



***DIRECTOR OF PHOTOGRAPHY (DOP) DAN EDITOR
DALAM PEMBUATAN FILM PENDEK BERGENRE DRAMA
TENTANG SOCCER BERJUDUL “I”***

TUGAS AKHIR

**Program Studi
DIV Komputer Multimedia**

**INSTITUT BISNIS
DAN INFORMATIKA**

**stikom
SURABAYA**

**Oleh:
SASCIA ALFANI ROISA
14510160008**

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

DIRECTOR OF PHOTOGRAPHY (DOP) DAN EDITOR
DALAM PEMBUATAN FILM PENDEK BERGENRE DRAMA
TENTANG *SOCCER* BERJUDUL “*I*”

TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan

Program Sarjana Terapan Komputer Multimedia



**INSTITUT BISNIS
DAN INFORMATIKA**

Oleh:

Nama : SASCIA ALFANI ROISA

NIM :14.51016.0008

Program : DIV Komputer Multimedia

FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA
INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA STIKOM SURABAYA

2018

Tugas Akhir

DIRECTOR OF PHOTOGRAPHY (DOP) DAN EDITOR
DALAM PEMBUATAN FILM PENDEK BERGENRE DRAMA
TENTANG *SOCCER* BERJUDUL “*I*”

Dipersiapkan dan disusun oleh

SASCIA ALFANI ROISA

NIM: 14.51016.0008

Telah diperiksa, diuji, dan disetujui oleh Dewan Pembahas

Pada: Selasa, 30 Januari 2018

Susunan Dewan Pembahas


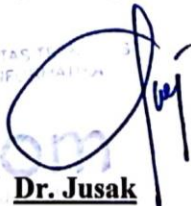
Pembimbing

1. Karsam, MA., Ph.D
2. Novan Andrianto, M.I.Kom

Pembahas

1. Darwin Yuwono Riyanto, S.T., M.Med.Kom., ACA

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana


FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA
STIKOM SURABAYA

Dr. Jusak 15/18
/2

Dekan Fakultas Teknologi dan Informatika
INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA STIKOM SURABAYA

LEMBAR PERNYATAAN
PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Sebagai civitas akademika Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya, saya:

Nama : Sascia Alfani Roisa
NIM : 14.51016.0008
Program Studi : DIV Komputer Multimedia
Jurusan/Fakultas : Fakultas Teknologi dan Informatika
Judul Karya : *Director Of Photography (DOP)* dan Editor
Dalam Pembuatan Film Pendek Bergenre Drama
Tentang *Soccer* Berjudul "I"

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa:

1. Demi pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni, saya menyetujui untuk memberikan kepada Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya Hak Bebas Royalti Non Eksklusif (*Non-Exclusive Royalty Free Right*) atas karya ilmiah atas seluruh isi atau sebagian karya ilmiah saya tersebut di atas untuk disimpan, dialihmediakan, dan dikelola dalam bentuk pangkalan data (*database*) untuk selanjutnya didistribusikan atau dipublikasikan demi kepentingan akademis dengan tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis atau pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.
2. Karya tersebut di atas adalah karya asli saya, bukan plagiat baik sebagian maupun keseluruhan. Kutipan karya atau pendapat orang lain yang ada dalam karya ilmiah ini adalah semata hanya rujukan yang dicantumkan dalam Daftar Pustaka saya.
3. Apabila di kemudian hari ditemukan dan terbukti terdapat tindakan plagiat pada karya ilmiah ini, maka saya bersedia untuk menerima pencabutan terhadap gelar kesarjanaan yang telah diberikan kepada saya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 30 Januari 2018



Sascia Alfani Roisa
NIM: 14.51016.0008

LEMBAR MOTTO



INSTITUT BISNIS
DAN INFORMATIKA

*Gunakanlah waktu sebaik mungkin, karena waktu adalah kesempatan yang
berharga*

shikom
SURABAYA

LEMBAR PERSEMBAHAN

Karya Tugas Akhir ini saya persembahkan untuk:

1. Almamater tercinta, Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya.
2. Kedua orangtua, yakni Bapak Andi Rija'I dan Ibu Roekhatul Jannah.
3. Kakak dan Adik tercinta, yakni Mbak Arliza, Mas Rudi, Adik Rista, dan Adik Bian.
4. Dosen Pembimbing 1, Karsam, MA., Ph.D.
5. Dosen Pembimbing 2, Novan Andrianto, M.I.Kom.
6. Dosen Pembahas, Darwin Yuwono Riyanto, S.T., M.Med.Kom., ACA.
7. Seluruh dosen DIV Komputer Multimedia Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya.
8. Pelatih Sepak bola Persebaya, khususnya Bapak Agus Sarianto.
9. Crew tercinta.
10. Saudara Vicky Renado Zulfian, S.Kom. selaku kakak yang selalu membantu di setiap proses pengerjaan Tugas Akhir.
11. Dan terakhir, keluarga besar DIV Komputer Multimedia Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya angkatan 2014.

ABSTRAK

Tujuan yang ingin dicapai dalam Tugas Akhir ini adalah menghasilkan film pendek bergenre drama menggunakan efek *time remapping* tentang *soccer* berjudul *I*. Film pendek ini menggambarkan perjuangan dan kegigihan seorang tokoh pelatih sepak bola, maka Tugas Akhir ini menggunakan teknik *editing time remapping* untuk mendramatisir adegan tertentu pada film ini.

Pada Tugas Akhir ini, penulis menggunakan metode penelitian kualitatif. Dengan menggunakan teknik pengumpulan data berupa wawancara dan studi literatur. Hal ini dilakukan agar film pendek bergenre drama ini mudah dipahami penonton.

Hasil dari Tugas Akhir ini adalah film pendek bergenre drama berjudul *I*. Dengan dibuatnya film pendek ini diharapkan mampu memberi motivasi kepada khalayak akan perjuangan dan kegigihan seorang pelatih sepak bola.

Kata Kunci: Film pendek, *Time remapping*, *Soccer*.



KATA PENGANTAR

Segala puji syukur kehadiran Allah SWT atau segala limpahan rahmat dan kasih sayang-Nya sehingga Tugas Akhir dengan judul *Director of Photography* (DOP) dan Editor Dalam Pembuatan Film Pendek Bergenre Drama Tentang *Soccer* Berjudul “I” dapat diselesaikan tepat waktu.

Dalam laporan Tugas Akhir ini, data-data yang disusun dan diperoleh selama proses penelitian serta berdasarkan pengamatan terhadap situasi yang ada dikerjakan kurang lebih enam bulan. Dengan waktu yang relatif singkat, perlu disadari bahwa penulis akan meningkatkan pemahaman dan terus belajar pada dunia kerja nanti.

Berkaitan dengan hal tersebut, selama proses penulisan laporan Tugas Akhir ini telah didapat banyak bantuan, baik moral maupun materil, dari berbagai pihak. Maka dalam kesempatan ini, disampaikan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Allah SWT dan Kedua orangtua serta seluruh anggota keluarga yang telah memberikan dukungan.
2. Prof. Dr. Budi Jatmiko, M.Pd. selaku Rektor Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya.
3. Dr. Jusak, selaku Dekan Fakultas Teknologi dan Informatika Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya.
4. Karsam MA., Ph.D. selaku Ketua Program Studi DIV Komputer Multimedia Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya dan Dosen Pembimbing I.
5. Novan Andrianto, M.I.Kom selaku Dosen Pembimbing II.

6. Darwin Yuwono Riyanto, S.T., Med.Kom., ACA. Selaku Dosen Pembahas.
7. Seluruh *talent*, yakni Pak Yusman, Bu Nur, Pak Agus, Adek Nisa.
8. Seluruh *crew* yang telah membantu.
9. Teman-teman di Program Studi DIV Komputer Multimedia Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya.
10. Semua pihak yang selalu mendukung, memberi motivasi, dan mendoakan sehingga dapat memudahkan dalam proses pembuatan Tugas Akhir ini.

Tidak ada kesempurnaan di dunia ini, demikian gambaran dari laporan Tugas Akhir ini, tentu masih terdapat kekurangan, baik secara materi maupun teknik yang digunakan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun dari pembaca sangat diharapkan demi sempurnanya tulisan ini di kemudian hari. Diharapkan pula dapat membangun hasil karya film ini agar ke depannya diperoleh suatu karya yang lebih maksimal atau lebih baik dari karya ini. Akhir kata, semoga laporan Tugas Akhir ini dapat berguna dan bermanfaat bagi semua.

Surabaya, 30 Januari 2018

Penulis

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	1
1.2 Fokus Penciptaan	3
1.3 Ruang Lingkup Penciptaan.....	3
1.4 Tujuan Penciptaan.....	3
1.5 Manfaat Penciptaan.....	3
BAB II LANDASAN TEORI	5
2.1 Film.....	5
2.2 Film Pendek (<i>Short Films</i>).....	6
2.3 Genre Film	6
2.4 Drama.....	7
2.5 <i>Director of Photography (DOP)</i>	7
2.6 Editor.....	11
2.7 <i>Editing</i>	12
2.8 <i>Time Remapping</i>	14
2.9 <i>Slow Motion</i>	15
2.10 <i>Soccer</i>	15
BAB III METODE PENCIPTAAN	16
3.1 Metode Penelitian	16
3.2 Objek Penelitian.....	17

3.3	Lokasi Penelitian.....	18
3.4	Sumber Data.....	18
3.5	Teknik Pengumpulan Data.....	19
3.5.1	<i>Director of Photography</i>	20
3.5.2	Editor.....	22
3.5.3	<i>Time Remapping</i>	24
BAB IV PERANCANGAN KARYA		26
4.1	Pra Produksi	26
4.1.1	Naskah.....	27
4.1.2	Manajemen Produksi	30
4.2	Produksi	57
4.3	Pasca Produksi	58
4.4	Publikasi.....	58
BAB V IMPLEMENTASI KARYA		63
5.1	Produksi	63
5.2	<i>Real</i> Produksi, Kejadian, dan Strategi Mengatasinya.....	71
5.3	Pasca Produksi	76
BAB VI PENUTUP		91
6.1	Kesimpulan	91
6.2	Saran	91
DAFTAR PUSTAKA		93
BIODATA PENULIS.....		95
LAMPIRAN.....		96

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Efek <i>Time Remapping</i>	14
Gambar 3.1 Kegiatan wawancara 1	21
Gambar 4.1 Bagan Perancangan Karya	26
Gambar 4.2 <i>Storyboard</i>	27
Gambar 4.3 Survei lokasi 1	31
Gambar 4.4 Survei lokasi 2.....	32
Gambar 4.5 Survei lokasi 3.....	32
Gambar 4.6 Survei lokasi 4.....	33
Gambar 4.7 Survei lokasi 5.....	33
Gambar 4.8 Survei lokasi 6.....	34
Gambar 4.9 Rumah Yusman.....	34
Gambar 4.10 Ruang Tamu Yusman.....	35
Gambar 4.11 Kamar Tidur.....	35
Gambar 4.12 Kamar mandi.....	35
Gambar 4.13 Dapur.....	36
Gambar 4.14 Samping Rumah.....	36
Gambar 4.15 Bidan Ketintang.....	36
Gambar 4.16 Kamar Praktik	37
Gambar 4.17 Pasar Mangga Dua	37
Gambar 4.18 Tampak depan lapangan 10 November Surabaya	37
Gambar 4.19 Bagian dalam lapangan 10 November Surabaya.....	38
Gambar 4.20 Lapangan Bungurasih Sidoarjo	38
Gambar 4.21 Kamera <i>Mirrorless</i> Sony A6300.....	38
Gambar 4.22 Kamera <i>Mirrorless</i> Sony A6500	39
Gambar 4.23 Lensa Kit Sony	39
Gambar 4.24 Lensa Fix	39
Gambar 4.25 Lensa Tele 75-300mm.....	40

Gambar 4.26 <i>Tripod</i>	40
Gambar 4.27 <i>Stabilizer Rig Camera</i>	40
Gambar 4.28 Lampu LED	41
Gambar 4.29 Lampu Kino.....	41
Gambar 4.30 Lampu <i>Redhead</i>	41
Gambar 4.31 <i>Tascam</i>	42
Gambar 4.32 <i>Boom mic</i>	42
Gambar 4.33 <i>Rode</i>	42
Gambar 4.34 <i>Zoom mic</i>	43
Gambar 4.35 <i>Clip On</i>	43
Gambar 4.36 <i>Headset</i>	43
Gambar 4.37 <i>Reflector</i>	44
Gambar 4.38 <i>Clepper</i>	44
Gambar 4.39 Nasi bungkus	44
Gambar 4.40 Sepeda Motor Jaman dulu	45
Gambar 4.41 TV.....	45
Gambar 4.42 Botol minum.....	45
Gambar 4.43 Handuk kecil	46
Gambar 4.44 Karung.....	46
Gambar 4.45 Ronjot.....	46
Gambar 4.46 Bola	47
Gambar 4.47 Peluit.....	47
Gambar 4.48 Papan Strategi sepak bola.....	47
Gambar 4.49 Sepatu Sepak bola	48
Gambar 4.50 Kaos Kaki	48
Gambar 4.51 Baju Sepak bola.....	48
Gambar 4.52 <i>Stopwatch</i>	49
Gambar 4.53 <i>Floor Plan</i> Depan Rumah	49
Gambar 4.54 <i>Floor Plan</i> Ruang Tamu	50
Gambar 4.55 <i>Floor Plan</i> Kamar Tidur	50
Gambar 4.56 <i>Floor Plan</i> Rumah Sakit	50

Gambar 4.57 <i>Floor Plan</i> Pasar.....	51
Gambar 4.58 <i>Floor Plan</i> Lapangan 10 November Surabaya.....	51
Gambar 4.59 <i>Floor Plan</i> Lapangan Bungurasih.....	51
Gambar 4.60 <i>Floor Plan</i> Lapangan Ketintang.....	52
Gambar 4.61 Sketsa Poster	59
Gambar 4.62 Sketsa <i>Cover</i> DVD.....	60
Gambar 4.63 Sketsa Label DVD.....	60
Gambar 4.64 Sketsa Mug.....	61
Gambar 4.65 Sketsa Peluit	61
Gambar 4.66 Sketsa Stiker.....	61
Gambar 4.67 Sketsa Gantungan Kunci	62
Gambar 5.1 <i>Setting</i> lokasi 1	64
Gambar 5.2 <i>Setting</i> lokasi 2	64
Gambar 5.3 <i>Setting</i> lokasi 3	64
Gambar 5.4 <i>Setting</i> lokasi 4	65
Gambar 5.5 <i>Setting</i> lokasi 5	65
Gambar 5.6 <i>Setting</i> lokasi 6	65
Gambar 5.7 <i>Setting</i> lokasi 7	66
Gambar 5.8 <i>Setting</i> lokasi 8	66
Gambar 5.9 <i>Setting</i> lokasi 9	66
Gambar 5.10 <i>Setting</i> lokasi 10	67
Gambar 5.11 <i>Setting</i> lokasi 11	67
Gambar 5.12 <i>Setting</i> lokasi 12	67
Gambar 5.13 <i>Setting</i> lokasi 13	68
Gambar 5.14 <i>Setting</i> lokasi 14	68
Gambar 5.15 <i>Setting</i> lokasi 15	68
Gambar 5.16 <i>Setting</i> lokasi 16	69
Gambar 5.17 <i>Setting</i> lokasi 17	69
Gambar 5.18 <i>Setting</i> lokasi 18	69
Gambar 5.19 <i>Setting</i> lokasi 19	70
Gambar 5.20 Teknik Pengambilan Gambar <i>Single Camera</i>	71

