

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN DAN PERANCANGAN

KARYA

Pada BAB III ini akan dijelaskan tentang metodologi penelitian dan perancangan karya dalam proses pembuatan film komedi yang berjudul “AGUS” ini.

3.1 Metodologi Penelitian

Pada penelitian ini menggunakan gabungan dari metode-metode yang ada. Menurut Moh. Nazir, Ph.D (2009: 26) dalam bukunya yang berjudul *Metode Penelitian*, metode penelitian dibedakan dalam 2 jenis, yaitu penelitian dasar (*basic research*) dan penelitian terapan (*applied research*).

Jenis penelitian yang digunakan dalam Tugas Akhir ini adalah penelitian terapan dimana menggunakan penyelidikan yang hati-hati, sistematis dan terus menerus terhadap suatu masalah dengan tujuan untuk digunakan dengan segera untuk menyelesaikan masalah. Dalam penyelesaian laporan Tugas Akhir ini metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian kualitatif.

3.1.1 Teknik Pengumpulan Data

Bidang kajian multimedia, boleh dikatakan sebagai disiplin ilmu yang baru, jika dibanding dengan ilmu-ilmu seni lainnya. Oleh karena itu teknik pengumpulan data yang digunakan dalam proses pembuatan Tugas Akhir ini

adalah gabungan dari metode-metode yang sudah ada pada ilmu lain. Berdasarkan dari penjelasan di atas, teknik pengumpulan data yang digunakan adalah:

1. Studi Literatur atau Kepustakaan

Berdasarkan dari beberapa buku yang digunakan dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini diantaranya:

- a. Memahami Film oleh Himawan Pratista yang secara garis besar berisi tentang pemahaman dan tata cara pembuatan film.
- b. Pengantar Videografi oleh Askurifai Baksin yang mengajarkan dasar-dasar implementasi teori videografi.
- c. Membuat Film Indie Itu Gampang oleh Askurifai Baksin yang memaparkan tentang langkah-langkah dan teknik pembuatan film indie.

2. Study Existing atau Perbandingan

Sebelum merumuskan penyusunan ide dan konsep, maka terlebih dahulu dilakukan Study existing guna memperdalam dan memperjelas konsep film drama komedi ini. Beberapa film yang menjadi pembanding adalah Senggol Bacok, Kambing Jantan, 3 Pejantan Tanggung, dan Click.

a. Senggol Bacok



Gambar 3.1: Poster Senggol Bacok
(Sumber: <http://amirathemovies.wordpress.com>)

Fokus cerita film ini berada pada sosok karakter pemuda bernama Galang (Fathir Muchtar), seorang pemuda yang dengan tragis mengetahui kekasihnya berselingkuh dengan pemimpin perusahaannya, memutuskan untuk pindah ke Jakarta, untuk memulai kehidupan yang baru. Walau berat untuk diterima oleh sang nenek (Rina Hasyim), namun kepindahan Galang sendiri juga merupakan usahanya untuk memperbaiki sikap pemarahnya yang selama ini sering menjebaknyanya untuk masuk dalam situasi yang menyulitkan dirinya sendiri.



Gambar 3.2: Cuplikan film Senggol Bacok
(Sumber: <http://amirathemovies.wordpress.com>)

Diproduksi oleh MVP Pictures, dan disutradarai oleh Iqbal Rais, yang sebelumnya menggarap film komedi utrid “Sehidup (Tak) Semati”, kali ini memaksimalkan sebuah komedi murni yang berbeda gayanya.



Gambar 3.3: cuplikan film Senggol Bacok
(Sumber: <http://adithiarangga.wordpress.com>)

Mengangkat tema cerita tentang cinta segitiga, tampaknya Iqbal Rais benar-benar mampu untuk tidak membiarkan Senggol Bacok menjadi komedi yang sekadar lalu lalang saja. Subplot yang ia hadirkan secara silih berganti cukup *solid* untuk mendukung jalinan cerita. Belum lagi adegan yang lumayan mengejutkan, yang memang sengaja disimpan di akhir

cerita untuk membacok logika penonton dengan sukses. Humorisme yang diusung disini mungkin berhasil menyenggol syaraf anda untuk tertawa spontan meski tidak akan sampai terpingkal-pingkal dibuatnya.

