

BAB III

METODELOGI DAN PERANCANGAN KARYA

Pada Bab III ini dijelaskan metode yang digunakan dalam pengambilan dan pengolahan data serta proses perancangan dalam pembuatan film berjudul “Hidupku Impianku”.

3.1 Tahap Perencanaan

Untuk membuat film diperlukan perencanaan yang matang yaitu dengan melakukan studi kelayakan tentang metode yang digunakan dalam proses pengumpulan data. Studi kelayakan yang dilakukan antaranya adalah:

1. Metode pengumpulan data
2. Teknik analisis data

3.1.1 Metode pengumpulan Data

Metode pengumpulan data dilakukan agar tidak terjadi penyimpangan dalam mengemukakan tujuan yang ingin dicapai. Dalam tahap pengumpulan data yang dilakukan untuk membuat film “Hidupku Impianku” adalah sebagai berikut:

1. Studi Literatur

Studi literatur yang dilakukan adalah melalui beberapa buku rujukan yang digunakan dalam menyelesaikan tugas akhir yaitu:

- a. Mari Membuat Film, panduan menjadi produser oleh Heru Efendy berisi tentang pengertian film dan jenis-jenisnya

- b. Lima hari mahir bikin film oleh Panca Javandalasta yang menjelaskan tahapan produksi sebuah film, deskripsi kerja, dan manajemen produksi
- c. Membina impian: dari pada angan-angan menjadi cita-cita oleh Afifi bin ahmad menjelaskan tentang impian dari setiap orang menjadikan seseorang berfikir jauh kedepan

2. Wawancara

Menurut Eko Dudiarto, Dewi Anggraeni dalam buku Epidemiologi, Wawancara adalah proses interaksi atau komunikasi secara langsung antara pewawancara dengan responden. Metode wawancara dalam film ini dilakukan langsung kepada narasumber (anak pengamen) yaitu Muhammad andik umur 16 tahun bertempat tinggal di Lidah Kulon Gg IV Surabaya, guna untuk mendapatkan informasi lebih dalam pembuatan film pendek berjudul “Hidupku Impianku”. Inti dari wawancara tersebut adalah sebagai berikut:

- a. Kurangnya percaya diri untuk menggapai sebuah impian
- b. Merasa tidak akan mampu untuk menggapai impian
- c. Hanya orang kaya yang dapat meraih impiannya
- d. Tidak adanya dorongan dari keluarga
- e. Untuk mendapatkan impian pasti membutuhkan uang yang banyak

3.1.2 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data pada proses pembuatan film ini menggunakan metode kualitatif karena metode kualitatif digunakan sebagai dasar pemikiran untuk memecahkan masalah yang bersumber dari literature-literatur. Metode kualitatif

itu sendiri adalah metode pembahasan yang menganalisis serta membahas permasalahan dalam bentuk kalimat atau kata-kata yang kemudian dilakukan analisis guna mendapat kesimpulan.

3.2 Tahap Analisis

Tahap analisa bertujuan untuk memperbaiki masalah dalam proses pengerjaan sebuah film sehingga permasalahan yang ada dapat teratasi. Adapun tahap analisisnya adalah:

1. Studi Eksisting

Studi eksisting sebagai referensi dalam mengerjakan Tugas Akhir. Beberapa video yang menjadi kajian yaitu:

Tabel 3.1 Studi Eksiting Film

FILM	URAIAN
Mereka Bilang Saya Monyet	Penggunaan alur maju mundur sehingga menjadi film yang dapat menjadikan penasaran para audiens
Nilai Kehidupan	Nilai Kehidupan menyajikan drama dari kejadian-kejadian yang sering ditemukan dalam kehidupan sehari-hari.

a. Mereka Bilang Saya Monyet

Film berjudul Mereka bilang saya monyet ini adalah hasil karangan Djenar maesa Ayu, berceritakan pengarang cerita anak-anak yang mengingat kembali kenangan pahit masa lalu, hingga memacu dia untuk berhenti mengarang cerita anak-anak, dan mulai mengarang cerita

dewasa. Dalam film ini menggunakan alur cerita maju mundur sehingga penonton tidak merasa bosan.



