**BAB III**

**METODE PENGKARYAAN**

* 1. **Pendekatan Penelitian**

Metode penelitian kali ini merupakan metode kualitatif. Metode penelitian kualitatif juga dinamakan metode *postpositivistik,* karena berlandaskan pada filsafat *postpositivistik* yang digunakan yntuk meneliti pada kondisi objek yang ilmiah (sebagai lawannya adalah experimen) dimana peneliti adalah sebagai instrument kunci. Teknnik pengumpulan data dilakukan secara gabungan, analisis data bersifat induktif/kualitatif, dan hasil penelitian lebih menekankan makna daripada generalisasi. Prof. Dr. Sugiono (2013:23-24)

Rancangan penelitian kualitatif diibaratkan oleh Bongdan, seperti orang mau piknik, sehingga ia baru tahu tempat yang akan dituju tetapi belum tentu tahu pasti apa yang ada di tempat itu. Ia akan tahu setelah memasuki objek dengan cara membaca petunjuk (apa yanag ada) di tempat itu. Ia akan tahu setelah memasuki objek, dengan cara membaca berbagai informasi tertuis, gambar-gambar. Berfikir dan melihat objek atau aktifitas orang yang ada di sekelilingnya, melakukan wawancara dan sebagainya. Proses selanjutnya atau tahap kedua adalah tahap reduksi/fokus. Pada tahap ini peneliti mereduksi ini, peneliti mereduksi data yang diperoleh pada tahap pertama. Pada proses reduksi ini, peneliti mereduksi data yang ditemukan pada tahap satu untuk memfokuskan pada masalah tertentu. Tahap ketiga adalah tahap *selection.* Tahap ini adalah proses menguraikan fokus yang telah ditetapkan menjadi lebih rinci. Setelah peneliti melakukan analis yang mendalam terhadap data dan informasi yang diperoleh, maka peneliti dapat menemukan tema dengan cara mengkontruksi data yang diperoleh menjadi satu bangunan pengetahuan, hipotesi atau ilmu yang baru. Hasil penelitian kualitatif bukan sekedar menghasilkan data atau informasi yang sulit dicari melalui metode kuantitatif, tetapi harus mampu menghasilkan informasi-informasi yang bermakna, bahkan hipotesis dan meningkatkan taraf hidup manusia. Prof. Dr. Sugiono (2013:24)

Dalam penelitian ini, peneliti melakukan pendekatan fenomenologi. Fenomenologi merupakan semacam metode riset yang diterapkan dalam berbagai ilmu sosial termasuk di dalamnya komunikasi sebagai salah satu varian dalam penelitian kualitatif dalam paying paradigm interpretif.

* 1. **Teknik Pengumpulan Data**
     1. **Observasi (Pengamatan)**

Sutrisno Hadi (1986:1) mengemukakan bahwa observasi merupakan suatu proses yang kompleks, dan tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis. Dua diantara yang terpenting adalah proses pengamatan dan ingatan. Observasi sebagai teknik pengumpulan data yang mempunyai ciri spesifik bila disbanding dengan teknik yang lain, yaitu wawancara dan kuesioner. Kalau wawancara dan kuesioner selalu berkomunikasi dengan orang, maka observasi tidak terbatas pada orang tetapi juga objek-objek alam yang lain.

Dalam penelitian ini, peneliti melakukan observasi terhadap Kresnadea Saraga (subjek), lingkungan *Inline skate* bandung, bahkan peneliti ikut terjun secara langsung dalam kegiatan olahraga *inline skate* untuk dapat lebih mendalami tentang subjek penelitian ini.

* + 1. **Wawancara**

Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti, ingin mengetahui hal-hal dari responden yang ebih mendalam dan jumlah responden-nya sedikit/kecil. Sutrisno Hadi (1986:2) mengemukakan bahwa anggapan yang perlu dipegang oleh peneliti dalam menggunakan metode wawancara adalah;

1. Bahwa subjek (responden) adalah orang yang paling tahu tentang dirinya sendiri.
2. Bahwa apa yang dinyatakan oleh subjek kepada peneliti adalah benar dan dapat dipercaya.
3. Bahwa interpretasi subjek tentang pertanyaan-pertanyaan yang diajukan peneliti kepadanya adalah sama dengan apa yang dimaksudkan oleh peneliti.

