



PEMBUATAN FILM PENDEK BERGENRE HOROR TENTANG KEBERADAAN MAKHLUK ASTRAL

TUGAS AKHIR



Oleh:

FARIZ NOER RACHMAWAN

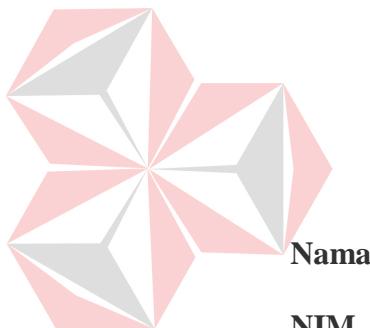
10510160038

**SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA &
TEKNIK KOMPUTER SURABAYA
2014**

**PEMBUATAN FILM PENDEK BERGENRE HOROR TENTANG
KEBERADAAN MAKHLUK ASTRAL**

TUGAS AKHIR

**Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan
program sarjana sains terapan**



UNIVERSITAS
Dinamika

Nama

: Fariz Noer Rachmawan

NIM

: 10.51016.0038

Program Studi

: DIV Komputer Multimedia

SEKOLAH TINGGI

MANAJEMEN INFORMATIKA & TEKNIK KOMPUTER SURABAYA

2014

Tugas Akhir
PEMBUATAN FILM PENDEK BERGENRE HOROR TENTANG
KEBERADAAN MAKHLUK ASTRAL

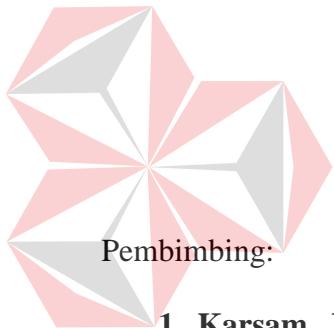
dipersiapkan dan disusun oleh:

FARIZ NOER RACHMAWAN

NIM: 10.51016.0038

Telah diperiksa, diuji dan disetujui oleh Dewan Penguji

Pada: 14 Agustus 2014



Pembimbing:

1. **Karsam, MA., Ph.D** _____

2. **Yusmita Akhirul Latif, M.Sn** _____

Penguji:

1. **Thomas Hanandry Dewanto, M.T** _____

2. **Darwin Yuwono Riyanto, S.T., M.Med.Kom** _____

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

Pantjawati Sudarmaningtyas, S.Kom, M.Eng
Pembantu Ketua Bidang Akademik

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Yang bertandatangan di bawah ini, saya:

Nama : Fariz Noer Rachmawan

NIM : 10.51016.0038

Dengan ini saya menyatakan dengan benar, bahwa Tugas Akhir saya yang berjudul **“Pembuatan Film Pendek bergenre Horor Tentang Keberadaan**

Makhluk Astral” yang diproduksi pada Maret 2014 sampai April 2014 adalah

asli karya saya, bukan plagiat baik sebagian ataupun keseluruhan. Karya atau pendapat orang lain yang ada dalam Tugas Akhir ini adalah semata hanya rujukan yang dicantumkan dalam Daftar Pustaka saya. Apabila dikemudian hari ditemukan adanya tindakan plagiat pada karya Tugas Akhir ini, maka saya bersedia untuk dilakukan pencabutan terhadap gelar kesarjanaan yang telah diberikan kepada saya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 14 Agustus 2014

Fariz Noer Rachmawan

**SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA
UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Yang bertandatangan di bawah ini, saya:

Nama : Fariz Noer Rachmawan

NIM : 10.51016.0038

Menyatakan bahwa demi kepentingan pendidikan, ilmu pengetahuan, teknologi dan seni, menyetujui karya Tugas Akhir saya yang berjudul **“Pembuatan Film**

Pendek Bergentre Horor Tentang Keberadaan Makhluk Astral” untuk disimpan, dipublikasikan atau diperbanyak dalam bentuk apapun oleh Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Teknik Komputer Surabaya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 14 Agustus 2014

Fariz Noer Rachmawan

MOTTO



LEMBAR PERSEMBAHAN



Kupersembahkan kepada:
Bapak, Ibu, kakak dan adik tercinta
Beserta semua keluarga yang sangat mendukung

ABSTRAK

PEMBUATAN FILM PENDEK BERGENRE HOROR TENTANG KEBERADAAN MAKHLUK ASTRAL

Fariz Noer Rachmawan¹

Pembimbing I: Karsam, MA.,Ph.D Pembimbing II: Yusmita Akhirul Latif, M. Sn

¹DIV Komputer Multimedia STIKOM Surabaya

Kata Kunci: Film, Film Pendek, Genre Horor, Makhluk Astral

Tujuan yang ingin dicapai dalam tugas akhir ini adalah membuat film pendek bergenre horor dan menciptakan suasana yang seram atau mencekam. Berbicara mengenai film pasti tidak akan ada habisnya, seiring dengan berkembangnya media, pembuatan film pun semakin ditingkatkan, baik itu secara audio maupun visual. Film pendek ialah salah satu bentuk film paling kompleks dan simple karena berdurasi kurang dari 60 menit. Film pendek juga memberikan ruang gerak ekspresi yang lebih leluasa. Film horor memiliki jalan cerita yang sederhana, tentang penjahat atau setan yang mengganggu kehidupan manusia, yang kebanyakan berakhir dengan kemunculan sang jagoan dan berakhir menjadi tenang kembali. Makhluk astral merupakan kunci utama dalam pembuatan film horor. Film horor ini menggunakan metodologi kualitatif untuk mendapatkan data-data yang diperlukan secara mendalam. Kemudian penelitian ini menjadi acuan untuk menghasilkan sebuah karya film dengan sebuah cerita yang mengangkat tentang keberadaan makhluk astral dengan suasana yang hening dan didukung dengan audio yang mencekam.

Pada akhirnya, hasil dari pembuatan film ini diharapkan dapat dengan tepat menyampaikan kebenaran akan hal-hal gaib. Selain dari pada itu, diharapkan film ini dapat memperkaya dunia perfilman.

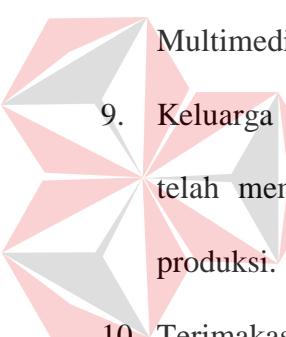
KATA PENGANTAR

Alhamdulillah peneliti ucapan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan taufik, karunia dan hidayah-Nya, sehingga Laporan Tugas Akhir ini dapat diselesaikan dengan baik. Selanjutnya, salawat dan salam penulis do'akan Kepada Nabi Muhammad SAW, keluarga, sahabat dan pengikutnya yang setia hingga akhir masa.

Peneliti sangat menyadari dan mengakui sejurnya bahwa dalam menyelesaikan Laporan Tugas Akhir banyak pihak yang telah banyak membantu peneliti baik dari aspek materil maupun spiritual.

Oleh sebab itu pada kesempatan yang berbahagia ini, dengan setulus hati peneliti ingin mengucapkan terima kasih yang tidak terhingga dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada:

1. Terimakasih Kepada Allah S.W.T yang telah memberi kelancaran dalam pembuatan produksi film tersebut.
2. Yang terkasih kedua orang tua Penulis beserta adik dari Penulis.
3. Yang terhormat Bapak Karsam MA., Ph.D. selaku Dosen Pembibing I juga selaku Kepala Program Studi DIV Komputer Multimedia STIKOM.
4. Yang terhormat Ibu Yusmita Akhirul Latif, M.Sn selaku Dosen Pembimbing II atas pemberian semangatnya dan penjelasan mengenai hal-hal yang berkaitan dengan teknis dalam menyelesaikan pembuatan tugas akhir ini.

- 
5. Yang terhormat Bapak Muhammad Bahruddin, S.Sos., M. Med.KOM selaku Kepala Program Studi S1 Desain Komunikasi Visual STIKOM Surabaya yang telah memberikan bimbingan tentang konsep pembuatan film ini.
 6. Teman-teman seperjuangan di Program Studi DIV Komputer Multimedia STIKOM Surabaya angkatan 2010.
 7. Terimakasih kepada rental Mobil Bapak Suraji dan Sukma Ajie. P yang telah menyewakan kendaraan selama proses produksi berlangsung, hingga akhir proses produksi selesai.
 8. Adik-adik seluruh angkatan baik di dalam Program Studi DIV Komputer Multimedia STIKOM Surabaya, maupun program studi lain.
 9. Keluarga baru Desa Jumput Rejo Sidoarjo Bapak Guruh Nusantara, yang telah membantu dan menyediakan seluruh fasilitas terlaksananya proses produksi.
 10. Terimakasih kepada Amanda yang telah membantu dan menemani proses dari awal produksi hingga selesai.
 11. Seluruh pimpinan, staf dan karyawan Civitas STIKOM Surabaya.
 12. Semua pihak yang telah membantu menyelesaikan penyusunan laporan Tugas Akhir ini.

Peneliti telah berusaha semaksimal mungkin untuk menyelesaikan Laporan Tugas Akhir ini dengan sebaik-baiknya. Namun, Peneliti menyadari bahwa Tugas Akhir ini masih jauh dari sempurna. Oleh sebab itu, saran dan kritik yang membangun sangat diharapkan untuk penelitian lanjutan di masa mendatang.

Akhir kata, semoga Laporan Tugas Akhir ini bisa memberikan manfaat khusus bagi pembaca dan Peneliti, serta berguna untuk pengembangan ilmu pengetahuan.

