

PEMBUATAN FILM ACTION BERJUDUL “MISI”

TUGAS AKHIR



Nama : Ardhitya Luki Hermasandi

NIM : 07.51016.0024

Program Studi : DIV Komputer Multimedia

SEKOLAH TINGGI

MANAJEMEN INFORMATIKA & KOMPUTER

SURABAYA

2012

PEMBUATAN FILM ACTION BERJUDUL “MISI”

TUGAS AKHIR

**Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan
Program Sarjana Sains Terapan**



Nama : Ardhitya Luki Hermasandi

NIM : 07.51016.0024

Program Studi : DIV Komputer Multimedia

SEKOLAH TINGGI

MANAJEMEN INFORMATIKA & KOMPUTER

SURABAYA

2012

PEMBUATAN FILM ACTION BERJUDUL “MISI”

dipersiapkan dan disusun oleh

Ardhitya Luki Hermasandi

NIM: 07.51016.0024

Telah diperiksa, diuji dan disetujui oleh Dewan Penguji

pada:

Susunan Dewan Penguji

Pembimbing:

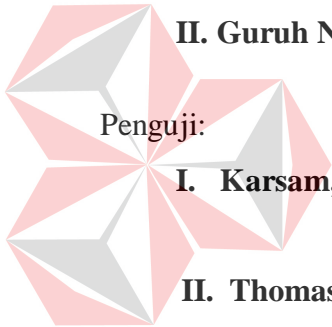
I. Abdul Aziz, S.Sn., M.Med.Kom. _____

II. Guruh Nusantara, S.ST. _____

Penguji:

I. Karsam, MA., Ph.D. _____

II. Thomas Hanandry Dewanto, M.T. _____



UNIVERSITAS
Dinamika

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

Pantjawati Sudarmaningtyas, S.Kom., OCA
Pembantu Ketua Bidang Akademik

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Yang bertandatangan di bawah ini, saya:

Nama : Ardhitya Luki Hermasandi

NIM : 07.51016.0024

Dengan ini saya menyatakan dengan benar, bahwa Tugas Akhir saya yang berjudul **Pembuatan Film Action Berjudul “MISI”** yang diproduksi pada April 2012 sampai Juni 2012 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, Agustus 2012

Ardhitya Luki. H

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

Yang bertandatangan di bawah ini, saya:

Nama : Ardhitya Luki Hermasandi

NIM : 07.51016.0024

Menyatakan bahwa demi kepentingan pendidikan, ilmu pengetahuan, teknologi dan seni, menyetujui karya Tugas Akhir saya yang berjudul **Pembuatan Film Action Berjudul “MISI”** 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, Agustus 2012

Ardhitya Luki. H

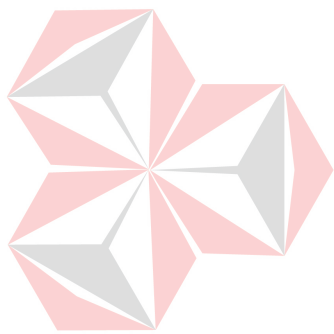
LEMBAR MOTTO



“Karena Hidup Bukan Hanya Dari Roti Dan Anggur Saja.”

UNIVERSITAS
Dinamika

LEMBAR PERSEMBAHAN



UNIVERSITAS
Dinamika

Kupersembahkan kepada:

Pendidikan di Indonesia

Bapak, Ibu, Kakak dan Sahabat

Beserta semua keluarga yang sangat mendukung Tugas Akhir ini

ABSTRAK

PEMBUATAN FILM ACTION BERJUDUL “MISI”

Ardhitya Luki H. (2007)

Program Studi DIV Komputer Multimedia, STIKOM

Film action adalah suatu yang banyak menampilkan unsur pertarungan dalam setiap *scene*. Sehingga penonton dibawa ke dalam kecepatan dan ketegangan gerak tubuh para tokoh yang tengah berkelahi. Dalam film action sering digunakan teknik *special effect* karena digunakan untuk memvisualkan adegan yang tidak dapat dicapai dengan alat yang biasa, menggantikan properti sesungguhnya yang berada dalam frame seperti ledakan, tembakan atau penghancuran banyak sekali gedung dan infrastruktur lainnya. Selain itu *special effect* digunakan agar tidak membahayakan aktor dan untuk meningkatkan kualitas gambar yang sudah diambil, dengan cara menambahi, mengurangi, atau mengubah elemen dalam frame. Proses awal perancangan film action ini dimulai dengan mengambil gambar *live shoot* seperti film biasanya. Setelah gambar *live shoot* diambil selanjutnya ditambah efek pada proses editing seperti tembakan atau ledakan dan sejenisnya. Manfaat dari pembuatan film *action* ini untuk bahan referensi pembuatan film *action* selanjutnya

Kata Kunci: Film, *action*, *soecial effect*, *cool casual*.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas segala limpahan rahmat dan kasih sayang-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan Tugas Akhir dengan judul **Pembuatan Film Action Berjudul “MISI”**. Berkaitan dengan hal tersebut, selama proses penulisan ini penulis banyak mendapat bantuan baik moral maupun materiil dari banyak pihak, maka dalam kesempatan ini penulis menghaturkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak dan Ibuk yang menjadi panutan untuk selalu disiplin dan bekerja keras, serta Ibunda tercinta dengan kasih sayang, semangat dan selalu mendoakan kelancaran Tugas Akhir ini.
2. Guru-guru yang telah mengajarkan pendidikan dasar dan penuh kesabaran memberikan materi yang bermanfaat bagiku.
3. Bapak Abdul Aziz, S.Sn., M.Med.Kom. selaku Dosen Pembimbing I atas penyemangat dan ketelitian beliau memeriksa setiap kekurangan dari Tugas Akhir ini.
4. Bapak Guruh Nusantara, S.ST. selaku Dosen Pembimbing II atas diskusi-diskusinya dan memberikan penjelasan mengenai hal-hal yang masih kabur dalam teknis pembuatan karya ini.
5. Bapak Abdul Aziz, S.Sn, M.Med.Kom. selaku Kepala Program Studi Desain Komunikasi Visual dan Komputer Multimedia STIKOM.
6. Teman-teman seperjuangan DIV Komputer Multimedia angkatan 2007-2008, terima kasih atas kerjasamanya.

7. Untuk Kharisma Eva Roslia yang selalu setia menemani dan memberi support.
8. Semua pihak yang telah membantu menyelesaikan penyusunan proposal Tugas Akhir ini.

Penulis telah berusaha semaksimal mungkin untuk menyelesaikan penulisan laporan Tugas Akhir ini dengan sebaik-baiknya. Namun penulis 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. Korespondensi dapat ditujukan kepada penulis lewat [kiwophotoworks\[at\]gmail\[dot\]com](mailto:kiwophotoworks[at]gmail[dot]com) (kiwophotoworks@gmail.com).

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

Surabaya, Juli 2012

Penulis

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Film di Indonesia kembali berkembang dan beragam. Hal ini dibuktikan dengan banyaknya film dengan berbagai genre seperti Modus Anomali yang bergenre thriller, Malaikat Tanpa Sayap yang bergenre drama, 3 Hari untuk Selamanya yang bergenre road movie, Kuntilanak-Kuntilanak yang bergenre horror, Kala yang bergenre noir dan sebagainya (Imanjaya, 2006). Sayangnya, perkembangan ini tidak disambut dengan baik oleh masyarakat Indonesia. Hal ini bisa dilihat dari tingkat penjualan tiket bioskop yang sulit menembus satu juta penonton (PPFI, 2010).

Berbeda dengan film-film luar yang banyak dinantikan oleh masyarakat Indonesia seperti The Hunger Games, Battleship, The Avengers, Amazing Spiderman dan sebagainya. Film-film itu begitu mudahnya menarik hati masyarakat. Salah satu alasan mengapa film-film Hollywood itu disukai karena digunakannya special effect. Hal ini bisa dilihat dari pemasukan laba per tanggal 30 Maret 2012 – 1 April 2012, diduduki oleh film yang menggunakan special effect seperti The Hunger Games, Wrath Of The Titans, Mirror Mirror dll (Cinemags edisi 154). Kenyataannya, di Indonesia masih jarang digunakan special effect.

Melalui dibuatnya film action berjudul “Misi” ini mampu memberikan warna baru di dunia perfilman kemudian mendapat pengakuan oleh masyarakat Indonesia.

Pada film ini digunakan genre action karena jenis genre ini jarang digunakan di Indonesia. Kebanyakan hanya genre horror dan drama. Faktanya genre action di Indonesia merupakan genre favorit. Hal ini bisa dibuktikan dari rating yang diterima film *The Raid* dengan ditonton 1.844.817 orang (PPFI, 2012). Genre action sangat disukai tapi masih jarang digunakan oleh sineas film Indonesia. Data ini berasal dari 10 film Indonesia peringkat teratas dalam perolehan jumlah penonton pada tahun 2012 berdasarkan tahun edar film dimana genre action mendapat peringkat teratas diantara 4 film bergenre drama dan 5 film bergenre horror (PPFI, 2012).

Film ini bercerita tentang seorang tentara yang disuruh atasan guna menemani teman seperjuangannya untuk menemukan barang terlarang. Dalam perjalanan itu banyak kendala yang ditemui tapi hal itu tidak menyurutkan semangat mereka dalam melanjutkan misi. Barang itu sukses berpindah tangan dan kembalilah mereka ke tujuan awal. Namun tak disangka salah satu tentara membelot. Ia mempunyai tujuan lain yaitu membawa lari barang terlarang. Terjadi konflik antara mereka berdua.

