

**Pembuatan Film Pendidikan Masyarakat Tentang Lalu Lintas
Kepolisian Resort Karanganyar
Lukman Hakim, Bambang Eka Purnama
Universitas Surakarta**

ABSTRAKSI : Semakin padatnya jalan raya oleh pengguna kendaraan bermotor tentunya membawa dampak maupun peluang terjadinya kecelakaan lalu lintas, maka diperlukan kesadaran masyarakat untuk mentaati peraturan lalu lintas agar terhindar dari kecelakaan. maka diperlukan media informasi tentang peraturan lalu lintas yang jelas dan mudah dimengerti yaitu berupa film.

Film merupakan visualisasi cerita yang ada disekeliling kita atau merupakan gambaran cerita dari kehidupan manusia sebenarnya. Dalam membuat film dibutuhkan ide-ide yang dapat membangun beberapa video dan suara menjadi suatu cerita yang ingin disampaikan. Peralatan yang digunakan dalam pembuatan film adalah kamera, mikrophone, lampu dan komputer. Komputer dalam hal ini digunakan untuk mengedit video, suara dan untuk menambahkan beberapa efek visual dan efek suara agar didapat sebuah film yang bagus. Pembuatan film diawali dengan pengembangan ide cerita yang akan diangkat untuk sebuah film. Ide cerita dikembangkan menjadi sebuah skenario utuh. Dalam pembuatan skenario, penulis skenario harus dapat membayangkan bagaimanakah skenario yang dibuat divisualkan. Setelah skenario selesai dibuat maka langkah berikutnya adalah implementasi skenario yang dipimpin oleh seorang sutradara (*Director*). Seorang sutradara dalam menerapkan skenario dilarang untuk menyimpang dari skenario yang telah ada. Apabila pengambilan visual telah selesai, tugas editor untuk mengedit video dan suara yang masih mentah untuk didapat sebuah film utuh sesuai dengan skenario.

Proses editing menggunakan software multimedia seperti *Cool Edit Pro 2.0* untuk menambahkan berkas suara digital, *Adobe Photoshop 7* untuk menambahkan gambar-gambar yang akan ditampilkan, *3DS Max 6* untuk membuat efek animasi 3 dimensi, kemudian dari hasil-hasil pembuatan gambar, suara digital dan animasi diekspor ke *Pinnacle system 8* untuk digabung dengan video yang telah di *capture* dari kamera untuk ditata sesuai dengan cerita.

Untuk mendapatkan film yang bagus, yang pertama pengembangan ide cerita yang disertai dengan riset cerita dan karakter tokoh, setelah itu penerapan skenario film, dalam hal ini harus ada kekompakan antar kru film dan antar artis. Terakhir editing film, untuk mendapatkan film yang bagus harus memperhatikan spesifikasi komputer, karena spesifikasi komputer mempengaruhi hasil *render* film. Hasil Film ini dapat didistribusikan kepada masyarakat melalui Sekolah-sekolah, kantor pemerintahan, dan lembaga swadaya masyarakat.

Kata Kunci : *Lalulintas, Kepolisian*

A. LATAR BELAKANG

Dengan semakin padatnya jalan raya oleh pengguna kendaraan bermotor tentunya membawa dampak maupun peluang terjadinya kecelakaan lalu lintas, maka diperlukan kesadaran masyarakat untuk mentaati peraturan lalu lintas agar terhindar dari kecelakaan. Di Indonesia khususnya Kabupaten Karanganyar kesadaran masyarakat untuk tertib berlalu lintas masih rendah, ini terbukti dengan data yang ada di Polres Karanganyar, faktor manusia masih mendominasi di urutan pertama penyebab terjadinya kecelakaan lalu lintas.

Dengan sering terjadinya kecelakaan lalu lintas kemudian muncul pertanyaan, seberapa jauh pemakai jalan telah mengetahui tentang pengetahuan lalu lintas yang baik. Pertanyaan ini muncul tentunya mengingat bagaimana pemakai jalan menerima informasi tentang pengetahuan tentang lalu lantasan, paling tidak fenomena yang ada ini perlu suatu analisa untuk diambil tindakan bagaimana cara memberikan atau

menampilkan informasi kepada masyarakat secara jelas dan mudah dimengerti, maka diperlukan penyuluhan kepada masyarakat tentang pentingnya tertib berlalu lintas. Penyuluhan kepada masyarakat ini tidak hanya berupa penyuluhan dari petugas tetapi juga partisipasi masyarakat aktif harus dilibatkan agar masyarakat dapat berlalu lintas yang benar, mengurangi atau meniadakan pelanggaran peraturan lalu lintas dan akibatnya. Dari masalah yang telah dipaparkan maka akan dibuat visualisasi tentang Pendidikan Masyarakat Tentang Lalu Lintas (*DikMasLantas*). Film ini dapat didistribusikan kepada masyarakat melalui Sekolah-sekolah, kantor pemerintahan, dan lembaga swadaya masyarakat.

B. RUMUSAN MASALAH

1. Kurangnya pengetahuan masyarakat tentang lalu lintas.
2. Bagaimana konsep perancangan pembuatan skenario film

Dikmaslantas Kepolisian Resort Karanganyar.

3. Bagaimana implementasi konsep skenario ke dalam film Pendidikan Masyarakat Tentang Lalu Lintas.

C. BATASAN MASALAH

Batasan masalah yang diambil penulis tentang perencanaan pembuatan film DikMasLantas dengan menggunakan komputer multimedia untuk mempercepat pekerjaan.

