



***DIRECTOR OF PHOTOGRAPHY (DOP) DAN EDITOR  
DALAM PEMBUATAN FILM FIKSI BERGENRE *PSYCHO THRILLER*  
BERJUDUL “DELUSI”***

**TUGAS AKHIR**

**Program Studi  
DIV Komputer Multimedia**

**INSTITUT BISNIS  
DAN INFORMATIKA**

**stikom  
SURABAYA**

**Oleh:**

**FINALDI HIKMAHPASA**

**14510160006**

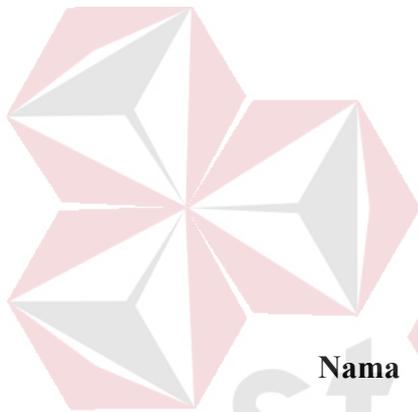
---

---

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

***DIRECTOR OF PHOTOGRAPHY (DOP) DAN EDITOR***  
**DALAM PEMBUATAN FILM FIKSI BERGENRE *PSYCHO THRILLER***  
**BERJUDUL “DELUSI”**

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



Disusun Oleh:

**Nama** : Finaldi Hikmahpasa  
**NIM** : 14.51016.0006  
**Program** : DIV (Diploma Empat)  
**Jurusan** : Komputer Multimedia

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

**2018**

**Tugas Akhir**

**DIRECTOR OF PHOTOGRAPHY (DOP) DAN EDITOR  
DALAM PEMBUATAN FILM FIKSI BERGENRE *PSYCHO THRILLER*  
BERJUDUL “DELUSI”**

Dipersiapkan dan disusun oleh

**FINALDI HIKMAHPASA**

**NIM: 14.51016.0006**

Telah diperiksa, diuji, dan disetujui oleh Dewan Pembahas

Pada: Kamis, 8 Februari 2018

**Susunan Dewan Pembahas**

**Pembimbing**

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

**Pembahas**

1. Ir. Hardman Budiarjo, M.Med.Kom., MOS.

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan

untuk memperoleh gelar Sarjana



**Dr. Jusak**

**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 : Finaldi Hikmahpasa

NIM : 14.51016.0006

Program Studi : DIV Komputer Multimedia

Jurusan/Fakultas : Fakultas Teknologi dan Informatika

Judul karya : *Director of Photography* (DOP) dan Editor  
Dalam Pembuatan Film Fiksi Bergener *Psycho Thriller*  
Berjudul "Delusi"

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 Royalty 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.

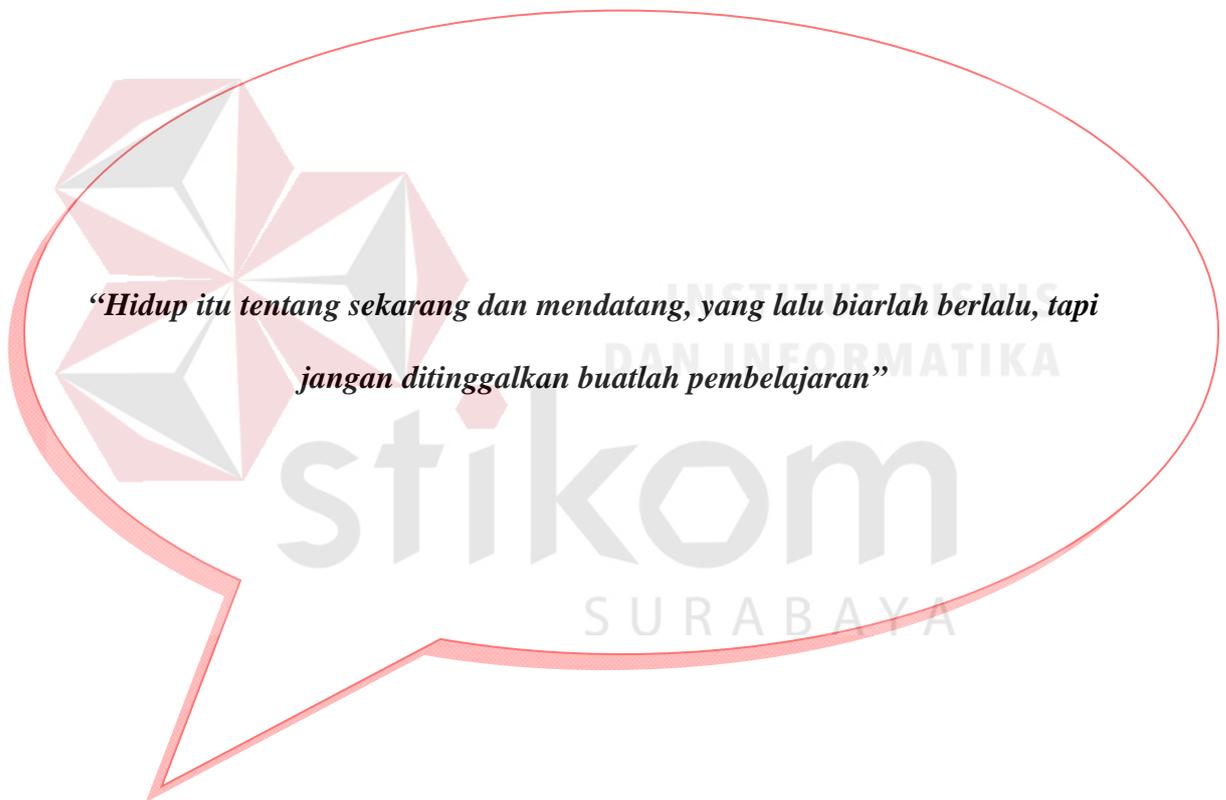
Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 8 Februari 2018



*Finaldi Hikmahpasa*  
Finaldi Hikmahpasa  
NIM : 14.51016.0006

## LEMBAR MOTTO



## LEMBAR PERSEMBAHAN

Karya Tugas Akhir ini saya persembahkan untuk:

1. Almamater tercinta, Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya.
2. Kedua orangtua, yakni Bapak Sudarno dan Ibu Siyani.
3. Kakak tercinta, yakni Mbak Fika, Mbak Firin, Mbak Fifi, dan Mas Fius.
4. Dosen Pembimbing 1, Karsam, MA, Ph.D.
5. Dosen Pembimbing 2, Novan Andrianto, M.I.Kom.
6. Dosen Pembahas, Ir. Hardman Budiarjo, M.Med.Kom., MOS.
7. Seluruh dosen DIV Komputer Multimedia Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya.
8. Keluarga besar Shafa Fajrillah yang berkenan meminjamkan rumah sebagai tempat lokasi *shooting*.
9. Crew tercinta.
10. Fatimah Mega Anggraeni. Selaku calon istri yang selalu memberi dukungan dan semangat 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 menghasillkan film film fiksi bergenre *psycho thriller* yang berjudul “Delusi” tentang skizofrenia dengan menggunakan teknik *long take*. Film fiksi ini menggambarkan seorang mantan TNI AL yang mempunyai penyakit skizofrenia dikarenakan beban mental dimana dalam usia tua diselimuti oleh kesendirian, maka Tugas Akhir ini menggunakan teknik *long take* untuk menonjolkan adegan dialog atau sebuah aksi dan momen penting dalam suatu *scene* sehingga dialog dan pesan yang ada di film mengalir terus tanpa terpotong.

Pada Tugas Akhir ini, penulis menggunakan metode penelitian kualitatif. Dengan menggunakan teknik pengumpulan data berupa wawancara, studi literature dan observasi. Hal ini dilakukan agar film fiksi bergenre *psycho thriller* ini mudah menunjukan sifat skizofrenia dan menyampaikan informasi dengan benar.

Hasil dari Tugas Akhir ini adalah film fiksi bergenre *psycho thriller* yang berjudul “Delusi”. Dengan dibuatnya film pendek ini diharapkan melalui film fiksi bergenre *psycho thriller* yang berjudul “Delusi” tentang penyakit skizofrenia dengan menggunakan teknik *long take* ini dapat memberikan pemahaman kepada masyarakat bagaimana cara menangani para penderita penyakit skizofrenia.

**Kata Kunci:** Film fiksi, *Long Take*, Skizofrenia.

## KATA PENGANTAR

Segala puji syukur kehadirat Allah SWT atas segala limpahan rahmat dan kasih sayang-Nya sehingga Tugas Akhir dengan judul *Director of Photography* (DOP) dan Editor Dalam Pembuatan Film Fiksi Bergenre *Psycho Thriller* Berjudul “Delusi” dapat diselesaikan dengan baik.

Dalam laporan Tugas Akhir ini, data-data yang disusun dan didapat selama proses penelitian dikerjakan dalam waktu yang relatif singkat, perlu disadari bahwa penulis akan meningkatkan pemahaman dan terus belajar pada dunia kerja nanti.

Dalam Penyelesaian laporan Tugas Akhir ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak yang memberikan masukan dan dukungan baik secara langsung maupun tidak langsung. Untuk itu diucapkan banyak terima kasih kepada:

1. 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 dan selaku Pembimbing I Tugas Akhir.
5. Novan Andrianto, M.I.Kom selaku dosen pembimbing II Tugas Akhir.
6. Krisna Yuwono Fora, M.T., ACA selaku Dosen Wali.

7. Teman-teman di Program Studi DIV Komputer Multimedia Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya.
8. Semua pihak yang selalu mendukung, memberi motivasi, dan mendoakan sehingga dapat memudahkan dalam proses pembuatan Tugas Akhir ini.
9. Dan lain sebagainya yang mungkin belum disebutkan satu persatu di sini.

Penulis menyadari bahwa dalam pembuatan karya Tugas Akhir ini masih jauh dari kata sempurna, tentu masih terdapat banyak kekurangan, baik secara materi maupun teknik yang digunakan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun dari pembaca sangat diharapkan demi kesempurnaan tulisan ini di kemudian hari. Diharapkan pula kritik dan saran yang membangun terhadap 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 khususnya mahasiswa DIV Komputer Multimedia.

Surabaya, 8 Februari 2018

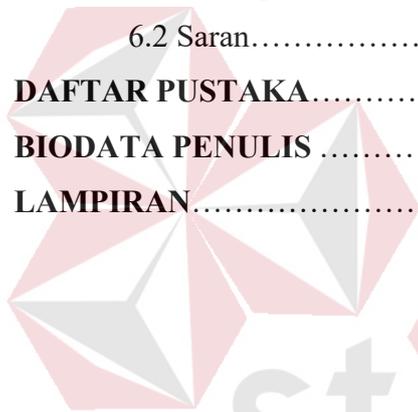
Penulis

## DAFTAR ISI

	<b>Halaman</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	viii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	x
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xiii
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xvii
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	xviii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
1.1 Latar Belakang Penciptaan .....	1
1.2 Fokus Penciptaan .....	2
1.3 Ruang Lingkup Penciptaan .....	3
1.4 Tujuan Penciptaan .....	3
1.5 Manfaat Penciptaan .....	3
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b> .....	5
2.1 Film .....	5
2.1.1 Jenis Film .....	6
2.1.2 Film Fiksi .....	7
2.2 Genre Film .....	8
2.3 <i>Psycho Thriller</i> .....	8
2.4 Proses Pembuatan Film .....	10
2.4.1 Pra Produksi .....	10
2.4.1 Produksi .....	12
2.4.1 Pasca Produksi .....	13
2.5 <i>Jobdesk</i> Pembuatan Film .....	13
2.6 Director of Photography (DOP).....	24
2.7 Macam Macam Framing.....	26
2.8 <i>Camera Angle</i> .....	31
2.9 Komposisi Pengambilan Gambar .....	36
2.10 Pencahayaan .....	38

	<b>Halaman</b>
2.11 Editor.....	43
2.12 Tugas dan Kewajiban Editor.....	44
2.13 Langkah-Langkah Tugas Editor .....	45
2.14 <i>Editing</i> .....	46
2.15 Metode <i>Editing</i> .....	47
2.16 Macam-Macam <i>Editing</i> .....	48
2.17 <i>Long Take</i> .....	50
2.18 <i>Sound</i> .....	50
2.19 Skizofrenia .....	53
2.20 Delusi.....	54
<b>BAB III METODOLOGI PENCIPTAAN</b> .....	<b>55</b>
3.1 Metodologi Penelitian.....	55
3.2 Objek Penelitian.....	56
3.3 Lokasi Penelitian.....	56
3.4 Sumber Data .....	56
3.5 Teknik Pengumpulan Data.....	57
3.5.1 Film Fiksi.....	58
3.5.2 <i>Psycho Thriller</i> .....	59
3.5.2 <i>Director of Photography</i> .....	59
3.5.2 Editor .....	60
3.5.2 <i>Editing</i> .....	61
3.5.2 <i>Long Take</i> .....	62
3.5.2 Skizofrenia .....	63
3.6 Teknik Analisa Data.....	64
3.6.1 Menyajikan Data.....	65
3.6.2 Kesimpulan.....	69
<b>BAB IV PERANCANGAN KARYA</b> .....	<b>70</b>
4.1 Pra Produksi .....	71
4.1.1 Naskah.....	71
4.1.2 Manajemen Produksi .....	98

	<b>Halaman</b>
4.2 Produksi.....	100
4.3 Pasca Produksi.....	100
4.4 Desain Publikasi .....	100
<b>BAB V IMPLEMENTASI KARYA .....</b>	<b>106</b>
5.1 Produksi.....	106
5.2 <i>Real</i> Produksi, Kejadian, dan Strategi Mengatasinya .....	111
5.3 Pasca Produksi.....	112
<b>BAB VI PENUTUP.....</b>	<b>127</b>
6.1 Kesimpulan.....	127
6.2 Saran.....	127
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>129</b>
<b>BIODATA PENULIS .....</b>	<b>132</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>133</b>



INSTITUT BISNIS  
DAN INFORMATIKA

**stikom**  
SURABAYA

## DAFTAR GAMBAR

	<b>Halaman</b>
Gambar 2.1 Genre film.....	9
Gambar 2.2 <i>Director of Photography</i> .....	26
Gambar 2.3 <i>Framing Big Close Up</i> .....	26
Gambar 2.4 <i>Framing Close Up</i> .....	27
Gambar 2.5 <i>Framing Medium Close Up</i> .....	27
Gambar 2.6 <i>Framing Medium Shot</i> .....	28
Gambar 2.7 <i>Framing Medium Full Shot</i> .....	28
Gambar 2.8 <i>Framing Full Shot</i> .....	29
Gambar 2.9 <i>Framing Medium Long Shot</i> .....	29
Gambar 2.10 <i>Framing Long Shot</i> .....	30
Gambar 2.11 <i>Framing Extreme Long Shot</i> .....	30
Gambar 2.12 <i>Low Angel Camera</i> .....	31
Gambar 2.13 <i>Straight Angel Camera</i> .....	32
Gambar 2.14 <i>High Angel Camera</i> .....	32
Gambar 2.15 <i>Canted Angel Camera</i> .....	33
Gambar 2.16 <i>Subjective Camera Angle</i> .....	33
Gambar 2.17 <i>Objective Camera Angle</i> .....	34
Gambar 2.18 <i>Bird Eye View</i> .....	34
Gambar 2.19 <i>Frog Eye View</i> .....	35
Gambar 2.20 <i>Point of View/Over Shoulder Shot</i> .....	35
Gambar 2.21 <i>Rule of Thirds</i> .....	36
Gambar 2.22 <i>Golden Mean Area</i> .....	37
Gambar 2.23 <i>Diagonal Depth</i> .....	38
Gambar 2.24 <i>Hard light</i> .....	39
Gambar 2.25 <i>Soft Light</i> .....	40
Gambar 2.26 <i>Ultra Soft Light</i> .....	41
Gambar 2.27 <i>Editor on Duty</i> .....	43

	<b>Halaman</b>
Gambar 3.1 Peta Rumah Sakit Jiwa Menur.....	56
Gambar 4.1 Bagan Perancangan Karya .....	71
Gambar 4.2 <i>Storyboard Opening Credit</i> .....	93
Gambar 4.3 <i>Storyboard 1</i> .....	93
Gambar 4.4 <i>Storyboard 2</i> .....	94
Gambar 4.5 <i>Storyboard 3</i> .....	94
Gambar 4.6 <i>Storyboard 4</i> .....	94
Gambar 4.7 <i>Storyboard 5</i> .....	95
Gambar 4.8 <i>Storyboard 6</i> .....	95
Gambar 4.9 <i>Floor Plan Scene Dapur</i> .....	96
Gambar 4.10 <i>Floor Plan Scene Kamar Instalasi</i> .....	96
Gambar 4.11 <i>Plan Scene Kamar Mbah</i> .....	97
Gambar 4.12 <i>Floor Plan Scene Ruang Makan</i> .....	97
Gambar 4.13 <i>Floor Plan Scene Ruang Tengah</i> .....	98
Gambar 4.14 <i>Analisa Property</i> .....	98
Gambar 4.15 Sketsa Poster.....	101
Gambar 4.16 Sketsa <i>Cover DVD</i> .....	102
Gambar 4.17 Sketsa <i>Label DVD</i> .....	102
Gambar 4.18 Sketsa Baju .....	103
Gambar 4.19 Sketsa Pin .....	104
Gambar 4.20 Sketsa Stiker .....	105
Gambar 5.1 <i>Setting Lokasi 1</i> .....	106
Gambar 5.2 <i>Setting Lokasi 2</i> .....	107
Gambar 5.3 <i>Setting Lokasi 3</i> .....	107
Gambar 5.4 <i>Setting Lokasi 4</i> .....	107
Gambar 5.5 <i>Setting Lokasi 5</i> .....	108
Gambar 5.6 <i>Setting Lokasi 6</i> .....	108
Gambar 5.7 Canon 600 D dan Canon 7D.....	109
Gambar 5.8 Tripod Kamera .....	109
Gambar 5.9 Gambar 5.8. Lampu LED .....	110

	<b>Halaman</b>
Gambar 5.10 Kino 4 Lampu.....	110
Gambar 5.11 Boom Mic Tascam dan Rode .....	112
Gambar 5.12 Pemilihan Video .....	111
Gambar 5.13 Penataan <i>Stock Shot</i> .....	113
Gambar 5.14 <i>Sound Editing</i> .....	113
Gambar 5.15 <i>Rendering</i> .....	115
Gambar 5.16 Poster “Delusi”.....	116
Gambar 5.17 Label DVD .....	117
Gambar 5.18 <i>Cover DVD</i> .....	118
Gambar 5.19 Sketsa Kaos .....	118
Gambar 5.20 Sketsa Pin .....	119
Gambar 5.21 Sketsa Stiker .....	119
Gambar 5.22 <i>Screenshot</i> Film 1 .....	120
Gambar 5.23 <i>Screenshot</i> Film 2.....	120
Gambar 5.24 <i>Screenshot</i> Film 3.....	121
Gambar 5.25 <i>Screenshot</i> Film 4.....	121
Gambar 5.26 <i>Screenshot</i> Film 5.....	121
Gambar 5.27 <i>Screenshot</i> Film 6.....	122
Gambar 5.28 <i>Screenshot</i> Film 7.....	122
Gambar 5.29 <i>Screenshot</i> Film 8.....	122
Gambar 5.30 <i>Screenshot</i> Film 9.....	123
Gambar 5.31 <i>Screenshot</i> Film 10.....	123
Gambar 5.32 <i>Screenshot</i> Film 11.....	124
Gambar 5.33 <i>Screenshot</i> Film 12.....	124
Gambar 5.34 <i>Screenshot</i> Film 13.....	124
Gambar 5.35 <i>Screenshot</i> Film 14.....	125
Gambar 5.36 <i>Screenshot</i> Film 15.....	125
Gambar 5.37 <i>Screenshot</i> Film 16.....	125
Gambar 5.38 <i>Screenshot</i> Film 17.....	126
Gambar 5.39 <i>Screenshot</i> Film 18.....	126

**Halaman**

Gambar 5.40 *Screenshot* Film 19 ..... 126



## DAFTAR TABEL

	<b>Halaman</b>
Tabel 3.1 Penyajian Data .....	65
Tabel 4.1 <i>Shot List</i> .....	73
Tabel 4.2 Jadwal Kerja.....	99
Tabel 5.1 Real Produksi, Kejadian, dan Strategi Mengatasinya.....	111



## DAFTAR LAMPIRAN

	<b>Halaman</b>
Lampiran 1. Form Seminar Kolokium.....	133
Lampiran 2. Form Bimbingan Tugas Akhir.....	134
Lampiran 3. Form Ujian Kolokium 1.....	135
Lampiran 4. Form Ujian Kolokium 2.....	136
Lampiran 5. Treatment.....	137
Lampiran 6. Naskah.....	149



# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Penciptaan

Tugas Akhir ini akan membuat film dengan jenis fiksi yang dikerjakan oleh 1 tim yang terdiri dari 3 mahasiswa diantaranya: satu mahasiswa berperan sebagai sutradara, satu mahasiswa sebagai asisten sutradara dan penulis skenario, dan satu lagi sebagai *Director of Photography* (DOP) dan editor. Dalam Tugas Akhir ini penulis berperan sebagai *Director of Photography* (DOP) dan editor.

Menurut Agni Ariatama dalam buku *Job Description Pekerja Film Versi 01* (2008: 75) *Director of Photography* (DOP) atau Pengarah Fotografi (PF) bertugas menciptakan delusi visual film, bertanggungjawab terhadap kualitas fotografi dan pandangan sinematik (*cinematic look*) dari sebuah film. Sedangkan editor adalah sineas profesional yang bertanggungjawab mengkonstruksi cerita secara estetis dari *shot-shot* yang dibuat berdasarkan skenario dan konsep penyutradaraan sehingga menjadi sebuah film cerita utuh.

Mengacu kepada ide dan konsep seorang sutradara tentang pembuatan film fiksi bergenre *psycho thriller* maka penulis sebagai *Director of Photography* (DOP) akan menata letak kamera sehingga membuat *shot-shot* yang sesuai dengan keinginan sutradara.