Gambar 3.1 Cuplikan Film Mereka bilang saya monyet

Tabel 3.2 Analisa kelebihan dan kekurangan Mereka Bilang Saya Monyet

Kelebihan	Kekurangan
1. Banyaknya variasi shoot. 2. Ceritanya tersusun rapi dengan menggunakan alur cerita maju mundur.	1. Besarnya budget dalam pengerjaan.

b. Nilai Kehidupan

Nilai kehidupan merupakan sebuah program televisi yang disiarkan di Trans TV, dipilihlah episode 34 yang berjudul sandal jatuh. Nilai kehidupan ini mengungkap suatu kejadian yang mungkin pernah dialami oleh seseorang.



Gambar 3.2 Nilai Kehidupan Trans TV

Tabel 3.3 Analisa kelebihan dan kekurangan Nilai Kehidupan Trans TV

Kelebihan	Kekurangan
1. Banyaknya variasi shoot 2. Meskipun film cerita pendek, tapi pesan yang disampaikan mengena.	1. Besarnya budget dalam pengerjaan.

Berdasarkan studi eksisting dari kedua film dan cerita yang digunakan untuk film yang berjudul “Hidupku Impianku” ini dapat diketahui SWOT. SWOT dari kedua film dijelaskan dalam table 3.4 analisis SWOT.

Analisis SWOT	Mereka Bilang Saya Monyet	Nilai Kehidupan
Strength	Variasi shoot yang banyak	Mempunyai pesan moral yang bagus
Weakness	Membutuhkan banyak biaya	Pewarnaan pada gambar kurang dramatis
Opportunity	Menambah referensi	Menambah referensi

	dalam penataan alur cerita yang menarik dan mudah dipahami.	tentang pesan moral yang diberikan kepada penonton.
Threat	Masyarakat mempunyai kesimpulan tertentu dalam menyimak atau menafsirkan cerita, sehingga terkadang apa yang ingin disampaikan belum tentu diterima dengan baik.	Film ini hanya mengangkat pesan moral saja tanpa memberikan sound effect untuk mendukung cerita dalam film ini.

Dari analisis SWOT kedua film tersebut dapat disimpulkan bahwa pembuatan film diperlukan keahlian khusus untuk dapat membaca situasi pasar dan juga pesan yang disampaikan serta karakter yang menjiwai agar film yang kita buat semakin menarik untuk disimak.

2. Segmenting, Targeting, Positioning

Pembagian segmentasi, target audien dan positioning sangat dibutuhkan dalam membuat film, agar film yang kita buat bisa sesuai dengan kondisi masyarakat sekitar.

a. Segmenting dan Targeting

i. Demografis

- Usia : 11-25 tahun

- Jenis Kelamin : Umum
- Pendidikan : SMP-Mahasiswa
- Kelas Sosial : Menengah

ii. Geografis

- Negara : Indonesia
- Daerah : Perkotaan

b. Positioning

Film ini dibuat untuk dapat memberikan informasi pada remaja untuk meraih sebuah impiannya agar dapat memberikan semangat baru untuk meraih sebuah impian.

3.3 Hasil

Dari hasil wawancara yang didapat oleh Muhammad Andik sebagai pengamen jalanan, didapatlah informasi bahwa seorang pengamen hanyalah ingin mencari uang ditengah kemiskinan yang dialami keluarganya. Oleh karena itu, dengan keadaan keluarganya, mau tak mau dia harus mengais rezeki. Namun, kadang dia merasa ingin sekali melanjutkan pendidikannya untuk mewujudkan pendidikannya.