Dalam hal ini, peneiti menghubungi dan mendatangi secara langsung narasumber diantaranya adalah ibu kandung subjek, orang tua angkat subjek, sosok yang mengangkat subjek sebagai atlet untuk pertama kalinya sekaligus sebagai pelatih subjek dimana beliau juga merupakan salah satu juri *Inline skate* asal Bandung, Indonesia yang memiliki sertifikasi Internasional untuk mencari tau sosok tentang subjek berdasarkan sudut pandang orang terdekat subjek. Peneliti juga secara langsung menanyakan kepada subjek penelitian untuk mencari tahu tentang awal mula perjuangan subjek yang memulai karirnya di dunia olahraga *inline skate,* apa tujuan terdekat subjek, dan apa tujuan subjek kedepannya setelah tujuan satunya tercapai sebagai kebutuhan inti dalam penelitian yang akan dituangkan dalam sebuah film dokumenter berjudul “kejar mimpi”

* + 1. **Studi Pustaka**

Studi pustaka adalah teknik pengumpulan data dengan studi penelaahan terhadap data-data, artikel, dan melihat langsung referensi karya film dokumenter sebagai bahan penunjang. Dalam penelitian ini, peneliti mengkaji pustaka-pustaka yang berhubungan dengan *inline skate* dan film dokumenter yaitu :

1. Buku-buku yang membahas teori dan cara teknis tentang film documenter.
2. Dari berbagai *website inline skate*
3. Dokumentasi yang ada di beberapa penggiat olahraga *inlineskate* bandung dan yang berasal dari youtube.
   1. **Langkah-Langkah Penelitian**
      1. **Potensi dan Masalah**

Peneliti dapat berangkat dari adanya potensi atau masalah. Potensi adalah segala sesuatu yang bila didayagunakan akan memiliki nilai tambah. Sedangkan masalah adalah penyimpangan antara yang diharapkan dengan yang terjadi. Potensi dan masalah yang dikemukakan dalam penelitian harus ditunjukan dengan data epirik. Data potensi dan masalah tidak harus dicari sendiri, tetapi bisa berdasarkan laporan penelitian orang lain atau dokumentasi laporan kegiatan dari perorangan maupun instansi tertentu yang masih *up to date.*

Potensi dalam penelitian ini adalah mulai dari proses perjuangan subjek yang merupakan seorang atlet professional *inline skate* dimana ia memulai karirnya dari nol dan dengan kondisi ekonomi kurang namun bisa mewujudkan mimpi besarnya. Selain itu ada juga potensi dimana subjek akan melaksanakan salat satu tujuan jangka pendek yaitu event perlombaan tingkat nasional yang nantinya akan menjadi sebuah pencapaian dari semua proses perjuangan subjek dan akan dituangkan delam sebuah film dokumenter. Film ini bertujuan menjadi sebuah media edukasi terhadap masyarakat Indonesia khususnya anak muda Indonesia untuk tidak pantang menyerah dalam menggapai mimpi besarnya apapun yang terjadi sekalipun kondisi fisik kurang sempurna-pun bukan menjadi sebuah halangan.

Masalah dalam penelitian ini adalah kurangnya media informasi mengenai sejarah dan perkembangan *inline skate* di Indonesia khususnya di bandung karena memang olahraga ini khususnya *freestyle inline skate* adalah tergolong jenis olahraga baru dan bahkan dalam event asean games-pun masih belum ada kategori perlombaan olahraga *freestyle inline skate* ini.

* 1. **Mengumpulkan Informasi**

Setelah potensi dan masalah dapat ditunjukan secara factual, maka selanjutnya perlu dikumpulkan berbagai informasi yang dapat digunakan sebagai bahan untuk perencanaan produksi tertentu yang diharapkan dapat mengatasi masalah tersebut. Disini diperlukan metode penelitian tersendiri. Metode apa yang digunakan untuk penelitian tergantung masalah dan ketelitian tujuan yang ingin dicapai. Seperti yang telah disebutkan di poin 3.2 bahwa selama proses riset berlangsung, informasi yang peneliti dapatkan adalah melalui hasil dari observasi, wawancara dan studi pustaka.

* 1. **Eksekusi**

Jika informasi yang didapat sudah dirasa cukup mempuni untuk melakukan sebuah penelitian secara langsung, maka proses selanjutnya yang akan dilakukan adalah eksekusi. Karena di dalam penelitian ini penulis mengambil kisah perjuangan sosok Kresnadea Saraga seorang atlet *freestyle inline skate* yang akan dituangkan kedalam bentuk film dokumenter biografi. Maka proses eksekusinya adalah melalui proses shooting (dokumentasi pengambilan gambar). Eksekusi shooting-pun dilakukan baik pada saat proses wawancara, pengambilan dokumentasi momen-momen subjek, ataupun gambar pendukung lain yang nantinya akan menjadi pelengkap dalam karya film dokumenter biografi ini dengan harapan pesan moral dalam film dokumenter ini dapat tersampaikan dengan baik dengan visual dan konten yang baik pula. Adapun yang dilakukan dalam tahap eksekusi awal dianyaranya;

* + 1. **Menentukan ide cerita**

Ide cerita haruslah menarik, menariknya sebuah ide cerita diantaranya harus dapat menjawab beberapa pertanyaan berikut ;

1. Apa yang membuat film ini berbeda?

Dengan menggunakan film berjudul “ZION” sebagai referensi utama. Film ini akan menggunakan gaya film dokumenter expositori. Walaupun bentuk expositori banyak dikritik Karena cenderung menjelaskan makna gambar yang ditampilkan, bahkan pembuat film seolah tidak yakin bila gambar tersebut mampu menyampaikan pesan. Meskipun demikian, tapi peneliti yakin bentuk ini akan bisa membuat penonton dapat menikmati film selama bentuk ekspositori yang digunakan dapat dilakukan dengan cara yang benar, dan peneliti bisa yakin dengan gambar yang ditampilkan dapat menjelaskan maksud dari pesan yang ingin disampaikan pada penonton. Hal yang paling membedakan dalam film ini dimana pengenalan narasumber dilakukan oleh narasumber satu dan narasumber lainnya, jadi tidak memperkenalkan diri sendiri melainkan saling memperkenalkan satu sama lain.