Dalam pengambilan gambar, film ini menggunakan teknik *long take* dimana teknik ini menurut Himawan Pratista dalam bukunya *Memahami Film* (2008)

adalah teknik yang secara teknis membuat sebuah shot yang berdurasi lebih dari durasi shot rata-rata (9-10 detik).

Teknik *long take* bertujuan menonjolkan adegan dialog atau sebuah aksi dan momen penting dalam suatu *scene* sehingga dialog dan pesan yang ada di film mengalir terus tanpa terpotong.

Penulis menggunakan teknik *long take* yang sedemikian rupa di set alur pergerakan kameranya dan para pemeran diberikan arahan oleh sutradara agar pengambilan gambarnya sesuai dengan yang diinginkan sutradara. Sehingga tercapai pesan, konflik, dan informasi tentang penyakit skizofrenia.

Menurut Iman Setiadi Arif (2006: 3) dalam buku *Skizofrenia: Memahami Dinamika Keluarga Pasien* mendefinisikan skizofrenia adalah gangguan mental yang sangat berat. Gangguan ini ditandai dengan gejala-gejala seperti pembicaraan yang kacau, delusi yang meyakini sesuatu hal yang salah, halusinasi, gangguan kognitif dan persepsi.

Diharapkan melalui film fiksi bergenre *psycho thriller* yang berjudul “Delusi” tentang penyakit skizofrenia dengan menggunakan teknik *long take* ini dapat memberikan pemahaman kepada masyarakat bagaimana cara menangani para penderita penyakit skizofrenia.

## 1.2 Fokus Penciptaan

Berdasarkan latar belakang di atas, maka fokus penciptaan pada Tugas Akhir ini adalah bagaimana berperan sebagai DOP (*Director of Photography*) dan *editing* dalam pembuatan film fiksi bergenre *psycho thriller* berjudul “Delusi”.

### 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 fiksi bergenre *psycho thriller* berjudul “Delusi”.
2. Membuat *shot list* dan *storyboard* dalam pembuatan film fiksi *psycho thriller*.
3. Melakukan pengambilan gambar dan memutuskan pencahayaan untuk mencapai efek yang diinginkan.
4. Melakukan pengambilan gambar dan *editing* sesuai analisa skenario dengan teknik *long take*.

### 1.4 Tujuan Penciptaan

Setelah mengetahui fokus penciptaan, maka tujuan dari Tugas Akhir ini adalah menghasilkan film fiksi bergenre *psycho thriller* berjudul “Delusi” dengan teknik *long take* sehingga dialog serta pesan tentang ancaman penyakit skizofrenia bagi penderita maupun orang sekitarnya dapat mengalir terus tanpa terpotong.

### 1.5 Manfaat Penciptaan

Manfaat penciptaan yang diharapkan dalam Tugas Akhir ini dibagi menjadi tiga bagian, yaitu:

1. Manfaat bagi Penulis
  - a. Memahami tentang peran sebagai *Director of Photography* (DOP).
  - b. Memahami tentang peran sebagai editor.

- c. Memahami basis pengambilan gambar dan *editing* teknik *long take*.
  - d. Dapat meningkatkan kemampuan dalam mengatur pengambilan gambar dengan cahaya yang baik.
  - e. Dapat meningkatkan kemampuan *editing* dalam pembuatan film pendek bergenre *psycho thriller*.
2. Manfaat bagi Lembaga
- a. Sebagai bahan kajian materi untuk mata kuliah yang bersangkutan dengan film.
  - b. Sebagai bahan pengetahuan dibidang *editing* dalam film pendek bergenre *psycho thriller*.
  - c. Sebagai rujukan pembuatan film pendek bergenre *psycho thriller*.
3. Manfaat bagi Masyarakat
- a. Hasil film diharapkan mampu dipahami masyarakat untuk mengetahui tentang ciri-ciri skizofrenia dan bahayanya.
  - b. Diharapkan masyarakat dapat memahami pesan yang terkandung dalam film pendek bergenre *psycho thriller*.

## BAB II

### LANDASAN TEORI

Untuk mendukung pembuatan film fiksi bergenre *psycho thriller* berjudul “Delusi” dengan teknik kamera *long take*, maka karya ini akan menggunakan beberapa landasan teori. Landasan teori yang digunakan dalam pembuatan karya ini antara lain film fiksi, *genre, psycho thriller*, Skizofrenia, *Director of Photography*, editor, *editing, long take, sound*.

#### 2.1 Film

Alex Sobur (2004: 128) dalam bukunya *Semiotika Komunikasi* mendefinisikan film adalah bentuk komunikasi massa visual yang dominan karena dianggap mampu menjangkau banyak segmen sosial, serta memiliki potensi untuk mempengaruhi khalayak. Ini dikarenakan isi dari pesan yang dibawa oleh film dapat mempengaruhi dan membentuk masyarakat berdasarkan cerita dibalik film dan tidak berlaku sebaliknya.

Sedangkan isi dari film adalah merekam realitas yang tumbuh dan berkembang dalam masyarakat dan kemudian memroyeksikannya kembali ke arah layar lebar. Sementara Graeme Turner dalam Alex Sobur (2013: 127) film sebagai representasi dari realitas, film membentuk dan menghadirkan kembali realitas berdasarkan kode-kode, konvensi-konvensi dan ideologi dari kebudayaan.

Menurut Himawan Pratista (2008: 4) dalam bukunya *Memahami Film* membedakan film menjadi tiga jenis, yakni: dokumenter, fiksi, dan eksperimental.

Film fiksi memiliki struktur naratif (cerita) yang jelas sementara film dokumenter dan eksperimental tidak memiliki struktur naratif.

### 2.1.1 Jenis Film

Marselli Sumarno (2008) dalam bukunya yang berjudul *Dasar-dasar Apresiasi Film*, kategori film dibagi menjadi 4 menurut jenisnya, yaitu:

#### 1. Film Cerita (Fiksi)

Film cerita merupakan film yang dibuat atau diproduksi berdasarkan cerita yang dikarang dan dimainkan oleh aktor dan aktris. Kebanyakan atau pada umumnya film cerita bersifat komersial. Pengertian komersial diartikan bahwa film dipertontonkan di bioskop dengan harga karcis tertentu. Artinya, untuk menonton film itu di gedung bioskop, penonton harus membeli karcis terlebih dulu. Demikian pula bila ditayangkan di televisi, penayangannya didukung dengan sponsor iklan tertentu pula.

#### 2. Film Non-Cerita (Non Fiksi)

Film non-cerita adalah film yang mengambil kenyataan sebagai subjeknya.

Film non-cerita ini terbagi atas 2 kategori, yaitu:

- a. Film Faktual: menampilkan fakta atau kenyataan yang ada, dimana kamera sekedar merekam suatu kejadian. Sekarang, film faktual dikenal sebagai film berita (*news-reel*), yang menekankan pada sisi pemberitaan suatu kejadian actual.
- b. Film dokumenter: selain fakta, juga mengandung subjektifitas pembuat yang diartikan sebagai sikap atau opini terhadap peristiwa, sehingga

persepsi tentang kenyataan akan sangat tergantung pada si pembuat film dokumenter tersebut.

### 3. Film Eksperimental

Film Eksperimental adalah film yang dibuat tanpa mengacu pada kaidah-kaidah pembuatan film yang lazim. Tujuannya adalah untuk mengadakan eksperimentasi dan mencari cara-cara pengucapan baru lewat film. Umumnya dibuat oleh sineas yang kritis terhadap perubahan (kalangan seniman film), tanpa mengutamakan sisi komersialisme, namun lebih kepada sisi kebebasan berkarya.

### 4. Film Animasi

Film Animasi adalah film yang dibuat dengan memanfaatkan gambar (lukisan) maupun benda-benda mati yang lain, seperti boneka, meja, dan kursi yang bisa dihidupkan dengan teknik animasi.

#### 2.1.1 Film Fiksi

Menurut Himawan Pratista (2008: 4) film fiksi adalah adalah sebuah film yang mengisahkan cerita fiktif maupun narasi. Film fiksi biasanya berkebalikan dengan film yang menyajikan fakta secara nyata, seperti film dokumenter.

Film Fiksi bisa juga disebut film yang lebih terikat dengan cerita yang disajikan di luar kejadian nyata atau dibuat dari delusinas penulis. Dalam film fiksi terdapat karakter protagonis dan antagonis, konflik, ending, dan penutup. Proses produksinya lebih kompleks dari film lainnya karena menggunakan jumlah

kru yang tidak sedikit, begitu juga dari segi waktu yang lama karena membutuhkan waktu untuk menata dan mengatur lokasi outdoor dan indoor.

## 2.2 Genre Film

Menurut Panca Javandalasta (2011) dalam bukunya yang berjudul *Mahir Bikin Film*, Genre adalah kata yang mengacu pada kategori pemilahan film dalam elemen naratif untuk melihat bagaimana struktur film atau tingkat emosional yang terbangun saat film tersebut dibuat.

Dalam film dikenal istilah genre atau untuk mudahnya bisa disebut dengan 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.

Sedangkan dalam situs jadibaru.com genre dan subgenre dibedakan menjadi beberapa macam, antara lain: *Action, Adventure, Animation, Biography, Comedy, Crime, Documentary, Drama, Horror, Mystery, Romance, News, Sci-Fi, Sport, Thriller, Ramatic Drama, Action Drama, Psycho Thriller*.

## 2.3 Psycho Thriller

Dalam hunterswritings.com dijelaskan bawah *Psycho Thriller* atau biasa disebut dengan *Psychological Thriller* adalah sub-genre dari *Thriller*.

Menurut artikulasi bahasa dalam situs dictionary.com, *Thriller* adalah film yang diciptakan dengan mengedepankan unsur ketegangan dan stimulus emosi bagi penontonnya dan film *Thriller* memiliki cerita yang membuat penonton



## 2.4 Proses Pembuatan Film

Dalam situs csinema.com proses pembuatan film mempunyai 3 tahapan penting antara lain tahapan pra produksi, produksi, dan pasca produksi. Tiga tahapan itu mempunyai kesinambungan untuk menyelesaikan pembuatan sebuah film.

### 2.4.1 Pra Produksi

Dalam tahap pra produksi disusunlah ide pembuatan film, konsepnya sampai analisa pakaian.

#### 1. Ide

Ide dalam csinema.com dijelaskan adalah gagasan sebuah cerita yang nantinya akan dituangkan menjadi sebuah cerita dalam skenario. Ide cerita bisa didapatkan dari bermacam sumber, seperti: pengalaman, masalah disekitar, cerita rakyat, biograf, dan lain-lain. Setelah menentukan ide, mulailah membuat dan menyusun karakter, setting dan situasi yang akan diciptakan dalam flm yang akan dibuat.

#### 2. Konsep

Bahri (2008: 30) dalam *Konsep dan Definisi Konseptual* berpendapat bahwa konsep adalah satuan arti yang mewakili sejumlah objek yang mempunyai ciri yang sama.

Dikatakan juga bahwa Orang yang memiliki konsep mampu mengadakan abstraksi terhadap objek-objek yang dihadapi, sehingga objek-objek ditempatkan dalam golongan tertentu.

Objek-objek dihadirkan dalam kesadaran orang dalam bentuk representasi mental tak berperaga. Konsep sendiri pun dapat dilambangkan dalam bentuk suatu kata.

### **3. *Treatment***

Treatment adalah langkah menyusun urutan adegan, sehingga adegan tersebut menjadi cerita yang menarik. Dalam penyusunan treatment ini tidak dibutuhkan dialog melainkan menggambarkan kondisi adegan yang harus dilakukan oleh pelaku atau aktor.

### **4. *Script***

Awal pembuatan sebuah film atau ide dasar yang mengilhami lahirnya sebuah film dapat berasal dari berbagai sumber. Sumbernya bisa dari kehidupan sehari-hari, cerpen, novel atau sejarah. Dari berbagai ide dan sumber dikembangkan menjadi sebuah skenario. Sony Set (2008) dalam bukunya *Menjadi Penulis Skenario Profesional* berpendapat skenario atau *script* adalah sebuah cerita yang telah ditata dan dipersiapkan menjadi naskah jadi yang siap diproduksi.

### **5. *Analisa Talent (Casting)***

Analisa *talent* adalah suatu tahap pencarian *talent* dimana harus mengutamakan ciri yang pas dengan karakteristik tokoh yang diinginkan. Dari mulai postur tubuh rambut sampai cara bicara diperhitungkan dalam pencarian *talent*.

## 6. Analisa Tempat (*Setting*)

Analisa *setting* adalah tahap setelah ditemukannya tempat yang cocok untuk lokasi *shooting*. Tempat itu selanjutnya ditata sedemikian rupa sehingga sesuai dengan gambaran film yang diinginkan.

## 7. Analisa Peralatan (*Property*)

Analisa peralatan adalah proses mencari dan menyusun daftar alat penunjang dalam proses *shooting* seperti kamera, lensa, lampu, alat seperti sapu apabila diperlukan dalam proses *shooting*.

## 8. Analisa Pakaian (*Wardrobe*)

Analisa pakaian adalah proses mencari dan menyusun daftar kostum atau baju untuk proses *shooting*. Pemilihan baju pun tidak semena mena namun dipilih sesuai dengan cerita dalam film yang ingin dibuat.

### 2.4.2 Produksi

Dalam *csinema.com* tahap produksi adalah tahap dimana semua konsep yang dipersiapkan pada tahap pra produksi akan di eksekusi seperti dilakukannya proses pengambilan gambar, pengambilan suara, dan juga elemen-elemen yang diperlukan untuk membuat sebuah film.

Kru yang diperlukan dalam tahap ini adalah DOP, cameramen, penata artistik, serta sutradara yang memberikan instruksi.

### 2.4.3 Pasca Produksi

Pada tahap ini materi-materi yang sudah diambil pada saat tahap produksi akan masuk ke tahap editing yaitu dimana materi yang telah direkam sebelumnya digabungkan sound dan dirender menjadi sebuah film lalu dipublikasi ke masyarakat.

## 2.5 Jobdesk dalam Pembuatan Film

Produksi film mempunyai pembagian kerja atau jobdesk agar proses produksi film fiksi lebih tertata dan efisien. Berikut pembagian jobdesk (kreatifproduction.com) dalam produksi film fiksi, antara lain:

1. Produser Eksekutif, merupakan seorang investor yang membiayai proyek film atau video yang diberikan kepada *filmmaker* (pembuat film) atau *videoclipmaker*. Produser eksekutif bisa terdiri dari banyak orang.
2. Produser yaitu seseorang atau beberapa orang yang bertugas mengelola segala hal yang berhubungan dengan pembuatan film / video. Produser harus menginisiasi, mengkoordinasi, mensupervisi dan mengontrol segala hal tentang pembiayaan, merekrut personal atau kru dan pengaturan distribusi. Seorang produser akan terlibat pada keseluruhan tahapan proses pembuatan film dari awal sampai akhir. Produser bertanggung jawab kepada Produser Eksekutif yang berhubungan dengan kinerjanya.
3. Manajer Produksi, bertugas mengawasi aspek fisik produksi yang tidak berhubungan dengan proses kreatif sebuah film atau video. Manajer produksi mengawasi personil, teknologi, anggaran dan penjadwalan. Tugas manajer

produksi untuk memastikan bahwa pembuatan film atau video sesuai dengan penjadwalan dan anggaran yang disediakan. Manajer Produksi juga bertugas mengelola kebutuhan sehari-hari termasuk gaji kru, biaya produksi dan biaya sewa peralatan. Manajer Produksi bekerja dibawah *Line Producer* dan bertugas mensupervisi langsung Koordinator Produksi.

4. Manajer Unit, untuk pembuatan film atau video yang besar, tugasnya hampir sama dengan manajer produksi sebagai pengawas *second production*, tetapi untuk skala kecil biasanya ditempatkan sebagai pengelola transportasi produksi.
5. Koordinator Produksi, bertugas mengkoordinasikan yang berhubungan dengan informasi produksi. Koordinator produksi bertanggung jawab untuk mengatur semua logistik dari perekrutan kru produksi, menyewa peralatan dan pencarian *talent* / artis. PC (*Production Coordinator*) merupakan bagian dari produksi film.
6. *Post-Production Supervisor*, bertugas untuk mengawasi pelaksanaan paska produksi.
7. *Director/Sutradara*, bertanggung jawab terhadap aspek kreatif film, termasuk konten dan mengendalikan alur plot, mengarahkan aktor, menyusun dan memilih lokasi dimana pelaksanaan *shooting* film, menentukan waktu dan isi dari *soundtrack* film. Meskipun kekuasaan dan wewenang sutradara besar, ia tetap tunduk dibawah komando produser.
8. *First Asisstan Director*, disebut juga *first AD* bertugas membantu manajer produksi dan sutradara. Inti pekerjaannya adalah memastikan jadwal yang

sesuai dan menjaga lingkungan kerja yang kondusif dimana sutradara, aktor, dan kru dapat fokus pada pekerjaan mereka masing-masing. Mereka mengawasi kegiatan setiap hari kerja dan mengatur penjadwalan pemain atau aktor dan kru, mengawasi serta menjadwalkan pemakaian peralatan script atau naskah dan set. *first AD* juga bertanggung jawab untuk menyutradarai *background* aksi dari aksi utama pada *shooting* besar/kecil sesuai arahan sutradara.

9. *Second Assistant Director*, merupakan kepala asisten-asisten dibawah *first AD* yang bertugas membantu pekerjaan yang didelegasikan kepada *first AD*. Ia juga bertugas membantu penyutradaraan latar belakang aksi dan extras dan membantu *first AD* untuk urusan penjadwalan dan booking. Ia bertanggung jawab untuk membuat *Call Sheet* yang digunakan kru untuk mengetahui kapan jadwal mereka untuk bekerja dan detail syuting apa saja dalam satu hari.
10. Asisten Produksi, bertugas membantu *first AD* untuk menyiapkan Set Operasi. Asisten produksi disebut PAs (*Production Assistant*). Selain itu juga membantu kantor/departemen produksi untuk membantu pekerjaan-pekerjaan umum.
11. *Script Supervisor* dikenal sebagai “petugas kontinuiti” (*continuity person*). Pengawas naskah bertugas mencatat bagian mana dari naskah yang telah difilmkan/divideokan dan membuat catatan dari setiap penyimpangan antara apa yang difilmkan/divideokan dan yang ada pada naskah. Mereka bertugas mencatat setiap shoot dan menjaga properti tetap pada tempatnya, menjaga

blocking, dan detail lainnya yang memastikan kontinuitas adegan. Pengawas Naskah memberikan catatan kepada editor untuk mempercepat proses pengeditan film. Mereka bekerja sangat dekat dengan sutradara dan set.

12. *Stunt Coordinator*, bertugas untuk mengkoordinasikan pemain acrobat atau peran pengganti jika dalam adegan membutuhkan pemeran pengganti atau *stuntman*.
13. Desainer Produksi, bertanggung jawab terhadap penciptaan fisik untuk tampilan sebuah film yaitu hal-hal yang berhubungan dengan setting, kostum, properti, *make up* karakter, dan semua pekerjaan unit. Desainer produksi bekerja sangat dekat dengan sutradara dan sinematografer untuk menciptakan tampilan sebuah film.
14. *Art Director*, bertanggung jawab kepada desainer produksi, bertugas mengawasi langsung kinerja seniman dan pengrajin, seperti para desainer, seniman grafis, dan ilustrator yang memberikan rancangan untuk dikembangkan oleh desainer produksi. *Art director* bekerja bersama bagian konstruksi untuk mengawasi estetika dan detail tekstur set yang sesuai seperti yang diharapkan.
15. Asisten *Art Director*, terdiri dari beberapa asisten yang bertugas langsung ke lapangan seperti mengukur lokasi, membuat desain grafis, menyediakan kertas-kertas, mengumpulkan informasi untuk desainer produksi, dan menggambar set. Mereka juga mengepalai para juru gambar sebagai mandor pelaksana. Desainer Set, merupakan para juru gambar yang biasanya terdiri

dari para arsitek, yang memahami tentang desain interior atau diminta langsung oleh desainer produksi.

16. *Illustrator*, bertugas menggambarkan representasi visual desain untuk mengkomunikasikan ide-ide yang dibayangkan oleh desainer produksi.
17. *Set Decorator*, terdiri dari beberapa orang yang bertugas mendekorasi sebuah film atau video, yang meliputi perabot, dan semua benda-benda yang akan terlihat dalam sebuah film/video. Mereka bekerja sama dengan desain produksi dan berkoordinasi dengan *art director*.
18. *Buyer*, bertugas mencari dan membeli atau menyewa perlengkapan set dres atau pernak-pernik untuk keperluan dekorasi.
19. *Lead Man*, merupakan kepala dari kru set. *Lead Man* sering disebut *Swing Gang*.
20. *Set Dresser*, pengatur pernak-pernik perlengkapan set dekorasi yang bertugas menata dan menghilangkan pernak-pernik dekorasi seperti furnitur, gorden, karpet, dan segala sesuatu yang akan terlihat di layar film atau video, termasuk gagang pintu dan paku.
21. *Props Master*, merupakan ahli properti yang lebih dikenal dengan sebutan *props master*. Ia bertugas untuk menemukan dan mengelola semua properti yang terlihat di film atau video.
22. *Props Builder*, merupakan ahli pembangun properti yang bertugas membangun property yang dibutuhkan oleh tampilan film atau video, seperti membangun panggung, konstruksi, pengecoran plastik, permesinan dan elektronik.

