



PEMBUATAN FILM FIKSI BERGENRE DRAMA *ADVENTURE*

BERJUDUL RAGAT

TUGAS AKHIR

Program Studi

DIV Produksi Film dan Televisi

UNIVERSITAS
Dinamika

Oleh:

INDRA WIRANATA PAMUNGKAS PUTRA WAHYUDI

15510160015

FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA

INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA STIKOM SURABAYA

2019

PEMBUATAN FILM FIKSI BERGENRE DRAMA *ADVENTURE*

BERJUDUL RAGAT

TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan

Program Sarjana Terapan Seni



Oleh:

**Nama : INDRA WIRANATA PAMUNGKAS
PUTRA WAHYUDI**

NIM : 15.51016.0015

Program : DIV Produksi Film dan Televisi

FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA

INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA STIKOM SURABAYA

2019

Tugas Akhir

**PEMBUATAN FILM FIKSI BERGENRE DRAMA ADVENTURE
BERJUDUL RAGAT**

Dipersiapkan dan disusun oleh

INDRA WIRANATA PAMUNGKAS PUTRA WAHYUDI

NIM: 15.51016.0015

Telah diperiksa, diuji dan disetujui oleh Dewan Pembahas

Pada: Jumat, 1 Agustus 2019

Susunan Dewan Pembahas

Pembimbing

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

NIDN: 0704068505

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

NIDN: 0717119003

Pembahas

3. **Darwin Yuwono Riyanto, S.T., M.Med.Kom.,ACA**

NIDN: 0716127501



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

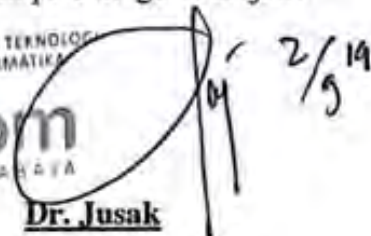


FAKULTAS TEKNOLOGI
DAN INFORMATIKA

stikom
SURABAYA

Dr. Jusak

NIDN: 0708017101



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 : Indra Wiranata Pamungkas Putra Wahyudi

NIM : 15.51016.0015

Program Studi : DIV Produksi Film dan Televisi

Jurusan/Fakultas : Fakultas Teknologi dan Informatika

Judul karya : Pembuatan Film Fiksi Bergenre Drama *Adventure* Berjudul
Ragat

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa:

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

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.



Surabaya, 01 Agustus 2019

Indra Wiranata Pamungkas Putra Wahyudi
NIM : 15.51016.0015

LEMBAR MOTTO



UNIVERSITAS
“jadilah manusia yang manusia”
Dinamika

LEMBAR PERSEMBAHAN

Karya Tugas Akhir ini saya persembahkan untuk:

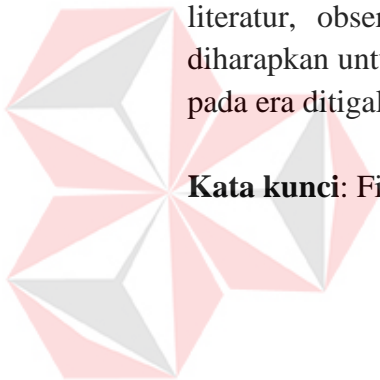
1. Bangsa dan tanah airku.
2. Almamater tercinta, Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya.
3. Kedua orangtua yang sangat saya cintai.
4. Kakak tercinta, yakni Steviano Prasetya serta keluarga besar.
5. Teman-teman DIV Produksi Film dan Televisi Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya angkatan 2015 yang selalu memberikan dukungan dan dorongan untuk melakukan hal-hal hebat.
6. Dosen Pembimbing 1, Yunanto Tri Laksono, M.Pd.
7. Dosen Pembimbing 2, Novan Andrianto, M.I.Kom
8. Dosen Penguji, Darwin Yuwono Riyanto, S.T., M.Med.Kom., ACA
9. Kaprodi DIV Produksi Film dan Televisi, Ir. Hardman Budiardjo, M.Med.Kom., MOS.
10. Seluruh dosen dan alumni DIV Produksi Film dan Televisi Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya.
11. Seluruh tim, kerabat dan saudara yang ikut serta membantu dalam proses pembuatan film.
12. Seluruh pihak yang memberi izin lokasi *shooting*.

ABSTRAK

Dalam pembuatan Tugas Akhir ini menghasilkan film fiksi berjudul Ragat. Film ini mengangkat tentang seorang pembuat *cover* majalah yang terpaksa harus kehilangan pekerjaannya dikarenakan zaman yang telah beralih kepada teknologi yang serba digital. Hal ini di latar belakang oleh kembalinya tren kamera analog di era digital yang kian semakin digemari oleh kalangan muda namun secara bersamaan majalah cetak justru semakin ditinggalkan dan beralih pada majalah digital.

Film ini menggunakan alur cerita maju dan film ini membawa kisah cerita fiksi yang dikemas dengan genre drama dan *adventure*, serta dalam film ini tokoh utama akan lebih ditonjolkan sehingga menjadi pusat perhatian penonton. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik penelitian kualitatif yang berasal dari sumber pengumpulan data meliputi wawancara, studi literatur, observasi dan studi eksisting. Dengan dibuatnya film pendek ini, diharapkan untuk menambah wawasan masyarakat tentang teknologi di era analog pada era digital ini.

Kata kunci: Film Fiksi, Drama, *Adventure*



UNIVERSITAS
Dinamika

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kehadirat Tuhan Yang Maha Esa atas berkat rahmat serta kasih-Nya sehingga Tugas Akhir dengan judul Pembuatan Film Fiksi Bergenre Drama *Adventure* Berjudul Ragat dapat diselesaikan tepat waktu.

Dalam laporan Tugas Akhir ini, berisi data-data yang disusun dan didapat selama proses penelitian dikerjakan dalam waktu yang relatif singkat, berkaitan dengan hal tersebut, selama proses penulisan laporan Tugas Akhir ini telah didapat banyak bantuan, baik moral maupun materil, dari berbagai pihak. Maka dalam kesempatan ini, disampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada yang terhormat:

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 Wakil Dekan Fakultas Teknologi dan Informatika Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya dan Dosen Wali.
5. Yunanto Tri Laksono, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing I.
6. Novan Andrianto, M.I.Kom. selaku Dosen Pembimbing II.
7. Darwin Yuwono Riyanto, S.T., M.Med.Kom., ACA selaku Dosen Pembahas.
8. Ir. Hardman Budiardjo, M.Med.Kom., MOS. Selaku Kepala Program Studi DIV Produksi Film dan Televisi.

9. Bapak/Ibu Dosen DIV Produksi Film dan Televisi.
10. Teman-teman di Program Studi DIV Produksi Film dan Televisi Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya.
11. Semua pihak yang selalu mendukung, memberi motivasi, dan mendoakan sehingga dapat memudahkan dalam proses pembuatan Tugas Akhir ini.

Penulis menyadari bahwa dalam pembuatan karya Tugas Akhir ini masih jauh dari kata sempurna, tentu masih terdapat banyak kekurangan, baik secara pengetahuan, materi maupun teknik yang digunakan. Oleh karena itu, kritik serta saran yang membangun dari pembaca sangat diharapkan demi kesempurnaan tulisan ini dikemudian 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 Produksi Film dan Televisi.

Surabaya, 01 Agustus 2019

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Penciptaan	1
1.2 Fokus Penciptaan	3
1.3 Ruang Lingkup Penciptaan.....	3
1.4 Tujuan Penciptaan.....	4
1.5 Manfaat Penciptaan.....	4
BAB II LANDASAN TEORI	5
2.1 Film	5
2.2 Jenis Film.....	6
2.3 Proses Produksi Film	8
2.4 Genre.....	10
2.5 Genre Drama.....	11
2.6 Genre Adventure.....	11
BAB III METODE PENCIPTAAN.....	12
3.1 Metode Penelitian	12
3.2 Objek Penelitian.....	13
3.3 Sumber Data	13
3.4 Teknik Pengumpulan Data.....	13
3.6 Studi Eksisting	17
3.7 Teknik Analisa Data	19
BAB IV PERANCANGAN KARYA	21

4.1	Pra Produksi	22
4.2	Produksi	61
4.3	Pasca Produksi	61
BAB V IMPLEMENTASI KARYA		64
5.1	Produksi	64
5.3	Pasca Produksi	69
BAB VI PENUTUP		74
6.1	Kesimpulan.....	74
6.2	Saran.....	74
DAFTAR PUSTAKA		76
BIODATA PENULIS.....		79
LAMPIRAN.....		80



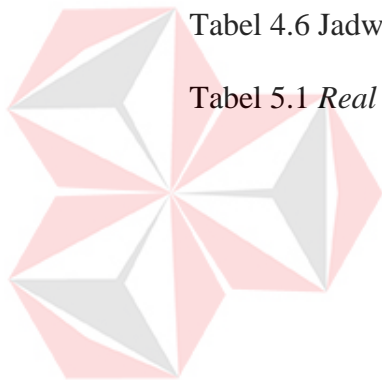
UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 3.1 Wawancara Fauzan Abdillah	15
Gambar 3.2 Wawancara Herman Dewantoro	18
Gambar 3.3 Poster Film Janji Joni	18
Gambar 3.4 Poster Film Sowan	19
Gambar 3.5 Poster Film Jack	19
Gambar 4.1 Bagan Perancangan Karya	21
Gambar 4.2 <i>Recce</i> Rumah Blitar 1	59
Gambar 4.3 <i>Recce</i> Rumah Blitar 2	59
Gambar 4.4 <i>Recce</i> Rumah Blitar 3	59
Gambar 4.5 Desain <i>Cover</i> CD	62
Gambar 4.6 Desain Poster	63
Gambar 4.7 Desain Label CD	63
Gambar 5.1 <i>Setting</i> Lokasi 1	65
Gambar 5.2 <i>Setting</i> Lokasi 2	65
Gambar 5.3 <i>Setting</i> Lokasi 3	65
Gambar 5.4 Dokumentasi 1	67
Gambar 5.5 Dokumentasi 2	68
Gambar 5.6 Dokumentasi 3	68
Gambar 5.7 Dokumentasi 4	68
Gambar 5.8 Pemilihan <i>Footage</i>	69
Gambar 5.9 <i>Editing Offline</i>	70
Gambar 5.10 <i>Color Grading</i>	70
Gambar 5.11 <i>Sound Editing</i>	71
Gambar 5.12 <i>Rendering</i>	71
Gambar 5.13 CD <i>Cover</i>	72
Gambar 5.14 Label CD	72
Gambar 5.15 Poster Film	73
Gambar 5.16 Kaos	73
Gambar 5.17 <i>Totebag</i>	73

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1 Penyajian Data	20
Tabel 4.1 <i>Shot List</i>	23
Tabel 4.2 <i>Storyboard</i>	36
Tabel 4.3 List Alat <i>Shooting</i>	55
Tabel 4.4 List <i>Property Shooting</i>	56
Tabel 4.5 Anggaran Dana	57
Tabel 4.6 Jadwal Kerja.....	60
Tabel 5.1 <i>Real</i> Produksi, Permasalahan dan Strategi Mengatasinya	66



UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 Kartu Konsultasi Bimbingan Tugas Akhir	80
Lampiran 2 Kartu Kegiatan Mengikuti Seminar Tugas Akhir	81
Lampiran 3 Form Ujian Kolokium 1	82
Lampiran 4 Naskah Film	823



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB I

PEDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penciptaan

Tujuan dalam pembuatan tugas akhir ini adalah membuat film fiksi bergenre drama *adventure* tentang tren kamera analog yang kembali hadir ditengah era digital. Hal ini dilatar belakangi dari pernyataan Alifia Nur Utami dan Della Saraswati “Kondisi terkini sangatlah berbeda dengan dua puluh tahun yang lalu, kini kita dapat mengambil gambar dimana saja dan kapan saja dengan kemudahan yang telah disediakan oleh perusahaan kamera digital atau bahkan *smartphone* yang hasilnya telah cukup baik dan bisa langsung kita akses dan bagikan lewat media sosial” (Utami & Saraswati, 2018).

Pada era modern seperti saat ini teknologi berkembang sangat pesat, salah satunya adalah teknologi pada dunia fotografi yang selalu berubah seiring dengan perkembangan zaman, fotografi semakin dikembangkan untuk menghadirkan fitur-fitur terbaru, kenyamanan dan kemudahan pengoperasian serta ditambahkannya peningkatan kualitas gambar yang dihasilkan (Mayang, 2017). Dengan kehadiran kamera digital membuat kamera analog semakin mulai ditinggalkan. Hal ini disebabkan kamera digital dianggap lebih mudah dan praktis dalam pengoperasiannya. Kemunculan kamera digital telah membuat produksi sebagian *roll* film harus diberhentikan lantaran kurang peminat atau tidak menguntungkan dari segi bisnis (Yusuf, 2017). Hal ini sangatlah berbeda jika pengambilan foto dengan menggunakan kamera digital ataupun kamera pada *smartphone*, penggunaanya dapat secara langsung memeriksa hasil foto, sedangkan pengguna

kamera analog diperlukan waktu yang cukup lama untuk melalui proses pencucian dan scan *roll* film agar foto yang mereka ambil bisa dinikmati (Mayang, 2017).

Namun akhir-akhir ini, kamera analog kembali ‘naik daun’ dan semakin digunakan kembali, khususnya bagi anak muda. Kebanyakan dari penggemar fotografi analog adalah generasi millennial yang berumur belasan hingga dua puluh tahunan. Hal tersebut dikarenakan hasil dari kamera analog memiliki warna yang bagus dan setiap *roll* film punya karakter sendiri-sendiri (Utami & Saraswati, 2018).

Tren tidak selalu tentang teknologi ataupun gawai yang terbaru, namun teknologi kuno juga dapat menjadi tren masa kini. Hal ini dikarenakan oleh memori dan kenangan ataupun sesuatu hal yang unik dari teknologi kuno tersebut (Gani, 2017). Kamera analog dinilai lebih ‘menantang’ dibandingkan dengan kamera digital, karena para *photographer* kamera analog diharuskan untuk mempertimbangkan beberapa hal agar dapat menghasilkan suatu karya fotografi yang indah, hal ini disebabkan karena satu *roll* film hanya mampu menampung sekitar 36 (tiga puluh enam) gambar saja, dari hal tersebutlah, *photographer* harus menentukan karya yang akan dihasilkannya dan dapat lebih mengapresiasi karyanya sendiri.

Hal tersebut yang mendasari untuk mengangkat tentang tren kamera analog di tengah era digital dengan didasari dari dua hal yaitu keunikan serta proses dalam menciptakan sebuah karya foto yang memiliki proses cukup panjang, dan hal ini seolah-olah menjadi sebuah tren baru dimasyarakat, namun pada film yang berjudul “Ragat” ini mengambil dari prespektif seorang *cover designer* majalah yang masih menggunakan media kamera analog sebagai pembuatan *cover* majalah. Pada tugas

akhir ini, menggunakan film fiksi sebagai media penyampaian informasi kepada penikmat film. Film fiksi pada umumnya merupakan cerita karangan dari sang pembuat yang memiliki tangga dramatis. Namun ada juga film fiksi yang diangkat dari kisah nyata (Muttaqin, 2016).

Penulis memilih judul Ragat karena seseorang yang berperan sebagai tokoh utama di dalam film ini bernama Ragat. Dalam film yang berjudul Ragat ini menggunakan film fiksi yang dibalut dengan genre drama dan *adventure*. Genre drama merupakan genre yang sebenarnya mengangkat kehidupan sehari-hari beserta segala permasalahan yang terjadi di dalamnya. Sedangkan genre *adventure* atau petualangan merupakan genre film yang biasanya identik dengan alam yang memanjakan mata penontonnya, tetapi *adventure* yang ingin lebih timbulkan yaitu tentang perjuangan atau pengorbanan dalam sebuah pencarian yang menemukan hal-hal baru yang sarat akan teka-teki.

1.2 Fokus Penciptaan

Bagaimana membuat Film Fiksi Bergener Drama *Adventure* Berjudul Ragat.

