

Perancangan Film Pendek Tentang Pengelolaan Waktu Sebagai Upaya Membangun Kesadaran Bagi Mahasiswa

Katherine Yuliana¹, Prayanto W.H², Hen Dian Yudani³

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain, Universitas Kristen Petra
Siwalankerto 121-131, Surabaya 60236.

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa, ISI Yogyakarta
Jalan Parangtritis KM 6.5 Sewon Bantul Yogyakarta

Email: eeerine@gmail.com

Email : prayantowh@ymail.com

Abstrak

Kita masing-masing memiliki 24 jam, 7 hari seminggu dan 52 minggu setiap tahun. Banyaknya waktu tidak begitu penting tapi lebih penting bagaimana waktu itu dikelola dari bagaimana kita memanfaatkan waktu sehingga penggunaan waktu lebih efektif sehingga mencapai hasil lebih banyak dengan waktu yang sama. Berdasarkan perolehan data kuesioner dan wawancara dari narasumber yang ahli dibidangnya di sadari bahwa permasalahan pengelolaan waktu yang memang menjadi permasalahan mahasiswa kini. Kurangnya pengelolaan waktu yang baik menyebabkan seseorang menggunakan waktunya dengan sembarangan dan sering menunda waktu. Mahasiswa yang kurang peka tentang waktu akan mempengaruhi apakah mereka memiliki suatu tujuan. Melalui permasalahan yang ada maka perancangan melakukan pendekatan dengan metode analisis deskriptif kualitatif dengan menghasilkan sebuah gagasan dengan pendekatan media visualisasi yang dikemas dalam bentuk film pendek. Setelah melakukan sebuah pengamatan di ketahui bahwa ada tiga alasan utama mengapa kita menggunakan visualisasi dalam berkomunikasi karena pesan yang disampaikan lebih menarik perhatian, lebih efisien, dan pesan visual lebih efektif. Pembuatan film pendek berjudul "Goal" digunakan sebagai media untuk menyadarkan mahasiswa dalam pengelolaan waktu dengan baik. Perancangan ini dibuat dengan pendekatan drama yang menceritakan kehidupan mahasiswa dengan cerita yang singkat.

Kata kunci: Film Pendek, Masalah Mahasiswa, Mengelola waktu, "Goal"

Abstract

Title: *The Making of Short Film about Time Management For Efforts To Build Awareness for Students*

We each have a 24 hour, 7 days a week and 52 weeks per year. The amount of time is not so important but it's more important how time is managed from how we use the time to use time more effectively so as to achieve more results with the same time. Based on questionnaire and interview data acquisition from informants who are experts in their field realize that the problems of time management is an issue students are now. Lack of good time management causes a person to use his time in vain and often delay time. Students who are less sensitive about the timing will affect whether they have a purpose. Existing problems through the design approach with a qualitative descriptive analysis method with an idea to produce a visualization of the packaged media approach in the form of short films. After doing an observation to know that there are three main reasons why we use visualization in communication because the message is delivered more interesting, more efficient, and more effective visual message. Making a short film titled "Goal" is used as a medium to sensitize the students in managing time well. This design is made with the approach of the drama which tells the life of a student with a short story.

Keywords: *Short Film, Student's Problem, Time Management, "Goal"*

Pendahuluan

Tingkat kesadaran mahasiswa dalam hal pengelolaan waktu dengan baik menentukan apakah anak muda tersebut memiliki tujuan.

Berdasarkan hasil dari wawancara dengan Ibu Pratiwi seorang konselor di PKPP (Pusat Konseling dan Pengembangan Pribadi) yang menyatakan bahwa permasalahan anak muda kini meliputi daya juang mereka yang kurang untuk mendapatkan

sesuatu sehingga terkesan meremehkan, motivasi hidup yang tidak mereka punyai sehingga tidak bisa bertahan dalam kesulitan, mudah terpengaruh lingkungan, dan emosi yang berasal dari banyak hal seperti keluarga dan relasi dengan lingkungan. Mahasiswa seperti ini akhirnya tidak memiliki tujuan yang jelas dalam hidupnya.

Salah satu masalah yang sangat kompleks dan pasti dialami oleh mahasiswa adalah ketika mahasiswa tidak bisa membagi waktu kuliah, tugas, dan organisasi. Kuliah harus dijalani sementara organisasi pun tidak bisa ditinggalkan. Ketika antara ketiga hal tersebut tidak bisa diatur secara bijaksana, maka akan berakibat fatal. Biasanya mahasiswa yang seperti itu bingung harus memprioritaskan mana yang lebih penting. Selain permasalahan di bidang akademik, adapun dari bidang non akademik yaitu kondisi lingkungan kos yang kurang nyaman, tidak bisa beradaptasi dengan lingkungan baru di kampus baik itu dosen atau teman-temannya, kondisi keluarga, kesulitan kesulitan pribadi yang timbul dari dirinya sendiri, permasalahan kisah kasih cintanya dan masih banyak yang lain. Hal yang demikian itu menyebabkan permasalahan mahasiswa menjadi semakin banyak dan tentunya akan semakin kompleks. Pada umumnya masalah-masalah yang dihadapi mahasiswa ini dapat menghambat daya juang mereka untuk mencapai tujuan. (Suara Merdeka par 06) Sebagaimana penulis membuat survei dalam bentuk kuesioner yang dilakukan pada bulan Februari 2014 di 2 Universitas yang berbeda yaitu Universitas Kristen Petra dan Universitas Widya Mandala Kalijudan dengan jumlah kuesioner 50 lembar masing-masing Universitas. Dari hasil survei tersebut didapatkan hasil bahwa mayoritas mahasiswa tidak dapat mengelola waktu dengan baik.

Pepatah mengatakan waktu adalah pedang! Dikatakan pedang, karena pedang adalah senjata. Senjata untuk melawan musuh diri kita masing-masing yakni kemalasan. Waktu menjadi pedang (senjata) ampuh bila kita pandai memanfaatkannya. Bila kita pandai mengelola waktu dengan efektif sejumlah *skill* kita peroleh. Kehidupan akan berihak pada kita. Sebaliknya bila kita lalai memanfaatkan secara optimal perdetiknya, maka pedang itu akan membunuh diri kita sendiri. Kehidupan akan kejam pada diri kita. Sehebat apa pun potensi diri kita, tidak akan tumbuh optimal bila tidak diiringi dengan penggunaan waktu secara efektif. (Sumanto par. 01).

Waktu sama bagi siapapun. Kita masing-masing memiliki 24 jam, 7 hari seminggu dan 52 minggu setiap tahun. Banyaknya waktu tidak begitu penting tapi lebih penting bagaimana waktu itu dikelola dari bagaimana kita memanfaatkan waktu sehingga penggunaan waktu lebih efektif sehingga mencapai

hasil lebih banyak dengan waktu yang sama. (Timpe 10)

Sebagai upaya menyadarkan pengelolaan waktu banyak media sebelumnya pernah mengangkat khusus ini seperti, media cetak buku, artikel di majalah, audio visual seperti wawancara dengan pakar di sebuah stasiun radio, dll. Namun media film pendek belum banyak diangkat sehingga penulis membuat sebuah film pendek yang komunikatif untuk target *audience*. Film merupakan media yang menyajikan pesan audio, visual dan gerak. Oleh karenanya, film memberikan kesan yang impresif bagi pemirsanya.