Ringo Agus Rahman, ternyata mampu memerankan perannya dengan baik sebagai orang yang menyebalkan. Sedangkan lawan mainnya Fathir Muchtar, performanya dibidang turun naik, kadang kaku tapi di beberapa adegan memang sangat cocok, termasuk ketika dia sedang naik darah. Lalu ada Kinaryosih yang jadi pemanis yang memang bermain manis dan sangat lugu, sebagai sosok gadis kuliah yang belum pernah pacaran. Aji Idol juga tampil cukup mendukung untuk peran *side-kick* Galang dengan logat Jawanya yang kental, juga dengan aktingnya yang *natural* tidak berlebihan.

b. Kambing Jantan

Lagi, sebuah film yang diangkat dari novel karya anak bangsa kembali menghiasi layar perak Indonesia. Film berjudul Kambing Jantan ini diangkat dari 'blog yang dibukukan' yang berjudul sama. Awalnya, blog milik Raditya Dika ini yang menceritakan kisah-kisah konyol dan bodohnya setiap hari, kemudian dicetak menjadi buku yang akhirnya menggugah sutradara terkenal, Rudi Soedjarwo untuk mengangkatnya ke sebuah film berjudul sama.

Dika (Raditya Dika), biasa dipanggil Kambing atau Mutun, akan melanjutkan pendidikannya di bidang finance yang tidak dia sukai hanya karena keluarganya, terutama ibunya, menganjurkannya untuk memilih

bidang itu untuk kuliah. Dika pun pergi ke Australia, meninggalkan teman-temannya, band-nya, dan juga kekasihnya, Kebo (Herfiza Novianti). Di Australia, Dika bersahabat dengan Harianto (Edric Tjandra) yang berasal dari Kediri. Di benua itu, Dika bertemu dengan orang-orang unik, seperti gurunya yang menerapkan konsep militerisme dalam kelasnya juga si pria India penjaga yang kata-katanya sederhana namun bermakna. Hubungan jarak jauh dengan Kebo yang menemui banyak rintangan, kuliah dengan bahasa asing yang tidak sesuai bakat dan minatnya, membengkaknya pengeluaran selama di Australia, semuanya yang berubah semenjak kepindahan Dika membuat kedua orang ini menjadi pribadi yang berbeda.



Gambar 3.4: Poster Film Kambingjantan
(Sumber: <http://adithiarangga.wordpress.com>)

Dibandingkan bukunya, film ini mengalami sedikit perubahan. Ada beberapa adegan baru yang dimunculkan sehingga film ini mempunyai jalan cerita baru yang tidak melenceng dari buku sekaligus blog aslinya.

Sangat tidak mungkin apabila film ini dibuat mirip seperti bukunya karena pasti akan membosankan dan datar sekali. Karena dalam bukunya, Dika tidak menceritakan sebuah konflik secara detail, sedangkan konflik di film benar-benar diperlihatkan.

Film ini mengajarkan kepada kita untuk menjalani hidup sesuai apa kata hati. Hal ini merujuk kepada realita dimana kedua orang tua seringkali memaksakan kehendaknya kepada anak, apalagi dalam bidang pendidikan.

Film yang diangkat dari blog yang dibukukan ini membahas realita kehidupan remaja sehari-hari. Sangat pas untuk ditonton dengan keluarga.

Ceritanya pun mudah dimengerti dengan dibumbui dengan berbagai gurauan konyol ala Raditya Dika.

c. 3 Pejantan Tanggung

Gaya hidup hedonis tiga sahabat yakni Harta, Angga dan Kris dapat dikatakan memuncak padahal kewajiban menuntaskan kuliah dengan tenggat waktu skripsi sudah di depan mata. Pada suatu malam setelah clubbing dan mabuk, mereka terbangun di sebuah kapal asing terombang-ambing di lautan. Sesampainya di daratan yang belakangan diketahui bernama Borneo itu, ketiganya bertemu Kepala Suku yang bijaksana dan memperlakukan mereka sebagai tamu. Sayangnya Angga dan Kris tanpa sengaja menyebabkan kebakaran gubuk yang mereka tempati. Kontan ketiganya dihukum untuk kerja bakti sebelum boleh kembali ke Jakarta. Tak lama kemudian, Harta berjumpa Riana, mahasiswa Kedokteran yang

juga putri Kepala Suku. Di sisi lain seorang pengusaha bernama Handoyo tengah mengincar tanah setempat untuk dibangun ulang.