D. TUJUAN

Masyarakat dapat mengetahui tata krama berlalu lintas

E. MANFAAT

- a. Untuk mempermudah Kepolisian dalam memberikan penyuluhan tentang lalu lintas kepada masyarakat
- b. Masyarakat lebih santun di jalan raya.

F. METODE PENELITIAN

1 Metode Pendapatan

- a. Observasi Lapangan. Melakukan pengamatan tentang tema yang akan diangkat, untuk selanjutnya dibuat skenario cerita.
- b. Studi Kepustakaan. Mengumpulkan, membaca dan memahami buku mengenai multimedia dan pembuatan skenario film sehingga dapat mempermudah dalam pengerjaan pembuatan film.
- c. Wawancara. Melakukan wawancara dengan berbagai pihak yang mengerti tentang masalah lalu lintas untuk menjadi dasar penulisan skenario.

2. Metode Pendekatan Masalah

Analisis Data dan Sintesa Data. Pengumpulan data masalah yang diangkat dan pengumpulan data software yang mendukung proses pembuatan film. Penguraian data dan mensintesis kembali untuk menemukan Konsep.

G. Situasi Keamanan Dan Ketertiban Di Kabupaten Karanganyar

Kabupaten Karanganyar yang daerah hukumnya meliputi wilayah pedesaan dan perkotaan terdapat beberapa tempat wisata baik wisata mancanegara maupun domestik yaitu candi "Cetho" di Kecamatan Jenawi candi "Sukuh" di Kecamatan Ngargoyoso dan "Grojogan Sewu" di Kecamatan Tawangmangu. Potensi pariwisata di Karanganyar pada tahun 1993

Karanganyar saat ini telah tumbuh sebagai kota yang dikenal oleh masyarakat mancanegara, dengan adanya bandara internasional yang bukan hanya jadi (pintu gerbang) masuknya arus transportasi ke Solo juga arus informasi yang semakin global, yang akan berpengaruh pada bertambahnya eskalasi ancaman dan gangguan atau faktor-faktor *korelatif kriminogen* yang semakin tidak sederhana. Karanganyar secara tak terelakkan sudah menjadi (pintu gerbang utama) masuknya berbagai arus informasi, modernisasi, komunikasi dan masuknya berbagai pengaruh asing baik secara fisik maupun psikis yang kemudian menyebar ke seluruh wilayah desa di Kabupaten Karanganyar. Sebagai kota kecil Karanganyar telah diwarnai dengan ciri khusus banyaknya tempat industri (masalah perburuhan), pertanian (masalah pertanahan) dan pariwisata (transportasi dan budaya). Semua ini akan sangat berpengaruh pada eskalasi ancaman Kamtibmas yang terus meningkat. Munculnya beberapa permasalahan yang mewarnai perkembangan situasi kehidupan di Kabupaten Karanganyar sudah pasti akan memunculkan angka-angka jumlah kasus kecelakaan dan pelanggaran lalu-lintas yang sebenarnya tidak kita inginkan.

Tabel 1 Data Jenis Pelanggaran Lalu-lintas Juli 005

NO	JENIS PELANGGARAN	JUMLAH
01	Pelanggaran STNK	156
02	Pelanggaran SIM	115
03	Perlengkapan	125
04	Helm	105
05	Rambu-rambu / Marka	110
06	Muatan	12
07	Kecepatan	11
08	Lain - lain	21
TOTAL		655

Dari data di atas dapat dilihat, bahwa jumlah kasus pelanggaran yang terjadi di Karanganyar adalah jenis pelanggaran tidak dapat menunjukkan STNK. Menurut Kasat Lantas Polres Karanganyar AKP Arifin Renel:

"Melihat data yang ada di Satuan Lalu lintas Polres Karanganyar, bahwa kasus pelanggaran STNK menduduki urutan pertama disusul kasus perlengkapan teknis kendaraan dan kasus tidak memiliki SIM serta kasus pelanggaran lain".

“(disampaikan pada saat gelar Opsnal bulanan di Polres setempat)”.

Dari ketiga peringkat data pelanggaran tersebut, menurut penulis ternyata dilingkungan masyarakat Karanganyar memiliki derajat kesadaran berlalu lintas cukup rendah. Terbukti dengan masih banyak jumlah kasus pelanggaran lalu lintas yang sangat tinggi dan masih ada kasus kecelakaan yang mewarnai data laporan bulanan Satuan Lalu lintas Polres Karanganyar serta adanya korban meninggal dunia yang sia-sia karena kecelakaan yang biasanya selalu diawali perbuatan pelanggaran,

Melihat perkembangan kasus pelanggaran lalu-lintas di Kabupaten Karanganyar sampai bulan Juli 2005 yang cenderung meningkat maka seluruh jajaran Polres Karanganyar berupaya keras mencari solusi dengan berbagai terobosan untuk meningkatkan partisipasi masyarakat melalui upaya preventif yaitu melaksanakan patroli jalan raya, operasi simpatik, dan perbaikan rambu-rambu lalu lintas dll, juga pembinaan dan penyuluhan bekerjasama dengan unsur Muspika dan Muspida).

Semua itu penting untuk bahan kajian dan deteksi serta penginderan dini bagi petugas keamanan juga penting sekali diketahui masyarakat umum agar masyarakat bisa lebih efektif dalam mengambil langkah-langkah antisipasi.