Surabaya, Agustus 2014

Peneliti

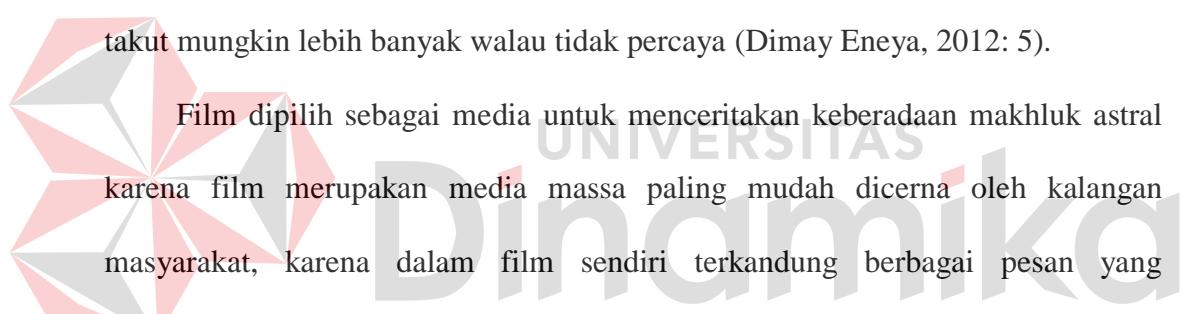


BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Tujuan yang ingin dicapai dalam tugas akhir ini adalah membuat film pendek bergenre horor dan menciptakan suasana yang seram atau mencekam, tentunya memberikan dampak kaget atau terkejut saat menyaksikan film horor ini. Hal ini dilatar belakangi oleh banyaknya kisah-kisah simpang siur akan hal gaib, rasa penasaran, tetapi tak sedikit pula yang percaya adanya hantu. Bahkan yang takut mungkin lebih banyak walau tidak percaya (Dimay Eneya, 2012: 5).



Film dipilih sebagai media untuk menceritakan keberadaan makhluk astral karena film merupakan media massa paling mudah dicerna oleh kalangan masyarakat, karena dalam film sendiri terkandung berbagai pesan yang disampaikan. Bukan hanya melalui visual dan audio, tetapi film juga berperan penting untuk memberikan hiburan tersendiri bagi masyarakat. Film horor misalnya, film horor bertujuan untuk membangkitkan adrenalin dan rasa takut penonton. Agar film horor sukses, perlu adanya kejutan-kejutan berupa penampakan makhluk astral sebagai sosok yang menyeramkan. Pembuatan film horor sebelumnya belum pernah diproduksi, khususnya dalam Prodi DIV Komputer Multimedia STIKOM Surabaya.

Berbicara mengenai film pasti tidak akan ada habisnya, seiring dengan berkembangnya media, pembuatan film pun semakin ditingkatkan, baik itu secara audio maupun visual. Pastinya terdapat perubahan yang drastis tentang bagaimana

memproduksi film secara menyeluruh. Film sendiri dapat diartikan sebuah gambar yang bergerak, yang dapat dinikmati oleh masyarakat.

Film pendek ialah salah satu bentuk film paling simpel dan paling kompleks. Film pendek juga merupakan primadona bagi para pembuat film independen. Selain dapat diraih dengan biaya yang relatif lebih murah dari film cerita panjang. Film pendek juga memberikan ruang gerak ekspresi yang lebih leluasa. Meski tidak sedikit juga pembuat film yang hanya menganggapnya sebagai sebuah batu loncatan menuju film cerita panjang. Secara teknis, film pendek merupakan film-film yang memiliki durasi di bawah 50 menit. Film pendek memberikan kebebasan bagi para pembuat dan pemirsanya, sehingga bentuknya menjadi sangat bervariasi. Film pendek dapat saja hanya berdurasi 60 detik, yang penting ide dan pemanfaatan media komunikasinya dapat berlangsung efektif (<http://koma.or.id>).

Film Horor merupakan film favorit yang bertujuan untuk memberikan perasaan penasaran takut bagi pemirsa atau penonton yang menyaksikan film horor tersebut. Selain itu, penggunaan setting artistik sangat berperan sekali dalam film horor tersebut, karena dapat memberikan kesan yang berbeda dari film yang lain. Film horor kebanyakan menceritakan tentang kekuatan jahat, roh halus, makhluk astral yang jahat atau kekuatan mistis yang berdampak negatif. Kebanyakan film horor memiliki jalan cerita yang sederhana. Film horor juga dapat memberikan kejutan atau adrenalin yang menegangkan bagi pemirsa yang menyaksikan film tersebut (<http://cinemaexposure.blogspot.com>).

Eneya Dimay dalam *Kumpulan Cerita Hantu Paling Horor di Dunia* (2012: 5) menjelaskan bahwa kisah misteri atau horor sangat digemari, apalagi kalau melibatkan hantu. Banyak yang tidak percaya, tetapi tidak sedikit yang percaya adanya hantu. Yang takut mungkin lebih banyak walau tidak percaya. Dunia hantu memang sangat menarik perhatian, lantaran ada lorong-lorong misteri yang membuat orang penasaran. Konstruksi pikiran manusia seperti tanaman ilalang, gampang diombang ambingkan. Itu yang membuat manusia takut terhadap segala sesuatu yang dihadapi, ragu tapi percaya, tak terkecuali soal hantu.

Dalam film berikut ini, peneliti akan mengangkat sebuah film bergenre horor menceritakan tentang seorang perempuan yang menempati rumah baru tantenya, dan didalam rumah tersebut memiliki hawa mistis yang cukup menakutkan. Hal-hal ganjil mulai terjadi saat Putri ditinggal oleh tantenya selama beberapa hari. Semoga film pendek ini dapat memberikan tontonan yang menarik bagi para pemirsa.

Semoga film horor ini dapat menjadi acuan atau referensi bagi pembuatan-pembuatan film horor berikutnya nanti, dan diharapkan kedepannya nanti dapat lebih baik lagi dalam isi maupun judul dari film horor tersebut.

1.2 Rumusan masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dibuat, maka rumusan masalah yang akan dikaji, yaitu:

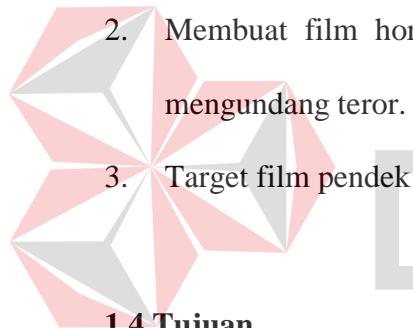
1. Bagaimana membuat film pendek bergenre horor menceritakan tentang keberadaan makhluk astral yang menghuni sebuah boneka?

2. Bagaimana membuat film horor dengan suasana yang mencekam, mengagetkan dan mengundang teror?

1.3 Batasan Masalah

Dari rumusan masalah di atas agar permasalahan tidak menyimpang, maka akan diberi batasan sebagai berikut:

1. Membuat film pendek bergenre horor menceritakan tentang keberadaan makhluk astral yang menghuni sebuah boneka dengan durasi kurang dari 60 menit.
2. Membuat film horor dengan suasana yang mencekam, mengagetkan dan mengundang teror.
3. Target film pendek ini ditujukan untuk remaja dan dewasa.



Dari batasan masalah di atas, maka tujuan pembuatan film pendek ini adalah sebagai berikut:

1. Membuat film pendek bergenre horor tentang keberadaan makhluk astral yang misterius yang menghuni sebuah boneka.
2. Menginformasikan bahwa dunia lain itu ada, tergantung kita percaya atau tidak.
3. Membuat film pendek bergenre horor dengan membangun dramatisasi horor melalui nuansa hening, seram dan mengundang teror.

1.5 Manfaat

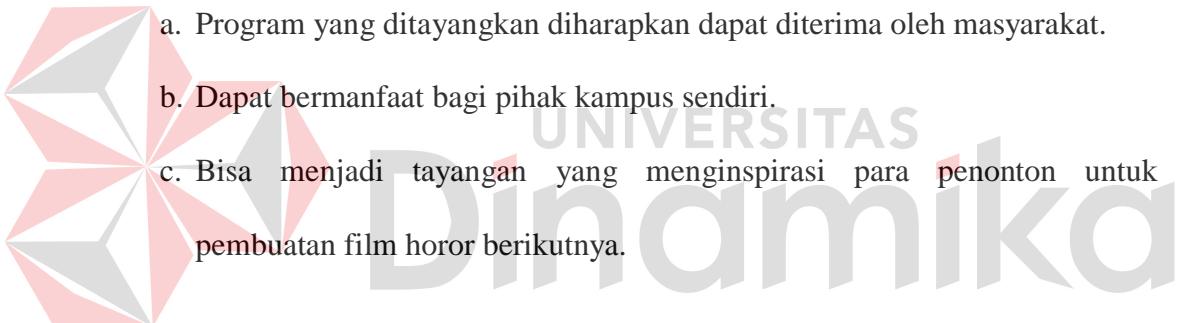
Adapun manfaat yang dapat dikaji dari pembuatan film ini diantara lain sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis:

- a. Mengetahui tentang bagaimana cara proses produksi yang baik.
- b. Belajar memanajemen sebuah produksi antara pemain film dan berbagai pihak yang bersangkutan.
- c. Sebagai proses pembelajaran dalam membuat suatu karya film.

2. Praktis

- a. Program yang ditayangkan diharapkan dapat diterima oleh masyarakat.
- b. Dapat bermanfaat bagi pihak kampus sendiri.
- c. Bisa menjadi tayangan yang menginspirasi para penonton untuk pembuatan film horor berikutnya.



BAB II

LANDASAN TEORI

Dalam Bab II ini akan dijelaskan berbagai teori-teori dari sumber kepublikan yang melandasi setiap pemecahan permasalahan dalam Tugas Akhir ini.