Gambar 5.21 Proses <i>Shooting</i> di Keputran Surabaya 1	71
Gambar 5.22 Proses <i>Shooting</i> di Keputran Surabaya 2	72
Gambar 5.23 Proses <i>Shooting</i> di Keputran Surabaya 3	72
Gambar 5.24 Proses <i>Shooting</i> di Keputran Surabaya 4	72
Gambar 5.25 Proses <i>Shooting</i> di Lapangan Ketintang 1.....	73
Gambar 5.26 Proses <i>Shooting</i> di Lapangan Ketintang 2.....	73
Gambar 5.27 Proses <i>Shooting</i> di Lapangan Ketintang 3.....	73
Gambar 5.28 Proses <i>Shooting</i> di Pasar Mangga Dua Surabaya 1	74
Gambar 5.29 Proses <i>Shooting</i> di Pasar Mangga Dua Surabaya 2.....	74
Gambar 5.30 Proses <i>Shooting</i> di Lapangan 10 November Surabaya 1.....	74
Gambar 5.31 Proses <i>Shooting</i> di Lapangan 10 November Surabaya 2.....	75
Gambar 5.32 Proses <i>Shooting</i> di Lapangan Bungurasih Sidoarjo 3	75
Gambar 5.33 Proses <i>Shooting</i> di Lapangan Bungurasih Sidoarjo 3	75
Gambar 5.34 Music Download Free Royalty	76
Gambar 5.35 Penataan Stok Video	77
Gambar 5.36 Penataan Stok Audio	77
Gambar 5.37 Penggabungan Video 1.....	78
Gambar 5.38 Penggabungan Video 2.....	78
Gambar 5.39 Penggabungan Video 3.....	79
Gambar 5.40 Penggabungan Video 4.....	79
Gambar 5.41 Penggabungan Video 5.....	79
Gambar 5.42 Penggabungan Video 6.....	80
Gambar 5.43 Pemberian Efek <i>Time Remapping</i> 1	80
Gambar 5.44 Pemberian Efek <i>Time Remapping</i> 2.....	81
Gambar 5.45 Penataan Suara (<i>backsound music</i>)	81
Gambar 5.46 Penataan Suara	82
Gambar 5.47 Penentuan Format Video.....	83
Gambar 5.48 Proses <i>Rendering</i>	83
Gambar 5.49 Poster.....	84
Gambar 5.50 <i>Cover DVD</i>	84
Gambar 5.51 Label DVD	85

Gambar 5.52 <i>Merchandise</i> Gantungan Kunci.....	85
Gambar 5.53 <i>Merchandise</i> Stiker	86
Gambar 5.54 <i>Merchandise</i> MUG.....	86
Gambar 5.55 <i>Merchandise</i> Peluit.....	86
Gambar 5.56 <i>Screenshot</i> Film 1	87
Gambar 5.57 <i>Screenshot</i> Film 2.....	87
Gambar 5.58 <i>Screenshot</i> Film 3.....	87
Gambar 5.59 <i>Screenshoot</i> Film 4.....	87
Gambar 5.60 <i>Screenshoot</i> Film 5.....	88
Gambar 5.61 <i>Screenshot</i> Film 6.....	88
Gambar 5.62 <i>Screenshot</i> Film 7.....	88
Gambar 5.63 <i>Screenshot</i> Film 8.....	88
Gambar 5.64 <i>Screenshot</i> Film 9.....	89
Gambar 5.65 <i>Screenshot</i> Film 10.....	89
Gambar 5.66 <i>Screenshot</i> Film 11.....	89
Gambar 5.67 <i>Screenshot</i> Film 12.....	89
Gambar 5.68 <i>Screenshot</i> Film 13.....	90
Gambar 5.69 <i>Screenshot</i> Film 14.....	90
Gambar 5.70 <i>Screenshot</i> Film 15.....	90
Gambar 5.71 <i>Screenshot</i> Film 16.....	90

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1 Sumber Data.....	18
Tabel 4.1 Tabel <i>Hunting Plan</i>	30
Tabel 4.2 <i>List Alat Shooting</i>	52
Tabel 4.3 <i>List Properti Shooting</i>	53
Tabel 4.4 <i>List Special Effect</i>	53
Tabel 4.5 Tabel Anggaran Biaya	54
Tabel 4.6 Tabel Jadwal Kerja.....	57



DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Form Seminar Kolokium Halaman 1	96
Lampiran 2. Form Seminar Kolokium Halaman 2	97
Lampiran 3. Form Bimbingan Tugas Akhir.....	98
Lampiran 4. Form Ujian Kolokium 1	99
Lampiran 5. Form Ujian Kolokium 2	100
Lampiran 6. <i>Treatment</i>	101
Lampiran 7. <i>Shot List</i>	107
Lampiran 8. Skenario.....	111



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penciptaan

Tugas Akhir ini dikerjakan oleh 1 tim yang terdiri dari 2 mahasiswa, satu mahasiswa berperan sebagai sutradara dan penulis skenario sementara penulis sebagai *partner* berperan sebagai *Director of Photography* (DOP) dan *editing* dalam pembuatan film ini.

Mengacu kepada ide dan konsep dari sutradara maka penulis sebagai *Director of photography* (DOP) dan editor akan membuat film ini dengan konsep yang telah ditentukan oleh seorang sutradara. Hal ini dilatar belakangi oleh keinginan sutradara untuk menghasilkan film drama. Oleh karena itu film ini akan disusun dengan menggunakan alur maju untuk memberikan kesan drama lebih dominan.

Menurut Kreatif *team* dalam *website* kreatifproduction.com *Director of photography* berugas memimpin kru kamera dan *lighting*. *Director of photography* (DOP) membuat keputusan pada pencahayaan dan pemingkaiian adegan dan berkoordinasi dengan sutradara dan memilih *aperture* yang tepat, *filter*, dan pencahayaan untuk mencapai efek yang diinginkan.

Putra dalam *website* phoci.bukupr.com menjelaskan editor dalam film drama adalah orang yang bertanggung jawab mengkontruksi cerita secara estetis dari hasil *shot* yang dibuat berdasarkan skenario dan konsep penyutradaraan sehingga menjadi film yang utuh. Editor dalam tugasnya sebagai analisis skenario

dengan melihat adegan yang tertulis dalam skenario dan mengungkapkan penilaiannya pada sutradara dan dapat mengajukan usul kepada sutradara untuk menambah, mengurangi atau mengganti materi gambar dan suara yang kurang atau tidak sempurna secara teknis maupun efek dramatisnya.

Dalam proses pembuatan film drama ini penulis menggunakan *software* dan efek grafis yaitu *Time Remapping* untuk membuat film lebih dramatis, sehingga audien tidak bosan dan dapat memanipulasi film. *Time Remapping* merupakan salah satu efek pada *editing* dimana pengulangan gerakan pada video dan pengaturan kecepatan dari sebuah gerakan yang semuanya bisa dilakukan dalam sebuah *layer* tanpa memotong *layer* tersebut. Sebagai contoh ada sebuah objek yang bergerak dengan cepat tiba-tiba berhenti kemudian bergerak pelan dan bergerak cepat lagi. Untuk memberikan kesan dalam film ini, maka *editing* akan menggunakan bantuan *software editing Time Remapping* untuk memberikan kesan perjuangan seorang tokoh di *soccer* terlihat mempunyai semangat yang tinggi.

Dengan adanya Tugas Akhir ini, penullis berharap agar karya film pendek bergenre drama tentang *soccer* ini dapat bermanfaat bagi penullis, dan karya film ini dapat memberi motivasi bagi masyarakat yang menontonnya. Oleh karena itu penulis memilih *Time Remapping* sebagai efek dari *editing*, karena akan memanipulasi durasi cerita film pendek bergenre drama ini. Penggunaan *Time Remapping* ini mampu memperpanjang dan memperpendek video, dan dapat mempercepat dan memperlambat kegiatan objek, sehingga *scene* terlihat lebih dramatis.

1.2 Fokus Penciptaan

Berdasarkan latar belakang penciptaan yang telah diuraikan di atas, maka penulis memfokuskan penciptaan Tugas Akhir ini pada sudut pengambilan gambar dan editor dalam pembuatan film pendek bergenre drama tentang *soccer* yang berjudul “I” dengan *editing* berbasis *Time Remapping*.

1.3 Ruang Lingkup Penciptaan

Berdasarkan fokus penciptaan di atas, maka ruang lingkup penciptaan sebagai berikut:

1. Penulis berperan sebagai *Director Of Photography* (DOP) dan editor dalam pembuatan film bergenre drama yang mengangkat tentang *soccer*.
2. Melakukan pengambilan gambar dan memutuskan pencahayaan untuk mencapai efek yang diinginkan.
3. Melakukan *editing* sesuai analisa skenario dengan efek *Time Remapping*.

1.4 Tujuan Penciptaan

Setelah mengetahui fokus penciptaan, maka tujuan dari Tugas Akhir ini adalah menghasilkan film pendek bergenre drama yang mengangkat *soccer* berjudul “I” dengan efek *editing Time Remapping*.

1.5 Manfaat Penciptaan

Tugas Akhir ini diharapkan dapat bermanfaat bagi :

1. Manfaat bagi Mahasiswa
 - a. Memahami tentang peran sebagai *Director Of Photography* (DOP).

- b. Memahami tentang *soccer* (olahraga sepak bola).
- c. Memahami basis *editing Time Remapping*
- d. Dapat meningkatkan kemampuan dalam mengatur pengambilan gambar dengan cahaya yang baik.
- e. Dapat meningkatkan kemampuan *editing* dalam pembuatan film pendek bergenre drama.

2. Manfaat bagi Lembaga

- a. Sebagai bahan kajian materi untuk mata kuliah yang bersangkutan dengan film.
- b. Sebagai bahan pengetahuan di bidang *soccer* dalam film pendek bergenre drama.
- c. Sebagai rujukan pembuatan film pendek bergenre drama.
- d. Sebagai bahan evaluasi di bidang akademik, khususnya meningkatkan mutu pendidikan dalam hal film.

3. Manfaat bagi Masyarakat

- a. Hasil film diharapkan mampu dipahami masyarakat untuk mengetahui tentang *soccer*.
- b. Diharapkan masyarakat dapat memahami pesan yang terkandung dalam film pendek bergenre drama tentang *soccer*.
- c. Diharapkan masyarakat dapat menerima hasil karya Tugas Akhir film pendek bergenre drama tentang *soccer*.

BAB II LANDASAN TEORI

Untuk mendukung pembuatan film pendek bergenre drama tentang *soccer* berjudul “I” yang berbasis *Time Remapping*, maka karya ini akan menggunakan beberapa landasan teori. Landasan teori yang digunakan dalam pembuatan karya ini antara lain *director of photography*, editor, *editing*, film pendek, genre, drama, *time remapping*, dan *soccer*.

2.1 Film

Menurut Muchlisin dalam web kajianpustaka.com secara harfiah, film (sinema) adalah *cinematographie* yang berasal dari kata *cinema* (gerak), *tho* atau *phytos* (cahaya), dan *graphie* atau *graph* (tulisan, gambar, citra). Jadi pengertiannya adalah melukis gerak dengan cahaya. Agar dapat melukis gerak dengan cahaya, harus menggunakan alat khusus, yang biasa disebut kamera.

Film sebagai karya seni sering diartikan hasil cipta karya seni yang memiliki kelengkapan dari beberapa unsur seni untuk memenuhi kebutuhan yang sifatnya spiritual. Dalam hal ini unsur seni yang terdapat dan menunjang sebuah karya film.

Sejarah film pertama kali diciptakan pada tahun 1605 oleh Lumiere Brothers. Kemudian pada tahun 1899 George Melies mulai menampilkan film dengan gaya *editing* yang berjudul *Trip To The Moon*. Pada tahun 1902, Edwin Peter membuat film yang berjudul *Life Of in American Fireman*. Di Indonesia

sendiri, film mencapai kejayaannya pada era 70-an sampai 80-an atau tepatnya sebelum masuknya *Broadcast-Broadcast TV* pada tahun 1988. Masyarakat sangat apresiatif dalam menanggapi film-film yang ada di Indonesia. Hal ini berkaitan dengan bobot dari film tersebut yang memang dapat memenuhi kebutuhan psikologi dan spiritual dari masyarakat Indonesia.

2.2 Film Pendek (*Short Films*)

Javandalasta (2011: 2-3) menjelaskan bahwa dalam karya tulis mengenal adanya cerita pendek atau cerpen, maka dalam dunia perfilman dikenal juga yang namanya film pendek. Yang dimaksud film pendek disini artinya sebuah karya film cerita fiksi yang berdurasi kurang dari 60 menit. Di banyak Negara seperti Jerman, Australia, Kanada, dan Amerika Serikat, film pendek dijadikan semacam laboratorium eksperimen dan batu loncatan bagi para *filmmaker* untuk memproduksi film panjang. Jenis film ini banyak dihasilkan oleh para mahasiswa jurusan perfilman atau mereka yang menyukai dunia film dan ingiin berlatih membuat film dengan baik.

2.3 Genre Film

Dalam film akan mengenal istilah Genre atau untuk mudahnya kita bisa menyebutnya jenis atau bentuk sebuah film berdasarkan keseluruhan cerita. Walaupun sebenarnya hal ini bukan dimaksudkan untuk mengkotak-kotakkan film, ini digunakan untuk mempermudah penonton menentukan film apa yang akan ditonton (Javandalasta, 2011: 3). Genre adalah bentuk, kategori atau

klasifikasi tertentu dari beberapa film yang memiliki kesamaan bentuk, latar, tema, suasana dan lainnya.

2.4 Drama

Menurut Javandalasta (2011: 4) film bergenre drama biasanya banyak disukai penonton karena dianggap sebagai gambaran nyata sebuah kehidupan. Sehingga pada akhirnya penonton dapat ikut merasakan adegan dalam film dikarenakan kesamaan pengalaman hidup antara tokoh dalam film dan penonton.

Drama adalah genre yang populer di kalangan masyarakat penonton film. Faktor perasaan dan realitas kehidupan nyata ditawarkan dengan senjata simpati dan empati penonton terhadap tokoh yang diceritakan. Kunci utama kesuksesan film bergenre drama adalah dengan mengangkat tema klasik tentang permasalahan manusia yang tak pernah puas mendapatkan jawaban (Widagdo & Gora, 2007: 26-27).

2.5 Director of Photography (DOP)

Director of Photography atau biasa disebut penata sinematografi bertugas melakukan penataan terhadap fotografi dan tata cahaya. Dalam bekerja, ia dibantu oleh beberapa asisten, dan juga *chief lighting* dengan beberapa orang dari *lighting crew* (Dennis, 2008: 44).

Menurut Purba (2013: 2) prinsip dasar pengambilan gambar dalam kamera sebagai berikut:

1. *Camera lens* (lensa kamera) ibaratnya mata elektronik pemirsa.

Ada beberapa jenis lensa kamera yang berbeda karakteristiknya. Hasil pengambilan gambar harus sesuai dengan pemilihan jenis lensa yang digunakan.

2. *Camera head* (kepala kamera) ibaratnya kepala manusia

Sebagaimana kepala manusia, kepala kamera dapat dioperasikan untuk bergerak melihat ke atas (*tilt up*) atau melihat ke bawah (*tilt down*). Demikian pula untuk melihat ke kiri (*plan left*) atau melihat ke kanan (*pan right*).

3. *Camera mounting* (dudukan kamera) misal *tripod*, *crane*, *pedestal*

Untuk menjaga kestabilan dalam pengambilan gambar (*shots*) *camera head* ditempatkan pada *camera mounting*. Beberapa jenis dudukan kamera, yaitu *camera crane*, *camera tripod*, *camera pedestal* atau *steady cam*, yaitu *camera mounting* yang dipasangkan di badan operator kamera.

4. *Subject* (subjek) ibaratnya seseorang atau lebih, suatu kehidupan aktivitas

Subjek dapat diartikan seorang atau lebih, suatu kehidupan aktivitas, objek yang menarik. Apabila subjek berupa orang, dimungkinkan adanya gerakan sehingga *framing* perlu diperhatikan.

Macam-macam gerakan kamera sebagai berikut:

1. *Panning*

Panning adalah pengambilan gambar dengan menggerakkan badan kamera kearah *horizontal* tetapi tidak mengubah posisi kamera. Teknik *Panning* ini dibagi 4 bagian, yaitu:

- a. *Following pan*: gerakan kamera mengikuti subjek dari kiri ke kanan.
- b. *Survening pan*: gerakan kamera secara perlahan-lahan menyusuri pemandangan, baik pemandangan hanya sekelompok orang atau pemandangan alam.
- c. *Interrupted pan*: gerakan halus tapi dengan tiba-tiba dihentikan dengan maksud menghubungkan dua buah subjek dimana subjek tersebut terpisah satu dengan lainnya.
- d. *Whipe pan*: merupakan gerakan *panning* yang dilakukan demikian cepatnya, sehingga tidak dapat memperlihatkan rincian gambarnya.