Dengan potensi Karanganyar yang sangat kaya ditambah peningkatan sumber daya manusia yang baik, serta komitmen kebersamaan semua unsur masyarakat, maka kondisi arus lalu lintas di Kabupaten Karanganyar bisa tertib lancar serta kondusif dan selanjutnya bisa membangun dalam kerangka yang lebih besar yaitu sistem pertahanan dan keamanan rakyat semesta.

H. GAYA PELAYANAN POLISI MITRA MASYARAKAT

Untuk memperoleh citra polisi sebagai pengayom dengan wajah tersenyum dan siap membantu melayani warga masyarakat maka harus dikembangkan konsep “*community policing*”, di mana polisi dan masyarakat adalah mitra yang sederajat dalam pemolisian. Di samping itu polisi juga tidak boleh melupakan peranannya yang tidak kalah pentingnya, yaitu membantu tugas instansi-instansi publik yang lain. Konsep polisi sebagai “*community problem solver*” erat kaitannya dengan peran tambahan. Polisi berperan sebagai “*watchman*” (penjaga keamanan dan ketertiban) ketimbang sebagai

“*crime fighter*” ketika harus mengajak masyarakat untuk mengatasi pelanggaran hukum yang terjadi dilingkungannya sendiri. Mulai tahun 1980-an polisi telah mengembangkan “sistem keamanan swakarsa” (keamanan yang diciptakan atas dasar kemauan masyarakat sendiri karena merasa membutuhkan rasa aman tanpa ada pemaksaan dari pihak lain) atau “sistem keamanan lingkungan” (keamanan yang diwujudkan bersama oleh lingkungan itu sendiri). Dalam konsep ini telah disadari bahwa masyarakat sendiri juga dapat memberikan sumbangan dalam kegiatan pemolisian, inilah wujud nyata bahwa polisi dan masyarakat adalah mitra yang sederajat, masyarakat memang harus dimotivasi untuk bekerja sama dengan polisi. Menurut Satjipto Rahardjo : “parameter keberhasilan tugas atau pekerjaan kepolisian tidak hanya diukur dengan keberhasilan kepolisian menekan laju *crime total* (jumlah angka kejahatan), meningkatkan laju *crime clearance* (jumlah angka penyelesaian perkara) dan meningkatnya rasa aman dan tenteram masyarakat. Akan tetapi juga diukur dengan semakin meningkatnya kesadaran masyarakat untuk melapor polisi jika ada gangguan kamtibmas dan pihak polisi cepat bereaksi menangani laporan tersebut dengan seksama dan simpatik serta semakin meningkatnya kepercayaan masyarakat kepada polisi” *Polisi Pelaku dan pemikir*, 1993 : 88.

I. PENGERTIAN SKENARIO

Awal pembuatan sebuah film atau ide dasar yang mengilhami lahirnya sebuah film dapat berasal dari berbagai sumber. Sumbernya bisa dari kehidupan sehari-sehari, cerpen, novel atau sejarah. Dari berbagai ide dan sumber dikembangkan menjadi sebuah skenario. Skenario adalah sebuah cerita yang telah ditata dan dipersiapkan menjadi naskah jadi yang siap diproduksi (Sony Set, Menjadi Penulis Skenario Profesional, 2003).

J. MEMBUAT SKENARIO FILM

Membuat skenario terdapat beberapa bagian yang penting, yaitu :

1. Tema atau premise yang akan menjadi dasar dalam membentuk plot.
2. Plot adalah jalan cerita atau alur cerita dari awal, tengah dan akhir.
3. Karakter tokoh
4. Setting (Waktu, tempat)
5. Konflik

Ide atau inspirasi adalah hal pertama yang harus ada sebelum membuat skenario. Ide dituangkan ke dalam sinopsis, dari sinopsis dapat diperoleh bagaimana karakter pemainnya dan konfliknya.

Story line dibuat setelah sinopsis selesai di adakan riset tentang karakter tokoh dan jalan cerita. Apakah *Story line*? *Story line* adalah cerita dalam garis besar, dalam *story line* telah terbuat bagaimana *ending* dan solusi dari cerita. Tahap berikutnya adalah *treatment*, yaitu sinopsis yang dikembangkan dengan dialog dan action. *Treatment* didiskusikan dengan produser dan sutradara. Setelah disetujui maka langkah berikutnya adalah membuat skenario.

Aturan baku pembuatan skenario adalah satu lembar skenario mewakili satu menit panjang film. Pada 1/6 panjang waktu film persoalan yang menjadi inti atau badan cerita sudah jelas. Seperempat dari panjang waktu film harus sudah perubahan alur yang menunjukkan kondisi tokoh utama yang semakin memburuk. Setengah panjang waktu film, harus sudah ada titik balik yang menuju penyelesaian.

Skenario yang menarik adalah mempunyai beberapa kejutan dan jalan ceritanya tidak mudah ditebak. Cara membuat skenario yang baik adalah skenario dibuat secara utuh dari awal sampai akhir, setelah jadi skenario dibaca ulang maka akan terlihat scene yang datar atau tidak, dengan cara tersebut akan mempermudah memberikan kejutan pada awal skenario, tengah atau akhir skenario.

