



**PEMBUATAN FILM *FEATURE* TENTANG SENI *GRAFFITI* BERJUDUL
*GRAFFLIFE***

TUGAS AKHIR

**Program Studi
DIV Komputer Multimedia**

**INSTITUT BISNIS
& INFORMATIKA**
stikom
SURABAYA

Oleh:

DITYA ANIF HADYAN

13510160010

**FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA
INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA STIKOM SURABAYA
2018**

ABSTRAK

Tujuan yang ingin dicapai dalam Tugas Akhir ini adalah membuat film *feature* tentang seni *Graffiti* menggunakan teknik *Handheld*, hal ini dilatarbelakangi karena pemikiran masyarakat yang menganggap *Graffiti* itu sebelah mata dan seolah-olah publik menganggap bahwa sebuah seni *Graffiti* dapat merusak dan mengotori tatanan kota.

Oleh karena itu, selain tujuan diatas dalam Tugas Akhir pembuatan film *feature* ini penulis berencana membuat film *feature* yang memberikan pemahaman tentang seni *Graffiti*, mengaplikasikan teknik *Handheld* pada film yang berjudul "*GRAFFLIFE*". Metode penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif deskriptif yang menggunakan beberapa tahap pengumpulan data yaitu, wawancara, observasi, dan literatur.

Dalam pembuatan film dapat menggunakan teknik yang menjadi daya tarik audien kepada film yang ditontonnya. Salah satu teknik yang digunakan penulis dalam membuat film dokumenter tentang seni *Graffiti* adalah menggunakan *Handheld*. *Handheld* dipilih guna mendapatkan efek kecepatan perpindahan yang bagus dari *scene* ke *scene* dalam pengambilan gambar ketika sedang menggambar *Graffiti*.

Diharapkan melalui film *feature* ini dapat memberikan pemahaman mengenai beberapa hal tentang perkembangan *Graffiti* di Indonesia dan diharapkan melalui film ini masyarakat tidak lagi mempunyai anggapan bahwa *Graffiti* itu hal yang negatif.

Kata Kunci: Film, *Feature*, Seni, *Graffiti*.

DAFTAR ISI

	Halaman
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Penciptaan.....	3
1.2 Fokus Penciptaan	4
1.3 Ruang Lingkup Penciptaan.....	4
1.4 Tujuan Penciptaan.....	4
1.5 Manfaat Penciptaan.....	4
BAB II LANDASAN TEORI	5
2.1 Film.....	5
2.2 Film <i>feature</i>	6
2.3 <i>Graffiti</i>	6
2.4 Sejarah <i>Graffiti</i>	7
2.5 Hukum <i>Graffiti</i>	8
2.6 Fungsi <i>Graffiti</i>	9
2.7 Mekanisme Pembuatan Film	9
2.8 <i>Type Of Shot</i>	10
2.9 Penataan Kamera	12
2.10 Pencahayaan dan Penataan Lampu	16
2.11 Teknik <i>Handheld</i>	18

BAB III METODE PENCiptAAN	7
3.1 Metode Penelitian	17
3.2 Obyek Penelitian.....	19
3.3 Lokasi Penelitian.....	20
3.4 Sumber Data	20
3.5 Teknik Pengumpulan Data.....	21
3.5.1 Film <i>Feature</i>	21
3.5.2 <i>Graffiti</i>	22
3.6 Teknik Analisa Data	26
3.6.1 Menyajikan Data.....	26
3.6.2 Kesimpulan	27
BAB IV PERANCANGAN KARYA	28
4.1 Pra Produksi	28
4.1.1 Naskah	29
4.1.2 Manajemen Produksi.....	36
4.1.3 Desain Publikasi	39
4.2 Produksi.....	41
4.3 Pasca Produksi.....	41
BAB V IMPLEMENTASI KARYA	42
5.1 Produksi	42
5.2 <i>Real</i> Produksi, Kejadian, dan Strategi Mengatasinya.....	49
5.3 Pasca Produksi	49
BAB VI PENUTUP	63
6.1 Kesimpulan	70
6.2 Saran	70
DAFTAR PUSTAKA	71
BIODATA PENULIS	73
LAMPIRAN	74

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penciptaan

Tujuan yang ingin dicapai pada Tugas Akhir ini adalah film *feature* tentang perkembangan seni *Graffiti* di Indonesia berjudul "*GRAFFLIFE*" dilatarbelakangi oleh pemikiran masyarakat yang menganggap *Graffiti* itu sebelah mata dan seolah-olah publik menganggap bahwa sebuah seni *Graffiti* dapat mengotori tatanan kota, para seniman *graffiti* berusaha untuk menutupi seluruh permukaan sebisa mungkin dan pergi ke semua sudut kota (<https://www.cnnindonesia.com/>).

Banyak dari masyarakat kalangan awam yang menganggap bahwa seni *Graffiti* itu mengotori kota ataupun merusak. Di sisi lain seni *Graffiti* mempunyai arti dan makna tersendiri, seperti memperindah suasana kota agar tatanan kota tidak terlihat kumuh seiring dengan globalisasi. Seni *Graffiti* ini juga merupakan wadah bagi para pelaku seni yang ingin menuangkan keratifitas mereka agar suasana kota terlihat lebih indah dilihat dan dinikmati oleh masyarakat (<https://www.cnnindonesia.com/>).

Seni *Graffiti* tidak mudah diterima oleh masyarakat dan banyak para pekerja seni *Graffiti* sendiri sebagai pekerjaan utama mereka para pelaku seni untuk menghidupi kebutuhan mereka. Memang dulunya masyarakat menganggap seni *Graffiti* itu kriminal, seni *Graffiti* itu hanya sekedar corat coret tidak jelas, padahal seni *Graffiti* dalam kehidupan sehari-hari sangat sering kita jumpai.

Contoh yang paling umum adalah bisa di lihat di sekolah-sekolah dasar atau taman kanak-kanak dengan tema tertentu supaya tempat belajar mereka tidak terlihat kumuh.



Gambar 1.1 Salah satu *graffiti* di Surabaya

(Sumber : Olahan Penulis)

Di Indonesia sendiri sudah sangat mudah menjumpai seni-seni *Graffiti* yang bagus dan kreatif dan gambar-gambar yang beragam bentuk dan tentunya menjadi hal yang sangat positif tidak seperti pada zaman dahulu yang dianggap mengotori.

Untuk menanggulangi permasalahan bahwa seni *Graffiti* itu dianggap kriminal, para pelaku seni *Graffiti* itu sendiri membuat suatu pergerakan-pergerakan seperti pengenalan seni *Graffiti*, adanya edukasi khusus tentang cara-cara yang baik untuk melakukan seni *Graffiti* bukan hanya sekedar corat coret

saja. Tentunya memberikan informasi kepada masyarakat yang tidak tahu tentang apa itu seni *Graffiti* melalui video edukasi dan sebagainya.

Di zaman yang sudah berkembang seperti saat ini, film merupakan wadah yang memudahkan masyarakat untuk mengemukakan berbagai macam pendapat, opini, serta ide-ide kreatif lainnya. Film memiliki *audio* dan *visual* yang membuat para *audiens* lebih tertarik untuk menikmati film bila dibanding dengan media lainnya seperti *game* yang mengharuskan *audiens* berinteraktif dan meluangkan banyak waktu untuk bermain *game*. Film *feature* berangkat dari tradisi jurnalisme cetak yang menggambarkan jenis laporan jurnalistik yang memberikan kebebasan bagi penulis untuk mengemas laporan dengan teknik pemaparan sehingga nyaman untuk dipertontonkan.

Penulis berharap dalam pembuatan film seni *graffiti* berjudul *GRAFFLIFE* dapat memberitahu masyarakat bahwa seni *graffiti* bukanlah tindakan yang kriminal.

1.2 Fokus Penciptaan

Fokus penciptaan yang sesuai dengan latar belakang masalah yaitu, bagaimana membuat film *feature* tentang perkembangan seni *Graffiti* yang berjudul "*GRAFFLIFE*"?

1.3 Ruang Lingkup Penciptaan

Agar tidak menyimpang dari tujuan yang akan dicapai dalam pembuatan film *feature* ini, maka pembahasan masalah meliputi:

1. Pembuatan film *feature* berjudul *GRAFFLIFE*.
2. Pembuatan film *feature* menggunakan teknik *Handheld*.

1.4 Tujuan Penciptaan

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam pembuatan film *feature* ini yaitu membuat film *feature* dengan teknik *handheld* tentang perkembangan seni *Graffiti* berjudul "*GRAFFLIFE*".

1.5 Manfaat Penciptaan

Manfaat yang diharapkan dalam tugas akhir ini dibagi menjadi 3 bagian, yaitu:

1. Manfaat Mahasiswa:
 - a. Memahami proses pembuatan film.
 - b. Meningkatkan kemampuan dalam membuat suatu ide dan karya.
2. Manfaat Lembaga:
 - a. Sebagai kajian untuk mata kuliah film.
 - b. Sebagai rujukan penelitian mendatang tentang pembuatan film *feature* tentang seni *graffiti* berjudul *GRAFFLIFE*.
3. Manfaat Masyarakat:
 - a. Memberikan informasi kepada masyarakat tentang sisi positif seni *graffiti* yang dikemas menjadi sebuah media film *feature*.

BAB II

LANDASAN TEORI

Untuk mendukung pembuatan film *feature* tentang perkembangan *graffiti*, maka karya film akan menggunakan beberapa tinjauan pustaka. Tinjauan pustaka yang digunakan antara lain film, film *feature*, *graffiti*, sejarah *graffiti*, hukum *graffiti*, fungsi *graffiti*, mekanisme produksi karya film, *type of shot*, penataan kamera, pencahayaan, dan teknik *handheld*.

2.1 Film

Film adalah media komunikasi yang bersifat *audio visual* untuk menyampaikan suatu pesan kepada sekelompok orang yang berkumpul di suatu tempat tertentu (Anton Mabruuri, 2013: 2). Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, film diartikan menjadi dua pengertian. Pertama, film merupakan selaput tipis yang dibuat dari *seluloid* untuk tempat gambar negatif (yang akan dibuat potret) atau untuk tempat gambar positif (yang akan dimainkan di bioskop). Film diartikan sebagai lakon (cerita) hidup.

