka hasilnya adalah apa tema yang menghubungkan berbagai karya si fotografer dan bagaimana keterhubungan masing-masing karya dengan tema itu.

Contoh:

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana tahapan proses kreatif yang dilalui Edial Rusli dalam menciptakan karyanya. Data yang digunakan dalam penelitian ini berdasarkan hasil wawancara dan observasi arsip serta dokumen. Hasil dari penelitian tentang proses kreatif Edial Rusli sebagai berikut:

1. Persiapan
.....
2. Inkubasi
.....
3. Iluminasi
.....
4. Verifikasi
.....

Sumber: Proses Kreatif Edial Rusli Dalam Pameran Malioboro Dari Imaji Ke Imajinasi, Lavetya Maulina, 2022.

B. Pembahasan

Poin-poin yang harus dipenuhi dalam pembahasan ini adalah pertanyaan-pertanyaan yang harus dijawab: Apa makna umum dari temuan-temuan itu? Bagaimana kaitan temuan-temuan itu dengan permasalahan/asumsi yang diperkenalkan sebelumnya? Bagaimana hubungan temuan-temuan dengan kecenderungan-kecenderungan yang dilaporkan dalam literatur yang relevan? Teori-teori, pandangan-pandangan apa yang didukung atau ditolak oleh temuan-temuan yang diperoleh?

Contoh:

Proses kreatif memiliki peran penting dalam menciptakan sebuah karya, proses penciptaan karya seni selalu berhubungan erat dengan gagasan, ide, dan pengalaman sang seniman. Seorang seniman selalu melalui persiapan khusus dengan perhitungan-perhitungan yang matang dan proses penggarapan yang bisa memakan waktu lama. Kegelisahan Edial dan latar belakangnya yang sudah lama tinggal di daerah Malioboro ia jadikan pondasi untuk karya penciptaannya.

Pemetaan di atas dapat menunjukkan bahwa Edial Rusli mengalami empat tahap proses kreatif. Pada tahap pertama, Edial melakukan tahap persiapan. Hal ini dibuktikan dengan dilakukannya riset melalui buku dan jurnal. Kemudian Edial juga melakukan pengamatan tentang perilaku kaum urban, mobilitas, dan aktivitas masyarakat di kawasan Malioboro. Selanjutnya pada tahap inkubasi Edial sempat mengalami kebuntuan. Di tahap ini Edial mulai memikirkan kembali seperti apa visual Malioboro, misalnya mau seperti tubuh manusia atau seperti rumah terbuka. Selain menentukan visual, Edial juga menentukan kembali teknik apa yang cocok untuk diterapkan pada karyanya. Setelah melalui kedua tahap tersebut, Edial melalui tahap selanjutnya yaitu iluminasi dan verifikasi. Pada tahap iluminasi Edial sudah menemukan ide. Ide tersebut muncul ketika Edial melakukan perenungan terhadap suatu memori. Dapat dikatakan perenungan tentang memori inilah yang memicu Edial dalam mendapatkan ide. Setelah menemukan ide, Edial membuat pemetaan ide (*mind mapping*) untuk mempermudahnya dalam mengkonsep karya penciptaannya.

Sedangkan tahap verifikasi dilakukan dengan cara kuratorial yang dilakukan oleh promotor dan kopromotor.

Sumber: Proses Kreatif Edial Rusli Dalam Pameran Malioboro Dari Imaji Ke Imajinasi, Lavetya Maulina, 2022.

V. PENUTUP

Penutup berisi simpulan dan saran untuk pengembangan penelitian pada masa depan dalam topik yang sama. Simpulan dan saran ditulis secara terpisah.

A. Simpulan

Simpulan merupakan pernyataan singkat dan tepat dari hasil penjabaran penelitian dan analisis atau jawaban dari permasalahan. Uraian singkat dalam garis besar, yaitu: (1) simpulan umum hasil skripsi apakah semua tujuan penelitian tercapai dengan memuaskan/signifikan, (2) berisi tentang apa saja temuan-temuan atau masalah baru yang muncul, (3) hal-hal apa saja yang menunjang selama proses penelitian berlangsung, dan (4) hal-hal yang menghambat/mengganggu proses penelitian.

Contoh:

Setelah melakukan analisis dan menginterpretasi foto bergenre fotografi jalanan dengan objek perempuan di ruang publik dengan mencari pemaknaan denotatif konotatif dan mitos foto-foto jalanan karya Erik Prasetya dalam judul “Women on Street”, dapat diambil kesimpulan berikut ini. Makna denotatif yang didapatkan adalah makna foto yang sesungguhnya atau makna tersurat dalam setiap foto jalanan. Ia tidak memiliki kekontrasan makna dengan bentuk subjek yang terdapat pada foto jalanan. Pemaknaan konotatif, makna foto jalanan yang didapat adalah makna yang tidak langsung atau makna tersirat, atau makna yang muncul berkaitan dengan tanda-tanda yang terbentuk dari setiap subjek. Makna yang ada dalam foto dapat diserap dengan berbagai pemikiran dan interpretasi. Mitos yang terdapat pada foto pertama adalah ketidaktertiban warga kota dan menunjukkan ketidakpedulian antar sesama warga. Foto kedua mengandung mitos tolok ukur keramahan sebuah tempat perbelanjaan umum dipandang dari penampilan, foto ketiga buruknya manajemen transportasi di Jakarta,

foto keempat warga kota yang terlalu sibuk membutuhkan tempat hiburan malam untuk melakukan penyegaran-kembali.

Sumber: Mitos Perempuan Sebagai Objek Utama Dalam Buku *Women On Street* Karya Erik Prasetya: Sebuah Kajian Semiotika, Fildzah Murniati, 2022.

B. Saran

Saran dibuat berdasarkan pengalaman dan pertimbangan peneliti, ditujukan kepada peneliti lain dalam bidang sejenis, bila ingin mengembangkan penelitian yang sudah terlaksana. Saran boleh dibuat/boleh tidak karena bukan suatu keharusan.

Contoh:

Dari penelitian ini, saran yang dibuat berdasarkan apa yang telah diteliti dari kajian semiotika adalah memperdalam pemahaman tentang makna melalui simbol-simbol yang nampak pada sebuah karya fotografi. Perlu dikembangkan penelitian lebih lanjut tentang isu-isu rasisme seperti ini. Peneliti selanjutnya dapat melakukan penelitian serupa dengan menggunakan metode berbeda atau dengan karya fotografi yang bertemakan rasisme dan kesetaraan ras, untuk menyajikan wajah rasisme kepada publik dan memberikan wawasan kesadaran tentang masalah diskriminasi. Analisis semiotik merupakan analisis yang tepat untuk melihat kedalaman sebuah karya fotografi. Oleh karena itu, penelitian semacam ini perlu dikembangkan lebih lanjut kepada mahasiswa agar dapat memaknai makna-makna yang terdapat dalam sebuah tanda atau simbol di dalam karya fotografi.

Sumber: Analisis Semiotika Karya Tyler Mitchell Pada Sampul Majalah Vogue Edisi September 2018, Andhika Dian Kartika Candra, 2022.

B. Skripsi Penciptaan

1. Format Proposal Skripsi Penciptaan

Halaman Sampul Luar
Halaman Judul
Halaman Pengesahan
I. PENDAHULUAN
A. Latar Belakang Penciptaan
B. Rumusan Penciptaan
C. Tujuan dan Manfaat
II. LANDASAN PENCIPTAAN
A. Landasan Teori
B. Tinjauan Karya
III. METODE PENCIPTAAN
A. Objek Penciptaan
B. Metode Penciptaan
IV. JADWAL PELAKSANAAN SKRIPSI
KEPUSTAKAAN

Secara umum penjelasan format proposal skripsi penciptaan karya seni adalah sebagai berikut.

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Latar belakang penciptaan berisi uraian yang menjelaskan bahwa karya seni yang akan dibuat menarik dan layak untuk diwujudkan. Menarik adalah bahwa karya seni yang hendak diciptakan mempunyai berbagai keunggulan, orisinal maksudnya objek penciptaan ini sebelumnya belum pernah diciptakan orang lain, dan layak diwujudkan dalam karya seni untuk tujuan keilmuan dan data objeknya tersedia lengkap. Selanjutnya uraian tentang hal-hal spesifik yang mendorong, merangsang, atau menjadi alasan timbulnya ide penciptaan/timbulnya inspirasi/masalah penciptaan. Dorongan atau inspirasi ini ide bisa jadi munculnya baru setahun terakhir atau sudah terpendam beberapa tahun sebelumnya. Pencipta karya harus mengemukakan apakah objek penciptaan ini sebelumnya pernah dibuat orang lain. Kalau memang sudah, harus dikemukakan siapa yang membuat, konsep, dan metode apa yang digunakan orang tersebut. Akhirnya dijelaskan hal-hal penting atau menarik dari ide yang akan diwujudkan.

Latar belakang penciptaan juga harus menguraikan arti penting penciptaan, kenapa harus mengangkat masalah tersebut sebagai objek

penciptaan. Arti penting bukanlah dorongan pribadi namun suatu uraian ilmiah terkait posisi penting objek penciptaan.

B. Rumusan Penciptaan

Rumusan penciptaan menjelaskan tentang gambaran umum apa yang akan dibuat dan merepresentasikan hasil akhir secara keseluruhan. Penjelasan dapat dilakukan secara ringkas namun menyeluruh mencakup rancangan konsep, objek penciptaan, aspek bentuk dan aspek teknis. Dalam rumusan ini harus terkandung konsep apa yang diterapkan untuk mewujudkan ide, sebagai misal konsep pencahayaan high-key atau konsep keseimbangan asimetris dalam komposisi.

C. Tujuan dan Manfaat

Tujuan adalah sesuatu yang ingin dicapai dari penciptaan karya fotografi ini. Tujuan diperjelas agar arah penciptaan dapat mencapai sasaran yang diharapkan dan penciptaan karya bisa dilihat dari sisi akademis atau praktis serta berisi butir-butir pemikiran berkaitan langsung dengan karya seni yang akan diciptakan (ide dan bentuk/wujudnya), permasalahan bidang ilmu/cabang seni fotografi. Sebagai contoh, penciptaan karya foto yang mengeksplorasi gaya surealistik (objek formal) dengan objek-objek yang memperlihatkan kontradiksi budaya tradisional dan modern (objek material).

Uraian manfaat adalah dari sisi akademis terkait dengan penciptaan karya bagi perkembangan keilmuan fotografi, sedangkan dari sisi praktis terkait dengan penerapannya dalam masyarakat. Jika tujuan tercapai, apa manfaatnya bagi diri sendiri, masyarakat, bidang fotografi dan lembaga; contoh: (a) menemukan jenis hubungan antarobjek dalam karya foto fotografi yang memberikan kesan surealistik (b) memperkaya ide dan wujud seni fotografi dengan materi subjek tersebut.

II. LANDASAN PENCIPTAAN

A. Landasan Teori

Penjelasan singkat tentang konsep (teknik, estetik, artistik) yang akan diterapkan atau dimodifikasi dalam penciptaan karya fotografi. Penjelasan konsep ini penting untuk menunjukkan pemahaman mahasiswa perihal ilmu fotografi dan penting untuk mengarahkan eksplorasi bentuk dari karya. Konsep ini sebaiknya terbatas hanya pada hal yang benar-benar relevan dan penting dalam karya (misal, ketimbang teori foto dokumenter, lebih baik konsep foto sebagai dokumen; atau ketimbang teori estetika umum, lebih baik konsep keseimbangan/ ketidakseimbangan dalam komposisi). Landasan teori terkait dan dibatasi pada teori dan teknik yang sudah dirumuskan pada bagian rumusan penciptaan, hal ini dimaksudkan agar eksplorasi yang dilakukan terfokus dan mendalam. Bagian ini berkaitan erat dengan ide/tujuan dan kajian sumber.

Konsep-konsep ini berguna untuk menjawab bagaimanakah wujud karya nanti dan bagaimana cara menuju ke sana. Sebagai contoh, apabila sudah jelas objek formalnya dalam komposisi, maka segala pertimbangan teknis (objek, latar belakang, pencahayaan, dll.) akan diputuskan berdasarkan prinsip komposisi yang berlaku dan tujuan eksplorasi komposisi yang ingin dicapai.

B. Tinjauan Karya

Tinjauan karya memuat penjelasan tentang karya-karya seni yang dijadikan acuan bagi karya fotografi yang akan diciptakan. Karya seni yang dipilih harus benar-benar memiliki kesamaan objek formal (persoalan fotografis) dengan karya mahasiswa dan karya-karya tersebut memiliki informasi yang cukup lengkap untuk ditelaah secara rinci dan teknis oleh mahasiswa. Tinjauan karya ini mengupas persoalan konsep (teknik, estetika, artistik) yang ada pada foto itu secara rinci (makin rinci makin baik) dan bagaimana ini membantu mahasiswa merancang penciptaan mereka. Penjelasan tersebut mengandung keterangan tentang bagian-bagian referensi yang menjadi inspirasi penciptaan karya, misalnya dari segi teknik pengambilan gambar, cara pengaturan pose, dan aspek-aspek lain

III. METODE PENCIPTAAN

Penjelasan singkat mengenai proses penciptaan yang direncanakan. Biasanya berisi tiga tahapan penting dalam sebuah penciptaan yaitu; tahap ide, perancangan, dan pelaksanaan. Penulis juga dapat menggunakan model proses penciptaan lain yang dipandang sesuai dengan karakteristik penciptaannya. Salah satu contoh metode dan tahap-tahap dalam penciptaan seni yang diacu dari pandangan Hawkins (1991) meliputi: (1) eksplorasi, (2) improvisasi/ eksperimentasi, dan (3) pembentukan/ perwujudan. Contoh/model yang lain sebagaimana yang ditawarkan oleh Konsorsium Seni, meliputi: (1) persiapan, (2) elaborasi, (3) sintesis, (4) realisasi konsep, dan (5) penyelesaian ke dalam bentuk akhir karya seni.

Mengingat keunikan masing-masing cabang fotografi, materi kegiatan dan uraiannya disesuaikan dengan minat yang dipilih mahasiswa. Selain itu, dalam kenyataannya tahap-tahap itu tidak selalu berurutan bahkan kadangkala saling tumpang tindih, dan hasil akhirnya tidak sama sebangun dengan rancangannya, mengingat ada ciptaan yang sangat terencana.

IV. JADWAL PELAKSANAAN SKRIPSI

Jadwal penciptaan dapat dibuat dengan mengikuti format sebagai berikut.

Rencana Jadwal Pelaksanaan Skripsi					
No.	Jenis Kegiatan	Pelaksanaan Bulan ke-			
		1	2	3	Dst.
1.					
2.					
3.					

2. Format Skripsi Penciptaan

HALAMAN JUDUL
HALAMAN PENGESAHAN
HALAMAN PERNYATAAN
HALAMAN PERSEMBAHAN
KATA PENGANTAR
DAFTAR ISI
DAFTAR KARYA
DAFTAR GAMBAR
DAFTAR TABEL
DAFTAR LAMPIRAN
DAFTAR ISTILAH
DAFTAR SINGKATAN DAN ARTI LAMBANG
ABSTRAK
I. PENDAHULUAN
A. Latar Belakang Penciptaan
B. Rumusan Penciptaan
C. Tujuan dan Manfaat
II. LANDASAN PENCIPTAAN
A. Landasan Teori
B. Tinjauan Karya
III. METODE PENCIPTAAN
A. Objek Penciptaan
B. Metode Penciptaan
C. Proses Perwujudan
IV. HASIL DAN PEMBAHASAN
A. Ulasan Karya
B. Pembahasan Reflektif
V. PENUTUP
A. Simpulan
B. Saran-Saran
KEPUSTAKAAN
LAMPIRAN
BIODATA PENULIS

Penjelasan skripsi penciptaan seni adalah sebagai berikut.

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Latar belakang penciptaan berisi uraian yang menjelaskan bahwa karya seni yang akan dibuat menarik dan layak untuk diwujudkan. Menarik, bahwa karya seni yang akan diciptakan mempunyai berbagai keunggulan dari objek dalam karya tersebut, sedangkan layak

diwujudkan adalah karya seni yang hendak diciptakan perlu untuk keilmuan dan data objeknya tersedia lengkap. Jika benar-benar perlu, subbab ini diawali dengan penjelasan judul agar pembaca tidak salah tafsir apabila ada isitilah-istilah asing atau yang menimbulkan tanda tanya.

Selanjutnya uraian tentang hal-hal spesifik yang mendorong, merangsang, atau menjadi alasan timbulnya ide penciptaan/timbulnya inspirasi/masalah penciptaan. Dorongan atau inspirasi ini bisa jadi munculnya baru setahun terakhir atau sudah terpendam beberapa tahun sebelumnya. Karya yang diciptakan harus orisinal, maksudnya objek penciptaan ini sebelumnya belum pernah diciptakan orang lain. Pencipta karya harus mengemukakan apakah objek penciptaan ini sebelumnya pernah dibuat orang lain. Kalau memang sudah, harus dikemukakan siapa yang membuat, pendekatan teori, konsep, dan metode apa yang digunakan orang tersebut. Fokus dari penjelasan di latar belakang ini adalah suatu persoalan fotografis (bagaimana teknik untuk menciptakan karya tertentu, apa nilai estetik yang ingin disampaikan, dll), bukan hanya bentuk akhir karya. Akhirnya dijelaskan hal-hal penting atau menarik dari ide yang akan diwujudkan.

Penjelasan tentang hal-hal yang mengilhami penciptaan karya seni juga dituliskan dalam bagian ini. Ide tersebut bisa berasal dari fenomena yang terjadi dalam diri penulis lingkungan, masyarakat, alam, karya seni, karya sastra, atau sumber ide lainnya.

Latar belakang penciptaan juga harus menguraikan arti penting penciptaan, kenapa harus mengangkat masalah tersebut sebagai objek penciptaan. Arti penting bukanlah dorongan pribadi namun suatu uraian ilmiah terkait posisi penting objek penciptaan.

Contoh:

Awal mula ketertarikan menggunakan objek sampah plastik sebagai ide penciptaan bermula dari pengalaman dan keresahan ketika memperhatikan lingkungan sekitar, seperti kompleks perumahan, di pinggir jalan, dan di sungai, dan di laut masih banyak terdapat sampah plastik. Setelah melihat sampah plastik, maka timbullah ide untuk menjadikan sampah sebagai ide penciptaan. Sampah tersebut diambil dan dikumpulkan. Setelah itu sampah tersebut dieksplorasi dan direkonstruksi hingga menjadi sebuah bentuk yang menyimbolkan gambaran situasi sampah plastik sebagai gaya hidup. Ide konsep pada penciptaan yang berjudul “Representasi Sampah Plastik dalam Fotografi Ekspresi” berawal dari isu sampah-sampah

plastik yang mulai merusak ekosistem alam dan makhluk hidup.

Sampah plastik dipilih menjadi objek dalam penciptaan karya foto karena sampah plastik merupakan bagian dari kehidupan manusia sehari-hari. Timbulnya ide penciptaan sebuah karya ini tidak lepas dari proses kreativitas. Sebuah ide tidak lepas dari lingkungan dan pengalaman yang telah dilalui, baik yang masih teringat jelas maupun yang sudah samar dan terlupakan. Faktor-faktor seperti pengalaman pribadi dari penggunaan plastik dan keresahan memperlihatkan lingkungan sekitar banyak sampah plastik tercecer yang melatarbelakangi munculnya ide dan konsep.

Sumber: Representasi Sampah Plastik dalam Fotografi Ekspresi, Senno Adjie Dikdoyo, 2022.

B. Rumusan Penciptaan

Rumusan penciptaan menjelaskan tentang gambaran umum apa yang akan dibuat dan merepresentasikan hasil akhir secara keseluruhan. Penjelasan dapat dilakukan secara ringkas namun menyeluruh mencakup rancangan konsep, objek penciptaan, aspek bentuk dan aspek teknis. Dalam rumusan ini harus terkandung konsep apa yang diterapkan untuk mewujudkan ide, sebagai misal konsep pencahayaan high-key atau konsep keseimbangan asimetris dalam komposisi.

Contoh:

Berlatar belakang tentang ketertarikan terhadap gaya painterly portraits dari Richard Wood dan keinginan untuk mempraktikkannya, maka ide tersebut bisa dirumuskan sebagai berikut: Bagaimana cara mengimplementasikan gaya painterly portraits karya Richard Wood ke dalam fotografi potret kecokelatan.

Sumber: Implementasi Gaya Painterly Portraits Karya Richard Wood Ke Dalam Fotografi Potret Kecokelatan, Eky Rima Nurya Ganda, 2022.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka permasalahan yang dapat dirumuskan adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana memvisualisasikan produk CV Yanis Gallery melalui fotografi komersial agar dapat meningkatkan nilai jual produk tersebut ?

2. Bagaimana merancang visual fotografi *still-life* produk CV Yanis Gallery menjadi menarik dan informatif?

Sumber: Visualisasi Produk CV Yanis Gallery Dalam Fotografi Komersial, Ardha Wira Pratama, 2022.

Berdasarkan latar belakang penciptaan tersebut diatas, kemudian didapat rumusan masalah sebagai berikut: Bagaimana menampilkan perberburuan rusa sebagai identitas budaya dari tradisi leluhur yang diteruskan pada generasi suku Marind?

Sumber: Tradisi Berburu Rusa Suku Marind Dalam Fotografi Dokumenter, Nugroho Dwi Saputra, 2022.

C. Tujuan dan Manfaat

Tujuan merupakan sesuatu yang ingin dicapai dari penciptaan karya fotografi ini. Tujuan diperjelas agar arah penciptaan dapat mencapai sasaran yang diharapkan.

Penciptaan karya bisa dilihat dari sisi akademis/praktis, berisi butir-butir pemikiran berkaitan langsung dengan karya seni yang akan diciptakan (ide dan bentuk/wujudnya), dan permasalahan bidang ilmu/cabang seni fotografi.

Sebagai contoh, penciptaan karya foto yang mengeksplorasi gaya surealistik (objek formal) dengan objek-objek yang memperlihatkan kontradiksi budaya tradisional dan modern (objek material).

Uraian manfaat adalah dari sisi akademis terkait dengan penciptaan karya bagi perkembangan keilmuan fotografi, sedangkan dari sisi praktis terkait dengan penerapannya dalam masyarakat. Jika tujuan tercapai, apa manfaatnya bagi diri sendiri, masyarakat, bidang fotografi dan lembaga; contoh: (a) menemukan jenis hubungan antarobjek dalam karya foto fotografi yang memberikan kesan surealistik (b) memperkaya ide dan wujud seni fotografi dengan materi subjek tersebut.

Contoh:

1. Tujuan Penciptaan

- a. Penciptaan karya fotografi ini bertujuan untuk memberi gambaran visual tentang sampah plastik dalam bentuk karya seni fotografi ekspresi.

- b. Untuk mewujudkan visualisasi dari objek sampah plastik yang dianggap sudah tidak berguna dapat menampilkan kritik sosial melalui pendekatan fotografi ekspresi

2. Manfaat Penciptaan

- a. Mendapat visual yang baru dalam bidang fotografi, memberikan kesadaran tentang keadaan sampah plastik saat ini agar menimbulkan rasa kepedulian masyarakat terhadap pengolahan sampah plastik dan lingkungan
- b. Memperkaya referensi dalam bidang fotografi khususnya dengan genre ekspresi

Sumber: Representasi Sampah Plastik dalam Fotografi Ekspresi, Senno Adjie Dikdoyo, 2022.

1. Tujuan

Tujuan penciptaan karya yang berjudul “Visualisasi Produk CV Yanis Gallery dalam Fotografi Komersial”.

- a. Penciptaan karya fotografi ini bertujuan memvisualkan produk CV Yanis Gallery dalam fotografi komersial untuk dijadikan promosi, sehingga dapat menunjang nilai jual produk.
- b. Merancang karya fotografi *still-life* produk CV Yanis Gallery yang dapat menampilkan daya tarik secara informatif, fungsional, dan estetik dalam sebuah informasi melalui visual karya tersebut.

2. Manfaat

Manfaat penciptaan karya yang berjudul “Visualisasi Produk CV Yanis Gallery dalam Fotografi Komersial”.

- a. Manfaat dari penciptaan ini bermanfaat untuk menciptakan karya fotografi komersial sebagai informasi dan edukasi kepada masyarakat tentang produk CV Yanis Gallery.
- b. Manfaat Penciptaan ini diharapkan dapat memperkaya referensi dan inspirasi dalam perancangan foto produk CV Yanis Gallery yang di kemas dalam karya fotografi komersial.

Sumber: Visualisasi Produk CV Yanis Gallery Dalam Fotografi Komersial, Ardha Wira Pratama, 2022.

Tujuan penciptaan karya seni dengan judul “Tradisi Berburu Rusa Suku Marind Dalam Fotografi Dokumenter” adalah:

1. Memvisualisasikan kegiatan berburu rusa oleh suku Marind di Merauke, Papua.
2. Menciptakan karya fotografi dokumenter yang mengungkapkan tradisi berburu rusa suku Marind melalui teknik fotografi.

Sedangkan beberapa manfaat yang dapat diperoleh melalui karya seni ini adalah:

1. Masyarakat umum mengenal tradisi berburu rusa suku Marind yang ada di Merauke, Papua.
2. Mengarsipkan tradisi berburu rusa suku Marind sebagai bentuk mempertahankan tradisi leluhur secara turun-temurun melalui visual.
3. Memperkaya referensi visual secara fotografis dalam penelitian tradisi berburu rusa suku Marind.

Sumber: Tradisi Berburu Rusa Suku Marind Dalam Fotografi Dokumenter, Nugroho Dwi Saputra, 2022.

II. LANDASAN PENCIPTAAN

A. Landasan Teori

Penjelasan singkat tentang konsep (teknik, estetik, artistik) yang akan diterapkan atau dimodifikasi dalam penciptaan karya fotografi. Penjelasan konsep ini penting untuk menunjukkan pemahaman mahasiswa perihal ilmu fotografi dan penting untuk mengarahkan eksplorasi bentuk dari karya. Konsep ini sebaiknya terbatas hanya pada hal yang benar-benar relevan dan penting dalam karya (misal, ketimbang teori foto dokumenter, lebih baik konsep foto sebagai dokumen; atau ketimbang teori estetika umum, lebih baik konsep keseimbangan/ketidakeimbangan dalam komposisi). Bagian ini berkaitan erat dengan ide/tujuan dan kajian sumber.

Konsep-konsep ini berguna untuk menjawab bagaimanakah wujud karya nanti dan bagaimana cara menuju ke sana. Sebagai contoh, apabila sudah jelas objek formalnya dalam komposisi, maka segala pertimbangan teknis (objek, latar belakang, pencahayaan, dll.) akan

diputuskan berdasarkan prinsip komposisi yang berlaku dan tujuan eksplorasi komposisi yang ingin dicapai.

Contoh:

Fotografi *Mixed Media*

Menurut Anderson (2014:6), fotografi media campuran (*mixed media*) adalah suatu proses mengambil gambar digital atau film dan mengubahnya melalui penerapan dengan media tambahan yang terampil. Foto media campuran dapat menggunakan pelapisan tinta, kolase, kayu, kain, logam, dan banyak lagi.

Sumber: Visualisasi Kejadian Dan Dampak Pelecehan Seksual Melalui Semiotika Simbol Dalam Fotografi Ekspresi, Arivia Rahmadiani, 2022.

B. Tinjauan Karya

Tinjauan karya memuat penjelasan tentang karya-karya seni yang dijadikan acuan bagi karya fotografi yang akan diciptakan. Karya seni yang dipilih harus benar-benar memiliki kesamaan objek formal (persoalan fotografis) dengan karya mahasiswa dan karya-karya tersebut memiliki informasi yang cukup lengkap untuk ditelaah secara rinci dan teknis oleh mahasiswa. Tinjauan karya ini mengupas persoalan konsep (teknik, estetika, artistik) yang ada pada foto itu secara rinci (makin rinci makin baik) dan bagaimana ini membantu mahasiswa merancang penciptaan mereka. Penjelasan tersebut mengandung keterangan tentang bagian-bagian referensi yang menjadi inspirasi penciptaan karya, misalnya dari segi teknik pengambilan gambar, cara pengaturan pose, dan aspek-aspek lain.

Dalam tinjauan karya di naskah akhir skripsi (berbeda dengan proposal) sudah harus tergambar jelas apa hubungan antara karya yang ditinjau dengan karya yang dibuat. Pelajaran apakah yang didapat dari karya-karya yang ditinjau ini, baik itu pelajaran teknis atau proses atau hal lain.

Contoh:

Tinjauan Karya Andrew S Gray

Karya fotografi Andrew S. Gray sangat terinspirasi oleh seniman lukis impresionis asal London yang bernama J. M. W. Turner. Lukisan impresionis milik J. M. W. Turner terkesan lebih abstrak daripada lukisan impresionis pada umumnya sehingga karya fotografi Andrew S. Gray pun sedikit abstrak.



Dryburgh Abbey Study

Sumber: <https://andrewsgray.photography/abstract-landscapes-part-ii/>
diakses pada 02 Oktober 2020



The Pinnacles and Ross Bank Sands from Lindisfarne

Sumber: <https://andrewsgray.photography/latest-work/> diakses pada 02
Oktober 2020

Karya fotografi Andrew S. Gray sangat menginspirasi penulis dalam hal teknis dan tampilan visualnya. Andrew menggunakan teknik *intentional camera movement*, yaitu menggerakkan kamera dengan sengaja pada saat perekaman imaji ke dalam sensor. Penggunaan teknik ini membuat karya fotografi menjadi terlihat seperti lukisan impresionis. Teknik menggerakkan kamera dengan sengaja dipakai dalam penciptaan karya tugas akhir ini. Hal yang menarik dari teknik ini adalah foto yang dihasilkan akan selalu berbeda, karena gerakan manual tidak pernah sama.

Sumber: Yogyakarta Dalam Fotografi Impresionisme, Wiwid Widya Apriyadi, 2021.

III. METODE/PROSES PENCIPTAAN

A. Objek Penciptaan

Menguraikan segala sesuatu yang perlu diuraikan dan dijelaskan mengenai objek penciptaan karya fotografi yang terkait dengan masalah yang diteliti serta yang dipergunakan dalam perwujudan karya seni.

Objek penciptaan foto sangat diperlukan sebagai latar belakang dan landasan ide penciptaan, misalnya: sejarah, latar belakang keberadaan objek, data-data yang terkait dengan objek, jenis-jenis, klasifikasi objek dan semuanya terkait dengan objek penciptaan.

