



“Proyek Pembuatan Film Untuk Kompetisi *Mirrorliar* di Nihon Go Gakko”

日本G o 学校でのミラーリアコンパティションの映画製作プロジェクト

TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai Salah satu Syarat untuk Memperoleh

Derajat Ahli Madya Program Studi Diploma 3 Bahasa Jepang

Sekolah Vokasi Universitas Diponegoro Semarang

Oleh :

Lunarreza Denira Suwandi

40020418060027

PROGRAM STUDI DIPLOMA 3 BAHASA JEPANG

SEKOLAH VOKASI

UNIVERSITAS DIPONEGORO

SEMARANG

2021

HALAMAN PERNYATAAN

Penulis menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa Tugas Akhir yang disusun tidak mengambil bahan hasil penelitian untuk suatu gelar sarjana atau diploma yang sudah ada di universitas maupun hasil penelitian lain. Selama pembuatan Tugas Akhir ini penulis juga tidak mengambil bahan, publikasi, atau tulisan orang lain, kebuahi yang telah disebutkan dalam rujukan. Penulis bersedia menerima sanksi jika terbukti melakukan penjiplakan.

Penulis

HALAMAN PERSETUJUAN

Judul Tugas Akhir : Analisa Proyek Pembuatan Film Untuk
Kompetisi *Mirrorliar* di Nihon Go Gakko

Nama : Lunarreza Denira Suwandi

Nomor Induk Mahasiswa : 40020418060027

Program Studi : Diploma III Bahasa Jepang

Fakultas : Sekolah Vokasi

Universitas : Universitas Diponegoro

Menyetujui,

Dosen Pembimbing



Maharani Patria Ratna, S.S., M.Hum.

NIP 198609092019032015

HALAMAN PENGESAHAN

Judul Tugas Akhir : Analisa Proyek Pembuatan Film Untuk
Kompetisi *Mirrorliar* di Nihon Go Gakko

Nama : Lunarreza Denira Suwandi

Nomor Induk Mahasiswa : 40020418060027

Program Studi : Diploma III Bahasa Jepang

Fakultas : Sekolah Vokasi

Universitas : Universitas Diponegoro

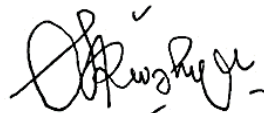
Tugas Akhir ini telah dipertahankan di hadapan Tim Penguji dan dinyatakan
lulus pada Minggu, 22 Agustus 2021.

Ketua



Maharani Patria Ratna, S.S., M.Hum.
NIP 198609092019032015

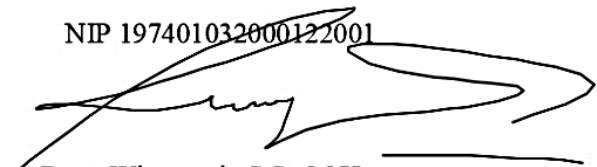
Anggota I



Sriwahyu Istana Trahutami, S.S.,
M.Hum.

NIP 197401032000122001

Anggota II



Reny Wiyatasari, S.S., M.Hum.

NIP 197603042014042001

MOTTO

“You should at least determine what direction you’ll aim at. Direction and goal matter in whatever you do.

– Jumin Han

“Maybe I made a mistake yesterday, but yesterday’s me is still me. I am who I am today, with all my faults. Tomorrow I might be a tinybit wiser, and that’s me too.”

– Kim Namjoon

“One of the lessons that I grew up with was to always stay true to yourself and never let what somebody else says distract you from your goals.”

– Michelle Obama

PERSEMBAHAN

- Puji Syukur kepada Allah SWT atas berkat dan karunia-Nya yang telah memberikan kemudahan dan kelancaran sehingga saya dapat menyelesaikan Tugas Akhir dengan baik.
- Saya mempersembahkan Tugas Akhir ini kepada kedua orangtua saya yang selalu mendoakan, khususnya Mama.
- Terima kasih kepada Rani-sensei selaku dosen pembimbing, Reny-sensei selaku dosen wali, dan Utami-sensei selaku dosen penguji saya yang selalu sabar membimbing dan memberi dukungan sehingga Tugas Akhir ini dapat terselesaikan dengan baik.
- Terima kasih kepada Misaki-sensei, Yuli-sensei, Nur-sensei, serta Sensei-gata lainnya yang telah memberikan dedikasinya, ilmu dan pengalamannya yang bermanfaat bagi saya.
- Terima kasih kepada Makino Masanori selaku Pimpinan Nihon Go Gakko yang telah memberikan saya kesempatan untuk melaksanakan Pelatihan Kerja Lapangan (PKL) dan belajar banyak hal mengenai bisnis, Kenichi Iwabuchi yang senantiasa membantu menerjemahkan tugas ke dalam bahasa Inggris sehingga memudahkan saya dalam melaksanakan tugas.
- Terima kasih kepada teman-teman sepermagangan yang selalu mendukung dan membantu satu sama lain untuk tetap semangat dan bertahan dalam kesibukan magang.

- Terima kasih kepada Titania Novena, dan Faradinna Rahayu yang telah menemani saya sebagai sahabat di masa kuliah dari awal maba hingga lulus. Semoga cita-cita yang kita ucapkan pada saat maba dulu bisa terwujud.
- Terima kasih kepada teman online saya di Twitter yang sudah memberikan motivasi agar selalu semangat dalam mengerjakan Tugas Akhir.
- Terima kasih kepada Bangtan Sonyeondan, Day6, Tommorrow x Together, dan Enhypen atas lagu- lagu yang selalu menemani dan menghibur saya selama proses pengerjaan Tugas Akhir.
- Terima kasih kepada teman-teman Angkatan 2018 D3 Bahasa Jepang atas kenangan indah yang telah kita lalui bersama-sama selama kuliah di Undip.
- Terima kasih untuk Admin D3 Bahasa Jepang, Bu Dian, yang selalu membantu administrasi serta para staf dan karyawan di FIB maupun Sekolah Vokasi Undip.

KATA PENGANTAR

Puji syukur atas kehadiran Allah SWT atas berkat dan karunia yang dilimpahkan sehingga pembuatan Tugas Akhir yang berjudul Analisa Proyek Pembuatan Film Untuk Kompetisi *Mirrorliar* di Nihon Go Gakko dapat terselesaikan secara baik dan lancar.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa Tugas Akhir ini tidak akan pernah selesai tanpa bantuan, dukungan dan saran dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin mengungkapkan terima kasih yang di tujukan kepada:

1. Allah SWT atas segala rahmat dan hidayah-Nya.
2. Prof. Dr. Ir. Budiono, M. Si selaku Dekan Sekolah Vokasi Universitas Diponegoro.
3. Sriwahyu Istana Trahutami, SS, M.Hum. selaku Ketua Program Studi D3 Bahasa Jepang Sekolah Vokasi Universitas Diponegoro.
4. Maharani Patria Ratna, S.S., M.Hum. selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan, pengarahan, kesabaran, dan dukungan hingga akhir penyusunan Tugas Akhir ini.
5. Reny Wiyatasari, SS, M.Hum. selaku dosen penguji yang telah menguji dan memberikan arahan kepada penulis.
6. Seluruh dosen pengajar di Progam Studi D3 Bahasa Jepang Sekolah Vokasi Universitas Diponegoro yang telah memberikan ilmu pengetahuan dan pengalaman yang sangat berharga kepada penulis.
7. Staf Administrasi Program Studi D3 Bahasa Jepang.

8. Seluruh Staf Nihon Go Gakko telah memberikan penulis kesempatan untuk melakukan kegiatan Pelatihan Kerja Lapangan (PKL).
9. Mama, Papa dan Adek yang selalu memberikan dukungan dan doa sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan baik.
10. Teman-teman seperjuangan Program Studi D3 Bahasa Jepang Universitas Diponegoro Semarang Angkatan 2018.
11. Dan semua pihak yang telah membantu terselesainya penulisan Tugas Akhir ini yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu.

Penulis berharap semoga Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi pembaca dan seluruh pihak yang membutuhkan. Penulis menyadari bahwa tulisan dalam Tugas Akhir ini tidaklah sempurna, oleh karena itu penulis memohon maaf apabila terdapat kata – kata yang kurang berkenan dan dengan besar hati penulis bersedia menerima kritik dan saran guna memperbaiki kesalahan yang ada.

Semarang, Juli 2021

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
MOTTO	iv
PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
ABSTRAKSI.....	xii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Manfaat dan Tujuan Penulisan	3
1.4 Waktu dan Tempat Pelaksanaan Praktik Kerja Lapangan	4
1.5 Metode dan Langkah Kerja	5
1.6 Sistematika Penulisan.....	7
BAB II GAMBARAN UMUM NIHON GO GAKKO.....	8
2.1 Sejarah Berdirinya Nihon Go Gakko	8

2.2	Bidang Usaha Nihongo Gakko	9
2.3	Visi dan Misi	11
2.4	Bidang Organisasni	12
2.5	Proyek Film Nihon Go Gakko.....	14
BAB III PEMBAHASAN		16
3.1	Proses Pembuatan Film	16
3.2	Film Pendek Nihon Go Gakko	25
3.3	Proses Pembuatan Film Pendek oleh Nihon Go Gakko	28
3.4	Kendala yang Dihadapi Nihon Go Gakko Selama Proses Pembuatan Film Pendek	31
BAB IV SIMPULAN		36
4.1	Simpulan.....	36
4.2	Saran	37
要旨.....		38
DAFTAR PUSTAKA		40
LAMPIRAN		42
BIODATA.....		50

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 <i>Cirle Club</i> : Ichigo Society.....	10
Gambar 2 Peta Sebaran Partisipan Pertemuan Pertukaran.....	10
Gambar 3 Contoh Over-the-shoulder shot	20
Gaambar 4 Contoh Medium Shot.....	21
Gambar 5 Contoh Close Up Shot.....	22
Gambar 6 Contoh Extreme Close Up Shot	23
Gambar 7 Contoh Long Shot	24
Gambar 8 Poster The One Word	26
Gambar 9 Poster The One Word of Rebellion	27

ABSTRAKSI

Laporan Tugas Akhir ini merupakan hasil Praktik Kerja Lapangan (PKL) yang dilaksanakan oleh penulis di Nihon Go Gakko yang berlokasi di 999-2 Kamata, Ito, Shizuoka, 414-0054 Jepang. Penulis melaksanakan Praktik Kerja Lapangan (PKL) secara daring (online) selama 3 bulan lebih satu minggu, mulai Selasa 5 Januari 2021 hingga Minggu 11 April 2021. Penulis mengambil judul Analisa Proyek Pembuatan Film Untuk Kompetisi *Mirrorliar* di Nihon Go Gakko. Tujuan penulisan Tugas Akhir ini adalah untuk menjelaskan proses pembuatan film pendek yang melibatkan berbagai pihak dari beberapa negara dalam era pandemi di Nihon Go Gakko yang akan diikutsertakan dalam kompetisi *Mirrorliar* dan menjelaskan kendala yang dihadapi saat proses pembuatan film pendek tersebut. Untuk menjelaskan hal tersebut, penulis menggunakan metode observasi, studi pustaka, dan wawancara.