Film merupakan salah satu alat yang ampuh di tangan orang yang mempergunakannya secara efektif untuk sesuatu maksud terutama terhadap masyarakat kebanyakan dan juga anak-anak yang memang lebih banyak menggunakan aspek emosinya dibanding aspek rasionalnya, dan langsung berbicara ke dalam hati sanubari penonton secara meyakinkan. Film juga sangat membantu dalam proses pembelajaran, apa yang terpancang oleh mata dan terdengar oleh telinga, lebih cepat dan lebih mudah diingat daripada apa yang hanya dapat dibaca saja atau hanya didengar saja. (Fajerin par.01)

Film merupakan media presentasi yang paling canggih karena dapat menyampaikan lima macam bentuk informasi yaitu gambar, garis, simbol, suara, dan gerakan. Media itu adalah gambar hidup (film) dan televisi / video. Film disebut juga gambar hidup (*motion pictures*), yaitu serangkaian gambar diam (*still pictures*) yang meluncur secara cepat dan diproyeksikan sehingga menimbulkan kesan hidup dan bergerak. Film di kategorikan dalam beberapa jenis, diantaranya adalah film dokumenter, film cerita pendek, film cerita panjang, film perusahaan (*company profile*), iklan televisi, program televisi, video klip, dan film pembelajaran. "Film sebagai media pembelajaran," par.03)

Metode Perancangan

Untuk memperoleh data yang dibutuhkan mengenai mahasiswa dalam pengelolaan waktu maka data berupa data primer dan data sekunder. Metode pengumpulan data berupa wawancara, kuesioner, observasi dan studi pustaka. Wawancara dilakukan kepada narasumber konselor PKPP (Pusat Konseling dan Pengembangan Pribadi) Universitas Kristen Petra. Kuesioner dilakukan kepada mahasiswa sendiri dan studi pustaka dari beberapa buku-buku untuk memperkuat data yang telah dimiliki.

Analisa data

Perancang menggunakan metode Analisis Deskriptif – Kualitatif, metode ini meneliti status manusia, suatu objek, suatu kondisi, suatu sistem pemikiran

ataupun suatu kelas peristiwa bertujuan untuk membuat deskripsi, gambaran mengenai fakta-fakta, sifat-sifat hubungan antar fenomena yang diselidiki kemudian dianalisis dalam menyusun konsep cerita dan skrip.

Kemudian analisis dari segi cerita dan visual itu sendiri dari segi cerita yaitu mengenal detail permasalahan dan mengetahui bagian-bagian yang menarik untuk di *expose* sehingga *audience* tertarik dan menyukainya, segi visualisasi dengan gambaran yang tidak monoton dan mudah dipahami, segi karakter bagaimana menghidupkan karakter sesuai dengan perannya dalam film tersebut baik dari cara bicara, bentuk tubuh hingga wajahnya, dan dari segi teknis yaitu dari tata *lighting*, alur cerita dan teknik pengambilan gambar yang dapat menggambarkan suasana dan cerita untuk menyampaikan pesan kepada *audience* yang menonton film pendek ini.

Tinjauan Permasalahan Obyek dan Subyek Perancangan

Waktu

Waktu adalah salah satu kata yang dikenal oleh siapa saja, tetapi sukar untuk didefinisikan. Meskipun konsep waktu itu universal, tetapi setiap orang mempunyai definisi khusus untuknya. Seperti Waktu adalah uang. Peribahasa ini sama halnya dengan umur, waktu tidak dapat dibalik, definisi baku dalam kamus menggarisbawahi fakta bahwa waktu tidak mungkin dapat diperoleh kembali, waktu berlaku sama bagi semua orang. Walaupun orang tidak terlahir dengan kemampuan atau kesempatan yang sama, mereka semua memiliki 24 jam yang sama dalam satu hari, tujuh kali sebulan, 52 minggu satu tahun dan seterusnya. Persoalannya sekarang bagaimana mengelola waktu itu, waktu dapat dimaksimalkan dan waktu dapat dihambur-hamburkan. Daftar faktor yang menunjang penghamburan hampir tidak ada batasnya. Ironis sekali, banyak dari kemajuan teknologi modern dewasa ini membuat hidup kita jauh lebih produktif dan nyaman, sekaligus juga merupakan pemborosan waktu paling utama. Contoh diantara pemboros termasuk komputer, mesin fotokopi dan telepon yang ada dimana-mana.

Mengelola waktu

Menetapkan suatu tujuan adalah peristiwa yang diantisipasi, suatu peristiwa yang ingin kita kontrol. Pada saat menetapkan suatu tujuan, kita juga bekerja secara sistematis untuk mencapainya. Suatu tujuan yang diberi nilai tertentu dinamakan prioritas. Proses menentukan prioritas adalah proses penilaian yang meliputi pengelolaan waktu yang berkaitan dengan perencanaan tujuan. Nilai-nilai yang paling vital disebut prinsip-prinsip yang menyatukan (*unifying principles*). Hanya hal yang sangat mendalam

(*intrinsic*) bagi kita akan berfungsi dalam proses membentuk diri sendiri.

Manusia adalah makhluk yang secara sadar mencari tujuan dalam kegiatan. Tanpa tujuan, hidup manusia tidak mempunyai sasaran atau arah hidup. Kalau kita ingin sukses dan menjadi efektif, kita harus menentukan tujuan-tujuan kita. Orang yang ingin hidup lama dalam dunia ini juga harus mempunyai tujuan-tujuan yang berlaku sepanjang hidupnya. Hal ini akan menambah kemungkinan bahwa kita akan bekerja secara tidak penuh dan lebih menikmati hidup kita. Kita belum dapat menentukan tujuan akhir dari hidup kita kalau kita ragu-ragu mengenai identitas diri (*who we are*). Dalam proses menentukan apa yang ingin kita capai dalam hidup, sangatlah membantu apabila tujuan-tujuan kita dapat dibagi dalam beberapa kategori, seperti cita-cita pribadi, hal material, gensi, karir, keterlibatan dengan kegiatan sosial, dan waktu luang atau rekreasi. Ada baiknya kalau tujuan setiap kategori tersebut dicatat (Timle).

Kontrol atas Peristiwa

Kepercayaan diri (*self reliance*) merupakan bagian inti dari pengelolaan waktu karena akan meningkatkan kepercayaan pada kemampuan untuk mengambil keputusan yang sesuai mengenai cara mengontrol peristiwa yang diharapkan. Dasar pengelolaan waktu adalah kemampuan mengontrol berbagai peristiwa. Pengelolaan waktu yang efektif merupakan konsekuensi dari kemampuan jasmani, intelektual, emosional, sosial, dan rohani untuk memperlihatkan situasi apa adanya. Maka, salah satu tantangan kita adalah menjadi lebih realistis sejauh mungkin. Kita memerlukan cara untuk mengidentifikasi prioritas-prioritas. (Spillane)

Seni Menunda

Menurut Bruze A. Baldwin, "Dalam hampir semua khusus penundaan yang berat ada pertentangan emosi yang tidak terpecahkan yang dipicu jika menghadapi tugas utama. Pertentangan yang menghasilkan jenis penundaan anda yang khusus harus dimengerti dan diselesaikan sebelum reaksi penolakan anda dapat diatasi dengan tuntas." Kecenderungan manusia yang unik untuk menemukan berbagai cara untuk menghubungkan diri kita dengan penundaan dengan cara membenarkan mengerjakan besok apa yang seharusnya bisa dikerjakan sekarang.

