



***DIRECTOR OF PHOTOGRAPHY dan EDITOR***

**DALAM PEMBUATAN FILM PENDEK BERGENRE DRAMA  
TENTANG MITOS DENGAN TEKNIK NEGATIVE SPACE**

**TUGAS AKHIR**

**Program Studi**

**DIV PRODUKSI FILM DAN TELEVISI**

**Oleh:**

**ADRIAN MORIS KURNIAWAN LANDE**

**15510160033**

---

**FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA**

**INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA STIKOM SURABAYA**

**2019**

***DIRECTOR OF PHOTOGRAPHY* dan EDITOR**  
**DALAM PEMBUATAN FILM PENDEK BERGENRE DRAMA**  
**TENTANG MITOS DENGAN TEKNIK NEGATIVE SPACE**

**TUGAS AKHIR**

**Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan**

**Program Sarjana Terapan Seni**

**Disusun oleh:**

**Nama : ADRIAN MORIS KURNIAWAN LANDE**

**NIM : 15.51016.0033**

**Program : DIV (Diploma Empat)**

**Jurusan : Produksi Film dan Televisi**

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

**2019**

**Tugas Akhir**  
**DIRECTOR OF PHOTOGRAPHY dan EDITOR**  
**DALAM PEMBUATAN FILM PENDEK BERGENRE DRAMA**  
**TENTANG MITOS DENGAN TEKNIK NEGATIVE SPACE**

Dipersiapkan dan disusun oleh  
**ADRIAN MORIS KURNIAWAN LANDE**

NIM: 15.51016.0033

Telah diperiksa, dluji dan disetujui oleh Dewan Pembahas

Pada: Jumat, 07 Agustus 2019

**Susunan Dewan Pembahas**

**Pembimbing :**

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

NIDN. 0711086702

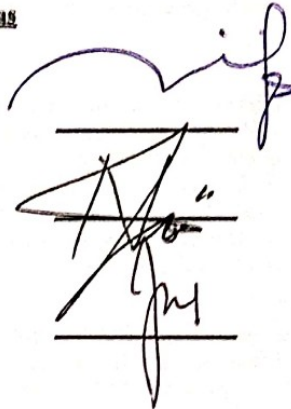
2. **Novan Andrianto, M.I.Kom**

NIDN. 0717119003

**Pembahas :**

1. **Yunanto Tri Laksono, M.Pd.**

NIDN. 0704068505



**Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan**



**untuk memperoleh gelar Sarjana**

FAKULTAS TEKNOLOGI  
DAN INFORMATIKA

**stikom**

SURABAYA

**Dr. Jusak**

NIDN 0708017101

23/8/19

**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 : Adrian Moris Kurniawan Lande

NIM : 15.51016.0033

Program Studi : DIV Produksi Film dan Televisi

Jurusan/Fakultas : Fakultas Teknologi dan Informatika

Judul karya : *DIRECTOR OF PHOTOGRAPHY* dan EDITOR  
DALAM PEMBUATAN FILM PENDEK BERGENRE `  
DRAMA TENTANG MITOS DENGAN TEKNIK NEGATIVE  
SPACE

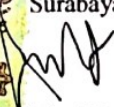
Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa:

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 dikemudian 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, 07 Agustus 2019

  
Adrian Moris Kurniawan Lande  
NIM : 15.51016.0033

## LEMBAR MOTTO

*“ Bergerak maju kedepan dengan cara berpikir cerdas ”*

## LEMBAR PERSEMBAHAN

*“Saya persembahkan karya ini kepada kedua Orangtua tercinta, Keluarga, Saudara, seluruh Teman-Teman, seluruh Dosen yang telah mendukung dan mendoakan saya dalam melaksanakan Tugas Akhir ini”*

## ABSTRAK

Pembuatan film ini dikerjakan oleh kelompok yang berisi 3 orang. Kami sepakat dalam pembuatan film ini mengangkat tentang mitos yang dibuat dalam genre drama. Penulis mendapatkan tugas sebagai seorang DOP (*Director Of Photography*) dan seorang editor. Pembuatan film ini melakukan 3 tahap yaitu pra produksi, produksi, dan pasca produksi. Tahap produksi penulis sebagai DOP telah menyiapkan *shot list*, yang dimana *storyboard* menjadi pedoman pembuatan *shot list*. Dalam tahap produksi DOP mendampingi kameraman dalam pengambilan gambar. Dan saat yahap pasca produksi penulis mulai bekerja sebagai seorang editor yang diman dalam tahap ini potongan-potongan gambar yang telah disediakn oleh kameramanakan disusun menjadi sebuah film, proses yang dilakukan adalah menyatukan setiap potongan gambar menjadi perscene setelah semua scene tergabung lalu masuk dalam tahap pengabungan semua menjadi film, setelah film tertata dengan benar langsung masuk dalam tahap color grading dan penataan audio.

**Kata kunci:** Film, Drama, DOP (*Director Of Photography*), Editor

## KATA PENGANTAR

Segala puji syukur kepada Tuhan Yang Maha kuasa atas segala limpahan rahmat dan kasih sayang-Nya sehingga Tugas Akhir berjudul *DIRECTOR OF PHOTOGRAPHY* dan EDITOR DALAM PEMBUATAN FILM PENDEK BERGENRE DRAMA TENTANG MITOS DENGAN TEKNIK NEGATIVE SPACE dapat diselesaikan tepat waktu.

Dalam laporan Tugas Akhir ini, penulis mengolah data-data yang diperoleh selama proses penelitian yang dikerjakan dalam jangka waktu relatif singkat, penulis menyadari bahwa masih ada kekurangan dalam mengolah data.

Proses penyusunan laporan Tugas Akhir ini tidak terlepas dari dukungan semua pihak, baik moral maupun materil. Maka dalam hal ini, penulis menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Kedua orangtua dan seluruh anggota keluarga yang telah memberikan motivasi, dukungan maupun doa.
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 Wakil Dekan Fakultas Teknologi dan Informatika Institut Bisnis dan Informatika Stikom.



5. Ir. Hardman Budiardjo, M.Med.Kom., MOS. selaku Kepala Program Studi DIV Produksi Film dan Televisi dan selaku Dosen Pembimbing I.
6. Novan Andrianto, M.I.Kom selaku Dosen Pembimbing II.
7. Yunanto Tri Laksono, M.Pd. selaku Dosen Pembahas.
8. Krisna Yuwono Fora, M.T., ACA selaku dosen wali.
9. Bapak/Ibu Dosen DIV Produksi Film dan Televisi.
10. Teman-teman di Program Studi DIV Produksi Film dan Televisi Fakultas Teknologi dan Informasi Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya.
11. Serta semua pihak yang selalu memberikan dukungan, motivasi, dan doa sehingga dapat melancarkan dan memudahkan dalam proses pembuatan Tugas Akhir ini.

Semoga dalam laporan Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi pihak yang membutuhkan. Penulis menyadari bahwa penulisan laporan ini masih dari kata sempurna, oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari semua pihak agar kedepannya nanti diperoleh hasil karya yang maksimal bahkan lebih baik dari karya ini.

Surabaya, 07 Agustus 2019

Penulis

## Daftar Isi

<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>vii</b>
<b>Daftar Isi .....</b>	<b>ix</b>
<b>Daftar Gambar .....</b>	<b>xi</b>
<b>Daftar Tabel.....</b>	<b>xiv</b>
<b>Daftar Lampiran .....</b>	<b>xv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang Penciptaan.....	1
1.2 Fokus Penciptaan .....	3
1.3 Ruang Lingkup Penciptaan .....	3
1.4 Tujuan Penciptaan.....	4
1.5 Manfaat Penciptaan.....	4
<b>BAB II LANDASAN TEORI .....</b>	<b>5</b>
2.1 Film.....	5
2.2 Film Pendek .....	5
2.3 Genre.....	5
2.4 Drama.....	6
2.5 <i>Director Of Photography</i> (DOP) .....	6
2.5.1 <i>Camera Angle</i> .....	7
2.5.2 <i>Frame Size</i> .....	8
2.5.3 <i>Moving Camera</i> .....	10
2.5.4 <i>Moving Object</i> .....	12
2.6 Pencahayaan.....	12
2.7 Setting .....	14
2.8 Editor .....	14
2.9 Audio .....	15
2.10 Negative Space.....	16
<b>BAB III METODE PENCIPTAAN.....</b>	<b>17</b>

3.1	Metode Penelitian .....	17
3.2	Objek Penelitian.....	18
3.3	Lokasi Penelitian.....	18
3.4	Teknik Pengumpulan data.....	18
3.4.1	Studi Literatur .....	19
3.4.2	Wawancara.....	20
3.4.3	Studi Eksisting .....	22
<b>BAB IV PERANCANGAN KARYA .....</b>		<b>24</b>
4.1	Pra Produksi.....	25
4.1.1	<i>Shot list</i> .....	25
4.1.2	Rancangan Audio.....	26
4.1.3	<i>Crew</i> .....	27
4.1.4	Alat suting.....	28
4.2	Produksi .....	33
4.3	Pasca produksi .....	34
4.3.1	Editing.....	34
4.3.2	Publikasi.....	36
<b>BAB V IMPLEMENTASI KARYA .....</b>		<b>40</b>
5.1	Produksi .....	40
5.2	Pasca Produksi .....	44
5.2.1	Editing.....	44
5.2.2	Publikasi.....	57
<b>BAB VI PENUTUP .....</b>		<b>61</b>
6.1	Kesimpulan .....	61
6.2	Saran .....	61
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>		<b>63</b>
<b>BIODATA PENULIS.....</b>		<b>65</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>		<b>66</b>

## Daftar Gambar

Gambar 3.1 Wawancara bersama praktisi dibidang film .....	21
Gambar 3.2 Cuplikan Film.....	22
Gambar 3.3 Cuplikan Film.....	23
Gambar 3.4 Poster Film Danur .....	23
Gambar 4.1 Gambar bagan kerja .....	24
Gambar 4.2 shot list .....	25
Gambar 4.3 shot list .....	26
Gambar 4.4 fruity loop.....	27
Gambar 4.5 Sony a6500.....	28
Gambar 4.6 Sony a6300.....	29
Gambar 4.7 Lensa sony fix 50mm .....	29
Gambar 4.8 Lensa .....	29
Gambar 4.9 SD card sony 16 GB.....	30
Gambar 4.10 Tripod.....	30
Gambar 4.11 Zoom .....	30
Gambar 4.12 Headset.....	31
Gambar 4.13 Aputure ls mini.....	31
Gambar 4.14 Aputure ls cob .....	31
Gambar 4.15 Light stand.....	32
Gambar 4.16 Laptop asus.....	32
Gambar 4.17 Laptop acer.....	32
Gambar 4.18 Adobe Premiere Pro cc 2015.....	35
Gambar 4.19 Adobe Audition 2019 .....	35
Gambar 4.20 Desain cover cd/dvd.....	36
Gambar 4.21 Desain label cd/dvd .....	37
Gambar 4.22 Poster.....	37
Gambar 4.23 Pin .....	38

Gambar 4.24 Tote bag.....	38
Gambar 4.25 Stiker .....	38
Gambar 4.26 Baju bagian depan dan belakang.....	39
Gambar 5.1 Diskusi dengan kru.....	41
Gambar 5.2 Diskusi dengan kru 2.....	41
Gambar 5.3 Proses shooting 1.....	42
Gambar 5.4 Proses shooting 2.....	42
Gambar 5.5 Proses shooting 3.....	43
Gambar 5.6 Preview hasil shooting 1 .....	43
Gambar 5.7 Preview hasil shooting 2 .....	44
Gambar 5.8 Penataan hasil shooting dalam tiap folder.....	45
Gambar 5.9 Halaman awal pada Adobe Premiere .....	46
Gambar 5.10 Penataan gambar pada scene 2 .....	46
Gambar 5.11 Penataan gambar pada scene 3 .....	47
Gambar 5.12 Penataan gambar pada scene 4.....	47
Gambar 5.13 Penataan gambar pada scene 5 .....	48
Gambar 5.14 Penataan gambar pada scene 6.....	48
Gambar 5.15 Penataan gambar pada scene 7 .....	49
Gambar 5.16 Dubbing suara dialog 1 .....	50
Gambar 5.17 Dubbing suara dialog 2 .....	50
Gambar 5.18 Penataan audio agar cocok dengan video 1.....	51
Gambar 5.19 Penataan audio agar cocok dengan video 2.....	51
Gambar 5.20 Penataan audio agar cocok dengan video 3.....	52
Gambar 5.21 Color Grading.....	53
Gambar 5.22 Color Grading.....	54
Gambar 5.23 Color Grading.....	54
Gambar 5.24 Fruity loop.....	56
Gambar 5.25 Proses pembuatan backsound.....	56
Gambar 5.26 Proses pembuatan backsound.....	57