1.3 Ruang Lingkup Penciptaan

Berdasarkan fokus penciptaan di atas, maka ruang lingkup penciptaan dalam film ini meliputi:

1. Film dengan durasi kurang dari 60 menit.
2. Film dengan segmentasi pasar kalangan remaja umur 17 tahun hingga dewasa 35 tahun, dan penggemar fotografi kamera analog.

1.4 Tujuan Penciptaan

Menghasilkan Film Fiksi Bergenre Drama *Adventure* Berjudul Ragat

1.5 Manfaat Penciptaan

Manfaat yang dapat diperoleh melalui penciptaan karya ini adalah:

1. Dapat meningkatkan kemampuan dalam pencetusannya sebuah ide menjadi suatu karya film.
2. Dapat lebih memahami proses pembuatan film, memimpin organisasi tim untuk berkarya sehingga dapat menghasilkan karya film dengan baik.
3. Dapat menjadi kajian untuk mata kuliah film fiksi.
4. Dapat digunakan sebagai rujukan materi penelitian.
5. Memberikan informasi tentang film fiksi dan kamera analog kepada masyarakat.
6. Menumbuhkan stigma positif tentang karya mahasiswa yang juga mampu bersaing dalam tingkat nasional bahkan internasional.
7. Menginspirasi masyarakat agar produktif dan bisa berkarya melalui ide yang tumbuh dari lingkungan sekitar

BAB II

LANDASAN TEORI

Untuk mendukung dalam pembuatan laporan ini, maka perlu dikemukakan hal-hal atau teori-teori yang berkaitan dengan permasalahan dan ruang lingkup pembahasan sebagai landasan dalam pembuatan laporan ini.

2.1 Film

Definisi film menurut Effendy adalah wadah untuk menyampaikan komunikasi yang memiliki bentuk audio dan visual dalam penyampaian pesan kepada sekelompok orang atau lebih yang berkumpul pada suatu tempat (Widharma, 2016). Oleh karena gabungan dari teknologi audio dan visual tersebut, film dapat membuat penikmatnya untuk lebih mudah memahami makna yang akan disampaikan dalam film yang mereka tonton. Menurut UU perfilman pasal 1 ayat (1) Nomor 8 Tahun 1992 film merupakan karya seni dan budaya yang merupakan media komunikasi massa audio dan video yang dibuat atas dasar asas *cinematography* yang direkam dengan lembaran pita seluloid, piringan video dan/atau hasil penemuan teknologi elektronika, ataupun dengan proses yang lainnya, dengan adanya suara ataupun tanpa suara, yang dapat ditayangkan dengan sistem elektronik ataupun mekanik ataupun lainnya (Pratista, Memahami Film Edisi Kedua, 2017). Sedangkan pada Kamus Besar Bahasa Indonesia terbitan Balai Pustaka, film merupakan selaput tipis yang terbuat dari bahan seluloid sebagai media gambar negatif atau untuk media gambar positif yang akan ditayangkan pada bioskop (Rahmawati, 2017). Namun lebih tepatnya film adalah sebuah benda dalam bentuk fisik yang berfungsi untuk memotret dan memproyeksikan gambar,

sedangkan video atau gambar yang bergerak disebut dengan movie yang merupakan singkatan dari moving picture (Widharma, 2016).

Dalam perkembangannya kini, film terdiri dari tiga jenis, yaitu film fiksi, film dokumenter dan film eksperimental. Hal ini berdasarkan dari cara bertuturnya, seperti film fiksi menggunakan struktur cerita yang naratif secara jelas dari awal hingga akhir, sedangkan film dokumenter dan eksperimental memiliki struktur *non-naratif*. Jenis film fiksi pada umumnya merupakan cerita karangan dari sang pembuat yang memiliki tangga dramatis. Namun ada juga film fiksi yang diangkat dari kisah nyata. Sedangkan film *non-fiksi* atau yang biasanya kita kenal dengan film dokumenter. Jenis film ini berbeda dengan film fiksi, karena lebih mengungkap fakta (Muttaqin, 2016).

Film tidak hanya berperan sebagai hiburan, tetapi film juga dapat berpotensi sebagai media edukasi yang dapat mengomunikasikan pesan pendidikan secara efektif, bahkan film mampu mempengaruhi perilaku seseorang (Trianton, 2013).

2.2 Jenis Film

Secara garis besar, film dapat dibedakan dari cara bertuturnya, yakni cerita dan *non-cerita*, menurut Himawan Pratista dalam bukunya yang berjudul Memahami Film edisi kedua, film dibagi menjadi 3 jenis yaitu sebagai berikut:

1. Film Dokumenter

Hal yang terutama dari film dokumenter merupakan menyajikan suatu fakta. Film dokumenter banyak membahas permasalahan dari tokoh, obyek, momen, peristiwa, serta lokasi tempat terjadinya peristiwa. Pada umumnya film dokumenter

adalah film yang merekam peristiwa yang benar-benar terjadi. Film dokumenter tidak memiliki alur cerita, tetapi film dokumenter memiliki struktur yang berdasarkan pada tema dari pencipta film. Dalam film dokumenter tidak terdapat tokoh protagonis dan antagonis serta penyelesaian konflik seperti halnya dalam film fiksi. Film dokumenter bertujuan sebagai informasi berita, investigasi sebuah fakta, biografi, pengetahuan, pendidikan, sosial, ekonomi, politik (propaganda), serta lingkungan (Pratista, Memahami Film Edisi Kedua, 2017).

2. Film Fiksi

Film fiksi adalah film yang memiliki alur cerita. Film fiksi menggunakan cerita di luar kejadian nyata yang memiliki konsep cerita yang disusun sejak awal. Cerita pada film fiksi memiliki karakter protagonis serta antagonis, permasalahan dan penutupan (Pratista, Memahami Film Edisi Kedua, 2017).

Fiksi adalah film yang diciptakan berdasarkan cerita karangan. Pada umumnya film fiksi bersifat komersial. Komersial dapat memiliki arti film yang ditayangkan di bioskop dengan harga tiket tertentu (Sumarno, 1996). Sehingga penonton diharuskan membeli tiket dahulu. Hal tersebut juga berlaku bila ditayangkan pada televisi yang penayangannya didukung dengan berbagai sponsor ataupun iklan. Menurut Himawan Pratista dalam bukunya yang berjudul Memahami Film edisi kedua, film fiksi dapat dibagi menjadi 2 jenis berdasarkan durasinya, yaitu:

a. Film Pendek (*Short Films*)

Film pendek berdurasi di bawah 60 (enam puluh) menit. Film pendek biasa dijadikan eksperimen dan batu loncatan bagi seseorang/sekelompok orang untuk kemudian memproduksi film panjang. Jenis film ini banyak dihasilkan oleh

mahasiswa/mahasiswi jurusan film atau orang/kelompok yang menyukai dunia film dan ingin berlatih membuat film dengan baik. Namun ada juga orang yang mengkhususkan diri untuk memproduksi film pendek.

b. Film Panjang (*Feature-Length Films*)

Film panjang pada umumnya berdurasi lebih dari 60 (enam puluh) menit lazimnya berdurasi 90 (sembilan puluh)-100 (seratus) menit. Film Panjang ini banyak dihasilkan oleh perusahaan film atau kelompok besar yang umumnya untuk diputar secara komersial atau di bioskop.

3. Film Eksperimental

Jenis film ini sangat berbeda karena film ini tidak memiliki alur cerita tapi tetap memiliki struktur. Jenis film ini tidak bercerita mengenai apapun atau terkadang melawan kausalitas, sama halnya dengan yang dilakukan para sineas surealis. Film ini berbentuk abstrak serta sulit untuk dimengerti dikarenakan penggunaan simbol-simbol yang mereka ciptakan sendiri (Pratista, Memahami Film Edisi Kedua, 2017).

2.3 Proses Produksi Film

Dalam proses pembuatan film memiliki 3 (tiga) tahapan, yaitu:

1. Pra produksi

Pra produksi merupakan elemen yang penting dalam sebuah proses produksi, bahkan tahap pra produksi ini mencakup 70% dari keseluruhan manajemen produksi itu sendiri. Adapun hal yang dibahas pada tahap pra produksi film baik itu konsep cerita (naratif) maupun konsep teknis (sinematografi), perumusan pesan, bentuk, karakter, cara/teknik perwujudan sebuah film, penetapan

dasar pendekatan produksi apakah produksi dalam studio atau luar studio, pengusulan skenario, format produksi dan kebutuhan anggaran produksi, perancangan segala aktifitas kegiatan pada saat produksi film, penetapan biaya atau *budget* yang diperlukan untuk produksi yang telah ditetapkan, serta penjadwalan atau menyusun waktu yang akan digunakan untuk produksi film (Widagdo & Swajati, 2010)

2. Produksi

Tahap ini adalah tahap dimana semua materi yang telah dirancang pada tahap pra produksi yang masih mentah untuk direkam baik gambar maupun suara. Jika perencanaannya matang akan memudahkan untuk menghasilkan produksi yang bagus (Himawan, 2019). Pembuatan film memiliki sifat kolaboratif, karena kegiatan ini melibatkan sejumlah kegiatan dengan didukung oleh latar belakang keahlian yang berbeda-beda dari seluruh pihak tim pembuatan film, termasuk aktor dan aktris, harus dapat saling mendukung, agar setiap aspek pekerjaan terlihat sempurna untuk menghasilkan film berkualitas.

3. Pasca Produksi

Dalam tahap ini, hasil perekaman gambar dan perekaman suara disunting dan digabungkan. Penggabungan gambar disesuaikan dengan skenario untuk menjadi satu film yang utuh dan mampu bercerita kepada penikmat film.

Berikut aspek terpenting dalam kegiatan pasca produksi:

- a. Tahapan pertama dalam pasca produksi yaitu melakukan pemilihan gambar dan audio. Lalu setelah melakukan proses pemilihan, dilakukan proses *editing offline* yang merupakan proses menata gambar sesuai dengan skenario dan urutan *shot* yang telah ditentukan sutradara (Handayani, 2006).

- b. Setelah file sampai pada tahap *picture locked* yang telah dihasilkan dari proses *editing offline*, maka langkah selanjutnya adalah pengerjaan *editing online*. Proses *editing online* meliputi: memperhalus hasil *editing offline*, memperbaiki kualitas hasil, dan memberi tambahan transisi serta efek khusus yang dibutuhkan (Handayani, 2006).

Pada *editing online*, susunan video ditambahkan, *music scoring*, efek suara serta berbagai *visual effect* lainnya seperti color grading, *special effect*, serta *animation* sesuai dengan kebutuhan cerita film

2.4 Genre

Genre bermakna “bentuk” atau “tipe”. Genre film secara tidak langsung terbagi karena hadirnya film dengan karakter tertentu yang pada akhirnya memunculkan pengelompokan film. Genre memiliki definisi jenis ataupun klasifikasi yang berasal dari sekelompok film yang berkarakter serta dengan beberapa hal yang sama seperti misalnya seting, isi tema, cerita atau peristiwa dalam film, ikon, *mood*. Selain sebagai antisipasi penonton memutuskan film apa yang akan ditonton, genre juga dapat digunakan sebagai strategi marketing (Pratista, Memahami Film, 2008).

Genre juga 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 karakter (Pratista, Memahami Film, 2008).

2.5 Genre Drama

Genre drama merupakan genre film yang banyak diproduksi karena memiliki jangkauan cerita yang sangat luas. Film drama biasanya berhubungan dengan cerita, tema, karakter serta suasana yang menyerupai pada kehidupan yang sebenarnya (Pratista, Memahami Film, 2008). Film drama sering kali memiliki kisah yang menggugah emosi, dramatik, bahkan dapat menguras air mata penontonnya. Kelebihan dari genre drama yaitu mampu berkombinasi dengan genre apapun dan dapat dinikmati oleh semua kalangan namun sering kali juga membidik kalangan penonton tertentu seperti keluarga, remaja dan anak-anak (Pratista, Memahami Film, 2008).

2.6 Genre Adventure

Genre *adventure* merupakan sebuah film tentang petualangan dan perjuangan untuk memperoleh sebuah sesuatu ataupun jawaban yang disetiap perjalanannya harus melalui berbagai tantangan. Sebuah petualangan tidak harus mengembara ke tempat yang jauh, tapi bisa memiliki sebuah peristiwa yang mampu mengubah sesuatu, baik itu diri sendiri atau orang lain. Petualangan adalah kejadian/peristiwa penting yang terjadi dalam hidup seseorang (Permana, 2014). Hal inilah yang mendorong para penonton untuk tetap memperhatikan hingga film tersebut selesai untuk mengerti hasil akhir dari perjuangan tokoh utama dalam memperoleh sesuatu ataupun jawaban.

BAB III

METODE PENCIPTAAN

Pada bab III ini menjelaskan tentang metode yang digunakan dalam pengolahan data dalam Film Fiksi Bergenre Drama *Adventure* Berjudul Ragat.

3.1 Metode Penelitian

Pengertian Metode penelitian adalah langkah yang dimiliki dan dilakukan oleh peneliti dalam rangka untuk mengumpulkan informasi atau data serta melakukan investigasi pada data yang telah didapatkan tersebut. Metode penelitian memberikan gambaran rancangan penelitian yang meliputi antara lain: prosedur dan langkah-langkah yang harus ditempuh, waktu penelitian, sumber data, dan dengan langkah apa data-data tersebut diperoleh dan selanjutnya diolah dan dianalisis (Hidayat, 2019).

Metode yang digunakan dalam pembuatan film ini adalah metode kualitatif, karena dalam melakukan pengumpulan data menggunakan studi literatur, wawancara, dan studi eksisting serta dilaporkan secara deskriptif kualitatif atau menyuguhkan apa yang sebenarnya terjadi.

Metode penelitian kualitatif adalah sebuah upaya lebih untuk menekunkan pada aspek pemahaman secara mendalam pada suatu permasalahan. Metode penelitian kualitatif adalah penelitian riset yang bersifat deskripsi, cenderung menggunakan analisis dan lebih menonjolkan peroses makna. Tujuan dari metode ini adalah Pemahaman secara luas dan mendalam terhadap suatu permasalahan secara mendalam pada suatu permasalahan yang sedang dikaji atau akan di kaji (Budiutomo, 2016).

Dengan demikian, metode penelitian yang digunakan dalam pembuatan film fiksi bergenre drama berjudul “Ragat” ini yaitu metode penelitian secara kualitatif.

3.2 Objek Penelitian

Objek penelitian yang menjadi bahasan utama dalam Film ini ada dua yaitu yang pertama tentang film fiksi dengan genre drama yang dikombinasikan dengan *adventure*, lalu yang kedua adalah kamera analog di era digital.

3.3 Sumber Data

Sumber perolehan data akan dihimpun dari studi literatur berupa buku, wawancara (wawancara kepada narasumber yang memiliki keahlian sesuai serta dapat memberikan pemaparan kredibel dan memberi pendapat tentang bahasan dalam film ini), dan studi eksisting pada film Janji Joni (2015), Sowan (2017) serta Jack (2018).

3.4 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan cara mengumpulkan data yang dibutuhkan untuk menjawab rumusan masalah penelitian. Umumnya cara mengumpulkan data dapat menggunakan teknik: wawancara, angket, pengamatan, studi dokumentasi, dan *focus group discussion*. Dalam penelitian, teknik pengumpulan data merupakan faktor penting yang akan menentukan keberhasilan suatu penelitian.

Ada 4 topik utama yang menjadi fokus dalam pengumpulan data dari pembuatan film fiksi bergenre drama *adventure* Ragat, yaitu Genre drama, Genre *Adventure*, dan kamera analog. Berikut ini adalah pengumpulan data yang berhubungan dengan objek penelitian:

3.4.1. Genre Drama

a. Studi Literatur

Genre drama merupakan genre film yang banyak diproduksi karena memiliki jangkauan cerita yang sangat luas. Film drama biasanya berhubungan dengan cerita, tema, karakter serta suasana yang menyerupai pada kehidupan yang sebenarnya (Pratista, Memahami Film, 2008). Film drama umumnya memiliki keterkaitan dengan *setting*, tema cerita, karakter, serta suasana yang membingkai kehidupan nyata. Konflik bisa dibentuk oleh lingkungan, diri sendiri, maupun alam. Kisahnya sering kali membangkitkan emosi, dramatik, dan mampu membuat penonton mengangis (Oktavianus, 2015).

b. Wawancara

Wawancara dilakukan kepada Fauzan Abdillah selaku praktisi di bidang perfilman. Menurut beliau, genre drama merupakan genre yang bisa dikombinasikan dengan berbagai macam genre lainnya, dan genre ini bisa menguras emosi penonton walaupun dari konflik ringan sehari-hari.