2. *Tilting*

Tilting adalah pengambilan gambar dengan menggerakkan badan kamera ke arah *vertical* tetapi tidak mengubah posisi kamera. Tujuan dari *tilting* adalah menunjukkan ketinggian atau kedalaman dan menunjukkan adanya satu hubungan.

3. *Tracking*

Tracking adalah pengambilan gambar dengan menggerakkan badan kamera menjauhi dan mendekati objek.

4. *Zooming*

Zooming adalah pengambilan gambar dengan mengubah ukuran gambar dan sudut pandang antara *Wide-Angle* (W) dan *telephoto* (T) dengan sentuhan tombol. *Zooming* mempengaruhi perspektif dalam suatu adegan, oleh karena itu gerakan *zooming* harus dilakukan dengan tujuan yang jelas.

5. *Arching*

Arching adalah pengambilan gambar dengan menggerakkan badan kamera mengelilingi subjek utama seperti lingkaran penuh.

6. *Pedestal* dan *Crane*

Pedestal dan *Crane* adalah pengambilan gambar dengan menggerakkan badan kamera menggunakan alat penyangga *pedestal/crane*.

7. *Crabbing*

Crabbing adalah pengambilan gambar dengan cara menggerakkan kamera menyamping (Purba, 2013: 32-34).

Menurut Ariatama & Muhlisiun (2008: 75) DOP adalah orang yang menciptakan imaji visual film adalah sinematografer juga bisa disebut pengarah fotografi (*director of photography/DOP*) jika dalam produksi yang besar dan memiliki personil yang lengkap. Orang yang bertanggungjawab terhadap kualitas fotografi dan pandangan sinematik (*cinematik look*) dari sebuah film, melakukan supervisi personil kamera dan pendukungnya serta bekerja sangat dekat dengan sutradara. Dengan pengetahuan tentang pencahayaan, lensa, kamera, emulsi film dan imaji digital, seorang DOP menciptakan kesan/rasa dengan tepat, suasana dan gaya visual pada setiap *shot* yang membangkitkan emosi sesuai keinginan sutradara.

2.6 Editor

Editor film adalah orang bekerja dibelakang layar. Editor adalah individu profesional yang ditunjukkan oleh rumah produksi yang bersangkutan dalam melaksanakan produksi sebuah film.

Tugas dan kewajiban editor sebagai berikut:

1. Tahap Pra produksi:
 - a. Menganalisa skenario dengan melihat adegan yang tertulis dalam skenario dan mengungkapkan penilaiannya pada sutradara.
 - b. Dalam produksi film, editor bersama produser dan sutradara menentukan proses pascaproduksi yang akan digunakan seperti *kinetransfer*, *digital intermediate* atau *negative cutting*.

2. Tahap Produksi

Menurut Widjaja (2008: 17) dalam tahap ini seorang editor tidak memiliki tugas dan kewajiban khusus. Dalam proses produksi seorang editor dapat membantu mengawasi pendistribusian dan kondisi materi mulai dari laboratorium sampai materi tersebut berada di meja *editing*.

3. Tahap Pasca produksi
 - a. Membuat struktur awal hasil *shot* sesuai dengan struktur skenario (*rough cut 1*)
 - b. Mempresentasikan hasil susunan *rough cut 1* kepada sutradara dan produser.
 - c. Menghaluskan hasil *final edit* (*trimming*) hingga film selesai dalam proses kerja *editing* (*picture lock*).

- d. Editor dapat menjadi rekanan diskusi untuk pengolahan suara dan musik. Diskusi ini berupa penentuan suara efek dan musik sebagai pembentukan kesatuan gambar dan suara yang saling mendukung.

Editor adalah sineas profesional yang bertanggungjawab mengkonstruksi cerita secara estetis dari *shot* yang dibuat berdasarkan skenario dan konsep penyutradaraan sehingga menjadi sebuah film cerita yang utuh. Seorang *editor* dituntut memiliki *sense of storytelling* (kesadaran/rasa/indera penceritaan) yang kuat sehingga tentunya dituntut sikap kreatif dalam menyusun beberapa *shot* yang ada (Ariatama & Muhlisiun, 2008: 143-144).

2.7 Editing

Menurut Purba (2013: 79-82) pengertian *editing* adalah jantung proses pembuatan video. Pemahaman yang paling mendasar atau sederhana, tujuan *editing* untuk menyeleksi *shot*, mengambil yang baik dan membuang yang buruk sehingga menjamin bahwa penonton benar-benar menyaksikan video yang baik. *Editing* dapat juga berpengaruh besar terhadap makna yang disampaikan oleh gambar-gambar itu sendiri.

Berdasarkan pengertian dari *editing*, macam-macam teknik *editing* video sebagai berikut:

1. *Live in tape*: acara yang diproduksi direkam secara terus menerus (siaran langsung), pelaksanaan *editing*-nya menggunakan *vision mixer*.
2. *Retakes*: pengulangan pengambilan gambar.

3. Rekaman bagian demi bagian: acara yang direkam *sequence* demi *sequence* sesuai dengan *breakdown script* yang telah dibuat.
4. *Single source recording*: gambar yang dihasilkan dari beberapa kamera, dimana setiap kamera merekam sendiri-sendiri dari acaranya, penyelesaian dilakukan pada saat *post production*.

Adapun jenis-jenis *editing* dalam pembuatan film sebagai berikut:

1. *Hot editing*

Hot editing adalah proses *editing* yang dilakukan selama proses perekaman gambar. Apabila terjadi kesalahan pada saat perekaman gambar baik oleh artis maupun *videographer*, maka rekaman dan adegan dihentikan, rekaman diputar ke awal sekuen yang salah dan adegan dimulai lagi.

2. *Switching*

Switching adalah *editing* yang dilakukan selama produksi berlangsung dengan menggunakan dua atau lebih kamera video. Setiap kamera dihubungkan dengan alat elektronik yang disebut *switcher* kemudian dihubungkan dengan alat perekam.

3. *Editing In Camera*

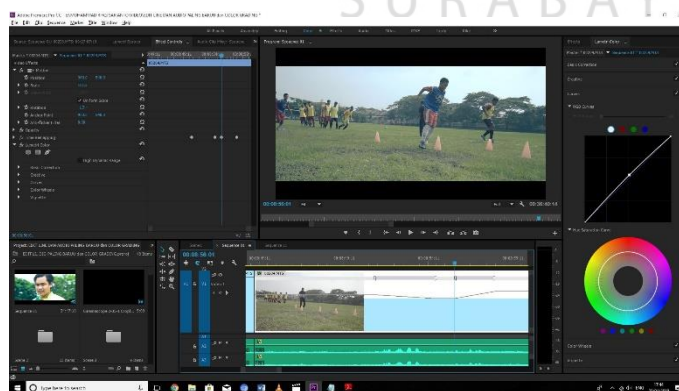
Editing In Camera adalah *editing* yang memerlukan kreatifitas tinggi, karena *videographer* harus melakukan proses perekaman sekaligus pengeditan secara bersamaan sehingga konsep cerita juga langsung dibuat pada saat acara tersebut.

4. *Editing* Pasca Produksi

Editing Pasca Produksi ini dilakukan setelah *videographer* selesai merekam baik *single* maupun multikamera. *Videographer* boleh merekam stok *shot* dan seluruh sekuen yang berlangsung tanpa terbebani memikirkan konsep, tetapi yang harus diperhatikan adalah *cutaway* untuk mengantisipasi agar adegan tidak *jumping* dan kesinambungan cerita tetap runtut, meski penataan gambar setelah perekaman. Untuk hasil edit pasca produksi yang efektif, harus ada kontrol dari *supervisor* editor pada seluruh rekaman dari awal sampai dengan akhir.

2.8 *Time Remapping*

Time Remapping adalah sebuah alat di dalam *software* Adobe Premier yang digunakan untuk mengatur kecepatan pada sebuah video. *Time Remapping* ini merupakan pengatur kecepatan sebagian gerakan dalam sebuah video (Andi, 2009: 235).



Gambar 2.1 Efek *Time Remapping*

(Sumber: Olahan Penulis)

2.9 *Slow Motion*

Menurut Yudhistira dalam website www.arti-definisi.com efek video *slow motion* merupakan efek video yang digunakan untuk memberi kesan dramatis pada suatu video. Gerakan yang sangat lambat bahkan jenis kelambatannya berbeda-beda tergantung objek apa yang akan dibuat lambat.

Slow motion digunakan untuk objek yang akan dibuat lebih detil, contoh riak air dalam gelas yang dijatuhkan buah/es batu, gerakan tabrakan/tumbukan benda seperti gelas pecah, gerakan peluru yang melesat, dan masih banyak lagi gerakan benda yang akan difokuskan atau dituju oleh sutradara, agar khalayak dapat lebih fokus pada adegan tersebut.

2.10 *Soccer*

Soccer adalah nama lain *football* di Amerika dalam Kamus Besar Bahasa Inggris nama lain *soccer* adalah sepak bola. Semua generasi dapat menikmati jalannya pertandingan yang identik dengan para laki-laki. *Football* dan *soccer* merupakan olahraga terkenal kedua setelah basket. Masyarakat di Amerika lebih sering menyebut sepak bola sebagai *soccer*, karena di Amerika memiliki *football* sendiri.

Permainan sepak bola adalah bentuk kegiatan fisik yang memberikan manfaat pada kebugaran tubuh dan mental serta sosial, bahkan lebih dari itu dalam skala yang lebih luas, yakni prestasi. Permainan ini masuk dalam aktivitas fisik yang terstruktur, terencana dan berkesinambungan dengan tujuan untuk kebugaran tubuh yang lebih baik (Faruq, 2008: 17).

BAB III

METODE PENCIPTAAN

Pada bab III ini menjelaskan tentang metode yang digunakan dalam pengolahan data dalam pembuatan film pendek bergenre drama tentang *soccer*.

3.1 Metode Penelitian

Dalam pembuatan film Tugas Akhir ini, metode penelitian yang digunakan ialah penelitian secara kualitatif, dimana penelitian kualitatif merujuk pada penalaran baik secara tekstual maupun secara visual. Menurut Bogdan dan Taylor dalam Moleong (1988: 2) mengatakan metode kualitatif sebagai prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati.

Melalui metode kualitatif ini akan dicari hal-hal yang berkaitan dengan *Director Of Photography* (DOP), editor, *editing*, film pendek, genre, drama, *time remapping* dan *soccer*. Secara garis besar terdapat empat teknik memperoleh data secara kualitatif, yakni studi literatur, wawancara, observasi, serta studi eksisting. Dalam Tugas Akhir ini penulis melakukan penelitian melalui studi literatur, observasi dan wawancara. Setelah semua data ditemukan selanjutnya akan dikaji guna mendapatkan kesamaan.

Pada *Director Of Photography* data diperoleh dari studi literatur yang dilakukan pada buku *Bekerja Sebagai Sutradara, Shooting yang Benar*. Pengumpulan data pada editor, *editing*, film pendek, genre film, drama, dan *time*

remapping diperoleh dari literatur yang dilakukan pada buku dan internet dari buku: *Kamera dan Video Editing, Shooting yang Benar, Mahir Bikin Film, Panduan Lengkap Editing Video dengan Adobe Premiere Pro CS4*. Studi literatur dilakukan dari internet rebutbola.com *Soccer adalah nama lain football di Indonesia*.

3.2 Objek Penelitian

Objek penelitian yang menjadi bahasan utama dalam proyek. Tugas Akhir ini adalah *Director of Photograph, editor, editing, film pendek, genre drama, time remapping*. Objek yang akan diteliti adalah pengambilan gambar dan efek *editing* pada film. Tidak semua ruang lingkup dalam efek *editing* pada film yang diteliti, karena dapat menyebabkan melebarnya pokok pembahasan. Namun efek *editing* yang akan diteliti adalah efek *editing time remapping*, dikarenakan efek tersebut yang akan digunakan dalam pembuatan film drama yang akan memberikan kesan efek dramatis pada film tersebut.

Efek *time remapping* berbeda dengan *slow motion*, perbedaannya *slow motion* adalah pergerakan gambar dari cepat menuju pelan, sedangkan *time remapping* pergerakan gambar dari kecepatan normal menuju pelan dan kembali lagi ke kecepatan normal. Efek *time remapping* ini digunakan pada saat tertentu agar memberikan efek dramatis pada film pendek bergenre drama ini.

3.3 Lokasi Penelitian

Tempat yang akan digunakan untuk melakukan penelitian pada objek penelitian DOP dan *time remapping* yaitu Kampung Keputran Jl. Pandegiling dan Lapangan sepak bola ketintang.

3.4 Sumber Data

Data sangat penting untuk membuat karya dan penyusunan laporan Tugas Akhir ini agar karya dan laporan dapat dipertanggungjawabkan dan akurat. Sumber data pada laporan ini diperoleh dari buku atau studi literatur, wawancara, dan observasi. Studi literatur diperlukan untuk menemukan kebenaran data yang sudah diterbitkan baik dari buku maupun dari jurnal dan laporan penelitian sebelumnya. Data yang diperoleh dari studi literatur diantaranya yaitu:

Tabel 3.1 Sumber Data

Obyek Penelitian	Teknik Pengumpulan Data	Sumber Data
<i>Director of Photography (DOP)</i>	Studi Literatur	Buku Dennis: <i>Bekerja Sebagai Sutradara</i>
	Wawancara	Pak Oka (Dosen sinematografi di kampus Stikosa Aws)
Editor	Studi Literatur	Buku Widjaja: <i>Kamera dan Video Editing</i>
	Wawancara	Pak Oka (Dosen sinematografi di kampus Stikosa Aws)
<i>Time Remapping</i>	Studi Literatur	Buku Andi: <i>Panduan Lengkap Editing Video dengan Adobe Premiere Pro CS4</i>

Lanjutan Tabel 3.1 Sumber Data

	Wawancara	Pak Oka (Dosen sinematografi di kampus Stikosa Aws)
	Observasi	Anjas Mardita: <i>Contoh teknik editing time remapping</i> (youtube)

Untuk data tentang *Director of Photography*, editor, dan *time remapping* tidak hanya diperoleh melalui studi literatur, tetapi juga dilakukan wawancara kepada narasumber yang memiliki keahlian yang sesuai dengan bahasan untuk mendapatkan informasi langsung dari orang-orang yang sudah ahli dibidangnya serta untuk mendukung data-data yang diperoleh dari studi literatur.

Wawancara dilakukan dengan praktisi sinematografi sekaligus dosen Stikosa Aws yaitu Bapak Oka Djauhari. Pada data dari efek *time remapping* diperoleh dari observasi yaitu Anjas Mardita dari *youtube*. Sumber data secara rinci dijelaskan pada bagian 3.5 yaitu Teknik Pengumpulan Data.

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah cara yang dilakukan oleh seorang peneliti untuk mendapatkan data-data dari masyarakat agar dapat menjelaskan permasalahan penelitiannya. Teknik pengumpulan data kualitatif mencakup observasi. Observasi berarti melakukan pengamatan terhadap hal-hal yang berhubungan dengan suatu peristiwa, suatu gejala, bahkan benda-benda tertentu dalam masyarakat (Sare, 2006: 177).

Dalam efek *editing time remapping* yang digunakan pada pembuatan film pendek bergenre drama tentang *socce*, penulis menggunakan penelitian secara kualitatif. Penelitian kualitatif bersifat deskriptif yang umumnya berbentuk kata-kata, gambar-gambar, atau rekaman. Kriteria data dalam penelitian kualitatif adalah data yang pasti. Data yang pasti adalah data yang sebenarnya terjadi sebagaimana adanya, bukan data sekedar yang terlihat, terucap, tetapi data yang mengandung makna dibalik yang terlihat dan terucap tersebut. Oleh karena itu, analisis data dalam penelitian kualitatif cenderung bersifat induktif berdasarkan fakta-fakta yang ditemukan (Sugiarto, 2017: 8). Melalui metode kualitatif ini, akan dicari hal-hal yang berkaitan dengan *Director of Photography*, editor, *time remapping*.