Dia menganggap dan percaya untuk meraih sebuah impian dibutuhkan uang yang banyak, pendidikan yang tinggi dan juga adanya dorongan dari keluarganya. Dengan demikian suatu impian pasti akan terwujud, tutur Andik. Hal semacam inilah yang menghambat sebuah impian tidak akan terwujud bagi orang awam ataupun orang miskin.

3.4 Pencarian Keyword

Dari hasil pencarian data diatas, maka untuk pencarian kata kunci ditentukan dari hasil dibawah ini:

1. Pengamen
2. Kemiskinan
3. Pendidikan
4. Impian
5. Keluarga
6. Hambatan

Pengamen	Penyanyi Pemain Musik Penari	Pemain Musik
Jalanan	Jalan Jalur Jembatan	Jalan
Pendidikan	Pembelajaran Pengajaran Pelatihan	Pembelajaran
Impian	Mimpi Keinginan Dambaan	Keinginan
Hambatan	Halangan Rintangan Kendala	Kendala
Kemiskinan	Kekurangan Kemlaratan Kesusahan	Kekurangan
Keluarga	Saudara	Ayah

	Ayah	
	Ibu	

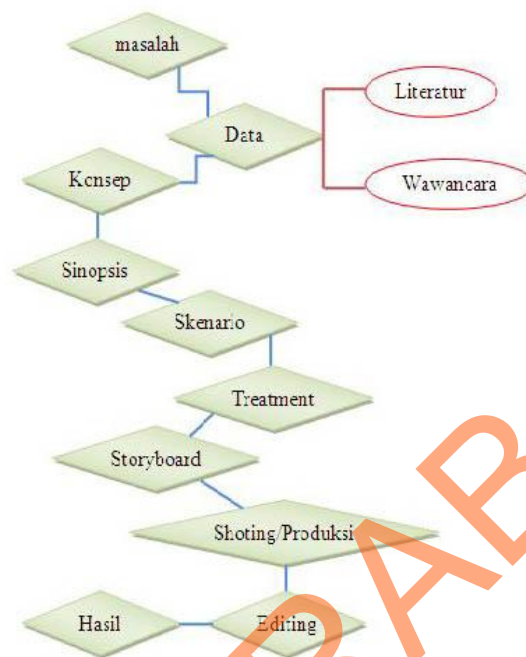
Pemain Musik	Pekerjaan	Kesiapan	Keberhasilan
Jalan			
Pembelajaran	Kemauan	Hidup	
Keinginan			
Kendala	Keadaan		
Kekurangan			
Ayah	Ayah		

Tabel 3.5 Keyword

Pencarian kata kunci atau *keyword* ditentukan dari hasil penelitian, sehingga menjadi acuan dalam proses penentuan *keyword*. Kata kunci yang ditemukan yaitu “Keberhasilan”, karena keberhasilan disini menggambarkan bahwa tujuan hidup yang harus diperjuangkan dengan penuh keberanian untuk melangkah, memulai sesuatu yang dikerjakan, dan betapun perkerjaannya harus dilakukan dengan sungguh-sungguh. Keberhasilan disini menceritakan anak pengamen jalanan yang sukses meraih sebuah impiannya menjadi jurnalis fotografer terkenal.

3.5 Kerangka Perancangan Karya

Agar produksi berjalan seperti yang diinginkan, maka perancangan karya harus urut sesuai dengan apa yang diinginkan. Berikut kerangka perancangan karya dibawah ini:



Gambar 3.3 Kerangka Perancangan Karya

3.6 Pra Produksi

3.6.1 Ide dan Konsep Cerita

Ide dalam pembuatan film Tugas Akhir ini terdorong akibat kurangnya semangat bagi anak (pengamen) yang ingin meraih sebuah impiannya. Melihat kondisi yang terjadi saat ini, mereka menganggap sebuah impian tidak mungkin terjadi dikalangan bawah maupun orang yang tidak berpendidikan. Oleh karena itu dengan adanya karya film pendek Tugas akhir ini diharapkan akan menumbuhkan semangat baru untuk meraih sebuah impiannya dengan penuh keyakinan.