Kehadiran film memberikan pengaruh pada masyarakat dan membentuk pola pikir masyarakat melalui pesan dibalik film tersebut. Film juga merupakan media komunikasi *audio visual* yang saat ini sudah akrab dengan masyarakat dan dapat dinikmati oleh berbagai rentang usia dan latar belakang sosial (Anton Mabruuri, 2013: 2).

2.2 Film *Feature*

Film *feature* adalah film yang mendokumentasikan realitas atau kenyataan. Istilah *feature* pertama digunakan dalam resensi sebuah film *Moana* (1926) oleh Robert Flaherty yang ditulis oleh *themoviegoer*, nama samaran dari John Grierson, *New York Sun* pada tanggal 18 Februari 1926. Dulu film *feature* hanya dibuat orang untuk mendokumentasikan sebuah peristiwa yang berfungsi sebagai alat untuk memberitahukan suatu kegiatan atau peristiwa yang dikemas dengan konsep yang kreatif. Saat ini film *feature* telah berkembang semakin cepat, tidak hanya sebagai sebuah video dokumentasi saja, namun telah dimanfaatkan untuk berbagai kepentingan, mulai dari bagian jurnalistik televisi, *features*, hingga sebagai alat advokasi terhadap kepentingan tertentu (<http://www.idseducation.com/articles/>).

Kekhasan film *feature* adalah posisinya yang mengombinasikan dua hal; sains dan seni. Dengan kata lain, film *feature* adalah “fakta yang disusun secara artistik”, mengungkapkan berbagai kondisi dan masalah manusia. Film *feature* adalah ekspresi perjuangan manusia untuk memahami dan memperbaiki diri sendiri (Masduki, 2001: 65).

2.3 *Graffiti*

Graffiti berasal dari bahasa Yunani yang artinya *Graphium*, yaitu tulisan. *Graffiti* sendiri digunakan sebagai media komunikasi untuk menunjukkan rasa ketidakpuasan kepada pemerintah saat zaman Romawi. *Graffiti* sendiri adalah coretan di dinding dengan mempertimbangkan komposisi warna, garis, bentuk,

dan *volume* untuk menuliskan kata, simbol, atau kalimat tertentu. Alat untuk membuat suatu *Graffiti* biasanya cat semprot atau spidol untuk pelaku *graffiti* sendiri disebut *Bomber* (<http://www.kompasiana.com/irraisa.lisseptiyana/>).

2.4 Sejarah *Graffiti*

Graffiti yang berasal dari bahasa Yunani "graphein" (menuliskan), diartikan oleh wikipedia.org sebagai coretan pada dinding atau permukaan di tempat-tempat umum, atau tempat pribadi. Coretan tersebut, bentuknya bisa berupa seni, gambar, atau hanya berupa kata-kata. *Graffiti* yang banyak bertebaran di jalanan kota Bandung, masih sebatas coretan kata-kata yang merupakan identitas geng atau malah hanya berupa nama.



Gambar 2.1. *Graffiti* di Surabaya

(Sumber : Olahan Penulis)

Penggunaan cat semprot untuk membuat sebuah graffiti, sudah mulai dikenal di New York, akhir tahun 60-an. Coretan pertama dengan cat semprot, dilakukan pada sebuah kereta subway. Seorang bernama Taki yang tinggal di 183rd Street Washington Heights, selalu menuliskan namanya, entah itu di dalam kereta subway, atau di bagian luar dan dalam bis. Taki183, begitu bunyi tulisan yang ia buat menggunakan spidol. Taki ini seperti ingin menunjukkan identitas dirinya. 183 yang ia tulis setelah namanya, menunjukan tempat tinggalnya. Gara-gara coretannya tersebut, orang-orang di seluruh kota mengenal Taki, lewat coretan-coretannya. Di tahun 1971, Taki di *interview* oleh sebuah majalah terbitan New York. Dari situlah, kepopuleran Taki diikuti oleh anak-anak seluruh New York. Anak-anak ini tertarik karena kepopuleran bisa diperoleh dengan hanya menuliskan identitas mereka disebut juga *tagging* pada bus atau kereta yang melewati seluruh kota. Semakin banyak nama atau identitas seorang anak, sudah pasti ia akan semakin populer (<http://meutiaulfa.weebly.com/sejarah-graffiti.html>).

2.5 Hukum Graffiti

Pada perkembangannya, *graffiti* di sekitar tahun 70-an di Amerika dan Eropa akhirnya merambah ke wilayah *urban* sebagai jati diri kelompok yang menjamur di perkotaan. Karena citranya yang kurang bagus, *graffiti* telanjur menjadi ancaman bagi keamanan kota. Alasannya adalah karena dianggap memprovokasi perang antar kelompok atau gang. Selain dilakukan di tembok kosong, *graffiti* pun sering dibuat di dinding kereta api bawah tanah.

Di Amerika Serikat sendiri, setiap negara bagian sudah memiliki peraturan sendiri untuk meredam *graffiti*. *San Diego, California, New York* telah memiliki undang-undang yang menetapkan bahwa *graffiti* adalah kegiatan ilegal. Untuk mengidentifikasi pola pembuatannya, *graffiti* pun dibagi menjadi dua jenis.

1. Gang *graffiti* Yaitu *graffiti* yang berfungsi sebagai identifikasi daerah kekuasaan lewat tulisan nama gang, gang gabungan, para anggota gang, atau tulisan tentang apa yang terjadi di dalam gang itu.
2. *Tagging graffiti* Yaitu jenis *graffiti* yang sering dipakai untuk ketenaran seseorang atau kelompok. Semakin banyak *graffiti* jenis ini bertebaran, maka makin terkenal nama pembuatnya. Karena itu *graffiti* jenis ini memerlukan *tagging* atau tanda tangan dari pembuat atau bomber-nya. Semacam tanggung jawab karya (<http://meutiaulfa.weebly.com/hukum-graffiti.html>).



INSTITUT BISNIS
& INFORMATIKA
stikom
SURABAYA

2.6 Fungsi Graffiti

Fungsi *Graffiti* sendiri adalah sebagai sarana ekspresi ketidakpuasan terhadap keadaan sosial. Sarana ekspresi ketakutan terhadap kondisi politik dan sosial. Sarana pemberontakan. Bahasa rahasia kelompok tertentu (<http://meutiaulfa.weebly.com/fungsi-graffiti.html>).

2.7 Mekanisme Produksi Karya Film

Menurut Maburi (2010: 16) mekanisme produksi film adalah sebuah proses yang lazim diterapkan dalam proses pengerjaan film pada umumnya.

Sehingga dalam pembuatan film cerita panjang maupun film pendek tetap harus memperhatikan mekanisme tersebut. Mekanisme tersebut meliputi pra produksi, produksi dan pasca produksi. persentase pembagian pengerjaan karya film adalah 70% di bagian pra produksi, 20% dalam tahap produksi sedangkan 10% tahap pasca produksi.

Dalam pembuatan film pendek, dibutuhkan 3 peran terpenting yaitu penulis naskah/skenario, sutradara serta produser. Penulis skenario adalah seorang pekerja kreatif yang menulis cerita dan skenario atau skenario saja, untuk sebuah tayangan sinetron atau film, yang dalam bahasa asingnya disebut *script writer* (Lutters, 2010). Sedangkan Sutradara menurut Wiyanto (2002) adalah pemimpin dalam pementasan drama. Sebagai pemimpin yang bertanggung jawab terhadap kesuksesan pementasan drama, ia tentu harus membuat perencanaan dan melaksanakannya. Sutradara juga merupakan orang yang mewujudkan gagasan yang tertuang dalam sebuah skenario supaya menjadi rekaman audio visual. Menurut Saroenggalo, produser adalah orang yang membantu sutradara dalam mengelolah proses pembuatan film. Pada umumnya tim kerja produksi film terdiri dari beberapa bagian yakni manajer produksi, asisten sutradara, penyunting gambar, *sound man*, pengarah artistik, *editor* (Saroenggalo, 2008).

2.8 Type of Shot

Type of shot bisa juga disebut pemingkaian gambar. Berikut adalah beberapa variasi *type of shot* (Santoso, 2013).

1. *Extreme Long Shot (E.L.S)*

Gambar ini memiliki komposisi sangat jauh, panjang, luas dan berdimensi lebar. E.L.S bertujuan untuk menjelaskan lokasi dan waktu terjadinya adegan dalam film.

2. *Long Shot (L.S)*

Merupakan teknik yang memperlihatkan komposisi obyek secara total, dari ujung kepala hingga ujung kaki (bila obyek manusia). Dengan menggunakan L.S dapat menyampaikan lokasi dan tokoh (*where* dan *who*). Sehingga tokoh utama (*main character*) dan tokoh-tokoh pendukung sudah bisa diperkenalkan, tetapi tetap dengan menampilkan latar belakang sosial dan geografis.

3. *Medium Long Shot (M.L.S)*

Komposisi gambar ini cenderung lebih menekankan kepada obyek, dengan ukuran $\frac{1}{4}$ gambar yang memperlihatkan karakter dari atas kepala sampai lutut. M.L.S berfungsi untuk menjelaskan poin *who*, *when* dan *where* (siapa, kapan dan dimana).

4. *Medium Shot (M.S)*

Gambar yang memiliki komposisi subjek (manusia) dari pinggang hingga ke atas kepala sehingga penonton dapat melihat jelas ekspresi dan emosi yang meliputinya. *Shot* ini mempertegas penjelasan *who* dan *how*.

5. *Close Up (C.U)*

Komposisi yang memperjelas ukuran gambar, contoh pada gambar karakter (manusia) biasanya antara kepala hingga dada. Hal ini memperlihatkan

secara jelas ekspresi karakter beserta emosi yang diucapkan dalam dialog atau yang tidak.

