



DIRECTOR OF PHOTOGRAPHY (DOP) DAN EDITOR

DALAM PEMBUATAN FILM PENDEK BERGENRE SCIENCE FICTION

BERJUDUL "6 PM"

TUGAS AKHIR

Program Studi

DIV Komputer Multimedia

**INSTITUT BISNIS
DAN INFORMATIKA**

stikom
SURABAYA

Oleh:

LINDA DWI WAHYUNI

14.51016.0009

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

DIRECTOR OF PHOTOGRAPHY (DOP) DAN EDITOR
DALAM PEMBUATAN FILM PENDEK BERGENRE *SCIENCE FICTION*
BERJUDUL “6 PM”

TUGAS AKHIR

**Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan
Program Sarjana Terapan Komputer Multimedia**



**INSTITUT BISNIS
DAN INFORMATIKA**

stikom

Oleh: SURABAYA

Nama : Linda Dwi Wahyuni
NIM : 14.51016.0009
Program Studi : 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 *SCIENCE FICTION*

BERJUDUL "6 PM"

Dipersiapkan dan disusun oleh

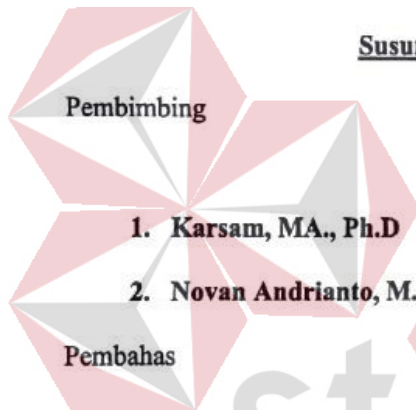
Linda Dwi Wahyuni

NIM : 14.51016.0009

Telah diperiksa, diuji dan disetujui oleh Dewan Pembahas

Pada: Kamis, 01 Februari 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

Dr. Jusak

Dekan Fakultas Teknologi dan Informatika

INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA STIKOM SURABAYA

SURAT PERNYATAAN
PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Sebagai mahasiswa Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya, saya:

Nama : Linda Dwi Wahyuni
NIM : 14510160009
Program Studi : DIV Komputer Multimedia
Fakultas : Fakultas Teknologi dan Informatika
Jenis Karya : Tugas Akhir
Judul Karya : *Director of Photography (DOP)* dan Editor Dalam Pembuatan Film Pendek Bergenre *Science Fiction* Berjudul "6 Pm"

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa:

1. Demi pengembangan Ilmu Pengetahuan, Teknologi dan Seni, saya menyetujui memberikan kepada Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-Exclusive Royalti Free Right*) atas seluruh isi/ 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, 01 Februari 2018

Yang menyatakan



Linda Dwi Wahyuni
NIM : 14510160009

LEMBAR MOTTO



INSTITUT BISNIS
DAN INFORMATIKA

“Jembatan menuju Sukses ialah bekerja keras dengan disertai doa”

stikom
SURABAYA

PERSEMBAHAN

Karya Tugas Akhir ini saya persembahkan untuk:

1. Tuhan Yang Maha Esa.
2. Kedua Orang tua, yakni Ayah Sohir dan Ibu Sutanti yang selalu memberi doa dan kasih sayangnya serta pengorbanannya yang tiada henti.
3. Kakakku dan adikku tercinta, yakni Alm. Very Ermada dan Rahmad Ferdiansyah.
4. Seluruh anggota keluargaku khususnya Cece Melita Christanti Gunawan yang selalu memberi semangat dan doa untuk mengerjakan Tugas Akhir ini.
5. Dosen Pembimbing 1, Karsam, MA., Ph.D.
6. Dosen Pembimbing 2, Novan Andrianto, M.I.Kom
7. Dosen Penguji, Darwin Yuono Riyanto, S.T., M.Med.Kom., ACA.
8. Seluruh dosen DIV Multimedia yang telah membimbing saya.
9. Almamaterku tercinta Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya.
10. Seluruh teman-teman DIV Multimedia Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya.

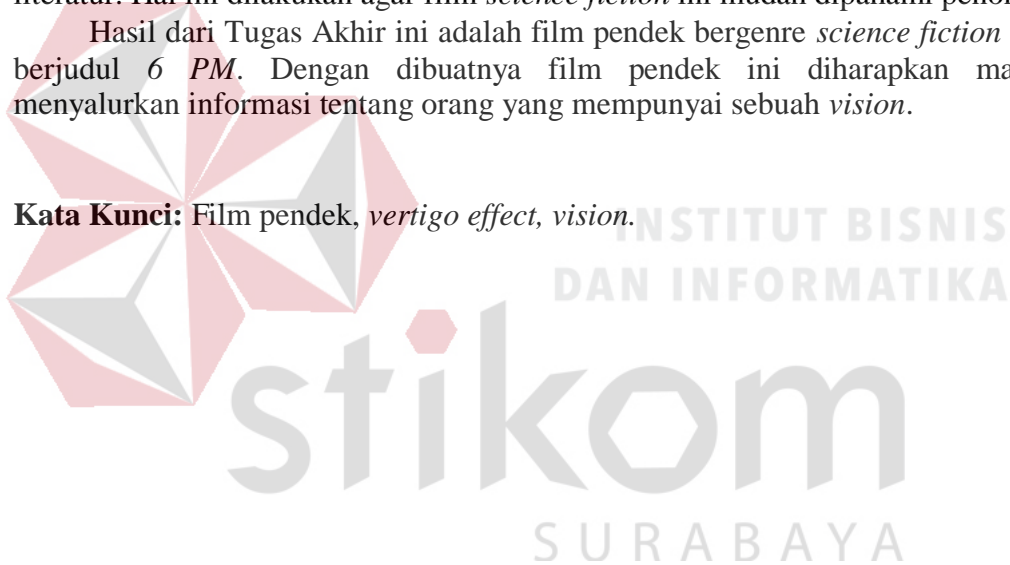
ABSTRAK

Tujuan yang ingin dicapai dalam Tugas Akhir ini adalah untuk menghasilkan film pendek bergenre *science fiction* berjudul *6 PM* dengan menggunakan teknik *vertigo effect*. Film pendek ini berfungsi untuk memberikan informasi kepada penonton tentang orang-orang yang mempunyai *vision*. Karena film ini menggambarkan sebuah *vision* atau penglihatan masa depan, maka Tugas Akhir ini menggunakan pengambilan gambar secara *vertigo effect*. Pada saat beberapa adegan yang menunjukkan *vision*, akan ada pergantian waktu sehingga menimbulkan efek seperti melewati dimensi yang berbeda dalam sudut pandang penonton.

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

Hasil dari Tugas Akhir ini adalah film pendek bergenre *science fiction* yang berjudul *6 PM*. Dengan dibuatnya film pendek ini diharapkan mampu menyalurkan informasi tentang orang yang mempunyai sebuah *vision*.

Kata Kunci: Film pendek, *vertigo effect*, *vision*.



KATA PENGANTAR

Segala puji syukur kehadirat Allah SWT atas segala limpahan rahmat dan kasih sayang-Nya sehingga Tugas Akhir dengan judul *Diroctor of Photography* (DOP) dan *editor* dalam pembuatan film pendek begenre *science fiction* berjudul *6 PM* dapat diselesaikan tepat waktu.

Selama proses penulisan laporan Tugas Akhir ini, penulis mendapatkan banyak bantuan baik moril maupun materil dari berbagai pihak, maka dalam kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada yang terhormat:

1. Tuhan Yang Maha Esa
2. Kedua orangtua serta seluruh anggota keluarga yang telah memberikan semangat dan dukungan moril serta materil.
3. Prof. Dr. Budi Jatmiko, M.Pd. selaku Rektor Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya
4. Dr. Jusak, selaku Dekan Fakultas Teknologi dan Informatika Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya.
5. Karsam, MA., Ph.D, selaku Kaprodi DIV Komputer Multimedia Stikom Surabaya sekaligus dosen pembimbing I yang telah banyak memberikan bantuan saran dan kritik dalam penyusunan laporan Tugas Akhir.
6. Novan Andrianto, M.I.Kom, selaku dosen pembimbing II dalam penyusunan laporan Tugas Akhir.

7. Teman-teman di Prodi DIV Komputer Multimedia yang telah memberikan bantuan.
8. Semua pihak yang telah mendukung, memberi motivasi dan inspirasi dalam pembuatan karya Tugas Akhir dari awal pembuatan hingga dapat terselesaikan dengan baik.

Manusia adalah tempatnya salah, demikian pula pada pembuatan dan penyusunan laporan Tugas Akhir ini. Penulis menyadari bahwa masih banyak kesalahan baik dalam hal penulisan, penyajian materi, dan juga karya film. Maka dari itu, penulis mengharapkan kesediaan kritik dan saran dari para pembaca agar semakin baik di kemudian hari. Akhir kata, semoga laporan Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi pembaca, khususnya penulis dan seluruh mahasiswa Stikom Surabaya.

Surabaya, 01 Februari 2018

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Fokus Penciptaan	2
1.3 Ruang Lingkup Penciptaan	2
1.4 Tujuan	3
1.5 Manfaat Penciptaan.....	3
BAB II LANDASAN TEORI	5
2.1 Film	5
2.2 Film Pendek	6
2.3 Genre film	6
2.4 <i>Science fiction</i>	6
2.5 Proses Pembuatan Film.....	7
2.6 <i>Jobdesk Crew Film</i>	7
2.7 <i>Director of Photography (DOP)</i>	9
2.8 Editor.....	13
2.9 <i>Editing</i>	14
2.10 <i>Vertigo Effect</i>	14
2.11 <i>Vision</i>	14
BAB III METODOLOGI PENCIPTAAN	16
3.1 Metode Penelitian	16
3.2 Objek Penelitian.....	17
3.3 Lokasi Penelitian.....	18

	Halaman
3.4 Sumber Data	18
3.5 Teknik Pengumpulan Data	19
3.5.1 <i>Director of Photography</i> (DOP)	20
3.5.2 Editor	21
3.5.3 <i>Vertigo Effect</i>	22
3.5.4 Teknik Analisa Data.....	23
3.5.5 Menyajikan Data	23
3.5.6 Kesimpulan	24
BAB IV PERANCANGAN KARYA	26
4.1 Perancangan Karya	26
4.2 Pra Produksi.....	27
4.2.1 Naskah	27
4.2.2 Manajemen Produksi.....	30
4.3 Produksi	46
4.4 Pasca Produksi	46
BAB V IMPLEMENTASI KARYA	50
5.1 Produksi	50
5.2 <i>Real</i> Produksi dan Kejadian	57
5.3 <i>Pasca</i> Produksi	61
BAB VI PENUTUP	72
6.1 Kesimpulan	72
6.2 Saran	72
DAFTAR PUSTAKA	74
BIODATA PENULIS	77
LAMPIRAN	78

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 3.1 Wawancara 1	21
Gambar 3.2 Wawancara 2	23
Gambar 4.1 Bagan Perancangan Karya.....	26
Gambar 4.2 <i>Storyboard</i>	28
Gambar 4.3 Survei Lokasi 1	32
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 Kamar Farel.....	34
Gambar 4.9 Kos-Kosan Andrew	34
Gambar 4.10 Parkiran Kampus	34
Gambar 4.11 Kamera	35
Gambar 4.12 Lensa Fixed	35
Gambar 4.13 Tripod Kamera 1	36
Gambar 4.14 Tripod Kamera 2	36
Gambar 4.15 Lampu LED	37
Gambar 4.16 Lampu Kino.....	37
Gambar 4.17 Rode Blimp.....	38
Gambar 4.18 Rode.....	38
Gambar 4.19 Tascam.....	38
Gambar 4.20 <i>Headset</i> Hp	39
Gambar 4.21 Slider	39
Gambar 4.22 Laptop ASUS	39
Gambar 4.23 <i>Floor Plan</i> Kamar	40
Gambar 4.24 <i>Floor Plan</i> Kafe.....	40
Gambar 4.25 <i>Floor Plan</i> Ruang Tamu.....	41
Gambar 4.26 <i>Floor Plan</i> Ruang Kelas.....	41

Halaman

Gambar 4.27 Sketsa Poster.....	47
Gambar 4.28 Sketsa <i>Cover</i> DVD.....	48
Gambar 4.29 Sketsa <i>Label</i> DVD.....	48
Gambar 4.30 Sketsa <i>Sticker</i> dan Gantungan Kunci	49
Gambar 5.1 <i>Setting</i> Lokasi 1	51
Gambar 5.2 <i>Setting</i> Lokasi 2	51
Gambar 5.3 <i>Setting</i> Lokasi 2	51
Gambar 5.4 <i>Setting</i> Lokasi 4.....	52
Gambar 5.5 <i>Setting</i> Lokasi 5	52
Gambar 5.6 <i>Setting</i> Lokasi 6	52
Gambar 5.7 <i>Setting</i> Lokasi 7	53
Gambar 5.8 <i>Setting</i> Lokasi 8	53
Gambar 5.9 <i>Setting</i> Lokasi 9.....	53
Gambar 5.10 <i>Setting</i> Lokasi 10.....	54
Gambar 5.11 <i>Setting</i> Lokasi 11	54
Gambar 5.12 <i>Setting</i> Lokasi 12.....	54
Gambar 5.13 <i>Setting</i> Lokasi 13.....	55
Gambar 5.14 <i>Setting</i> Lokasi 14.....	55
Gambar 5.15 <i>Setting</i> Lokasi 15.....	55
Gambar 5.16 Proses <i>Shooting</i> di Perpustakaan.....	57
Gambar 5.17 Proses <i>Shooting</i> di Parkiran.....	59
Gambar 5.18 Proses <i>Shooting</i> di Cafe.....	60
Gambar 5.19 Penataan <i>Stock</i> Video 1	61
Gambar 5.20 Penataan <i>Stock</i> Video 1.....	62
Gambar 5.21 Penggabungan Video 1.....	62
Gambar 5.22 Penggabungan Video 1.....	63
Gambar 5.23 Pemberian <i>Effect Framing</i> 1.....	63
Gambar 5.24 . Pemberian <i>Effect Framing</i> 2.....	64
Gambar 5.25 . Pemberian <i>Effect Framing</i> 2.....	64
Gambar 5.26 Penataan Suara	65
Gambar 5.27 . Penentuan Format Video.....	66