Gambar 3.1 Wawancara Fauzan

(Sumber: Olahan Penulis)

Kesimpulan: genre drama memiliki jangkauan cerita yang sangat luas, dan genre drama dapat dengan mudah dikombinasikan dengan genre apapun dan mudah mempengaruhi emosi penonton.

3.4.2. Genre Adventure

a. Studi Literatur

Film dengan genre *adventure* mengisahkan cerita perjalanan, eksplorasi suatu obyek wisata atau ekspedisi ke suatu tempat yang belum pernah didatangi. Dalam film dengan genre petualangan ini menghadirkan panorama alam eksotis seperti hutan rimba, pegunungan, savanna, gurun pasir, lautan, serta pulau terpencil (Oktavianus, 2015). Petualangan memberikan sedikit tekanan pada pemerannya untuk menyelesaikan misi, dengan tantangan tertentu seperti batas waktu (Adiwikarta & Dirgantara, 2017).

b. Wawancara

Menurut Fauzan Abdillah, genre *adventure* merupakan sebuah film tentang petualangan dan perjuangan untuk memperoleh sebuah ataupun suatu jawaban yang disetiap perjalanannya ada berbagai tantangan. Sebuah petualangan tidak selalu berhubungan dengan alam dan harus bepergian jauh. Hal inilah yang mendorong para penonton untuk tetap memperhatikan hingga film tersebut selesai untuk mengerti hasil akhir dari perjuangan tokoh utama dalam memperoleh sesuatu ataupun jawaban.

Kesimpulan: Dari pembahasan genre *adventure* diperoleh kesimpulan bahwa genre *adventure* cenderung dikenal genre yang berlatarkan alam dan bepergian jauh,

namun pada dasarnya genre *adventure* tidak selalu harus berhubungan dengan alam, genre ini merupakan genre yang penuh dengan tantangan, dan tentang hal-hal yang baru dan dapat menjadi inspirasi bagi penonton.

3.4.3. Kamera Analog

a. Studi Literatur

Kamera adalah alat paling populer dalam aktivitas fotografi. Nama ini didapat dari “*camera obscura*”, bahasa latin dari kata ruang gelap. Kamera merupakan suatu piranti untuk membentuk dan merekam suatu bayangan potret pada lembaran film. Dunia fotografi terus menunjukkan peningkatan karena jenis kamera yang digunakan mengalami perkembangan dari segi bentuk, fungsi, dan cara kerjanya. Mulai dari kamera analog yang prinsip kerjanya menggunakan *roll* film dan hasil potretnya akan didapatkan dari hasil pencucian. Lalu ada kamera polaroid yang lebih lama beredar dibanding analog karena kamera jenis ini tidak memerlukan pencucian untuk mendapatkan hasil potretnya. Terlebih lagi di jaman modern sekarang, kamera beralih ke kamera digital dimana hasil potret bisa disimpan file-nya secara digital ke *PC* atau *memory card* (Apsari, 2016).

b. Wawancara

Wawancara dilakukan dengan Herman Dewantoro yang merupakan seorang jurnalis sekaligus penggemar fotografi analog. Beliau mengatakan bahwa tren kamera analog bukan hanya orang-orang dewasa yang dahulu pernah menggunakan kamera analog dan ingin bernostalgia pada era digital ini, namun saat ini banyak

kalangan remaja bahkan anak-anak juga semakin banyak yang menggemari fotografi kamera analog ini.

Menurut beliau, fotografi analog memiliki ciri khas yang tidak bisa didapatkan dari kamera di era digital. Hal ini memang benar karena setiap warna yang dihasilkan setiap *roll* film akan berbeda-beda juga hasilnya. Menurut Herman Dewantoro, kamera digital tidak akan pernah bisa menggantikan kamera analog tetapi kamera analog dan kamera digital saling berdampingan dan memiliki perannya masing-masing.

Kesimpulannya: meskipun kamera analog sudah sangat tertinggal oleh zaman, namun kamera analog tidak dapat tergantikan oleh kamera digital secara pemakaian dan fungsinya, karena setiap kamera analog dan digital memiliki kelebihan dan kekurangannya masing-masing.



Gambar 3.2 Wawancara Herman

(Sumber: Olahan Penulis)

3.5 Studi Eksisting

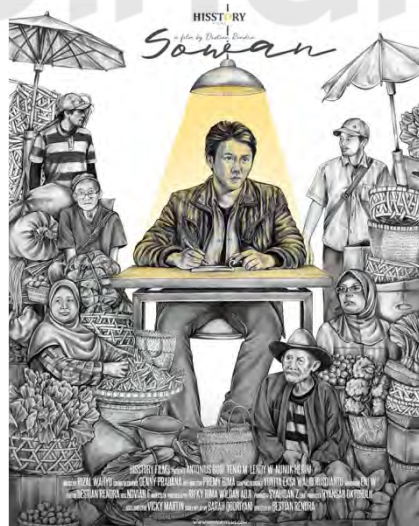
Studi eksisting dilakukan pada film Janji Joni (2005), Sowun (2017) serta Jack (2018). Alasan memilih film-film tersebut sebagai studi eksisting pada film ini

karena tepat dalam segi konsep, alur cerita, pengambilan gambar, tata cahaya, editing, dan factor-faktor pendukung yang lainnya. Itulah yang menginspirasi penulis untuk membuat Film Fiksi Bergenre Drama *Adventure* Berjudul Ragat.



Gambar 3.3 Poster Film Janji Joni

(Sumber: www.imdb.com)



Gambar 3.4 Poster Film Sowan

(Sumber: Hisstory Film Youtube Channel)



Gambar 3.5 Poster Film Jack

(Sumber: www.layar.id)

3.6 Teknik Analisa Data

Setelah melakukan pengumpulan data, maka proses selanjutnya adalah menganalisa data yang telah diperoleh. Data yang telah didapat dari berbagai sumber akan dikelompokkan berdasarkan sumber data tersebut diperoleh. Lalu diolah dengan mencari mana yang paling identik atau yang selalu ada saat proses pengumpulan data.

3.6.1 Menyajikan Data

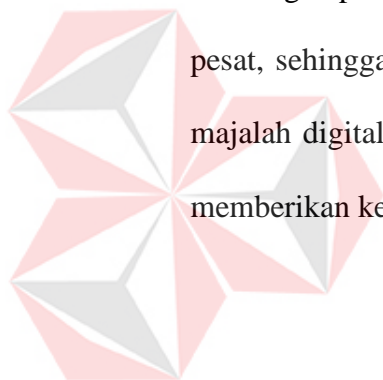
Tabel 3.1. Penyajian Data

	Studi Literatur	Wawancara	Eksisting
Genre	- Membangkitkan emosi	- Dapat	- Konflik
Drama	- Konflik yang sama di kehidupan nyata	- dikombinasikan dengan genre lainnya	- Masalah - penyelesaian

Genre	- Petualangan	- Perjuangan	- Tantangan
Adventure	- Teka-teki	- Jawaban	- Harapan
Kamera	- Proses	- Kenangan	
Analog	- Kuno	- <i>Ciri khas</i>	-

3.6.2 Kesimpulan

Berdasarkan data yang telah dianalisa di atas, maka bisa dijelaskan bahwa Tugas Akhir ini berupa film fiksi dengan durasi kurang dari 60 menit yang menyampaikan pesan tentang seorang *cover desainer* majalah yang terpaksa harus kehilangan pekerjaannya dikarenakan oleh perkembangan teknologi yang semakin pesat, sehingga menjadikan majalah cetak tergerus dan semakin beralih menjadi majalah digital. Film ini dikemas dengan genre *adventure* yaitu genre film yang memberikan kesan perjuangan dalam sebuah pencarian.



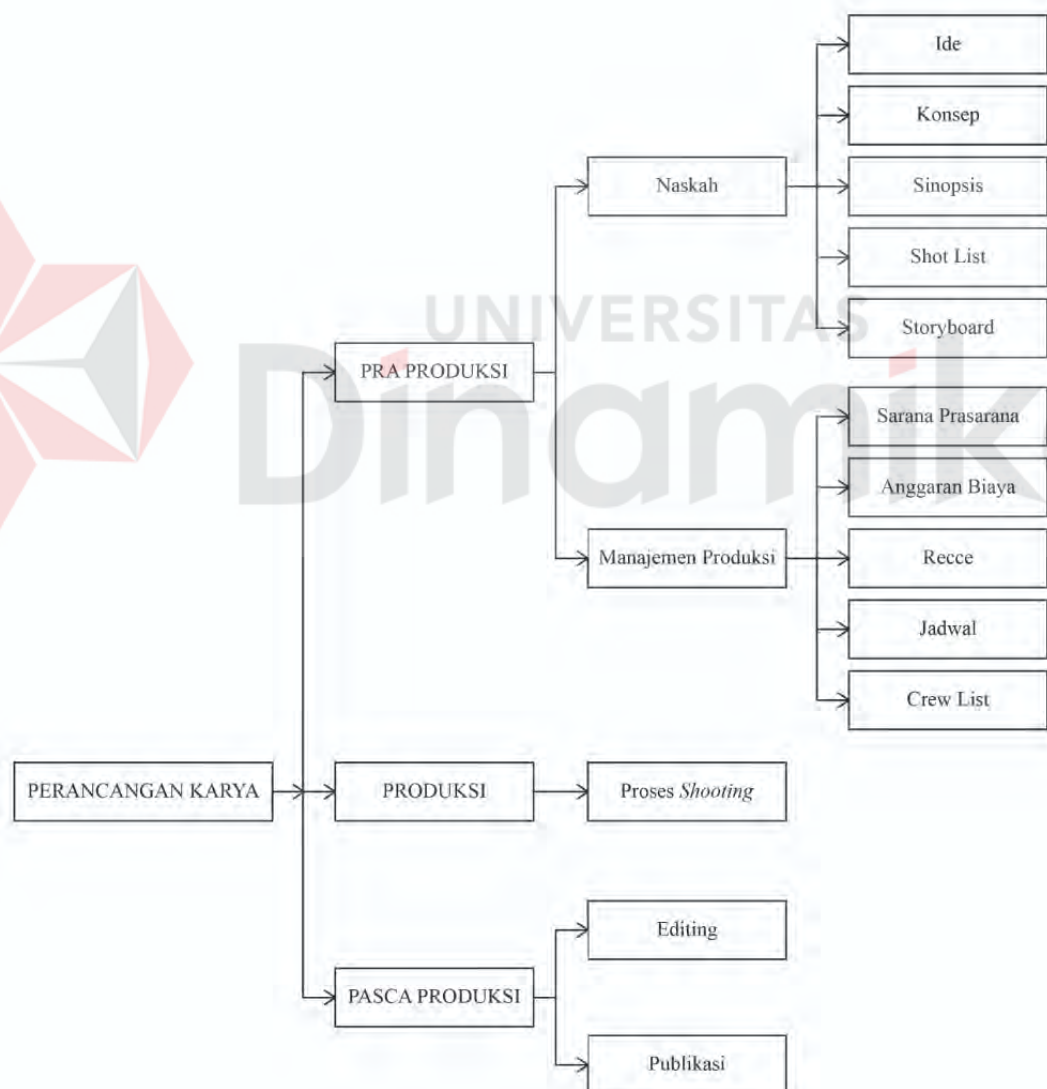
UNIVERSITAS
Dinamika

BAB IV

PERANCANGAN KARYA

Pada bab iv ini dijelaskan tentang konsep perancangan karya yang mengacu pada hasil penelitian bab III, perancangan karya dapat digambarkan seperti gambar 4.1 bagan perancangan karya.

Perancangan Karya



Gambar 4.1 Bagan perancangan karya

(Sumber: Olahan Penulis)

4.1 Pra Produksi

4.1.1 Naskah

Dalam proses pembuatan naskah ada 3 (tiga) hal yang menjadi komponen utama yaitu ide, konsep dan sinopsis. Berikut adalah penjelasan dari komponen-komponen tersebut:

1. Ide

Ide awal dari film ini yaitu berasal dari ketertarikan terhadap kamera analog dan proses penggunaanya di era digital, hal tersebutlah yang mendasari penulis membangun cerita tentang pekerjaan yang menggunakan kamera analog namun di era digital yang serba modernisasi dan mudah dan *instant*. Penulis membuat film ini dengan harapan memberikan sebuah gambaran bahwa untuk menghasilkan sebuah karya perlu proses yang cukup panjang dan agar penonton dapat lebih mengapresiasi karya orang lain. Dari hal tersebutlah penulis memiliki ide untuk membuat Film Fiksi Bergenre Drama *Adventure* Berjudul Ragat.

2. Konsep

Konsep dari film yang berjudul Ragat ini merupakan menggabungkan genre drama dan *adventure* agar membuat penonton semakin tertarik akan cerita dari perjuangan tokoh utama untuk mendapatkan suatu hal yang sedang ia cari, dan premis dari film ini yaitu, Ragat seorang *cover desainer* majalah yang bertugas untuk men-*develop roll* film yang akan digunakan sebagai *cover* majalah cetak edisi terakhir, namun ia kehilangan *roll* film itu sedangkan deadline waktu cetak sudah dekat. Setting lokasi untuk produksi film akan dilakukan di kota Surabaya, namun untuk beberapa kebutuhan gambar yang memperkuat cerita, juga dilakukan pengambilan gambar di kota Yogyakarta dan Blitar.

3. Sinopsis

Perusahaan majalah tempat Ragat bekerja akan beralih pada teknologi digitalisasi dan Ragat masih memiliki tanggung jawab sebagai *cover designer* majalah cetak edisi terakhir, perusahaan berharap bahwa majalah yang akan diterbitkan menjadi majalah yang paling mengesankan bagi pembacanya, disaat itulah pekerjaannya menjadi terancam dan mengharuskan ia untuk menempuh sebuah pencarian.