Objek penciptaan dibagi menjadi dua, yaitu objek formal dan objek material. Objek formal adalah suatu persoalan fotografi yang sedang dieksplorasi/dipelajari yang menarik minat pencipta. Sebagai misal, objek formalnya adalah teknik pencahayaan *chiaroscuro* atau strategi kreatif fotografer. Jadi, mahasiswa harus benar-benar mendalami konsep teknis ini sebelum memilih akan diterapkan pada objek apa. Objek material adalah benda atau orang atau peristiwa yang merupakan contoh yang tepat untuk objek formal tersebut. Sebagai misal, untuk teknik pencahayaan *chiaroscuro*, karya foto yang tepat adalah karya foto potret karena dapat menonjolkan ekspresi wajah sekaligus menyembunyikan aspek-aspek model yang kurang penting. Untuk karya tinjauan, tepat apabila mahasiswa meninjau karya-karya fotografer potret yang pernah menerapkan teknik pencahayaan ini, seperti fotografer Igor Kraguljac. Karena objek formal harus selaras dengan objek materialnya, mahasiswa disarankan untuk memikirkan objek formal lebih dahulu, baru kemudian menentukan objek materialnya.

Bagian ini menguraikan informasi yang relevan mengenai objek formal penelitian (batasannya, sejarahnya, jenis-jenis atau klasifikasi objek, dan lain-lain) serta menjelaskan informasi mengenai objek material yang menunjukkan kesesuaiannya dengan objek formalnya.

Contoh:

Dalam skripsi penciptaan berjudul **Yogyakarta Dalam Fotografi Impresionisme (Wiwid Widya Apriyadi, 2021)** uraian objek penciptaan dapat dibagi dalam dua deskripsi. Deskripsi yang pertama mengenai objek formal dari penciptaan tersebut yaitu fotografi bergaya impresionisme. Uraian objek formal dapat melingkupi sisi konsep hingga sisi teknis yang bersifat praktis. Deskripsi berikutnya mengenai objek material adalah

bangunan bersejarah dan keindahan alam di Yogyakarta yang akan menjadi objek pemotretan. Objek material dapat berupa daftar objek pemotretan yang akan dilaksanakan oleh mahasiswa selama penciptaan karya.

B. Metode Penciptaan

Penjelasan mengenai proses penciptaan yang dilakukan. Biasanya berisi tiga tahapan penting dalam sebuah penciptaan, yaitu tahap ide, perancangan, dan tahap pelaksanaan. Penulis juga dapat menggunakan model proses penciptaan lain yang dipandang sesuai dengan karakteristik penciptaannya. Salah satu contoh metode dan tahap-tahap dalam penciptaan seni (tari) yang diacu dari pandangan Hawkins (1991) adalah meliputi: (1) **eksplorasi**: (a) penetapan tema, ide, dan judul karya; (b) berfikir, berimajinasi, merasakan, menanggapi, dan menafsirkan tema terpilih; (2) **improvisasi/eksperimentasi**: (a) memilih, membedakan, mempertimbangkan, menciptakan harmonisasi dan kontras-kontras tertentu, (b) menemukan integritas dan kesatuan dalam berbagai percobaan; dan (3) **pembentukan/perwujudan**: (a) menentukan bentuk ciptaan dengan menggabungkan simbol-simbol yang dihasilkan dari berbagai percobaan yang telah dilakukan, (b) menentukan kesatuan dan parameter yang lain, seperti gerak dan iringan, busana, dan warna, (c) pemberian bobot seni, dramatisasi, dan bobot spiritualitas. Contoh/model yang lain sebagaimana yang ditawarkan oleh Konsorsium Seni, meliputi: (1) **persiapan**, berupa pengamatan, pengumpulan informasi dan gagasan; (2) **elaborasi** untuk menetapkan gagasan pokok melalui analisis, integrasi, abstraksi, generalisasi, dan transmudasi; (3) **sintesis** untuk mewujudkan konsepsi karya seni; (4) **realisasi konsep** ke dalam berbagai media seni; dan (5) **penyelesaian** ke dalam bentuk akhir karya seni.

Mengingat keunikan masing-masing cabang fotografi, maka materi kegiatan dan uraiannya disesuaikan dengan minat yang dipilih mahasiswa. Selain itu, dalam kenyataannya tahap-tahap itu tidak selalu berurutan bahkan kadangkala saling tumpang tindih, dan hasil akhirnya tidak sama sebangun dengan rancangannya, seperti pada fotografi studio.

Contoh:

Dalam penciptaan karya “Visualisasi Lagu *Band Fourtwnty* dalam Fotografi Ekspresi” ini menggunakan teknik *slow speed*. Sebelum tahap produksi, ada beberapa metode yang digunakan untuk memperoleh data

acuan penciptaan dan memudahkan proses menuangkan ide ke dalam karya serta menambah wawasan. Metode tersebut meliputi.

Observasi

Observasi dilakukan terhadap suatu objek dengan maksud merasakan dan kemudian memahami pengalaman objek pengamatan. Bentuk karya yang dibuat penulis akan memperlihatkan gestur tubuh manusia ke dalam sajian fotografi.

Eksplorasi

Informasi-informasi yang didapat akan dikumpulkan menjadi satu sehingga dapat ditarik garis besar menjadi kerangka konsep. Eksplorasi dilakukan agar mendapatkan visual yang lebih beragam. Visual yang beragam bertujuan agar karya yang dibuat tidak terlihat monoton. Hasil dari eksplorasi adalah suasana hati yang tidak tentu, sedih, merasa kehilangan, dan mudah menangis.

Kontemplasi

Meskipun terlihat seperti orang melamun, sejatinya kontemplasi adalah satu hal yang berbeda. Jika melamun adalah termenung serta membiarkan pikiran kita melayang ke mana-mana, maka kontemplasi adalah proses merenung dan berpikir dengan sepenuh hati.

Perwujudan

Tahap perwujudan dilakukan sesuai dengan konsep yang telah disusun. Konsep disusun berupa *story board* dan *mood board*. Konsep yang disusun tidak ada upaya untuk membuat cerita yang berurutan karena pada karya membahas tentang arti lagu tersebut dari sebuah pengalaman pribadi. Perancangan konsep sangat dibutuhkan untuk mempermudah dan mengontrol proses penciptaan sebuah karya. Perwujudan karya ini dilakukan di dalam studio dan di luar studio untuk menghindari pemaksaan makna terhadap visual yang diciptakan atau multi tafsir. Setelah perwujudan selesai sesuai dengan rencana yang telah disusun lalu akan memasuki proses penyuntingan. Karya yang telah dibuat akan memasuki tahap penyuntingan menggunakan aplikasi Adobe Photoshop.

Sumber: Visualisasi Lagu Band Fourtwnty Dalam Fotografi Ekspresi, Salsabila Fairus, 2021.

C. Proses Perwujudan

1. Bahan, Alat, dan Teknik

Perincian dan penjabaran hal-hal penting yang berkaitan dengan alat dan bahan yang digunakan dalam proses penciptaan. Jenis/nama alat dan bahan hendaknya ditulis secara jelas dengan mencantumkan merek dagang dan tipe-nya.

Contoh:

Untuk mendukung karya fotografi ini agar maksimal, maka dibutuhkan bahan, alat, dan teknik dalam proses perwujudan.

a. Bahan

1) Objek Utama

Objek utama dalam proses penciptaan adalah sampah plastik yang digunakan di kehidupan sehari-hari yang telah dipilih, yaitu: botol minuman ringan, tempat makanan, kemasan produk instan, wadah sampo, detergen, kantong sampah, sedotan, sikat gigi, pipa-pipa pada konstruksi bangunan, mainan, pembungkus makanan.

2) Elemen Pendukung

Elemen pendukung dalam proses penciptaan adalah sampah bola dunia, perahu mainan, telepon seluler, ikan, kain pancing, akuarium, penyu dan kura-kura mainan.

b. Alat

1) Kamera



Kamera Sony Alpha 7 Mark II

Kamera Sony Alpha Mark II adalah alat utama yang digunakan dalam proses pemotretan tugas akhir ini. Kamera ini berperan penting dalam proses perwujudan karya seni fotografi ini sebagai alat perekam gambar. Sony Alpha Mark II memiliki resolusi 24,3 MP dan sensor bertipe CMOS bingkai penuh dengan dimensi 127mm x 96mm x 60mm. Sensor tersebut sudah sanggup untuk menghasilkan foto yang tajam.

Sumber: Representasi Sampah Plastik dalam Fotografi Ekspresi, Senno Adjie Dikdoyo, 2022.

2. Tahapan Perwujudan

Tahap perwujudan ini menerangkan proses/tahap penciptaan karya penciptaan yang berisi tentang:

- a. proses perwujudan karya secara operasional,
- b. rancangan visual,
- c. teknik penyajian,
- d. bagan rencana pembuatan karya

Penjelasan tersebut harus rinci, sistematis, dan disertai gambar/foto pendukung. Apabila diperlukan, rancangan visual dapat dibuat untuk memudahkan pencipta dalam mewujudkan karyanya. Sebagai misal, pembuatan story board. Tahap rencana pembuatan karya ini harus digambarkan dalam bentuk bagan rencana dan penjelasannya.

Contoh:

Pengolahan Karya

Tahap pengolahan karya dengan cara mengitari objek dan teknik menggerakkan kamera secara sengaja mempunyai tahapan yang sama, yaitu tahap koreksi awal dan tahap penggabungan. Tahap koreksi awal digunakan untuk mengolah foto agar ideal dalam segi cahaya, kontras, warna, dan ketajaman foto. Hal ini diperlukan karena foto-foto hasil pemotretan disimpan dalam format RAW. Karakteristik format RAW ini adalah kurangnya kontras, foto cenderung kurang tercahayai (*underexposed*) dan warna yang tidak kuat. Hal ini terjadi karena format RAW adalah berkas mentah dari sebuah foto. Tahap pertama ini sangat

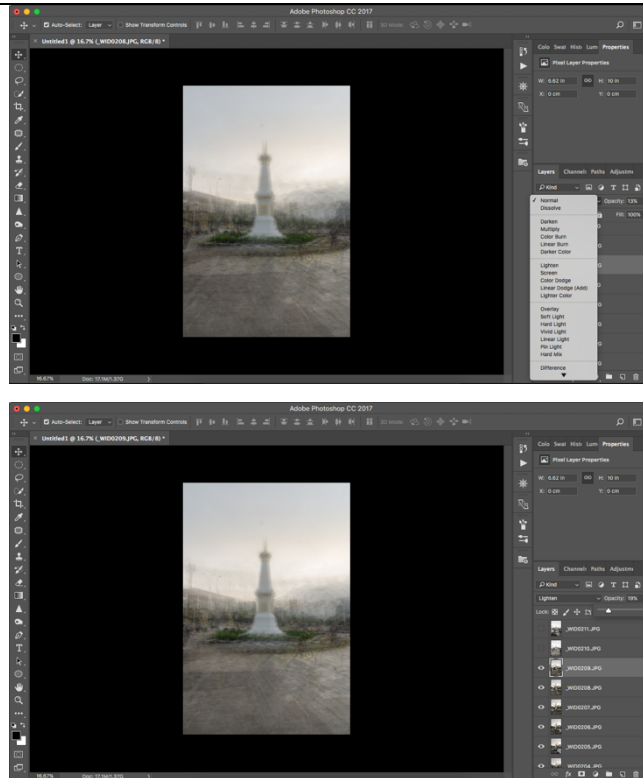
penting untuk menghasilkan foto dengan gambaran yang lebih baik. Proses koreksi awal ini dilakukan di Adobe Lightroom, karena prosesnya lebih mudah dan sederhana. Koreksi awal cukup dilakukan pada satu foto, lalu kemudian pengaturan hasil koreksi tersebut bisa diterapkan ke foto yang lain tanpa susah payah mengolah satu per satu.



Tahap koreksi warna, gelap terang dan ketajaman

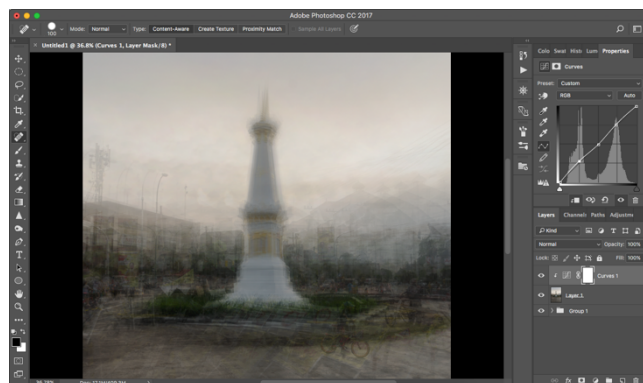
Setelah proses koreksi awal selesai, tahap kedua adalah tahapan penggabungan di Adobe Photoshop. Tahap ini menggabungkan foto-foto yang sudah diseleksi dan dikoreksi menjadi satu kesatuan foto yang baru. Tidak ada acuan khusus banyaknya foto yang diperlukan. Proses penggabungan ini melibatkan eksperimentasi dalam proses penggabungannya, yakni mengatur banyak sedikitnya jumlah foto yang harus digabung yang nantinya juga akan berpengaruh pada hasil akhirnya.

Foto-foto yang sudah terseleksi nantinya masuk menjadi *layer* (lapisan). Semakin banyak foto yang terseleksi, semakin banyak pula lapisan yang muncul. Jumlah foto, dilakukan juga eksperimentasi pada moda dan kepekatan lapisan dengan teknik memutar objek. Perubahan dalam kedua hal tersebut nantinya akan memengaruhi hasil akhir. Sementara itu, eksperimen teknik gerakan kamera secara sengaja dilakukan dengan cara menambah atau mengurangi elemen yang ada di tiap *layer* terpilih dengan cara *masking layer*.



Eksperimentasi *opacity layer*

Setelah dilakukan eksperimentasi di atas, dan bentuk tampilan visual yang baru sudah muncul, dilakukan pengolahan minor seperti pengaturan kecerahan, kontras, *curves*, *level* agar hasil akhir semakin menarik.



Pengolahan *curves*

Untuk pemotretan dengan teknik gerakan kamera secara sengaja, tahap pengolahan karya sama seperti teknik memutar objek, tidak ada yang berbeda. Hal-hal tersebut di atas bertujuan untuk menciptakan tampilan visual baru yang mendekati lukisan impresionisme.

Sumber: Yogyakarta Dalam Fotografi Impresionisme, Wiwid Widya Apriyadi, 2021.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Bagian ini menyajikan deskripsi tentang bagaimana mahasiswa menerapkan konsep (teknis, artistik, estetik) yang ia pilih. Apa yang ingin dicapai, bagaimana cara mencapainya, dan tunjukkan unsur visual dari karya yang menunjukkan apakah itu sudah tercapai ataukah belum. Di samping mengulas aspek-aspek wujud karya dan penggarapannya yang tampak, mahasiswa juga perlu mengulas makna yang tak tampak dan tak terlihat dari karya seni yang diciptakan. Semua karya perlu dijelaskan satu per satu secara lengkap dan runtut, tetapi tidak kaku dan monoton.

Bagian ini juga menulis refleksi mahasiswa: pelajaran apa (tentang objek formal) yang mereka dapatkan dari proses memotret yang sudah dilakukan. Pelajaran ini disarikan dari proses penciptaan yang sebaiknya terdokumentasi (tertulis dalam buku catatan pemotretan, diari produksi, atau bentuk lain). Refleksi ini menghasilkan wawasan yang unik tentang proses pembuatan karya foto tersebut. Sebagai misal, teknik pencahayaan chiaroscuro untuk orang berkulit gelap harus dimodifikasi dengan cara tertentu sehingga tidak bisa menggunakan rumus yang sama dengan orang berkulit terang. Sebagai contoh lain, berapa lambat atau cepat sinkronisasi lampu harus disetel untuk menghasilkan efek tertentu. Di akhir bagian ini dijelaskan kendala yang didapati selama proses penciptaan, kemungkinan teknis, dan inovatif yang bisa diproyeksikan di masa depan. Bagian ini bisa ditulis kembali setelah selesai ujian dengan memasukkan saran/kritik dari para penguji/penonton pameran setelah ujian.

Contoh 1:



Karya Foto 01
Tugu Pal Putih

Data Teknis

Diafragma	: 7.1	Kamera	: Nikon D7000
ISO	: 100	Lensa	: Tamron 10-24 mm
<i>Shutter speed</i>	: 1/100	Jumlah <i>frame</i>	: 80 <i>frames</i>

Objek utama pada karya foto impresionisme ini merupakan bangunan yang menjadi ikon dari Kota Yogyakarta, yaitu Tugu Pal Putih atau kerap disebut sebagai Tugu Yogyakarta. Tugu Pal Putih sebagai objek utama dikomposisikan berada di tengah bingkai foto. Tujuan penggunaan komposisi ini untuk membuat bangunan menjadi pusat perhatian, agar pandangan penikmat foto langsung tertuju pada objek utama.

Karya fotografi ini terdiri dari 80 bingkai foto yang digabungkan menjadi satu kesatuan sehingga menghasilkan visual yang unik dan menarik. Pemotretan dilakukan dengan cara memutari objek utama. Pengambilan foto dilakukan setiap jarak dua meter dari titik awal hingga memutari objek dan kembali ke titik awal lagi. Jarak antara fotografer dan objek utama sekitar lima sampai enam meter. Hasil dari pemotretan ini kemudian dilakukan proses penyuntingan menggunakan Adobe Lightroom dan Adobe Photoshop. Koreksi dasar seperti perbaikan paparan cahaya (*exposure*), kontras, dan warna dilakukan di Adobe Lightroom. Langkah adalah menggabungkan 80 bingkai foto di Adobe Photoshop. Penggabungan dilakukan secara manual satu per satu dengan cara mengubah *layer mode* dan *layer opacity* tiap bingkai. *Layer mode* pada tiap foto diubah menjadi *lighten* dan *layer opacity* diturunkan sebanyak satu persen di tiap fotonya.

Hasil akhir dari proses penyuntingan ini adalah semua elemen di dalam foto menjadi samar dan bentuknya tidak jelas, kecuali objek utamanya, yaitu Tugu Pal Putih. Objek utama tetap terlihat karena posisinya pada setiap foto tidak pernah berubah, tetap di tengah foto.

Sumber: Yogyakarta Dalam Fotografi Impresionisme, Wiwid Widya Apriyadi, 2021.

Contoh 2:



Karya 2

Sotya Murca Saking Embanan (2) 40x60 cm

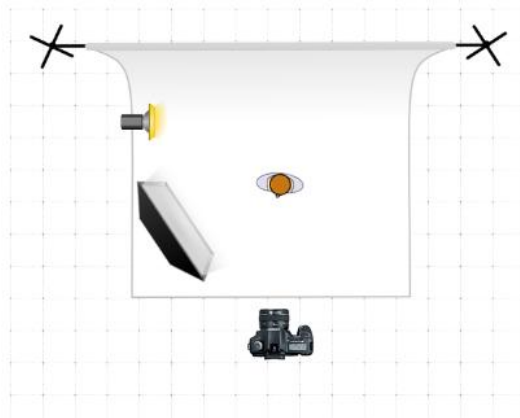
Cetak digital kertas foto *Doff* 2022

Sotya murca saking embanan merupakan salah satu musim (*mangsa, Jw.*) yang terdapat dalam kategori *mangsa ketiga* (*kemarau*) atau *mangsa* terang. *Sotya murca saking embanan* merupakan watak dari *mangsa kasa* atau musim pertama. Arti harafiah dari watak ini adalah permata yang terlepas dari cincin pengikatnya. Hal tersebut merujuk pada bergugurannya daun dari pohonnya. Pada musim ini pohon-pohon mulai mengering dan meranggas serta belalang mulai bertelur. Pada buku “Pranatamangsa dalam tinjauan sains” diungkapkan bahwa *mangsa kasa* memiliki rentang waktu 41 hari dimulai dari tanggal 22 Juni sampai 1 Agustus. Penggambaran suasana dalam *mangsa* ini adalah suhu udara yang terasa panas pada siang hari dan terasa lebih dingin pada malam harinya. Pada waktu ini para petani menanam palawija seperti kacang dan jagung di sawah.

Harisho menampilkan *mangsa kasa* ini dengan menggunakan potongan baju yang terbuka pada salah satu lengannya. Hal ini menggambarkan keadaan pada siang hari yang terik dan malam hari yang sedikit lebih dingin. Penggunaan warna merah pada busana merujuk pada suasana yang panas dan penuh dengan perjuangan untuk melakukan suatu pekerjaan di luar ruangan. Sementara itu, penggunaan warna putih memiliki tujuan sebagai penyeimbang dalam busana. Penyeimbangan dengan warna putih memiliki makna kebebasan dan

keterbukaan dalam menerima keadaan. Batik yang digunakan dalam busana memiliki warna cerah dan berlokasi di depan dada. Hal ini sebagai bentuk suatu rasa bersyukur akan hikmah dalam suatu peristiwa. Selanjutnya, lurik berwarna hitam putih yang menjuntai bermakna kehidupan manusia memiliki keseimbangan dalam hal baik dan buruk.

Penciptaan karya ini menggunakan kamera Canon 70D dengan menggunakan lensa 18-135mm. Pemotretan ini menggunakan *focal length* 59mm dengan bukaan f/10. Bukaan ini memiliki tujuan agar foto yang dihasilkan detail dan jelas. Foto ini berukuran *medium shot* sehingga dapat menampilkan busana lebih detail dan lebih dekat. ISO yang digunakan pada pemotretan ini adalah 100 dengan kecepatan rana 1/160 detik. Pencahayaan yang digunakan dalam pemotretan ini menggunakan dua buah lampu studio yang diletakkan di sudut 315 derajat dan 225 derajat. Untuk lampu pada sudut 315 derajat menggunakan warna netral dengan aksesori *softbox*. Sedangkan untuk cahaya efek di sudut 225 derajat menggunakan filter berwarna jingga sebagai aksesori. Penggunaan filter ini bertujuan untuk menggambarkan suasana yang panas dan kering. Proses pascapemotretan dilakukan dengan menambahkan awan pada latar belakang foto sehingga suasana yang ingin ditampilkan lebih terlihat. Latar belakang yang digunakan dalam foto berupa ranting kering dan bebatuan yang tandus. Pijakan pada bawah model digunakan warna putih sehingga dapat menyeleksi objek dengan baik.



Skema Karya

Sumber: Koleksi Busana *Ready To Wear Kembang Setaman: Mangsa By Harisho* Dalam *Fotografi Fashion*, Weni Laysa Nilma, 2022.

Contoh 3:



Karya 1
Potret pemburu
40 cm x 60 cm
Cetak digital pada kertas foto 2021

Agus Basik-Basik (45) adalah seorang pemburu rusa dari suku Marind yang ahli dalam memanah. Sejak kecil dia sudah diajari berburu oleh kakeknya dan mengikuti lomba memanah sekabupaten. Pengalaman itu selalu ia ceritakan ketika di befak (tempat istirahat sementara ketika di hutan) dan untuk mengajari cara berburu pada generasi muda suku Marind (Senin, 18 Oktober 2021).

Karya foto berbentuk tunggal pada potret seorang pemburu bernama Agus Basik-Basik (45), pemburu dari suku Marind dan salah seorang yang tertua namun masih aktif dalam perburuan rusa. Foto diambil dengan teknik ruang tajam luas dan komposisi objek di tengah dengan maksud objek utama menjadi poin yang paling menonjol ketika dilihat dan dengan maksud merespons keadaan sekitar objek.

Foto ini diambil menggunakan sudut lebar untuk memperlihatkan latar belakang sebagai objek pendukung dan untuk menunjukkan sarang rayap yang dalam bahasa Marind disebut dengan Musamus sebagai identitas daerah tersebut. Terdapat pula alat berburu seperti busur dan 4 anak panah yang digenggam dengan ujung di pundak sebagai simbol pemburu. Pengambilan foto tersebut menggunakan ISO 100 dengan diafragma $f/5,6$ pada Panjang fokal 24 mm.

Karya tersebut menjadi pembuka untuk mengawali cerita tradisi berburu suku Marind yang bentuk tradisinya diwariskan oleh leluhur serta pemilihan objek foto potret berdasarkan umur yang paling tua dari pemburu lainnya dan sebagai bukti bahwa berburu rusa merupakan sebuah tradisi yang terus-menerus diturunkan dari generasi tertua sampai ke generasi termuda.

Sewaktu kecil Agus Basik-Basik (45) selalu diceritai tentang teknik dan filosofi berburu oleh kakeknya. Kemampuan itu diasah pada saat waktu luang dengan pergi ke hutan untuk melatih kemampuan memanah serta mengasah kepekaan ketika berada di hutan untuk mendapatkan hewan buruan. Agus adalah salah satu pemburu aktif yang di usia tidak muda lagi dan menjadi panutan generasi muda suku Marind untuk belajar berburu sekaligus sebagai penyambung nilai filosofis berburu dari leluhur ke generasi muda suku Marind.

Sumber: Tradisi Berburu Rusa Suku Marind Dalam Fotografi Dokumenter, Nugroho Dwi Saputra, 2022.

V. PENUTUP

Penutup berisi simpulan dan saran. Simpulan dan saran ditulis secara terpisah.

A. Simpulan

Simpulan merupakan pernyataan singkat dan tepat dari hasil penciptaan dan analisis atau refleksi dari pengalaman penciptaan. Pengalaman tersebut dapat diuraikan dari aspek teknis ataupun nonteknis. Uraian simpulan dalam garis besar, yaitu: (1) simpulan umum hasil apakah semua tujuan penciptaan tercapai dengan memuaskan; (2) adakah temuan-temuan atau masalah baru yang muncul; (3) hal-hal apa saja yang menunjang selama proses penciptaan berlangsung; dan (4) hal-hal yang menghambat/ mengganggu proses penciptaan.

Contoh:

Pemotretan dengan produk utama busana siap pakai *Kembang Setaman: Mangsa by Harisho* yang dibalut dalam fotografi busana adalah salah satu cara untuk meningkatkan kualitas artistik media promosi dalam bentuk media foto. Media foto ini nantinya dapat digunakan untuk mempromosikan produk-produk Harisho dalam media cetak maupun media sosial. Busana koleksi *Mangsa* ini dipadukan dengan ide pemotretan yang

memasukan unsur alam dalam pemotretan. Unsur alam ini digunakan untuk merepresentasikan perpindahan alam sesuai dengan busana yang diciptakan oleh Harisho. Ide pemotretan ini dilakukan di dalam ruangan dengan membawa masuk elemen-elemen alam yang bisa di manfaatkan untuk proses pemotretan. Untuk elemen yang tidak bisa dibawa masuk ke dalam studio di lakukan penyelesaian pascapemotretan melalui Adobe Photoshop.

Proses kreatif pemotretan karya tugas akhir ini ditunjang dengan kedekatan dengan properti yang digunakan dalam pemotretan. Properti yang digunakan bisa dicari dengan mudah di sekitar rumah karena lingkungan tempat tinggal berada di pedesaan. Pemotretan ini mencari model dari sekitar area rumah fotografer untuk meningkatkan potensi serta memanfaatkan sumber daya manusia dengan hal-hal yang positif. Koleksi *Mangsa by Harisho* merupakan titik balik dari penciptaan koleksi terbaru dari Harisho sejak vakum dalam beberapa tahun terakhir. Koleksi *Mangsa by Harisho* merupakan terobosan baru dengan menggabungkan unsur etnik dan unsur potongan baju modern untuk menyesuaikan dengan anak-anak muda.

Proses penciptaan ini menggunakan area parkir untuk melakukan pemotretan sehingga ketika melakukan pemotretan pada siang hari, cahaya yang tidak diinginkan masuk ke dalam bingkai foto. Untuk menyiasati hal ini dilakukan pemotretan pada malam hari, tetapi kekurangan dari pemotretan di malam hari adalah waktu pemotretan yang selesai pada tengah malam atau dini hari. Waktu yang larut ini dapat membahayakan keselamatan kru pemotretan ketika pulang.

Sumber: Koleksi Busana *Ready To Wear Kembang Setaman: Mangsa By Harisho* Dalam Fotografi *Fashion*, Weni Laysa Nilma, 2022.

B. Saran

Saran ditujukan baik bagi diri sendiri maupun pembaca yang biasanya berkaitan dengan bagaimana mengantisipasi ke depan sehubungan dengan adanya temuan atau masalah-masalah baru yang muncul dan bagaimana menghindarkan atau memperkecil hambatan yang mungkin muncul. Saran dibuat berdasarkan pengalaman dan pertimbangan peneliti, ditujukan kepada peneliti lain dalam bidang sejenis, bila ingin

mengembangkan penelitian yang sudah terlaksana. Saran boleh dibuat boleh tidak karena bukan suatu keharusan.

Contoh:

Memotret foto impresionis dalam proses pengerjaannya membutuhkan waktu yang lama. Penciptaan karya foto impresionis dengan menggunakan teknik memotari objek dan teknik gerakan kamera secara sengaja membutuhkan ketelitian dan kesabaran. Menciptakan karya foto ini bukan sekedar menekan tombol rana dan langsung bisa dilihat hasil akhirnya di kamera, karena foto-foto ini hanyalah bahan untuk tampilan visual yang baru. Proses pemotretan ini membutuhkan kapasitas penyimpanan yang banyak, karena kemungkinan tampilan visual yang dihasilkan dari setiap teknik yang dipakai sangat beragam. Kapasitas penyimpanan di kamera dan di komputer harus besar agar bahan untuk menciptakan tampilan visual yang baru semakin bervariasi. Saran dari penulis apabila ada yang ingin menciptakan karya yang serupa adalah salah satunya memperbanyak kapasitas kartu memori yang terpasang di kamera. Semakin besar kapasitas memori, akan semakin banyak juga foto yang bisa digunakan sebagai bahan penciptaan.

Sumber: Yogyakarta Dalam Fotografi Impresionisme, Wiwid Widya Apriyadi, 2021.