Film pendek yang diproduksi oleh Nihon Go Gakko tidak hanya dibuat untuk hiburan dan edukasi bahasa Jepang saja, melainkan termasuk salah satu metode promosi dengan cara mengikut sertakan film pendek tersebut dalam festival film *Mirrorliar*. Kendala yang dihadapi selama proses pembuatan film pendek yakni cuaca, waktu, pengeluaran, perizinan, dan pengalaman.

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Film merupakan sebuah karya sastra yang dihasilkan dari gabungan audio dan visual. Film juga merupakan bagian dari media komunikasi massa di mana film berperan sebagai pesan yang dapat dicari, digunakan, dipahami, dan dipengaruhi oleh khalayak. Film dapat mencerminkan sebuah peradaban atau dinasti, watak dan peran dari seluruh makhluk hidup, hingga latar belakang sebuah kebudayaan maupun kebudayaan itu sendiri.

Di era modern seperti sekarang ini, film telah berkembang dan dibagi menjadi banyak jenis dan genre. Jenis film dibagi mulai dari series, film pendek, hingga film omnibus. Sedangkan ragam dari film itu sendiri hingga kini telah dibagi menjadi 18 (delapan belas) ragam, di antaranya Aksi, Dokumentasi, Petualangan, dll. Film sangatlah populer diberbagai kalangan mulai dari balita hingga lansia. Hampir semua orang menyaksikan film setiap harinya melalui berbagai perangkat seperti *smartphone*, televisi, hingga laptop.

Karena menjamurnya film, tak jarang kita menjumpai sebuah kompetisi hingga festival film. Mulai dari skala kecil dengan ruang lingkup instansi pendidikan seperti sekolah, universitas, hingga skala besar dengan ruang lingkup nasional bahkan hingga internasional. Berbagai ajang kompetisi perfilman sangat mencuri perhatian khalayak, seperti *Oscar* hingga *Mirrorliar*.

Kompetisi *Mirrorliar* merupakan kompetisi dimana film pendek yang dibuat oleh masyarakat akan dirilis secara nasional di Jepang sebagai film omnibus, bersama dengan karya yang diproduksi oleh sutradara dan aktor film terkemuka. Film omnibus sendiri merupakan kompilasi film pendek yang masih memiliki satu tautan cerita atau benang merah yang sama (KBBI V). Sembilan film yang terpilih rencananya akan disiarkan di lebih dari 50 (*lima puluh*) bioskop yang ada di Jepang. Kompetisi *Mirrorliar* ini dilaksanakan empat kali dalam setahun di setiap musim, dimulai pada bulan Agustus 2021 dan direncanakan akan diputar pada festival film di Jepang, serta disebar luaskan hingga ke luar negeri.

Nihon Go Gakko sebagai perusahaan Jepang yang bergerak di bidang edukasi dan *entertainment*, dimana perusahaan ini berfokus kepada pembelajar Bahasa Jepang di seluruh dunia, membuat proyek khusus untuk pembuatan film pendek yang akan diikutsertakan dalam Kompetisi *Mirrorliar* tahun 2021, dengan melibatkan pemeran dan *setting* latar dari beberapa negara berbeda, seperti Jepang, Cina, Indonesia dan negara lainnya. Hal ini dikarenakan, member dari Nihon Go Gakko sendiri berasal dari berbagai negara, diantaranya Indonesia, Brazil, Amerika, Cina dan banyak negara lain.

Nihon Go Gakko bertujuan untuk dapat menjangkau pembelajar Bahasa Jepang di seluruh dunia. Oleh karena itu, proyek film pendek untuk Kompetisi *Mirrorliar* ini dibuat, dengan tujuan agar dapat menjangkau lebih banyak member yang akan bergabung dengan Nihon Go Gakko dari negara lain yang belum terjangkau sebelumnya dan mempersatukan para pembelajar Bahasa Jepang di seluruh dunia.

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, penulis tertarik untuk melakukan analisa lebih dalam tentang proyek pembuatan film untuk Kompetisi *Mirrorliar* di Nihon Go Gakko serta kendala yang dihadapi dari jalannya proyek tersebut.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, maka rumusan masalah yang akan dibahas dalam penulisan tugas akhir ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana proses pembuatan film yang melibatkan berbagai pihak dari beberapa negara dalam era pandemi di Nihon Go Gakko?
2. Apa saja kendala yang dihadapi saat proses pembuatan film tersebut?

1.3 Manfaat dan Tujuan Penulisan

1.3.1 Manfaat Penulisan

Adapun manfaat penulisan tugas akhir ini dibagi menjadi dua yaitu manfaat secara teoritis dan manfaat secara praktis yang dijabarkan sebagai berikut.

a. Manfaat Teoritis

Penulis melakukan analisis ini dengan harapan bahwa secara teoritis dapat memberikan manfaat yang dapat menambah ilmu pengetahuan dan wawasan khususnya mengenai proyek film pendek untuk Kompetisi *Mirrorliar* dan kendala yang dihadapi dalam melaksanakan proyek film pendek untuk Kompetisi *Mirrorliar*.

b. Manfaat Praktis

Penulis melakukan penelitian ini dengan harapan bahwa secara praktis dapat memberikan manfaat dan dapat dijadikan sebagai referensi pembaca mengenai proyek film pendek untuk Kompetisi *Mirrorliar* dan kendala yang akan dijumpai dalam melaksanakan proyek film pendek untuk Kompetisi *Mirrorliar*.

1.3.2 Tujuan Penulisan

Adapun tujuan dari penulisan tugas akhir ini, sebagai berikut.

1. Mendeskripsikan prosedur pembuatan film, yang melibatkan berbagai pihak dari beberapa negara dalam era pandemi di Nihon Go Gakko.
2. Mendeskripsikan kendala yang dihadapi saat proses pembuatan film tersebut.

1.4 Waktu dan Tempat Pelaksanaan Praktik Kerja Lapangan

Waktu dan Tempat pelaksanaan Praktik Kerja Lapangan (PKL) adalah sebagai berikut.

1. Waktu pelaksanaan Praktik Kerja Lapangan (PKL) yaitu dimulai pada tanggal 5 Januari 2021 hingga 31 Maret 2021. Rapat koordinasi dengan tim dilakukan setiap hari. Sedangkan, rapat koordinasi dengan atasan dilakukan seminggu dua kali pada hari Kamis dan Sabtu pagi.
2. Tempat pelaksanaan Praktik Kerja Lapangan (PKL) bertempat di Nihon Go Gakko (日本 Go 学校) yang terletak di Jepang, dan dilaksanakan secara daring di rumah masing-masing via Zoom Meeting.

1.5 Metode dan Langkah Kerja

Adapun metode dan langkah kerja yang diterapkan oleh penulis dalam penelitian ini meliputi tahap sebagai berikut :

a. Metode

1. Observasi

Penulis melakukan pengumpulan data dengan cara observasi dan pengamatan secara langsung mengenai hal-hal berkaitan dengan pembuatan film yang melibatkan berbagai pihak dari beberapa negara dalam era pandemi di Nihon Go Gakko.

2. Studi Pustaka

Penulis melakukan metode studi pustaka ini dengan tujuan untuk mencari informasi mengenai jenis-jenis film, proses pembuatan film, teknik yang digunakan dalam pembuatan film melalui jurnal, dan *website* sebagai acuan.

3. Wawancara

Penulis melakukan kegiatan wawancara pada direktur film, sutradara film, penulis naskah, dan staf yang terlibat dalam pembuatan film, terutama staf yang bertanggung jawab pada proyek film pendek untuk Kompetisi *Mirrorliar* ini, agar mendapatkan informasi yang dibutuhkan dalam pembuatan proyek film, beserta kendala yang dihadapi dalam pembuatan proyek film pendek untuk Kompetisi *Mirrorliar*.

b. Langkah Kerja

1. Mengumpulkan Data

Sebelum menulis Tugas Akhir, penulis mengumpulkan data melalui informasi-informasi yang diperoleh dari arsip Nihon Go Gakko. Arsip tersebut berisi sejarah, tujuan, visi misi, serta informasi umum Nihon Go Gakko itu sendiri. Selain itu penulis juga mengumpulkan data melalui wawancara kepada direktur film, sutradara film, penulis naskah, dan staf yang terlibat dalam pembuatan film, terutama staf yang bertanggung jawab pada proyek film pendek untuk Kompetisi *Mirrorliar*. Penulis juga mengumpulkan data dan informasi mengenai perfilman lewat *website* atau jurnal yang ada di internet.