	Halaman
Gambar 5.28 Proses <i>Rendering</i>	66
Gambar 5.29 Poster	67
Gambar 5.30 <i>Cover DVD</i>	68
Gambar 5.31 <i>Cover DVD</i>	68
Gambar 5.32 Tumbler	69
Gambar 5.33 Gantungan Kunci.....	69
Gambar 5.34 <i>Screenshot</i> Film 1	70
Gambar 5.35 <i>Screenshot</i> Film 2.....	70
Gambar 5.36 <i>Screenshot</i> Film 3.....	70
Gambar 5.37 <i>Screenshot</i> Film 4.....	70
Gambar 5.38 <i>Screenshot</i> Film 5.....	71
Gambar 5.39 <i>Screenshot</i> Film 6.....	71
Gambar 5.40 <i>Screenshot</i> Film 7.....	71
Gambar 5.41 <i>Screenshot</i> Film 8.....	71
Gambar 5.42 <i>Screenshot</i> Film 9.....	71



DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1 Penyajian Data	24
Tabel 4.1 Tabel <i>Hunting Plan</i>	30
Tabel 4.2 <i>List Alat Shooting</i>	42
Tabel 4.3 <i>List Properti Shooting</i>	43
Tabel 4.4 Anggaran Biaya	44
Tabel 4.5 Jadwal Kerja	45



DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Form Bimbingan Tugas Akhir.....	78
Lampiran 2. Form Seminar Tugas Akhir	79
Lampiran 3. Form Kolokium 1	80
Lampiran 4. Form Kolokium 2	81
Lampiran 5. Naskah	82
Lampiran 6. Treatment.....	94
Lampiran 7. Shot List.....	106



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Tugas Akhir ini dikerjakan oleh 1 tim terdiri dari 2 mahasiswa. Satu mahasiswa berperan sebagai sutradara dan penulis skenario sementara penulis sebagai *partner* berperan sebagai *Director of Photography* (DOP) dan editor. Merujuk pada ide dan konsep sutradara yaitu membuat film pendek bergenre *science fiction* (*sci-fi*) tentang seorang anak yang mempunyai *vision* atau bisa melihat masa depan. Maka penulis akan memanfaatkan teknologi untuk mendukung teknik yang digunakan dalam pembuatan film agar tujuan film pada Tugas Akhir ini tercapai. Seperti yang disampaikan oleh Sandi dalam *website* www.waktuku.com *Sci-fi* merupakan jenis genre yang digunakan pada film pengetahuan yang bersifat perkembangan teknologi *modern* dan lebih condong pada penemuan-penemuan teknologi paling canggih yang belum ada di kehidupan sebenarnya.

Director of Photography (DOP) bertanggung jawab terhadap visual dari film. Tidak hanya bertugas mengubah naskah menjadi visual tetapi *Director of Photography* juga ikut andil dalam mengoperasikan kamera. Dalam pembuatan film ini penulis sebagai *Director of Photography* (DOP) menggunakan teknik *vertigo effect*. Penulis menggunakan teknik *vertigo effect* karena di dalam cerita

menggambarkan sebuah *vision* atau penglihatan masa depan. Pada saat adegan menunjukkan *vision*, akan ada pergantian waktu sehingga menimbulkan efek seperti melewati dimensi yang berbeda dalam sudut pandang penonton. *Vertigo effect* juga dijelaskan oleh Daron dalam *website* www.nofilmschool.com yaitu teknik bercerita visual dimana boneka kamera mengarah atau menjauh dari karakter sementara *zoom* pada lensa ditarik ke arah yang berlawanan, subjek yang dibingkai oleh *zoom* pendamping akan tetap berukuran sama sementara latar belakang tumbuh secara mendetail atau latar depan menjadi mendominasi, tergantung cara kamera bergerak.

1.2 Fokus Penciptaan

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penulis memfokuskan penciptaan Tugas Akhir ini pada sudut pengambilan gambar dalam pembuatan film pendek bergenre *sci-fi* dengan teknik *vertigo effect*.

1.3 Ruang Lingkup Penciptaan

Dalam pembuatan Tugas Akhir ini agar tidak terjadi pembahasan yang melebar maka perlu dibatasi permasalahannya. Ruang lingkup yang dibahas di dalam pembuatan film pendek ini antara lain:

1. Penulis berperan sebagai *Director of Photography* dalam pembuatan film pendek bergenre *science fiction* tentang seorang anak yang mempunyai *vision* atau mampu melihat masa depan.
2. Pembuatan *storyboard* dari naskah yang dikerjakan oleh sutradara.

3. Melakukan pengambilan gambar dengan teknik *vertigo effect*.
4. Melakukan *editing* sesuai analisa skenario.
5. Pemberian efek *framing* untuk membedakan waktu.

1.4 Tujuan

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam pembuatan Tugas Akhir ini adalah menghasilkan film pendek bergenre *sci-fi* tentang seorang anak yang mempunyai *vision* atau mampu melihat masa depan dengan teknik *vertigo effect*.

1.5 Manfaat Penciptaan

Adapun beberapa manfaat yang diharapkan dalam Tugas Akhir ini antara lain:

1. Manfaat bagi Penulis
 - a. Lebih memahami tentang proses pembuatan film pendek.
 - b. Lebih memahami tentang film yang bergenre *sci-fi*.
 - c. Lebih memahami tentang *vertigo effect*.
 - d. Meningkatkan kemampuan *Director of Photography* (DOP) dalam pembuatan film pendek.
2. Manfaat bagi Lembaga
 - a. Sebagai bahan kajian untuk mata kuliah tentang film.
 - b. Sebagai rujukan pembuatan film pendek yang bergenre *sci-fi*.
 - c. Sebagai bahan pembelajaran tentang orang-orang yang mempunyai *vision*.

3. Manfaat bagi Masyarakat

- a. Dapat dijadikan media untuk mengetahui genre saat ini sudah mulai berkembang.
- b. Dapat dijadikan pengetahuan tentang berbagai *special effect*



BAB II

LANDASAN TEORI

Untuk mendukung pembuatan film pendek bergenre *sci-fi* tentang seorang anak yang mempunyai *vision*, maka karya film akan menggunakan beberapa landasan teori. Landasan teori yang digunakan antara lain *Director of Photography* (DOP), editor, *editing*, film, film pendek, *genre*, *sci-fi*, *vertigo effect*, *vision*.

2.1 Film

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

Menurut Lihin dalam webnya referensimakalah.com pada dasarnya film merupakan alat audio visual yang menarik perhatian orang banyak, karena dalam film itu selain memuat adegan yang terasa hidup juga adanya sejumlah kombinasi antara suara, tata warna, *costum*, dan panorama yang indah. Film memiliki daya pikat yang dapat memuaskan penonton.

2.2 Film Pendek

Menurut Panca (2011: 2-3) film pendek artinya sebuah karya film cerita fiksi yang berdurasi kurang dari 60 menit. Dibanyak negara seperti Jerman, Australia, Kanada, dan Amerika Serikat, film pendek dijadikan semacam laboratorium eksperimen dan batu loncatan bagi para film maker untuk memproduksi film panjang. Jenis film ini banyak dihasilkan oleh para mahasiswa jurusan perfilman atau mereka yang menyukai dunia film dan ingin berlatih membuat film yang baik. Umumnya hasil produksi dipasok ke rumah-rumah produksi (*Production house*) atau saluran televisi.

2.3 Genre film

Zulfan Afdhilla dalam *website* zulfanafdhilla.com mengatakan bahwa genre/jenis adalah metode untuk indentifikasi menentukan jenis/tipe dari film. Cara membaca genre dapat dilihat dari beberapa aspek, antara lain:

1. Mengatur film
2. *Mood Film*
3. Format Film (animasi)
4. Umur, Grup penonton (anak-anak, remaja, dewasa)

2.4 Science fiction

Menurut prime news dalam webnya filmbioskop.co.id menjelaskan Film fiksi ilmiah (*Science Fiction*) adalah salah satu genre yang menggunakan dasar keilmuan yang tidak sepenuhnya diterima oleh dunia ilmu pengetahuan. Hal-hal yang termasuk dalam dunia fiktif adalah bentuk kehidupan non manusia, dunia

para alien, perjalanan antar waktu, dan penggunaan elemen futuristik seperti robot, perjalanan antar galaksi dan teknologi lain.

2.5 Proses Pembuatan Film

Proses pembuatan film pendek hampir sama dengan pembuatan *company profile*. Hal yang membedakan, film pendek menyajikan sebuah cerita dan tidak hanya sekedar menyampaikan informasi sebagaimana *company profile*. Film pendek ditekankan ada dialog *on tape* alias suara asli saat pengambilan gambar. Pengambilan gambar untuk film memiliki kebebasan yang lebih jika dibandingkan dengan mengambil gambar untuk acara-acara perayaan (Komputer, 2008).

2.6 Jobdesk Crew Film

Dalam pembuatan film akan di bagi *jobdesk* masing-masing *crew* film. Berikut *jobdesk* dalam melakukan pembuatan film:

1. Produser

Seorang Produser Film adalah seorang profesional yang memiliki bakat dan pengetahuan mengenai profesinya sebagai produser film dan bersedia mengabdikan diri pada kehidupan serta kemajuan produksi film indonesia (Dennis F. G., 2010).

2. Sutradara

Dalam Buku Fitriyan yang berjudul *Bekerja Sebagai Sutradara* (Dennis F. G., 2008) menjelaskan bahwa untuk menjalankan tugasnya dilapangan, sutradara mempunyai pegangan, antara lain:

- a. Skeneraio (*Breakdown Shot/ Storyboard/ Rundown*)
- b. *Director Notes, Director Treatment, Floor Plan* (Catatan sutradara untuk produksi)
- c. *Daily Production Schedule*
- d. *Stopwatch dan Viewfinder*

3. Penulis Skenario

Menurut Sony dan Sita dalam bukunya yang berjudul *Menjadi Penulis Skenario Profesional* (TTH: 2), penulis skenario adalah sebuah pilihan pekerjaan yang membutuhkan bakat dan sedikit keterampilan dalam mengolah cerita.

4. Kameramen

Tugas kameramen adalah merekam adegan-adegan dalam syuting sesuai arahan sutradara. Kameramen memberi masukan kepada sutradara tentang angle atau sudut pandang yang lebih baik (Sanggarwaty, 2003: 64).

5. Editor

Istilah editor tak hanya ada dibidang penerbitan buku tetapi juga dalam bidang audio-visual. Akan tetapi, editor di bidang ini berprofesi sebagai ahli pemotongan gambar video dan audio. Tugas seorang editor audio-visual adalah merencanakan, memilih, dan menyusun kembali potongan gambar yang

diambil oleh juru kamera sehingga membuat sebuah tayangan film yang menarik dan enak ditonton (Dermawan & Saraswati, 2009).

2.7 Director of Photography (DOP)

Santoso (2010) menjelaskan bahwa DOP atau *Director of Photography* adalah orang yang bertanggungjawab dalam pembuatan sebuah karya sinematografi. Hampir sama dengan sutradara dan *art director*, tapi DOP lebih banyak mengatur soal teknis pengambilan gambar atau sudut pengambilan gambar (*angle*).

Bayu Widagdo dan Winastwan Gora (2007: 53) menjelaskan bahwa ukuran *framing* atau *Type of Shot* dibagi menjadi beberapa ukuran standar berdasarkan jauh dekatnya objek, yaitu :

1. BCU (*Big Close Up*) atau ECU (*Extreme Close Up*)

Ukuran *close up* dengan *framing* lebih memusat/detail pada salah satu bagian tubuh atau aksi yang mendukung informasi dalam jalinan alur cerita.

2. CU (*Close Up*)

CU adalah *framing* pengambilan gambar, dimana kamera berada dekat atau terlihat dekat dengan subjek sehingga gambar yang dihasilkan atau gambar subjek memenuhi ruang *frame*.

3. MCU (*Medium Close Up*)

MCU adalah pengambilan gambar dengan komposisi *framing* subjek lebih jauh dari *close up*, tetapi lebih dekat dari *medium shot*.

4. MS (*Medium Shot*)

Secara sederhana, *medium shot* merekam gambar subjek kurang lebih setengah badan. Pada pengambilan gambar dengan *medium shot* biasanya digunakan kombinasi dengan *follow shot* terhadap subjek bergerak. Hal itu dimaksudkan untuk memperlihatkan detail subjek dan sedikit memberi ruang pandang subjek.

5. Medium Full Shot (*Knee Shot*)

Disebut *knee shot* karena memberi batasan *framing* tokoh sampai kira-kira $\frac{3}{4}$ ukuran tubuh. Pengambilan gambar semacam itu memungkinkan penonton untuk mendapatkan informasi sambungan peristiwa dari aksi tokoh tersebut.

6. FS (*Full Shot*)

FS memungkinkan pengambilan gambar dilakukan pada subjek secara utuh dari kepala hingga kakinya. Secara teknis, batasan atas diberi sedikit ruang untuk *head room*.

7. Medium Long Shot

Framing camera dengan mengikut sertakan setting sebagai pendukung suasana diperlukan karena ada kesinambungan cerita dan aksi tokoh dengan *setting* tersebut.

8. LS (*Long Shot*)

LS merupakan *type of shot* dengan ukuran *framing* di antara MLS dan ELS. Dengan kata lain, luas ruang pandangnya lebih lebar dibandingkan *medium long shot* dan lebih sempit dibandingkan ELS.

9. ELS (*Extreeme Long Shot*)

Pengambilan gambar dengan metode ELS yang hampir tak terlihat membuat artis tampak berada di kejauhan. Disini, *setting* ruang ikut berperan. Objek gambar terdiri dari artis dan interaksinya dengan ruang, yang sekaligus mempertegas atau membantu imajinasi ruang cerita dan peristiwa kepada penonton.

