

BAB III PERENCANAAN PELAKSANAAN

3.1 Desain Produksi Film



Film dokumenter “*Second Character*” merupakan sebuah karya film dokumenter pendek dengan tema isu stigma masyarakat pada cosplayer.

1. Judul : Second Character
2. Kategori : Film Dokumenter
3. Durasi : 16 menit 37 detik
4. Tema Karya : Budaya Populer
5. Bahasa : Indonesia, Inggris
6. Subtitle : Indonesia, Inggris
7. Format : Digital
8. Resolusi : 1080x1920p
9. Aspek Rasio : 16:9
10. Media Tayang : Festival Film

Premis

Mencari dan Mengetahui interaksi di dalam dunia cosplayer untuk merubah stigma negatif masyarakat.

Sinopsis

Menggali fenomena unik yang terjadi dalam dunia cosplayer, dengan fokus pada stigma negatif yang terlibat dalam praktik ini. Menyoroti bagaimana stigma negatif terwujud dalam dunia cosplay serta menceritakan kisah inspiratif para cosplayer yang menantang stigma negatif dalam masyarakat tentang hobi mereka. Melalui wawancara dan cuplikan kegiatan cosplay, film ini juga menyoroti bagaimana cosplayer menggunakan kostum dan karakter favorit mereka sebagai alat untuk seni mengekspresikan diri, membangun komunitas yang inklusif, dan mengatasi stereotip negatif. Dari menghadapi prasangka hingga meraih pencapaian dalam kompetisi cosplay, para cosplayer film ini memperlihatkan bahwa hobi mereka bukan hanya sekadar kostum dan permainan peran, tetapi juga sebuah medium yang kuat untuk menyatukan orang dan merayakan keunikan individu.

Pra-produksi adalah tahapan sebelum produksi dilakukan. Pada tahap pra produksi pengkaryaan film dokumenter yaitu penemuan isu, pengumpulan informasi dan objek yang dipilih melalui beberapa sumber. Dalam pra produksi sendiri memiliki beberapa tahapan yaitu mencari riset isu dan riset lapang yang memiliki banyak tahapan. Tahapan ini merupakan landasan untuk melakukan produksi dan harus dilakukan dengan rinci dan teliti, sehingga dapat membantu kelancaran produksi. Berikut penjabaran alur kerja tahap praproduksi penyutradaraan film dokumenter *Second Character*.

3.2 Pra Produksi

Stigma sering kali terbentuk karena kesalahpahaman atau kurangnya pemahaman yang mendalam tentang suatu kelompok atau individu. Ketika informasi yang tidak akurat atau stereotip dipertahankan secara luas dalam masyarakat, hal itu dapat menyebabkan persepsi negatif atau prasangka terhadap kelompok tertentu. Film ini berusaha untuk merubah stigma negatif yang ada di dalam dunia cosplay. Film ini juga menggali dampak positif yang dimiliki cosplay,

seperti memperkuat rasa percaya diri, mengatasi rasa canggung, dan bahkan membantu dalam proses penyembuhan dari trauma. Para cosplayer berbagi cerita pribadi mereka tentang bagaimana cosplay telah membantu mereka tumbuh sebagai individu dan mengatasi stereotip yang mungkin mereka hadapi di masyarakat. Melalui narasi yang mendalam, film ini mengeksplorasi bagaimana cosplay dapat berfungsi sebagai alat pemberdayaan individu. Cosplayer berbagi kisah pribadi mereka mengenai bagaimana keterlibatan dalam cosplay telah membantu mereka berkembang sebagai individu dan melawan stereotip yang mereka hadapi di masyarakat. Pengalaman-pengalaman ini menunjukkan bahwa cosplay tidak hanya merupakan bentuk hiburan, tetapi juga sarana penting untuk pertumbuhan pribadi dan pengembangan komunitas.

3.3 Riset

Pra-produksi merupakan tahap awal dalam siklus produksi film dokumenter "Second Character". Di fase ini, fokus utama adalah pada identifikasi dan pengumpulan informasi terkait isu-isu yang akan diangkat dalam film. Langkah-langkah kunci meliputi identifikasi isu-isu yang relevan, pengumpulan informasi dari berbagai sumber, dan pemilihan objek yang akan menjadi fokus dari narasi dokumenter tersebut. Tahap pra-produksi ini mencakup serangkaian proses yang melibatkan pencarian riset isu dan riset lapangan yang cermat dan terstruktur. Pentingnya proses ini terletak pada perannya sebagai landasan untuk kelancaran pelaksanaan produksi. Oleh karena itu, setiap langkah dalam tahap pra-produksi harus dilakukan secara teliti dan terperinci agar dapat memberikan kontribusi yang signifikan terhadap kualitas dan keberhasilan produksi film dokumenter "Second Character". Berikut ini adalah rincian proses kerja yang dilakukan oleh produser film dokumenter "Second Character" dalam tahap pra-produksi.

Implementasi Hasil Riset Isu

Data yang diperoleh untuk pembuatan film dokumenter "Second Character" berasal dari hasil penelitian yang dilakukan melalui kuesioner yang disebarluaskan kepada anggota masyarakat umum dan anggota komunitas Cosuki Malang. Informasi yang dikumpulkan dari hasil survei tersebut kemudian dianalisis dan digunakan sebagai dasar untuk merumuskan konsep cerita film dokumenter "Second Character", yang fokusnya adalah menggambarkan pandangan negatif

yang seringkali dialami oleh cosplayer dalam interaksi dengan masyarakat luas. Berikut ini adalah rekapitulasi data yang terkumpul dari kuesioner yang menjadi landasan dalam proses pengembangan film dokumenter "*Second Character*".

1. Rekap Data Hasil Riset Kuesioner Kepada Masyarakat

Hasil kuesioner telah diisi oleh sebanyak 83 responden. 83 responden ini rentang usia 18 tahun hingga 28 tahun dan di dominasi oleh responden perempuan sebanyak 63.9%. Sebanyak 75% responden merupakan mahasiswa dan sebanyak 9,6% terbagi kepada pegawai negeri sipil, wirausaha, wiraswasta, fresh graduate, dan freelance.

Dari 83 responden yang telah memberikan jawaban, sebanyak 97.6% responden sering menggunakan media sosial pada kegiatan sehari-hari, dan media sosial yang paling sering digunakan adalah Instagram dengan jumlah 83.1% responden, lalu disusul dengan WhatsApp dan TikTok.

84.3% dari 83 responden memiliki pengetahuan tentang kegiatan cosplay, dan sebanyak 74 responden dari 83 responden mengetahui kegiatan cosplay merupakan kegiatan menggunakan suatu kostum untuk menyerupai suatu karakter. Dari 73 responden yang memberikan jawaban, sebagian besar menjawab bahwa kegiatan Cosplay merupakan kegiatan yang kreatif, namun sebanyak 10 responden memberikan respon negatif seperti kegiatan Cosplay merusak budaya dan merubah identitas diri. Sebagian besar dari 73 responden mengatakan bahwa kegiatan Cosplay dapat berdampak kepada budaya Indonesia dan dapat mengurangi jiwa NKRI.

Menurut 66 responden dari 83 responden, kegiatan Cosplay berpengaruh pada kreativitas dan keterampilan seseorang. Dari 69 responden dari 83 responden yang menjawab, sebagian besar menjawab kegiatan Cosplay dapat menjadi sarana ekspresi diri, namun terdapat 6 responden menjawab bahwa kegiatan Cosplay tidak menjadi kegiatan yang dapat menjadi sarana ekspresi diri karena kegiatan Cosplay merupakan kegiatan meniru dan imitasi dari suatu karakter fiksi.

2. Rekap Data Hasil Riset Kuisoner Kedapa Cosplayer

Pada penelitian ini, terdapat 14 responden yang seluruhnya merupakan Cosplayer dan telah berpartisipasi dalam kegiatan Cosplay. Mayoritas

responden berusia antara 18 hingga 28 tahun. Dari jumlah tersebut, 8 responden adalah perempuan, sedangkan 6 responden adalah laki-laki. Latar belakang pekerjaan responden bervariasi, termasuk wirausaha, wiraswasta, freelance, guard mini, dan didominasi oleh mahasiswa.

Sebanyak 92.9% dari total responden secara aktif menggunakan media sosial dalam kehidupan sehari-hari, dengan Instagram dan Facebook menjadi platform yang paling populer, masing-masing mencapai 85.7%.