Karena film ini bergenre action maka digunakan penggabungan *liveshoot* dan *special effect*. Hal ini didukung oleh pernyataan Didik Wijaya dalam bukunya, *Special Effects History and Techniques*, film action akan lebih menarik jika digabung dengan *special effect* karena hal itu bisa meningkatkan dampak suatu obyek terhadap indera manusia.

Special effect merupakan kombinasi dari seni dan teknologi. Dari sisi teknologi, tidak cuma penguasaan teknologi yang digunakan, namun juga pengetahuan bagaimana indera manusia menangkap gambaran yang akan diterima

oleh otak. Sedangkan sisi seni, berperan tentang bagaimana teknologi tersebut digunakan untuk mencapai hal tersebut. Yang akan dilakukan para ahli special effect adalah bagaimana menipu indera manusia, terutama audio-visual, bahwa seakan-akan hal tersebut terjadi.

Menurut Patricia D. Netzley dalam bukunya *Encyclopedia of Movie Special Effect*, special effect digunakan untuk memvisualkan adegan yang tidak dapat dicapai dengan alat yang biasa, menggantikan properti sesungguhnya yang berada dalam frame seperti ledakan, tembakan atau penghancuran banyak sekali gedung dan infrastruktur lainnya. Selain itu special effect digunakan agar tidak membahayakan aktor dan untuk meningkatkan kualitas gambar yang sudah diambil, dengan cara menambahi, mengurangi, atau mengubah elemen dalam frame.

Harapan dengan dibuatnya film action berjudul “Misi” ini yaitu dapat membawa film Indonesia ke dunia internasional, kemudian mendapat pengakuan dari bangsa Indonesia sendiri.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, bisa dirumuskan masalah yang akan dikaji, yaitu bagaimana membuat film action berjudul “Misi”.

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam pembuatan film action berjudul “Misi” ini adalah sebagai berikut:

1. Pembuatan film liveness bergenre action.

2. Pembuatan film yang menggunakan teknik special effect.
3. Pembuatan film ini menggunakan kamera DSLR dan Go Pro.

1.4 Tujuan

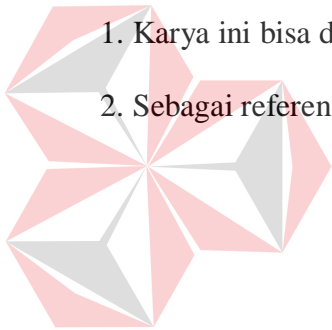
Pembuatan film action berjudul “Misi” ini bertujuan:

1. Sebagai penyelesaian dari matakuliah Tugas Akhir.
2. Menunjukkan gabungan teknik livenesshoot dan special effect.

1.5 Manfaat

Manfaat dari pembuatan film action berjudul “Misi” ini yaitu:

1. Karya ini bisa digunakan Penmaru STIKOM Surabaya sebagai media promosi.
2. Sebagai referensi pembuatan film action.



UNIVERSITAS
Dinamika

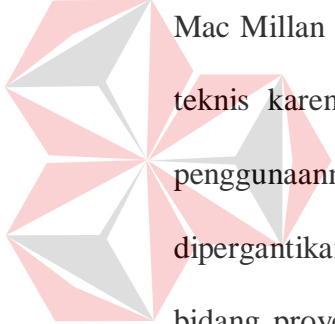
BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Film

Film yang dalam bahasa Inggris disebut *motion picture* (gambar hidup), merupakan media komunikasi yang lengkap dan hasil karya bersama yang melibatkan ilmu teknologi dan seni, (Andries, 1984:7). Film bila dianalisis memiliki beberapa sifat dasar, antara lain film bersifat teknis, film bersifat sosiologis, film bersifat secara umum.

1. Film Bersifat Teknis



Mac Millan (dalam Andries, 1984:7) menjelaskan bahwa film memiliki sifat teknis karena melalui suatu proses teori dari penggunaan alat sampai penggunaannya. Hal ini menjelaskan sebagai gambar demi gambar yang dipergantikan dengan sangat cepat diantara suatu sumber cahaya dan suatu bidang proyeksi. Pergantian itu sedemikian cepatnya, sehingga mata tidak menyadari pergantian gambar, sebaliknya, hanya akan menyaksikan gerak yang seolah-olah menerus dari perbedaan-perbedaan gambar tersebut.

2. Film Bersifat Sosiologis

Mac Millan (dalam Andries, 1984:8), menjelaskan fungsi ganda film sebagai seni dan sebagai media hiburan massa membuat kita sulit merumuskan batasannya. Sejak 300 (tiga ratus) tahun penemuannya, film telah membuat dampak dalam arti sosiologis, film berakar pada perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi itu antara lain telah mengembangkan berbagai teknik perfilman, seperti

pembuatan film berwarna, pengaburan dan perbesaran gambar, pengaturan jarak dengan sasaran, peningkatan waktu dengan cara pemotongan atau penyambungan film, dan sebagainya.

3. Film Bersifat Umum

Meyer T (dalam Andries, 1984:9), menjelaskan tentang seni ekspresi dimana dalam film harus memiliki kualitas unsur visual, tata suara, dan cerita sehingga dapat menghibur audience.

Berdasarkan kutipan-kutipan diatas dapat disimpulkan bahwa film adalah urutan gerak dari gambar hidup yang membentuk seni visual baru melalui media komunikasi yang lengkap, ditujukan kepada mata juga pendengaran, yang berakar kepada seni ilmu pengetahuan dan teknologi yang menjadi suatu bagian dari kehidupan modern. perilaku komunikasi.

Kesimpulan lain bahwa film adalah salah satu media komunikasi yang menggabungkan unsur suara dan gambar di dalamnya. Maksud dari menggabungkan ini tidak lain untuk membuat komunikasi lebih efektif, sehingga maksud-maksud yang ingin disampaikan oleh pembawa pesan dapat ditangkap dan dimengerti dengan baik oleh penerima pesan.

2.2 Genre dalam Film

Film sebagai hiburan masyarakat telah berkembang kearah industri dan menghasilkan beberapa sineas atau pemuat film. Dalam pembuatan film sineas tadi memiliki sebuah idealisme dalam menentukan tema untuk “membungkus” cerita agar dapat diterima oleh penontonnya. beberapa genre tersebut antara lain:

1. Film Drama

Genre film ini memberikan alur cerita mengenai kehidupan. keharuan lebih ditonjolkan dalam film ini agar penonton bisa ikut merasakan apa yang dirasakan para tokohnya. Seperti *Romeo and Juliet*, *Haciko*, *ayat ayat Cinta* dsb.

Genre film drama masih dapat dibedakan dari segi alurnya, diantaranya ;

a. Drama Musikal

film drama yang beberapa scenenya bertujuan mengajak penonton menyanyi bahkan menari antara lain; *High school Musical*, *3 Idiots*, *My name is Khan*, *Dawai 2 asmara*, *The Kitchen musical*, dan sebagainya.

b. Drama Komedi

film yang didalamnya memiliki unsure menggelitik dan bisa membuat tertawa. Antara lain *the proposal*, *pretty Woman*, dan sebagainya.

2. Film Laga atau action

Genre film ini banyak menampilkan unsur pertarungan dalam setiap *scene*.

Sehingga penonton dibawa ke dalam kecepatan dan ketegangan gerak tubuh para tokoh yang tengah berkelahi.

3. Film Horor

Genre film ini banyak menenpatkan legenda yang menyeramkan pada suatu daerah atau legenda yang sengaja dibuat untuk menghadirkan film ini. Anara lain *Kuntilanak*, *Suster Ngesot*, *The Ring*, dan sebagainya

4. Film Thiller

Genre film ini selalu mengedepankan ketegangan yang dibuat tak jauh dari unsure logika. Karena sepanjang jalan cerita penonton akan disuguhkan

dengan peristiwa pembunuhan. Hal ini memacu ketakutan tersendiri dalam diri.

5. **Film Fantasi**

Genre film ini mempunyai alur cerita yang diluar nalar manusia. Sesuatu yang tidak mungkin, akan terjadi di film ini. Kelebihannya, film ini akasn selalu menyodorkan sesuatu yang membuat decak kagum penonton akan makhluk dan benda-benda yang tidak ada dalam kehidupan nyata. Contoh Harry Potter, *Golden Compas* dan sebagainya.

6. **Film Perang**

Genre film ini sering juga disebut dengan film kolosal. Film yang alur ceritanya dibuat berdasarkan sejarah atau hanya sebuah imajinasi belaka. Contoh 300, *The Last Samurai*, dan sebagainya.

7. **Film Ilmiah**

Genre film ini biasa disebut dengan *sci-fi*. Ilmuan akan selalu ada dalam genre film ini karna apa yang sesuatu mereka hasilkan akan menjadi konflik utama dalam alur. Contoh *Jurassic Park*, *Splice* dan sebagainya.

Namun dalam perjalanannya, genre-genre film diatas sering dicampur satu sama lain (mix genre) seperti horor-komedi, western-komedi, horror-science fiction dan sebagainya. Selain itu genre juga bisa masuk ke dalam bagian dirinya yang lebih spesifik yang kemudian dikenal dengan sub-genre, contohnya dalam genre komedi dikenal sub-genre seperti screwball comedy, situation comedy (sit-com), *slapstick*, *black comedy* atau komedi satir dan sebagainya. Demikian pula dalam film documenter. pesan.

2.3 Proses Produksi

Pada tahap ini sangat dibutuhkan pemahan dari ilmu sinematografi. Dimana disesuaikan oleh kebutuhan dokumenter. Beberapa hal yang harus diperhatikan antara lain:

1. Tata kamera

Dalam penataan kamera secara teknik yang perlu diperhatikan salah satunya adalah *camera angle* atau sudut kamera. Menurut gerzon, dalam pemilihan sudut pandang kamera dengan tepat akan mempertinggi visualisasi dramatik dari suatu cerita. Sebaliknya jika pengambilan sudut pandang kamera dilakukan dengan serabutan bisa merusak dan membingungkan penonton, karena makna bisa jadi tidak tertangkap dan sulit dipahami. Oleh karena itu penentuan sudut pandang kamera menjadi faktor yang sangat penting dalam membangun cerita yang berkesinambungan.