Januarius (2013: 25) menjelaskan *camera angle* yaitu penempatan atau posisi kamera terhadap suatu sudut tertentu. Dalam menentukan besar kecilnya sudut tergantung dari karakter gambar yang dikehendaki. Dengan sudut pengambilan gambar yang menarik, akan dapat dihasilkan suatu *shot* yang menarik, dengan perspektif yang unik dan menciptakan *image* tertentu pada gambar disajikan. *Camera angle* dapat dibedakan menurut karakter gambar yang akan dihasilkan, terbagi atas :

1. *Low Angle*

Jika sudut posisi kamera di bawah *eye level* (mata penglihatan manusia) maka disebut *low angle*. Posisi kamera *low angle* membuat subjek tampak mempunyai kekuatan yang menonjol dan akan terlihat kekuasaannya.

2. *Straight Angle*

Jika sudut posisi kamera sejajar engan *eye level*, maka disebut *straight angle*. Posisi kamera *straight angle* merupakan sudut pengambilan gambar yang normal sehingga juga disebut *normal angle*. Kamera ditempatkan setinggi mata subjek, sehingga sangat tergantung pada tinggi subjek.

3. *High angle*

Jika sudut posisi kamera diatas *eye level*, maka disebut *high angle*. Posisi kamera *high angle* membuat subjek tampak tidak mempunyai kekuatan yang menonjol dan tidak mempunyai kekuasaan.

4. *Canted angle*

Canted angle dihasilkan dengan cara memiringkan kamera pada bidang horizontalnya. Gambar yang dihasilkan menjadi dinamis dan labil sehingga dapat menggambarkan fantasi, ketegangan, atau khayalan penonton.

5. *Subjective camera angle*

Subjective camera angle, yaitu menempatkan kamera pada suatu karakter dan menunjukkan pada penonton adegan dari sudut pandang karakter tersebut. Penonton terlibat dalam adegan yang disaksikan sebagai pengalaman pribadinya.

6. *Objective camera angle*

Objective camera angle, yaitu menempatkan kamera pada sudut pandang banyak orang atau garis sisi titik pandang. Penonton menyaksikan adegan yang dilihatnya melalui mata pengamat yang tersembunyi.

7. *Bird eye view*

Pengambilan gambar di atas ketinggian objek yang direkam memperlihatkan suatu keadaan yang begitu luas, benda-benda subjek kecil tidak terlihat detailnya. Perbedaan *high angle* dengan *bird eye view* adalah jarak pengambilan gambar sehingga kesan yang ditimbulkan akan sangat berbeda.

8. *Frog eye* (mata katak)

Pengambilan gambar yang dilakukan juru kamera dengan ketinggian kamera sejajar dengan dasar atau alas kedudukan objek.

9. *Point of View/Over Shoulder Shot*

Adalah sudut pengambilan gambar dari titik pandangan pemain tertentu. *Shot Point of View* sering kali diikuti dengan *shot-shot* lewat bahu atau *over the shoulder*, yakni untuk membangun hubungan antara pemain dan menggerakkan penonton pada posisi pemain.

Ensadi (2013) menjelaskan bahwa *Director of Photography* (DOP) disebut juga sinematografer, bertugas mempersiapkan rancangan *blocking* dan *equipment*-nya, seperti *camera*, lensa, *lighting*, *grip* yang sesuai dengan konsep, dan penafsiran kreatif atas skenario yang telah dibuat sutradara. Seorang DOP akan menafsirkan skenario ke dalam bentuk gambar, baik itu *type of shot* LS, MS, MCU dan penempatan *lighting*-nya. Panca (2011: 39) menuliskan bahwa gambar yang jelas/tajam dapat diperoleh pada intensitas cahaya tertentu. Sedangkan kelebihan cahaya (*over exposure*) menyebabkan detail warna tidak diperoleh dan gambar menjadi dominan putih, sedangkan pada kasus kekurangan cahaya (*under exposure*), detail warna objek tidak diperoleh dan gambar menjadi dominan hitam.

2.8 Editor

Editor bertanggung jawab untuk editing program yaitu mengumpulkan, memilih, memotong, menyambung gambar-gambar hasil *shooting* dan mengurutkan, menata gambar dan suara, *music background*, *sound effect* sesuai

dengan naskah program sehingga menghasilkan hasil produksi program yang berkualitas tidak jumpang dan enak dinikmati (Christianto, 2008: 16).

2.9 Editing

Menurut Ade dalam *website* dotcomcell.com menjelaskan bahwa *video editing* adalah suatu proses memilih atau menyunting gambar dari hasil *shooting* dengan cara memotong gambar ke gambar (*cut to cut*) atau dengan menggabungkan gambar-gambar dengan menyisipkan sebuah transisi.

2.10 Vertigo Effect

Daron dalam webnya nofilmschool.com yaitu teknik bercerita visual di mana boneka kamera mengarah atau menjauh dari karakter sementara *zoom* pada lensa ditarik ke arah yang berlawanan, subjek yang dibingkai oleh *zoom* pendamping akan tetap berukuran sama sementara latar belakang tumbuh secara mendetail atau latar depan menjadi mendominasi, tergantung cara kamera bergerak.

2.11 Vision

Secara ilmiah indera ke-enam dikenal dengan istilah *extra sensory preception* (ESP) adalah kemampuan persepsi seseorang diatas panca inderanya. Dalam ilmu psikologi, ESP sebagai salah fenomena spiritual dikaji dalam parasikologi dan psikologintranspersonal (Heany, 2008). Menurut Kartoamodjo (1995) bahwa ESP adalah pengamatan diluar panca indera. Dikatakan pula sebagai gejala-gejala yang subjektif, mental atau intelektual. Secara garis besar ESP dibagi atas :

1. Telepati

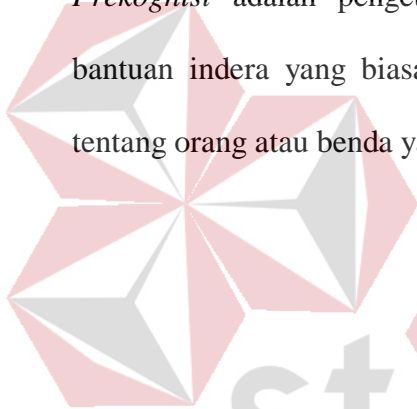
Telepati adalah suatu hubungan antara kesadaran dua orang atau lebih tanpa adanya bantuan indera penglihatan.

2. Daya terawang jauh (*clairvoyance*)

Daya terawang jauh adalah kemampuan mengetahui atau melihat peristiwa atau objek yang sedang terjadi di tempat lain.

3. *Prekognisi*

Prekognisi adalah pengetahuan dan pengamatan secara langsung tanpa bantuan indera yang biasa tentang suatu peristiwa yang akan terjadi atau tentang orang atau benda yang waktu dan tempat kejadiannya berjauhan



INSTITUT BISNIS
DAN INFORMATIKA

stikom
SURABAYA

BAB III

METODOLOGI PENCIPTAAN

Pada bab III ini menjelaskan tentang metode yang digunakan dalam pengolahan data dalam pembuatan Tugas Akhir ini.

3.1 Metode Penelitian

Dalam buku Kun Maryati dan Juju Suryawati (2001: 105) Metode penelitian berdasarkan pendekatan, dibagi menjadi penelitian kuantitatif dan penelitian kualitatif.

1. Penelitian kuantitatif adalah penelitian yang menekankan pada jumlah data yang dikumpulkan. Penelitian ini hanya melihat data pada lapisan permukaan, seperti data tingkat pendidikan karyawan, jenis pekerjaan, dan besarnya penghasilan. Data yang diperoleh akan dianalisa secara statistik. Penelitian jenis ini menggunakan teknik survei.
2. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang menekankan pada kualitas data atau kedalaman data yang diperoleh. Teknik yang digunakan adalah wawancara. Data untuk jenis penelitian ini tidak dianalisis dengan statistik.

Dalam pembuatan film Tugas Akhir ini, metode penelitian yang digunakan ialah penelitian secara kualitatif, dimana penelitian kualitatif merujuk pada

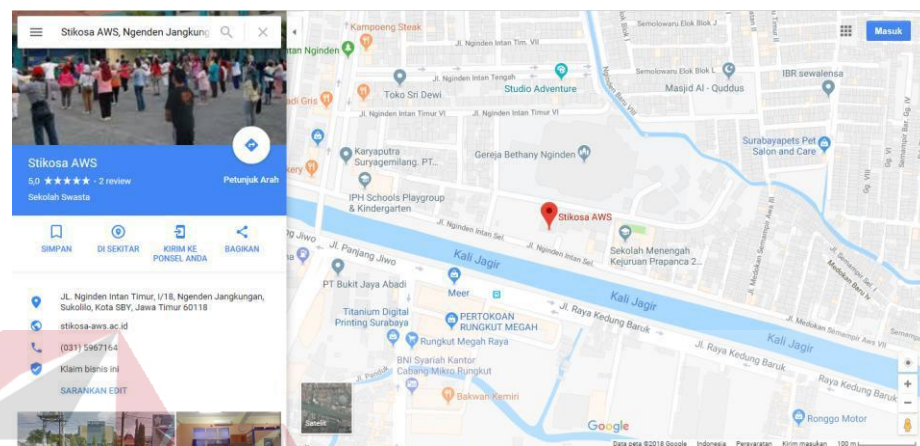
penalaran baik secara tekstual maupun secara visual. Menurut Conny (2010) dalam bukunya yang berjudul *Metode Penelitian Kualitatif*, metode kualitatif adalah mencari pengertian yang mendalam tentang suatu gejala, fakta, atau realita. Pengertian yang mendalam tidak akan mungkin tanpa observasi, wawancara dan pengalaman langsung. Melalui metode kualitatif ini akan dicari hal-hal yang berkaitan dengan *Director of Photography* (DOP), film, film pendek, genre, *sci-fi*, *vertigo effect* dan *vision*. Dengan demikian dalam pembuatan film pendek ini penulis menggunakan studi literatur, wawancara dan studi eksisting. Untuk mendapatkan hasil yang diinginkan dengan tujuan penelitian. Dalam penciptaan film pendek bergenre *sci-fi* yang berjudul 6 PM ini metode yang akan digunakan yaitu metode kualitatif yang mana digunakan untuk menganalisa tentang *vision* atau seorang anak yang memiliki penglihatan masa depan.

3.2 Objek Penelitian

Objek penelitian yang menjadi bahasan utama dalam proyek Tugas Akhir ini adalah teknik dalam pengambilan gambar. Tidak semua ruang lingkup dalam teknik sudut pengambilan gambar akan diteliti, karena dapat menyebabkan melebarnya pokok pembahasan yang akan diteliti. Ada beberapa jenis teknik sudut pengambilan gambar, diantaranya *low angle*, *high angle*, *objective angle*, *bird eye*. Namun teknik pengambilan gambar yang akan diteliti adalah teknik *vertigo effect*, dikarenakan teknik *vertigo effect* ini dapat memberikan keunikan pada film *sci-fi*.

3.3 Lokasi Penelitian

Tempat yang akan digunakan untuk melakukan penelitian yaitu di STIKOSA AWS Surabaya.



Gambar 3. 1 Peta lokasi STIKOSA AWS

(Sumber : maps.google.com)

3.4 Sumber Data

Data adalah unsur yang penting dan sangat dibutuhkan dalam penyusunan laporan Tugas Akhir ini. Sumber data pada laporan ini diperoleh dari studi literatur, wawancara, dan studi eksisting. Studi literatur diperlukan untuk menemukan data valid yang sudah ada baik dari buku ataupun dari jurnal. Data yang diperoleh dari studi literatur diantaranya yaitu:

1. Bekerja sebagai Fotografer dan Bikin Video dengan Kamera DSLR.
2. 5 hari Mahir Bikin Film.
3. Faber and Faber, Paragnosi, paregi, dan data paranormal.
4. Pengertian, sejarah dan unsur-unsur film.
5. Pengertian film, jenis-jenis film, definisi film fiksi ilmiah (*Sciene Fiction*).

6. Cara membuat efek vertigo effect dolly zoom-tanpa zoom lens.
7. Video Editing dan Video Production.
8. Bekerja Sebagai Sutradara.
9. Menjadi Penulis Skenario Profesional.
10. Kiat Menjadi Model Profesional.
11. Cari Duit dari Freelance.
12. Bekerja Sebagai Produser.

Selain itu, untuk data tentang *Director of Photography* dan *Vertigo effect* 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 di dalam bidangnya serta untuk mendukung data-data yang diperoleh dari studi literatur. Untuk *Director of Photography*, editor dan *vertigo effect* wawancara dilakukan pada seorang ahli sinematografi, psikolog, sekaligus dosen yaitu bapak Oka Djauhari. Sumber data secara rinci dijelaskan pada bagian 3.5 yaitu Teknik Pengumpulan Data.

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Menurut Yuni Sare (2006: 117) Teknik Pengumpulan Data adalah cara yang dilakukan oleh seorang peneliti untuk mendapatkan data-data dari masyarakat agar ia dapat menjelaskan permasalahan penelitiannya.

Dalam teknik pengambilan gambar yang akan digunakan fiilm *sci-fi* tentang *vision*, penulis menggunakan penelitian kualitatif. Melalui metode kualitatif ini,

akan dicari hal-hal yang berkaitan dengan *Director of Photography*, editor, dan *vertigo effect*.

3.5.1 Director of Photography (DOP)

Pada tahap ini, pengumpulan data lebih terarah pada *Director of Photography*. Pengumpulan data dilakukan sebagai berikut:

1. Studi Literatur

Menurut Budi Susanto dalam bukunya yang berjudul *Bekerja Sebagai*

Fotografer (2010: 56) menjelaskan bahwa:

Director of Photography adalah orang yang bertanggungjawab dalam pembuatan sebuah karya sinematografi. Hampir sama dengan sutradara dan *art director*, tapi DOP lebih banyak mengatur soal teknis pengambilan gambar atau sudut pengambilan gambar (*angle*).

Menurut Ensadi dalam bukunya yang berjudul *Bikin Video dengan Kamera*

DSLR (2013) menjelaskan bahwa:

Director of Photography (DOP) disebut juga sinematografer, bertugas mempersiapkan rancangan *blocking* dan *equipment*-nya, seperti *camera*, lensa, *lighting*, *grip* yang sesuai dengan konsep, dan penafsiran kreatif atas skenario yang telah dibuat sutradara. Seorang DOP akan menafsirkan skenario ke dalam bentuk gambar, baik itu *type of shot* LS, MS, MCU dan penempatan *lighting*-nya.