Hasil survei menunjukkan bahwa 14 responden memiliki pandangan positif terhadap kegiatan cosplay, menganggapnya sebagai sarana untuk mengekspresikan diri, menjadi kreatif, dan sebagai hiburan. Mereka juga percaya bahwa cosplay memiliki dampak sosial dan budaya yang signifikan, seperti mengenalkan budaya pop kepada masyarakat, akulturasi budaya, dan memperluas jaringan relasi di antara sesama pecinta cosplay dan pihak luar seperti event organizer.

Semua responden menyatakan bahwa kegiatan cosplay dapat meningkatkan kreativitas dan keterampilan seseorang melalui proses pembuatan kostum yang melibatkan berbagai teknik seperti jahit-menjahit, merias wajah, dan mendalami karakter yang akan digambarkan. 100% responden menganggap cosplay sebagai wadah untuk mengekspresikan diri dan meningkatkan rasa percaya diri. Beberapa responden mengungkapkan bahwa mereka lebih percaya diri saat menggunakan kostum karakter daripada menggunakan riasan atau pakaian modis. Sebagian besar responden mempersiapkan kostum cosplay dengan membeli bahan dan menjahitnya sendiri, namun ada juga yang memilih untuk membeli atau menyewa kostum sesuai dengan anggaran yang mereka miliki.

Mereka menjadi cosplayer karena cinta terhadap karakter fiksi seperti anime, minat dalam proses kreatif, dan keinginan untuk mengekspresikan diri. Namun, mereka juga menghadapi tantangan seperti biaya pembuatan kostum yang tinggi, penyesuaian dengan karakter fisik, public speaking, dan pandangan negatif dari orang lain terhadap cosplayer.

Motivasi responden untuk terlibat dalam cosplay termasuk cinta terhadap karakter, edukasi seputar cosplay, kesenangan dalam bertemu orang baru,

peningkatan rasa percaya diri, dan sebagai hobi. Tujuan mereka dalam cosplay antara lain menjadikannya sebagai hobi, bertemu dengan sesama pecinta cosplay, bersenang-senang, mengasah kreativitas, mengisi waktu luang, mengikuti kompetisi, menjadikannya profesi, dan ingin dikenal banyak orang. Dari 14 responden, 85.7% tidak menyembunyikan identitas mereka sebagai cosplayer di kehidupan sehari-hari.

Riset Lapang

Dalam penelitian yang melandasi penghasilan film dokumenter "Second Character", penekanan yang kuat diberikan pada signifikansi riset lapangan sebagai fondasi penting dalam memperoleh data dan informasi yang esensial untuk mendukung proses pengkaryaan. Dalam konteks ini, beberapa elemen yang krusial termasuk perencanaan draft wawancara mendalam serta observasi yang sistematis, yang akan diuraikan dengan lebih rinci sebagai berikut.

Perencanaan Draft Wawancara Mendalam

Dalam pengkaryaan film dokumenter Second Character ini, pengkarya memilih beberapa narasumber yang memiliki latar belakang sama sebagai penggiat cosplay sebagai subyek dalam pengkaryaan film. Pemilihan draft wawancara akan menggunakan konsep 5W+1H namun memiliki tujuan masing-masing fokus setiap narasumber, dengan pengembangan statement dari narasumber yang telah dibuat. Maka pengkaryaya membuat draft wawancara sebagai berikut:

- a. Narasumber pertama
 - Perkenalan diri anda
 - Menurut anda apa itu Cosplay?
 - Berapa lama anda telah memainkan Cosplay?
 - Mengapa anda bermain Cosplay?
 - Tokoh atau karakter siapa yang paling susah untuk diperankan?
 - Apa pendapat anda mengenai stigma Cosplay yang ada di masyarakat?
 - Apakah anda mempunyai pengalaman buruk saat bermain Cosplay?
 - Bagaimana anda menanggapi stigma negatif tersebut?
 - Apa tanggapan anda mengenai cosplayer yang menyalahgunakan kostum?

b. Narasumber kedua

- Perkenalan diri anda
- Menurut anda apa itu Cosplay?
- Berapa lama anda telah memainkan Cosplay?
- Mengapa anda bermain Cosplay?
- Tokoh atau karakter siapa yang paling susah untuk diperankan?
- Apa visi misi komunitas anda?
- Apa pendapat anda mengenai stigma Cosplay yang ada di masyarakat?
- Apakah anda mempunyai pengalaman buruk saat bermain Cosplay?
- Apa tanggapan anda mengenai isu sexual harassment yang ada di dalam dunia cosplay?
- Mengapa Cosplayer selalu diidentikan dengan sexual?
- Bagaimana komunitas anda menanggapi stigma negatif tersebut?

c. Narasumber ketiga

- Perkenalan diri anda
- Menurut anda apa itu Cosplay?
- Berapa lama anda telah berkecimpung di dalam dunia Cosplay?
- Mengapa anda membuat event cosplay?
- Bagaimana menurut anda tentang perkembangan cosplay?
- Apakah cosplay selalu tentang jepang?
- Sejak kapan event organizer anda?
- Apa pendapat anda mengenai stigma Cosplay yang ada di masyarakat?
- Apakah suatu hal yang tidak diinginkan yang pernah terjadi di event anda?
- Apa tanggapan anda mengenai isu sexual harassment yang ada di dalam dunia cosplay?
- Apakah ada upaya dari event organizer dalam mengatasi isu bahwa cosplay harus Jepang?

Implementasi Observasi dan Riset Lokasi

Dalam tahap ini, pengkarya secara aktif melakukan pengamatan dan memperoleh informasi langsung dari komunitas yang bersangkutan, serta turut serta dalam berbagai acara untuk mendalami dinamika yang terjadi. Proses observasi

juga melibatkan analisis terhadap lingkungan sosial di sekitar mereka, guna memahami interaksi sosial yang terjadi di dalamnya.

Segmentasi dan Target Audience

Dalam Film dokumenter ini perlu di tentukan segmentasi penonton yang bertujuan agar pesan yang disampaikan dalam film dokumenter sesuai dengan luaran yang diharapkan oleh sutradara. Penonton film pada umumnya memiliki sifat yang heterogen, yang pada akhirnya harus dipilih segmentasi dan target audience yang berkaitan dengan isu yang diangkat film dokumenter itu sendiri.

Segmentasi untuk film dokumenter cosplay dalam konteks masyarakat yang masih memiliki miskonsepsi tentang cosplay dapat meliputi:

1. Usia: Segmentasi usia dapat meliputi remaja hingga dewasa yang belum memahami atau memiliki prasangka terhadap cosplay.
2. Pendidikan: Orang-orang dengan tingkat pendidikan yang beragam, termasuk yang belum terpapar pada budaya populer seperti anime atau manga, serta mereka yang kurang memiliki pemahaman tentang pentingnya ekspresi diri.
3. Latar Belakang Sosial: Individu dari latar belakang sosial yang beragam, termasuk mereka yang mungkin memiliki pandangan konservatif atau tradisional tentang seni dan hobi.
4. Pengalaman Cosplay: Segmentasi berdasarkan tingkat pengalaman dalam cosplay, dari yang belum pernah mencoba hingga yang memiliki pengalaman tetapi masih merasa ragu-ragu atau malu untuk mengungkapkannya.

Target audience untuk film dokumenter cosplay dalam konteks masyarakat yang masih memiliki mispersepsi:

1. Orang-orang yang Sceptis: Individu yang memiliki prasangka atau miskonsepsi tentang cosplay dan ingin memahami fenomena ini dengan lebih baik.

2. Pemimpin Opini: Individu yang memiliki pengaruh dalam masyarakat dan mungkin dapat membantu menyebarkan pemahaman yang lebih baik tentang cosplay setelah menonton film dokumenter ini.
3. Orang Tua dan Pendidik: Orang tua dan pendidik yang memiliki anak atau siswa yang tertarik pada cosplay, tetapi mungkin memiliki kekhawatiran atau kebingungan tentang aktivitas tersebut.
4. Masyarakat Umum: Individu yang ingin mendapatkan wawasan baru tentang budaya populer dan pengalaman orang-orang dalam komunitas cosplay, sehingga dapat membantu mereduksi miskonsepsi di masyarakat.