Askurifai Baskin (2009) menjelaskan tipe angle kamera di bagi menjadi 2 jenis antara lain :

a. Angle Kamera Obyektif

Adalah kamera dari sudut pandang penonton outsider, tidak dari sudut pandang pemain tertentu. Angle kamera obyektif tidak mewakili siapapun. Penonton tidak dilibatkan, dan pemain tidak merasa ada kamera, tidak merasa ada yang melihat. Beberapa sudut obyektif antara lain.

1) *High Angle*

Kamera ditempatkan lebih tinggi daripada subjek untuk mendapatkan kesan bahwa subjek yang diambil gambarnya

memiliki status sosial yang rendah, kecil, terabaikan, lemah dan berbeban berat.



Gambar 2.1 high Angle

(Sumber: www.wikipedia.com)

2) *Eye Angle*

Kamera ditempatkan sejajar dengan mata subjek. Pengambilan gambar dari sudut *eye level* hendak menunjukkan bahwa kedudukan subjek dengan penonton sejajar.



Gambar 2.2 Eye Angle

(Sumber: www.carphoto.cardomain.com)

3) *Low Angle*

Kamera ditempatkan lebih rendah daripada subjek, untuk menampilkan kedudukan subjek yang lebih tinggi daripada penonton, dan menampilkan bahwa si subjek memiliki kekuasaan, jabatan, kekuatan, dan sebagainya



Gambar 2.3 Low Angle

(Sumber: www.friendswithdslrs.blogspot.com)

4) *Frog Eye*

Merupakan teknik pengambilan gambar yang dilakukan dengan ketinggian kamera sejajar dengan dasar kedudukan objek. Pengambilan ini dilakukan agar menimbulkan efek penuh misteri dan untuk memperlihatkan suatu pemandangan yang aneh atau ganjil.



Gambar 2.4 Frog Aye

(Sumber: www.friendswithdslrs.blogspot.com)

b. Angle Kamera Subyektif

Kamera dari sudut pandang penonton yang dilibatkan, misalnya melihat ke penonton. Atau dari sudut pandang pemain lain, misalnya film horor.

Angle kamera subyektif dilakukan dengan beberapa cara:

- 1) Kamera berlaku sebagai mata penonton untuk menempatkan mereka dalam adegan, sehingga dapat menimbulkan efek dramatik.
- 2) Kamera berganti-ganti tempat dengan seseorang yang berada dalam gambar. Penonton bisa menyaksikan suatu hal atau kejadian melalui mata pemain tertentu. Penonton akan mengalami sensasi yang sama dengan pemain tertentu. Jika sebuah kejadian disambung dengan close up seseorang yang memandang ke luar layar, akan memberi kesan penonton sedang menyaksikan apa yang disaksikan oleh pemain yang memandang ke luar layar tersebut.
- 3) Kamera bertindak sebagai mata dari penonton yang tidak kelihatan. Seperti presenter yang menyapa pemirsa dengan memandang langsung ke kamera. Relasi pribadi dengan penonton bisa dibangun dengan cara seperti ini.

c. *Angle kamera point of view*

Yaitu suatu gabungan antara obyektif dan subyektif. *Angle* kamera *p.o.v* diambil sedekat shot obyektif dalam kemampuan meng-approach sebuah shot subyektif, dan tetap obyektif. Kamera ditempatkan pada sisi pemain subyektif, sehingga memberi kesan penonton beradu pipi dengan pemain yang di luar layar. Contoh paling jelas adalah mengambil *close up* pemain yang menghadap ke pemain di luar layar dan sebelumnya didahului dengan *Over Shoulder Shot*.

2. Ukuran Gambar (*frame size*) atau Komposisi

Bagi seorang pembuat film dokumenter harus memiliki pemahaman tentang bagaimana harus membuat ukuran gambar (*frame size*) atau komposisi yang baik dan menarik dalam setiap adegan filmnya. Pengaturan komposisi yang baik dan menarik adalah jaminan bahwa gambar yang ditampilkan tidak akan membuat penonton bosan dan enggan melepaskan dalam sekejap mata pun terhadap gambar yang kita tampilkan.

Secara sederhana, Askurifai Baskin menjelaskan, komposisi berarti pengaturan (aransemen) unsur-unsur yang terdapat dalam gambar untuk membentuk satu kesatuan yang serasi (harmonis) di dalam sebuah bingkai. Batas bingkai pada gambar yang terlihat pada *view finder* atau LCD kamera, itulah yang disebut dengan framing.

Dalam mengatur komposisi, seorang kameramen harus mempertimbangkan di mana dia harus menempatkan obyek yang diharapkan akan menjadi POI (*Point of Interest* atau obyek utama

yang menjadi pusat perhatian) dan seberapa besar ukurannya dalam *frame* (Baskin:2009). Kesimpulannya komposisi shot atau biasa disebut dengan *shot size* adalah pengukuran sebuah gambar yang ditentukan berdasarkan objek, pengaturan besar dan posisi objek dalam frame (bingkai), dan posisi kamera yang diinginkan.

Dalam teori perfilman Gerzon (2008) menjelaskan beberapa shot dasar yang sering digunakan dalam pengambilan gambar, antara lain:

a. *Extreme Long Shot (ELS)*

gambar ini memiliki komposisi sangat jauh, panjang, luas dan berdimensi lebar. Tujuannya untuk memperkenalkan seluruh lokasi adegan dan isi cerita, menampilkan keindahan suatu tempat.



Gambar 2.5 Extreme Long Shot

(Sumber: www.jacksonawalton.blogspot.com)

b. *Very Long Shot (VLS)*

gambar ini mempunyai komposisi panjang, jauh, dan luas tetapi lebih kecil daripada ELS. Dengan tujuan menggambarkan adegan kolosal atau obyek yang banyak.



Gambar 2.6 Very Long Shot

(Sumber: www.popotobuk.com)

c. Long Shot (LS)

Merupakan teknik yang memperlihatkan komposisi obyek secara total, dari ujung kepala hingga ujung kaki (bila obyek manusia). Dengan tujuan memperkenalkan tokoh secara lengkap dengan *setting* latarnya yang menggambarkan obyek berada. Biasanya gambar ini digunakan pada sebagai *opening shot* (biasanya *zoom in* hingga ke *medium shot* untuk menggambarkan wajah tokoh yang bersangkutan lebih detail).



Gambar 2.7 Long Shot

(Sumber: www.cinema-fanatic.com)

d. *Medium Long Shot (MLS)*

Komposisi gambar ini cenderung lebih menekankan kepada obyek, dengan ukuran $\frac{1}{4}$ gambar (LS) yang bertujuan memberikan kesan padat pada gambar.



Gambar 2.8 Long Shot

(Sumber: www.doblu.com)

e. *Medium Shot (MS)*

Ialah gambar yang memiliki komposisi subjek (manusia) dari tangan hingga ke atas kepala sehingga penonton dapat melihat jelas ekspresi dan emosi yang meliputinya. Gambar ini sering dilakukan untuk *master shot* pada saat moment *interview*.



Gambar 2.9 Medium Shot

(Sumber: www.dtvspain.com)

f. Medium Close Up (MCU)

Adalah komposisi gambar yang memperlihatkan setengah porsi subjek dengan latar yang masih bisa dinikmati sehingga memberikan kesatuan antara komposisi subjek dengan latar.



Gambar 2.10 Medium Close up

(Sumber: www.campbellcameras.blogspot.com)

g. Close Up (CU)

Ialah komposisi yang memperjelas ukuran gambar contoh pada gambar manusia biasanya antara kepala hingga leher. Hal ini menunjukkan penggambaran emosi atau reaksi terhadap suatu adegan.



Gambar 2.11 Close up

(Sumber : www.123rf.com)

h. Big Close Up (BCU)

Adakah memiliki komposisi lebih dalam dari pada CU sehingga bertujuan menampilkan kedalaman pandangan mata, ekspresi kebencian pada wajah. Tanpa kata-kata, tanpa bahasa tubuh, tanpa intonasi, BCU sudah mewujudkan semuanya itu.



Gambar 2.12 Close up

(Sumber: www.deviantart.com)

i. *Extreme Close Up (ECU)*

Adalah pengambilan gambar *close up* secara mendetail dan berani. Kekuatan ECU ini terletak pada kedekatan dan ketajaman yang hanya focus pada suatu bagian objek saja.

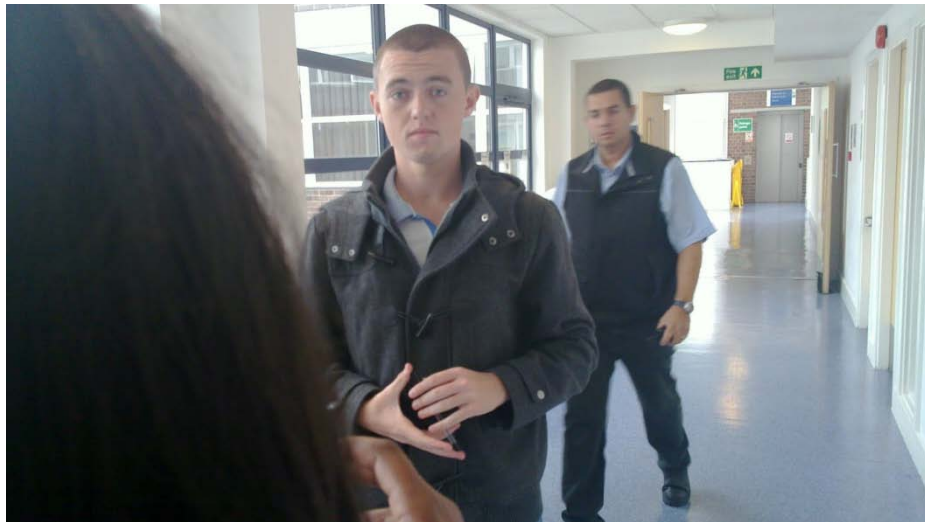


Gambar 2.13 Close up

(Sumber: www.ashannahdixon.wordpress.com)

j. *Over Shoulder Shot (OSS)*

Adalah komposisi pengambilan gambar dari punggung atau bahu seseorang. Orang yang digunakan bahunya menempati frame kurang lebih sebesar 1/3 bagian. Komposisi ini membantu untuk menentukan posisi setiap orang dalam frame dan mendapatkan "*fell*" saat menatap seseorang dari sudut pandang orang lain.