2. Wawancara

Sedangkan wawancara yang dilakukan dengan ahli sinematografi, psikologi, serta dosen yaitu Drs. Oka Djauhar M.Si. Wawancara dilakukan pada hari Kamis tanggal 21 September 2018, dan hasil wawancara sebagai berikut:

Tugas dari seorang DOP yaitu dia yang menentukan gambar-gambar yang layak disitu sehingga sama dengan seluruhnya, dia yang menentukan sisi estetika dan arstistik daripada gambar film.



Gambar 3.2 Wawancara 1

(Sumber: Olahan Penulis)

3.5.2 Editor

Pada tahap ini, pengumpulan data lebih terarah pada editor. Pengumpulan data dilakukan dengan cara studi literatur dan wawancara dengan ahli sinematografi, psikologi, serta dosen yaitu Drs. Oka Djauhari, M.Si. hasil dari pengumpulan data sebagai berikut:

1. Studi Literatur

Menurut Christianti dalam bukunya yang berjudul Kamera dan Video Editing

(2008: 16) menjelaskan bahwa:

Editor bertanggung jawab untuk editing program yaitu mengumpulkan, memilih, memotong, menyambung gambar-gambar hasil *shoting* dan mengurutkan, menata gambar dan suara, *music backsound*, *sound effect* sesuai dengan naskah program sehingga menghasilkan hasil produksi program yang berkualitas tidak jumping dan enak dinikmati.

Menurut Ridho dalam website ridhoa3.com dijelaskan bahwa:

Editor adalah sebutan bagi seseorang berprofesi sebagai ahli pemotongan gambar video dan audio. Editor yang baik tidak hanya menyusun gambar sesuai dengan script atau yang sutradara mau, tapi editor juga terlibat secara emosional terhadap video yang akan diedit.

2. Wawancara

Menurut Drs. Oka Djauhari, M.Si. dari hasil wawancara pada hari kamis tanggal 21 september di STIKOSA AWS sebagai berikut:

Seorang editor adalah orang yang memberikan nyawa pada film yang akan dibuat.

3.5.3 *Vertigo Effect*

Pada tahap ini pengumpulan data lebih terarah pada *vertigo effect*. Pengumpulan data dilakukan secara studi literatur dan wawancara dengan ahli sinematografi, psikologi, serta dosen yaitu Drs. Oka Djauhari, M.Si. hasil dari pengumpulan data sebagai berikut:

1. Studi Literatur

Menurut Daron dalam website nofilmschool.com dijelaskan bahwa:

Vertigo effect atau *Dolly Zoom* yaitu teknik bercerita visual di mana boneka kamera mengarah atau menjauh dari karakter sementara *zoom* pada lensa ditarik ke arah yang berlawanan, subjek yang dibingkai oleh *zoom* pendamping akan tetap berukuran sama sementara latar belakang tumbuh secara mendetail atau latar depan menjadi mendominasi, tergantung cara kamera bergerak.

2. Wawancara

Pada saat wawancara pada hari kamis 21 September 2018 yang bertepatan di STIKOSA AWS dengan Drs.Oka Djauhari M.Si. sebagai ahli sinematografi, psikologi, serta dosen. Hasil dari wawancara sebagai berikut:

Vertigo effect adalah suatu teknik yang diselenggarakan oleh kameramen dengan alat yang dipenuhi dengan *zoom lens*, dimana pergerakannya bisa maju mundur.



Gambar 3.3 Wawancara 2

(Sumber: Olahan Penulis)

3.5.4 Teknik Analisa Data

Setelah melakukan pengumpulan data, maka proses selanjutnya adalah analisa data. Data yang telah didapat dari berbagai sumber akan dikelompokkan berdasarkan dari mana data itu dapat sehingga mudah dipahami. Kemudian diolah dengan mencari mana yang paling identik atau yang selalu ada saat proses pengumpulan data.

3.5.5 Menyajikan Data

Berikut merupakan tabel penyajian data dari beberapa data yang sudah terkumpul.

Tabel 3.1 Penyajian Data

Indikator	Studi Literatur	Wawancara	Studi Eksisting
Director of Photography (DOP)	<ul style="list-style-type: none"> - Bertanggung jawab - Teknis pengambilan gambar - Sinematografer 	<ul style="list-style-type: none"> - Menentukan gambar - Menentukan sisi estetika dan 	-
Editor	<ul style="list-style-type: none"> - Menata gambar dan suara - Memotong gambar Video - Menyusun gambar 	<ul style="list-style-type: none"> - Memberikan nyawa pada film - Mengarah atau menjauh dari karakter 	-
Vertigo Effect	-Teknik bercerita visual	-Pergerakan maju mundur	-

3.5.6 Kesimpulan

Dari hasil data yang telah disajikan tersebut dapat disimpulkan bahwa film ini adalah film pendek dengan durasinya kurang dari 60 menit. Film ini bergenre *sci-fi* (Fiksi Ilmiah) yang berjudul “6 PM” dengan cerita seorang remaja yang mempunyai *vision* dari jam tangan hasil dari buatannya sendiri, sehingga mampu membantu teman-temannya dalam musibah yang akan menimpa mereka. Untuk memberikan kesan pada film ini, Maka digunakan teknik *vertigo effect*. Teknik *vertigo effect* dapat memberikan efek seperti melewati dimensi yang berbeda dengan dibantunya tambahan efek *framing* guna menunjukkan perbedaan waktu masa depan dan waktu sekarang. Dengan adanya pemberian efek tersebut

penonton mendapatkan kesan adanya perbedaan jarak, ruang, waktu dan suasana.

Sehingga penonton akan merasa terbawa oleh alur cerita yang disuguhkan.



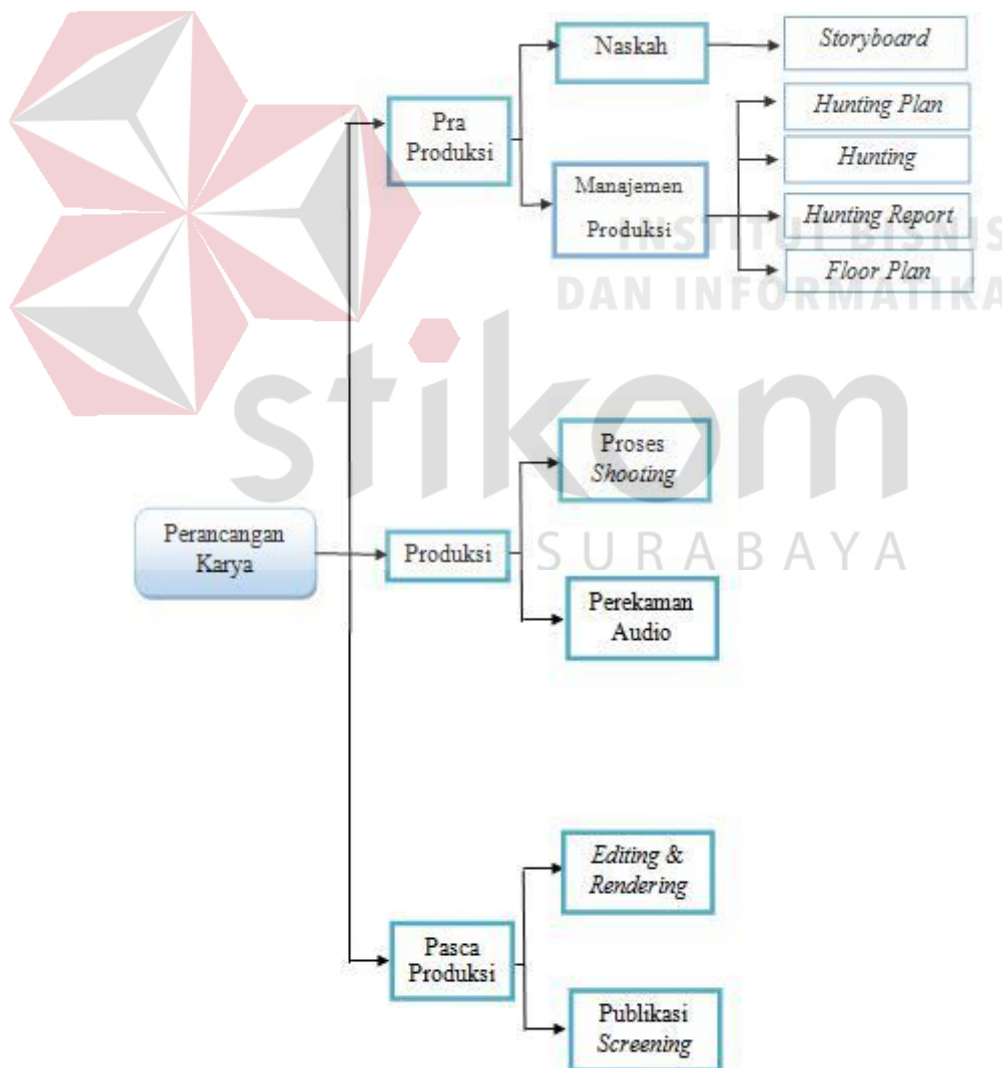
BAB IV

PERANCANGAN KARYA

Pada bab IV ini dijelaskan tentang konsep perancangan karya yang mengacu pada hasil penelitian.

4.1 Perancangan Karya

Perancangan karya di gambarkan seperti gambar 4.1 berikut:



Gambar 4.1 Bagan Perancangan Karya

(Sumber: Olahan Penulis)

4.2 Pra Produksi

Proses pra produksi pada pembuatan film fiksi ini dibagi dalam 2 tahap, yaitu tahap pembuatan naskah dan manajemen produksi.

4.2.1 Naskah

Naskah terdiri dari beberapa bagian, yaitu:

1. Naskah
2. *Treatment Treatment*
Terlampir
3. *Shot List*
4. *StoryBoard*

Storyboard disusun berdasarkan dari naskah yang dibuat oleh Penulis Skenario. Berikut gambar 4.2 adalah *storyboard*.

INSTITUT BISNIS
DAN INFORMATIKA

stikom
SURABAYA

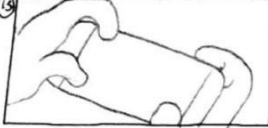

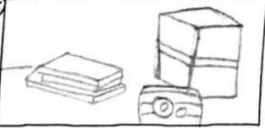
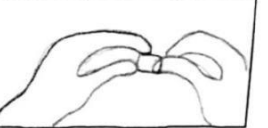


Storyboard






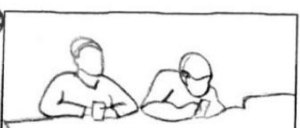
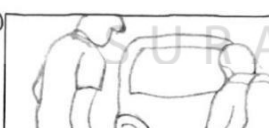

Gambar 4.2 Storyboard
(Sumber: Olahan Penulis)

Lanjutan Gambar 4.2 Storyboard

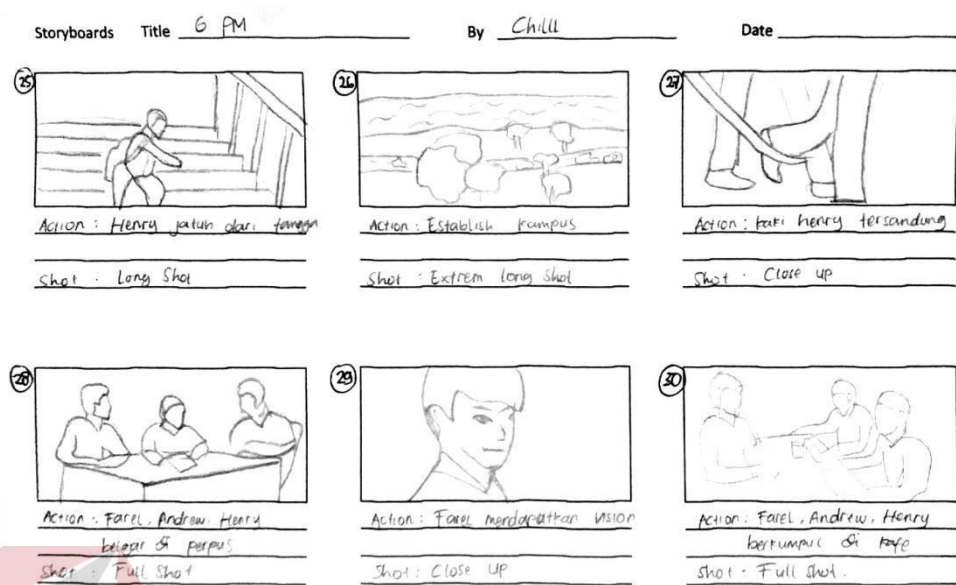
Storyboards Title GPM By Chill Date _____

<p>13</p>  <p>Action: Andrew memainkan game</p> <p>Shot: Close up</p>	<p>14</p>  <p>Action: Farel termenung</p> <p>Shot: Medium shot</p>	<p>15</p>  <p>Action: Establish kamar farel</p> <p>Shot: Full shot</p>
<p>16</p>  <p>Action: Farel membuka jam tangan dan chip yg di temukan</p> <p>Shot: Close up</p>	<p>17</p>  <p>Action: Farel beriduran</p> <p>Shot: Close up</p>	<p>18</p>  <p>Action: Farel berangkat ke kampus</p> <p>Shot: Long shot</p>

Storyboards Title GPM By Chill Date _____

<p>19</p>  <p>Action: Farel bertemu Henry</p> <p>Shot: Full shot</p>	<p>20</p>  <p>Action: Farel mengobrol dengan Henry</p> <p>Shot: Close up</p>	<p>21</p>  <p>Action: Farel bermain gitar</p> <p>Shot: Long shot</p>
<p>22</p>  <p>Action: Henry & Andrew bermain game</p> <p>Shot: Medium shot</p>	<p>23</p>  <p>Action: Farel mendapatkan vision bahwa Andrew tertarik mobil</p> <p>Shot: Full shot</p>	<p>24</p>  <p>Action: Farel ngobrol dg Andrew</p> <p>Shot: Long shot</p>

Lanjutan Gambar 4.2 *Storyboard*



4.2.2 Manajemen Produksi

1. *Hunting Plan*

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

Tabel 4. 1 Tabel *Hunting Plan*

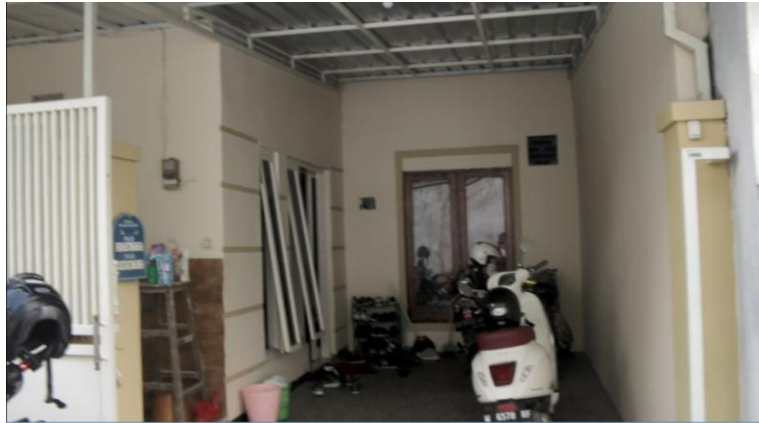
Bulan	September				Oktober			
Minggu	1	2	3	4	1	2	3	4
Senin		Survei Lokasi 1				Hunting Drop		Cek up semua keperluan
Selasa								
Rabu				Survei lokasi				

Lanjutan Tabel 4.1 *Hunting Plan*

				3				
Kamis								
Jum'at						Hunting Plan		
Sabtu								
Minggu			Survei Lokasi 2		Hasil Survei			

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 penataan kamera dan tata cahaya yang diperlukan ketika melakukan proses *shooting* berlangsung. Berikut ini adalah gambar survei lokasi yang akan dibuat untuk *shooting*.