Gambar 3.5: Poster Film 3 Pejantan Tanggung
(Sumber: <http://adithiarangga.wordpress.com>)

Film ini menghabiskan waktu pengambilan gambar 10 hari di pedalaman Kalimantan. Sutradara Iqbal Rais bekerja sama dengan Ben Sihombing si penulis script, tetap mempertahankan kualitas dirinya yang tetap pada jalur komedi pada film 3 Pejantan Tanggung ini.

Iqbal Rais yang telah sukses dengan film-film komedinya kembali menyuguhkan tontonan komedi segar. Lewat 3 Pejantan Tanggung ini, Iqbal mampu mempertahankan kualitasnya sebagai sutradara yang saat ini masih mantab di jalur komedi. Banyolan-banyolan serta kekonyolan dari Desta, Ringgo, dan Dennis mampu digambarkan dengan baik. Tak pelak

berbagai adegan maupun dialog-dialog mereka pun berhasil mengocok perut penontonnya.

d. *Click*

Film ini menceritakan seorang laki-laki yang memiliki kemampuan mengatur kehidupan layaknya sebuah film DVD berkat sebuah *remote* kontrol ajaib. Michael Newman adalah seorang yang beruntung. Dia mempunyai istri yang cantik dan seksi Donna dan 2 anak yang lucu-lucu. Sayangnya waktu dia bersama keluarga tidak terlalu banyak karena tuntutan pekerjaan dari bosnya Ammer dan juga karena Michael seorang penggila kerja atau terlalu memaksakan diri untuk bekerja keras. Suatu hari dia bertemu Morty yang memberikannya sebuah *remote* canggih. Saking canggihnya, *remote* tersebut bukan hanya mengendalikan TV tetapi juga kehidupan Michael. Seperti yang disebutkan oleh Morty “Kau menginginkan sebuah kontroler *universal*, kontroler ini adalah untuk alam semesta.”



Gambar 3.6: Morty memberikan sebuah *remote* kepada Michael
(Sumber: <http://adithiarangga.wordpress.com>)

Seperti dalam sebuah DVD, Michael mampu memutar kembali kenangan lamanya, mempercepat pertengkarnya dengan istrinya, dan melompat ke *chapter* selanjutnya.



Gambar 3.7: Michael bertengkar dengan istrinya
(Sumber: <http://adithiarangga.wordpress.com>)

Awalnya Michael merasa senang memiliki remote tersebut karena sekarang dia bisa memilih bagian hidupnya yang dia sukai dan mempercepat bagian yang tidak dia sukai. Tetapi ketika fitur utama remote tersebut yaitu mengingat preferensi pemakainya mulai beraksi, Michael kemudian melihat hidupnya dengan cepat berlalu dan menjadi semakin kacau. Dia melewatkan anak-anaknya bertumbuh dewasa, kehilangan istrinya, dan tidak hadir ketika ayahnya meninggal.

Setelah melakukan study perbandingan terhadap beberapa film komedi, dapat ditarik suatu kesimpulan bahwa dalam film komedi *Senggol Bacok*, *Kambing Jantan*, *3 Pejantan Tanggung* dan *click* ini telah mampu memberikan warna baru terhadap perfilman komedi Indonesia yang selama ini dikenal monoton dan membosankan. Melalui teknik pengambilan gambar, penataan visual, dan alur cerita yang menarik mereka tak hanya sekedar memberikan hiburan dan

banyolannya namun juga mampu menyampaikan pesan dan informasi kepada *audience*. Penyusunan materi yang sederhana mampu menyuguhkan alur cerita yang tidak membuat bingung penonton.