LAMPIRAN
TATA CARA PENYAJIAN HASIL TUGAS AKHIR SKRIPSI

TATA CARA PENYAJIAN HASIL SKRIPSI PROGRAM STUDI S-1 FOTOGRAFI

A. ATURAN PENYAJIAN HASIL KARYA FOTO

1. Mahasiswa yang memilih skripsi penciptaan karya seni wajib menciptakan karya fotografi yang orisinal dengan konsep karya yang jelas.
2. Foto harus disajikan dalam kemasan yang layak pameran, misalnya dilakukan *mounting* dan diberi pigura. Sesuaikan antara kemasan foto pameran dengan konsep dan rancangan perwujudan karya tugas akhir.
 - a. Kandungan visual fotografi dalam setiap karya foto minimal 80%.
 - b. Tidak diperkenankan menambahkan tulisan, lambang, tanda, atau sejenisnya yang tidak dihasilkan dari proses pemotretan ke dalam karya foto.
3. Karya dipamerkan minimal sebanyak 11 karya foto/bingkai.
4. Setiap karya fotografi yang dipamerkan salah satu sisinya minimal berukuran 40 cm.
5. Tampilan karya yang berbentuk sekuen/seri harus sesuai dengan ketentuan, yaitu:
 - a. maksimal 4 karya foto dalam satu bingkai, dan
 - b. salah satu karya minimal berukuran 30 x 40 cm.
6. Durasi pameran ujian minimal tiga hari.
7. Pameran ujian dapat diselenggarakan di kampus ataupun di luar kampus.
8. Pameran ujian di luar lingkungan kampus harus melalui proses:
 - a. Persetujuan dekan berdasarkan rekomendasi ketua program studi, terkait dengan kelayakan tempat ujian.
 - b. Persetujuan dekan mengenai tempat pameran ujian ditentukan oleh:
 - 1) kelayakan ruang sidang ujian,
 - 2) kelayakan ruang pameran ujian, dan
 - 3) kesesuaian jadwal ujian dengan kalender akademik.
9. Khusus pameran ujian di luar kampus, prosesi/seremoni pembukaan pameran dilakukan setelah mahasiswa dinyatakan lulus dalam sidang ujian.
10. Pemakaian materi (model, properti, pemakaian gambar/foto, dan lain-lain) dari pihak lain, harus ada izin tertulis dari pihak yang bersangkutan.
11. Tidak diperkenankan mencantumkan logo, tulisan, sponsor, dan apa pun di atas karya.
12. Tidak diperkenankan menempel, memaku, merusak, atau apa pun yang dapat merusak tempat pameran.
13. Sebelum mengikuti ujian skripsi, mahasiswa yang memilih skripsi penciptaan wajib melakukan publikasi (pemasangan poster) minimal di lingkungan ISI Yogyakarta (tiga fakultas).
14. Bukti dokumentasi dilampirkan di bagian lampiran skripsi.

15. Format poster:
 - a. salah satu sisi berukuran minimal 40 cm,
 - b. berisi konsep singkat tentang karya,
 - c. judul/tema pameran,
 - d. tempat pameran,
 - e. tanggal pameran,
 - f. mencantumkan nama dan logo ISI Yogyakarta,
 - g. lain-lain yang dianggap perlu, dan
 - h. tidak diperkenankan hasil fotokopi.
16. Format katalog pameran:
 - a. katalog dibuat dalam format buku,
 - b. ukuran katalog minimal A5, dan
 - c. sisi terpendek katalog berukuran 21 cm.
17. Katalog harus memuat:
 - a. konsep penulisan/karya,
 - b. judul/tema pameran,
 - c. tempat pameran,
 - d. tanggal pameran,
 - e. daftar karya beserta ukuran dan tahun pembuatan,
 - f. mencantumkan nama dan logo ISI Yogyakarta,
 - g. foto karya, biodata, foto diri, dan lain-lain yang dianggap perlu, dan
 - h. tidak diperkenankan hasil fotokopi.
18. Ketentuan *photobook* adalah:
 - a. format *portrait*,
 - b. ukuran A4,
 - c. sampul *hardcover*,
 - d. kertas isi *matt paper* 150gr atau HVS 100gr,
 - e. isi buku foto:
 - 1) kata pengantar (menuju isi buku foto),
 - 2) konsep karya/tema (narasi),
 - 3) 20 karya foto dari bundel skripsi beserta deskripsi,
 - f. ucapan terima kasih, dan
 - g. CV atau data diri mahasiswa yang mencantumkan data identitas kontak aktif.

B. ATURAN PENYAJIAN HASIL KAJIAN FOTO

1. Mahasiswa yang memilih skripsi pengkajian karya foto wajib membuat riset dengan tema yang orisinal, dibuktikan dari metode, rujukan referensi yang digunakan, serta teori untuk menganalisis.
2. Hasil kajian dibuat dalam bentuk skema yang dapat menggambarkan alur pemikiran skripsi dan keterkaitan antar-variabel serta objek yang dianalisis.
3. Skema dibuat ringkas, jelas, dan menarik untuk mempermudah pembacaan alur pemikiran dalam skripsi pengkajian.

4. Unsur-unsur dalam gambar skema minimal terdiri dari:
 - a. judul terpisah dari gambar skema dan mewakili seluruh isi skema,
 - b. identitas mahasiswa dituliskan di bagian yang tidak mengganggu gambar skema,
 - c. waktu ujian skripsi,
 - d. logo ISI Yogyakarta.
5. Alur skema minimal berisi unsur berikut:
 - a. tema penelitian (tentang apa),
 - b. rumusan masalah/tujuan penelitian,
 - c. teori yang digunakan,
 - d. objek yang dikaji,
 - e. metode (penelitian, pengumpulan data, dan analisis),
 - f. hasil analisis.
6. Skema dicetak dalam kertas *art paper* dengan ukuran minimal A3.
7. Skema dikumpulkan sudah dalam bentuk siap pajang, bisa diberikan pigura atau alat pajang lainnya.
8. Skema yang dipajang bersama karya foto hasil skripsi penciptaan harus sudah memenuhi kriteria layak dari dosen pembimbing.

Contoh Poster:



Program Studi S-1. Fotografi
Fakultas Seni Media Rekam
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

**IMPLEMENTASI
GAYA**

*Painterly
Portraits*

KARYA RICHARD WOOD
KE DALAM
FOTOGRAFI POTRET
KECOKELATAN

Oleh
Eky Rima Nurya Ganda
1810866031

Ujian Tugas Akhir
6 Juni 2022
Pukul 13.00 - 14.30 WIB

Ruang Studio 3
Gedung Fotografi
Fakultas Seni Media Rekam
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Pameran Tugas Akhir Fotografi
6-10 Juni 2022

Gedung Fotografi dan Galeri Pandeng
Fakultas Seni Media Rekam
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Pembimbing 1
Dr. Irwandi, S.Sn., M.Sn.

Pembimbing 2
Kurniawan Adi Saputro, Ph.D.

Cognate
Prof. Drs. Soeprapto Soedjono, M.F.A., Ph.D.

Terima kasih

SMR Institut Seni Indonesia Yogyakarta

bemsmr



PROGRAM STUDI S-1 FOTOGRAFI
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2022

PAMERAN TUGAS AKHIR
PENCIPTAAN SENI FOTOGRAFI

REPRESENTASI SAMPAH PLASTIK

DALAM FOTOGRAFI EKSPRESI

Senno Adjie Dikdoyo
1710154131



Pembukaan Pameran:
RABU, 19 JANUARI 2022
16.00 WIB

Pameran Berlangsung :
19 -23 JANUARI 2022
10.00 -20.00 WIB

GEDUNG JURUSAN FOTOGRAFI
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
Jl. Parangtritis Km 6,5 Sewon, Bantul, Yogyakarta

Dosen Pembimbing :
Dr. Edial Rusli, S.E., M.Sn.
Arti Wulandari, M.Sn.

Dosen Penguji Ahli :
Drs. Risman Marah, M.Sn.



FSMR FAKULTAS SENI MEDIA REKAM







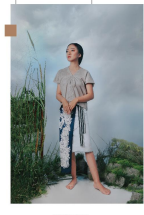

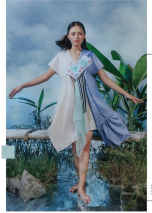




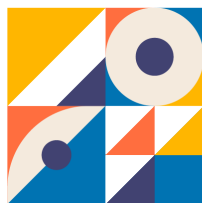
egtn

ANALOG KAWAJA



Contoh Katalog

<p>hatalog.</p>	<p>Koleksi Busana Ready to Wear : Nangsia By Harisho dalam Fotografi Fashion</p>	<p> </p>	<p>Moga... (text describing the collection's theme and inspiration)</p>	<p>Sotya Murca Sahing Embanan</p>	
<p>Bentala Rengha</p>		<p>Suta Manut Ing Bapa</p>		<p>Waspa Kumembang Ironing Kalbu</p>	
<p>Pancuran Mas Sumawur Ing Jagad</p>		<p>Wisa Kentar Ing Maruta</p>		<p>Hanjrah Ironing Kayun</p>	
<p>Wedharing Wacana Mulya</p>		<p>Gedhong Mineb Ironing Kalbu</p>		<p>Sotya Sinarawedi</p>	
<p>Dasar Publishing Jl. Satrio No. 100, Jakarta Selatan, 12130 Dasar Digital Art Jakarta Selatan, Telp. 021-7262111</p>	<p>DATA DIRI Nama: Sotya Murca Sahing Tempat Lahir: ... Pendidikan: ... Pekerjaan: ... Alamat: ... No. HP: ... Email: ...</p> <p>PERSEKUTUAN PERUSAHAAN NAMA: ... JURUSAN: ... FAKULTAS: ... INSTITUT: ...</p>	<p> </p>			



BAB 5

SKRIPSI PROGRAM STUDI

S-1 FILM DAN TELEVISI

A. Skripsi Pengkajian

1. Format Proposal Skripsi Pengkajian

Proposal skripsi pengkajian adalah usulan penelitian yang berisi penjabaran rinci dari rencana penelitian yang diajukan sebagai syarat kelulusan jenjang S-1. Proposal skripsi yang dibuat harus diujikan dan dinyatakan lolos sebelum mahasiswa mulai menyusun skripsi. Adapun format proposal skripsi pengkajian adalah sebagai berikut.

Halaman Sampul Luar & Judul
Halaman Pengesahan
I. PENDAHULUAN
A. Latar Belakang
B. Rumusan Masalah
C. Tujuan dan Manfaat
II. LANDASAN PENGKAJIAN
A. Landasan Teori
B. Tinjauan Pustaka
III. METODE PENELITIAN
A. Objek Penelitian
B. Teknik Pengambilan Data
C. Analisis Data
D. Skema Penelitian
IV. JADWAL PELAKSANAAN SKRIPSI
KEPUSTAKAAN

Secara umum penjabaran isi proposal skripsi pengkajian adalah sebagai berikut.

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Latar belakang menguraikan kedudukan masalah dalam lingkup yang lebih luas. Latar belakang mengandung uraian dan penjelasan tentang alasan-alasan apa yang menjelaskan bahwa topik penelitian yang akan

diteliti itu penting, memiliki kebaruan, dan layak untuk diteliti. Peneliti juga harus dapat mengemukakan alasan-alasan kepantasan atau kelayakan tentang objek dan masalah yang hendak diteliti dan akan dicari jawabannya melalui proses penelitian. Peneliti juga harus dapat memaparkan bagaimana ia memandang masalah yang bertolak dari topik penelitian. Penulisan latar belakang wajib disertai dengan sumber rujukan yang relevan dan kredibel mengacu ke rancangan topik penelitian.

Penting artinya memiliki signifikansi untuk perkembangan keilmuan. Objek dapat diteliti karena mempunyai nilai-nilai dan/atau fenomena estetika yang penting untuk dikaji. Contohnya: karya dengan penggunaan teknologi terbaru, karya dengan metode penciptaan nonkonvensional, atau karya dengan gaya penuturan/pendekatan yang berbeda. Memiliki kebaruan maksudnya terdapat hal baru dari rancangan penelitian yang dilakukan. Jika telah terdapat penelitian sejenis, dijelaskan apa yang baru dari penelitian sebelumnya. Penelitian dirancang untuk memperbaharui penelitian yang telah dilakukan atau melengkapi penelitian sebelumnya. Layak diteliti artinya objek yang hendak diteliti menarik dan datanya tersedia lengkap. Peneliti harus dapat menjelaskan sasaran yang akan diteliti. Sasaran penelitian adalah objek konkret dan bisa diamati secara empiris.

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dibuat berdasarkan latar belakang dan masalah yang akan dikaji dalam penelitian, berupa pertanyaan atau menggunakan kalimat tanya. Pertanyaan tersebut mencakup keseluruhan variabel penelitian dan mengindikasikan kemungkinan pengambilan data atas variabel tersebut. Pertanyaan harus dibuat logis, jelas, dan jawabannya akan diwujudkan dalam penelitian kelak. Rumusan masalah juga bertujuan untuk membatasi penelitian agar lingkup dan arah penelitian fokus pada topik yang spesifik. Rumusan masalah dapat disajikan dalam bentuk paragraf ataupun dalam bentuk daftar pertanyaan. Jika rumusan masalah lebih dari satu, dituliskan dalam format poin-poin.

C. Tujuan dan Manfaat

Tujuan penelitian adalah sesuatu yang ingin dicapai dari rancangan penelitian. Tujuan mengindikasikan capaian data untuk menjawab pertanyaan penelitian sesuai dengan rumusan masalah. Tujuan diperjelas agar arah penelitian dapat mencapai sasaran yang diharapkan dan bisa dilihat dari sisi akademis dan praktis serta berisi butir-butir pemikiran yang berkaitan langsung dengan permasalahan bidang ilmu/cabang seni film dan televisi.

Manfaat penelitian adalah sumbangan penelitian secara teoretis dan praktis. Artinya penelitian dapat bermanfaat terhadap perkembangan keilmuan dan kehidupan. Misalnya bagaimana penelitian dapat berkontribusi dalam pemahaman baru atas genre film dan program acara tertentu (teoretis) serta bagaimana penelitian dapat memberikan kontribusi bagi aspek produksi karya film dan televisi (praktis). Jika tujuan dan manfaat penelitian lebih dari satu, dituliskan dalam format poin-poin.

II. LANDASAN PENGKAJIAN

A. Landasan Teori

Landasan teori merupakan acuan pemikiran/ide/teori yang sesuai dan relevan dengan variabel penelitian untuk menjawab pertanyaan atau masalah penelitian. Apabila rumusan masalah dan tujuan penelitian dirumuskan dengan jelas, akan segera diketahui kerangka konseptual atau teori-teori yang akan digunakan. Sebagai contoh, jika tujuan penelitian akan mengkaji masalah bentuk, struktur, fungsi, gaya, relasi, atau makna karya seni, dengan sendirinya akan dibutuhkan landasan-landasan teori tentang bentuk, struktur, fungsi, gaya, relasi, semiotika, dan lain-lain yang berkaitan dengan objek yang akan diteliti. Landasan teori memuat gejala dan mekanisme operasional dari masing-masing variabel penelitian. Contohnya: teori yang menghubungkan antarvariabel, teori yang mendukung kategori antarvariabel, dan teori yang mendukung perkembangan variabel.

Landasan teori dituliskan dengan mempertimbangkan konteks penelitian yang dilakukan. Hanya teori yang benar-benar menjadi landasan dalam rumusan masalah yang dituliskan. Peneliti wajib menguraikan pengertian teori yang digunakan, lalu menjelaskan pemahamannya terhadap teori tersebut, serta menjabarkan bagaimana penerapan teori dalam kajian yang akan dilakukan. Penulisan landasan teori meliputi definisi dan pengertian teori yang digunakan, kategorisasi variabel dengan pemahaman teoretis yang digunakan, serta deskripsi cara kerja teori terhadap variabel. Landasan teori diutamakan merujuk pada sumber primer.

B. Tinjauan Pustaka

Tinjauan pustaka merupakan penggambaran kedudukan penelitian yang akan dilakukan dalam peta penelitian yang sudah ada. Tinjauan pustaka menguraikan topik, metode, dan hasil penelitian yang terdahulu untuk menentukan posisi penelitian yang akan dilakukan. Tinjauan pustaka harus menunjukkan kebaruan penelitian yang akan dilakukan. Tinjauan pustaka juga dapat menemukan peluang untuk menerapkan sebagian, menguji, membuktikan, melanjutkan, atau memperbaharui penelitian terdahulu dalam

penelitian yang akan dilakukan. Penelitian yang diacu sebaiknya dirujuk dari jurnal nasional dan internasional, contohnya: <https://journal.isi.ac.id/index.php/sense>

III. METODE PENELITIAN

Metode penelitian memuat uraian tentang objek penelitian, teknik pengambilan data, teknik analisis data, dan desain penelitian.

A. Objek Penelitian

Objek penelitian adalah deskripsi terkait dengan hal yang akan diteliti. Objek ini harus dibatasi ruang lingkungannya. Dalam objek penelitian ini dapat diketahui kemungkinan penelitian ini bisa dilakukan. Di bagian ini juga diuraikan apakah seluruh bagian/anggota dari objek akan diteliti atau hanya sebagian dari objek penelitian. Beberapa cara yang dapat dilakukan untuk menentukan objek penelitian meliputi: (a) populasi digunakan jika seluruh anggota dari objek diteliti. Cara ini tidak perlu menentukan sampel penelitian dan (b) sampel digunakan jika hanya beberapa anggota objek yang diteliti. Maka selain penjelasan populasi penelitian, perlu dijelaskan sampel penelitiannya termasuk cara pengambilan dan penentuan sampelnya. Populasi atau *sampling* hanya berlaku untuk jenis penelitian yang melibatkan banyak objek untuk diteliti.

B. Teknik Pengambilan Data

Teknik pengambilan data menjelaskan bagaimana cara data penelitian hendak diambil. Ada banyak metode yang bisa digunakan untuk mengambil data, misalnya observasi dan wawancara. Teknik pengambilan data harus disesuaikan dengan jenis dan sifat data yang diperlukan dalam penelitian. Dalam satu penelitian bisa digunakan beberapa teknik pengambilan data.

C. Analisis Data

Analisis data menguraikan cara pembacaan data dari perspektif teori yang digunakan. Data yang diperoleh dalam penelitian dapat disajikan dalam format tertentu. Misalnya: tabel, skema, grafik, uraian naratif, dan cara penyajian data lainnya. Dalam proposal skripsi pengkajian, dijabarkan rancangan analisis data dan bagaimana operasional teori yang digunakan pada data tersebut.

D. Skema Penelitian

Skema penelitian menggambarkan alur analisis data yang telah dijabarkan dalam subbab sebelumnya. Bagian ini berisi bagan yang menjelaskan cara kerja atau langkah-langkah yang dilakukan untuk melakukan penelitian dalam bentuk bagan alur.

VI. JADWAL PELAKSANAAN SKRIPSI

Jadwal penyusunan skripsi dapat dibuat dengan mengikuti format sebagai berikut.

Rencana Jadwal Pelaksanaan Skripsi					
No.	Jenis Kegiatan	Pelaksanaan Bulan ke-			
		1	2	3	4 dst.
1.					
2.					
3.					
dst.					

2. Format Skripsi Pengkajian

HALAMAN JUDUL
HALAMAN PENGESAHAN
HALAMAN PERNYATAAN
HALAMAN PERSEMBAHAN
KATA PENGANTAR
DAFTAR ISI
DAFTAR GAMBAR
DAFTAR TABEL
DAFTAR LAMPIRAN
DAFTAR ISTILAH
DAFTAR SINGKATAN DAN ARTI LAMBANG
ABSTRAK
I. PENDAHULUAN
A. Latar Belakang
B. Rumusan Masalah
C. Tujuan dan Manfaat
II. LANDASAN PENGAJIAN
A. Landasan Teori
B. Tinjauan Pustaka
III. METODE PENELITIAN
A. Objek Penelitian
B. Teknik Pengumpulan Data
C. Analisis Data

D. Skema Penelitian

IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

B. Pembahasan

V. PENUTUP

A. Simpulan

B. Saran

KEPUSTAKAAN

LAMPIRAN

BIODATA PENULIS

Penjelasan bagian utama skripsi pengkajian adalah sebagai berikut.

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Latar belakang menguraikan kedudukan masalah dalam lingkup yang lebih luas. Dalam latar belakang dituliskan arti penting penelitian, mengapa suatu masalah perlu diteliti, mengapa hal tersebut perlu diketahui, dan untuk apa pengetahuan itu diperoleh. Latar belakang mengandung uraian dan penjelasan tentang alasan-alasan bahwa topik penelitian yang diteliti itu penting, layak, dan memiliki kebaruan untuk diteliti.

“Penting” artinya memiliki signifikansi untuk perkembangan keilmuan. Objek dapat diteliti karena mempunyai nilai-nilai dan/atau fenomena estetika yang penting untuk dikaji. Contohnya: karya dengan penggunaan teknologi terbaru, karya dengan metode penciptaan nonkonvensional, karya dengan gaya penuturan atau pendekatan yang berbeda dan lain sebagainya. “Layak” diteliti artinya objek yang hendak diteliti menarik dan datanya tersedia lengkap. Peneliti harus dapat menjelaskan sasaran yang akan diteliti. Sasaran penelitian adalah objek konkret dan bisa diamati secara empiris. “Memiliki kebaruan” maksudnya terdapat hal baru dari rancangan penelitian yang dilakukan. Jika telah terdapat penelitian sejenis, dijelaskan siapa yang meneliti, pendekatan teori, dan metode apa yang digunakan sebelumnya. Pemaparan ini menunjukkan perbedaan dengan penelitian yang dilakukan para peneliti sebelumnya. Penelitian dapat dirancang untuk memperbaharui penelitian yang telah dilakukan atau melengkapi penelitian sebelumnya. Peneliti juga harus dapat mengemukakan alasan-alasan kepantasan atau kelayakan tentang objek dan masalah yang diteliti dan dicari jawabannya melalui proses penelitian. Peneliti dapat memaparkan bagaimana ia memandang masalah yang bertolak dari topik penelitian. Penulisan latar belakang wajib disertai dengan

sumber rujukan yang relevan, kredibel, dan mengacu pada topik penelitian.

Contoh:

Aspek naratif dalam film “Parasite” tak kalah menarik. Melalui aspek sudut pandang antara pencerita dan karakter, film “Parasite” membentuk alur cerita yang kompleks. Film “Parasite” menghadirkan karakter utama yang mempunyai porsi yang sama-sama dominan untuk menyampaikan adegan atau peristiwa di dalamnya. Tidak hanya itu, sudut pandang antara karakter satu dan lainnya pun memengaruhi estetika dramatisasi dengan ragam konflik yang terjadi dalam film “Parasite”. Adegan demi adegan dalam film “Parasite” memungkinkan apresiasi film dapat melihat baik dari sudut pandang pencerita maupun karakter yang variatif.

Sudut pandang antartokoh melibatkan wujud karakter dan pencerita berbau dalam sebuah cerita film sehingga memberi kesan intensitas dramatik kepada apresiasi penonton film. Sebuah peristiwa dapat memikat dan berkesan jika disampaikan secara langsung oleh pencerita, tetapi akan lebih memikat jika sebuah peristiwa dramatik justru dihadirkan oleh karakter itu sendiri yang menceritakannya, atau jika dikombinasikan antara pencerita dan karakter mempunyai visi yang sama membangun sebuah peristiwa dramatik dalam film fiksi. Karakter yang terlibat dalam sudut pandang film “Parasite” adalah tokoh yang ada di dalam film itu sendiri. Keunikan film “Parasite” terletak pada tokoh dalam film “Parasite” tergolong atas tiga keluarga yang masing-masing mempunyai visi yang sama. Tiga keluarga tersebut di antaranya adalah Keluarga Kim, Keluarga Park, dan Keluarga Moon-gwang. Kekuatan tiga karakter tersebut berperan penting dalam fungsi peran hubungan sebab akibat di dalam film “Parasite”.

Pendekatan teori yang tepat untuk menganalisis sudut pandang antara pencerita (narator) dan karakter adalah fokalikasi yang kali pertama dicetuskan oleh Gerard Genette. Teori fokalikasi dalam studi kajian film masih jarang dilakukan. Teori yang berangkat dari sastra seringkali dinilai dapat menimbulkan ambiguitas jika diterapkan dalam mengkaji film. Padahal menurut Kim (2014:72), teori fokalikasi dalam penyajian berbentuk audiovisual seperti film dinilai tidak akan membuat ambigu dalam

menganalisis struktur naratif film. Jadi, teori fokalisasi sesuai untuk diaplikasikan dalam menganalisis sudut pandang tokoh dalam film.

Analogi yang dapat menggambarkan bagaimana fokalisasi dapat membangun narasi sebuah film terdapat dalam film pertama, yaitu pada scene 34 ketika Keluarga Kim menyusun strategi untuk menyingkirkan asisten rumah tangga lama di rumah Keluarga Park yang bernama Moon-gwang. Fokalisasi internal yang disampaikan melalui karakter Kim Ki-woo menjadikan karakter berposisi sebagai narator yang menyampaikan strategi guna membuat Moon-gwang dipecat dan bisa kembali memanfaatkan Keluarga Park dengan menjadikan ibunya, Chung-sook sebagai pengganti Moon-gwang.

Sudut pandang yang dikupas melalui teori fokalisasi menjadi penting untuk menganalisis narasi sebuah film. Sudut pandang yang terjadi antara tokoh dengan pencerita membentuk narasi yang dramatik di dalam film. Oleh sebab itu, estetika melalui sudut pandang tokoh dalam film “Parasite” penting untuk dikaji menggunakan teori analisis fokalisasi.

Sumber: Skripsi Pengkajian Putri Sima Prajahita, “Estetika Film Parasite dengan Analisis Fokalisasi Melalui Sudut Pandang Tokoh” (2022)

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dibuat berdasarkan latar belakang yang berupa pertanyaan atau menggunakan kalimat tanya. Pertanyaan tersebut mencakup keseluruhan variabel penelitian dan mengindikasikan kemungkinan pengambilan data atas variabel tersebut. Pertanyaan harus dibuat logis, jelas, dan jawabannya telah diwujudkan dalam penelitian. Rumusan masalah juga bertujuan untuk membatasi penelitian agar lingkup dan arah penelitian fokus pada topik yang spesifik. Rumusan masalah dapat disajikan dalam bentuk paragraf ataupun dalam bentuk daftar pertanyaan. Jika rumusan masalah lebih dari satu, dituliskan dalam format poin-poin.

Contoh:

Rumusan masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana pola plot film “The Handmaiden”?
2. Bagaimana efek kejutan muncul atas penerapan teknik penceritaan terbatas (*restricted narration*) dalam plot film “The Handmaiden”?

Sumber: Skripsi Pengkajian Anisa Wahyuningsih, “Analisis Efek Kejutan atas Penerapan Restricted Narration dalam Plot Film *The Handmaiden*” (2022)

C. Tujuan dan Manfaat

Tujuan penelitian adalah sesuatu yang dicapai dari penelitian. Tujuan mengindikasikan capaian data untuk menjawab pertanyaan penelitian sesuai dengan rumusan masalah. Manfaat penelitian adalah sumbangan penelitian secara teoretis dan praktis. Artinya penelitian dapat bermanfaat terhadap perkembangan keilmuan dan kehidupan. Manfaat teoretis adalah bagaimana penelitian dapat berkontribusi dalam pemahaman baru atas genre film dan program acara tertentu. Sementara itu, manfaat praktis adalah bagaimana penelitian dapat memberikan kontribusi bagi aspek produksi karya film dan televisi. Jika tujuan dan manfaat penelitian lebih dari satu, dituliskan dalam format poin-poin.

Contoh:

Ada beberapa tujuan penelitian film “Parasite” karya Bong Joon Ho, antara lain:

1. Menganalisis penerapan focalisasi pada tokoh utama dan pendukung dalam film “Parasite” dan
2. Menunjukkan estetika film “Parasite” berdasarkan focalisasi tokoh utama dan pendukung.

Adapun manfaat dari penelitian ini, meliputi:

1. Manfaat Teoretis

Penelitian estetika film “Parasite” dengan analisis focalisasi diharapkan dapat memperkaya kepustakaan serta bahan referensi bagi mahasiswa, peneliti, serta masyarakat umum khususnya mengenai analisis focalisasi dalam sebuah film. Selain itu, penelitian film “Parasite” diharapkan dapat

menginspirasi peneliti lain untuk mengembangkan riset ilmu pengetahuan dan seni, khususnya ilmu film dalam perspektif estetika dengan analisis naratif, khususnya fokusasi dalam film lain.

2. Manfaat Praktis

Penelitian film “Parasite” diharapkan dapat membuka wawasan bagi para kreator atau pembuat film agar lebih memerhatikan estetika film dengan aspek fokusasi dalam membangun unsur naratif. Dengan demikian, kekuatan dramatisasi dalam film yang berestetika tinggi dapat memperoleh penghargaan dalam festival film internasional.

Sumber: Skripsi Pengkajian Putri Sima Prajahita, “Estetika Film Parasite dengan Analisis Fokusasi Melalui Sudut Pandang Tokoh” (2022)

II. LANDASAN PENGKAJIAN

A. Landasan Teori

Landasan teori adalah acuan teori-teori yang sesuai dan relevan dengan variabel penelitian untuk menjawab pertanyaan penelitian. Landasan teori memuat gejala dan mekanisme operasional dari masing-masing variabel penelitian. Contohnya: teori yang menghubungkan antarvariabel, teori yang mendukung kategori antarvariabel, dan teori yang mendukung perkembangan variabel.

Landasan teori dituliskan dengan mempertimbangkan konteks penelitian yang dilakukan. Hanya teori yang benar-benar menjadi landasan dalam rumusan masalah yang dituliskan. Peneliti wajib menguraikan pengertian, konsep utama, cakupan, kekuatan, dan keterbatasan teori. Peneliti juga perlu menjabarkan bagaimana penerapan teori dalam kajian yang akan dilakukan. Landasan teori diutamakan merujuk ke sumber primer.

Contoh:

Batasan informasi cerita adalah tentang seberapa porsi penonton untuk tahu apa yang sedang terjadi dalam film, informasi apa yang didapatkan, dan informasi apa yang tidak didapatkan. Seorang sineas memiliki kuasa penuh untuk mengelola seberapa besar informasi yang akan disampaikan dan juga kapan informasi cerita dalam film akan disampaikan. *This means deciding what information to give the spectator, and when to supply it* (David Bordwell, Kristin Thompson, and Jeff Smith, 2017:87). Keputusan dalam pemberian informasi cerita ini tergantung pada efek apa yang ingin dicapai dan disampaikan kepada penonton. Batasan informasi cerita dibagi menjadi dua, yaitu penceritaan terbatas (*restricted narration*) dan penceritaan tak terbatas (*omniscient narration*). Branigan (2013:75) mempunyai tiga rumusan terkait dengan informasi cerita yang didapat antara tokoh dan penonton.