K. MEMBENTUK KARAKTER

Membentuk karakter dapat dilakukan dengan membuat pertanyaan yang efektif dalam mengembangkan karakter. Menurut Jorges Wolff dan Kerry Cox (*Successful Script Writing*, 1992) daftar pertanyaan sangat penting untuk mengembangkan karakter. Daftar pertanyaan sebagai berikut:

1. Nama :
2. Jenis Kelamin :
3. Umur :
4. Ciri-ciri
5. Apa pendapat karakter ini tentang tampannya?
6. Bagaimana masa kecil karakter ini?
 - a. Hubungan dengan orang tuanya
 - b. Hubungan dengan saudara-saudaranya
 - c. Hubungan dengan Orang-orang lain yang penting di masa kecilnya
 - d. Gaya hidup semasa kecil

- e. Pendidikan
 - f. Kegiatan masa kecil
 - g. Dimana dia tinggal
7. Jelaskan pendidikannya, sampai mana dia sekolah
 8. Jelaskan hubungannya saat ini dengan:
 - a. Orang tuanya
 - b. Saudara-saudaranya
 - c. Orang-orang lain yang penting dari masa kecilnya.
 9. Jelaskan hubungan pribadi karakter ini, apakah ia sudah menikah atau masih lajang?
 10. Jelaskan agama atau kepercayaannya
 11. Apakah karakter ini mempunyai anak?
 12. Apa pekerjaan karakter ini
 13. Jelaskan hubungan karakter ini dengan atasannya dan teman-teman kantornya
 14. Apa pendapat karakter ini tentang pekerjaannya
 15. Apa saja kegiatan karakter ini selain pekerjaannya
 16. Jelaskan filosofi hidup karakter ini
 17. Jelaskan pandangan politiknya
 18. Simpulkan Kepribadian karakter ini, apakah ini, apakah seorang pesimis, optimis, terbuka, tertutup
 19. Apa yang membuat karakter ini bangga
 20. Apa yang membuat karakter ini malu
 21. Bagaimana kondisi kesehatan karakter ini
 22. Seberapa pandai
 23. Jelaskan hubungan karakter ini dengan karakter-karakter utama lainnya di skenario
 24. Apa tujuan atau keinginan karakter ini
 25. Mengapa ia ingin mendapatkan hal ini
 26. Siapa atau apa yang akan menghalanginya mendapatkan hal ini? Mengapa?
 27. Apa kekuatan karakter ini yang akan membantunya mendapatkan tujuannya? Apa kelemahannya?
 28. Apakah karakter ini pandai bicara
 29. Apakah dia mempunyai logat tertentu
 30. Apa karakter ini suka menggunakan 'bahasa gaul' atau terminologi profesional.

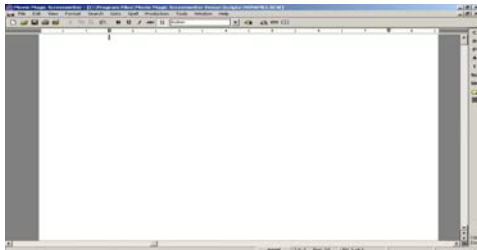
L. PROGRAM PENDUKUNG

1. Movie Magic Screenwriter

Program *Movie Magic Screenwriter 2000* adalah program yang digunakan untuk khusus menulis skenario berbagai jenis film seperti komedi situasi (SitKom), Animasi, Fiksi dan non fiksi.

Kemudahan yang didapat bila menggunakan *software* ini adalah nuansa skenario akan langsung terasa begitu membuka program ini, yaitu akan muncul sebuah boks yang memuat pilihan EXT atau INT. Sesudah menulis lokasinya dan memberi tanda garis “-“ maka akan muncul pilihan waktu, MORNING, NOON, EVENING. Beri satu spasi tulis keterangan scene. Untuk menulis dialog tekan enter dan satu spasi, kemudian tab, tulis nama karakter. Nama karakter ini dengan otomatis akan ditulis dengan huruf kapital. Tekan enter untuk menulis dialog. Ketika dua nama karakter sudah diketikkan maka untuk dialog selanjutnya akan muncul nama karakter-karakter yang ditulis. Program ini dengan sendirinya memformat hal-hal lain tentang skenario, seperti tanda (CONT'D) ketika percakapan seseorang terputus dan dimulai lagi. Akhiran *scene* seperti CUT TO, DISSOLVE TO, dan FADE OUT ditempatkan disisi kanan halaman lengkap dengan tanda titik dua (:).

Kekurangan dari program *Movie Magic Screenwriter* adalah sampai saat ini hanya ada versi bahasa Inggris sehingga informasi tentang waktu kejadian dan transisi akan muncul dalam bahasa Inggris serta tidak dapat membantu mengecek ejaan. Program ini juga tidak tersedia secara luas. Berikut adalah gambar tampilan pertama *Movie Magic Screenwriter*:



Gambar Tampilan Pertama *Movie Magic Screenwriter*

M. DESAIN DAN PERANCANGAN SISTEM

1. Desain Sistem

System Design atau perancangan sistem merupakan kegiatan untuk pengembangan sistem dan prosedur baru, dalam kaitannya dengan sasaran-sasaran (baru) yang dikehendaki oleh pihak manajemen, untuk memperoleh suatu sistem informasi, yang mampu dipakainya untuk

memanajemi usahanya secara lebih efektif dan efisien. Perancangan sistem (baru) tersebut dilakukan dengan meningkatkan efisiensi aliran data dalam organisasi, serta memperbaiki sistem pengendaliannya melalui kegiatan operasional usaha.