3.5.1 *Director of Photography*

Pada tahap ini, pengumpulan data lebih terarah pada *Director of Photography*. Pengumpulan data dilakukan dengan cara studi literatur.

Menurut Muchtar dalam *website* idseducation.com dijelaskan bahwa:

Director of Photography (DOP) atau biasa disebut dengan sinematografer, adalah seorang yang bertanggungjawab atas semua aspek visual dalam pembuatan sebuah film. Sinematografer bertugas untuk menyusun daftar perangkat kamera yang dibutuhkan seperti *filter*, lensa, jenis film, tata cahaya, dan tata kamera.

Menurut Weis dalam *website* hai.grid.id dijelaskan bahwa:

Director of Photography (DOP) memimpin kameraman dan bertanggungjawab urusan visual dari film. Pada visual ini, *Director of*

Photography dibantu oleh asisten DOP. *Director of Photography* ikut serta mengoperasikan kamera dan menentukan *framing*, seorang DOP juga dituntut untuk paham luar dalam teknik kamera yang cocok untuk pengambilan gambar sebuah film. *Director of Photography* juga bertugas tidak hanya pada pengambilan gambar, DOP bekerja pada mulai pra produksi pembuatan sebuah film seperti, pengembangan skenario, hunting lokasi, *blocking shot*.

Sedangkan wawancara dilakukan dengan praktisi sinematografi sekaligus dosen yaitu Bapak Oka Djauhari. Wawancara dilakukan pada hari Kamis tanggal 21 September 2017 pukul 13.30 WIB di kampus Stikosa Aws JL. Nginden Intan Timur, I/18 Surabaya Jawa Timur dari hasil wawancara sebagai berikut:

Director of Photography bertugas untuk menentukan gambar-gambar film yang layak untuk diperlihatkan, film adalah bagian dari fotografi yang harus memiliki estetika dan artistik dalam film yang akan dibuat.



Gambar 3.1 Kegiatan wawancara 1

(Sumber: Olahan Penulis)

Dari pembahasan *Director of Photography* berdasarkan studi literatur dan wawancara diperoleh kesimpulan bahwa *Director of Photography* atau biasa disebut sebagai sinematografer adalah seorang yang bertanggungjawab atas aspek visual yang dibantu oleh asisten *Director of Photography* yang ikut serta mengoperasikan kamera dan menentukan *framing* gambar-gambar film yang memiliki estetika dan layak diperlihatkan.

3.5.2 Editor

Pada tahap ini, pengumpulan data lebih terarah pada editor. Pengumpulan data dilakukan dengan cara studi literatur dan wawancara.

Menurut Perestroika dalam *website* kompasiana.com editor adalah orang yang bekerja dibelakang layar. Menyeleksi dan memperbaiki naskah sebelum dipublikasikan. Pada media massa, editor adalah hatinurani media, menyeleraskan sebuah naskah dengan visi, misi, dan rubrikasi media. Tugas editor adalah *editing*-mengedit, menyunting yakni proses penentuan, seleksi, dan perbaikan (koreksi) naskah yang akan dimuat atau dipublikasikan.

Menurut Putra dalam *website* phoci.bukupr.com editor adalah seorang yang dituntut memiliki *sense of story telling* (kesadaran/rasa/indra penceritaan) yang kuat, sehingga sudah pasti dituntut sikap kreatif dalam menyusun shot-shotnya. Maksud *sense of story telling* yang kuat adalah editor harus sangat mengerti akan konstruksi dari struktur cerita yang menarik, serta kadar dramatik yang ada di dalam shot-shot yang disusun dan mampu mengesinambungkan aspek

emosionalnya dan membentuk irama adegan/cerita tersebut secara tepat dari awal hingga akhir film.

Menurut Pakar Komunikasi dalam *website* tugas seorang editor adalah membaca dan menganalisis naskah film untuk dapat menggambarkan bagaimana gambaran-gambaran film tersebut. Bekerjasama dengan sutradara film, karena sutradara yang paham dengan baik mengenai gambaran film tersebut. Melakukan pemilihan *shot* yang telah diambil ke dalam kategori yang terpakai (OK) dan yang tidak (NG= *Not Good*). Mengatur dan mengurutkan potongan rekaman hingga menjadi sebuah cerita yang utuh sesuai dengan gambaran sutradara dan editor dari naskah atau instruksi dari sutradara dan produser. Menonton ulang potongan-potongan film yang sudah diurutkan agar dapat diketahui gambar-gambar yang perlu diperbaiki karena transisi adegan yang terlalu kasar, alur yang meloncat sehingga dipahami dan sebagainya.

Sedangkan sedikit wawancara dari Bapak Oka Djauhari, seorang sinematografer, psikologi, dan dosen Stikosa Aws mengatakan bahwa, editor adalah bukan tukang *editing*, melainkan seseorang yang memberikan nyawa daripada film itu sendiri. Editor menentukan segalanya dalam hasil film.

Dari pembahasan Editor berdasarkan literatur dan wawancara, diperoleh kesimpulan bahwa editor adalah seorang yang bekerja dibelakang layar, dan seorang yang dituntut memiliki *sense of story telling* (kesadaran/rasa/indra penceritaan) yang kuat, sehingga sudah pasti dituntut sikap kreatif dalam menyusun beberapa *shot*, mengatur dan mengurutkan potongan rekaman hingga menjadi sebuah cerita yang utuh sesuai dengan gambaran sutradara dan editor dari

naskah atau instruksi dari sutradara dan produser dan menonton ulang potongan-potongan film yang sudah diurutkan agar dapat diketahui gambar-gambar yang perlu diperbaiki.

3.5.3 *Time Remapping*

Pada tahap ini, pengumpulan data lebih terarah pada *time remapping*.

Pengumpulan data yang dilakukan penulis adalah sebagai berikut:

1. Studi literatur

Menurut Humaira dalam *website hannahumaira.com* *Time Remapping* adalah teknik yang populer sekitar awal abad ke-21 sebagai permulaan paket perangkat lunak *editing* tingkat menengah termasuk kemampuannya. Pada dasarnya editor tidak terbatas untuk mengatur kecepatan tunggal pada video, melainkan kecepatan dapat diatur secara bervariasi dari waktu dengan lancar. Sebuah adegan dapat dimulai secara *real time* dan secara bertahap (atau cepat) kecepatannya semakin bertambah. Kecepatan bisa naik dan turun sesuai keinginan editor. Adegan menggunakan gerakan lambat dipetakan untuk menambah efek dramatik.

2. Wawancara

Wawancara dilakukan dengan Bapak Oka Djauhari sebagai praktisi sinematografer, psikologi, dan sekaligus dosen Stikosa Aws. Wawancara dilakukan pada hari Kamis tanggal 21 September 2017 pukul 13.30 WIB di kampus Stikosa Aws JL. Nginden Intan Timur, I/18 Surabaya Jawa Timur, dan hasil dari wawancara sebagai berikut:

Time Remapping adalah sebuah efek yang artinya membuat ulang dan dapat disebut juga untuk memanipulasi waktu.

3. Observasi

Observasi dilakukan pada video youtube dari Anjas Mardita yaitu, *Contoh teknik editing time remapping*, penulis memilih

Dari pembahasan *Time Remapping* berdasarkan literatur, wawancara diperoleh kesimpulan bahwa *Time Remapping* adalah efek yang artinya membuat ulang dan dapat disebut juga untuk manipulasi waktu, efek tersebut populer sekitar abad ke-21 sebagai permulaan perangkat lunak *editing* tingkat menengah.

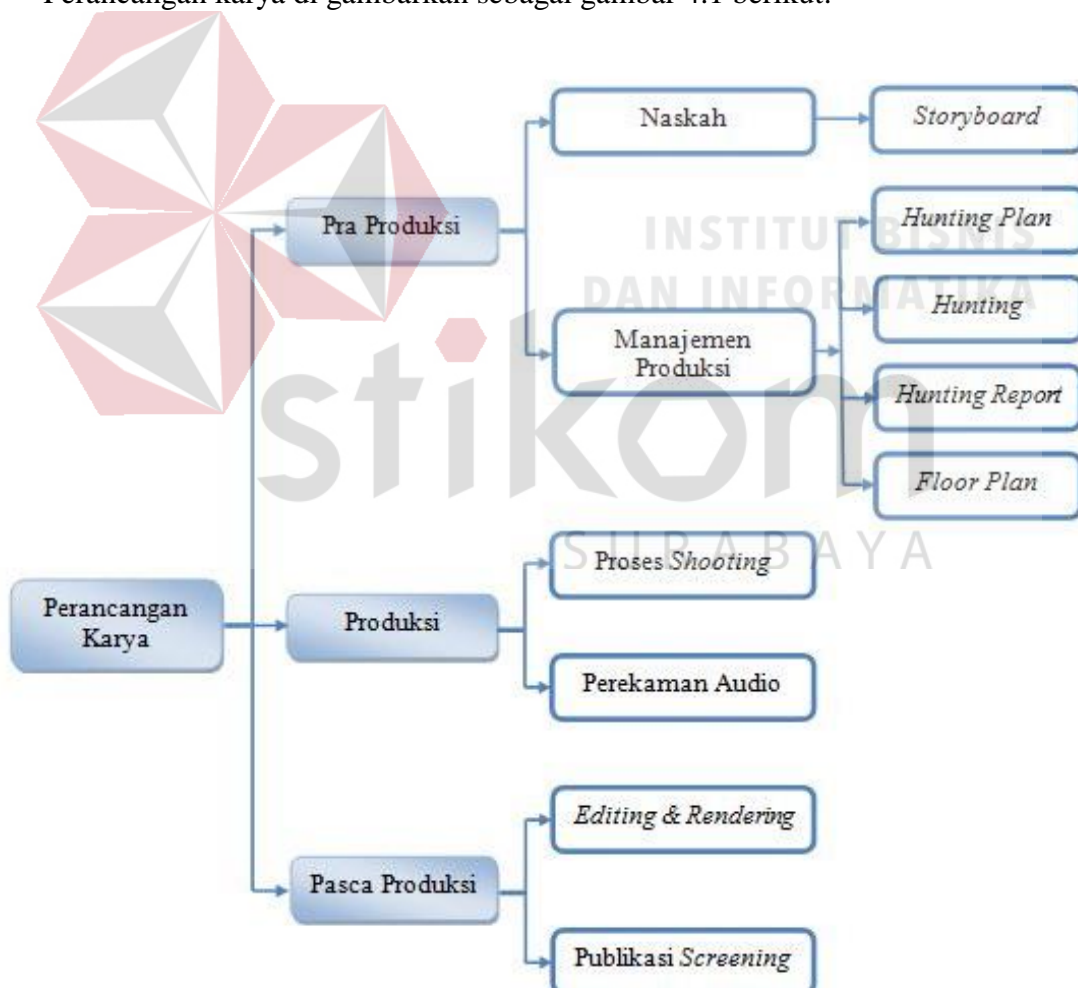


BAB IV PERANCANGAN KARYA

Pada bab IV ini menjelaskan tentang konsep dan pokok pikiran dalam film pendek bergenre drama tentang *soccer*.

4.1 Pra Produksi

Perancangan karya di gambarkan sebagai gambar 4.1 berikut:



Gambar 4.1 Bagan Perancangan Karya

(Sumber: Olahan Penulis)

4.1.1 Naskah

1. *Treatment*

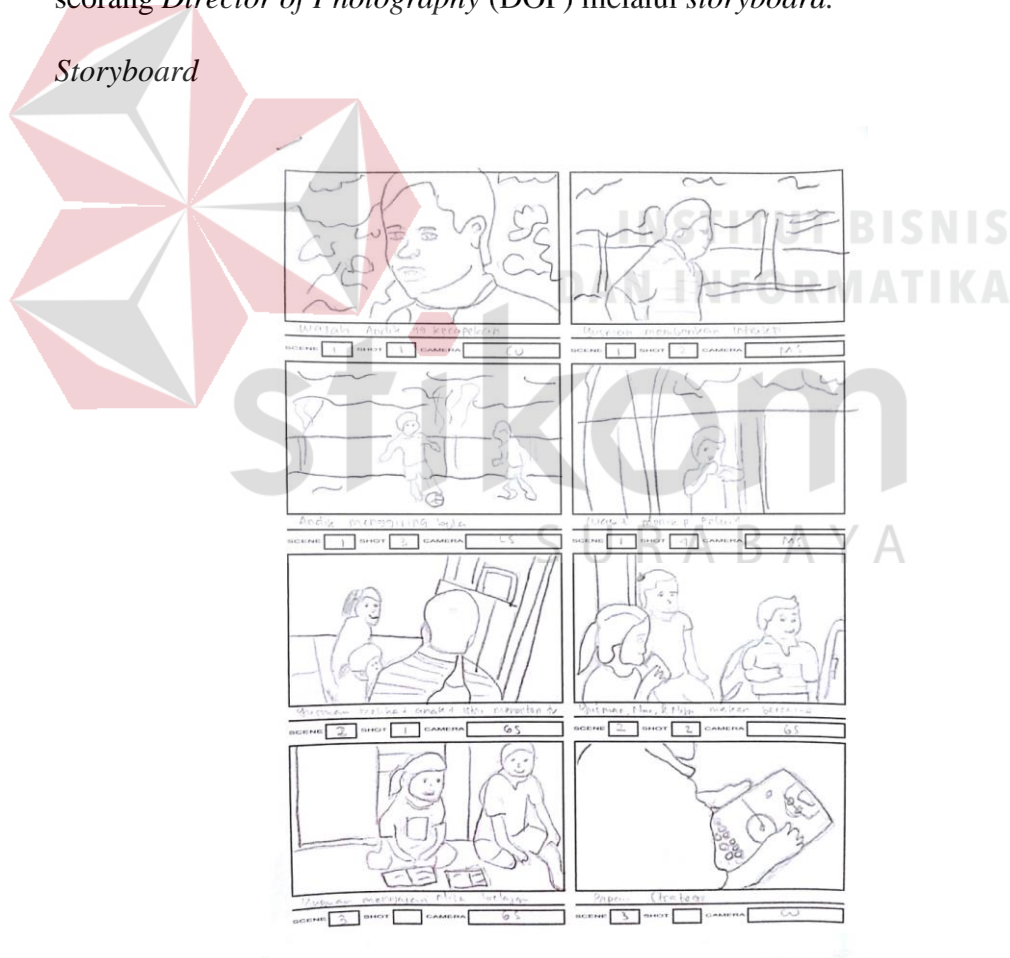
Terlampir

2. *Shot List*

Terlampir

3. *Storyboard*

Pada naskah yang dibuat oleh penulis skenario akan divisualisasikan oleh seorang *Director of Photography (DOP)* melalui *storyboard*.



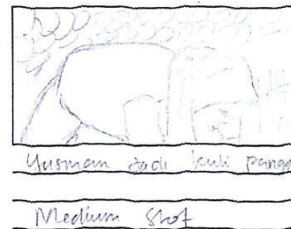
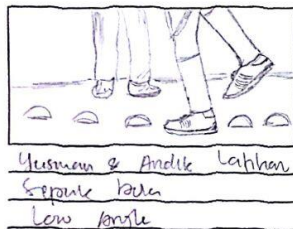
Gambar 4.2 *Storyboard*

(Sumber: Olahan Penulis)

Lanjutan Gambar 4.2 Storyboard

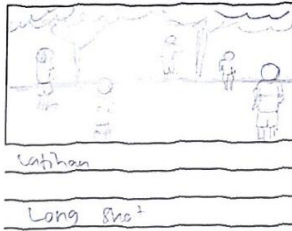
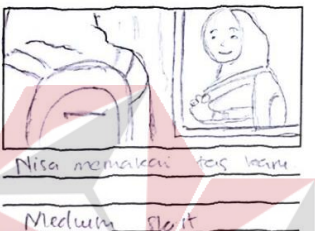


Storyboards Title By GOCI PRODUCTION Date

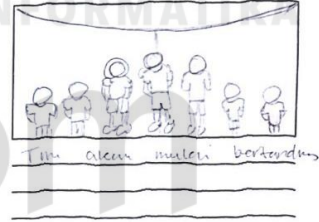


Lanjutan Gambar 4.2 Storyboard

Storyboards Title I Keep Moving By GOCI PRODUCTION Date _____



Storyboards Title I Keep Moving By GOCI PRODUCTION Date _____



Lanjutan Gambar 4.2 *Storyboard*

4.1.2 Manajemen Produksi

1. *Hunting Plan*

Pada proses *hunting plan* dilakukan perencanaan lokasi rumah yang akan digunakan untuk proses *shooting* mulai dari tatanan *setting* depan rumah, ruang tamu, kamar tidur, dapur, dan kamar mandi yang digunakan dalam film.