Gambar 5.27 Label CD/DVD .....	57
Gambar 5.28 Cover CD/DVD.....	58
Gambar 5.29 Poster Film .....	58
Gambar 5.30 Desain pin.....	59
Gambar 5.31 Desain stiker.....	59
Gambar 5.32 Desain tote bag.....	60
Gambar 5.33 Desain kaos/baju .....	60

## Daftar Tabel

Tabel 4.1 List barang dan harga dari KJ Multimedia.....	33
---	----

## Daftar Lampiran

Lampiran 1 Kartu Konsultasi Bimbingan Tugas Akhir .....	66
Lampiran 2 Kartu Seminar Tugas Akhir.....	67
Lampiran 3 Storyboard .....	69
Lampiran 4 Shotlist.....	89



# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Penciptaan

Tugas akhir ini akan membuat film yang akan dikerjakan oleh 1 tim yang terdiri dari 3 orang dengan pembagian tugas: 1 orang sebagai sutradara, 1 orang penulis skenario, 1 orang DOP (*Director Of Photography*) dan editor. Penulis mendapatkan tugas sebagai DOP (*Director Of Photography*) dan editor dengan tujuan dari pembuatan tugas akhir ini adalah dapat menghasilkan pengambilan gambar yang baik sebagai seorang *Director Of Photography* dan menghasilkan hasil editan film yang baik sebagai seorang editor dalam pembuatan film pendek drama tentang mitos dengan teknik *Negative Space*.

Sebagai seorang *Director Of Photography* kita diharuskan dapat membuat *shot list* yang nantinya dapat digunakan pada saat proses produksi. *Shot list* ini dapat dibuat oleh seorang *Director Of Photography* setelah *storyboard* yang akan dibuat oleh sutradara selesai dan dalam *shot list* ini akan berisi tentang ukuran lensa, moving kamera, *frame size*, *angle* serta *moving objek*. *Shot list* ini akan dibuat sesuai dengan genre dan tema yang digunakan dalam film ini, dan genre yang digunakan dalam pembuatan tugas akhir ini adalah drama, yang dimana dalam konsep tema drama ini yang lebih ditonjolkan adalah konsep menyeramkan atau menakutkan. Sedangkan untuk temanya sendiri adalah mitos, jadi disini penulis ingin mengangkat tentang mitos-mitos yang dapat dipadukan dengan genre drama dan dijadikan sebuah film.

sebagai DOP penulis juga harus dapat membantu dalam seting lokasi, seting lighting, pemilihan wardrop, dalam setiap adegan agar mendapatkan hasil gambar yang baik.

Untuk membuat seluruh *setting* ini menjadi pas penulis merancang agar lokasi yang akan dipakai suting nantinya dapat menunjukkan suasana drama yang mencekam, olah karna itu penulis merancang susunan properti dalam gambar yang tidak terlalu banyak agar penonton dapat fokus dengan objek utama atau aktor yang akan berperan nantinya, yang dimana sang aktor tersebut akan banyak mendapat gangguan mistis. Untuk pengaturan cahaya penulis merencanakan bentuk kondisi yang minim cahaya, sedangkan untuk pemilihan kostum dari para aktor penulis merancang pemakaian pakaian model casual dan tidak telalu memakai banyak aksesoris. Untuk aktor setannya sendiri penulis merancang kostum yang akan dipakai adalah jubah hitam panjang dengan panjang rambut yang cukup panjang.

Selain mejadi *Director Of Photography* penulis juga mendapatkan tugas sebagai editor, editor adalah orang melakukan editing dalam pembuatan sebuah karya. Editing sendiri dalam tahap produksi adalah proses pemilihan serta penyambungan gambar-gambar yang telah diambil. Selain memilih atau menyambungkan gambar-gambar penulis juga diharapkan dapat menyusun pembuatan audio agar dapat sinkron dengan genre dan tema yang diangkat, pembuatan audio disini yang dimaksud adalah pembuatan backsound, sound effect, bagi film ini. Untuk compositenya sendiri penulis merencanakan tidak banyak melakukan perubahan dalam pewarnaan/ *color grading* gambar saat editing karna penulis ingin lebih menonjolkan dalam bentuk audionya, dan untuk hal ini penulis merencanakan membuat audio *backsound* yang akan dapat

membuat para penonton menjadi benar-benar dapat merasakan suasana yang mencekam seperti yang dirasakan oleh sang aktor .

## 1.2 Fokus Penciptaan

Berdasarkan uraian latar belakang di atas maka fokus penciptaan pada Tugas Akhir ini adalah Bagaimana cara menjadi *DIRECTOR OF PHOTOGRAPHY* dan editor dalam pembuatan film tentang mitos ?

## 1.3 Ruang Lingkup Penciptaan

Agar tidak menyimpang dari tujuan yang akan dicapai dalam Tugas Akhir ini, maka ruang lingkup penciptaan dibatasi pada hal-hal sebagai berikut:

- a. Membuat *shotlist*, memutuskan *angle* kamera yang tepat dan melakukan pengambilan gambar.
- b. Melakukan pengeditan gambar agar dapat menghasilkan film yang baik.
- c. Membantu tim artistik dalam melakukan seting lokasi, pencahayaan dan wardrop agar menghasilkan komposisi gambar, pencahayaan dan warna yang baik.
- d. Film ini akan dipublikasikan saat pameran dan juga akan diikuti dalam lomba film yang ada.
- e. Film ini juga akan dipublikasi melewati beberapa media social seperti instagram, youtube dan beberapa media lainnya.

## 1.4 Tujuan Penciptaan

Setelah mengetahui fokus penciptaan maka tujuan dari Tugas Akhir ini adalah menghasilkan film yang baik dalam pengambilan gambarnya dan editan yang pas dengan genre dan tema yang diangkat.

## 1.5 Manfaat Penciptaan

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

1. Manfaat bagi Mahasiswa
  - a. Dapat memahami peran sebagai pengambil gambar dan juga editor .
  - b. Memahami tentang pengaturan *angle* kamera, moving kamera.
  - c. Memahami cara pengeditan dalam genre film drama.
2. Manfaat bagi Lembaga
  - a. Sebagai bahan kajian materi untuk mata kuliah yang bersangkutan dengan film.
  - b. Sebagai rujukan pembuatan film pendek *bergenre* drama.
3. Manfaat bagi Masyarakat
  - a. Hasil film diharapkan mampu menjadi hiburan bagi masyarakat untuk mengetahui tentang mitos .
  - b. Diharapkan masyarakat dapat memahami pesan yang terkandung dalam film pendek *bergenre* drama tentang mitos .

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **2.1 Film**

Karya kolektif, seperti halnya seni pertunjukan, karena karya film merupakan gabungan dari perangkat-perangkat yang saling mendukung antara satu dengan perangkat lainnya.

#### **2.2 Film Pendek**

Menurut IDS (International *Design* School) dalam *website* idseducation.com mengatakan bahwa film pendek adalah salah satu bentuk film paling simple dan kompleks serta film fiksi yang termasuk sebuah karya animasi yang memiliki durasi tayang tidak lebih dari 60 menit.

#### **2.3 Genre**

Menurut Himawan Pratista dalam bukunya yang berjudul *Memahami Film* edisi 2 (2017, 39 - 40) istilah genre berasal dari bahasa Perancis yang bermakna “bentuk” atau “tipe”. Dalam film, genre dapat didefinisikan sebagai jenis atau klasifikasi dari sekelompok film yang memiliki karakter atau pola sama (khas), seperti *setting*, isi dan subyek cerita, tema, struktur cerita, aksi atau peristiwa, periode, gaya, situasi, ikon, *mood*, serta tokoh. Klasifikasi tersebut menghasilkan genre-genre populer seperti aksi, petualangan, drama, komedi, horror, *western*, *thriller*, *film noir*, roman, dan sebagainya.

Fungsi tema dari genre adalah untuk memudahkan klasifikasi sebuah film. Tetapi genre juga dapat berfungsi sebagai resume awal bagi penonton terhadap film yang akan ditonton.

## **2.4 Drama**

Menurut IDS (International *Design School*) dalam *website* idseducation.com, drama memiliki jalan cerita yang serius dan mengangkat karakter-karakter serta latar yang realistis. Drama juga biasanya mengangkat cerita-cerita yang ada disekitar masyarakat, hal ini yang membuat genre drama menjadi banyak peminatnya sendiri. Drama ini pun tidak perlu banyak menggunakan *effect-effect special* karna unsur utama dari genre drama ini adalah jalan cerita yang diangkatnya.

## **2.5 Director Of Photography (DOP)**

Dalam buku Job Description Pekerja Film (version 01) (2012. Hal 75) yang menciptakan imaji visual film disebut *Director Of Photography* (DOP) jika dalam produksi yang besar dan memiliki personil yang lengkap. Dia adalah orang bertanggung jawab terhadap kualitas fotografi dan pandangan sinematik (cinematik look) dari sebuah film. dia juga melakukan supervisi personil kamera dan pendukungnya serta bekerja sangat dekat dengan sutradara. Dengan pengetahuannya tentang pencahayaan, lenda, kamera, emulsi film dan imaji digital, seorang sinematografer menciptakan kesan/rasa dengan tepat, suasana dan gaya visual pada setiap shot yang membangkitkan emosi sesuai keinginan sutradara.

Menurut Nurul Muslimin dalam bukunya yang berjudul *Bikin Film, Yuk!* (2018: hal 80 - 92) Teknik pengambilan gambar adalah sebagai berikut :

### **2.5.1 Camera Angle**

Sudut pengambilan gambar ini terdiri dari:

#### **1. Bird Eye View**

Bird eye adalah sudut pengambilan gambar yang dimana pengambilan gambar ini dilakukan dari tingkat ketinggian jauh diatas objek rekaman, dimaksudkan untuk mendapatkan gambar yang luas untuk menjelaskan kegiatan dari objek yang direkam

#### **2. High Angle**

Sudut pengambilan dari atas objek, sehingga kesan objek jadi mengecil. Selain itu, teknik pengambilan gambar ini mempunyai kesan dramatis, yaitu kesan kerdil .

#### **3. Low Angle**

Sudut yang pengambilannya dari arah bawah objek, sehingga membuat kesan objek jadi membesar dan juga ingin memberi kesan sorang yang gagah.

#### **4. Eye Angle**

Pengambilan gambar mengambil sudut sejajar dengan objek (antara objek dengan subjek sama tingginya). Adalah pengambilan gambar yang sering digunakan dalam pembuatan film. Hasil yang akan didapatkan dari pengambilan ini adalah pandangan mata objek yang berdiri atau pandangan mata objek yang memiliki tinggi tubuh tepat tingginya sama dengan objek lainnya, biasa sering disebut dengan *normal shot*.

### **5. *Frog level***

Teknik yang pengambilan gambarnya dilakukan dengan meletakkan ketinggian kamera sejajar dengan dasar (alas) kedudukan objek atau dengan ketinggian yang lebih rendah dari dasar (alas) kedudukan objek. Dengan teknik ini, dihasilkan satu pemandangan objek yang sangat besar. Sehingga menghasilkan kesan keangkuhan, keagungan, dan kekokohan dari objek.

### **6. *Slanted***

Jenis shot ini merupakan perekaman dengan sudut tidak frontal dari depan atau frontal dari samping objek, melainkan dari sudut 45 dari objek, sehingga objek yang lain ikut masuk ke dalam bingkai rekam.