Dengan memfokuskan segmen dan target audience ini, film dokumenter dapat menjadi alat yang kuat untuk mendidik dan memperbaiki pemahaman yang keliru tentang cosplay di kalangan masyarakat yang masih memiliki miskonsepsi. Harassment?

Implementasi dan Hasil Wawancara Mendalam

Dalam tahap implementasi dan hasil wawancara, terlihat bahwa sebagian besar praktisi cosplay memulai hobi ini karena ajakan dari teman dekat dengan minat yang serupa. Walaupun cosplay tidak selalu berkaitan langsung dengan budaya Jepang, namun masih banyak yang kurang memahami konsep tersebut. Masyarakat seringkali memiliki miskonsepsi karena kurangnya pemahaman mendalam terhadap dunia cosplay, yang berkontribusi pada terciptanya stigma negatif. Dalam dunia cosplay, partisipan memerankan karakter yang mereka kagumi, yang memerlukan waktu dan penelitian yang cermat untuk mengeksekusi kostum dengan detail yang baik. Lebih dari sekadar menghidupkan peran, cosplay merupakan sebuah bentuk seni yang memungkinkan individu untuk menyatu dengan karakter favorit mereka, menciptakan pengalaman magis dan memukau bagi penonton.

Dalam mengcosplaykan satu karakter, kreativitas menjadi aspek yang sangat penting. Berbagai seni disatukan dalam proses ini, mulai dari teater, musik, rias wajah, styling wig, pembuatan kostum, hingga pembuatan aksesoris, semuanya turut berperan dalam menciptakan karakter yang autentik dan menarik. Namun, masih ada pandangan di masyarakat bahwa cosplay adalah kegiatan yang tidak memiliki tujuan nyata, padahal kegiatan ini juga memberikan kepuasan dan

semangat bagi para praktisinya. Sebagaimana setiap individu membutuhkan stimulasi dopamin, cosplay memberikan kesempatan untuk mengekspresikan kreativitas, berinteraksi sosial, dan mendapatkan pengakuan atas karya seni yang dihasilkan.

Tidak hanya itu, cosplay juga sering dikaitkan dengan masalah sexual harassment yang tidak dapat diterima. Perilaku tersebut tidak hanya merusak pengalaman para praktisi cosplay, tetapi juga mencoreng reputasi komunitas secara keseluruhan. Terkadang, korban merasa enggan melaporkan tindakan pelecehan yang mereka alami karena takut akan stigma dan penilaian negatif dari sesama praktisi. Oleh karena itu, penting bagi para pembela hak individu dan komunitas cosplay untuk bersatu dalam mendorong kesadaran akan masalah ini, memberikan dukungan kepada korban, dan mengambil tindakan tegas terhadap pelaku. Melalui langkah-langkah seperti penyediaan kebijakan yang jelas, pelatihan tentang kesetaraan gender, serta mempromosikan sikap inklusif, diharapkan dapat membentuk lingkungan yang aman dan mendukung bagi semua praktisi seni cosplay.

Narasumber dan Talent

Dalam konteks produksi film dokumenter, seleksi narasumber didasarkan pada kriteria latar belakang yang serupa dan pengaruh yang substansial dalam komunitas cosplay. Narasumber ini diharapkan mampu memberikan perspektif yang dalam dan informatif mengenai topik yang dibahas dalam film, dengan memberikan pernyataan yang menggambarkan pengalaman dan pengetahuan mereka yang luas dalam dunia cosplay.

Pemilihan narasumber yang tepat sangat penting untuk memastikan bahwa narasi yang disampaikan dalam film dokumenter memiliki kualitas informasi yang kuat dan dapat dipertanggungjawabkan. Dengan memilih narasumber yang memiliki latar belakang yang sesuai dan reputasi yang diakui dalam industri cosplay, film dokumenter dapat meningkatkan otoritasnya dalam mempresentasikan informasi yang akurat dan mendalam kepada penonton.

Secara keseluruhan, peran narasumber dalam film dokumenter adalah untuk menjadi suara yang mewakili pandangan yang beragam dan mendalam mengenai

tema yang dibahas. Dengan demikian, kehadiran narasumber yang memiliki latar belakang dan pengaruh dalam dunia cosplay tidak hanya memperkuat naratif film, tetapi juga meningkatkan kepercayaan dan kredibilitas film tersebut di mata penonton.

Dalam film dokumenter dibutuhkan narasumber sebagai orang atau tokoh yang berperan mengutarakan pernyataan yang berhubungan dengan film dokumenter.

A. Narasumber 1 memiliki latar belakang sebagai cosplayer independen, yang beroperasi di luar struktur komunitas cosplay formal. Dengan demikian, narasumber ini mampu memberikan perspektif yang unik dan terperinci mengenai dunia cosplay, yang berbeda dari sudut pandang anggota komunitas yang lebih terorganisir.

Pendekatan independen narasumber memungkinkan untuk mengeksplorasi berbagai aspek cosplay dari sudut pandang yang lebih personal dan individualistik. Narasumber ini dapat memberikan wawasan mengenai motivasi, tantangan, dan pengalaman pribadi yang mungkin tidak terwakili dalam komunitas yang lebih besar dan terstruktur. Perspektif ini sangat berharga dalam film dokumenter karena menambah keragaman pandangan dan mendalami pemahaman penonton tentang berbagai cara orang-orang terlibat dalam dan berinteraksi dengan dunia cosplay.

Dengan latar belakang sebagai cosplayer independen, narasumber ini juga dapat mengemukakan isu-isu terkait otonomi, kreativitas, dan kebebasan ekspresi yang mungkin berbeda dari pengalaman cosplayer yang terlibat dalam komunitas yang lebih besar. Hal ini memperkaya narasi dokumenter dengan memberikan sudut pandang yang lebih luas dan menyeluruh tentang fenomena cosplay.

B. Narasumber kedua memiliki latar belakang yang signifikan sebagai anggota komunitas cosplay. Beliau menjabat sebagai Inspector General dari komunitas cosplay pertama di Jawa Timur, yang menunjukkan posisi otoritas dan pengakuan dalam komunitas tersebut. Selain itu, narasumber sering diundang sebagai juri dalam berbagai event cosplay, menunjukkan tingkat keahlian dan pengaruh yang diakui secara luas dalam bidang ini.

Dengan pengalaman selama 13 tahun dalam dunia cosplay, narasumber ini memiliki pengetahuan yang mendalam dan komprehensif tentang berbagai aspek cosplay, termasuk sejarah, perkembangan, dan dinamika komunitas cosplay. Pengalaman panjang ini memungkinkan narasumber untuk memberikan wawasan yang kaya dan terinformasi mengenai evolusi komunitas cosplay serta tantangan dan peluang yang dihadapi oleh para anggotanya.

Peran narasumber sebagai juri dalam event cosplay menunjukkan keahliannya dalam menilai dan mengevaluasi karya cosplay, yang memerlukan pemahaman mendalam tentang teknik, kreativitas, dan presentasi. Hal ini menambah kredibilitas narasumber dalam memberikan penilaian yang objektif dan berbasis pada standar tinggi dalam dunia cosplay.

Secara keseluruhan, narasumber kedua membawa perspektif yang kuat dan berwibawa ke dalam film dokumenter, memberikan pandangan mendalam tentang dinamika komunitas cosplay, serta menawarkan penilaian yang berharga dan terperinci berdasarkan pengalaman dan pengaruh yang signifikan dalam bidang ini.

- C. Narasumber 3 memiliki latar belakang yang signifikan sebagai penyelenggara event cosplay, dan telah mengorganisir event terbesar di Jawa Timur dalam bidang ini. Keterlibatan awal narasumber dalam dunia cosplay dan budaya Jepang dimulai dari pekerjaan profesionalnya, yang kemudian berkembang menjadi minat dan kecintaan yang mendalam terhadap cosplay dan jepangan.

Sebagai penyelenggara event terbesar di Jawa Timur, narasumber ini memainkan peran kunci dalam mempertemukan komunitas cosplay, menyediakan platform untuk menampilkan kreativitas dan bakat para cosplayer, serta mempromosikan budaya pop Jepang di daerah tersebut. Pengalaman dan keahlian narasumber dalam mengorganisir event besar ini memberikan wawasan berharga mengenai logistik, tantangan, dan strategi sukses dalam mengelola acara yang kompleks dan berskala besar.