Psikologi Masa Perkembangan Dewasa Dini

Pada saat anak laki-laki dan wanita mencapai usia tertentu mereka akan mengalami perubahan dari remaja menuju dewasa dini, dimana pada masa ini mereka dituntut untuk masuk kedalam masa-masa yang memberntuk mereka untuk menjadi seorang yang lebih dewasa, bertanggung jawab dan menjadi seorang dewasa yang bereproduksi. Dimana pada

tingkat ini mereka diproses untuk menghadapi masalah-masalah yang baru yang tidak pernah mereka alami sebelumnya. Umumnya, mereka akan memiliki banyak ketrampilan sehingga mereka tidak dapat fokus terhadap salah satu hal ini menyebabkan kecenderungannya mereka hanya bisa namun tidak dapat professional dalam bidang tertentu. Pada masa dewasa dini mereka akan masuk kedalam tahap kehidupan orang dewasa dan mulai mengerti apa yang dinamakan tanggung jawab sebagai orang dewasa untuk menghidupi keluarga, memiliki hasrat untuk maju dan keinginan untuk lebih dari pada saingannya sehingga mereka menjadi seorang yang memiliki ego yang tinggi. Jika orang muda dewasa ingin diterima oleh anggota- anggota kelompok orang dewasa, mereka harus menerima nilai-nilai kelompok ini, seperti juga sewaktu kanak- kanak dan remaja mereka harus menerima nilai- nilai kelompok teman sebaya. Banyak orang dewasa muda menyadari bahwa penampilan acak- acakkan dan sikap suka memberontak terhadap aturan dan tata cara seperti pada waktu mereka sekolah, harus diganti dengan tingkah laku yang dapat diterima oleh masyarakat dewasa apabila mereka ingin diterima dalam kelompok-kelompok sosial dan ekonomi orang dewasa. Bentuk kreatifitas yang akan terlihat sesudah ia dewasa akan tergantung pada minat dan kemampuan individual, kesempatan untuk mewujudkan keinginan dan kegiatan- kegiatan yang memberikan kepuasan- kepuasan sebesar- besarnya. Ada yang menyalurkan kreatifitasnya ini melalui hobi, ada yang menyalurkan melalui pekerjaan yang memungkinkan ekspresi kreatifitas.

Beberapa Minat pada Dewasa Dini

Minat pada dewasa dini meliputi minat pribadi yaitu dimana jika minat ini terbentuk kuat pada saat remaja maka masih akan terbawa hingga dewasa dan minat pribadi yang kuat ini akan menimbulkan egosentris. Namun dengan bertambahnya tugas dan tanggung jawab minat egosentris biasanya sedikit demi sedikit berkurang. Setelah menjadi dewasa seseorang sudah mempunyai minat dalam suatu pandangan hidup, yang didasarkan pada agama, yang memberi kepuasan baginya atau dapat terjadi bahwa seseorang meninggalkan agama yang dianut keluarga di karenakan tidak menemukan sebuah kepuasan batin. Minat rekreasi dewasa dini didasarkan dari beberapa faktor yaitu seperti kesehatan, waktu, status perkawinansial, status sosial ekonomi, jenis kelamin, dan penerimaan sosial. Hiburan yang populer dikalangan dewasa dini adalah seperti membaca, mendengarkan musik, menonton film, mendengarkan radio, dan menonton televisi.

Audio Visual sebagai Media Pembelajaran

Media video adalah segala sesuatu yang memungkinkan sinyal audio yang dikombinasikan

dengan gambar bergerak secara sekuensial. Program video dapat dimanfaatkan dalam program pembelajaran karena dapat memberikan pengalaman yang tidak terduga kepada penonton. Selain itu, program video dapat dikombinasikan dengan animasi dan pengaturan kecepatan untuk mendemonstrasikan perubahan dari waktu ke waktu. Kemampuan video dalam memvisualisasikan materi terutama efektif untuk membantu anda menyampaikan materi yang bersifat dinamis. Materi yang memerlukan visualisasi seperti mendemonstrasikan hal-hal seperti gerakan , ekspresi wajah, ataupun suasana lingkungan tertentu adalah paling baik disajikan melalui pemanfaatan teknologi video.



Sumber: Sumber : Daryanto (2010, p.14)

Gambar 1. Presentase kemampuan daya serap manusia dari pengguna alat indra

Tinjauan Teori Sejarah Film

Film pada mulanya mengacu pada suatu media sejenis plastik yang dilapisi dengan zat peka cahaya atau yang sering disebut dengan selluloid. Dalam bidang fotografi film ini menjadi media yang dominan digunakan untuk menyimpan pantulan cahaya yang tertangkap lensa. Pada generasi berikutnya fotografi bergeser pada penggunaan media digital elektronik sebagai penyimpan gambar. Dalam bidang sinematografi perihal media penyimpanan ini telah mengalami perkembangan pesat. Berturut-turut dikenal sebagai media penyimpanan selluloid (film), pita analog dan yang terakhir media digital (pita, cakram, memori chip). Bertolak dari pengertian ini maka film pada awalnya adalah karya sinematografi yang memanfaatkan media selluloid sebagai penyimpanannya. Sejalan dengan perkembangan media penyimpanan dalam bidang sinematografi, maka pengertian film telah bergeser. Sebuah film cerita dapat diproduksi tanpa menggunakan selluloid (media film). Bahkan saat ini sudah semakin sedikit film yang menggunakan media selluloid pada tahap pengambilan gambar. Pada tahap pasca produksi gambar yang telah diedit dari media analog maupun digital dapat disimpan pada media yang fleksibel. Hasil akhir karya sinematografi dapat disimpan pada media selluloid, analog maupun digital. Perkembangan teknologi

media penyimpanan ini telah mengubah pengertian film dari istilah yang mengacu pada bahan ke istilah yang mengacu pada bentuk karya seni audio visual. Singkatnya film kini diartikan sebagai suatu genre (cabang) seni yang menggunakan audio (suara) dan visual (gambar) sebagai medianya.

Sejarah Film Indonesia

Pada tahun 1926 dua orang Belanda bernama L. Heuveldrop dan G. Kruger mendirikan perusahaan film, Java Film Coy di Bandung dan pada tahun yang sama mereka memproduksi film pertamanya berjudul *Loetoeng Kasarung* (1926), yang diangkat dari legenda Sunda. Film ini tercatat sebagai film pertama yang diproduksi di Indonesia dan ini dianggap sebagai sejarah awal perfilman Indonesia. Film ini diputar perdana pada 31 Desember 1926. (Nugroho). Perfilman Indonesia pernah mengalami krisis hebat ketika Usmar Ismail menutup studionya tahun 1957. Pada tahun 1992 terjadi lagi krisis besar. Faktor yang mempengaruhi rendahnya mutu film nasional salah satunya adalah rendahnya kualitas teknis karyawan film. Ini disebabkan kondisi perfilman Indonesia tidak memberikan peluang bagi mereka yang berpotensi untuk berkembang. Penurunan jumlah film maupun penonton di Indonesia sudah memprihatinkan. Kelompok penonton digolongkan menjadi tiga, yaitu cenderung memilih mutu film sebab menonton film bukan sekedar mencari hiburan tapi menikmati karya seni film dalam arti yang lebih luas, cenderung mengikuti arus, pertimbangan mutu film tetap merupakan referensi bagi mereka dan tidak terlalu memilih, sekedar mencari hiburan saja.