### **7. *Over shoulder***

Pengambilan gambar yang dilakukan dengan merekam dari bahu objek utama, biasa digunakan untuk posisi percakapan.

## **2.5.2 Frame Size**

Frame size adalah ukuran gambar, ukuran gambar terdiri dari:

### **1. *Extreme Close Up (ECU)***

Pengambilan gambar yang sangat dekat, digunakan untuk memperlihatkan detail dari objek yang sedang direkam.

### **2. *Big Close Up (BCU)***

Pengambilan gambar yang hanya sebatas kepala hingga dagu objek. Berfungsi menonjolkan ekspresi objek yang sedang direkam.



### **3. *Close Up (CU)***

Ukuran gambar hanya dari kepala sampai leher. Fungsinya untuk memberi gambaran yang jelas pada objek.

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

Pengambilan gambar yang dilakukan dengan mengambil bagian atas kepala hingga dada. berfungsi untuk menjelaskan profil objek.

### **5. *Mid Shoot (MS)***

Pengambilan gambar yang mengambil bagian kepala hingga pinggang. Fungsinya untuk memperlihatkan sosok dari objek dengan jelas.

### **6. *Knee Shoot (KS)***

Pengambilan gambar sebatas kepala hingga lutut. Fungsinya hampir sama dengan *Mid Shoot*.

### **7. *Full Shoot (FS)***

Pengambilan gambar yang meliputi bagian dari kepala hingga kaki. Berfungsi memperlihatkan objek secara jelas dan bertujuan juga untuk melihat lingkungan disekitar objek.

### **8. *Long Shoot (LS)***

Pengambilan yang gambarnya lebih luas dari *full shoot*. Berfungsi untuk menunjukkan objek beserta latar belakangnya.

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

Pengambilan gambar yang sangat luas dan memperlihatkan lingkungan objek secara utuh. Berfungsi untuk menunjukkan bahwa objek tersebut bagian dari lingkungannya dan memperlihatkan keadaan yang ada disekitar objek.

### **10. *1 Shoot***

Pengambilan gambar satu objek. Berfungsi untuk menggambarkan kegiatan seseorang atau benda dalam frame.

### **11. *2 Shoot***

Pengambilan gambar dengan adanya dua objek dalam satu frame. Berfungsi untuk memperlihatkan suatu adegan dua orang yang sedang melakukan percakapan.

### **12. *3 Shoot***

Pengambilan gambar yang terdiri dari tiga objek dalam satu frame dan berfungsi untuk memperlihatkan adegan dimana ada tiga orang yang sedang mengobrol.

### **13. *Group Shoot***

Pengambilan gambar yang dimana memperlihatkan banyak objek dan digunakan untuk menjelaskan suatu aktifitas dari kelompok orang-orang tersebut.

## **2.5.3 Moving Camera**

Gerakan kamera tersebut terdiri dari:

### **1. *Zooming (In/Out)***

Gerakan yang dilakukan oleh lensa kamera, bukan kamera yang bergerak maju atau mundur. Gerakan ini adalah fasilitas dari setiap lensa kamera, dan pengguna hanya perlu memutar lensa agar mendapatkan hasil zooming ini.

## **2. Panning (Left/Right)**

Gerakan kamera yang bergerak dari tengah kekanan atau dari tengah kekiri, tetapi bukan kamera yang bergerak melainkan tripod kamera yang bergerak.

## **3. Tilting (Up/Down)**

Gerakan tilting adalah gerakan naik keatas atau turun kebawah. Menggunakan stabilizer kamera sebagai alat penggeraknya agar gambar yang dihasilkan tetap stabil.

## **4. Dolly (In/Out)**

Gerakan ini hamper sama dengan zooming tetapi kali ini adalah kamera yang bergerak, tetapi bukan kamera langsung yang digerakan melainkan menggunakan tripod yang telah diberi roda pada tiap kaki tripod .

## **5. Follow**

Pengambilan yang dilakukan dengan cara mengikuti objek dengan searah.

## **6. Framing (In/Out)**

Adalah gerakan objek yang masuk(in) atau keluar(out) dari suatu frame gambar.

## **7. Fading (In/Out)**

Adalah pergantian gambar dengan perlahan. Jika gambar baru masuk menggantikan gambar lama disebut in sedangkan gambar yang keluar adalah out.

## **8. Crane Shoot**

Gerakan tilting adalah gerakan naik keatas atau turun kebawah. Menggunakan *jimmy jib* sebagai alat penggeraknya.

### 2.5.4 Moving Object

Gerakan objek terdiri dari:

#### 1. Kamera sejajar objek

Kamera yang sejajar dengan segala pergerakan dari objek baik kekiri atau kekana.

#### 2. Walking (In/Out)

Pergerakan objek yang mendekat (in) dan menjauhi (out) dari kamera.

## 2.6 Pencahayaan

Pencahayaan atau lighting sangatlah penting karna tanpa cahaya sebuah benda tidak akan memiliki wujud. Pencahayaan mengambil salah satu peran penting dalam sebuah film, karna seluruh hasil gambar dari sebuah film adalah hasil dari manipulasi cahaya. Tata cahaya dalam film dapat dibagi dalam 4 unsur yaitu kualitas, sumber, arah dan warna cahaya. Keempat unsur ini sangat mempengaruhi dalam bentuk suasana *mood* para pembuat film independen sering kali menggunakan pencahayaan natural dalam produksinya.

### 2.6.1 Kualitas cahaya

Kualitas cahaya merujuk pada besar-kecilnya intensitas pencahayaan. Cahaya terang (hard light) cenderung menghasilkan bentuk objek serta bayangan yang jelas. Sedangkan cahaya lembut (soft light) cenderung menyebarkan cahaya sehingga menghasilkan bayangan yang tipis.

### 2.6.2 Arah pencahayaan

Arah cahaya merujuk pada posisi sumber cahaya terhadap objek yang dituju. Arah cahaya dapat dibagi menjadi 5 jenis yaitu arah depan (*frontal lighting*), arah samping (*side lighting*), arah belakang (*back lighting*), arah bawah (*under lighting*) dan arah atas (*top lighting*).

#### 1. *Frontal lighting*

cenderung menghapus bayangan dan menegaskan bentuk sebuah objek atau wajah karakter

#### 2. *Side lighting*

cenderung menampilkan bayangan ke arah samping tubuh karakter atau bayangan pada wajah

#### 3. *Back lighting*

mampu menampilkan bentuk siluet sebuah objek atau karakter jika tidak dikombinasikan dengan arah cahaya lain.

#### 4. *Under lighting*

biasanya ditempatkan didepan bawah karakter dan biasanya pada bagian wajah. Efeknya seperti cahaya senter atau api unggun yang diarahkan dari bawah.

#### 5. *Top lighting*

sangat jarang digunakan dan umumnya untuk mempertegas sebuah benda atau karakter. *Top lighting* bisa pula menunjukkan jenis pencahayaan (buatan) dalam sebuah adegan, seperti lampu gantung atau lampu jalan.

### 2.6.3 Sumber cahaya

Merujuk pada karakter sumber cahaya, yakni pencahayaan buatan dan pencahayaan natural. Melalui pencahayaan natural pembuat film hanya menggunakan cahaya yang ada pada lokasi syuting. Untuk produksi besar biasanya menggunakan pencahayaan buatan agar dapat mengatur efek cahaya dengan baik dengan menggunakan alat-alat bantu penerangan.

### 2.6.4 Warna cahaya

Adalah penggunaan warna dari sumber cahaya. Warna cahaya secara natural hanya terbatas pada 2 warna, yaitu putih (sinar matahari) dan kuning muda (warna lampu). Namun dengan adanya filter, para pembuat film dapat menghasilkan warna-warna tertentu sesuai keinginannya.

## 2.7 Setting

Adalah seluruh latar bersama segala propertinya. Properti dalam hal ini adalah semua benda yang tidak bergerak. Setting yang digunakan dalam sebuah film adalah setting yang dibuat mengikuti konsep ceritanya. Semakin mirip dengan konsep ceritanya maka akan membuat penonton semakin mengerti akan apa yang ingin dimaksudkan pembuat film tersebut.

## 2.8 Editor

Dalam buku Job Description pekerja Film (Versi 01) (2012, hal 143-144) editor adalah sineas profesional yang bertanggung jawab mengkontruksi cerita secara estetis

dari shot-shot yang dibuat berdasarkan skenario dan konsep penyutradaraan sehingga menjadi sebuah film cerita yang utuh.

Seorang editor dituntut memiliki *sense of storytelling* (kesadaran/ rasa/ indera penceritaan) yang kuat, sehingga tentunya dituntut sikap kreatif dalam menyusun shot-shot yang ada. kekuatan yang dimaksud bahwa seorang editor harus mengerti akan konstruksi struktur cerita yang menarik, serta kadar dramatik yang ada dalam shot-shot yang disusun dan mampu membuat kesinambungan aspek emosionalnya, serta bisa membentuk irama adegan/cerita tersebut secara tepat dari awal hingga akhir film.

## **2.9 Audio**

Audio atau suara adalah bagian penting dalam pembuatan film baik dalam waktu produksi atau pasca produksi saat proses editing, karna kesalah sedikit saja dalam pembuatan audio ini makan film yang pengambilan gambarnya sudah bagus pun akan menjadi tidak baik. Tapi tidak jarang juga ada film bisu atau film yang tanpa suara karna mungkin pembuat film tersebut ingin menyampaikan sesatu pesan melalui gerakan tertentu.

Dalam sebuah film horror audio menjadi suatu hal yang sangat penting karna dari sebuah atmosfer audio ini para penonton akan merasakan lebih dalam lagi apa yang dirasakan seorang aktor dalam film tersebut.

## 2.10 Negative Space

Ini adalah trik pengambilan gambar di mana ada sesuatu di *frame* tapi itu bukan jadi fokus dari penonton. Biasanya adalah latar belakang yang dibuat tidak fokus atau bagian ruangan yang sengaja dibuat gelap.



## **BAB III**

### **METODE PENCIPTAAN**

#### **3.1 Metode Penelitian**

Menurut Conny dalam Putra (2017, hal. 19) dijelaskan bahwa Metode penelitian berarti cara pengumpulan data dan analisis, dari analisa data tersebut kemudian peneliti akan mendapatkan hasil berupa penegasan atas teori yang pernah ada atau suatu penemuan baru.

Menurut Corbin dan Strauss (2015: 5) dalam Wahidmurni (2017: 5) merupakan bentuk penelitian dimana peneliti dalam mengumpulkan dan menganalisis data menjadi bagian dari proses penelitian sebagai partisipan bersama informan yang memberikan data. Adapun alasan menggunakan pendekatan kualitatif adalah:

- a. Untuk mengeksplorasi pengalaman batin peserta,
- b. Untuk mengeksplorasi bagaimana makna terbentuk dan ditransformasikan,
- c. Untuk menjelajahi daerah yang belum diteliti secara menyeluruh,
- d. Untuk menemukan variabel yang relevan yang nantinya dapat diuji melalui bentuk-bentuk kuantitatif penelitian,
- e. Untuk mengambil pendekatan holistik dan komprehensif dalam mempelajari fenomena.

Metodologi Penelitian yang akan digunakan dalam Tugas Akhir pembuatan film adalah kualitatif dengan cara Pengumpulan data pada *Director Of Photography, genre film, drama, editing*, diperoleh dari literatur yang dilakukan pada buku dan internet dari

buku: *Job Description Perkerja Film, Bikin film yuk, Mahir Bikin Film*. Studi literatur dilakukan dari internet [www.studioantelope.com](http://www.studioantelope.com)

### **3.2 Objek Penelitian**

Objek yang akan diteliti adalah pada remaja dengan rentan usia 20-25 tahun dengan fokus bagaimana perilaku mereka ketika berada dirumah sendirian lalu menghadapi rasa takut atau bagaimana respon mereka ketika ketakutan.