4. Shotlist

SHOT LIST "RAGAT"

Tabel 4.1. *Shot List*

SHOT /SCENE	LOC	SHOT TYPE	CAM ANGLE	CAM MOVE	AUDIO	DIALOG	DESCRIPTION
1/1	EXT. Jogja	Wide	High Angle	Still	- Burung - Ayam	-	Timelape/drone sunrise
1/2	EXT. Kantor pos	CU	Low Angle	Still	- Motor	-	Kantor pos
1/3	EXT. Jalan/ Pasar	LS	Eye Level	Still	- Motor	-	Sepeda motor pengirim paket melewati jalanan
1/4	EXT. Sawah	CU	Low Angle	Still	- Motor	-	Roda sepeda motor
1/5	EXT. Sawah	Wide	Low Angle	Slide	- Jalan lubang	-	Transisi edit Melewati sawah
2/1	INT. Ruang Kerja	Full Shot	Eye Level	Slide	- Detik jarum jam - dengkur	-	Jam dinding menunjukan pukul 10 siang
2/2	INT. Ruang Kerja	MCU	Eye Level	Still	- Dengkur - Alrm	-	Kalender menunjukan tgl 22 Januari

SHOT /SCENE	LOC	SHOT TYPE	CAM ANGLE	CAM MOVE	AUDIO	DIALOG	DESCRIPTION
2/3	INT. Ruang Kerja	CU	High Angle	Still	- Dengkur - Alrm	-	Alrm hp berbunyi
2/4	INT. Ruang Kerja	Wide	Low Angle	Slide	- Dengkur - Alrm	-	Suasana ruang kerja Ragat
2/5	INT. Ruang Kerja	MCU	Low Angle	Still	- Dengkur - Alrm	-	Ragat tidur di meja sambil ngorok dan menyapu air liur di pipinya
2/6	INT. Ruang Kerja	CU	Eye Level	Still	- Alrm - Ketukan meja	-	CU Fokus dari pigora ke hp matikan alrm Ragat mematikan alrm
2/7	INT. Ruang Kerja	MCU	Eye Level	Still	- garuk – garuk	-	Eye level jendela dari samping Ragat berjalan menuju jendela sambil mulet dan menggaruk-garuk
2/8	INT. Ruang Kerja	LS	Eye Level/ Low Angle	Still	- Jendela terbuka	-	Terlihat dari luar Ragat membuka jendela
2/9	INT. Ruang Kerja	CU	Low Angle	Still	Membuka rak - Kaset bergesekan	-	Kamera dari dalam rak kaset Ragat membuka lemari untuk mencari kaset

SHOT /SCENE	LOC	SHOT TYPE	CAM ANGLE	CAM MOVE	AUDIO	DIALOG	DESCRIPTION
2/10	INT. Ruang Kerja	ECU			Menekan tombol radio	-	Memencet tombol radio
2/11	INT. Ruang Kerja	ECU	High Angle	Still	- Tempat kaset terbuka - Kaset masuk - Roll kaset berputar	-	Memasukan kaset dalam radio
2/12	INT. Ruang Kerja	ECU	Eye Level	Still	- Lagu dari radio pelan menjadi semakin keras	-	Membesarkan volume radio
2/13	INT. Ruang Kerja	CU	Eye Level	Still	- Lagu dari radio - Ragat bernyanyi	-	Mengambil handuk di kursi sebelah radio
2/14	INT. Ruang Kerja	OSS	Eye Level	Still	- Lagu dari radio - Kaki berjalan - Pintu terbuka - Ragat bernyanyi	-	Berjalan ke kamar mandi
3/1	INT. Rumah	MCU	Eye Level	Track Out			Ragat mengeringkan rambut masuk melalui pintu
3/2	INT. Rumah	CU	Low Angle	Still			Ragat mengeringkan rambut lalu

SHOT /SCENE	LOC	SHOT TYPE	CAM ANGLE	CAM MOVE	AUDIO	DIALOG	DESCRIPTION
							menoleh ke sumber suara
3/3	INT. Rumah	ECU	Eye Level	Still			Tukang pos memberikan paket kepada Ragat
3/4	INT. Rumah	MCU	Low Angle	Still			Ragat menutup pintu dan masuk kedalam rumah
4/1	INT. Rumah	Wide	Low Angle	Still			Ragat membuka paket
4/2	INT. Rumah	MCU	Eye Level	Still			Ragat membaca isi surat dari mas Ben
4/3	INT. Rumah	OSS	High Angle	Still			
5/1	INT. Rumah	CU	Eye Level	Still			Ragat telepon kantor
6/1	INT. Rumah	Wide	Eye Level	Slide			Ragat sedih karena bingung akan kerja apa lagi nantinya
6/2	INT. Rumah	ECU	High Angle	Still			Close Up buku tabungan
7/1	INT. Rumah	CU	Eye Level	Still			Ragat terlihat sangat gelisah sedang menelpon kantor
8/1	INT. Rumah	CU	Low Angle	Still			Ragat menemukan jadwal mas Ben di Surabaya
9/1	INT. Kereta	ECU	Eye Level	Still			Ragat memutar lagu dari ipod jadul

SHOT /SCENE	LOC	SHOT TYPE	CAM ANGLE	CAM MOVE	AUDIO	DIALOG	DESCRIPTION
9/2	INT. Kereta	Wide	Low angle	Still			Ragat mengambil kertas jadwal dari dalam tas
9/3	INT. Kereta	OSS	High Angle	Still			Ia membaca dan sangat terlihat khawatir
9/4	INT. Kereta	MCU	Eye Level	Still			Tak lama ia tertidur
10/1	INT. Kereta	MCU	Eye Level	Still		-	Footage dalam kereta
10/2	EXT. Sta Gubeng Lama	Wide	Eye Level	Still	- Keramaian - Kendaraan	-	Ragat berjalan keluar gerbang stasiun gubeng menuju trotoar sambil mengambil kertas di tasnya
10/3	EXT. Sta Gubeng Lama	MCU	Eye Level	Still	- Keramaian - Kendaraan	-	Ragat melihat jadwal motret mas Ben lalu menoleh kiri kanan dengan bingung, lalu ia berjalan ke kiri
11/1	EXT. Bamrun	FS	Eye Level	Still	- Keramaian - Kendaraan	-	Kamera dari tengah bamrun Ragat menyebrang
11/2	EXT. Bamrun	OSS	High Angle	Still	- Keramaian - Kendaraan	-	Ragat mengambil jadwal motret dan hpnya, ada notif sms dari kantor
11/3	EXT. Bamrun	ECU	High Angle	Still	- Keramaian	-	SMS di hp Ragat

SHOT /SCENE	LOC	SHOT TYPE	CAM ANGLE	CAM MOVE	AUDIO	DIALOG	DESCRIPTION
					- Kendaraan		
11/4	EXT. Bamrun	Wide	Low Angle	Still/Sli de	- Keramaian - Kendaraan		Ragat duduk sambil menoleh kiri kanan mengamati sekitar
11/5	EXT. Bamrun	ECU	Eye Level	Still	- Keramaian - Kendaraan	-	ECU Tangan Ragat mencoret Bamrun
12/1	EXT. Seiko	MCU	Low Angle	Track Out			Ragat berjalan sambil membawa jadwal motret di tangannya lalu sambil mencari-cari
13/1	EXT. Balai Kota	CU	Eye Level	Still			Ragat berjalan kearah kamera lalu melihat kiri kanan.
13/2	EXT. Balai Kota	POV	Eye Level	Pan Left			POV kiri
13/3	EXT. Balai Kota	ECU	Eye Level	Still			Ragat menoleh kiri kanan
13/4	EXT. Balai Kota	CU	Eye Level	Still			Ragat melihat anak- anak sedang bersama ayahnya
13/5	EXT. Balai Kota	ECU	Eye Level	Still			Ragat menunduk sebentar sambil mengambil nafas panjang
13/6	EXT. Balai Kota	CU	Eye Level	Still			Ragat mengeluarkan jadwal motret

SHOT /SCENE	LOC	SHOT TYPE	CAM ANGLE	CAM MOVE	AUDIO	DIALOG	DESCRIPTION
13/7	EXT. Balai Kota	ECU	High Angle	Still			Ragat mencoret beberapa tempat termasuk Balai kota
14/1	EXT. Jalan Sby	MCU	Eye Level	Still			Ragat bertanya arah kepada orang disekitarnya
15/1	EXT. Jalan Pasar Keputran	MCU	Low Angle	Slide		<p>Orang Keputran (VO):</p> <p>“Yo yo mas, mben mampir maneh yo mas”</p> <p>Mas Ben :</p> <p>“Nggih monggo.. maturnuwun pak”</p>	Ragat bejalan lalu gimbal mengikuti dari belakang lalu berhenti di persimpangan Mas Ben keluar dari pasar Keputran sambil berpamitan kepada orang di pasar (tdk perlu dilihat)
16/1	EXT. Depan Rumah Kmbng Jepun	FS	Eye Level	Still			Ragat dan ojol melintas di depan rumah kuno Kembang Jepun
17/1	EXT. Jl Sby	Wide	Eye Level	Still			Timelapse keramaian dari sore sampai petang
18/1	EXT. JMP	LS	Low Angle	Still			Ragat duduk di pinggir jembatan merah lalu ia sedikit melihat sekitar
18/2	EXT. JMP	CU	High Angle	Still			Ragat mengeluarkan jadwal motret lalu mencoret beberapa tempat dan hanya menyisakan Pasar Pabean dan Masjid Sunan Ampel lalu

SHOT /SCENE	LOC	SHOT TYPE	CAM ANGLE	CAM MOVE	AUDIO	DIALOG	DESCRIPTION
							Ragat mengambil hpnya
18/3	EXT. JMP	ECU	Eye Level	Still			Ekspresi mata Ragat
18/4	EXT. JMP	ECU	High Angle	Still			ECU HP Ragat Banyak panggilan tidak terjawab dan ada sms dari kantor
18/5	EXT. JMP	CU	Eye Level	Still			CU dari depan Ragat Ragat melihat hp sambil mengambil nafas dalam, lalu mematikan hpnya
19/1	EXT. Jalan Pasar Pabean	MCU	Eye Level	Still			Framing Ragat berjalan sambil menoleh kiri kanan
19/2		CU	Eye Level	Still		RAGAT: "Loh, iku lak mas Ben!"	Ragat hendak menyebrang menoleh kekanan dan kekiri, lalu ia terkejut saat melihat mas Ben lewat di depannya
19/3		FS	Low Angle	Still		RAGAT: "Mas Ben!"	Ragat kaget dan segera berlari menuju pasar Pabean
20/1	EXT. Pakriran Pasar Pabean	MCU	Wide	Track Out			Ragat berjalan menuju pasar Pabean dan melihat motor mas Ben telah terparkir di

SHOT /SCENE	LOC	SHOT TYPE	CAM ANGLE	CAM MOVE	AUDIO	DIALOG	DESCRIPTION
							luar pasar. Ragat sambil menunjuk-nunjuk motor mas Ben
20/2		MCU	Low Angle	Pan follow			Ragat terlihat bingung dan mencari-cari keberadaan mas Ben
20/3		LS	Eye Level	Still			Ragat berjalan mencari mas Ben
20/4		CU	Eye Level	Still		<p>MAS BEN:</p> <p>"Mas, amit mau motret sebentar"</p> <p>RAGAT:</p> <p>"Nggih mas, monggo..</p> <p>Lho, sampean tak goleki lho ket mau mas"</p>	<p>Ragat berhenti sambil mengamati sekitar, namun ia tak menyadari bahwa dibelakangnya ada orang.</p> <p>Ragat menoleh kearah belakang namun ternyata dibelakangnya adalah mas Ben.</p>
20/5		OSS	Eye Level	Still		<p>MAS BEN:</p> <p>"Lho.. Ragat anake pak Rio kan?"</p>	Mas Ben juga terlihat bingung
20/6		OSS	Eye Level	Still		<p>RAGAT:</p> <p>"Mas saged ngobrol bentar?"</p> <p>MAS BEN:</p> <p>"Boleh, nang njobo ae yuk"</p>	Percakapan mas Ben dan Ragat

SHOT /SCENE	LOC	SHOT TYPE	CAM ANGLE	CAM MOVE	AUDIO	DIALOG	DESCRIPTION
21/1	EXT. Luar Pasar	OSS + MS	Eye Level	Still		<p>MAS BEN:</p> <p>“Kan winginane wis tak kirim fotone Gat”</p> <p>RAGAT:</p> <p>“Lha nggih mas, tapi foto sing bakal jadi cover e niku sing mboten wonten mas, ndak ketinggalan sampean po ?</p> <p>MAS BEN:</p> <p>“Sek-sek dompet sing teko aku wingi sik onok kan?”</p> <p>RAGAT:</p> <p>“Yo isih to mas, niki..</p> <p>emang fotone sinten to mas ? tiang penting po?”</p> <p>MAS BEN:</p> <p>“Dadi awakmu pingin ngerti fotone iku nang endi?”</p> <p>RAGAT:</p> <p>“ya iya to mas”</p>	<p>Ekspresi mas Ben bingung</p> <p>Mas Ben menyela pembicaraan Ragat</p> <p>Ragat mengambil dompet didalam tas</p> <p>Mas Ben menerima dompet lalu melihat foto didalamnya</p> <p>Sambil senyum-senyum</p>

SHOT /SCENE	LOC	SHOT TYPE	CAM ANGLE	CAM MOVE	AUDIO	DIALOG	DESCRIPTION
						<p>MAS BEN:</p> <p>“Yowes.. nyoh..</p> <p>iku fotone wong sing paling berjasa gawe aku nang majalah iki, dan wong iku pisan yo pasti berarti gawe awakmu Gat”</p> <p>RAGAT:</p> <p>“Bajilak, tiwas nekat budal Suroboyo mas”</p> <p>MAS BEN:</p> <p>“Yo kan nang surat e wes tak kongkon ndelok nang njerone Gat.. gak di gatekne sih..”</p> <p>RAGAT:</p> <p>“Hmm.. tapi yo wis telat mas, Mbak Ana wis kadung ngamuk, terus katane sekarang lagi nyiapne file cover penggantie..”</p> <p>MAS BEN :</p> <p>“Wis to kirimen ae, engko tak ewangi ngomong..</p>	<p>Mas Ben mengambil roll foto didalam dompet</p> <p>Ragat terkejut lalu mengambil roll foto dari dalam dompet</p> <p>Ekspresi mas Ben sambil menahan tertawa</p> <p>Ekspresi ragat berpikir dan sambil memegangi kepalanya</p>

SHOT /SCENE	LOC	SHOT TYPE	CAM ANGLE	CAM MOVE	AUDIO	DIALOG	DESCRIPTION
						<p>mumpung hpku anyar iki, pulsane sik akeh..</p> <p>Nyoh iki gawe gantine awakmu rene.. suwun lho wis gelem nyambangi aku..</p> <p>Wes yo, aku tak lanjut motret maneh, sik akeh momen..”</p>	
22/1	EXT. Depan Kantor Pos		Low Angle	Still			Ragat keluar kantor pos dan membawa surat nomor resi
22/2	EXT. Depan Kantor Pos	MCU + LS	Low Angle + Eye Level	Still		<p>RAGAT:</p> <p>“Halo mbak, maaf baru bisa ngasih kabar..”</p> <p>KANTOR (VO):</p> <p>“Iya udah tau, mas Ben barusan telpon, udah kamu kirim?”</p> <p>RAGAT:</p> <p>“Udah mbak barusan, nanti nomer resinya aku kirim sms. Maaf ya mbak, belum sempat aku proses dulu filmnya”</p> <p>KANTOR (VO):</p>	Ragat melihat resi sambil menelpon kantor

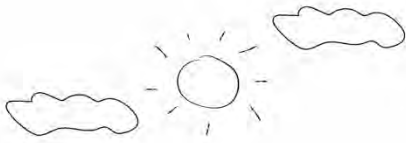




SHOT /SCENE	LOC	SHOT TYPE	CAM ANGLE	CAM MOVE	AUDIO	DIALOG	DESCRIPTION
						"Yawes, nanti tak minta mas Agus buat nyuciin, yang penting fotonya udah ketemu.."	
22/2	EXT. Depan Kantor Pos						Drone shoot dari atas depan samping Ragat lalu perlahan mundur menjauh dan naik
23/1	Blank						



UNIVERSITAS
Dinamika

6. Storyboard

Tabel 4.2 Storyboard






PRODUCTION TITLE LOKALE FILM		SCENE 01	PAGE NUMBER 01	
CUTS	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
01		NOTES DRONE SHOT SUNSIRE	TALKS -	05'
02		NOTES FOOTAGE KANTOR POS	TALKS -	03'
03		NOTES FOOTAGE KANTOR POS	TALKS -	04'
04		NOTES TUKANG POS KIRIM PAKET	TALKS -	04'
05		NOTES TUKANG POS KIRIM PAKET MELEWATI SAWAH	TALKS -	03'

FRAME ASPECT RATIO = 16:9

PRODUCTION TITLE LOKALE FILM

SCENE 02

PAGE NUMBER 02


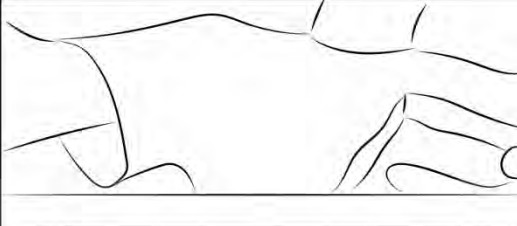
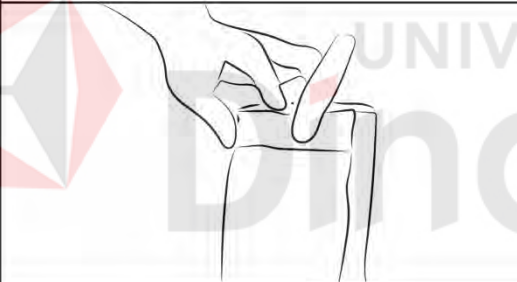
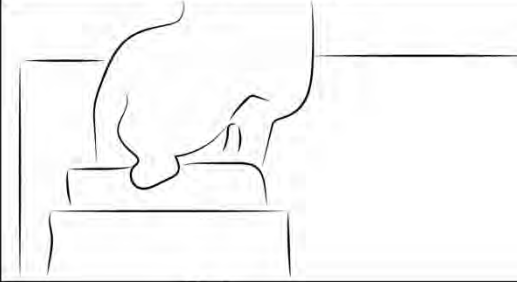