23. *Armourer*, merupakan ahli pembuat senjata, yaitu para teknisi alat-alat khusus yang berhubungan dengan senjata api. Dalam beberapa kasus hal ini membutuhkan keterampilan khusus.
24. *Construction Coordinator* (Koordinator Konstruksi), bertugas mengawasi pembangunan semua set. Koordinator konstruksi menangani pemesanan material, penjadwalan kerja, dan juga pengontrol atau pengawas utama untuk pekerjaan dalam skala besar terhadap para tukang kayu, tukang cat dan buruh bangunan. Dalam beberapa istilah koordinator konstruksi juga disebut manajer konstruksi.
25. *Head Carpenter* (Kepala Tukang Kayu), kepala tukang kayu adalah kepala dari para tukang kayu dan buruh bangunan.
26. *Key Scenic Artist*, merupakan para pekerja seni yang mengawasi dan bertanggung jawab terhadap hal-hal yang berhubungan dengan penampilan luar dari set-set yang dibutuhkan. Hal tersebut termasuk cat-cat khusus yang memberikan efek penuaan atau penyepuhan, sesuatu terlihat seperti kayu, batu, batu bata, logam, kaca, dan segala sesuatu yang dibutuhkan oleh desainer produksi. *Key Scenic Artist* mengawasi para pelukis dan ahli kerajinan.
27. *Greensman*, yaitu Kru Hijau yang merupakan ahli bidang pertanian yang mengatur artistik atau *landscape* yang berhubungan dengan tanaman dan tumbuh-tumbuhan. Kadang-kadang tanaman atau tumbuhan asli tetapi kadang-kadang yang imitasi atau kombinasi keduanya. Kebutuhan ahli tanaman ini bergantung kepada desainer produksi apakah memerlukan atau

tidak. Kalau dalam suatu film/video membutuhkan perlengkapan tanaman atau tumbuhan dalam jumlah besar biasanya dibagi-bagi menjadi sub divisi, seperti *Greensmaster*, *Greens Supervisor*, buruh dan lainnya.

28. *Make Up Artist*, merupakan seniman yang bekerja dengan make up, tatanan rambut dan membuat efek-efek khusus untuk menciptakan karakter bagi siapapun yang akan muncul di layar. *Make Up Artist* bertugas membuat manipulasi tampilan aktor di layar agar mereka tampak tua, tampak lebih muda atau beberapa kasus tampak mengerikan. Ada juga bagian *make up* artis yang berkonsentrasi ke bagian badan.
29. *Hairdresser*, bagian dari makeup artist yang bertugas menata dan menjaga gaya rambut siapa pun yang akan muncul di layar.
30. *Costume Designer*, atau Perancang Busana bertanggung jawab atas semua pakaian dan kostum yang dikenakan oleh semua aktor yang muncul di layar. Mereka bertanggung jawab untuk merancang, merencanakan, dan mengorganisasikan pembuatan mulai dari kain, warna, dan ukuran. Perancang kostum bekerja sangat dekat dengan sutradara untuk memahami dan menafsirkan karakter, dan memberikan saran kepada desainer produksi untuk menyelaraskan tone atau nuansa keseluruhan film.
31. *Costume Supervisor*, supervisi kostum bekerja bersama perancang busana. Selain membantu mendesain kostum, ia juga membantu mengelola penyimpanan kostum. Mereka mengawasi segala order pakaian, mulai dari pengadaan barang, merekrut staf, anggaran, dokumen, dan logistik.

32. *Key Costumer*, dipekerjakan pada pembuatan produksi yang besar untuk mengatur set kostum, dan menangani kebutuhan pakaian bintang film / video.
33. *Costume Standby* yaitu petugas yang harus selalu hadir di setiap set kostum. Mereka bertanggung jawab pada kualitas dan kontinuiti kostum dari aktris/aktor sebelum dan sesudah pengambilan gambar. Mereka juga menjadi asisten aktris/aktor dalam hal kostum. Orang-orang ini juga sering disebut set *costumer*.
34. *Art Finisher*, bekerja dalam masa pra produksi untuk membantu membuat break down yang berhubungan dengan kain.
35. *Wardrobe Buyer* bertugas menangani pembelian segala macam kebutuhan garmen dan pernak-perniknya.
36. *Cutter/Fitter* merupakan divisi kostum bagian teknis yang bertugas mengukur dan menyesuaikan kostum artis.
37. ***Director of Photography (DOP)*** mengepalai kru kamera dan lighting. DOP membuat keputusan pada pencahayaan dan pembingkaiian adegan dan berkoordinasi dengan sutradara. Biasanya, sutradara menceritakan bagaimana mereka ingin tampilan saat *shoting*, dan DOP memilih *aperture* yang tepat, filter, dan pencahayaan untuk mencapai efek yang diinginkan.
38. Kamera Operator bertugas mengoperasikan kamera berdasar arahan dari DOP atau sutradara untuk merekam setiap *scene* / adegan.
39. *First Assistant Camera (Focus Puller)* disebut juga first AC bertugas memastikan dan mengamati bahwa kamera selalu dalam kondisi fokus obyek yang sesuai ketika merekam gambar dalam setiap adegan.

40. *Second Assistant Camera (Clapper Loader)* juga disebut *Second AC* bertugas mengoperasikan *clapperboard* pada permulaan setiap adegan dan mencatatnya sebagai stok shot di sela-sela pengambilan gambar. Ia juga bertugas cek dan ricek setiap stok shot dalam catatannya ketika mengirim dan menerima film diproses di laboratorium jika menggunakan film seluloid. Ia juga mengatur dan mengawasi peralatan kamera dan urusan transportasi camera di lokasi *shooting*.
41. *Loader* bertugas mengisi kaset/film dalam kamera. Ia juga memeriksa dan memastikan stok kaset/ film dan berkoordinasi dengan first AC tentang penggunaan stok kaset film yang akan digunakan. Dalam pembuatan film atau video yang tidak terlalu besar biasanya tugas ini digabungkan dengan *Second AC*.
42. *Digital Imaging Technician (DIT)* bertugas melakukan manipulasi gambar dan berkoordinasi dengan DOP untuk memberikan saran dalam rangka memproduksi gambar untuk dikombinasikan dengan digital teknik pada kamera digital.
43. *Motion Control Technician / Operator* bertugas untuk mengontrol pergerakan pada penggunaan alat-alat bantu kamera / kamera robot untuk menghasilkan efek-efek khusus.
44. *Production Sound Mixer* merupakan kepala produksi bagian perekaman suara, yang bertugas dan bertanggung jawab terhadap perekaman suara selama pembuatan film/video. Mereka menentukan penggunaan mikrofon

sesuai kebutuhan, pengoprasian alat-alat perekam, dan kadang-kadang melakukan mixing suara pada satu waktu.

45. *Boom Operator* merupakan asisten dari *Production Sound Mixer*, yang bertanggung jawab terhadap pergerakan dan penggantian mikrofon selama pembuatan film/video. Ia juga mengatur penempatan mikrofon radio dan set mikrofon yang tersembunyi. Di Perancis boom operator disebut *perchman*. *Utility Sound Technician* (UST) memiliki lingkup ruang kerja yang dinamis dalam bagian divisi departemen suara. Biasanya mengurus permasalahan kabel, tetapi kadang juga sebagai boom operator tambahan ketika memproduksi film yang besar.
46. UST sering disebut *cableman* atau *python wrangler*.
47. *Key Grip* merupakan kepala *Grip* yang mengepalai departemen set operasi. Ia bekerja bersama DOP untuk membantu menempatkan dan membuat blok untuk posisi *lighting*.
48. *Best Boy Grip* merupakan asisten dari *key grip*. Mereka bertanggung jawab mengatur pengangkutan *grip* untuk kepentingan *shooting*.
49. *Dolly Grip* yaitu *grip* yang bertugas mengoperasikan *dolly* kamera.
50. *Gaffer* merupakan kepala dari departemen listrik. Merencanakan dan mengeksekusi perencanaan *lighting* untuk keperluan produksi.
51. *Best Boy Electrical* merupakan asisten *gaffer*.
52. *Lighting Technician* (LT) ikut membantu menyeting dan mengontrol perlengkapan *lighting*.

53. **Film Editor** bertugas mengedit film/video dan menggabungkannya menjadi tayangan film atau video berdasar arahan dari sutradara.
54. *Colorist* untuk film-film menggunakan seluloid bagian ini bertugas memproses warnafilm sesuai dengan artistik dan kontinuiti dari pewarnaan film. Dengan menggunakan teknologi digital proses pewarnaan film lebih baik dan lebih kreatif. Dalam skala kecil biasanya sudah dikerjakan oleh editor. Untuk video tidak diproses secara kimiawi.
55. *Negative Cutter* bertugas memotong film negatif berdasar arahan dari editor film.
56. *Visual Effect Supervisor* bertugas pada departemen visual efek. Visual efek dilakukan pada pasca produksi berhubungan dengan perubahan-perubahan gambar yang dilakukan visual efek berbeda dengan spesial efek yang bekerja pada fase produksi.
57. *Compositor* merupakan Visual Efek artis yang bertugas mengkombinasikan dan menggabungkan gambar-gambar dari berbagai sumber yang berbeda-beda, seperti video film, *computer generate 3D imagery*, animasi 2D, foto dan teks.
58. *Graphics Designer* merupakan ahli desain grafis menciptakan dan berkreasi dengan desain grafis yang melengkapi permintaan kebutuhan visual efek yang akan dikomposisikan oleh *compositor*.
59. *Sound Designer* disebut juga Sound Editor Supervisor bertanggung jawab terhadap sound pada pasca produksi. Kadang berhubungan dengan lisensi dari

suara yang digunakan. Dan kadang juga hanya menyeimbangkan suara bersama sutradara dan editor.

60. Dialog Editor bertanggung jawab terhadap penyusunan dan mengedit seluruh dialog.
61. *Sound Editor* bertanggung jawab terhadap penyusunan dan pengeditan seluruh soundefek.
62. *Re-recording Mixer* menyeimbangkan suara antara dialog, musik, dan efek. Kemudian menyelesaikannya dalam bentuk film audio track.
63. *Composer* bertugas menulis score musik untuk film.
64. Foley Artist merupakan artis atau orang yang bertugas merekam dan membuat beberapa sound efek untuk film.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan penulis sebagai *Director of Photography (DOP)* juga mengerjakan tugas kamera operator beserta tugas loader dan penulis sebagai **editor** juga mengerjakan tugas *colorist, negative cutter, graphics designer, sound designer, dialog editor, sound editor*.

## 2.6 *Director of Photography (DOP)*

DOP bisa diartikan sebagai seorang teknik (sinematik look) dalam sebuah film serta bertanggung jawab atas semua supervise personil kamera. Dengan pengetahuannya tentang teknik pencahayaan, lensa, kamera, emulsi film dan delusi digital, seorang sinematografer menciptakan kesan/rasa yang tepat, suasana dan gaya visual pada setiap shot yang membangkitkan emosi sesuai keinginan sutradara.

Budi Santoso (2010: 56) dalam buku *Bekerja Sebagai Fotografer* menjelaskan bahwa DOP atau *Director of Photography* adalah orang yang bertanggung jawab 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 Fitryan G. Dennis (2008: 44) *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*.

Seorang DOP lah yang menentukan semua pengambilan gambar di setiap pembuatan film, dimana dia dibantu oleh kruanya dalam mengeksekusi setiap shotnya.

Menurut Agni Ariatama dan Arda Muchlisin dalam buku *Job Description Pekerja Film Versi 01* (2008: 75) dijelaskan *Director of Photography* (DOP) atau Pengarah Fotografi (PF) bertugas menciptakan delusi visual film, bertanggung jawab terhadap kualitas fotografi dan pandangan sinematik (*cinematic look*) dari sebuah film.

Dalam mevisualisasikan ide sutradara, sudut pandang pengambilan gambar DOP tidak semena-mena hanya kesenangan dan keinginan DOP saja namun DOP harus tahu bagaimana pengambilan gambar yang baik dan sesuai dengan konsep yang sutradara inginkan. Dimana DOP harus menentukan framing dan camera angel mana yang sesuai disetiap shot nya. Lihat pada gambar 2.2.



Gambar 2.2 *Director of Photography*  
(Sumber: <http://joshuanoelcinema.com>)

## 2.7 Macam-Macam *Framing*

M. Bayu Widagdo dan Winastwan Gora (2007: 53) dalam buku *Bikin Film Indie itu Mudah* 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. Lihat pada gambar 2.3.



Gambar 2.3 *Framing Big Close Up*  
(Sumber: <https://reellifeinsider.weebly.com>)

## 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*. Lihat pada gambar 2.4.



Gambar 2.4 *Framing Close Up*  
(Sumber: <http://www.bhmpics.com>)

## 3. MCU (*Medium Close Up*)

MCU adalah pengambilan gambar dengan komposisi *framing* subjek lebih jauh dari *close up*, tetapi lebih dekat dari *medium shot*. Lihat pada gambar 2.5.



Gambar 2.5 *Framing Medium Close Up*  
(Sumber: <https://reellifeinsider.weebly.com> )

#### 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. Lihat pada gambar 2.6.



Gambar 2.6 *Framing Medium Shot*  
(Sumber: <https://reellifeinsider.weebly.com>)

#### 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. Lihat pada gambar 2.7.



Gambar 2.7 *Framing Medium Full Shot*  
(Sumber: <https://reellifeinsider.weebly.com>)

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*. Lihat pada gambar 2.8.



Gambar 2.8 *Framing Full Shot*  
(Sumber: <https://reellifeinsider.weebly.com>)

7. *Medium Long Shot*

*Framing* camera dengan mengikut sertakan setting sebagai pendukung suasana diperlukan karena ada kesinambungan cerita dan aksi tokoh dengan *setting* tersebut. Lihat pada gambar 2.9.



Gambar 2.9 *Framing Medium Long Shot*  
(Sumber: <https://reellifeinsider.weebly.com>)

#### 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. Lihat pada gambar 2.10.



Gambar 2.10 *Framing Long Shot*  
(Sumber: <https://reellifeinsider.weebly.com>)

#### 9. ELS (*Extreme Long Shot*)

Pengambilan gambar dengan metode ELS yang hampir tak terlihat membuat artis tampak berada di kejauhan. Dalam framing ini, setting ruang ikut berperan. Objek gambar terdiri dari artis dan interaksinya dengan ruang, yang sekaligus mempertegas atau membantu delusinasi ruang cerita dan peristiwa kepada penonton. Lihat pada gambar 2.11.



Gambar 2.11 *Framing Extreme Long Shot*  
(Sumber: <https://reellifeinsider.weebly.com>)

## 2.8 Camera Angle

Januarius Andi Purba (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, 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, yaitu:

### 1. *Low Angle*

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. Lihat gambar 2.12.



Gambar 2.12 *Low Angel Camera*  
(Sumber: <https://reellifeinsider.weebly.com>)

## 2. *Straight Angle*

Sudut posisi kamera sejajar dengan *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. Lihat gambar 2.13.



Gambar 2.13 *Straight Angel Camera*  
(Sumber: <https://reellifeinsider.weebly.com>)

## 3. *High Angle*

Sudut posisi kamera di atas *eye level*, maka disebut *high angle*. Posisi kamera *high angle* membuat subjek tampak tidak mempunyai kekuatan yang menonjol dan tidak mempunyai kekuasaan. Lihat gambar 2.14.



Gambar 2.14 *High Angel Camera*  
(Sumber: <https://terceroesobilingue.wordpress.com>)

#### 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. Lihat gambar 2.15.



Gambar 2.15 *Canted Angel Camera*  
(Sumber: <https://reellifeinsider.weebly.com/>)

#### 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. Lihat gambar 2.16.



Gambar 2.16 *Subjective Camera Angle*  
(Sumber: <http://williamleejohnson.blogspot.co.id>)

## 6. *Objective Camera Angle*

*Objective camera angle* menempatkan kamera pada sudut pandang banyak orang atau garis sisi titik pandang. Penonton menyaksikan adegan yang dilihatnya melalui mata pengamat yang tersembunyi. Lihat gambar 2.17.



Gambar 2.17 *Objective Camera Angle*  
(Sumber: <https://reellifeinsider.weebly.com>)

## 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. Lihat gambar 2.18.



Gambar 2.18 *Bird Eye View*  
(Sumber: <https://reellifeinsider.weebly.com>)

8. *Frog Eye* (Mata Katak)

Pengambilan gambar yang dilakukan juru kamera dengan ketinggian kamera sejajar dengan dasar atau alas kedudukan objek. Lihat gambar 2.19.



Gambar 2.19 *Frog Eye View*  
(Sumber: <http://digitalfotografi.net>)

9. *Point of View/Over Shoulder Shot*

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. Lihat gambar 2.20.



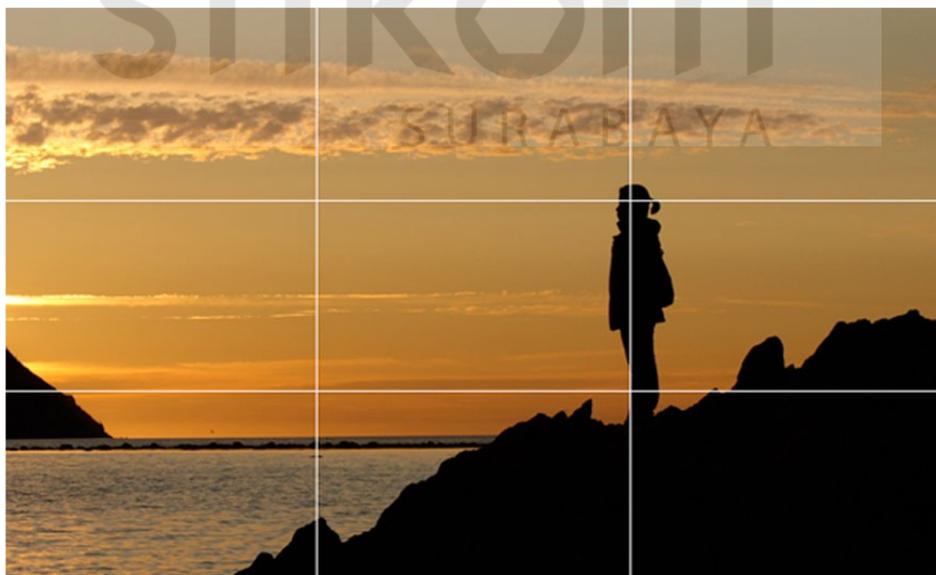
Gambar 2.20 *Point of View/Over Shoulder Shot*  
(Sumber: <https://reellifeinsider.weebly.com>)

## 2.9 Komposisi Pengambilan Gambar

Dalam pengambilan gambar diperlukan juga komposisi yang tepat, menurut Bambang Smedhi (2011: 66-68) dijelaskan bahwa DOP juga harus memahami berbagai teori komposisi pada teknik pengambilan gambar, diantaranya adalah tiga dasar komposisi, ukuran shot, dan motivasinya serta motivasi gerak (gerak objek dan gerak kamera). Tiga dasar komposisi diantaranya adalah sebagai berikut:

### 1. *Intersection of Thirds (Rule of Thirds)*

Konsep rule of third pada intinya adalah menempatkan point of interest di persinggungan garis vertikal dan horizontal. Dengan konsep ini mengajarkan untuk meletakkan horizon di garis horizontal atas atau bawah. Pemilihan garis atas atau bawah umumnya ditentukan mana yang lebih menarik, langit atau daratan. Lihat gambar 2.21.



Gambar 2.21 *Rule of Thirds*  
(Sumber: <https://www.bhphotovideo.com>)

## 2. *Golden Mean Area*

Ini adalah cara membuat komposisi yang baik, khususnya untuk pengambilan gambar besar atau *close up*. Gambar *close up* yang dimaksudkan untuk menonjolkan ekspresi atau detail muka seseorang. *Golden Mean Area* harus benar-benar menjadi panduan para DOP, baik untuk gambar diam ataupun gambar kamera bergerak. Selain itu DOP juga harus mengetahui aturan atau teori lain khususnya ketika mengambil gambar dengan ukuran *close up*. Lihat gambar 2.22.



Gambar 2.22 *Golden Mean Area*  
(Sumber: <https://www.bhphotovideo.com>)

## 3. *Diagonal Depth*

*Diagonal depth* adalah salah satu panduan untuk pengambilan gambar *long shot*. *Diagonal depth* mensyaratkan setiap mengambil gambar *long shot* hendaknya para juru kamera mempertimbangkan unsur-unsur diagonal sebagai komponen gambarnya. Unsur diagonal penting artinya untuk

memberikan kesan “depth” atau kedalaman, dan dengan unsur diagonal maka akan memberikan kesan tiga dimensi. Untuk pengambilan gambar *long shot*, hendaknya DOP juga selalu mencari unsur gambar *foreground*. Objek terletak di bagian tengah juga harus tampak jelas, kuat, dan menonjol, sementara unsur *background* atau latar belakang menambah dimensi gambar. Lihat gambar 2.23.



Gambar 2.23 *Diagonal Depth*  
(Sumber: <https://www.bhphotovideo.com>)

## 2.10 Pencahayaan

Disisi lain Bambang Semedhi (2011: 69-72) menjelaskan selain *framing* dan komposisi pengambilan gambar DOP juga harus memahami tentang *lighting* (pencahayaan).

*Lighting* merupakan komponen utama dan mempunyai peran yang sangat penting di dalam produksi sebuah film atau video. Ada tiga hal yang perlu

diketahui mengenai *lighting*, sehingga DOP serta sutradara bisa memanfaatkan *lighting* untuk membentuk karakter sekaligus dramatisasi objek dalam upayanya membuat alur cerita yang sesuai dengan harapan. Ketiga hal tersebut diantaranya:

1. Kualitas Cahaya

Pada kualitas cahaya biasanya diukur dengan ketajamannya, bukan ditinjau dari intensitasnya. Oleh karena itu kualitas cahaya dibagi menjadi beberapa jenis seperti di bawah ini:

- a. *Hard light*

*Hard light* biasanya dapat dihasilkan oleh lampu yang bisa diarahkan fokusnya (*spot light*), dengan maksud menampilkan detail objek. Lihat gambar 2.24.



Gambar 2.24 *Hard Light*  
(Sumber: <http://www.filtergrade.com>)

*b. Soft light*

Cahaya jenis ini dihasilkan oleh lampu yang tidak terlalu fokus atau *spot light* yang dilengkapi dengan alat pemecah cahaya (*diffuser*) atau cahaya matahari yang tidak langsung. Cirinya, cahaya ini menghasilkan gambar yang relatif rata dan tidak menampakkan detail dengan baik (karena tidak ada bayangan). Lihat gambar 2.25.



Gambar 2.25 *Soft Light*  
(Sumber: <http://www.filtergrade.com>)

*c. Ultra soft light*

Cahaya jenis ini biasanya didapat dengan cara menempatkan *diffuser* atau penggunaan reflektor yang lunak (kain dan lain-lain), dengan harapan agar gambar akan tampak lebih halus. Biasanya, cocok untuk pengambilan gambar close up wajah yang berjerawat. Lihat gambar 2.26.