### **3.3 Lokasi Penelitian**

Tempat yang digunakan untuk melakukan penelitian yaitu rumah dari nenek naufal yang dimana rumah itu sudah lama tidak ditempati lagi. Kelompok kami melakukan penelitian disan karna menurut kami tempat tersebut sangat pas dengan konsep cerita dari kelompok kami. Rumah tersebut berada di perumahan daerah kota sidoarjo, rumah itu memiliki 2 lantai dan model dari rumah tersebut adalah model-model rumah pada saat ini. Sedangkan untuk lingkungan dari rumah itu sendiri adalah lingkungan perumahan yang cukup besar dengan banyak rumah disebelah-sebelahnya.

### **3.4 Teknik Pengumpulan data**

Disini penulis melakukan wawancara, studi literatur, dan studi eksisting untuk mengumpulkan data yang dihimpun. Wawancara dengan narasumber yang memiliki keahlian serta dapat memberikan pemaparan tentang topik yang diangkat, studi literatur dilakukan untuk mendapatkan keaslian data yang sudah diterbitkan baik dari buku-buku maupun dari laporan atau jurnal penelitian sebelumnya dan studi eksisting yaitu

dengan mengamati beberapa film yang nantinya akan digunakan sebagai referensi film kami dari segi konsep, teknik pengambilan gambar, tata cahaya, tata artistik, *setting* tempat, editing, dan lain sebagainya.

### 3.4.1 Studi Literatur

Merujuk dari data diatas, studi literature diperoleh dari buku, laporan, jurnal, dan website sebagai berikut:

- a. Job Description Pekerja Film (2012).
- b. Bikin Film Itu Gampang, buku karangan Natasha Dematra (2018).
- c. BIKIN FILM, YUK!, karangan Nurul Muslimin (2018).
- d. Bikin Film Indie Itu Mudah, buku karangan M Bayu Widagdo dan Winastwan Gora (2007).
- e. Teknik Digital Audio Editing dengan Adobe Premier 6.5, karangan Ir. Bayu Adjie dan Teddy Awaluddin, SE. (2003).
- f. Kolaborasi Adobe Premier Pro CS5 dan After Effect CS5 untuk video Editing Profesional, karangan Hernita P (2010).
- g. Color Vision, karangan Atok Sugiarto (2014).
- h. Memahami Film (edisi 2) karangan Himawan Pratista (2017)
- i. Mari Membuat Film Panduan Menjadi produser (edisi 2) karangan Heru Effendy (2009)
- j. kreatifproduction.com
- k. studioantelope.com

1. idseducation.com

### **3.4.2 Wawancara**

Wawancara dilakukan dengan 2 orang yang berkompeten dalam bida DOP dan editor mereka adalah Agil Mediantoro dan Pauluz Rizal.

#### **1. Agil Mediantoro**

Wawancara dengan Agil Mediantoro untuk lebih mengetahui tentang bagaimana peran seorang editor dalam pengolahan sebuah film dan apa sajakah tugas-tugas yang dilakukan seorang editor. Penulis juga bertanya tentang bagaimana mengatur mood dalam film agar mendapatkan kesan yang bagus saat nantinya film akan di tonton. Agil Mediantoro sendiri adalah seorang praktisi film dari kota sidoarjo, dia sudah cukup lama bekerja dalam bidang perfileman sebelumnya dia juga pernah mengajar disalah satu tempat disurabaya. Sebelum dia focus dalam bidang perfileman dia juga pernah bekerja dalam pembuatan video iklan dan dia bekerja sebagai editor, dan dia sangat memahami tugas sebagai editor, bahkan menurut dia editor adalah seorang yang memegang nyawa dari sebuah film, karna editor lah yang dapat merubah sebuah mood dalam sebuah film. Beliau banyak memberikan contoh-contoh karya yang pernah dia kerjakan.



Gambar 3.1 Wawancara bersama praktisi dibidang film

Sumber: Olahan Penulis

## 2. Pulus Rizal

wawancara dengan Paulus Rizal yang dimana dia adalah videomaker. Penulis mewawancarai beliau untuk mendapatkan informasi tentang pengetahuan dari penentuan pemilihan alat baik sebelum melakukan suting. Paulus Rizal sendiri adalah seorang videomaker disurabaya, dia selain sering ikut dalam project pembuatan video untuk suatu prodak tertentu dia juga sering mengisi materi dalam seminar yang diadakan oleh sentra digital yang ada disurabaya. Beliau banyak bercerita bahwa seorang DOP yang baik adalah orang yang mengerti betul dengan kondisi lokasi suting karna disetiap lokasi pasti membutuhkan persiapan alat yang berbeda-beda.

### 3.4.3 Studi Eksisting

Studi eksisting dilakukan pada film Danur dan Sajen, penulis memilih film tersebut karena sangat tepat dalam segi konsep seting lokasi, pengambilan gambar, seting cahaya, serta penggunaan audio backsound yang pas seperti pemikiran penulis.

1. Memerlihatkan salah satu pemuda sedang berakting (lihat gambar 3.2). Dalam hal ini penulis melihat kesamaan konsep yang dimana penulis ingin membuat kamar bagi karakternya nanti memiliki meja belajar didalam, tp perbedaannya mungkin ada pada jendela yang dimana penulis merasa dalam filmnya nanti tidak diperlukan adanya jendela tersebut.



Gambar 3.2 Cuplikan Film

Sumber: Olahan Penulis, 2019

2. Dibagian ini penulis ingin menciptakan suasana mencekam (lihat gambar 3.3) dengan pembuatan backsound yang mencekam agar penonton dapat merasakan kejadian yang sedang berlangsung. Penulis menjadikan film danur ini sebagai

contoh dalam hal penggunaan backsound yang pas disetiap kejadiannya dan pembuatan backsound yang mengiring penonton dalam suasana yang mencekam.



Gambar 3.3 Cuplikan Film

Sumber: (olahan Penulis)



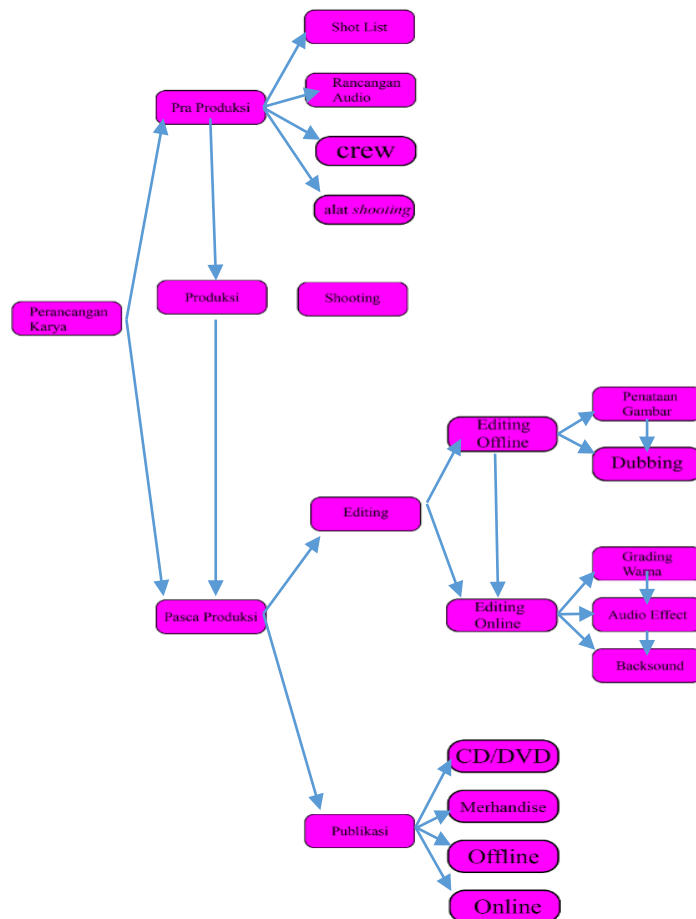
Gambar 3.4 Poster Film Danur

Sumber: (olahan Penulis)

## BAB IV

### PERANCANGAN KARYA

Pada perancangan karya ini akan menjabarkan tahapan dalam merancang karya Tugas Akhir ini. Seorang *Director Of Photography* dan editor juga mempunyai tiga proses dalam pembuatan film yaitu Pra Produksi, Produksi, dan Pasca Produksi. Dan akan digambarkan dalam bagan berikut ini:



Gambar 4.1 Gambar bagan kerja

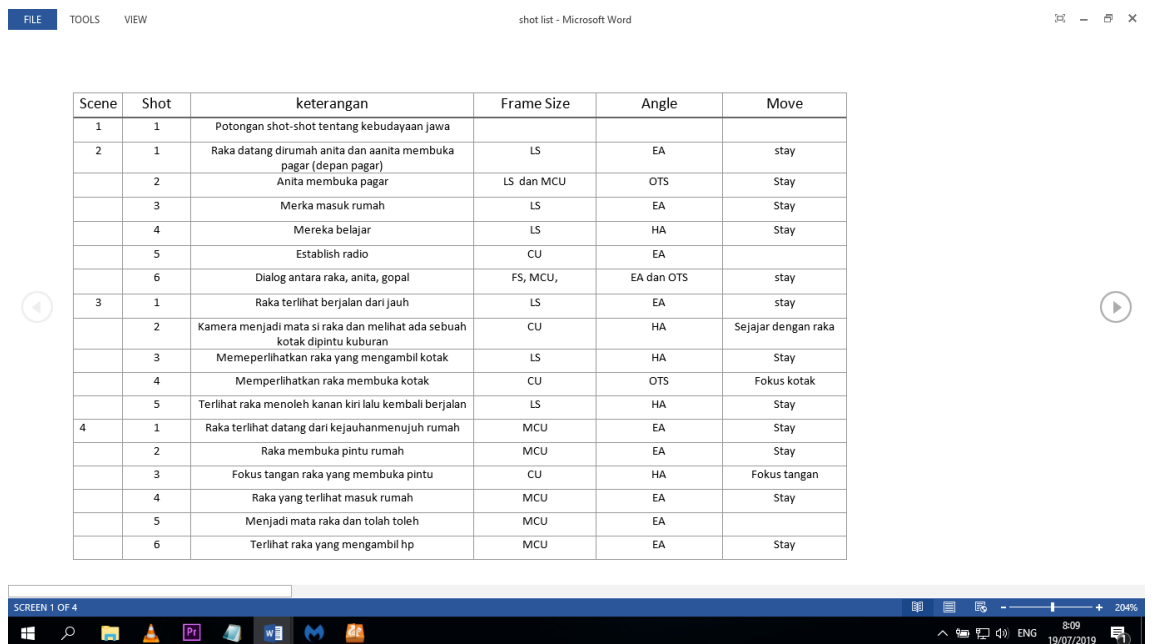
Sumber: (olahan penulis)



## 4.1 Pra Produksi

### 4.1.1 Shot list

*Shot list* adalah salah satu alat bantu untuk seorang kameraman dalam melakukan pengambilan gambar, *shot list* ini dibuat oleh seorang DOP, *shot list* ini sendiri merujuk pada *storyboard* yang telah dibuat oleh sutradara. Penulis yang dimana dalam pengerjaan tugas akhir ini mendapatkan tugas sebagai seorang DOP diminta untuk dapat membuat sebuah *shot list* yang akan digunakan saat proses produksi nantinya. Unsur-unsur yang digunakan oleh penulis untuk membuat *shot list* adalah *Angel camera*, *Moving camera*, *Frame zise*.



