

Multimedia development life cycle method for script making in the film kultur

Yoan Hadi Kusuma Admaja^{1*}, Anisya Sonita²

¹ Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Muhammadiyah Bengkulu, Indonesia

² Sistem Informasi, Fakultas Teknik, Universitas Muhammadiyah Bengkulu, Indonesia

*email: yoanhaka@gmail.com

DOI: <https://doi.org/10.31603/binr.6139>

Abstract

The technique of making scripts in cultural films is a written work that aims to explain how important scripts are in filmmaking, where the script is the foundation for the formation of the film itself, besides that the writer also provides an explanation of the procedures for writing film scripts, starting from the beginning of the story idea to the formation of a script that can be adopted into a film, here the writer raises the theme of culture which is interpreted as culture, and the culture that is adopted here is the Bengkulu culture which is in such a way that it is almost extinct or obsolete, not only introducing the importance and procedures for writing scripts, the author also educates a film entitled culture for the entire community, especially the Bengkulu people, with the aim of rebuilding the spirit of preserving the diversity of Bengkulu cultures which are almost extinct and obsolete.

Keywords: Making Scripting; Script Film; Film; Culture; MDLC.

Abstrak

Teknik pembuatan script pada film kultur, merupakan sebuah karya tulis yang bertujuan untuk menjelaskan betapa pentingnya script dalam pembuatan film, yang mana script itu adalah sebuah pondasi dari terbentuknya film itu sendiri, di samping itu penulis juga memberi penjelasan tentang tata-cara penulisan script film, mulai dari awal ide cerita sampai terbentuknya script yang bisa di angkat menjadi sebuah film, di sini penulis mengangkat tema kultur yang di artikan sebagai budaya, dan budaya yang di angkat di sini adalah budaya Bengkulu yang sedemikian rupa sudah hampir punah atau termakan zaman, tak hanya mengenalkan betapa pentingnya serta tatacara penulisan script, penulis juga mendidikasikan sebuah film yang berjudul kultur tersebut untuk seluruh masyarakat terutama masyarakat Bengkulu, dengan tujuan membangun kembali semangat melestarikan keaneka ragaman budaya Bengkulu yang hampir punah dan termakan zaman.

Kata Kunci: Pembuatan Script; Script Film; Film; Kultur; MDLC.



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).

1. Pendahuluan

Multimedia diambil dari kata multi dan media. Multi berarti banyak dan media berarti media atau perantara. Multimedia adalah gabungan dari beberapa unsur yaitu teks, grafik, suara, video dan animasi yang menghasilkan presentasi yang menakjubkan. Multimedia juga mempunyai komunikasi interaktif yang tinggi. Bagi pengguna komputer multimedia dapat diartikan sebagai informasi komputer yang dapat disajikan melalui audio atau video, teks, grafik dan animasi ([Erlyana & Bonjoni, 2014](#)).

Teknologi Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, film diartikan menjadi dua pengertian. Pertama, film merupakan selaput tipis yang dibuat dari seluloid untuk tempat gambar negatif (yang akan dibuat potret) atau untuk tempat gambar positif (yang akan dimainkan di Bioskop). Film diartikan sebagai lakon (cerita) hidup. Kehadiran film memberikan pengaruh pada masyarakat dan membentuk pola pikir masyarakat melalui pesan dibalik film tersebut. Film juga merupakan media komunikasi audio visual yang saat ini sudah akrab dengan masyarakat dan dapat dinikmati oleh berbagai rentang usia dan latar belakang sosial. *Script* merupakan inti dari cerita film. *Script* merupakan dokumen untuk mengembangkan sudut pandang sutradara dan merencanakan teknik cinematik yang akan di terapkan. *Script* adalah hal terpenting dalam proses produksi film, meskipun kemampuan sutradara dan team produksinya yang juga memegang peranan dalam mentranslate *script* menjadi sebuah gambar bergerak ([Prasetyo, 2011](#)).

Film pendek ialah salah satu bentuk film yang sederhana dan kompleks. Durasi film pendek biasanya dibawah 60 menit. Mengenai cara bertuturnya, film pendek memberikan kebebasan bagi para pembuat dan pemirsanya sehingga bentuknya sangat bervariasi. Film pendek mungkin saja hanya berdurasi 60 detik, yang terpenting adalah ide dan pemamfaatan media komunikasinya dapat berlangsung efektif. Di banyak negara seperti Jerman, Australia, Kanada, dan Amerika Serikat, film pendek dijadikan laboratorium eksperimen dan batu loncatan bagi seseorang atau sekelompok orang untuk kemudian memproduksi film cerita panjang. Jenis film ini banyak dihasilkan oleh para mahasiswa jurusan film atau orang atau sekelompok yang menyukai dunia film dan ingin berlatih membuat film dengan baik. Sekalipun demikian, ada juga orang yang memang mengkhususkan diri untuk memproduksi film pendek, umumnya hasil produksi ini dipasok kerumah-rumah produksi atau saluran televisi ([Effendy, 2014](#); [Setiawan & Kurniawan, 2022](#)).