Rumusan tersebut akan digambarkan sebagai berikut:

$S > C$ Suspense

$S = C$ Mystery

$S < C$ Surprise

S : Spectator

C : Character

Penjelasan dari rumusan tersebut adalah S merupakan *spectator* yang berarti penonton. C adalah *character* yang berarti karakter/tokoh. *Suspense*/ketegangan akan terjadi jika S (penonton) lebih tahu mengenai informasi cerita dibandingkan dengan C (karakter/tokoh). Misteri akan terjadi ketika S (penonton) mendapatkan informasi cerita yang sama persis dengan C (karakter/tokoh). Sementara itu, *surprise*/kejutan akan terjadi ketika S (penonton) tidak lebih tahu mengenai informasi cerita dibandingkan dengan C (karakter/tokoh) atau bisa diartikan juga bahwa C (karakter/tokoh) lebih tahu mengenai informasi cerita dibandingkan dengan S (penonton). Hal tersebut dapat disimpulkan bahwa $S > C$ berarti penonton memiliki informasi tak terbatas (*omniscient narration*), sedangkan $S = C$ dan $S < C$ berarti penonton memiliki informasi yang terbatas (*restricted narration*). Dalam bukunya, Bordwell et al. juga mengatakan bahwa:

“This oscillation between restricted and unrestricted narration is

common in films. Typically the plot shifts from character to character, giving us a little more than any one character knows while still withholding some crucial items from us” (David Bordwell, Kristin Thompson, and Jeff Smith 2017: 88).

Sumber: Skripsi Pengkajian Anisa Wahyuningsih, “Analisis Efek Kejutan atas Penerapan *Restricted Narration* dalam Plot Film *The Handmaiden*”(2022)

B. Tinjauan Pustaka

Tinjauan pustaka merupakan penggambaran kedudukan penelitian yang telah dilakukan dalam peta penelitian yang sudah ada. Tinjauan pustaka menguraikan topik, metode, dan hasil penelitian yang terdahulu untuk menentukan posisi penelitian yang telah dilakukan. Tinjauan pustaka harus menunjukkan kebaruan penelitian yang telah dilakukan. Tinjauan pustaka juga dapat menemukan peluang untuk menerapkan sebagian, menguji, membuktikan, melanjutkan, atau memperbaharui penelitian terdahulu dalam penelitian yang telah dilakukan. Hasil penelitian terdahulu ini biasanya diterbitkan dalam bentuk artikel jurnal, contohnya dapat diakses di <https://journal.isi.ac.id/index.php/sense> atau monografi, bukan buku teks (buku teks untuk landasan teori). Dengan kata lain, tinjauan pustaka bukanlah sekadar daftar buku yang digunakan.

Contoh:

Penelitian Agista Rinjani Khairunisa (2020) berjudul “Representasi Disparitas Antarkelas Sosial dalam Film Tragikomedi Korea Selatan (Analisis Semiotika Mengenai Representasi Disparitas Antarkelas Sosial dalam Film Parasite Karya Bong Joon Ho)” menganalisis film “Parasite” dengan semiotika Roland Barthes sebagai teori analisisnya. Penelitian Khairunisa menunjukkan adanya disparitas antarkelas sosial dalam berbagai variasi aspek: aspek residensi, aspek digital, aspek pekerjaan, aspek pendidikan, dan aspek gaya hidup. Kelima aspek tersebut menunjukkan realitas kelas sosial yang lebih rendah akan selalu menjadi sistem yang terus mendukung kestabilan kehidupan kelas di atasnya. Jadi, analisis film “Parasite” oleh Khairunisa juga tidak memakai analisis naratif, lebih khusus lagi analisis fokusasi sehingga berbeda objek formal dan hasil penelitian yang akan dilakukan tentu tidak sama. Para peneliti sebelumnya yang sudah dipaparkan dengan mengkaji objek material yang sama, film “Parasite”,

namun teori kajian yang sudah pernah dilakukan ada perbedaan dengan kajian yang akan dilakukan sebab akan menggunakan analisis fokalikasi Gerard Genette.

Penggunaan analisis fokalikasi dilakukan Kristanti Dwi Putri (2013) dengan film yang berbeda. Analisis fokalikasi dilakukan oleh Kristanti Dwi Putri dengan judul “The Friendship Construction In Mary And Max Film Script: A Narrative Analysis”, memaparkan bahwa tema persahabatan dalam naskah film “Mary and Max” dipengaruhi oleh fokalikasi nol dan fokalikasi internal. Kristanti menyimpulkan bahwa cerita “Mary and Max” berhasil memberikan gambaran tentang persahabatan yang tulus dan menekankan penyandang cacat sebagai karakter yang baik. Analisis fokalikasi dalam film “Mary and Marx” tentu saja berbeda dengan film “Parasite” karena hasil analisis fokalikasi akan digunakan untuk memformulasikan estetika film “Parasite”.

Berdasarkan pemaparan penelitian sebelumnya, baik dari kesamaan objek material maupun objek formalnya, penelitian estetika film “Parasite” dengan analisis fokalikasi belum dilakukan oleh peneliti lain sebelumnya sehingga bersifat original dan dapat dipertanggungjawabkan sebagai penelitian yang bebas dari plagiarisme. Jadi, penelitian estetika film “Parasite” melalui sudut pandang tokoh dengan mengaplikasikan teori fokalikasi Gerard Genette penting untuk dilakukan.

Sumber: Skripsi Pengkajian Putri Sima Prajahita, “Estetika Film Parasite dengan Analisis Fokalikasi Melalui Sudut Pandang Tokoh” (2022)

III. METODE PENELITIAN

Metode penelitian atau metode ilmiah adalah prosedur atau langkah-langkah yang menjelaskan bagaimana penelitian/kajian ini dilaksanakan. Bagian ini memaparkan bagaimana pertanyaan penelitian dikemukakan, jenis metode yang dipakai, dan bingkai kerja keseluruhan yang mawadahi proses penelitian. Misalnya berdasarkan jenis analisisnya (penelitian kualitatif, kuantitatif, atau gabungan), berdasarkan tujuannya (penelitian dasar, terapan, evaluatif), berdasarkan sifat permasalahannya (naratif, fenomenologi, etnografi, studi kasus, penelitian *grounded*, dll),

berdasarkan tingkat eksplanasi (penelitian deskriptif, komparatif, asosiatif), dan berdasarkan jenis data (penelitian primer, sekunder).

Subbab dalam metode penelitian memuat uraian: Objek Penelitian, Teknik Pengambilan Data, Teknik Analisis Data, dan Skema Penelitian.

A. Objek Penelitian

Objek penelitian adalah deskripsi terkait dengan hal yang telah diteliti. Objek penelitian dibagi menjadi dua, yaitu objek formal dan objek material. Objek formal adalah topik penelitian, yaitu suatu tema atau masalah yang menarik minat peneliti. Sebagai misal, objek formalnya adalah teknik *restricted narration* atau estetika film. Objek material adalah benda, orang, atau peristiwa yang merupakan contoh yang tepat untuk objek formal tersebut. Sebagai misal, untuk teknik *restricted narration*, karya yang tepat adalah plot film “The Handmaiden”, sedangkan untuk estetika film karya film yang tepat adalah “Parasite” karena deretan pengakuan yang diraihinya. Objek formal harus selaras dengan objek materialnya. Dengan demikian, pengkaji disarankan untuk memikirkan objek formal lebih dahulu, baru kemudian menentukan objek materialnya.

Objek ini harus dibatasi ruang lingkupnya. Di bagian ini diuraikan apakah seluruh bagian/anggota dari objek material yang diteliti atau hanya sebagiannya saja. Perlu dijelaskan bagaimana cara menentukan objek material penelitian, yaitu dengan: (a) Populasi digunakan jika seluruh anggota dari objek material diteliti. Cara ini tidak perlu menentukan sampel penelitian, (b) *Sampling* digunakan jika hanya beberapa anggota objek material yang diteliti. Maka selain penjelasan populasi penelitian, perlu dijabarkan sampel penelitiannya termasuk cara pengambilan dan penentuan sampelnya. Populasi atau *sampling* hanya berlaku untuk jenis penelitian yang melibatkan banyak objek untuk diteliti. Dalam penelitian kualitatif sering digunakan teknik pencuplikan sampel dengan tujuan tertentu (*purposive*) karena ciri-ciri populasi telah diketahui dengan jelas dan mungkin tidak bertujuan mengadakan generalisasi, tetapi ingin mengungkap kedalaman kajian dalam konteks tertentu.

Contoh:

Objek formal penelitian ini adalah estetika film dengan diawali analisis fokalikasi menurut Gerard Genette dalam film “Parasite”. Penelitian estetika film “Parasite” dengan analisis fokalikasi, secara utama akan memerhatikan aspek kajian estetika berupa relasi. Kajian estetika film menurut Andre Klevan (2018:199), salah satunya adalah perlu memerhatikan relasi atau

hubungan antarelemen dalam film.

Objek material penelitian ini adalah film “Parasite”. Populasi penelitian ini adalah film “Parasite” yang berdurasi 2 jam 12 menit. Unit analisis penelitian ini menggunakan *purposive sampling* berdasarkan unsur naratif dan sinematik pada *scene*.

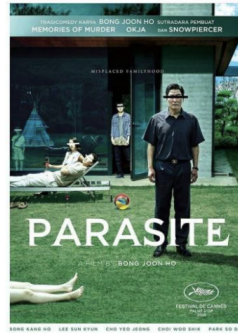
Sinopsis Film “Parasite”

“Parasite” mengisahkan Keluarga Kim yang hidup di sebuah apartemen semibawah tanah (disebut *banjiha*) yang kumuh dan sering terjadi banjir. Kim Ki-taek hidup bersama istrinya Park Chung-sook, putranya Kim Ki-woo, dan putrinya Kim Ki-jung. Untuk memenuhi kebutuhan hidup, mereka bekerja serabutan dengan upah yang minim.

Suatu hari, Ki-woo kedatangan temannya (Min-hyuk) yang membawa batu keberuntungan. Ternyata Min-hyuk datang untuk meminta Ki-woo menggantikan pekerjaannya sebagai guru les privat bahasa Inggris untuk Park Da-hye, anak keluarga kaya bernama Park Dong-ik karena Min-hyuk akan melanjutkan studi ke luar negeri. Ki-woo yang tidak kuliah merasa tidak mampu untuk menerima pekerjaan itu. Namun, Ki-woo akhirnya menerima pekerjaan itu berkat ide Min-hyuk untuk mengelabui istri Tuan Park Dong-ik dengan memalsukan identitas dan riwayat hidup Ki-woo dengan bantuan Ki-jung.

Perlahan-lahan, satu per satu anggota Keluarga Kim memanfaatkan peluang yang ada agar mereka dapat bekerja di rumah Keluarga Park. Kebohongan demi kebohongan mereka lakukan dari Ki-jung yang menyamar sebagai Jessica untuk menjadi guru les privat seni Da-song (adik Park Da-hye), Kim Ki-taek yang menjadi sopir pribadi Tuan Park untuk menggantikan sopir lama yang dipecat karena difitnah Ki-jung, hingga Chung-sook menjadi asisten rumah tangga menggantikan Moon-gwang yang juga dipecat karena fitnah Keluarga Kim. [...]

A. Profil Film *Parasite*



Gambar 2.1 Poster film *Parasite* karya Bong Joon-hoo
(Sumber : <https://today.line.me/id/v2/article/25vzW8>
diakses 7 Februari 2021 pukul 00.15 WIB)

1. Judul : *Parasite* (Hangeul: 기생충;
RR: *Gisaengchung*)
2. Sutradara : Bong Joon-hoo
3. Produser : Bong Joon-ho
Kwak Sin-ae
Jang Young-hwan
4. Penulis skenario: Bong Joon-hoo dan Han Jin-won
5. Negara : Korea Selatan
6. Bahasa : Korea
7. Tanggal rilis : 21 Mei 2019 (Cannes)
30 Mei 2019 (Korea Selatan)
24 Juni 2019 (Indonesia)
8. Durasi : 2 jam 12 menit

Sumber: Skripsi Pengkajian Putri Sima Prajahita, “Estetika Film *Parasite* dengan Analisis Fokalisasi Melalui Sudut Pandang Tokoh” (2022)

B. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data menjelaskan bagaimana cara data penelitian diambil. Jelaskan bagaimana metode pengumpulan data yang dilakukan: observasi, wawancara, dan sebagainya. Jelaskan pula kapan dan di mana data dikumpulkan dan bagaimana data tersebut akan menjawab pertanyaan. Teknik pengumpulan data harus disesuaikan dengan jenis dan sifat data yang dikumpulkan secara sistematis dan seobjektif mungkin, misalnya dalam bentuk rekaman gambar, cuplikan *shot*, atau adegan/dialog yang diperlukan dalam penelitian. Jelaskan dan sertakan alasan teknik apa saja yang digunakan jika dalam satu penelitian menggunakan beberapa teknik pengumpulan data.

Contoh:

Pengumpulan data dapat dilakukan dalam berbagai *setting*, sumber, dan cara (Sugiyono, 2015:62). Berdasarkan sumbernya, pengumpulan data bisa diperoleh dari sumber primer dan sekunder. Sumber primer adalah sumber yang memberikan data secara langsung. Adapun sumber sekunder adalah sumber yang memberikan data secara tidak langsung, yaitu dengan perantara. Penelitian ini menggunakan data utama yang berasal dari sumber primer penelitian, yaitu film “The Handmaiden”.

Berdasarkan tekniknya, pengumpulan data dapat dilakukan dengan cara observasi/pengamatan, *interview*, kuesioner, dokumentasi, dan gabungan. Teknik yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik observasi/pengamatan. Tahapan observasi menurut Spradley (1980), terbagi menjadi observasi deskriptif, observasi terfokus, dan observasi terseleksi. Pada tahapan terfokus, telah ditentukan hanya pada aspek plot, unsur kejutan, dan penceritaan terbatas (*restricted narration*) film “The Handmaiden” yang diobservasi. Pengamatan dilakukan dengan saksama.

Tahapan selanjutnya adalah tahapan terseleksi. Pada tahap ini peneliti telah menemukan karakteristik, kontras-kontras/perbedaan dan kesamaan antarkategori, serta menemukan hubungan antara satu kategori dan kategori yang lain (Sugiyono, 2015:62). Tahapan ini dilakukan dengan cara menganalisis objek penelitian, fenomena-fenomena apa yang ada, dan bagaimana fenomena-fenomena tersebut saling berhubungan. Dari fenomena-fenomena yang ada dalam film “The Handmaiden” nantinya akan ditemukan hasil mengenai hubungan pola plot dengan penceritaan terbatas (*restricted narration*) dan kejutan, dan mengenai bagaimana efek kejutan muncul atas teknik penceritaan terbatas (*restricted narration*) yang diterapkan dalam plot film “The Handmaiden”.

Sumber: Skripsi Pengkajian Anisa Wahyuningsih, “Analisis Efek Kejutan atas Penerapan *Restricted Narration* dalam Plot Film *The Handmaiden*”(2022)

C. Analisis Data

Analisis data menguraikan cara pembacaan data dari perspektif teori yang digunakan. Data yang diperoleh dalam penelitian disajikan dalam

format tertentu. Misalnya: tabel, skema, grafik, uraian naratif, dan cara penyajian data lainnya. Data tersebut kemudian dihubungkan dengan teori yang digunakan.

Contoh:

Penelitian dilakukan dalam beberapa tahapan, yaitu menganalisis naratif dan sinematik, kemudian menganalisis fokusasi berdasarkan karakter tokoh yang bergabung dalam satu keluarga, dan melakukan kajian estetika film “Parasite”. Tahap pertama, peneliti melakukan analisis naratif sebagai bahan awal untuk analisis fokusasi. Analisis film melalui unsur naratif dan sinematik merupakan unsur yang tak terpisahkan. Meskipun demikian, unsur yang berkaitan langsung dengan teori fokusasi adalah naratif. Oleh sebab itu, analisis sinematik film “Parasite” tidak digunakan dalam proses penelitian ini. Analisis naratif dilakukan untuk mengurai elemen film yang berkaitan plot dan cerita, hubungan sebab akibat berupa penokohan (karakter/tokoh), waktu, ruang, dan alur (struktur 3 babak). Dalam proses analisis naratif film “Parasite”, aspek hubungan sebab akibat yang difungsikan oleh karakter/tokoh kemudian digunakan sebagai landasan analisis fokusasi antartokoh dalam film “Parasite”. Karakter/tokoh dalam film “Parasite” diklasifikasikan berdasarkan keluarga. Hal tersebut dilakukan karena batasan pengetahuan dan tujuan yang dimiliki satu keluarga dalam film “Parasite” adalah sama.

Tahap kedua adalah melakukan analisis fokusasi berdasarkan data *breakdown scene* film “Parasite”. *Breakdown scene* film “Parasite” diperoleh dari film “Parasite” yang kemudian disajikan data berdasarkan satuan *scene* sebagaimana terdapat dalam Lampiran 1. Sebelum menganalisis fokusasi dalam film “Parasite”, perlu adanya penegasan kedudukan narator dan karakter. Analisis fokusasi yang diklasifikasikan menjadi fokusasi nol, internal, dan eksternal memerlukan indikator kedudukan siapa narator dan siapa karakternya. Narator dalam penelitian analisis fokusasi film “Parasite” kemudian diidentifikasi sebagai agen pencerita yang hadir dalam film melalui adanya *voice over* baik yang masuk ke dalam cerita sebagai karakter maupun tidak. Kedudukan narator di tiap-tiap *scene* dalam film dapat berbeda-beda. Dalam analisis fokusasi film “Parasite”, karakter

diidentifikasi menjadi tiga, yakni Keluarga Kim, Keluarga Park, dan Keluarga Moon-gwang. Ketiga keluarga tersebut adalah tokoh utama dan tokoh pendukung yang menjadi penggerak utama cerita film “Parasite”. Data *breakdown scene* film “Parasite” dalam lampiran 1 digunakan untuk menganalisis kehadiran narator dan karakter yang diidentifikasi perannya sebagai agen pencerita.

Tahap ketiga menganalisis focalisasi dalam film “Parasite”, yakni analisis relasi penerapan focalisasi yang telah diidentifikasi di antara ketiga kelompok karakter (Keluarga Kim, Keluarga Park, dan Keluarga Moon-gwang) berdasarkan data hasil analisis focalisasi dalam film “Parasite” pada tahap kedua. Tahap ini akan dilakukan dengan pengambilan sampel *scene* yang terdapat interaksi secara langsung antara ketiga kelompok tokoh. Setelah itu, relasi focalisasi tersebut kemudian dianalisis kembali fungsi focalisasinya dalam menghubungkan narasi antara ketiga tokoh baik Keluarga Kim, Keluarga Park, maupun Keluarga Moon-gwang.

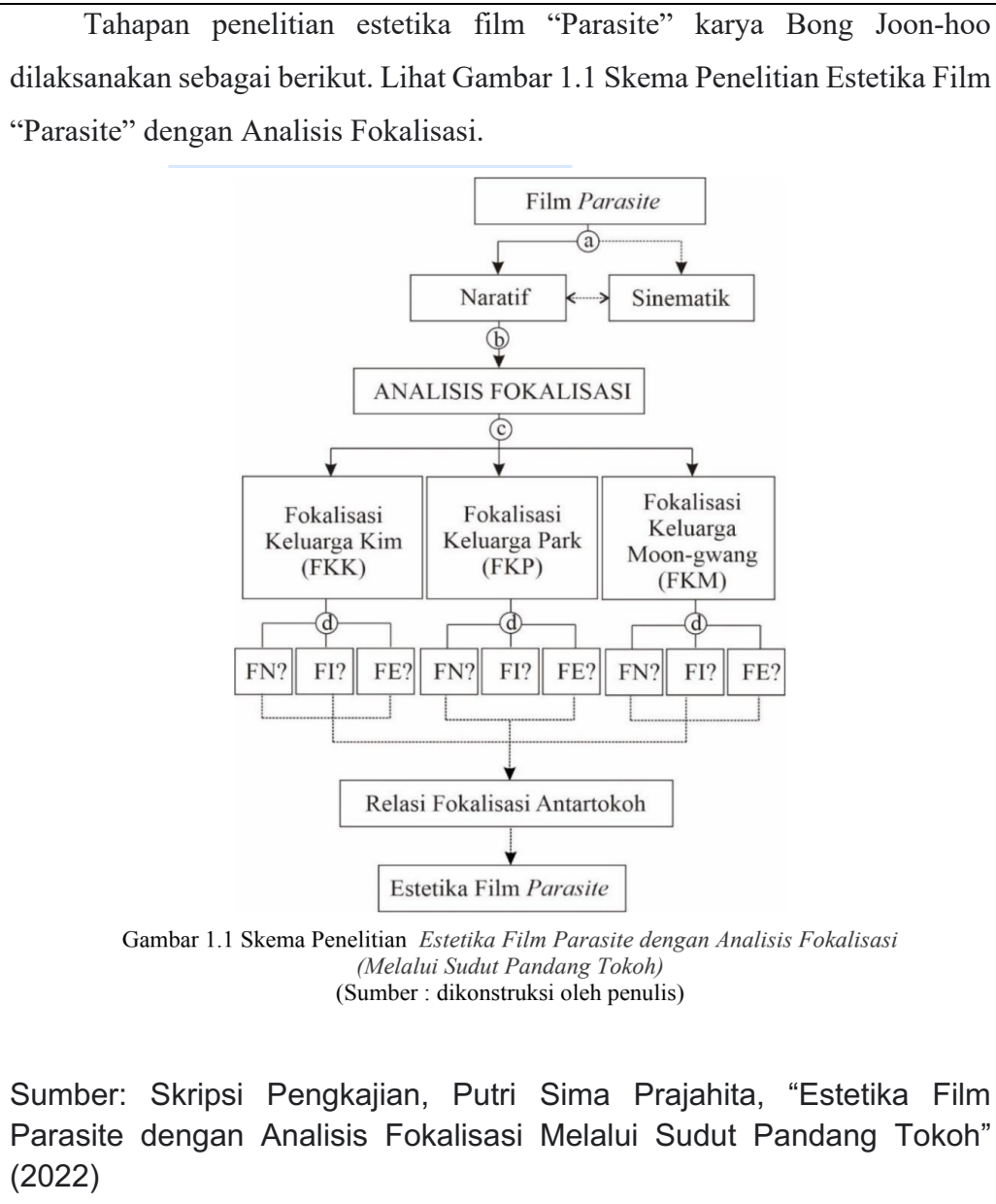
Tahap keempat, mengkaji estetika film “Parasite” berdasarkan hasil analisis penerapan focalisasi film “Parasite” dengan cara mengaitkan hasil analisis penerapan focalisasi dengan elemen-elemen film lain, yaitu elemen dramatik. Analisis focalisasi film berupa deskripsi dan analisis narasi dengan tiga model focalisasi yang saling berelasi digunakan sebagai data utama untuk mengkaji estetika film sebagai hasil interaksi antara objek yang dirasakan, dianalisis, dan dirasionalisasikan oleh orang (pengkaji, apresian) yang menikmati dalam wujud estetika film “Parasite”. Tahap kelima, simpulan yang merupakan hasil pengkajian film “Parasite” berdasarkan hasil analisis focalisasi sehingga estetika film tersebut dapat ditunjukkan kualitasnya. Selain itu, dipaparkan pula saran agar film “Parasite” dapat diteliti dengan teori dan metode yang lain agar kajian film dapat lebih berkembang baik secara teoretis maupun praktis.

Sumber: Skripsi Pengkajian Putri Sima Prajahita, “Estetika Film Parasite dengan Analisis Fokalisasi Melalui Sudut Pandang Tokoh” (2022)

D. Skema Penelitian

Berisi bagan yang menjelaskan cara kerja atau langkah-langkah yang dilakukan untuk melakukan penelitian dalam bentuk bagan alur.

Contoh:



IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dan pembahasan berisi hasil penelitian yang memuat uraian atau deskripsi hasil penelitian beserta analisisnya. Bagian ini secara eksplisit menjawab pertanyaan yang diajukan di Bab II. Untuk penelitian kualitatif, bisa dimulai dengan pilihan *setting* penelitian, pelaksanaan pengumpulan data, dan bagaimana peneliti sampai pada klasifikasi dan analisis data. Hasil penelitian dapat disajikan dalam bentuk tabel, gambar, foto atau

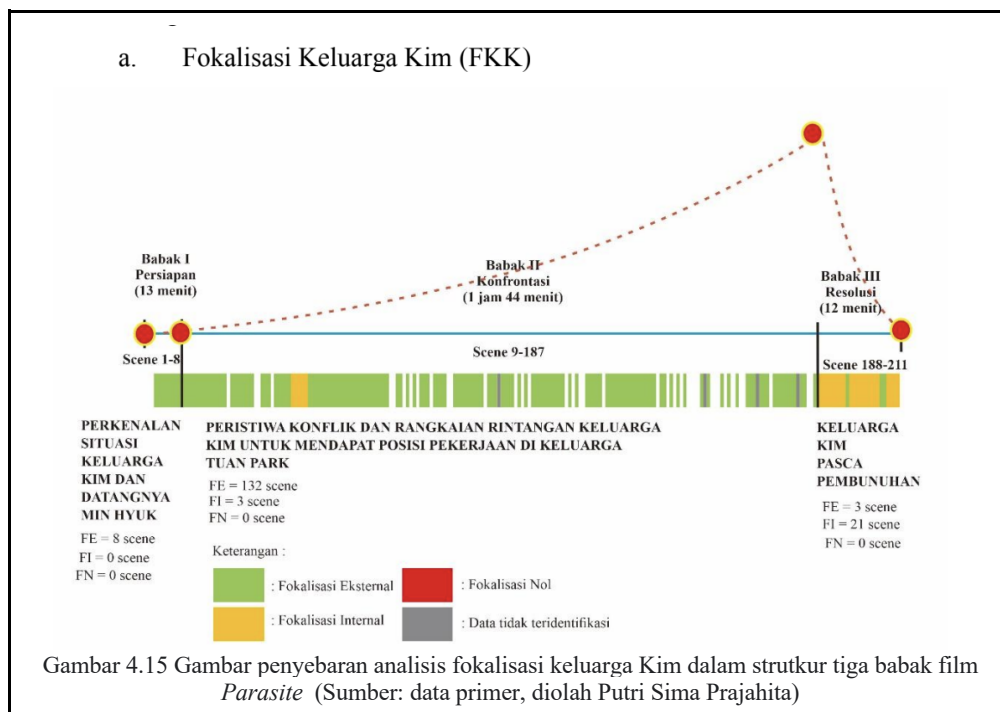
bentuk lain yang ditempatkan sedekat-dekatnya dengan analisis supaya pembaca dapat mudah memahami uraiannya.

Di bagian pembahasan, peneliti mengemukakan analisis yang diperoleh dari hasil penelitian dengan penjelasan teoretik yang telah dijabarkan pada landasan teori. Dalam pembahasan, peneliti dapat membandingkan hasil penelitian yang diperolehnya dengan penelitian terdahulu yang telah dibahas pada tinjauan pustaka. Bagian ini dapat membahas temuan, kekhasan, atau kebaruan dari penelitian yang dilakukan dengan penelitian sebelumnya.

A. Hasil Penelitian

Subbab ini dapat disajikan secara terpisah dalam subbab tersendiri, tergantung dari jenis dan jumlah data, serta teknis penyajiannya. Di bagian ini dipaparkan temuan atau data yang dihasilkan dari observasi, wawancara, survei, catatan, dan perekaman visual atau audio-visual dalam bentuk gambar, foto, tabel/daftar, dan jenis-jenis presentasi lain. Berbagai data tersebut haruslah digolongkan secara sederhana, bukan hanya dipaparkan dan digunakan untuk menjawab pertanyaan penelitian secara lugas. Sebagai misal, apabila bertanya tentang teknik, hasilnya adalah apa teknik yang digunakan dan bagaimana penggambaran teknik tersebut dalam kajian.

Contoh:



Tabel 4.3 Relasi Fokalisasi Eksternal yang muncul pada FKK dan FKP
(Sumber: data primer, diolah Putri Sima Prajahita)

Scene	FKK	FKP	Relasi
11	FE	FE	FE pada FKK dan FE pada FKP bersama-sama menjadi penutur narasi pada pengungkapan karakter Ki-woo yang pandai berbohong pada Yeon-gyo dan karakter Yeon-gyo yang mudah dikelabui
12	FE	FE	FE pada FKK dan FE pada FKP bersama-sama menjadi penutur narasi pada pengungkapan karakter Ki-woo yang pandai berbohong pada Yeon-gyo dan karakter Yeon-gyo yang mudah dikelabui
13	FE	FE	FE pada FKK dan FE pada FKP bersama-sama menjadi penutur narasi pada pengungkapan karakter Ki-woo yang berbohong pada Yeon-gyo dan karakter keluarga Park (Yeon-gyo dan Da-hye) yang mudah dikelabui
16	FE	FE	FE pada FKK dan FE pada FKP bersama-sama menjadi penutur narasi pengungkapan karakter yang pandai berbohong pada Yeon-gyo dan karakter Yeon-gyo yang mudah dikelabui
17	FE	FE	FE kedua karakter (Yeon-gyo dan Ki-woo) berfungsi sebagai pengungkapan karakter Ki-woo yang pandai berbohong pada Yeon-gyo dan karakter Yeon-gyo yang mudah dikelabui
19	FE	FE	FE pada FKK dan FKP berfungsi sebagai pengungkapan karakter Ki-jung dan Ki-woo yang pandai mengelabui keluarga Park dan karakter Yeon-gyo dan Da-hye yang mudah dikelabui keluarga Kim
20	FE	FE	FE pada FKK dan FKP berfungsi sebagai pengungkapan karakter Da-hye yang cemburu kepada Ki-woo

B. Pembahasan

Pembahasan ini merupakan perwujudan dari subbab analisis data yang telah disusun dalam Bab 3. Data yang telah tersaji dalam subbab hasil penelitian kemudian dibaca dengan menggunakan perspektif teori yang diacu. Di bagian ini dimungkinkan terjadi aktivitas pembacaan data yang menghubungkan antara beberapa sajian data seperti tabulasi silang, reduksi data, dan sebagainya. Pembacaan ini dilakukan secara kritis (*critical thinking*) dengan berlandaskan pada konsep-konsep dasar yang menunjukkan berlakunya teori yang diacu. Keseluruhan analisis diarahkan untuk menjawab rumusan permasalahan.

Poin-poin yang harus dipenuhi dalam pembahasan ini adalah pertanyaan-pertanyaan yang harus dijawab: Apa makna umum dari temuan-temuan itu? Bagaimana kaitan temuan-temuan itu dengan

permasalahan/asumsi yang diperkenalkan sebelumnya? Bagaimana hubungan temuan-temuan dengan kecenderungan-kecenderungan yang dilaporkan dalam literatur yang relevan? Teori-teori dan pandangan-pandangan apa yang didukung atau ditolak oleh temuan-temuan yang diperoleh? Peneliti dapat menentukan pola-pola yang mempunyai implikasi teoretik dari temuan penelitian.