Scene	Shot	keterangan	Frame Size	Angle	Move
1	1	Potongan shot-shot tentang kebudayaan jawa			
2	1	Raka datang dirumah anita dan anita membuka pagar (depan pagar)	LS	EA	stay
	2	Anita membuka pagar	LS dan MCU	OTS	Stay
	3	Merka masuk rumah	LS	EA	Stay
	4	Mereka belajar	LS	HA	Stay
	5	Establish radio	CU	EA	
	6	Dialog antara raka, anita, gopal	FS, MCU,	EA dan OTS	stay
3	1	Raka terlihat berjalan dari jauh	LS	EA	stay
	2	Kamera menjadi mata si raka dan melihat ada sebuah kotak dipintu kuburan	CU	HA	Sejajar dengan raka
	3	Memperlihatkan raka yang mengambil kotak	LS	HA	Stay
	4	Memperlihatkan raka membuka kotak	CU	OTS	Fokus kotak
	5	Terlihat raka menoleh kanan kiri lalu kembali berjalan	LS	HA	Stay
4	1	Raka terlihat datang dari kejauhan menuju rumah	MCU	EA	Stay
	2	Raka membuka pintu rumah	MCU	EA	Stay
	3	Fokus tangan raka yang membuka pintu	CU	HA	Fokus tangan
	4	Raka yang terlihat masuk rumah	MCU	EA	Stay
	5	Menjadi mata raka dan tolah toleh	MCU	EA	
	6	Terlihat raka yang mengambil hp	MCU	EA	Stay

Gambar 4.2 shot list

Sumber: Olahan penulis

FILE TOOLS VIEW shot list - Microsoft Word

7	Raka bermain hp(mata raka)	CU	HA	
8	Raka menelfon	CU	EA	Stay
9	Menjadi mata raka yang melihat arah pintu atas	CU	EA	
10	Terlihat raka naik kearah atas	LS	HA	Stay
11	Menjadi mata raka dan mengintip dalam kamar kosong	CU	EA	
12	Raka menutup pintu dan langsung turun	LS	EA	Stay
13	Raka masuk dalam kamar	MS	EA	stay
14	Raka meletakkan barang-barang lalu tidur	MS	EA	Stay
15	Fokus kotak yang diletakan dimeja belajar	CU	EA	Stay
16	Fokus ekspresi raka yang banguntidur	CU	HA	
17	Terlihat raka bangun	MS	EA	Stay
18	Menjadi mata raka dan tolah toeh lalu liat kotak	MCU	EA	
19	Menjadi mata untuk melihat HP	CU	EA	
20	Raka bangun dan membuka laptop	MS	EA	Stay
21	Raka melirik kotak	CU	EA	
22	Raka melirik kotak(mata raka)	CU	EA	
23	Terlihat dibelakang raka ada sosok putih lewat	MS	EA	Stay
24	Terlihat raka konser dan guting kuku	MS	EA	Stay
25	Raka kaget ada balasan siulan	MS	EA	Stay
26	Menjadi mata raka dan tolah toleh	CU	EA	

SCREEN 2 OF 4 8:10 19/07/2019

Gambar 4.3 shot list

Sumber: Olahan penulis

#### 4.1.2 Rancangan Audio

Editor selain telah membayangkan bentuk editan dalam film ini, penulis juga harus membuat rancangan audio dalam film ini, karena didalam film ini terdapat unsur drama maka penulis telah melakukan beberapa riset film drama yang dianggap sesuai dengan film yang akan dibuat.

Editor bekerja sama dengan salah seorang team yang dimana dia akan bekerja sebagai sound editor dalam pembuatan film ini. Disini kita akan membuat sendiri beberapa backsound yang akan digunakan serta kita akan merekam langsung beberapa sound effect seperti gelas jatuh, suara pintu tertutup, dan sebagainya. Software yang

akan digunakan nantinya adalah fruity loop. Bentuk audio backgroundnya sendiri nantinya akan dibuat seperti music alunan piano yang dimana akan digunakan sebagai pengiring beberapa kejadian dalam film ini. Volume dari alunan musicnya nanti pun akan dibuat dari pelan menjadi keras agar dapat menciptakan kesan kaget, karna ada beberapa scene dalam film ini yang akan membuat penonton iku dalam suasana yang dirasakan oleh aktornya secara langsung.



Gambar 4.4 fruity loop

Sumber: Olahan penulis

#### 4.1.3 Crew

Dalam tahap ini penulis telah memilih beberapa anggota kru yang akan bekerja sama dalam pembuatan film. Pemilihan kru ini pun telah dibagi dalam 2 kelompok yaitu kelompok *team* DOP dan kelompok *team* editor, yaitu:

- a. DOP:
  - a. Operator kamera 1: Ferry
  - b. Operator kamera 2: Firman
  - c. Operator kamera 3: Ragil
  - d. Clapper : Jofan, Diana
  - e. Perekam suara : Ragil
  - f. Lightingman : Ferry, Ragil, Ian

- b. Editor:
  - a. Film editor : Ian
  - b. Colorist : Ian, Marvey
  - c. Dialog editor : Ian
  - d. Sound editor : Marvey

#### 4.1.4 Alat suting

Sebelum memulai produksi hingga pasca produksi penulis telah membuat list peralatan apa saja yang akan digunakan dalam pembuatan film.

Beberapa alat yang digunakan adalah:

1. Kamera sony a6500



Gambar 4.5 Sony a6500

Sumber: Blibli.com

2. Kamera sony a6300



Gambar 4.6 Sony a6300

Sumber: Inet.detik.com

3. Lensa sony fix 50 mm



Gambar 4.7 Lensa sony fix 50mm

Sumber: Plazakamera.com

4. Lensa sigma 18-35



Gambar 4.8 Lensa

Sumber: Tokocamzone.com

## 5. SD card



Gambar 4.9 SD card sony 16 GB

Sumber: Tokocamzone.com

## 6. Tripod



Gambar 4.10 Tripod

Sumber: Guntur98.blogspot.com

## 7. Alat perekam (zoom)



Gambar 4.11 Zoom

Sumber: Megakamerablog.wordpress.com

## 8. Headset



Gambar 4.12 Headset

Sumber: Klipsch.com

## 9. Lampu aputure ls mini



Gambar 4.13 Aputure ls mini

Sumber: Plazakamera.com

## 10. Lampu aputure ls cob



Gambar 4.14 Aputure ls cob

Sumber: Plazakamera.com

### 11. Light stand



Gambar 4.15 Light stand

Sumber: Bhphotovideo.com

### 12. Laptop asus



Gambar 4.16 Laptop asus

Sumber: Tokopedia.com

### 13. Laptop acer



Gambar 4.17 Laptop acer

Sumber: Pricebook.co.id



#### 14. anggaran dana alat

selama produksi *shooting* ada beberapa kali kelompok kami melakukan penyewaan alat *shooting* dan tempat kami meminjam adalah KJ Multimedia.

List barang dan harga:

Tabel 4.1 List barang dan harga dari KJ Multimedia

No	Nama alat	Jumlah	hari	Harga
1	Kamera sony a6500	1(@Rp 230.000 )	5	Rp 1.150.000
2	Kamera sony a6300	1(@Rp 180.000)	5	Rp 900.000
3	Lensa sigma 18-35	1(@Rp 180.000)	5	Rp 900.000
4	Lampu aputure ls mini	2(@Rp 250.000)	5	Rp 1.250.000
5	Lampu aputure ls cob	1(@Rp 230.000)	5	Rp 1.150.000
6	Light stand	3(@Rp 25.000)	5	Rp 125.000

Sumber: Olahan penulis, 2019

#### 4.2 Produksi

Pada proses pembuatan film ini penulis menggunakan rancangan *shot list* sebagai dasar mengarahkan kameraman (Ferry) untuk dapat mengambil gambar yang sesuai kebutuhan film. Selama produksi berjalan DOP tidak pernah jauh dengan sutradara karna jika ada perubahan yang diinginkan oleh sutradara atau ada beberapa

pengambilan gambar yang dirasa oleh sutradara untuk diambil ulang DOP dapat dengan cepat melakukannya Untuk penjelasan lebih jelasnya lagi penulis akan menuliskannya pada bab V.

### **4.3 Pasca produksi**

#### **4.3.1 Editing**

Dalam tahap ini editor akan mulai berkerja untuk membuat film agar menjadi satu kesatuan yang baik. Hal pertama yang dilakukan sebelum memulai menjalankan tugas untuk melakukan editing offline. Editor akan menyusun seluruh gambar hasil *shooting* yang telah dilaksanakan sebelumnya kedalam setiap folder masing-masing agar tidak terjadi kesalahan saat melakukan editing.tahap selanjutnya dalam editing offline adalah editor akan menyusun setiap potongan gambar ini dan juga akan menyelaraskan antara video dan audio suaranya yang telah direkam dengan alat terpisah. Audio suranya sendiri juga telah di lakukan editing agar suara nya menjadi baik, karna terdapat beberapa audio yang kurang baik. Dalam melakukan editing nantinya editor akan menggunakan software Adobe Premiere Pro CC 2015 dan Adobe Audition 2019. Alasan dari editor menggunakan software ini adalah karna software yang mudah untuk digunakan bagi siapa saja.



Gambar 4.18 Adobe Premiere Pro cc 2015

Sumber: olahan penulis, 2019



Gambar 4.19 Adobe Audition 2019

Sumber: Olahan penulis, 2019

Tahap selanjutnya dari editing adalah masuk dalam editing online. Tahap ini mulai film yang telah disusun dengan baik akan mendapat pewarnaan agar kesan dalam film ini lebih didapatkan dan juga editor akan memasukan setiap audio yang telah dibuat kedalam film. Selesai semua proses editing ini tahap terakhir yang akan dilakukan adalah rendering film.

Penjelasan lebih lengkap akan ditulis dalam bab V.

### 4.3.2 Publikasi

Saat penulis sedang melakukan editing, penulis menyarankan kepada 2 anggota team lainnya untuk memulai melakukan pembuatan desain dari setiap *merchandise* yang akan dipublikasikan bersama film ini nantinya. Dan juga penulis bersama seluruh team TA ini telah merencanakan agar film yang telah kami buat ini agar dapat untuk diikutkan dalam festival-festival film yang ada.

#### 4.3.2.1 CD/DVD

Sebagai media yang akan dikumpulkan dikampus kami bertiga telah membuat konsep cover cd/dvd dan juga membuat konsep label cd/dvd

##### a. Cover CD/DVD



Gambar 4.20 Desain cover cd/dvd

Sumber: Olahan penulis, 2019

b. Label CD/DVD



Gambar 4.21 Desain label cd/dvd

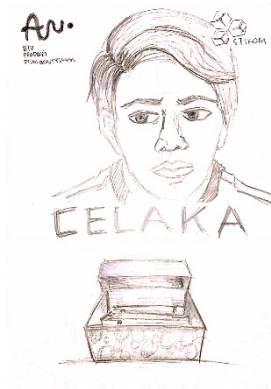
Sumber: Olahan penulis, 2019

#### 4.3.2.2 Merchandise

Pembuatan merchandise ini bertujuan untuk membuat beberapa aksesoris yang akan ada disaat pameran nantinya, dan dari hasil pembicaraan dari seluruh anggota TA kami menentukan untuk membuat poster film, pin, tote bag, stiker dan juga baju.

Adapun beberapa contoh dari desain yang telah dibuat:

1. Poster Film



Gambar 4.22 Poster

Sumber: Olahan penulis, 2019

## 2. Pin



Gambar 4.23 Pin

Sumber: Olahan penulis, 2019

## 3. Tote bag



Gambar 4.24 Tote bag

Sumber: Olahan penulis, 2019

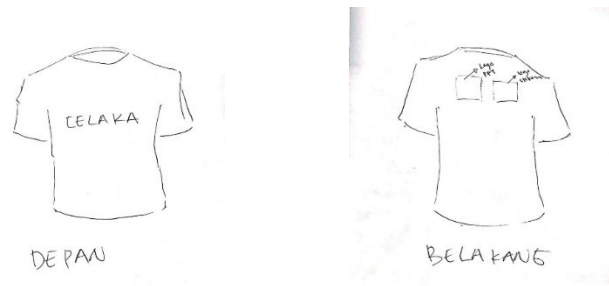
## 4. Stiker



Gambar 4.25 Stiker

Sumber: Olahan penulis, 2019

## 5. Kaos/Baju



Gambar 4.26 Baju bagian depan dan belakang

Sumber: Olahan penulis, 2019

### 4.3.2.3 Offline

Publikasi offline disini dimaksudkan untuk film ini kedepannya akan diikuti dalam beberapa kompetisi film yang akan ada baik kompetisi tingkat daerah atau tingkat nasional. Film ini juga akan bias sebagai media pembelajaran bagi teman-teman yang minat dalam bidang perfilman terutama yang sama minatnya dengan film ini.