1. Fenomena apa yang ingin diceritakan?

Olahraga sepatu roda mulai masuk ke Indonesia sejak jaman penjajahan belanda, olah raga ini kini mulai berkembang dan ada yang disebut dengan *freestyle inline skate.* Yang dimasud *inline skate* adalah bentuk roda yang sejajar lurus (*inline).* di bandung sendiri Fenomena olahraga *freestyle iniline skate* mulai ramai dan mulai banyak berdiri komunitas-komunitas *inline skate*, olahraga tersebut dalam pandangan masyarakat adalah olahraga orang kaya. Bagaimana tidak? Karena memang benar adanya. Dari hasil observasi peneliti di lapangan, para penggiat olahraga ini rata-rata berstatus ekonomi menengah keatas yang bisa disebut sebagai golongan orang-orang kaya. Tetapi disisi lain peneliti menemukan sosok seorang atlet *freestyle inline* dimana ia terlahir dari keluarga bergolonga ekonomi menengah kebawah bahkan bisa disebut ia terlahir dari keluarga bergolongan ekonomi tidak mampu, namun hal tersebut bukan menjadi sebuah alasan untuk dirinya menggeluti olahraga *freestyle inline skate* ini. Bagaimana tidak? Dengan kondisi perekonomian seperti itu ia mampu mematahkan paradigma masyarakat Indonesia dengan segudang prestasi-prestasinya di level nasional, asia, dan bahkan dunia. Ia memulai karirnya benar benar dari titik nol hingga sampai sekarang di kalangan para penggiat olahraga *freestyle inline skate* kemampuan dan skill seorang Kresnadea Saraga sangat diperhitungkan sekali di kalangan para atletnya.

1. Masalah apa yang perlu diketahui?

Masalah yang diangkat pada film ini adalah dimana persepsi masyarakat Indonesia menganggap olahraga ini adalah olahraga mahal, dan memang benar pada kenyataannya olahraga ini memang cukup menguras uang. Sudah menjadi rahasia umum karena mulai dari harga sepatu dan aksesoris-nya yang mahal bahkan harga rodanya-pun juga tebilang cukup pahal untuk ukuran sekecil itu. Tidak heran jikalau orang-orang yang bergelut di olahraga ini kebanyakan orang yang berstatus ekonomi menengah keatas (mampu).

Masalah lain juga datang dari atletnya yang bernama Kresnadea Saraga yang kaligus menjadi subjek tokoh utama dalam film ini, ia menggeluti olahraga mahal ini dengan berstatus orang bergolongan ekonomi menengah ke bawah dan memang ia menjalani karirnya di dunia olahraga *freestyle inine skate* ini benar benar dari titik nol dimana subjek pada saat itu posisinya tidak memiliki satupun peralatan yang berhubungan dengan olahraga *freestyle inline skate*. Pada saat itu untuk latihanpun ia harus menunggu giliran kawan atau saudaranya selesai latihan dan barulah ia dipinjamkan sepatu sepatu *inline skate* oleh kawan atau saudaranya. Sampai pada suatu saat ia ditawari pekerjaan oleh seorang pemilik rental sepatu *inline skate* dan ia-pun menerima tawaran itu karena ia bisa sambil latihan menggunakan salah satu sepatunya untuk digunakan latihan.

1. Situasi seperti apa yang perlu diceritakan?

Situasi *inline skate* di Indonesia beberapa tahun kebelakang sangatlah sulit untuk mendapat sarana tempat untuk latihan, tak sedikit para penggiat olahraga *inline skate* melakukan latihan di trotoar pinggir jalan, di bahu jalan, bahkan terkadang mereka melakukan latihan yang memacu adrenalin di jalan raya yang penuh dengan lalu-lalang kendaraan. Perintahpun mulai memperhatikan para penggiat olahraga ini dan kini tak sedikit pula atlet berprestasi dari Indonesia khususnya daerah bandung.