Gambar 2.14 Close up

(Sumber: www.doonaasmedia.blogspot.com)

3. Gerakan Kamera Komposisi

Dalam buku Askurifal Baskin (2009), Untuk menciptakan gambar yang dinamis dan dramatis, kita perlu mengenal macam-macam gerakan kamera. Antara lain:

a. Zooming

Adalah suatu pergerakan lensa kamera menuju (*in*) objek atau menjauh (*out*) dengan posisi kamera diam ditempat. Sehingga menimbulkan efek membesar bila mendekat (*in*) dan mengecil bila menjauh (*out*). framing.

b. Tilting

Adalah suatu gerakan kamera keatas (*up*) dan kebawah (*down*) tanpa memindahkan posisi kamera. Gerakan ini penonton

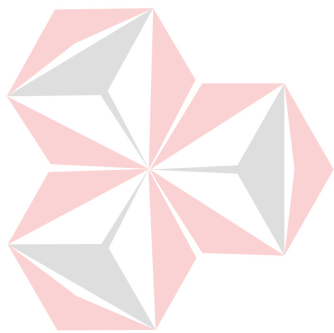
memiliki kesan penasaran yang ditimbulkan dengan cara perlahan.

c. Panning

Adalah gerakan kamera ke kanan (*pan right*) dan ke kiri (*pan left*) tanpa memindahkan posisi kamera. Efek yang ditimbulkan sama dengan gerakan *tilting*.

d. Follow

Adalah gerakan kamera mengikuti objeknya. Sehingga gambar yang dihasilkan lebih bervariasi, agar gambar tak terlalu *shaking* dianjurkan menggunakan *dolly track*.



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB III

METODOLOGI DAN PERANCANGAN KARYA

Pada Bab III ini dijelaskan metode yang digunakan dalam pengambilan dan pengolahan data serta proses perancangan dalam pembuatan film action berjudul “Misi”.

3.1 Metodologi

Metode yang digunakan dalam proses pembuatan Tugas Akhir ini menggunakan gabungan dari metode-metode yang ada. Menurut (Yonohudiyono, 2005) metodologi penelitian dapat dibedakan dalam 3 klasifikasi, yaitu penelitian aplikatif, penelitian maksud, dan penelitian berdasarkan jenis informasi.

Jenis penelitian yang digunakan dalam Tugas Akhir ini yaitu penelitian terapan dimana hasilnya dapat langsung digunakan untuk menyelesaikan masalah sebagai dasar pemahaman. Dalam penyelesaian Tugas Akhir ini menggunakan metode penelitian kualitatif dan metode penelitian kuantitatif.

Metode kualitatif digunakan sebagai dasar pemikiran untuk memecahkan masalah yang bersumber dari literature-literatur. Kuantitatif digunakan untuk menentukan alternatif pilihan dari data kualitatif melalui media survey. Metode yang digunakan untuk memperoleh data dalam metodologi perancangan yaitu :

3.1.1 Studi Literatur

Merupakan beberapa buku yang digunakan dalam menyelesaikan Tugas Akhir yaitu:

- a. Pengantar Vidiografi oleh Askurifai Baskin yang mengajarkan dasar dasar implementasi teori vidiografi.
- b. *The Art of Moviemaking : Script to Screen* 2001 oleh Richard Beck Peacock yang secara garis besar berisi tentang etika dan estetika pembuatan film atau cerita dalam video.
- c. *Bikin Film Indie itu Mudah* oleh M. Bayu Widagdo & Winastwan Gora S. yang mengajarkan cara membuat film.

3.1.2. Studi Eksisting

Studi Eksisting sebagai referensi dalam mengerjakan Tugas Akhir. Studi eksisting berguna untuk memperdalam ide dan konsep diwujudkan dalam karya di Tugas Akhir ini. Beberapa video yang menjadi kajian yaitu :

- a. Act of Valor (2012)

Karya yang disutradarai oleh Scott Waugh dan Mouse McCoy adalah film yang bergenre action-war.



Gambar 3.1 cuplikan film Act of Valor

(Sumber : Relativity Media)

Table3.1 Analisis kelebihan dan kekurangan film “Act of Valor”

Kelebihan	Kekurangan
1. Hampir semua properti menggunakan alat asli. 2. Banyaknya variasi shoot. 3. Sound dolby	1. Besarnya budget dalam pengerjaan.

b. The Raid (2012)

The Raid adalah film aksi seni bela diri dari Indonesia yang disutradarai oleh Gareth Evans dan dibintangi oleh Iko Uwais. Pertama kali dipublikasi pada Festival Film Internasional Toronto (Toronto International Film Festival, TIFF) 2011 sebagai film pembuka untuk kategori Midnight Madness, para kritikus dan penonton memuji film tersebut sebagai salah satu film aksi terbaik setelah bertahun-tahun sehingga memperoleh penghargaan The Cadillac People's Choice Midnight Madness Award. Terpilihnya film ini untuk diputar pada beberapa festival film internasional berikutnya, seperti Festival Film Internasional

Dublin Jameson(Irlandia), Festival Film Glasgow (Skotlandia), Festival Film Sundance (Utah, AS), South by Southwest Film (SXSW, di Austin, Texas, AS), dan Festival Film Busan (Korea Selatan), menjadikannya sebagai film komersial produksi Indonesia pertama yang paling berhasil di tingkat dunia.

Dengan synopsis sebagai berikut, di jantung daerah kumuh Jakarta berdiri sebuah gedung apartemen tua yang menjadi markas persembunyian para pembunuh dan bandit yang berbahaya. Sampai saat ini, blok apartemen kumuh tersebut telah dianggap tidak tersentuh, bahkan untuk perwira polisi yang paling berani sekalipun. Diam-diam di bawah kegelapan dan keheningan fajar, sebuah tim elit polisi penyerbu berjumlah 20 orang ditugaskan untuk menyerbu apartemen persembunyian tersebut untuk menyergap gembong narkotik terkenal yang menguasai gedung tersebut. Tapi ketika sebuah pertemuan dengan seorang pengintai membuka rencana mereka dan berita tentang serangan mereka mencapai sang gembong narkotik, lampu dalam gedung tiba-tiba padam dan semua pintu keluar diblokir. Terdampar di lantai enam dan tanpa jalan keluar, satuan khusus tersebut harus berjuang melawan penjahat-penjahat terburuk dan terkejam untuk bertahan hidup dalam misi penyerbuan tersebut.



Gambar 3.2 cuplikan film The Raid
(Sumber : Sony Pictures Classics)

Tabel 3.2 Analisis kelebihan dan kekurangan film “The Raid”

Kelebihan	Kekurangan
<p>1. Sound dan musik yang mendukung.</p> <p>2. Variasi shoot yang banyak</p>	<p>1. Budget yang besar dalam pengerjaan.</p>

Berdasarkan studi eksisting dari kedua film dan cerita yang digunakan untuk film yang berjudul “MISI” ini dapat diketahui SWOT. SWOT dari kedua film dijelaskan dalam table 3.3 analisis SWOT.

Tabel 3.3 Analisis SWOT film “Act of Valor” dan “The Raid”

Analisis SWOT	Act of Valor	The Raid
Strength	Variasi shoot yang banyak dan <i>special effect</i> -nya	Sound dan musik yang mendukung
Weakness	Menggunakan properti yang berlebihan	Membutuhkan banyak biaya.
Opportunity	Menambah referensi genre film di Indonesia	Menambah referensi dalam membuat cerita yang menarik

Threat	Film ini mengangkat tema teroris yang masih 'rasis'	Film ini mengandung nilai kekerasan fisik.
---------------	---	--

Dari analisis SWOT film Act of Valor dan The Raid disimpulkan bahwa film bergenre action didalamnya berisi adegan perkelahian fisik dan didukung dengan audio dan unsure special efek agar penonton dapat ikut merasakan suasana tegang. Berdasarkan studi eksisting dari kedua film dan cerita yang digunakan untuk pembuatan film action berjudul "Misi" dengan penggabungan unsur liveness dan *special effect* ini dapat diketahui melalui STP. STP dari kedua film dijelaskan dalam tabel 3.4 analisis STP.

Tabel 3.4 Analisis STP (Segmenting, Targeting, Positioning)

STP		KOMPETITOR 1	KOMPETITOR 2
Segmentation	Geografis	- Ukuran kota : kota besar	- Ukuran kota : kota besar
		- Letak kota : Tengah kota	- Letak kota : Tengah kota
&	Targeting	- usia : 18 – 35 tahun	- usia : 18 – 35 tahun
		- Gender : laki-laki, perempuan	- Gender : laki-laki, perempuan
		- Pendidikan : SMA, Mahasiswa	- Pendidikan : SMA, Mahasiswa
	Psikografis	Kelas sosial : menengah	Kelas sosial : menengah

	Gaya hidup : hidup enak	Gaya hidup : hidup enak
Positioning	Act of Valor Diposisikan sebagai film action yang tidak hanya mengunggulkan <i>special effect</i> tetapi juga cerita.	The Raid Diposisikan sebagai film action yang menonjolkan bela diri silat dan <i>special effect</i> .