Gambar 2.26 *Ultra Soft Light*  
(Sumber: <http://www.filtergrade.com>)

#### 1. Suhu Warna (*Color Temperature*)

Cahaya yang biasa dikenal dalam kehidupan sehari-hari didominasi oleh cahaya yang berasal dari cahaya matahari (*daylight*) dan cahaya buatan manusia atau *artificial light* (*incandescent light*). Cahaya memang sangat diperlukan untuk pengambilan gambar. Tanpa cahaya yang memadai, tentu tidak akan mendapatkan gambar yang baik sesuai dengan harapan. Untuk itulah, DOP ataupun sutradara, harus mengetahui pengetahuan tentang tata cahaya. Pada suhu warna digolongkan menjadi dua bagian diantaranya:

##### a. *Day light*

Cahaya bisa dikategorikan sebagai *day light* jika cahaya yang diukur memakai Kelvin meter menunjukkan angka 5.500 derajat Kelvin atau di atasnya. Cahaya *day light* mempunyai ciri khas, yaitu agak berwarna kebiru-biruan atau *blueish*. Sinar matahari akan terekam di gambar menjadi kebiru-biruan.

b. *Tungsten*

Untuk cahaya buatan, khususnya lampu pijar suhu warnanya sekitar 3.200 derajat Kelvin. Suhu warna lampu yang dihasilkan oleh lampu pijar biasanya berwarna agak kemerahan (*reddish*). Tidak semua lampu pijar menghasilkan suhu warna yang sama yaitu 3.200 derajat Kelvin. Untuk lampu pijar 100 watt biasanya mempunyai suhu warna 2.850 derajat Kelvin, semetara lampu lilin mempunyai suhu warna 1.990 derajat Kelvin.

2. Intensitas Cahaya (*Intensity*)

Untuk membuat gambar yang baik maka kita perlu pencahayaan yang cukup, namun intensitas cahaya yang cukup saja belum bisa menghasilkan gambar yang baik jika ditinjau dari segi artistiknya, apalagi untuk menghasilkan efek tertentu. Untuk itu masih perlu memahami teknik penempatan sumber cahaya. Ditinjau dari penempatannya, sumber cahaya dibagi menjadi empat golongan, yaitu sebagai berikut:

a. *Key light*

*Key light* merupakan suatu sumber cahaya yang utama, dengan intensitas yang paling besar.

b. *Fill light*

*Fill light* merupakan suatu sumber cahaya penyeimbang yang berguna untuk mengurangi bayangan yang jauh di sisi kiri atau kanan dari objek yang mendapat sinar dari *key light*.

c. *Back light*

*Back light* merupakan sumber cahaya yang ditempatkan di atas objek yang akan di ambil gambarnya, dengan arah ke pundak atau rambut objek dengan harapan memberikan kesan tiga dimensi.

d. *Background light*

*Background light* merupakan sumber cahaya yang di arahkan ke latar belakang atau dinding di belakang objek, dengan maksud untuk menghilangkan cahaya yang jatuh di latar belakang (bayangan).

## 2.11 Editor

Menurut Agni Ariatama dan Arda Muchlisiun (2008) dalam buku “*Job Description Pekerja film*” Editor adalah sineas professional yang bertanggung jawab mengkonstruksi cerita secara estetis dari *shot-shot* yang dibuat berdasarkan skenario dan konsep penyutradaraan sehingga menjadi sebuah film cerita utuh. Lihat gambar 2.27.



Gambar 2.27 *Editor on Duty*  
(Sumber: <http://www.freemake.com>)

Seorang editor dituntut memiliki *sense of storytelling* (kesadaran/rasa/indra penceritaan) yang kuat, sehingga sudah pasti dituntut sikap kreatif dalam menyusun *shot-shotnya*. Maksud *sense of storytelling* 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.

## 2.12 Tugas dan Kewajiban Editor

Editor di setiap tahap-tahap produksi mempunyai tugas dan kewajiban berbeda dengan yang lain diantaranya sebagai berikut:

### 1. Tahap Pra Produksi

Dalam tahap pra produksi editor mempunyai tugas dan kewajiban sebagai berikut:

- 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

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

Dalam tahap pasca produksi editor mempunyai tugas dan kewajiban sebagai berikut:

- a. Membuat struktur awal hasil *shot* sesuai dengan struktur skenario
- 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)*.

Editor dapat menjadi rekan diskusi untuk pengolahan suara dan musik. Diskusi ini berupa penentuan suara efek dan musik sebagai pembentukan kesatuan gambar dan suara yang saling mendukung (Widjaja, 2008: 17).

#### 2.13 Langkah-Langkah Tugas Editor

Dalam post production atau disebut juga bagian *editing*, memiliki tiga langkah utama, yaitu:

##### 1 *Editing Offline*

Setelah *shooting* selesai, *script boy/girl* membuat logging, yaitu mencatat kembali semua hasil shooting berdasarkan catatan shooting dan gambar. Di dalam logging time code (nomor kode yang berupa digit *frame*, detik, menit, dan jam dimunculkan dalam gambar) dan hasil pengambilan setiap *shot* dicatat. Kemudian berdasarkan catatan itu sutradara akan membuat *editing*

kasar yang disebut *editing offline*. Repoter membuat naskah yang dilengkapi dengai uraian narasi, *time code*, dan bagian-bagian yang perlu diisi dengan ilustrasi musik.

## 2 *Editing Online*

Berdasarkan naskah *editing*, editor mengedit hasil *shoting* asli. Sambungan-sambungan setiap *shot* dan adegan (*scene*) dibuat tepat berdasarkan catatan *time code* dalam naskah *editing*. Demikian pula *sound* asli dimasukkan dengan level yang seimbang dengan sempurna. Setelah *editing online* siap proses berlanjut dengan *mixing*.

## 3 *Mixing*

Narasi yang sudah direkam dan ilustrasi musik yang juga sudah direkam, dimasukkan ke dalam pita hasil *editing online* sesuai dengan petunjuk atau ketentuan yang tertulis dalam naskah *editing*. Keseimbangan antara *sound effect*, suara asli, suara narasi, dan musik harus dibuat sedemikian rupa sehingga tidak saling mengganggu dan terdengar jelas. Sesudah proses *mixing* ini boleh dikatakan bagian yang penting dalam post production. *Mixing* dalam *Post Production*.

### 2.14 *Editing*

Fred Wibowo (2007) dalam buku “*Teknik Produksi Program Televisi*” menjelaskan *editing* merupakan pekerjaan memotong-motong dan merangkai (menyambung) potongan-potongan gambar sehingga menjadi film berita yang utuh dan dapat dimengerti.

Menurut Agni Ariatama dan Arda Muchlisiun (2008) dalam buku “*Job Description Pekerja film*” *Editing* adalah proses penyusunan atau pengkonstruksian gambar dan dialog berdasarkan skenario dan konsep penyutradaraan untuk membentuk rangkaian penuturan cerita sinematik yang memenuhi standar dramatik, artistik dan teknis

Menurut Januarius Andi Purba (2013: 79-82) dalam buku “*Shooting Yang Benar*” 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.

### 2.15 Metode *Editing*

*Editing* dilihat dari sisi metodenya dibagi menjadi 2 macam metode yaitu *editing linier* dan *editing non linier*.

#### 1 *Linier editing*

*Editing* dengan menyusun gambar satu per satu secara berurutan dari awal hingga akhir seperti membentuk sebuah garis lurus tanpa putus. Sehingga seandainya terjadi kesalahan dalam menyusun gambar, editor harus mengulang kembali proses *editing* yang telah dilakukan. *Editing* dengan proses seperti ini biasanya dilakukan dengan media video.

## 2 *Editing Non-Linier atau Digital Editing*

*Editing* dengan menyusun gambar secara acak (tidak berurutan). Dengan *editng* seperti ini, tidak lagi harus memulai *editing* dari awal dan berurutan hingga akhir. Kita bisa saja memulainya dari tengah, akhir, atau darimanapun. Tergantung dari materi mana yang telah siap terlebih dahulu. Dengan *editing* ini juga, memungkinkan untuk merubah susunan dan panjang gambar yang telah dibuat sebelumnya. *Editing* dengan proses seperti ini hanya mungkin dilakukan pada media seluloid dan tekhnologi digital (komputer). Karena *editing* dengan media film sudah sangat jarang digunakan dan pemakaian komputer untuk *editing* semakin sering kita temui, maka Non Linear *Editing* identik dengan *Digital Video Editing*.

### 2.16 **Macam-Macam *Editing***

Berdasarkan pengertian dari *editing*, macam-macam teknik *editing* video dibedakan menjadi 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 *editing* dalam pembuatan film yang dibedakan menurut jenis diantaranya sebagai berikut:

1. *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*

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*

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* ini dilakukan setelah *videographer* selesai merekam baik *single* maupun multikamera. *Videographer* boleh merekam *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.

### 2.17 Long Take

Menurut Himawan Pratista dalam bukunya *Memahami Film* (2008) adalah teknik yang secara teknis membuat sebuah shot yang berdurasi lebih dari durasi shot rata-rata (9-10 detik). Teknik ini biasanya di kombinasi dengan pergerakan kamera serta alur yang telah disiapkan.

Teknik *long take* bertujuan menonjolkan adegan dialog atau sebuah aksi dan momen penting dalam suatu *scene* sehingga dialog dan pesan yang ada di film mengalir terus tanpa terpotong.

### 2.18 Sound

Menurut David Bordwell dalam bukunya *Film Art* (2016), suara dalam film memiliki unsur-unsur yang dapat dipilah-pilah untuk memudahkan proses penciptaan dan penggarapannya. Unsur-unsur suara ini terbagi menjadi 4 unsur, yaitu: *Speech* atau percakapan, Musik, *Ambience* dan Efek.

#### 1. *Speech*

*Speech* merupakan unsur suara yang isinya berupa percakapan dari tokoh didalam film. *Speech* terbagi menjadi 4, yaitu Monolog, Dialog, Narration dan *Direct Address*.

- a. Monolog adalah percakapan tanpa lawan bicara, maksudnya adalah ketika seorang tokoh berbicara dengan dirinya sendiri tanpa ada yang mendengar.

- b. Dialog adalah percakapan tokoh didalam adegan berbicara dengan satu orang lain atau lebih.
- c. Narasi adalah pecakapan tokoh yang berbicara tidak terlihat didalam *frame*, yang biasanya dipakai untuk pengantar adegan. Narasi merupakan pengantar adegan yang efisien untuk menjelaskan permasalahan tanpa perlu melakukan visualisasi.
- d. *Direct Address* adalah percakapan tokoh di dalam adegan berbicara langsung kearah penonton.

## 2. Musik

Musik didalam film digunakan untuk menambahkan dramatisasi dalam sebuah cerita, dimana gambar dan suara sudah tidak mampu lagi memperkuat efek dramatis, tetapi apabila gambar dan suara yang ada sudah mampu menampilkan efek dramatis, musik juga dapat dipergunakan untuk lebih memperkuat efek tersebut. Karena dengan menggunakan musik, pembuat film dapat mengendalikan emosi penonton dalam mengikuti cerita. Musik dalam film dapat digunakan untuk menaikkan atau menurunkan emosi penonton, sesuai dengan kebutuhan cerita. Kehadiran musik digunakan untuk merangsang dan mengarahkan perasaan sesuai dengan apa yang dilihat secara visual: senang, sedih, takut, tertekan, dan lain-lain. Sumber dramatis dari musik dalam sebuah adegan dapat bersifat berkaitan dengan adegan, atau fungsional dan realitas.

- a. Musik fungsional, yaitu musik yang digunakan untuk menambahkan dramatisasi didalam film, yang berasal dari luar ruang adegan cerita, biasa

disebut musik ilustrasi. Musik yang didengar oleh penonton tidak berasal dari sumber suara dalam adegan maupun didengar oleh karakter dalam adegan.

- b. Musik realitas, yaitu musik yang berasal dari dalam ruang adegan cerita. Fungsinya untuk menciptakan kesan realita, contohnya musik ketika tokoh berada di diskotik. Dalam hal ini, musik yang didengar oleh penonton juga didengar oleh karakter dalam film.

### 3. Efek Suara

Efek suara merupakan suara selain dialog yang dihasilkan oleh orang ataupun benda, bersamaan dengan suara-suara yang muncul secara alami pada latar belakang. Efek suara dalam film digunakan untuk menekankan informasi yang hendak disampaikan, memberikan kesan realita didalam ruang cerita, menciptakan ilusi dan juga mood dalam cerita. Efek suara bisa berkaitan dengan kejadian di dalam atau di luar screen. Berdasarkan fungsinya, efek suara dibagi menjadi 2:

- a. Efek fungsional, yaitu efek suara yang digunakan untuk menambahkan efek dramatisasi didalam film.
- b. Efek realitas, yaitu efek suara yang sumbernya berasal dari dalam ruang adegan cerita, digunakan untuk menciptakan realita didalam ruang cerita film.

### 4. *Ambience*

*Ambience* adalah suara latar yang hadir di dalam adegan atau *scene* untuk menunjukkan tempat. Misalnya, suara ombak akan menginterpretasikan laut

atau pantai. Kemudian suara burung-burung akan lebih meninterpretasikan pedesaan atau pegunungan dan bisa juga suasana pagi. Fungsi dari adanya *ambience sound* sangat penting di dalam produksi suara film, selain untuk menunjukkan tempat dapat pula berfungsi sebagai kesinambungan suara pada adegan film, sehingga penciptaan visual yg dibuat dari susunan *shot* tidak terasa oleh penonton. Hal yang sangat penting dari *Ambience* adalah untuk membangun *mood* dalam film.

### 2.19 Skizofrenia

Menurut Iman Setiadi Arif (2006: 3) Skizofrenia adalah gangguan mental yang sangat berat. Gangguan ini ditandai dengan gejala-gejala seperti pembicaraan yang kacau, **delusi**, halusinasi, gangguan kognitif dan persepsi.

Skizofrenia merupakan suatu gangguan yang heterogen dan sukar sekali dimengerti, singkat makna berdasarkan lamanya perjalanan penyakit yang karakteristik menjadi sekelompok waham (delusi) yang menetap, dan sekelompok lainnya yang lebih besar yaitu gangguan psikotik akut dan sementara (*transient*).

Gangguan tersebut umumnya ditandai oleh distorsi pikiran dan persepsi yang mendasar dan khas, dan oleh efek yang tidak wajar (*Inappropriate*). Penderita melakukan perbuatan dengan cara yang sering tidak masuk akal atau *bizarre*. Individu menganggap sebagai pusat segala-galanya yang terjadi. Delusi lazim dijumpai dan mungkin memberi komentar tentang perilaku dan pikiran individu itu (Departemen Kesehatan Republik Indonesia, 1993: 105).

## 2.20 Delusi

Dalam [hellosehat.com](http://hellosehat.com) dijelaskan delusi adalah gangguan mental yang menyebabkan seseorang meyakini sesuatu yang sebenarnya tidak terjadi. terdapat faktor risiko yang dapat mempengaruhi kondisinya pada seseorang, seperti genetic, lingkungan, dan keadaan biologis.



## BAB III

### METODOLOGI PENCIPTAAN

#### 3.1 Metodologi Penelitian

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

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 Lexy J. Moleong (2012: 4) mengatakan metode kualitatif sebagai prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati.

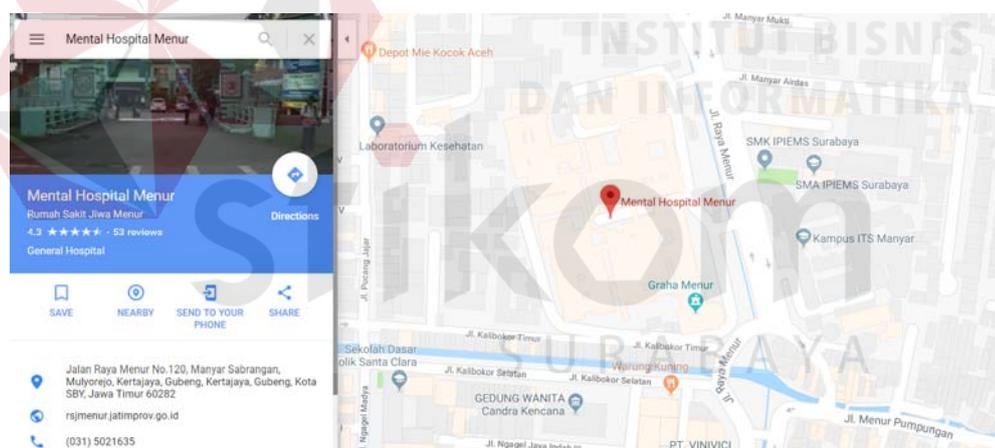
Dalam bab ini akan dijelaskan suatu konsep atau pokok pikiran utama yang menjadi dasar suatu rancangan karya yang akan dibuat atau dikenal dengan proses pra-produksi.

### 3.2 Objek Penelitian

Objek penelitian yang menjadi pembahasan utama dalam Tugas Akhir ini adalah film fiksi, *psycho thriller*, *director of photography*, editor, editing, *long take*, skizofrenia, dan delusi.

### 3.3 Lokasi Penelitian

Tempat yang akan dituju untuk melakukan penelitian pada objek yaitu Rumah Sakit Jiwa Menur di jalan Raya Menur No.120, Manyar Sabrangan, Mulyorejo, Gubeng, Kertajaya, Kota Surabaya, Jawa Timur 60282. Lihat gambar 3.1.



Gambar 3.1 Peta Rumah Sakit Jiwa Menur  
(Sumber: Olahan Penulis)

### 3.4 Sumber Data

Data sangat penting digunakan dalam penyusunan Tugas Akhir ini agar laporan dapat dipertanggungjawabkan dan dapat dibuktikan keilmiahannya. Sumber data pada laporan ini didapat dari buku atau studi literatur, wawancara,

dan observasi. Studi literatur diperlukan untuk menemukan keaslian data yang sudah diterbitkan baik dari buku maupun dari jurnal laporan terdahulu. Buku dan *website* yang digunakan penulis sebagai studi literatur yaitu:

1. *Memahami Film*. buku karangan Himawan Pratista (2008).
2. *Mahir Bikin Film*. Buku karangan Panca Javandalasta (2011).
3. *Job Description Pekerja Film Versi 01*. Buku karangan Agni Ariatama dkk (2008).
4. *Pedoman Penggolongan dan Diagnosis Gangguan Jiwa di Indonesia III*. Buku karangan Departemen Kesehatan RI (1998).

Selain itu, untuk data tentang skizofrenia tidak hanya diperoleh dari studi literatur, juga dilakukan wawancara narasumber yang mempunyai keahlian sesuai dengan yang ada untuk mendapatkan informasi langsung dari orang-orang yang ahli pada bidangnya, yakni Ester M.Psi., S.Psi yang merupakan seorang dokter spesialis penyakit jiwa dan seorang psikiater Alifia Ananta M.Psi., S.Psi.

Untuk mengetahui sikap perilaku penderita skizofrenia maka dilakukan observasi yang bertepatan di rumah sakit menur agar tidak melencengn informasi dan mendapatkan data yang tepat.

### **3.5 Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data pada film fiksi ini menggunakan 3 cara. Yaitu, studi literatur, observasi, dan wawancara. Dalam proses analisis data supaya tidak terjadi penyimpangan materi serta tujuan yang ingin dicapai, maka pengumpulan data akan dikelompokan berdasarkan topik pembahasan dalam tugas akhir ini

ialah film fiksi, *psycho thriller*, *director of photography*, editor, editing, *long take*, skizofrenia, dan delusi.

### 3.5.1 Film Fiksi

Dalam pencarian data tentang film, menggunakan studi literatur dari buku maupun sumber internet. Pada tahap ini, pengumpulan data lebih terarah pada film fiksi.

Film dibedakan menurut jenisnya, Himawan Pratista (2008: 4) dalam buku “*Memahami Film*” membedakan film menjadi tiga jenis, yakni: dokumenter, fiksi, dan eksperimental. Film fiksi memiliki struktur naratif (cerita) yang jelas sementara film dokumenter dan eksperimental tidak memiliki struktur naratif.

Film fiksi adalah sebuah film yang mengisahkan cerita fiktif maupun narasi. Film fiksi biasanya berkebalikan dengan film yang menyajikan fakta secara nyata, seperti film dokumenter. Film Fiksi bisa juga disebut film yang lebih terikat dengan cerita yang disajikan di luar kejadian nyata atau dibuat dari delusinas penulis.

Sementara Turner dalam Budi Irawanto (1999: 14) dalam buku “*Film, Ideologi, dan Militer*” film adalah potret dari realitas masyarakat di mana film itu dibuat dan menghadirkan kembali dalam membentuk realitas masyarakat berdasarkan kode-kode, konvensi-konvensi, dan idiologi dari kebudayaan ke layar lebar.

Merujuk dari sumber di atas dapat disimpulkan adalah gambaran atau potret nyata dari kehidupan masyarakat yang diatur sedemikian rupa agar sesuai dengan

delusinasi sutradara namun tidak menghilangkan potret kehidupan nyata di masyarakat.

### **3.5.2 *Psycho Thriller***

Pada tahap ini, pengumpulan data lebih terarah pada *psycho thriller*. Dalam pencarian data tentang *psycho thriller*, menggunakan studi literatur.

*Psycho thriller* dalam [hunterswritings.com](http://hunterswritings.com) dijelaskan bawah *Psycho Thriller* atau biasa disebut dengan *Psychological thriller* adalah sub-genre dari *Thriller*.

Menurut artikulasi bahasa dalam situs [dictionary.com](http://dictionary.com), *Thriller* adalah film yang diciptakan dengan mengedepankan unsur ketegangan dan stimulus emosi bagi penontonnya dan film *thriller* memiliki cerita yang membuat penonton geregetan, cemas, bimbang, dan terpacu adrenalinnya. Sedangkan *Psychological* adalah ilmu atau bahasan tentang psikologi, mental, kejiwaan.

Merujuk dari sumber di atas dapat disimpulkan *Psychological thriller* adalah film yang dibuat berdasarkan konflik psikologis, mental, kejiwaan dengan unsur ketegangan.

### **3.5.3 *Director of Photography (DOP)***

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

Budhi Santoso (2010: 56) menjelaskan bahwa DOP atau *Director of Photography* adalah orang yang bertanggung jawab 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 Fitriyan G. Dennis (2008: 44) *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*.