Di bagian ini, temuan penelitian dapat dibandingkan sehingga ditemukan perbedaannya dengan hasil penelitian sebelumnya yang telah diulas pada subbab tinjauan pustaka. Peneliti dapat menguraikan arti, implikasi, relasi, dan manfaat penelitian ini dibandingkan penelitian sebelumnya. Dari sini, diharapkan akan didapatkan kebaruan (*novelty*) atau kekhasan hasil penelitian yang dilakukan.

Contoh:

G. Kejutan yang Dibangun dengan Kedalaman Informasi Cerita pada Plot Part/Bagian 1

“A film's narration manipulates not only the range of knowledge but also the depth of our knowledge” (David Bordwell, Kristin Thompson, and Jeff Smith 2017:90). Selain memiliki narasi terbatas dan tak terbatas, informasi cerita juga memiliki spektrum antara subjektif dan objektif. Spektrum ini adalah berbicara mengenai seberapa dalam penonton terjun ke dalam narasi dan kondisi tokoh. Penceritaan dengan spektrum objektif adalah ketika film selalu membatasi penonton hanya pada apa yang dikatakan dan dilakukan oleh tokoh. Pada kasus ini penonton tidak diizinkan masuk ke dalam pemikiran atau perasaan si tokoh.

Penerapan narasi yang cenderung objektif pada akhirnya akan membatasi penonton terhadap beberapa informasi cerita dan hal ini menjadi cara yang efektif untuk menahan informasi cerita. Sementara itu, spektrum subjektif sendiri menurut Bordwell dibangun dengan dua cara, yaitu subjektivitas perseptual dan mental. Dalam film “The Handmaiden” narasi subjektif sendiri juga terlihat diterapkan di sepanjang plot part/bagian 1. Subjektivitas yang dimaksud di sini adalah narasi yang subjektif terhadap tokoh Sook-hee. Dibangun dengan subjektivitas perseptual dan mental.

[...]

J. Kejutan yang Dibangun dengan Teknik Editing Kilas Balik

“Like other film techniques, editing can control the time of the action presented in the film. In a narrative film especially, editing usually contributes to the plot's manipulation of story time” (David Bordwell, Kristin Thompson, and Jeff Smith, 2017: 226).

Salah satu teknik *editing* untuk memanipulasi cerita adalah dengan *editing* diskontinu. *Editing* diskontinu adalah *editing* yang menggabungkan satu *shot* dengan *shot* lain dengan adanya interupsi waktu, biasanya *shot* satu dengan *shot* lain terjadi di waktu, kejadian, dan tempat yang berbeda. Teknik kilas balik merupakan *editing* diskontinu (Pratista, 2017:176). *“A flashback will often be caused by some incident that triggers a character's recalling some event in the past”* (David Bordwell and Kristin Thompson, 2008: 82). Dalam hal ini, seringkali kilas balik akhirnya menimbulkan terjadinya pengulangan adegan:

“Why would a filmmaker want to repeat a story event in the plot? Sometimes it's to remind the audience of something. Or the repetition reveals new information” (David Bordwell, Kristin Thompson, and Jeff Smith, 2017: 81).

Dalam film “The Handmaiden”, teknik *editing* kilas balik terlihat diterapkan ketika peralihan berakhirnya plot *part*/bagian 1 menuju dimulainya plot *part*/bagian 2. Teknik yang dipakai di sini adalah *cut to cut* untuk menunjukkan terjadinya lompatan waktu dengan rentang waktu yang cukup lama sehingga membawa cerita menjadi kembali ke awal. Terjadi pada akhir *part*/bagian 1, yaitu pada *scene* 37, ketika Sook-hee diseret masuk ke dalam rumah sakit jiwa. Kemudian secara tiba-tiba cerita menjadi berada pada era ketika Lady Hideko masih kecil. *Shot* pertama yang muncul pada *part*/bagian 2 menggambarkan Lady Hideko kecil sedang meronta-ronta sambil menangis meminta untuk dilepaskan dari cekalan Sasaki. Dari sinilah kilas balik ini nantinya terjadi secara berkepanjangan dan menyebabkan terjadinya frekuensi temporal (pengulangan adegan) dari *part*/bagian 1. Seperti yang sudah disebutkan sebelumnya, bahwa sudut pandang penceritaan pada plot *part*/bagian 2 berubah menjadi tokoh Lady Hideko. Pengulangan adegan dengan sudut pandang tokoh berbeda inilah yang akhirnya menimbulkan efek

kejutan bagi penonton karena memberikan perspektif/fakta baru. Terjadi pada *scene* 52, 53, 54, 57, 58, 65, 68, 69, 70, 75, dan 76.

Sumber: Skripsi Pengkajian Anisa Wahyuningsih, "Analisis Efek Kejutan atas Penerapan *Restricted Narration* dalam Plot Film *The Handmaiden*"(2022)

V. PENUTUP

Penutup berisi simpulan dan saran untuk pengembangan penelitian di masa depan dalam topik yang sama. Simpulan dan saran ditulis secara terpisah.

A. Simpulan

Simpulan berisi pernyataan singkat yang menegaskan terjawabnya rumusan masalah dari temuan penelitian ini. Uraian singkat dalam garis besar adalah: (1) simpulan umum hasil skripsi apakah semua tujuan penelitian tercapai dengan memuaskan/signifikan, (2) berisi tentang apa saja temuan-temuan atau masalah baru yang muncul, (3) hal-hal apa saja yang menunjang selama proses penelitian berlangsung, dan (4) hal-hal yang menghambat/ mengganggu proses penelitian.

Contoh:

Dari pernyataan di atas, dapat disimpulkan bahwa film "The Handmaiden" memanfaatkan tiga plot besar dengan menyajikan cerita yang terbagi menjadi tiga *part*/bagian sekaligus memanfaatkan unsur waktu untuk membangun penerapan penceritaan terbatas (*restricted narration*) pada naratifnya dan menimbulkan efek kejutan. Secara keseluruhan semua efek kejutan yang timbul dalam film "The Handmaiden" disebabkan oleh beberapa teknik penceritaan terbatas (*restricted narration*), yaitu dengan menyajikan cerita fokus pada satu tokoh sekaligus penerapan kedalaman informasi cerita secara subjektif, mengelabui penonton dengan mata kamera/sudut pandang kamera, dan juga penerapan teknik *editing* kilas balik.

Penggabungan teknik-teknik tersebut dalam membangun penceritaan terbatas (*restricted narration*) dalam film "The Handmaiden" akhirnya berhasil menimbulkan efek kejutan yang bertingkat bagi penonton. Kejutan-kejutan tersebut di sisi lain akhirnya berhasil mengubah narasi yang sebelumnya subjektif menjadi sepenuhnya objektif. Berubah menjadi

sepenuhnya objektif karena semua pertanyaan yang timbul atas keterkejutan penonton pada *ending plot part/bagian 1* akhirnya terjawab.

Sumber: Skripsi Pengkajian Anisa Wahyuningsih, “Analisis Efek Kejutan atas Penerapan *Restricted Narration* dalam Plot Film *The Handmaiden*”(2022)

B. Saran

Saran berisi pernyataan rekomendasi peneliti berdasarkan proses penelitian yang telah dilakukan untuk pengembangan penelitian lanjutan. Saran juga dapat memberikan rekomendasi baik pada dunia akademis maupun praktis terkait temuan penelitian.

Contoh:

Kajian film “Parasite” menggunakan analisis focalisasi menunjukkan aspek cerita menjadi lebih kuat melalui penerapan focalisasi internal dan eksternal oleh tokoh Keluarga Kim, Keluarga Park, dan Keluarga Moon-gwang. Aspek sudut pandang melalui focalisasi sebaiknya perlu menjadi perhatian baik bagi peneliti film maupun pembuat film. Penelitian dengan analisis focalisasi yang masih sangat jarang dilakukan di Indonesia tentu menjadi hal yang perlu diperhatikan oleh pengkaji film Indonesia. Begitu halnya untuk pembuat film, penerapan aspek focalisasi dapat dijadikan sebagai acuan dalam membuat sebuah karya film dengan cerita yang dinamis.

Penelitian focalisasi film “Parasite” ini secara spesifik baru menganalisis focalisasi melalui indikator audio saja, belum melalui aspek sinematografinya. Aspek sinematografi merupakan aspek yang juga digunakan sebagai pembangun sudut pandang sebuah film. Kedudukan kamera yang berfungsi sebagai focalisasi eksternal terkadang juga mempunyai sudut pandang tokoh melalui adanya *angle* kamera subjektif yang juga mewakili satu tokoh. Jadi, penelitian focalisasi selanjutnya sebaiknya dapat menganalisis dengan aspek sinematografi sebagai indikator analisis yang lebih spesifik.

Sumber: Skripsi Pengkajian, Putri Sima Prajahita, “Estetika Film Parasite dengan Analisis Fokalisasi Melalui Sudut Pandang Tokoh” (2022)

B. Skripsi Penciptaan

1. Format Proposal Skripsi Penciptaan

Proposal skripsi penciptaan adalah usulan karya yang berisi penjabaran rancangan karya secara rinci yang diajukan sebagai syarat kelulusan jenjang S-1. Proposal skripsi yang dibuat harus diujikan dan dinyatakan lolos sebelum mahasiswa mulai menyusun skripsi. Adapun format proposal skripsi penciptaan karya seni adalah sebagai berikut.

Halaman Sampul Luar
Halaman Judul
Halaman Pengesahan
I. PENDAHULUAN
A. Latar Belakang Penciptaan
B. Rumusan Penciptaan
C. Tujuan dan Manfaat
II. LANDASAN PENCIPTAAN
A. Landasan Teori
B. Tinjauan Karya
III. METODE PENCIPTAAN
A. Objek Penciptaan
B. Metode Penciptaan
C. Proses Perwujudan Karya
IV. JADWAL PELAKSANAAN SKRIPSI KEPUSTAKAAN

Secara umum penjabaran isi proposal skripsi penciptaan adalah sebagai berikut.

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Latar belakang penciptaan berisi uraian yang menjelaskan bahwa karya seni yang akan diciptakan menarik, layak, penting, dan mengandung kreativitas untuk diwujudkan. Menarik berarti bahwa karya seni yang akan diciptakan mempunyai berbagai kekhasan dan keunggulan. Layak berarti rancangan karya seni memiliki objek yang tersedia dan bisa diwujudkan. Penting berarti karya seni perlu diciptakan untuk studi dan tujuan keilmuan film dan televisi. Kreativitas berarti karya seni yang akan diciptakan mengandung unsur kebaruan.

Karya seni tidak harus orisinal, boleh terinspirasi dari hal atau karya seni lainnya. Pencipta karya harus mengemukakan apakah objek penciptaan ini sebelumnya pernah dibuat orang lain. Uraikan siapa

yang membuat, konsep, dan metode apa yang digunakan dalam karya sebelumnya. Untuk mewujudkan kreativitas penciptaan, perlu dijabarkan bagaimana inspirasi, eksplorasi, pendekatan, dan hal-hal baru apa yang akan dilakukan dalam karya seni ini, tetapi tidak ada di karya sebelumnya.

Uraikan hal-hal spesifik yang mendorong, merangsang, atau menjadi alasan timbulnya ide penciptaan, inspirasi, atau masalah penciptaan. Hal tersebut dapat berasal dari pengalaman pribadi, fenomena yang terjadi dalam masyarakat, kejadian alam, karya seni lain seperti sastra, musik, film, atau sumber ide lainnya. Pencipta sebaiknya menyertakan celah (*gap*) atau gejala apa dalam permasalahan yang dicari penyelesaiannya lewat karya seni ini. Di bagian ini, jelaskan alasan pemilihan objek dan gambaran hasil akhir penciptaan yang keseluruhannya diuraikan secara ilmiah dalam tema khas studi film dan televisi.

B. Rumusan Penciptaan

Rumusan penciptaan menjelaskan gambaran umum apa yang akan dibuat dan merepresentasikan hasil akhir secara keseluruhan. Penjelasan dapat dilakukan secara ringkas, tetapi menyeluruh mencakup rancangan konsep, objek penciptaan, aspek bentuk, dan aspek teknis. Dalam rumusan ini harus terkandung konsep apa yang akan diterapkan untuk mewujudkan ide.

Di bagian ini telah dirumuskan bagaimana pencipta menyelesaikan permasalahan yang telah dijabarkan dalam latar belakang lewat karya seni yang akan diciptakan. Perlu dijelaskan bahwa proses penciptaan yang dilakukan tepat untuk menemukan jawaban atas permasalahan tertentu. Misalnya, jika pencipta ingin membuktikan bahwa pergerakan kamera *handheld* dapat menggambarkan reaksi emosional, kalimat rumusan ide penciptaannya adalah 'Bagaimana pergerakan kamera *handheld* dapat menggambarkan reaksi emosional dalam ... (judul karya).

C. Tujuan dan Manfaat

Tujuan adalah sesuatu yang ingin dicapai dari penciptaan karya seni ini. Pencipta karya memaparkan hal-hal yang ingin dicapai melalui karya tersebut berdasarkan apa yang telah ditulis dalam rumusan ide penciptaan. Contoh: menciptakan karya dokumenter potret tentang bagaimana lansia nonbiner keturunan Cina menjalani masa tuanya dan masih berjuang untuk kehidupan yang lebih mapan dengan gaya *cinéma vérité*.

Manfaat penciptaan adalah sumbangan karya secara teoretis dan praktis. Artinya penciptaan dapat bermanfaat terhadap perkembangan

keilmuan dan kehidupan. Misalnya bagaimana penciptaan dapat berkontribusi dalam pendekatan baru teori film dan televisi (teoretis) serta bagaimana penciptaan dapat memberikan kontribusi bagi aspek produksi karya film dan televisi (praktis). Jika tujuan dan manfaat penelitian lebih dari satu, dituliskan dalam format poin-poin.

II. LANDASAN PENCIPTAAN

A. Landasan Teori

Landasan teori wajib menggunakan sumber-sumber primer terbaru, terdiri dari buku referensi keilmuan film dan televisi serta jurnal karya ilmiah yang relevan dengan penciptaan karya seni. Di dalam penciptaan karya, pengetahuan-pengetahuan dan teori-teori diterapkan berdasar kesesuaian dengan konsep karya sehingga karya yang diciptakan dapat dipertanggungjawabkan secara keilmuan. Landasan teori berisi penjelasan singkat tentang konsep (teknik, estetik, DAN artistik) yang akan diterapkan atau dimodifikasi dalam penciptaan karya seni. Penjelasan konsep ini penting untuk menunjukkan pemahaman mahasiswa perihal bidang ilmu film dan televisi dan penting untuk mengarahkan eksplorasi bentuk dari karya. Konsep ini sebaiknya terbatas hanya pada hal yang benar-benar relevan dan penting dalam karya. Sebagai contoh, jika konsep utama adalah eksplorasi *framing* (pembingkai) dalam sinematografi, landasan teori yang berhubungan dengan bidang lain seperti tata suara, *editing*, dan tata artistik tidak diperlukan meskipun dalam desain produksi juga disertakan konsep-konsep tata suara, *editing*, dan tata artistik. Konsep-konsep ini berguna untuk menjawab bagaimanakah wujud karya nanti dan bagaimana cara pencipta berkarya sesuai konsep yang dipilihnya. Sebagai contoh, apabila sudah jelas objek formalnya *framing*, segala pertimbangan teknis (kamera, *shot size*, komposisi, dan konten visual lainnya) akan diputuskan berdasarkan prinsip *framing* yang berlaku dan tujuan eksplorasi *framing* yang ingin dicapai.

Landasan teori terkait dan dibatasi pada teori dan teknik yang sudah dirumuskan pada bagian rumusan penciptaan. Hal ini dimaksudkan agar eksplorasi yang dilakukan terfokus dan mendalam. Uraikan juga mengapa teori ini tepat digunakan untuk diterapkan. Bagian ini berkaitan erat dengan ide/tujuan dan kajian sumber. Contoh: jika konsep utama adalah dokumenter tipe performatif, landasan teori tidak hanya menguraikan pengertian dokumenter, tetapi juga berhubungan dengan metode penciptaan untuk mencapai aspek performatif misalnya penggunaan *timelapse* dan sebagainya.

B. Tinjauan Karya

Tinjauan karya memuat penjelasan tentang karya-karya seni terdahulu yang dijadikan acuan bagi karya seni yang akan diciptakan. Di dalam

penjelasan tersebut terkandung keterangan tentang bagian-bagian yang menjadi inspirasi atau referensi penciptaan karya. Tinjauan karya perlu menguraikan karya/cuplikan karya yang diacu dengan membedah aspek teknis dan aspek bentuk sesuai dengan konsep yang diacu. Pencipta juga harus menguraikan apa kekhasan karya yang akan diciptakan dibandingkan dengan karya referensi yang dipilih. Misalnya dari segi referensi sinematografi, cara membangun adegan, dan *editing*. Jika sudah ada karya dengan ide penciptaan serupa, setidaknya dapat dijelaskan hal-hal yang membedakannya misalnya objek penciptaan, pendekatan teori, konsep, dan metode yang digunakan. Di bagian ini diharapkan pencipta dapat menjelaskan orisinalitas karya yang akan diciptakan untuk menghindari plagiarisme dalam penciptaan karya. Tinjauan karya ini nantinya akan menjadi panduan untuk penciptaan dan pembahasan karya.

III. METODE PENCIPTAAN

Bab ini berisi rangkaian tata cara perwujudan yang digunakan untuk mencapai tujuan penciptaan. Pokok-pokok di dalam metode penciptaan saling berkaitan sehingga terdapat argumentasi bahwa objek penciptaan dapat diwujudkan melalui konsep yang ditawarkan. Pencipta juga dapat menggunakan model proses penciptaan baru di luar apa yang biasa digunakan jika dipandang sesuai dengan karakteristik penciptaannya

A. Objek Penciptaan

Objek penciptaan menguraikan segala sesuatu mengenai karya film dan televisi yang akan diciptakan dengan mengaitkannya pada masalah di latar belakang. Objek penciptaan dibagi menjadi dua, yaitu objek formal dan objek material. Bagian ini menguraikan informasi yang relevan mengenai objek formal karya yang akan diciptakan, meliputi batasan, sejarah, jenis, klasifikasi objek, dan sebagainya yang terkait dengan objek penciptaan. Selain itu, bagian ini juga menjelaskan informasi mengenai objek material yang menunjukkan kesesuaiannya dengan objek formalnya.

Objek formal adalah suatu persoalan film dan televisi yang sedang dieksplorasi/dipelajari yang menarik minat pencipta. Sebagai contoh, objek formalnya adalah partisipatoris sebagai strategi pendekatan dalam pembuatan film dokumenter. Pencipta harus benar-benar mendalami konsep teknis ini sebelum memilih akan diterapkan pada objek apa. Adapun objek material adalah benda/orang/peristiwa yang dipilih dapat dan tepat untuk menerapkan objek formal tersebut. Contohnya, untuk dapat menerapkan objek formal dokumenter partisipatoris dibutuhkan objek material buruh gendong. Dalam skripsi penciptaan karya seni, objek formal menjadi lebih penting daripada objek materialnya. Misalnya, dalam karya dokumenter partisipatoris

tentang buruh gendong, objek penciptaan memuat uraian terkait bagaimana dokumenter partisipatoris ini akan diwujudkan dalam unsur naratif dan sinematik karya film atau televisi yang dibuat. Selain itu, dijabarkan pula kesesuaian antara persoalan formal dan objek materialnya. Misalnya, bagaimana latar belakang buruh gendong yang berada dalam kondisi tertentu tidak mudah dieksplorasi dengan pendekatan lain. Dengan demikian, pencipta harus mampu menjelaskan bahwa pendekatan partisipatoris dalam dokumenter (objek formal) dapat menggambarkan buruh gendong (objek material) dengan baik. Objek formal harus selaras dengan objek materialnya. Pencipta diharapkan dapat menentukan objek formal terlebih dahulu untuk kemudian menentukan objek materialnya.

B. Metode Penciptaan

1. Konsep Karya

Konsep karya memuat konsep utama yang secara estetika menjadi dasar penciptaan karya seni yang akan diwujudkan. Konsep diarahkan pada estetika wujud/bentuk, estetika cara perwujudannya, dan teknis perwujudan. Paparan konsep dapat dituangkan dalam bentuk papan cerita (*storyboard*), sketsa, ilustrasi, atau bagan/skema konsep. Kerangka konsep hanya memuat konsep-konsep utama dan relevan dengan judul. Konsep-konsep lain yang menjadi bagian dari unsur produksi film dan televisi akan dituliskan dalam desain produksi.

Beberapa contoh konsep karya antara lain: (1) penyutradaraan gaya surealis dalam film drama "Mencari Tuhan", (2) penyutradaraan film dokumenter "Sihir Para Penabuh" dengan genre potret, (3) penyutradaraan film komedi dengan strategi *restricted-narration*, (4) simbolisasi adegan perkelahian dalam koreografi film tari, dan (5) penerapan *jump-cut* sebagai metode mempercepat ritme adegan dan lain sebagainya.

2. Desain Produksi

Desain produksi adalah rancangan dasar karya seni film dan televisi yang bertujuan untuk memberikan gambaran menyeluruh atas hasil yang harus dicapai atau diwujudkan. Di dalam desain produksi juga dijabarkan secara singkat hal-hal yang berkaitan dengan aspek kreatif, aspek teknis, dan aspek manajerial. Mahasiswa yang berkonsentrasi pada pendekatan tertentu misalnya hanya pada aspek sinematografi tetap harus membuat desain produksi secara lengkap sebagai bagian dari indikator capaian pembelajaran, kecuali jika bentuk karyanya adalah skenario. Untuk karya skenario, bagian ini disesuaikan dengan ruang lingkup penulisan skenario, yakni berbentuk buku panduan skenario.

Isi desain produksi untuk bentuk karya film:

- a. bentuk film (fiksi/dokumenter/eksperimental),
- b. genre,
- c. ide/gagasan,
- d. tema/topik,
- e. judul,
- f. durasi,
- g. premis,
- h. *logline*,
- i. sinopsis,
- j. *treatment*,
- k. skenario (untuk film fiksi),
- l. analisis skenario (karakter/3 dimensi tokoh, *visual look & mood*, *setting*, properti, kostum),
- m. *breakdown* skenario,
- n. *director statement* dan *film statement*,
- o. *shot list/ storyboard*,
- p. alat-alat yang digunakan (*equipment*),
- q. perencanaan pemain (*casting*) atau narasumber untuk film dokumenter,
- r. data teknis/ metadata film sesuai panduan.

Isi desain produksi untuk bentuk karya program televisi:

- a. kategori program (cerita atau noncerita/jurnalistik),
- b. format program (*feature*, *magazine*, *talkshow*, dll.),
- c. jenis televisi (televisi publik, swasta lokal/nasional, komunitas, berlangganan),
- d. kategori produksi (studio/nonstudio),
- e. ide/gagasan,
- f. tema/topik,
- g. nama program,
- h. tujuan program,
- i. *target audience*,
- j. *talent/narasumber* (sesuai format program),
- k. naskah program/*rundown* (sesuai format program),
- l. *breakdown* naskah/*rundown*,
- m. alat-alat yang digunakan (*equipment*), dan
- n. data teknis/metadata program sesuai panduan.

Isi buku panduan untuk bentuk karya skenario film fiksi:

- a. genre,
- b. ide/gagasan,
- c. tema/topik,
- d. judul,
- e. durasi,

- f. premis,
- g. *logline*,
- h. sinopsis,
- i. karakter beserta 3 dimensi karakter,
- j. *setting*, dan
- k. *treatment*.

Sebagai kelengkapan dari bagian ini, tambahkan di dalam lampiran:

- a. rencana anggaran (*budgeting*),
- b. kerabat produksi (*crew*),
- c. alokasi waktu/jadwal produksi.

C. Proses Perwujudan Karya

Proses perwujudan karya memuat uraian tentang bagaimana cara mewujudkan rancangan karya yang dijabarkan secara ilmiah atau berbasis keilmuan bidang film dan televisi yang sesuai pendekatan seni terapan. Proses perwujudan karya film dan televisi mengacu pada terminologi umum dalam dunia produksi, yaitu praproduksi, produksi, dan pascaproduksi. Proses perwujudan karya dituliskan sesuai dengan konsentrasi yang diambil, misalnya konsentrasi penyutradaraan akan menjelaskan bagaimana proses penciptaan seorang sutradara dari tahap praproduksi hingga pascaproduksi. Tidak hanya menjabarkan definisi tahapan produksi, tetapi juga mampu menjabarkan keterkaitan konsep yang sudah dibuat pada subbab konsep karya. Khusus konsentrasi penulisan naskah dapat mengacu pada terminologi umum dalam proses penciptaan penulisan naskah.

Sebagai contoh, untuk mewujudkan konsep penyutradaraan gaya surealis dalam film drama “Mencari Tuhan”, salah satu metode penciptaan desain suaranya menggunakan teknik *foley*. Teknik *foley* yang dilakukan adalah merekam suara kipas angin. Suara ini kemudian diatur *pitch*-nya sampai titik terendah. Dari percobaan ini, didapatkan hasil modifikasi suara yang menyerupai suara monster. Suara inilah yang menjadi suara dialog tokoh utama. Teknik ini digunakan secara dominan dalam keseluruhan karya sehingga menjadi konsep desain suara yang mendukung penyutradaraan gaya surealis.

Pencipta juga dapat menggunakan metode proses penciptaan baru di luar apa yang biasa digunakan jika dipandang sesuai dengan karakteristik karyanya. Misalnya penggunaan metode gerakan estetika Dogme 95 dalam penciptaan karya ketika pengambilan gambar dilakukan di lokasi sebenarnya, suara dan musik yang hanya berasal dari tempat pengambilan gambar, kamera *handheld*, dan lainnya yang diatur dalam peraturan ‘*vow of chastity*’.

VI. JADWAL PELAKSANAAN SKRIPSI

Jadwal penyusunan skripsi dapat dibuat dengan mengikuti format sebagai berikut.

Rencana Jadwal Pelaksanaan Skripsi						
No	Jenis Kegiatan	Pelaksanaan Bulan ke-				
		1	2	3	4	dst
1.						
2.						
3.						
dst.						

2. Format Skripsi Penciptaan

HALAMAN JUDUL
HALAMAN PENGESAHAN
HALAMAN PERNYATAAN
HALAMAN PERSEMBAHAN
KATA PENGANTAR
DAFTAR ISI
DAFTAR KARYA
DAFTAR GAMBAR
DAFTAR TABEL
DAFTAR LAMPIRAN
DAFTAR ISTILAH
DAFTAR SINGKATAN DAN ARTI LAMBANG
ABSTRAK
I. PENDAHULUAN
A. Latar Belakang Penciptaan
B. Rumusan Penciptaan
C. Tujuan dan Manfaat
II. LANDASAN PENCIPTAAN
A. Landasan Teori
B. Tinjauan Karya
III. METODE PENCIPTAAN
A. Objek Penciptaan
B. Metode Penciptaan
1. Konsep Karya
2. Desain Produksi/Buku Panduan
C. Proses Perwujudan Karya

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

- A. Ulasan Karya
- B. Pembahasan Reflektif

V. PENUTUP

- A. Simpulan
- B. Saran

KEPUSTAKAAN

LAMPIRAN

BIODATA PENULIS

Penjelasan skripsi penciptaan seni adalah sebagai berikut.

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Jika benar-benar perlu, subbab ini diawali dengan penjelasan judul agar pembaca tidak salah tafsir apabila ada istilah-istilah asing atau yang menimbulkan tanda tanya. Latar belakang penciptaan berisi uraian yang menjelaskan bahwa karya seni yang diciptakan menarik, layak, penting, dan mengandung kreativitas untuk diwujudkan. Menarik berarti bahwa karya seni yang diciptakan mempunyai berbagai kekhasan dan keunggulan. Layak berarti karya seni memiliki objek yang tersedia dan bisa diwujudkan. Penting berarti karya seni perlu diciptakan untuk studi dan tujuan keilmuan film dan televisi. Kreativitas berarti karya seni yang diciptakan mengandung unsur kebaruan.

Karya seni tidak harus orisinal, boleh terinspirasi dari hal atau karya seni lainnya. Pencipta karya harus mengemukakan apakah objek penciptaan ini sebelumnya pernah dibuat orang lain. Uraikan siapa yang membuat, konsep, dan metode apa yang digunakan dalam karya sebelumnya. Untuk mewujudkan kreativitas penciptaan, perlu dijabarkan bagaimana inspirasi, eksplorasi, pendekatan, dan hal-hal baru apa yang telah dilakukan dalam karya seni ini, tetapi tidak ada dalam karya sebelumnya.

Latar belakang penciptaan juga harus menguraikan arti penting penciptaan seperti hal-hal spesifik yang mendorong, merangsang, atau menjadi alasan timbulnya ide penciptaan, inspirasi, atau masalah penciptaan. Hal tersebut dapat berasal dari pengalaman pribadi, fenomena yang terjadi dalam masyarakat, kejadian alam, karya seni lain seperti sastra, musik, film, atau sumber ide lainnya. Pencipta sebaiknya menyertakan celah (*gap*) atau gejala apa dalam permasalahan yang dicari penyelesaiannya lewat karya seni ini. Di bagian ini, jelaskan alasan pemilihan objek dan gambaran hasil akhir

penciptaan yang keseluruhannya diuraikan secara ilmiah dalam tema khas studi film dan televisi.

Contoh:

[...]

Selain “Opera Jawa”, gerakan seni yang diaplikasikan ke set artistik juga ditemukan dalam acara-acara televisi. Di Indonesia, acara gosip bertajuk “Brownis” yang tayang di Trans TV setiap hari pukul 14.00 menggunakan desain *memphis* pada tata panggungnya untuk memberikan kesan menyenangkan kepada penonton. Setelah “Brownis”, beberapa cabang aliran postmodernisme juga dapat dilihat dalam acara televisi anak “Justin’s House” yang menggabungkan bentuk dekonstruktif, naivisme, dan desain *memphis* pada tata panggungnya untuk mewakili karakter anak-anak.

Atas dasar tersebut, menggabungkan salah satu gerakan seni untuk mendukung cerita dalam film pendek “Isolasi ‘Hati’ Mandiri” adalah hal yang sangat menarik serta penting untuk mendukung penyampaian pesan film ini. Bahwa sebuah film justru akan semakin bermakna dan dapat memberikan pesan yang kuat lewat tata artistik yang dibalut oleh karakteristik yang khas sesuai dengan cerita yang disampaikan. Kemudian dari lahirnya landasan ide tersebut, gerakan seni yang dipilih untuk merepresentasikan konsep dalam film ini adalah gerakan postmodernisme. Gerakan seni postmodernisme memayungi beberapa gaya seni (aliran) yang lahir dari dobrakan modernisme. Salah satunya adalah desain *memphis*. Sesuai dengan sejarah dan karakteristik postmodernisme khususnya desain *memphis*, “Isolasi ‘Hati’ Mandiri” akan menghadirkan gaya seni tersebut ke set artistiknya sebagai representasi perubahan karakter Clara.