CUTS	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
06		NOTES ALARM HP BERBUNYI	TALKS -	05'
07		NOTES RAGAT MASIH TERTIDUR	TALKS -	06'
08		NOTES TUKANG POS MENGIRIM PAKET	TALKS -	04'
09		NOTES MELIHATKAN MEJA KERJA RAGAT	TALKS -	05'
10		NOTES RAGAT TERBANGUN	TALKS -	08'

FRAME ASPECT RATIO = 16:9

PRODUCTION TITLE LOKALE FILM

SCENE 02

PAGE NUMBER 03


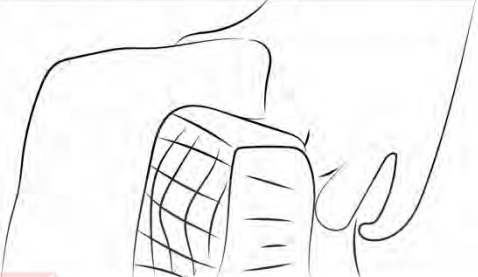

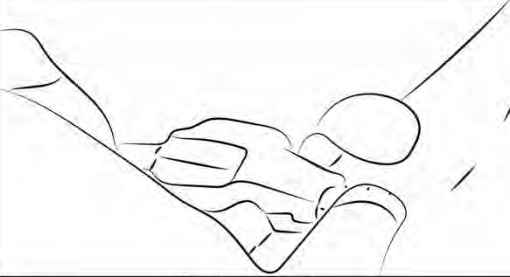

CUTS	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
11		NOTES RAGAT MEMATIKAN ALARM HP	TALKS -	05'
12		NOTES RAGAT MENGAMBIL KASET RADIO	TALKS -	07'
13		NOTES RAGAT MEMBUKA RADIO	TALKS -	05'
14		NOTES RAGAT MEMASUKAN KASET	TALKS -	04'
15		NOTES RAGAT MEMBUKA JENDELA	TALKS -	09'

FRAME ASPECT RATIO = 16:9

PRODUCTION TITLE LOKALE FILM

SCENE 02

PAGE NUMBER 04

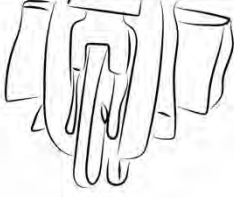
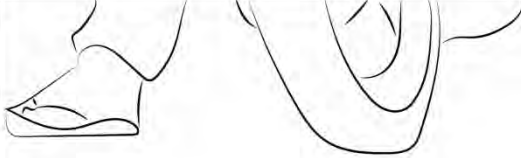

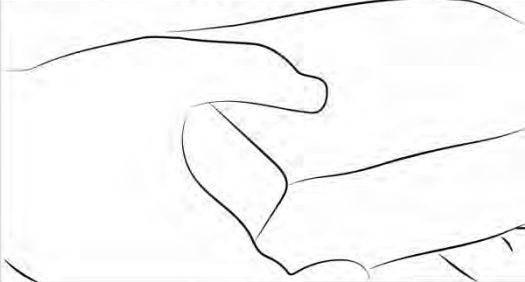

CUTS	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
16		NOTES RAGAT MENYAPA TETANGGANYA	TALKS RAGAT "YO PAK.."	05'
17		NOTES RAGAT MENGAMBIL HANDUK UNTUK MANDI	TALKS -	06'
18		NOTES RADIO BERBUNYI	TALKS -	06'
19		NOTES TUKANG POS MENGANTAR PAKET	TALKS -	05'
20		NOTES TUKANG POS MENGANTAR PAKET	TALKS -	07'

FRAME ASPECT RATIO = 16:9

PRODUCTION TITLE LOKALE FILM

SCENE 02-03

PAGE NUMBER 05



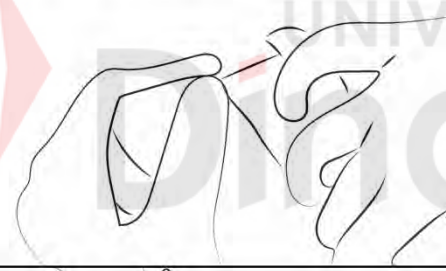


CUTS	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
21		NOTES TUKANG POS MENGANTAR PAKET	TALKS -	05'
22		NOTES TUKANG POS SAMPAI KE RUMAH RAGAT	TALKS TUKANG POS "PERMISI PAKET"	04'
23		NOTES RAGAT BARU SELESAI MANDI	TALKS RAGAT "NGGIIH MAS"	06'
24		NOTES TUKANG POS MEMBERIKAN PAKET KEPADA RAGAT	TALKS TUKANG POS "PAKET MAS NGGIIH PUN MONGGO MAS.."	05'
25		NOTES RAGAT MENERIMA PAKET	TALKS RAGAT "NGGIIH MAS MATUR NUWUN ATI-ATI"	08'

FRAME ASPECT RATIO = 16:9

PRODUCTION TITLE LOKALE FILM

SCENE 04

PAGE NUMBER 06

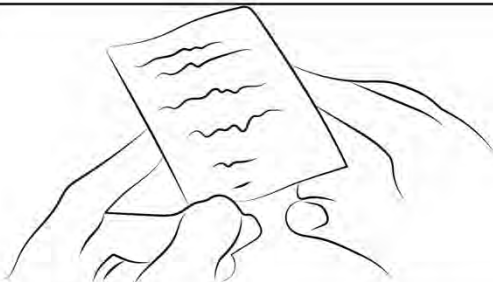




CUTS	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
26		NOTES RAGAT MEMBUKA PAKET YANG BERASAL DARI MAS BEN	TALKS -	07'
27		NOTES RAGAT MEMBUKA PAKET	TALKS -	04'
28		NOTES RAGAT MEMBUKA PAKET	TALKS -	05'
29		NOTES RAGAT MEMBUKA PAKET	TALKS -	04'
30		NOTES RAGAT MEMBACA SURAT DARI MAS BEN	TALKS MAS BEN "INI ADA KENANG KENANGAN BUATMU DULU TAK SEMPAT MEMBERIKANNYA KEPADA BAPAKMU. LIHATLAH KEDALAM"	10'

FRAME ASPECT RATIO = 16:9

PRODUCTION TITLE LOKALE FILM

SCENE 04-05

PAGE NUMBER 07

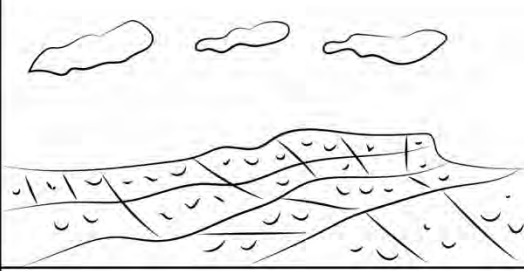




CUTS	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
31		NOTES RAGAT MEMBACA SURAT DARI MAS BEN	TALKS MAS BEN 'AKU MINTA ROLL FILM YANG NOMOR ENAM BELAS YANG MENJADI COVER MAJALAH INI KARYA TERBAIKKU. TERUSLAH BERKARYA. SALAM. BEN'	05'
32		NOTES RAGAT BINGUNG SETELAH MEMBACA SURAT DARI MAS BEN	TALKS RAGAT 'LOH MAS BEN MAU RESIGN?'	04'
33		NOTES RAGAT SEGERA MENELPON KANTOR	TALKS	06'
34		NOTES RAGAT MENELPON KANTORNYA	TALKS KANTOR VOI DH IYA SORY GAT LUDA BELUM KASH KABAR KE KAMI NNGAK LUMA MAS BEN AJA YG MAU RESIGN TAPI KITA SEMUA JUGA BAKAL ELLUAR RAGAT 'LOH MAKSUDNYA GIMANA MBAK ?' KANTOR VOI JADI GINI KATA ATASAN WAKTU ITU PENJUALAN MAJALAH SEMAKIN MENJUKUN TERUS SEMUA INVESTOR JUGA UDAH MUNDUR DAN NGGAK MAU PERPANJANG KONTRAK LAGI SAMA PERUSAHAAN	20'
35		NOTES RAGAT MENELPON KANTORNYA	TALKS RAGAT 'LOH JADI ?' KANTOR VOI YA MAU NGGAK MAU MAJALAH INI BAKALAN TUTUP GAT MAKANYA SEKARANG INI KITA LAGI NYIAPIN MAJALAH EDISI TERAKHIR TEAMNYA APRESIASI KARYA TO LONG SEGERA DI PROSES YA ROLL YANG DARI MAS BEN DEADLINE CETAK HARI LAGI YA GAT. TANGGAL DUA TUJUH JANUARI UDHA HARUS TERBIT SORRY YA INFONYA TELAT RAGAT 'YA MAKASH MBAK'	10'

FRAME ASPECT RATIO = 16:9

PRODUCTION TITLE LOKALE FILM

SCENE 06

PAGE NUMBER 08


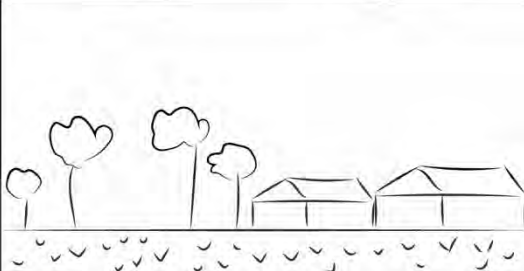
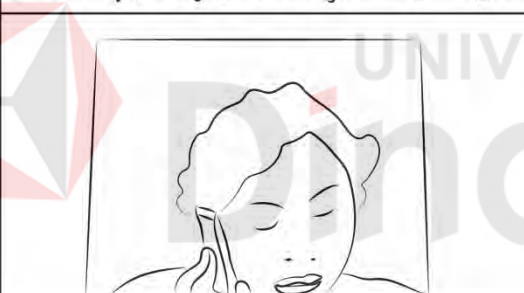


CUTS	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
36		NOTES DRONE SHOOT SAWAH	TALKS -	05'
37		NOTES TIMELAPSE TUGU JOGJA	TALKS -	04'
38		NOTES RAGAT TERMENUNG MELIHAT BUKU TABUNGANNYA	TALKS -	08'
39		NOTES RAGAT TERLIHAT SEDIH	TALKS RAGAT "AREP KERJO OPO MANEH MARINGENE"	05'
40		NOTES RAGAT MELIHATI FOTO AYAHNYA	TALKS -	07'

FRAME ASPECT RATIO = 16:9

PRODUCTION TITLE LOKALE FILM

SCENE 06-07

PAGE NUMBER 09


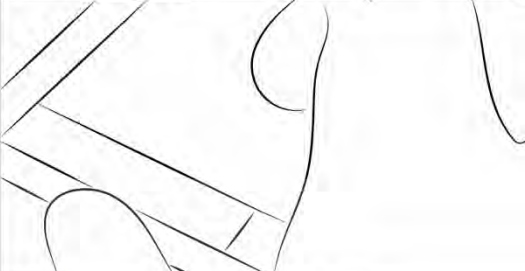

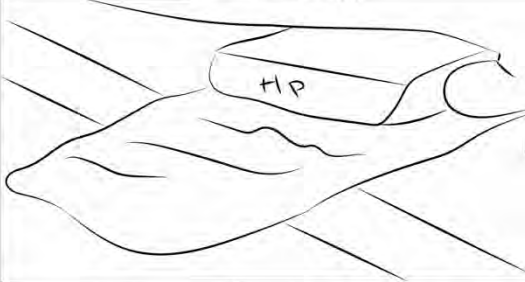
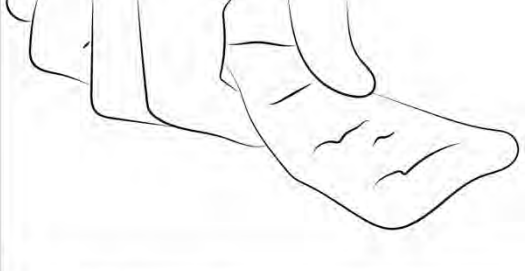
CUTS	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
41		NOTES RAGAT MENCUCI ROLL FILM	TALKS RAGAT "TAK NYUCI IKI SEK AE LAH"	05'
42		NOTES TIMELAPSE SAWAH PAGI HARI	TALKS -	00'
43		NOTES RAGAT TERLIHAT SANGAT GELISAH SEDANG MENELPON KANTORNYA	TALKS RAGAT HALO MBAK TAU POSISI MAS BEN YANG TERBARU NGGAK? KANTOR (VOI) KEMARIN SIH PIHAK KEUANGAN KIRIM JANG PESANGON BUAT MAS BEN KE SURABAYA GAT TERUS KATA MAS BEN DIA LAGI PENGEN MOTRET DISANA EMANGNYA KENAPA?	00'
44		NOTES RAGAT MENELPON KANTOR	TALKS RAGAT ADA MASALAH MBAK ROLL YANG MAU DIJADIN COVERNYA NGGAK ADA DI AKU AKU UDAH NYARI DIMANA-MANA NGGAK ADA KANTOR (VOI) LOH KOK BISA ? RAGAT NGGAK TAU MBAK KAYAKNYA ROLLNYA MASIH ADA SAMA MAS BEN MBAK BISA MINTA TOLONG HUBUNGI MAS BEN NGGAK MBAK?	00'
45		NOTES RAGAT MENELPON KANTOR SAMBIL Mencari ROLL FILM	TALKS KANTOR (VOI) WADUH KAN MAS BEN NGGAK PAKE IP GAT JADI NGGAK BISA DIHUBUNGI CUMA DIA YANG BISA HUBUNGIN KITA RAGAT WADUH GIMANA YA MBAK KIRA-KIRA DIA MASIH DISANA NGGAK YA MBAK?	00'

FRAME ASPECT RATIO = 16:9

PRODUCTION TITLE LOKALE FILM

SCENE 07-08

PAGE NUMBER 10





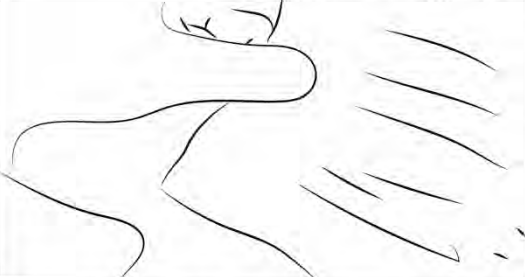
CUTS	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
46		NOTES RAGAT MENELPON KANTOR SAMBIL Mencari ROLL FILM	TALKS KANTOR (VO) KEMUNGKINAN DIA MASIH DISANA SOALNYA JANGNNYA BELUM DITERIMA SAMA DIA KAMU YAKIN NGGAK ADA DI KAMU ROLLNYA ? BIASANYA MAS BEN NGGAK PERNAH SETELESDOR INI DEH POKOKNYA AKU NGGAK MAU TAU DALAM WAKTU HARI LAGI FILE COVER HARUS UDAH KAMU KIRIM RAGAT "OH YA YA MAKASIH MBAK"	05'
47		NOTES RAGAT BERUSAHA Mencari INFO TENTANG KEBERADAAN MAS BEN	TALKS -	00'
48		NOTES RAGAT BERUSAHA Mencari INFO TENTANG KEBERADAAN MAS BEN	TALKS -	00'
49		NOTES RAGAT MENGAMBIL HPNYA NAMUN SURAT DARI MAS BEN TERJATUH	TALKS -	00'
50		NOTES RAGAT MENGAMBIL SURAT DARI MAS BEN	TALKS -	00'