6. *Big Close Up* (B.C.U)

Memiliki komposisi lebih dalam daripada C.U sehingga bertujuan menampilkan kedalaman pandangan mata, ekspresi kebencian pada wajah. Tanpa kata-kata, tanpa bahasa tubuh, tanpa intonasi, B.C.U sudah mewujudkan semuanya itu.

7. *Extreme Close Up* (E.C.U)

Pengambilan gambar *close up* secara mendetail dan berani. Kekuatan E.C.U ini terletak pada kedekatan dan ketajaman yang hanya fokus pada suatu bagian objek saja. *Shot* tipe ini sangat impresif dan ekspresif, diluar realita, tetapi disukai oleh penonton karena merasa mendapat pengalaman baru.

2.9 Penataan Kamera

Dalam penataan kamera secara teknik yang perlu diperhatikan salah satunya adalah *camera angle* atau sudut kamera. Pemilihan sudut pandang kamera dengan tepat akan mempertinggivisualisasi dramatik darisuatu cerita. Sebaliknya jika pengambilan sudut pandang kamera dilakukan dengan serabutan bisa merusak dan membingungkan penonton, karena makna bisa jadi tidak tertangkap dan sulitdipahami. Oleh karena itu penentuan sudut pandang kamera menjadi faktor yang sangat penting dalam membangun cerita yang berkesinambungan. Tipe *angle* kamera dibagi menjadi 2 jenis antara lain:

1. Angle Kamera Objektif

Adalah kamera dari sudut pandang penonton outsider, tidak dari sudut pandang pemain tertentu. Angle kamera objektif tidak mewakili siapapun. Penonton tidak dilibatkan, dan pemain tidak merasa ada kamera, tidak merasa ada yang melihat. Beberapa sudut objektif antara lain:

a. *High Angle*

Kamera diletakkan pada posisi yang lebih tinggi dari subyek yang direkam untuk mendapatkan kesan bahwa subyek yang diambil gambarnya memiliki status sosial yang rendah, kecil, terabaikan, lemah dan berbeban berat.



Gambar 2.2. High Angle

(Sumber:<http://www.elementsofcinema.com>)

b. *Eye Angle*

Posisi kamera sejajar dengan subjek yang direkam. Pengambilan gambar dari sudut *eye level* hendak menunjukkan bahwa kedudukan subyek dengan penonton sejajar.



c. *Low Angle*

Posisi kamera lebih rendah atau bahkan sangat rendah dibanding subyek yang direkam. Sudut pengambilan ini merupakan kebalikan dari *high angle*. Dengan sudut pengambilan ini, subyek akan tampak anggun atau lebih perkasa dan dominan.



Gambar 2.4. Low Angle

(Sumber:<http://beritaseni.com>)

2. *Angle* Kamera Subyektif

Kamera dari sudut pandang penonton yang dilibatkan, misalnya melihat ke penonton atau dari sudut pandang pemain lain, misalnya film horor. *Angle* kamera subyektif dilakukan dengan beberapa cara:

- a. Kamera berlaku sebagai mata penonton untuk menempatkan mereka dalam adegan, sehingga dapat menimbulkan efek dramatik.
- b. Kamera berganti-ganti tempat dengan seseorang yang berada dalam gambar. Penonton bisa menyaksikan suatu hal atau kejadian melalui mata pemain tertentu. Penonton akan mengalami sensasi yang sama dengan pemain tertentu. Jika sebuah kejadian disambung dengan *close up* seseorang yang memandang ke luar layar, akan memberi kesan penonton sedang menyaksikan apa yang disaksikan oleh pemain yang memandang ke luar layar tersebut.

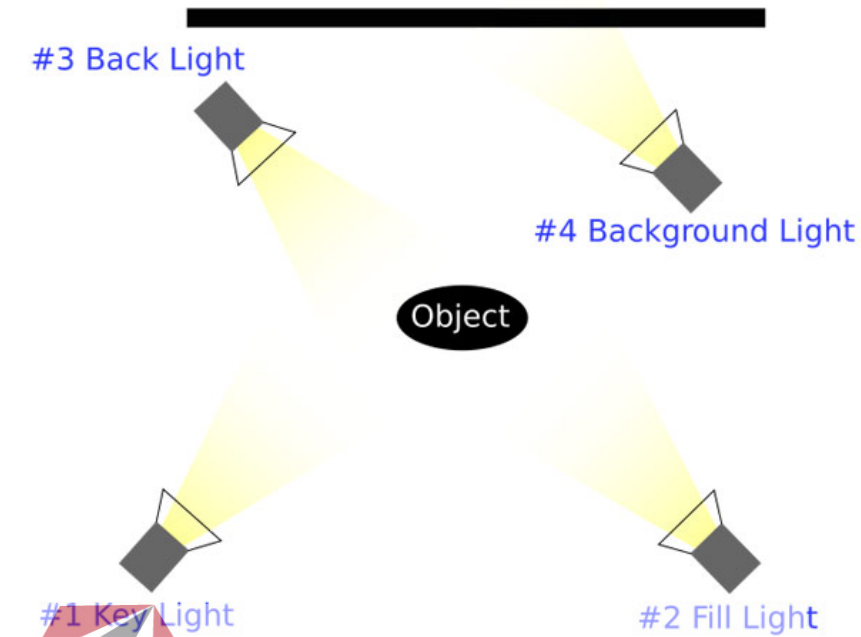
- c. Kamera bertindak sebagai mata dari penonton yang tidak kelihatan. Seperti presenter yang menyapa pemirsa dengan memandang langsung ke kamera. Relasi pribadi dengan penonton bisa dibangun dengan cara seperti ini.

2.10 Pencahayaan dan Penataan Lampu

Menurut Blain Brown (2012), dalam dunia videografi/sinematografi ada dua garis besar pencahayaan, yaitu:

1. Cahaya alami, yaitu matahari sebagai sumber cahaya, atau sering disebut *daylight*. Cahaya alami biasanya dibakukan dengan temperature warna sebesar 5.600 Kelvin. Cahaya alami terbatas pada siang hari saja dengan panjang waktu sesuai daerahnya.
2. Cahaya buatan atau *artificial light*. Cahaya buatan yang dipergunakan dalam videografi memiliki tipe *continuos* atau menyala terus. Lampu yang sering digunakan saat pembuatan video, antara lain: LED, red head 800-1.000 watt, blonde 2.000 watt, kino flo, dan lain-lain.

Penataan lampu dasar terdiri dari *key light*, *fill light*, *back light*, dan *background light*.



Gambar 2.5. Tata Lampu

(Sumber : Santoso, 2013: 65)

Keterangan dari gambar 25 adalah:

1. *Key light* adalah sumber cahaya utama datangnya cahaya.
2. *Fill light* adalah cahaya penyeimbang/pengisi untuk menentukan gelap atau terangnya bayangan jatuh.
3. *Back light* adalah cahaya untuk memisahkan objek dengan *background*.
4. *Background light* adalah cahaya lampu yang diarahkan ke *background* untuk meningkatkan intensitasnya.

2.11 Teknik *Handheld*

Himawan Pratista dalam bukunya *Memahami Film* (2008: 112) menjelaskan bahwa salah satu teknik kamera yang kini tengah menjadi tren adalah gaya kamera dokumenter, kamera dibawa atau dijinjing langsung oleh operator kamera tanpa menggunakan alat bantu seperti *tripod* atau *dolly*. Gaya *handheld camera* memiliki beberapa karakter yang khas yakni, kamera bergerak dinamis dan bergoyang, serta gambar yang “pucat” untuk memberi kesan nyata (realistik).

Blain Brown dalam bukunya *Cinematography Theory and Practice* (2012: 216) menjelaskan bahwa:

Handheld is any time the operator takes the camera in hand, usually held on the shoulder, but it can be held low to the ground, placed on the knees, or any other combination. Handheld was camera mobile in cases where a dolly was not available on stairs. Handheld is most often used for artistic purpose.

Kameramen setiap saat menahan kamera pada tangan, biasanya menahan pada bahu, tetapi juga dapat ditahan rendah pada tanah, ditahan pada lutut, atau kombinasi lainnya. *Handheld* merupakan teknik kamera dimana dalam suatu kasus *dolly* tidak bisa digunakan di tangga. *Handheld* merupakan teknik kamera yang paling sering digunakan untuk tujuan artistik.

BAB III

METODE PENCIPTAAN

3.1 Metodologi Penelitian

Menurut Soehartono dalam bukunya yang berjudul Metode Penelitian Sosial: Suatu Teknik Penelitian Bidang Kesejahteraan Sosial dan Ilmu Sosial Lainnya (2008: 55) dijelaskan bahwa metode penciptaan adalah cara atau strategi menyeluruh untuk menemukan atau memperoleh data yang diperlukan. Untuk mendapatkan hasil yang ingin dicapai sesuai dengan tujuan penelitian, maka dalam pembuatan film *feature* tentang *Graffiti* ini diperlukan suatu metode.

Dalam pembuatan film *feature* tentang seni *graffiti*, metode penelitian yang digunakan adalah penelitian secara kualitatif, penelitian kualitatif ditujukan untuk memahami fenomena-fenomena social dari sudut pandang partisipan. Melalui metode kualitatif ini akan dicari hal-hal yang berkaitan dengan film *feature, graffiti*.

Dalam bab ini akan dijelaskan suatu konsep atau pokok pikiran utama yang menjadi dasar suatu rancangan karya yang akan dibuat atau dikenal dengan proses pra-produksi.

3.2 Objek Penelitian

Objek penelitian yang menjadi pembahasan utama dalam Tugas Akhir ini adalah film *feature*, dan *graffiti*. Masyarakat awam masih menganggap seni

graffiti adalah sebuah tindakan yang kriminal, padahal seni *graffiti* bisa membuat kota lebih indah dan tidak terlihat kumuh.

3.3 Lokasi Penelitian

Tempat yang akan dituju untuk melakukan penelitian pada objek penelitian sutradara, yaitu JL. Srikana No.140, Surabaya, yaitu salah satu toko yang menjual peralatan *graffiti*.

