

DAFTAR ISI

PERNYATAAN DAN PERSETUJUAN UNGGAH TUGAS AKHIR.....	ii
PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING TUGAS AKHIR	iii
PERSETUJUAN TIM PENGUJI TUGAS AKHIR.....	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	2
1.1. Latar Belakang	2
1.2. Identifikasi Masalah	3
1.3. Rumusan Masalah	4
1.4. Tujuan Perancangan	4
1.5. Manfaat Perancangan	4
1.5.1. Terhadap Masyarakat	4
1.5.2. Terhadap Keilmuan Desain Komunikasi Visual	5
BAB II TINJAUAN LITERATUR	6
2.1. Literatur Pendukung.....	6
2.1.1. <i>Black Comedy</i> dalam Film	6
2.1.2. Unsur Nihilisme Dalam Film	7
2.1.3. Unsur Absurdisme dalam Film.....	8
2.2. Literatur Utama	10
2.2.1. Teori Film.....	10
2.2.2. Sinematografi	10
2.2.3. Sinematografi Tarkovsky	11
2.2.4. <i>Mise-en-scène</i>	13
2.2.5. Penulisan Naskah	13
2.2.6. Sutradara.....	14
2.2.7. Akting & 3D Character	14
2.2.8. Subteks	15
2.2.9. Analisis Subteks Referensi Film	16
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	19
3.1. Tahapan Perancangan.....	19

3.2. Metode Pengumpulan Data & Analisis Data	21
3.2.1. Riset.....	21
3.2.2. Analisis Data	21
3.3. Metode Perancangan Visual.....	23
3.3.1. Pengembangan Konsep & Penulisan Naskah.....	23
3.3.2. Pembuatan Director's Treatment.....	23
3.3.3. Perancangan Storyboard.....	24
3.4. Metode Produksi & Implementasi	25
3.4.1. Pra-Produksi	25
3.4.2. Produksi.....	25
3.4.3. Pasca-Produksi	25
3.5. Logline, Sinopsis Cerita, Script & 3D Character	25
3.5.1. Logline.....	25
3.5.2. Sinopsis	26
3.5.3. Naskah	27
3.5.4. <i>3D Character</i>	27
3.6. Pemeran.....	27
3.6.1. <i>Casting</i>	27
3.6.2. Ego Heriyanto.....	29
3.7. Pembacaan Naskah (<i>Reading</i>) & Latihan (<i>Rehearsal</i>)	30
BAB IV ANALISA, PROSES DAN HASIL PERANCANGAN.....	31
4.1. Produksi.....	31
4.1.1. Peralatan Syuting.....	34
4.1.2. Lokasi	36
4.2. Kru Produksi	36
4.3. Pasca-Produksi	37
4.3.1. <i>Offline Editing</i>	38
4.3.2. Sound Design & Scoring	39
4.3.3. Color Grading.....	39
4.4. Hasil Karya.....	40
4.4.1. Bejo Mengendarai Motor Pulang ke Rumah.....	40
4.4.2. Bejo Tiba di Depan Rumah	41
4.4.3. Bejo Merenungi Surat PHK	42
4.4.4. Bejo Mengambil Jemuran yang Basah Terkena Hujan	43
4.4.5. Bejo Memasak Mie Instan & Menelpon Adiknya.....	43
4.4.6. Percobaan Bunuh Diri Bejo Menggunakan Plastik.....	44
4.4.7. Ending	45
4.5. Poster.....	46

BAB V	PENUTUP	47
5.1.	Rangkuman	47
5.2.	Kesimpulan	48
5.3.	Saran.....	49
5.3.1.	Saran Bagi Desain Komunikasi Visual UPH	49
5.3.2.	Saran Bagi Sinematografi UPH.....	49
5.3.3.	Saran Bagi Penonton	49
DAFTAR PUSTAKA		50

LAMPIRAN



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1. Diagram Tahapan Perancangan.....	19
Gambar 3.2. Poster Referensi Film.....	20
Gambar 3.3. Shot pada film “A Pigeon Sat on A Branch Reflecting on Existence” (Andersson, 2014).....	22
Gambar 3.4. Shot pada film “The Lobster” (Lanthimos, 2015).....	23
Gambar 3.5. Moodboard Visual Perancangan.....	24
Gambar 3.6. Storyboard Film “Sialan”.....	24
Gambar 3.7. Chicco Kurniawan.....	28
Gambar 3.8. Compcard Fizal & Ego.....	28
Gambar 3.9. Proses Casting Bersama Fizal (Kiri) dan Ego (Kanan).....	29
Gambar 3.10. Ego Heriyanto.....	30
Gambar 3.11. Proses Reading & Rehearsal.....	30
Gambar 4.1. Proses set up sebelum hari produksi.....	31
Gambar 4.2. Proses syuting lokasi jalan.....	33
Gambar 4.3. Proses syuting lokasi rumah.....	34
Gambar 4.4. Lokasi Syuting Film “Sialan!”.....	36
Gambar 4.5. Proses Offline Editing.....	39
Gambar 4.6. Footage Sebelum & Sesudah Proses Color Grading.....	40
Gambar 4.7. Adegan Perjalanan Bejo Pulang ke Rumah.....	41
Gambar 4.8. Adegan Bejo Sampai di Depan Rumah.....	42
Gambar 4.9. Adegan Bejo Merenungi Surat PHK.....	42

Gambar 4.10. Adegan Bejo Mengambil Jemuran.....	43
Gambar 4.11. Adegan Bejo Memasak Mie Instan	44
Gambar 4.12. Adegan Percobaan Bunuh Diri dengan Plastik	45
Gambar 4.13. Adegan Gagal Bunuh Diri dan Ending	46
Gambar 4.14. Poster Film “Sialan!”	46



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Subteks pada “A Pigeon Sat in a Branch Reflecting on Existence.”	16
Tabel 4.1 Daftar Peralatan UPH	35
Tabel 4.2 Daftar Peralatan BSM	35
Tabel 4.3. Kru Film “Sialan!”	37



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A. Naskah	A1-A6
Lampiran B 3D Character.....	B1
Lampiran C Lembar Monitoring Bimbingan.....	C1-C3