Dalam film pendek kultur, penulis bertugas sebagai *screenwriter* sekaligus sutradara. *Screenwriter* bertugas melakukan penulisan *script* dan menciptakan konflik agar penonton tetap tertarik. *Screenwriter* bertugas membuat urutan gambar yang mampu menghasilkan respon penonton Kultur atau yang dapat diartikan ke dalam Bahasa Indonesia adalah budaya atau kebudayaan adalah segala sesuatu yang berkaitan dengan akal atau budi manusia. Indonesia adalah salah satu negara kepulauan yang kaya akan budayanya. Mulai dari keanekaragaman suku, bahasa, tarian, berbagai macam rumah adat, senjata tradisional, music tradisional, pakaian adat, dan sebagainya.

2. Metode

Metode pengembangan sistem pada penelitian ini menggunakan metode pengembangan sistem *Multimedia Development Live Cycle* (MDLC) yang dikembangkan oleh Luther (1994). *Multimedia Development Live Cycle* (MDLC) dilakukan berdasarkan enam tahap yaitu yaitu *concept* (pengonsepan), *design* (perancangan), *material collecting* (pengumpulan bahan), *assembly* (pembuatan), *testing* (pengujian), dan *distribution* (pendistribusian) ([Borman & Purwanto, 2019](#); [Sumaryana & Hikmatyar, 2020](#)). Tahapan MDLC diimplementasikan pada pembuatan *script* seperti yang terlihat pada [Gambar 1](#).

1. Konsep

Tahap konsep merupakan tahap awal dalam siklus MDLC. Pada tahap konsep, dimulai dengan menentukan tujuan pembuatan aplikasi serta menentukan pengguna aplikasi tersebut.

2. Perancangan

Konsep yang sudah matang akan memudahkan dalam menggambarkan apa yang harus dilakukan. Tujuan dari tahap perancangan adalah membuat spesifikasi secara terperinci mengenai arsitektur proyek, tampilan dan kebutuhan material proyek, serta gaya. Tahap ini menggunakan *storyboard* untuk menggambarkan rangkaian cerita atau deskripsi tiap scene sehingga dapat dimengerti oleh pengguna, dengan mencantumkan semua objek multimedia dan tautan ke scene lain.

3. Pengumpulan bahan

Material Collecting adalah tahap pengumpulan bahan yang sesuai dengan kebutuhan. Bahan-bahan tersebut antara lain gambar, foto, animasi, video, audio, serta teks baik yang sudah jadi ataupun yang masih perlu dimodifikasi sesuai dengan kebutuhan yang ada. Bahan-bahan tersebut dapat diperoleh secara gratis atau dengan pemesanan kepada pihak lain sesuai dengan rancangan yang telah dibuat pada tahap sebelumnya.

4. Pembuatan

Tahap *assembly* adalah tahap pembuatan keseluruhan bahan multimedia. Aplikasi yang akan dibuat didasarkan pada tahap *design*, seperti *storyboard*. Tahap ini biasanya menggunakan perangkat lunak *authoring*.

5. Pengujian

Pengujian dilakukan untuk memastikan bahwa hasil pembuatan aplikasi multimedia sesuai dengan rencana. Ada dua jenis pengujian yang digunakan, yaitu pengujian *alpha* dan pengujian *beta*. Pengujian *alpha* seperti menampilkan tiap halaman, fungsi tombol serta suara yang dihasilkan. Jika ada malfunction maka aplikasi akan segera diperbaiki. Jika telah lolos dalam pengujian *alpha* maka akan dilanjutkan dengan pengujian *beta*. Pengujian *beta* adalah pengujian yang dilakukan oleh pengguna, dengan membuat kuisisioner tentang aplikasi yang dibuat.

6. Distribusi

Tahap ini adalah tahap terakhir dalam siklus pengembangan multimedia. Pendistribusian dapat dilakukan setelah aplikasi dinyatakan layak pakai. Pada tahap ini, aplikasi akan disimpan dalam

suatu media penyimpanan seperti CD, perangkat *mobile* atau situs *web*. Jika media penyimpanan tidak cukup untuk menampung aplikasinya, kompresi terhadap aplikasi tersebut akan dilakukan. Tahap evaluasi termasuk ke dalam tahap ini. Adanya evaluasi sangat dibutuhkan untuk pengembangan produk yang sudah dibuat sebelumnya agar menjadi lebih baik.