Gambar 4.3 Survei Lokasi 1
(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 4.4 Survei Lokasi 2
(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 4.5 Survei Lokasi 3
(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 4.6 Survei Lokasi 4

(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 4.7 Survei Lokasi 5

(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 4.8 Kamar Farel

(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 4.9 Kos-Kosan Andrew

(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 4.10 Parkiran Kampus

(Sumber: Olahan Penulis)

b. Analisa Properti



Gambar 4.11 Kamera

(Sumber: statistic.dam.com)



Gambar 4.12 Lensa Fixed

(Sumber: ecs7.tokopedia.com)



Gambar 4.13 Tripod Kamera 1

(Sumber: olx.biz.id)



Gambar 4.14 Tripod Kamera 2

(Sumber: plazakamera.com)



Gambar 4.15 Lampu LED

(Sumber: jakartanotebook.com)



Gambar 4.16 Lampu Kino

(Sumber: alicdn.com)



Gambar 4. 17 Rode Blimp
(sumber: bigcommerce.com)



Gambar 4.18 Rode
(Sumber: bhphotovideo.com.)

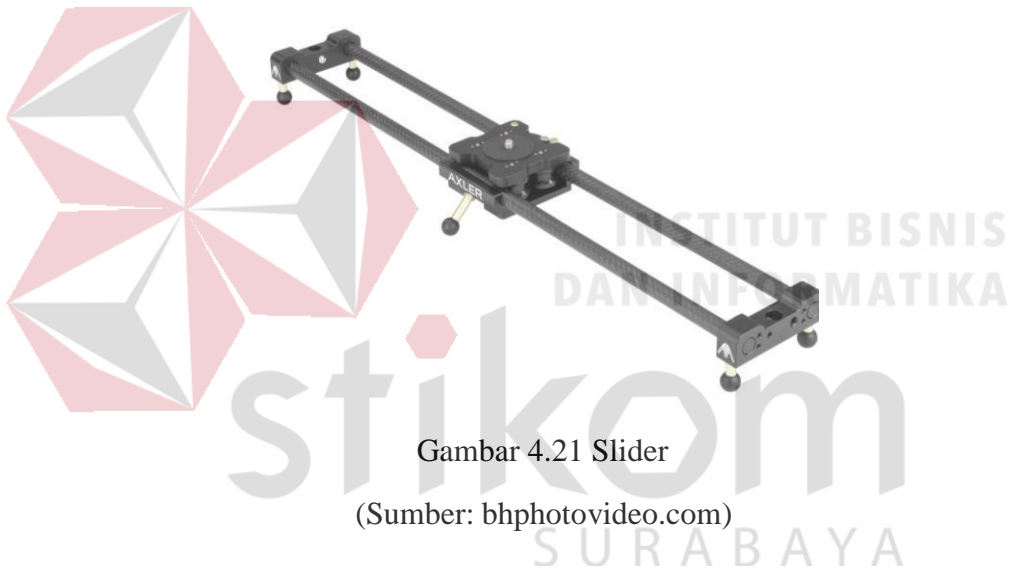


Gambar 4.19 Tascam
(Sumber: bhphotovideo.com.)



Gambar 4.20 Headset Hp

(Sumber: static-rsc.com)



Gambar 4.21 Slider

(Sumber: bhphotovideo.com)

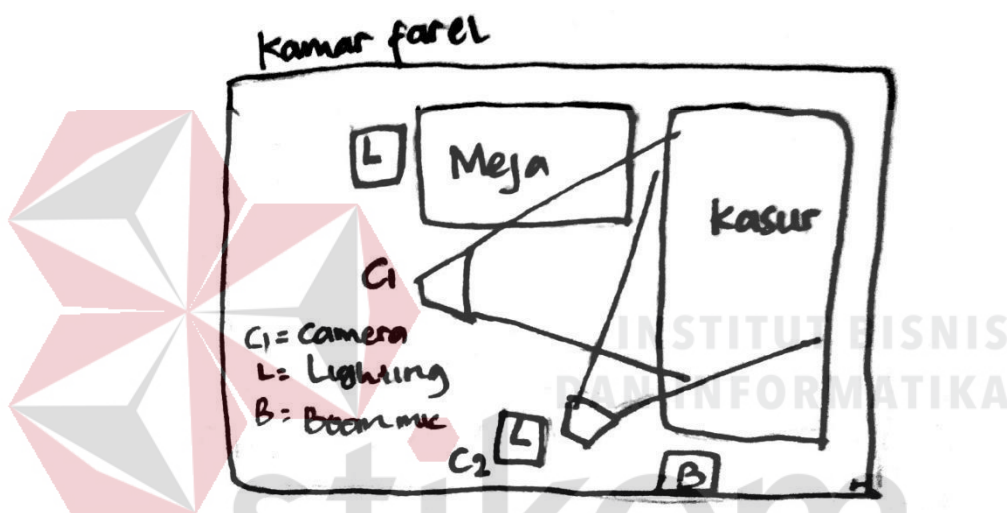


Gambar 4. 22 Laptop ASUS

(Sumber: fastdeals.com)

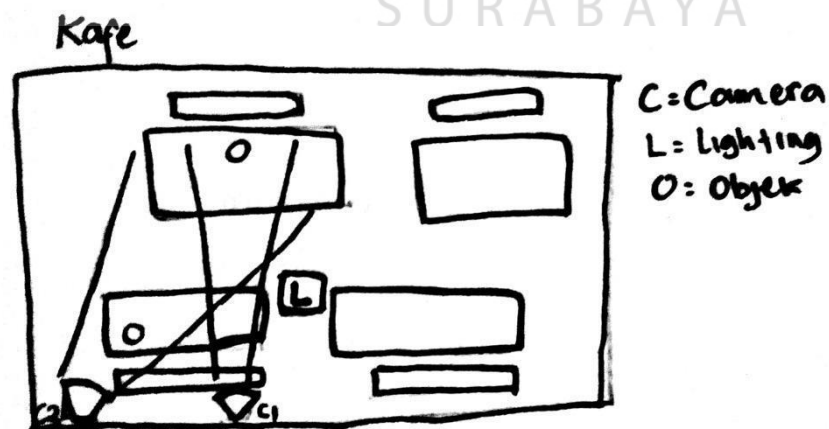
4. *Floor Plan*

Setelah lokasi serta set tempat yang akan digunakan untuk proses syuting sudah terpenuhi, tahap selanjutnya penulis yang berperan sebagai DOP bekerja untuk membuat tata letak kamera serta lighting atau yang biasa disebut dengan *Floor Plan*.



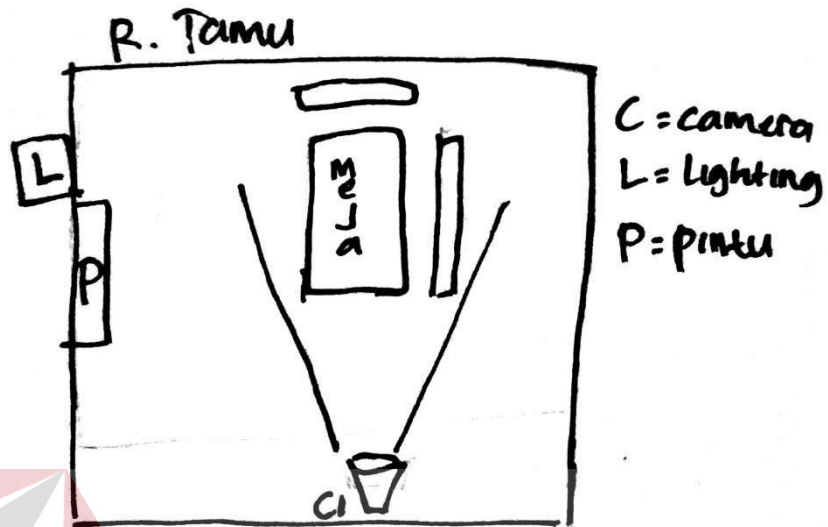
Gambar 4.23 *Floor Plan* Kamar

(Sumber: Olahan Penulis)



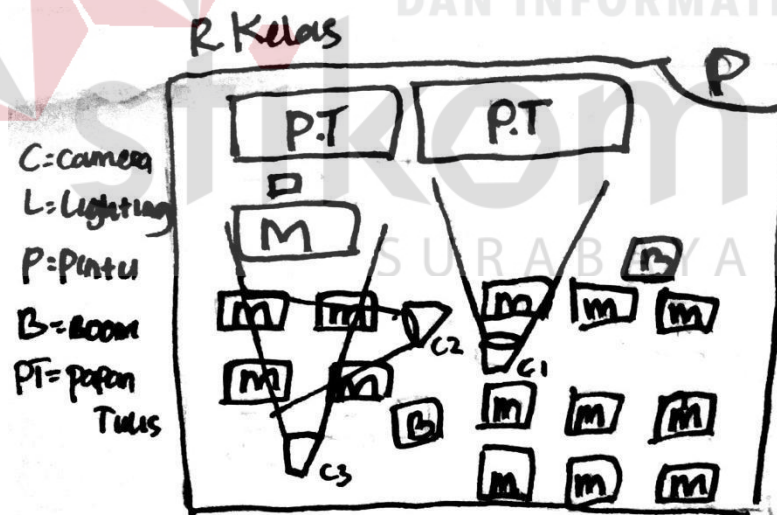
Gambar 4.24 *Floor Plan* Kafe

(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 4.25 Floor Plan Ruang Tamu

(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 4.26 Floor Plan Ruang Kelas

(Sumber: Olahan Penulis)

5. Sarana Prasarana

Pembuatan film fiksi ini membutuhkan sarana prasarana. Daftar sarana prasana dapat dilihat pada tabel 4.2.

Tabel 4.2 *List Alat Shooting*

No.	Nama Alat	Jumlah
1.	Kamera Canon 700 D	2 buah
2.	Tripod Kamera Promos (Excell)	1 buah
3.	Tripod Kamera Mini-Platinum (1 Buah)	1 buah
4.	Lensa Fix	1 buah
5.	Lampu LED	3 buah
7.	Lampu Kino	1 buah
8.	Tascam	1 buah
9.	BLIMP + bulu kucing	1 buah
10.	<i>Headset</i>	1 buah
11.	Baterai kamera Canon	3 buah
12.	Baterai lampu LED (Amaran)	4 pack
13.	Baterai lampu LED	6 buah
14.	Charge baterai kamera Canon	3 buah
15.	SDHC Card 8GB (Sandisk)	1 buah
16.	SDHC Card 16GB (Sandisk)	1 buah
17.	SDHC Card 32GB (Sandisk)	1 buah
18.	Laptop	1 buah
19..	<i>Flashdisk 16 gb</i>	1 buah
20.	Kabel <i>roll</i>	1 buah
21.	Slider	1 buah
22.	Stabilizer	1 buah

Tabel 4.3 *List Properti Shooting*

Pembuatan film fiksi ini membutuhkan properti untuk melakukan produksi agar berjalan sesuai rencana. Rincian properti dapat dilihat pada tabel 4.3.

No.	Nama Properti	Jumlah
1.	<i>Handphone</i>	5 buah
2.	Jam Tangan	1 buah
3.	Jam Dinding	1 buah
4.	Radio	1 buah
5.	Gitar	1 buah
6.	Buku	7 buah
7.	Diescast	12 buah
8.	Obeng	1 buah
9.	Sepeda Motor	1 buah
10.	Mobil	1 buah
11.	Laptop	1 buah
12.	Miniatur Sepeda Motor	1 buah
13.	Miniatur Mobil	1 buah
14.	Miniatur becak	1 buah
15.	Tas Ransel	3 buah
16.	Chip	1 buah
17.	Celemek	1 buah
18.	Nampan	1 buah

Tabel 4. 4 Anggaran Biaya

Pembuatan film fiksi ini membutuhkan anggaran. Rincian anggaran biaya dapat dilihat pada tabel 4.4.