2. Menganalisis

Penulis melakukan analisis terhadap hasil wawancara kepada direktur film, sutradara film, penulis naskah, dan staf yang terlibat dalam pembuatan film, terutama staf yang bertanggung jawab pada proyek film pendek untuk Kompetisi *Mirrorliar*, juga menganalisis informasi yang diperoleh untuk mendapatkan sebuah informasi yang berkaitan dengan rumusan masalah yang diambil penulis untuk penulisan Tugas Akhir.

3. Menyajikan

Penulis menyajikan data yang sudah dianalisis di dalam Tugas Akhir. Data yang disajikan oleh penulis dalam Tugas Akhir adalah data yang berbentuk deskriptif, dengan menggunakan kata-kata biasa.

1.6 Sistematika Penulisan

Adapun sistematika dari penulisan Tugas Akhir ini disusun menjadi empat bab dengan urutan, sebagai berikut.

- a. Bab I adalah pendahuluan. Dalam bab ini penulis membahas mengenai latar belakang, rumusan masalah, manfaat penulisan, tujuan penulisan, waktu dan tempat pelaksanaan Praktik Kerja Lapangan (PKL), metode penulisan, dan sistematika penulisan.
- b. Bab II adalah gambaran umum Nihon Go Gakko yang berisi latar belakang berdirinya Nihon Go Gakko, bidang usaha di Nihon Go Gakko, visi dan misi Nihon Go Gakko, bidang organisasi Nihon Go Gakko, dan proyek bisnis Nihon Go Gakko.
- c. Bab III adalah pembahasan mengenai rumusan masalah, bagaimana proyek film pendek untuk Kompetisi *Mirrorliar* dapat berjalan selama masa panemi dan kendala apa saja yang dihadapi dalam menjadikan proyek film pendek untuk Kompetisi *Mirrorliar*.
- d. Bab IV adalah simpulan dan saran dari pembahasan.

BAB II

GAMBARAN UMUM NIHON GO GAKKO

2.1 Sejarah Berdirinya Nihon Go Gakko

Nihon Go Gakko adalah sebuah perusahaan yang didirikan oleh Makino Masanori untuk mendukung para pembelajar Bahasa Jepang di seluruh dunia. Nihon Go Gakko awalnya merupakan sebuah proyek bersama antara guru Bahasa Jepang, aktor, tokoh TV, sutradara, penerbit publikasi, dan penerjemah yang aktif di Jepang, Amerika Serikat dan Cina untuk mendukung pembelajar Bahasa Jepang baru.

Seiring dengan berkembangnya teknologi, Nihon Go Gakko berupaya untuk memperluas jangkauan pembelajar Bahasa Jepang di seluruh dunia dengan mengadakan sekolah berbasis daring bernama *Takokuseki Nihon Go de Kouryuukai* (多国籍日本語 de 交流会) atau *Multinational Japanese Language Exchange Meeting* atau dalam bahasa Indonesia dikenal sebagai Pertemuan Pertukaran Bahasa Jepang Multinasional. Pertemuan pertukaran ini diadakan sebulan sekali dengan menggunakan tema yang akrab dengan kehidupan sehari-hari seperti film favorit, hobi, atau kegiatan sehari-hari. Pertemuan pertukaran ini juga melibatkan kerjasama antara guru pengajar Bahasa Jepang di berbagai negara dengan Nihon Go Gakko dalam mewujudkan pertemuan pertukaran sebagai wadah belajar atau wadah untuk mengasah kemampuan berbahasa Jepang bagi pembelajar Bahasa Jepang di seluruh dunia.

Saat ini jangkauan Nihon Go Gakko telah meluas hingga ke beberapa negara diantaranya Argentina, Australia, Brazil, Cina, Korea, Indonesia, Vietnam,

Panama, Paraguay, Prancis. Dengan menggunakan konsep dan tema yang pembelajaran yang menarik, banyak pembelajar Bahasa Jepang yang tertarik untuk berpartisipasi dalam kegiatan pertemuan pertukaran. Selain kegiatan pertemuan pertukaran, Nihon Go Gakko juga mengadakan kontes Bahasa Jepang bulanan. Tema kontes biasanya berhubungan dengan tema pada pertemuan pertukaran sehingga banyak pembelajar yang tertarik untuk menguji kemampuan Bahasa Jepang mereka dengan mengikuti kontes.

Selain kedua proyek tersebut diatas, Nihon Go Gakko juga berencana untuk memperluas jangkauannya dengan mempersiapkan beberapa proyek baru dengan ide terobosan yang menarik dan pembaruan di setiap proyeknya sehingga kedepannya Nihon Go Gakko dapat menjadi sebuah perusahaan edukasi entertainment yang menjangkau seluruh pembelajar Bahasa Jepang di seluruh dunia.

2.2 Bidang Usaha Nihongo Gakko

Sebagai perusahaan yang menggabungkan konsep edukasi dan *entertainment*, Nihon Go Gakko menyelenggarakan pertemuan pertukaran setiap bulannya dengan nama kegiatan *Takokuseki Nihon Go de Kouryuukai* atau dalam bahasa Indonesia berarti Pertemuan Pertukaran Bahasa Jepang Multinasional. Selain itu, Nihon Go Gakko juga menyelenggarakan sebuah *Circle Club* bernama Ichigo Society yang berfungsi mengatur dan mengkoordinasi jalannya kontes bahasa Jepang yang diadakan setiap sebulan sekali.

Gambar 1 *Cirle Club*: Ichigo Society

Sumber: Arsip Ichigo Society Nihon Go Gakko

Gambar di atas merupakan kegiatan *circle club*, yaitu Ichigo Society, yang diadakan setiap sebulan sekali untuk menyelenggarakan dan mengkoordinasi jalannya kontes atau perlombaan bahasa Jepang. Kegiatan *circle club* tersebut diikuti oleh beberapa pembelajar bahasa Jepang dari berbagai negara di antaranya Amerika Serikat, Argentina, Brazil, Cina, dan Indonesia.

Selain kegiatan *circle club Ichigo Society*, Nihon Go Gakko juga menyelenggarakan pertemuan pertukaran dengan nama *Takokuseki Nihon Go de Kouryuukai* (多国籍日本語 de 交流会) atau dalam bahasa Indonesia berarti Pertemuan Pertukaran Bahasa Jepang Multinasional. Kegiatan pertemuan pertukaran ini memiliki partisipan yang cukup banyak dibandingkan dengan kegiatan *circle club*.

Gambar 2 Peta Sebaran Partisipan Pertemuan Pertukaran



Sumber: Arsip 多国籍日本語 de 交流会 Nihon Go Gakko, Agustus 2020

Seperti yang tertera pada gambar tersebut, partisipan kegiatan pertemuan pertukaran edisi ke-4 bulan Agustus 2020 diikuti oleh pembelajar bahasa Jepang dari berbagai negara di antaranya . Hingga saat ini, sudah ada lebih dari sepuluh negara yang berpartisipasi dalam kegiatan pertemuan pertukaran kegiatan *Takokuseki Nihon Go de Kouryuukai* (多国籍日本語 de 交流会) .

Selain kedua kegiatan yang disebutkan di atas, Nihon Go Gakko juga menyelenggarakan proyek yang berfokus pada hiburan dan proyek yang berhubungan dengan bahasa Jepang. Proyek yang berfokus pada hiburan berupa Film Production dan World Japanese Youtuber. Sedangkan proyek yang berhubungan dengan bahasa Jepang berupa Bisnis *Freepaper* dan Webinar Bahasa Jepang.

2.3 Visi dan Misi

2.3.1 Visi Nihon Go Gakko

1. Menjadikan Nihon Go Gakko sebagai tempat untuk menghubungkan pembelajar bahasa Jepang di seluruh dunia.
2. Meningkatkan nilai interaksi antarmanusia.

2.3.2 Misi Nihon Go Gakko

1. Menyelenggarakan kegiatan dengan menggunakan bahasa Jepang yang menyenangkan sebagai sarana pembelajaran para pembelajar bahasa Jepang di seluruh dunia.
2. Menyelenggarakan kegiatan untuk menghubungkan dan menjalin komunikasi antarpembelajar bahasa Jepang di seluruh dunia.

2.4 Bidang Organisasni

2.4.1 Planning (企画プランニング)

Bidang Perencanaan atau *Planning* memiliki kewajiban sebagai berikut.

- 1) Menyusun proposal perencanaan acara baru.
- 2) Membuat jadwal dan daftar pelaksanaan kegiatan.
- 3) Membuat dokumen pelengkap perencanaan.
- 4) Mengumpulkan, mengsystemasikan, dan menganalisa data dan informasi mengenai perencanaan acara.
- 5) Mengevaluasi acara.

2.4.2 Marketing Promotion (マーケティング PR)

Bidang Pemasaran atau *Marketing* memiliki kewajiban sebagai berikut.

- 1) Mengoperasikan akun resmi sosial media Nihon Go Gakko.
- 2) Melakukan promosi acara atau kegiatan dengan inovasi baru.
- 3) Menyebarkan *flyer* atau poster dan informasi mengenai acara atau kegiatan yang sedang berlangsung.
- 4) Meningkatkan kesadaran akan produk dan layanan, branding, dan mendapatkan penggemar.

2.4.3 Creative Production (クリエイティブ制作)

Bidang Produksi Kreatif atau *Creative Production* memiliki kewajiban sebagai berikut.

- 1) Menangani permintaan produksi dengan cepat dan tepat.
- 2) Mendesain *flyer* atau poster mengenai acara atau kegiatan yang sedang berlangsung.
- 3) Melakukan manajemen media.
- 4) Memproduksi film.

2.4.4 Operation Management (運営マネジメント)

Bidang Manajemen Operasi atau *Operation Management* memiliki kewajiban sebagai berikut.