* + 1. **Menentukan jalan cerita**

Setelah menentukan ide cerita maka selanjutnya akan ditentukan jalan cerita, jalan cerita haruslah kuat untuk diceritakan yang diantaranya meliputi ;

1. Hal apa saja yang di terjadi dengan karakter atau subjeknya?

Subjek mengalami cedera permanen pada engkel kakinya, Sulitnya mendapat sarana yang mendukung subjek untuk menggeluti olahraga *inline skate* telah subjek lalui, bahkan untuk latihanpun dulu ia menggunakan bahu jalan dan trotoar jalan sebagai tempat latihannya. Karena alasan tidak mempunyai kendaraan, Tak jarang juga untuk menuju ke tempat latihan yang sekarang ia harus menggunakan sepatu *Inline skatenya* dengan cara yang disebut “nyetreet” atau melakukan sebuah perjalanan tapi menggunakan sepatu *inline skate-*nya. Sulitnya pendanaan untuk subjek mengikuti event adalah salah satu masalah yang terjadi pada subjek kala itu.

1. Apa yang akan terjadi setelah itu?

Subjek tetap melanjutkan perjuangan untuk menggapai mimpi besarnya menjadi atlet *inline* skate kelas dunia walaupun ia memiliki kelemahan yang disebabkan cedera permanen pada engkel kakinya. Cederanya itu menyebabkan ia tidak bisa bertahan lama dalam bermain *freestyle inline skate* dengan durasi yang cukup lama, bahkan tak jarang ia mengalami sakitnya itu dalam situasi perlombaan yang sedang berlangsung, tapi ia terus melanjutkan perjuangannya tanpa menghiraukan sakit yang ia alami.

1. Apakah karakter atau subjek mempunyai tujuan yang ingin diraih?

Mengikuti kompetisi kelas asia dan dunia. Ia ingin kembali memenangi perlombaan di tingkat asia dan dunia (internasional) itu.

1. Apa tantangan yang harus dilalui karakter atau subjek?

Tantangan terberat subjek adalah mengalahkan atlet asal Thailand yang menempati posisi 2 dunia. Untuk tantangan lainnya ia harus melawan rasa sakit pada engkel kakinya yang selalu datang setiap saat.

1. Apa yang karakter atau subjek lakukan untuk meraih tujuan?

Subjek selalu melakukan latihan yang keras dan ia tidak pernah melupakan keimanan dan perintah solat 5 waktu yang diperintahkan agamnya. Masa perih perjuangannya pun sudah ia lewati dan akan digambarkan dalam film ini.

1. Apakah karakter atau subjek akan berhasil?

Subjek akan mengikuti event perlombaan tingkat nasional di jogja, kemungkinan berhasil 90% dan kemungkinan tidak berhasil 10%. Jika subjek berhasil memenangkan maka film ini akan menggunakan part tersebut sebagai ending, dan jika subjek tidak berhasil maka fi mini akan berending tentang proses perjuangannya dengan disisipkan narasi.

1. Bagaimana film ini akan berakhir?

Film ini akan berending sebuah pencapaian dari semua proses perjuangan yang dialami subjek (narasumber utama).

1. Apa yang pembuat film ingin sampaikan?

Proses perjuangai seseorang yang sangat menginspirasi dimana ia memulai karirnya dari nol sampai dia bisa menggapai semua mimpi besarnya.

1. Efek apa yang akan penonton dapatkan saat menonton?

Menginspirasi dan mengedukasi penonton khususnya anak muda supaya tidak pantang menyerah dalam menggapai cita-cita dan mimpi besarnya juga memberi percontohan melalui sosok subjek yang diceritakan bahwa tidak ada yang mustahil. Selama niat yang bagus, tekad kuat, usaha yang besar, dan disertai dengan doa yang selalu meyertai dalam sebuah perjalanan.bukan hal yang mustahil jika semua itu sudah dilakukan, maka menggapai mimpi besar pasti tercapai walaupun kondisi materi sangat tidak memungkinkan bahkan kondisi fisik yang tidak sempurna-pun bukan menjadi sebuah patokan untuk mengejar kesuksesan dalam mimpi besar itu, karena kita masih memiliki tuhan.

* + 1. **Konsep film**

Setelah terbentuknya ide cerita dan jalan cerita maka sudah bisa dikembangkan menjadi sebuah konsep film, adapun beberapa hal yang meliputi konsep film diantaranya ialah ;

1. Tema:

Kresnadea Saraga salah satu atlit *freestyle inline skate* Indoneisa asal Bandung.

1. Judul:

Kejar Mimpi

1. Premis:

Akan menceritakan sebuah perjuangan Kresnadea Saraga atlit *freestyle inline skate* Indonesia asal Bandung yang memulai karirnya dari titik nol dimana ia sama sekali tidak memiliki peralatan pendukung yang berhubungan dengan olahraga *inline skate.* Saat ini ia memiliki begitu banyak prestasi baik di tingkat nasional, maupun asia, bahkan di tingkat internsional (dunia).