2.1 Film

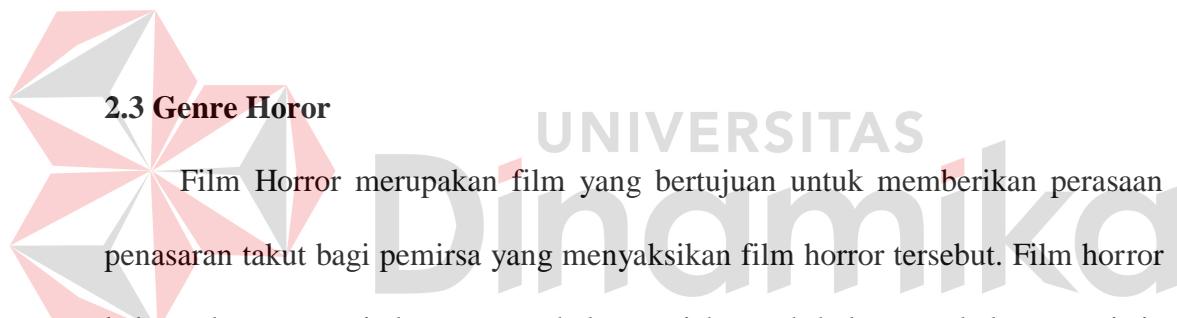
Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia dalam terbitan Balai Pustaka (1990: 242), film dapat diartikan dalam dua pengertian. Yang pertama, film merupakan sebuah selaput tipis berbahan seluloid yang digunakan untuk menyimpan gambar negatif dari sebuah objek, yang kedua, film diartikan sebagai lakon atau gambar hidup. Dalam konteks khusus, film diartikan sebagai lakon hidup atau gambar gerak yang biasanya juga disimpan dalam media seluloid tipis dalam bentuk gambar negatif. Meskipun kini film bukan hanya dapat disimpan dalam media selaput seluloid saja. Film dapat juga disimpan dan diputar kembali dalam media digital.

Film dapat diartikan dalam dua pengertian, film merupakan sebuah selaput tipis berbahan seluloid yang digunakan untuk menyimpan gambar negatif dari sebuah objek (<http://www.bimbingan.org>).

Kemudian klasifikasi berdasarkan genre film itu terdiri dari: *Action*, perang, fantasi, komedi, *science fiction*, disaster/bencana, drama, pop, petualangan, horor, epik, gangster, musical dan thriller.

2.2 Film Pendek

Film pendek berdurasi kurang dari 60 menit, memberikan kebebasan bagi para pembuat dan pemirsanya, sehingga bentuknya menjadi sangat bervariasi. Film pendek dapat saja hanya berdurasi 60 detik, yang penting ide dan pemanfaatan media komunikasinya dapat berlangsung efektif. Yang menjadi menarik justru ketika variasi-variasi tersebut menciptakan cara pandang yang baru tentang bentuk film secara umum, dan kemudian berhasil memberikan banyak sekali kontribusi bagi perkembangan sinema di dunia perfilman (<http://koma.or.id>).



2.4 Horor

Menurut Himawan Pratista dalam bukunya yang berjudul *Memahami Film*, (2008: 16) Film horror adalah sebuah tontonan yang memiliki tujuan utama untuk memberikan efek rasa takut, kejutan serta teror yang mendalam bagi penontonnya.

Plot film horor umumnya sederhana, yakni bagaimana usaha manusia untuk melawan kekuatan jahat dan biasanya berhubungan dengan dimensi supernatural atau sisi gelap manusia.

2.5 Makhluk Astral

Makhluk astral atau biasa disebut dengan makhluk halus secara umum merujuk pada kehidupan setelah kematian. Makhluk halus juga dikaitkan dengan roh atau arwah yang meninggalkan badan karena kematian. Tidak mempunyai tubuh kasar seperti manusia. Makhluk astral tidak begitu saja dapat dilihat oleh kasat mata, dikarenakan wujudnya sendiri pun terkadang hanya berupa bayangan atau seklebatan cahaya putih atau hitam. Kebanyakan orang takut dengan makhluk astral, karena kemunculannya yang sering mengagetkan dan menakutkan. Makhluk astral biasanya menghuni tempat-tempat yang sepi atau tidak berpenghuni, misalkan rumah kosong, pohon-pohon besar, bahkan tidak sedikit pula berada disekeliling kita (<http://clubbing.kapanlagi.com>).

Dunia lain, di luar kehidupan kita sebagai manusia yang hidup di dunia nyata, mahluk halus tidak pernah lepas dari diri kita. Mahluk halus yang dimaksud adalah mahluk astral yang hidup di sekitar kita tanpa bisa dilihat namun sering kita bayangkan dan rasakan, namun kita takutkan kalau tiba-tiba menampakkan dirinya kepada kita. Makhluk astral yang sesunguhnya ialah jin baik dan yang jahat dan ada juga setan yang sering mengnggu manusia kapan saja dan dimana saja (<http://sosbud.kompasiana.com>).

2.6 Film Fiksi

Menurut Himawan Pratista dalam bukunya yang berjudul *Memahami Film* (2008: 6) Film fiksi sering menggunakan cerita rekaan di luar kejadian nyata, serta memiliki konsep pengadeganan yang telah direncanakan sejak awal. Film fiksi berada di tengah-tengah dua kutub yaitu, nyata dan abstrak.

2.7 Langkah-langkah Pembuatan Film Horor

Dalam pembuatan film horor, diperlukan beberapa tahap pematangan ide, konsep dll. Oleh karena itu, tahapan-tahapan tersebut akan dibahas dalam proses

berikut:

1. Pra Produksi

Sebelum melakukan proses produksi perlu adanya Pematangan ide dan konsep harus benar-benar matang. Dalam proses pra produksi ini ada pengolahan ide cerita dan konsep, skenario, naskah, Storyboard, menyusun kru produksi, casting pemeran, menentukan lokasi, keuangan dan persiapan peralatan yang perlu dibawa. Segala persiapan dan perlengkapan harus sudah siap dalam tahap Pra Produksi ini (Prince Stephen, 2004: 85). Sedangkan dalam pembuatan film horor diperlukan penceritaan yang menggunakan hantu lokal.

2. Produksi

Pada proses ini, seorang produser dan kru sudah harus terjun ke lapangan untuk melakukan take gambar. Artinya, proses shooting sudah dimulai. Pada pembuatan film horor, kebanyakan menggunakan angle long shot dan close

up. Visualisasi scene pada film dibuat sedekat mungkin. Oleh sebab itu pengambilan gambar dibuat menyeluruh (Trianton Teguh, 2013: 22)

3. Pasca Produksi

Pada tahap ini, semua stock shoot gambar pada proses produksi sudah harus diolah dan diproses atau sudah harus diedit. Editing film horor biasanya dalam pewarnaan menggunakan warna-warna gelap. Penempatan establis-establis hantu yang mengagetkan diantara scene-scene yang sedang berlangsung.



BAB III

METODOLOGI PENELITIAN DAN PERANCANGAN KARYA

3.1 Metodologi

Dalam pembuatan film pendek yang berjudul “HOROR” ini menggunakan metode penelitian kualitatif, karena metodologi kualitatif ialah metode yang sering disebut dengan metode penelitian naturalistik karena penelitiannya dilakukan pada saat kondisi yang alamiah atau *natural setting* pada lokasi tersebut, sehingga penulis langsung bias memahami (Sugiyono, 2013: 8).



Metodologi adalah sekumpulan peraturan, kegiatan, dan prosedur yang digunakan oleh pelaku suatu disiplin ilmu. Metodologi juga merupakan analisis teoritis mengenai suatu cara atau metode. Penelitian merupakan suatu penyelidikan yang sistematis untuk meningkatkan sejumlah pengetahuan (Sugiyono, 2013: 2).

3.2 Teknik Pengumpulan Data

Dalam Bab III akan dijelaskan beberapa Teknik Pengumpulan Data sebagai acuan pembuatan film horor ini.

1. Studi Pustaka

Studi pustaka merupakan pengambilan beberapa data dari buku. Dalam studi pustaka ini topik yang akan dikaji ialah, seputar cerita-cerita horor dan bagaimana membuat film horor.

- a. Eneya Dimay, dalam Buku berjudul *Kumpulan Cerita Hantu Paling Horor* Tahun 2012. Dalam buku ini dijelaskan tentang kumpulan cerita hantu paling horor dan fenomena penampakan yang pernah terjadi.
- b. Been Rafanany, dalam bukunya berjudul *Pintar Pengetahuan Paling Horor* Tahun 2013. Dalam buku ini dijelaskan tentang fakta-fakta, tempat gaib yang sering terjadi dan banyak menjelaskan tentang fenomena horor dan misteri.
- c. Stephen Prince, dalam bukunya berjudul *The Horror Film* membahas secara terperinci mengenai keseluruhan film horor, mulai dari sejarah, pengembangan, karakteristik dan pembahasan tentang film-film horor yang telah dibuat. Dibuku ini dijelaskan karakteristik film horor yang mengerikan, teror-teror bertebaran dan mengejutkan.

2. Studi Eksisting

Studi eksisting dilakukan pada beberapa film horor di Indonesia. Studi eksisting ini dilakukan sebagai referensi yang mendukung pembuatan film horor ini.

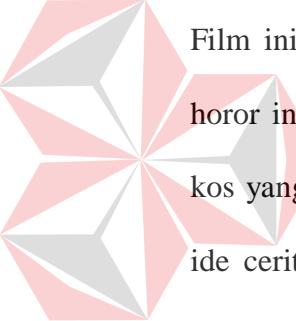
a. Kesurupan

Film ini berjudul kesurupan yang merupakan film bergenre horor. Film horor ini disutradarai oleh Rizal Mantovani menceritakan tentang boneka misterius yang didiami oleh makhluk astral. Pengadegan horor ini menjadi unik karena film ini menggunakan boneka yang merupakan benda mati menjadi tokoh utama. Seperti pada gambar 3.1.