- 1) Merencanakan, melaksanakan, mengkoordinasi, mengawasi, dan mengevaluasi seluruh kegiatan di Nihon Go Gakko.
- 2) Mengatur dan mengawasi pelaksanaan serangkaian kegiatan operasi berupa perencanaan, pelaksanaan, pengevaluasian, dan pengimprovisasian pada seluruh kegiatan di Nihon Go Gakko

- 3) Merencanakan dan mengontrol kebijakan di Nihon Go Gakko agar berjalan dengan maksimal.

2.5 Proyek Film Nihon Go Gakko

Sebagai perusahaan Jepang yang bergerak di bidang edukasi dan *entertainment* dan berfokus pada seluruh pembelajar Bahasa Jepang di seluruh dunia, Nihon Go Gakko menggunakan berbagai jenis media promosi yang dapat menjangkau pembelajar Bahasa Jepang di seluruh dunia. Promosi yang dilakukan oleh Nihon Go Gakko sangat beragam, mulai dari kelas online yang dihubungkan melalui pengajar Bahasa Jepang di seluruh dunia, hingga melakukan promosi di berbagai media sosial seperti *Facebook*, *Youtube* dan *Instagram*.

Promosi yang dilakukan berjalan baik, namun dirasa kurang untuk menjangkau pembelajar Bahasa Jepang di seluruh dunia sehingga Nihon Go Gakko membuat beberapa proyek sebagai media promosi diantaranya Proyek Film, Proyek *Freepaper*, Proyek Ichigo Society, dan Proyek *Workshop*.

Sebagai salah satu proyek dari Nihon Go Gakko, pembuatan *short film* ini selain bertujuan sebagai sarana promosi, juga sebagai salah satu bentuk dari kegiatan yang menggambarkan *entertainment* itu sendiri. Dalam proyek ini, penulis dan tim ditugaskan untuk membuat sebuah *short film* interaktif. Mulai dari alur cerita, naskah, pengeditan film, pembuatan poster, *subtitle*, hingga pembuatan *Soundtrack* untuk film tersebut.

Setelah *short film* ini selesai dibuat, *short film* ini dimasukan ke beberapa kontes dan festival film, baik nasional maupun internasional. Seperti Kompetisi *Mirrorliar* dan Festival *de Cannes*.

BAB III

PEMBAHASAN

3.1 Proses Pembuatan Film

Proses pembuatan sebuah film selalu berkembang seiring dengan perkembangan zaman. Pada awalnya sebuah film dibuat dengan menggunakan kamera sederhana yang hanya mampu menangkap gambar hitam putih saja. Riasan dan perabotan yang digunakan oleh pemeran film tersebut juga sangat sederhana. Namun seiring perkembangan zaman, seluruh proses dalam pembuatan film juga berkembang dengan sangat pesat. Di era modern seperti sekarang ini, pembuatan film bisa dilakukan mulai dari tingkat kesulitan yang sedikit hingga rumit, namun tetap menghasilkan sebuah hasil yang memuaskan. Proses yang harus dilalui dalam pembuatan sebuah film, yaitu.

3.1.1 Development

Pada tahap ini, produser, sutradara, dan penulis naskah melakukan rapat atau berdiskusi perihal pengembangan ide-ide dan gagasan mengenai konsep film yang akan di produksi. Produser, sutradara, dan penulis naskah dalam film biasanya disebut dengan *Triangle System*. Pada proses inilah *Triangle System* merencanakan berbagai hal, mulai dari mencari ide cerita, genre film, membuat premis, sinopsis, hingga naskah film itu sendiri. Setelah semuanya telah dipersiapkan, produser dan sutradara akan memikirkan strategi yang tepat untuk mencari investor yang akan mendanai seluruh biaya yang akan dikeluarkan selama proses pembuatan film

hingga masa promosi. Setelah mendapatkan investor, maka proses produksi film tersebut akan dilaksanakan.

3.1.2 Persiapan atau Pra-produksi

Pada tahap persiapan, produser dan tim akan merencanakan dan mempersiapkan proses produksi film sebelum memulainya. Mulai dari *timeline*, *hunting* dan penetapan lokasi, perekrutan kru film, *casting*, hingga mempersiapkan biaya yang dikeluarkan selama proses pembuatan film tersebut.

Pada era awal kemunculan film, persiapan yang dilakukan untuk membuat sebuah film tidak serumit dan sebanyak di era sekarang. Film terdahulu cenderung menggunakan timeline yang sederhana. Lokasi yang dipilih sebagai tempat pembuatan film juga tidak dipikirkan sematang sekarang. Perekrutan kru film dan *casting* tidak serumit sekarang, karena pada zaman dahulu, aktor atau aktris juga kru yang berperan dalam pembuatan film tidak sebanyak sekarang, sehingga *casting* dan pemilihan kru tidak sesulit sekarang. Untuk biaya yang dikeluarkan selama proses pembuatan film dahulu dan sekarang juga sangatlah berbeda.

3.1.3 Proses Produksi

Pada tahap produksi, disinilah film tersebut dibuat. Tahap produksi sebuah film disebut juga dengan *shooting*.

Dalam proses produksi sendiri sangatlah berbeda antara zaman dahulu dengan sekarang. Pada era awal kemunculan film, teknik dalam proses produksi yang meliputi teknik pengambilan gambar atau sinematografi, dan teknik *Green*

Screen atau *Blue Screen*, belum terlalu diperhatikan seperti sekarang. Sedangkan dewasa ini, semua film dibuat menggunakan teknik pengambilan gambar atau sinematografi yang baik dan sangat beragam, juga menggunakan teknik *Green Screen* atau *Blue Screen* untuk menghasilkan sebuah film yang lebih realistis.

Sinematografi merupakan ilmu yang membahas mengenai teknik pengambilan gambar dan rangkaian ide cerita dalam bentuk video. Orang yang bekerja dalam bidang Sinematografi di sebut dengan Sinematografer atau dalam dunia perfilman disebut dengan *DOP (Director of Photography)*.

Terdapat beberapa unsur dalam teknik Sinematografi, yaitu.

1. *Shot/Take*

Shot/Take merupakan bagian dari sebuah adegan dimana satu shot film adalah rekaman mulai dari kamera dinyalakan atau diaktifkan (*on*), hingga kamera di hentikan atau dinonaktifkan (*off*). Ada beberapa faktor yang perlu diperhatikan dalam shot itu sendiri, diantaranya.

- Faktor Manusia

Faktor manusia atau yang sering kita sebut sebagai tokoh atau karakter yang menggambarkan sebuah peristiwa dalam sebuah film. Faktor ini juga menjadi bagian integral dengan peristiwa yang hendak disajikan dalam sebuah film.

- Faktor Ruang

Faktor ruang sendiri merupakan bagian yang sangat penting dalam pengambilan sebuah gambar. Faktor ini dibagi menjadi dua bagian, yaitu ruang alami dan ruang non alami. Ruang alami merupakan ruang nyata yang sesungguhnya sebagai tempat terjadinya sebuah peristiwa dalam film. Sedangkan ruang non alami merupakan

ruang pengganti yang dipakai untuk menggambarkan suatu tempat terjadinya sebuah peristiwa dalam film. Biasanya ruang non alami ini disebut juga dengan teknik *Green Screen* atau *Blue Screen*. Teknik ini merupakan efek visual yang menggabungkan antara dua gambar ke dalam satu *frame*. Teknik ini sering kita jumpai pada film berjenis action yang kerap kali menggunakan visual berupa ledakan atau kerusakan latar yang sangat parah sehingga tidak memungkinkan untuk dilakukan.

- Faktor Waktu

Faktor waktu merupakan penggambaran dari waktu tempat terjadinya suatu adegan atau peristiwa dalam film. Faktor ini sendiri dibagi menjadi dua bagian yaitu waktu fisik seperti pembagian antara pagi, siang, sore, dan malam, juga waktu sesungguhnya yang berjalan seperti pada umumnya (*real time*).

- Faktor Peristiwa Dramatik

Faktor dramatik merupakan faktor yang dapat menimbulkan reaksi emosional yang lebih besar dari para penonton.

- Faktor Suara

Faktor suara merupakan faktor yang berfungsi sebagai informasi ruang, waktu, dan peristiwa.

2. *Scene/Adegan*

Scene/Adegan merupakan istilah yang mengacu kepada tempat atau setting berlangsungnya sebuah peristiwa. Dalam satu scene/adegan terdiri dari satu shot atau lebih yang dirangkai secara berurutan.

3. *Sequence*

Sequence merupakan rangkaian scene yang dihubungkan oleh satu kesatuan waktu atau lokasi.

Selain unsur dalam sinematografi, adapun beberapa teknik dasar pengambilan gambar sinematografi yang sering digunakan, sebagai berikut.

1. *Over-the-shoulder shot*

Teknik *Over-the-shoulder shot* merupakan teknik yang paling sering digunakan dalam proses pembuatan film, terutama film naratif karena teknik ini membantu untuk menciptakan kesan bertatapan sealami mungkin dengan tokoh yang sedang berdialog. Teknik ini menempatkan posisi kamera di bahu lawan bicara dari tokoh yang sedang melakukan dialog.

Gambar 3 Contoh Over-the-shoulder shot



Sumber : Film Harry Potter the Deathly Hallows part.2

2. *Medium Shot*

Teknik *Medium Shot* merupakan teknik pengambilan gambar dari jarak menengah, sehingga mengambil sudut dari pinggang keatas dari tokoh tersebut. Teknik ini sering digunakan pada saat mengambil gambar dari tokoh yang sedang berbincang atau berbicara.

Gaambar 4 Contoh Medium Shot



Sumber : Film Titanic

3. *Close Up Shot*

Teknik *Close Up Shot* menyorot mulai bagian kepala hingga leher tokoh. Teknik ini digunakan agar penonton dapat lebih merasakan apa yang dirasakan oleh karakter tersebut meski tanpa adanya dialog, dan hanya mengandalkan mimik wajah atau ekspresi karakter tersebut.