3.4 Sumber Data

Data sangat penting digunakan dalam penyusunan Tugas Akhir ini agar laporan dapat dipertanggungjawabkan dan dapat dibuktikan keilmiahannya. Sumber data pada laporan ini didapat dari buku atau studi literatur, wawancara, dan observasi. Studi literatur diperlukan untuk menemukan keaslian data yang sudah diterbitkan baik dari buku maupun dari jurnal laporan terdahulu. Buku dan *website* yang digunakan penulis sebagai studi literatur yaitu:

1. *5 Hari Mahir Bikin Film*, buku karangan Panca Javandalasta (2011).
2. *Cara Pinter Bikin Film Dokumenter*, buku karangan Nugroho Fajar (2005).
3. *Pengetahuan Film Dokumenter*. Buku karangan Apip (2011).

Selain itu, untuk data tentang *graffiti* tidak hanya diperoleh dari studi literatur, juga dilakukan wawancara narasumber yang mempunyai keahlian sesuai dengan yang ada untuk mendapatkan informasi langsung dari orang-orang yang ahli di bidangnya, yakni PINO yang merupakan seorang pelaku seni *graffiti* yang bisa dibilang sangat berpengaruh bagi perkembangan seni *graffiti* di Surabaya,

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data pada film *feature* ini menggunakan 3 cara. Yaitu, studi literatur, observasi, dan wawancara. Dalam proses analisis data supaya tidak terjadi penyimpangan materi serta tujuan yang ingin dicapai, maka pengumpulan data akan dikelompokkan berdasarkan topik pembahasan dalam Tugas Akhir ini ialah Film, dan *Graffiti*.

3.5.1 Film Feature

Dalam pencarian data tentang film *feature*, menggunakan studi literatur. Film *feature* adalah film yang mendokumentasikan realitas atau kenyataan. Istilah *feature* pertama digunakan dalam resensi sebuah film *Moana* (1926) oleh Robert Flaherty yang ditulis oleh *themoviegoer*, nama samaran dari John Grierson, New York Sun pada tanggal 18 Februari 1926. Dulu film *feature* hanya dibuat orang untuk mendokumentasikan sebuah peristiwa yang berfungsi sebagai alat untuk memberitahukan suatu kegiatan atau peristiwa yang dikemas dengan konsep yang kreatif. Saat ini film *feature* telah berkembang semakin cepat, tidak hanya sebagai sebuah video dokumentasi saja, namun telah dimanfaatkan untuk berbagai kepentingan, mulai dari bagian jurnalistik televisi, *features*, hingga sebagai alat advokasi terhadap kepentingan tertentu (<http://www.idseducation.com/articles/>).

Kekhasan film *feature* adalah posisinya yang mengombinasikan dua hal; sains dan seni. Dengan kata lain, film *feature* adalah “fakta yang disusun secara artistik”, mengungkapkan berbagai kondisi dan masalah manusia. Film *feature*

adalah ekspresi perjuangan manusia untuk memahami dan memperbaiki diri sendiri (Masduki, 2001: 65).

3.5.2 *Graffiti*

Selanjutnya pengumpulan data pada *graffiti* diperoleh melalui wawancara, studi literatur, dan observasi

1. Wawancara

Wawancara dilakukan kepada Pino, beliau adalah salah satu *bomber* yang paling lama menggeluti bidang *graffiti* di Surabaya. Menurut Pino, *Graffiti* adalah gaya hidup bagi para pelakunya, awalnya mereka hanya mencari popularitas semata, tetapi semakin kesini, *graffiti* membuat mereka mendapat banyak teman, sebagai ajang silaturahmi, dan juga bisa menjadi lapangan pekerjaan. Dari hasil penelitian yang di dapat melalu wawancara, *graffiti* merupakan suatu kegiatan yang sangat positif apabila telah memahami terlebih dahulu. Dokumentasi wawancara seperti gambar 3.1 dan 3.2.

2. Studi Literatur

Studi literatur dalam menyusun laporan ini dilakukan dengan cara mengumpulkan berbagai artikel di internet dan membaca sebuah buku yang berjudul *What Does Graffiti Mean?* Alexandra Duncan (2013). Dapat disimpulkan bahwa *graffiti* mempunyai sejarah pada masanya dimana sebelumnya *graffiti* adalah suatu alat komunikasi yang diaplikasikan di

dinding untuk mengetahui identitas seseorang dan sebagai alat untuk mengutarakan perasaan para pelakunya sebagai suatu propaganda.



Gambar 3.1. Wawancara dengan narasumber

(Sumber : Olahan Penulis)



Gambar 3.2. Narasumber *graffiti*

(Sumber : Olahan Penulis)

3. Observasi

Observasi dilakukan dengan cara melihat *graffiti* yang ada di Surabaya.

Dapat disimpulkan bahwa *graffiti* benar-benar membuat kota lebih berwarna, tidak kumuh, tidak kotor.

Dapat disimpulkan bahwa *graffiti* adalah suatu seni jalanan yang mengutamakan proporsi dan keindahan dari *graffiti* itu sendiri sebagai sebuah media untuk menyampaikan suatu pesan bagi masyarakat yang melihat.



Gambar 3.3. *Graffiti* di Surabaya

(Sumber : Olahan Penulis)



Gambar 3.4. *Graffiti* di Surabaya

(Sumber : Olahan Penulis)



Gambar 3.5. *Graffiti* di Surabaya

(Sumber : Olahan Penulis)

3.6 Teknik Analisa Data

Setelah mengumpulkan seluruh data, selanjutnya adalah menganalisis data. Data yang telah didapat dari berbagai sumber akan dikumpulkan lalu diolah dengan mencari mana yang sangat cocok saat proses pengumpulan data.

3.6.1 Menyajikan Data

Tabel 3.1 Penyajian Data

	Studi Literatur	Wawancara	Observasi	Kesimpulan
Film <i>Feature</i>	-Dokumentaasi Suatu Peristiwa -Opini			-Fakta yang disusun secara artistik
<i>Graffiti</i>	-Sejarah -Alat Komunikasi	-Lapangan Pekerjaan -Gaya Hidup	-Indah -Berwarna	-seni untuk menyampaikan pesan

Dari hasil pengumpulan data film *feature*, dan *graffiti*. Dapat disimpulkan bahwa *graffiti* bukanlah suatu hal yang negatif, kegiatan tersebut dapat member sebuah lapangan pekerjaan bagi para pelakunya. *Graffiti* bukanlah suatu perbuatan yang kriminal, melainkan cara bagi para pelaku untuk menuangkan segala kreatifitas dan perasaan sebagai yang mereka rasakan. Kegiatan *graffiti* ini akan dikemas dalam bentuk film *feature* yang dimana akan menceritakan suatu kehidupan pelaku seni *graffiti*.

3.6.2 Kesimpulan

Berdasarkan data yang telah dianalisa tersebut, maka penulis bisa menjelaskan bahwa Tugas Akhir ini berupa film *feature* yang menceritakan tentang kehidupan pelaku seni *graffiti*. *Graffiti* bukanlah suatu perbuatan yang kriminal, melainkan cara bagi pelaku untuk menuangkan segala kreatifitas dan perasaan melalui pesan-pesan yang disampaikan. Di film berjudul *GRAFFLIFE* ini nantinya akan dikemas semenarik mungkin menggunakan teknik *handheld* agar terlihat lebih natural dan pesan yang disampaikan dapat dipahami oleh masyarakat.

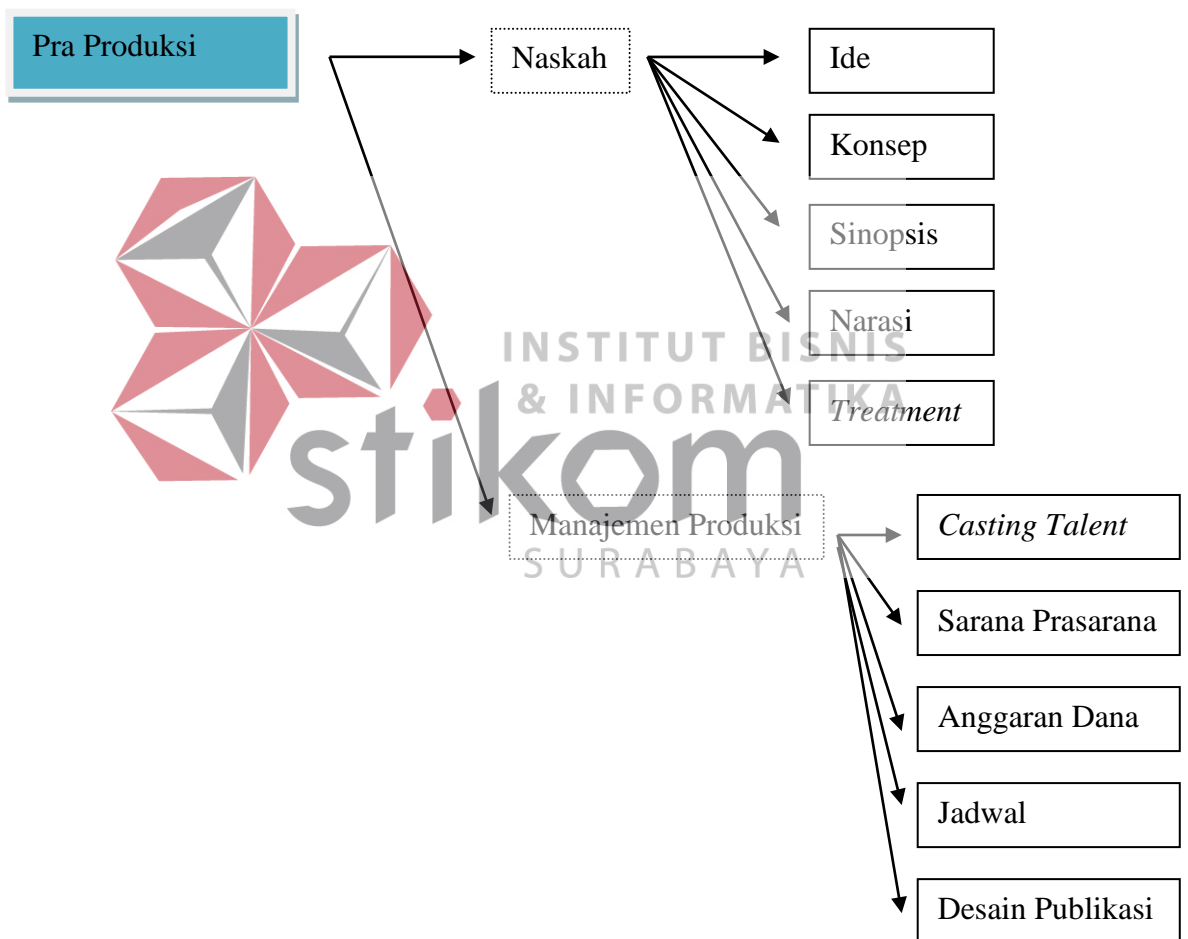


BAB IV

PERANCANGAN KARYA

Pada perancangan karya ini akan membahas tentang konsep dan pokok pikiran tentang film *feature* yang akan menjadi dasar rancangan yang dibuat.