Menurut George M. Scott di dalam bukunya *Principles of Management Sistem* yaitu desain sistem menurut bagaimana suatu sistem akan menyelesaikan apa yang mesti diselesaikan. Tahap ini menyangkut konfigurasi dari komponen-komponen perangkat lunak dan perangkat keras dari suatu sistem, sehingga setelah instalasi dari sistem akan benar-benar memuakan rancang bangun yang ditetapkan pada akhir analisis sistem.

Desain sistem juga dapat diartikan sebagai tahap setelah analisis dari suatu siklus pengembangan sistem, desain sistem meliputi sistem konfigurasi komponen-komponen perangkat lunak (*software*) dan perangkat keras (*hardware*).

Dalam proses desain sistem diperlukan langkah-langkah sebagai berikut :

1. Menentukan tujuan dari suatu sistem yaitu harus memenuhi kebutuhan kepada pemakai sistem dan memberikan gambaran tentang rancang bangun yang lengkap.
2. Membuat suatu konsep yang berupa gambar suatu sistem secara keseluruhan yang dapat menggambarkan satuan fungsional sebagai sistem unit.
3. Mendefinisikan aktifitas pemrosesan data (defining data processing activities).
4. Membuat suatu proposal sistem desain, dengan tujuan suatu sistem layak atau tidak untuk diterapkan.

2. TAHAP PERANCANGAN SISTEM MULTIMEDIA

Didalam pembuatan sistem multimedia perlu melalui tahap-tahap perancangan sistem multimedia, yaitu :

1. Mendefinisikan suatu masalah. Langkah pertama adalah menganalisis suatu masalah yang akan dibahas dengan lengkap dan jelas sehingga akan lebih mudah untuk memecahkan suatu masalah yang akan dihadapi.
2. Merancang konsep. Setelah menyimpulkan suatu masalah dapat dibuat rancangan pemecahan masalah yang terjadi dengan membuat sinopsis.

SINOPSIS

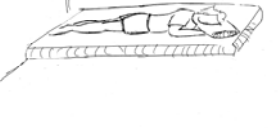
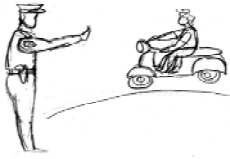

Pada suatu hari Budi di minta mengantar adiknya ke rumah temannya dengan

perasaan agak jengkel karena dia akan tidur. Selama perjalanan adiknya selalu menanyakan tanda rambu-rambu lalu lintas. Sampai di perempatan jalan Budi menyerobot lampu merah, lalu ada seorang petugas Polisi yang mencoba menghentikannya, tapi Budi tambah tarik gas. Di tengah jalan dia dihadang Polisi yang sedang Patroli karena Budi semakin kencang laju motornya maka terjadi kejar-kejaran. Budi melakukan banyak pelanggaran yang membahayakan jiwanya. Kemudian sampai diperempatan berikutnya dia sudah dihadang oleh petugas lain. Budi diperintah untuk menunjukkan surat-surat, tetapi Budi tidak bisa menunjukkan SIM-nya, lalu dia di tilang atas pelanggaran yang dia lakukan. Pada hari berikutnya dia mencari SIM, dirunag ujian dia mendapat banyak pengetahuan tentang kelalu lantasan yang membuat dia sadar. Akhirnya dia sadar akan bahayanya melanggar lalu lintas.

3. Membuat naskah *storyboard* dan naskah

Storyboard adalah ilustrasi adegan dalam sebuah cerita yang dituangkan dalam gambar tangan atau komputer, dilengkapi dengan penjelasan-penjelasan yang berupa tulisan, waktu kejadian, *background* yang dipakai dan durasi. Dalam pembuatan film penulisan naskah sangat diperlukan sebelum proses pengambilan gambar dan proses editing, karena dengan adanya naskah maka akan lebih memperlancar dan mempermudah pembuatan film.

DESAIN STORYBOARD

No	Gambar	Skenario
1.		"Budi tidur dikamar tidurnya dan kemudian dibangunkan oleh Lia"
2.		"Bripka. Sukarno melakukan pencegahan terhadap Budi kemudian melakukan pengejaran"
3.		"Budi mendaftar untuk membuat SIM"

4.		"Budi Ujian Tertulis setelah itu Bripka Larno memberikan penyuluhan"
5.		"Budi foto SIM"

Tabel Tabel Story Board

N. ANGGOTA KRU

- a. Produser: Bambang Eka Purnama, M.Kom
- b. Skenario : Lukman Hakim
- c. Sutradara : Lukman Hakim
- d. Kameraman : Budi Santoso
- e. Editor : Budi Santoso
- f. Property dan Humas : Subarkah

O. IMPLEMENTASI SISTEM

1. MENGEMBANGKAN CERITA

Sebelum membuat skenario sebelumnya membuat sinopsis kemudian sinopsis dikembangkan menjadi *Storyline* (garis besar cerita) untuk mengetahui akhir dari cerita. Kemudian setelah *storyline* dikembangkan menjadi *treatment* yaitu sinopsi yang dikembangkan menjadi dialog dan *action* dan *treatment* ini harus didiskusikan dengan produser dan sutradara setelah disetujui lalu dikembangkan menjadi skenario.

2. PROSES MEMBUAT SKENARIO FILM DENGAN MOVIE MAGIC SCREENWRITER

Dalam membuat skenario pembuat skenario harus menentukan format skenario karena format film dan format televisi berbeda dengan skenario format panggung. Karena struktur film drama yang dipakai adalah struktur Hollywood maka skenario yang dipakai mengacu ke format skenario yang lazim dipakai di Hollywood. Ada kesepakatan tidak tertulis bahwa sebagian besar format tulisan skenario menggunakan huruf standar *Font Courier New 12pt*.