Perjalanan narasumber dari pekerjaan profesional menuju kecintaan pribadi terhadap cosplay dan budaya Jepang menunjukkan bagaimana pengalaman kerja dapat mempengaruhi dan memperkaya minat individu. Narasumber ini

dapat memberikan perspektif unik tentang bagaimana aspek profesional dan pribadi dapat bersinergi dalam membangun dan memajukan komunitas cosplay.

Dengan demikian, narasumber ketiga menawarkan pandangan yang mendalam tentang penyelenggaraan event cosplay, serta bagaimana pengalaman profesional dapat menjadi katalisator untuk minat dan kecintaan terhadap budaya pop Jepang. Perspektif ini tidak hanya menambah dimensi baru dalam film dokumenter tetapi juga memperkaya narasi dengan pengalaman dan wawasan yang luas dari sudut pandang seorang penyelenggara event besar.

Biodata Narasumber 1	
Nama	Ilma Milla Maris
Tempat, tanggal lahir	Banyuwangi, 5 Maret 2000
Jenis kelamin	Perempuan
Pekerjaan	Mahasiswa
Agama	Islam
No. telp	085236002332
Alamat	Jl. Gajah Mada 177 Genteng, Banyuwangi
Alamat email	alwaysaboutgirl@gmail.com



Gambar 2. Narasumber 1
Sumber : Dokumentasi

Tabel 1. Biodata Narasumber 1

Biodata Narasumber 2	
Nama	Rizky Akbar
Tempat, tanggal lahir	Malang, 12 April 1995
Jenis kelamin	Laki-laki
Pekerjaan	Karyawan Swasta
Agama	Islam
No. telp	085815996333
Alamat	Perum Taman Tlogowaru Asri No 8
Alamat email	kucingxanjing@gmail.com



Gambar 3. Narasumber 2
Sumber : Dokumentasi

Tabel 2. Biodata Narasumber 2

Biodata Narasumber 3	
Nama	Nimas Ayu Galuh
Tempat, tanggal lahir	Malang, 9 Agustus 2001
Jenis kelamin	Perempuan
Pekerjaan	Mahasiswa
Agama	Islam
No. telp	081234669822
Alamat	Jl. Anggrek No. 21, Kecamatan Lowokwaru, Kota Malang
Alamat email	-



Gambar 4. Narasumber 3
Sumber : Dokumentasi

Tabel 3. Biodata Narasumber 3

Biodata Talent	
Nama	Zaki Nur Ihsan
Tempat, tanggal lahir	Bekasi, 29 Agustus 2001
Jenis kelamin	Laki-laki
Pekerjaan	Mahasiswa
Agama	Islam
No. telp	081383569109
Alamat	Jl. H Mean IIIA No. 37a, Jatiwaringin, Bekasi
Alamat email	izakinur@gmail.com



Gambar 5. Talent
Sumber : Dokumentasi

Tabel 4. Biodata Talent

Film Treatment

Stigma sering kali terbentuk karena kesalahpahaman atau kurangnya pemahaman yang mendalam tentang suatu kelompok atau individu. Ketika informasi yang tidak akurat atau stereotip dipertahankan secara luas dalam masyarakat, hal itu dapat menyebabkan persepsi negatif atau prasangka terhadap kelompok tertentu. Film ini berusaha untuk merubah stigma negatif yang ada di dalam dunia cosplay. Film ini juga menggali dampak positif yang dimiliki cosplay, seperti memperkuat rasa percaya diri, mengatasi rasa canggung, dan bahkan membantu dalam proses penyembuhan dari trauma. Para cosplayer berbagi cerita pribadi mereka tentang bagaimana cosplay telah membantu mereka tumbuh sebagai individu dan mengatasi stereotip yang mungkin mereka hadapi di masyarakat. Melalui narasi yang mendalam, film ini mengeksplorasi bagaimana cosplay dapat berfungsi sebagai alat pemberdayaan individu. Cosplayer berbagi kisah pribadi mereka mengenai bagaimana keterlibatan dalam cosplay telah membantu mereka

berkembang sebagai individu dan melawan stereotip yang mereka hadapi di masyarakat. Pengalaman-pengalaman ini menunjukkan bahwa cosplay tidak hanya merupakan bentuk hiburan, tetapi juga sarana penting untuk pertumbuhan pribadi dan pengembangan komunitas.

Struktur Cerita Tiga Babak

Konstruksi tiga babak dalam film dokumenter ini terdiri atas babak I, II, dan III. Babak I mencakup pengenalan tokoh utama, setting cerita, dan latar belakang permasalahan. Di dalam babak ini, penonton diperkenalkan kepada seorang cosplayer beserta situasi permasalahan yang dihadapinya. Pengenalan tokoh pada babak ini juga mencakup hubungan tokoh utama dengan tokoh-tokoh pendukung.

Pada Babak II, jalan cerita mulai dikembangkan dengan mengeksplorasi permasalahan utama yang dihadapi. Narasi pada babak ini akan mewakili sudut pandang dari narasumber pertama yang memperkenalkan identitasnya serta memberikan gambaran singkat mengenai stigma yang dialami.

Babak III menampilkan narasumber ketiga yang memberikan sudut pandang baru tentang perkembangan fenomena cosplayer setelah menghadapi berbagai hambatan dalam komunitas.

Director Statement

Menggali lebih dalam ke dalam dunia cosplayer, sebuah komunitas yang sering kali disalahpahami dan dijauhi oleh stigma negatif. Ketertarikan pengkarya berawal dari rasa penasaran akan bagaimana orang-orang ini, yang dengan penuh semangat dan dedikasi menghidupkan karakter-karakter fiktif, berjuang melawan persepsi masyarakat yang kerap kali merendahkan dan mengecilkan arti hobi mereka.

Cosplayer bukan sekadar tentang mengenakan kostum atau rias wajah. Ini adalah bentuk ekspresi diri yang mendalam, tempat di mana individu dapat menemukan kebebasan untuk menjadi siapa saja yang mereka inginkan. Dalam perjalanan membuat film ini, saya menemukan bahwa setiap kostum dan setiap karakter yang diperankan memiliki cerita unik di baliknya – cerita tentang passion, kreativitas, kerja keras, dan sering kali, perjuangan pribadi.

Namun, di balik semua keindahan dan kreativitas ini, ada juga tantangan besar yang harus dihadapi oleh para cosplayer. Stigma negatif yang melekat pada hobi ini sering kali datang dalam bentuk ejekan, diskriminasi, dan stereotip yang tidak adil. Banyak orang melihat cosplay sebagai sesuatu yang aneh, kekanak-kanakan, atau bahkan tidak bermanfaat. Film ini bertujuan untuk melawan pandangan sempit tersebut dan memberikan suara kepada mereka yang terlibat dalam komunitas ini.

Pengkarya ingin penonton melihat dunia cosplay dari perspektif yang lebih humanis dan empatik. Melalui wawancara mendalam, pengamatan langsung, dan cerita-cerita pribadi yang kuat, film ini mencoba untuk menunjukkan bahwa di balik setiap kostum, ada individu dengan mimpi, tantangan, dan keinginan yang sama seperti kita semua. Mereka adalah para seniman, kreator, dan inovator yang layak mendapatkan pengakuan dan rasa hormat.

Harapan Pengkarya adalah bahwa setelah menonton film ini, penonton akan memiliki pandangan yang lebih terbuka dan pengertian yang lebih dalam tentang apa itu cosplay dan siapa para cosplayer itu sebenarnya. Pengkarya ingin menginspirasi orang-orang untuk melihat di luar stigma dan mengenali nilai-nilai positif yang dapat dipetik dari hobi ini. Film ini adalah penghormatan kepada semua cosplayer yang berani mengekspresikan diri mereka dan menantang norma-norma sosial demi sesuatu yang mereka cintai.