Film Cerita Pendek

Durasi film cerita pendek biasanya di bawah 60 menit. Di banyak Negara seperti Jerman, Australia, Kanada, dan Amerika Serikat, film cerita pendek dijadikan laboratorium eksperimen dan batu loncatan bagi seseorang/sekelompok orang untuk kemudian memproduksi film cerita panjang. Jenis film ini banyak dihasilkan oleh para mahasiswa jurusan film/kelompok yang menyukai dunia film dan ingin berlatih membuat film dengan baik. Sekalipun demikian, ada juga yang memang mengkhususkan diri untuk memproduksi film pendek, umumnya hasil produksi ini dipasok ke rumah-rumah produksi atau saluran televisi.

Film pendek dipercaya sebagai media media dengan pendekatan yang baik untuk menyadarkan orang lain dan menggugah hati penonton. Seperti yang dilakukan oleh Palang Merah Indonesia tahun 2002 silam dalam kompetensi Film Pendek bertemakan "Pengurangan Resiko Bencana dalam Kehidupan Sehari-hari" sebagai upaya menyadarkan resiko bencana yang akan dihadapi. Seperti halnya seorang guru honorer di SMPN 4 satu atap, Karangmoncol, Purbalingga, Jawa Tengah. Aris Prasetyo, guru

ekstrakurikuler sinematografi adalah sosok di balik lahirnya sineas-sineas remaja andal Purbalingga. Lewat film, dia menanamkan kesadaran tentang pendidikan. Lewat film, dia membawa anak-anak desa menggondol Piala Citra. (KoranSindo)

Konsep Perancangan

Format Program

Format program yang dipilih adalah film pendek dimana film ini di gunakan untuk membuat film drama yang mengangkat permasalahan anak muda dengan waktu yang telah dibahas sebelumnya.

Dengan format :

Format video	: MPEG2
Frame size	: 1440x1080
Frame rate	: 25.00 frame rate / second
Pixel Aspect Ratio	: DSLR 1080p25

Judul Program

GOAL : Sebuah nama dalam pertandingan sepak bola ketika tim sepak bola dapat memasukkan bola ke dalam gawang yang dijaga oleh kiper. Pada kehidupan nyata manusia juga memiliki GOAL dalam hidup yang disertai dengan tujuan yang jelas. Saat manusia seseorang memiliki tujuan pasti juga memiliki cara untuk mencapai Goal tersebut dengan strategi pengelolaan waktu yang baik.

Mengapa judul GOAL yang dipilih :

- Dalam film ini pemeran utama memiliki keahlian dalam bermain futsal.
- Dalam permainan dapat dikatakan menang/berhasil apabila bola memasuki gawang lawan atau biasa yang disebut GOAL.
- Untuk memperoleh GOAL diperlukan adanya sasaran yang ingin dicapai dalam permainan berupa gawang, strategi dalam bermain, dan memerlukan kerjasama tim.
- Dalam kehidupan, manusia dianggap berhasil apabila telah mencapai Goal atau keinginan dalam hidup yang ingin dicapai.
- Untuk mencapai sebuah keberhasilan atau Goal itu sendiri tentunya kita mempunyai strategi untuk mendapatkannya salah satunya dengan cara mengola waktu dengan baik.

Durasi

Film pendek berjudul "GOAL" yang mengangkat permasalahan anak muda dalam pengelolaan waktu dan dikemas dalam durasi kurang lebih 10-15 Menit.

Tujuan program

Film sebagai media alternatif sebagai upaya membentuk kesadaran anak muda tentang pengelolaan waktu sehingga harus memperhatikan

aspek-aspek yang penting yang harus ada agar mendapatkan hasil yang diinginkan. *Visualisasi* yang tampak diharapkan dapat membantu target *audience* menyadari apa inti pesan dari cerita ini yang dituangkan dalam tokoh atau pemain dalam film ini.

Sebuah film pendek dengan pendekatan kehidupan pemuda yang memiliki hobi bermain futsal dan sering mencetak goal, namun memiliki kegagalan dalam mengelola waktu yang disebabkan tidak adanya tujuan tidak pasti sehingga pemuda tersebut tidak memiliki goal dan kebiasaan suka menunda menyebabkan terjadi penyesalan. Namun diakhir cerita pemuda ini telah bangkit dari penyesalan dan mulai *move on*. Tujuan dari film ini adalah sebagai media sarana untuk lembaga-lembaga yang membutuhkan dalam mempresentasikan tentang perlunya pengelolaan waktu bagi mahasiswa.

Pesan yang ingin disampaikan

Pesan moral yang ingin disampaikan agar anak muda saat ini lebih memprioritaskan hidup mereka dengan tujuan-tujuan yang ingin dicapai sehingga waktu tidak terbuang percuma.

Target Audience

- Geografis
Indonesia (umum)
Tinggal di kota besar (khusus)
- Demografis
Dewasa dini awal usia 18-25 tahun
Laki-laki dan perempuan
Pendidikan S1
Belum bekerja
Menengah keatas
- Psikografis
Mahasiswa yang mengalami masalah dengan pengelolaan waktu
Sulit ditebak
Ekspresif
Menyukai kejutan / hal yang baru
Modern
Rasa ingin tahu tinggi
Daya juang rendah
- Behavioral
Aktifitas banyak
Suka nongkrong

Desain Karakter / Pemain / Cast

Robert Wijaya

Evan

Asli Surabaya dari keluarga serba berada. Sejak memasuki kuliah semester awal Robert mempunyai 4 teman dekat yaitu Donny, Alex, Kevin dan Kayla satu-satu cewek yang paling dekat dengannya. Sejak bertemu dengan Kimi, Robert tidak memperhatikan kuliahnya. Seringkali menunda sesuatu, jago main futsal dan mempunyai potensi menggambar yang tersimpan.

Sifat Robert : mudah terpengaruh, menyukai tantangan, suka menunda, gemar melukis dan sepak bola/ futsal.

Kayla Alexandra

Michaela

Cewek kalem, aktivis kampus, dan suka banget foto-foto yang ternyata salah satu hobi itu dilakukan untuk mengabadikan setiap moment dengan orang yang diam-diam kayla sukai yaitu Robert. Suka memakai kacamata disaat perkuliahan atau sedang menulis dan membaca.

Sifat Kayla : suka memendam perasaan, perhatian, peduli dengan penampilan.

Kimi Jessica

Morrisia

Kimi cewek populer dikampus, disukai banyak orang, termasuk Robert. Sifat Kimi : tidak suka dengan orang yang suka ingkar janji, friendly, moodie.

Donny

Ongky

Salah satu teman Robert yang tidak bisa lepas dari handphone sehingga Dony paling cepat tahu tentang informasi terbaru.

Alex & Kevin

Yusak & Indra

Mereka selalu berdua. Makan berdua, pulang kos berdua, kemana-mana berdua.

Steven

Marco

selama ini diam-diam mendekati Kimi. Saat Robert sibuk dengan kesenangannya sendiri Kimi jatuh hati dengan Steven yang lebih bisa memperhatikannya.