3.1.2 Analisis Data

Dalam penelitian ini analisis data yang dipergunakan adalah teknik analisis kualitatif dengan studi literatur dan studi eksisting kemudian menjadikan keyword, untuk menjadi bekal gambaran dan acuan editing peneliti. Studi literatur diterapkan guna mempelajari dan menelaah teori-teori dasar yang diperlukan sebagai acuan dalam proses pembuatan film "AGUS" ini dan studi eksisting dilakukan untuk mempelajari teknik-teknik terapan pembuatan film yang ditampilkan serta meneliti kelebihan dan kekurangan dari film tersebut.

Tabel 3.1: Tabel analisa data

No.	Materi	Literatur	Eksisting	Kesimpulan
1.	Tema film	H. Pratista A. Baksin	Kambing Jantan	Film "AGUS" ini mengambil tema yang sama dgn "Kambing Jantan" yaitu pengalaman hidup pemeran utama.
2.	Alur cerita	A. Baksin	<i>Click</i>	Alur cerita yang diambil yaitu plot linear circular, plot yang sama pada film "Click".

3.	Jenis film	A. Baksin	<ul style="list-style-type: none"> • Senggol Bacok • Kambing Jantan • 3 Pejantan Tanggung • <i>Click</i> 	Menggunakan genre film yang sama yaitu Drama Komedi, dan sebagai referensi dalam membuat film komedi.
4.	Segmentasi	H. Pratista	<ul style="list-style-type: none"> • Senggol Bacok • Kambing Jantan • 3 Pejantan Tanggung • <i>Click</i> 	Ditujukan kepada audience setingkat remaja hingga dewasa
5.	Penokohan	A. Baksin	Donny dalam film "Senggol Bacok"	Tokoh "Donny" dalam film senggol bacok memberikan inspirasi penokohan bagi tokoh utama dalam film "AGUS".
6.	Teknik Pengambilan Gambar	H. Pratista A. Baksin	<ul style="list-style-type: none"> • Senggol Bacok • Kambing Jantan • 3 Pejantan Tanggung • <i>Click</i> 	Memberikan referensi dalam teknik pengambilan gambar dalam proses produksi.

3.1.3 STP (*Segmenting, Targeting, Positioning*)

Segmenting, targeting, dan positioning dalam film komedi berjudul "AGUS" ini adalah:

1. *Segmenting*

Film "AGUS" ini disegmentasikan pada usia *audience* yang ditujukan pada usia diatas 18 tahun. Karena di dalam film ini sendiri banyak mengandung

kata-kata kasar, juga ucapan dan ungkapan yang biasa digunakan dan dipahami oleh kalangan dewasa.

Sementara untuk segmentasi geografisnya, film ini ditujukan kepada *audience* yang berasal dari Jawa Timur. Hal ini berkaitan dengan bahasa yang digunakan dalam film ini yaitu bahasa Jawa, namun lebih dikhususkan pada bahasa Jawa Timur.

2. *Targeting*

Dengan menentukan segmentasi usia dan geografis, film "AGUS" ini kemudian menargetkan diri kepada *audience* kalangan menengah ke bawah yang membutuhkan hiburan segar dan ringan dengan alur cerita yang sederhana dan tidak membosankan.

3. *Positioning*

Setelah menentukan segmentasi dan target pasar terhadap film "AGUS" ini, maka kemudian menentukan positioning yang tepat untuk film ini.

Film "AGUS" ini diposisikan sebagai sebuah film komedi yang bersifat menghibur dan mengundang tawa dengan alur cerita yang unik. Namun tidak hanya menghibur, di sisi lain film ini menyiratkan pesan moral yang positif kepada *audience*-nya.

3.2 Perancangan Karya

Dalam pembuatan film drama komedi yang berjudul "AGUS" ini secara prosesnya terbagi menjadi 3 tahap yaitu pra-produksi, produksi, dan pasca produksi.

3.2.1 Pra Produksi

Tahap ini adalah tahap yang dilakukan guna mempersiapkan perancangan sebuah film. Seperti yang telah dijelaskan pada bab II tahap pra-produksi terdiri dari tahapan berikut ini.