Director Treatment

Dalam produksi film dokumenter kreatif ini, sutradara memiliki peran untuk membuat gagasan kreatif untuk disampaikan kepada para kru produksi. Film dokumenter dipilih karena agar penonton tidak merasa bosan ketika melihat tayangan film dokumenter "Second Character". Untuk mencapai tujuan yang sama, maka sutradara memiliki peran untuk menyamakan visi dan misi dengan para narasumber agar ide cerita dapat terbentuk sesuai dengan sudut pandang yang diharapkan. Sutradara juga memiliki peran untuk menyampaikan visi dan misi yang diinginkan sutradara kepada para kru. Film dokumenter "Second Character" disusun dalam tiga babak yang mengacu pada teori struktur naratif yang

dikemukakan oleh Michael Rabiger (2015). Babak pertama mencakup pengenalan tokoh dan latar belakang permasalahan, babak kedua fokus pada pengembangan permasalahan, dan babak ketiga berfungsi sebagai kesimpulan cerita. dalam dokumenter ini karena:

Pendekatan Naratif

Dokumenter kreatif memungkinkan eksplorasi naratif yang mendalam dan kaya, memberikan ruang untuk mengembangkan cerita yang lebih personal dan emosional mengenai pengalaman cosplayer. Hal ini penting untuk menangkap kompleksitas dan nuansa dari fenomena cosplay.

Eksplorasi Visual yang Mendalam

Cosplay adalah seni visual yang sangat bergantung pada kostum dan karakterisasi. Dokumenter kreatif memberikan fleksibilitas dalam penggunaan teknik visual, seperti sinematografi artistik dan desain produksi, yang dapat menangkap estetika dan detail visual dari cosplay dengan lebih efektif.

Interaksi Subjektif

Dalam dokumenter kreatif, pembuat film sering kali berinteraksi lebih dekat dengan subjek, memungkinkan penyampaian perspektif yang lebih personal dan mendalam. Ini relevan dalam memahami motivasi dan tantangan yang dihadapi oleh cosplayer.

Kebebasan Eksperimental

Dokumenter kreatif tidak terikat oleh struktur dan format tradisional, memungkinkan pendekatan eksperimental dalam penyajian cerita. Ini dapat digunakan untuk menciptakan narasi yang lebih menarik dan menggugah perasaan penonton, serta mengatasi stereotip atau stigma yang mungkin ada terhadap komunitas cosplayer.

Pendekatan Holistik

Dengan menggunakan dokumenter kreatif, dapat mencakup aspek-aspek yang lebih luas dari fenomena cosplay, termasuk dampaknya terhadap identitas pribadi, interaksi sosial, dan dinamika komunitas. Ini memberikan pandangan holistik yang lebih komprehensif dan kaya akan konteks.

Keterlibatan Penonton

Dokumenter kreatif cenderung lebih menarik bagi penonton karena pendekatan artistiknya yang tidak konvensional dan narasi yang lebih menarik. Ini dapat meningkatkan kesadaran dan apresiasi terhadap cosplay sebagai bentuk ekspresi budaya dan seni.

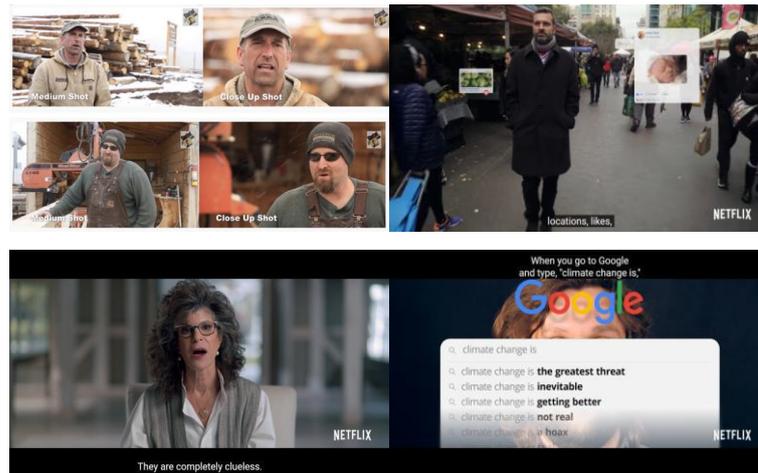
Potensi Edukasi dan Transformasi

Melalui pendekatan kreatif, film dokumenter dapat mendidik dan menginspirasi penonton tentang dunia cosplay. Ini juga memiliki potensi untuk mengubah persepsi negatif dan meningkatkan pemahaman serta penerimaan sosial terhadap cosplayer.

3.4 Look dan Mood

Dalam film “Second Character” diawali dengan sebuah kontras antara masyarakat dan cosplayer melalui perbedaan skala aktifitas. Menunjukkan time lapse untuk mengkomunikasikan pesan bahwa dalam perkembangan dunia yang cepat masih ada sebuah kelompok yang masih dipandang sebelah mata dan memiliki stigma negatif. Pada “segment” wawancara mood dan look yang ingin digunakan adalah low key untuk merepresentasikan sebuah kesempatan ruang ekspresi yang dialami oleh para Cosplayer. Dalam hal ini sutradara ingin mengkomunikasikan pesan non verbal yang disampaikan melalui mood and look yang telah dibentuk.





*Gambar 6 : Referensi Look dan Mood
Sumber : Internet*

Mise En Scene

Mise en scene adalah istilah yang digunakan untuk menggambarkan keseluruhan aspek visual dalam produksi film atau pertunjukan teater. Ini mencakup elemen-elemen seperti setting, properti, aktor, kostum, pencahayaan, dan sebagainya. Semua yang ditampilkan dalam bingkai film merupakan bagian dari mise en scène. Istilah yang berasal dari bahasa Prancis ini secara harfiah berarti "meletakkan di atas panggung," yang merujuk pada penempatan subjek dalam adegan. Mise en scène mencerminkan keputusan kreatif yang diambil untuk menyusun visual yang mendukung narasi dan suasana cerita.

Dalam studi film, mise en scene mencakup analisis mendalam terhadap bagaimana setiap elemen visual diintegrasikan untuk menciptakan makna dan efek estetis tertentu. Setting dan properti memberikan konteks lingkungan dan dapat memiliki makna simbolis. Pencahayaan menentukan suasana dan menyoroti elemen penting dalam frame. Kostum dan tata rias membantu membangun karakter dan periode waktu, sementara penempatan aktor dan interaksi mereka dengan lingkungan mempengaruhi dinamika visual dan emosional adegan. Komposisi frame, termasuk penggunaan ruang dan perspektif, mengarahkan perhatian penonton dan menambah kedalaman narasi.

Secara keseluruhan, mise en scene merupakan konsep fundamental dalam sinematografi yang melibatkan kolaborasi berbagai disiplin ilmu untuk menghasilkan pengalaman visual yang koheren dan mendalam bagi penonton.

Setting

Film “Second Character” melihat situasi yang sebenarnya terjadi tanpa direkayasa atau diatur sedemikian rupa agar tetap terjaganya sebuah kenaturalan dan emosi yang ingin disampaikan. Lokasi event cosplay dipilih karena di dalamnya banyak sekali bentuk emosi ekspresi para cosplayer.

Pada segment wawancara dipilih tempat yang sunyi dan gelap. Tempat yang sunyi menggambarkan perasaan sepi dan terisolasi yang mungkin dirasakan oleh para Cosplayer ketika mereka merasa sulit untuk berbicara atau mengungkapkan pendapat mereka. Mereka mungkin menghadapi ketidaknyamanan atau bahkan kritik yang datang dari lingkungan sekitar, untuk merepresentasikan sebuah kesempatan ruang ekspresi yang dialami oleh para Cosplayer.

Kondisi gelap dapat menggambarkan perasaan tersembunyi atau tidak terlihat yang sering kali dirasakan oleh para Cosplayer dalam konteks masyarakat yang mungkin tidak sepenuhnya memahami atau mendukung minat mereka. Gelap juga bisa menunjukkan perjuangan mereka untuk mendapatkan pengakuan atau penghargaan atas karya dan dedikasi mereka dalam dunia cosplay, yang sering kali dianggap sebagai hobi yang tidak konvensional atau dianggap tidak penting oleh banyak orang.

Terdapat beberapa Video art yang disampaikan dalam film dokumenter ini. Dengan memilih lokasi sesuai dengan narasi yang telah dibangun, seperti panggung, panggung dipilih karena dalam narasi memiliki pesan “Jika dunia adalah panggung maka kita semua adalah pemain. Tetapi ada mereka yang telah memilih untuk mengambil peran dengan sangat serius.” Namun, kontrasnya dengan kesunyian menyoroti pengalaman mereka yang tidak mendapatkan pengakuan atau penghargaan yang seharusnya mereka terima. Kesunyian di sini menggambarkan ketiadaan sorotan atau perhatian yang seharusnya diberikan kepada para Cosplayer, yang sering kali tidak diakui atau dianggap remeh dalam masyarakat meskipun dedikasi dan karya mereka.