Properti

Properti yang digunakan dalam proses *shooting* film GOAL seperti jam yang banyak akan dijelaskan bahwa pemeran utama lalai akan waktu dan beberapa barang pemberian yang akan membuat Kayla menjadi salah paham, serta media pensil sebagai pemberian Kayla kepada Robert untuk terus menggapai mimpinya.

Wardrobe-Kostum

Pada film ini penggunaan wardrobe para aktor dan aktrisnya lebih ke arah style casual namun terlihat rapi dan tetap disesuaikan dengan karakter pemain. Penggunaan style casual ini bertujuan untuk menggambarkan kehidupan mereka yang notabene adalah anak muda. Terlihat rapi untuk menggambarkan bahwa mereka adalah anak-anak muda dari keluarga golongan menengah atas.

Lokasi

Lokasi yang digunakan dalam pembuatan film pendek ini adalah rumah mewah untuk menunjukkan pemeran utama berasal dari keluarga berada, café, dan kampus sebagai tempat dimana mahasiswa berada.

Sinopsis/Ringkasan Cerita

Robert adalah mahasiswa disuatu Universitas di Surabaya dan merupakan anak dari keluarga berada di kota Surabaya. Selain jago dalam bermain futsal, Robert mempunyai bakat dalam melukis sejak ia kecil dan hingga saat ini belum disadari bila bakatnya ini yang akan membuatnya sukses. Robert adalah anak yang berprestasi dalam bidang akademik dari kecil. Latar belakang keluarganya membuatnya tumbuh menjadi seseorang yang manja dan apapun keinginannya harus selalu terpenuhi.

Tiba disaat kuliah Robert tertarik dengan cewe yang populer dikampus yaitu Kimi. Cewe itu sangat menyita perhatiannya sehingga Robert berulang kali berusaha untuk menyatakan cintanya, namun selalu gagal karena tidak bisa menolak ajakan teman-temannya untuk bermain futsal.

Di sisi lain Kayla sebagai teman yang cewe yang paling dekat dengan Robert diam-diam menaruh hati pada Robert dan selalu perhatian akan kemampuan Robert dalam melukis. Namun karna begitu asiknya Robert akan kesenangannya tanpa dia sadari bahwa Kimi tidak menyukai orang yang ingkar janji dan karna kelalaiannya pun Robert harus tidak lulus 1 mata kuliah yang mengharuskan kuliahnya mundur 1 tahun sedangkan Kayla yang selama ini ada untuk Robert akan pergi ke Belanda bersama orang tuanya.

Proses Produksi

Pra Produksi

Pada proses pra produksi, semua hal dipersiapkan terlebih dahulu dari segi cerita sampai dengan properti dan lokasi yang akan digunakan. Hal – hal yang perlu disiapkan adalah sebagai berikut:

```

SCENE 1. INT.KAMPUS-KELAS.SIANG HARI
suasana kampus.
robert sedang menggambar kayla dan mulai berkenalan .
robert: donny, aiez, kerin dan kayla sudah berteman dari semester 1..
ROBERT
(7/0)
namaku robert, semester 3 di salah satu universitas di surabaya.
donny,hgny tuh gak pernah lepas dari penglihatannya.
dan ini kayla, temeku yang paling aktif di kampus.
dumpeya nara banget, dia dit apak peminan tapi gila gila foto... tuh kan bener dikit-dikit foto.
kalo temeku yang 2 ini dimana-mana selalu berduka.
robert melihat kearah berlawanan dan melihat kimi
sahhh... sah... itu tuh cewe terpopuler dikampus banyak banget yang suka, termasuk aku..
KIMI
(suka banget ke robert)
apakah bawoooo... gambar sih kimi yah..??
ROBERT
(dikawan, bertasanya)
aa... cukup...??
KAYLA
(melirik kearah bertas
SIBRANI)
melirik bertas yang dibuang oleh robert
SCENE 2. INT.KAMPUS-PAPAN PENJINJARAN. SIANG HARI
waktu melewati papan pengumuman kayla melihat ada acara untuk memaparkan karya gambar/foto dan menunjukan ke robert, robert melihat kimi kemudian menatap kayla dan menyapa kimi.
(continued)
CONTINUED:
2.
KAYLA
bert, lihat dia ada acara nih..
baga nih.. ah lutan yah..
ROBERT
(bertindak
gampang lah.. bilang yah kay..
ROBERT
hay..
KIMI
halo.
ROBERT
nakan siang sarung yuk..
KIMI
halah..
1 minggu kemudian
SCENE 3. INT. RUMAH ROBERT. PAGI HARI
Pegang remote dan mulai pny Berantakan. lukan -
lukan yang berantakan diatas meja, sim webor, alarm
belunyi, ada 2 pesan masuk dari Kayla dan Robert yang tidur
dengan baju bolanya.
robert bangun dari tidurnya dan melihat handphonenya.
"bert, sudah kumpul karya belum? tanggal 24 terakhir loh."
Robert bangun dari tidurnya dan kekanar mandi dan memcuci
muhanya.
ROBERT
ahh gampang azzza kapa gt
bener-bener masih bisa..
CUT TO :
SCENE 4. INT.CAFE. SIANG HARI
ROBERT
hali kay.. dah lama yah.. oh yah
kapan yah dan bilang apa?
KAYLA
hm.. iyahh.. jadi gini loh bert..
(continued)

```

Gambar 2. Script

A	D/	I/	KETERANGAN	DU
C	N	E		RA
T				SI
1.	D	E	Opening - suasana kampus	5"
2.	D	I	Perkenalan Robert dan Donny, Kayla, Alex dan Kevin sambil melukis, pada saat Kimi memasuki kelas, Alex ingin melihat siapa yang dilukis	30"
3.	D	I	Sebuah tangan terlihat mengambil kertas yang dibuang oleh Robert.	2"
4.	D	I	Kayla menunjuk papan pengumuman dan memanggil Robert	5"
5.	D	I	Robert meninggalkan Kayla dan mengajak Kimi makan siang	10"
6.	D	E	1 minggu kemudian, suasana perkarangan rumah Robert	15"
7.	D	I	Terlihat jam meja pukul 09:30 dan Robert masih di tempat tidur dengan baju bolanya	5"
8.	D	I	Alarm HP Robert berbunyi dan dimatikan	3"
9.	D	I	Ada pesan masuk dari Kayla untuk mengingatkan pengumpulan karya lukis.	10"
10.	D	I	Robert masuk kamar mandi dan tidak menghiraukan Kayla	20"
11.	D	I	Kayla sedang menulis buku diarynya sambil menunggu Robert karena Kayla ingin mengatakan kepergiannya ke Belanda	8"
12.	D	I	Robert datang dan menyela Kayla yang akan berbicara dan Robert memberikan sebuah boneka. Terlihat Kimi datang dan Robert pergi menemui Kimi. Robert berpesan jika tidak akan kelas pada hari itu.	60"
13.	D	I	Kayla bergumam "lagi...?"	10"