Produksi			
Shooting			
Dimulai dari tanggal 8 November 2017 6 hari			
Rabu, 8 November 2017			
1.	Print Naskah	-	Rp 10.500,-
2.	Baterai Alkaline	-	Rp 59.500,-
3.	Konsumsi	7 Orang	Rp 57.000,-
4.	Foto Copy Naskah	-	Rp 7.500,-
Total			Rp 134.500,-
Senin, 13 November 2017			
1.	Baterai Alkaline	-	Rp 73.500,-
2.	Konsumsi	9 Orang	Rp 100.000,-
3.	Tissue	-	Rp 5.500,-
Total			Rp 179.000,-
Kamis, 16 November 2017			
1.	Print Naskah	-	Rp 30.500,-
2.	Konsumsi	7 Orang	Rp 193.000,-
Total			Rp 223.500,-
Senin, 20 November 2017			
1.	Konsumsi	4 Orang	Rp 100.000,-
Total			Rp 100.000,-
Kamis, 23 November 2017			
1.	Konsumsi	9 Orang	Rp 185.000,-
2.	Bensin	2 Motor	Rp 50.000,-
Total			Rp 235.000,-
Minggu, 3 Desember 2017			

Lanjutan Tabel 4.4 Anggaran Biaya

1.	Konsumsi	7 Orang	Rp	100.000,-
4.	Bensin	1 Mobil	Rp	100.000,-
5.	Fee Crew	-	Rp	1.500.000,-
Total			Rp	1.700.000,-
Pasca Produksi				
2.	Pameran	-	Rp	1.500.000,-
Total			Rp	1.500.000,-
Total Keseluruhan			Rp	4.072.000,-

6. Jadwal Kerja

Tabel 4.5 Jadwal Kerja

Pembuatan film fiksi ini membutuhkan pembagian jadwal kerja agar semua proses terencana. Rincian jadwal dapat dilihat pada tabel 4.5.

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.	Casting																					
6.	Proses Shooting																					
7.	Editing																					
8.	Hustrasi																					

	Musik	█		█														█			█	
9	Final Edit																			█		
10	Rendering	█		█		█													█			
11	Kolokium II	█		█		█													█			

4.3 Produksi

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

4.4 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 penulis naskah pada proses pra produksi. Penjelasan lebih rinci bisa dilihat pada bab V.

2. Rendering

Setelah selesai melakukan penataan video, musik, hingga pemberian efek visual dalam video tahap selanjutnya adalah rendering. Pada proses rendering

dimulai dengan pemilihan preset resolusi gambar serta format video.

Penjelasan lebih rinci bisa dilihat pada bab V.

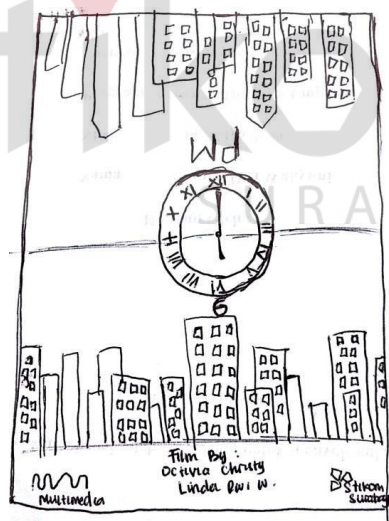
3. Publikasi

Setelah melakukan seluruh proses pembuatan karya Tugas Akhir ini, penulis merancang desain poster, *cover* DVD, dan label DVD sebagai media publikasi film ini.

a. Konsep Poster

Konsep poster dari film 6 PM ini adalah didesain sesuai tema film yaitu tentang waktu. Sehingga diberikan suasana pergantian terang dan gelap dalam poster untuk menunjukkan pergantian waktu di jam 6 sore.

b. Sketsa Poster



Gambar 4. 27 Sketsa Poster

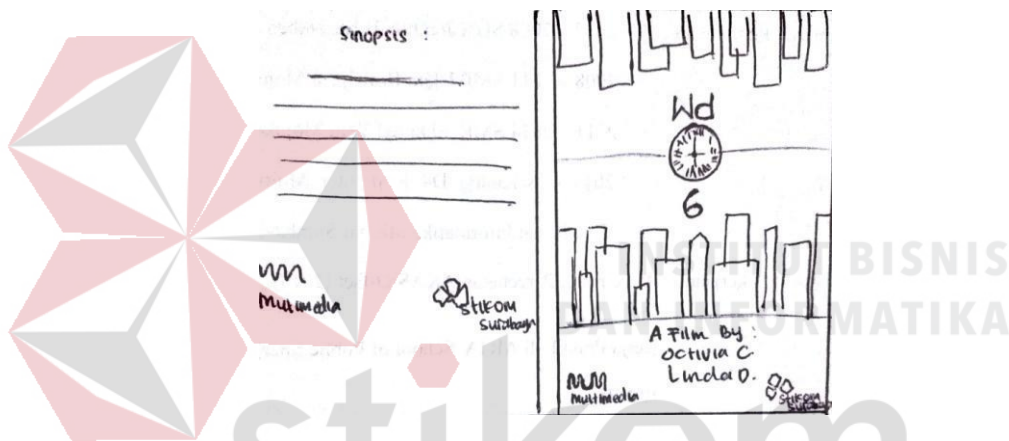
(Sumber: Olahan Penulis)

2. Cover dan Label DVD

a. Konsep Cover DVD dan Label DVD

Di dalam pembuatan cover DVD dan label DVD untuk film 6 PM akan didesain sesuai dengan poster film. Tetapi untuk *cover* yang belakang akan di berikan sinopsis film sehingga dapat memberikan gambaran film melalui *cover* DVD dan label DVD.

b. Sketsa Cover



Gambar 4.28 Sketsa Cover DVD

(Sumber: Olahan Penulis)

c. Sketsa Label DVD



Gambar 4. 29 Sketsa Label DVD

(Sumber: Olahan Penulis)

3. Merchandise

a. Konsep

Dari film 6 PM, merchandise yang akan dibuat adalah gantungan kunci dan sticker. Gantungan kunci dan sticker akan di desain hampir sama dengan poster film.

b. Sketsa gantungan kunci dan sticker



Gambar 4. 30 Sketsa Gantungan Kunci
(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 4.31 Sketsa Sticker
(Sumber: Olahan Penulis)

BAB V

IMPLEMENTASI KARYA

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

5.1 Produksi

Produksi merupakan tahap lanjutan dari tahap pembuatan film. Dimana rancangan yang sudah disusun dan dibuat pada saat pra produksi kemudian diterapkan pada tahap produksi ini. Adapun kegiatan yang dilakukan dalam proses produksi, antara lain *shooting* atau pengambilan gambar mulai dari tahap awal hingga akhir.

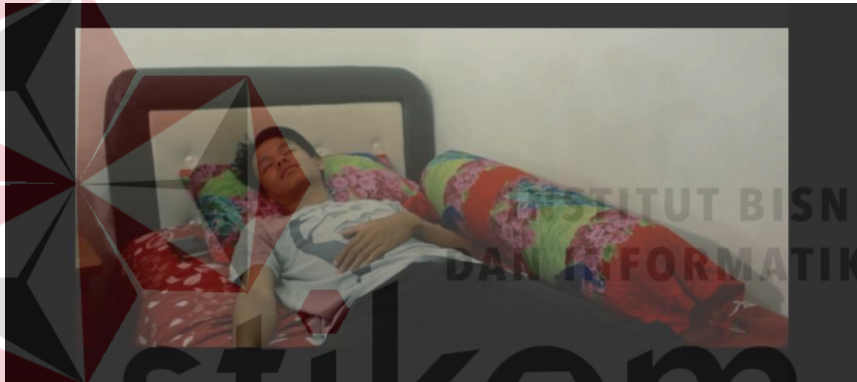
Teknik produksi yang digunakan dan diterapkan dalam tahap produksi adalah sebagai berikut:

1. *Setting* Lokasi

Dalam film pendek ini *setting* lokasi bukan hanya lokasi *indoor* tetapi juga menggunakan *setting* lokasi *outdoor* dikarenakan menyesuaikan dengan cerita yang diinginkan oleh sutradara. *Setting* lokasi dapat dilihat pada gambar 5.1 sampai gambar 5.14.



Gambar 5.1 *Setting* Lokasi 1
(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 5.2 *Setting* Lokasi 2
(Gambar Olahan Penulis)

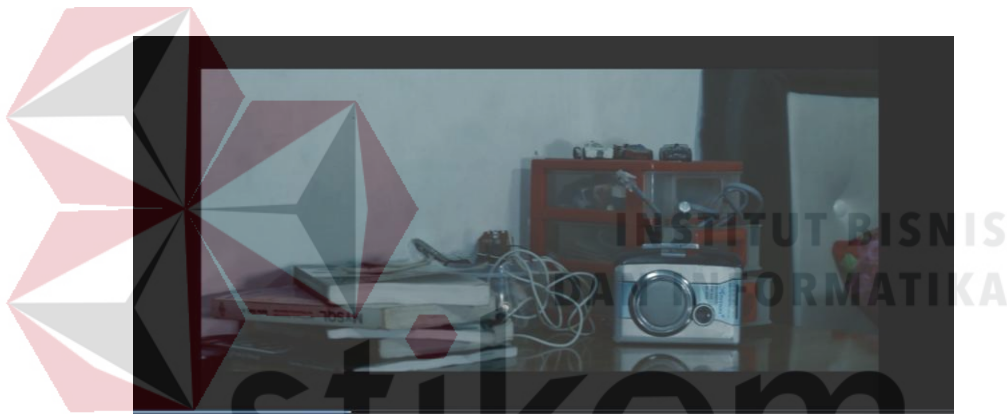


Gambar 5.3 *Setting* Lokasi 2
(Sumber: Olahan Penulis)



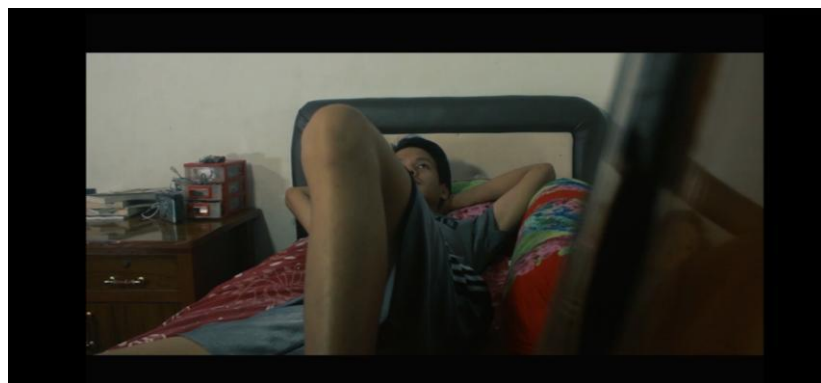
Gambar 5.4 *Setting* Lokasi 4

(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 5.5 *Setting* Lokasi 5

(Sumber: Olahan Penulis)



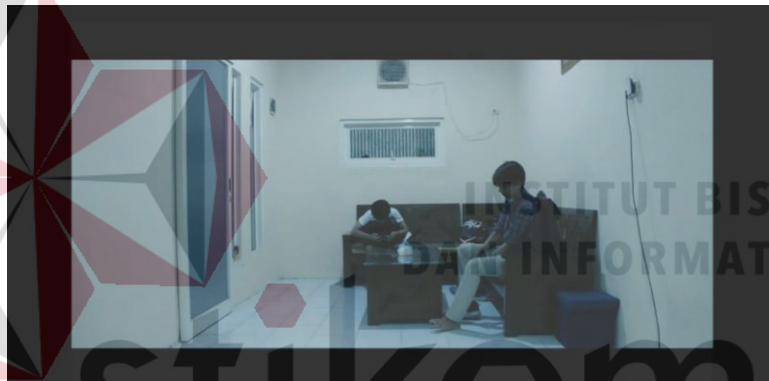
Gambar 5. 6 *Setting* Lokasi 6

(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 5.7 *Setting* Lokasi 7

(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 5.8 *Setting* Lokasi 8

(Sumber: Olahan Penulis)



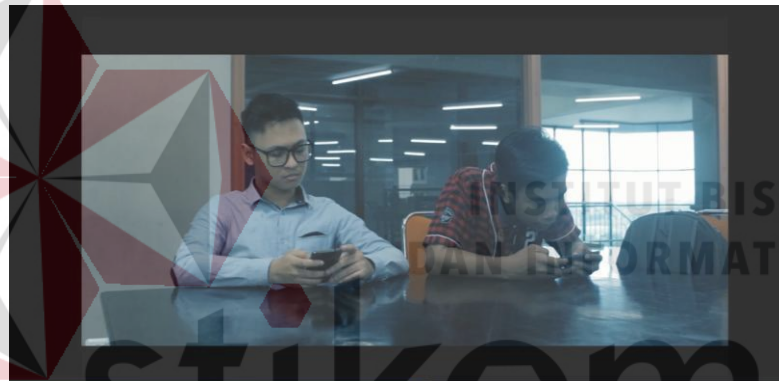
Gambar 5.9 *Setting* Lokasi 9

(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 5. 10 *Setting* Lokasi 10

(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 5.11 *Setting* Lokasi 11

Gambar 5.11 (Sumber: Olahan Penulis)

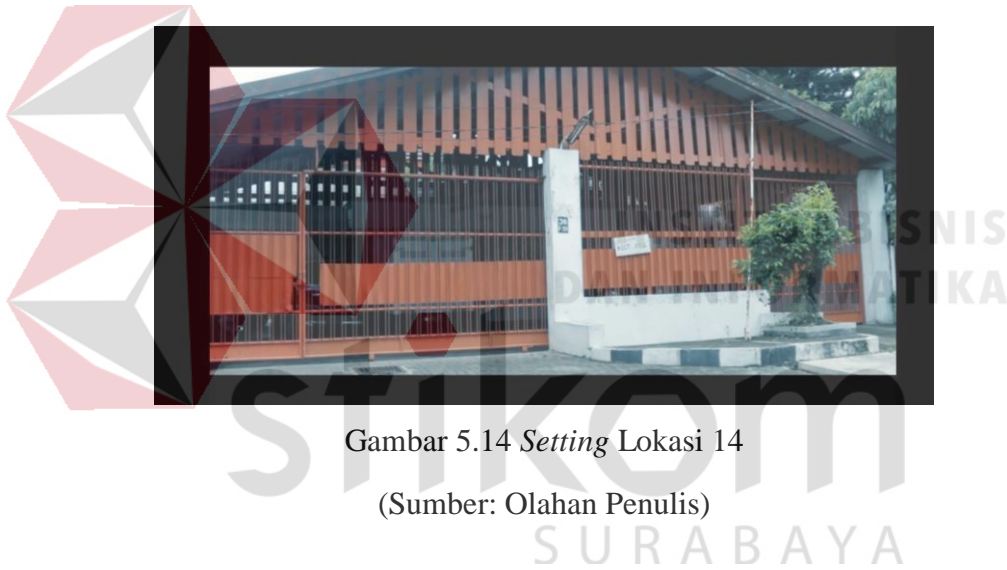


Gambar 5. 12 *Setting* Lokasi 12

(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)

2. *Setting* Perekaman

Dalam pembuatan film pendek ini, pengambilan gambar dan perekaman suara dilakukan secara langsung dan tidak langsung. Adapun perekaman suara yang dilakukan secara tidak langsung yaitu *voice over*. Peralatan yang digunakan dalam melakukan pengambilan gambar serta merekam suara bermacam-macam sesuai dengan perancangan *treatment* dan *storyboard* yang telah dibuat. Beberapa alat yang digunakan seperti gambar yang ada di Bab IV hal 30-36.