Berawal dari menonton film di bioskop maupun film di televisi bahwa kebanyakan genre film di Indonesia saat ini adalah drama dan horor. Film pendek

Tugas akhir bergenre drama ini menggunakan plot maju mundur dimana dalam satu frame terjadi loncatan dari kejadian satu ke kejadian yang lain.

3.6.2 Warna

Warna adalah suatu yang sederhana yang hanya mendapat respon akibat tangkapan mata, sehingga kadang membuat dikesampingkan oleh sebagian pihak, namun tak jarang membuat orang berlama-lama memilihnya (<http://julio.staff.ipb.ac.id/2012/warna>). Pernyataan tersebut menguatkan bahwa warna sangat berperan penting dalam kehidupan seseorang terutama mempengaruhi keadaan dan perasaan seseorang.

Dengan berpatokan pada konsep yang ada waran yang dekat dengan filosofi dari konsep rancangan ini adalah warna coklat dan biru.

a. Coklat

Warna coklat merupakan simbol kekayaan, kesuburan dan keharmonisan. Akan tetapi warna coklat juga bisa menggambarkan musim luruh dan dapat membangkitkan perasaan sedih, lemah, dan lesu (Kathleen Chee, 2008:62)

b. Biru

Warna biru merupakan warna langit dan laut yang dapat menyenangkan emosi menentramkan fikiran kita, warna biru juga merupakan warna dingin yang melambangkan orang muda dan bersemangat kesuksesan (Kathleen Chee, 2008:60)

Kedua warna coklat dan biru sangat dekat dengan konsep yang diangkat dalam perancangan karya film ini, dimana poin-poin utama seperti kesuksesan, impian, masa lalu masuk dalam kategori warna-warna tersebut.

3.6.3 Tipografi

Sebagai font utama dalam film ini adalah menggunakan font Tabitha, karena font ini mewakili kesan dramatis dalam proses pembuatan film Tugas Akhir ini.

ABCDEF

Gambar 3.4 tipografi

3.6.4 Konsep Poster

Konsep poster yang ditampilkan ada tiga gambar, yang mana gambar yang pertama menggambarkan ekspresi dari pemerannya. Gambar yang kedua menggambarkan seseorang yang memegang kamera yang mana si pemeran tersebut sudah meraih impian dalam genggamannya. Gambar ketiga menggambarkan seseorang yang memegang gitar yang mana ingin menampilkan jaman dulunya yang seorang pengamen jalanan. Konsep poster ini pada nantinya juga menjadi konsep pada *cover* DVD dan juga pada DVD *disc*.



Gambar 3.5 Konsep Poster

3.6.5 Sinopsis

Dipinggir Kota, lalu lalang kendaraan roda dua, roda empat, becak dll. Disanalah aku menginjakkan kakiku untuk mengais rizki. Sebut saja Galih, setiap hari dipinggiran kota galih bernyanyi dengan menggunakan gitar kecil seketika lampu merah datang. Galih disuruh ayahnya untuk mengamen dan ayahnya selalu menargetkan dia dalam sehari harus mengumpulkan uang sebanyak Rp 80.000. Dan apabila uang yang di dapat galih dalam seharinya lebih dari yang ditargetkan maka uang tersebut berhak menjadi uang saku galih.

Dengan kondisi Bapaknya yang cacat maka galih yang harus memenuhi kebutuhannya maupun ayahnya. Sebenarnya galih tidak mau apa yang dia kerjakannya saat ini, orang-orang yang selalu menganggapnya remeh, dan menganggap pengamen hanyalah kotoran jalan raya saja. Akan tetapi galih tidak menggubris dengan apa yang mereka katakan. Meskipun Galih hanya seorang pengamen, dia merasa mampu untuk meraih impian yang ingin dia raih yaitu menjadi seorang fotografer terkenal.