1. Sinopsis:

Peneliti akan menceritakan kisah sosok Kresnadea Saraga, Kresnadea Saraga adalah atlit *freestyle inline skate* Indonesia yang berasal dari Bandung, ia memulai karirnya benar-benar dari titik nol dimana ia tidak memiliki satupun peralatan pendukung dalam olahraga *freestyle inline skate.* Sebelum ia terjun di dunia olahraga *inline skate,* ia pernah mengalami cedera permanen pada kakinya yang mengakibatkan ia tidak bisa melakukan kegiatan olahraga *inline skate* ini dalam waktu yang cukup lama. Walaupun demikian, itu tidak menghalangi tekadnya untuk menjadi atlit *freestyle inline skate* kelas dunia. Beberapa tahun lalu setelah ia memutuskan untuk terjun di dunia olahraga *freestyle inline skate* sarana untuk latihan sangatlah susah, mulai dari fasilitas tempat latihan, referensi, dan peralatan pendukung, bahkan untuk latihanpun ia herus menunggu giliran teman atau saudaranya selesai latihan barulah ia dipinjamkan sepatu *inline skate* oleh kawan atau saudaranya. Ia melakukan latihan di sekitaran trotoar atau menggunakan bahu jalan.

Kresnadea Saraga saat ini menjadi salah satu atlet *freestyle inline skate* yang sangat diperhitungkan di kalangan atlet profesional olahraga *freestyle Inline Skate.* Bagaimana tidak, prestasinya di tingkat lokal, nasional, asia, bahkan internasional sudah pernah ia raih. Kresna-pun terus melanjutkan karirnya di mana ia mengikuti event tingkat nasional di Yogyakarta dengan harapan ia dapat memenangkan semua kategori yang ia ikuti karena event ini ia jadikan sebagai sebuah tolok ukur untuknya mengikuti event tingkat Internasional di tahun depan nanti.

Untuk mendapat hasil yang maksimal saat kejuaraan di jogja, Kresna terus malakukan latihan dengan giat, muli dari latihan fisik, teknik, dan juga disisi lain ia harus melatih anak didiknya yang akan diikut sertakan dalam kejuaraan nasional yang diselenggarakan di Yogyakarta. Namun di sisi lain juga ia harus bergulat dengat kegiatan perkuliahannya. Saat ini ia sedang menjalani perkuliahan semester lima di Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Jati, Bandung. Ia tetap optimis untuk memenangkan semua kategori yang ia ikuti di kejuaraan nasional Yogyakarta.

1. Film *statement*:

Pada dasarnya, film ini akan menceritakan perjuangan seseorang yang memiliki mimpi besar dimana ia harus melewati masa sulit dikarenakan kondisi fisiknya pernah mengalami cedera yang berdampak permanen. Disisi lain subjek harus memulai perjuangannya dari titik nol karena ia terlahir dari golongan keluarga ekonomi tidak mampu. Peralatan pendukung untuk olahraga yang ia geluti-pun sama sekali tidak ada sama sekali. Film ini diharapkan dapat mengedukasi dan memotivasi masyarakat Indonesia khususnya anak muda Indonesia agar pantang menyerah dalam menggapai mimpi besarnya.

1. *Director statement*:

Film ini mencoba akan menggambarkan tentang perlunya optimisme pada setiap apapun yang diinginkan, perasaan optimispun harus disertai dengan tekat kuat, usaha yang besar dan tentunya disertai do’a. karena sejatinya apapun yang dilakukan manusia semua kembali lagi kepada izin tuhan.

1. *Director treatment*:

Setiap pengambilan gambar akan menggunakan *picture profile log* agar gambar yang dihasilkan berwarna mentah. Penggunaan *picture profile* ini di maksudkan agar saat *colouring* nanti lebih mudah.

*Opening*

*Opening bumper* dan judul film menggunakan *stock shoot timelapse* dan *hyperlapse* di area tempat tempat bersejarah kota Bandung sebagai penanda bahwa Kresna itu orang Bandung dan menggunakan *stock shoot* dengan kamera yang movement saat Kresna bermain *inline skate.* Kemudian transisi menggelap menandakan akan diawali dengan menceritakan masalalu.

Judul

*Bumper*, kemudian muncul foto Kresna terlihat dari belakang dan kemudian muncul tulisan judul film

Segmen 1

Pada saat di kamar Kresna posisi kamera *medium shoot*, Kresna *inframe* memakai baju, pada saat Kresna *outframe* posisi kamera close up Kresna mengambil barang barangnya namun menggunakan effek perpindahan mengguakan transisi slide dengan cepat movement kamera slide kanan untuk nanti dipadukan dengan transisi saat *editing*. Setelah selesai mengambil semua barang bawaannya, terlihat hanya pintu posisi kamera *medium shoot*, Kresna *inframe* membuka pintu kemudian ematikan lampu kamar. gambar menjadi gelap setelah Kresna keluar dan terlihat berjalan keluar kamar dengan posisi menghalangi pintu (kebutuhan untuk transisi perpindahan cont scn 7 saat Kresna membuka pintu kelas dan keluar dari kelas.

Di akhir segmen 1 ditutup dengan POV Kresna melihat anak didiknya latihan namun proses latihannya direkam dengan *timelapse* sampai suasana terlihat mulai menggelap (blank hitam) mengakhiri segmen ini.