3. Teknik Pengambilan Gambar

Teknik pengambilan gambar dalam film pendek ini menggunakan *multiple camera*, yaitu pengambilan gambar menggunakan lebih dari satu kamera. Teknik ini digunakan agar mempercepat dan mempermudah dalam melakukan pengambilan gambar karena objek yang ditangkap adalah objek yang banyak bergerak, sehingga dapat menyingkat waktu dalam adanya *multiple camera* dan dapat mengurangi waktu untuk pengulangan sebuah adegan.

Beragam teknik digunakan untuk mengambil sebuah adegan agar menimbulkan kesan tidak membosankan saat penonton menyaksikan hasil dari film pendek *sci-fi* ini. film pendek ini berbeda dari film lainnya karena pengambilan gambar film ini menggunakan teknik *vertigo effect*.

5.2 *Real* Produksi dan Kejadian

Berikut adalah *real* produksi dan kejadian saat proses produksi berlangsung di lapangan.



Gambar 5. 16 Proses *Shooting* di Perpustakaan

(Sumber: Olahan Penulis)

Lanjutan Gambar 5.15 Proses *Shooting* di Perpustakaan



Gambar 5.17 Proses *Shooting* di Parkiran

(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 5.18 Proses *Shooting* di Cafe

(Sumber: Olahan Penulis)

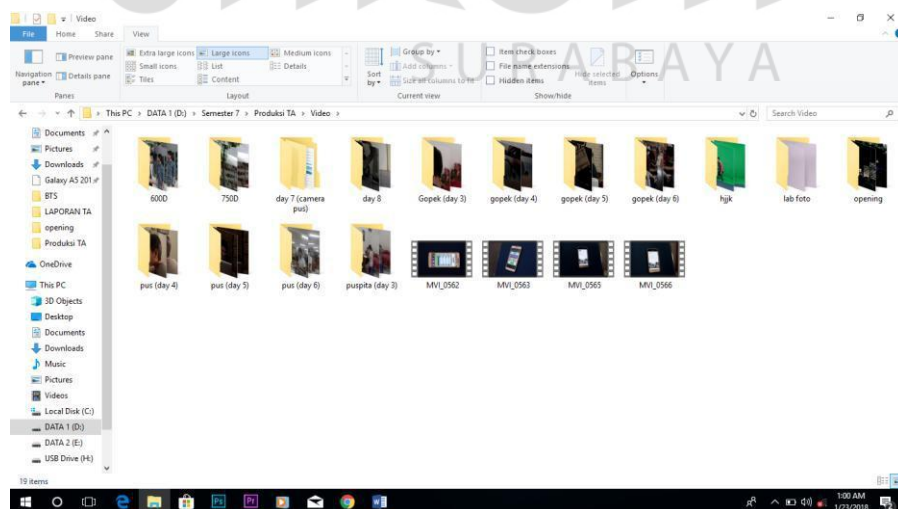
5.3 Pasca Produksi

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

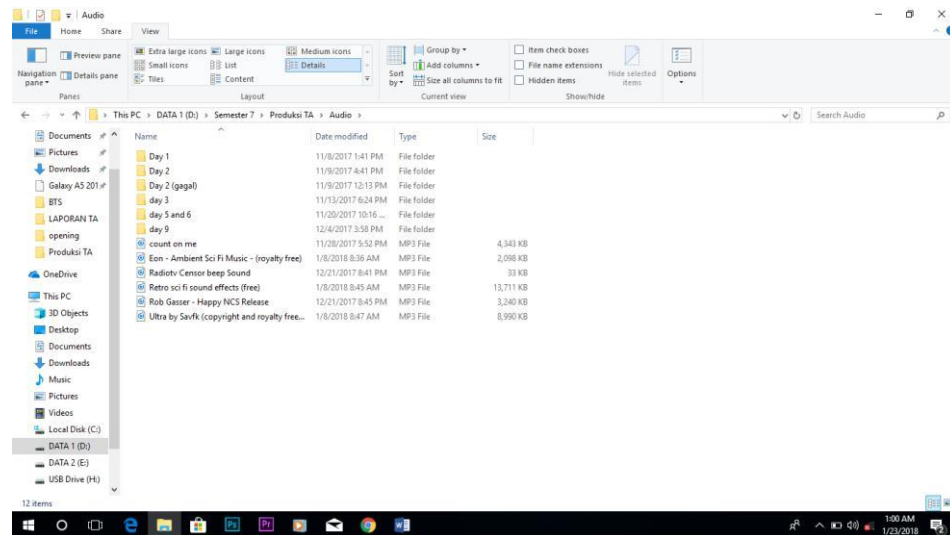
Pada *pasca* produksi penulis melakukan proses *editing* dari awal yaitu memilah video pada *stock* video yang sudah ada. Kemudian menata video, memberi musik, memberi efek hingga *finishing*. Dalam *editing* memberikan sedikit elemen *special effect* dan *visual effect* ke dalam video agar video tidak terkesan membosankan.

Pada tahap awal dilakukan *stock* video, *stock* video yang sudah ada ditata sedemikian rupa, dikemas dalam satu folder sesuai dengan hari *take* video agar editor tidak bingung saat proses menjadikan sebuah film yang utuh. Gambar *stock* video lihat pada gambar 5.33 dan gambar 5.34.



Gambar 5. 19 Penataan *Stock* Video 1

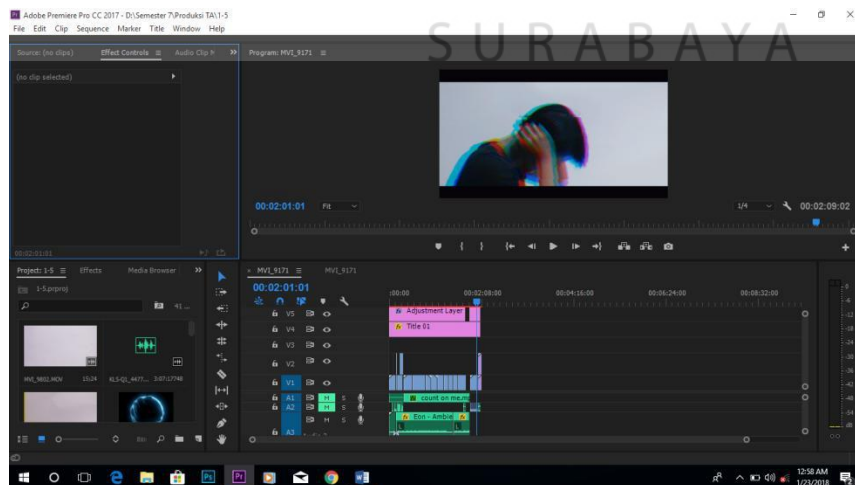
(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 5.20 Penataan *Stock* Video 1.

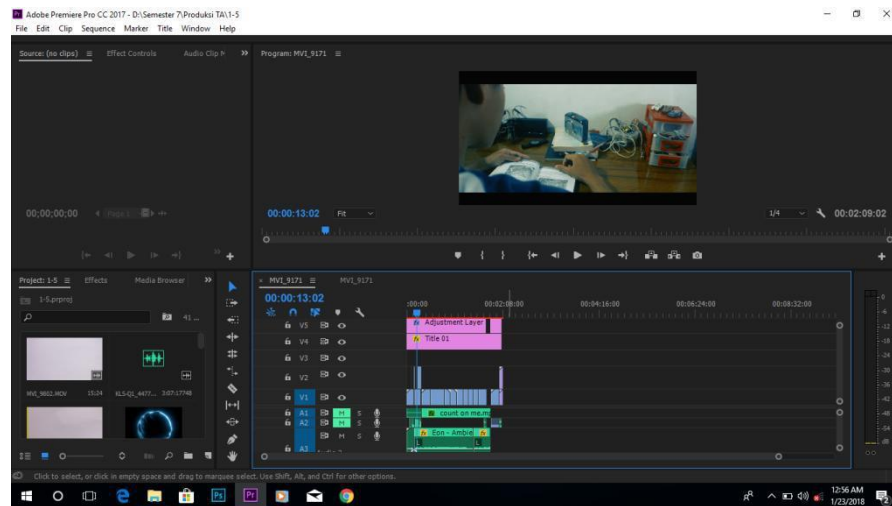
(Sumber: Olahan Penulis)

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 berikut:



Gambar 5. 21 Penggabungan Video 1

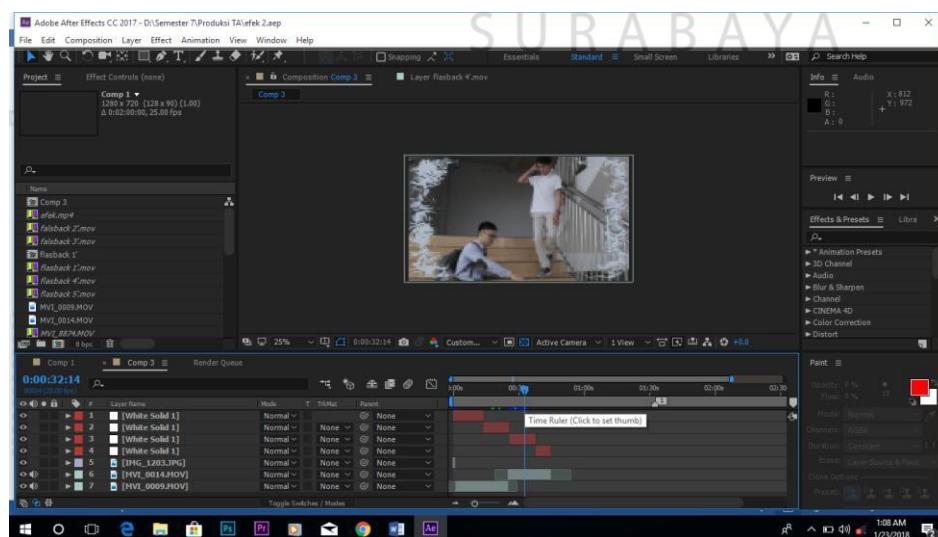
(Sumber: Olahan Penulis)



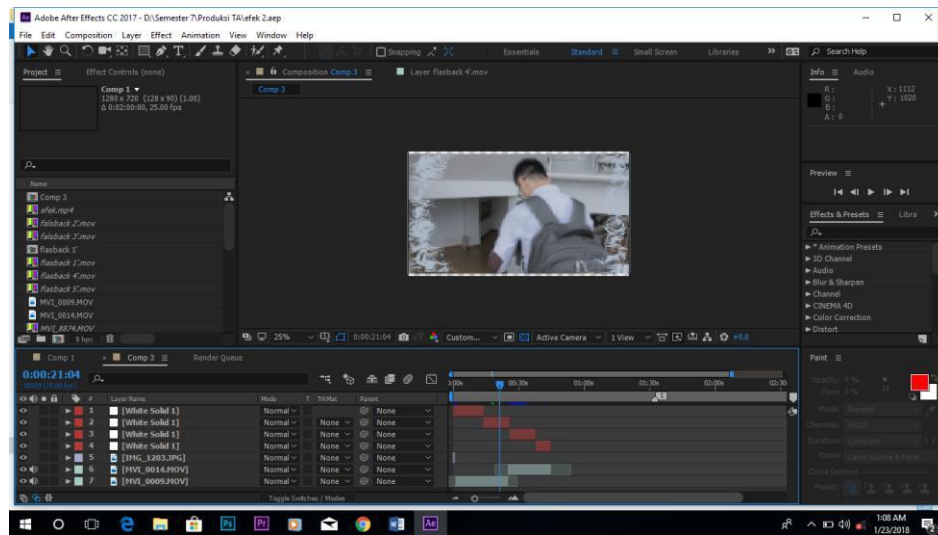
Gambar 5.22 Penggabungan Video 1

(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 framing untuk memberikan kesan perbedaan waktu masa sekarang dengan masa depan. *Effect framing* dapat dilihat pada gambar berikut:

Gambar 5.23 Pemberian *Effect Framing* 1

(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 5.24 . Pemberian *Effect Framing 2*

(Sumber: Olahan Penulis)

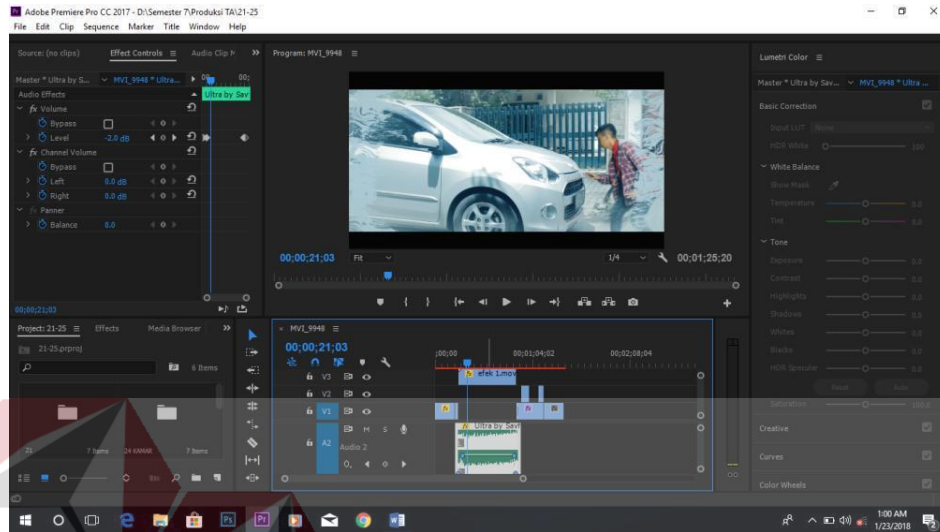


Gambar 5.25 . Pemberian *Effect Framing 2*

(Sumber: Olahan Penulis)