Dengan meraih impiannya maka tak mudah bagi Galih untuk meraihnya, karena dengan menjadi seorang fotografer tentunya membutuhkan biaya yang besar untuk membeli sebuah kamera. Ketika melihat gerombolan komunitas fotografi disebuah taman maka Galihpun ingin gabung dengan mereka. Setiap kali komunitas itu mengadakan pertemuan disebuah taman pinggiran kota, Galih mendekatinya tapi tidak bergumbul dengan komunitas itu. Lama kelamaan Galih dihipir oleh seorang komunitas tersebut. Sebut saja Fredi. Setelah mengetahui Galih ingin menjadi fotografer, akhirnya Fredi meminjamkan kamera dan mengajarnya kepada Galih. Dengan keanehan yang dialami Galih dan pendapatan yang diperoleh kurang dari yang ditargetkan ayahnya. Akhirnya Galih disuruh mengembalikan kamera yang dipinjamnya dan fokus terhadap pekerjaannya. Setelah mengetahui hasil pemotretan Galih, Fredi akhirnya memuji apa yang dilakukan Galih.

3.6.6 Penokohan

Nama Tokoh	Arti Nama	Usia	Perwatakan	Ciri Psikis
Galih	Kehormatan	14-15	Sanguine Melankolis	Tenang
Ayah Galih	Ayah	35-36	Sanguine Koleris	keras
Angga	Tangguh	14-15	Melankolis Plegmatis	santai
Fredi	Kebijaksanaan	22-23	Sanguine Melankolis	wibawa

Tabel 3.6 Penokohan

3.6.7 Skenario

Ext. Siang hari/ Taman/ Galih-Ratna

Galih dewasa duduk disebuah taman kota.

V.O

Galih

“Semua orang punya pilihan. Pilihan untuk hidup dan menjalani apa yang diinginkan. Memang beberapa pilihan tak mudah untuk dijalani. Dan semua tergantung keyakinan akan pilihan itu. Ini aku.. dan yang pati, ini bukanlah pilihanku.”

Galih kecil berjalansambil membawa gitar

Cut to

Int. Sore hari/ Ruang Tamu/ Galih-Ayah Galih

Ayah Galih yang duduk di ruang tamu, dan Galih pulang dari mengamen

Ayah Galih

“Dapat berapa”

Galih

“Cuma 86 ribu”

Ayah Galih

“Nih, kamu simpan 6 ribunya. Jangan dibuat nakal.

Nggak usa ikut-ikutan ngerokok. Cari duit susah”

Galih kemudian pergi kedalam.

Cut to

Ext. Sore hari/ Pinggir Kota/ Galih-Teman Galih

Galih kecil mengamen dipinggiran kota.

V.O

Galih

“Yang aku tau, aku telah lahir, dan hidup untuk hal ini”

Galih kecil menoleh ke sekerumunan komunitas fotografi.

Galih

“Eh bentar”

Angga

“Lih, lampu merah ini. Ah yaudah, rejeki”

“Permisi pak” (ngamen, lagu dangdut tema sosial)

Sambil ngamen, teman galih melirik ke arah Galih.

Cut to

Ext. Sore hari/ Taman/ Galih-Fredi-Acung

Fredi mengambil gambar panning.

Galih melihatnya dengan penuh ketertarikan.

Fredi

Menghampiri Galih

“Mau coba?”

Galih

“Enggak mas, liat aja”

Fredi

“Nih, ini namanya foto panning, jadinya kayak gini, bagus kan”

Cut to

Ext. Sore hari/ Taman/ Galih-Teman Galih

Teman Galih

“Ngapain aja kamu disana?”

Galih

“Liat orang-orang foto”

Teman Galih

“Liat?”

Galih

“iya liat”

Teman Galih

“Kalau cman liat, mending duduk disini lih.

Sekalian nunggu lampu merah”

Cut to

Int. Malam hari/ Ruang Tamu-kamar/ Galih-Ayah Galih

Ayah Galih

“Yah, namanya rezeki orang itu memang naik turun.