Menurut Agni Ariatama dan Arda Muchlisin dalam buku *Job Description Pekerja Film Versi 01* (2008: 75) dijelaskan *Director of Photography* (DOP) atau Pengarah Fotografi (PF) bertugas menciptakan delusi visual film, bertanggung jawab terhadap kualitas fotografi dan pandangan sinematik (*cinematic look*) dari sebuah film.

Merujuk dari sumber di atas dapat disimpulkan DOP adalah orang yang mengatur visualisasi dengan persetujuan sutradara dalam sebuah film DOP lah yang menentukan semua pengambilan gambar di setiap pembuatan film, dimana dia dibantu oleh kru dalam mengeksekusi setiap shotnya.

#### **3.5.4 Editor**

Pada tahap ini, pengumpulan data lebih terarah pada editor. Dalam pencarian data tentang editor, menggunakan studi literatur.

Menurut Agni Ariatama dan Arda Muchlisiun (2008) dalam buku "*Job Description Pekerja film*" Editor adalah sineas profesional yang bertanggungjawab mengkonstruksi cerita secara estetis dari *shot-shot* yang dibuat

berdasarkan skenario dan konsep penyutradaraan sehingga menjadi sebuah film cerita utuh.

Merujuk dari sumber di atas dapat disimpulkan seorang editor harus mempunyai jiwa kreatif untuk menjadikan potongan potongan gambar bias menjadi film yang utuh dan dapat dinikmati oleh para penikmat film.

### **3.5.5 Editing**

Pada tahap ini, pengumpulan data lebih terarah pada editing. Dalam pencarian data tentang *editing*, menggunakan studi literatur.

Menurut Fred Wibowo (2007) dalam buku “*Teknik Produksi Program Televisi*” menjelaskan *editing* merupakan pekerjaan memotong-motong dan merangkai (menyambung) potongan-potongan gambar sehingga menjadi film berita yang utuh dan dapat dimengerti.

Menurut Agni Ariatama dan Arda Muchlisium (2008) dalam buku “*Job Description Pekerja film*” *Editing* adalah proses penyusunan atau pengkonstruksian gambar dan dialog berdasarkan skenario dan konsep penyutradaraan untuk membentuk rangkaian penuturan cerita sinematik yang memenuhi standar dramatik, artistik dan teknis.

Menurut Januarius Andi Purba (2013: 79-82) dalam buku “*Shooting Yang Benar*” 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.

Merujuk dari sumber di atas dapat disimpulkan *editing* video dapat disimpulkan sebagai proses merangkai dan menyusun potongan-potongan gambar sehingga menjadi video utuh yang memenuhi standar dramatik, artistik dan teknis.

### 3.5.6 Long Take

Pada tahap ini, pengumpulan data lebih terarah pada teknik *long take Photography* (DOP). Pengumpulan data dilakukan dengan cara studi literatur.

Menurut Himawan Pratista dalam bukunya Memahami Film (2008) adalah teknik yang secara teknis membuat sebuah shot yang berdurasi lebih dari durasi shot rata-rata (9-10 detik). Teknik ini biasanya di kombinasi dengan pergerakan kamera serta alur yang telah disiapkan.

Teknik long take bertujuan menonjolkan adegan dialog atau sebuah aksi dan momen penting dalam suatu scene sehingga dialog dan pesan yang ada di film mengalir terus tanpa terpotong.

Merujuk dari sumber di atas dapat disimpulkan teknik *long take* dilakukan dengan arahan sutradara dimana sebelum pengambilan gambar dilakukan, terlebih dahulu dilakukan *briefing* kepada talent dan juga kameramen agar dialog dan pesan yang akan disampaikan tidak terpotong.

### 3.5.7 Skizofrenia

Selanjutnya pengumpulan data pada skizofrenia diperoleh melalui wawancara, studi literatur, dan observasi.

#### 1. Wawancara

Wawancara dalam menyusun laporan ini dilakukan kepada seorang psikiater yang bernama Alifia Ananta M.Psi., S.Psi.

Skizofrenia mempunyai ciri ciri yang diantaranya seperti halusinasi dan **delusi**.

Delusi adalah pikiran atau pandangan yang tidak berdasar (tidak rasional), biasanya berwujud sifat kemegahan diri atau perasaan dikejar-kejar; pendapat yang tidak berdasarkan kenyataan atau biasa disebut khayal.

delusi biasanya lebih menyerupai hal yang membuat si penderita melakukan hal yang tidak wajar dan melakukan hal yang merugikan diri sedniri maupun orang terdekat si penderita.

#### 2. Studi Literatur

Studi literatur dalam menyusun laporan ini dilakukan dengan cara mengumpulkan berbagai artikel di internet dan membaca sebuah buku yang berjudul *Pedoman Penggolongan dan Diagnosis Gangguan Jiwa di Indonesia III* buku karangan Departemen Kesehatan RI (1998).

Skizofrenia ditandai oleh distorsi pikiran dan persepsi yang mendasar dan khas, dan oleh efek yang tidak wajar (*Inappropriate*). Penderita melakukan perbuatan dengan cara yang sering tidak masuk akal atau *bizarre*. Individu menganggap sebagai pusat segala-galanya yang terjadi. Delusi lazim

dijumpai dan mungkin memberi komentar tentang perilaku dan pikiran individu itu.

Merujuk dari data di atas disimpulkan bahwa skizofrenia mempunyai dampak yang buruk bagi dirinya dan sekitarnya dimana penderita mengalami delusi dan melakukan tindakan yang kurang wajar.

### 3. Observasi

Observasi dilakukan dengan cara melihat *dan mengunjungi rumah sakit jiwa menur* yang berada di Jl. Raya Menur 120 Surabaya. Pada saat observasi dilakukan pada tiga orang penderita skizofrenia mereka lebih cenderung tidak merawat diri, berdiam diri seperti dan cenderung memisahkan diri.

Merujuk dari sumber di atas dapat disimpulkan skizofrenia adalah penyakit gangguan kejiwaan yang memiliki ciri-ciri seperti halusinasi, **delusi** dan cenderung tidak merawat diri.

Para penderita skizofrenia pun lebih cenderung *harmful* atau berbahaya bagi dirinya sendiri maupun orang di sekitar lingkungannya dikarenakan sering melakukan tindakan yang kurang wajar.

### 3.6 Teknik Analisa Data

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

### 3.6.1 Menyajikan Data

Tabel 3.1 Penyajian Data.

	<b>Studi Literatur</b>	<b>Wawancara</b>	<b>Observasi</b>	<b>Kesimpulan</b>
<b>Film Fiksi</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Memahami Film</i></li> <li>- <i>Film, Ideologi, dan Militer</i></li> </ul>			<p>Dengan kata lain film fiksi adalah gambaran atau potret nyata dari kehidupan masyarakat yang diatur sedemikian rupa agar sesuai dengan delusipasi sutradara namun tidak menghilangkan potret kehidupan nyata di masyarakat.</p>
<b><i>Psycho Thriller</i></b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Elements of the Psychological Thriller, Mystery, Suspense and/or Crime Fiction Genres</i></li> <li>- <i>Definitions psychological thriller</i></li> </ul>			<p><i>Psychological thriller</i> adalah film yang dibuat berdasarkan konflik psikologis, mental, kejiwaan dengan unsur ketegangan.</p>

Lanjutan table 3.1

<p><b>Director of Photography</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Bekerja Sebagai Fotografer</i></li> <li>- <i>Bekerja Sebagai Sutradara</i></li> <li>- <i>Job Description Pekerja film</i></li> </ul>			<p>DOP adalah orang yang mengatur visualisasi dengan persetujuan sutradara dalam sebuah film DOP lah yang menentukan semua pengambilan gambar di setiap pembuatan film, dimana dia dibantu oleh krunya dalam mengeksekusi setiap shotnya.</p>
<p><b>Editor</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Job Description Pekerja film</i></li> </ul>			<p>Seseorang yang mempunyai <i>sense of storytelling</i> (kesadaran/rasa/indra penceritaan) yang kuat, sehingga sudah pasti dituntut sikap kreatif dalam menyusun <i>shot-shotnya</i>.</p>

Lanjutan table 3.1

<b>Editing</b>	- <i>Job Description Pekerja film</i> - <i>Teknik Produksi Program</i>			Proses merangkai dan menyusun potongan potongan gambar
	<i>Televisi</i> - <i>Shooting Yang Benar</i>			sehingga menjadi video utuh yang memenuhi standar dramatik, artistik dan teknis.
<b>Long take</b>	<i>Memahami Film</i>			Dengan kata lain teknik ini dilakukan dengan arahan sutradara dimana sebelum pengambilan gambar dilakukan, terlebih dahulu dilakukan briefing kepada talent dan juga cameramen agar dialog dan pesan yang akan disampaikan tidak terpotong.

Lanjutan table 3.1

<b>Skizofrenia</b>	<i>Pedoman Penggolongan dan Diagnosis Gangguan Jiwa di Indonesia III</i>	-Ester M.Psi., S.Psi -Alifia Ananta M.Psi., S.Psi	Rumah sakit jiwa menur dengan mengamati tiga objek orang penderita skizofrenia	Seorang yang mempunyai penyakit skizofrenia seirng mengalami <b>delusi</b> dan melakukan tindakan yang kurang wajar serta berpenampilan tidak rapi.
--------------------	--------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------



Dari hasil pengumpulan data film, editing, editor dan skizofrenia. Dapat disimpulkan bahwa skizofrenia pinyakit gangguan jiwa yang dimana penderitannya mengalami **delusi**, halusinasi yang disebabkan oleh suatu hal yang sering dipicu oleh tekanan mental dari lingkungan sekitar yang berlebihan. Olah karena itu, bagi orang terdekat para penderita skizofrenia diharapkan tau bagaimana penanganan yang tepat agar penderita tidak mengalami tekanan mental yang memicu gangguan skizofrenia kembali muncul. Pengetahuan tentang dampak dan bagaimana seharusnya orang terdekat penderita skizofrenia bertindak disiratkan dalam film fiksi bergenre *psycho thriller* tentang skizofrenia dengan judul “Delusi”.

### 3.6.2 Kesimpulan

Berdasarkan data yang telah dianalisa tersebut, maka penulis bisa menjelaskan bahwa Tugas Akhir ini berupa film fiksi bergenre *psycho thriller* yang menceritakan tentang seorang penderita skizofrenia berjudul “Delusi” yang dikemas dengan teknik *long take* sehingga dialog dan pesan yang ada di film mengalir terus tanpa terpotong.

Dalam cerita penderita skizofrenia digambarkan mempunyai keyakinan yang salah atau bisa disebut delusi, dia menyakini ada seorang anak bernama Willy dengan terkena penyakit gatal-gatal yang sangat parah.

Dalam film ini menggunakan teknik long take dilakukan pada pengambilan gambar dimana kakek mengalami skizofrenia berujung mala petaka namun pada akhir film dilakukan teknik long take untuk memperlihatkan ke penonton bahwa Willy itu tidak nyata.

## BAB IV

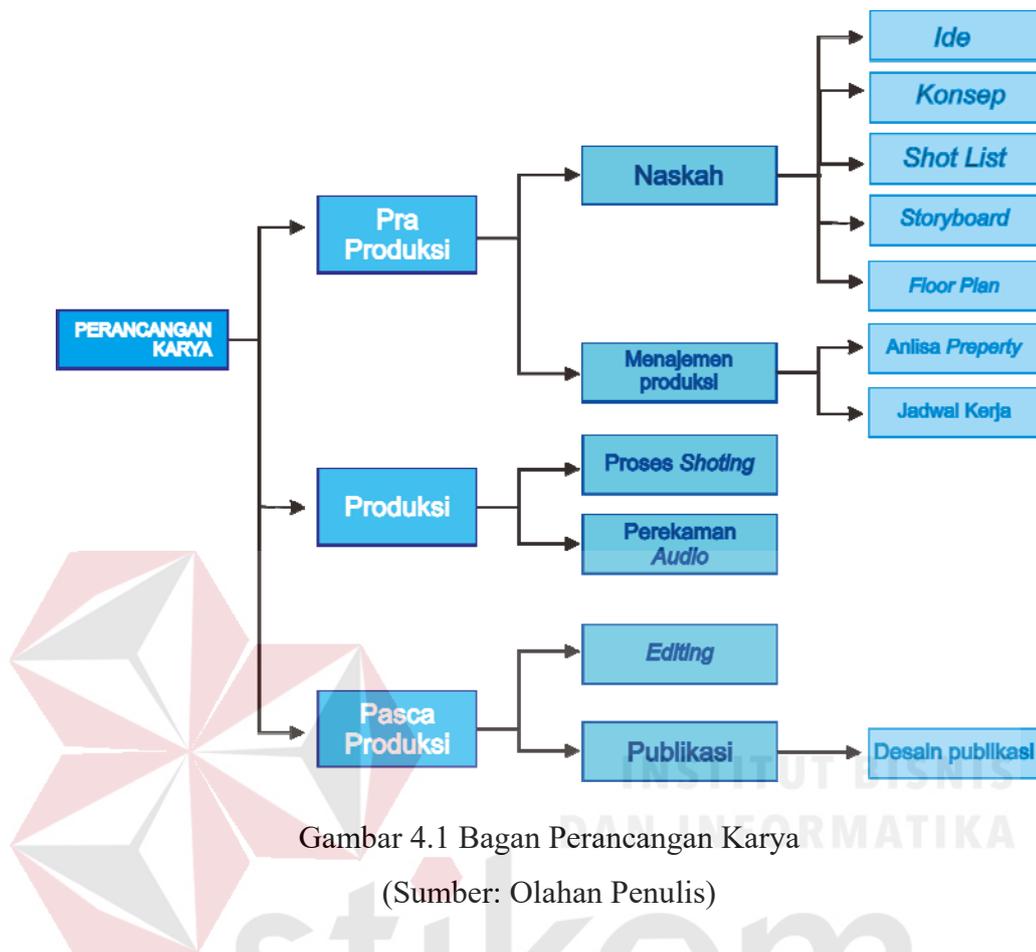
### PERANCANGAN KARYA

Pada perancangan karya ini akan menjabarkan tahapan dalam merancang karya Tugas Akhir ini. Seorang kameramen dan editor juga mempunyai tiga proses dalam pembuatan film yaitu Pra Produksi, Produksi, dan Pasca Produksi. Di dalam Pra Produksi yang harus dilakukan yaitu meliputi persiapan fasilitas dan teknik produksi, mekanisme operasional dan desain kreatif diantaranya:

1. Memahami naskah yang dibuat oleh penulis skenario.
2. Membuat *shot list* dan *storyboard*.
3. Menentukan tata letak kamera serta *lighting* dengan dibuatnya *floor plan* kamera.
4. Membuat desain dan merealisasikan barang-barang untuk publikasi

Dalam proses produksi penulis sebagai *Director of Photography* melaksanakan perintah yang diberikan oleh sutradara untuk melakukan penataan *angle camera* dan pencahayaan pada pengambilan gambar.

Pada Pasca Produksi dilakukan proses *editing*. Dalam *editing* pengolahan suara dan musik berupa penentuan suara efek dan musik sebagai pembentukan kesatuan gambar dan suara yang saling mendukung. Proses dalam pembuatan film ini diuraikan sesuai gambar 4.1.



Gambar 4.1 Bagan Perancangan Karya

(Sumber: Olahan Penulis)

## 4.1 Pra Produksi

Pada tahap pra produksi dibagi menjadi dua tahap yaitu tahap pengkajian naskah, menyusun shotlist, membuat storyboard, dan tahap manajemen produksi membuat floor plan, desain untuk publikasi seperti poster, cover DVD, stiker, kaos, dan gelang.

### 4.1.1 Naskah

Pada tahap pra produksi penulis dalam berperan sebagai DOP mempunyai tugas seperti mengkaji naskah yang telah diberikan lalu ide konsep untuk menyusun *shot list* dan membuat *storyboard*.

1. Ide

Merujuk dari keinginan sutradara dalam pembuatan film fiksi bergenre *psycho thriller*, maka untuk melengkapi tujuan itu akan dibuat dengan teknik *long take* dikarenakan teknik ini bertujuan agar dialog dan pesan yang akan disampaikan tidak terpotong.

2. Konsep

Film fiksi ini menggunakan teknik *long take* sehingga pesan disampaikan secara mengalir tidak terpotong namun pesan itu lebih banyak sebagai pesan tersembunyi dan membuat penonton harus menonton film ini 2 x untuk mengetahui ceritanya.

3. *Treatment*

Pada *Treatment* adalah langkah menyusun urutan adegan, sehingga adegan tersebut menjadi cerita yang menarik yang dikerjakan oleh bagian penulis naskah. Terlampir

4. Naskah

Naskah adalah sebuah cerita yang telah ditata dan dipersiapkan menjadi naskah jadi yang siap diproduksi. Naskah dikerjakan oleh bagian penulis naskah. Terlampir

5. *Shot List*

Setelah mendapatkan *treatment* dari, penulis yang berperan sebagai *Director of Photography* akan membuat list tentang komposisi *framing*, durasi *shot*, *movement* kamera, yang disebut dengan *shot list*.

Table 4.1 *Shot List*

	Shot Description	Object Description	Shot Size	Camera Movement	Time
1	Establish Stetoskop yang menggantung	Still	Close Up	Still	3
2	Establish Kalung Tentara	Still	Close Up	Still	3
3	Establish Jas	Object IN	Close Up	Still	3
5	Soekarno meraba raba buku dan menulis di buku	Object in	Med Close Up	Slide (left to Right)	3
6	Air dalam Teko mendidid menibulkan suara dan diambil	Object Out	Med Close Up	Still	4
7	Air dituang kedalam gelas satu persatu (3 gelas)	Still	Med Close Up	Still	4
8	(VO Willy Memanggil dari sebelah kanan) dari depan terlihat wajah Soekarno melihat the yang sedang ia aduk lalu menoleh kekanan	Still	Med Close Up	Still	10
9	Shot Soekarno dan willi sedang Mengobrol, Soekarno membelakangi kamera dan Willy mendekati Soekarno dan mengambil gelas the lalu mengarah keluar	Soekarno Still, Willy Object Out	Med Shot (Group)	Still	

Lanjutan Table 4.1

10	Tangan Willy membawa 2 gelas teh dan meletakkan di meja	Object gelas In beserta tangan Willy	Close Up	Still	
11	Soekarno yang datang menaruh gelas dekat kursi sebelah kanan kameradan mengambil koran yang berada di dekatnya.	Soekarno Indanpergerakan duduk, Willy Still	Full Shot, Group Shot	Still	
12	Soekarno ke dapur mempersiapkan rotiyang akan dibawah keluar		Med Close Up	Still	
13	Potongan roti ditata	Still dan beberapa di tata	Close Up	Still	
14	Soekarno dekat dengan amera sedangkan baron menuju soekarnodari blakang soekarno	Soekarno Still, Baron maju mendekati soekarno	Med Shot, Group Shot	Still	
15	Soekarno setelah menata roti membawanya keluar	Soekarno Bergerak dari dapur menuju teras	Med shot	Handheld (Follow Objects)	

Lanjutan Table 4.1

16	Willy mengaruk garuk tangan soekarno datang menaruh roti di meja lalu melihat tangan willy dan menyainya	Willy Still, Soekarno Object In	Med Close Up	Still	
17	(Kemeradari samping kiri belakang penulis) Menulis di buku dan bergerak menempelkan ke papan sebelah kiri	Move	Med Shot	Still	
18	Soekarno datang mengambil teko dan menuangnya ke dalam gelas (2 Gelas)	Teko diambil dan soekarno Object in and out	Med Close Up	Still	
19	Soekarno menaruh teh di meja teras lalu duduk di seblah kanan dan mengambil koran yang berada di sebelah nya.	Move	Long Shot	Still and move forward	
20	Gambar pemandangan koran.	Still	Close up full frame	Zoom in	
21	Mobil fikri melaju dari kanan ke kiri.	Object mobil in then out	Long Shot	Still	
22	Di dalam mobil Fikri menyetir, dona tertawa dan melihat Rani dan Fikri, Rani berada di tengah.	Still	Full Shot, Group Shot	Still	

Lanjutan Table 4.1

23	Rani dilihat dari samping dan merebahkan badan ke tempat duduk setelah menyanyi nyanyi.	Move	Med Shot	Follow Object	
24	Rani membuka jendela terlihat dari luar mobil		Med Shot	Still	
25	Roda mobil berhenti	Object in	Close Up	Still	
26	Pintu terbuka dan rani keluar langsung menuju soekarno dan memeluknya	Move	Med Shot	Stabilizer	
27	Mengobrol (Rani, Dona, Kakek, dan Fikri)	Move	Med Shot, Group Shot	Still	
28	Mengobrol	Cross	Med Shot	Still	
29	Soekarno menoleh	Still	MCU	Still	
30	Rani menoleh ke wajah Soekarno	Still	MCU	Still	
31	Mengobrol (Rani, Dona, Kakek, dan Fikri)	Move	Med Shot, Group Shot	Still	

Lanjutan Table 4.1

32	Mengobrol (Rani dan Fikri)	Cross	MCU	Still	
33	Mengobrol (Rani, Dona, Kakek, dan Fikri)	Move	Med Shot, Group Shot	Still	
34	Mobil keluar dari garasi	Move	Full Shot	Tilt Up	
35	Garasi kosong rumah sudah malam		Full Shot	Tilt Down	
36	Rani duduk dan bermain boneka, Dona menyiapkan makanan, Kakek menulis pada buku note Dona mengambil nasi		Long Shot (Group Shot)	Still	
37	Dona duduk di samping Rani	Dona object in	Med Shot	Still	
38	Establish makan setiap orang	Rani Dona Kakek	Med Close Up	Still	
39	Sendok kakek di tutup	Sendok garpu	Close Up	Still	
40	Soekarno mendengar suara willy dan langsung menoleh ke arah sumber suara	Kakek Menoleh	Med Close Up	Still	