Sumber: Skripsi Penciptaan, Wangi Soka Amuluh, “Penggambaran Perubahan Karakter Menggunakan Set Interior Gaya Modernisme dan Desain *Memphis* pada Penataan Artistik Film Pendek *Isolasi ‘Hati’ Mandiri*” (2022)

B. Rumusan Penciptaan

Rumusan penciptaan menjelaskan gambaran umum apa yang telah dibuat dan merepresentasikan hasil akhir secara keseluruhan. Penjelasan dapat dilakukan secara ringkas, tetapi menyeluruh

mencakup rancangan konsep, objek penciptaan, aspek bentuk, dan aspek teknis. Dalam rumusan ini harus terkandung konsep apa yang akan diterapkan untuk mewujudkan ide.

Di bagian ini telah dirumuskan bagaimana pencipta menyelesaikan permasalahan yang telah dijabarkan dalam latar belakang lewat karya seni yang akan diciptakan. Perlu dijelaskan bahwa proses penciptaan yang dilakukan tepat untuk menemukan jawaban atas permasalahan tertentu. Misalnya, jika pencipta ingin membuktikan bahwa pergerakan kamera *handheld* dapat menggambarkan reaksi emosional, kalimat rumusan penciptaannya adalah 'Bagaimana pergerakan kamera *handheld* dapat menggambarkan reaksi emosional dalam ... (judul karya)'.

Contoh:

Cerita film pendek ini sangat sederhana dan kamar Clara akan menjadi satu-satunya set sehingga perubahan drastis pada desain interior kamar akan dimaksimalkan sebagai pembawa pesan atau makna. Berlatar belakang tentang ketertarikan terhadap desain *memphis* untuk memberikan pengalaman visual baru bagi penonton, penciptaan ini dapat dirumuskan sebagai berikut. Bagaimana karakter Clara yang rigid, polos, dan membosankan (modernisme) pada *setting* kamarnya berubah ke pola dan warna yang lebih berwarna (postmodernisme) sesuai karakteristik desain *memphis*.

Sumber: Skripsi Penciptaan, Wangi Soka Amuluh, "Penggambanan Perubahan Karakter Menggunakan Set Interior Gaya Modernisme dan Desain *Memphis* pada Penataan Artistik Film Pendek *Isolasi 'Hati Mandiri'*" (2022)

Kelainan milik tokoh utama dijadikan titik tolak penggerak cerita yang senantiasa memengaruhi aspek sosial-budaya di lingkungan sekitarnya dan psikologis orang terdekatnya. Skenario ini akan menghadirkan sosok tokoh utama dengan sisi fisiologis penuh bekas luka. Sementara itu, sisi sosiologis dan psikologis ikut menerima dampak dari fisiologisnya. Berdasarkan latar belakang tersebut, rumusan penciptaan karya ini adalah:

1. Bagaimana kelainan tokoh utama dikembangkan menjadi kekuatan dengan sifat "imajinatif" menggunakan unsur *curiosity* (rasa ingin

tahu)?

2. Bagaimana rasa penasaran dan keingintahuan terkait kelainan langka sang tokoh utama dapat memicu terwujudnya kemampuan-kemampuan khusus, seperti memiliki relasi dengan elemen api serta regenerasi?

Sumber: Skripsi Penciptaan, Miftachul Arifin “Penggunaan *Curiosity* untuk Menunjukkan Perkembangan Tokoh Utama dalam Skenario Film Fiksi *Tanda Merah*” (2022)

Bertolak dari keresahan pribadi dan referensi-referensi film yang pernah dibuat sebelumnya, didapatkan rumusan penciptaan sebagai berikut. Bagaimana dinamika relasi keluarga, pekerjaan, dan kehidupan sosial seorang nonbiner lansia di tengah cita-citanya untuk merealisasikan kiosnya melalui dokumenter potret bergaya *cinéma vérité*?

Sumber: Skripsi Penciptaan, Riskya Duavana Prihardini, “Penyutradaraan Film Dokumenter Potret *Cik San* dengan Gaya *Cinéma Vérité*” (2022)

C. Tujuan dan Manfaat

Tujuan adalah sesuatu yang ingin dicapai dari penciptaan karya seni ini. Pencipta karya memaparkan hal-hal yang telah dicapai melalui karya tersebut berdasarkan apa yang ditulis dalam rumusan ide penciptaan.

Manfaat penciptaan adalah sumbangan karya secara teoretis dan praktis. Artinya penciptaan dapat bermanfaat terhadap perkembangan keilmuan dan kehidupan. Misalnya bagaimana penciptaan dapat berkontribusi dalam pendekatan baru teori film dan televisi (teoretis) serta bagaimana penciptaan dapat memberikan kontribusi bagi aspek produksi karya film dan televisi (praktis). Jika tujuan dan manfaat penelitian lebih dari satu, dituliskan dalam format poin-poin.

Contoh:

Tujuan dari pembuatan skenario film fiksi “Tanda Merah” antara lain:

1. Menciptakan sebuah karya skenario film fiksi tentang kelainan langka, yakni CIPA;
2. Memberikan informasi tentang hubungan sosial jika ada seorang

pemilik kelainan langka berada di tengah lingkungan masyarakat masa kini; dan

3. Menggabungkan objek kelainan langka dalam diri manusia dengan imajinasi, sebagai materi pembuatan cerita dalam film-film di Indonesia.

Manfaat yang diharapkan dapat terwujud dari hasil penciptaan karya skenario film fiksi ini adalah:

1. Menjadi media informasi tentang kelainan yang jarang diketahui, dianggap aneh, dan masih sulit diterima oleh masyarakat awam;
2. Memperkaya perspektif dalam memahami masalah terkait kelainan langka dan pengidap CIPA;
3. Menstimulasi munculnya ide-ide baru dari fenomena atau kelainan langka lain, tidak hanya terbatas pada penyakit berbahaya pada umumnya yang membuat pemiliknya seringkali dikesampingkan; dan
4. Dapat dijadikan sumber referensi bagi penciptaan karya skenario dengan penggunaan *curiosity* berikutnya.

Sumber: Skripsi Penciptaan, Miftachul Arifin "Penggunaan *Curiosity* untuk Menunjukkan Perkembangan Tokoh Utama dalam Skenario Film Fiksi *Tanda Merah*" (2022)

II. LANDASAN PENCIPTAAN

A. Landasan Teori

Landasan teori wajib menggunakan sumber-sumber primer terbaru, terdiri dari buku referensi keilmuan film dan televisi serta jurnal karya ilmiah yang relevan dengan penciptaan karya seni. Di dalam penciptaan karya, pengetahuan-pengetahuan dan teori-teori diterapkan berdasar kesesuaian dengan konsep karya sehingga karya yang diciptakan dapat dipertanggung-jawabkan secara keilmuan. Landasan teori berisi penjelasan singkat tentang konsep (teknik, estetik, dan artistik) yang akan diterapkan atau dimodifikasi dalam penciptaan karya seni. Penjelasan konsep ini penting untuk menunjukkan pemahaman mahasiswa perihal bidang ilmu film dan televisi dan mengarahkan eksplorasi bentuk dari karya seni yang telah diciptakan. Konsep ini sebaiknya terbatas hanya pada hal yang benar-benar relevan dan penting dalam karya seni. Sebagai contoh, jika

konsep utama adalah eksplorasi *framing* (pemingkaian) dalam sinematografi, landasan teori yang berhubungan dengan bidang lain seperti tata suara, *editing*, dan tata artistik tidak diperlukan meskipun dalam desain produksi tetap menyertakan seluruh konsep dan teknis produksi. Konsep-konsep ini berguna untuk menjawab bagaimanakah wujud karya seni yang telah diciptakan dan bagaimana proses berkarya sesuai konsep yang dipilihnya. Sebagai contoh, apabila sudah jelas objek formalnya *framing*, segala pertimbangan teknis (kamera, *shot size*, komposisi, dan konten visual lainnya) akan diputuskan berdasarkan prinsip *framing* yang berlaku dan tujuan eksplorasi *framing* yang ingin dicapai.

Landasan teori terkait dan dibatasi pada teori dan teknik yang sudah dirumuskan pada bagian rumusan penciptaan. Hal ini dimaksudkan agar eksplorasi yang dilakukan terfokus dan mendalam. Uraikan juga mengapa teori ini tepat digunakan dan dapat diterapkan. Bagian ini berkaitan erat dengan ide, tujuan, dan tinjauan karya. Contohnya, jika konsep utama adalah dokumenter tipe performatif, landasan teori tidak hanya menguraikan pengertian dokumenter, tetapi juga berhubungan dengan metode penciptaan untuk mencapai aspek performatif, misalnya penggunaan *timelapse*.

Contoh:

Film dokumenter partisipatoris dapat menguatkan keadaan sebenarnya dengan pertemuan antara pembuat film dan subjek seperti semangat yang diusung Dziga Vertov dan Jean Rouch melalui *cinéma vérité*. *Cinéma vérité* merupakan gaya dari film dokumenter yang ditemukan oleh Jean Rouch dan terinspirasi dari Kino-Eye oleh Dziga Vertov. *Cinéma Vérité* sebagai "film truth" adalah gagasan yang menekankan pada kebenaran dari sebuah pertemuan, bukan kebenaran absolut. Pertemuan ketika pembuat film menegosiasikan suatu hubungan, bagaimana mereka bertindak satu sama lain, bentuk kekuasaan dan kontrol hadir pada peran, dan tingkat pengungkapan atau hubungan dari pertemuan spesifik ini.

Menurut Bill Nichols (2010:184), *cinéma vérité* mengungkapkan realitas dari apa yang terjadi ketika orang berinteraksi di hadapan kamera. *Cinéma vérité* dapat menunjukkan interaksi orang-orang dalam situasi sehari-hari dengan dialog dan aktivitas apa adanya. Hal terpenting bagi

Michael Rabiger dalam dokumenter *cinéma vérité* adalah bahwa *cinéma vérité* memberi wewenang kepada sutradara untuk memulai peristiwa karakteristik dan menyelidiki apa yang disebut Rouch sebagai momen istimewa daripada menunggu mereka secara pasif. Rouch dalam Hicks juga menyebutkan apa yang disebut dengan sinema ketulusan.

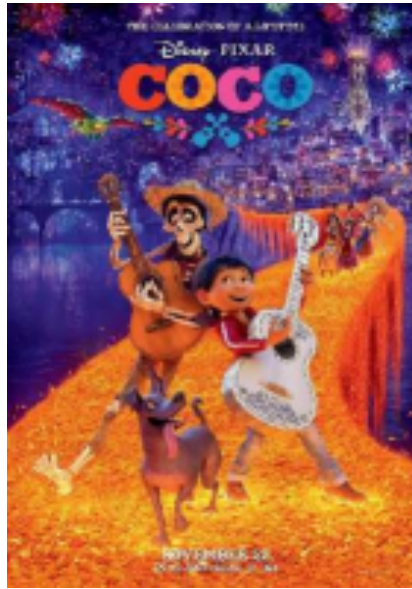
Cinéma vérité dipilih karena pertimbangan karakter protagonis, Cik San, yang sangat interaktif dengan orang di sekitar termasuk *filmmaker* dan ekspresif dengan kegemarannya bercerita dan mencurahkan keresahannya kepada *filmmaker*. Penggunaan gaya *cinéma vérité* diharapkan mampu menguatkan unsur realitas dalam film potret "Cik San".

Sumber: Skripsi Penciptaan, Riskya Duavana Prihardini, "Penyutradaraan Film Dokumenter Potret *Cik San* dengan Gaya *Cinéma Vérité*" (2022)

B. Tinjauan Karya

Tinjauan karya memuat penjelasan tentang karya-karya seni terdahulu yang dijadikan acuan bagi karya seni yang telah diciptakan. Di dalam penjelasan tersebut terkandung keterangan tentang bagian-bagian yang menjadi inspirasi atau referensi penciptaan karya. Tinjauan karya perlu menguraikan karya/cuplikan karya yang diacu dengan membedah aspek teknis dan aspek bentuk sesuai dengan konsep yang diacu. Pencipta juga harus menguraikan apa kekhasan karya yang akan diciptakan dibandingkan dengan karya referensi yang dipilih. Misalnya dari segi referensi sinematografi, cara membangun adegan, dan *editing*. Jika sudah ada karya dengan ide penciptaan serupa, setidaknya dapat dijelaskan hal-hal yang membedakannya misalnya objek penciptaan, pendekatan teori, konsep, dan metode yang digunakan. Di bagian ini diharapkan pencipta dapat menjelaskan orisinalitas karya yang telah diciptakan untuk menghindari plagiarisme dalam penciptaan karya. Tinjauan karya adalah panduan untuk penciptaan dan pembahasan karya.

Contoh:



Gambar 1.3 Poster Film “Coco”

Sumber: <https://www.imdb.com/title/tt2380307/> diakses 05/05/2020

Produksi : Walt Disney Pictures dan Pixar Animation Studios

Produser : Darla K. Anderson, Mary Alice Drumm, dan John Lasseter

Sutradara : Lee Unkrich dan Adrian Molina

Penulis : Adrian Molina dan Matthew Aldrich

Tahun : 2017

Konsep *curiosity* dalam “Coco” digunakan untuk menutup informasi mengenai wajah Hector yang dihilangkan dalam silsilah keluarga Miguel. Hector baru menunjukkan identitas asli serta rahasia kematiannya pada segmen akhir. Film ini menjadi referensi penulisan skenario “Tanda Merah” dalam beberapa adegannya, yakni tokoh utama terjebak memasuki dunia lain (dalam kasus film ini adalah alam kematian) tanpa sengaja, serta perjalanan sang tokoh utama.

Konsep yang digunakan dalam film ini menjadi referensi dalam pembuatan skenario “Tanda Merah” karena juga memanfaatkan *curiosity* sepanjang film. Konsep *curiosity* dalam “Coco” menutup informasi dan membuka “fakta tersembunyi” pada babak akhir, ditambah beragam informasi yang saling terkait sehingga memberikan pemahaman berlapis.

“Tanda Merah” menutup informasi mengenai apa yang sebenarnya direncanakan oleh Gamma pada awal film, dengan terlemparnya Sapta ke dunia lain serta pencariannya dan rangkaian peristiwa di dunia lain hingga menjelang film berakhir.

Satu aspek lain yang juga menjadi diferensiasi “Tanda Merah” dari “Coco” adalah persoalan waktu atau durasi cerita dalam film. Cerita dalam dunia “Coco” tidak memakan banyak waktu hingga bertahun-tahun, yakni hanya satu malam sampai fajar menyingsing. Sementara itu, tokoh utama dalam “Tanda Merah” melewati 20 tahun di dunia lain, sampai akhirnya terjadi suatu peristiwa berupa kematian sang guru bernama Gamma, yang menjadi pertanda bagi kepulangan Sapta ke dunia asalnya. Meski keduanya sama-sama tidak menerapkan perbedaan waktu di antara dua dunia, waktu yang dibutuhkan oleh tokoh utama selama berada di dunia lain dan melakukan pencarian masing-masing berbeda. Selain itu, berlalunya waktu lima tahun pun berdampak besar terhadap psikologis Sapta, saat kali pertama menginjakkan kaki kembali di rumahnya, yang pada akhirnya membantu kemampuan (imajinatif)-nya terwujud; sedangkan tokoh utama dalam “Coco” tidak melewati waktu selama itu, dan saat pulang juga masih bisa bertemu dengan keluarganya.



Sumber: <https://www.imdb.com/title/tt1431045/> diakses 16/11/2021

Produksi : Twentieth Century Fox, Marvel Entertainment, Kinberg

Sutradara : Tim Miller

Penulis : Rhett Reese dan Paul Wernick

Tahun : 2016

“Tanda Merah” membuat sejumlah perbedaan dari konsep “regenerasi” bernama *healing factor* yang dimiliki oleh *deadpool*. Pertama dan yang paling utama perbedaan antara kemampuan regenerasi dalam “Tanda Merah” dan *healing factor deadpool* adalah pemicu pembentukannya. *Healing factor deadpool* terbentuk melalui eksperimen medis atau uji coba laboratorium, sedangkan regenerasi “Tanda Merah” berdasarkan pengendalian emosi dan hubungan antara kelainan milik tokoh utama dan kekuatan apinya. Perbedaan lain adalah *healing factor deadpool* sudah muncul pada segmen-segmen pertengahan, sementara regenerasi “Tanda Merah” baru menyembuhkan seluruh bekas luka bahkan api milik tokoh utama di bagian akhir cerita sebagai sebuat hasil dari perjalanan tokoh utama tersebut. Ada pula perbedaan lain mengenai rasa sakit. Wilson sebagai *Deadpool* masih tetap bisa merasakan sakit ketika terkena senjata tajam hingga anggota tubuhnya terpotong, tetapi tokoh utama “Tanda Merah” tidak bisa merasakan sakit.

Sumber: Skripsi Penciptaan, Miftachul Arifin “Penggunaan *Curiosity* untuk Menunjukkan Perkembangan Tokoh Utama dalam Skenario Film Fiksi *Tanda Merah*” (2022)

III. METODE PENCIPTAAN

Bab ini berisi rangkaian tata cara perwujudan yang digunakan untuk mencapai tujuan penciptaan. Pokok-pokok di dalam metode penciptaan saling berkaitan sehingga terdapat argumentasi bahwa objek penciptaan dapat diwujudkan melalui konsep yang ditawarkan. Pencipta juga dapat menggunakan model proses penciptaan baru di luar apa yang biasa digunakan jika dipandang sesuai dengan karakteristik penciptaannya.

A. Objek Penciptaan

Objek penciptaan menguraikan segala sesuatu mengenai karya film dan televisi yang akan diciptakan dengan mengaitkannya pada masalah di latar belakang. Objek penciptaan dibagi menjadi dua,

yaitu objek formal dan objek material. Bagian ini menguraikan informasi yang relevan mengenai objek formal karya yang akan diciptakan, meliputi batasan, sejarah, jenis, klasifikasi, dan sebagainya yang terkait dengan objek penciptaan. Selain itu, bagian ini juga menjelaskan informasi mengenai objek material yang menunjukkan kesesuaian dengan objek formalnya.

Objek formal adalah suatu persoalan film dan televisi yang sedang dieksplorasi/dipelajari yang menarik minat pencipta. Sebagai contoh, objek formalnya adalah partisipatoris sebagai strategi pendekatan dalam pembuatan film dokumenter. Pencipta harus benar-benar mendalami konsep teknis ini sebelum memilih akan diterapkan pada objek apa. Sementara itu, objek material adalah benda/orang/peristiwa yang dipilih dapat dan tepat untuk menerapkan objek formal tersebut. Contohnya, untuk dapat menerapkan objek formal dokumenter partisipatoris dibutuhkan objek material buruh gendong. Dalam skripsi penciptaan karya seni, objek formal menjadi lebih penting daripada objek materialnya. Misalnya dalam karya dokumenter partisipatoris tentang buruh gendong, objek penciptaan memuat uraian terkait bagaimana dokumenter partisipatoris ini akan diwujudkan dalam unsur naratif dan sinematik karya film atau televisi yang dibuat. Selain itu, dijabarkan pula kesesuaian antara persoalan formal dan objek materialnya. Misalnya bagaimana latar belakang buruh gendong yang berada dalam kondisi tertentu tidak mudah dieksplorasi dengan pendekatan lain. Dengan demikian, pencipta harus mampu menjelaskan bahwa pendekatan partisipatoris dalam dokumenter (objek formal) dapat menggambarkan buruh gendong (objek material) dengan baik. Objek formal harus selaras dengan objek materialnya. Pencipta diharapkan dapat menentukan objek formal terlebih dahulu untuk kemudian menentukan objek materialnya.

Contoh:

Objek formal dalam skripsi ini adalah *cinéma vérité* yang memiliki kekuatan untuk menampilkan realitas apa adanya, tanpa merasa canggung, walaupun *filmmaker* sedang menenteng kamera bersama objek materialnya. Objek material penciptaan film dokumenter ini adalah kehidupan Cik San, meliputi rutinitas kerja, tempat tinggal, kios yang ia idamkan, angkringan yang sering dikunjungi, dan keluarganya di Temanggung.

Melalui objek formal *cinéma vérité*, penonton akan lebih mengenal

Cik San lewat respons, candaan spontan, dan jalan pikirnya. Sementara itu, objek material Cik San menampakkan kejujuran, mendekati apa yang dikatakan oleh Jean Rouch tentang sinema ketulusan, membuat penonton memercayai realitas yang terjadi dalam film tanpa adanya rekayasa atau realitas yang dibuat-buat, membuat penonton merasa yakin dengan omongan-omongan Cik San yang dipantik oleh pembuat film.

Sumber: Skripsi Penciptaan, Riskya Duavana Prihardini, "Penyutradaraan Film Dokumenter Potret *Cik San* dengan Gaya *Cinéma Vérité*" (2022)

B. Metode Penciptaan

1. Konsep Karya

Konsep karya memuat konsep utama yang secara estetika menjadi dasar penciptaan karya seni yang akan diwujudkan. Konsep diarahkan ke estetika wujud/bentuk, estetika cara perwujudannya, dan teknis perwujudan. Paparan konsep dapat dituangkan dalam bentuk papan cerita (*storyboard*), sketsa, ilustrasi, atau bagan/skema konsep. Kerangka konsep hanya memuat konsep-konsep utama dan relevan dengan judul. Konsep-konsep lain yang menjadi bagian dari unsur produksi film dan televisi akan dituliskan dalam desain produksi.

Beberapa contoh konsep karya antara lain: (1) penyutradaraan gaya surealis dalam film drama "Mencari Tuhan", (2) penyutradaraan film dokumenter "Sihir Para Penabuh" dengan genre potret, (3) penyutradaraan film komedi dengan strategi *restricted-narration*, (4) simbolisasi adegan perkelahian dalam koreografi film tari, dan (5) penerapan *jump-cut* sebagai metode mempercepat ritme adegan.

Contoh:

Konsep tata artistik yang dibangun dalam film pendek "Isolasi 'Hati' Mandiri" difokuskan untuk mendukung cerita dan karakter. Desain *memphis* diterapkan sebagai tema kamar Clara setelah adegan mengubah atau merenovasi kamarnya. *Pattern, furniture, warna, dan barang-barang set dress* lainnya akan menyesuaikan dengan

kemampuan Clara yang terlihat amatir, tetapi masih terlihat bagus dan rapi karena ia merupakan mahasiswi jurusan arsitektur interior.

Sebelum masuk ke dalam set postmodernisme dan bercerita mengenai perubahan karakter Clara, diperlukan konsep yang sederhana dalam penggambaran kamarnya untuk membentuk karakter yang lebih polos. Dalam hal ini, modernisme menjadi konsep yang tepat untuk penggambaran tersebut. Sesuai dengan sejarahnya, modernisme merupakan gerakan yang lahir tepat sebelum postmodernisme. Karakteristik yang ingin disampaikan melalui pendekatan desain interior modernisme ini adalah sifat Clara yang dahulu memang lebih sederhana, tertata, tetapi membosankan. Putusnya hubungan mereka membuat penggambaran kamar modern Clara harus ikut berantakan, merepresentasikan hatinya yang akan disembuhkan dengan dirinya sendiri yang lebih ekspresif. Melalui set kamar modernisme yang sederhana ke postmodernisme yang lebih rumit inilah penekanan perubahan karakter diperlihatkan.

Sumber: Skripsi Penciptaan, Wangi Soka Amuluh, "Penggambaran Perubahan Karakter Menggunakan Set Interior Gaya Modernisme dan Desain Memphis pada Penataan Artistik Film Pendek *Isolasi 'Hati' Mandiri*" (2022)

2. Desain Produksi

Desain produksi adalah rancangan dasar karya seni film dan televisi yang bertujuan untuk memberikan gambaran menyeluruh atas hasil yang harus dicapai atau diwujudkan. Di dalam desain produksi juga dijabarkan secara singkat hal-hal yang berkaitan dengan aspek kreatif, aspek teknis, dan aspek manajerial. Untuk mahasiswa yang berkonsentrasi pada pendekatan tertentu, misalnya hanya pada aspek sinematografi, ia tetap harus membuat desain produksi secara lengkap sebagai bagian dari indikator capaian pembelajaran, kecuali jika bentuk karyanya adalah skenario. Dalam karya skenario, bagian ini disesuaikan dengan ruang lingkup penulisan skenario, yakni berbentuk buku panduan skenario.

Isi desain produksi untuk bentuk karya film meliputi:

- a. bentuk film (fiksi/dokumenter/eksperimental),
- b. genre,

- c. ide/gagasan,
- d. tema/topik,
- e. judul,
- f. durasi,
- g. premis,
- h. *logline*,
- i. sinopsis,
- j. *treatment*,
- k. skenario (untuk film fiksi),
- l. analisis skenario (karakter/3 dimensi tokoh, *visual look & mood*, setting, properti, kostum),
- m. *breakdown* skenario,
- n. *director statement* dan *film statement*,
- o. *shot list/ storyboard*,
- p. alat-alat yang digunakan (*equipment*),
- q. perencanaan pemain (*casting*) atau narasumber untuk film dokumenter, dan
- r. data teknis/metadata film sesuai panduan.

Isi desain produksi untuk bentuk karya program televisi:

- a. kategori program (cerita atau noncerita/jurnalistik),
- b. format program (*feature, magazine, talkshow, dll.*),
- c. jenis televisi (televisi publik, swasta lokal/nasional, komunitas, berlangganan),
- d. kategori produksi (studio/nonstudio),
- e. ide/gagasan,
- f. tema/topik,
- g. nama program,
- h. tujuan program,
- i. *target audience*,
- j. talent/narasumber (sesuai format program),
- k. naskah program/*rundown* (sesuai format program),
- l. *breakdown* naskah/*rundown*,
- m. alat-alat yang digunakan (*equipment*), dan
- n. data teknis/metadata program sesuai panduan.

Isi buku panduan untuk bentuk karya skenario film fiksi:

- a. genre,
- b. ide/gagasan,
- c. tema/topik,
- d. judul,
- e. durasi,
- f. premis,
- g. *logline*,
- h. sinopsis,

- i. karakter beserta 3 dimensi karakter,
- j. *setting*, dan
- k. *treatment*.

Sebagai kelengkapan dari bagian ini, tambahkan di dalam lampiran berupa:

- a. rencana anggaran (*budgeting*),
- b. kerabat produksi (*crew*), dan
- c. alokasi waktu/jadwal produksi.

C. Proses Perwujudan Karya

Proses perwujudan karya memuat uraian tentang bagaimana proses perwujudan karya yang dijabarkan secara ilmiah atau berbasis keilmuan bidang film dan televisi yang sesuai pendekatan seni terapan. Jika di dalam proposal berisi rancangan perwujudan karya, di dalam skripsi berisi pelaksanaan perwujudan karya. Proses perwujudan karya film dan televisi mengacu pada terminologi umum dalam dunia produksi, yaitu praproduksi, produksi, dan pascaproduksi. Di bagian ini dipaparkan setiap aktivitas penciptaan dari penemuan dan pengembangan ide sampai dengan karya siap ditayangkan (atau dibaca untuk karya skenario). Untuk memudahkan pemahaman, dapat ditambahkan diagram alur (*flow-chart*) yang menggambarkan proses kreatif perwujudan karya tahap demi tahap.

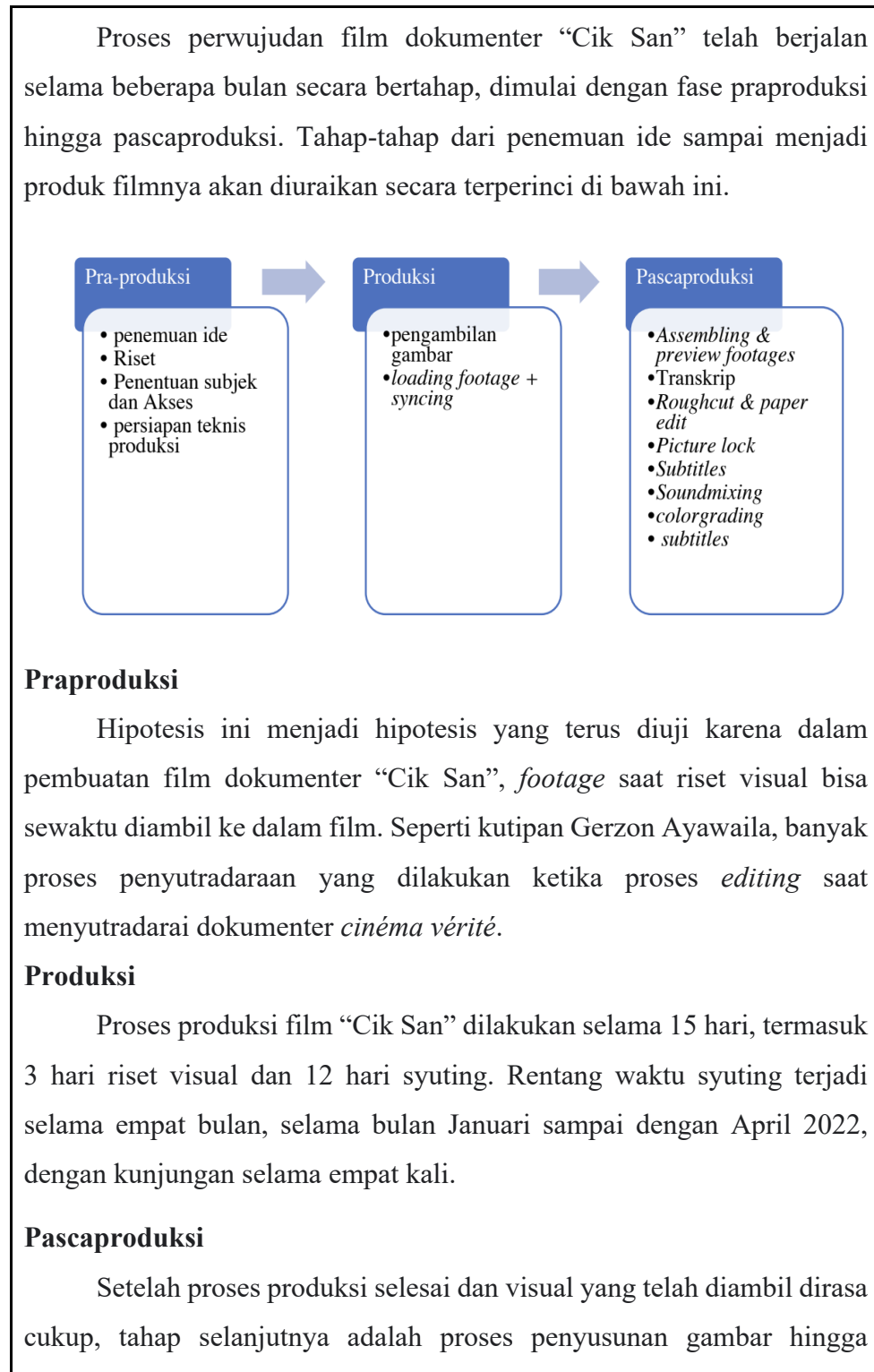
Proses perwujudan karya dituliskan sesuai dengan konsentrasi yang diambil, misalnya konsentrasi penyutradaraan akan menjelaskan bagaimana proses penciptaan seorang sutradara dari tahap praproduksi hingga pascaproduksi. Tidak hanya mendefinisikan setiap tahapannya, tetapi juga mampu menjabarkan proses perwujudan penciptaan sesuai dengan konsep yang sudah dibuat. Khusus konsentrasi penulisan naskah dapat mengacu pada terminologi umum dalam proses penciptaan penulisan naskah.