Penempatan ini menciptakan sebuah visual yang kuat, menghubungkan pengaturan fisik dengan tema naratif yang lebih dalam. Panggung megah melambangkan panggung kehidupan yang dramatis dan penting, sementara kesunyian mewakili ketidakadilan yang sering dialami oleh para Cosplayer dalam

mendapatkan pengakuan atas dedikasi mereka dalam dunia cosplay. Penempatan yang cermat dari lokasi ini memperkuat pesan film tentang kesenjangan pengakuan sosial terhadap komunitas cosplay, menyoroti kompleksitas dalam penghargaan dan pengakuan atas ekspresi kreatif individu.

Dalam film dokumenter ini, kamar talent yang dirancang dengan tampilan Artsy dipilih secara khusus untuk memvisualisasikan latar belakang individu berbakat yang ditampilkan. Pengaturan ini bertujuan untuk menghadirkan suasana yang mendalam dan menginspirasi, mencerminkan kekayaan kreatif dan keunikan tiap individu dalam menyampaikan karyanya.

Penempatan dalam kamar dengan estetika Artsy menggarisbawahi keunikan dan keberagaman dalam ekspresi kreatif yang diwakili oleh talent-talent ini. Setiap elemen dalam ruang tersebut dipilih dengan teliti untuk memperkuat karakteristik artistik dan kepekaan visual mereka, sehingga mendukung naratif film tentang proses kreatif dan identitas pribadi dalam dunia seni.

Pencahayaan

Dalam film "Second Character", penggunaan dua set pencahayaan alami dan low key diimplementasikan dengan tujuan menghadirkan kontras yang kuat antara kehidupan cosplayer di konvensi dan kehidupan sehari-hari mereka. Natural light digunakan untuk menyoroti kehidupan yang penuh warna dan energik di konvensi, mencerminkan ekspresi bebas dan antusiasme mereka dalam berperan sebagai karakter fiksi yang dicintai.

Di sisi lain, penggunaan low key lighting dalam adegan sehari-hari cosplayer menonjolkan kesunyian dan kesendirian, menyoroti perbedaan persepsi sosial terhadap mereka di luar lingkungan konvensi. Kontras warna ini tidak hanya membedakan antara dua realitas yang berbeda dalam hidup cosplayer, tetapi juga menggambarkan bagaimana mereka dihadapkan pada tantangan untuk mempertahankan identitas mereka di masyarakat yang mungkin kurang memahami atau menghargai minat mereka dalam cosplay.

Pencahayaan low key juga dapat memberikan nuansa dramatis dan introspektif, menunjukkan inner conflict atau perjuangan yang mungkin dialami oleh cosplayer dalam mencari ruang untuk ekspresi diri mereka di luar dunia konvensi. Dengan demikian, pendekatan ini tidak hanya menggambarkan

perbedaan visual antara dua konteks, tetapi juga mendalam ke dalam pengalaman emosional dan sosial mereka sebagai individu yang mengejar hobi dan passion mereka di tengah-tengah norma sosial yang berbeda.

Peradeganan

Di dalam film "Second Character", terdapat satu peradegan yang mencuat di mana seorang talent memerankan seorang investigator yang diberi tugas oleh narator untuk menyelidiki dunia cosplayer. Peradegan ini dimulai dengan talent memperkenalkan diri di sebuah ruangan. Kamera kemudian fokus pada seorang investigator yang misterius, mengenakan pakaian kasual berwarna hitam, sedang melukis sambil menerima pesan. Dia terlihat aktif mencari informasi tentang acara yang sedang berlangsung.

Selama peradegan berikutnya, investigator melakukan penyelidikan mendalam tentang dunia cosplay dengan mewawancarai beberapa narasumber di balik layar konvensi. Dia berbicara dengan beberapa cosplayer untuk memahami proses mereka dalam memilih dan menyiapkan kostum.

Setiap babak diawali dengan adegan talent mempresentasikan karya seni video. Babak pertama menampilkan talent yang dibungkus plastik dan dicoreti dengan cat hitam oleh tangan, menggambarkan stigma masyarakat terhadap cosplayer. Cat melambangkan stigma, tangan mewakili masyarakat, dan plastik melambangkan rasa terkekang yang dirasakan para cosplayer.

Babak kedua menampilkan talent berada di atas panggung, dipilih sesuai dengan narasi yang dibangun, di mana panggung megah dan keheningan dipergunakan untuk menyimbolkan bahwa dunia adalah panggung bagi kita semua, tetapi tidak semua cosplayer mendapatkan peran yang seharusnya mereka dapatkan.

Babak ketiga menampilkan talent dengan dua lilin yang dinyalakan, di mana salah satu lilin dituangkan ke tangannya dan satu lagi digunakan untuk penerangan. Ini menggambarkan bahwa setiap situasi memiliki potensi untuk membawa dampak baik dan buruk, tergantung pada perspektif dan cara kita menghadapinya.

Tata Rias dan Busana

Dalam adegan ini, tata rias dan busana cosplayer menjadi titik fokus utama, menampilkan kostum-kostum yang mengesankan yang mereka kenakan. Setiap detail dari kostum, aksesoris, dan properti yang mereka gunakan tidak hanya mencerminkan karya keras mereka, tetapi juga tingkat detail yang mereka investasikan untuk menghidupkan karakter-karakter tersebut. Dengan teliti, mereka memilih bahan kostum dan merancang aksesoris yang tepat untuk mencocokkan setiap elemen karakter yang mereka perankan, dari tekstur kain yang diperhatikan hingga aksesoris khusus yang mungkin sulit ditemukan.

Penampilan mereka di konvensi dan di luar memberikan kontras yang menarik, menyoroti bagaimana masyarakat merespons dan mempersepsikan identitas mereka. Di dalam konvensi, cosplayer sering diterima dengan hangat oleh komunitas sesama penggemar dan pengunjung acara, yang mengapresiasi kreativitas dan dedikasi mereka dalam mengekspresikan penggemaran terhadap karakter-karakter fiksi. Namun, di luar konvensi, respon masyarakat terhadap penampilan mereka bisa sangat bervariasi, dari rasa kagum hingga kurangnya pemahaman terhadap hobi ini yang unik dan kreatif.

Potret cosplayer dalam adegan ini mencerminkan kompleksitas identitas mereka yang terkadang melekat pada karakter fiksi yang mereka perankan. Dalam lebih dari sekadar berdandan, tata rias dan busana ini mengungkapkan penghargaan yang mendalam terhadap seni dan detail, serta cara mereka mengekspresikan diri melalui interpretasi yang unik terhadap karakter-karakter yang mereka cintai dalam media populer.

Sinematografi

Pengkarya menggunakan konsep visual yang dinamis, kamera dapat mengikuti gerakan para cosplayer saat mereka berjalan di sepanjang konvensi untuk menangkap energi dan semangat dari kegiatan mereka. Pemilihan sudut kamera yang unik dapat memberikan perspektif yang menarik tentang pengalaman cosplayer, termasuk adegan di balik layar dan wawancara pribadi. Close-up pada ekspresi wajah cosplayer saat mereka berbicara tentang pengalaman mereka dengan stigma, menyoroti keteguhan dan determinasi mereka untuk mengubah persepsi masyarakat.

Suara

Aspek suara dalam film *Second Character* sangat penting. terdapat alur cerita yang disampaikan oleh narator. Dalam film ini dominan menggunakan scale Jepang untuk lebih membangun mood nuansa Jepang. Serta memberikan Ambience suasana kota untuk melihatkan hiruk pikuk kota. Film ini memiliki ritme berbeda dari awal sampai akhir. Pada awal film diberi ritme yang lebih cepat untuk merepresentasikan stigma masyarakat terhadap cosplay. Di akhir film, menggunakan ritme lebih tenang untuk merepresentasikan masyarakat yang sudah tidak misperception dengan cosplay.

Penyunting Gambar

Dalam film ini terdapat banyak animasi dan transisi untuk mendukung aspek dokumenter kreatif serta agar tidak membosankan untuk penonton. Memakai warna tone cerah dan lowkey untuk menunjukan kekontrasan masyarakat terhadap identitas mereka.