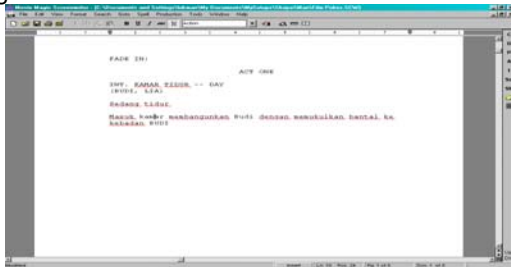
Skenario dimulai dengan mengetik FADE IN dan menekan (:) ini akan secara otomatis keluar menu pull down dari teks inisial. Kemudian ketik I untuk INT (*Internal*) atau E untuk EXT (*External*). Setelah itu tekan (ENTER), dari sini, ketik lokasi dan akan menjadi huruf besar otomatis, lalu ketik (-) dan akan muncul menu Pull down yang

berisi waktu, karena Movie magic screenwiter masih menggunakan bahasa Inggris maka waktu yang muncul adalah MORNING, DAY, AFTERNOON, dan NIGHT kemudian tekan tombol enter. Contoh seperti gambar berikut:



Gambar awal menulis skenario

Setelah menekan enter pada menu hari maka mulai mengetik paragraf pertama dari action dan tekan enter untuk menuju elemen action yang baru, dan harus diingat bahwa ini secara otomatis *word wraps* dan tidak harus menekan (ENTER) setelah setiap garis. Seperti gambar berikut:



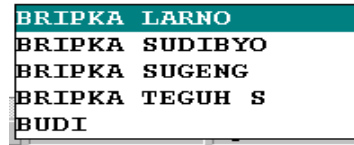
Gambar Tampilan cara menulis Action

Menempatkan nama karakter caranya setelah mengetik action tanpa menekan tombol enter tetapi menekan tombol (TAB) maka akan menuju pengisian nama karakter seperti contoh: **budi** maka akan otomatis akan menjadi huruf besar. Kemudian tekan (ENTER) untuk masuk ke dialog. Diantara dialog, tekan tanda kurung sebelah kiri (() dan kemudian ini akan dimasukkan kedalam tanda kurung. Tekan (ENTER) untuk ke dialog. Jangan khawatir tentang ekstra spasi diantara tanda kurung dan sebelah kanan tanda kurung maka akan secara otomatis akan menghapus tanda kurung tersebut secara otomatis. Contoh seperti gambar berikut:



Gambar Tampilan cara menulis karakter dan dialog

Menuju pada action dari dialog adalah dengan menekan tombol (ENTER) satu kali. Menempatkan nama karakter yang sama hanya dengan menekan tombol (TAB) dan ketik huruf B dan menu akan muncul dengan semua nama yang diawali dengan huruf B yang telah tersedia pada script pada menu ini. Ketika Budi telah diblok maka yang harus dilakukan adalah menekan tombol (ENTER). Seperti gambar berikut:



Gambar Tampilan daftar nama karakter

Menempatkan transisi atau peralihan dengan menekan (ENTER) satu kali untuk menuju baris yang kosong dan ketik CUT TO: , FADE OUT: , atau DISSOLVE TO: . Selama menekan tanda (:), screenwiter akan memformat ulang sebagai transisi dan muncul menu dengan *initial scene heading text*. Kemudian memilih pilihan yang diinginkan dan akan membawa kembali pada scene heading yang baru. Ingat bahwa selama melakukan semua hal yang sama seperti diatas maka screenwiter akan secara otomatis menjaga semua karakter secara berkelanjutan. Contoh pada gambar berikut:



Gambar Tampilan penggunaan Transisi

P. SKENARIO

FADE IN: ACT ONE

INT. KAMAR TIDUR – DAY
(BUDI, LIA)

START MUSIC (WHISKEY BAR)

BUDI sedang tidur

LIA masuk kamar budi kemudian memukulkan bantal kebadan BUDI

END MUSIC

LIA
Om ayo bangun, tolong anterin
LIA kerumah temen.

BUDI bangun

BUDI
 Apaan sih, gangguin orang tidur aja
LIA duduk ditempat tidur

 LIA
 Tolong anterin LIA kerumah temen

 BUDI
Rumah temennya dimana

 LIA
 Di Karanganyar

 BUDI
 Ya udah ayo cepetan

BUDI dan LIA keluar kamar END SHOT BUDI
DISSOLVE TO:

BUDI dan LIA bersiap untuk berangkat.

 LIA
 Nggak pakai helm om

 BUDI
 Nggak usah.

 END OF ACT ONE

 ACT TWO

 CUT TO:

EXT. JALAN RAYA – DAY
(BUDI, LIA)

BUDI dan LIA naiksepeda motor menuju kerumah
temannya LIA
LIA mulai bertanya tentang rambu-rambu lalu lintas.

 LIA
 Om itu gambar apa?

BUDI melihat gambar yang ditunjuk LIA

 BUDI
 Oh, itu tanda dilarang masuk

 LIA
 Kalau yang itu gambar apa om?

 BUDI
 Itu gambar tanda dilarang berhenti

LIA kembali menunjuk gambar yang ada disebelah kiri

 LIA
 Yang itu gambar apaan om Dengan wajah agak sebal

 BUDI
 Itu gambar dilarang parkir,udah jangan nanya terus!