Gambar 3. Treatment

BREAKDOWN SHEET			DATE: 21/04/2019
KLJK PLAY	GOAL	BREAKDOWN PAGE NO. 1	
PRODUCTION COMPANY	PRODUCTION TITLE	Universitas Kristen Palom Ext	
SCENE NO.	SCENE NAME	INT OR EXT	
13/01/01	Ruangmu, Rumpun, mengorganisasi orang baru belajar	Day	
DESCRIPTION		DAY OR NIGHT	
		PAGE COUNT	
CAST	STUNTS	EXTRAS/ATMOSPHERE	
Red	Orange	Green	
		EXTRAS/SILENT	
		Yellow	
SPECIAL EFFECTS	PROPS	VEHICLES/ANIMALS	
Blue	Victor	Pink	
WARDROBE	MAKE-UP/HAIR	SOUND EFFECTS/MUSIC	
Cards	Asterisk	Brown	
		Music: Untrack	
SPECIAL EQUIPMENT		PRODUCTION NOTES	
Box			
		Day Ext. - YELLOW Night Ext. - GREEN Day Int. - WHITE Night Int. - BLUE	

Gambar 4. Script breakdown

Lembar yang telah dibuat diberikan kepada setiap crew agar mengetahui siapa yang akan di shooting dan persiapan apa saja yang diperlukan

No	Type shoot	Objek	Audio
1.	LS	Suasana kampus	Musik ilustrasi
2.	MS	Perkenalan Robert dan teman-teman	Voice over
3.	CU	Tangan Kayla mengambil kertas	Musik ilustrasi
4.	MS	Kayla & Robert	Dialog
5.	MS	Robert & Kimi	Dialog
6.	CU	Suasana pekarangan rumah Robert	Musik ilustrasi
7.	MS	Jam meja, Robert tertidur ditempat tidur	Menguap
8.	CU	Alarm HP berbunyi	Alarm

Gambar 5. Shooting script scenario



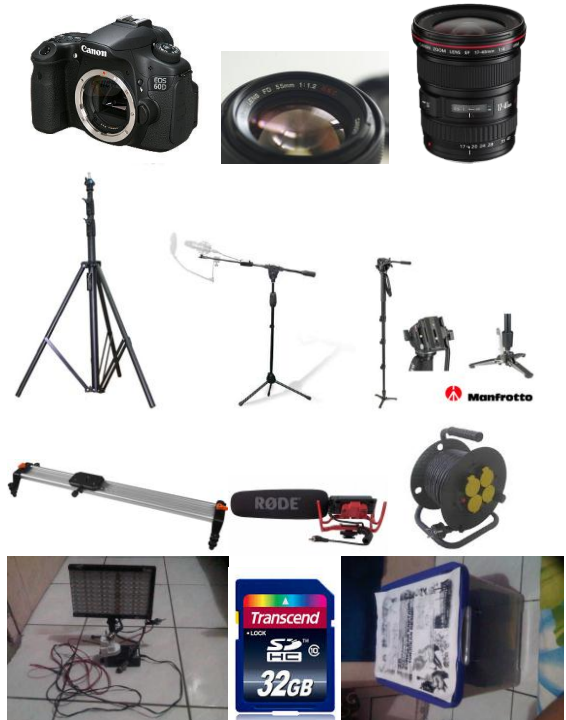
Gambar 6. Storyboard

Storyboard akan mempermudah dalam proses pengambilan gambar yang akan diberikan kepada tim kameramen, namun storyboard pada film ini tidak digambar terlalu detail karena yang mengambil gambar adalah perancang sendiri.

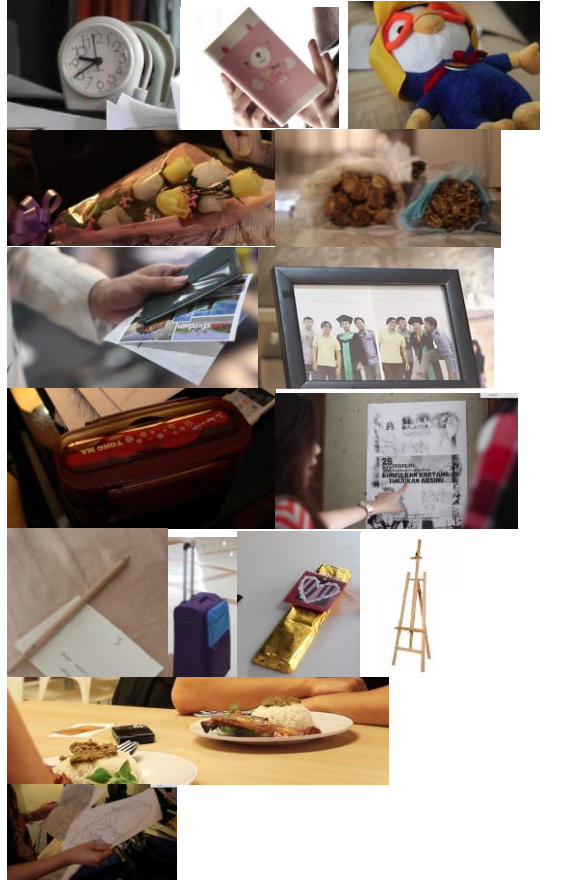
Produksi

Tahap produksi film adalah *shooting*. Umumnya, proses pengambilan gambar berbeda dengan alur scenario. Skenario memuat rangkaian adegan yang diurut dengan nomor adegan (*scene number*). *Shooting* sendiri umumnya tidak berjalan sesuai nomor adegan namun berdasarkan lokasi. Adegan-adegan yang dilakukan di lokasi yang sama

dikelompokkan untuk kemudian di *shoot* dalam satu periode waktu. Di tahap paska produksi, adegan-adegan ini diurut kembali berdasarkan nomor adegan.



Gambar 7. Peralatan Shooting



Gambar 8. Properti Shooting



Gambar 9. Lokasi Shooting



Gambar 10. Artist/Actor/Modelling

Wardrobe-kostum

Pada film ini penggunaan wardrobe para aktor dan aktrisnya lebih ke arah style casual namun terlihat rapi dan tetap disesuaikan dengan karakter pemain. Penggunaan style casual ini bertujuan untuk menggambarkan kehidupan mereka yang notabene

adalah anak muda. Terlihat rapi untuk menggambarkan bahwa mereka adalah anak-anak muda dari keluarga golongan menengah atas.

14 Mei 2014		
Scene	Peran	Lokasi
01	Suasana kampus, Robert, Kayla, Kimi, Donny, Alex, Kevin, Halim	Kampus, Kelas
03	Robert	Kamar Robert
05	Robert, Kayla, Kimi, Donny, Alex, Kevin, Halim	Kelas
06	Robert	Kamar Robert
09	Robert	Kamar Robert
11	Robert, Kayla	Kelas
15 Mei 2014		
Scene	Peran	Lokasi
02	Robert, Kayla, Kimi	Kampus
10	Robert & tim futsal	Lap. Futsal
11	Robert, Kayla	Foodcourt
12	Robert, Kimi	Kampus
17	Robert	Kampus
16 Mei 2014		
Scene	Peran	Lokasi
13	Robert, Kimi	Taman
15	Robert, Kimi, Steven	Taman
16	Robert	Mobil
18	Robert, Kayla	Bandara