Sebagai contoh, untuk mewujudkan konsep penyutradaraan gaya surealis dalam film drama “Mencari Tuhan”, salah satu metode penciptaan desain suaranya menggunakan teknik *foley*. Teknik *foley* yang dilakukan adalah merekam suara kipas angin. Suara ini kemudian diatur *pitch*-nya sampai titik terendah. Dari percobaan ini, didapatkan hasil modifikasi suara yang menyerupai suara monster. Suara inilah yang menjadi suara dialog tokoh utama. Teknik ini digunakan secara dominan dalam keseluruhan karya sehingga menjadi konsep desain suara yang mendukung penyutradaraan gaya surealis.

Pencipta juga dapat menggunakan metode proses penciptaan baru di luar apa yang biasa digunakan jika dipandang sesuai dengan

karakteristik karyanya. Misalnya penggunaan metode gerakan estetika Dogme 95 dalam penciptaan karya, ketika pengambilan gambar dilakukan di lokasi sebenarnya, suara dan musik yang hanya berasal dari tempat pengambilan gambar, kamera *handheld*, dan lainnya yang diatur dalam peraturan ‘*vow of chastity*’.

Contoh:



menjadi satu kesatuan cerita yang utuh di meja *editing*. Film dokumenter “Cik San” menggunakan pendekatan *cinéma vérité* sehingga sebagian besar penyutradaran terdapat di meja *editing*.

Sumber: Skripsi Penciptaan, Riskya Duavana Prihardini, “Penyutradaraan Film Dokumenter Potret *Cik San* dengan Gaya *Cinéma Vérité*” (2022)

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Di bagian ini, pencipta dapat menjelaskan penerapan dari teori dan konsep yang dipilihnya dengan membuktikan dan mendeskripsikan wujud karya seni yang telah diciptakannya. Selain itu, di bagian ini pencipta juga dapat merefleksikan karya yang telah diciptakannya dengan menunjukkan keberhasilan, kegagalan, atau nilai kebaruan dari karyanya dibandingkan karya lain yang telah dibahas dalam tinjauan karya. Bagian ini terdiri atas dua subbab sebagai berikut.

A. Ulasan Karya

Bagian ini menyajikan deskripsi tentang bagaimana pencipta menerapkan konsep (teknis, artistik, dan estetik) yang dipilih. Apa yang ingin dicapai, bagaimana cara mencapainya, dan unsur audio dan visual mana dari karya yang dapat menunjukkan apakah konsep tersebut sudah tercapai atau belum. Lingkup ulasan karya disesuaikan dengan konsep karya dan desain produksi yang digunakan. Pencipta dapat menguraikan bagian ini dengan beberapa subbab untuk kemudahan mengulas karya sesuai dengan konsep karya yang digunakan sebagai judul.

Di bagian ini, pencipta harus mempertanggungjawabkan alasan-alasan ilmiah atas upaya kreatif yang dilakukan dalam rangka mewujudkan konsep karya. Perwujudan karya seni diuraikan dan dijelaskan secara deskriptif serta disertai analisis yang berhubungan dengan teori yang diacu dalam landasan teori. Di samping mengulas aspek-aspek wujud karya dan penggarapannya yang tampak, pencipta juga perlu mengulas makna yang tidak tampak dan tidak terlihat dari karya seni yang diciptakan. Apabila terdapat gambar, tabel, grafik, dan penyajian informasi lainnya, harus diletakkan sedekat-dekatnya dengan uraian ulasan karya.

Contoh:

1. Merepresentasikan Karakter Clara dengan Set Modernisme

Pada awal film diputar, penonton dapat melihat set kamar Clara yang berantakan. Kamar ini memiliki konsep simpel modern dengan nuansa putih mengisi setiap sudut kamar. Terdapat dua jendela besar di tengah kasur dengan *blinders* yang memberikan tekstur garis-garis untuk menambah kesan modern juga menjadi hal yang digunakan penata cahaya untuk menyelipkan cahaya bulan dan petir yang masuk ke kamar Clara. Dinding yang dilapisi cat putih memberikan kesan ringan dan bersih secara tatanan interior, tetapi hal ini juga memperlihatkan selera pemiliknya yang menyukai hal-hal nonkompleks atau sesuai tatanan.



Gambar 5. 28 Keseluruhan kamar pada *opening scene*
Sumber: dokumen pribadi (8 Mei 2022)

Tidak hanya melalui warna dinding dan *blinders* di jendela, sketsel kayu yang memiliki garis horizontal dan vertikal tebal pada sisi barat kamar Clara pun menjadi penguat konsep set modernisme yang diciptakan. Sketsel ini juga mengisi ruang kosong dan menambah kesan karakter Clara yang sedang tertekan saat *shot* memperlihatkan Clara memakan coklat setelah menangis semalaman.



Gambar 5. 30 Sketsel kayu (modern)
Sumber: dokumen pribadi (8 Mei 2022)



Gambar 5. 29 Sketsel kayu dan Clara
Sumber: dokumen pribadi (8 Mei 2022)

4. Merepresentasikan Perubahan Karakter Clara dengan Set Postmodernisme (*Memphis*)

Secara menyeluruh, pola pada tembok kamar Clara tidak hanya sekadar pola *memphis* biasa, tetapi pola tersebut disusun sedemikian rupa dengan warna dan bentuk yang akan terlihat jelas pada kamera menuju ke arah *point of interest*, yakni Clara sendiri. Di sisi utara (dinding letak kasur berada) terdapat pola seperempat lingkaran berwarna pink dengan *border* tebal berwarna ungu yang mengambil hampir setengah dari dinding tersebut. Pola tambah ‘+’ hitam dan zig-zig hijau tosca juga mengisi sisi putih kamar Clara. Di samping kanannya (sisi timur), terdapat sisi dinding yang didominasi warna biru. Namun, di tengah tembok tersebut terdapat bentuk segitiga besar berwarna kuning yang ujungnya mengerucut ke arah pojok ruangan, dan bentuk huruf U atau tapal kuda yang juga mengarah ke arah yang sama.

Saat kamera memperlihatkan kedua sisi kamar tersebut, ditambah *blocking* pengadeganan yang meletakkan Clara di antara sudut sisi tembok, *direction line* dari kedua sisi tembok tersebut terlihat seakan-akan sedang mengarah sepenuhnya kepada Clara. *Shot* tersebut beberapa kali ditampilkan saat adegan Clara menelepon Vio dan menceritakan usaha-usahanya yang gagal. Kehadiran *shot* tersebut baru muncul di tengah cerita setelah Clara melakukan dua usaha yang gagal. *Wide shot* tersebut ditujukan untuk memberikan makna Clara yang tidak menyerah dan pola *memphis* seakan-akan membantu ‘menunjuk’ ke arah Clara dan menekankan *point of interest* untuk penonton.



Gambar 5. 55 Adegan Clara membuat pola memphis
Sumber: dokumen pribadi (8 Mei 2022)

Sumber: Skripsi Penciptaan, Wangi Soka Amuluh, "Penggambaran Perubahan Karakter Menggunakan Set Interior Gaya Modernisme dan Desain *Memphis* pada Penataan Artistik Film Pendek *Isolasi 'Hati Mandiri'*" (2022)

B. Pembahasan Reflektif

Dalam pembahasan reflektif, pencipta dapat menguraikan hasil refleksi, baik berupa temuan, unsur kebaruan, maupun keberhasilan/kegagalan dari karya ciptaannya. Di bagian ini, pencipta dapat membandingkan karyanya dengan karya lain yang telah dibahas dalam tinjauan karya. Contohnya pencipta dapat merumuskan beberapa *shot* yang bisa dengan tepat merepresentasikan hal-hal tertentu dalam dokumenter observasional. Dengan demikian, dapat ditemukan pola *shot* yang khas untuk dokumenter observasional. Dari pembahasan reflektif inilah dapat ditunjukkan keberhasilan atau kegagalan konsep yang diterapkan dalam karya seni yang diciptakan.

Contoh:

Tabel 4. 1 Penutupan informasi dan pembukaannya

Sisi <i>curiosity</i> yang akan terdapat di skenario “Tanda Merah”	
Penutupan informasi	Identitas Sapta sejak awal dilingkupi kemisteriusan. Seperti dari mana apinya datang dalam segmen 1.d (<i>teaser</i>), kemudian apa hubungan Sapta dengan Gamma dan sebuah kelompok rahasia dalam segmen 1.a (<i>teaser</i>) dan babak I segmen 3, lalu bagaimana nasibnya akan berakhir dengan semua kelainan dan kekuatan yang dia miliki dalam babak I segmen 2.
Pembukaan informasi	Pembukaannya dilakukan secara bertahap. Mulai dari menunjukkan masa lalu dari orang dengan kekuatan yang sama melalui sebuah rekaman peristiwa ke Sapta dalam babak II segmen 18, kemudian melalui petunjuk-petunjuk yang menghubungkan Sapta, Gamma, dan kelompok rahasia tersebut dalam babak II segmen 11, 15, 18, dan 19, lalu hasil akhir yang baik sebagai gabungan untuk kelainan dan kekuatan yang Sapta miliki dalam babak III segmen 22.
Keterangan	Sapta dapat mengetahui hubungannya dengan kelompok rahasia melalui sebuah latihan khusus untuk mengontrol kekuatan apinya dalam babak II segmen 18. Dia juga akhirnya tahu identitasnya dan dari mana asal kekuatan apinya saat melihat sebuah rekaman peristiwa dalam babak II segmen 18. Seseorang dengan kekuatan yang sama (api) bersama teman-temannya dalam hari-hari terakhir mereka melawan sekelompok makhluk berwarna hitam.

Karya ini berhasil meminimalisasi kemudahan menduga-duga jalannya cerita. Artinya, karya ini telah mampu memaksimalkan sisi *curiosity* dalam cerita untuk meningkatkan keingintahuan penonton. Hal-hal yang mengandung informasi berlebih (termasuk bersumber dari dialog) dapat ditekan dan dibatasi, sebagai upaya untuk menutup sejumlah informasi dan menciptakan momen “rasa ingin tahu” kepada penonton seperti dapat dibuktikan pada tabel di atas. Karya skenario film fiksi panjang berjudul “Tanda Merah” ini berhasil menerapkan konsep utama, yakni *curiosity* dalam penciptaannya.

Dibandingkan dengan karya dengan konsep *curiosity* serupa, yakni “Coco”, “Tanda Merah” menutup informasi mengenai apa yang

sebenarnya direncanakan oleh Gamma pada awal film, dengan terlemparnya Sapta ke dunia lain serta pencariannya dan rangkaian peristiwa di dunia lain hingga menjelang film berakhir. Sementara konsep *curiosity* dalam “Coco” menutup informasi dan membuka “fakta tersembunyi” pada babak akhir, ditambah beragam informasi yang saling terkait sehingga memberikan pemahaman berlapis.

Sumber: Skripsi Penciptaan, Miftachul Arifin “Penggunaan *Curiosity* untuk Menunjukkan Perkembangan Tokoh Utama dalam Skenario Film Fiksi *Tanda Merah*” (2022)

V. PENUTUP

A. Simpulan

Simpulan merupakan pernyataan singkat dan tepat dari hasil penciptaan dan analisis atau refleksi dari pengalaman penciptaan. Pengalaman tersebut dapat diuraikan baik dari aspek teknis maupun nonteknis. Uraian simpulan dalam garis besar adalah: (1) simpulan umum hasil apakah semua tujuan penciptaan tercapai dengan memuaskan; (2) adakah temuan-temuan atau masalah baru yang muncul, (3) hal-hal apa saja yang menunjang selama proses penciptaan berlangsung; dan (4) hal-hal yang menghambat/mengganggu proses penciptaan.

Contoh:

Melalui gaya seni yang telah dipilih untuk merepresentasi suasana hati dan karakter Clara, dapat disimpulkan bahwa gaya modernisme dapat menyampaikan pesan karakter Clara yang membosankan dan menyukai kesederhanaan, sementara desain *memphis* memberikan pesan bahwa Clara mengubah diri sepenuhnya yang bertolak belakang dengan karakteristik-karakteristik modernisme. Temuan dalam penciptaan ini adalah penerapan gaya seni dalam penataan artistik film pendek. Jika gaya seni muncul akibat dinamika sosial yang berskala besar, perubahan yang terjadi dalam film “Isolasi ‘Hati’ Mandiri” ini berskala kecil atau hanya terbatas pada perubahan satu karakter, yakni Clara.

Proses produksi film “Isolasi ‘Hati’ Mandiri” tidak memiliki kendala besar yang menyulitkan penata artistik. Kerabat kerja yang mendukung pembuatan

film ini dapat bekerja sama dengan baik dan memahami bahwa kekuatan film “Isolasi ‘Hati’ Mandiri” justru pada penataan artistiknya. Dengan demikian, konsep di luar penataan artistik dapat mengikuti dan mendukung konsep tata artistik. Beberapa konsep artistik yang telah dirancang tidak terlaksana sangat sesuai dengan apa yang dituliskan, tetapi melahirkan beberapa alternatif yang justru menguatkan konsep. Beberapa kendala kecil yang ditemukan saat proses produksi adalah keterbatasan waktu, proses praproduksi, hingga pascaproduksi hanya terhitung satu bulan. Namun, semua kendala tersebut dapat teratasi dengan baik.

Sumber: Skripsi Penciptaan, Wangi Soka Amuluh, “Penggambaran Perubahan Karakter Menggunakan Set Interior Gaya Modernisme dan Desain *Memphis* pada Penataan Artistik Film Pendek *Isolasi ‘Hati’ Mandiri*” (2022)

B. Saran

Bagian saran memuat saran-saran yang direkomendasikan oleh pencipta karya seni, sebagai hasil dari pengalamannya dalam menciptakan karya dengan konsep yang dipilih. Saran ditujukan baik bagi diri sendiri maupun pembaca yang biasanya berkaitan dengan bagaimana mengantisipasi ke depan sehubungan dengan adanya temuan atau masalah-masalah baru yang muncul dan bagaimana menghindarkan atau memperkecil hambatan yang mungkin muncul. Saran dibuat berdasarkan pengalaman dan pertimbangan pencipta, ditujukan kepada pencipta lain dalam bidang sejenis, bila ingin mengembangkan penciptaan yang telah dilakukan.

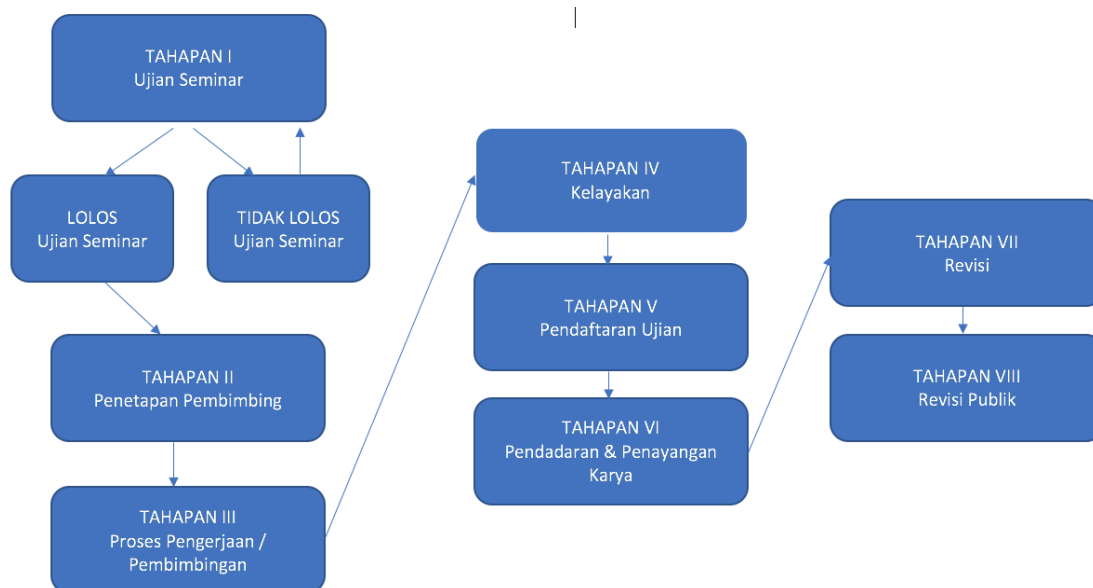
Contoh:

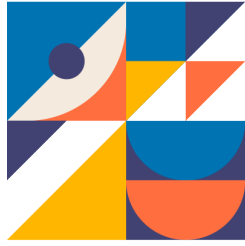
Proses perwujudan karya dokumenter potret “Cik San” dengan gaya *cinéma vérité* dibuat dengan mengikuti satu subjek secara intens. Keterbukaan *filmmaker* tentu menjadi hal yang fundamental dalam proses pembuatan film dengan gaya *cinéma vérité*. Hal tersebut diperlukan agar subjek tetap merasa nyaman dan tidak ragu untuk menceritakan hal-hal pribadi tentangnya. Selain itu, pengetahuan tentang subjek dan lingkungan sekitarnya wajib didapatkan melalui riset lapangan mendalam agar *filmmaker* menguasai bagaimana cara menghadapi orang baru, lingkungan

baru, dan membuat format syuting yang sesuai kebutuhan kondisi lapangan.

Bagi para *filmmaker* film dokumenter, ketika membuat film dokumenter di area rawan kriminalitas di pasar, pastikan keamanan syuting dan subjek dengan izin terlebih dahulu kepada keamanan pasar. Kemudian persiapkan kondisi fisik dan peralatan syuting dengan matang agar dapat terhindar dari hal-hal yang tidak diinginkan di lapangan. Kondisi mental juga perlu dipersiapkan karena dinamika sosial selalu berubah dan improvisasi diperlukan. Siapkan plan B di lapangan dan jangan terburu-buru untuk melakukan proses syuting.

Tahapan Pelaksanaan Tugas Akhir





BAB 6 TUGAS AKHIR KARYA ANIMASI

A. Format Proposal

Halaman Sampul Luar
Halaman Judul
Halaman Pengesahan
Halaman Pernyataan
Daftar Isi
I. PENDAHULUAN
D. Latar Belakang
E. Rumusan Masalah
F. Tujuan dan Manfaat
II. EKSPLORASI
C. Ide Karya
D. Tinjauan Karya
E. Landasan Teori
III. DESAIN KARYA
A. Target Audiens
B. Desain Produksi
C. Indikator Capaian Akhir
Kepustakaan

Secara umum penjelasan format proposal Tugas Akhir Sarjana Terapan Animasi adalah sebagai berikut.

I. PENDAHULUAN

Bab ini menceritakan proses ide kreatif tugas akhir itu muncul berikut alasan, tujuan, dan manfaat dari karya tugas akhir yang dibuat. Tugas akhir untuk Sarjana Terapan diutamakan mengangkat permasalahan yang dihadapi oleh dunia industri atau perusahaan animasi yang memerlukan solusi serta inovasi dalam proses produksi animasi. Industri dalam hal ini tidak terikat oleh industri animasi, tetapi dapat berupa industri secara global yang memerlukan solusi atau inovasi di bidang animasi untuk menjawab permasalahan yang dihadapi oleh industri.

A. Latar Belakang

Bagian ini berisi latar belakang ide tugas akhir baik dari sisi teknis maupun nonteknis, seperti problematika sosial atau budaya yang mendasari proses pembuatan karya tugas akhir. Latar belakang tugas akhir menjelaskan landasan atau dasar dari ide penulis untuk menciptakan sebuah karya yang akan diwujudkan dalam tugas akhir. Objek penelitian Tugas Akhir Sarjana Terapan dapat dikembangkan dari permasalahan atau keresahan yang ditemukan peneliti ketika menjalani mata kuliah Praktik Kerja Lapangan (PKL). Permasalahan-permasalahan industri yang ditemukan dan akan diselesaikan oleh peneliti disampaikan secara singkat dan jelas. Permasalahan yang ditemukan dijabarkan dengan didasari dengan studi awal atau teori-teori yang terkait dengan permasalahan yang ditemukan. Studi awal yang dilakukan akan menunjukkan kondisi sebenarnya yang terjadi di dunia industri dan ide sebagai solusi/inovasi yang digunakan untuk menyelesaikan masalah yang ditentukan.

Contoh:

Proyek film animasi “Volcanid: Rise of the Garuda” dibuat untuk menceritakan kepada masyarakat umum mengenai makna dan kisah dari motif batik yang telah menjadi asing di dalam masyarakat melalui media hiburan yang diwarnai dengan unsur fantasi dan aksi. “Volcanid: Rise of the Garuda” menceritakan petualangan Vien, Fiona, Zad, Abel, dan Joey. Mereka membentuk band “The Stupid Aliens” dan banyak mengunggah konten mengenai makhluk mitologi ke situs *streaming video*.

Film animasi “Volcanid: Rise of the Garuda” akan dibuat dengan menggunakan teknik hibrid, yaitu pencampuran teknik 3D dan 2D. Teknik animasi 3D digunakan untuk menghemat waktu pengerjaan karakter figuran serta pergerakan objek dan kamera dalam film, sedangkan teknik 2D menjadi teknik utama untuk menganimasikan karakter-karakter 2D dalam film. Salah satu keunggulan penggunaan teknik 2D dalam menganimasikan karakter dalam film adalah fleksibilitas yang didapat dalam menggambarkan ekspresi dan aksi karakter dibandingkan jika menggunakan teknik 3D.

Sumber: Tabitha Sekar Melati (Animasi 2019)

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah berisi penjelasan mengenai masalah yang ditemukan dalam penelitian dan akan dicari solusinya. Permasalahan

dijabarkan berdasarkan latar belakang problematika apa saja yang mendasari karya tugas akhir yang ingin dibuat/diciptakan. Bila permasalahan yang ditemukan lebih dari satu disebutkan poin-poinnya saja yang dijabarkan secara singkat. Penyampaian rumusan masalah menggunakan kalimat pernyataan (*statement base*). Struktur kalimat pernyataan dalam rumusan masalah akan menunjukkan adanya spesifikasi ukuran untuk evaluasi yang menjadi tolok ukur pencapaian target solusi yang diangkat.

Contoh:

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Pengadaptasian karakter mitologi Jawa untuk *game* “Jawa Tenggelam Sore Itu”.
2. Penggunaan *video game* yang masih jarang digunakan sebagai media pengenalan budaya.
3. Penggunaan teknik gambar *pixel art* yang masih dipandang sebagai suatu hal yang ketinggalan zaman.

Sumber: Ari Jallu Maulana Ahmad (Animasi 2018)

C. Tujuan dan Manfaat

Bagian ini berisi tujuan dan manfaat yang secara nyata ingin dicapai melalui tugas akhir ini sehingga yang dihasilkan memiliki aspek kegunaan nyata. Kaitan antara tujuan dan rumusan masalah harus ditunjukkan secara eksplisit supaya jelas dan konkret.

Tujuan menjelaskan target akhir yang akan diwujudkan dalam penelitian yang dilakukan, sedangkan manfaat menjelaskan hasil analisis yang diperoleh dalam penelitian ini yang memberikan pengaruh untuk mahasiswa, peneliti, dan industri di bidang animasi.

Contoh:

Tujuan dari pembuatan *game* ini adalah:

1. menerapkan *gameplay* aksi petualangan,
2. mengenalkan mitologi budaya Jawa, dan
3. menerapkan teknik gambar *pixel art*.

Manfaat dari pembuatan *game* ini adalah:

1. mengenalkan kepada audiens mengenai mitologi budaya Jawa,
2. memberikan pengalaman pengguna tentang petualangan dengan karakteristik mitologi Jawa,
3. memberikan referensi pengkarya lainnya, dan
4. menjadi salah satu media *game* dengan menerapkan *pixel art*.

Sumber: Ari Jallu Maulana Ahmad (Animasi 2018)

II. EKSPLORASI

Bab ini berisi gambaran ide karya yang akan dibuat dalam tugas akhir beserta penjelasan mengenai teori dan referensi karya yang digunakan dalam perwujudannya.

A. Ide Karya

Bagian ini berisi proses menemukan ide dari karya yang akan dibuat dalam tugas akhir.

Contoh:

Inspirasi dari cerita “Jawa Tenggelam Sore Itu” adalah kisah “Tantu Pagelaran” yang mengisahkan pemindahan Gunung Mahameru dari Jambudwipa (India) ke Yawadipa (Pulau Jawa). Mahameru yang dianggap sebagai titik pusat alam semesta di India dipindahkan ke Pulau Jawa untuk digunakan sebagai poros pengokoh Pulau Jawa (Turita Indah Setyani, 2011). Melalui cerita tersebut, muncul inspirasi untuk membuat cerita dengan tema yang sama, tetapi dengan menggunakan isu yang terkait dengan zaman sekarang.

Cerita *game* “Jawa Tenggelam Sore Itu” mengambil latar dunia pewayangan, yaitu tempat-tempat seperti Jonggring Saloka yang merupakan dunia khayangan para Batara, dan Setra Gandamayit yang merupakan dunia bawah para makhluk halus berada. Namun, juga menggunakan latar yang benar-benar ada di dunia nyata, seperti Alas Roban yang merupakan tempat yang benar-benar ada di daerah Batang, Jawa Tengah dan merupakan wilayah pesisir utara Jawa. Tujuannya adalah membuat cerita yang berkaitan sedekat mungkin dengan apa yang sedang terjadi di Pulau Jawa.

Sumber: Ari Jallu Maulana Ahmad (Animasi 2018)

B. Tinjauan Karya

Di bagian tinjauan karya, dijelaskan referensi karya yang digunakan sebagai acuan dalam penciptaan karya. Penjelasan dari karya yang dijadikan tinjauan berfokus pada bagian yang digunakan sebagai referensi saja. Referensi yang digunakan dapat di bagian desain karakter, desain latar, *sound*, dan cerita.

Contoh:

Tinjauan karya untuk “Jawa Tenggelam Sore Itu” mengambil contoh dari berbagai *game 2D platformer* dari berbagai *platform* terutama yang menggunakan teknik *pixel art*. Secara mekanika, “Jawa Tenggelam Sore Itu” mengadaptasi konsep *gameplay* dari *The Legend of Mystical Ninja*. Berdasarkan desain konsep karakter dan lingkungan, *game* ini mengambil referensi dari *game A Space for Unbound* yang memiliki gaya *pixel art*. Gaya *User Interface game* ini mengambil referensi dari *Advance Wars*.



Gambar 1 Tampilan referensi lingkungan dari *game* “A Space for Unbound”
(Sumber: Tangkapan layar *game*)

C. Landasan Teori

Di bagian landasan teori, dijelaskan teori keilmuan yang digunakan dalam setiap tahapan penelitian, misalnya teori mengenai teknik perancangan desain karakter, teori mengenai teknik penganimasian, dan teori lainnya.

Contoh:

1. Teknik Tradigital

Teknik tradigital merupakan teknik yang menggabungkan teknik tradisional dengan teknik digital. Menurut Ni Susrini dalam buku *Pixar* (2009:5), teknik yang melibatkan komputer dengan cara kerja animasi sel disebut dengan istilah tradigital. Walt Disney di dalam pembuatan film animasi “The Lion King” yang dibuat pada tahun 1994 sudah menggunakan teknik tradigital.

Sumber: Gugum Abdullah R. (Animasi 2015)

III. DESAIN KARYA

Di bab ini dijabarkan semua persiapan berupa perancangan tugas akhir yang telah dilakukan selaku pencipta karya. Di bagian ini dapat dikembangkan atau dibuat dalam subbagian tahap produksi/*pipeline* yang disesuaikan dengan jenis karya tugas akhir (*game*/film animasi).

A. Khalayak Sasaran

Bagian ini menjabarkan segmentasi khalayak sasaran untuk karya yang diciptakan beserta analisis yang mendasarinya. Segmentasi khalayak sasaran meliputi dimensi demografi (usia, jenis kelamin, status sosial, dan latar belakang pendidikan audiens), geografis (lokasi/tempat bermukim/ tempat tinggal/latar belakang budaya audiens), psikografis (karakter, keinginan/preferensi, dan nilai yang dianut), dan behavioral (perilaku audiens, seperti kebiasaan atau tindakan spesifik yang dilakukan).

Contoh:

Target audiens penciptaan karya film animasi 2D “Mad and Tim”:
1. Demografi:
• Usia : Remaja 13 tahun sampai dewasa
• Jenis kelamin : Laki-laki dan perempuan
• Pendidikan : Latar pendidikan apa pun
• Status Sosial : Semua kalangan
2. Geografi:
Negara : Indonesia & Internasional
3. Psikografi:
Memiliki ketertarikan dengan tema-tema persahabatan, fantasi, dan superhero
4. Behavioral:
Memiliki kebiasaan menonton film animasi

B. Desain Produksi

Bab ini menjabarkan semua persiapan yang berupa perancangan tugas akhir yang telah dilakukan selaku pencipta karya tugas akhir. Pada bagian ini dapat dikembangkan atau dibuat dalam subbagian tahap produksi/*pipeline* yang disesuaikan dengan jenis karya tugas akhir (*game*/film animasi). Setiap tahapan penelitian dijabarkan dalam tabel jadwal penjadwalan untuk menunjukkan *timeline* proses penelitian yang dilakukan.

Contoh:

A. Cerita
1. Tema
Film animasi “Mad and Tim” ini menceritakan pertemanan Tomat dan Timun.
2. Sinopsis
Menceritakan Tomat dan Timun yang hidup karena terkena tembakan yang berasal dari luar bumi. Mendapat perubahan seperti manusia, Tomat dan Timun mulai ingin mengetahui hal ini dan itu.