 END OF ACT TWO

 ACT TREE

 CUT TO:

EXT. LAMPU MERAH – DAY
(BUDI, LIA, AIPDA SUKARNO, BRIPKA. TEGUH)

AIPDA SUKARNO mengawasi lau lintas dari pos lalu keluar
dari pos karena melihat BUDI menerobos lampu merah dan
mencoba memberhentikan laju motor BUDI. AIPDA
SUKARNO segera menaiki motor untuk mengejar BUDI,
tapi sebelumnya AIPDA SUKARNO menghubungi petugas
patroli untuk mengadakan pencegahan.

AIPDA SUKARNO
Zebra 508..... Zebra 503

Sedang patroli

BRIPKA TEGUH
Silahkan masuk Zebra 508 Terima taruna ganti.

AIPDA SUKARNO
Agar diadakan pencegahan dan Pemeriksaan
satu sepeda motor warna Abu-abu metalik, No Pol AD
5062 EP Melaju ke timur diperkirakan ke arah
Karanganyar Tawangmangu

BRIPKA TEGUH
86 segera untuk ciri-ciri pengendara
sepeda motor

AIPDA SUKARNO
Pengendara memakai jaket merah dan Berboncengan
dengan anak kecil memakai Baju dan topi warna merah
86 ganti

BRIPKA TEGUH
86..86..segera patroli saya arahkan kearah barat menuju
sasaran pelanggar 86 ganti

AIPDA SUKARNO
86 saya mengejar dan menyapu dari belakang
pelanggar 86 ganti

BRIPKA TEGUH
86 perintah lanjut ganti

AIPDA SUKARNO
Segera eksen dijalan 813 Solo Bandung

BRIPKA TEGUH
Segera eksen dijalan 813 Solo Bandung

 END OF ACT TREE

 CUT TO:

 ACT FOUR

EXT. JALAN RAYA – AFTERNOON
(BUDI, LIA, BRIPKA TEGUH)
START MUSIC (METALICA)

BUDI melarikan motornya untuk menghindari dari
pengejaran Polisi, dari depan BRIPKA TEGUH sudah
melakukan pencegahan terhadap BUDI dan terjadi kejar-
kejarran BRIPKA TEGUH menghentikan BUDI didepan
pos Polisi.

END MUSIC.

BRIPKA TEGUH memberikan hormat

BRIPKA TEGUH
Selamat sore mas, tolong surat-Suratnya.

BUDI mengambil surat-surat motor, lalu diserahkan ke
BRIPKA TEGUH.

BRIPKA TEGUH (CONT'D)
Mana SIM saudara

BUDI
Tidak punya pak.

BRIPKA TEGUH
Kalau begitu tolong KTPnya.

BUDI mengambil KTP dan diserahkan kepada BRIPKA TEGUH

BRIPKA TEGUH (CONT'D)
Saudara tahu kesalahannya

BUDI
Tidak tahu pak.

BRIPKA TEGUH
Kesalahannya adalah anda telah Melanggar lampu merah tidak memakai Helm, tidak punya SIM gimana ini, Sudah jelas.
Sambil mengangguk

BUDI
Ya pak.
BRIPKA TEGUH
Mari kita ke Pos

Mereka berdua berjalan menuju ke pos

BRIPKA TEGUH
Saudara telah banyak melakukan banyak Kesalahan yang fatal akibatnya yang Bisa merugikan saudara sendiri. Karena saudara sopan maka saudara Tidak saya tilang tapi saya hanya Sarankan besok jangan diulang lagi Dan segera membuat SIM.

BUDI
Ya pak.

BRIPKA SUKARNO
Ini STNK dan KTP saudara

BUDI
Terima kasih pak.

BUDI dan BRIPKA TEGUH berjabat tangan.

END OF ACT FOUR

CUT TO:

ACT FIVE

INT. POS PENJAGAAN SATLANTAS POLRES KRA – DAY
(BUDI, AIPTU NURYANTI)

BUDI akan mencari SIM tapi dia tidak tahu mengerti prosedurnya, maka BUDI bertanya kepada AIPTU NURYANTI untuk bertanya.

BUDI masuk ke pos penjagaan.

BUDI
Selamat siang Bu.

AIPTU NURYANTI
Selamat siang, ada yang bisa saya Bantu.

BUDI
Begini Bu, saya ingin mencari SIM Tetapi saya tidak tahu prosedurnya.

AIPTU NURYANTI
Begini dik, kalau adik ingin mencari SIM pertama adik harus mendaftar dan Membayar ke BRI kemudian mengisi for- Mulir dan adik bila ingin mempunyai SIM Harus lulus ujian tertulis dan praktek. Sudah jelaskan dik.

BUDI
Ya bu. Terima kasih.

AIPTU NURYANTI

Ya sama-sama

BUDI dan AIPTU NURYANTI berjabat tangan.

DISSOLVE TO:
EXT. HALAMAN KANTOR SATLANTAS -- DAY

BUDI berjalan menuju loket pendaftaran.
BUDI mendaftar dan menunggu dipanggil oleh petugas BRIPKA SUDIBYO mulai memanggil peserta ujian SIM.

BRIPKA SUDIBYO
BUDI FERDIANSYAH

Ngringo Jaten.

BUDI maju kedepan untuk mengambil formulir.