1. Konsep dan Ide Cerita

Dalam pembuatan film drama komedi berjudul "AGUS" ini, konsep yang ditekankan adalah bagaimana membuat sebuah film komedi yang tidak hanya mampu menyuguhkan lawakan segar kepada penonton, namun juga mampu menyampaikan pesan moral yang positif.

Berangkat dari ide cerita yang sederhana, film "AGUS" ini mencoba mengangkat tema tentang pengalaman hidup seseorang yang dihadapkan pada sebuah dilema, dan keputusan yang harus diambil. Dikatakan sederhana, karena tema yang diusung pada film ini sebenarnya merupakan peristiwa yang bisa saja dialami oleh setiap orang. Dengan dibumbui kekonyolan dan banyolan yang diambil dari pengalaman dan kejadian sehari-hari, diharapkan film ini mampu membuat penonton terhibur dan tidak merasa jenuh.

Alur cerita yang digunakan pun sengaja tidak dibuat rumit, simple plot yang memiliki alur linear circular, dimana dalam film ini alur cerita dipaparkan mulai dari awal sampai akhir bergerak lurus secara melingkar sehingga awal dan akhir cerita akan bertemu dalam satu titik.

Struktur cerita yang disusun dalam film ini juga diolah agar mampu membangun emosi penonton sehingga cerita terasa lebih mengena, dimana

pemaparan disuguhkan di awal, kemudian dilanjutkan dengan penggawatan, klimaks, anti klimaks, dan berakhir pada penyelesaian atau konklusi.

Kemudian di akhir cerita, film ini sengaja menyuguhkan keunikan dimana penonton diajak ikut andil dalam menentukan ending cerita. Hal ini bertujuan agar audience tidak hanya menjadi obyek cerita yang pasif, namun juga mampu menjadi subyek yang ikut menentukan akhir dari cerita film komedi "AGUS" ini.

Pada akhirnya, pesan yang ingin disampaikan dalam film komedi yang berjudul "AGUS" ini adalah "berpikirlah sebelum bertindak, karena setiap tindakan, perbuatan, dan bahkan ucapan sekalipun, selalu ada konsekuensinya".

2. Alur cerita

Alur cerita pada film ini yaitu alur linear circular dimana alur cerita mulai dari awal sampai akhir bergerak lurus secara melingkar sehingga awal dan akhir cerita akan bertemu dalam satu titik.

Pada film "AGUS" ini, alur ceritanya berjalan linear di awal cerita kemudian pada saat Agus tertidur, dia bermimpi. Mimpi inilah yang menjadi titik alur melingkar film tersebut, yang pada akhir mimpi tersebut kembali pada awal cerita ketika Agus tertidur tadi.

3. Skenario.

Skenario disertakan di dalam lampiran.

4. Persiapan peralatan

Tahap ini dilakukan guna mempersiapkan peralatan *shooting* guna mempermudah pengambilan gambar. Dalam pembuatan film komedi berjudul “AGUS” ini menggunakan berbagai macam peralatan sinematografi sederhana yaitu :

- a. Kamera DSLR dengan kemampuan merekam video
- b. Lensa 18-250 dan fix 50
- c. Microphone
- d. Tripod dan Monopod
- e. Steadycam dan Slider
- f. Shoulder Rigs
- g. Lampu 1000 watt dan lampu LED
- h. Reflector
- i. Memory kamera

5. Casting Pemain.

Film ini terdiri dari 5 pemain, dimana 2 pemain berperan tokoh utama, 1 tokoh pembantu, dan 2 tokoh figuran.

a. Tokoh Utama.

Tokoh utama dalam film ini diperankan oleh:

1) Agus

Agus diperankan oleh Agus Fitra, yang berperan sebagai tokoh utama dalam film ini. Agus diceritakan sebagai seorang pemuda dari desa, berkarakter polos, konyol, dan kampungan.