Gambar 11. Shooting Schedule

No	Kebutuhan	Jml	Harga satuan	Lama(hr.)	Total (Rp.)
1.	Sewa peralatan				
	• Kamera DSLR 60D	1	300.000	15	4.500.000
	• Lensa fix Canon S.D.S.S.C 55mm F1.2	1	150.000	15	2.250.000
	• Lensa Canon L series 17-40mm F4	1	175.000	15	2.625.000
	• Filter lensa B&W	1	100.000	15	1.500.000
	• Tripod lampu	1	30.000	15	450.000
	• Tripod slider	1	50.000	15	750.000
	• Tripod monopod	1	75.000	15	1.125.000
	• Tripod mic	1	30.000	15	450.000
	• Mic boomer	1	50.000	15	750.000
	• Lampu LED 6800K	1	100.000	15	1.500.000
	• Lampu LED 3000K	1	100.000	15	1.500.000
2.	Micro SDHC 16GB, 8GB, 4GB	3	-	-	700.000
3.	Honor Kru dan Artis	12	-	8	2.000.000
4.	Peralatan editing	-	-	-	17.500.000
5.	Biaya konsumsi	12	20.000	8	1.920.000
6.	Biaya transportasi	12	-	-	1.500.000
7.	Biaya lain-lain	-	-	-	1.000.000
8.	*Biaya promosi dan merchandise	6	-	-	500.000
TOTAL BUDGET					40.195.000

Gambar 12. Budgeting

Kerabat Kerja Produksi

Michaela

Micha begitu panggilan dari pemeran “Kayla” dalam sehari-hari. Micha membantu untuk make up dan menyediakan alat make up sebelum syuting dimulai dan membantu memberi masukan dalam alur cerita dan akting dari setiap pemain.

Marco

Marco adalah mahasiswa semester 2 jurusan Culinary Bisnis yang mempunyai hobby hair styling.

Marco berperan sebagai Steven dan diselang waktu Marco juga membantu hair styling dari pemeran utama.

Hervan

Hervan adalah mahasiswa DKV yang juga sedang mempersiapkan perancangan tentang pentingnya susu sapi pada anak-anak. Hervan berperan membantu kameramen ke 2 pada saat adegan di kelas.

Noviana

Noviana adalah mahasiswa DKV yang hobby menyanyi. Dalam film ini Noviana berperan menyanyikan ulang lagu dari The Passenger - Let Her Go dimana lagu ini akan menjadi salah satu soundtrack dalam film pendek ini.

Angela

Angela adalah kakak dari Michaela. Dalam film pendek ini Angela berperan sebagai teman dari Kimi dan membantu dalam keperluan dan transportasi Michaela.

Karyawati

Karyawati toko boneka ini berperan sebagai Karyawati yang melayani pemeran utama yang sedang membeli boneka.

Djien-jien

Djien-jien ahli dalam bidang lampu LED. Dalam film ini berperan sebagai kameramen ke 2 pada saat syuting ditaman dan dikampus, memberikan masukan dari segi cerita, dan perlengkapan.

Halim

Halim adalah mahasiswa DKV yang mahir dalam bidang melukis. Dalam film ini berperan sebagai pelukis, penyedia peralatan lukis, serta mengisi suara sebagai guru.

Pasca Produksi

Peralatan Editing

Hardware

- Laptop Macbook Pro 15-inch
 - Processor : 2.2 GHz Intel core i7
 - Memory : 4 GB 1333 MHz DDR3
 - Graphics : AMD Radeon HD 6750M 1024MB
 - Software : OS X version 10.8.2 (12C54)
- Scanner
- Headphone
- DVD-R

Software

- EDIUS 6
Program ini digunakan untuk offline editing sampai *online editing* dari memberikan

effect transition, color grading, hingga proses *rendering*.

- Photoshop CS 5
Program ini digunakan untuk membuat tulisan atau hiasan animasi pada film dan membuat media cetak berupa poster, CD cover, catalog, dll.
- Adobe Audition 2.0
Program ini digunakan untuk pengisian suara *dubbing* dan *soundtrack*

Editing Offline

Pada tahap ini perancang melakukan pemilihan video yang akan digunakan sesuai dengan treatment yang telah ada kemudian menata video sesuai dengan urutan storyboard tanpa merubah warna maupun penambahan transisi. Dalam tahap ini perancang hanya melakukan pemilihan adegan dan memotong bagian dari video yang tidak perlu dengan menggunakan program edius 6 dengan format 1440x1080.

Editing Online

Editing online menggunakan program edius dan photoshop. Dimana dalam film ini akan diberikan beberapa sentuhan gambar-gambar animasi tulisan dan bentuk, untuk transisi perancangan memakai seperti *dissolve* serta transisi sendiri yang dibuat oleh perancang. Penambahan efek-efek suara juga dilakukan agar suasana suatu tempat tetap hidup.

Karya Jadi



Gambar 13. Poster Film



Gambar 14. Cover DVD



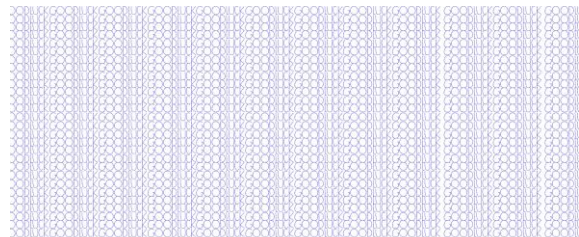
Gambar 15. Cover DVD-R



Gambar 16. Katalog



Gambar 17. Isi Notes



HAVE A PLAN AND SET GOALS

Gambar 18. Cover Notes



Gambar 19. Bolpoin



Gambar 20. Pin



Gambar 21. X-Banner

Kesimpulan

Dalam kehidupan ini kita mempunyai dihadapkan oleh beberapa pilihan. Pilihan tersebut yang akan menuntun kita kepada tujuan kita. Perancangan film pendek ini membantu untuk menggugah kesadaran dalam pilihan untuk memiliki tujuan. Tujuan yang dimaksud akan berhubungan dengan pengelolaan waktu, saat kita mempunyai tujuan kita akan menetapkan strategi dalam berbagai aspek salah satunya dalam mengelola waktu.

Kehidupan anak muda pada saat ini berdampingan dengan pesatnya teknologi dan kecepatan. Semua aspek dalam kehidupan kini mempergunakan internet. Dari sumber informasi hingga motivasi hidup. Dalam hal ini perancang membuat film pendek yang tidak berkesan bertele-tele dan langsung menepat kesasaran serta diperlukan konsep serta tujuan yang jelas.

Film ini yang dipakai sebagai media yang menggugah kesadaran anak muda khususnya mahasiswa dalam mengelola waktu dengan baik dan suatu lembaga konseling dalam mempresentasikan atau menyampaikan pentingnya penggunaan waktu dengan baik.

Pesan yang dipetik dari perancangan film pendek ini adalah punyailah tujuan yang pasti dalam kehidupan ini, apa yang bisa kita kerjakan saat ini jangan ditunda dan manfaatkan setiap kesempatan yang ada. Kita perlu memiliki hobi, tapi kita juga harus mempunyai prioritas yang konsisten dalam hidup. Agar tujuan yang telah kita miliki dapat kita capai dalam waktu yang sudah kita tentukan.