Tabel 4.1 Tabel *Hunting Plan*

Bulan	September				Oktober			
Minggu	1	2	3	4	1	2	3	4
Senin				Survei lokasi 1	<i>Hunting property</i>	<i>Crew call</i>	Cek up semua keperluan perizinan, menyiapkan property, follow up perizinan	
Selasa				Survei lokasi 2				
Rabu					Survei lokasi 3			

Lanjutan Tabel 4.1 Tabel *Hunting Plan*

Kamis					Survei lokasi 4			
Jum'at				Surver lokasi 5	Survei lokasi 6			
Sabtu					Hasil <i>hunting</i>			
Minggu								

2. *Hunting*

Proses *hunting* dilakukan untuk melihat secara langsung lokasi *shooting* sekaligus mengatur segala kebutuhan yang harus disiapkan ketika melakukan proses *shooting* di lokasi tersebut, dalam proses *hunting* ini dilakukan proses tata kamera untuk mengetahui *angle* pada saat pengambilan gambar waktu produksi. Lokasi pertama bertempat di Kampung Keputran Jl. Pandegiling No.114 Surabaya (lihat gambar 4.3).



Gambar 4.3 Survei lokasi 1

(Sumber: Olahan Penulis)

Pada tempat kedua, survei lokasi dilakukan di Lapangan Ketintang Surabaya.



Gambar 4.4 Survei lokasi 2

(Sumber: Olahan Penulis)

Survei lokasi ketiga berada di Ketintang, tepatnya rumah bidan yang sudah tidak praktik lagi.



Gambar 4.5 Survei lokasi 3

(Sumber: Olahan Penulis)

Survei lokasi keempat berada di pasar Mangga Dua Surabaya.



Gambar 4.6 Survei lokasi 4

(Sumber: Olahan Penulis)

Survei lokasi kelima berada di Lapangan 10 November Jl. Tambaksari Surabaya



Gambar 4.7 Survei lokasi 5

(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 4.8 Survei lokasi 6

(Sumber: Olahan Penulis)

3. *Hunting report*

Pada proses *hunting report* penulis menentukan lokasi yang akan digunakan serta properti yang akan digunakan dalam film

a. Lokasi



Gambar 4.9 Rumah Yusman

(Sumber: Olahan Penulis)



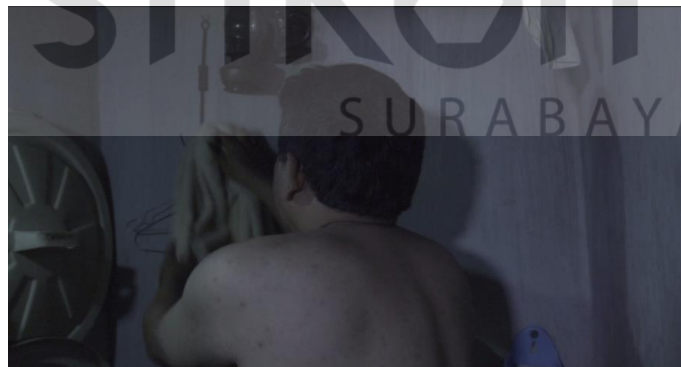
Gambar 4.10 Ruang Tamu Yusman

(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 4.11 Kamar Tidur

(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 4.12 Kamar mandi

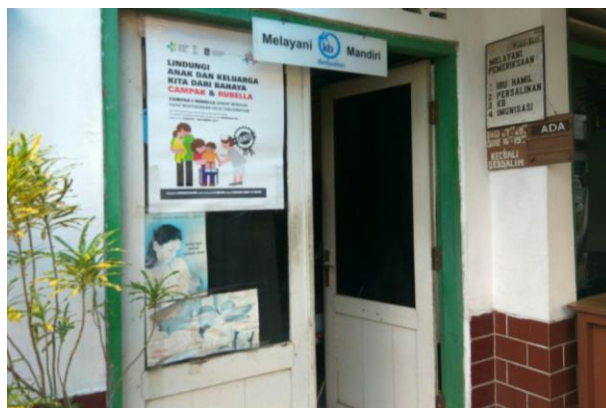
(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 4.13 Dapur
(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 4.14 Samping Rumah
(Sumber: Olahan Penulis)

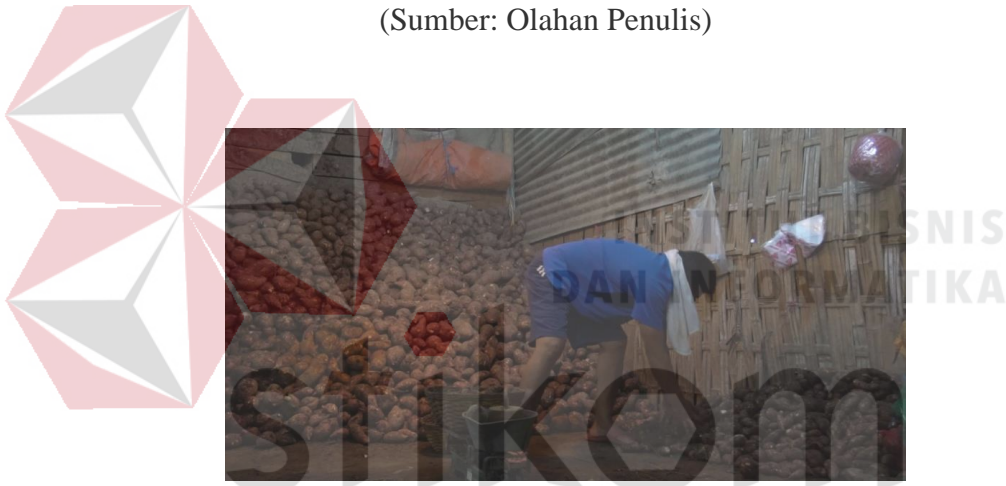


Gambar 4.15 Bidan Ketintang
(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 4.16 Kamar Praktik

(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 4.17 Pasar Mangga Dua

(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 4.18 Tampak depan lapangan 10 November Surabaya

(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 4.19 Bagian dalam lapangan 10 November Surabaya

(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 4.20 Lapangan Bungurasih Sidoarjo

(Sumber: Olahan Penulis)

b. Analisa Properti



Gambar 4.21 Kamera *Mirrorless* Sony A6300

(Sumber: www.google.com)



Gambar 4.22 Kamera *Mirrorless* Sony A6500

(Sumber: www.google.com)



Gambar 4.23 Lensa Kit Sony

(Sumber: www.google.com)



Gambar 4.24 Lensa Fix

(Sumber: www.google.com)



Gambar 4.25 Lensa Tele 75-300mm

(Sumber: www.google.com)



Gambar 4.26 Tripod

(Sumber: www.google.com)



Gambar 4.27 Stabilizer Rig Camera

(Sumber: www.google.com)



Gambar 4.28 Lampu LED
(Sumber: www.google.com)



Gambar 4.29 Lampu Kino
(Sumber: www.google.com)



Gambar 4.30 Lampu *Redhead*
(Sumber: www.google.com)



Gambar 4.31 Tascam

(Sumber: www.google.com)



Gambar 4.32 Boom mic

(Sumber: www.google.com)



Gambar 4.33 Rode

(Sumber: www.google.com)



Gambar 4.34 Zoom mic

(Sumber: www.google.com)



Gambar 4.35 Clip On

(Sumber: www.google.com)



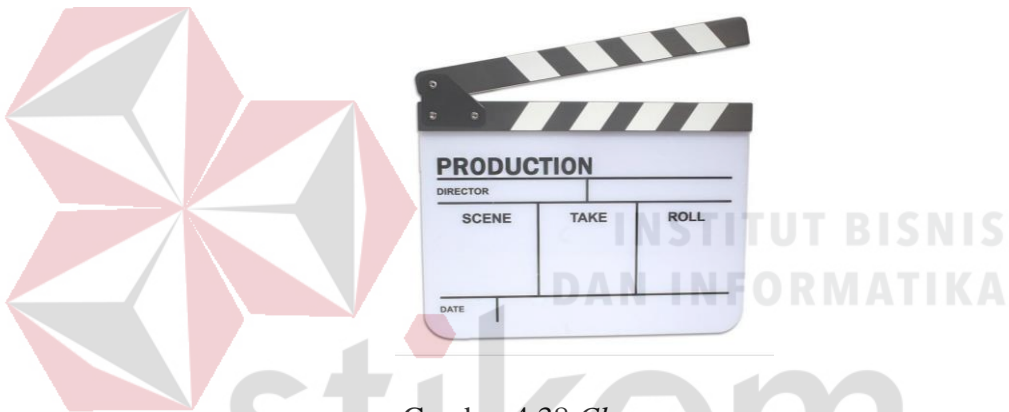
Gambar 4.36 Headset

(Sumber: www.google.com)



Gambar 4.37 *Reflector*

(Sumber: www.google.com)



Gambar 4.38 *Clepper*

(Sumber: www.google.com)

Untuk memberikan kesan dramatis pada film pendek bergenre drama ini, berikut adalah properti yang digunakan:



Gambar 4.39 Nasi bungkus

(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 4.40 Sepeda Motor Jaman dulu

(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 4.41 TV

(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 4.42 Botol minum

(Sumber: www.google.com)



Gambar 4.43 Handuk kecil

(Sumber: www.google.com)



Gambar 4.44 Karung

(Sumber: www.google.com)



Gambar 4.45 Ronjot

(Sumber: www.google.com)



Gambar 4.46 Bola

(Sumber: www.google.com)



Gambar 4.47 Peluit

(Sumber: www.google.com)



Gambar 4.48 Papan Strategi sepak bola

(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 4.49 Sepatu Sepak bola

(Sumber: www.google.com)



Gambar 4.50 Kaos Kaki

(Sumber: www.google.com)



Gambar 4.51 Baju Sepak bola

(Sumber: Olahan Penulis)

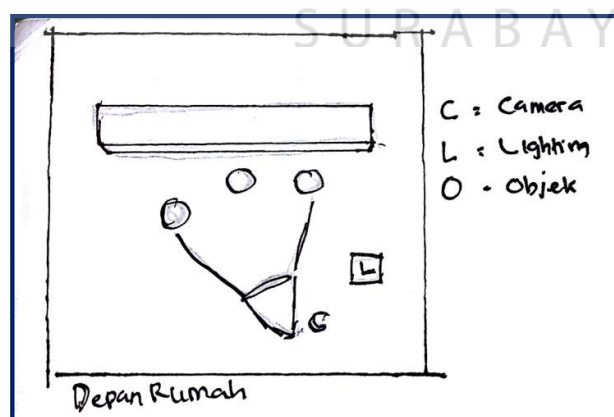


Gambar 4.52 *Stopwatch*

(Sumber: Olahan Penulis)

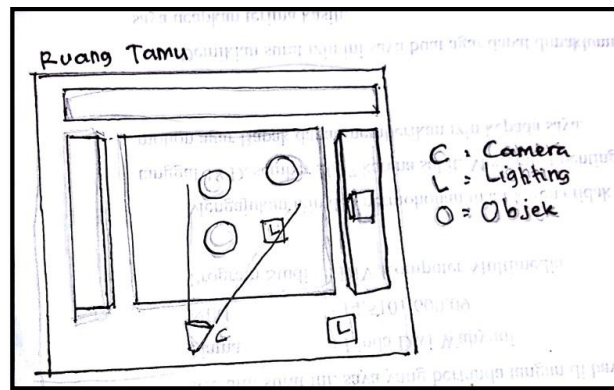
4. *Floor Plan*

Setelah lokasi serta *setting* tempat yang akan digunakan untuk proses *shooting* sudah terpenuhi, tahap selanjutnya penulis yang berperan sebagai *Director of Photography* (DOP) bekerja untuk membuat tata letak kamera serta *lighting* atau yang biasa disebut dengan *Floor Plan*.



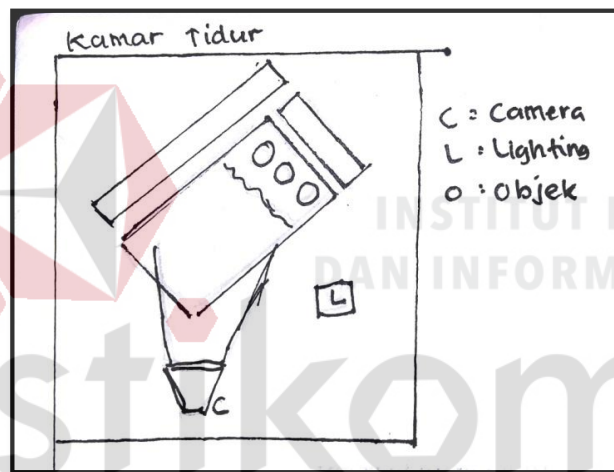
Gambar 4.53 *Floor Plan* Depan Rumah

(Sumber: Olahan Penulis)



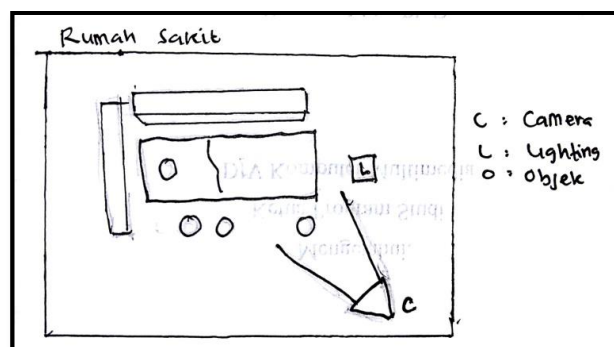
Gambar 4.54 *Floor Plan* Ruang Tamu

(Sumber: Olahan Penulis)



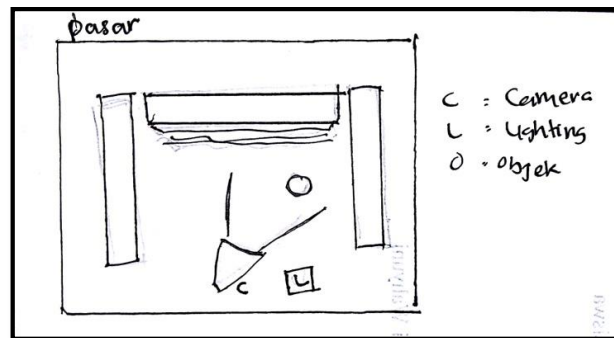
Gambar 4.55 *Floor Plan* Kamar Tidur

(Sumber: Olahan Penulis)



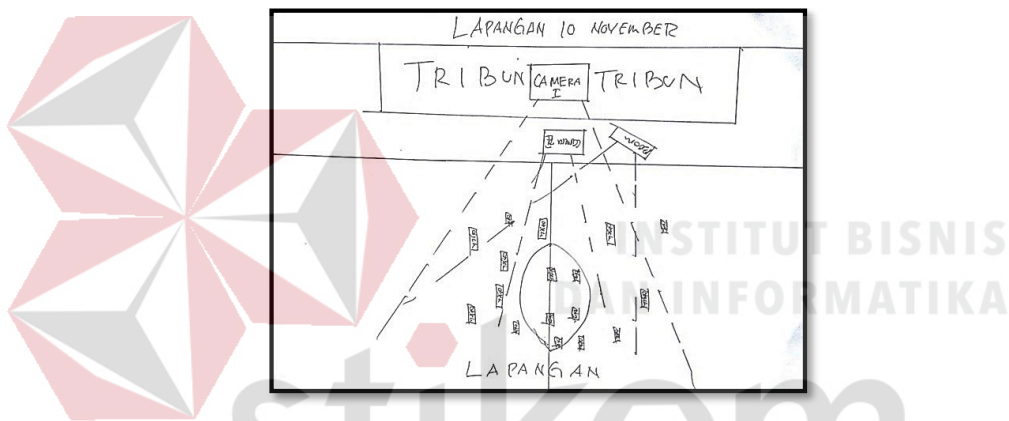
Gambar 4.56 *Floor Plan* Rumah Sakit

(Sumber: Olahan Penulis)