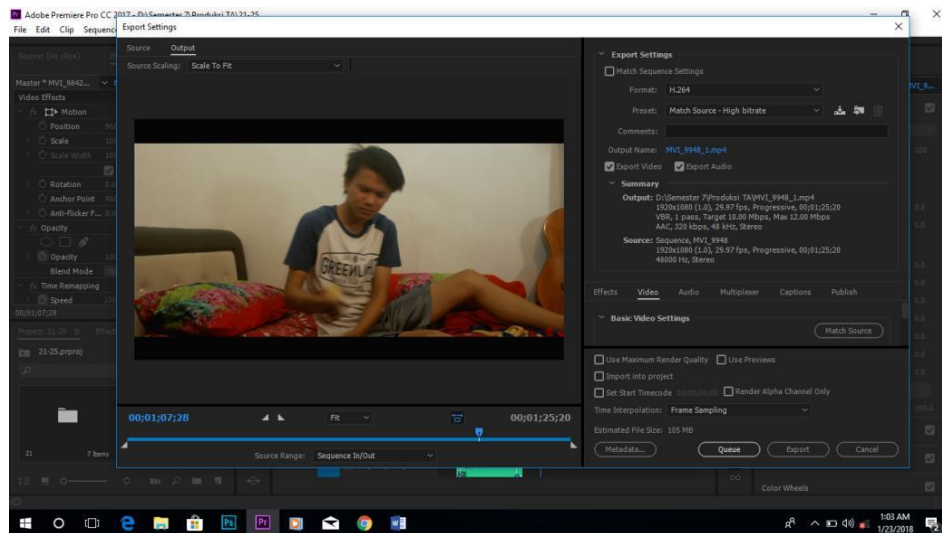
Setelah melakukan pemberian *effect framing* pada film 6 PM. Hal yang dilakukan selanjutnya adalah penataan suara. Suara ditata menyesuaikan mimik karakter serta diedit untuk dihilangkan *noise*-nya. Supaya suara yang keluar akan menjadi bersih tanpa ada gangguan *noise*. Selain penataan suara, penting juga

untuk pemberian *background music* serta *sound effect* guna video bisa terlihat lebih bernyawa. Lihat gambar 5.39.



Gambar 5.26 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 youtube 720p HD dikarenakan preset ini terbilang preset yang cukup jernih dalam hal visual. Untuk format video menggunakan format H.264 atau disebut MP4 dikarenakan format ini terbilang global dimanapun medianya video dengan format H.264 atau MP4 bisa diputar. Berikut adalah gambar dari penentuan format video dan proses *rendering*.



Gambar 5.27 . Penentuan Format Video
(Sumber: Olahan Penulis)



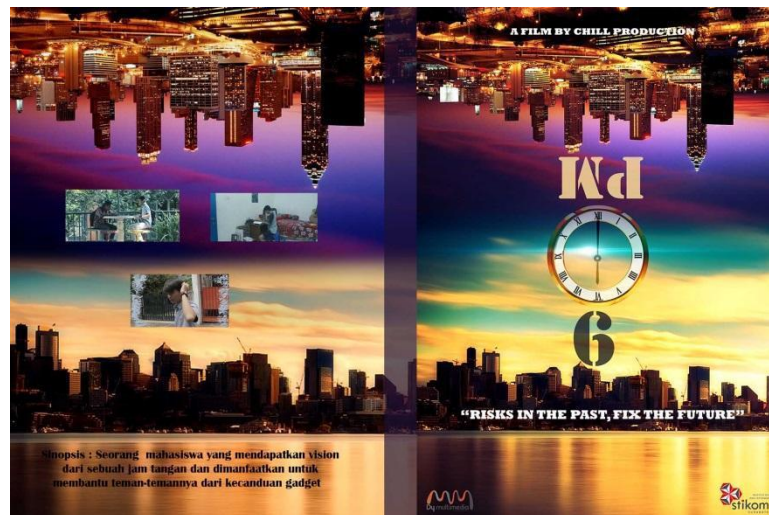
Gambar 5.28 Proses *Rendering*
(Sumber: Olahan Penulis)

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.



Gambar 5.29 Poster
(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 5.30 Cover DVD

(Sumber: Olahan Penulis)



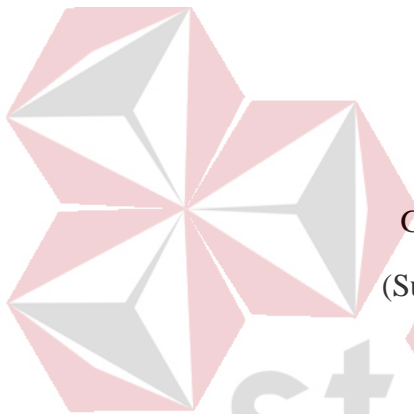
Gambar 5. 31 Cover DVD

(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 5.32 Tumbler

(Sumber: Olahan Penulis)

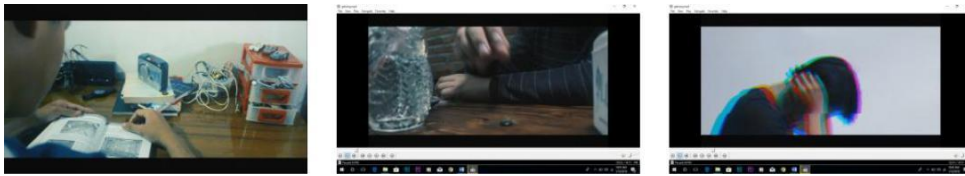


Gambar 5.33 Gantungan Kunci

(Sumber: Olahan Penulis)

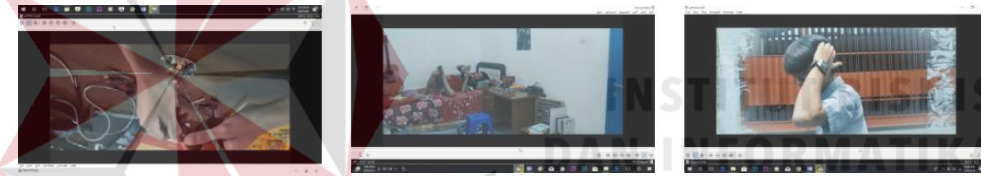
3. ScreenShoot Film

Pada *screenshot* film bisa terbilang sama dikarenakan film ini dikerjakan oleh 2 orang dalam 1 tim. *Screenshot* dapat dilihat pada gambar 5.34 sampai dengan gambar 5..



Gambar 5.34 *Screenshot* Film 1

(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 5.35 *Screenshot* Film 2

Gambar 5.31. (Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 5. 36 *Screenshot* Film 3

(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 5. 37 *Screenshot* Film 4

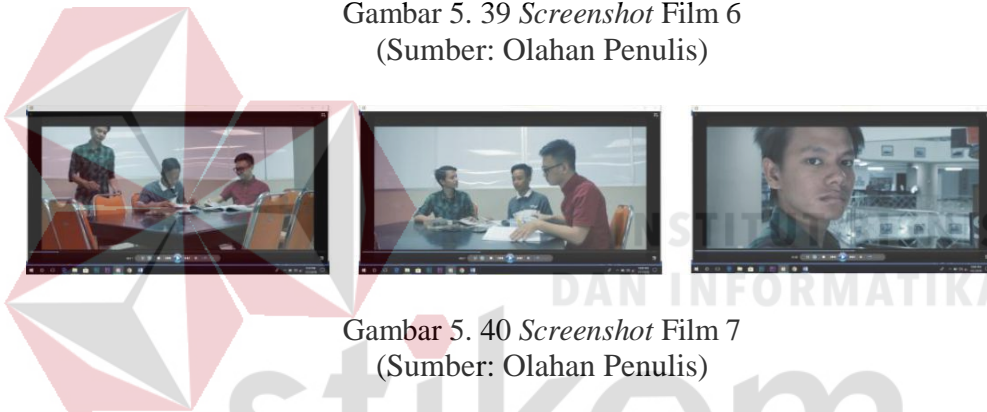
(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 5. 38 Screenshot Film 5
(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 5. 39 Screenshot Film 6
(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 5. 40 Screenshot Film 7
(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 5. 41 Screenshot Film 8
(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 5. 42 Screenshot Film 9
(Sumber: Olahan Penulis)

BAB VI

PENUTUP

6.1 Kesimpulan

Setelah pengerjaan Tugas Akhir ini, maka diambil kesimpulan bahwa pembuatan film pendek tentang vision berjudul *6 PM* terdiri dari beberapa tahap, yaitu pra produksi, produksi, dan pasca produksi (*Editing* dan Publikasi). Proses pengerjaan Tugas Akhir dilakukan secara satu team guna setiap *job desk* dapat bekerja secara maksimal sesuai dengan ide dan konsep sutradara.

Film yang dihasilkan yaitu film pendek bergenre *sci-fi* dengan menggunakan berbasis *Vertigo Effect* yang bertujuan untuk mendukung cerita dalam film agar film yang dihasilkan dapat memberikan kesan pergantian waktu. Sehingga menimbulkan efek seperti melewati dimensi yang berbeda dalam sudut pandang penonton.

6.2 Saran

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

1. Perbaikan dalam penataan audio.
2. Perbaikan dalam pemberian *effect*.
3. Perbaikan dalam penataan cahaya.
4. Pemberian variasi dalam pengambilan *angle camera*.

Masih banyak lagi kekurangan yang ada pada pembuatan karya Tugas Akhir ini. Dalam Tugas Akhir ini masih ada kendala dari pengaturan waktu pengerjaan. Demikian saran yang didapat, semoga dapat bermanfaat bagi pembaca bahkan bagi penelitian selanjutnya.



DAFTAR PUSTAKA

Sumber Buku:

- Conny, R. S. (2010). *Metode Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Grasindo.
- Dennis, F. G. (2010). *Bekerja Sebagai Produser*. Jakarta: PT Penerbit Erlangga.
- (2008). *Bekerja Sebagai Sutradara*. Jakarta: Erlangga.
- Dermawan, R., & Saraswati, D. (2009). *Cari Duit dari Freelance*. Jakarta: Penebar Plus.
- Effendy, H. (2009). *Mari Membuat Film*. Jakarta: Erlangga.
- Heaney, S. (1996). *North: Poems*. Inggris : Faber and Faber.
- Javandalasta, P. (2011). *5 Hari Mahir Bikin Film*. Surabaya: Mumtaz Media.
- Kartoatmojdjo, S. (1995). *Parapsikologi: Paragnosi, Paregi dan Data Paranormal*. Jakarta: Pustaka Sinar Harapan.
- Komputer, W. (2008). *Proses Pembuatan Film*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Moleong, L. (1999). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Prakosa, G. (2008). *Film Pinggiran: Antologi Film Pendek, Film Eksperimental, dan Film Dokumenter*. Jakarta: Koperasi Sinematografi IJK.
- Purba, J. A. (2013). *Shooting yang Benar*. Yogyakarta: C.V Andi.
- Sanggarwaty, R. (2003). *Kiat Menjadi Model Profesional*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Santoso, B. (2010). *Bekerja Sebagai Fotografer*. Jakarta: Esensi.
- Santoso, E. J. (2013). *Bikin Video Dengan Kamera DSLR*. Jakarta: Mediakita.
- Sare, Y. (2006). *Antropologi SMA/MA Kls XII*. 117: Grasindo.
- Set, S., & Si, S. (TTH). *Menjadi Penulis Skenario Profesional*. Jakarta: Grasindo.

Suyanto, M., & Aryanto. (2006). *Merancang Film Kartun*. Jakarta: Andi.

Widagdo, M. B., & S, W. G. (2007). *Bikin Film Indie Itu Mudah*. Yogyakarta: C.V Andi Offset.

Widjaja, C. (2008). *Kamera dan Video Editing*. Tangerang: 2008.

Sumber Internet:

Afdhilla, Z. (2013). *Jenis-Jenis Genre Film*. Retrieved Agustus 30, 2017, from zulfanafdhilla:<http://www.zulfanafdhilla.com/2013/03/jenis-jenisfilm.html>.

Anindyaputri, I. (2017, September). *Jam Biologis*. Retrieved September 5, 2017, from hellosehat: <http://www.hellosehat.com>

Fauzi, S. M. (2016, Desember). *Macam-Macam Genre Film yang Wajib Kalian Ketahui*. Retrieved from waktuku: <https://waktuku.com/macam-macam-genre-film/>.

James, D. (2016, Oktober). *Cara Membuat Efek 'Vertigo Effect' Dolly Zoom-Tanpa Zoom Lens*. Retrieved September 1, 2017, from translate: <https://translate.google.co.id/translate?hl=id&sl=en&u=http://nofilmschool.com/2016/10/creating-dolly-zoom-effect-without-zoom-lens&prev=search>.

K, A. S. (2010, 11). *Pengertian Video Editing*. Retrieved from dotcomcell: <http://dotcomcell.com/kumpulan-artikel/2010/11/pengertian-video-editing.html>.

Lihin. (2017). *Pengertian Film*. Retrieved Agustus 28, 2017, from referensimakalah: <http://www.referensimakalah.com/2013/01/pengertian-film.html>.

News, P. (5, Maret). *Definisi Film Fiksi Ilmiah*. Retrieved Agustus 30, 2017, from filmbioskop: <http://www.filmbioskop.co.id/2017/03/definisi-film-fiksi-ilmiah-science.html>.

Riadi, M. (2012). *Pengertian, Sejarah dan Unsur-Unsur Film*. Retrieved Agustus 28, 2017, from Kajianpustaka: <http://www.kajianpustaka.com/2012/10/pengertian-sejarah-dan-unsur-unsur-film.html>.

Ridho. (2015). *Teknik Editing Video*. Retrieved from ridhoa3: <http://www.ridhoa3.com/2016/01/teknik-editing-video.html>.

Suutadi, H. (2015). *Sejarah Perkembangan Film di Indonesia*. Retrieved from Perfilman.perpusnas: <http://perfilman.perpusnas.go.id/artikel/detail/127>.

Utami, K. S. (n.d.). *Pengertian Metodologi*. Retrieved Agustus 29, 2017, from id.scribd.com: www.id.scribd.com.