FRAME ASPECT RATIO = 16:9

PRODUCTION TITLE LOKALE FILM

SCENE 01

PAGE NUMBER 11

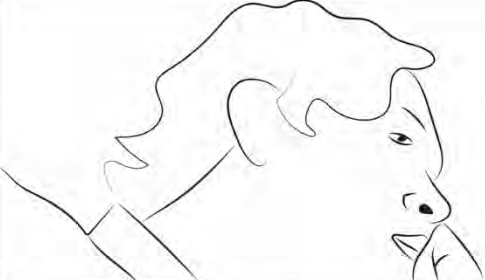


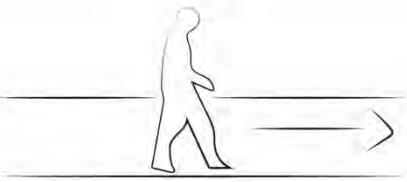

CUTS	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
51		NOTES TERNYATA DIBALIK SURAT DARI MAS BEN TERDAPAT JADWAL MOTRET MAS BEN DI SURBAYA	TALKS RAGAT "LOH IKI KAN JADWAL E MAS BEN WAH IKI."	05'
52		NOTES RAGAT MEMESAN TIKET KERETA API	TALKS -	00'
53		NOTES FOOTAGE STASIUN YOGYA	TALKS -	00'
54		NOTES RAGAT MEMBACA JADWAL MAS BEN	TALKS -	00'
55		NOTES RAGAT MEMBACA JADWAL MAS BEN	TALKS -	00'

FRAME ASPECT RATIO = 16:9

PRODUCTION TITLE LOKALE FILM

SCENE 01

PAGE NUMBER 12



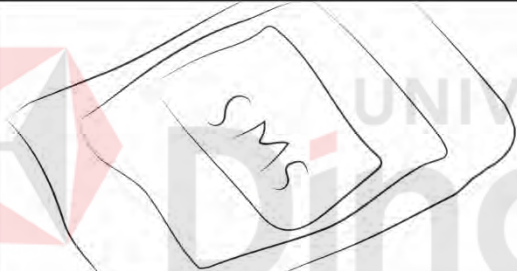


CUTS	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
56		NOTES RAGAT TERMENUNG DAN TAK LAMA IA TERTIDUR	TALKS -	05'
57		NOTES FOOTAGE STASIUN GUBENG SURABAYA	TALKS -	00'
58		NOTES RAGAT TELAH SAMPAI KE SURABAYA	TALKS -	00'
59		NOTES RAGAT BERJALAN MENCARI KEBERADAAN MAS BEN	TALKS -	00'
60		NOTES RAGAT SESEKALI MENGECEK JADWAL MAS BEN	TALKS -	00'

FRAME ASPECT RATIO = 16:9

PRODUCTION TITLE LOKALE FILM

SCENE 01

PAGE NUMBER 13


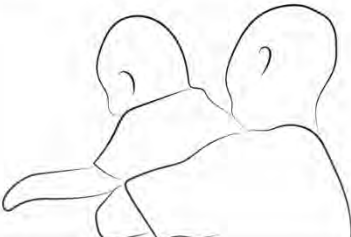


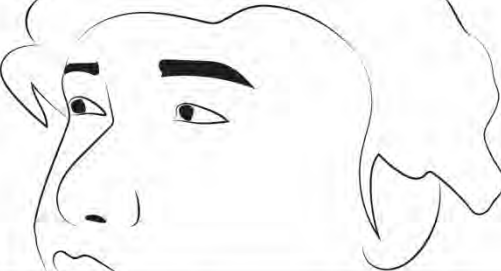
CUTS	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
61		NOTES RAGAT DUDUK SAMBIL MELIHAT SEKITAR BAMBU RUNCING	TALKS -	05'
62		NOTES FOOTAGE BAMBU RUNCING	TALKS -	03'
63		NOTES RAGAT MENGECEK HP DAN MENDAPAT SMS DARI KANTOR	TALKS -	06'
64		NOTES RAGAT MENCORET BAMBU RUNCING	TALKS -	03'
65		NOTES IA MELANJUTKAN PENCARIANNYA MENCARI MAS BEN	TALKS -	05'

FRAME ASPECT RATIO = 16:9

PRODUCTION TITLE LOKALE FILM

SCENE 01

PAGE NUMBER 14


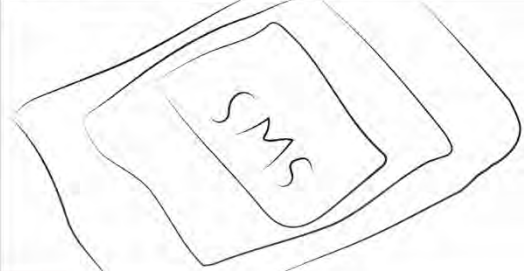

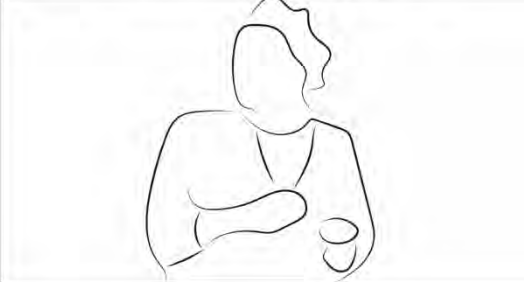

CUTS	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
66		NOTES RAGAT MELIHAT KIRI KANAN TAPI SECARA TAK SENGAJA IA MELIHAT ANAK DAN BAPAK SEDANG BERMAIN	TALKS -	04'
67		NOTES AYAH DAN ANAK BERMAIN	TALKS -	06'
68		NOTES RAGAT SEPERTI TERINGAT AYAHNYA	TALKS -	04'
69		NOTES RAGAT BERTANYA ARAH KEPADA PEDAGANG ASONGAN	TALKS -	03'
70		NOTES IA MELANJUTKAN PENCARIANNYA MENCARI MAS BEN	TALKS -	04'

FRAME ASPECT RATIO = 16:9

PRODUCTION TITLE LOKALE FILM

SCENE 01

PAGE NUMBER 15

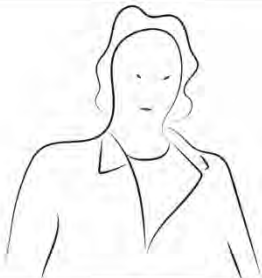



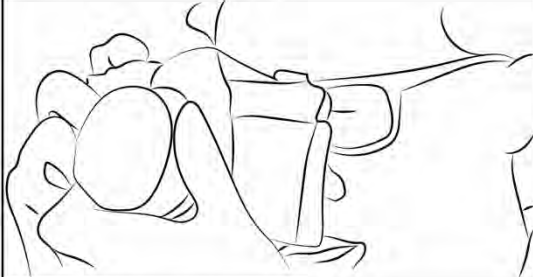
CUTS	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
71		NOTES RAGAT MELIHAT KIRI KANAN HENDAK MENYEBRANG	TALKS -	04'
72		NOTES RAGAT MELIHAT SMS DARI KANTOR	TALKS -	06'
73		NOTES RAGAT FRUSTASI KARENA TERANCAM IA AKAN DIPECAT	TALKS -	04'
74		NOTES IA MENCORET BEBERAPA TEMPAT LOKASI KEMUDIAN IA MELANJUTKAN PENCARIANNYA	TALKS -	06'
75		NOTES IA SAMPAI PADA PASAR PABEAN	TALKS -	04'

FRAME ASPECT RATIO = 16:9

PRODUCTION TITLE LOKALE FILM

SCENE 01

PAGE NUMBER 16

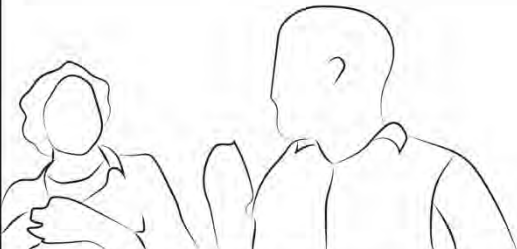
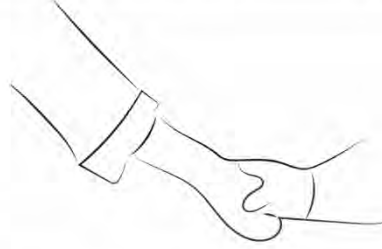
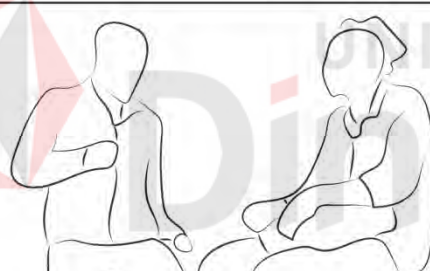

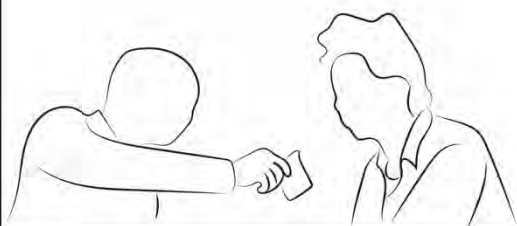
CUTS	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
76		NOTES RAGAT MENCARI MAS BEN DI PASAR PABEAN	TALKS -	06'
77		NOTES RAGAT MENCARI MAS BEN DI PASAR PABEAN	TALKS -	04'
78		NOTES RAGAT MENCARI MAS BEN DI PASAR PABEAN	TALKS -	04'
79		NOTES TIMELAPSE SUNSET	TALKS -	04'
80		NOTES MAS BEN SEDANG MEMOTRET DI PASAR	TALKS -	03'

FRAME ASPECT RATIO = 16:9

PRODUCTION TITLE LOKALE FILM

SCENE 01

PAGE NUMBER 17




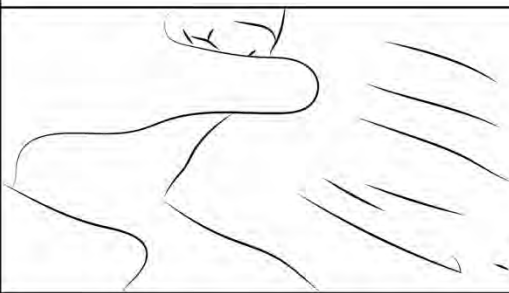
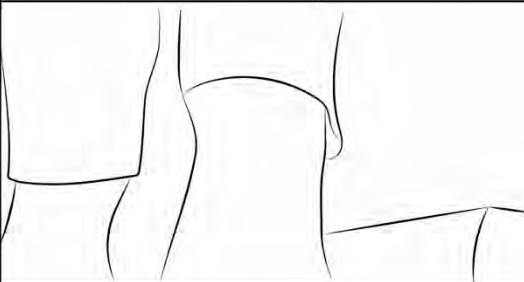
CUTS	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
81		NOTES TAK SENGAJA MAS BEN MENABRAK RAGAT YANG BERADA DI BELAKANGNYA	TALKS MAS BEN "LOH. MAS BEN KAN?" MAS BEN "YAA? LOH RAGAT ANAKNYA PAK RIO?" RAGAT "MAS BISA NGOBROL SEBENTAR?" MAS BEN "BOLEH. DILUAR AJA."	10'
82		NOTES RAGAT BERTEMU MAS BEN	TALKS MAS BEN KAN UDAH AKU KIRIM KEMAREN RAGAT "IVA TAPI ROLL FOTO YANG MAU DIJADIN COVER ITU NGGAK ADA MAS." MAS BEN "EE. DOMPET YANG DARI AKU MASIH KAMU BAWA?" RAGAT "MASIH MAS INI. EMANG ITU FOTO SIAPA MAS? ORANG PENTING? ATAU."	08'
83		NOTES RAGAT MENCARI TAHU DIMANA ROLL FOTO YANG HILANG	TALKS MAS BEN "JADI KAMU MAU TAU ROLL FOTONYA DIMANA?" RAGAT "YAIVALAH MAS." MAS BEN "YAUDA. ESIH ROLL NYA ITU FOTO ORANG YANG PALING BERJASA BUAT AKU DI MAJALAH INI. DAN ITU JUGA ORANG YANG SANGAT BERARTI BUAT KAMU."	20'
84		NOTES MAS BEN MENGAMBIL DOMPET PEMBERIANNYA	TALKS RAGAT "YA AMPUN MAS SAMPE TAK BELA BELAIN KE SURABAYA" MAS BEN "YA KAN DI SURAT ITU UDAH AKU BILANG LHA KE DALEMNYA NGGAK DIPAHAMIN SIH" RAGAT "HMM. TAPI UDAH TELAT MAS. PIKAK KANTOR JUGA UDAH MARAH KE AKU. TERUS LAGI NYADIN COVER BARU BUAT PENGANTINYA."	15'
85		NOTES MAS BEN MEMBERI TAHU DIMANA ROLL FOTO YANG DIMAKSUD	TALKS MAS BEN "UDAH. TETEP KIRIMIN AJA. NANTI AKU COBA BANTU HUBUNGI KANTOR NIH BUAT GANTINYA BAWA KAMU KESINI. MAKASIH YA UDAH MAU NYUSUL AKU KESINI." RAGAT "UDAH. YA AKU MAU LANJUT MOTRET LAGI. NTAH KETINGGALAN MOMEN LAGI." RAGAT "EEE. MAKASIH MAS"	10'

FRAME ASPECT RATIO = 16:9

PRODUCTION TITLE LOKALE FILM

SCENE 01

PAGE NUMBER 18

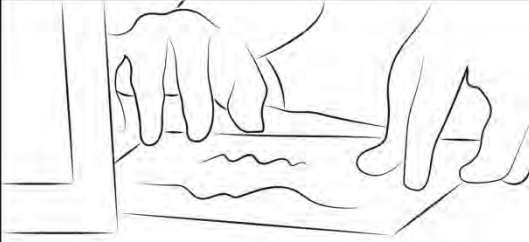




CUTS	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
86		NOTES MAS BEN MENINGGALKAN RAGAT DAN RAGAT HANYA DUDUK SAMBIL MEMANDANGI ROLL FOTO	TALKS -	05'
87		NOTES MAS BEN MENINGGALKAN RAGAT DAN RAGAT HANYA DUDUK SAMBIL MEMANDANGI ROLL FOTO	TALKS -	04'
88		NOTES FOOTAGE KANTOR POS SURABAYA	TALKS -	06'
89		NOTES RAGAT KELUAR KANTOR POS DENGAN MEMBAWA NOMOR RESI DITANGANNYA KEMUDIAN IA MENGHUBINGI KANTOR UNTUK MEMINTA MAAF	TALKS RAGAT 'HALO MBAK MAAF BARU BISA NGASIH KABAR. FOTONYA UDAH AKU KIRIM VIA POS. MAAF YA MBAK NGGAK SEMPAT AKU PROSES DULU ROLLNYA NANTI NOMER RESINYA AKU KIRIM SMS'	09'
90		NOTES PADA TANGGAL DUA TUJUH JANJARI RAGAT MASUK RUMAH SAMBIL MEMBAWA MAJALAH	TALKS -	05'

FRAME ASPECT RATIO = 16:9

PRODUCTION TITLE LOKALE FILM

SCENE 01

PAGE NUMBER 19

CUTS	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
91		NOTES RAGAT MENARUH MAJALAH DI MEJA DENGAN EKSPRESI SEDIH	TALKS -	07'
92		NOTES IA MENYAPU AIR MATANYA	TALKS -	04'
93		NOTES RAGAT SANGAT SEDIH	TALKS RAGAT PAK SELAMAT ULANG TAHUN. RAGAT KANGEN PAK...	06'
94		NOTES IA SEDIH KARENA RINDU KEPADA AYAHNYA YANG TERNYATA FOTONYA DI CETAK DI COVER MAJALAH YANG SELAMA INI IA CARI	TALKS -	08'
95		NOTES RAGAT MEMELUK FOTO AYAHNYA	TALKS -	07'

FRAME ASPECT RATIO = 16:9

4.1.2 Manajemen Produksi

Berikut adalah hal-hal yang tercatat dalam lingkup manajemen produksi:

a. Sarana Prasarana

Tabel 4.3 *List Alat Shooting*

No.	Nama Alat	Jumlah
1.	Kamera Sony A6300	2 buah
2.	<i>Clip On</i> Saramonic Uw-9 (2 <i>Transmitter</i> + 1 <i>Receiver</i>)	1 set
3.	Tripod Kamera Benro Aero 2	1 buah
4.	Monopod E-image	1 buah
5.	Lensa Sigma Art 18mm-35mm F/1.8	1 buah
6.	Lensa 35mm F/1.8	1 buah
7.	Lensa 50mm F/1.8	1 buah
8.	Drone DJI Mavic Pro	1 buah
9.	Zoom HN-1	1 buah
10.	Lampu Godox AD 600 BM	2 buah
11.	Baterai NPFW-50	5 buah
12.	Monitor Viltrox	1 buah
13.	Drone DJI Mavic Pro	1 buah
14.	Filter ND Fotga	2 buah
15.	Baterai A2	24 buah
16.	Zhiyun Crane Plus	1 buah
17.	Reflektor	1 buah
18.	SDHC Card 16GB (Sandisk)	1 buah
19.	SDHC Card 64GB (Sandisk)	1 buah
20.	SDHC Card 64GB (Sandisk)	1 buah
21.	Laptop	1 buah