Lanjutan Table 4.1

41	Soekarno berbicara dengan Dona dan mengelus rambut Rani	Kakek, Dona, Rani	Med Close Up	Still	
42	Mbah Soekarno masuk ruangan dan memeriksa Willy yang sedang kejang kejang serta berteriak teriak, Baron yang terus memberi arahan apa yang harus Soekarno lakukan.	Move	Med Shot	Follow and Orbital Willy	
43	Soekarno mempersiapkan suntik	Still	Close Up	Still	
44	Soekarno menyuntik willy	Move	Med Shot	Stabilizer	
45	Soekarno melihat Rani sedang berdiri di tengah kamar	Rani object in	Long Shot	Panning Right	
46	Baron menyuruh Soekarno mengejar Rani	Still	Med Close Up	Panning Left, Still (On Shoulder)	

Lanjutan Table 4.1

47	Soekarno mengejar Rani	Move	Med Shot	Stabilizer	
48	Tangan Soekarno menarik tangan Rani		Close Up	Still	
49	-Rani Membalikkan badan dengan mengucek mata -Soekarno melepas gengaman kemudian melihat tangan		Med Close Up Med Close Up	Still	
50	Rani berbalik badan dan menuju ke arah kamar	Move	Med Close Up	Still	
51	Soekarno bingung duduk di meja kerjanya	Mengosok Kepala	Med Close Up	Still	
52	Baron keluar dari ruang instalasi	Pintu Terbuka Baron Object In	Full Shot	Still	
53	Baron bertanya	Still	Med Close Up	Still	
54	Soekarno Berdiri Mundar Mandir dan duduk lagi	Soekarno Move, Baron	Full Shot, Group	Still	

Lanjutan Table 4.1

<b>55</b>	Baron Memberi masukan	Baron Still,	Med Close Up	Still	
<b>56</b>	Soekarno menggebrak meja menyentak Baron, lalu melihat arah pintu instalasi. Baron masuk ruang instalansi kemudian disusul Soekarno		Med Shot	Panning	
<b>57</b>	- Willy berontak -Soekarno masuk ruangan dan melihat Willy - Soekarno mengambil air untuk minum Willy - Soekarno Membawa segelas air untuk Willy dan di minum oleh Willy namun air minum disemburkan Willy - Soekarno mengelap keringat Willy - Willy semakin berontak - Soekarno memasukan obat ke suntikan - Soekarno menyuntikkan obat itu pada Willy dan Willy tertidur	-Willy Berontak -Soekarno (obj in) -Air dan Gelas -Soekarno berjalan menuju Willy -Tangan Soekarno -Willy Berontak Soekarno Obj Out -Still -Move	-Med Shot -Long Shot -Med Close Up -Long take -Close Up -Long Shot -Close Up -Long Shot	Still Follow & still (Willy) Follow, Stabilizer, Still Still Still Still Still	

Lanjutan Table 4.1

<b>58</b>	Kamera dari samping memperlihatkan soekarno mencelupkan tangan pada air di baskom Lalu menuju kearah air yang menggenang setelah Soekarno mengangkat tangan dari air	Tangan dan Baskom	Long Shot Med Close Up	Stabilizer	
<b>59</b>	Kemrea merekan Genangan air bekas siraman Rani lalu zoom out full shot merekam Raniyang sedang bermain menyirami bunga	Genagan lalu Rani Bermain Air	Close up to Full shot	Zoom Out	
<b>60</b>	Kamera di sekitar rani memperlihatkan Rani menggaruk tangan dan leher	Rani	Med Close Up	Still	
<b>61</b>	Kamera berada di depan Soekarno yang sedang menutup koran lalu menulis catatan pada note book sambil sesekali melihat Rani	Soekarno	Med Close Up	Still	
<b>62</b>	Kamera di sebelah kanan rani dan kiri Soekarno lalu memperlihatkan Rani berlari kedalam rumah (V.O)	Rani, Soekarno di latar depan rumah	Full Shot	Still	

Lanjutan Table 4.1

<b>63</b>	Kamera di pojok dekat pintu dan memperlihatkan Soekarno datang lalu duduk di kursi tengah meja makan di depan Dona yang sedang mengupas apel Rani memutar meja makan dengan membawa boneka	-Soekarno Obj In -Dona duduk kiri Kakek -Rani memutar Meja	Full Shot (Group Shot)	Still	
<b>64</b>	Kamera di tengah meja dan Rani berhenti mengambil apel dan duduk di dekat Dona	Rani duduk dekat Dona	Med Shot (Group Shot)	Still	
<b>65</b>	Kamera di tengah meja lalu berjalan mengikuti Dona berdiri membuang sampah	Dona Berdiri	Long Shot Med Shot	Stabilizer	
<b>66</b>	Kamera disebelah kiri dona dan Dona melirik kakek	Dona Melirik	Med Close Up	Still	
<b>67</b>	Kamera di depan Soekarno dan Rani yang sedang duduk di meja makan		Med Shot	Still	
<b>68</b>	Kamera disebelah kiri dona dan Dona melirik kakek	Dona melirik	Med Close Up	Still	
<b>69</b>	Kamera didepan kakek di atas meja merekam Kakek yang terdiam dan meletakkan tangan di atas meja dan pergi	Kakek terdiam lalu Obj Out	Med Close Up	Still	

Lanjutan Table 4.1

70	Kamera dari samping tempat tidur Dona bersandar dan menelpon Fikri	Dona	Med Close Up	Still	
71	Kamera dari depan Dona yang sedang mengusap rambut Rani yang sedang tidur	Dona	Med Shot	Still	
72	Kamera dari atas dekat tangan Dona yang mengusap rambut Rani	Tangan	Close Up	Still	
73	Kamera dari arah pintu merekam Dona menaruh telepon dan mematikan lampu kamar	Dona turun tempat tidur	Full Shot	Still to Panning	
74	Kamera di kiri atas Soekarno memperlihatkan Soekarno yang sedang menulis lalu mengikuti pergerakan Soekarno berdiri	Soekarno menulis lalu berdiri	Long Shot Med Shot	Stabilizer	
75	Kamera berada di depan Soekarno menempel di papan	Soekarno dan Baron	Med Shot	Still	
76	Kamera di tengah tengah Soekarno dan Baron		Full Shot	Still	
77	Kamera berada di depan Soekarno menempel di papan lalu maju mengikuti soekarno	Soekarno dan Baron	Long Shot (Med Shot)	Still to Stabilizer	

Lanjutan Table 4.1

78	Kamera di atas samping kanan Willy	Willy	Med Close Up	Still	
79	Kamera di samping kiri Soekarno yang sedang mencampur obat	Soekarno	Med Shot	Still	
80	Memasukan obat kesuntikan	Suntikan	Close Up	Still	
81	Kamera di depan kiri Soekarno menyuntikan obat ke tangan willy	Soekarno dan Willy	Long Shot	Still	
82	Kamera dari wajah Soekarno ke arah Willy memperlihatkan Soekarno melihat Willy lalu kembali ke Soekarno memperlihatkan Soekarno keluar	Soekarno Willy	Med Close Up	Panning	
83	Kamera di kiri Soekarno yang sedang menulis sambil tersenyum dan di seberang kamera ada rani yang berdiri	Soekarno	Medium Shot	Padestal Up	
84	Kamera berada di kiri dekat Rani berdiri dan merekam Soekarno yang kaget melihat rani di sampingnya langsung menghampiri Rani	Soekarno dan Rani	Full shot to Med Close UP	Stabilizer	
85	Kamera dari depan Soekarno yang sedang memegang Rani dan soekarno menoleh ke arah ruang instalasi	Soekarno dan Rani	Med Close Up	Still	

Lanjutan Table 4.1

86	Kamera merekam Baron yang berteriak memanggil Soekarno	Baron	Med Close Up	Still	
87	Soekarno berdiri dan langsung menarik Rani kedalam kamar	Soekarno dan Rani	Medium Shot	Stabilizer	
88	Pintu tertutup	Pintu	Med Close Up	Still	
89	Dona Bagun dari tempat tidur dan membuka pintu	Dona	Long Shot	Stabilizer	
90	Kamera dari full shot merekam Dona berjalan menuju ruang tengah dan berubah menjadi mengikuti dari belakang Dona yang mncari Rani dan mendorong gedor pintu kakek	Dona	Long Shot	Stabilizer Stabilizer	
91	Soekarno menggunakan baju operasi mempersiapkan dan willy terus meronta ronta baron hanya berteriak dan menyuruh Soekarno melakukan sesuatu yang harus dilakukan	Soekarno, Willy, dan Baron	Med Shot	Orbital	
92	Ikatan di tangan willy lepas	Tangan Willy	Close Up	Still	

Lanjutan Table 4.1

93	Tangan Willy menyabet tangan Soekarno yang memegang suntikan	Tangan	Close Up	Still	
94	Willy Meronta ronta dan mendorong Soekarno hingga terjatuh lalu pergi keluar melalui kamar soekarno	Soekarno, Willy, dan Baron	Full Shot (Group Shot)	Still	
95	Soekarno melihat willy kabur	Soekarno, Willy	Med Close Up	Still	
96	Kamera mengikuti pergerakan Soekarno manrik tangan Rani dan pergi keluar	Soekarno dan Rani	Long Shot	Stabilizer	
97	Kamera dari meja makan memperlihatkan Soekarno dan Rani	Soekarno dan Rani	Full Shot	Still	
98	Soekarno mendudukan Rani Lalu Keluar lagi	Soekarno dan Rani	Med Shot	Still	
99	Kamera mengikuti Dona yang berjalan masuk dengan membawa kayu memasuki kamar Soekarno lalu Instalasi	Dona	Long Shot	Stabilizer	
100	Dona melihat Instalasi	Dona	Long Shot	Stabilizer	
101	Dona keluar ruangan dan terus memanggil nama Rani	Dona	Long Shot	Stabilizer	

Lanjutan Table 4.1

102	Kamera memutar tetap mengikuti Dona yang sedang mencari Rani lalu Soekarno muncul di depan Dona	Dona dan Soekarno	Long Shot	Stabilizer	
103	Kamera dari jauh memperlihatkan Dona memukul Soekarno	Dona dan Soekarno	Full Shot	Still	
104	Kamera berada di dekat Soekarno memperlihatkan Soekarno dipukul dan jatuh tersungkur	Dona dan Soekarno	Med Shot	Still	
105	Kamera dari belakang Soekarno memperlihatkan Willy berada di belakang Dona	Soekarno Dona Willy	Med Shot	Still	
106	Kamera dari samping memperlihatkan Soekarno bangun dan mendorong Dona menjauhkan dari Willy namun mendorong hingga jatuh Willy pun kabur	Dona, Soekarno, dan Willy	Full Shot	Still	
107	Kamera dari belakang Soekarno memperlihatkan Soekarno melihat Dona sebentar lalu Pergi mengejar Willy	Dona, Soekarno, dan Willy	Medium Shot	Panning	

Lanjutan Table 4.1

108	Kamera berputar memperlihatkan Dona yang kesakitan memegang tangan kirinya, mengambil kayu yang jatuh tidak jauh dari tempatnya jatuh lalu berdiri dan menuju ruang dimana Rani disembunyikan karena ada suara Rani yang memanggil ibunya.	Dona, Soekarno, dan Willy	Long Shot	Handheld	
109	Kamera di dalam ruangan pintu tertutup dan dibuka Dona dari luar dan bergerak mengarah sesuai Dona bergerak menuju Rani	Dona dan Rani	Med Shot	Handheld	
110	Kamera Merekam Dona dari samping Dona bergerak keblakang Dona dan tiba tiba didepan Dona ada Soekarno yang mengagetkan Dona	Dona, Rani, dan Soekarno	Long Shot Med Shot	Handheld	
111	Kamera di shoulder Soekarno merekam ekspresi Dona	Dona, Rani, dan Soekarno	Med Shot	Still	
112	Kamera menoleh kearah Baron	Dona, Baron, dan Soekarno	Med Shot	Panning to Still	

Lanjutan Table 4.1

<b>113</b>	Kamera dari blakang Dona dan Rini merekam ekspresi Soekarno yang linglung bingung marah dan meneriaki Baron	Soekarno, Dona, dan Rani	Med Shot	Still	
<b>114</b>	Kamera di shoulder Soekarno mengarah ke Baron	Dona, Baron, Rani, dan Soekarno	Med Shot	Still	
<b>115</b>	Kamera dari blakang Dona dan Rini merekam Soekarno	Soekarno, Dona, dan Rani	Med Shot	Still	
<b>116</b>	Kamera di shoulder Soekarno mengarah ke Baron	Dona, Baron, Rani, dan Soekarno	Med Shot	Still	
<b>117</b>	Kamera dari blakang Dona dan Rini merekam Soekarno Menggelengkan Kepala	Soekarno, Dona, dan Rani	Med Shot	Still	
<b>118</b>	Kamera dari samping merekam Soekarno mendorong Dona dan Rani hingga jatuh	Baron, Soekarno (Dona dan Rani Obj Out)	Full Shot	Still	
<b>119</b>	Kamera di blakang Soekarno memperlihatkan Soekarno yang bersedih di pintu ada pergerakan Willy	Soekarno dan Willy	Full Shot	Still	

Lanjutan Table 4.1

120	Kamera merekam wajah Willy yang menyapa Soekarno	Willy	Med Close Up	Still	
121	Kamera kembali ke belakang Soekarno Willy pun masuk dan mendekati Soekarno	Soekarno dan Willy	Full Shot	Still	
122	Kamera di depan merekam Soekarno memeluk Willy	Soekarno dan Willy	Med Shot	Still	
123	Kamera mengikuti Fikri bergerak dimana Fikri mengintip lewat jendela dan mengetuk pintu kamera diawali dari kiri Fikri lalu Fikri berjalan kesamping ke arah garasi dan melihat jejak kaki Dona yang tadi mencari kayu dan kamera berhenti di jejak kaki	Fikri	Med Shot long Shot	Stabilizer	
124	Kamera dari belakang Fikri yang sedang mendorong gedor pintu utama	Fikri	Med Shot	Still	
125	Kamera dari samping blakang kanan Fikri	Fikri	Med Shot Long Shot	Stabilizer	
126	Kamera melanjutkan dari yang sebelumnya mengikuti pergerakan Fikri	Fikri	Long Shot	Stabilizer	

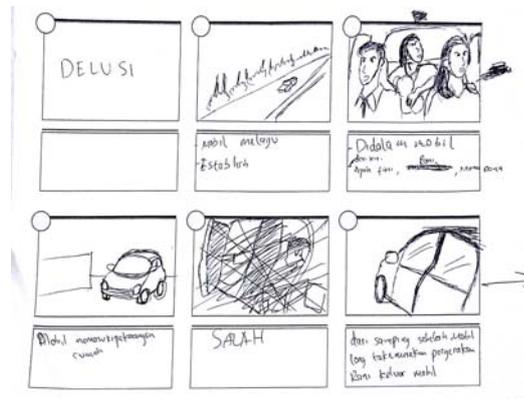
Lanjutan Table 4.1

127	Insertan di setiap pergerakan fikri	-3 close up benda benda kusam yang ada di sekitar kamar instalasi palsu -Close up Laci terbuka menunjukkan obat obatan	Close up	Still	
128	Kamera di pojokan dekat pintu menuju kamar instalasi merekam Fikri masuk kamar Soekarno memanggil manggil Dona dan Rani lalu object out frame	Fikri	Full Shot	Still	
129	Kamera di belakang Fikri merekam Fikri masuk dan melihat Soekarno mngelus elus bayangan	Fikri dan Soekarno	Med Shot	Stabilizer	
130	Kamera dari depan Soekarno	Soekarno dan Willy	Med Shot	Still	
131	Kamera on shoulder kiri Soekarno merekam Fikri mengiyakan statement mbah	Soekarno dan Fikri	Med Shot	Still	

Lanjutan Table 4.1

<b>132</b>	Kamera dari depan samping mbah	Mbah dan Willy	Med Shot	Still	
<b>133</b>	Kamera on shoulder kiri Soekarno merekam Fikri menanyakan mbah	Soekarno dan Fikri	Med Shot	Still	
<b>134</b>	Kamera dari samping merekam mbah memberikan jawaban	Soekarno, Willy, dan Fikri	Full Shot	Still	
<b>135</b>	Kamera dari belakang Soekarno bergerak memutar dari kiri Soekarno keblakang kanan fikri dan berhenti di kiri blakng Fikri mulai dari percakapan “ tapi mereka takut sama embah sampai mbah ingat kata Ibu	Soekarno dan Fikri (Willy hilang da nada)	Med Shot Long Shot	Still	
<b>136</b>	Kamera dari samping merekam Fikri mengucapkan “Fikri percaya klombah Bisa”	Soekarno, Willy, dan Fikri	Full Shot	Still	





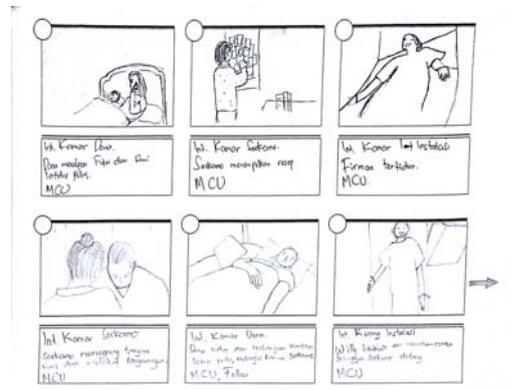
Gambar 4.4 Storyboard 2  
(sumber: olahan Penulis)



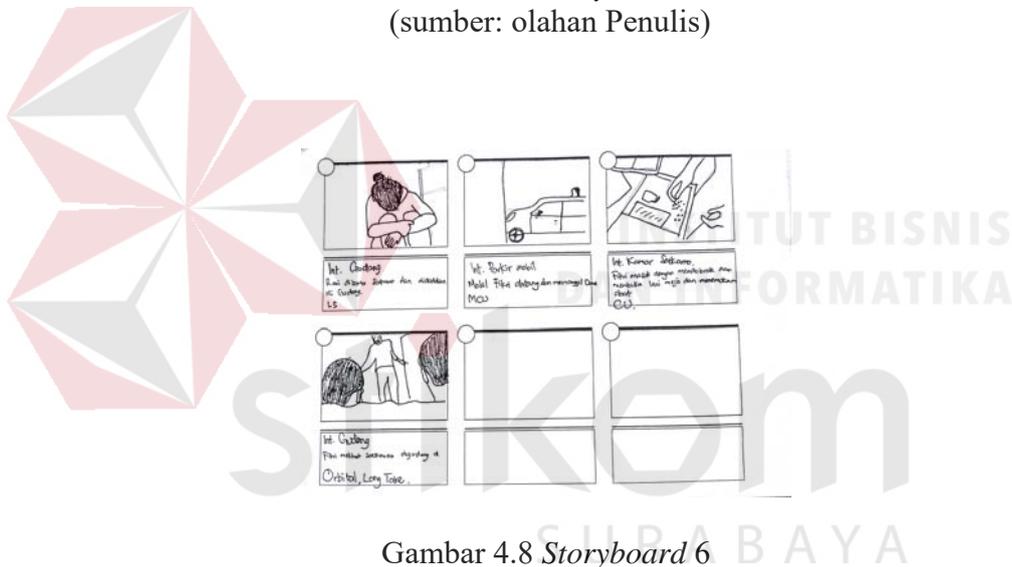
Gambar 4.5 Storyboard 3  
(sumber: olahan Penulis)



Gambar 4.6 Storyboard 4  
(sumber: olahan Penulis)



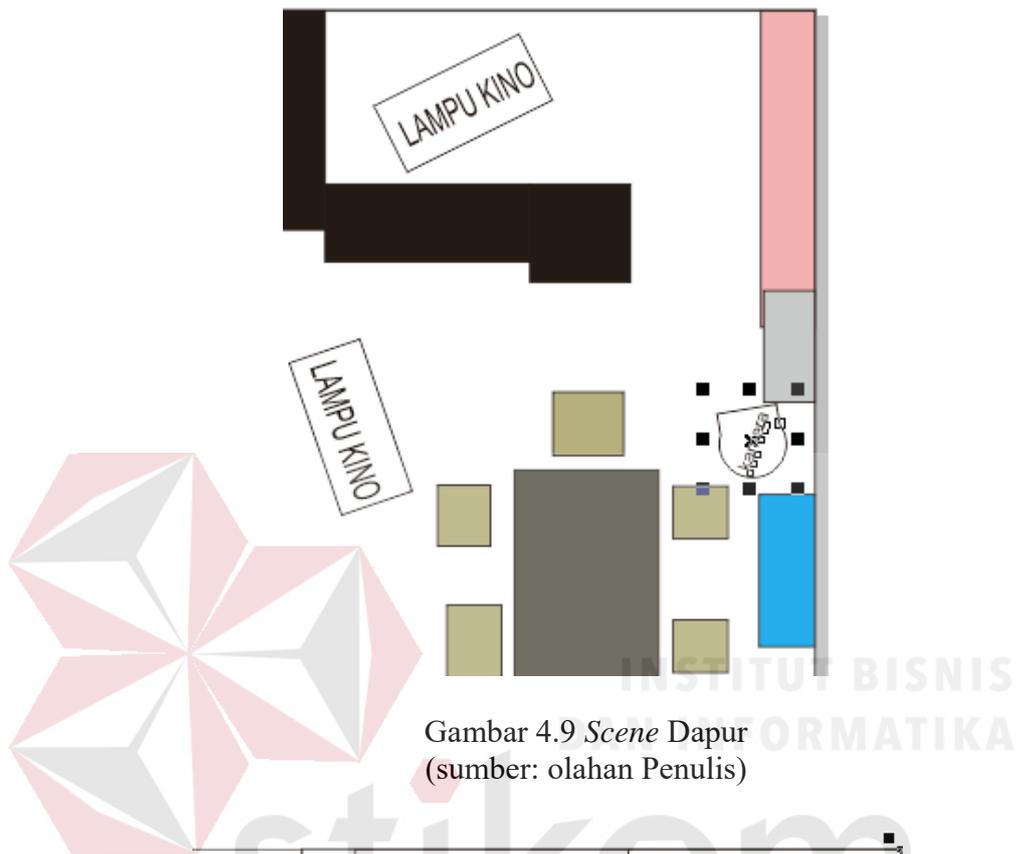
Gambar 4.7 Storyboard 5  
(sumber: olahan Penulis)



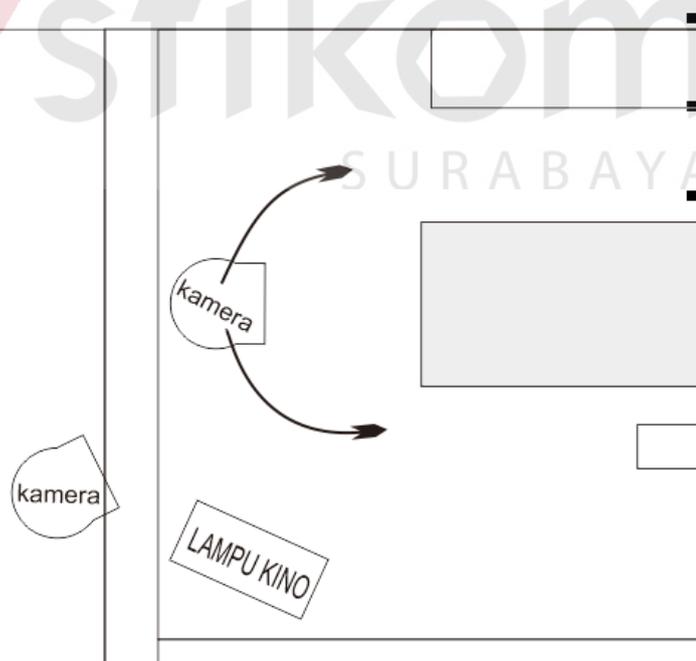
Gambar 4.8 Storyboard 6  
(sumber: olahan Penulis)

## 5. Floor Plan

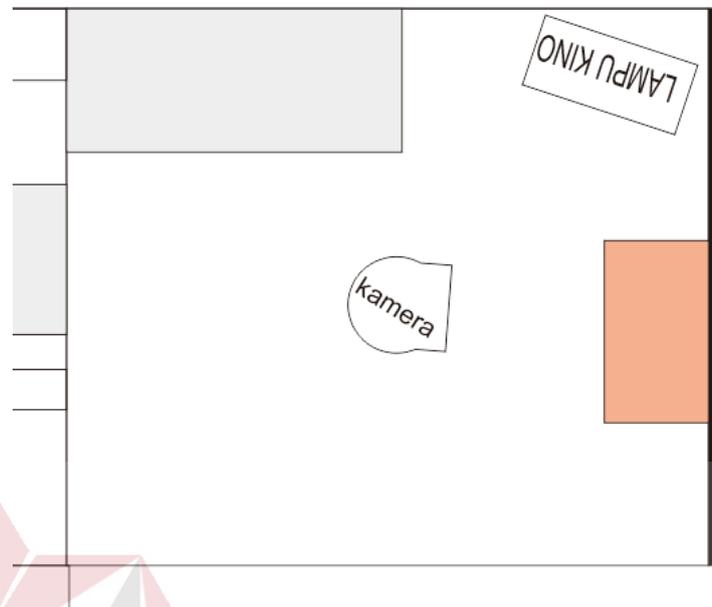
Setelah lokasi serta *setting* tempat yang akan digunakan untuk proses *shooting* sudah terpenuhi, penulis yang berperan sebagai *Director of Photography* (DOP) bekerja untuk membuat tata letak kamera serta lighting atau yang biasa disebut dengan *Floor Plan*. Lihat gambar 4.9 sampai 4.13.