4.1 Pra Produksi



Gambar 4.1. Bagan Pra Produksi

(Sumber : Olahan Penulis)

4.1.1 Naskah

1. Ide

Ide film ini berasal dari pengamatan penulis dimana *graffiti* menurut masyarakat merupakan sebuah tindakan yang kriminal, belum banyak pengetahuan masyarakat tentang perbedaan *vandal* dengan *graffiti*. *Vandal* yang merusak sebuah *image* orang tentang *graffiti*. Dari situ, penulis memiliki ide untuk membuat film *feature* tentang *graffiti*.

2. Konsep


Film *feature* tentang *graffiti* ini akan diceritakan secara berurutan dengan narasi yang akan membawa penonton masuk kedalam maksud yang ditunjukkan di film *feature* ini. Akan ada seorang *cameo* yang akan menjadi tokoh dalam film yang akan menunjukkan kehidupan pelaku seni *graffiti*. Ia berjalan seakan memberitahukan perbedaan *vandal* dengan *graffiti*. Dengan beberapa teknik editing yang akan membuat visualisasi lebih terlihat menarik.

3. Sinopsis

Graffiti adalah sebuah seni modern yang pengaplikasiannya di dinding dengan mementingkan gaya dan perspektif. Namun, masyarakat awam yang tidak mengetahui beranggapan bahwa seni *graffiti* adalah kriminal yang membuat merusak. Padahal *vandal* lah yang membuat *image* para pelaku seni *graffiti* menjadi rusak. Mereka menuangkan segala perasaan dan kreatifitasnya di dinding melalui *graffiti*.

4. *Treatment*Tabel 4.1. *Treatment GRAFFLIFE*

No.	Narasi	Visual	Durasi	Audio
OPENING [23"]				
1.	Graffiti adalah passion sebuah hobi. [5"]	-Fade In -LS (Handheld maju). Dinoz sedang menggambar di kertas -CU (slider dari kiri ke kanan). Gambar graffiti -CU (slider dari kanan ke kiri). Pilot dan gambar sketsa graffiti -Fade Out	23"	Ilustrasi Musik
2.	Kami berkarya dijalanan dengan melalui berbagai tantangan. [5"]	-Dinoz berjalan di pinggir jalan yang ada gambar graffitinya.(smooth 360 transition)	25"	Ilustrasi Musik
3.	Berbeda dengan	-smooth zoom out		Ilustrasi

	vandalism yang merusak dan menghancurkan karya-karya seni kami, dan merusak suasana kota [10"]	-Dinoz berjalan di pinggir jalan (cut to cut, time remapping)	17"	Musik
4.	Insert. [20"] 	-Dinoz berjalan di pinggir jalan melihat coretan di pagar-pagar.(cut to cut, time remapping)	20"	Ilustrasi Musik
5.	Mereka kurang memahami karya seni, masih perlu memahami betul apa itu seni. [8"]	-Dinoz berjalan di pinggir jalan dengan melihat coretan di dinding yang sangat kotor.(cut to cut, Time Remapping) -Dinoz menghampiri tembok yang penuh coretan dan memegangnya. -Smooth Zoom In	25"	Ilustrasi Musik

6.	Graffiti adalah seni yang berkembang di jalanan perkotaan, pada awalnya graffiti digunakan sebagai identitas gang dan kelompok-kelompok tertentu. [13"]	-Beberapa gambar graffiti.(still)	19"	Ilustrasi Musik
7.	Graffiti digunakan gang untuk menguasai suatu daerah. [6"]	-Panning -Melihatkan jembatan yang penuh karya graffiti.(handheld)	10"	Ilustrasi Musik
8.	Sekarang graffiti sudah mulai diminati oleh anak-anak muda, dan bisa menjadi lapangan pekerjaan bagi para pelaku seniman graffiti.	-Terlihat beberapa orang sedang asik foto-foto di depan graffiti.(cut to cut, still)	17"	Ilustrasi Musik

	[10"]			
9.	Insert [15"]	-Panning -Tulisan Budhal Isuk Moleh Sakkarep.(handheld) -Detail graffiti wajah dan mata.(cut to cut, handheld)	15"	Ilustrasi Musik
10.	Insert [7"]	-Dinoz sedang duduk di depan patung Suro Boyo.(handheld) -Smooth Zoom Out	7"	Ilustrasi Musik
11.	Kami terdorong untuk membuat kota lebih indah, dan menolak adanya perbuatan vandalism. [10"]	-Dinoz berjalan kembali melihat bangunan tua yang banyak coretan.(cut to cut, handheld, time remapping) -Smooth Zoom In	30"	Ilustrasi musik
12.	Insert [15"]	-Dinoz mengambil masker dan pilok lalu mulai berjalan menuju gedung tua yang kumuh		Ilustrasi Musik

		tersebut.(cut to cut, handheld, noise wave effect, time remapping)	15''	
13.	Graffiti bukan kriminalitas, melainkan karya seni untuk menyampaikan pesan-pesan, dan membuat kota lebih berwarna. [17'']	-smooth zoom out -Dinoz mulai membuat graffiti di gedung tersebut.(cut to cut, time remapping, handheld) -smooth zoom out -Dinoz menuliskan Art Is Not Crime. -Fade Out.	70''	Ilustrasi Musik
14.	Insert [5'']	-Gambar graffiti milik Dinoz.(still) -Fade Out	5''	Ilustrasi Musik
15.	Insert [25'']	-Dinoz berjalan lalu berhenti mengeluarkan sketsa, pilok, dan masker.(handheld, cut to cut, slowmotion)	25''	Ilustrasi Musik
16	Graffiti bukan hanya sekedar menggambar, tapi	-Dinoz memakai masker -Dinoz menyiapkan pilok -Dinoz mulai		Ilustrasi Musik

	adalah cara untuk menuangkan apa yang terjadi di sekitar kita. [10"]	menggambar.(time remaping) -shot Dinoz menyemprotkan pilok.(ECU)	120"	
17.	Karena kami para pelaku seni graffiti sangat peduli terhadap lingkungan sekitar kami. [10"]	-Dinoz menulis save Palestine.(ECU, Time Remapping)	16"	Ilustrasi Musik
18.	Insert [7"]	-Dinoz melihat sketsanya lalu melihat gambarnya.(still)	7"	Ilustrasi Musik
19.	Insert. [5"]	-Graffiti Save Palestine dari Dinoz.(still)	5"	Ilustrasi Musik
Total Durasi: 471"				

4.1.2 Manajemen Produksi

1. *Casting/Talent*

Dinoz

1) Dimensi Fisiologis

Jenis Kelamin : Laki-laki

Bentuk Tubuh : Gemuk, Tinggi

Usia : 23 tahun

Pakaian : Jaket hitam, celana panjang hitam

2) Dimensi Sosiologis

Status Sosial : Kelas menengah

Pekerjaan : Mahasiswa

Bahasa : Indonesia

2. Sarana Prasarana

Tabel 4.2. *List Alat Shooting*

NO.	NAMA ALAT	JUMLAH
1.	Kamera Canon EOS M3 Mirrorless	1 buah
2.	Lampu LED	1 buah
3.	Tripod Kamera	2 buah
4.	Harddisk	1 buah
5.	Batterai Kamera Canon + Charger	2 buah
6.	Laptop	1 buah
7.	Slider	1 buah

Tabel 4.3. *List Property Shooting*

NO.	NAMA ALAT	JUMLAH
1.	Pilok	20 buah
2.	Masker Graffiti	1 buah
3.	Kertas	2 buah
4.	Kanvas Graffiti	1 buah
5.	Cat Tembok	2 buah
6.	Tas Punggung	1 buah
7.	Jaket	1 buah

3. Anggaran Biaya

Tabel 4.4. Anggaran Biaya

NO.	KEPERLUAN	JUMLAH	HARGA
PRA PRODUKSI & PRODUKSI			
1.	Bensin (pergi-pulang)	1 Mobil	Rp. 200.000,-
2.	Konsumsi	6 Orang	Rp. 200.000,-
3.	Pilok	20 Buah	Rp. 500.000,-
4.	Cat	2 Buah	Rp. 100.000,-
5.	Pembelian Kamera	1 Buah	Rp. 7.000.000,-
6.	Pembelian <i>Converter</i>	1 Buah	Rp. 545.000,-
7.	Masker Graffiti	1 Buah	Rp. 400.000,-
TOTAL			Rp. 8.945.000,-

PASCA PRODUKSI			
1.	Harddisk	1 Buah	Rp. 1.000.000,-
2.	Pameran	-	Rp. 2.000.000,-
3.	Merchandise	12 Buah	Rp. 3.000.000,-
TOTAL			Rp. 6.000.000,-
TOTAL KESELURUHAN			Rp. 14.945.000,-