Dari analisis STP kedua film dapat disimpulkan bahwa pembuatan film diperlukan beberapa hal yang berkaitan dengan jenis atau bentuk film itu sendiri.

Film yang baik mempunyai ciri dimana konsep yang dituju dapat diterima penonton sehingga cerita yang dibuat dapat dimengerti. Selain itu dapat disimpulkan bahwa suatu film harus mampu mempresentasikan isi pesan dengan semiotika cerita. Selain teknik yang dilakukan, penggabungan antar keduanya seimbang agar terlihat nyata dan tidak kaku.

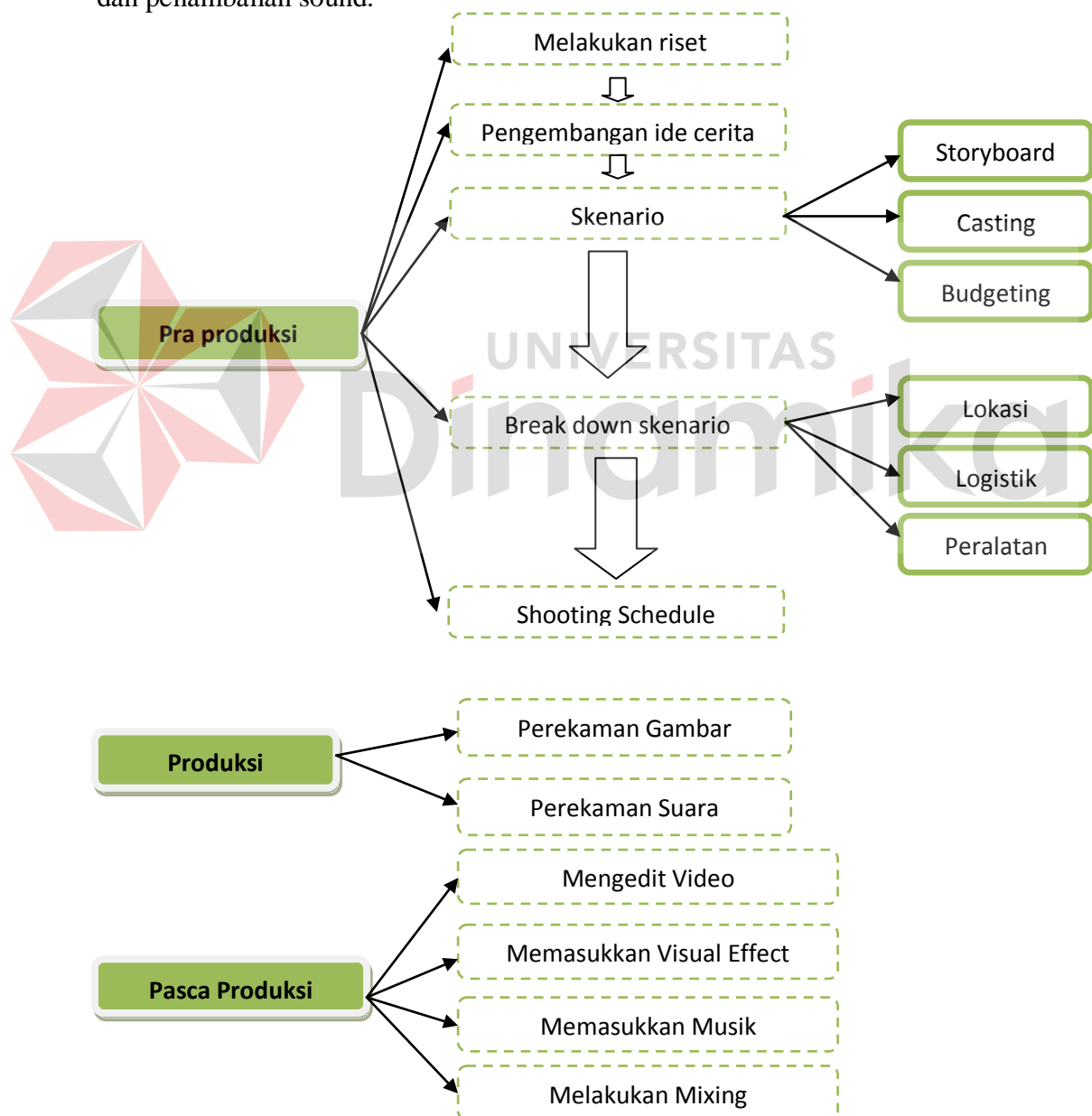
Dengan jelasnya target pasar serta penempatan film maka konsep tersebut dapat diterima oleh penikmatnya sesuai dengan tujuan film itu dibuat.

3.1.3. Metodologi Perancangan

Pengerjaan tugas akhir ini berawal dari konsep yang telah mengalami pematangan sejak dari ide yang bertemu dengan hasil studi literature dan studi eksisting. Kemudian diolah menjadi treatment dan storyboard yang menjadi acuan dalam pembuatan film ini.

Lalu setelah fix, dilakukan kasting pemeran dilanjutkan pengepasan kostum. Selain itu dicari pula setting lokasi. Setelah fix maka dilakukan syuting dan pengambilan audio.

Saat rangkaian syuting selesai maka tiba ke proses editing. Proses editing melewati beberapa tahap mulai dari pemberian *special effect* serta perubahan tone dan penambahan sound.



Gambar 3.3 Bagan Metodologi Perancangan Pengerjaan Tugas Akhir

3.2 Pra Produksi

3.2.1 Ide dan Konsep Cerita

Berawal dari menonton film *the raid* yang menggabungkan antara live shoot dan *special effect*, dan film action seperti *the raid* jarang sekali dibuat. Oleh karena itu diinginkan untuk dibuat suatu film action yang menggunakan gabungan live shoot dan *special effect*, sehingga mampu menambah film action lokal yang menggunakan gabungan live shoot dan *special effect*.

Dalam film ini dicoba untuk menjadikan *special effect* sebagai adegan perang seperti efek tembakan dan percikan darah, serta live shoot untuk karakternya. Dan sebagai pembuktian bahwa para sineas lokal tidak kalah dan mampu menghasilkan karya yang baik dan layak dinikmati masyarakat Indonesia. Berikut eksekusi konsep pembuatan film yang dilakukan:

1. Video Liveshoot

Proses syuting berlangsung untuk mengambil adegan karakter yang akan dimainkan dalam film yang nantinya akan diberi sentuhan *special effect* seperti ledakan tembak atau percikan darah. Dalam melakukan live shoot tidak menggunakan kamera video pada umumnya, tapi digunakan kamera dslr dan gopro dalam pengambilan gambar.

2. *Special effect*

Digunakan *special effect* sebagai environment seperti ledakan tembak ato percikan darah pada film dan dirender serealistis mungkin

Keuntungan dari video shooting dengan kamera dslr dan gopro adalah:

- a. Fitur video dapat merecord hingga kualitas HD, sehingga menghindari gambar yang pecah karena resolusi yang kecil
- b. Fokus kamera dslr dapat dirubah sesuai keinginan penulis.
- c. Lensa kamera dslr lebih variatif dan mudah di dapat
- d. Iso yang tinggi antara 100-6400, menjadikan kamera dslr lebih sensitif terhadap penangkapan cahaya
- e. Kamera gopro lebih ringan dan kecil sehingga memudahkan untuk mengambil shoot first person

3.2.2 Sinopsis

Sebuah Tim khusus ditugaskan untuk mengambil sebuah paket dalam misi super rahasia yang tidak diketahui banyak orang, hanya beberapa pihak saja yang mengetahuinya. Bahkan penjelasan mengenai paket itu pun dirahasiakan. Tim khusus itu tidak diberitahu apa yang mereka ambil dalam misi ini. Tim khusus yang terdiri dari 8 orang itu berangkat ke lokasi untuk mengambil paket yang dijaga ketat. dengan persenjataan yang mumpuni mereka menyelinap ke pegunungan dan mengeliminasi penjaga2 yang ada disana. Mereka berhasil menembus pertahanan musuh dan terjadi kontak senjata antara tim khusus dan penjaga2. Mereka berhasil mengamankan paket, mereka terkejut dengan isi paket itu. Setelah mendapatkan paket, mereka bergegas kembali ke lokasi penjemputan, tanpa disangka, musuh telah memanggil bala bantuan dan tim khusus berlarian tidak berdaya dibuatnya.

Satu persatu tim khusus tewas hingga pada akhirnya salah satu musuh melemparkan granat dan akhirnya seluruh tim khusus tewas. Beberapa saat kemudian, salah satu anggota tim khusus itu terbangun dengan keadaan yang setengah sadar, telinganya masih mendengung akibat suara ledakan. Dia melihat segala arah dan seperti melupakan sesuatu. Dia melihat kantongnya dan dia masih menyimpan paket tersebut. Tetapi musuh telah mengetahui keberadaanya. Dia panik dan sembunyi tanpa bermodalkan senjata, persenjaannya rusak. Dia berusaha sembunyi dan menikam musuh dari belakang. Lalu dia mengambil senjata musuh dan diterlibat kontak senjata dengan musuh-musuh yang jumlahnya lebih dari 1 dan berada disegala arah, akhirnya dia pun tewas karena kalah jumlah dan paket pun kembali ke tangan musuh. Misi telah gagal tanpa diketahui siapapun, mereka mati tanpa penghormatan. tanpa bukti.