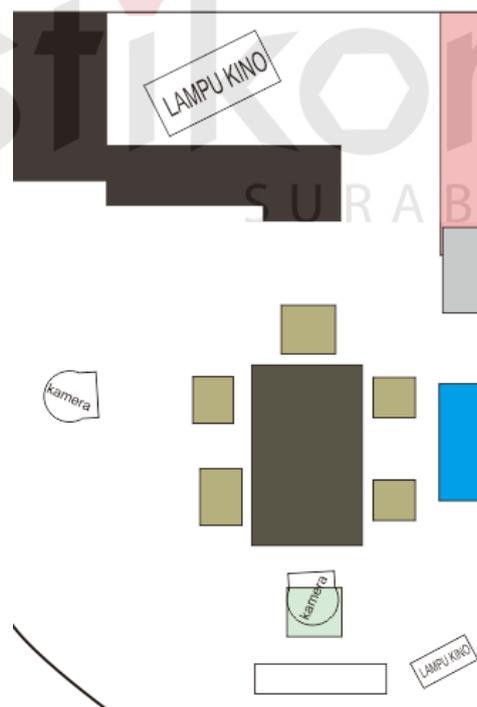
Gambar 4.9 *Scene Dapur*  
(sumber: olahan Penulis)



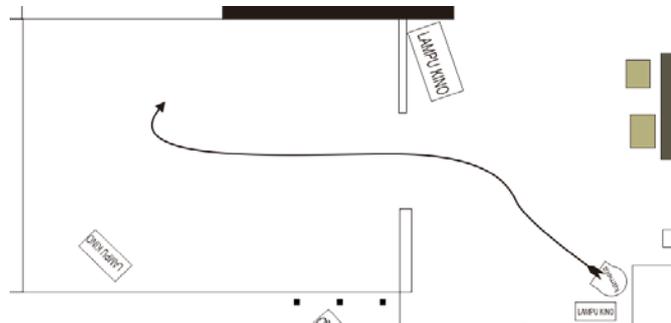
Gambar 4.10 *Scene Kamar Instalasi*  
(sumber: olahan Penulis)



Gambar 4.11 *Scene Kamar Mbah*  
(sumber: olahan Penulis)



Gambar 4.12 *Scene Ruang Makan*  
(sumber: olahan Penulis)



Gambar 4.13 *Scene Ruang Tengah*  
(sumber: olahan Penulis)

#### 4.1.2 Menejemen produksi

Pada tahap pra produksi penulis dalam berperan sebagai DOP mempunyai tugas seperti mengkaji menejemen produksi bersama astrada dan sutradara membuat yaitu membuat *equipment list* atau analisa *property* dan jadwal kerja.

##### 1. Equipment list

Gambar 4.14 Analisa Property

EQUIPMENT CHECKLIST			
<b>CAMERA &amp; AUDIO</b>		<b>ADDITIONAL ITEMS FOR THIS SHOOT</b>	
<input type="checkbox"/> Camera Canon 7D	1	<input type="checkbox"/> Laptop	1
<input type="checkbox"/> Camera canon 700D	1	<input type="checkbox"/> Clapper	1
<input type="checkbox"/> Lensa 15/85	1	<input type="checkbox"/> Hardisk	1
<input type="checkbox"/> Lensa 70/100	1	<input type="checkbox"/> Headset	2
<input type="checkbox"/> Testcam	1	<input type="checkbox"/> Monopod	1
<input type="checkbox"/> Boom Mic	1	<input type="checkbox"/> Tripod	3
<input type="checkbox"/> Rode Portable	1	<input type="checkbox"/> Stop contact tambahan	4
<b>LIGHTING</b>		<b>ODDS AND ENDS</b>	
<input type="checkbox"/> Kino (4 lampu)	2	<input type="checkbox"/> Tool Kit	1
		<input type="checkbox"/> Food and water	~

Gambar 4.14 Analisa *Property*  
(Sumber: Olahan Penulis)



## 4.2 Produksi

Melakukan proses *shooting* film fiksi bergenre *psycho thriller* sesuai dengan *treatment* dan *shot list* yang telah dibuat pada proses pra produksi. Lokasi *shooting* berada di Surabaya Jawa Timur. Lebih jelasnya bisa dilihat pada bab V.

## 4.3 Pasca Produksi

Melakukan proses *editing* film film fiksi bergenre *psycho thriller* sesuai dengan *script breakdown* yang telah dicatat oleh astrada pada proses produksi. Lebih jelasnya bisa dilihat di bab V.

## 4.4 Desain 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, dan label DVD sebagai media publikasi film ini.

### 1. Poster

#### a. Konsep Poster

Konsep dari poster ini adalah seorang kakek yang duduk dengan wajah menyeringai dulunya dia adalah orang yang terpandang digambarkan dengan berwarna dengan sekitaran abu abu yang mulai mendekati dia, dan di bagian kanan ada 2 bayangan dengan latar tembok retak dimana menggambarkan 2 halusianasi yang membuat dunianya retak.

## b. Sketsa Poster



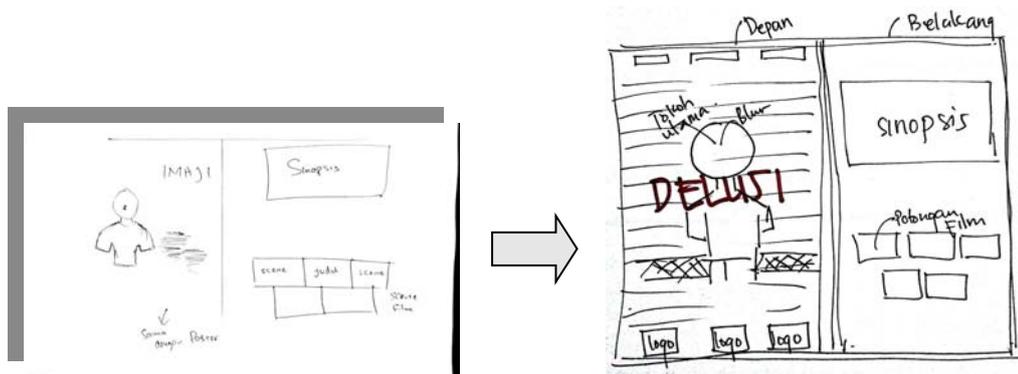
Gambar 4.15 Sketsa Poster  
(Sumber: Olahan Penulis)

## 2. Cover DVD

### a. Konsep Cover DVD

Konsep dari *cover* DVD pada bagian seorang kakek yang wajahnya sedang menyeringai, bagian atas terdapat keterangan logo stikom, multimedia, dan logo Ululu *production*. Pada bagian belakang *cover* terdapat sedikit sinopsis kecil dan beberapa potongan film.

### b. Sketsa Cover DVD



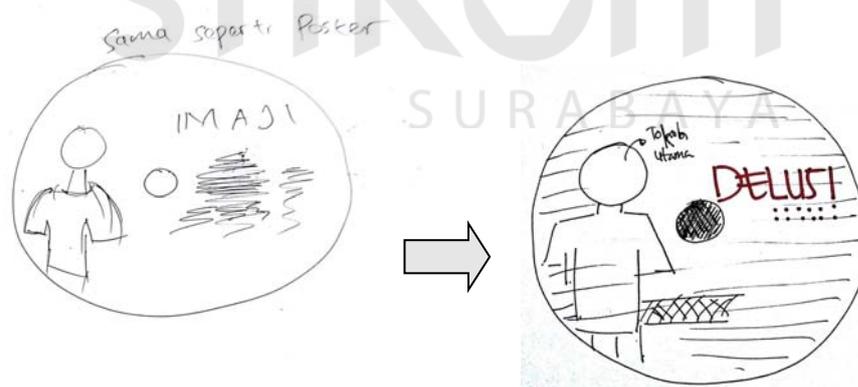
Gambar 4.16 Sketsa Cover DVD  
(Sumber: Olahan Penulis)

### 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 DVD



Gambar 4.17 Sketsa Label DVD  
(Sumber: Olahan Penulis)

#### 4. Desain Kaos

##### a. Konsep

berwarna biru dikarenakan menandakan pasien laki laki dan cenderung pasien laki laki yang terkena penyakit skizofrenia

##### b. Sketsa



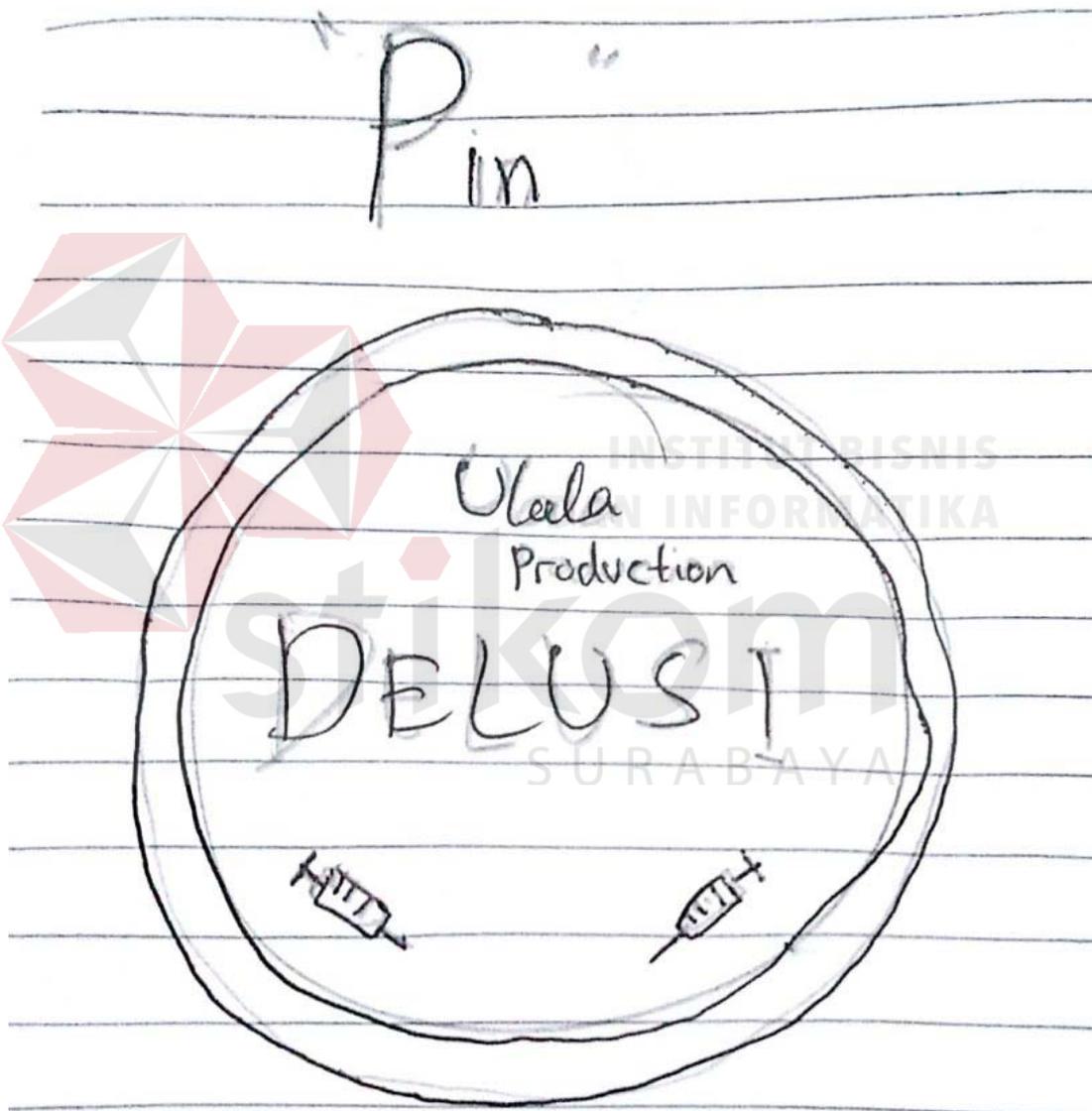
Gambar 4. 18 Sketsa Baju  
(Sumber: Olahan Penulis)

## 5. Desain Pin

## a. Konsep

*Simple* enak bertulisan #SaveSkizofrenia berwarna biru

## b. Sketsa



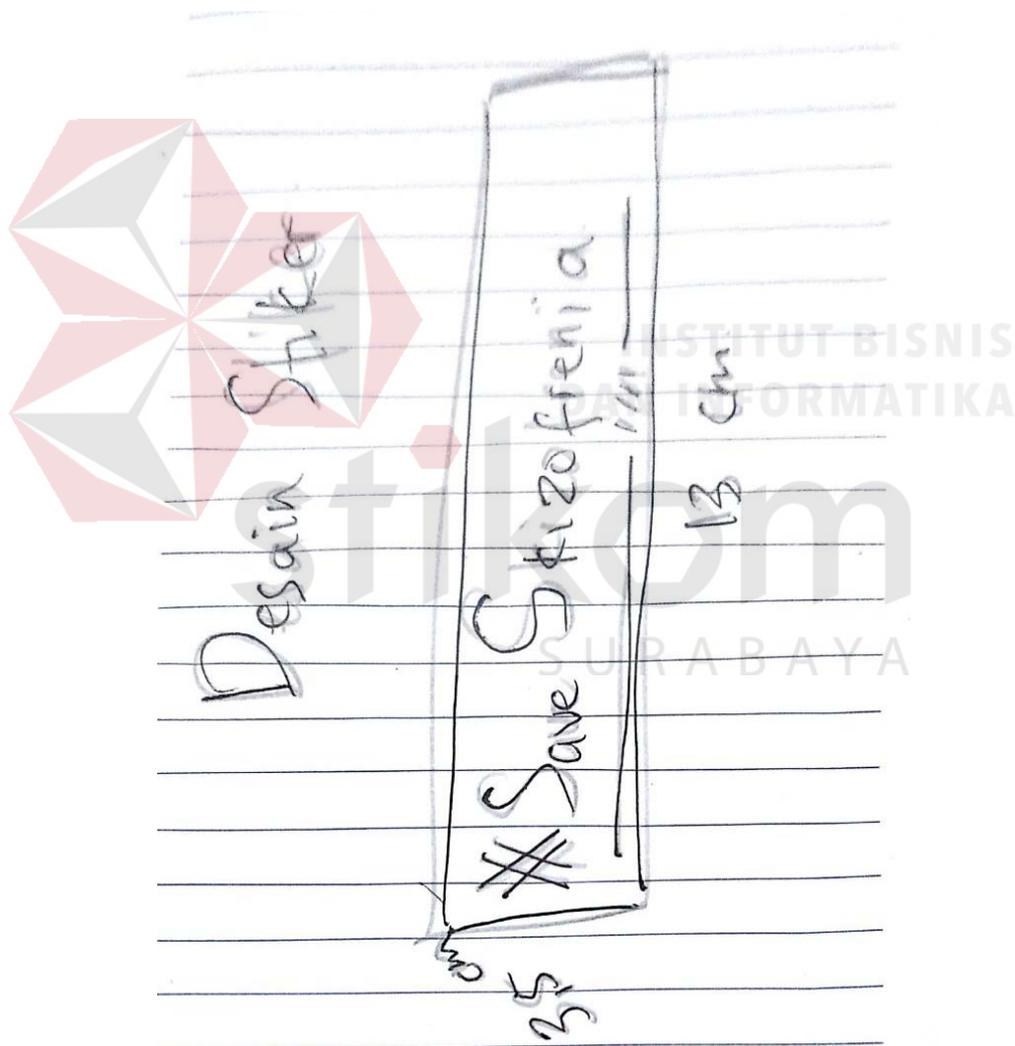
Gambar 4.19 Sketsa Pin  
(Sumber: Olahan Penulis)

## 6. Desain Stiker

## c. Konsep

*simple* enak di pakai dan bertulisan #SaveSkizofrenia

## d. Sketsa



Gambar 4.20 Sketsa Stiker  
(Sumber: Olahan Penulis)

## BAB V

### IMPLEMENTASI KARYA

Pada bab V menjelaskan bagaimana penerapan perancangan karya terhadap pengembangan film fiksi bergenre *psycho thriller* ini.

#### 5.1 Produksi

Produksi merupakan tahap eksekusi rancangan yang sudah disusun pada tahap pra produksi. Kegiatan produksi antara lain, *shooting*, atau pengambilan gambar secara keseluruhan.

Teknik produksi yang diterapkan adalah sebagai berikut:

1. *Setting* Lokasi

*Setting* lokasi pada produksi film ini mengambil di *indoor dan juga outdoor*.

Selebihnya agar terlihat lebih *visual*, sutradara memantapkan tema dan konsep yang sudah dipersiapkan. Berikut gambar 5.1 hingga 5.6.



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



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



Gambar 5.3 *Setting* Lokasi 3  
(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 5.4 *Setting* Lokasi 4  
(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 5.5 *Setting* Lokasi 5  
(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 5.6 *Setting* Lokasi 6  
(Sumber: Olahan Penulis)

## 2. *Setting* Perekaman

Dalam pembuatan film fiksi bergenre *psycho thriller* ini, sistem pengambilan gambar dan perekaman suara diambil secara langsung. Peralatan yang digunakan pun beragam sesuai *treatment* yang sudah dibuat.

Alat-alat yang digunakan sebagai berikut:

- a. Canon 600 D dan Canon 7D



Gambar 5.7 Canon 600 D dan Canon 7D

(Sumber: Olahan Penulis)

- b. Tripod Kamera



Gambar 5.8 Tripod Kamera

(Sumber: Olahan Penulis)

c. Lampu LED



Gambar 5.9 Lampu LED  
(Sumber: Olahan Penulis)

d. Kino 4 Lampu



Gambar 5.10 Kino 4 Lampu  
(Sumber: Olahan Penulis)

## e. Boom Mic Tascam dan Rode



Gambar 5.11 Boom Mic Tascam dan Rode  
(Sumber: Olahan Penulis)

## 3. Teknik Pengambilan Gambar

Teknik pengambilan gambar pada film ini hanya menggunakan teknik *long take*, yaitu pengambilan gambar yang berdurasi lebih dari waktu normal yang biasanya hanya 3 – 5 detik setiap shotnya dan terdapat pergerakan tokoh ataupun pergerakan kamera. Teknik *long take* bertujuan menonjolkan adegan dialog atau sebuah aksi dan momen penting dalam suatu *scene* sehingga dialog dan pesan yang ada di film mengalir terus tanpa terpotong.

## 5.2 Real Produksi, Kejadian, dan Strategi Mengatasinya

Tabel 5.1 Real Produksi, Kejadian, dan Strategi Mengatasinya

<b>Real Produksi</b>	<b>Kejadian</b>	<b>Strategi Mengatasinya</b>
Hampir semua gambar diambil dengan durasi yang tidak sebentar	Kurangnya peralatan <i>stabilizer camera</i> .	Editor dan sutradar mengatasinya dengan mengatur pergerakan kamera yang sesuai dan editor menanganinya agar tidak terlalu <i>shake</i> atau berguncang.