4. Jadwal Kerja

Tabel 4.5. Jadwal Kerja

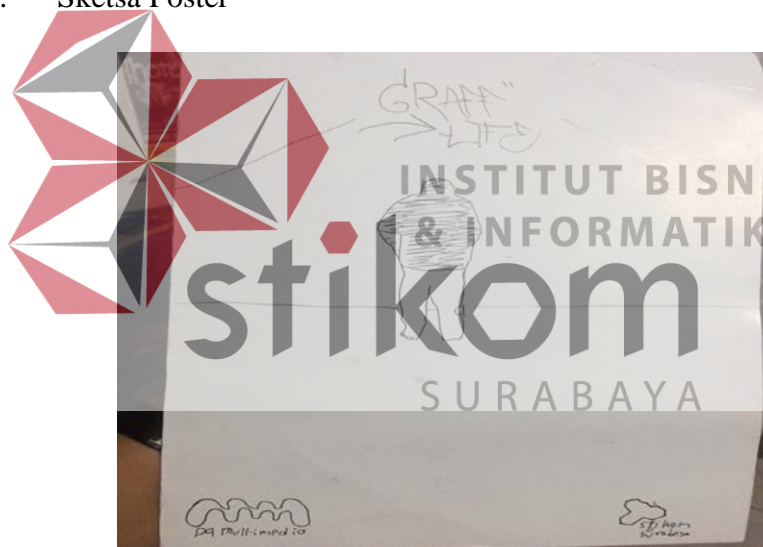
No.	Rencana Kegiatan	Bulan Oktober												
		I				II				III				
		Minggu				Minggu				Minggu				
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
1	Ide dan Konsep													
2	Pra Produksi Film													
3	Produksi (<i>Shooting, Dubbing, Editing</i>)													
4	<i>Editing</i>													
5	<i>Rendering</i>													
6	<i>Publishing</i>													

4.1.3 Desain Publikasi

Setelah melakukan seluruh proses pembuatan karya Tugas Akhir, penulis merancang desain poster, *cover* DVD, dan label DVD untuk melakukan publikasi

Konsep: pada desain publikasi ini mulai dari poster, *cover* DVD, dan label DVD dirancang agar membuat orang bertanya-tanya mengenai kehidupan seorang pelaku seni *graffiti*. Dengan gambar orang berdiri ditengah menatap sebuah tembok tua yang dipenuhi gambar-gambar *vandal* dan *graffiti*, supaya orang yang melihat bisa mengetahui perbedaan *vanda* dan *graffiti*.

a. Sketsa Poster



Gambar 4.2. Sketsa Poster “GRAFFLIFE”

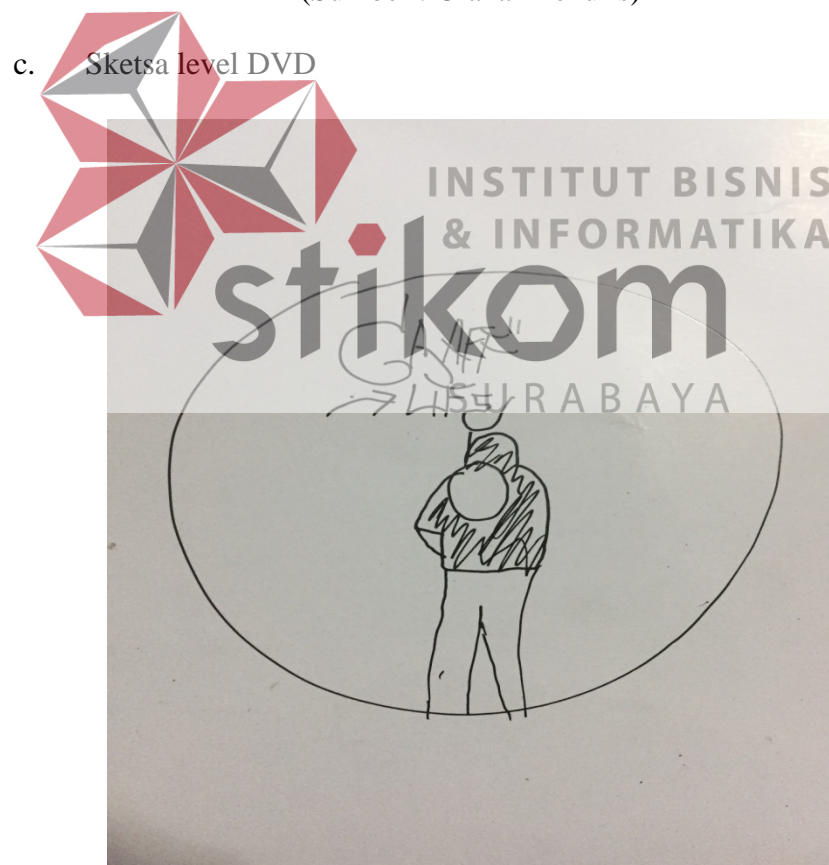
(Sumber : Olahan Penulis)

b. Sketsa *Cover* DVD



Gambar 4.3. Sketsa Cover DVD “GRAFFLIFE”

(Sumber : Olahan Penulis)

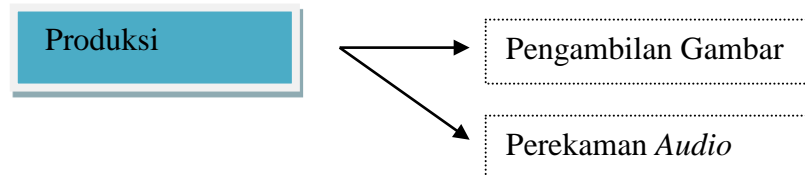


Gambar 4.4. Sketsa Label DVD “GRAFFLIFE”

(Sumber : Olahan Penulis)

4.2 Produksi

Melakukan proses *shoting* film *feature* tentang seni *graffiti* sesuai dengan *treatment* yang telah dibuat pada proses pra produksi. Lokasi *shoting* berada di Surabaya Jawa Timur. Lebih jelasnya bisa dilihat pada bab V.



Gambar 4.5. Bagan Produksi

(Sumber : Olahan Penulis)

4.3 Pasca Produksi

Melakukan proses *editing* film *feature* tentang seni *graffiti* sesuai dengan *treatment* yang telah dibuat pada proses pra produksi. Lebih jelasnya bisa dilihat di bab V.



Gambar 4.6. Bagan Pasca Produksi

(Sumber : Olahan Penulis)

BAB V

IMPLEMENTASI KARYA

Pada bab V menjelaskan bagaimana penerapan perancangan karya terhadap pengembangan film *feature* ini.

5.1 Produksi

Produksi merupakan tahap pembuatan film dimana dimana rancangan yang sudah disusun pada tahap pra produksi diimplementasikan. Kegiatan produksi antara lain, *shooting*, ata pengambilan gambar secara keseluruhan.

Teknik produksi yang diterapkan adalah sebagai berikut :

1. *Setting* Lokasi

Setting lokasi pada produksi film ini lebih banyak mengambil di *outdoor*.

Selebihnya agar terlihat lebih *visual*, sutradara memantapkan tema dan

konsep yang sudah dipersiapkan. Berikut gambar 5.1 hingga 5.6



Gambar 5.1. *Setting Lokasi 1*

(Sumber : Olahan Penulis)



Gambar 5.2. *Setting Lokasi 2*

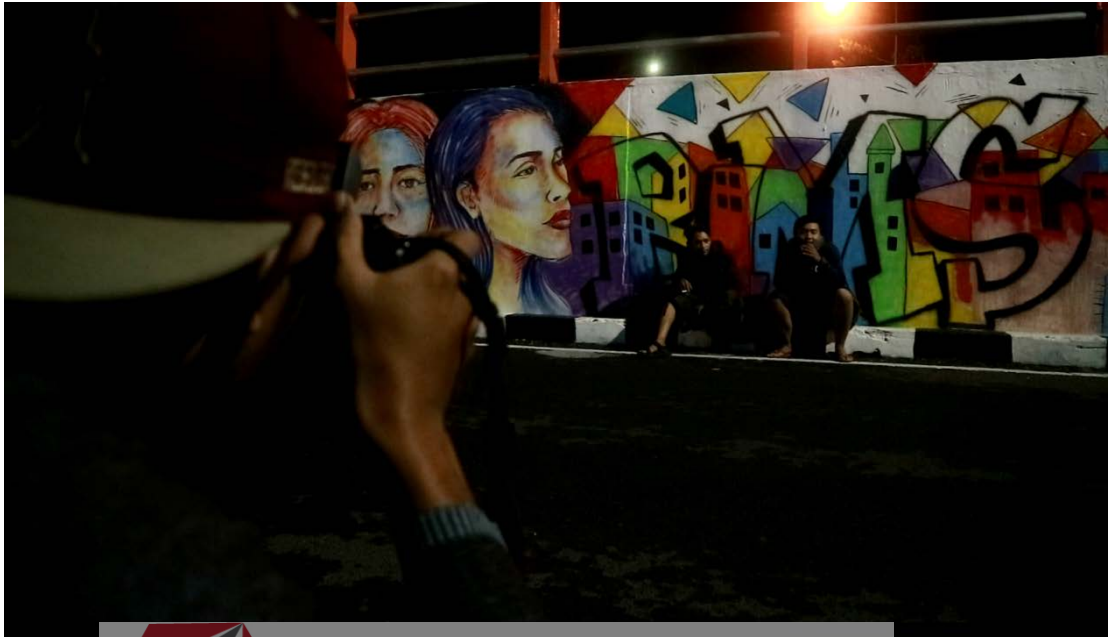
(Sumber : Olahan Penulis)



Gambar 5.3. *Setting* Lokasi 3

(Sumber : Olahan Penulis)