Gambar: 3.1 Poster Kesurupan
(Sumber: www.amrusujud.com)

b. Kuntilanak

 Film ini berjudul kuntilanak yang merupakan film bergenre horor. Film horor ini disutradarai oleh Rizal Mantovani menceritakan tentang rumah kos yang berhantu dan berbau mistis. Film horor ini menjadi unik karena ide ceritanya mengusung lokasi yang berhantu dan mistis. Seperti pada gambar 3.2.



Gambar: 3.2 Poster Kuntilanak
(Sumber: www.amrusujud.com)

3.3 Teknik Analisa Data

Dari data-data di atas, maka dapat ditarik kesimpulan yang dapat disusun secara sistematis dalam table berikut.

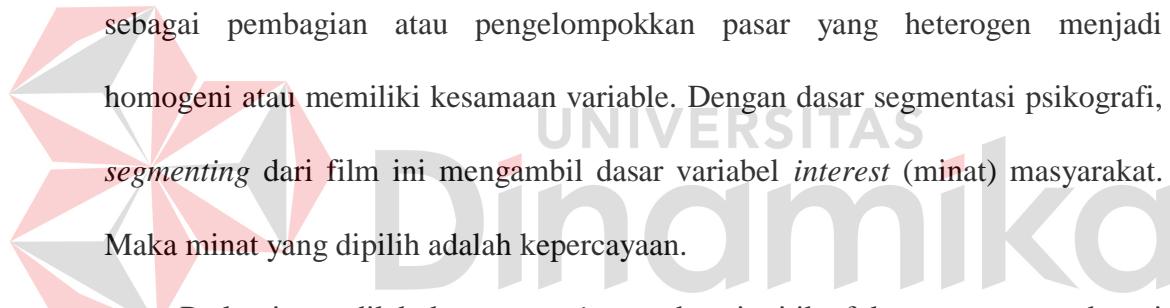
Tabel 3.1 Analisa Data

MATERI	SUMBER	KESIMPULAN
Penceritaan Horor	Studi Pustaka <ul style="list-style-type: none"> - Penceritaan horor melalui penampakan makhluk astral, lokasi angker, kejadian-kejadian gaib dan Mitos 	Angker, Gaib, Makhluk Astral
Karakteristik Film Horor	Studi Pustaka <ul style="list-style-type: none"> - Mengerikan, teror, mengejutkan 	Teror yang mengejutkan
Pengadeganan Horor	Studi Eksisting <ul style="list-style-type: none"> - Kesurupan: Pengadeganan horor menggunakan properti yang dirasuki makhluk astral 	Properti
Ide Cerita Horor	Studi Eksisting <ul style="list-style-type: none"> - Kuntilanak: Cerita tentang rumah kos yang berhantu dan 	Lokasi berhantu, Gangguan mistis

	mengganggu penghuninya lewat kejadian mistis	
--	---	--

3.4 Segmenting, Targeting, Positioning

Film sebagai sebuah produk yang akan ditujukan kepada masyarakat luas juga membutuhkan pemasaran yang tepat, sehingga film ini dapat mencapai tujuan yang diinginkan. Pemasaran tersebut dilakukan menggunakan strategi STP atau *Segmenting, Targeting, Positioning*.

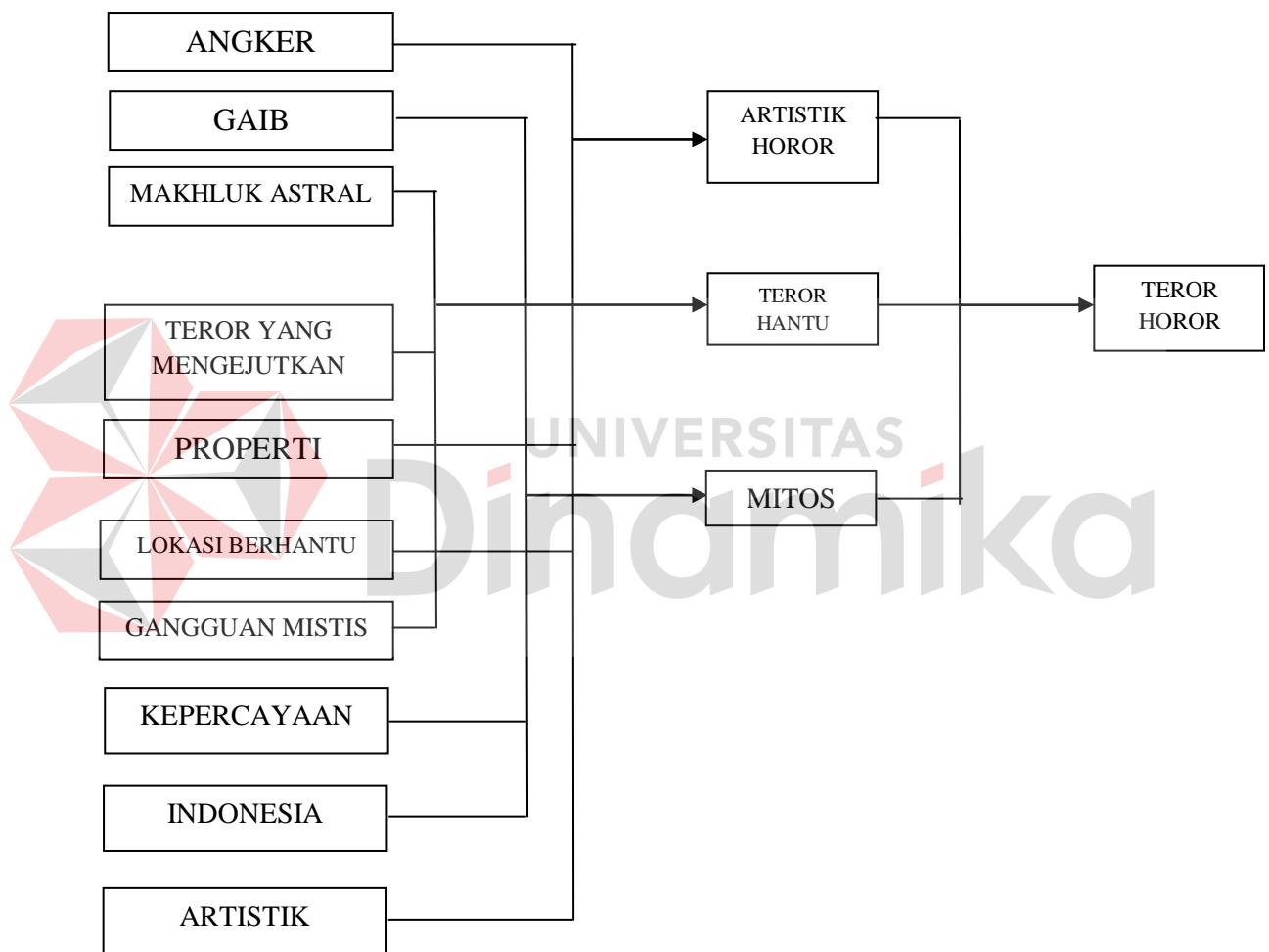


Perlu juga dilakukan *targeting*, sebagai titik fokus yang membatasi pertimbangan-pertimbangan keputusan pada produk (Kotler, 2008: 61). *Targeting* untuk film ini dilakukan dengan dasar geografi, yaitu Indonesia. Hal ini disebabkan oleh kepercayaan akan mitos dan fakta tentang hal-hal gaib yang ada.

Positioning adalah *image* atau pencitraan yang ingin dibangun oleh produsen untuk ditanamkan dalam benak konsumen dari sebuah produk. Dalam pembuatan film ini sebelumnya belum ada yang mengangkat tentang artistik dalam sebuah film horor.