### 5.3 Pasca Produksi

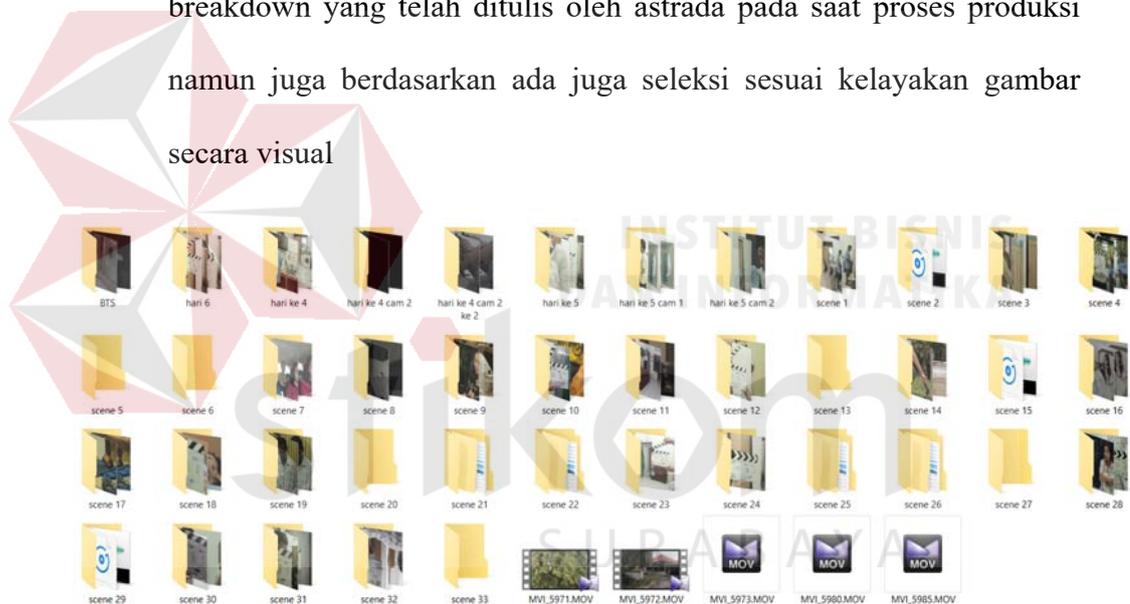
Pada tahap ini adalah tahap *editing* sebelum akhirnya siap dipublikasikan.

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

#### 1. *Editing*

##### a. Pemilihan Video

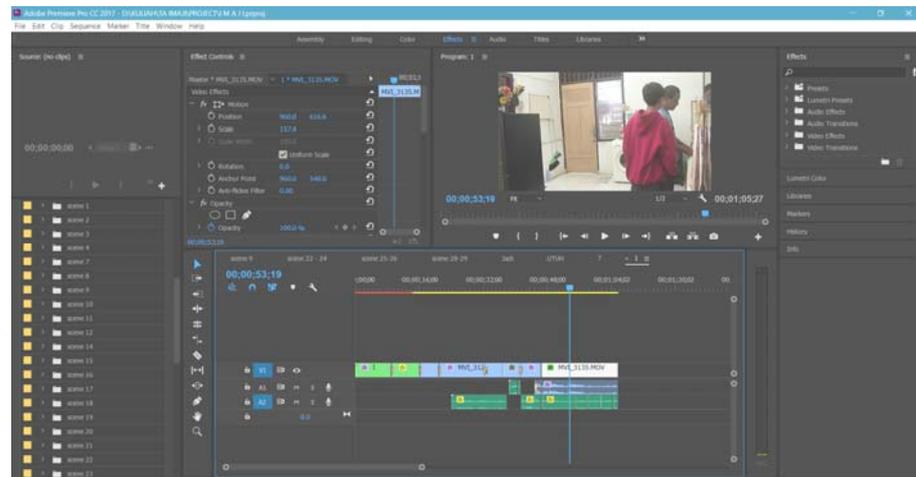
Pemilihan video merupakan proses awal dalam *editing*. Dimana penulis memilih dan menyeleksi video sesuai dengan script breakdown yang telah ditulis oleh astrada pada saat proses produksi namun juga berdasarkan ada juga seleksi sesuai kelayakan gambar secara visual



Gambar 5.12 Pemilihan Video  
(Sumber: Olahan Penulis)

##### b. Penataan *Stock Shot*

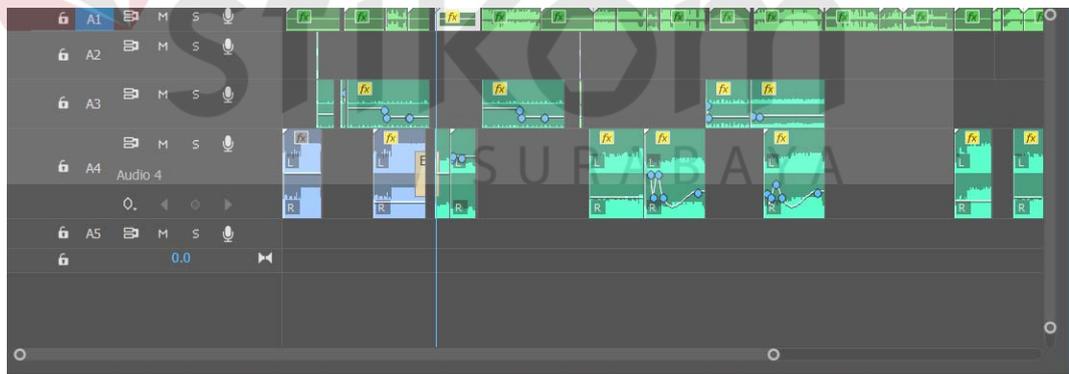
Dalam penataan *stock shot* dilakukan dengan *editing* video yang sudah dipilih dan ditata menurut alur cerita film.



Gambar 5.13 Penataan *Stock Shot*  
(Sumber: Olahan Penulis)

c. *Sound Editing*

Dalam proses *sound editing* yaitu menambahkan *background*, *ambient*, suara inti dan suara efek digabung dalam 4 *channel*.



Gambar 5.14 *Sound Editing*  
(Sumber: Olahan Penulis)

d. Teknik *Editing* Video

Seorang penyunting gambar dalam melakukan pekerjaannya akan selalu dihadapkan suatu *problem* atau masalah pada setiap pengerjaannya maka diperlukan pengetahuan tentang cara mengoperasikan dan teknik teknik *editing* video. Beberapa dasar editing ada tiga teknik yang diaplikasikan dalam film fiksi ini (<https://studiosini.com/teknik-dasar-editing-video/>).

1) *Transition Cut*

*Transition Cut* merupakan teknik dasar editing video yang digunakan untuk memindahkan gambar satu dengan gambar lainnya tanpa adanya interupsi terlebih dahulu. Dengan menggabungkan 2 video lalu diberi efek *cut* ke dalam dua video tersebut namun diberikan suara *scene* atau *shot* selanjutnya terlebih dahulu agar tidak terlalu *jumping action*, sehingga penonton tidak merasakan adanya perubahan dan perpindahan pada gambar.

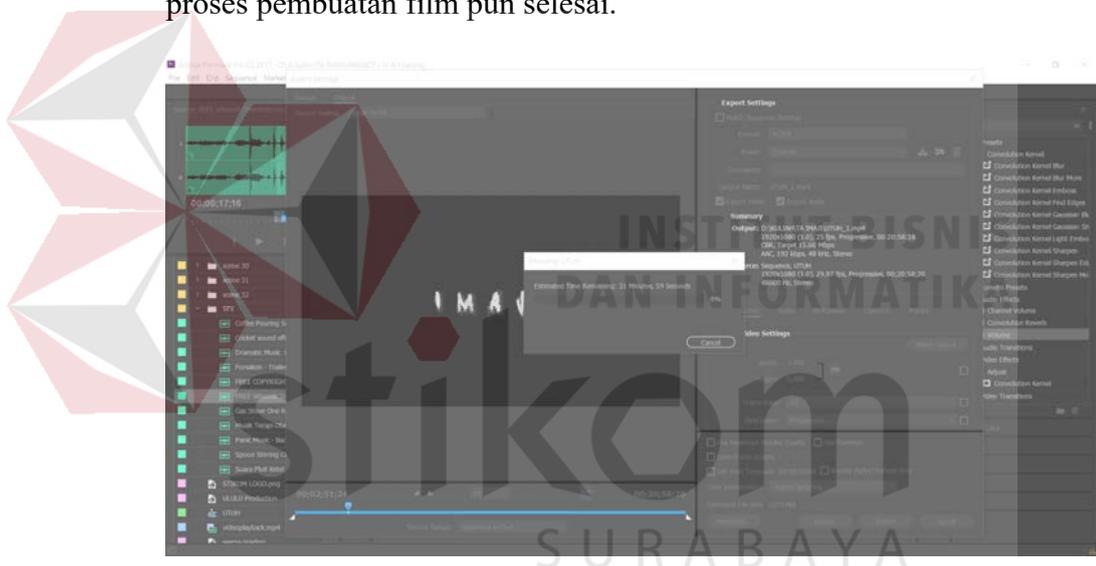
2) *Warp Stabilizer*

Efek *Warp Stabilizer* sangat berguna untuk menghilangkan gerakan kamera yang tidak diinginkan dari potongan shot, *warp* ini sangat berguna dalam pembuatan film fiksi dengan menggunakan teknik *long take* ini. Dikarenakan seringnya shot shot panjang yang lebih dari durasi normal menggunakan pergerakan kamera dan sedikit tidaknya terdapat getaran atau *shake* yang tidak dibutuhkan.

Menggunakan teknik editing *warp stabilizer* maka getaran pada shot yang tidak diinginkan akan berkurang.

e. Proses *rendering*

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



Gambar 5.15 *Rendering*  
(Sumber: Olahan Penulis)

f. *Mastering*

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

## 2. Publikasi *Screening*

Saat memasuki tahap publikasi, film ini akan dipromosikan dan dipublikasikan kepada masyarakat. Dengan menggunakan perlengkapan seperti poster, label DVD, cover DVD, kaos, pin, stiker.

### a. Poster



Gambar 5.16 Poster  
(Sumber: Olahan Penulis)

## b. Label DVD



Gambar 5.17 Label DVD  
(Sumber: Olahan Penulis)

## c. Cover DVD



Gambar 5.18 Cover DVD  
(Sumber: Olahan Penulis)

## d. Kaos



Gambar 5.19 Kaos  
(Sumber: Olahan Penulis)

e. Pin



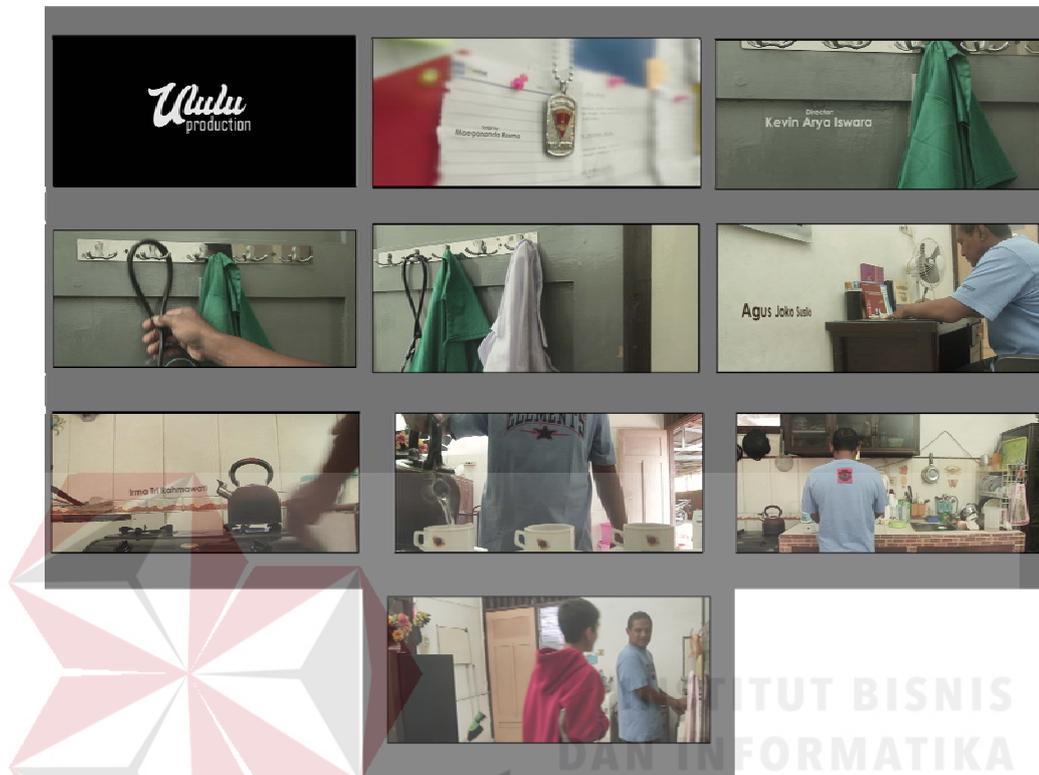
Gambar 5.20 Pin  
(Sumber: Olahan Penulis)

f. Stiker



Gambar 5.21 Stiker  
(Sumber: Olahan Penulis)

## 3. Hasil Akhir Film fiksi



Gambar 5.22 Screenshot Scene 1  
(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 5.23 Screenshot Scene 2  
(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 5.24 *Screenshot Scene 3*  
(Sumber: Olahan Penulis)



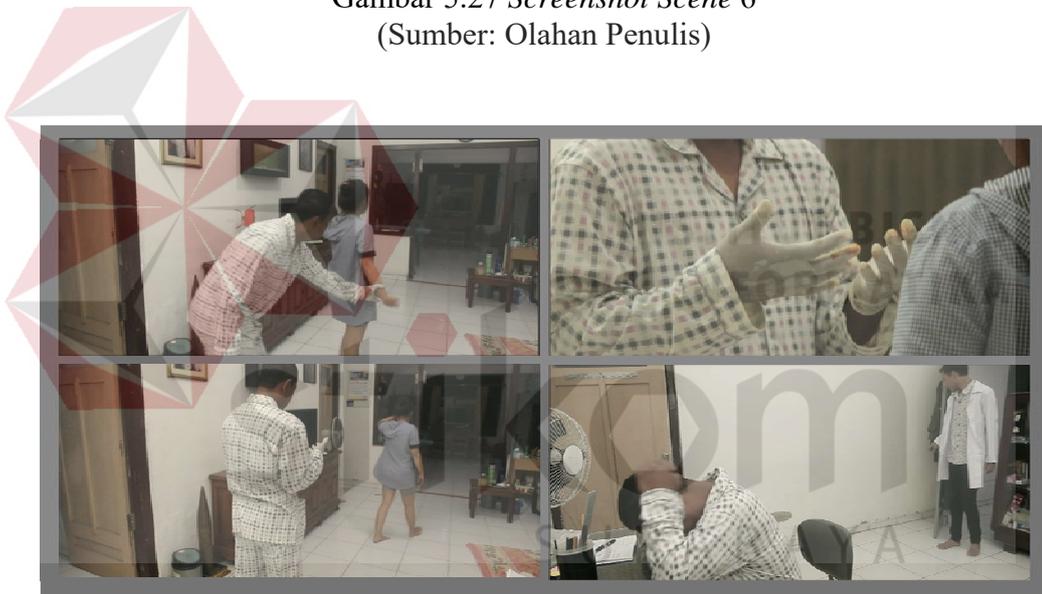
Gambar 5.25 *Screenshot Scene 4*  
(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 5.26 *Screenshot Scene 5*  
(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 5.27 Screenshot Scene 6  
(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 5.28 Screenshot Scene 7  
(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 5.29 Screenshot Scene 8  
(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 5.30 Screenshot Scene 9  
(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 5.31 Screenshot Scene 10  
(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 5.32 Screenshot Scene 11  
(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 5.33 Screenshot Scene 12  
(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 5.34 Screenshot Scene 13  
(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 5.35 Screenshot Scene 14  
(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 5.36 Screenshot Scene 15  
(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 5.37 Screenshot Scene 16  
(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 5.38 Screenshot Scene 17  
(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 5.39 Screenshot Scene 18  
(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 5.40 Screenshot Scene 19  
(Sumber: Olahan Penulis)

## **BAB VI**

### **PENUTUP**

#### **6.1 Kesimpulan**

Setelah dilakukan proses Tugas Akhir ini, maka diambil kesimpulan bahwa peran DOP dan editor dalam pembuatan film fiksi bergenre *psycho thriller* terdiri dari beberapa tahapan, yaitu pra produksi, produksi, dan pasca produksi.

Proses pra produksi dimulai dari pengkajian naskah sehingga menjadi shot list, storyboard, menyiapkan sarana prasarana, dan membuat desain publikasi. Kemudian dilanjutkan dengan proses produksi, yaitu melakukan pengambilan gambar yang dibutuhkan dalam pembuatan film fiksi bergenre *psycho thriller* berjudul “Delusi”.

Film ini berisi tentang kehidupan seorang mantan dokter angkatan laut yang terkena penyakit skizofrenia dan muncul kembali akibat kurangnya penanganan sehingga mencelakakan orang sekitarnya. Terakhir adalah proses pasca produksi yaitu *editing*, *rendering*, dan publikasi ke masyarakat.

#### **6.2 Saran**

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

1. Penambahan dari segi visual
2. Penambahan teknik
3. Penambahan sarana prasarana

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



## DAFTAR PUSTAKA

### Sumber Buku:

- Ariatama, Agni, dkk, 2008. *Job Description Pekerja Film Versi 01*. Jakarta: FFTV-IKJ.
- Arif, Iman Setiadi. 2006. *Skizofrenia: Memahami Dinamika Keluarga Pasien*. Bandung: Refika Aditama
- Bahri. 2008. *Konsep dan Definisi Konseptual*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Beaver, Frank E. 1994. *Dictionary of Film Terms*. New York: An imprint of Simon & Schuster Macmillan.
- Bordwell, David, Kristen Thompson, dan Jeff Smith. 2016. *Film Art: An Introduction*. London: McGraw Hill Higher Education
- Dennis, Fitriyan G. 2008. *Bekerja Sebagai Sutradara*. Jakarta: Erlangga Mahameru.
- Departemen Kesehatan RI, 1998. *Pedoman Penggolongan dan Diagnosis Gangguan Jiwa di Indonesia III*. Jakarta: Dirjen Pelayanan Medis RI.
- Irawanto, Budi. 1999. *Film, Ideologi, dan Militer*. Yogyakarta: Media Pressindo.
- Javandalasta, Panca. 2011. *Mahir Bikin Film*. Surabaya: PT. Java Pustaka Group.
- Moleong, Lexy J. 2012. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Pratista, Himawan. 2008. *Memahami Film*. Yogyakarta: Homerian Pustaka.
- Purba, Januarius Andi. 2013. *SHOOTING Yang BENAR*. Yogyakarta: C.V ANDI OFFSET.
- Santoso, Budi. 2010. *Bekerja Sebagai Fotografer*. Jakarta: ESENSI.
- Semedhi, Bambang. (2011). *Sinematografi-Videografi*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Set, Sony dan Sita Sidh. 2008. *Menjadi Penulis Skenario Profesional*. Jakarta: Grasindo.

- Sobur, Alex. 2004. *Semiotika Komunikasi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- . 2013. *Filasafat Komunikasi*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Soehartono, Irawan. (2008). *Metode Penelitian Sosial: Suatu Teknik Penelitian Bidang Kesejahteraan Sosial dan Ilmu Sosial Lainnya*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Sumarno, Marselli. 2008. *Dasar-dasar Apresiasi Film*. Jakarta: Grasindo.
- Wibowo, Fred. 2007. *Teknik Produksi Program Televisi*. Yogyakarta: PINUS.
- Widagdo, M. Bayu dan Winastwan Gora S. 2010. *Bikin Film Indie itu Mudah*. Yogyakarta: Andi.
- Widjaja, Christianto. 2008. *Kamera dan Video Editing*. Tangerang: Widjaja.
- Sumber Internet:**
- Adnin, Nazia. *Camera Shots*. 20 Juli 2016. <https://reellifeinsider.weebly.com/film-making-artistry/camera-shots> (diakses 28 Januari 2018)
- Chandler, Daniel. *Semiotics for Beginners*. 7 Mei 2017. <http://visual-memory.co.uk/daniel/Documents/S4B/sem08.html> (diakses 25 desember 2017).
- Fajar, Kemal Al. *Delusi dan Halusinasi, Apa Bedanya?*. 6 September 2017. <https://helohehat.com/hidup-sehat/psikologi/delusi-dan-halusinasi-apa-bedanya/> (diakses tanggal 4 Februari 2017).
- Harris, John. *Who Wrote the Rule of Thirds?*. 12 Februari 2015. <https://www.bhphotovideo.com/explora/photography/tips-and-solutions/who-wrote-rule-thirds%3F> (diakses tanggal 28 Januari 2018).
- Kreatifproduction. *Beberapa jabatan dalam bidang film*. 17 September 2017. <http://www.kreatifproduction.com/jabatan-dalam-bidang-film/>. (diakses tanggal 28 Januari 2018)
- Moloney, Matt. *How to Use Hard Light for Dramatic Portraits*. 10 Mei 2017. <https://filtergrade.com/use-hard-light-dramatic-portraits/> (diakses tanggal 28 januari 2018).
- Studiosini. *Teknik Dasar Editing Video: 4 Teknik Dasar Editing Video untuk Pemula*. 15 Januari 2018. <https://studiosini.com/teknik-dasar-editing-video/> (diakses 29 Januari 2018).

Schlemmer. Elements of the Psychological *Thriller*, Mystery, Suspense and/or Crime Fiction Genres. 7 Oktober 2017. <https://cgi.tutsplus.com> (diakses 30 September 2017).

Widharma, I Wayan. *Tahapan Produksi Film*. <http://www.csinema.com/tahapan-produksi-film-produksi/> (diakses 31 Januari 2017).

—————. *3 Jenis Film (Documenter, Fiksi, Eksperimental)*. <http://www.csinema.com/3-jenis-film/> (diakses 31 Januari 2017).

Wirawan, Paulinus Aquileia. Perkembangan Industri Perfilman Indonesia saat ini. 22 Oktober 2014. [www.kompasiana.com](http://www.kompasiana.com) (diakses 24 September 2017).