Segmen 2

Kamera *full shoot* terlihat dari jauh Kresna akan melakukan sprint kamera movement berlawanan arah, memutar sampai terlihat Kresna berlari menjauh dari kamera.

Segmen 3

Kresna dan ibu solat di tempat berbeda, yang nantinya akan di toktak antara *shoot* Kresna solat dan ibu yang sedang solat akan menjadi 1 *scene*.

Kresna melakukan *test* *venue*

Kamera *full shoot* memperlihatkan Kresna beriri di *venue* tempatnya nanti bertanding, kamera track in hingga seolah menjadi POV Kresna yang sedang melihat kea rah *venue*.

Kamera CU wajah kreesna track in to ECU mata Kresna (posisi kamera saat CU miring 45 derajat track in ECU menjadi landscape) untuk kebutuhan transisi POV Kresna yang sedang melihat 2 sosok dirinya yang berhadapan. Ini menandakan bahwa Kresna sedang bertarung dengan egonya dimana ia menginginkan latihan sebelum pertandingan namun ia menyadari bahwa ia harus bermain aman dikarenakan kakinya yang bermasalah. *shoot* ini *continuity* dengan *scene* selanjutnya dimana Kresna berdiri di tempat sama dengan pakaian yang sama dan nantinya ada perubahan background dari terlihatnya 2 sosok Kresna di hadapan Kresna menjadi suasana yang memperlihatkan para peserta lomba sedang beraksi.

*Ending*

Terlihat Kresna menyalakan music dengan spekernya, Posisi kamera bird eye level kemudian Kresna mendekat kea rah kamera, kamera track in ke posisi top angel dengan komposisi close up Kresna berkata “are you ready. Menandakan ia akan bermain freestyle classic yang diiringi music sebagai penutup dan berakhirnya film.

Dalam film ini, setiap pengenalan karakter akan dilakukan oleh karakter atau narasumber lainnya dan selalu ada visual pengantar sebelum masuk adegan *shoot* wawancara narasumber. Setiap movement akan menggunakan gimbal atau stabilizer agar gambar terlihat lebih smoth. Kecuali di part part tertentu. Untuk proses *shooting,* setiap *shoot* moving follow gerakan Kresna bermain sepatu roda, pengambilan gambar juga akan dilakukan menggunakan sepatu roda agar ritme nya sama dan terasa bahwa itu seperti gerakan sepatu roda.

*Treatment* :

*Opening*

*Hyperlapse* monju, *hyperlapse* tugu asia afrika mulai dari terowongan, transisi - *shoot* kereta api lewat, transisi - *hyperlapse* jogja, *hyperlapse* Borobudur, *shoot* Kresna mssain inline di jogja pake dron dan terlihat samar (belum jelas bahwa itu Kresna bermain inline), *shoot* Kresna jalan pake baju timnas inline di follow. kemudian semua adegan di*reverse* dengan akhir kembali masuk terowongan asia afrika – transisi menuju blank hitam (gelap).

Judul

*Opening bumper* dan judul film

Sc 1. INT. KORIDOR – PAGI HARI

Kresna sedang berjalan menuju klinik rontgent untuk melakukan pengecekan posisi tulang kakinya.

Sc 4. INT. RUANG KLINIK – PAGI HARI

Kresna masuk ruang klinik, ia melakukan registrasi, dan masuk ruangan rontgen

Sc 5. INT. KORIDOR – PAGI HARI

Kresna keluar dari klinik dan menuju pulang.

Sc 6. INT. RUANGAN – PAGI HARI

Masuk *shoot* wawancara Kresna menjelaskan tragedi kecelakaan yang menyebabkan cedera permanen pada kakinya. Kemudian Kresna lanjut membahas sedikit event yang akan dilakoni-nya di jogja

Cut To

Sc 7. INT/EXT. GATAU – DAY/NIGHT

Kresna mengambil salah satu sertifikatnya

Sc 8. EXT. JALANAN – PAGI HARI

Kresna pergi berangkat kuliah

Sc 9. INT. RUANGAN – PAGI HARI

Masuk *shoot* wawancara orang tua angkat Kresna dan ibu kandungnya yang menjelaskan tentang sosok Kresna dalam sudut pandang mereka pribadi

Sc 10. INT. KORIDOR KAMPUS – PAGI HARI

Kresna kuliah, ia berjalan di area kampus menuju kelas. Di sedikit ikuti narasi lanjutan scene 9.