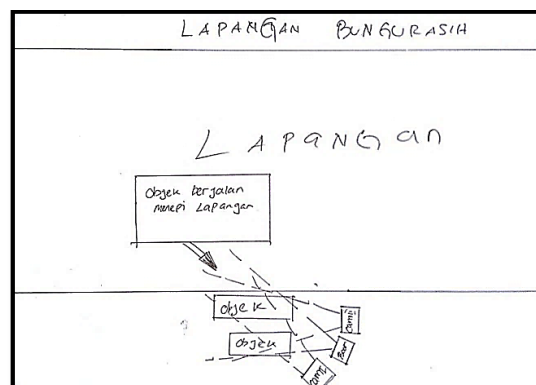
Gambar 4.57 *Floor Plan* Pasar

(Sumber: Olahan Penulis)



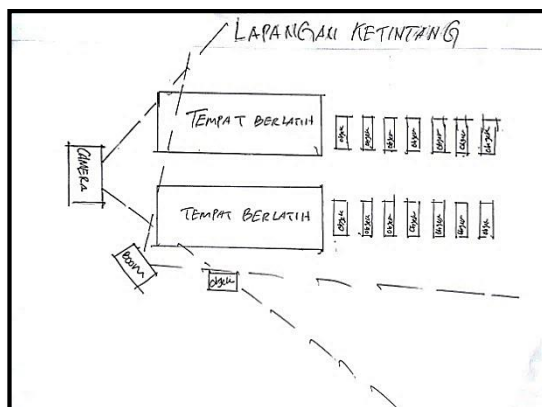
Gambar 4.58 *Floor Plan* Lapangan 10 November Surabaya

(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 4.59 *Floor Plan* Lapangan Bungurasih

(Sumber: Olahan Penulis)

Gambar 4.60 *Floor Plan* Lapangan Ketintang

(Sumber: Olahan Penulis)

5. Sarana Prasarana

Berikut ini adalah tabel *list alat shooting*:

Tabel 4.2 *List Alat Shooting*

No.	Nama Alat	Jumlah
1.	<i>Charge Baterai Mirrorless</i>	2 Buah
2.	Baterai Kamera	6 Buah
3.	Lensa Fix Canon	1 Buah
4.	Lensa Tele Canon	2 Buah
5.	Lensa Kit Sony	1 Buah
6.	<i>Tripod</i>	2 Buah
7.	<i>Memori Card</i>	4 Buah
8.	<i>Reflector</i>	2 Buah
9.	<i>Rode</i>	1 Buah
10.	<i>Umbrella</i>	2 Buah
11.	<i>Headset</i>	1 Buah
12.	<i>Clepper</i>	1 Buah
13.	<i>Boom Mic</i>	1 Buah
14.	<i>Tascam</i>	1 Buah
15.	<i>RIG</i>	1 Buah
16.	<i>Clip On</i>	3 Buah
17.	Lampu LED	4 Buah
18.	Lampu Kino	2 Buah
19.	Lampu <i>Redhead</i>	2 Buah

Lanjutan Tabel 4.2 *List Alat Shooting*

20.	Kamera Sony <i>Mirrorless</i> A6500	2 Buah
21.	Laptop	1 Buah
22.	<i>Hardisk</i>	1 Buah
23.	<i>Flashdisk</i>	1 Buah
24.	Kabel <i>roll</i>	4 Buah

Tabel 4.3 *List Properti Shooting*

No.	Nama Properti	Jumlah
1.	Bola	1 Buah
2.	Botol minum	1 Buah
3.	Handuk	1 Buah
4.	Kaos kaki	2 Buah
5.	Karung	5 Buah
6.	Sepeda Motor	1 Buah
7.	Nasi Bungkus	3 Buah
8.	Papan strategi	1 Buah
9.	Peluit	1 Buah
10.	Sepatu Bola	2 Buah
11.	<i>Stopwatch</i>	1 Buah
12.	Ronjot	1 Buah
13.	Tv tabung	1 Buah

Tabel 4.4 *List Special Effect*

No.	Nama Properti	Jumlah
1.	Bedak tabur	1 Buah
2.	Lipstik	1 Buah
3.	<i>Eye Shadow</i>	1 Buah
4.	Kapas	1 Buah
5.	Betadin	1 Buah
6.	Kassa	1 Buah

6. Anggaran Biaya

Tabel 4.5 Tabel Anggaran Biaya

No.	Keperluan	Jumlah	Harga
Pra Produksi			
Survei ke-1			
13 November 2017 (1 hari)			
1.	Print proposal perijinan	100 lembar	Rp 20.000,-
2.	Bensin (Pergi-Pulang)	1 Motor	Rp 20.000,-
Total			Rp 40.000,-
Survei ke-2			
14 Desember 2017 (1 hari)			
1.	Bensin (Pergi-Pulang)	1 Motor	Rp 20.000,-
Total			Rp 20.000,-
Survei ke-3			
22 Desember 2017 (1 hari)			
1.	Bensin (Pergi-Pulang)	1 Motor	Rp 20.000,-
Total			Rp 20.000,-
Produksi			
Shooting			
Keputran Surabaya			
14,15,16 November 2017 (3 hari)			
Selasa, 14 November 2017			
1.	Konsumsi Siang & Malam	30 Orang	Rp 650.000,-
Total			Rp 650.000,-
Rabu, 15 November 2017			
1.	Konsumsi Siang & Malam	15 Orang	Rp 350.000,-
2.	Snack	-	Rp 119.000,-
Total			Rp 469.000,-

Lanjutan Tabel 4.5 Tabel Anggaran Biaya

Kamis, 16 November 2017			
1.	Konsumsi	32 Orang	Rp. 320.000,-
2.	<i>Snack</i>	-	Rp. 80.000,-
3.	Sewa Motor	1 Buah	Rp. 75.000,-
4.	Sewa Tv	1 Buah	Rp. 50.000,-
5.	Sewa Rumah	1 Rumah	Rp. 250.000,-
6.	Kas RT & WC	-	Rp. 100.000,-
7.	<i>Fee tallent</i>	2 Orang	Rp. 600.000,-
Total			Rp. 1.475.000,-
<i>Shooting</i> Bidan Ketintang 14 Desember 2017 (1 Hari)			
Kamis, 14 Desember 2017			
1.	Rumah Bidan	1 Rumah	Rp. 100.000,-
2.	Konsumsi	18 Kotak	Rp. 180.000,-
3.	Bidan	1 Orang	Rp. 150.000,-
4.	Trasnportasi	1 Mobil	Rp. 50.000,-
Total			Rp. 480.000,-
<i>Shooting</i> Pasar Mangga Dua 22 Desember 2017 (1 Hari)			
Senin, 22 Desember 2017			
1.	<i>Stand Telo</i>	1 Buah	Rp. 120.000,-
Total			Rp. 120.000,-
<i>Shooting</i> Lapangan 10 November Surabaya 23 Desember 2017 (1 Hari)			
Selasa, 23 Desember 2017			
1.	Sewa Lapangan	1 Lap	Rp. 700.000,-
2.	Konsumsi	-	Rp. 400.000,-
3.	Cetak Banner 50cm x 50cm	5 Buah	Rp. 47.000,-

Lanjutan Tabel 4.5 Tabel Anggaran Biaya

4.	Cetak Banner 4m x 50cm	3 Buah	Rp.	114.000,-
5.	Spidol	5 Buah	Rp.	31.000,-
6.	Snack	-	Rp.	28.500,-
7.	Minuman	-	Rp.	29.000,-
Total			Rp.	1.349.500,-
Shooting				
Lapangan Ketintang				
26 Desember 2017 (1 Hari)				
Selasa, 26 Desember 2017				
1.	Konsumsi	40 Bungkus	Rp	400.000,-
Total			Rp	400.000,-
Shooting				
Lapangan Bungur				
29 Desember 2017 (1 Hari)				
Senin, 29 Desember 2017				
1.	Sewa Lapangan Bungur	1 Hari	Rp.	200.000,-
2.	Konsumsi	-	Rp.	600.000,-
3.	<i>Fee tallent</i>	2 Orang	Rp.	700.000,-
Total			Rp.	1.500.000,-
Lain-lain				
1.	Baterai	6 Buah	Rp.	60.000,-
2.	Lem	1 Buah	Rp.	4.500,-
3.	Gunting	1 Buah	Rp.	8.500,-
4.	Spidol	3 Buah	Rp.	20.000,-
5.	Foto Copy Naskah	60 Lembar	Rp.	12.600,-
6.	Bensin	1 Mobil	Rp.	100.000,-
7.	Solasi	7 Buah	Rp.	42.500,-
Total			Rp.	248.100,-

Lanjutan Tabel 4.5 Tabel Anggaran Biaya

Pasca Produksi			
1.	<i>Merchandise</i>		Rp. 250.000,-
2.	Publikasi Film Tugas Akhir		Rp. 150.000,-
3.	Pameran		Rp. 2.000.000,-
Total			Rp. 2.400.000,-
Total Keseluruhan			Rp 9.171.600,-

7. Jadwal Kerja

Tabel 4.6 Tabel Jadwal Kerja

No.	Kegiatan	September				Oktober				November				Desember				Januari				
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
1.	Ide dan Konsep																					
2.	Penelitian																					
3.	Membuat Proposal																					
4.	Kolokium I																					
5.	<i>Casting</i>																					
6.	Produksi																					
7.	<i>Editing</i>																					
8.	Ilustrasi Musik																					
9.	<i>Final Edit</i>																					
10.	<i>Rendering</i>																					
11.	Kolokium II																					

4.2 Produksi

Melakukan proses *shooting* film pendek sesuai dengan skenario dan *storyboard* yang telah dibuat oleh sutradara dan *Director of Photography* pada proses pra produksi. Lokasi *shooting* berada di Surabaya dan Sidoarjo Jawa Timur. Penjelasan lebih rinci bisa dilihat pada bab V.

4.3 Pasca Produksi

Pembahasan pada tahap berikut adalah tentang tahap terakhir produksi sebelum karya film ini dipublikasikan. Pada tahapan pasca produksi ini, proses yang dilakukan adalah sebagai berikut:

1. *Editing*

Melakukan proses *editing* sesuai dengan skenario dan *storyboard* yang telah dibuat oleh sutradara dan *Director of Photography* pada proses pra produksi.

Penjelasan lebih rinci bisa dilihat pada bab V.

2. *Rendering*

Setelah melakukan *editing* maka proses selanjutnya adalah *rendering* video yang sudah diedit menurut pengarahan sutradara dan penulisan skenario.

4.4 Publikasi

Pembahasan pada tahap berikut adalah tahap terakhir setelah melakukan *editing* dan *rendering* yaitu melakukan publikasi karya. Pada tahap publikasi Tugas Akhir ini, penulis merancang desain poster, *cover* DVD, label DVD, dan desain *merchandise* sebagai media publikasi film ini.

1. Poster

a. Konsep Poster

Konsep dari poster ini adalah menggambarkan seorang laki-laki yang tangguh dan tanggungjawab akan keluarga dan tim sepak bolanya. Seorang laki-laki berdiri menginjak bola menggambarkan huruf “I” yang berarti

tunggal (pelatih), dengan *background* lapangan sepak bola dengan latar belakang pelatih sepak bola.

b. Sketsa Poster



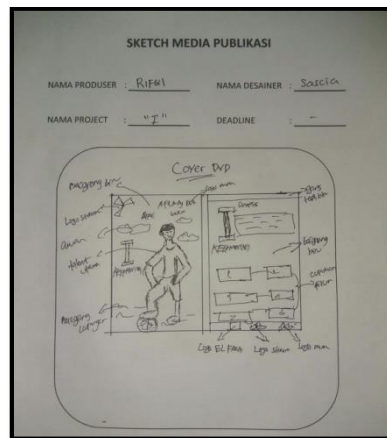
Gambar 4.61 Sketsa Poster
(Sumber: Olahan Penulis)

2. Cover DVD

a. Konsep Cover DVD

Konsep dari *cover* DVD pada bagian depan menunjukkan seorang pelatih sepak bola, bagian atas terdapat keterangan pembuat film, dan bagian bawah terdapat logo stikom, multimedia, dan logo dari grup sepak bola. Pada bagian belakang *cover* terdapat *background* lapangan sepak bola dan sedikit sinopsis kecil.

b. Sketsa Cover DVD



Gambar 4.62 Sketsa Cover DVD

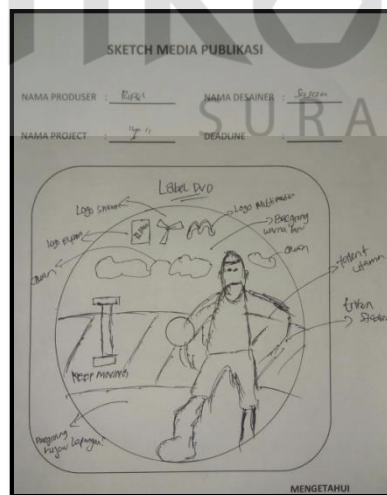
(Sumber: Olahan Penulis)

3. Label DVD

a. Konsep Label DVD

Konsep dari label DVD hampir sama dengan cover DVD dan poster, pada bagian bawah DVD terdapat logo stikom dan multimedia.

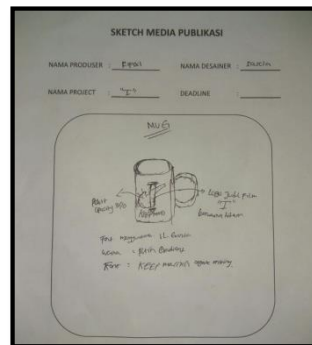
b. Sketsa Label DVD



Gambar 4.63 Sketsa Label DVD

(Sumber: Olahan Penulis)

4. Sketsa Mug



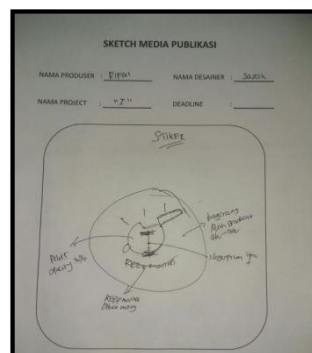
Gambar 4.64 Sketsa Mug
(Sumber: Olahan Penulis)

5. Sketsa Peluit



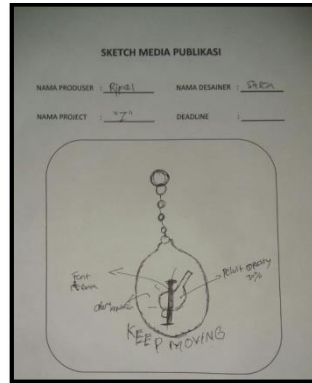
Gambar 4.65 Sketsa Peluit
(Sumber: Olahan Penulis)

6. Sketsa Stiker



Gambar 4.66 Sketsa Stiker
(Sumber: Olahan Penulis)

7. Sektsa Gantungan Kunci



Gambar 4.67 Sketsa Gantungan Kunci

(Sumber: Olahan Penulis)



BAB V

IMPLEMENTASI KARYA

Pada bab V ini akan dijelaskan tentang bagaimana penerapan elemen-elemen perancangan karya terhadap pengembangan film pendek bergenre drama ini.

5.1 Produksi

Rancangan yang sudah disusun dan dibuat pada saat pra produksi kemudian diterapkan pada tahap produksi. Adapun kegiatan yang dilakukan dalam proses produksi, antara lain *shooting* atau pengambilan gambar mulai dari tahap awal hingga akhir.

Teknik produksi yang digunakan dan diterapkan dalam tahap produksi adalah sebagai berikut:

1. *Setting* Lokasi

Dalam film pendek bergenre drama ini *setting* lokasi bukan hanya lokasi *indoor* tetapi juga menggunakan *setting* lokasi *outdoor* dikarenakan menyesuaikan dengan tema dan keadaan yang diinginkan sutradara. *Setting* lokasi dapat dilihat pada gambar 5.1 hingga gambar 5.19.