END OF ACT FIVE

CUT TO:

ACT SIX

INT. RUANG UJIAN -- DAY

Peserta ujian memasuki ruang ujian.
Peserta ujian mulai mengisi formulir.
Setelah peserta ujian mengisi formulir BRIPKA LARNO mulai membagikan soal ujian.
Peserta ujian mulai mengerjakan ujian SIM, setelah selesai BRIPKA LARNO mengambil soal dan lembar jawaban. BRIPKA LARNO mulai memberikan penyuluhan.

BRIPKA LARNO

Assalamualaikum wr wb. Pada siang hari Ini kami akan memberikan penyuluhan Tentang DIKMASLANTAS, dalam lalu lintas Dibagi atas tiga inti yaitu Rambu lalu Lintas, marka jalan dan 12 isyarat Pengaturan lalu lintas oleh petugas...

.....
.....
.....

BRIPKA LARNO
Apabila saya tiup peluit maka Langsung mulai.

BRIPKA LARNO meniup peluit, BUDI mulai menjalankan motornya untuk mulai ujian praktek.

END OF ACT SEVEN

CUT TO:

ACT EIGHT

INT. RUANG TUNGGU – DAY

BUDI menunggu dipanggil oleh petugas untuk diambil foto.

AIPTU SUBARKAH
BUDI FERDIANSYAH Ngringo Jaten.

BUDI berjalan menuju ruang foto, kemudian duduk dan diambil fotonya. SIM BUDI telah jadi.

END OF ACT EIGHT

CUT TO:

ACT NINE

EXT. JALAN RAYA
(BUDI, YARKASI)

START MUSIC
BUDI telah tertib dijalan raya dengan memakai helm.
FREEZE FRAME

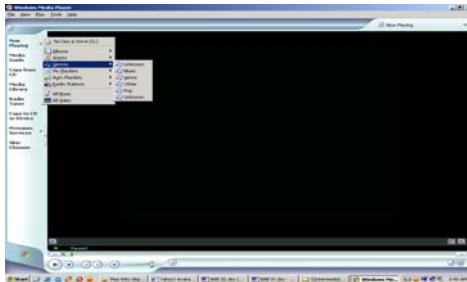
THE END

Q. BEBERAPA MEDIA YANG DIGUNAKAN

Ada banyak media yang digunakan dalam melihat hasil jadi pembuatan digital video. Media-media tersebut antara lain adalah :

1. Windows Media Player

Hasil dari pembuatan film DIKMASLANTAS ini dapat di implementasikan ke dalam windows media player. Windows Media player adalah program bawaan dari windows, program ini secara otomatis terinstal pada waktu menginstal Microsoft Windows. Program ini sering digunakan sehari-hari ketika mendengarkan musik maupun film dalam format apapun. Setelah hasil dari pembuatan digital video telah jadi cari di mana folder penyimpanannya dan diputar di Windows Media Player format Mpeg , seperti gambar berikut:



Gambar Pemilihan Letak Video

2. VCD Player

Hasil dari pembuatan film DIKMASLANTAS dapat juga dilihat dengan menggunakan VCD Player, alat ini hanya dapat memutar film dalam format *Dat* dan tidak dapat memutar film yang berupa DVD.



Gambar VCD Player

3. DVD Player

Hasil dari pembuatan film DIKMASLANTAS dapat juga dilihat dengan menggunakan DVD Player, dengan alat ini film yang berformat VCD dapat dibaca atau dilihat dengan alat ini.



Gambar DVD Palyer

1. KESIMPULAN

1. Film DIKMASLANTAS merupakan film yang berisi pendidikan tentang lalu lintas.

2. Film Dikmaslantas termasuk kategori film khusus karena film ini diperuntukan bagi pendidikan.
3. Menulis skenario dengan movie magic screenwriter selain mempercepat penulisan juga mempermudah penulis dalam menulis skenario.

2. SARAN

Untuk membuat film DIKMASLANTAS agar kelihatan menarik maka harus memperhatikan beberapa hal yaitu:

1. Agar menambah contoh rambu-rambu lalu lintas agar dapat memperjelas isi film.
2. Menambah contoh akibat dari pelanggaran lalu lintas seperti contoh kecelakaan yang diawali dari pelanggaran.
3. Bagi pembuat film harus membuat perancangan pembuatan film yang berisi rancangan isi materi film, Jadwal pengambilan gambar, rancangan anggaran, pembagian tugas kepada semua kru.
4. Untuk diteruskan kepada pembuat-pembuat film yang berikutnya

DAFTAR PUSTAKA

- [1] **Adi Kusrianto**, *Panduan Lengkap Memakai Adobe Illustrator 10*, PT Elex Media Komputindo Kelompok Gramedia, Jakarta, 2003.
- [2] **Andi Pramono**, *Berkreasi Dengan Macromedia Flash MX*, ANDI Yogyakarta, 2003.
- [3] **Baba**, *Animasi Kartun Dengan Flash MX*, PT
- [4] Elex Media Komputindo Kelompok Gramedia, Jakarta, 2003.
- [5] **Bayu Adjie, Ir dan Teddy Awaludin, SE**, *Teknik Digital Audio Editing Dengan Adobe Premiere 6.5*, PT Elex Media Komputindo Kelompok Gramedia, Jakarta, 2003.
- [6] **Ririn Kurniawati**, *Visualisasi Objek Benda dan Kata dengan Multimedia*, Skripsi, 2003.
- [7] **Slamet Riyanto**, *Belajar cepat Adobe Photoshop 6.0*, Datakom Lintas Buana, Jakarta, 2001.