Gambar 5 Contoh Close Up Shot



Sumber : Drama 사이코지만 괜찮아 (It's Okay to Not Be Okay)

4. *Extreme Close Up Shot*

Teknik *Extreme Close Up Shot* penggunaannya hampir sama dengan *Close Up Shot* namun dalam teknik ini, emosi yang ditampilkan oleh karakter akan semakin terasa. Teknik ini menyorot bagian wajah atau beberapa bagian tubuh lain seperti mata, tangan, atau bahkan objek seperti meja atau jam dinding.

Gambar 6 Contoh Extreme Close Up Shot



Sumber : Mulan

5. *Panning Shot*

Teknik *Panning Shot* merupakan teknik pengambilan gambar dimana kamera bergerak perlahan secara *horizontal*.

6. *Tracking Shot*

Teknik *Tracking Shot* merupakan teknik pengambilan gambar dengan cara kamera bergerak mengikuti objek tertentu dalam waktu yang cukup lama dalam satu adegan. Objek yang diikuti bisa berupa karakter, ataupun benda lainnya. Dalam penggunaan teknik ini, dibutuhkan alat khusus yang biasa disebut dengan *dolly*, alat ini digunakan untuk menopang dan memudahkan pergerakan kamera saat mengikuti sebuah objek agar pergerakannya halus dan terlihat natural.

7. *Long Shot*

Teknik *Long Shot* dikenal juga dengan sebutan landscape format size. Teknik ini sering digunakan untuk adegan pembuka atau penutup dari sebuah film. Dalam

penggunaannya, teknik ini menjadikan penonton dapat melihat objek secara lebih luas.

Gambar 7 Contoh Long Shot



Sumber : Kimi no Na Wa

3.1.4 Pasca produksi

Pada proses ini, dilakukan proses editing, penataan suara, penambahan efek, sampai colour grading. Dalam pelaksanaannya, editor tidak melakukan proses pengeditan seorang diri, namun tetap dibantu dan diawasi oleh produser serta sutradara film tersebut dengan tujuan memantau agar film tetap berjalan sesuai dengan konsep awal yang telah dibuat dan disepakati.

3.1.5 Distribusi

Tahap terakhir dari proses pembuatan sebuah film yaitu tahap distribusi. Film yang telah selesai dibuat selanjutnya di distribusikan ke para penonton melalui Televisi, Youtube, Bioskop, atau bahkan dalam bentuk DVD.

3.2 Film Pendek Nihon Go Gakko

Film pendek yang dibuat oleh Nihon Go Gakko merupakan film pendek yang menarik, karena latar yang diambil dan pemeran yang terlibat didalamnya berasal dari beberapa negara berbeda. Pada era pandemi seperti ini, sangat sulit bagi para anggota Nihon Go Gakko untuk berada dalam satu tempat yang sama, sedangkan para anggota berada di negara yang berbeda-beda. Selain pemeran yang berada saling berjauhan, film pendek yang dibuat oleh Nihon Go Gakko merupakan jenis film pendek Interaktif, dimana ending dari film pendek ini diserahkan kepada penonton.

Film pendek yang dibuat oleh Nihon Go Gakko terdiri dari dua buah film, yaitu film pendek utama yang berjudul “The One Word” dan sekuel dari film pendek utama yang berjudul “The One Word of Rebellion”.

Gambar 8 Poster The One Word



Sumber : Poster The One Word

Film pendek yang berjudul “The One Word”, mengisahkan tentang sebuah organisasi rahasia bernama MMM, yang memiliki tujuan untuk menghapuskan bahasa Jepang dari muka bumi. Penghapusan ini dilakukan dengan cara membunuh para pengguna bahasa Jepang di seluruh dunia. Organisasi MMM merekrut anggotanya melalui surel khusus yang dikirimkan secara acak kepada orang – orang. Selain film pendek utama, adapun sekuel dari film pendek tersebut dengan judul “The One Word of Rebellion”.

Gambar 9 Poster The One Word of Rebellion



Sumber : Poster The One Word of Rebellion

Sekuel dari film pendek “The One Word” yang berjudul “The One Word of Rebellion” ini mengisahkan tentang persahabatan erat antara lima orang dari Indonesia yang menyukai hal berbau Jepang. Waktu yang menjadi latar dari sekuel ini, terjadi sebelum kelima orang tersebut memasuki organisasi rahasia MMM, hingga setelah mereka semua terjebak dalam organisasi rahasia tersebut. Dalam sekuel ini, ditunjukkan kisah persahabatan mereka berlima sangat diuji, karena satu persatu dari mereka dibunuh oleh anggota MMM tersebut.

3.3 Proses Pembuatan Film Pendek oleh Nihon Go Gakko

Proses pembuatan film pendek ini, tidaklah mudah. Dengan segala keterbatasan yang dihadapi, para anggota Nihon Go Gakko akhirnya melakukan proses pembuatan kedua film pendek dengan cara yang cukup berbeda dengan proses pembuatan film pada umumnya, seperti yang sudah penulis jabarkan sebelumnya. Berikut merupakan proses pembuatan film pendek yang dilakukan oleh Nihon Go Gakko.

3.3.1 Development

Pada bulan Januari tahun 2021, Makino Masanori selaku pencetus ide film, menyampaikan ide dan gagasan mengenai konsep film pendek yang akan dibuat, dalam rapat rutin yang diadakan tiap akhir minggu. Selanjutnya ide dan gagasan mengenai konsep tersebut disampaikan kepada Kenichi Iwabuchi dan tim magang dari Indonesia untuk lebih dikembangkan lagi hingga ditentukan alur cerita, jenis film, hingga naskah film tersebut.

Pada tahap ini, pihak Nihon Go Gakko menetapkan staf yang bertanggung jawab dalam proses pembuatan kedua film tersebut, yaitu.

- The One Word
 1. Produser eksekutif : Makino Masanori
 2. Manager produksi : Kenichi Iwabuchi
 3. Asisten produksi : Titania Novena
 4. Script supervisor : Faradinna Rahayu J.P
 5. Tim kreatif : Lunarreza Denira S

- The One Word of Rebellion
 1. Produser eksekutif : Makino Masanori
 2. Manager produksi : Kenichi Iwabuchi
 3. Sutradara : Faradina Rahayu J.P
 4. Asisten sutradara : Titania Novena
 5. Penulis naskah : Lunarreza Denira S
 6. Tim kreatif : Thomas Jaya A
 7. Perlengkapan : Adam Dana K

3.3.2 Persiapan atau Pra-produksi

Pada tahap persiapan, Makino Masanori selaku produser eksekutif bersama tim, merencanakan dan mempersiapkan proses produksi film sebelum memulainya. Mulai dari penetapan *timeline*, mencari dan menetapkan lokasi, perekrutan kru film, hingga mempersiapkan biaya yang dikeluarkan selama proses pembuatan film tersebut. Untuk *casting*, karena pemeran film pendek ini merupakan anggota dari Nihon Go Gakko, sehingga penetapan karakter disesuaikan dengan watak masing-masing individu, oleh karena itu tidak memakan waktu yang lama untuk melakukan *casting* pemeran.

Lokasi yang dipilih sebagai latar pembuatan film juga sangat beragam, sebagian besar berlatarkan beberapa tempat di Kota Semarang, dan sisanya ada di Jepang dan Cina sesuai kebutuhan.

3.3.3 Proses Produksi

Proses produksi dimulai pada awal bulan Februari hingga pertengahan Februari 2021. Dalam pelaksanaannya, proses pengambilan adegan dibagi kedalam beberapa bagian menurut latar yang ditampilkan. Di Indonesia sendiri, latar yang digunakan ada di Lawang Sewu, kediaman Titania Novena, Banjir Kanal Barat, Kobe Garden Zee Coffee, dan Hotel Sumi. Sedangkan di Jepang, latar yang digunakan adalah kediaman dari Kenichi Iwabuchi dan Makino Masanori. Di Cina, latar yang digunakan cukup sederhana, yaitu kebun di dekat kediaman Chai Yao.

Pengambilan adegan dilakukan secara mandiri dikarenakan para pemeran berada di negara yang berbeda-beda dan tidak dapat bertemu secara langsung, karena pandemi yang mempersulit para pemeran untuk berada di satu tempat yang sama.

Karena staf produksi film tidak berada di tempat yang sama, koordinasi mengenai pembuatan film yang berupa petunjuk arahan pembuatan film, diberikan saat rapat rutin secara daring. Begitu juga setiap staf yang bertanggung jawab, wajib menyampaikan laporan mengenai kemajuan pekerjaan yang dipegang.

3.3.4 Pasca produksi

Pada proses ini, gambar yang telah diambil, disusun menjadi sebuah kesatuan berupa film pendek yang utuh melalui proses pengeditan. Pengeditan untuk film pendek *One Word*, dilakukan oleh Kenichi Iwabuchi dan diawasi langsung oleh Makino Masanori. Sedangkan, pada film pendek *Rebellion*, pengeditan dilakukan

oleh saudari Faradina yang dibantu oleh tim magang dari Indonesia dan diawasi langsung oleh Kenichi Iwabuchi.

Proses pengeditan yang dilalui bukan hanya sekedar menggabungkan potongan- potongan adegan yang telah direkam, melainkan juga penataan suara, hingga penambahan efek yang diperlukan untuk beberapa adegan seperti kilas balik masa lalu.

Selain pengeditan pada kedua film pendek tersebut, tim dari Nihon Go Gakko juga mempersiapkan hal lain yang dibutuhkan dalam pembuatan sebuah film, seperti mengedit foto untuk poster film dan juga mengedit takarir dalam bahasa Inggris dan bahasa Jepang.

3.3.5 Distribusi

Pada tahap ini, pihak Nihon Go Gakko tidak menjual atau mendistribusikan film pendeknya, melainkan mengikutsertakan film pendek tersebut dalam festival film, seperti kompetisi *mirrorliar*.