Tabel 4.4 *List Properti Shooting*

No.	Nama Properti	Jumlah
1.	Kamera Analog	6 buah
2.	<i>Roll</i> Film	15 buah
3.	Lampu Belajar	1 buah
4.	Hp <i>Blackberry</i>	1 buah
5.	Majalah	1 buah
6.	Laptop	1 buah
7.	Alat Tulis	5 buah
8.	Kaca Pembesar	1 buah
9.	Radio Kuno	1 buah
10.	Pigora	1 buah
11.	Gelas	1 buah
12.	Dompot	1 buah
13.	Canister Film	5 buah
14.	Tas Selempang	1 buah
15.	Kertas Lama	2 lembar
16.	Foto Album	1 lembar
17.	Kopi	2 bungkus
18.	Asbak	1 buah
19.	Tepak Pensil	1 buah
20.	Air Minum	1 bungkus

b. Anggaran Biaya

Tabel 4.5 Anggaran Dana

NO	URAIAN	UNIT	SATUAN	RP/UNIT	TOTAL (RP)
PENGELUARAN					
PRA PRODUKSI					
1	Kertas HVS SIDU 80 gr	2	pack	Rp 45.000,-	Rp 90.000,-
2	Bensin <i>recce</i> rumah Blitar	1	Unit Mobil	Rp 300.000,-	Rp 300.000,-
3	Konsumsi <i>meeting talent</i> + <i>crew</i>	5	orang	Rp. 20.000,-	Rp 100.000,-
Total Pengeluaran Pra Produksi					Rp 490.000,-
PRODUKSI					
1	Konsumsi Crew + talent 7 orang (7hari,3x/hari)	147	porsi	Rp 15.000,-	Rp 2.205.000,-
2	Air Mineral Gelas	4	kardus	Rp 25.000,-	Rp 100.000,-
3	Bensin Mobil PP (Sby- Blitar)	2	perjalanan	Rp 300.000,-	Rp 600.000,-
4	Bensin Mobil Surabaya	2	perjalanan	Rp 75.000,-	Rp 150.000,-
5	PP Kereta Surabaya- Yogyakarta	6	Tiket PP	Rp 105.000,-	Rp 630.000,-
6	Sewa transportasi Yogyakarta	2	hari	Rp 100.000,-	Rp 200.000,-

7	Sewa Penginapan	2	hari	Rp 200.000,-	Rp 400.000,-
8	Sewa Kamera Sony A6300	1	buah	Rp 400.000,-	Rp 400.000,-
9	Sewa Gimbal	1	buah	Rp 300.000,-	Rp 300.000,-
10	Sewa Audio Recorder (Zoom HN-1)	1	buah	Rp 100.000,-	Rp 100.000,-
11	Beli Lensa Sigma Art	1	buah	Rp 9.000.000,-	Rp 9.000.000,-
Total Pengeluaran Produksi					Rp 14.085.000,-
PASCA PRODUKSI					
1	Biaya Pameran	1	Mahasiswa	Rp2.000.000,-	Rp 2.000.000,-
2	Fee Talent	2	Orang	Rp. 500.000,-	Rp 1.000.000,-
3	Marchendise + cetak items	Aneka macam		Rp 2.000.000,-	Rp 2.000.000,-
Total Pengeluaran Pra Produksi					Rp 5.000.000,-
TOTAL KESELURUHAN BIAYA TUGAS AKHIR					Rp 19.575.000,-

c. *Recce*

Recce dilakukan pada beberapa lokasi yang telah dirancang pada tahap pra produksi seperti pada rumah di Blitar, dan berbagai tempat di Surabaya seperti pasar Pabean, Stasiun Gubeng dan pada kota Yogyakarta seperti Stasiun Yogyakarta, Malioboro dan Monumen Tugu. *Recce* berfungsi untuk menentukan lokasi shooting pembuatan film, sekaligus mempermudah *director of photography* dan *gaffer* untuk menentukan *angle* kamera dan pencahayaan yang akan diatur saat proses produksi.



Gambar 4.2 *Recce* Rumah Blitar 1
(Sumber: Olahan penulis)



Gambar 4.3 *Recce* Rumah Blitar 2
(Sumber: Olahan penulis)



Gambar 4.4 *Recce* Rumah Blitar 3
(Sumber: Olahan penulis)

d. Jadwal Kerja

Tabel 4.6 Jadwal Kerja

No.	Kegiatan	Mei				Juni				Juli				Agustus			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1.	Ide dan Konsep																
2.	Menyusun Proposal																
3.	Penelitian																
4.	Pra Produksi																
5.	Produksi																
6.	<i>Editing Offline</i>																
7.	<i>Editing Online</i>																
8.	<i>Final Edit + Rendering</i>																
9.	Sidang TA																
10.	Publikasi																

e. Crew List

1. Sutradara : Indra Wiranata

2. Managemen Produksi : Theresia Indy

3. Penata Gambar : Indra Wiranata

Theresia Indy

Lendi

- 4. *Drone Pilot* : Indra Wiranata
- 5. *Penata Suara + Cahaya* : Budi
Arief
- 6. *Artistik* : Budi
- 7. *Wardrobe & Makeup* : Theresia Indy
- 8. *Editor + Music Scoring* : Indra
- 9. *Behind The Scene* : Theresia Indy

4.2 Produksi

Melakukan proses *shoting* Pembuatan Film Fiksi Bergenre Drama *Adventure* Berjudul Ragat, sesuai dengan skenario dan *storyboard* yang telah dibuat pada proses pra produksi. Lokasi *shoting* berada di kota Blitar, Jogja dan Surabaya. Penjelasan lebih rinci dapat dilihat pada Bab V.

4.3 Pasca Produksi

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

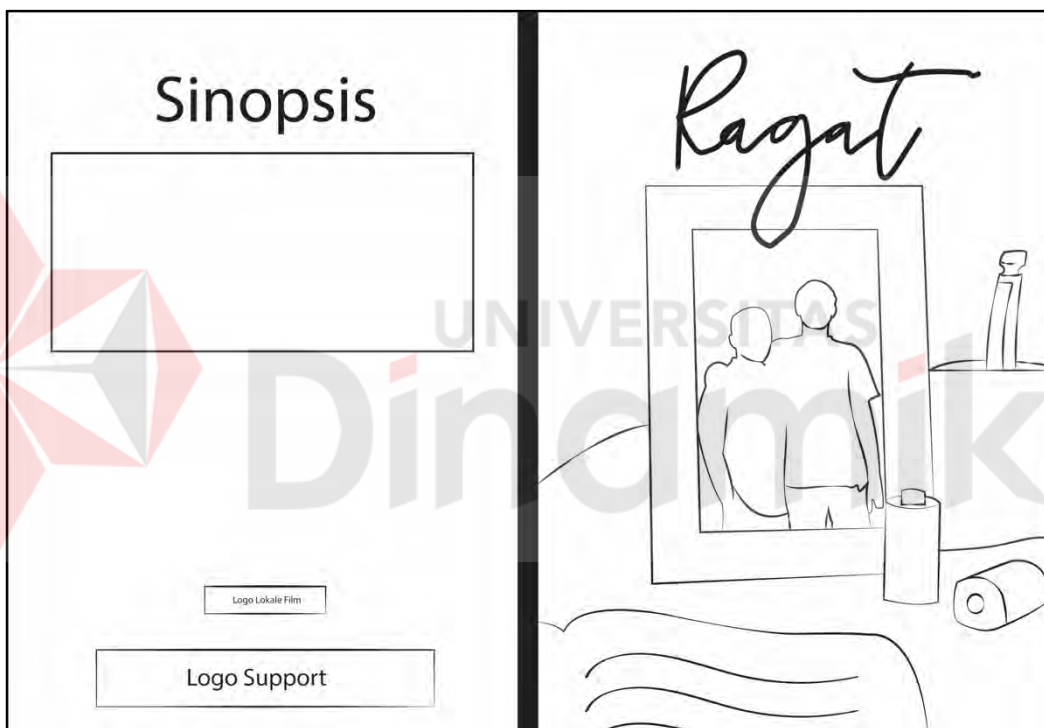
1. *Editing*

Proses *editing* dilakukan dengan dua tahapan, yang pertama yaitu *editing offline* yang merupakan penyusunan urutan video sesuai dengan skenario dan *storyboard* yang telah dibuat kemudian yang kedua *editing online* yang bertujuan untuk memperindah karya film dengan menambahkan *text*, transisi, *music scoring*, dan *color grading*. Penjelasan lebih rinci bisa dilihat pada Bab V.

2. Desain Publikasi

Setelah melakukan proses pembuatan karya Tugas Akhir ini, selanjutnya merancang desain poster, *cover* CD, dan label CD sebagai media publikasi film ini. Konsep utama pada desain publikasi ini yaitu pada pigora foto Ragat dan ayahnya yang terletak pada meja kerja Ragat.

a. Sketsa *Cover* CD



Gambar 4.5 Desain *Cover* CD
(Sumber: Olahan penulis)

b. Sketsa Poster



Gambar 4.6 Desain Poster
(Sumber: Olahan penulis)

c. Sketsa Label Cd



Gambar 4.7 Desain Label CD
(Sumber: Olahan penulis)

BAB V

IMPLEMENTASI KARYA

Pada Bab V ini dipaparkan tentang bagaimana penerapan unsur-unsur yang sudah disusun pada bagian perancangan karya terhadap pengembangan Tugas Akhir ini.

5.1 Produksi

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

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

1. *Setting* Lokasi

Pemilihan lokasi yang digunakan dalam proses *shooting* dipilih dengan sesuai dengan tema dan suasana yang ingin disampaikan sutradara kepada penonton. Penulis yang berperan sebagai sutradara memilih perpaduan *setting* lokasi *outdoor* dan *indoor* saat produksi, hal ini dimaksudkan agar *visual* dalam film pendek ini terkesan berkesinambungan sesuai dengan cerita dan konsep yang sudah dibuat.



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)

2. Teknik Pengambilan Gambar

Teknik pengambilan gambar dalam film pendek ini menggunakan *multiple camera*, yaitu pengambilan gambar yang menggunakan lebih dari satu kamera, dengan pertimbangan agar mempercepat proses produksi serta mempermudah teknis pengambilan gambar karena adegan yang di *shoot* adalah adegan yang banyak bergerak dan adegan berdialog, sehingga tim produksi dapat meningkatkan waktu dengan adanya *multicam* selain itu untuk menghindari momen yang terkesan *monotone* ketika berdialog.

Semua *shoot* pada film pendek ini menggunakan kamera *sony alpha 6300* dan *drone dji mavic pro* dengan resolusi 4K yang *diresize* menjadi 2K sehingga *shoot* yang dihasilkan bisa bervariasi, serta gambar pada film pendek ini terkesan lebih detail.

5.2 Real Produksi, Permasalahan, dan Strategi Mengatasinya

Tabel 5.1 Real Produksi, Permasalahan, dan Strategi Mengatasinya

Real Produksi	Permasalahan	Strategi Mengatasinya
Jadwal <i>shooting</i> dilaksanakan pada hari yang berurutan.	<i>Talent</i> tidak bisa melakukan shooting secara urut karena masih ada kegiatan kuliah.	Akhirnya sutradara dan <i>talent</i> menyesuaikan jadwal bersama.
Melakukan <i>shooting scene</i> stasiun Gubeng pagi hari saat matahari masih belum terlalu naik.	<i>Talent</i> bangun kesiangn dan masih belum mempersiapkan properti yang digunakan pada saat <i>shooting</i> .	Akhirnya sutradara segera menjemput dan membantu <i>talent</i> mempersiapkan properti.

Pada saat <i>shooting scene</i> rumah di Blitar harus diselesaikan dengan cepat karena tanggal sudah mendekati untuk hari libur nasional.	Pada saat hari tersebut Sutradara mengalami sakit dan jadwal <i>shooting</i> menjadi tertunda.	Akhirnya sutradara memutuskan untuk tetap melanjutkan kegiatan <i>shooting</i> walaupun waktu sudah cukup terbangun banyak.
Pada saat <i>shooting</i> di Surabaya dilakukan pada saat pagi hingga sore hari.	Namun oleh karena suatu hal, proses <i>shooting</i> harus selesai pada waktu siang hari.	Akhirnya sutradara memutuskan untuk menggunakan ND Filter pada kamera agar suasana siang hari dapat terlihat seperti sore.

Berikut adalah dokumentasi selama proses kegiatan *shooting*:



Gambar 5.4 Dokumentasi 1
(Sumber: Olahan penulis)



Gambar 5.5 Dokumentasi 2
(Sumber: Olahan penulis)



Gambar 5.6 Dokumentasi 3
(Sumber: Olahan penulis)



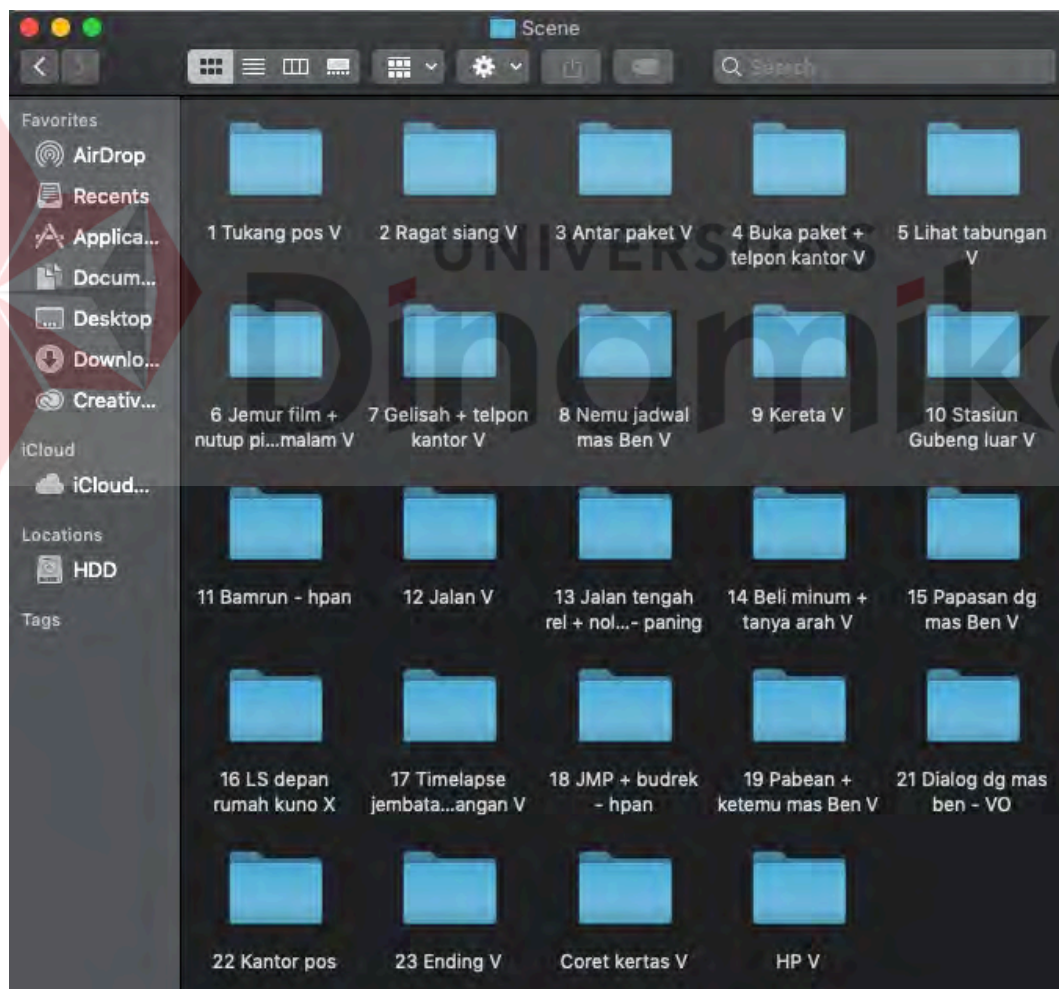
Gambar 5.7 Dokumentasi 4
(Sumber: Olahan penulis)