### 4.3.2.4 Online

Publikasi online ini sendiri adalah publikasi yang akan dilakukan oleh anggota team TA pada setiap media online yang ada seperti melewati sosmed yang ada contohnya menggunakan ig sebagai media promosi atau melalui youtube dan media lainnya.

## **BAB V**

### **IMPLEMENTASI KARYA**

Dalam bab V ini penulis akan menjelaskan tentang implementasi karya dari perancangan bab IV sebelumnya. Disini penulis akan menjabarkan semua penjelasan dari saat produksi hingga pasca produksi.

#### **5.1 Produksi**

Produksi ini dilaksanakan di 3 tempat yang berbeda. Selama produksi DOP selalu mendamping kameraman agar mendapat hasil gambar yang sesuai dengan *shotlist* yang telah dibuat berdasarkan *storyboard* yang ada. Selama produksi DOP dengan sutradara selalu mendiskusikan tentang pengambilan gambar yang menurut sutradara kurang baik karna berbagai keadaan dan harus diulang. Setiap selesai suting baik DOP ataupun sutradara selalu mengecek hasil dari pengambilan gambar untuk dinilai apakah butuh diulang atau tidak. Selama *shooting* sutradara selalu mengingatkan agar tidak lupa dengan perubahan waktu, karna ada beberapa pengambilan gambar yang akan dilakukan di outdoor. Perubahan cuaca juga menjadi salah satu kendala selama suting. Selama *shooting* DOP juga selalu berunding dengan seluruh crew yang terlibat dalam produksi, seperti halnya team lighting dan team perekam suara karna beberapa kali ada kejadian yang kurang diinginkan terjadi saat suting seperti adanya suara-suara kendaraan yang lewat dari luar rumah atau penempatan lampu yang tidak cukup dalam ruangan kamar tempat suting. Selama *shooting* berlangsung DOP mendapat tugas



untuk mengontrol segala hal mulai dari persiapan alat hingga kesiapan actor dalam pelaksanaan *shooting* ini.



Gambar 5.1 Diskusi dengan kru

Sumber: Olahan penulis, 2019



Gambar 5.2 Diskusi dengan kru 2

Sumber: Olahan penulis, 2019



Gambar 5.3 Proses shooting 1

Sumber: Olahan penulis, 2019



Gambar 5.4 Proses shooting 2

Sumber: Olahan penulis, 2019



Gambar 5.5 Proses shooting 3

Sumber: Olahan penulis, 2019



Gambar 5.6 Preview hasil *shooting* 1

Sumber: Olahan penulis, 2019



Gambar 5.7 Preview hasil *shooting* 2

Sumber: Olahan penulis, 2019

## 5.2 Pasca Produksi

Dalam tahap ini penulis yang bekerja juga sebagai seorang editor mulai bekerja. Setelah seluruh potongan gambar telah diberikan kepada editor, kemudian potongan-potongan gambar ini langsung disusun dalam setiap folder per scene agar saat proses editing editor tidak lagi memilih-milih gambar yang mana yang akan dimaukan dalam scene.

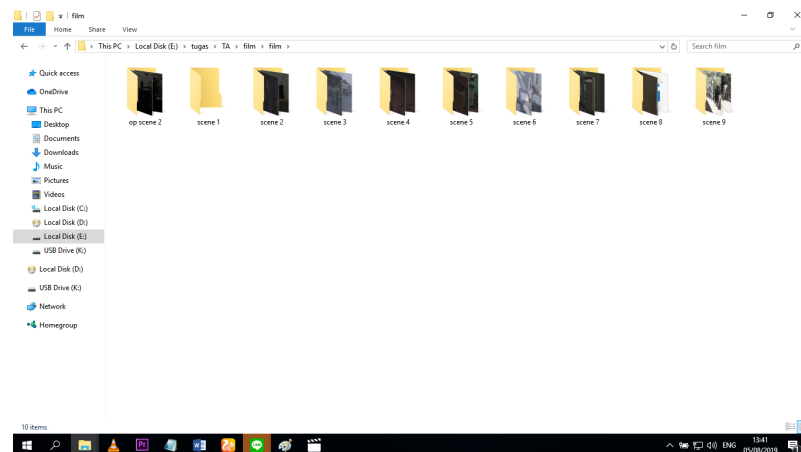
### 5.2.1 Editing

Ditahap ini semua video yang telah tersusun dalam folder perscene mulai untuk ditata dalam software editing. Dalam tahap ini disebut editing offline, seluruh video dan hasil dubbing audio yang telah dilakukan ditata dengan baik agar menjadi file film yang benar dan setelah itu akan masuk dalam editing online.

- **Editing Offline**

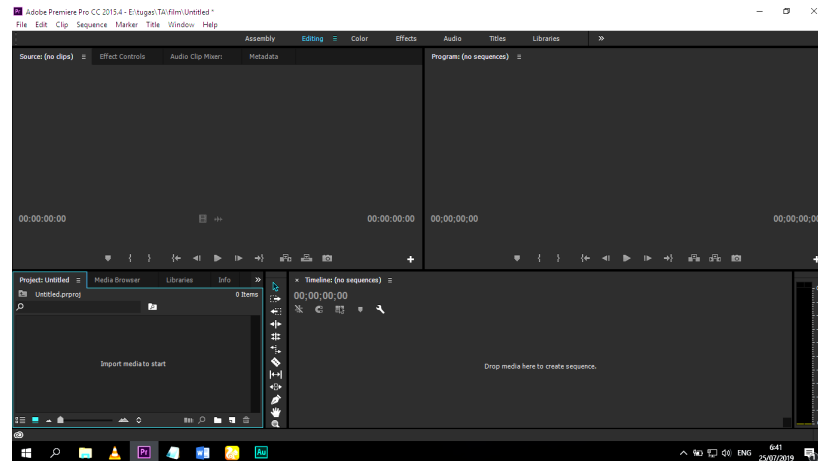
1. Penataan gambar

Video yang telah tersusun rapi dalam tiap folder akan diedit scene per scene. Editor harus menata seluruh potongan gambar ini menjadi film yang akan dibuat. Editor juga ditemani oleh sutradara dalam tahap ini karna jika ada gambar yang dirasa oleh sutradara kurang baik akan diganti langsung dengan gambar yang lain. Software yang digunakan dalam tahap penataan gambar ini adalah Adobe Premiere CC 2015. Software ini adalah hasil rekomendasi dari beberapa orang teman, karna dalam hal penggunaan software ini sangatlah mudah dan tidak hanya editor pemula yang menggunakannya tetapi editor professional pun ada yang memakainya.



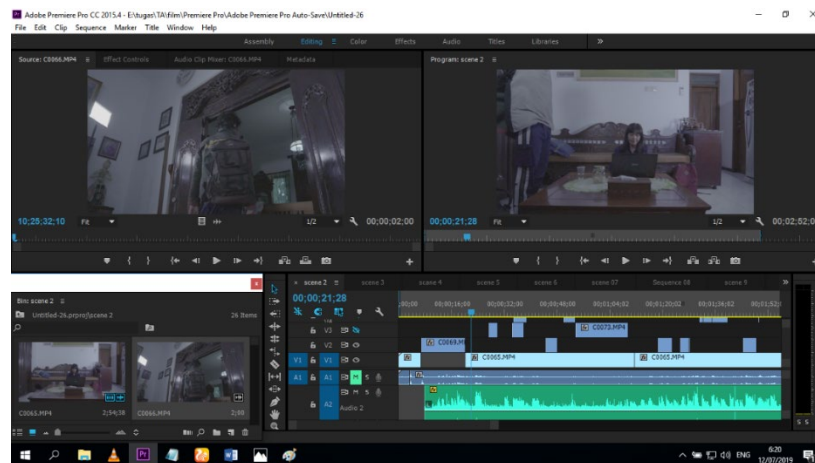
Gambar 5.8 Penataan hasil *shooting* dalam tiap folder

Sumber: Olanhan penulis, 2019



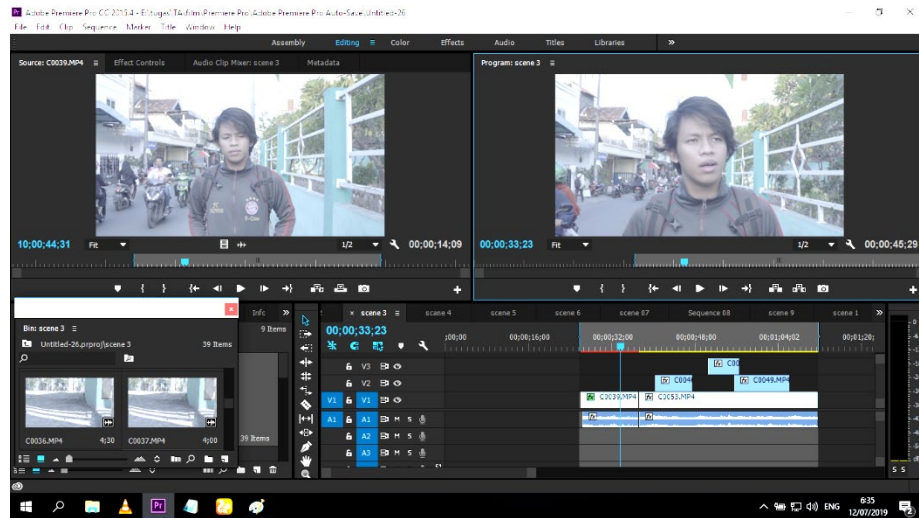
Gambar 5.9 Halaman awal pada Adobe Premiere

Sumber: Olahan penulis, 2019



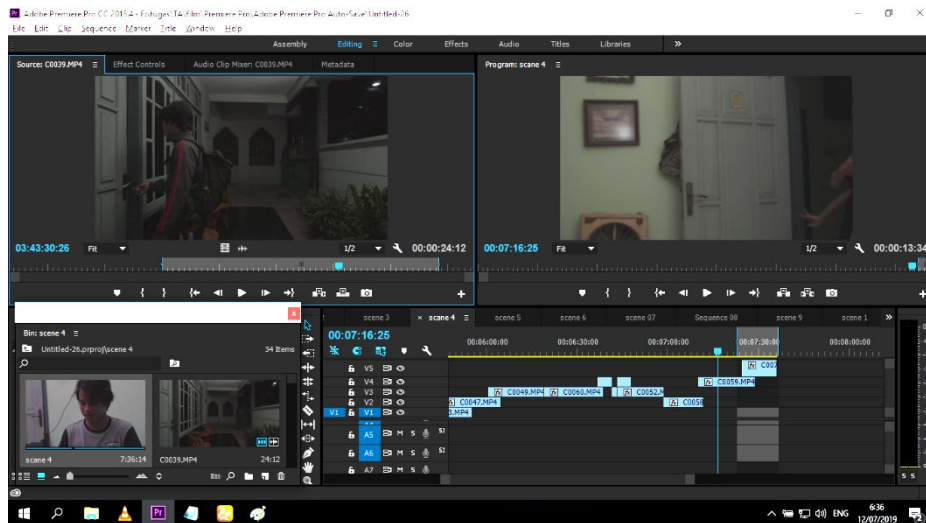
Gambar 5.10 Penataan gambar pada scene 2

Sumber: Olahan penulis, 2019



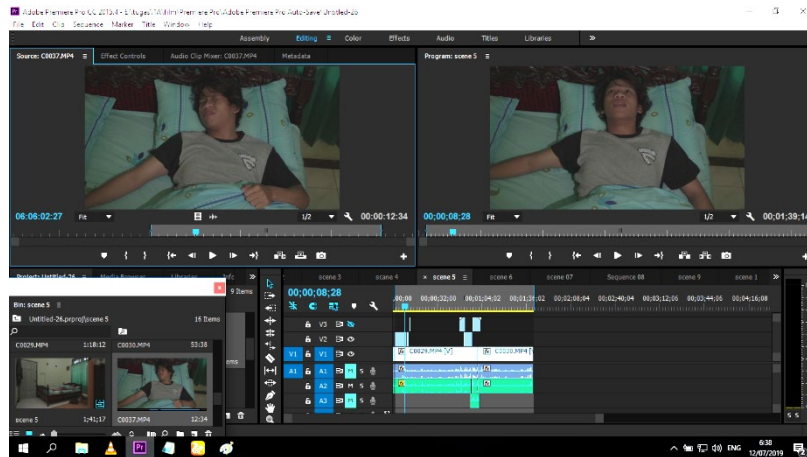
Gambar 5.11 Penataan gambar pada scene 3