3.4 Kendala yang Dihadapi Nihon Go Gakko Selama Proses Pembuatan Film Pendek

Dalam proses pembuatan film pendek, tim Nihon Go Gakko mengalami beberapa kendala yang menimbulkan masalah yang cukup fatal. Masalah yang dihadapi adalah sebagai berikut.

1. Cuaca Tidak Menentu

Tidak dapat dipungkiri, cuaca di Indonesia memang sering berubah secara tiba-tiba. Tidak seperti di Jepang atau Cina, perkiraan cuaca di Indonesia tidak terlalu akurat dan sulit di prediksi. Proses pembuatan film pendek dilakukan mulai tanggal 1 Februari 2021 dan diperkirakan selesai total pada tanggal 28 Februari 2021. Pada bulan Februari, cuaca di Indonesia sangat tidak bersahabat, karena didominasi oleh cuaca buruk berupa hujan lebat berangin. Ditahun 2021 ini, mulai dari bulan Januari hingga akhir Februari cuaca di Indonesia sangatlah buruk. Bahkan hujan masih sering turun hingga awal bulan Juli. Pada awal bulan Januari, setiap hari hujan turun disertai angin kencang. Memasuki bulan Februari, hujan tidak pernah berhenti selama hampir dua minggu penuh. Hal itu membuat kota Semarang mengalami banjir yang cukup parah dan beberapa fasilitas ditutup karena banjir. Masalah ini tentunya berpengaruh dalam proses pembuatan film pendek yang sering tertunda karena cuaca buruk ini.

Salah satu bagian dari naskah film pendek terdapat adegan dimana tiga tokoh dalam film harus berada pada suatu tempat yang berlatarkan pantai saat matahari terbenam. Adegan ini direncanakan diambil di pantai Marina yang ada di Kota Semarang sekitar pukul 17:00, namun dikarenakan banjir yang cukup parah hingga pantai Marina membeludak, tim yang berada di Indonesia cukup kebingungan untuk mengatasi masalah tersebut.

Adapun adegan yang mengharuskan adanya adegan di Lawang Sewu, namun dikarenakan cuaca yang tadinya cerah tiba – tiba berubah menjadi hujan lebat, mengharuskan tim film merubah beberapa adegan dari naskah yang telah dibuat.

Cuaca yang tidak menentu seperti ini tidak hanya mengganggu jalannya pengambilan gambar dalam proses pembuatan film pendek, namun juga menghambat kinerja tim dari Indonesia yang harus melakukan survei tempat yang akan digunakan sebagai latar dalam film pendek.

2. Perbedaan Waktu

Kendala waktu merupakan salah satu kendala yang dihadapi saat proses pembuatan film. Kendala waktu terjadi karena adanya beberapa faktor, diantaranya yaitu perbedaan waktu antara Indonesia, Jepang, dan Cina. Hal ini cukup membingungkan saat pengambilan adegan dimana tokoh yang berada di Jepang dan di Indonesia berkomunikasi melalui zoom meeting. Perbedaan waktu selama 2 jam antara Jepang dan Indonesia, membuat pengambilan gambar dengan suasana malam hari tersebut harus diambil pada pukul 20:00 waktu Indonesia dan 22:00 waktu Jepang.

3. Kesibukan Anggota

Selain perbedaan waktu, tim juga mengalami kesulitan dalam menentukan waktu untuk pengambilan adegan dalam film. Hal ini dikarenakan, orang – orang yang terlibat dalam pembuatan film memiliki kesibukan yang berbeda. Tim magang dari Indonesia, masih merupakan mahasiswa yang memiliki tanggung jawab di kampusnya, terlebih satu diantaranya memiliki pekerjaan *part time*, adapun yang dibatasi oleh orang tua karena jumlah kasus Covid-19 di Indonesia cukup tinggi.

Sedangkan di Jepang, Makino dan Kenichi juga memiliki kesibukan dalam pekerjaan lain, begitu pula yang Chai Yao.

4. Biaya yang Tidak Mencukupi

Dalam proses pembuatan film, tim yang ada di Semarang masih dalam masa magang, sehingga tidak memperoleh anggaran untuk akomodasi dan biaya perlengkapan yang dibutuhkan seperti *microfon*, *microfon clip*, dan *audio jack splitter*, juga kebutuhan lain seperti penyewaan tempat pengambilan adegan film, penyewaan hotel, dan lainnya. Tim magang dari Indonesia mengeluarkan biaya yang cukup besar untuk itu semua.

5. Perizinan

Beberapa latar dalam adegan yang ada dalam film, awalnya menggunakan latar yang berbeda dari yang ada dalam film. Hal ini terkait dengan perizinan tempat yang cukup sulit. Salah satu tempat yang tidak jadi digunakan akibat kendala perizinan yaitu *mall* yang ada di kota Semarang. Perizinan yang diminta oleh pihak *mall* berupa surat resmi, sedangkan tim magang dari Indonesia tidak punya banyak waktu untuk membuat dan menerjemahkannya dari bahasa Jepang ke bahasa Indonesia. Selain perbedaan bahasa, struktur surat resmi dari masing-masing negara juga berbeda.

6. Kurangnya Pengalaman Dalam Bidang Perfilman

Salah satu kendala yang dihadapi tim magang dari Indonesia dalam proses pembuatan film pendek yakni pengalaman. Pengalaman yang dimiliki dalam dunia perfilman masih sangat sedikit, seperti pengalaman berakting, pengalam merekam video, mengedit film, hingga pengalaman membuat poster film yang menarik. Kurangnya pengalaman yang dimiliki membuat film pendek yang dihasilkan kurang maksimal.

7. Miskomunikasi Akibat Kendala Bahasa, Kultur dan Budaya

Miskomunikasi sering kali terjadi akibat perbedaan bahasa dan pemahaman. Miskomunikasi yang paling sering terjadi dikarenakan perbedaan bahasa, kultur, dan keadaan yang ada di masing – masing negara. Contoh miskomunikasi yang pernah terjadi adalah miskomunikasi tentang cuaca. Makino Masanori tidak tahu mengenai musim di Indonesia dan mengharuskan tim magang dari Indonesia melakukan pengambilan adegan di tepi pantai saat matahari terbenam. Namun, pengambilan adegan yang terjadwalkan, berada pada bulan Februari dimana Semarang masih diguyur hujan yang tiada henti hingga menyebabkan air laut meluap dan banjir dimana – mana. Pada saat hari pengambilan adegan terjadwalkan, pantai dan sekitarnya ditutup, namun tim yang berada di Jepang sulit memahami situasi demikian hingga terjadilah miskomunikasi.

BAB IV

SIMPULAN

4.1 Simpulan

Berdasarkan hasil Praktik Kerja Lapangan yang penulis laksanakan di Nihon Go Gakko, penulis menyimpulkan uraian yang sudah di sampaikan pada bagian pembahasan sebagai berikut.

1. Proses yang dilakukan oleh Nihon Go Gakko dalam pembuatan film yaitu.
 - Development : Proses ditemukan dan dikembangkannya ide-ide yang ada.
 - Persiapan atau pra-produksi : Mempersiapkan segala sesuatu yang berhubungan dengan proses pembuatan film.
 - Proses produksi : Proses dimana film diproduksi.
 - Pasca produksi : Tahap dimana film mengalami proses pengeditan.
 - Distribusi : Film diikutsertakan ke festival-festival film.
2. Selama proses pembuatannya, film pendek yang diproduksi oleh Nihon Go Gakko menemui banyak kendala seperti.
 - Cuaca yang tidak menentu, menghambat jalannya pembuatan film pendek.
 - Perbedaan waktu selama 2 (dua) jam.
 - Kesibukan masing-masing anggota.
 - Biaya yang Tidak Mencukupi.
 - Perizinan yang terkendala oleh bahasa dan perbedaan struktur surat menyurat.
 - Pengalaman anggota magang dalam dunia perfilman masih sedikit.
 - Miskomunikasi yang terjadi akibat perbedaan bahasa, budaya dan kondisi di tiap negara yang terlibat.

4.2 Saran

Berkaitan dengan hasil pembahasan mengenai Analisa Proyek Pembuatan Film Untuk Kompetisi *Mirrorliar* di Nihon Go Gakko, dapat diketahui bahwa persiapan proses yang dilakukan masih belum cukup. Dengan demikian penulis memberikan saran sebagai berikut.

1. Perusahaan seharusnya memberikan lebih banyak waktu untuk mempersiapkan seluruh persiapan produksi, sehingga dapat memaksimalkan hasil akhir dari film tersebut.
2. Untuk mengurangi miskomunikasi yang terjadi, pihak dari masing-masing negara berbeda harus bisa memahami dan mengerti situasi yang berbeda pada masing – masing negara dan tidak memaksakan kehendak.
3. Perencanaan keuangan sangat penting dilakukan, karena sangat tidak mungkin untuk memproduksi sebuah film tanpa mengeluarkan biaya sepeserpun.