3.5 *Keyword*

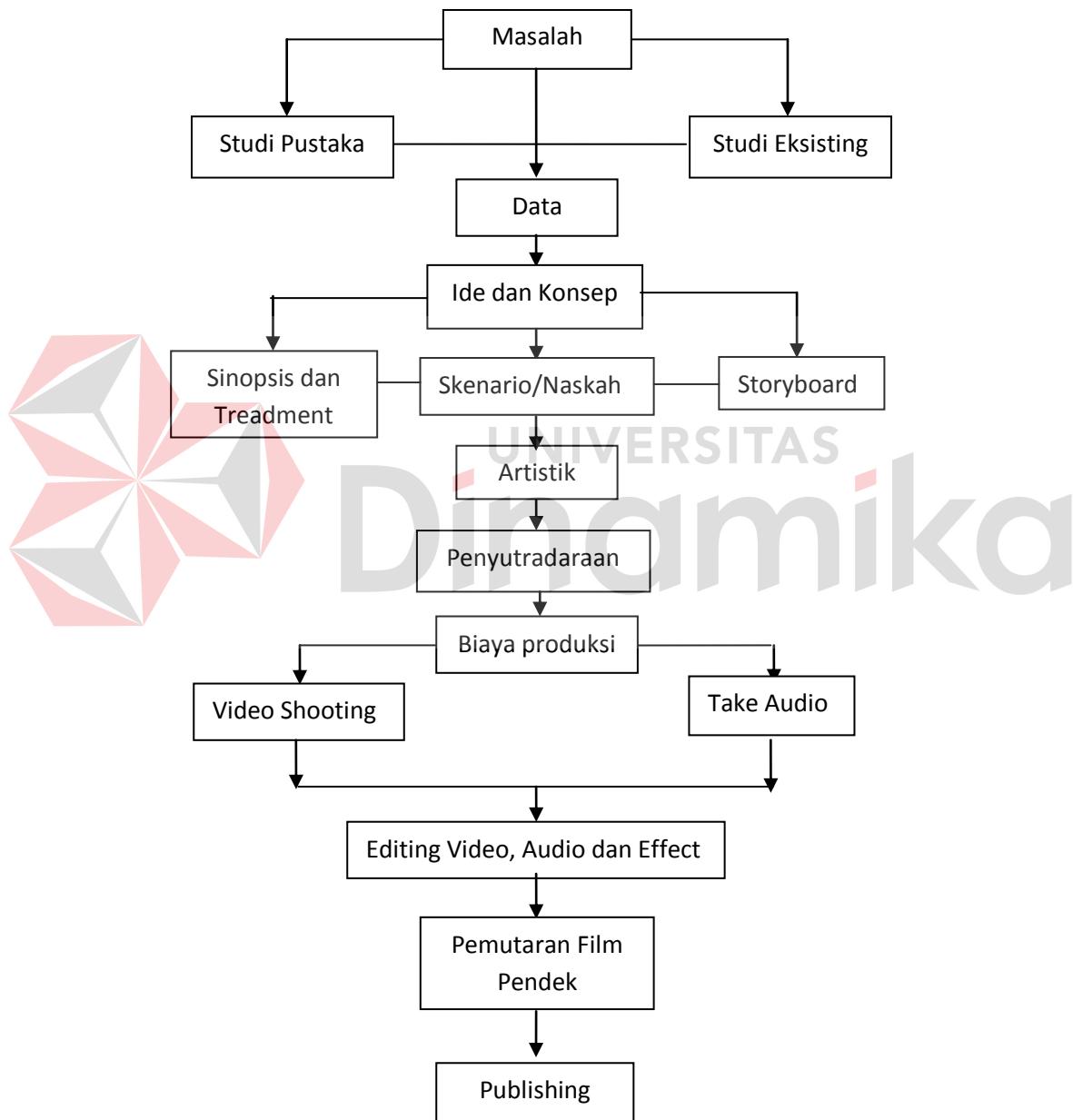
Data-data yang telah dikumpulkan pada poin pengumpulan data, setelah dianalisa dan ditambahkan STP dapat dijadikan satu kesimpulan dalam keyword seperti gambar 3.3 di bawah ini.



Gambar: 3.3 Bagan Keyword
(Sumber: Olahan Peneliti)

3.6 Alur Perancangan Karya

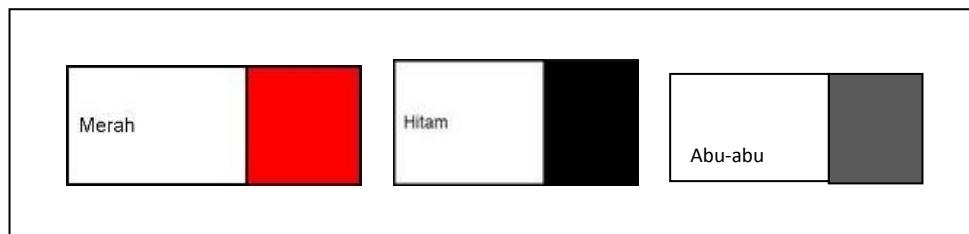
Proses perancangan karya disusun berdasarkan urutan-urutan mulai dari permasalahan hingga finishing atau publishing seperti pada gambar 3.4 di bawah ini.



Gambar: 3.4 Alur Perancangan Karya
(Sumber: Olahan Peneliti)

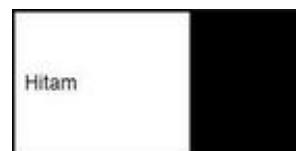
3.7 Analisa Warna

Sebelum menentukan warna pada poster film horor ini, ada beberapa pilihan alternatif warna yang dapat dipilih. Seperti pada gambar 3.5 di bawah ini.



Gambar: 3.5 Alternatif Warna
(Sumber: <http://ppnisardjito.blogspot.com/>)

Ibnu Teguh Wibowo dalam bukunya yang berjudul *Belajar Desain Grafis* (2013: 162) menjelaskan bahwa warna hitam dapat mewakili karakter dan perasaan tertentu. Pada analisa warna ini, akan dijelaskan akan arti dari warna hitam. Hitam pada dasarnya adalah ketiadaan cahaya atau gelap. Oleh karena itu, bisa berupa ancaman atau teror dan misteri. Seperti pada gambar 3.6 di bawah ini.



Gambar: 3.6 Analisa Warna
(Sumber: <http://ppnisardjito.blogspot.com/>)

3.8 Analisa Font

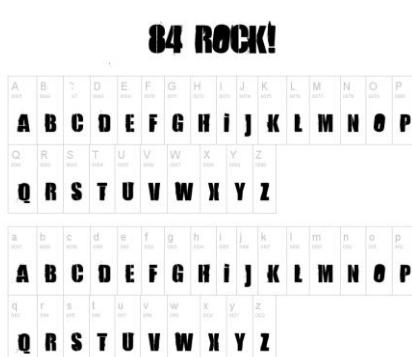
Sebelum pembuatan poster, ada beberapa alternatif font yang akan dipilih.

Dapat di lihat pada gambar 3.7 di bawah ini.



Gambar: 3.7 *Alternatif text*
(Sumber: <http://www.ffonts.net/>)

Dari alternatif di atas, akhirnya dipilih *Font 84 Rock*. *Font* ini sendiri diciptakan dan dikembangkan oleh *Jonathan Paquette* pada tahun 2006, merupakan perkembangan tipografi pada saat ini. Karena dalam tipografi kita mendapati hamparan luas wacana keilmuan yang meliputi sejarah, sosiologi dan keragaman ilmu dalam dunia huruf (Anggraini S, Lia & Kirana Nathalia, 2014: 51) Karena font tersebut dapat diartikan lambang karakter peneroran, seram dan sangat cocok untuk poster film ini. Seperti pada gambar 3.8 di bawah ini.



Gambar: 3.8 Analisa Font
(Sumber: <http://www.dafont.com>)

3.8.1 Pra Produksi

Dalam proses pra produksi ini, didalamnya terdapat beberapa poin yang meliputi:

1. Naskah

a. Ide

Ide ini berawal dari kejadian nyata yang pernah dialami oleh peneliti sendiri di beberapa tempat yang pernah ditempati atau didatangi. Berawal dari situlah ide tersebut muncul. Dalam pembuatan film pendek ini akan dikemas secara singkat dan menarik. Sehingga tepikir untuk membuat film pendek yang saya beri judul “HOROR”

b. Konsep

Konsep yang disajikan adalah nuansa seram dan mencekam dengan keadaan yang hening, settingan sepi dan tidak lupa menuangkan efek-efek suara yang seram pada film pendek tersebut.

c. Sinopsis

Putri menempati sebuah rumah baru milik kakak iparnya, di dalam rumah tersebut terdapat sebuah misteri. Pada awal kedatangan Putri, sama sekali tidak terdapat keganjilan apa-apa, namun setelah kakak Rani dan suaminya meninggalkan Putri sendirian, keganjilan mulai terjadi. Terdapat boneka yang misterius. Boneka tersebut dihuni oleh sosok makhluk astral yang menteror Putri. Keganjilan sedikit demi sedikit terjadi. Kejadian aneh mulai menteror Putri. Cerita dimulai ketika Putri mulai sendirian di rumah tersebut. Makhluk astral yang menghuni boneka tersebut terus menerus menteror Putri.

d. *Treatment*

Dalam penulisan *treatment* tidak menggunakan aturan-aturan yang pasti. Matt York menganjurkan untuk menggunakan *font sans serif* atau *Century Gothic* yang lebih mudah untuk dibaca. Matt York (2004: 112) menekankan bahwa *treatment*, merupakan hal yang terpenting sebelum dilakukannya penulisan naskah. *Treatment* pembuatan film ini di dalamnya langsung terdapat Naskah dan Skenario yang terlampir pada Lampiran 3.

e. *Storyboard*



Storyboard sangat dibutuhkan karena dalam setiap pengadeganan yang akan dilakukan di lokasi, perlu adanya gambaran angle kamera dan setiap sudut pengambilan gambar tersebut. Hal ini dilakukan agar pada saat produksi sesuai dengan apa yang sudah ada di *Storyboard*. *Storyboard* pembuatan film ini terlampir pada Lampiran 4.

2. Bagian artistik

Bagian Artistik ini bertugas untuk menata berbagai properti, setting lokasi dan keseluruhan perlengkapan yang ada dilokasi syuting.

a. Breakdown properti

Properti yang digunakan dalam pembuatan film ini cenderung bikin penasaran. Misal, kamera poket yang nyala dan ngerekam dengan sendirinya, pintu mobil Van tua yang terbuka sendiri, gelas yang bergeser dan yang utama ialah penemuan sebuah boneka yang misterius.

b. Setting lokasi

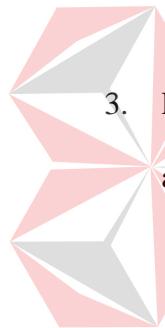
Untuk setting lokasi ini perlu penempatan yang strategis dalam setiap propertinya. Khususnya tata letak kendaraan atau mobil seram yang akan digunakan pada film pendek ini.

c. Wardrop

Dalam film pendek ini, pemain menggunakan pakaian yang disesuaikan menurut lokasi dan terkesan tidak terlalu mewah.

d. Make up

Make up para pemain dalam film ini cenderung natural dan minim dengan kosmetik yang digunakan.



3. Penyutradaraan

a. Pemilihan tokoh

Dalam pembuatan film horor ini menggunakan beberapa tokoh yang nantinya akan berperan sesuai dengan karakter masing-masing.