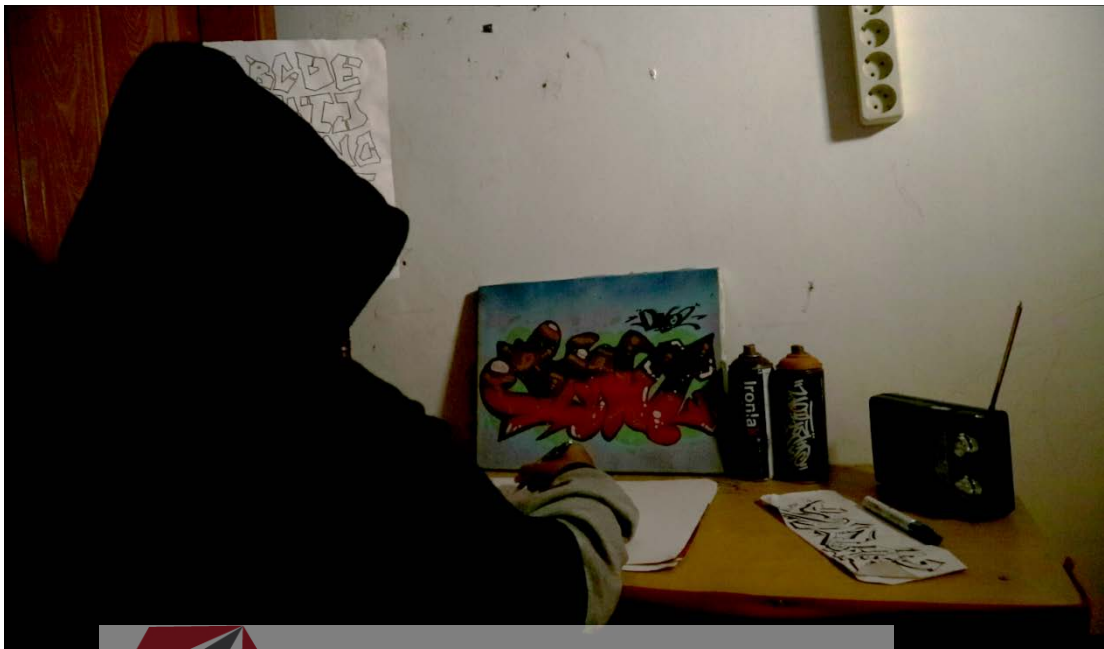
Gambar 5.4. *Setting* Lokasi 4

(Sumber : Olahan Penulis)



Gambar 5.5. *Setting* Lokasi 5

(Sumber : Olahan Penulis)



Gambar 5.6. *Setting* Lokasi 6

(Sumber : Olahan Penulis)

2. *Setting* Perেকaman

Dalam pembuatan film *feature* ini, sistem pengambilan gambar dan perekaman suara diambil secara langsung. Adapun sistem perekaman suara secara tidak langsung, *voice over*. Peralatan yang digunakan pun beragam sesuai *treatment* yang sudah dibuat.

Alat-alat yang digunakan sebagai berikut :

- a. Canon EOS M3 Mirrorless



Gambar 5.7. Canon EOS M3 Mirrorless

(Sumber : <http://www.canon.co.id>)

b. Tripod Kamera



Gambar 5.8. Tripod Kamera

(Sumber : <http://media.pricebook.co.id>)

c. Lampu LED



Gambar 5.8. Lampu LED

(Sumber : <https://www.bhphotovideo.com>)

3. Teknik Pengambilan Gambar

Teknik pengambilan gambar pada film ini hanya menggunakan teknik *handheld*, yaitu pengambilan gambar yang hanya menggunakan otot tangan manusia. Hanya bermain gerakan tangan sang cameramen agar pengambilan gambar lebih melihsatkan visualisasi dari film ini. Agar tidak bosan, diberi gerakan *panning* agar terlihat lebih hidup.

5.2 Real Produksi, Kejadian, dan Strategi Mengatasinya

Tabel 5.1 Real Produksi, Kejadian, dan Strategi Mengatasinya

Real Produksi	Kejadian	Strategi Mengatasinya
Semua pengambilan gambar diambil pada malam hari yang mana harus menggunakan <i>lighting</i> agar tidak gelap.	Di lokasi pencahayaan sangat kurang dan sutradara hanya menyiapkan satu <i>lighting</i> .	Sutradara mengatasi dengan memainkan <i>editing</i> dengan memberikan <i>brighnest</i> .

5.3 Pasca Produksi

Pada tahap ini adalah tahap *editing* sebelum akhirnya siap dipublikasikan.

Pada tahap pasca produksi, proses yang dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Pembuatan *Backsound*

Pembuatan *backsound* dalam film ini menggunakan program *Fruity Loops 12*. Dimana dalam pemilihan *backsound* sutradara ingin menggabungkan musik modern dengan musik tradisional asli Indonesia.



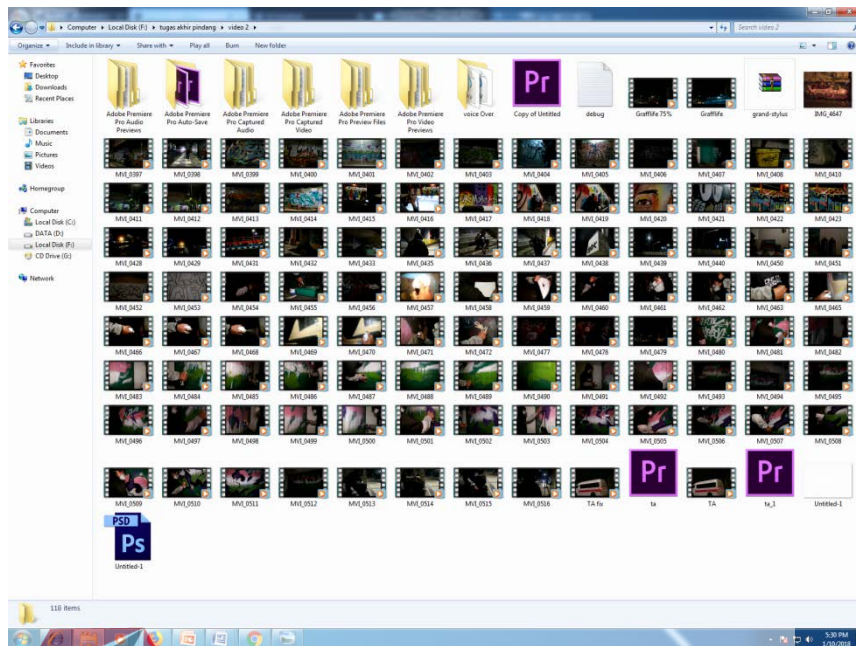
Gambar 5.9. Pembuatan *Backsound*
SURABAYA

(Sumber Olahan Penulis)

2. *Editing*

a. Pemilihan Video

Pemilihan video merupakan proses awal dalam *editing*. Dimana penulis memilih dan menyeleksi video yang cocok berdasarkan kelayakan gambar secara visual

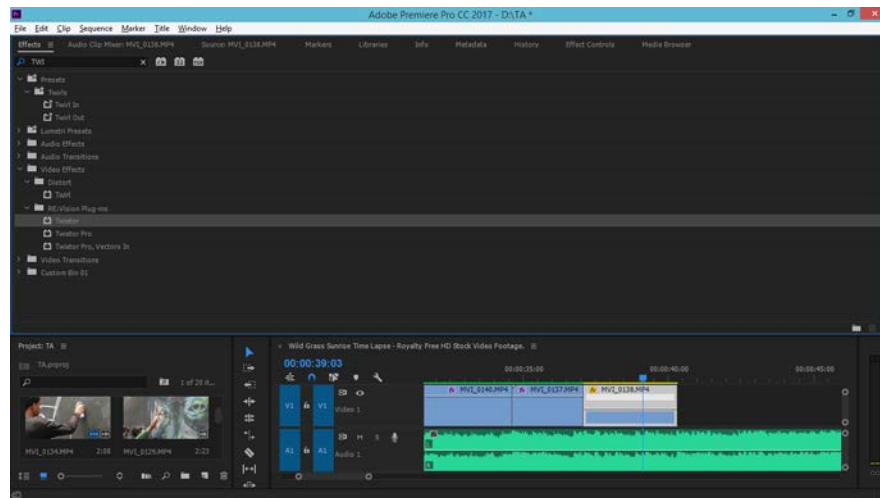


Gambar 5.10. Pemilihan Video

(Sumber : Olahan Penulis)

b. Penataan *Stock Shot*

Dalam penataan *stock shot* dilakukan dengan *editing* video yang sudah dipilih



Gambar 5.11. Penataan *Stock Shot*

(Sumber : Olahan Penulis)

c. *Sound Editing*

Dalam proses *sound editing* yaitu menambahkan *background* yang telah dibuat dan *voice over* sebagai narasi yang tergabung dalam 2 *channel*.



Gambar 5.12. *Sound Editing*

(Sumber : Olahan Penulis)

d. Teknik *Editing* Video

Seorang penyunting gambar dalam melakukan pekerjaannya akan selalu dihadapkan pada dua hal: pertama, durasi gambar versi edit yang dibatasi dan durasi proses edit yang juga dibatasi, yaitu oleh deadline, dimana hasil pekerjaan editor harus siap untuk ditayangkan. Beberapa dasar editing ada tiga teknik yang diaplikasikan dalam film *feature* ini (<https://studiosini.com/teknik-dasar-editing-video/>).

1) *Transition Smooth*

Transition Smooth Adalah transisi dimana perpindahan video yang sangat lembut, yang membuat *visual* lebih menarik. Dengan menggabungkan 2 video lalu diberi efek *smooth transition* ke dalam dua video tersebut (<https://ruclip.com/video/>).