要旨

本実習報告を書く前に、筆者は 414-0054（日本）静岡県伊東市鎌田 9 9 9 - 2 にある日本 Go 学校で実習した。実習期間は 3 ヶ月ぐらいオンラインで 2021 年 1 月 5 日（火）から 2021 年 4 月 11 日（日）であった。勤務日は、月曜から日曜までの 1 週間で全日分の仕事することである。オンラインなので勤務時間はフレキシブルであった。

実習のとき、筆者は「Ichigo Society」のプロジェクトを担当になった、筆者の仕事はフライヤーを作ったり、ソーシャルメディアのコンテンツをまとめたり、「Ichigo Society」のプロジェクトを実施するための準備全般を手伝うことになった。暇な時、筆者はレポートを作成するためにデータを収集した。筆者は「Proyek Pembuatan Film Untuk Kompetisi Mirrorliar di Nihon Go Gakko」という題名をとっている。このレポートを書く目的は日本 Go 学校のパンデミック時代に様々な国の関係者が参加したショートフィルムの制作を説明するということと、ショートフィルムの制作で直面した障害を説明するということである。それを説明するために、筆者は観察、文献調査の方法、インタビューを使用している。

観察の結果は次の通りである：

1. 日本 Go 学校が制作したショートフィルムは、エンターテインメントや日本語教育のために作られただけでなく、ミラーライアー映画祭に出品されるというプロモーションの方法ということである。

2. ショートフィルム制作の過程で直面した障害は、天候の変化、時差、忙しいメンバー、料金の不足、許可、映画の分野での経験の不足、言語、文化、文化的障壁によるコミュニケーションの誤りということである。

実習が終わって、筆者はたくさんの貴重な思い出を得ることができた。最初は、日本とインドネシアの仕事の習慣の違いに苦労したが、筆者とチームは会社に適応になった。忘れられないことは、筆者とチームが一緒にいる時、日本語とインドネシア語のミスコミュニケーションがあった時、その他多くの楽しい思い出がある。筆者は実習中に学べることは、日本語や英語のスキルが高まること、時間をマネジメントやチームワークのことが分かるようになった。

DAFTAR PUSTAKA

Arief, Afrizal. *Pengertian Sinematografi, Teknik dan Unsur Dasar*, diakses pada 10 Mei 2021, <https://www.pixel.web.id/sinematografi/>.

Arshani, Febby. 2020. *7 Teknik Dasar Sinematografi yang Sering Dipakai Dalam Pembuatan Film*, diakses pada 13 Februari 2021, <https://www.idntimes.com/life/education/febby-arshani/7-teknik-dasar-sinematografi-yang-sering-dipakai-dalam-pembuatan-film-c1c2-1/3>.

Bender, Chris., Nagenda, Tendo. & Weiner, Jake. 2020. *Mulan*. Amerika Serikat : Walt Disney Studio. Martin, Elizabeth. 2020.

Cameron, James. & Landau, Jon. 1997. *Titanic* [Blu-ray]. Amerika Serikat : 20th Century Fox. Cameron, James. 1997.

Diwaji, Himawan. *5 Tahap Produksi Film*. Diakses pada 17 Maret 2020, dari <https://studioantelope.com/tahap-produksi-film/>

Heyman, David., Barron, David. & Rowling, J.K. 2011. *Harry Potter and the Deathly Hollow part. 2* [Blu-ray]. Britania Raya : Warner Bros.Picture. Rowling, J.K. 2021.

Irawan, Indra, Bambang Eka Purnama, and Yunan Hepy Urbani. "Produksi Film Pendek "In Solo" Berbasis Multimedia." *Speed-Sentra Penelitian Engineering dan Edukasi* 12.1 (2013).

Kawaguchi, Noritaka. & Kawamura, Genki. 2016. *Kimi no Na Wa*. Jepang : CoMix Wave Films. Shinkai, Makoto. 2016.

MIRRORLIAR. 2020. *Tanshuu Eiga Sakusei Purojekuto Mirrorliar Film*, diakses pada 11 Februari 2021, <https://films.mirrorliar.com/>.

Permana, R. S. M., Puspitasari, L., & Indriani, S. S. (2019). Industri film Indonesia dalam perspektif sineas Komunitas Film Sumatera Utara. *ProTVF*, 3(2), 185-199.

Sunhae, Bae. & Jungmi, Kim. 2020. *It's Ok To Not Be Ok*. Korea Selatan : Studio Dragon. Yong, Jo. 2020

LAMPIRAN
PENILAIAN PRAKTIK KERJA LAPANGAN
PRODI DIPLOMA III BAHASA JEPANG
SEKOLAH VOKASI UNIVERSITAS DIPONEGORO

Nama : Lunarreza Denira Suwandi

NIM : 40020418060027

Tempat Praktik : Nihongo Gakko

Penilai,

NO	SCORING ELEMENT	SCORE 50 - 100	NOTE
1	Presence	89.0	Assessment description:
2	Discipline	91.0	Score Predicate Value
3	Attitude and Personality	90.0	80 - 100 A Very Good
4	Basic Skills	89.0	70 - 79 B Good
5	Facility Skills	90.0	60 - 69 C Enough
6	Ability to read situations and make decisions	86.5	50 - 59 D Not Good
7	Participation and relationships between employees	92.5	=
8	Activity and creativity	94.0	Average Score $\frac{Total\ Score}{10}$
9	Timeliness	91.5	= $\frac{903,5}{10}$
10	Completion of Tasks	90.0	= 90,35
			Final Score = 90,35
	TOTAL SCORE	903.5	Round Letter Numbers = A

Makino Masanori 

Nihongo Gakko

LAMPIRAN SURAT KETERANGAN SELESAI MAGANG

Perihal: Surat Keterangan Selesai Magang

Yth. Dekan Sekolah Vokasi

Universitas Diponegoro

di tempat

Sehubungan dengan Pelaksanaan Kegiatan Magang/Kerja Praktik yang dilaksanakan oleh Mahasiswa atas nama,

1. Nama : Thomas Jaya Ardian
NIM : 40020417060016
Prodi : PSD III Bahasa Jepang, Sekolah Vokasi, Undip
2. Nama : Lunarreza Denira Suwandi
NIM : 40020418060027
Prodi : PSD III Bahasa Jepang, Sekolah Vokasi, Undip
3. Nama : Titania Novena
NIM : 40020418060035
Prodi : PSD III Bahasa Jepang, Sekolah Vokasi, Undip
4. Nama : Adam Dana Karisma
NIM : 40020418060044
Prodi : PSD III Bahasa Jepang, Sekolah Vokasi, Undip
5. Nama : Faradinna Rahayu Joanda Putri
NIM : 40020418060045
Prodi : PSD III Bahasa Jepang, Sekolah Vokasi, Undip

Dengan ini kami memberitahukan bahwa kelima mahasiswa tersebut di atas telah melaksanakan kegiatan Magang/Kerja Praktik secara daring di Nihon Go Gakko dan telah menyelesaikan program yang telah ditentukan. Periode Magang yaitu 1 Januari 2021 – 31 Maret 2021.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

10 April 2021

Address: 414-0054 999-2
Kamada, Ito City,
Shizuoka Prefecture, Japan



Makino Masanori

LAMPIRAN DOKUMEN KEGIATAN

- Kegiatan rapat koordinasi mingguan (dilaksanakan setiap hari Kamis dan Sabtu pukul 08.00 - 10.00).

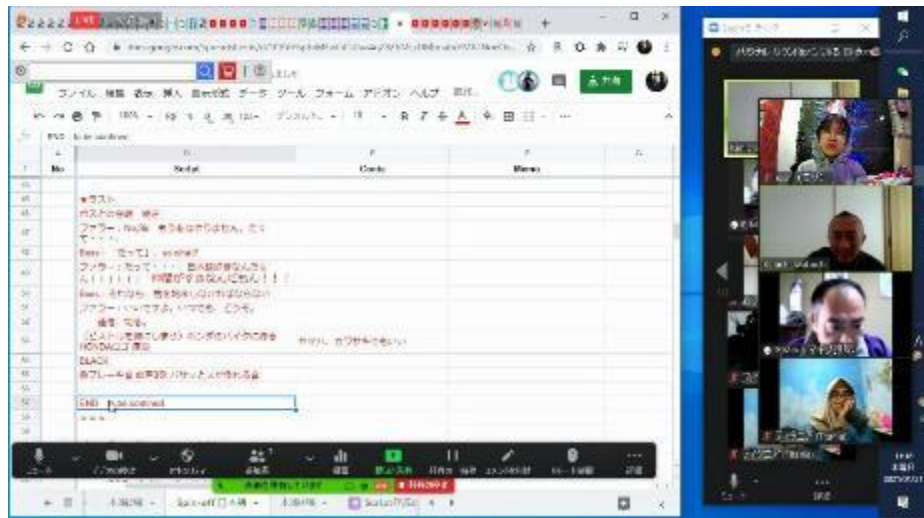


Foto 1. Rapat Koordinasi pada 21 Januari 2021

- Laporan Harian

No.	日	時間	内容
1	21	08:00 - 10:00	週次会議
2	22	08:00 - 10:00	週次会議
3	23	08:00 - 10:00	週次会議
4	24	08:00 - 10:00	週次会議
5	25	08:00 - 10:00	週次会議
6	26	08:00 - 10:00	週次会議
7	27	08:00 - 10:00	週次会議
8	28	08:00 - 10:00	週次会議
9	29	08:00 - 10:00	週次会議
10	30	08:00 - 10:00	週次会議
11	31	08:00 - 10:00	週次会議

Foto 2. Mengisi Laporan Harian.

- Pembuatan *Short Film/Spin Off*

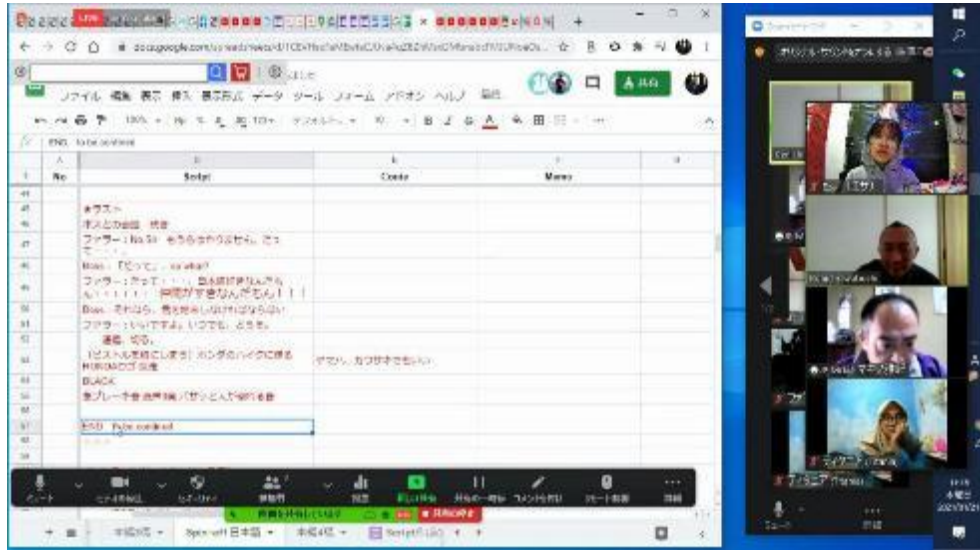


Foto 3. Rapat Koordinasi membahas naskah *Short Film/Spin Off*.