Di tengah aktivitas yang mereka lakukan, Tomat tidak sadar bahwa Timun telah menghabiskan makanan yang mereka temukan. Karena hal tersebut, Tomat merasa kesal dan pergi meninggalkan Timun. Timun lalu mengejar Tomat untuk minta maaf, tetapi Tomat telah tertangkap Kucing yang terbangun karena keributan yang mereka lakukan. Sebagai seorang sahabat, Timun memberanikan diri untuk menolong Tomat. Sang Kucing yang takut akan Timun, akhirnya kabur. Pada akhirnya Tomat dan Timun kembali ke wujud awal mereka.

3. *Storyline*

Urutan cerita penciptaan film animasi 2D “Mad and Tim” Episode Friends dengan teknik tradigital adalah sebagai berikut.

- a. Alien yang sedang bertarung di luar angkasa.
- b. Tembakan alien menuju Bumi lalu terkena Tomat dan Timun.
- c. Tomat dan Timun hidup, kemudian berjalan-jalan menuju ruang utama di dalam rumah.
- d. Tomat dan Timun melihat makanan.

B. Desain

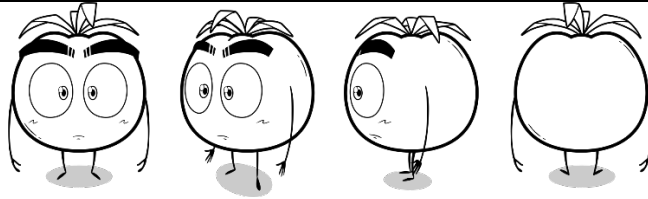
Desain merupakan rancangan gambar yang terdiri dari desain karakter, desain latar, dan desain aset.

1. Tokoh/Karakter

Tokoh atau karakter merupakan pelaku utama dan sampingan yang terdapat di dalam cerita animasi. Dalam animasi “Mad and Tim” terdapat karakter Tomat, Timun, Kucing, dan Alien.

a. Mad

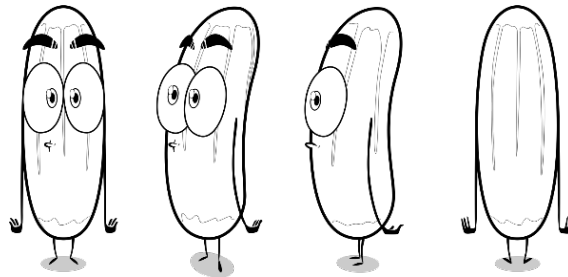
Salah satu karakter utama dalam film animasi yang berjudul “Mad and Tim” Episode Friends ini adalah Tomat. Tomat yang diberi nama Mad mempunyai bentuk seperti tomat pada umumnya. Hanya saja Mad memiliki daun panjang yang berada di bagian atas. Mad memiliki sifat pemarah dan keingintahuan yang tinggi.



Gambar 3.1 Desain Mad

b. Tim

Timun yang memiliki nama Tim adalah teman dari Tomat. Timun memiliki bentuk lonjong seperti timun pada umumnya. Sifat Timun adalah peduli terhadap teman dan memiliki keingintahuan yang tinggi.



Gambar 3.2 Desain Tim

c. Frato

Kucing kecil bernama Frato memiliki tubuh kecil dan mata yang selalu datar. Meskipun memiliki badan yang kecil, ukurannya tetap lebih besar dibandingkan dengan Tomat dan Timun. Kucing ini sangat menyukai kegiatannya sehari-hari, yaitu tidur, tetapi memiliki ketakutan terhadap Timun sehingga ketika Frato bertemu dengan Timun, ia akan loncat dan lari sejauh mungkin.



Gambar 3.3 Desain Frato

C. Jadwal

Rencana Jadwal Pelaksanaan Tugas Akhir					
No	Jenis Kegiatan	Pelaksanaan Minggu ke-			
		1	2	3	dst.
1.					
2.					
dst.					

C. Indikator Capaian Akhir

Berisi target atau luaran yang harus dicapai/dihasilkan di setiap tahapan produksi. Berikan penjelasan secara singkat mengenai target atau luaran yang harus dipenuhi dalam setiap tahapan dari praproduksi, produksi, hingga pascaproduksi.

Contoh:

Indikator capaian akhir dari film animasi 2D “Mad and Tim” adalah apabila telah melalui tahapan yang harus dilalui sehingga menjadi serial animasi yang utuh. Berikut tahapan-tahapan yang harus dilalui.

1. Tahap penelitian dan pengembangan (*research and development*)

Indikator: menghasilkan konsep desain produksi

2. Tahap praproduksi

Indikator: menghasilkan skenario, *storyboard*, *voice over*, *music scoring* (tidak wajib, tetapi jika sudah ada akan lebih baik), desain karakter, desain *pack*, *layout*, *background*, dan *animatic*.

3. Tahap produksi

Indikator: menghasilkan *frame* animasi berupa file PNG *sequence* dari tiap-tiap *shot*

4. Tahap pascaproduksi

Indikator:

- a. menghasilkan *file shot* animasi hasil komposisi antara *file frames* dan *background* dan siap untuk diedit *offline* dan
- b. menghasilkan *file* film animasi yang telah diedit *online*.

D. Kepustakaan

Kepustakaan berisikan pustaka yang dijadikan referensi dalam penelitian ini. Referensi yang digunakan dapat berupa buku, artikel ilmiah, artikel *online* pada pustaka laman yang terpercaya, dan referensi karya dalam aplikasi Youtube.

Contoh:

KEPUSTAKAAN

- Agung, A. (2014). Penerapan Unsur Budaya Indonesia pada Aplikasi Game Tetris Nusantara Berbasis Android. *Neliti*.
- Aidit, R. (2012). Atlas Tokoh-Tokoh Wayang. In R. Aidit, *Atlas Tokoh-Tokoh Wayang*. Diva Press.
- Alaidrus, F. (2020, February). *Protokol Kyoto dan Indonesia yang Abai Terhadap Masalah Lingkungan*. Retrieved from [tirto.id: https://tirto.id/protokol-kyoto-dan-indonesia-yang-abai-terhadap-masalah-lingkungan-ezcW](https://tirto.id/protokol-kyoto-dan-indonesia-yang-abai-terhadap-masalah-lingkungan-ezcW)
- CNN Indonesia. (2020, February 27). *Jakarta, Aceh Hingga Surabaya Terancam Tenggelam 2050*. Retrieved from CNN Indonesia: <https://www.cnnindonesia.com/teknologi/20200227142747-199-478753/jakarta-aceh-hingga-surabaya-terancam-tenggelam-2050>
- Gusrianda, I. (2020). Kondisi Morfologi Cekungan Bandung dan Karakteristik Batuan Sedimen Sungai Cibogo Kecamatan Bandung Barat Provinsi Jawa Barat. *Jurnal Buana*, 945-953.

B. Format Tugas Akhir Animasi

HALAMAN SAMPUL LUAR
HALAMAN JUDUL
HALAMAN PENGESAHAN
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
HALAMAN PERSEMBAHAN
KATA PENGANTAR
DAFTAR ISI
DAFTAR GAMBAR
DAFTAR TABEL
ABSTRAK
I. PENDAHULUAN
A. Latar Belakang
B. Rumusan Masalah
C. Tujuan dan Manfaat
II. EKSPLORASI
A. Ide Karya
B. Tinjauan Karya
C. Landasan Teori
III. DESAIN KARYA
A. Target Audiens
B. Desain Produksi
1. *Logline*
2. Premis
3. Sinopsis
4. Identitas Film
5. Desain Karakter
6. Konsep Kreatif
7. Referensi
8. Tim Produksi
9. Jadwal Produksi
C. Indikator Capaian
1. Praproduksi
2. Produksi
3. Pascaproduksi
D. Purwarupa
IV. PERWUJUDAN DAN PEMBAHASAN
A. Perwujudan
B. Pembahasan
V. PENUTUP
A. Simpulan
B. Saran
KEPUSTAKAAN
LAMPIRAN
BIODATA PENULIS

Penjelasan Tugas Akhir Sarjana Terapan Animasi adalah sebagai berikut.

I. PENDAHULUAN

Bab ini menceritakan proses ide kreatif tugas akhir itu muncul berikut alasan, tujuan, dan manfaat dari karya tugas akhir yang dibuat. Tugas Akhir untuk Sarjana Terapan diutamakan mengangkat permasalahan yang dihadapi oleh dunia industri atau perusahaan animasi yang memerlukan solusi serta inovasi dalam proses produksi animasi. Industri dalam hal ini tidak terikat oleh industri animasi, tetapi dapat berupa industri secara global yang memerlukan solusi atau inovasi di bidang animasi yang menjawab permasalahan yang dihadapi oleh industri.

A. Latar Belakang

Bagian ini berisi latar belakang ide tugas akhir baik dari sisi teknis maupun nonteknis, seperti problematika sosial atau budaya yang mendasari proses pembuatan karya tugas akhir. Latar belakang tugas akhir menjelaskan landasan atau dasar dari ide penulis untuk menciptakan sebuah karya yang akan diwujudkan dalam tugas akhir. Objek penelitian Tugas Akhir Sarjana Terapan dapat dikembangkan dari permasalahan atau keresahan yang ditemukan peneliti ketika menjalani mata kuliah Praktik Kerja Lapangan (PKL). Permasalahan-permasalahan industri yang ditemukan dan akan diselesaikan oleh peneliti disampaikan secara singkat dan jelas. Permasalahan yang ditemukan dijabarkan dengan didasari studi awal atau teori yang terkait dengan permasalahan yang ditemukan. Studi awal yang dilakukan akan menunjukkan kondisi sebenarnya yang terjadi di industri dan ide sebagai solusi/inovasi yang digunakan untuk menyelesaikan masalah yang ditentukan.

Contoh:

Proyek film animasi “Volcanid: Rise of the Garudha” dibuat untuk menceritakan kepada masyarakat umum mengenai makna dan kisah dari motif batik yang telah menjadi asing di dalam masyarakat melalui media hiburan yang diwarnai dengan unsur fantasi dan aksi. “Volcanid: Rise of the Garudha” menceritakan petualangan Vien, Fiona, Zad, Abel, dan Joey. Mereka membentuk band “The Stupid Aliens” dan banyak mengunggah konten mengenai makhluk mitologi ke situs *streaming video*.

Film animasi “Volcanid: Rise of the Garudha” akan dibuat dengan menggunakan teknik hibrid, yaitu pencampuran teknik 3D dan 2D. Teknik animasi 3D digunakan untuk menghemat waktu pengerjaan karakter

figuran serta pergerakan objek dan kamera dalam film, sedangkan teknik 2D menjadi teknik utama untuk menganimasikan karakter-karakter 2D dalam film. Salah satu keunggulan penggunaan teknik 2D dalam menganimasikan karakter dalam film adalah fleksibilitas yang didapat dalam menggambarkan ekspresi dan aksi karakter dibandingkan jika menggunakan teknik 3D.

Sumber: Tabitha Sekar Melati (Animasi 2019)

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah berisi penjelasan mengenai masalah yang ditemukan dalam penelitian dan akan dicari solusinya. Permasalahan dijabarkan berdasarkan latar belakang problematika apa saja yang mendasari karya tugas akhir yang ingin dibuat/diciptakan. Bila permasalahan yang ditemukan lebih dari satu disebutkan poin-poinnya saja yang dijabarkan secara singkat. Penyampaian rumusan masalah menggunakan kalimat pernyataan (*statement base*). Struktur kalimat pernyataan dalam rumusan masalah akan menunjukkan adanya spesifikasi ukuran untuk evaluasi yang menjadi tolok ukur pencapaian target solusi yang diangkat.

Contoh:

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Pengadaptasian karakter mitologi Jawa untuk *game* “Jawa Tenggelam Sore Itu”.
2. Penggunaan *video game* yang masih jarang digunakan sebagai media pengenalan budaya.
3. Penggunaan teknik gambar *pixel art* yang masih dipandang sebagai suatu hal yang ketinggalan zaman.

Sumber: Ari Jallu Maulana Ahmad (Animasi 2018)

C. Tujuan dan Manfaat

Bagian ini berisi tujuan dan manfaat yang secara nyata ingin dicapai melalui tugas akhir sehingga karya yang dihasilkan memiliki aspek kegunaan nyata. Kaitan antara tujuan dan rumusan masalah harus

ditunjukkan secara eksplisit secara jelas dan konkret sebagai perwujudan dari pertanggungjawaban karya.

Bagian “Tujuan”, menjelaskan target akhir yang akan diwujudkan dalam penelitian yang dilakukan, sedangkan “Manfaat” menjelaskan hasil analisis yang diperoleh dalam penelitian ini yang memberikan pengaruh untuk mahasiswa, peneliti, dan industri di bidang di bidang animasi.

Contoh:

Tujuan dari pembuatan *game* ini adalah:

1. menerapkan *gameplay* aksi petualangan,
2. mengenalkan mitologi budaya Jawa, dan
3. menerapkan teknik gambar *pixel art*.

Manfaat dari pembuatan *game* ini adalah:

1. mengenalkan kepada audiens mengenai mitologi budaya Jawa,
2. memberikan pengalaman pengguna tentang petualangan dengan karakteristik mitologi Jawa,
3. memberikan referensi pengkarya lainnya, dan
4. menjadi salah satu media *game* dengan menerapkan *pixel art*.

Sumber: Ari Jallu Maulana Ahmad (Animasi 2018)

II. EKSPLORASI

Bab ini berisi gambaran ide karya yang akan dibuat dalam tugas akhir beserta penjelasan mengenai teori dan referensi karya yang digunakan dalam perwujudannya.

A. Ide Karya

Bagian ini berisi proses menemukan ide dari karya yang akan dibuat dalam tugas akhir.

Contoh:

Inspirasi dari cerita “Jawa Tenggelam Sore Itu” adalah kisah “Tantu Pagelaran” yang mengisahkan pemindahan Gunung Mahameru dari Jambudwipa (India) ke Yawadipa (Pulau Jawa). Mahameru yang dianggap sebagai titik pusat alam semesta di India dipindahkan ke Pulau Jawa untuk digunakan sebagai poros pengokoh Pulau Jawa (Turita Indah Setyani, 2011).

Melalui cerita tersebut, muncul inspirasi untuk membuat cerita dengan tema yang sama, tetapi dengan menggunakan isu yang terkait dengan zaman sekarang.

Cerita *game* “Jawa Tenggelam Sore Itu” mengambil latar dunia pewayangan, yaitu tempat-tempat seperti Jonggring Saloka yang merupakan dunia khayangan para Batara, dan Setra Gandamayit yang merupakan dunia bawah para makhluk halus berada. Namun, juga menggunakan latar yang benar-benar ada di dunia nyata, seperti Alas Roban yang merupakan tempat yang benar-benar ada di daerah Batang, Jawa Tengah dan merupakan wilayah pesisir utara Jawa. Tujuannya adalah membuat cerita yang berkaitan sedekat mungkin dengan apa yang sedang terjadi di Pulau Jawa.

Sumber: Ari Jallu Maulana Ahmad (Animasi 2018)

B. Tinjauan Karya

Di bagian tinjauan karya, dijelaskan referensi karya yang digunakan sebagai acuan dalam penciptaan karya. Penjelasan dari karya yang dijadikan tinjauan berfokus pada bagian yang digunakan sebagai referensi saja. Referensi yang digunakan dapat di bagian desain karakter, desain latar, *sound*, dan cerita.

Contoh:

Tinjauan karya untuk “Jawa Tenggelam Sore Itu” mengambil contoh dari berbagai *game 2D platformer* dari berbagai *platform* terutama yang menggunakan teknik *pixel art*. Secara mekanika, “Jawa Tenggelam Sore Itu” mengadaptasi konsep *gameplay* dari *The Legend of Mystical Ninja*. Berdasarkan desain konsep karakter dan lingkungan, *game* ini mengambil referensi dari *game A Space for Unbound* yang memiliki gaya *pixel art*. Gaya *User Interface game* ini mengambil referensi dari *Advance Wars*.



Gambar 1 Tampilan referensi lingkungan dari *game* “A Space for Unbound”
(Sumber: Tangkapan layar *game*)

C. Landasan Teori

Di bagian landasan teori, dijelaskan teori keilmuan yang digunakan dalam setiap tahapan penelitian, misalnya teori mengenai teknik perancangan desain karakter, teori mengenai teknik penganimasian, dan teori lainnya.

Contoh:

2. Teknik Tradigital

Teknik tradigital merupakan teknik yang menggabungkan teknik tradisional dengan teknik digital. Menurut Ni Susrini dalam buku *Pixar* (2009:5), teknik yang melibatkan komputer dengan cara kerja animasi sel disebut dengan istilah tradigital. Walt Disney di dalam pembuatan film animasi “The Lion King” yang dibuat pada tahun 1994 sudah menggunakan teknik tradigital.

Sumber: Gugum Abdullah R. (Animasi 2015)

III. DESAIN KARYA

Di bab ini dijabarkan semua persiapan berupa perancangan tugas akhir yang telah dilakukan selaku pencipta karya. Di bagian ini dapat dikembangkan atau dibuat dalam subbagian tahap produksi/*pipeline* yang disesuaikan dengan jenis karya tugas akhir (*game*/film animasi).

A. Khalayak Sasaran

Bagian ini menjabarkan segmentasi khalayak sasaran untuk karya yang diciptakan beserta analisis yang mendasarinya. Segmentasi khalayak sasaran meliputi dimensi demografi (usia, jenis kelamin, status sosial, dan latar belakang pendidikan audiens), geografis (lokasi/tempat bermukim/tempat tinggal/latar belakang budaya audiens), psikografis (karakter, keinginan/preferensi, dan nilai yang dianut), dan behavioral (perilaku audiens, seperti kebiasaan atau tindakan spesifik yang dilakukan).

Contoh:

Target audiens penciptaan karya film animasi 2D “Mad and Tim”:
1. Demografi:
• Usia : Remaja 13 tahun sampai dewasa
• Jenis kelamin : Laki-laki dan perempuan
• Pendidikan : Latar pendidikan apa pun
• Status Sosial : Semua kalangan
2. Geografi:
Negara : Indonesia & Internasional
3. Psikografi:
Memiliki ketertarikan dengan tema-tema persahabatan, fantasi, dan superhero
4. Behavioral:
Memiliki kebiasaan menonton film animasi

B. Desain Produksi

1. *Logline*

Logline merupakan sebuah kalimat yang menjelaskan mengenai keseluruhan cerita sebuah film. Kalimat dalam *logline* harus menunjukkan siapa dan kejadian yang akan dialami oleh subjek utama dalam cerita. Struktur dalam sebuah *logline* akan menunjukkan adanya nama tokoh atau karakter, tujuan, rintangan, dan solusi.

Contoh:

Tomat dan Timun yang terkena tembakan alien berubah ke dalam kehidupan seperti manusia. Mereka bersahabat, tetapi terjadi pertengkaran karena berebut makanan dan berdamai ketika Mad bertemu Kucing lalu diselamatkan oleh Tim.

2. Premis

Pada bagian premis akan dijelaskan lebih lengkap mengenai *logline* dalam sebuah paragraf. Premis nantinya akan menjadi landasan penyusunan sinopsis sebuah cerita. Tokoh atau karakter akan ditunjukkan lebih lengkap dan detail serta memunculkan konflik dengan karakter alami serta kondisi akhirnya.

Contoh:

Dua alien bertengkar dan saling menembak. Tembakan mengenai sayuran Tomat dan Timun di sebuah rumah.

Tomat dan Timun hidup seperti manusia dan merasakan kehidupan manusia. Mereka bertengkar karena makanan dihabiskan oleh Timun. Tomat marah dan bertemu Kucing. Timun menyelamatkan Tomat dengan berubah wujud menjadi Timun asli yang ditakuti oleh Kucing.

Setelah Kucing pergi, Tomat dan Timun berdamai dengan berpelukan. Muncul cahaya yang mengembalikan Tomat dan Timun ke wujud aslinya.

3. Sinopsis

Sinopsis menggambarkan cerita secara keseluruhan dalam bentuk yang singkat. Pembaca akan memahami cerita yang akan disampaikan hanya dengan membaca sinopsis.

Contoh:

Tomat dan Timun menjadi hidup seperti manusia karena terkena tembakan yang berasal dari luar Bumi. Mendapat perubahan seperti manusia, Tomat dan Timun mulai ingin mengetahui hal ini dan itu. Di tengah aktivitas yang mereka lakukan, Tomat tidak sadar bahwa Timun telah menghabiskan makanan yang mereka temukan. Karena hal tersebut, Tomat merasa kesal dan pergi meninggalkan Timun. Timun lalu mengejar Tomat untuk minta maaf, tetapi Tomat telah tertangkap Kucing yang terbangun karena keributan yang mereka lakukan. Sebagai seorang sahabat, Timun memberanikan diri untuk menolong Tomat. Sang Kucing yang takut akan Timun, akhirnya kabur. Pada akhirnya Tomat dan Timun kembali ke wujud awal mereka.

Sumber: Gugum Abdulah (2018)

4. Identitas Film

Di bagian ini akan dijelaskan mengenai informasi lengkap film yang akan diproduksi oleh penulis.

Contoh:

Identitas Film “Mad and Tim” adalah sebagai berikut.

Judul : “Mad and Tim”
Genre : Fiksi – Komedi
Khalayak sasaran : Usia 13 tahun – dewasa
Bahasa : Indonesia
Format : Animasi 2 dimensi
Durasi : 5 menit

Sumber: Gugum (2018)

5. Konsep Kreatif

Konsep kreatif akan menjabarkan teknis atau konsep visual, konsep karakter, dan konsep *environment* yang akan dibuat dalam sebuah film.

a. Konsep teknis/visual

Konsep teknis atau konsep visual merupakan penjabaran dari teknik-teknik yang akan digunakan dari tahapan praproduksi hingga pascaproduksi. Teknis yang digunakan menunjukkan inovasi dalam proses produksi film.

b. Konsep karakter

Tokoh atau karakter yang muncul dalam film serta sudah dirancang pada Bab I, dijelaskan secara lengkap di bagian konsep karakter. Teknis pembuatan karakter juga dijabarkan di bagian ini dengan menunjukkan sifat, warna, dan bentuk dari karakter.

c. Konsep *environment*

Environment atau latar lingkungan menjadi hal yang tidak bisa ditinggalkan dalam sebuah film. Di bagian ini akan dijelaskan rancangan dari lingkungan ketika karakter nanti akan menjalani ceritanya. Konsep *environment* terdiri dari objek-objek pendukung yang ada di sekitar karakter sehingga menunjukkan lokasi tempat karakter berada.

6. Referensi Teknis

Bagian referensi teknis menjelaskan dasar teknik-teknik yang digunakan penulis dalam proses produksi karya tugas akhir.

7. Tim Produksi

Di bagian ini, penulis akan menjelaskan siapa saja yang terlibat dalam proses produksi serta tugas yang akan diselesaikan oleh tim produksi.

Contoh:

Executive Producer :
Producer :
Sutradara :
Art Director :

8. Indikator Capaian

Bagian indikator capaian menjelaskan target-target yang harus dicapai sesuai dengan tahapan-tahapan yang telah dirancang dan ditentukan dalam tugas akhir.

a. Praproduksi

Praproduksi merupakan tahapan awal pembuatan animasi yang dipersiapkan secara matang dari ide cerita, konsep, hingga penokohan yang terdapat di dalamnya. Pada tahapan ini penulis akan menyampaikan proses yang terjadi pada praproduksi. Proses yang dilakukan disertai dengan target atau luaran yang harus dicapai/dihasilkan pada setiap tahapan produksi.

1) Tahap penelitian dan pengembangan (*research and development*)

Indikator: menghasilkan konsep desain produksi (premis, *logline*, sinopsis, konsep karakter, dan konsep visual)

2) Tahap desain produksi

Indikator: menghasilkan *treatment*, skenario, *storyboard*, *voice over*, *music scoring* (tidak wajib, tetapi jika sudah ada akan lebih baik), desain karakter, *design pack*, *layout*, *background*, dan *animatic*.

b. Produksi

Pada tahap ini dilakukan proses pergerakan karakter dan *props* (*animate*). Tahapan pada produksi dimulai dengan pembuatan *keypose*, *keyframe*, *in between*, *clean up*, dan *coloring*.

Indikator: menghasilkan *frame* animasi berupa *file* PNG *sequence* dari tiap-tiap *shot*.

c. Pascaproduksi

Indikator:

- 1) menghasilkan *file shot* animasi hasil komposisi antara *file frames* dan *background* serta siap untuk diedit *offline*, dan
- 2) menghasilkan *file* film animasi yang telah diedit *online*.

9. Purwarupa

Di bagian ini dijelaskan rancangan yang telah dibuat dari tahapan *riset and development* hingga sebuah purwarupa sebagai wujud secara visual dari produk akhir yang akan dicapai pada akhir pelaksanaan tugas akhir.

a. Tahap praproduksi

Penulis menyampaikan hasil luaran dari setiap proses pada tahapan praproduksi yang telah dilakukan sesuai dengan poin-poin yang telah disampaikan pada indikator capaian akhir.

- 1) Skenario
- 2) Desain Karakter
- 3) *Story Board*
- 4) *Voice Over*
- 5) *Animatic*
- 6) *Layout*

b. Tahapan produksi dan pascaproduksi

Penulis menyampaikan hasil luaran produksi animasi yang berupa *shot* purwarupa minimal tiga jenis. Hal ini dilakukan sebagai uji coba teknik yang akan digunakan dalam produksi selanjutnya, baik teknik *animate* maupun *compositing*, yaitu:

- 1) *medium close up*,
- 2) *close up*, dan
- 3) *establishing shot*.

IV. PERWUJUDAN DAN PEMBAHASAN

A. Perwujudan

Pada tahap perwujudan akan dijelaskan mengenai proses secara nyata serta hasil pada tahapan produksi dan pascaproduksi.

1. Produksi

Tahapan produksi akan menunjukkan hasil produksi dari masing-masing *scene* disertai dengan penjelasan proses produksinya. Pada tahap ini penulis menjelaskan tiap-tiap langkah dalam proses produksi, dari pembuatan *keypose*, *keyframe*, *in between*, *clean up*, dan *coloring*.

2. Pascaproduksi

Pada tahapan pascaproduksi, penulis akan menunjukkan hasil akhir karya film secara keseluruhan. Penulis akan menjelaskan proses *compositing* dan *editing* pada masing-masing *scene*.

B. Pembahasan

Bagian ini menganalisis proses dari praproduksi sampai dengan pascaproduksi. Penulis menjelaskan proses yang sudah dilakukan, termasuk permasalahan yang dihadapi dan solusi yang digunakan selama menyelesaikan produk tugas akhir.

V. PENUTUP

A. Simpulan

Bagian ini berisi simpulan yang didapatkan penulis dalam menjalani proses pengerjaan tugas akhir dari awal sampai akhir. Simpulan akan menjawab secara ringkas dari masalah yang diangkat oleh penulis pada tugas akhir.

B. Saran

Sampaikan juga saran untuk mengembangkan atau teknik lain yang dapat memberikan inovasi atau solusi baru dalam produksi karya tugas akhir.

Contoh:

A. Kesimpulan

Karya tugas akhir film animasi 2D "Bad Hair Day" dengan teknik monolog internal mengisahkan momen singkat lane dalam menghadapi Bullying yang telah ia alami selama ini dan menemukan sesuatu yang hilang dari dirinya yaitu sosok sahabat atau orang terdekat.

Selama proses pengerjaannya hingga karya film ini selesai, berbagai persiapan telah dilakukan. Mulai dari tahap praproduksi yaitu pembuatan ide dasar, menciptakan naskah cerita animasi, treatment, desain karakter, storyboard dan berlanjut ke proses pembuatan background, proses penganimasian. juga mengaplikasikan 12 prinsip animasi demi terwujudnya sebuah film animasi menarik, dinamis dan tidak membosankan. Hasil akhir karya film animasi 2D "Bad Hair Day" sudah cukup mendekati karya referensi yang menjadi tinjauan. Proses pengerjaan background dan animating memakan waktu yang cukup lama sehingga menjadikan background serta karakter terlihat rapi, detail dan menarik.

Dalam kesempatan ini, mengerjakan film animasi 2D tanpa didukung beberapa pihak kerabat film cukuplah dirasa lama. Proses pengerjaannya membutuhkan waktu 6 bulan hingga bisa tercipta film animasi utuh berdurasi 5 menit. Pembuatan yang harus dilakukan setiap hari dan

perlunya niat serta kedisiplinan menjadi proses utama dalam terselesaikannya produksi.

B. Saran

Setelah menyelesaikan pembuatan film animasi 2D -Bad Hair Day" terdapat beberapa kesalahan maupun masalah terutama pada proses produksi supaya bisa tepat waktu dan berjalan lancar. Berikut saran yang diberikan guna dapat mengurangi kesalahan yang terjadi dalam pembuatan animasi 2D sejenis. Saran ini

VI. KEPUSTAKAAN

Kepustakaan berisikan pustaka yang dijadikan referensi dalam penelitian ini. Referensi yang digunakan dapat berupa buku, artikel ilmiah, artikel *online* pada pustaka laman yang terpercaya, dan referensi karya dalam aplikasi Youtube.

Contoh:

DAFTAR PUSTAKA

- Agung, A. (2014). Penerapan Unsur Budaya Indonesia pada Aplikasi Game Tetris Nusantara Berbasis Android. *Neliti*.
- Aidit, R. (2012). Atlas Tokoh-Tokoh Wayang. In R. Aidit, *Atlas Tokoh-Tokoh Wayang*. Diva Press.
- Alaidrus, F. (2020, February). *Protokol Kyoto dan Indonesia yang Abai Terhadap Masalah Lingkungan*. Retrieved from tirtoid: <https://tirtoid.id/protokol-kyoto-dan-indonesia-yang-abai-terhadap-masalah-lingkungan-ezcW>
- CNN Indonesia. (2020, February 27). *Jakarta, Aceh Hingga Surabaya Terancam Tenggelam 2050*. Retrieved from CNN Indonesia: <https://www.cnnindonesia.com/teknologi/20200227142747-199-478753/jakarta-aceh-hingga-surabaya-terancam-tenggelam-2050>
- Gusrianda, I. (2020). Kondisi Morfologi Cekungan Bandung dan Karakteristik Batuan Sedimen Sungai Cibogo Kecamatan Bandung Barat Provinsi Jawa Barat. *Jurnal Buana*, 945-953.

Catatan:

Isi dari subbab dalam laporan Tugas Akhir Sarjana Terapan Animasi dapat disesuaikan dengan kriteria karya yang diselesaikan dalam Tugas Akhir.