Penyutradaraan ini dilakukan sebagai langkah awal pemilihan tokoh, apakah sesuai dengan yang di inginkan atau tidak.

b. Latihan

Setelah pemilihan tokoh selesai, maka langkah selanjutnya ialah latihan.

Membaca naskah, mendalami peran, semuanya dilakukan dalam sesi latihan ini, yang kurang lebih memakan waktu 3-4 hari.

4. Karakter

Dalam pembentukan karakter ini terdiri dari 3 dimensi tokoh, yaitu:

- Psikologis (sifat kejiwaan)
- Fisiologis (Fisik)
- Sosiologis (latar belakang)

Tabel 3.2 Penokohan

Nama	Psikologis	Fisiologis	Sosiologis
Putri diperankan oleh Pricill.	Cerdas, pintar, baik selalu ingin tahu atau penasaran.	Rambut panjang, kulit putih, badan langsing, tinggi badan 157cm, berat badan 48kg.	Seorang mahasiswi yang baru saja lulus dan tinggal di sebuah rumah baru kakak iparnya. Adik kandung Rani.
Kakak Rani diperankan oleh Shinta.	Penyayang, baik, pintar dan sabar.	Berjilbab, badan ideal, tinggi badan 157cm, berat badan 48cm, berkacamata.	Tinggal di sebuah rumah suaminya yang bernama Hendra. Merupakan kakak dari Putri.
Mas Hendra diperankan oleh Pampam.	Baik, sabar, pintar, dewasa.	Rambut pendek, badan ideal, tinggi badan 170cm, berat	tinggal di sebuah rumah besar dan tinggal bersama istrinya bernama

		badan 58kg.	Rani.
Hantu Boneka diprarkan oleh Sonya Ratnya.	Jahil, suka mengganggu.	Rambut panjang dengan mata putih polos.	Tidak diketahui asal usulnya.

5. Menejemen Produksi

a. Biaya Produksi

Dalam pembuatan film pendek ini diperkirakan menghabiskan biaya sebagai berikut:

Tabel 3.3 Perkiraan Biaya

Pra Produksi	<ul style="list-style-type: none"> - Penyusunan proposal - Penggandaan naskah - Penggandaan skenario - Penggandaan storyboard 	Rp 100.000,- Rp 100.000,- Rp 100.000,- Rp 100.000,- <hr/> Total: Rp 400.000,-
Produksi	<ul style="list-style-type: none"> - Akomodasi tim dan talent - Konsumsi - Pembelian lampu - Lain-lain 	Rp 500.000,- Rp 500.000,- Rp 900.000,- Rp 500.000,- <hr/> Total: Rp 2.400.000,-

Pasca Produksi	<ul style="list-style-type: none"> - Pembuatan kover dan label CD - Pembuatan Poster - Pembuatan Stiker 	Rp 100.000,- Rp 100.000,- Rp 100.000,- <hr/> Total: Rp 300.000,-
-------------------	--	---

b. Kru Produksi

- 1) Produser : Fariz Noer R
- 2) Ass. Produser : Amanda
- 3) Penulis : Fariz Noer R
- 4) Sutradara : Fariz Noer R
- 5) Penata Kamera : Arialdi Ali, Sonya Ratnya, Stevico Rosario
- 6) Kameraman : Stevico Rosario, Arialdi Ali, Sonya Ratnya
- 7) Penata Artistik : Lucy Kusuma Putri
- 8) Penata Audio : Fergie Verantianes
- 9) Soundman : Eris Trilaksono, Sukma Ajie, Najieh
- 10) Editor : Fariz Noer R

c. Lokasi

Proses produksi ini akan dilakukan di kawasan Surabaya dan sidoarjo, tepatnya di Desa Jumputrejo.

d. Jadwal

Proses pra produksi ini memakan waktu 2 bulan, dengan jadwal sebagai berikut:

Tabel 3.4 Jadwal Pra Produksi

No	Deskripsi Kegiatan	NOV	JAN					FEB	
		4	1	2	3	4	5	1	2
1	Pengajuan Judul	√	√						
2	Penulisan Proposal	√	√	√	√	√	√		
3	Pembuatan Ide dan Konsep			√	√				
4	Perancangan Karya (Sinopsis, Treatment, Naskah, Skenario, Storyboard)			√	√	√	√		
5	Presentasi Proposal							√	
6	Pengumpulan Proposal								√

Proses produksi hingga pameran hasil karya, disusun jadwal sebagai berikut :

Tabel 3.5 Produksi hingga Pameran Karya

No	Deskripsi Kegiatan	MARET				JULI		AGST
		1	2	3	4	3	4	1
1	Reading Naskah dan Skenario	√	√					
2	Persiapan Properti dan Lokasi			√				
3	Pengambilan Gambar				√			
4	Penyuntingan							
6	Penggandaan Hasil Karya					√		
7	Penulisan Laporan					√	√	
8	Pengumpulan Laporan						√	
9	Pameran Hasil Karya							√

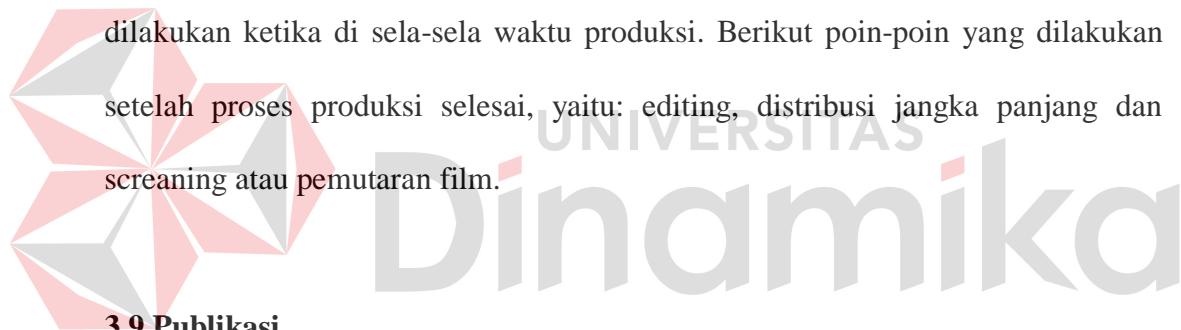
3.8.2 Produksi

Dalam proses produksi ini dilakukan proses terjun kelapangan beserta dengan kru untuk proses pengadeganan atau syuting.

Proses syuting ini berlangsung sekitar 3-4 hari, keadaan cuaca yang tidak mendukung dapat mempengaruhi proses berlangsungnya syuting. Oleh sebab itu, perlu adanya kewaspadaan agar syuting dapat berjalan dengan baik.

3.8.3 Pasca Produksi

Pasca Produksi dilakukan setelah proses produksi selesai. Tetapi, bisa juga dilakukan ketika di sela-sela waktu produksi. Berikut poin-poin yang dilakukan setelah proses produksi selesai, yaitu: editing, distribusi jangka panjang dan screening atau pemutaran film.



3.9 Publikasi

Sebagai bagian dari publikasi film HOROR ini, ada beberapa properti promosi yang akan dibuat, antara lain:

1. Poster

a. Konsep

Poster ini akan memperlihatkan bahwa hantu tersebut terlihat mengintip dan meneror secara diam-diam. Sebagian besar poster terdiri dari warna hitam, sesuai dengan keyword, yaitu sebuah teror yang mengincar pemeran utama pada film ini.

Di bagian bawah poster akan dituliskan daftar tim produksi, atau yang biasa disebut dengan credit. Mengakhiri bagian credit ini, akan dipasang beberapa logo organisasi yang terlibat dalam pembuatan film ini yaitu, DIV Komputer Multimedia, dan STIKOM Surabaya. Sketsa poster, seperti gambar 3.7 di bawah ini.

b. Sketsa



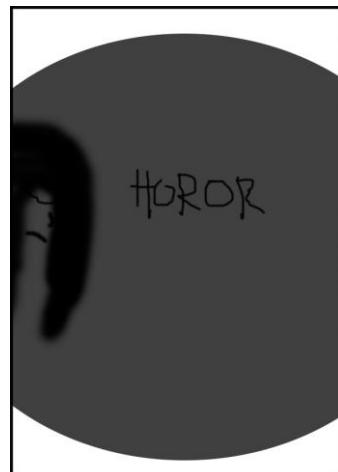
Gambar: 3.9 Sketsa Poster
(Sumber: Olahan Peneliti)

2. Cover CD

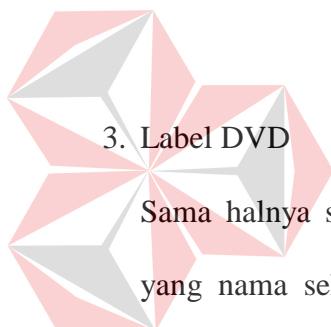
a. Konsep

Mengadaptasi dari desain poster, sampul DVD dari film HOROR akan menggunakan konsep desain yang sama. Seperti pada gambar 3.8.

b. Sketsa



Gambar: 3.10 Sketsa Kover CD
(Sumber: Olahan Peneliti)



Sama halnya seperti sampul DVD, pada label DVD akan dikenakan desain yang nama sehingga menjadi satu kesatuan. Hanya saja pengaplikasiannya pada media DVD, sehingga bentuknya menjadi bundar. Seperti gambar 3.9 di bawah ini.



Gambar: 3.11 Sketsa Label CD
(Sumber: Olahan Peneliti)

4. Stiker

Seperti halnya poster, dalam desain stiker ini mirip dengan sketsa poster.

Namun dibuat lebih kecil. Seperti pada gambar 3.10 di bawah ini.