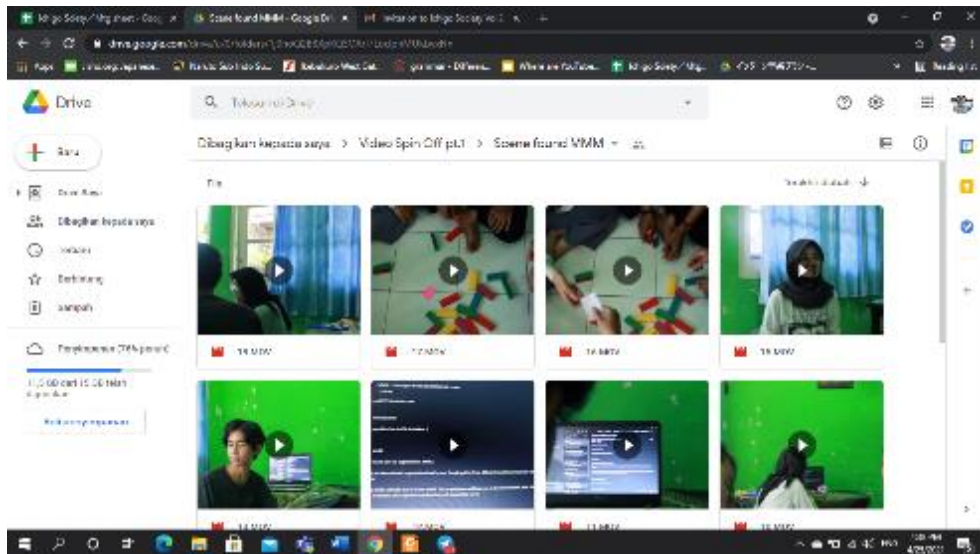


Foto 4. Potongan adegan dalam *Spin Off*

- Hasil Short Film/Spin Off



Foto 5. Poster Spin Off.

Spin Off berjudul “The One Word of Rebelion” <https://youtu.be/fY7cgeglCTw>

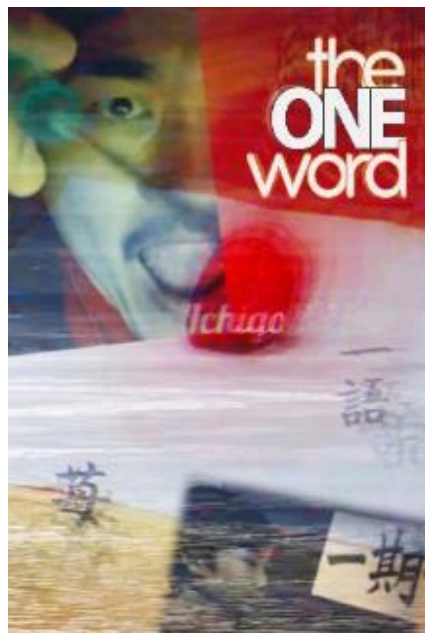


Foto 6. Poster Short Film

Short Film berjudul “The ONE word” <https://youtu.be/GRHJoiCUZQ0>

- Perpisahan

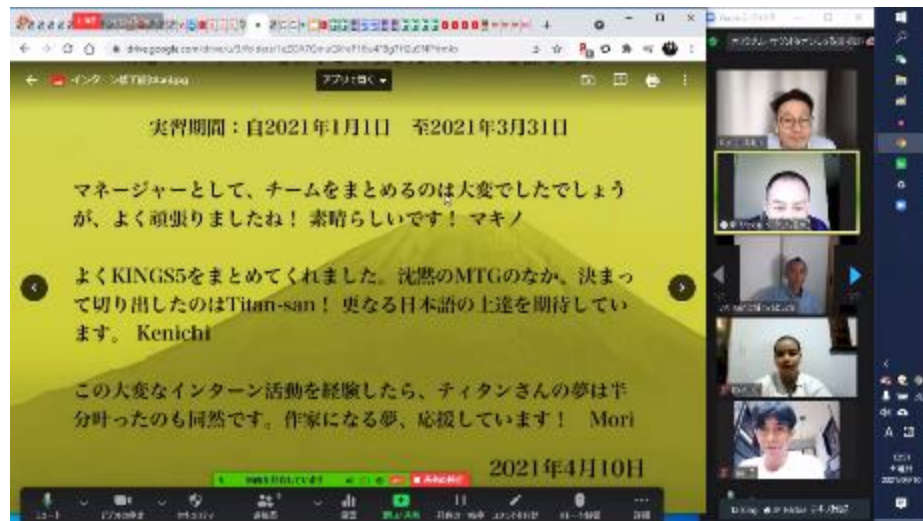


Foto 7. Penyerahan Sertifikat dan Penyampaian Kesan Pesan saat Magang.

- Sertifikat Magang

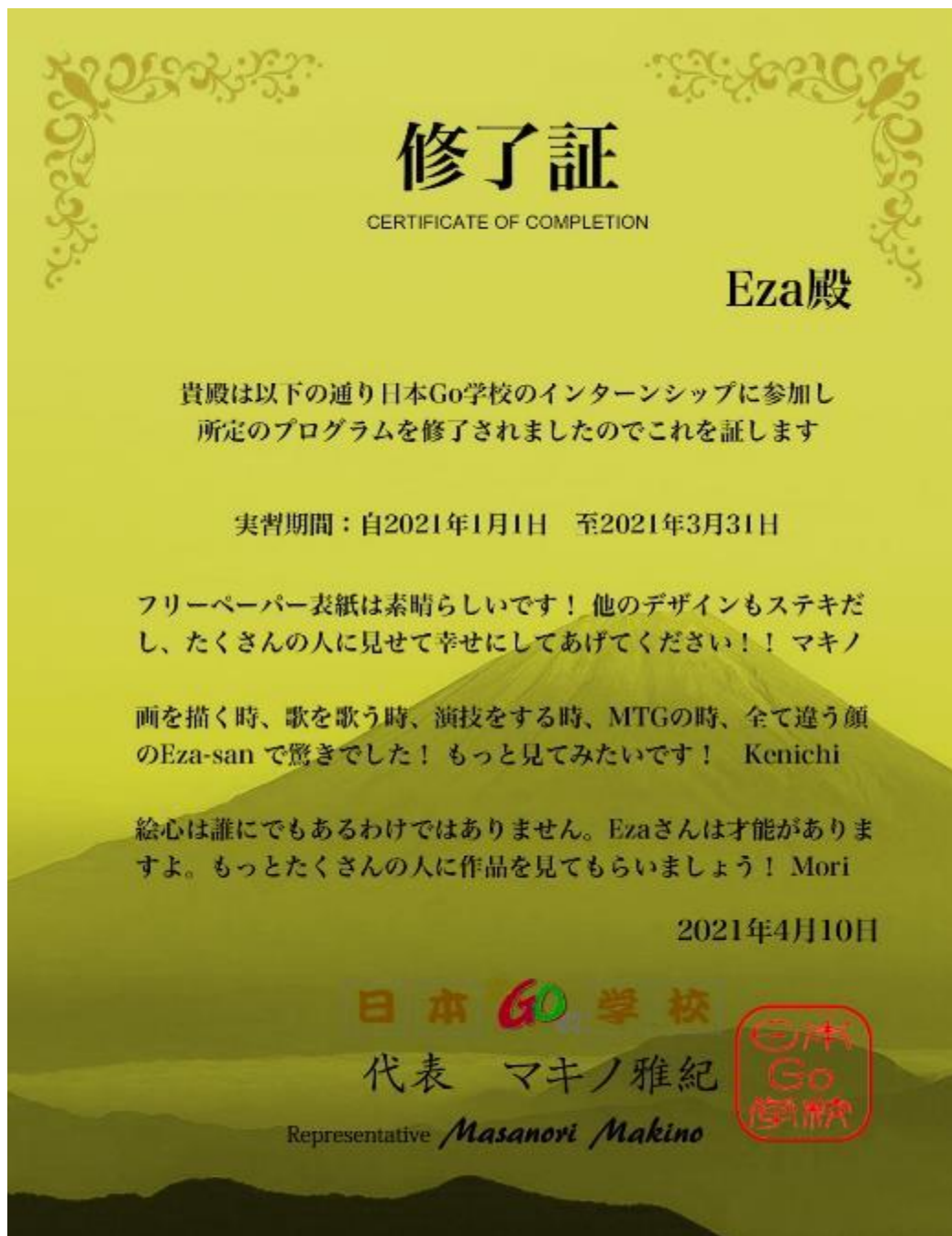


Foto 8. Sertifikat dalam bahasa Jepang.



Foto 9. Sertifikat dalam bahasa Inggris.

BIODATA



Nama : Lunarreza Denira Suwandi

Tempat, Tanggal Lahir : Semarang, 2 Desember 1999

Agama : Islam

Nama Ayah : Suwandi

Nama Ibu : Suciatun

Alamat : Jalan Ngesrep Timur I No.26, RT. 001/RW. 001
Kel. Sumurboto, Kec. Banyumanik, Kota
Semarang
50269

No. HP : 081225405869

Jenis Kelamin : Perempuan

Riwayat Pendidikan : SD Negeri Sumurboto (2006 – 2012)
SMP Negeri 11 Semarang (2012 – 2015)
SMA Negeri 9 Semarang (2015 – 2018)
Universitas Diponegoro, D3 Bahasa Jepang (2018
– 2021)