Kemarin 86 ribu, sekarang 60 ribu”

V.O

Galih

“Itu yang sering dibilang bapak, yang pasti hasil dipotong 80 ribu jadi milikku”

Cut to

Ext. Siang/ Pinggir Kota/ Galih-Teman Galih

Teman Galih duduk di pinggir jalan kemudian Galih nongol

Teman Galih

“Kok baru nongol”

Galih

“Ketiduran”

Teman Galih

“Tuh, ada rame-rame lagi. Nggak pengen liat orang poto-poto lagi. Hahahaha”

Galih kecil berjalan mendekati keramaian

Teman Galih

“loh-loh lih. Woy kemana”

Galih terus berjalan

Cut to

Ext. Sore hari/ Taman/ Galih-Fredi

Fredi

“Eh, kamu lagi. Tunggu sebentar ya”

Fredi membuka tas, kemudian mengeluarkan sebuah kamera jaman dulu.

Fredi

“Nih, uda lama, tapi masih bisa, lumayan buat belajar.

Sini ku ajarin”

Fredi mengajari Galih menggunakan kamera

Cut to

Ext. Sore hari/ Pinggir Kota/ Galih-Teman Galih

Galih kembali menghampiri temannya dengan membawa kamera

Teman Galih

“loh, loh, loh.. Kamu nyuri”

Galih

“Enggak, dipinjem”

Teman Galih

“Mainan?”

Galih

“Enak aja, beneran ini”

Teman Galih

“Siapa yang ngasih”

Galih

“Itu, namanya mas Fredi”

Cut to

Ext. Sore hari/ Taman/ Fredi-Jono

Fredi bersalaman dengan anggota komunitas lain

Jono

“Jono mas”

Fredi

“Fredi”

Jono

“Mas fredy ini ketuanya”

Fredi

“Oh bukan, saya sekarang jabatannya sekertaris mas. Mari saya antar ke ketuanya”

Cut to

Ext. Sore hari/ Pinggir Kota/ Galih-Teman Galih

Teman Galih mengajak Galih balik

Teman Galih

“Balik yuk”

Galih

“Bentar”

Teman Galih

“Dapat berapa”

Galih

“45”

Teman Galih

“Kan, apa ku bilang. Uda dikasih tau, disini aja nungguin lampu merah”

Galih

“Eh, minta 10ribu dong”

Teman Galih

“Minta, enak aja. Aku balik dulu”

Cut to

Ext. Malam hari/ Kamar Tidur/ Galih-Ayah Galih

Ayah Galih

“Ya Tuhan, Berikan Hambamu ini rejeki yang cukup.

Hamba nggak minta sebanyak yang dihasilkan koruptor.

Hamba cman minta 80 ribu”

Galih

“Dan seperti itu doa Bapakku yang tiap kali penghasilan dibawah 50 ribu”

Cut to

Int. Pagi hari/ ruang Tamu/ Galih-Ayah Galih

Galih kecil berangkat membawa kamera

Ayah Galih

“Kameranya siapa itu”

Galih

“Dipinjemi”

Ayah Galih

“Awas rusak”

Cut to

*galih ngamen

*Motret

*Pulang

*Bapaknya berdoa

*Motret

*Ngamen

*Bapaknya mulai mengomel

Int. Malam hari/ Kamar/ Galih-Ayah Galih

Galih kecil masuk ke kamar tidur

V.O

Galih

“Dan inilah, yang kukatakan diawal, sebuah pilihan tak mudah untuk dilalui”

Ayah Galih membuka pintu kamar galih

Ayah Galih

“Mulai besok, kembalikan itu kamera ke yang punya.

Fokus kerja, masa tiap hari cman dapat 50 ribu.”

Ayah Galih kemudian keluar dari kamar Galih

Galih

(Sambil memegang kameranya)

Cut to

Ext. Siang hari/ Pinggir Kota/ Galih-Angga

V.O

Angga

“Apa ku bilang, tempat kita tu emang disini, kita itu jauh dari hal-hal itu.