Sumber: Olahan penulis, 2019



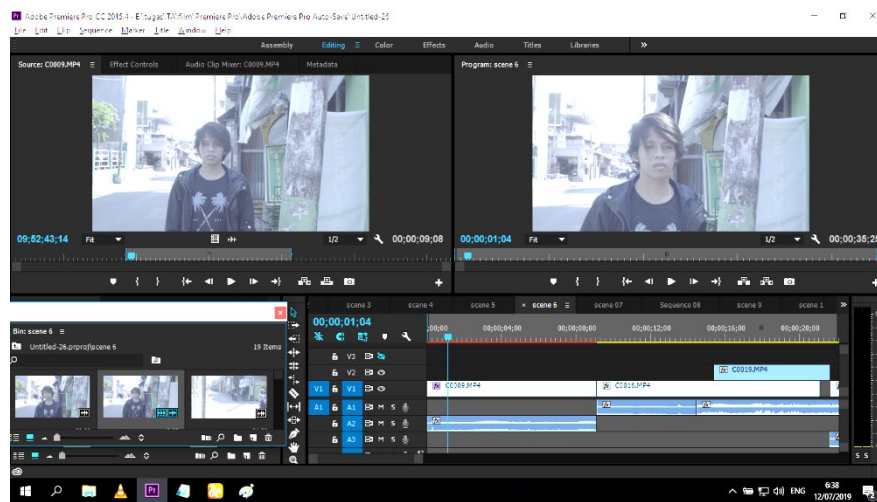
Gambar 5.12 Penataan gambar pada scene 4

Sumber: Olahan penulis, 2019



Gambar 5.13 Penataan gambar pada scene 5

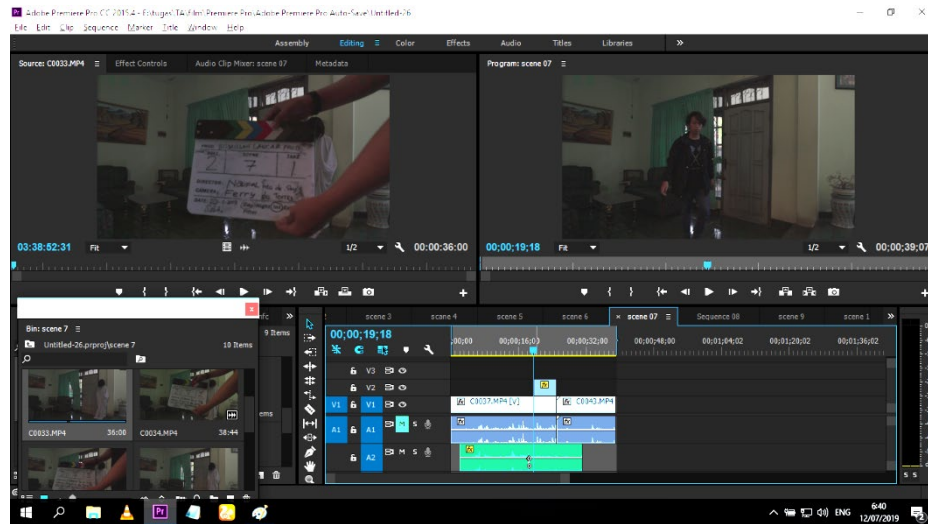
Sumber: Olahan penulis, 2019



Gambar 5.14 Penataan gambar pada scene 6

Sumber: Olahan penulis, 2019





Gambar 5.15 Penataan gambar pada scene 7

Sumber: Olahan penulis, 2019

## 2. Dubbing

Dalam tahap ini editor menata hasil rekaman audio atau dubbing dari percakapan saat suting yang telah diambil takenya dengan alat perekam audio khusus. Ada beberapa dubbing yang dilakukan ditempat berbeda, karna saat suting dioutdoor tidak memungkinkan untuk melakukan perekaman suara. Setelah melakukan perekaman audio atau dubbing editor langsung menyusun audio yang baru itu kedalam editing video yang telah ada dan menyusun audio agar sama dengan posisi mimik mulut dari aktor. Penyusunan audio ini langsung dilakukan dengan software adobe premiere.



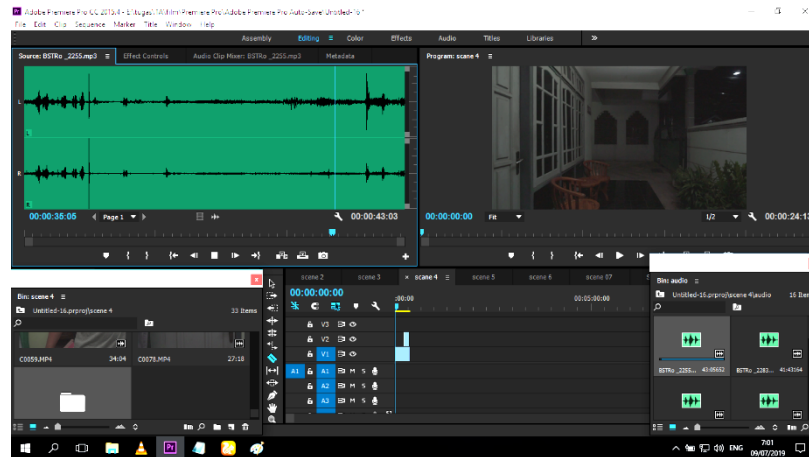
Gambar 5.16 Dubbing suara dialog 1

Sumber: Olahan penulis, 2019



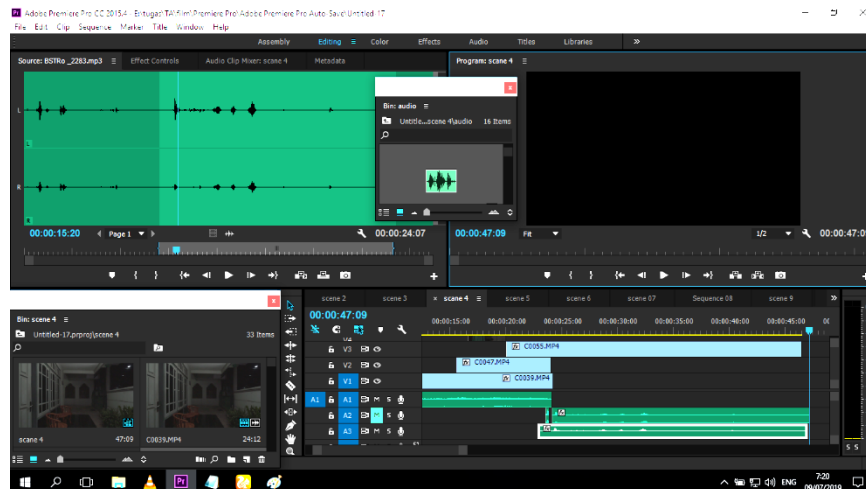
Gambar 5.17 Dubbing suara dialog 2

Sumber: Olahan penulis, 2019



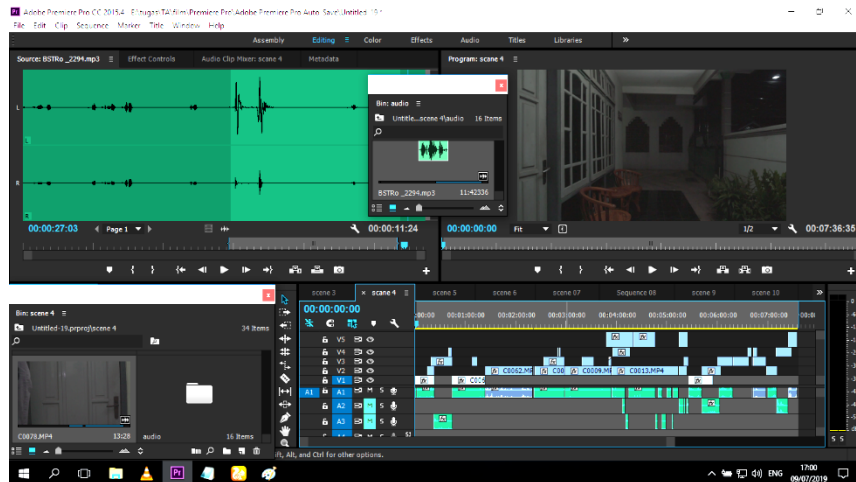
Gambar 5.18 Penataan audio agar cocok dengan video 1

Sumber: Olahan penulis, 2019



Gambar 5.19 Penataan audio agar cocok dengan video 2

Sumber: Olahan penulis, 2019



Gambar 5.20 Penataan audio agar cocok dengan video 3

Sumber: Olahan penulis, 2019

- Editing Online

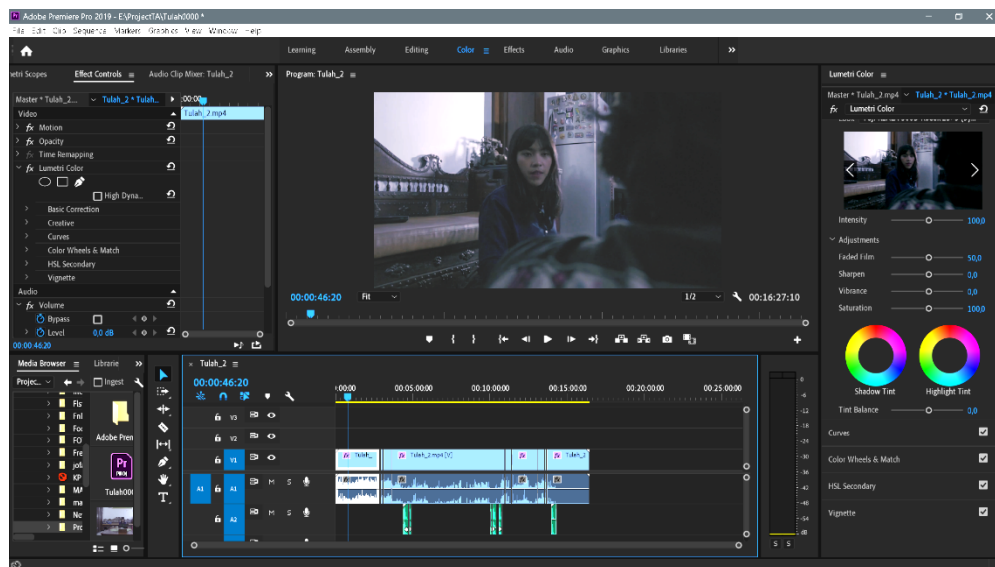
Proses ini adalah lanjutan dari proses editing offline, yang dimana pada proses ini film awal yang telah disusun mejadi satu kesatuan akan mulai mendapatkan penambahan dalam pewarnaan atau color grading, penambahan audio effect dan backsound. Proses ini natinya editor akan dibantu oleh marvey sebagai *colorist* dan sound editor.