Gambar: 3.12 Sketsa Stiker
(Sumber: Olahan Peneliti)



BAB IV

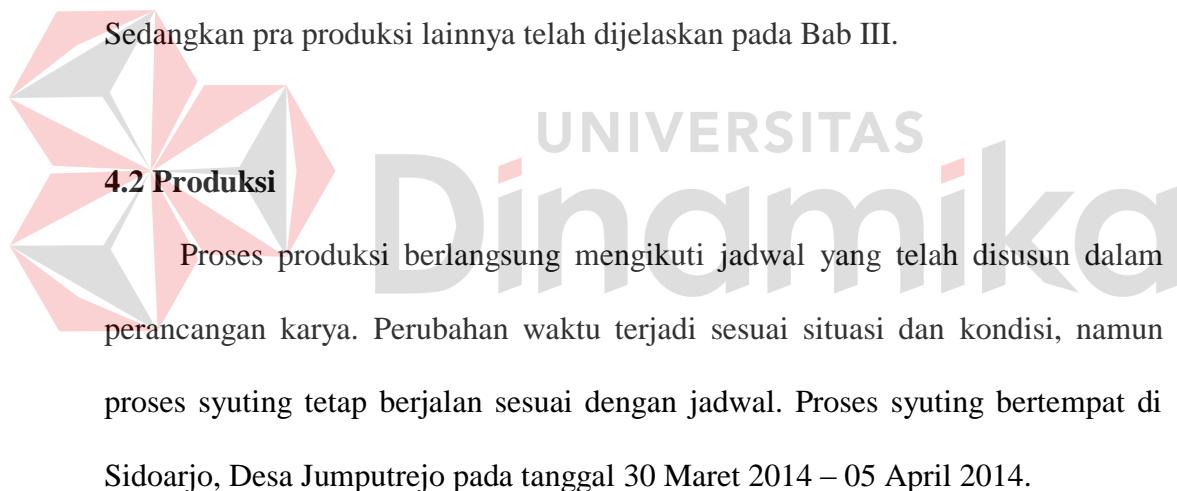
IMPLEMENTASI KARYA

Pada bab ini akan dijelaskan tentang implementasi karya atau penerapan karya pada proses pembuatan karya.

4.1 Pra Produksi

Pra produksi yang dilakukan setelah segala persiapan telah selesai adalah pemilihan peran untuk tokoh karakter yang akan berperan pada film horor ini.

Sedangkan pra produksi lainnya telah dijelaskan pada Bab III.



Pada saat dilokasi, ada beberapa adegan yang memang menggunakan beberapa properti yang sudah dipersiapkan sebelumnya, misalnya gelas yang jatuh sendiri, pintu mobil terbuka, kamera menyalakan sendiri sampai ada suara mengetuk pintu. Semua itu memang di setting untuk keperluan syuting.

Proses produksi berjalan cukup lancar, beberapa kendala seperti lupa dialog atau pengadeganan memang sering terjadi, namun semua itu dapat teratasi. Sebelum proses syuting berlangsung, seluruh kru dan pemeran harus melakukan

briefing terlebih dahulu. *Briefing* ini dilakukan agar supaya proses produksi berjalan lancar, dan setelah itu proses produksi berlangsung, seperti pada gambar 4.1 dan 4.2 di bawah ini.



Gambar: 4.1 Proses *briefing* sebelum syuting
(Sumber: Olahan Peneliti)



Gambar: 4.2 Proses Syuting
(Sumber: Olahan Peneliti)

4.3 Pasca Produksi

Istilah editing telah dikenal luas dan banyak orang memberi pemahaman sendiri. Namun dalam pelajaran editing berkaitan dengan kerja-kerja di bawah ini:

1. Menata, menambahkan atau memindahkan klip video atau klip audio.
 2. Menerapkan *colour correction*, filter dan peningkatan yang lain.
 3. Membuat transisi antar klip.

4.4 Proses Editing

1. Proses Penataan Gambar

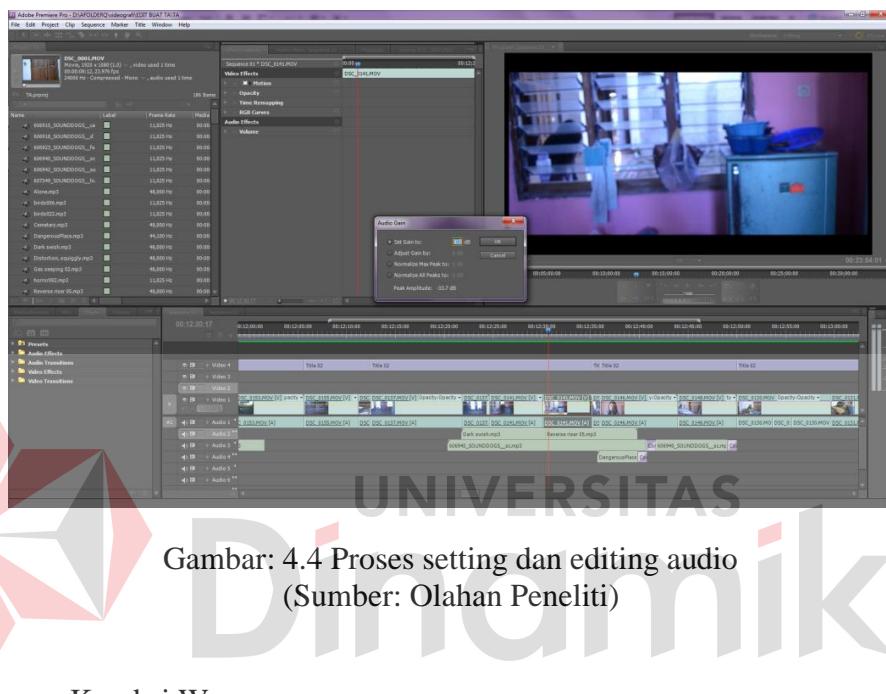
Proses editing diawali dengan penataan *stock shoot* atau yang biasa disebut dengan istilah *compiling* merupakan proses penataan video-video dan audio secara berurutan sesuai dengan naskah yang telah dibuat. Seperti gambar 4.3 di bawah ini.



Gambar: 4.3 Proses penataan gambar atau video dan audio
(Sumber: Olahan Peneliti)

2. Proses *Setting Audio*

Setelah penataan video, proses selanjutnya ialah pengaturan audio, apabila ada audio yang rendah, dapat diatur sesuai keinginan editor. Seperti pada gambar 4.4 di bawah ini.



Gambar: 4.4 Proses setting dan editing audio
(Sumber: Olahan Peneliti)

3. Proses Koreksi Warna

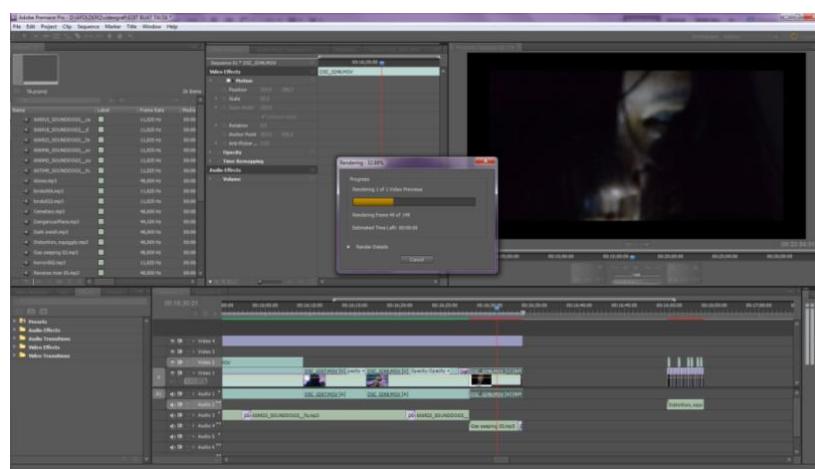
Proses berikutnya yaitu koreksi warna atau penyamaan warna video menggunakan RGB Curve atau level. Dalam penataan warna, apabila antara stok video satu dengan yang lain ada tidak sama, maka pewarnaan dapat dilakukan seperti pada gambar 4.5 di bawah ini.



Gambar: 4.5 Proses koreksi warna pada video
(Sumber: Olahan Peneliti)

4. Proses *Rendering*

Setelah proses penataan video, audio dan koreksi warna selesai, maka langkah berikutnya ialah *rendering*. *Rendering* merupakan tahapan dimana pada proses ini bertujuan agar saat proses *export* berlangsung tidak ada kesalahan dalam penataan *effect* apa pun. Seperti pada gambar 4.6 di bawah ini.



Gambar: 4.6 Proses *Rendering*
(Sumber: Olahan Peneliti)

5. Proses Export

Proses terakhir yaitu *export* video, langkah ini dilakukan agar video dapat ditayangkan secara langsung melalui pemutar media. Tahap ini ialah tahap akhir editing. Seperti pada gambar 4.7 di bawah ini.



Gambar: 4.7 Proses Export/Finishing
(Sumber: Olahan Peneliti)

4.5 Screen Shoot



Gambar: 4.8 Screenshot 1
(Sumber: Olahan Peneliti)

Adegan pada gambar 4.8 di atas, menceritakan tentang sebuah pintu mobil Van yang terbuka dengan sendirinya. Diibaratkan ada sesosok makhluk yang jahil dan ingin mengganggu perempuan tersebut.



Gambar: 4.9 Screenshot 2
(Sumber: Olahan Peneliti)

Adegan pada gambar 4.9 di atas ini menceritakan tentang menemukan sebuah boneka misterius yang tiba-tiba ada dihadapannya. Padahal sebelumnya saat melewati tangga tersebut, boneka itu tidak ada. Disinilah keanehan mulai sering terjadi.



