

## **BAB III**

### **PERENCANAAN PENGKARYAAN**

#### **3.1 Proses Pra Produksi**

Pada saat praproduksi merupakan proses sebelum dilakukannya produksi. Pada tahapan ini pengkarya berupaya untuk menemukan, mengumpulkan informasi dan memilih objek dari berbagai sumber. Ada beberapa tahapan dalam pra produksi yaitu pencarian subjek dan riset lapang. Tahapan ini digunakan dalam pelaksanaan produksi dan harus dilakukan secara detail dan menyeluruh untuk memudahkan proses produksi.

##### **3.1.1 Riset Lokasi**

Pada film dokumenter ini 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 kesempitan 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 di 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 menggaris bawahi 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.

### **3.1.2 Menganalisis Naskah**

Pada tahapan ini sutradara memberikan arahan *Director of Photography* mengenai konsep visual yang diinginkan oleh sutradara pada film dokumenter *Director of Photography* mencoba memahami dan menyatukan pikiran bersama sutradara agar konsep visual yang diinginkan oleh sutradara dapat tersampaikan dalam film dokumenter dan menghasilkan karya diinginkan ketika film dokumenter selesai di produksi.

### 3.1.3 Menyusun Shot List

Scene	Type of Shot dan Movement	Audio
1	CU- Mata -Still LS - Perkotaan - Still MS - Perkotaan - Still LS - Aktivitas Warga - Still LS - Perkotaan - Still	Hyperlapse Suara kericuhan (Stigma para warga)  Suara Transportasi Ambience Musik  Narasi (VO)
1b	Screen record visual internet Screen record film anime LS - Footage event Cosplay - Dinamis MS - Footage event cosplay - Dinamis	Ambience event Cosplay Suara ketikan keyboard Narasi (VO)
2	MS - Zaki menggunakan plastik dengan dicoret - Still	Intro musik
2	LS - Masyarakat - Still MS - Masyarakat - Dinamis LS - Perkotaan – Dinamis	Ambience
2	CU - Cosplayer - Dinamis MS - Visual Zaki - Dinamis LS - Visual Zaki - Dinamis	Jepretan kamera Suara kereta Narasi (VO) Ambience
2	MS - Wawancara Mila - Still MCU - Wawancara Mila - Still Insert Visual	Dialog Narasumber
2	CU- Mulut - Still	Cemoohan tentang cosplayer
2	MS - Wawancara Mila - Still MCU - Wawancara Mila - Still Insert Visual	Dialog Narasumber

2	ELS- Zaki berjalan sendiri di panggung kosong - Still LS - Zaki berjalan sendiri di panggung kosong – Still	Ambience Intro Musik
3	LS- Zaki berada di atas panggung – Dinamis	Ambience Intro Musik
3	MS - Zaki di kamar membuka Internet tentang cosplay - Still MCU - Zaki di kamar membuka internet tentang cosplay - Still	Ambience Suara ketikan keyboard Narasi (VO)
3	MS - Wawancara Rizky - Still MCU - Wawancara Rizky - Still Insert Visual	Dialog narasumber Instrumen musik Jepang Suara robekan kertas
3	MS - Visual Zaki di event cosplay - Dinamis MCU - Visual Zaki di event cosplay - Dinamis LS - Visual Zaki di event cosplay – Dinamis	Ambience event Instrumen musik Narasi (VO)
4	MS - Video Art Zaki di ruangan putih dengan sebuah korek dan lilin, lalu meneteskan di tangan, dan diakhiri dengan meniupnya - Still	Ambience Instrumen musik
4	Visual tentang isu	Instrumen musik Dialog Narasumber
4	MS - Visual wawancara Nimas - Still MCU - Visual wawancara Nimas - Still	Dialog Narasumber
4	LS - Visual highlight event cosplay - Dinamis MS - Visual highlight event cosplay – Dinamis	Ambience Narasi (VO)
4	MS - Visual Zaki di event cosplay - Dinamis	Ambience Narasi (VO)
4	MS - suasana kota malam hari - Still	Ambience

	LS - suasana kota malam hari - Still	Instrumen musik
4	Credit Title	Musik

### 3.1.4 Menyusun Visual Treatment

TIME	VISUAL	AUDIO
<b>OPENING</b>		
00.00 - 00.45	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menunjukkan visual time lapse kota malang</li> <li>• Menunjukkan hiruk pikuk kota malang</li> <li>• Masyarakat, transportasi, kegiatan, event, cosplay</li> </ul>	<p>Audio</p> <p>Backsound:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Hyperlapse</li> </ul> <p>Sound effect:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Suara kericuhan dialog</li> <li>• suara transportasi</li> <li>• suara suasana</li> </ul>
<b>SEGMENT 1</b>		
00.45 - 02.00	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Narator menjelaskan tentang perkembangan anime <b>(Black Screen fade to visual internet)</b></li> <li>• Narator menjelaskan tentang Cosplay <b>(Visual landscape kegiatan event cosplay)</b></li> <li>• Narator menjelaskan tentang Cosplayer <b>(Visual lebih detail ke para cosplayer)</b></li> </ul>	<p>Audio</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dialog narasi</li> </ul> <p>Black screen :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Spinning Riser With Time Warp Sound effect</li> </ul> <p>Backsound:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Instrumental techno</li> <li>• Ambience event</li> <li>• Suara ketikan keyboard</li> </ul> <p>Kawai 4 (Cut to Segment 2)</p>