2) *Time Remmapping*

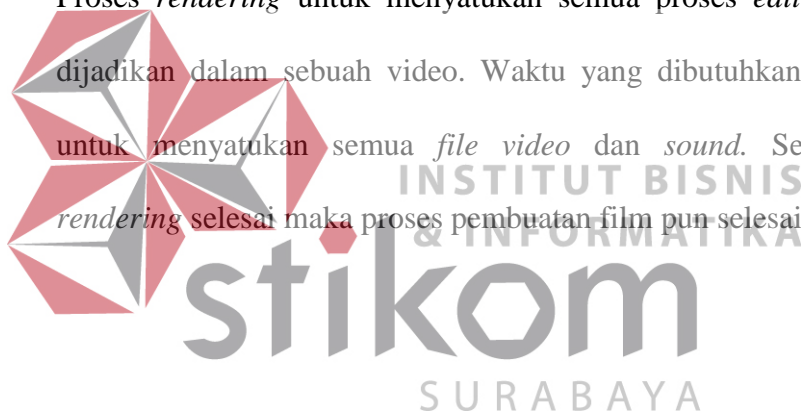
Time-remapping adalah bagian dari fitur yang menakjubkan dari *After Effects*. Kemampuannya untuk membuat pengulangan gerakan, mengatur kecepatan dari sebuah gerakan yang semuanya bisa dilakukan dalam sebuah *layer* tanpa memotong *layer* tersebut. *Keyframe* dibutuhkan untuk mengatur titik-titik gerakan di dalam satu sumber gambar. Waktu diantara titik-titik yang telah ditentukan dapat di perpanjang, diperpendek, dilambatkan, dipercepat dari sumber gambar (<https://www.riobermano.com/>).

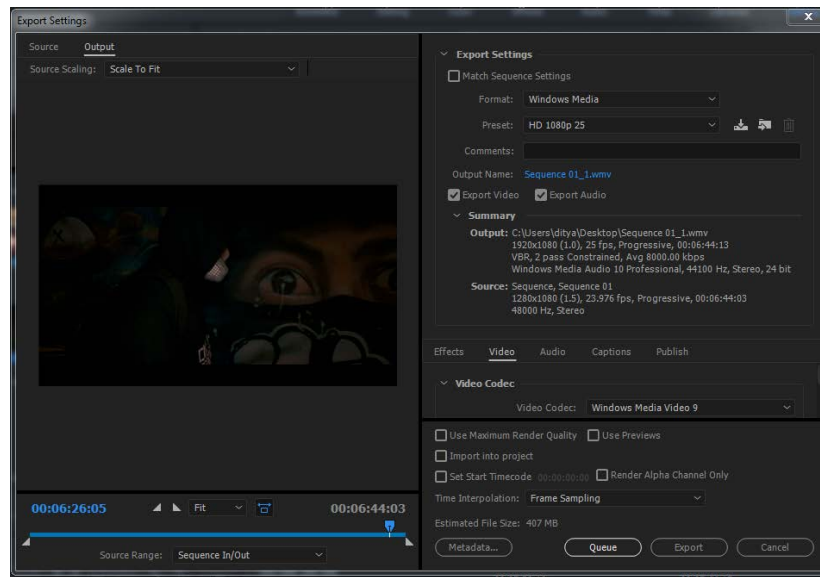
3) *Slow Motion*

Salah satu komponen penting dalam film aksi adalah *slow motion*. *Slow motion* adalah teknik pelambatan waktu video, yang membuat gerakan di dalamnya terlihat bergerak lambat (https://www.kompasiana.com/irazzam/tutorial-after-effect-cara-membuat-slow-motion_56210438a1afbd690a8b456b).

e. *Rendering*

Proses *rendering* untuk menyatukan semua proses *editing* dan siap dijadikan dalam sebuah video. Waktu yang dibutuhkan cukup lama untuk menyatukan semua *file video* dan *sound*. Setelah proses *rendering* selesai maka proses pembuatan film pun selesai.





Gambar 5.13. *Rendering*

(Sumber : Olahan Penulis)

f.

Mastering

Mastering merupakan proses dimana *file* yang telah di *rendering* dipindahkan ke dalam media kaset, CD, dan DVD, atau media lainnya yang mendukung. Film ini menggunakan DVD yang dimana dapat menyimpan lebih besar dan kualitas video yang tersimpan merupakan *High Definition (HD)*.

3. Publikasi *Screening*

Saat memasuki tahap publikasi, film ini akan dipromosikan dan dipublikasikan kepada masyarakat.

a. Poster



Gambar 5.14. Poster "GRAFFLIFE"

(Sumber : Olahan Penulis)



b. Label DVD



Gambar 5.15. Label DVD

(Sumber : Olahan Penulis)

c. Cover DVD



Gambar 5.16. Cover DVD

(Sumber : Olahan Penulis)



d. Mug



Gambar 5.17. Desain Mug

(Sumber : Olahan Penulis)

INSTITUT BISNIS
& INFORMATIKA
stikom
SURABAYA

e. Pin



Gambar 5.18. Desain Pin

(Sumber : Olahan Penulis)

f. Topi



INSTITUT BISNIS
& INFORMATIKA

Gambar 5.19. Desain Topi

(Sumber : Olahan Penulis)

stikom
SURABAYA

g. Stiker



4. Hasil Akhir Film *Feature*



Gambar 5.21. *Screenshot Film*

(Sumber : Olahan Penulis)



Gambar 5.22. Screenshot Film

(Sumber : Olahan Penulis)



Gambar 5.23. Screenshot Film

(Sumber : Olahan Penulis)



Gambar 5.24. Screenshot Film

(Sumber : Olahan Penulis)



Gambar 5.25. Screenshot Film

(Sumber : Olahan Penulis)



Gambar 5.26. Screenshot Film

(Sumber : Olahan Penulis)



Gambar 5.27. Screenshot Film

(Sumber : Olahan Penulis)



BAB VI

PENUTUP

6.1 Kesimpulan

Setelah dilakukan proses Tugas Akhir ini, maka diambil kesimpulan bahwa pembuatan film *feature* tentang seni *graffiti* terdiri dari beberapa tahapan, yaitu pra produksi, produksi, dan pasca produksi. Proses produksi dimulai dari perancangan ide, konsep, sinopsi, *treatment*, narasi, menyiapkan sarana dan prasarana, *casting talent*, menyiapkan anggaran dana, menyiapkan jadwal, dan membuat publikasi. Kemudian dilanjutkan dengan proses produksi, yaitu melakukan pengambilan gambar. Film ini berisi tentang kehidupan pelaku seni *graffiti* dimana di film ini memberitahu kita *graffiti* yang sebenarnya beda dengan aksi *vandalism*. Terakhir adalah proses pasca produksi yaitu *editing* dan *rendering*.

6.2 Saran

Berdasarkan pengalaman penulis selama mengerjakan Tugas Akhir, maka didapat saran penelitian lanjut sebagai berikut :

1. Penambahan dari segi visual
2. Penambahan teknik
3. Penambahan *story*

Masih banyak kekurangan saya dalam pembuatan karya Tugas Akhir ini. Kendala dana dan waktu dalam Tugas Akhir ini mengajarkan saya bagaimana cara *manage* waktu yang baik dan benar. Demikian saran yang didapat oleh penulis, semoga bermanfaat bagi pembaca dan untuk penelitian selanjutnya.



DAFTAR PUSTAKA

Sumber Buku

- Apip. 2011. *Pengetahuan Film Dokumenter*. Bandung: PT PRESS STSI.
- Brown, Blain. 2012. *Cinematography Theory and Practice*. USA: The Boulevard
- Duncan, Alexandra. 2013. *What Does Graffiti Mean Now?*. New York City.
- Gulo, W. 2002. *Metode Penelitian*. Jakarta: PT. Grasindo.
- Javandalasta, P. 2014. *Lima Hari Mahir Bikin Film*. Surabaya: Mumtaz Media.
- Mabruri, Anton. 2013. *Manajemen Produksi Program Acara TV*. Jakarta: Grasindo
- Masduki. 2011. *Jurnalistik Radio: Menata Profesionalisme Reporter & Penyiar Radio*. Jakarta: Penebar Swadaya.
- Nugroho, Fajar. 2005. *Cara Pinter Bikin Film Dokumenter*. Yogyakarta: Indonesia Cerdas.
- Pratista, Himawan. 2008. *Memahami film*. Jakarta: Homerian Pustaka
- Soehartono. 2008. *Metode Penelitian Sosial*. Bandung: Alfabeta.
- Sy Abbey. 2016. *The ABC Of Hand Lettering*. Terjemahan Mustika. Depok: Haru Media.
- Tjiptono, Fandy. 1998. *Strategi Pemasaran*. Yogyakarta: Andi
- Santoso, B. (2011). *Pengembangan edible film dengan menggunakan pati ganyong termodifikasi ikatan silang*. Jurnal Teknologi dan Industri Pangan 22 (2): 105-109.

Sumber Internet

Adi, Wibowo. (2015, 22 Juli). *Produksi Feature Berita & Dokumenter.*

<http://fikom.umh.ac.id/2015/01/22produksi-feature-berita-dokumenter/>. Diakses 16 Maret 2017.

Aghniya, Khoiri. (2017, 18 Maret). *Jejak Perkembangan Seni Graffiti di Indonesia.*

[http://meutiaulfa.weebly.com/ Sejarah Graffiti](http://meutiaulfa.weebly.com/Sejarah_Graffiti). Diakses 18 Maret 2017.

Bermano, Rio. (2017, 18 Juni). *Zoom In & Zoom Out Di Adobe Premiere.*

<https://www.riobermano.com/cara-zoom-in-out-pada-adobe-premiere-pro/>. Diakses 22 Januari 2018.

Dixla. (2016, 21 September). *Cara Membuat Transisi Seperti SAM KOLDER!! - Smooth Zoom Transition.*

<https://ruclip.com/video/Ad1Cox3RzMA/cara-membuat-transisi-seperti-sam-kolder-smooth-zoom-transition-after-effect-tutorial.html>. Diakses 22 Januari 2018.

Lisseptyana, Irraisa. (2014, 24 Mei). *Vandalisme, Graffiti, dan Mural, Sama Gak Sih??.*

https://www.kompasiana.com/irraisa.lisseptyana/vandalisme-graffiti-dan-mural-sama-gak-sih_54f74bcda33311af2c8b45a3. Diakses 20 Januari 2018.

Ihya, R. (2015, 16 Oktober). *Tutorial After Effect: Cara Membuat Slow Motion.*

https://www.kompasiana.com/irazzam/tutorial-after-effect-cara-membuat-slow-motion_56210438a1afbd690a8b456b. Diakses 20 Januari 2018