Gambar: 4.10 Screenshot 3
(Sumber: Olahan Peneliti)

Adegan pada gambar 4.10 di atas ini menceritakan tentang sebuah kamera yang menyala dengan sendirinya dan merekam sesuatu yang aneh dan ganjil. Kamera tersebut menangkap sesosok wanita berambut panjang dengan membawa boneka.



Gambar: 4.11 Screenshot 4
(Sumber: Olahan Peneliti)

Pada gambar 4.11 di atas ini muncul juga sesosok makhluk dari luar jendela sebanyak dua kali, pada saat itu berlokasi di dapur. Tetapi perempuan tersebut belum mengetahui kalau dirinya sedang diikuti oleh sosok tersebut.



Gambar: 4.12 Screenshot 5
(Sumber: Olahan Peneliti)

Sebuah gelas pada gambar 4.12 di atas yang bergerak dengan sendirinya, mengakibatkan perempuan tersebut kaget dan berlari keluar dari dapur. Sosok tersebut mulai sering ingin berinteraksi dengan perempuan tersebut melalui beberapa properti yang ada.



Gambar: 4.13 Screenshot 6
(Sumber: Olahan Peneliti)

Perempuan pada gambar 4.13 di atas tersebut tertidur dan tiba-tiba terbangun didalam mobil Van yang ada digarasi rumah tersebut. Dia ketakutan, karena melihat sesosok makhluk astral atau gaib, sehingga berteriak dengan kencang karena dia terkunci didalam mobil tersebut. Sosok tersebut berada diluar mobil van dan menghalangi dia untuk keluar.



Gambar: 4.14 Screenshot 7
(Sumber: Olahan Peneliti)

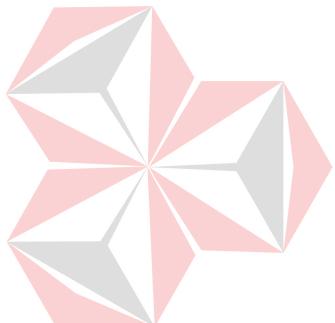
Pada gambar 4.14 di atas, handphone Putri berbunyi, dan terlihat kalau Putri ditelpon dari rumah itu sendiri. Padahal dirumah masih belum ada siapa-siapa. Dan saat diangkat, terdengar suara aneh yang membuat Putri takut dan penasaran.

4.6 Publikasi

Seperti yang telah dirancang pada Bab III, publikasi dari karya film ini akan menggunakan media DVD ditambah dengan poster sebagai media promosi. Poster, Stiker dan DVD telah didesain dengan rincian sebagai berikut:

1. Poster

Poster dari film ini akan dicetak dengan ukuran A1 untuk dipajang pada acara pemutaran film. Terlihat pada gambar 4.15 di bawah ini.



Gambar 4.15 Poster
(Sumber: Olahan Peneliti)

2. Stiker



Gambar 4.16 Stiker
(Sumber: Olahan Peneliti)

3. Kover CD dan Label CD



Gambar 4.17 Kover CD
(Sumber: Olahan Peneliti)



Gambar 4.18 Label CD
(Sumber: Olahan Peneliti)

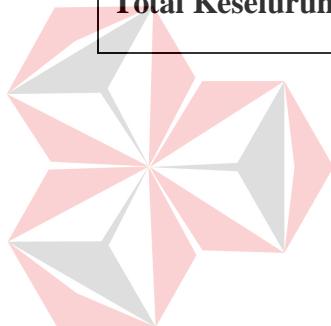
4.7 Realisasi Biaya

Dari anggaran biaya sejumlah kurang lebih 3 juta rupiah, biaya yang terbelanjakan untuk pembuatan film ini sekitar 2,8 juta rupiah saja. Realisasi biaya ini terperinci dalam tabel 4.1 berikut:

Tabel 4.1 Realisasi Biaya

Pra Produksi(30 Hari)		
Konsumsi Team	Rp.	75.000
Administrasi	Rp.	50.000
Penggandaan naskah	Rp.	25.000
Total Pra Produksi	Rp.	150.000
Produksi (14 Hari)		
Pembelian Peralatan	Rp.	900.000
Konsumsi	Rp.	300.000
Transport (BBM+Mobil)	Rp.	500.000

Akomodasi	Rp.	250.000
Total Pra Produksi	Rp.	1.950.000
Paska Produksi (30 Hari)		
Studio Editing	Rp.	100.000
Konsumsi	Rp.	100.000
Pembuatan Laporan TA	Rp.	300.000
Cetak Publikasi (CD, Poster, dll)	Rp.	200.000
Total Paska Produksi	Rp.	700.000
Total Keseluruhan	Rp.	2.800.000



UNIVERSITAS
Dinamika

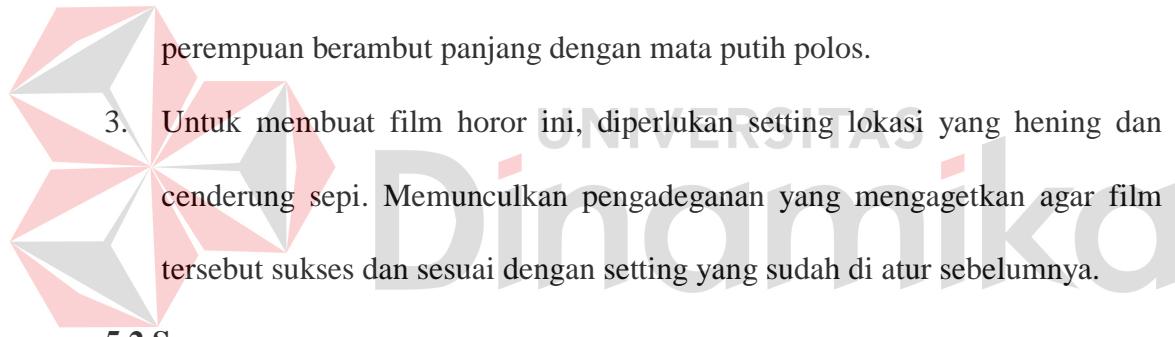
BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Setelah melakukan perancangan, analisa, implementasi dan evaluasi, maka dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Tidaklah mudah membuat film horor, untuk melakukan proses produksi butuh kematangan pada ide dan konsep, agar proses produksi sesuai dengan naskah yang sudah ada.
2. Pembuatan film horor ini melibatkan sesosok makhluk astral berwujud perempuan berambut panjang dengan mata putih polos.
3. Untuk membuat film horor ini, diperlukan setting lokasi yang hening dan cenderung sepi. Memunculkan pengadegan yang mengagetkan agar film tersebut sukses dan sesuai dengan setting yang sudah di atur sebelumnya.



5.2 Saran

Beberapa saran yang bisa dijadikan sebagai pengembangan dalam penelitian yang akan datang yaitu sebagai berikut:

1. Film pendek ini dapat dikembangkan untuk dapat memberikan referensi bagi kedepannya nanti.
2. Perlunya dilakukan briefing dan evaluasi setiap sebelum dan sesudah produksi.
3. Pembaharuan alat, sehingga dapat membantu kelancaran proses produksi khususnya waktu dilapangan. Dan hasil yang dicapai bias lebih maksimal.

DAFTAR PUSTAKA

Sumber dari buku:

- Anggraini S, Lia & Nathalia, Kirana. 2014. *Desain Komunikasi Visual Dasar-dasar panduan untuk pemula*. Bandung: Nuansa Cendekia.
- Depdikbud, 1998. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka Pembuatan dan Pengembangan Bahasa.
- Dimay, Eneya. 2012. *Kumpulan Cerita Hantu Paling Horror Di Dunia*. Yogyakarta: Pinang Raya.
- Kotler, Philip. 2008. *Principles of Marketing*. California: Pearson/Prentice Hall.
- Pratista, Himawan. 2008. *Memahami Film*. Yogyakarta: Homerian Pustaka.
- Prince, Stephen. 2004. *The Horror Film*. New Jersey: Rutgers University Press.
- Rafanany, Been. 2013. *Buku Pintar Pengetahuan Paling Horor Di Dunia*. Yogyakarta: Pinang Raya.
- Sugiyono, 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Trianton, Teguh. 2013. *Film Sebagai Media Belajar*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Wibowo, Ibnu. 2013. *Belajar Desain Grafis*. Yogyakarta: Buku Pintar.
- York, Matt. 2004. *Videomaker Guide to Digital Video and DVD Production*. Oxford: Focal Press.

Sumber dari internet:

<http://koma.or.id/artikel/pengertian-tentang-film-pendek/>.
Diakses pada selasa, 8 Oktober 2013 pukul 18:27.

<http://cinemaexposure.blogspot.com/2012/11/sisi-lain-film-horor.html>.
Diakses pada selasa, 8 Oktober 2013 pukul 18:27.

<http://www.bimbingan.org/definisi-film.html>.
Diakses pada minggu, 12 Januari 2014 pukul 18:00.

<http://www.dafont.com/84-rock.font>.

Diakses pada minggu, 17 Agustus 2014 pukul 18:00.

<http://clubbing.kapanlagi.com/threads/15472-Definisi-Makhluk-Halus>.

Diakses pada minggu, 17 agustus 2014 pukul 21:00.

<http://www.amrusujud.com/2013/06/10-film-horor-indonesia-terseram.html>.

Diakses pada minggu, 17 agustus 2014 pukul 21:00.

<http://sosbud.kompasiana.com/2011/06/08/mahluk-halus-antara-mitos-dan-kenyataan-371268.html>.

Diakses pada minggu, 17 agustus 2014 pukul 21:00.

<http://www.ffonts.net/Stencil.html>.

Diakses pada minggu, 17 agustus 2014 pukul 21:00.

<http://ppnisardjito.blogspot.com/>

Diakses pada minggu, 17 agustus 2014 pukul 21:00.