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)



Gambar 5.7 *Setting* lokasi 7

(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 5.8 *Setting* lokasi 8

(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 5.9 *Setting* lokasi 9

(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 5.10 *Setting* lokasi 10

(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 5.11 *Setting* lokasi 11

(Sumber: Olahan Penulis)



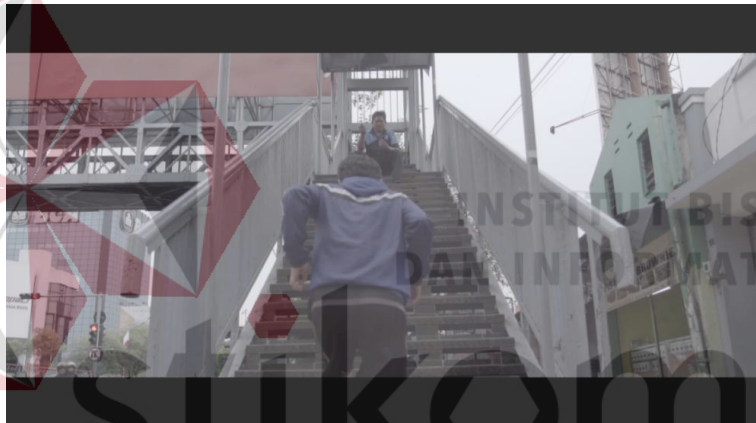
Gambar 5.12 *Setting* lokasi 12

(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 5.13 *Setting* lokasi 13

(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 5.14 *Setting* lokasi 14

(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 5.15 *Setting* lokasi 15

(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 5.16 *Setting* lokasi 16

(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 5.17 *Setting* lokasi 17

(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 5.18 *Setting* lokasi 18

(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 5.19 *Setting* lokasi 19

(Sumber: Olahan Penulis)

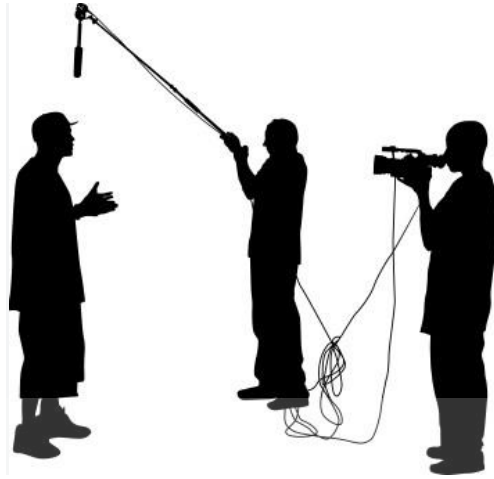
2. *Setting* Perekaman

Dalam pembuatan film pendek bergenre drama ini, pengambilan gambar dan perekaman suara dilakukan secara langsung. Peralatan yang digunakan dalam melakukan pengambilan gambar serta merekam suara bermacam-macam sesuai dengan perancangan *treatment* dan *storyboard* yang telah dibuat.

3. Teknik Pengambilan Gambar

Teknik pengambilan gambar dalam film pendek ini menggunakan *single camera*, yaitu pengambilan gambar menggunakan satu kamera. Penerapan *Single Camera* pada umumnya digunakan dalam perekaman gambar yang sifat penayangannya tunda atau *typing*. Teknik ini dalam implementasinya merekam adegan-adegan yang telah tersusun dalam deretan *scene*, hasil pembedahan rancangan skenario film. Satu per satu *scene-scene* dalam rancangan skenario tersebut direkam melalui kamera tunggal yang menjadi pilihan eksekusinya. Penggunaan *Single Camera* biasanya digunakan untuk perekaman adegan-

adegan biasa atau dalam keadaan normal misalnya adegan pembicaraan di ruangan, adegan jalan-jalan atau adegan lainnya.



Gambar 5.20 Teknik Pengambilan Gambar *Single Camera*

(Sumber: www.google.com)

5.2 Real Produksi, Kejadian, dan Strategi Mengatasinya

Berikut adalah real produksi, kejadian saat proses produksi berlangsung di lapangan.

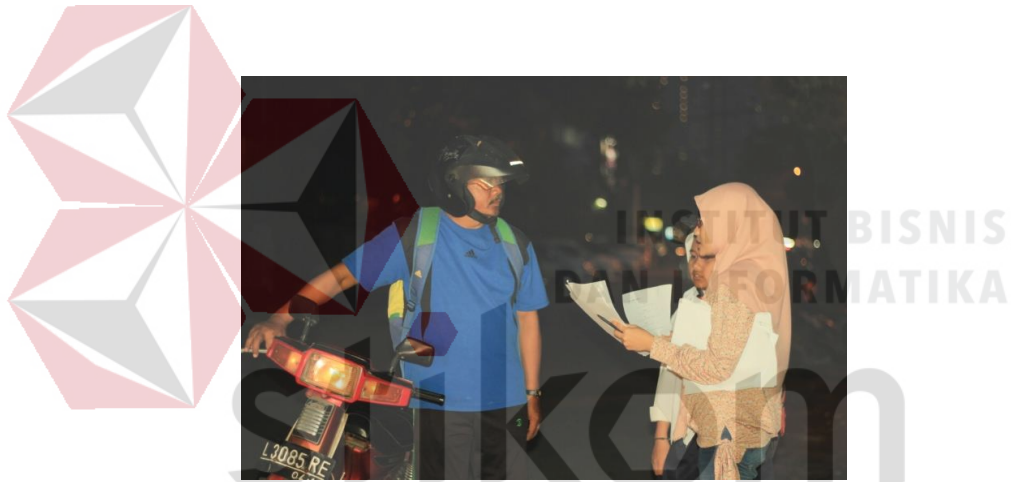


Gambar 5.21 Proses *Shooting* di Keputran Surabaya 1

(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 5.22 Proses *Shooting* di Keputran Surabaya 2
(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 5.23 Proses *Shooting* di Keputran Surabaya 3
(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 5.24 Proses *Shooting* di Keputran Surabaya 4
(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 5.25 Proses *Shooting* di Lapangan Ketintang 1
(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 5.26 Proses *Shooting* di Lapangan Ketintang 2
(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 5.27 Proses *Shooting* di Lapangan Ketintang 3
(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 5.28 Proses *Shooting* di Pasar Mangga Dua Surabaya 1
(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 5.29 Proses *Shooting* di Pasar Mangga Dua Surabaya 2
(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 5.30 Proses *Shooting* di Lapangan 10 November Surabaya 1
(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 5.31 Proses *Shooting* di Lapangan 10 November Surabaya 2
(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 5.32 Proses *Shooting* di Lapangan Bungurasih Sidoarjo 3
(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 5.33 Proses *Shooting* di Lapangan Bungurasih Sidoarjo 3
(Sumber: Olahan Penulis)

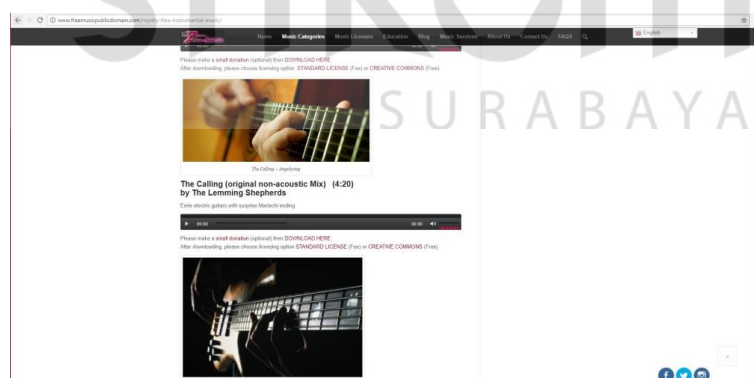
5.3 Pasca Produksi

Pada tahap pasca produksi merupakan tahap terakhir setelah produksi sebelum karya film ini dipublikasikan. Pada tahapan pasca produksi ini, proses yang dilakukan adalah sebagai berikut:

1. *Editing*

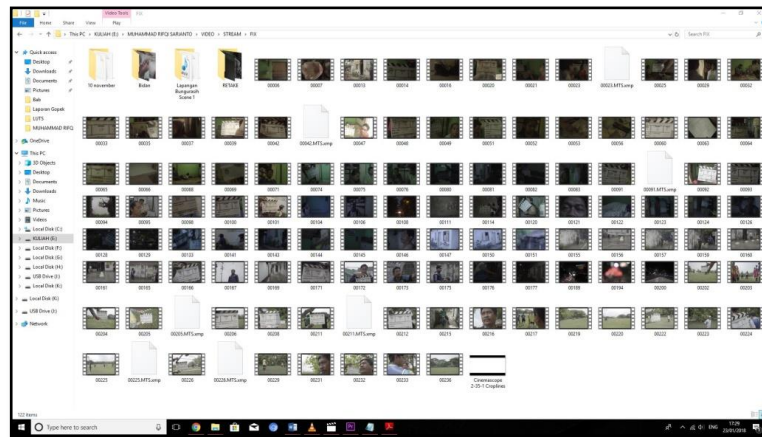
Pada pasca produksi penulis melakukan proses *editing* dari awal yaitu memilah video pada stok video yang sudah ada. Kemudian menata video, memberi musik, memberi efek hingga *finishing*. Dalam *editing* memberikan efek *time remapping* agar memberikan efek dramatis pada film bergenre drama ini.

Pada tahap awal dilakukan pencarian audio dan penataan stok video, stok video yang sudah ada ditata sedemikian rupa, dan dikemas dalam satu folder sesuai dengan hari *take* video agar editor tidak bingung saat proses menjadikan sebuah film yang utuh.



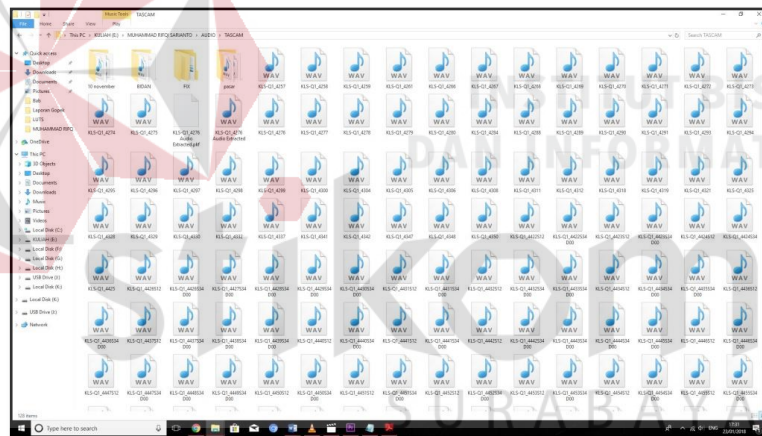
Gambar 5.34 *Music Download Free Royalty*

(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 5.35 Penataan Stok Video

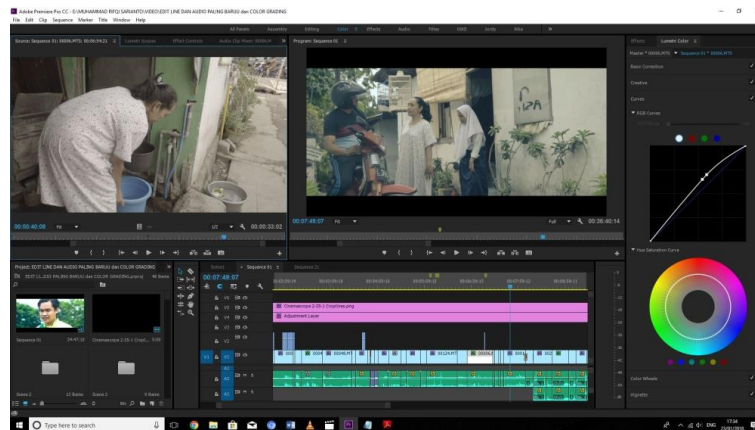
(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 5.36 Penataan Stok Audio

(Sumber: Olahan Penulis)

Setelah semuanya sudah dipilah kemudian digabungkan untuk siap diedit dalam *software editing video*. *Software* yang digunakan untuk *editing video* adalah Adobe Premiere. Video ditata sesuai dengan konsep dan cerita yang sudah dibuat oleh sutradara dan penulis naskah. Penggabungan video bisa dilihat pada gambar 5.37 hingga gambar 5.42.



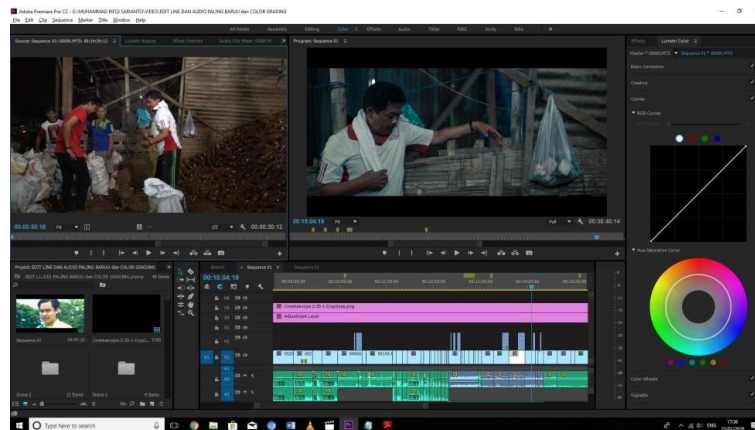
Gambar 5.37 Penggabungan Video 1

(Sumber: Olahan Penulis)

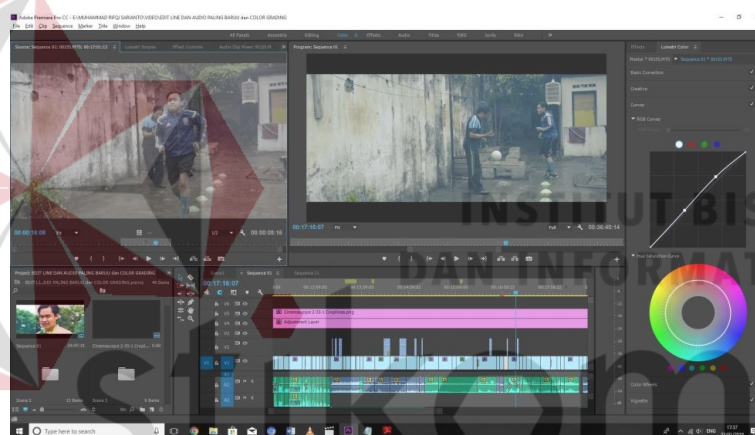


Gambar 5.38 Penggabungan Video 2

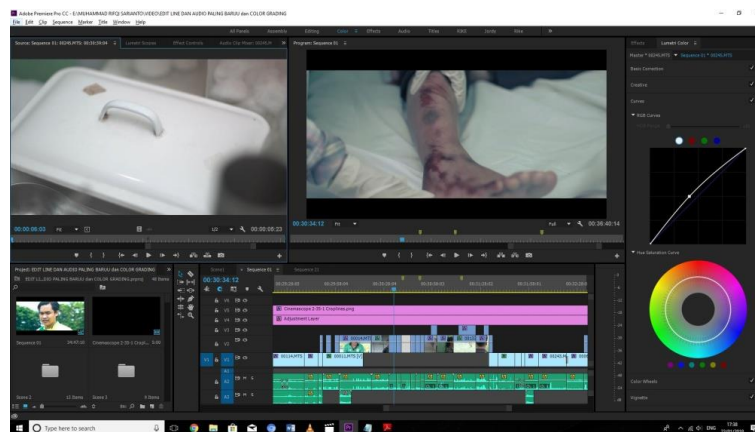
(Sumber: Olahan Penulis)