5.3 Pasca Produksi

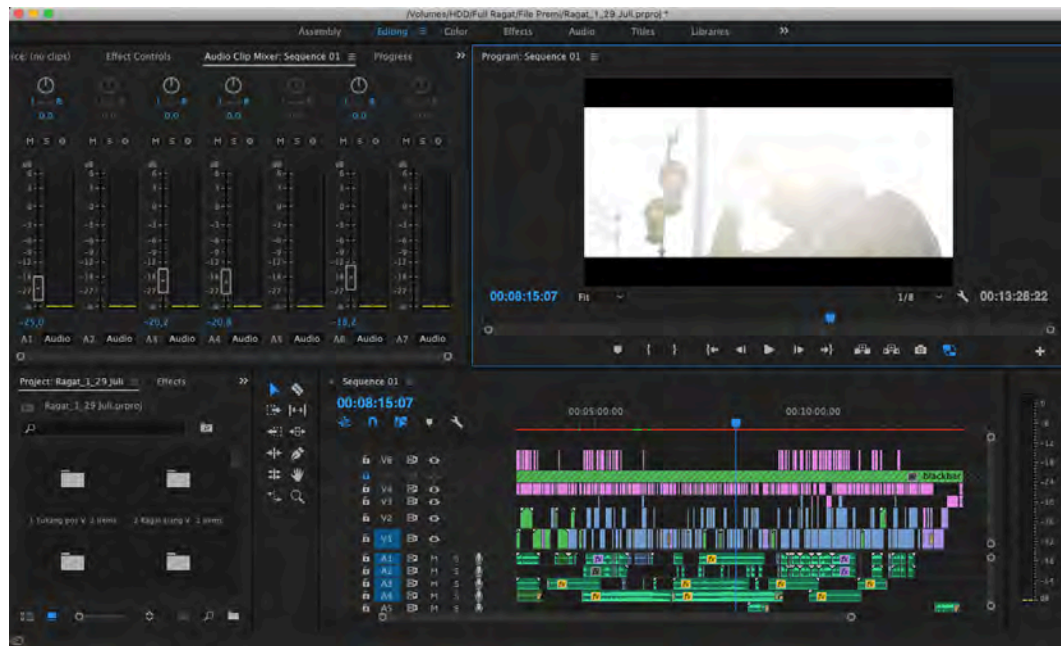
Tahap terakhir dalam pembuatan Tugas Akhir yaitu tahap pasca produksi, pada tahap pasca produksi ini karya film akan memasuki proses *editing* yang selanjutnya akan dipublikasikan. Tahap-tahap di dalam proses pasca produksi adalah sebagai berikut:

1. *Editing*

Proses *editing* ini dikerjakan oleh tim editor mulai tahap pemilihan *footage* video, penataan *stock shoot*, *sound editing*, *music scoring*, hingga *rendering*.



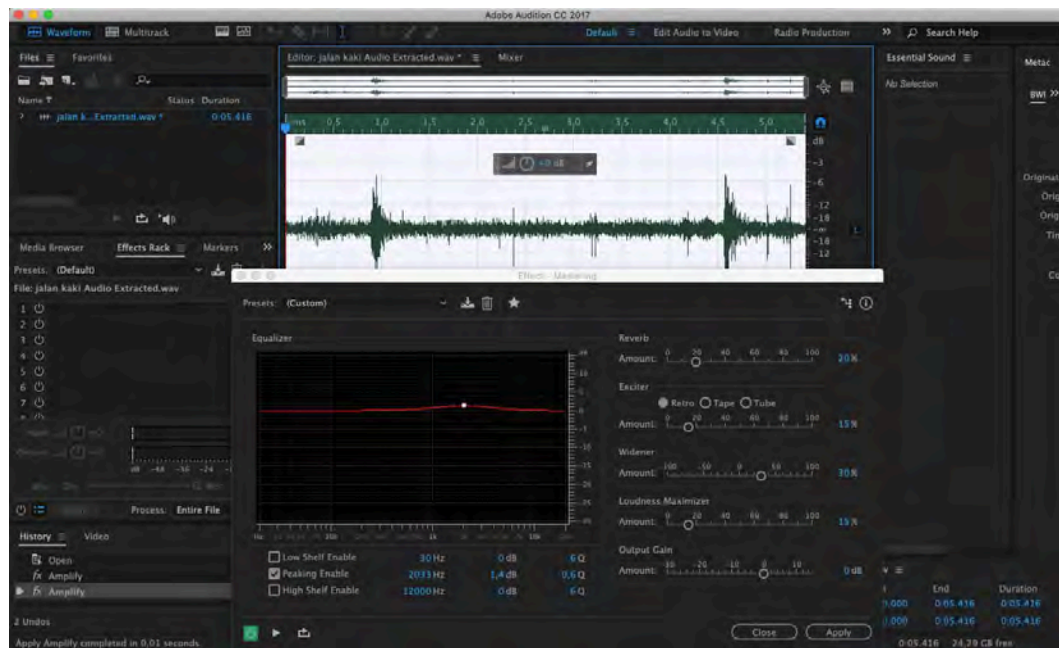
Gambar 5.8 Pemilihan *Footage*
(Sumber: Olahan penulis)



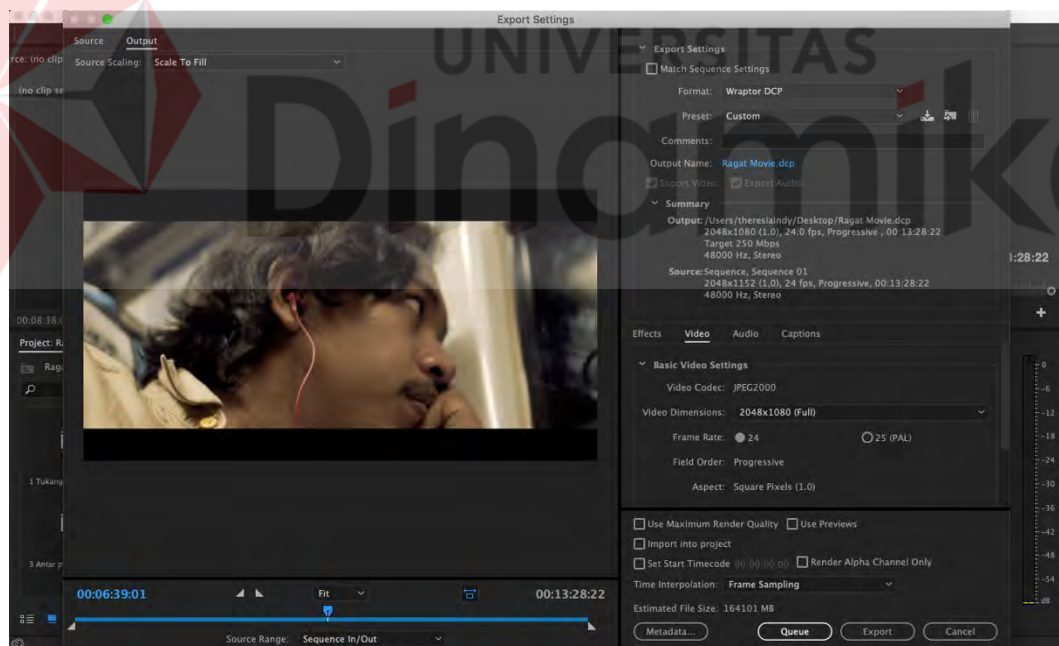
Gambar 5.9 *Editing Offline*
(Sumber: Olahan penulis)



Gambar 5.10 *Color Grading*
(Sumber: Olahan penulis)



Gambar 5.11 *Sound Editing*
(Sumber: Olahan penulis)



Gambar 5.12 *Rendering*
(Sumber: Olahan penulis)

2. Publikasi

Ketika film telah melewati tahap *rendering* maka selanjutnya adalah tahap publikasi dan *screening*. Publikasi pada Tugas Akhir ini memuat *cover* CD, label CD, desain poster dan beberapa *merchandise* seperti kaos dan *totebag* berikut adalah hasil desain publikasi:

a. CD Cover



Gambar 5.13 CD Cover
(Sumber: Olahan penulis)

b. CD Label



Gambar 5.14 CD Label
(Sumber: Olahan penulis)

c. Poster Film



Gambar 5.15 Poster Film
(Sumber: Olahan penulis)

d. Kaos



Gambar 5.16 Kaos
(Sumber: Olahan penulis)

e. Totebag



Gambar 5.17 Totebag
(Sumber: Olahan penulis)

BAB VI

PENUTUP

6.1 Kesimpulan

Setelah dilakukan proses pengerjaan Tugas Akhir ini, maka diambil kesimpulan bahwa pembuatan film fiksi bergenre drama berjudul “Ragat” terdiri dari beberapa tahap, yaitu tahap pra produksi (Naskah dan manajemen produksi), produksi, dan pasca produksi (*Editing* dan publikasi) selain itu film ini hanya memfokuskan sudut pandang pemeran utama, dengan tujuan penonton dapat terbawa oleh suasana dan perjuangan tokoh utama dalam film. Pengerjaan film fiksi ini dilakukan di 3 (tiga) kota yang berbeda yaitu Yogyakarta pada tanggal 11-13 Mei 2019, Surabaya pada tanggal 21-23 Mei 2019, Blitar pada tanggal 29 Mei-1 Juni 2019.

Film fiksi yang dihasilkan yaitu film pendek dengan durasi kurang dari 60 menit yang menyampaikan pesan tentang perjuangan seorang penerus usaha ayahnya dengan dengan berbagai konflik didalamnya serta dikemas dengan genre *adventure* yaitu genre film yang memberikan kesan petualangan, penuh ketenangan, dan banyak hal baru.

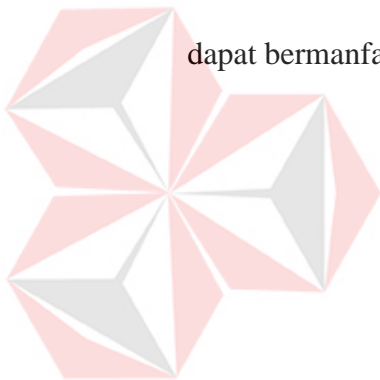
6.2 Saran

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

1. Perbaiki audio dan visual, untuk memperkuat skenario cerita yang dibuat.

2. Peningkatan aspek cerita yang lebih menarik dengan konflik-konflik yang sederhana.
3. Mempersiapkan kebutuhan perizinan lokasi serta membuat informasi yang jelas ketika hendak melaksanakan kegiatan *shooting*.
4. Memperkirakan waktu dengan baik demi kelancaran proses produksi.
5. Memperkirakan anggaran biaya untuk kebutuhan proses kegiatan *shooting*.

Masih banyak kekurangan yang ada dalam pembuatan film fiksi bergenre drama *adventure* tentang berjudul “Ragat” ini. Tugas Akhir ini masih terkendala masalah jadwal *talent* dan perizinan lokasi. Demikian saran yang didapat, semoga dapat bermanfaat bagi pembaca bahkan bagi penelitian selanjutnya.



UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR PUSTAKA

Sumber Buku

Pratista, H. (2008). *Memahami Film*. (E. Damayati, Ed.) Yogyakarta: Homerian Pustaka.

Pratista, H. (2017). *Memahami Film Edisi Kedua*. (A. D. Nugroho, Ed.) Yogyakarta: Montase Press.

Rahmawati, E. (2017). *Pembuatan Film Dokumenter Paes Pengantin Yogyakarta dengan Menggunakan Teknik Multiple Speed*. Surabaya: Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya.

Sumarno, M. (1996). *Dasar-Dasar Apresiasi Film*. Jakarta: PT Grasindo.

Widagdo, M. B., & Swajati, W. G. (2010). *Bikin Film Indie itu Mudah*. Yogyakarta, Indonesia: Andi.

Diakses tanggal 23 Maret 2019 pukul 10.45 WIB

Sumber Jurnal

Adiwikarta, R., & Dirgantara, B. H. (2017). Pengembangan Permainan Video Endless Running Berbasis Android Menggunakan Framework Game Development Life Cycle. *Kalbiscientia*.

Apsari, A. S. (2016). *RANCANG BANGUN SISTEM SELF-LEVELING PADA TRIPOD KAMERA BERBASIS MIKROKONTROLER*. Universitas Muhammadiyah Yogyakarta. Yogyakarta: UMY.

Handayani, M. A. (2006). Studi Peran Film dalam Dunia Pendidikan. *JURNAL PEMIKIRAN ALTERNATIF KEPENDIDIKAN*.

Oktavianus, H. (2015). Penerimaan Penonton Terhadap Praktek Eksorsis di Dalam Film Conjuring. *E-Komunikasi*.

Sumber Internet

Budiutomo, N. (2016, November 10). Metode Penelitian Kualitatif beserta Contoh Judul, Contoh Proposal (Lengkap). Buku Biruku:

<https://bukubiruku.com/metode-penelitian-kualitatif/>

Diakses tanggal 26 Februari 2019 pukul 06.45 WIB

Gani, B. (2017, Agustus 04). 3 Alasan Kamera Analog Kembali Hits di Era Digital.

Eannovate: https://www.eannovate.com/blog/991_3-alasan-kamera-analog-kembali-hits-di-era-digital.html

Diakses tanggal 23 Februari 2019 pukul 16.20 WIB.

Hidayat, A. (2019, Januari 07). Metodologi Penelitian. Statistikian:

<https://www.statistikian.com/2017/02/metode-penelitian-metodologi-penelitian.html/amp>

Diakses tanggal 1 Maret 2019 pukul 10.45 WIB

Himawan, D. D. (2019, Mei 16). Tahap-Tahap Produksi Film. Studio Antelope:

<https://studioantelope.com/tahap-produksi-film/>

Diakses tanggal 13 Mei 2019 pukul 07.15 WIB

Mayang, A. (2017, Agustus 06). Asyiknya Menggunakan Kamera Analog di Era

Digital. Unbox: <https://www.unbox.id/kamera/asyiknya-menggunakan-kamera-analog-di-era-digital/>

Diakses tanggal 22 Februari 2019 pukul 13.27 WIB

Muttaqin, M. R. (2016, Maret 23). Director Of Photography Dalam Karya Film

Dokumenter Rider Bmx Bandung. Unpas: <http://repository.unpas.ac.id:>

<http://repository.unpas.ac.id/1311/>

Diakses tanggal 1 Mei 2019 pukul 12.30 WIB.

Permana, S. (2014, September 02). Macam - macam Genre. Bitread:

<https://bitread.id/blog/2014/09/macam-macam-genre>

Diakses tanggal 27 Maret 2019 pukul 16.45 WIB

Trianton, T. (2013, Januari 1). Film Sebagai Media Belajar. researchgate:

https://www.researchgate.net/publication/312493705_Film_Sebagai_Media_Belajar

Diakses tanggal 1 Mei 2019 pukul 09.25 WIB.

Utami, A. N., & Saraswati, D. (2018, Maret 31). Menilik Relevansi Fotografi Analog di Era Digital. Holamaster: <https://holamaster.id/menilik-relevansi-fotografi-analog-di-era-digital/>

Diakses tanggal 26 Februari 2019 pukul 21.15 WIB

Widharma, I. W. (2016, Desember 26). Apa itu Film? Csinema: <http://csinema.com/apa-itu-film/>

Diakses tanggal 26 Februari 2019 pukul 21.15 WIB

Yusuf, O. (2017, Agustus 05). Berkenalan dengan Kamera Film yang Kembali Digandrungi di Indonesia. Tekno Kompas: <https://tekno.kompas.com/read/2017/08/05/10465657/berkenalan-dengan-kamera-film-yang-kembali-digandrungi-di-indonesia?page=all>

Diakses tanggal 26 Februari 2019 pukul 21.15 WIB



UNIVERSITAS
Dinamika