Scn 11. INT. KELAS – PAGI HARI

Kresna menjalani program belajar dalam perkuliahannya

Scn 12. INT. KORIDOR KAMPUS – PAGI HARI

Kresna selesai kuliah dan menemui orang tua angkatnya

Sc 13. INT. RUANGAN – PAGI HARI

Kresna masuk ruangan orang tua angkatnya dan mengingatkan bahwa ia akan mengajak adik adik angkatnya untuk latihan besama anak didiknya yang lain sambil ia berpamitan pulang

Sc 14. EXT. TEMPAT PARKIR – PAGI HARI

Kresna di tempat parkir menyalakan motornya dan pulang

Cut to

Sc 15. INT. RUANGAN – PAGI HARI

Lanjut *shoot* wawancara Kresna menjelaskan sedikit tentang perkuliahannya

Sc 16. EXT. GOR SAPARUA – PAGI HARI

Kresna melakukan latihan fisik di gor saparua sambil menunggu salah satu anak didiknya yang akan latihan juga

Sc 17. EXT. GOR – SORE HARI

Kresna kemudian melatih anak didiknya

Sc 18. INT. RUANGAN – PAGI HARI

Wawancara Kresna menjelaskan latihan yang dilakukan bersama anak didiknya

Sc 19. EXT. LAPANGAN – PAGI HARI

Lanjut latihan Kresna dengan skillnya

Sc 20. TRANSISI

Transisi pergntian hari pake *timelapse* dan *hyperlapse*

Sc 21. INT. RUANGAN – SORE HARI

Kresna packing, dan menjelaskan apa yang sedang dilakukannya

Sc 22. INT/EXT. GATAU – DAY/NIGHT

Prelajanan Kresna menuju jogja

Sc 23. INT/EXT. GATAU – DAY/NIGHT

Kresna sampai di jogja

Sc 24. INT/EXT. GATAU – DAY/NIGHT

Kresna *test* *venue*

Sc 25. INT/EXT. GATAU – DAY/NIGHT

Momen Kresna lomba

Sc 26. INT/EXT. GATAU – DAY/NIGHT

Pencapaian Kresna di event, menang atau tidaknya.

*Ending*

*Ending*, Kresna berjalan menggunakan sepatu roda mendekat ke kamera dan kemudian Kresna mengucapkan “*are you ready*?” di tutup dengan Kresna bermain freestyle klasik diriringi music dan memperlihatkan skillnya

.