1. Color Grading

Dalam tahap ini editor melakukan pembetulan warna terhadap film. Proses ini dilakukan agar film dapat menunjukan kesan yang ingin disampaikan oleh sutradara. Software yangdigunakan dalam tahap ini masalah sama dengan editing offline sebelumnya, yaitu adalah Adobe Premiere CC 2015 hanya saja kali ini bukan lagi

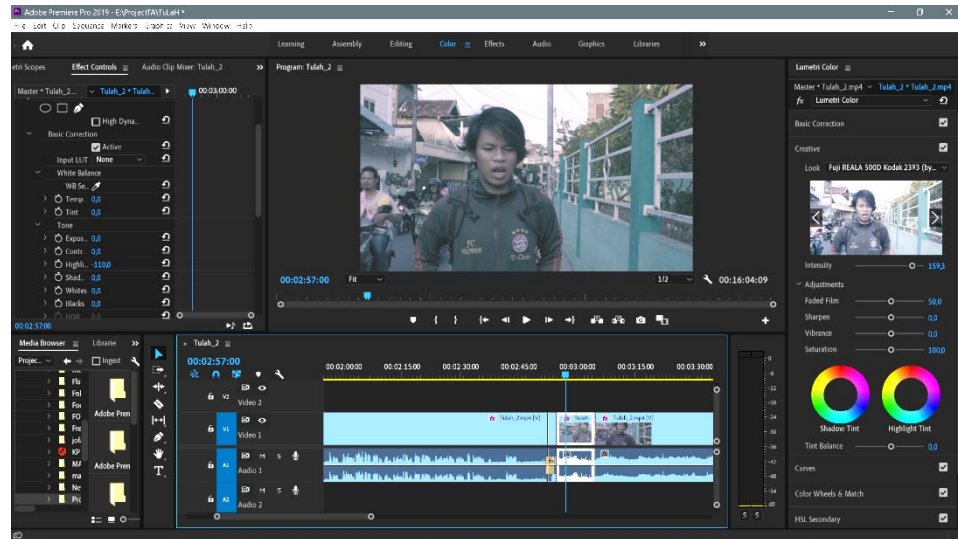
menata gambar melainkan melakukan pewarnaan bagi film agar dapat lebih mendapatkan warna seperti yang diinginkan sekaligus untuk membetulkan warna-warna yang kurang baik dalam film ini. Editing color grading ini editor menggunakan beberapa look bawaan yang sudah ada di premiere, tapi disini editor tidak hanya menggunakan 1 look saja dikarenakan ada beberapa look yang kurang cocok dengan scenenya. Look yang digunakan pada film adalah:

- a. Fuji REALA 500d Kodak 2393(by adobe)
- b. Monochrome Kodak 5205 Fuji 3510(by adobe)
- c. Kodak 5205 Fuji 3510(by adobe)



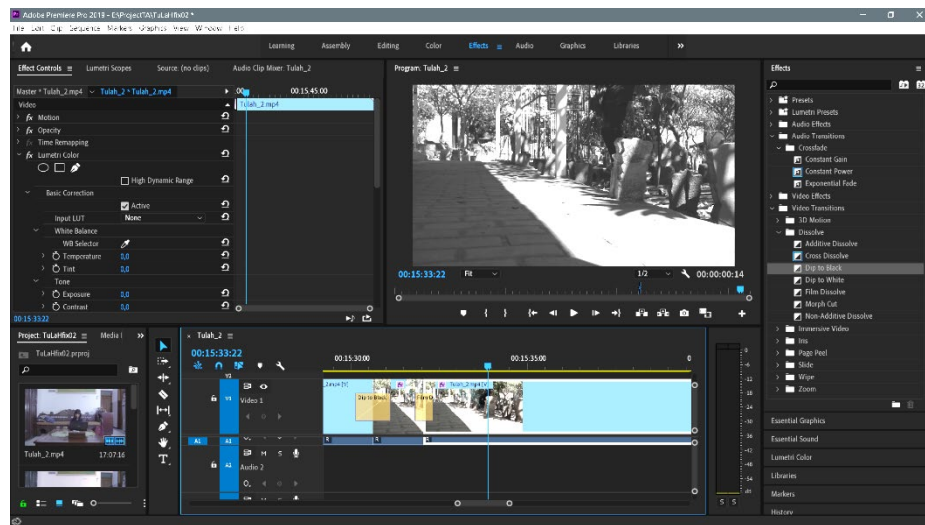
Gambar 5.21 Color Grading

Sumber: Olahan penulis, 2019



Gambar 5.22 Color Grading

Sumber: Olahan penulis, 2019



Gambar 5.23 Color Grading

Sumber: Olahan penulis, 2019

## 2. *Audio Effect*

Dalam membuat audio *effect* editor lebih menggunakan cara merekam langsung suara-suara yang diperlukan seperti suara gelas jatuh, pintu terbuka, air mengalir, dan audio suasana didaerah sekitar seperti yang ada di scene 3 dan scene 7 yang dimana *shooting* yang dilakukan pada scene itu adalah di jalan raya yang ramai pada sore hari.

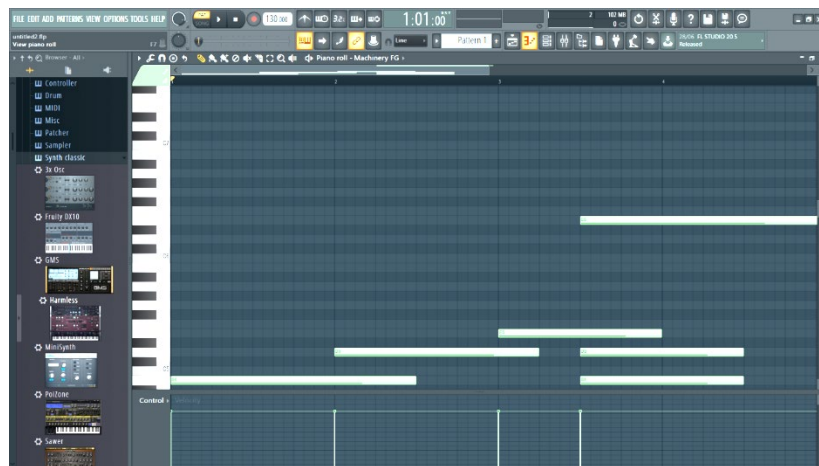
## 3. *Backsound*

Editor didalam membuat backsound dibantu langsung oleh sound editor yaitu marvey dalam membuat bentuk backsound bagi film ini. Dalam pembuatan sound marvey menggunakan software fruity loop sebagai media pembuatannya. Editor selain berdiskusi dengan sutradara, editor juga sering menukar pikiran dengan sound editor dalam pembuatan backsound. Editor selain merencanakan pembuatan audio untuk scene-scene yang akan jump scare, editor juga menyiapkan beberapa audio pengiring bagi beberapa scene, karna ada beberapa scene yang jika tidak ada audionya akan tidak terasa suasana yang ingin disampaikan.



Gambar 5.24 Fruity loop

Sumber: Olahan penulis, 2019



Gambar 5.25 Proses pembuatan backsound

Sumber: Olahan penulis, 2019





Gambar 5.26 Proses pembuatan backsound

Sumber: Olahan penulis, 2019

### 5.2.2 Publikasi

Penulis dan anggota dalam proses TA ini telah menyiapkan label cd dan cover cd serta beberapa merchandise, diantaranya adalah poster film, pin, buff, mug dan kaos/baju.

- Label CD/DVD



Gambar 5.27 Label CD/DVD

Sumber: Olahan penulis, 2019

- Cover CD/DVD



Gambar 5.28 Cover CD/DVD

Sumber: Olahan penulis, 2019

- Desain poster



Gambar 5.29 Poster Film

Sumber: Olahan penulis, 2019

- Pin



Gambar 5.30 Desain pin

Sumber: Olahan penulis, 2019

- Stiker



Gambar 5.31 Desain stiker

Sumber: Olahan penulis, 2019

- Tote bag



Gambar 5.32 Desain tote bag  
Sumber: Olahan penulis, 2019

- Kaos/baju



Gambar 5.33 Desain kaos/baju  
Sumber: Olahan penulis, 2019

## **BAB VI**

### **PENUTUP**

#### **6.1 Kesimpulan**

Setelah menyelesaikan proses TA ini penulis yang mendapatkan tugas sebagai seorang DOP dan editor, dapat menyimpulkan bahwa ada 3 tahap yang dilakukan selama proses TA ini yaitu tahap pra produksi, produksi, dan pasca produksi.

Tahap pra produksi meliputi pembuatan *shot list* dan perancangan audio. Tahap produksi ini adalah tahap dimana penulis yang sebagai seorang DOP menjalankan tugas untuk membantu seorang kameraman dalam melakukan pengambilan gambar. Dan tahap yang terakhir adalah tahap pasca produksi disini penulis sebagai editor bekerja untuk membuat potongan-potongan gambar yang telah disiapkan oleh DOP untuk menjadi sebuah film, dengan penataan gambar per tiap scene dan penambahan dalam color grading serta penambahan dalam audio.

Dalam pembuatan film ini penulis juga masih merasa banyak hal kurang baik dalam menjadi seorang DOP dan juga mendai seorang editor, karna masih banyak hal dapat dilakukan untuk membuat film ini menjadi lebih baik lagi.

#### **6.2 Saran**

Selama proses pembuatan laporan dan karya TA ini berlangsung ada beberapa saran dari penulis, diantaranya

1. Persiapan saat pra produksi harus tepat

2. Penentuan alat suting diutamakan
3. Komunikasi antara team harus terjaga dengan baik
4. Proses pasca produksi harus selalu dikerjakan bersama-sama

## DAFTAR PUSTAKA

- Adjie, I. B., & SE, T. (2014). *Buku Latihan Teknik Digital Audio Editing dengan Adobe Premiere 6.5*. Yogyakarta: ANDI.
- Andrianto, Novan. 2018. *Pesan Kreatif Iklan Televisi Dalam Bulan Ramadan: Analisis Semiotika Iklan Bahagiannya adalah Bahagiaku*. Surabaya: Jurnal Studi Komunikasi
- Andrianto, Novan, Verlita, Rike & Fuad Amsyari. 2018. *Content Analysis Television Program Featured with Title "Dunia Tanpa Batas" (Episode of Tiara Handicraft Embracing Persons with Disabilities With Social Entrepreneurs)*. Surabaya: International Conference on Information Technology Applications and Systems (ICITAS)
- Andrianto, Novan. 2016. *Jam Prime Time Televisi Menjadi Dampak Psikologis bagi Anak dan Remaja (Analisis Sinetron "Anak Jalanan" RCTI)*. Surabaya: SCROLL Jendela Teknologi Informasi
- Berbagi, B. d. (2019, Februari 8). *Jenis-Jenis Angle Dalam Pembuatan Film*. Retrieved from Studio Antelope: <https://studioantelope.com/jenis-jenis-angle/>
- Effendy, H. (2009). *Mari Membuat Film Panduan Menjadi Produser, Edisi Kedua*. Jakarta: ERLANGGA.
- IDS (International Design School). (2014, may 19). *Pengertian Film Pendek Fiksi Naratif*. Retrieved from IDS (International Design School): <https://idseducation.com/articles/pengertian-film-pendek-fiksi-naratif/>
- Matahari, A. N., Karsam, & Andrianto, Novan. 2019. *Pembuatan Film Dokumenter Wedang Ronde Jago Salatiga*. Surabaya: Art Nouveau
- Muslimin, N. (2018). *BIKIN FILM, yuk!* Yogyakarta: Araska.
- Nugroho, S. (2014). *Teknik Dasar Videografi*. Yogyakarta: ANDI.

- Nurchayawati, Vivine, Prasetya, Ardian, J., & Andrianto, Novan. 2018. *Pelatihan Pengelolaan Dokumen Administrasi Dan Desain Optical Illusion Bagi Warga RT. 09 RW. 09 Wedoro Waru Sidoarjo*. Madura: Prosiding Seminar Nasional Hasil Pengabdian Masyarakat
- P, H. (2010). *Kolaborasi Adobe Premiere Pro CS5 dan After Effects CS5 untuk video Editing Profesional*. Yogyakarta: ANDI.
- PRATISTA, H. (2018). *Memahami Film EDISI 2*. Yogyakarta: Montase Press.
- Sudaryanto Andi, Karsam Karsam, Andrianto Novan. 2019. *Pembuatan Film Fiksi Bergenre Adventure Tentang Kepribadian Introvert Berjudul Merindu Sepi*. Jurnal Art Nouveau
- Sugiarto, A. (2014). *Color Vision, Panduan Bagi Fotografer Dalam Memahami dan Menggunakan Warna*. Jakarta: Buku Kompas.
- Widagdo, B. M., & S, W. g. (2017). *Bikin Film Indie itu Mudah!* Yogyakarta: ANDI.
- Wulandari, P. A., & Pratiwi, M. R. (2016). *Teknik Editing Dalam Film Televisi "MESIN FOTOKOPI"*. 6.