2) Bram

Bram diperankan oleh Arya Pratama, yang berperan sebagai tokoh utama pula dalam film ini. Bram diceritakan sebagai seorang tetangga dari Andi (saudara sepupu Agus), berkarakter keras, serius, dan tempramental.

b. Tokoh pembantu

Tokoh pembantu dalam film ini adalah Andi yang diperankan oleh Andi Gorontiawan. Andi berperan sebagai saudara sepupu Agus di kota yang mengajak Agus agar pindah ke kota untuk diberikan pekerjaan. Andi adalah orang yang berkarakter santai dan ramah.

c. Tokoh Figuran.

- 1) Asto berperan sebagai orang yang mengambil uang Agus yang terjatuh di jalan.
- 2) Thaufik berperan sebagai teman kerja Andi yang menemaninya di mobil.

6. *Storyboard*

Storyboard disertakan di lampiran.

7. *Script*

Script disertakan di lampiran.

8. *Treatment*

Treatment disertakan di lampiran.

9. Anggaran.

Anggaran disertakan di lampiran.

10. Jadwal

Tabel 3.2: Jadwal proses pembuatan film

	Agustus				September				Oktober				November				Desember			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Pra Production																				
Production																				
Editing and compositing																				
Post Rendering																				
Penyusunan Laporan																				

11. Lokasi *shooting*.

Lokasi syuting bertempat di Villa Batu Malang, di Galaxy Mall Surabaya, dan di jalan raya antara Batu - Malang.

3.2.2 Produksi

Tahap ini adalah tahap inti dalam pembuatan sebuah film, dimana tahap ini merupakan proses mewujudkan naskah ke dalam bentuk audio dan visual. Dalam tahap ini, hal-hal yang dilakukan adalah pengambilan gambar yang sesuai dengan naskah dan storyboard yang telah dibuat pada tahap sebelumnya. Pada tahap ini semua crew dan pemain bekerja maksimal sesuai dengan apa yang menjadi kewajiban masing-masing untuk menghasilkan karya terbaik sesuai arahan sutradara.

Dalam proses produksi film komedi yang berjudul "AGUS" ini dikerjakan oleh tujuh orang dengan perincian 1 orang sutradara yang juga merangkap sebagai pemain dan 3 orang sebagai pemain lainnya, kemudian 3 orang yang bertugas sebagai *supporting crew*. Dalam proses kreatif pengambilan gambar pada film komedi yang berjudul "AGUS" ini didasari oleh pemahaman dari teori sinematografi yang meliputi :

1. Gerakan Kamera

a. *Panning*

Adalah gerakan kamera ke kiri atau ke kanan pada poros horisontalnya.

Gerakan ini juga sering disebut menoleh karena poros kamera tidak berubah seperti pada leher. Pada gerakan ini letak kamera tidak berpindah tempat.

b. *Tilting*

Adalah gerakan kamera keatas atau kebawah pada poros vertikalnya. Atau kata lain dari gerakan tilting ini adalah gerakan mendongak atau menunduk.

Pada gerakan ini letak kamera tidak berpindah tempat.

c. *Crabing*

Adalah gerakan kamera bergerak menyamping baik ke samping kiri atau ke samping kanan subyek. Gerakan ini persis cara berjalan kepiting (crab). Jadi pada gerakan ini letak kamera berubah namun posisi hadapnya tetap.

d. *Tracking*

Adalah gerakan kamera maju mendekati subyek atau mundur menjauhi subyek. Jadi pada gerakan ini letak kamera berubah namun posisi hadapnya tetap.

e. *Zooming*

Zooming sebenarnya bukanlah gerakan kamera yang sesungguhnya, melainkan perubahan *in-vision* sudut pandang kamera. Jadi pada zoom sebenarnya tidak ada pergerakan kamera sama sekali melainkan perbesaran yang dihasilkan baik lewat optik maupun digital. Efek psikologis yang dihasilkan antara *zooming* dengan *tracking* sangat berbeda.

2. Sudut Pandang Kamera

Ada tiga faktor yang menentukan sudut pandang kamera, yaitu ukuran subyek, sudut pandang dari subyek, dan tinggi kamera. Sudut pandang (*angle*) kamera adalah sudut pandang penonton. Mata kamera adalah mata penonton. Sudut pandang kamera mewakili mata penonton. Penempatan kamera menentukan sudut pandang penonton dan wilayah yang diliput pada suatu shot.