Beberapa minggu kemudian, beberapa pihak memutuskan untuk mengulangi misi tersebut tetapi dengan metode berbeda, Mereka hanya memakai 2 orang untuk menjalankan misi ini. Tanpa disangka, salah satu prajurit selamat dari misi pertama dan dia berhasil kembali ke markas dengan tangan hampa, akan tetapi dia mempunyai informasi berharga mengenai letak lokasi paket dan jalan2 tercepat menuju kesana. Prajurit lain yang akan menemani prajurit yang selamat itu di *briefing* mengenai misi ini dan seperti biasanya, dia tidak diberitahu apa isi paket tersebut. Kolonel juga mengatakan bahwa ini adalah misi rahasia.

Tidak semua orang tahu akan misi ini, jadi tidak ada yang bertanggung jawab apabila misi ini gagal. Dan dia bertanya "kenapa aku", kolonel mengatakan bahwa dialah orang terbaik dalam kesatuan ini yang bisa melaksanakan misi ini. *Briefing*

pun selesai Luki direncanakan akan bertemu dengan prajurit itu di tempat yang sudah ditentukan pada saat misi berlangsung. Argantara diturunkan 5 km dari tempat tujuan, dari sana dia menyelip masuk melewati hutan belantara. Rendi telah menuju ke tempat tujuan sebelum argantara karena dia yang mengetahui lokasi tersebut. Saat argantara sedang berjalan tiba-tiba dia ditodong dari belakang oleh seorang yang tak dikenal. Orang itu menyuruh Luki menyebutkan kode.

Saat Luki menyebutkan kode, akhirnya dia menurunkan senjata. Ternyata dia adalah Rendi. Dia menodongkan senjata untuk memastikan apakah benar dia adalah argantara. Akhirnya dua orang itu pun bertemu dan mereka merencanakan bagaimana untuk masuk kesana. Di tengah, perjalanan saat mereka memasuki daerah aman, Rendi berbicara mengenai isi paket dimana argantara tidak mengetahui paket itu, Rendi menjelaskan bahwa isi paket itu adalah harta yang tidak ternilai harganya dan dia mengetahui itu dari informasi yang bocor dari markas. Akhirnya argantara tahu bagaimana berharganya paket itu dan pentingnya paket itu untuk mereka yang membutuhkan. Argan dan Ryan mulai memasuki daerah patroli. mereka menyelip dan memakai beberapa strategi untuk masuk ke lokasi, mereka mengeliminasi penjaga yang berpatroli secara diam-diam dan menyembunyikan mayatnya ke semak-semak, beberapa telah di tembak menggunakan senjata silencer dan disembunyikan juga di semak-semak.

Setelah mereka mengeliminasi beberapa penjaga, akhirnya mereka bisa memasuki daerah yang lebih dalam lagi. Mereka telah menemukan pintu masuk rahasia yang diketahui oleh Rendi, dari pintu rahasia itu akan langsung menuju ke gedung tempat paket berada. Mereka menyelip gedung. melihat sisi kiri dan

kanan, kerja sama mereka terlihat apik dan bermain tenang. Satu persatu gedung mereka telusuri, hingga pada akhirnya mereka tertangkap oleh kepala pasukan mungsuh yang datang bersama anak buahnya yang bersenjata lengkap.

Tetapi Rendi dan Luki bisa melumpuhkan kepala pasukan musuh dan keempat anak buahnya, dan merebut paket itu dari kepala pasukan itu. Mereka bergegas kembali. di perjalanannya mereka terlibat adu tembak dengan musuh-musuh yang berusaha menghentikan mereka. Saat pertempuran itu berakhir, mereka bergegas kembali ke markas. Akan tetapi, Rendi menolak untuk kembali dan menegaskan untuk mengambil paket itu untuk dirinya sendiri, dia mengatakan, paket itu akan merubah hidupnya daripada dia terus-menerus menjadi tentara yang belum tentu baik nasibnya. Argantara bersikeras untuk mengembalikan paket itu ke markas karena itu adalah perintah. Mereka berdua bertarung mempertahankan kemauannya, akhirnya Luki mati. dan Rendipun sadar setelah membunuh Luki bahwa tindakannya keliru. Dia bunuh diri dengan menembakkan pistol di kepala.

3.2.3. Storyboard



3.36 Storyboard

3.3 Produksi

Untuk meminimalkan dana dan waktu, produksi dilakukan selama 6 hari di 3 tempat yang berbeda. Proses syuting pertama dilakukan di hutan daerah kota Batu selama 3 hari 2 malam, kemudian dilanjutkan syuting di bekas pabrik soda kota Sidoarjo selama 2 hari, dan terakhir adegan breafing dilakukan di ruko sekaligus dubing.

3.3.1 *Special effect*

Dalam tahap ini penulis mempersiapkan effect yang akan digunakan seperti suara tembakan, gambar percikan tembakan dan darah yang menunjang film.

3.3.2 Proses penggabungan live shoot dan *special effect*

Proses penggabungan terjadi pada *software adobe after effect*, dimana video live shoot yang telah disusun ditambah dengan effect percikan tembakan dan percikan darah serta effect ledakan di setiap frame yang menunjukkan adegan perang, dan ditambahkan effect glow saat terjadi tembakan. Sehingga video dapat menyatu antara live shoot dan *special effect*.

3.4 Publikasi

Tahap publikasi film ini dibuat poster dan trailer. Poster dan trailer disebar lewat social media dan forum-forum mahasiswa dan film lokal sehingga dirasa bias menarik simpati publik. Berikut gambar cuplikan trailer dan posternya:

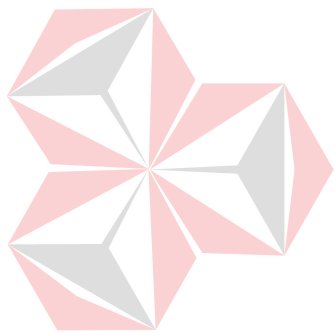
a. Konsep

Pada poster akan ditampilkan 2 peran utama dalam film yaitu Luki dan Rendi, background “*apple*” yang menjadi rebutan pada film. Hal ini dimaksudkan agar poster dapat mewakili film dan penonton menjadi tertarik untuk melihatnya.

Pada poster pemberian judul dibawah gambar dimaksudkan agar penontom tertarik terlebih dahulu pada gambar film dan baru melihat judul dan pembuat dari film ini.

b. Sketsa Poster

Sesuai dengan konsep di atas poster, sketsa poster seperti pada gambar di bawah ini :

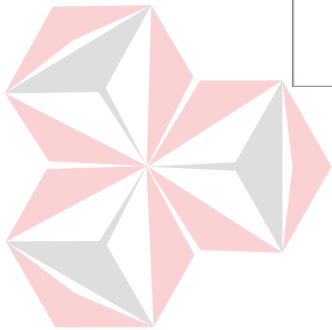


Gambar 3.7 Sketsa poster

c. Sketsa CD



Ganbar 3.8 Sketsa CD



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB IV

IMPLEMENTASI KARYA

Pada bab ini akan dijelaskan proses produksi dan pasca produksi, seperti yang telah terencana pada pra-produksi yang tertulis pada bab sebelumnya. Berikut ini penjelasan proses produksi dalam film action yang berjudul "MISI", sebagai berikut:

4.1 Pra-produksi

Dalam tahapan pra-produksi disiapkan berbagai perencanaan dan peralatan *shooting* diantaranya:

- 1. Bugeting** (dilampirkan)

Pada tahapan bugeting dilakukan guna merumuskan dan merencanakan pengeluaran pada tahap produksi.

- 2. Crew** (dilampirkan)

Pemilihan crew dilakukan guna membantu proses produksi

- 3. Penyusunan Materi**

Tahap ini dilakukan guna mematangkan konsep dan ide. Sehingga membantu dalam proses produksi dan pasca produksi. Yang didalamnya terdapat study literatur, study perbandingan, dan penyusunan pertanyaan.

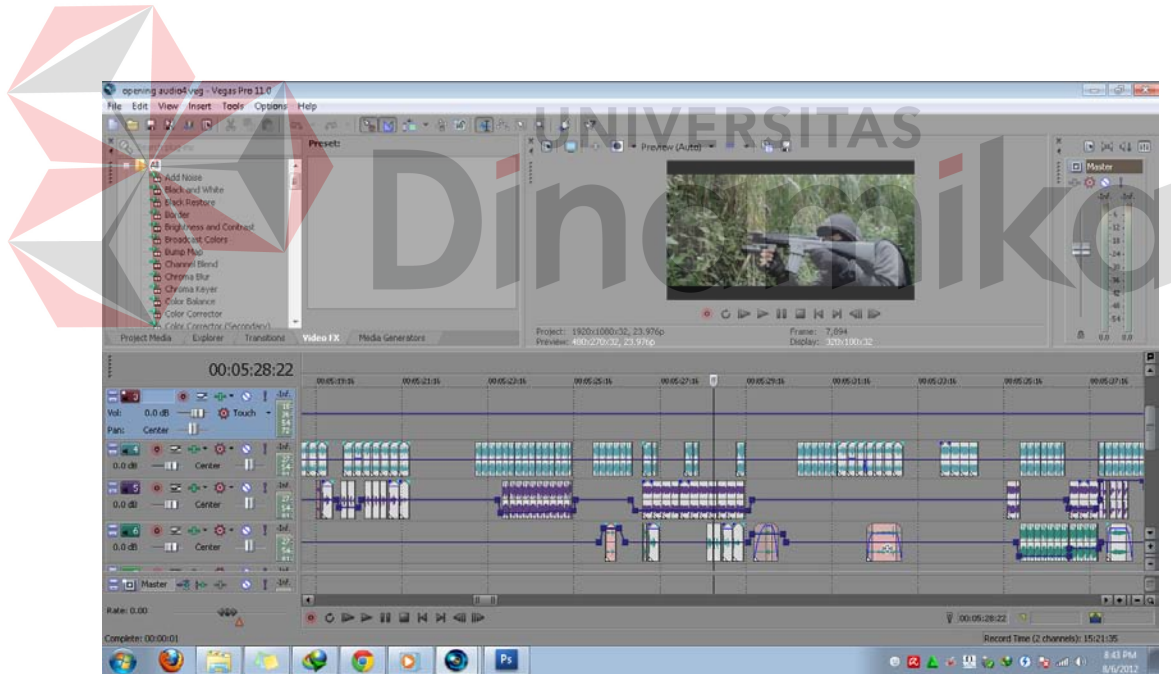
- 4. Persiapan peralatan**

Tahap ini dilakukan guna mempersiapkan peralatan *shooting* guna mempermudah pengambilan gambar.