Gambar 1. Implementasi MDLC dalam pembuatan *script*

3. Hasil dan pembahasan

3.1. Hasil

Dalam tahapan ini penulis memulai konsep dengan menulis ide cerita dan synopsis. Pada tahapan ini terdiri dari ide cerita, synopsis, desain, pengambilan gambar (*shooting*), *cutting*, preview hasil final editing dan pendistribusian hasil akhir.

1. Ide cerita

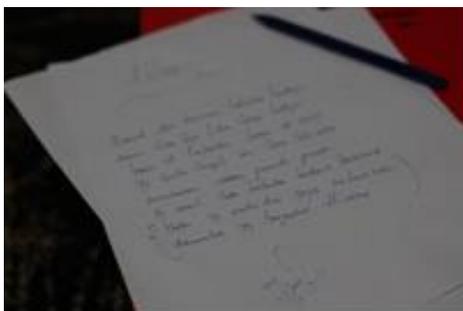
Penulisan ide cerita di mulai dari menungkan ide-ide ke dalam kertas untuk mendapatkan rancangan cerita yang akan di tulis. Hasil dari penulisan ide cerita seperti yang terlihat pada [Gambar 2](#).



Gambar 2. Hasil pembuatan ide cerita

2. Sinopsis

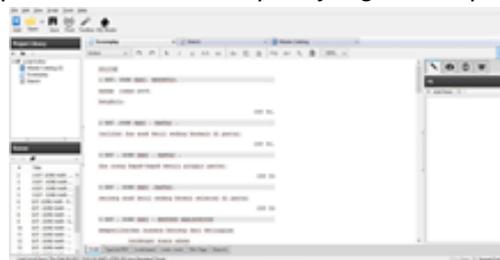
Penulis mulai menulis sinopsis atau karangan singkat mengenai cerita yang akan di angkat menjadi sebuah scenario film. Hasil dari pembuatan sinopsis seperti yang terlihat pada [Gambar 3](#).



Gambar 3. Hasil pembuatan sinopsis

3. Desain

Dalam tahapan desain penulis mulai membuat *script* yang di angkat dari sinopsis yang telah di tulis sebelumnya. Hasil pembuatan desain seperti yang terlihat pada [Gambar 4](#).



Gambar 4. Hasil pembuatan desain

4. Pengambilan gambar (*shooting*)

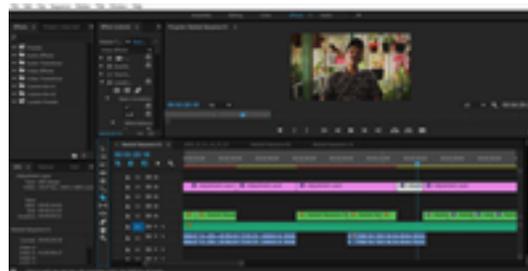
Pada tahapan ini penulis dan para *crew film* mulai melakukan pengambilan gambar/*shooting*. Kegiatan pengambilan gambar seperti yang terlihat pada [Gambar 5](#).



Gambar 5. Kegiatan pengambilan gambar

5. *Cutting*

Cutting merupakan tahapan penulis mulai memotong video-video yang telah di kumpulkan pada tahapan *shooting* menggunakan aplikasi video editor. Kegiatan *cutting* seperti yang terlihat pada [Gambar 6](#).



Gambar 6. Kegiatan *cutting* menggunakan aplikasi video editor

6. Preview hasil final

Pada tahapan ini penulis memeriksa kembali film yang telah di edit sebelumnya apakah ada kesalahan atau tidak. Setelah hasil editing yang dilakukan sudah sesuai maka tahapan terakhir dari finalisasi pembuatan film adalah melakukan rendering. Hasil akhir dari film yang seperti yang terlihat pada [Gambar 7](#).



Gambar 7. Hasil akhir pembuatan film

7. Pendistribusian (distribusi)

Pada tahapan ini penulis melakukan pendistribusian terhadap film yang telah di buat, contohnya dengan memasukkan dalam media DVD atau mengupload film ke Youtube.

3.2. *Script* film

Adapun hasil *script* yang di dapatkan dari penelitian teknik pembuatan *script* menggunakan metode MDLC pada film kultur seperti yang terlihat pada [Tabel 1](#).