3.5 Skrip

Scene	Visual	Audio		SFX	VFX	Location	Duration
		Narasi	Musik				
1	<p>Close Up mata dan Menunjukkan kecepatan dan hiruk pikuk kota</p> <ul style="list-style-type: none"> -Landscape Kota -Kereta -Transportasi -Aktivitas warga -Landscape Kota <p>Refrensi: https://www.instagram.com/p/Cwo96k8vXVh</p>	<p>Di sudut-sudut kota, di dalam konvensi yang meriah, kebebasan, ada stigma buruk yang masih dianggap melawan norma. Selamat datang di "Impersonator Karakter: Mengungkap Dunia Para Pemain Peran."</p>	<p>Referensi: https://www.instagram.com/p/Cv1fr5qtJYn</p>	<ul style="list-style-type: none"> -Hyperlapse -Suara kericuhan (Stigma para warga) -Suara Transportasi -Ambience 	<ul style="list-style-type: none"> -Timelapse -Overlay 	<ul style="list-style-type: none"> -Perkotaan -Stasiun 	<p>00.00 - 00.30 (30 Detik)</p>
1 b	<ul style="list-style-type: none"> -Visual internet -Visual film anime -Footage event-event cosplay 	<p>Dunia cosplay dimulai di Jepang, di mana para penggemar memutuskan untuk menjelma menjadi karakter-karakter yang mereka cintai. Namun, seiring berjalannya waktu, cosplay tumbuh menjadi</p>	<p>-Instrument techno</p> <p>Referensi: https://www.youtube.com/watch?v=PtfFhc7</p>	<ul style="list-style-type: none"> -Ambience event Cosplay -Suara ketikan keyboard 		<ul style="list-style-type: none"> -Event Cosplay 	<p>00.30 - 02.00 (1 menit 30 Detik)</p>

汚名 (Omei) KEPALA PUTIK: STIGMA							
2	Video Art Zaki menggunakan plastik dengan dicoret		Referensi: Squid game		汚名 (Omei) Teks(Kepala Putik)	Bukit / lapangan	02.00 - 02.15 (15 Detik)
2	Masyarakat Perkotaan		Scoring			Perkotaan n	02.15 - 02.25 (10 Detik)
2	Visual close up ke para cosplayer kolase Referensi: https://vt.tiktok.com/ZSL7EJ_nEo/	Setiap cosplayer adalah seorang pemeran peran yang berbakat. Mereka menciptakan kostum-kostum yang rumit, merias wajah mereka dengan cermat, dan memasuki dunia karakter mereka.	Slow, Tradisional Jepang	Jepratan kamera	Kolase	Event	02.25 - 02.55 (30 Detik)
2	Visual Zaki Referensi: https://vt.tiktok.com/ZSL7M1_F4o/ https://vt.tiktok.com/ZSL7Kq_1at/ Visual Zaki di event Referensi: https://vt.tiktok.com/ZSL7KwBsd/	Kami mengajak rekan kami untuk lebih masuk ke dunia cosplay, dan mencari narasumber. Kami mendatangi beberapa kota untuk datang di event-event cosplay. Dalam wawancara kami, para cosplayer berbicara tentang motivasi mereka dan bagaimana cosplay telah mengubah hidup mereka.	Anime Song (Kawai 4)	Jepratan kamera Kereta Ambience		Surabaya Malang Stasiun Kereta Perkotaa n	02.55 - 03.55 (1 Menit)
2	Wawancara Mila Insert visual https://vt.tiktok.com/ZSLv7_sY6j	Narator mencoba menggali tentang bagaimana awal mula mereka menjadi cosplayer	Slow, Tradisional Jepang			LAB mini studio UMM	03.55 - 04.55 (1 Menit)
2	Visual Close Up beberapa mulut dan mencemooh cosplayer (kolase)		Referensi: https://www.youtube.com/watch?v=Nk0851zJKxc	Echo Reverb	Kolase		04.55 - 05.05 (10 Detik)

2	-Wawancara Mila -Insert Visual	<p>-Narasumber Cosplayer menanggapi stereotip atau prasangka dan penghakiman terkait identitas saat bercosplay. dan menjaga semangat mereka tetap menyala.</p> <p>- Narasumber menjelaskan kehidupan mereka ketika tidak sedang berperan.</p>	<p>-Tegang instrumen tradisional Jepang</p> <p>-Referensi : https://open.spotify.com/intl-id/track/03fJjNTn1gyzbqHl1Hskt?si=2186b0e3d2b5482c</p>			LAB mini studio UMM	05.05 - 06.05 (1 Menit)
2	-Zaki berjalan sendiri di atas panggung kosong. Extreme Long Shot	<p>Jika dunia adalah panggung maka kita semua adalah pemain. Tetapi ada mereka yang telah memilih untuk mengambil peran dengan sangat serius. Mereka bukan hanya pemain, mereka adalah cosplayer.</p> <p>Cosplay bukan hanya tentang berdandan dan berpakaian, ini adalah bentuk seni ekspresi yang kuat. Kami mendalami cara cosplay memengaruhi seni dan budaya populer, serta peran penting konvensi dan acara-acara cosplay dalam memperkuat komunitas.</p>	<p>Scoring Jam gitar scale Jepang. Mood hening, fun</p> <p>-Referensi : https://open.spotify.com/intl-id/track/6ad7bQ48TlqAgebCExUJVe?si=b5341f015bab4523 Durasi ke 03.15 dan closing</p>	Ambience		Gedung Theater	06.05 - 06.45 (40 Detik)
検証 Kenshō (Pelegaan): Validasi							

3	<p>Video Art Zaki berada di atas panggung https://open.spotify.com/intl-id/artist/6ignRjbPmLvKdtML9a5Xs?si=gXkBRJPzOgKwsNT5baYf5w</p> <p>Visual Zaki dikamar membuka Internet tentang cosplay -Insert Event</p>	<p>Cosplay bukan hanya tentang berdandan dan berpakaian, ini adalah bentuk seni ekspresi yang kuat. Kami mendalami cara cosplay memengaruhi seni dan budaya populer, serta peran penting konvensi dan acara-acara cosplay dalam memperkuat komunitas</p> <p>Bagi banyak cosplayer, berperan adalah cara untuk merasa lebih percaya diri dan mengatasi hambatan sosial.</p> <p>Kami menyentuh sisi emosional dari cosplay, menyoroti persahabatan yang terbentuk dalam komunitas ini dan peran pentingnya dalam mendukung kesehatan mental.</p> <p>Kisah sukses dalam cosplay bukan hanya tentang memenangkan kontes atau mendapatkan ribuan pengikut di media sosial. Ini tentang perubahan emosional yang dialami oleh cosplayer.</p> <p>Beberapa dari mereka telah mengatasi kecemasan sosial, meningkatkan rasa percaya diri, dan menemukan komunitas yang menerima mereka apa adanya.</p> <p>Menghargai representasi dalam cosplay adalah penting. Kami menjelajahi bagaimana berbagai latar belakang membawa warna dan keunikan ke dalam komunitas ini, serta upaya-upaya untuk menciptakan komunitas yang inklusif bagi semua.</p> <p>Cosplay bukan hanya tentang berdandan dan berpakaian, ini adalah bentuk seni</p>	<p>Sunyi, Emotional https://open.spotify.com/intl-id/track/2nUh3tF1AwFxlLsF1Si7Tvz?si=1b22bf2bad154548</p> <p>Scoring motivation instrument traditional musik Jepang</p> <p>Referensi: https://open.spotify.com/intl-id/track/3uwIKW2G7IxzHrR5hWJnj?si=757f9db6b6724065</p>	<p>-Ambience alam -Keyboard -Ambience</p>	<p>Teks 検証 Kenshō (Pelegaan) -Overlay internet</p>	<p>-Hutan -Kamar</p>	<p>06.45 - 06.55 (10 Detik) 06.55 - 08.-55 (2 Menit)</p>
---	---	--	---	---	--	---------------------------	---