4.2 Produksi

Setelah melakukan persiapan dalam proses pra produksi, dimulainya tahap observasi tempat dan kemudian memilih lokasi pengambilan gambar. Setelah melakukan observasi keesokan harinya dilakukan proses pengambilan gambar.

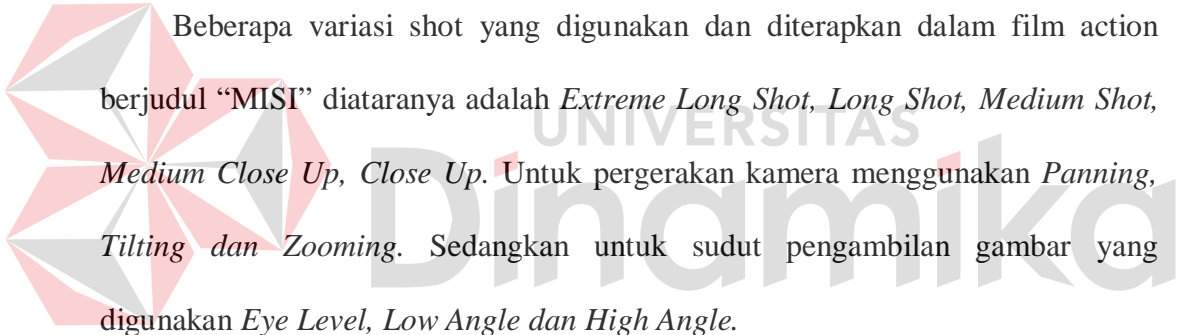
Penulis berusaha mengambil gambar yang mendukung untuk diberi efek tambahan dan suara pada saat editing. Disini aktor di breafing terlebih dulu agar tiap scene bisa benar-benar menjiwai perannya masing-masing, karena sedikit banyak perlu berakting layaknya tertembak ato menembak, sehingga ekspresi saat diberi efek bisa menyatu.



Gambar 4.2 screen shot sebelum penambahan efek visual

Dalam pembuatan film action berjudul “MISI” ini menggunakan berbagai macam peralatan sinematografi sederhana yaitu :

1. Camera DSLR dengan kemampuan merekam vidio
2. Lensa 50mm, 28mm, 18-55
3. Microphone
4. Tripod dan Monopod
5. Komputer editing
6. Memory kamera
7. Camera GoPro
8. Crane DIY



Beberapa variasi shot yang digunakan dan diterapkan dalam film action berjudul “MISI” diataranya adalah *Extreme Long Shot, Long Shot, Medium Shot, Medium Close Up, Close Up*. Untuk pergerakan kamera menggunakan *Panning, Tilting dan Zooming*. Sedangkan untuk sudut pengambilan gambar yang digunakan *Eye Level, Low Angle dan High Angle*.

4.3 Proses Pasca produksi

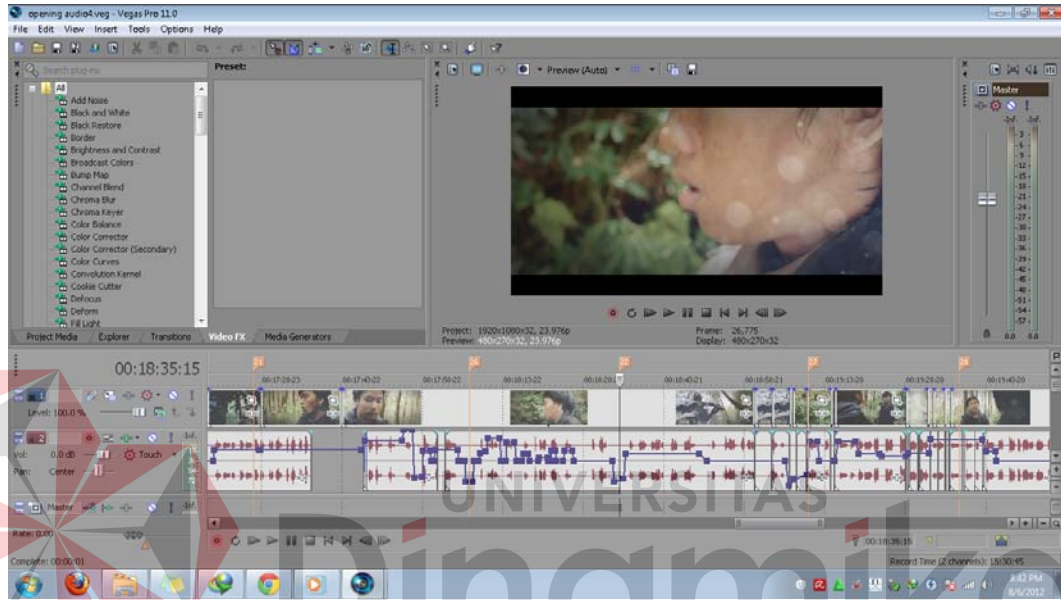
Pada tahapan pasca produksi ini silakukan proses editing dan spesial efek dengan beberapa langkah yang harus dilakukan, yaitu:

1. Proses pemilihan vidio

Proses awal dimana menyeleksi beberapa *stock shoot* yang telah diambil semalam 7 hari. Materi pemilihan berdasarkan kelayakan gambar secara visual dan audio.

2. Proses Penataan *stock shoot*

Proses ini dilakukan dengan bantuan program editing vidio. Setelah melakukan pemilihan vidio *stock shoot*, Proses selanjutnya melakukan penataan yang mengacu kepada tretment.



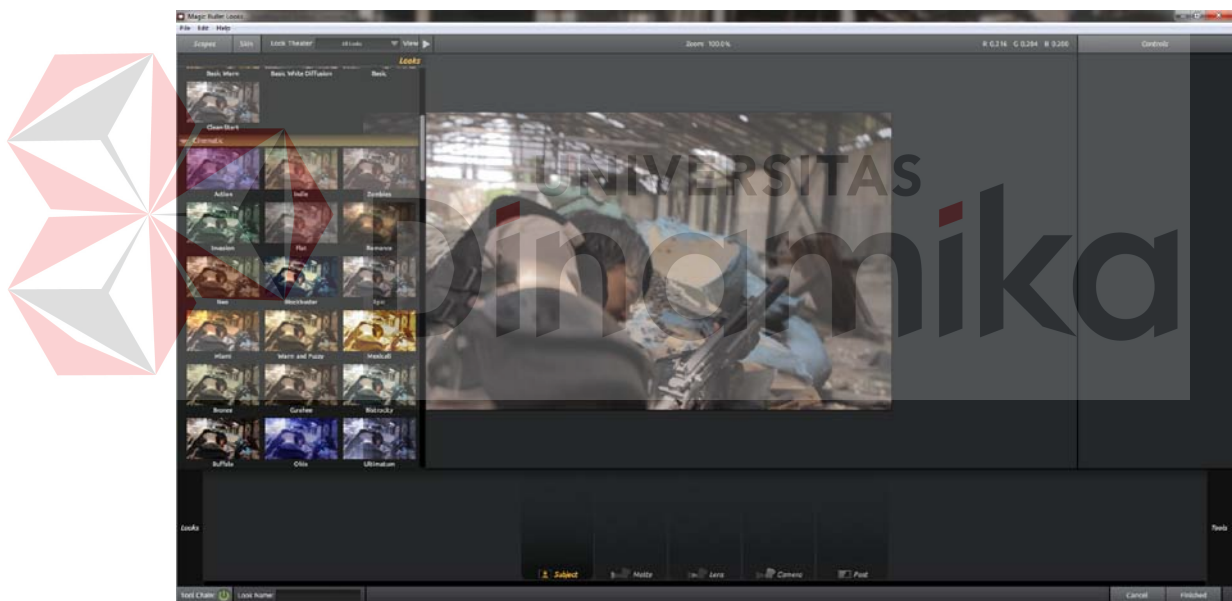
Gambar 4.9 Proses penataan *stock shoot*

Dalam penataan atau proses editing secara sederhana memberikan suatu maksud dengan menggunakan bahasa visual yang terdiri dari *stock shoot*. Sehingga menjadi sebuah alinea, kalimat-kalimat harus disusun menurut aturan logis tertentu yang akan menghasilkan pula suatu gaya tersendiri untuk menyampaikan fakta atau data menurut apa adanya. Untuk menata suatu scene, *stock shot* dihubungkan satu dengan yang lain. Sebuah scene klasik disusun mulai dengan sebuah long shot, dilanjutkan dengan sebuah close up dan diakhiri dengan sebuah long shot lagi atau cut away. Tetapi

kebiasaan ini sekarang sudah tidak lagi ditaati secara ketat. Yang tetap dipertahankan orang dalam membuat scene, bukan lagi shot- shotnya, tetapi arti scene itu sendiri.