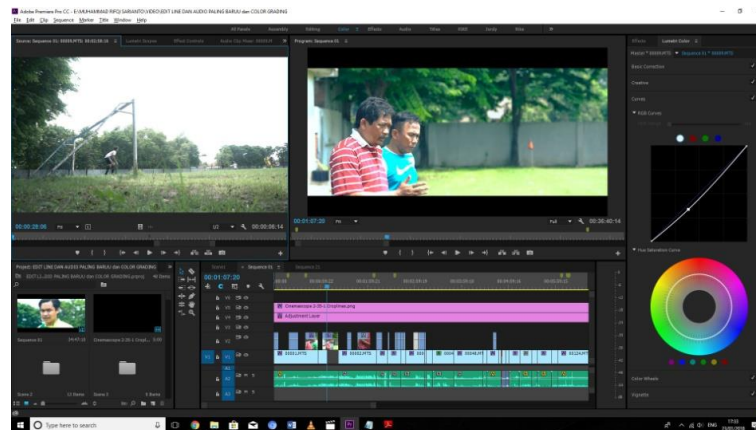
Gambar 5.39 Penggabungan Video 3
(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 5.40 Penggabungan Video 4
(Sumber: Olahan Penulis)



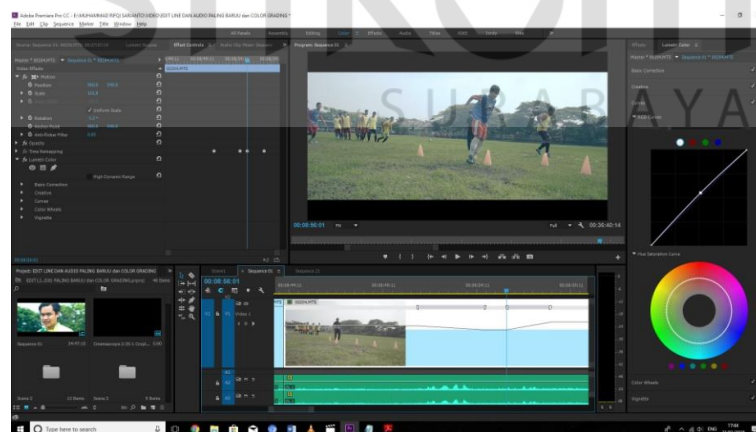
Gambar 5.41 Penggabungan Video 5
(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 5.42 Penggabungan Video 6

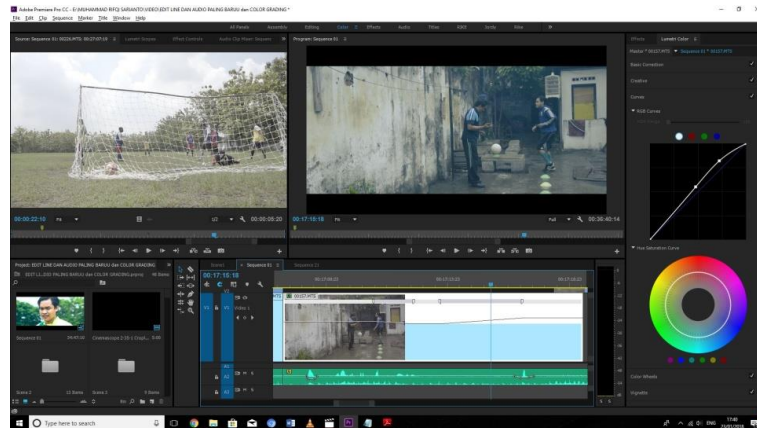
(Sumber: Olahan Penulis)

Setelah video sudah digabungkan, dilanjutkan dengan pemberian *effect* visual untuk pemanis dalam video agar tidak terkesan membosankan. *Effect* yang ditambahkan dalam video adalah pemberian *color grading* dan pemberian efek *time remapping* pada video agar memberikan kesan dramatis, dapat dilihat pada gambar 5.43 dan gambar 5.54.



Gambar 5.43 Pemberian Efek *Time Remapping* 1

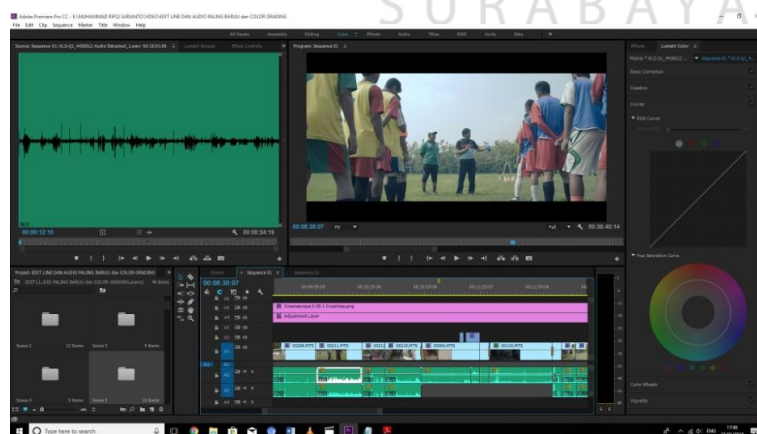
(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 5.44 Pemberian Efek *Time Remapping 2*

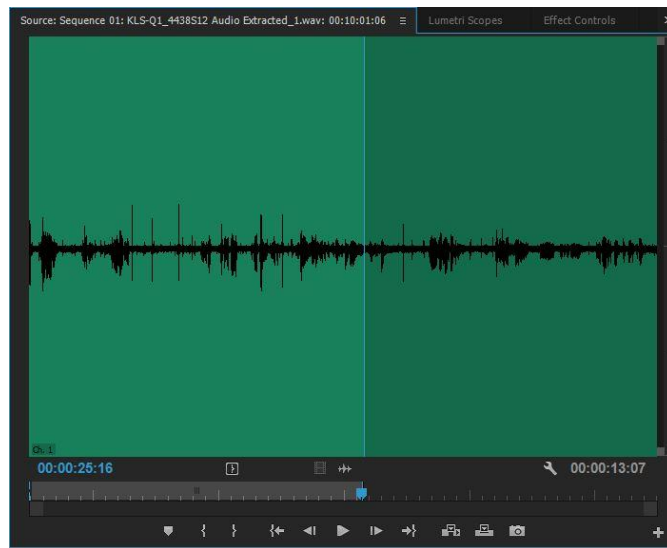
(Sumber: Olahan Penulis)

Setelah melakukan pemberian *effect time remapping* pada film pendek bergenre drama. Hal yang dilakukan selanjutnya adalah penataan suara. Suara ditata menyesuaikan mimik karakter serta diedit untuk dihilangkan noise-nya. Supaya suara yang keluar akan menjadi bersih tanpa ada gangguan noise. Selain penataan suara, penting juga untuk pemberian *background* musik serta *sound effect* guna video bisa terlihat lebih bernyawa. Lihat gambar 5.45 dan 5.46.



Gambar 5.45 Penataan Suara (*background music*)

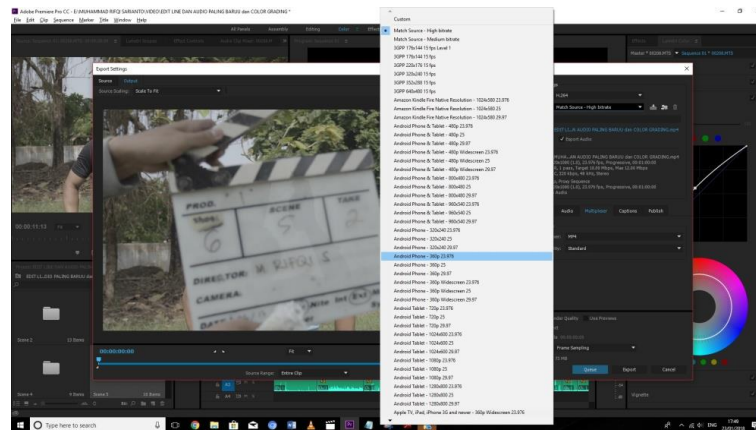
(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 5.46 Penataan Suara

(Sumber: Olahan Penulis)

Setelah semua dirasa selesai dari menata video, musik, hingga pemberian *effect* visual dalam video tahap selanjutnya adalah proses *rendering*. Pada proses *rendering* dimulai dengan pemilihan preset resolusi gambar serta format video. Preset menggunakan Android Phone 360p 23.976 dikarenakan preset ini terbilang preset yang cukup jernih dalam hal visual. Berikut adalah gambar dari penentuan format video dan proses *rendering* dapat dilihat pada gambar 5.47 dan gambar 5.48.



Gambar 5.47 Penentuan Format Video

(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 5.48 Proses *Rendering*

(Sumber: Olahan Penulis)

2. Publikasi

Setelah dirasa video sudah melewati tahap *rendering*, selanjutnya adalah tahap publikasi. Untuk Publikasi pada karya Tugas Akhir ini penulis membuat beberapa desain poster, *cover* DVD, label DVD, dan juga beberapa desain *merchandise*, berikut adalah beberapa hasil desain publikasi.

a. Poster



Gambar 5.49 Poster

(Sumber: Olahan Penulis)

b. Cover DVD



Gambar 5.50 Cover DVD

(Sumber: Olahan Penulis)

c. Label DVD



Gambar 5.51 Label DVD

(Sumber: Olahan Penulis)

d. Merchandise



Gambar 5.52 Merchandise Gantungan Kunci

(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 5.53 *Merchandise Stiker*

(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 5.54 *Merchandise MUG*

(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 5.55 *Merchandise Peluit*

(Sumber: Olahan Penulis)

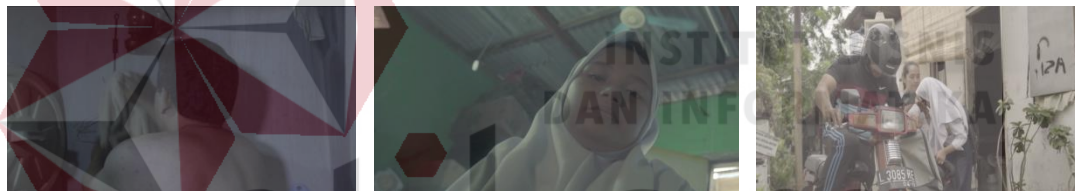
e. *Screenshot Film*

Pada Tugas Akhir ini, karya film pendek bergenre drama terdapat 1 tim terdiri dari 2 mahasiswa, terdapat *screenshot* film pada gambar 5.56 hingga gambar 5.71.



Gambar 5.56 *Screenshot Film 1*

(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 5.57 *Screenshot Film 2*

(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 5.58 *Screenshot Film 3*

(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 5.59 *Screenshot Film 4*

(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 5.60 *Screenshot* Film 5

(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 5.61 *Screenshot* Film 6

(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 5.62 *Screenshot* Film 7

(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 5.63 *Screenshot* Film 8

(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 5.64 Screenshot Film 9

(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 5.65 Screenshot Film 10

(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 5.66 Screenshot Film 11

(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 5.67 Screenshot Film 12

(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 5.68 Screenshot Film 13

(Sumber: Olahan Penulis)



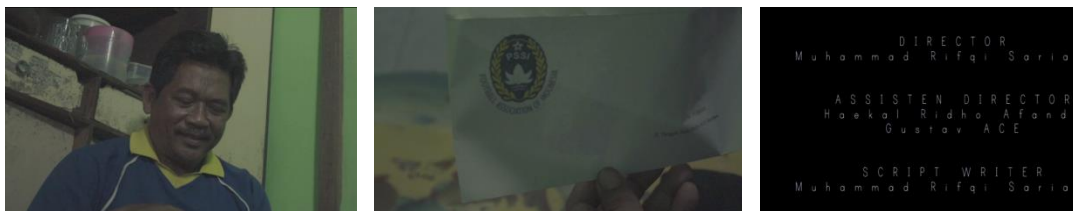
Gambar 5.69 Screenshot Film 14

(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 5.70 Screenshot Film 15

(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 5.71 Screenshot Film 16

(Sumber: Olahan Penulis)

BAB VI

PENUTUP

6.1 Kesimpulan

Berdasarkan pengerjaan Tugas Akhir ini, maka dapat diambil kesimpulan bahwa pembuatan film pendek tentang *soccer* berjudul *I* terdiri dari beberapa tahap, yaitu pra produksi, produksi, dan pasca produksi. Proses pengerjaan Tugas Akhir dilakukan secara satu tim guna setiap *jobdesk* dapat bekerja secara maksimal sesuai ide dan konsep sutradara.

Film yang dihasilkan yaitu film pendek bergenre drama tentang *soccer* berjudul "I" yang berbasis efek *time remapping* yang bertujuan untuk mendukung cerita dalam film yang dihasilkan dapat memberikan kesan lebih dramatik sesuai dengan genre drama.

6.2 Saran

Berdasarkan pengalaman penulis saat mengerjakan Tugas Akhir ini, maka didapat saran penelitian lanjutan sebagai berikut:

1. Perbaikan dalam segi visual.
2. Perbaikan dalam segi durasi film.
3. Penambahan variasi pengambilan *angle*.

Masih banyak kekurangan yang ada dalam pembuatan karya maupun dalam karya itu sendiri. Tugas Akhir ini masih terkendala masalah pengaturan waktu

dalam pengerjaan. Demikian saran yang didapat, semoga dapat bermanfaat bagi pembaca dan bagi penelitian selanjutnya.



DAFTAR PUSTAKA

1. Sumber Buku

- Andi. (2009). *Panduan Lengkap Editing Video dengan Adobe Premier Pro Cs4*. Yogyakarta: Andi.
- Ariatama, Agni, and Arda Muhlisiun. (2008). *Job Description Pekerja Film*. Jakarta: FFTV-IKJ.
- Denis, Fitriyan G. (2008). *Bekerja Sebagai Sutradara*. Jakarta: Erlangga.
- Faruq, M Muhyi. (2008). *Meningkatkan Kebugaran Jasmani Melalui Permainan dan Olahraga Sepak Bola*. Jakarta: Grasindo.
- Javandalasta, Panca. (2011). *5 Hari Mahir Bikin Film*. Jakarta: Java Pustaka Group.
- Moleong, Lexy J. (1988). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Sare, Yuni. (2006). *Antropologi*. Jakarta: Grasindo.
- Sugiarto, Eko. (2017). *Menyusun Proposal Penelitian Kualitatif Skripsi dan Tesis*. Yogyakarta: Diandra Kreatif.
- Widagdo, Bayu, and Winastawan Gora. (2007). *Bikin Film Indie itu Mudah*. Yogyakarta: Andi.
- Widjaja, Christianto. (2008). *Kamera dan Video Editing*. Tangerang: Widjaja.

2. Sumber Internet

- 15 *Tugas Editor Film dan Penjelasannya Lengkap*. September 30, 2017. <https://pakarkomunikasi.com> (accessed Januari 17, 2018).
- Ananda , Dicky. *Soccer adalah nama lain football di Indonesia*. Maret 28, 2017. <http://www.rebutbola.com/2017/03/28/perbedaan-football-dan-soccer/>.
- Humaira, Hanna. *Manipulasi Waktu (Expanding Time)*. Februari 22, 2015. www.hannahumaira.com (accessed Januari 18, 2018).
- Kreatif team. *Beberapa jabatan dalam bidang film*. Maret 12, 2017. <https://www.kreatifproduction.com> (accessed September 25, 2017).
- Maradita, Anjas. *Belajar Editing Video dari Film Wonder Women Time Remapping Technique*. Juni 17, 2017. <https://www.youtube.com/watch?v=cEL2FRfc1QM> (accessed September 25, 2017).
- Muchtar, Malika. *Arti Penting Seorang Sinematografer*. Oktober 28, 2013. <http://idseducation.com> (accessed Januari 15, 2018).
- Perestroika, Rahadiyan. *Editor dan Editorial*. Mei 25, 2012. <https://www.kompasiana.com> (accessed Januari 17, 2018).
- Putra, Adi. *Photografi dan Cinematografi*. September 14, 2012. phoci.bukupr.com (accessed Januari 17, 2018).
- . *Photografi dan Cinematografi*. September 14, 2012. phoci.bukupr.com (accessed September 21, 2017).
- Riadi, Muchlisin. *Pengertian, Sejarah dan Unsur-unsur Film*. Oktober 14, 2012. www.kajianpustaka.com (accessed September 21, 2017).
- Weis, Dosir. *Ini Dia Director of Photography*. September 25, 2015. <http://hai.grid.id> (accessed Januari 25, 2018).