		<p>ekspresi yang kuat. Kami mendalami cara cosplay memengaruhi seni dan budaya populer, serta peran penting konvensi dan acara-acara cosplay dalam memperkuat komunitas.</p> <p>Ada perdebatan di dalam komunitas cosplay tentang apakah seseorang harus secara fisik mirip dengan karakter yang mereka perankan atau apakah mereka memiliki kebebasan untuk berperan sebagai karakter apa pun yang mereka suka. Seorang cosplayer adalah seorang aktor yang membawa karakter kehidupan. Kami akan mengintip di balik layar, melihat bagaimana mereka mempersiapkan karakter mereka. Dari latihan gerakan hingga permainan peran, prosesnya membutuhkan dedikasi dan cinta yang luar biasa terhadap karakter yang mereka perankan. Kami berbicara dengan anggota komunitas dan pembuat kostum yang ahli dalam bidang mereka. Mereka membagikan rahasia dan perjuangan mereka dalam menciptakan kostum-kostum yang memukau.</p>					
3	<p>-Wawancara Rizky -Insert Visual https://vt.tiktok.com/ZSLv7_sY6j/</p>	<p>-Narasumber komunitas berbagi pengalaman mereka saat menjadi karakter favorit mereka dan bagaimana hal itu mempengaruhi kepercayaan diri dan ekspresi diri mereka.</p> <p>-berbicara dengan cosplayer tentang pengalaman mereka dalam membangun</p>	<p>-Instrumen tradisional Jepang (Mood cepat)</p> <p>-Referensi https://open.spotify.com/</p>			<p>LAB mini studio UMM</p>	<p>08.55 - 11.55 (3 Menit)</p>

		<p>hubungan dan ikatan yang kuat dengan sesama penggemar. Memperlihatkan bagaimana cosplay dapat menjadi alat pemberdayaan diri dan mengatasi batasan sosial.</p> <p>-Narasumber menjelaskan proses mereka menciptakan kostum dan memperdalam karakter</p>	.com/intl-id/track/03fJjNTn1gyzbqH11Hsk?si=2186b0e3d2b5482c				
3	<p>-Visual Zaki di event -Insert event cosplay</p>	<p>Kami bertemu dengan para cosplayer yang berbagi cerita pribadi tentang bagaimana cosplay telah merubah hidup mereka.</p> <p>Dalam peran mereka, mereka menemukan kepercayaan diri, persahabatan yang tulus, dan arti yang lebih dalam dalam hidup. Lalu bagaimana dengan perkembangan cosplay beberapa tahun kedepan?</p>	<p>Referensi Kawai 5 diambil mood akhirnya untuk memberi kesan menggantung</p>				<p>11.55 - 12.25 (30 Detik)</p>
インパクト Inpakuto (Buah Tangan): DAMPAK							
4	<p>Video Art Zaki di ruangan putih dengan sebuah korek dan lilin merah, lalu meneteskan di tangan. dan diakhiri dengan meniupnya.</p>		<p>Referensi: https://youtu.be/Nk0851zJKxc</p>	Ambience	Teks インパクト Inpakuto (Buah Tangan)	-Ruangan putih	<p>12.25 - 12.40 (15 Detik)</p>
4	<p>-Visual Internet tentang isu</p>	<p>Dalam beberapa kasus, beberapa cosplayer mungkin memilih karakter yang memiliki tampilan yang tidak</p>	<p>Musik: Lebih tegang dari yang sebelum”nya</p>	Suara robekan kertas			<p>12.40 - 13.50 (1 Menit 10 Detik)</p>

		<p>pantas atau provokatif, yang dapat memicu kontroversi.</p> <p>Beberapa cosplayer dapat menjadi sasaran pelecehan, hinaan, atau ancaman secara online atau bahkan di dunia nyata. Ini dapat mencakup komentar negatif tentang penampilan, kostum, atau pilihan karakter cosplay.</p> <p>Perkembangan internet Media sosial dan platform online telah mengubah cara orang berbagi dan mencari inspirasi cosplay. Kami melihat peran YouTube, Instagram, dan platform online lainnya dalam mengembangkan komunitas cosplay dan menciptakan tren baru. Saat ini event-event cosplay dapat kita jumpai dengan mudah, Kami membicarakan perkembangan cosplay beberapa tahun kedepan dengan salah satu narasumber.</p>	<p>traditional + Electro</p>			
4	<p>-Visual footage video Wawancara Nimas</p> <p>https://vt.tiktok.com/ZSLv7_sY6j</p>	<p>-Narasumber memberikan tanggapan tentang tren cosplayer saat ini</p> <p>-Narasumber menjelaskan apa saja yang ada di event cosplayer</p> <p>-perkembangan cosplayer masa lalu, saat ini, dan masa depan</p>	<p>-Tegang instrumen tradisional Jepang</p> <p>-Referensi : https://open.spotify.com/intl-id/track/03fJjNTn1gyzbqH11Hsk?si=2186b0e3d2b5482c</p>	<p>Suara robekan kertas</p>	<p>LAB mini studio UMM</p>	<p>13.50 - 15.50 (3 Menit)</p>

4	Visual Highlight dari semua event	<p>Menghargai representasi dalam cosplay adalah penting. Kami menjelajahi bagaimana berbagai latar belakang membawa warna dan keunikan. Sampai saat ini masih banyak mispersepsi. Mereka menganggap cosplay adalah kegiatan yang tidak berguna dan lain sebagainya, ini adalah wujud dari mispersepsi.</p> <p>Jika kita kembali ke beberapa tahun yang lalu, Tiktok dianggap sebagai aplikasi tidak berguna, banyak kecaman baik aplikasi maupun pengguna. Namun kini banyak sekali masyarakat yang menggunakan Tiktok, untuk sekedar menikmati atau bahkan dijadikan sebagai lahan bisnis.</p> <p>Youtube juga mendapatkan kecaman karena membludaknya para vlogger di zaman itu, dianggap tidak jelas membawa kamera kemana-mana, tapi kenyataannya saat ini beberapa orang berlomba-lomba demi mendapatkan sebuah subscriber.</p> <p>Semua ini tentang bagaimana sudut pandang kita mengenai perkembangan zaman.</p>					15.30 - 16.30 (1 Menit)
4	Visual Highlight wawancara semua narsum (opsi)					LAB mini studio UMM	
4	Visual Zaki di Event (Slowmo)	<p>Dibalik semua isu-isu Cosplayer yang ada, tentu banyak sekali dampak positif pula yang dapat kita ambil Cosplay bukan sekedar hobi; itu adalah bentuk</p>					30 Detik

		seni yang memungkinkan orang untuk mengungkapkan diri mereka sendiri dan menyatukan komunitas di seluruh dunia. Kami mengundang Anda untuk merayakan keunikan dalam diri Anda sendiri dan menghormati kisah-kisah para pemain peran .					
4	-Visual Suasana kota malam hari https://www.instagram.com/p/CwmdT0whNgz	Menghidupkan Karakter dalam Kehidupan Nyata" adalah penghargaan kepada mereka yang merayakan kreativitas, imajinasi, dan keberanian untuk menjadi apa pun yang mereka inginkan. Ini adalah pengakuan atas budaya pop yang berkembang pesat dan kisah-kisah yang menginspirasi dari cosplayer di seluruh dunia. Kami mengundang Anda untuk menyaksikan kisah-kisah penuh semangat ini dan untuk mungkin	Referensi: https://www.instagram.com/p/CwmdT0whNgz		-Zoom in		30 Detik
4	-Credit Title	-Credit Title	https://www.instagram.com/p/CwmdT0whNgz				10 Detik

Tabel 1. Skrip

Susunan Kru

Pada film dokumenter yang berjudul “*Second Character*” terdiri dari Produser, Sutradara, Director of Photography, Soundman, Editor dan BTS. Berikut crew film dokumenter yang berjudul “*Second Character*”.

- Produser : Dini Juniarti Kurnia Susanah
- Manajer Produksi : Miftah Farid AR
- Sutradara : Aldi Mochamad Rahadian
- DOP : Fiqri Fauzi Fauzi Fathoni Putra Arifin
- Soundman : Alang Nur
- Sound Design : Abim Dwi Agatan
- Editor : Aldi Mochamad Rahardian
- BTS : Mohammad Nashir Muda

Timeline Produksi

Kegiatan	Ju li	Agus tus	Septe mber	Okto ber	Nove mber	Dese mber	Janu ari	Febr uari	Ma ret	Ap ril	M ei	Ju ni
Menentu kan ide cerita												
Riset												
Pengemb angan cerita												
Pra Produksi												
Produksi												
Pasca Produksi												
Laporan Akhir												
Distribusi hasil film												

Tabel 2. Timeline Produksi