Disini aja jadi legenda seniman surabaya”

Cut to

Ext. Siang hari/ Taman Kota/ Galih-Angga

Galih memberikan kamera kepada Fredi dan berterima kasih

Cut to

Ext. Sore hari/ Kamar Gelap/ Fredi

Fredi menggantung gulungan pita roll seluloid dan melihatnya satu persatu

Cut to

Ext. Sore hari/ Taman/ Fredi-komunitas foto

Fredi memperlihatkan hasil foto milik Galih kepada teman-temannya

Fredi

“Nih cobak liat”

Teman-temannya

“Wih bagusya, lumayan, ni bocah yang biasa ngamen ti fred?”

Fredi

“iya”

Ext. Sore hari/ Taman/ Fredi-Jono-Galih

Fredi berjalan dengan Jono meninggalkan kerumunan

V.O

Galih

“Hidupku Impianku, dan ini adalah saat-saat semuanya terasa manis”

Fredi

“Ada yang mau ketemu”

Jono

“Saya dari Parkour Production mas.

Bener mas ketuanya Jurnalisme muda Surabaya?”

Galih

“Iya mas, Galih”

Jono

“jono”

Finish

3.6.8 Crew Produksi

- Produser : Putri Ayu
- Sutradara : Putri Ayu
- Asisten Sutradara : Yuda Ari Triasmara
- DOP Person : Florence Berliana Irene
- Camera Person 1 : Muhammad Gozwul
- Camera Person 2 : Eko Adi Wijaya
- Camera Person 3 : Yuda Ari Triasmara
- Camera Person 4 : Yurizko Septiryan
- Audio : Indri Yulianti
- Lighting Man : Yuda Ari Triasmara
- Art Director : Florance Berliana
- Wardrobe : Indri Yulianti
- Make-up and property : Indri Yulianti
- Editor : Muhammad Gozwul

3.6.9 Lokasi Pengambilan Gambar

Tabel 3.7 Lokasi Pengambilan Gambar

No	Lokasi Pengambilan Gambar	Hasil Gambar	Waktu
1.	Taman Bungkul Surabaya	Taman	30Desember 2012 6Januari 2013 13 Januari 2013
2.	Ds. Sidowungu	Rumah	3Januari 2013

			5 Januari 2013
3.	Jl. Diponegoro	Jalanan	9 Januari 2013 12 Januari 2013 20 Januari 2013

3.6.10 Anggaran Produksi

Tabel 3.8 Anggaran Produksi

Uraian		Jumlah		Harga Satuan	Total	Sub Total
Peralatan						
1	EOS Canon 7D	1	1 Hari	Rp. 500.000	Rp. 500.000	
2	EOS Canon 60D	1	8 Hari	Rp. 400.000	Rp. 3.200.000	
3	EOS Canon 550D	1	8 Hari	Rp. 350.000	Rp. 2.800.000	
4	Tripod	1	8 Hari	Rp. 35.000	Rp. 280.000	

5	Lighting 1000W	1	2 Hari	Rp. 50.000	Rp.100.000	
6	Lighting 500W	1	2 Hari	Rp. 35.000	Rp. 70.000	
7	Boom Mic	1	8 Hari	Rp. 50.000	Rp. 400.000	
8	Sound Recorder	1	8 Hari	Rp. 70.000	Rp. 560.000	
9	Kabel Perleng	3	8 Hari	Rp.25.000	Rp. 200.000	
						Rp.8.110.000
Konsumsi						
1	Makanan Ringan	-	8 Hari	Rp. 45.000	Rp. 360.000	
2	Makan Artis+kru	1 5	8 Hari	Rp. 10.000	Rp. 1.200.000	

GRAND TOTAL	Rp.9.670.000
--------------------	---------------------

STIKOM SURABAYA