Tabel 1. Hasil pembuatan *script* menggunakan metode MDLC

SCENE HEADING	Action	Charakter	Dialog	Transition	Sound Effect
1 EXT. SORE HARI. BENGKULU	Makam tomas park. bengkulu. KULTUR			Cut to	Suara burung
2 EXT. SORE HARI. BENGKULU.	Terlihat dua anak kecil sedang bermain di pantai			Cut to	
3 EXT . SORE HARI . PANTAI .	Dua orang bapak- bapak menuju pinggir pantai. Seorang anak			Cut to	
4 EXT . SORE HARI .PANTAI.	kecil sedang bermin selancar di pantai Memperlihatkan			Cut to	Suara adzan
5 EXT . SORE HARI - BENTENG MARLBOROUGH	suasana benteng dari ketinggian terdengar suara adzan Memperlihatkan			Cut to	Suara adzan
6 EXT .SORE HARI - PANTAI	lingkap dengan mata hari yang hampir terbenam terdengar suara adzan Memperlihatkan			Cut to	Suara adzan
7 EXT . SORE HARI - VIEW TOWER	tower dari bawah sampai atas terdengar suara adzan			Cut to	
EXT . SORE HARI - RUMAH KETUA ADAT	ketua adat menjelaskan budaya bengkulu	HERMAWANSYAH - KETUA ADAT KEBUN DAHRI	" pada saat ini,kalo kito ketahui, adat di bengkulu itu ada emat yang di pakai di kota bengkulu yang pertama itu melayu yang kedua lembak	Cut to	

SCENE HEADING	Action	Charakter	Dialog	Transition	Sound Efect
11 EXT . SORE HARI - TEMPAT PEMBUATAN KAPAL DAN DOLL	Memperlihatkan bahan yang akan di gunakan untuk membuat doll. memperlihatkan rumah kecil tempat penyimpanan doll yang sudah jadi		sekarang bukan dikatakan punah, cuman mati suri hanya golongan-golongan tertentu yang bisa melakukan hal seperti itu Dan kami juga dulu pernah menyampaikan kepada ketua BMA yang lama, saat pak efendi untuk menghidupkan lagi malam bedendang yang ado di kota bengkulu yang kedua zikir serapal anam yang ado di kota bengkulu, sebab kami	Cut to	
12 EXT . SORE HARI - RUMAH KETUA ADAT	Ketua adat menceritakan adat bengkulu yang hampir punah	HERMAWANSYAH - KETUA ADAT KEBUN DAHRI	lihat beberapa tahun yang lalu dari dulu sampai sekarang itu, ada kita rumah adat tapi tidak pernah di gunakan	Cut to	
13 EXT . SORE HARI - TEMPAT PEMBUATAN KAPAL DAN DOLL	Terlihat seorang bapak-bapak sedang membuat kerangk kapal. terlihat rumah tempat penyimpanan doll. memperlihatkan rumah taman budaya		Apabila adt tidak di lakukan lagi di tengah-tengah masyarakat kota bengkuluyang di takutkanyo (MORE)	Cut to	

SCENE HEADING	Action	Charakter	Dialog	Transition	Sound Efect
			cikal-bakal keturunan- keturunan anak-anak kito nantiyang telah re generasi dari kami-kami ini tidak mengetahui adat istiadat kota bengkulu		
14 INT . SORE HARI - RUMAH FATMAWATI	Memperlihatkan mesin jahit bersejarah ang di gunakan untuk menjahit bendera merah putih. memperlihatkan lukisan ibu fatmawati			Cut to	
15. EXT . SORE HARI – TAMAN BUDAYA	Memperlihatkan lampu di halaman taman budaya			Cut to	
16 EXT. SORE HARI- PANTAI	Memperlihatkan idahnya uasana pantai sore hari			Cut to	

4. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah di lakukan, adapun kesimpulan yang di dapatkan yaitu :

1. Hasil dari penelitian ini berhasil membuat script film kultur dengan format tabel yang sinkron antara *script* dan *scene* yang di adopsi dari celtex.
2. Hasil dari penulisan script telah di kembangkan menjadi sebuah film dokumenter yang berjudul "kultur' dengan format mp4 dengan durasi 4 menit 30 detik.

Referensi

- Borman, R. I., & Purwanto, Y. (2019). Impelementasi Multimedia Development Life Cycle pada Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Bahaya Sampah pada Anak. *JEPIN (Jurnal Edukasi Dan Penelitian Informatika)*, 5(2), 119–124.
- Effendy, H. (2014). *Mari membuat film*.

- Erlyana, Y., & Bonjoni, M. (2014). Perancangan Film Pendek 'Tanya Sama Dengan'. *Jurnal Rupa Rupa Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Bunda Mulia*, 3(2).
- Prasetyo, A. (2011). Bikin Film itu gampang. *Jawa Tengah Bengkel Sinema*.
- Setiawan, L. D., & Kurniawan, E. (2022). Metode penyutradaraan Senoaji Julius dalam produksi film pendek anak. *ProTVF*, 6(1), 43–63.
- Sumaryana, Y., & Hikmatyar, M. (2020). Aplikasi Pembelajaran Siswa Sekolah Dasar Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle (Mdlc). *TelKa*, 10(2), 117–124.
-
-