## SEGMENT 2

02.00 - 06.00

- Narator mencari narasumber untuk memahami kehidupan para cosplayer di dunianya  
**(Visual transisi)**
- Narator mencoba menggali tentang bagaimana awal mula mereka menjadi cosplayer
- Narasumber Cosplayer menjelaskan tentang apa saja yang dilakukan para cosplayer dan bagaimana mereka mendapatkan kostum saat memilih karakter
- Narasumber menjelaskan tentang bagaimana cara cosplayer memerankan karakter yang di cosplaykan dan menjelaskan apa yang dirasakan sebagai cosplayer  
**(Visual shoot wawancara dan ditambahi footage validasi)**

### Audio

- Dialog narasi
- Dialog Wawancara

### Backsound:

- Slow Instrumental
- Ambience Stock Footage

## SEGMENT 3

<p>06.00 - 10.00</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Narrator mencoba lebih masuk lagi ke dalam dunia cosplayer yang masih tabu di telinga masyarakat dengan mencoba mencari komunitas cosplayer</li> <li>• Narator menjelaskan tentang latar belakang Komunitas cosplayer</li> </ul> <p><b>(Visual Footage, visual internet pencarian tentang komunitas cosplayer)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Narasumber komunitas berbagi pengalaman mereka saat menjadi karakter favorit mereka dan bagaimana hal itu mempengaruhi kepercayaan diri dan ekspresi diri mereka.</li> </ul> <p><b>(Visual Wawancara dan ditambahi stock footage validasi)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Narator menyimpulkan statement narasumber</li> </ul>	<p>Audio</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dialog narasi</li> <li>• Dialog Wawancara</li> </ul> <p>Backsound:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Instrumental techno</li> <li>• Ambience Stock Footage</li> </ul> <p>SFX:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Internet</li> <li>• Keyboard</li> </ul>
<p><b>SEGMENT 4</b></p>		
<p>10.00 - 15.00</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Narator mencari sudut pandang lain tentang cosplay dari masyarakat</li> </ul>	<p>Audio</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dialog narasi</li> <li>• Dialog Wawancara</li> </ul>



	<p>umum</p> <p><b>(Visual Landscape dan detail masyarakat)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Narasumber (a) menjelaskan sudut pandang dari masyarakat tentang cosplayer</li> <li>● Narasumber Komunitas Menyoroti bagaimana cosplay menghubungkan orang-orang dari berbagai latar belakang dan menantang konvensi sosial. Memperlihatkan bagaimana cosplay dapat menjadi alat pemberdayaan diri dan mengatasi batasan sosial</li> <li>● Narasumber (b) menjelaskan sudut pandang dari segi politik identitas</li> <li>● Narasumber Komunitas menanggapi stereotip atau prasangka dan penghakiman terkait identitas saat bercosplay.</li> <li>● Narasumber Cosplayer Menanggapi masalah politik identitas di dunia cosplayer</li> <li>● Narasumber Komunitas menjelaskan cara</li> </ul>	<p>Backsound:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Instrumental techno</li> <li>● Ambience Stock Footage</li> <li>● Ambience dialog</li> </ul> <p>SFX: Suara ketikan</p>
--	--	--



	<p>mengelola konflik identitas ketika memilih karakter untuk bercosplay dan hubungan antara identitas personal dan karakter cosplay yang di pilih. <b>(Visual Wawancara dan ditambahi stock footage validasi)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Narator menjelaskan statement politik identitas yang dilakukan oleh para cosplayer. <b>(Visual kolase frame shoot wajah ke 4 narasumber hitam putih beserta animasi text steatment narator)</b></li> </ul>	
<b>SEGMENT 5</b>		
<p>15.00 - 16.30</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Narrator menyimpulkan keadaan yang sedang terjadi <b>(Menunjukkan visual Slowmotion kota malang, Masyarakat, transportasi, kegiatan, event, cosplay)</b></li> <li>Narator menjelaskan tentang naluri manusia yang ingin tampak sesuai dengan karakter apa yang dibayangkan <b>(Visual para cosplayer</b></li> </ul>	<p>Audio</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Dialog narasi</li> </ul> <p>Backsound:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Instrumental techno</li> <li>Ambience Stock Footage</li> </ul> <p>SFX: suara suasana</p>