3. *Proses Colour Grading*

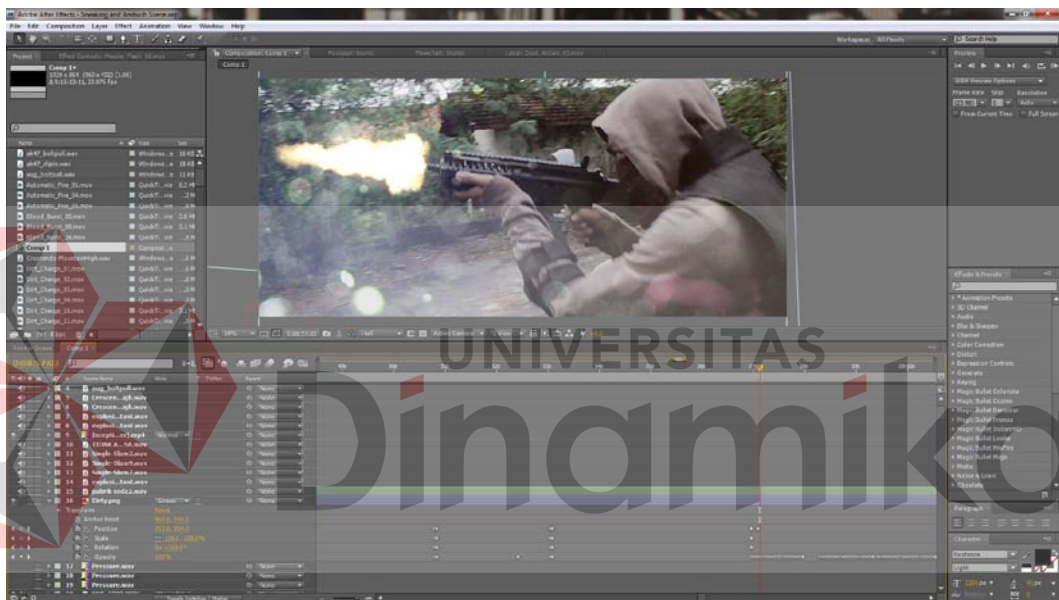
Dalam proses ini adalah proses merubah atau memodifikasi warna terhadap gambar sehingga menimbulkan kesan tertentu. pemilihan warna sesungguhnya tidak didasari oleh teori khusus melainkan hanya untuk menajamkan dan memberikan nilai estetika tersendiri.



Gambar 4.10 *proses grading*

4. *Special Effect*

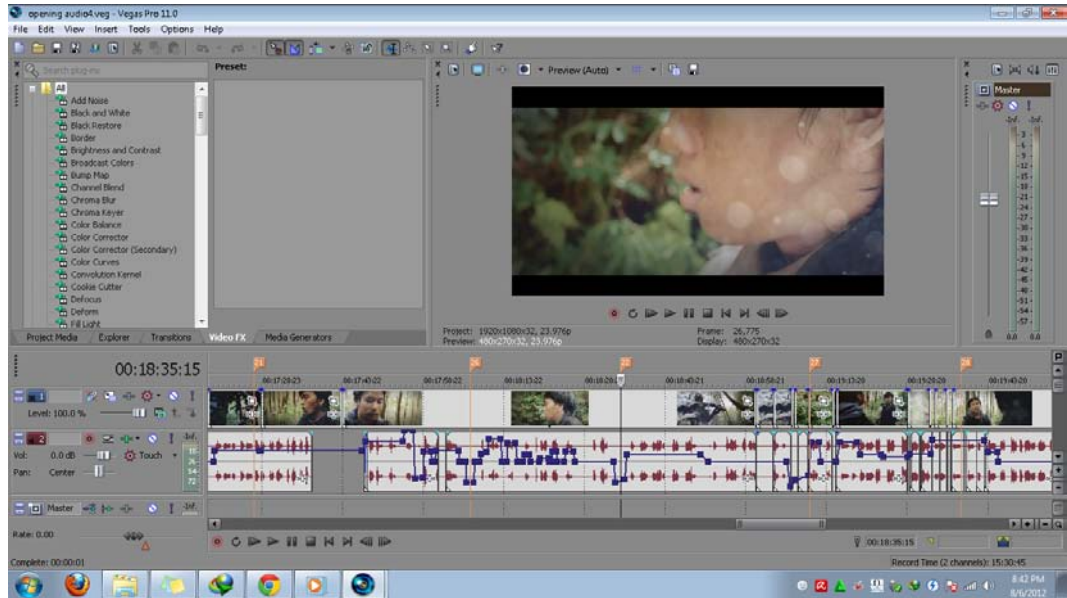
Dalam proses ini penambahan efek gambar ledakan dari senjata dan darah pada saat tertembak guna mendukung visual agar terlihat nyata. Proses editing special effect pada film “MISI” menggunakan software Adobe After Effect. Pada prosesnya gambar dalam film “MISI” terbagi menjadi beberapa chanel, dimana chanel-chanel berisi gambar asli, kemudian ditambah efek tembakan dan glow sehingga mendukung visual dari film tersebut.



4.3 gambar editing special effect

5. *Sound Editing*

Dalam proses ini penambahan backsound dilakukan guna mendukung tatanan visual. Proses sound editing pada film “MISI” menggunakan musik *free lisence* yang didapat dari berbagai situs musik di internet. Pada prosesnya sound dalam film “MISI” terbagi menjadi 2 chanel dimana chanel pertama berisikan suara asli yang dihasilkan dari gambar dan chanel kedua adalah suara tambahan yang diberikan.



Gambar 4.12 Proses Sound Editing

6. Rendering

Adalah proses akhir dari pasca produksi dimana semua proses editing *stock shoot* disatukan menjadi sebuah format media. Dalam proses rendering memiliki pengaturan tersendiri sesuai hasil yang diinginkan. Sedangkan dalam film action berjudul “MISI” menggunakan format media AVI.



Gambar 4.12 Proses Sebelum Rendering

7. Mastering

Mastering merupakan proses dimana file yang telah di render dipindahkan ke dalam media kaset, VCD, DVD atau media lainya. Film action ini menggunakan media DVD.

8. Publikasi

Setelah selesai mengolah seluruh hasil film, maka penulis melakukan publikasi. Media yang digunakan penulis untuk publikasi adalah poster dan DVD. Kemudian diimplementasikan ke dalam bentuk cetak berupa poster dan DVD (cover wajah dan cover cakram) seperti gambar di bawah ini :







Gambar 4.13 Poster film "MISI"

Anggaran Pembuatan Film Action "MISI"

Sewa:	
- Kamera dslr 60d + lensa 28mm, 50mm, 18-55, rig, crane, mig, led, gopro	4.500.000
- transportasi	700.000
- penginapan (batu)	800.000
- talent/crew 8 @ Rp. 200.000	1.600.000
- obat-obatan	100.000
- lokasi (pabrik soda) 2 hari @Rp.100.000	200.000
Total (Rupiah)	7.900.000

Jadwal Kerja Film Action "MISI"

Maret	April	Mei	Juni	July	Agustus	September
Observasi	Produksi	Produksi	Produksi	Editing	Editing	Editing
Observasi	Break	Produksi	Produksi	Editing	Break	Editing
Observasi	Break	Produksi	Break	Editing	Break	Editing
Observasi	Produksi	Produksi	Produksi	Break	Editing	Editing

 Observasi	 Break
 Produksi	
 Editing	

BIODATA PENULIS

Nama : Ardhitya Luki H

TTL : Lumajang, 26 Januari 1988

Alamat: Perumahan Wisma Tropodo Flamboyan AH.11, Sidoarjo

Agama : Kristen

Riwayat Pendidikan :

SDK Santo Yosep Lumajang 1995 - 2000

SLTPN 5 Lumajang 2001 - 2004

SMAN 3 Lumajang 2004 - 2006

D4 Multimedia STIKOM 2007 - 2012



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB V

PENUTUP

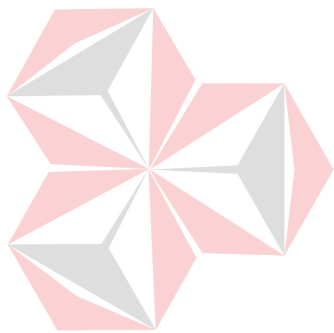
5.1 Simpulan

Dari laporan ini dapat disimpulkan bahwa:

1. Dalam pembuatan film “MISI” ini digunakan kamera DSLR dan GoPro. Menggunakan DSLR tidak memakan banyak waktu dalam pemindahan data ke PC. Kamera GoPro karena bentuknya yang kecil digunakan dalam pengambilan gambar detail.
2. Dengan adanya jadwal sangat membantu dalam pelaksanaan pengambilan gambar.
3. Pemanfaatan kru sebagai aktor dapat meminimalisir budgeting tetapi sangat menguras tenaga dan stamina
4. Pembuatan film *action* ini menggunakan penggabungan teknik *live shoot* dan *special effect* untuk memvisualkan adegan yang tidak dapat dicapai dengan alat yang biasa dan menggantikan properti sesungguhnya yang berada dalam frame seperti ledakan, tembakan atau penghancuran banyak gedung dan infrastruktur lainnya.
5. *Special effect* digunakan agar tidak membahayakan aktor dan untuk meningkatkan kualitas gambar yang sudah diambil, dengan cara menambahi, mengurangi, atau mengubah elemen dalam frame.
6. Membuat film *action* dengan teknik penggabungan unsur *live shoot* dan *special effect* membutuhkan ketelitian dan kesabaran dalam pengerjaannya.

5.2 Saran

Dibutuhkan komputer yang memadai untuk proses editing agar gabungan unsur *live shoot* dan *special effect* terlihat lebih nyata dan halus pergerakannya. Untuk memudahkan dalam proses editing sebaiknya proses *live shoot* diambil dengan kamera beresolusi HD dan *fps* yang memadai untuk menghindari pecahnya gambar.



UNIVERSITAS
Dinamika