* + 1. ***Schedule Shooting* dan *Shoot List***

Setelah tahap tapah menentukan ide cerita, jalan cerita dan mengembangkan konsep selesai, maka tahap selanjutnya yang harus dilakukan adalah membuat dan menentukan *SCHEDULE SHOOTING* berdasarkan kesepakatan antara pembuat film dengan subjek utama, dan para narasumbernya.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| ***SCHEDULE SHOOTING* dan *SHOOT LIST* "KEJAR MIMPI"** | | | |
| **NO** | **SCENE** | **KETERANGAN** | **WAKTU** |
| 1 | OPENING | Opening menggunakan stock shoot timelapse, hiperlapse, dan stock shoot kresna saat bermain *inline skate* | 04 November 2018  &  05 November 2018 |
| 2 | BUMPER JUDUL | Bumper kumudian muncul foto kresna terlihat dari belakang setengah badan sedang menggunakan jersey *freestyle inline skater* Indonesia | Pada proses editing tanggal 1 januari 2018. |
| 3 | SCN 1 | Kresna memarkirkan motor, menyimpan helm kemudian turun dan berjalan menuju ruangan rontgen. | Rencana 27 November 2018  Ralisasi 4 januari 2019 |
| 4 | SCN 2 | Kresna melakukan registrasi, kresna menunggu antrian Kresna duduk berpindah-pindah dengan angel kamera tetap wide shoot. | Rencana 27 November 2018  Ralisasi 4 januari 2019 |
| 5 | SCN 3 | Kresna menjelaskan tragedi terjadinya cedera permanen yang dialaminya | 29 Oktober 2018 |
| 6 | SCN 4 | Persiapan Kresna berangkat menuju kampus | 26 Desember 2018 |
| 7 | SCN 5 | Kresna selesai kuliah, kresna keluar ruangan kelas | 26 Desember 2018 |
| 8 | SCN 6 | Kresna berjalan di area kampus menuju ruangan bapa angkatnya. | 26 Desember 2018 |
| 9 | SCN 7 | menjelaskan sosok yang menguliahkannya. | 26 Desember 2018 |
| 10 | SCN 8 | Kresna meminta izi kepada bapa angkatnya. | 26 Desember 2018 |
| 11 | SCN 9 | Establish perpus TILT DOWN kresna terlihat jalan masuk perpus. | 26 Desember 2018 |
| 12 | SCN 10 | bapak angkat kresna menjelaskan sosok kresna | 1 November 2018 |
| 13 | SCN 11 | kresna selesai mengerjakan tugas , kresna beres-beres buku dan pulang (*outframe)* | 26 Desember 2018 |
| 14 | SCN 12 | kresna pamitan pulang kepada ibu angkatnya blank (*fade out*) | 26 Desember 2018 |
| 15 | SCN 13 | kresna sedang mengendarai motor di jalan raya saat melewat toko dia menyapa salah satu pegawai tersebut seolah mereka saling mengenal | 26 Desember 2018 |
| 16 | SCN 14 | kresna menjemput adik angkatnya untuk latihan | 27 Desember 2018 |
| 17 | SCN 15 | salah satu anak didik kresna sedang berlatih, kemudian kresna pun memperhatikan anak didik dan adik angkatnya | 27 Desember 2018 |
| 18 | SCN 16 | kresna datang ke rumah pelatih untuk mengambil meminta izin bahwa ia akan mengikuti lomba di jogja | 11 Desember 2018 |
| 19 | SCN 17 | kresna melakukan latihan fisik di gor saparua | 18 November 2018 |
| 20 | SCN 18 | pelatih menceritakan sosok kresna namun lebih pada sudut pandangnya terhadap kresna | 14 November 2018 |
| 21 | SCN 19 | kresna berlatih *freestyle inline skate* sendirian | 4 November 2018 |
| 22 | SCN 20 | montase kresna bermain *inline skate.* | 4 November 2018 |
| 23 | SCN 21 | kresna mengantarkan ibunya ke toko dimana ibunya bekerja dengan menggunakan motor | 11 Desember 2018 |
| 24 | SCN 22 | kresna membeli bunga untuk nadran ke makam ayahnya | 30 November 2018 |
| 25 | SCN 23 | terlihat ibu kresna sedang menjaga toko sambil membereskan barang-barang yang ada di toko | 14 November 2018 |
| 26 | SCN 24 | ibu kresna menjelaskan sedikit sosok kresna dan menceritakan kehidupan kresna setelah ayahnya kresna meninggal | 14 November 2018 |
| 27 | SCN 25 | kresna mencari botol bekas air mineral sekaligus mengisi botol tersebut dengan air bersih | 30 November 2018 |
| 28 | SCN 26 | kresna memakai bajau koko (inframe) ia mengambil al quran yang ada di penyimpanan buku | 30 November 2018 |
| 29 | SCN 27 | kresna mengaji dan berdoa dimakam ayahnya | 28 November 2019 |
| 30 | SCN 28 | kresna mendatangi toko ibunya dan menghampiri ibunya | 11 Desember 2018 |
| 31 | SCN 29 | kresna meminta izin kepada ibunya karena ia akan mengikuti lomba di jogja | 11 Desember 2018 |
| 32 | SCN 30 | terlihat kresna dari belkang sedang menatap piagam kemudian ia memegangi piagamnya | 29 Oktober 2018 |
| 33 | SCN 31 | kresna membicarakan harapanya di event perlombaanya | 29 Oktober 2018 |
| 34 | SCN 32 | kresna packing ( kamera moveout ke posisikamera record timelapse) | 10 Desember 2018 |
| 35 | SCN 33 | shoot ibu kresna shalat magrib | 14 November 2018 |
| 36 | SCN 34 | shoot kresna shalat magrib yang nantinya akan di toktak dengan adegan shalat ibunya | 11 Desember 2018 |
| 37 | SCN 35 | establish statsiun bandung | 12 Desember 2018 |
| 38 | SCN 36 | kresna melakukan penukaran tiket | 12 Desember 2018 |
| 39 | SCN 37 | kresna melihat arah jendela terlihat kereta sudah maju perlahan meninggalkan stasiun bandung | 12 Desember 2018 |
| 40 | SCN 38 | kresna berjalan di area stasiun dengan terlihat background tuulisan nama stasiunya | 12 Desember 2018 |
| 41 | SCN 39 | kresna membereskan barang bawaanya dan sambil ia menjelaskan besok ia akan tes venue | 13 Desember 2018 |
| 42 | SCN 40 | timelapse pergantian hari (langit dari terang ke gelap) | 13 Desember 2018 |
| 43 | SCN 41 | kresna melakukan test venue | 13 Desember 2018 |
| 44 | SCN 42 | yang merubah background dari terlihat 2 sosok kresna sedang berhadapan menjadi suasana kresna menonton aksi-aksi dari para peserta lomba | 13 Desember 2018 |
| 45 | SCN 43 | kresna menjelaskan ia bertarung dengan dirinya sendiri dan rasa sakit yang selalu datang tiba-tiba bahkan saat lomba | 13 Desember 2018 |
| 46 | SCN 44 | terlihat dari belakang kresna berdiri melihat keramaian dan aksi dari peserta lomba lainya | 14 Desember 2018 |
| 47 | SCN 45 | shoot moment-moment lomba hari pertamanya | 14 Desember 2018 |
| 48 | SCN 46 | shoot moment-moment di hari kedua | 15 desember 2018 |
| 49 | SCN 47 | shoot moment-moment lomba di hari terakhir | 16 Desember 2018 |
| 50 | SCN 48 | kresna menjelaskan tentang apa yang terjadi pada saat lomba dan targetsetelah lomba selesai | 16 Desember 2018 |
| 51 | SCN 49 | shoot moment yang terjadi di podium | 16 Desember 2018 |
| 52 | SCN 50 | terlihat kresna selesai memasang cone, menyalakan music dan ia mendeka ke arah kamera | 5 November 2018 |