	<p>dan masyarakat secara closeup tersenyum slowmotion)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Narator menyimpulkan poin-poin utama yang dibahas (<b>visual landscape dan animasi text poin-poin narasi</b>)</li> </ul>	
--	--	--

Tabel 1: Shoting Script

### 3.1.5 Menentukan Alat

Alat	Unit	Status
Sony A6400	2	Sewa
Lensa Sigma 18-105mm F/1.4	1	Sewa
Zhiyun Crane 2	1	Sewa
Baterai FW50	4	Sewa
Tripod Kamera	2	Sewa
LED Godox P260C	1	Sewa
Aputure Nova p600C	3	Sewa
Aputure 300D	2	Sewa

Tabel 2: Menentukan Alat

### 3.1.6 Kru

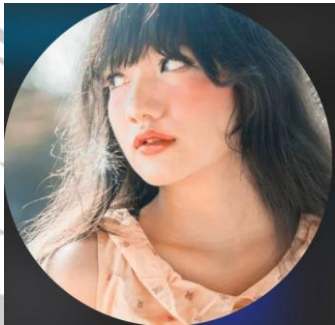
Pada film dokumenter yang terdiri dari Produser, Sutradara, Director of Photography, Soundman, Editor dan BTS. Berikut crew film dokumenter yang berjudul “*Second Character*”.

- Produser : Dini Juniarti Kurnia Susanah
- Manajer Produksi : Miftah Farid AR
- Sutradara : Aldi Mochamad Rahadian
- DOP : Fiqri Fauzi Fauzi Fathoni Putra Arifin
- Sound Design : Abim Dwi Agatan

- Editor : Aldi Mochamad Rahardian

### 3.1.7 Analisis Narasumber

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




Tabel 3: Narasumber 1

Biodata Narasumber 2	
Nama	Rizky Akbar
Tempat, tanggal lahir	Malang, 5 November 2000
Jenis kelamin	Laki-laki
Pekerjaan	Mahasiswa
Agama	Islam
No. telp	085815996333
Alamat	Jl. Watugong, Lowokwaru, Malang




Alamat email	-	
--------------	---	--

Tabel 4: Narasumber 2

<b>Biodata Narasumber 3</b>		
Nama	Medianti	
Tempat, tanggal lahir	Sidoarjo, 6 Mei 2001	
Jenis kelamin	Perempuan	
Pekerjaan	Mahasiswa/freelance	
Agama	Islam	
No. telp	085736365576	
Alamat	Perum. Bukit Cemara Tujuh Blok 01 No. 21, Lowokwaru, Malang	
Alamat email	medianti68@gmail.com	

Tabel 5: Narasumber 3

<b>Biodata Narasumber 4</b>		
Nama	Alang Nur	
Tempat, tanggal lahir	Serang, 27 Juli 2000	
Jenis kelamin	Laki-laki	
Pekerjaan	Mahasiswa	
Agama	Islam	
No. telp	085156178741	



Alamat	Jl. Terusan Sidomoro 1 No. 5	
Alamat email	alangnur810@gmail.com	

Tabel 6: Narasumber 4

### 3.1.8 Target Audience

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

- a) Usia: Segmentasi usia dapat meliputi remaja hingga dewasa yang belum memahami atau memiliki prasangka terhadap cosplay.
- b) 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.
- c) Latar Belakang Sosial: Individu dari latar belakang sosial yang beragam, termasuk mereka yang mungkin memiliki pandangan konservatif atau tradisional tentang seni dan hobi.
- d) 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:

- a) Orang-orang yang Skeptis: Individu yang memiliki prasangka atau miskonsepsi tentang cosplay dan ingin memahami fenomena ini dengan lebih baik.
- b) Pemimpin Opini: Individu yang memiliki pengaruh dalam masyarakat dan mungkin dapat membantu menyebarkan pemahaman yang lebih baik tentang cosplay setelah menonton film dokumenter ini.
- c) 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.

- d) Masyarakat Umum: Individu yang ingin mendapatkan wawasan baru tentang budaya populer dan pengalaman orang-orang dalam komunitas cosplay, sehingga dapat membantu mereduksi mispersepsi 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.

### 3.1.9 Timeline Produksi

Kegiatan	Ju li	Agust us	Septem ber	Okto ber	Novem ber	Desem ber	Janu ari	Febru ari	Mar et	Ap ril	M ei
Menentuk an ide cerita											
Riset											
Pengemba ngan cerita											
Pra Produksi											
Produksi											
Pasca Produksi											
Laporan Akhir											
Distribusi hasil film											

Tabel 7: Timeline Produksi