Saran

Dari perancangan yang telah dilakukan oleh perancang dapat diketahui banyak sekali kendala yang dihadapi oleh perancang dari segi tim kru dilapangan, dan sie konsumsi yang sangat dibutuhkan dalam pembuatan film yang diproduksi dengan lebih dari dua pemain. Semua pekerjaan rata-rata dikerjakan oleh perancang sendiri dari proses pra produksi sampai dengan proses pasca produksi. Hal yang perlu dicatat, apabila ingin membuat film seperti ini harus berani untuk membayar crew dilapangan. Hal ini sangat berpengaruh terhadap konsentrasi perancang yang lebih fokus terhadap pengambilan gambar dari pada harus berpikir semua hal dalam satu waktu yang bersamaan. Untuk sie konsumsi di pembuatan film ini dibantu oleh orang tua perancang dan hanya dilakukan 2 kali dalam 8 kali syuting. Perlunya kita menunjuk salah seorang untuk menangani konsumsi ini walau terlihat sederhana namun akan berpengaruh pada kualitas pemain untuk berperan saat dilokasi. Konsep pembuatan cerita juga diperlukan banyak pengamatan lebih bagaimana dari sebuah film agar cerita tidak klise dan dapat tepat kepada sasaran.

Ucapan Terima Kasih

Segala rasa syukur dipanjatkan kepada Tuhan YME, karena atas rahmatNya, film Pendek "GOAL" dapat selesai tepat pada waktunya. Tidak lupa perancang juga mengucapkan terima kasih kepada :

1. Aristarchus P. Kuntjara, B. A, M.A selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Kristen Petra
2. Drs. Prayanto W.H., M.Sn selaku dosen pembimbing I yang telah meluangkan waktu untuk membimbing dan memberikan pengarahan dalam pembuatan Tugas Akhir ini.
3. Hen Dian Yudani, S.T., M.Ds selaku dosen pembimbing II yang telah meluangkan waktu untuk membimbing dan memberikan pengarahan dalam pembuatan Tugas Akhir ini.
4. Erandaru, S.T.,M.Sc selaku dosen penguji
5. Ryan Pratama Sutanto, S.sn selaku dosen penguji

6. Narasumber yang telah memberikan informasi yang dibutuhkan oleh penulis dalam penyusunan Tugas Akhir ini.
7. Teman-teman dan saudara yang mendukung dan memberi masukan.
8. Orang tua yang telah memberikan dukungan baik material maupun moril sehingga Tugas Akhir ini dapat selesai tepat waktu
9. Semua pihak yang tidak disebutkan satu persatu yang turut serta dalam proses pembuatan Tugas Akhir ini sehingga dapat terselesaikan dengan baik.

Daftar Pustaka

- Ahira, Anne. "Penelitian deskriptif kualitatif". *AnneAhira.com untuk Indonesia*. n.d. Feb 2014. <<http://www.aneahira.com/penelitian-deskriptif-kualitatif.htm>>
- Anjarsari, Pratiwi. *Wawancara Langsung*. 17 Februari. 2014
- Ariani, Anggi Putri. "Manajemen Waktu". 2012. Februari 2014 <<http://anggiputrifik.blogspot.com/>>
- Basral, Akmal Nasery dan Ekky Imanjaya. *Andai Ia Tahu*. Jakarta : Lavie Publisng, 2003.
- Daryanto. *Media Pembelajaran*. Bandung : Satu Nusa, 2011.
- Dewa, Rama Kharisma. "Tentang Pengertian Skenario". 5 April 2011. 20 Mei 2014<<http://ramakharismamm3.blogspot.com/2011/04/tentang-pengertian-skenario.html>>
- Fajerin,Alfi. "Film Sebagai Media Pembelajaran.". 3 2014<<http://griyadownload.blogspot.com/2012/01/film-sebagai-media-pembelajaran.html>>
- Fitriasaid. "Media Audio Visual Adalah Media Yang Mempunyai Unsur Suara Dan Unsur Gambar." *Scribd*. 11 Mei 2013. Februari 2014<<http://www.scribd.com/doc/140817676/Media-Audio-Visual-Adalah-Media-Yang-Mempunyai-Unsur-Suara-Dan-Unsur-Gambar>>
- Haryanto, S.Pd. "Metode Pengumpulan Data." *Belajarpsikologi.com*. 25 Februari 2013 . 21 Februari 2014<<http://belajarpsikologi.com/metode-pengumpulan-data/>>
- Hurlock, Elizabeth B. *Psikologi Perkembangan*. Jakarta : Erlangga, 1980.
- Kapanlagi.com. "Selamat Ulang Tahun ke-25 Agnes Monica!" *Kapanlagi*. 1 Juli 2011. 23 Februari 2014<<http://www.kapanlagi.com/showbiz/s-telebriti/selamat-ulang-tahun-ke-25-agnes-monica.html>>
- "Menang Kalah itu Akibat Jangan Jadikan Tujuan". *Koran Sindo*. 8 November 2013. 20

- Februari 2014<<http://www.koran-sindo.com/node/283122>>
- Nugroho, Agustinus Dwi. "Sekilas Sejarah Film Indonesia". Mei 2010. <<http://montase.blogspot.com/2010/05/sekil-as-sejarah-film-indonesia.html>>
- "Permasalahan Mahasiswa". *Suara Warga* 9 Oktober 2013. 4 Maret 2014<http://citizennews.suamamerdeka.com/?option=com_content&task=view&id=1921>
- Santoso, Ensadi J. *Bikin Video dengan Kamera DSLR*, Jakarta : Mediakita, 2013.
- Timpe, A Dale. *Mengelola Waktu*, Jakarta : Kelompok Gramedia, 1993
- "Permasalahan Mahasiswa". *Suara Warga* 9 Oktober 2013. 4 Maret 2014<http://citizennews.suamamerdeka.com/?option=com_content&task=view&id=1921>
- Sasongko, Hery. "Eksplorasi Teknik Editing dalam pasca produksi film pendek "hanung ing larung". *Jurnal Perigi-Seni Visual*. 17 Januari 2014. 20 Februari 2014.<<http://jurnalperigi.wordpress.com/tag/hery-sasongko/>>
- Spillane, SJ. "Time Management". 2003. 10 Maret 2014. <http://books.google.co.id/books?id=KYxeuzu7M3kC&pg=PA31&dq=mengelola+waktu&hl=id&sa=X&ei=FvEdU7CoKsrIrQfD5oCgDQ&redir_esc=y#v=onepage&q=mengelola%20waktu&f=false>
- Sumanto, Eko. "Mengelola Waktu." *Fakultas Biologi Universitas Jenderal Soedirman*. 7 Juni 2013. 24 februari 2014<http://bio.unsoed.ac.id/artikel/3054-mengelola-waktu#.Uwx_vbRMJ95>
- Umbara. Diki. "Sinematografi". 14 Juli 2008. 20 Mei 2014<<http://dikiumbara.wordpress.com/category/sinematografi/>>
- Wibi, Rafiu. "Tahapan Pembuatan Film" 31 Oktober 2013. 20 Mei 2014<<http://rafiuwibi.blogspot.com/2013/10/tahapan-pembuatan-film.html>>
- Yusron, Atmi Ahsani. "Belum Move On dari Selena Gomez, Justin Bieber Jadi Hobi Pesta." *Detik Hot*. 22 November 2013. 23 Februari 2014.<<http://hot.detik.com/read/2013/11/22/064307/2420230/230/belum-move-on-dari-selena-gomez-justin-bieber-jadi-hobi-pesta>>
- Zuliana, Bella. "Permasalahan Mahasiswa" 19 Oktober 2013. 20 Mei 2014<http://citizennews.suamamerdeka.com/?option=com_content&task=view&id=1921>