Sederhananya untuk menetapkan posisi kamera, ada dua yang harus diperhatikan: Yang pertama sudut pandang terbaik untuk pengambilan suatu adegan dan yang kedua seberapa luas atau banyak wilayah yang harus diambil. Karena pemilihan sudut pandang kamera dengan tepat akan mempertinggi visualisasi dramatik dari suatu cerita. Oleh karena itu penentuan sudut pandang kamera menjadi faktor yang sangat penting dalam membangun cerita yang berkesinambungan.

Beberapa pengambilan sudut pandang (*camera angle*) yang sering digunakan dalam proses produksi film komedi yang berjudul "AGUS" yaitu:

a. *Close up* (CU)

Bertujuan untuk menampilkan visual lebih dekat kepada bagian penting Subjek.

b. *Long Shot* (LS)

Guna memeperlihatkan visual keadaan sekitar subjek

c. *Full shot* (FS)

Bertujuan untuk menampilkan gerak spontanitas dari subjek

d. *Extreme close up* (XCU)

Bertujuan untuk menampilkan ekspresi spontanitas subjek.

e. *Medium Shot* (MS)

Bertujuan memerikan dan menampilkan freming kepada subjek.

f. *Over shoulder*

Memberikan sudut berbeda agar terjadi interaksi visual terhadap subjek.

3.2.3 Pasca produksi

Secara teknik proses ini bertujuan untuk melakukan penekanan dan penataan terhadap gambar (*stock shot*) sehingga dapat tersusun secara visual dan narasi (*audio*). Editing dilakukan di sebuah perangkat lunak yang diperuntukkan untuk menyunting dan memberi *backsound*. Dalam proses ini dilakukan juga teknik *colour grading* (perubahan warna) yang bertujuan menambah ketajaman warna dalam unsur visual sehingga dapat memberikan kesan yang menarik.

Pada tahap ini penambahan suara latar dan proses modifikasi warna juga dilakukan guna menambahkan nilai estetika secara audio & visual.

3.3 Publikasi

Setelah selesai mengolah seluruh hasil film, maka penulis melakukan publikasi. Media yang digunakan penulis untuk publikasi adalah poster dan DVD. Kemudian diimplementasikan ke dalam bentuk cetak berupa poster dan DVD (cover kemasan dan cover cakram).

1. Poster

a. Konsep Poster

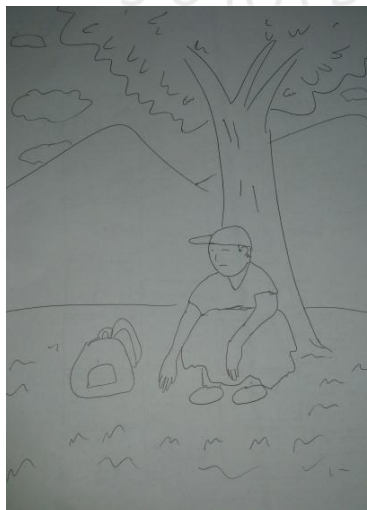
Poster film "AGUS" ini mengambil latar belakang yang menampilkan

Agus sebagai tokoh utamanya sedang buang air besar di sebuah kebun.

Poster ini sengaja dibuat demikian, karena bertujuan untuk menggambarkan karakter Agus sebagai seorang pemuda desa yang berperilaku "ngawur" dan tidak punya tata krama.

Font yang dipilih adalah font "Corbel" karena agar lebih mudah terbaca dan memiliki kesan sederhana.

b. Sketsa



Gambar 3.8: Gambar sketsa poster
(Sumber: olahan peneliti)

2. Cover DVD dan DVD

a. Konsep

Konsep desain pada bagian depan cover DVD dan DVD film "AGUS" ini sama dengan konsep desain yang ada pada poster. Kemudian pada bagian belakang cover DVD, memaparkan sekelumit cerita film ini, dengan ditambahkan beberapa cuplikan gambar.

b. Sketsa



Gambar 3.9: Sketsa Cover DVD dan DVD
(Sumber: olahan peneliti)