PERANCANGAN *DIRECTOR OF PHOTOGRAPHY* DALAM PEMBUATAN FILM PENDEK BERGENRE DRAMA DENGAN TEMA GANGGUAN KESEHATAN MENTAL YANG BERUPA "*SELF HARM*"

TUGAS AKHIR

Program Studi
DIV Produksi Film dan Televisi

Oleh:
FADILLAH FANIE ANDRIAN
16510160021

FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA
UNIVERSITAS DINAMIKA
2020

PERANCANGAN *DIRECTOR OF PHOTOGRAPHY* DALAM PEMBUATAN FILM PENDEK BERGENRE DRAMA DENGAN TEMA GANGGUAN KESEHATAN MENTAL YANG BERUPA "*SELF HARM*"

TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai salah satu syarat menyelesaikan
Program Sarjana Terapan Seni

Disusun Oleh

Nama : FADILLAH FANIE ANDRIAN
NIM : 16510160021
Program Studi : DIV Produksi Film dan Televisi

FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA
UNIVERSITAS DINAMIKA

2020

UNIVERSITAS Dinamika

Tugas Akhir

PERANCANGAN *DIRECTOR OF PHOTOGRAPHY* DALAM PEMBUATAN FILM PENDEK BERGENRE DRAMA DENGAN TEMA GANGGUAN KESEHATAN MENTAL YANG BERUPA "*SELF HARM*"

Dipersiapkan dan disusun oleh

FADILLAH FANIE ANDRIAN

NIM: 16510160021

Telah diperiksa, dibahas dan disetujui oleh dewan pembahas
Pada: Rabu, 02 September 2020

Susunan Dewan Pembimbing dan Pembahas

Pembimbing:

I. Yunanto Tri Laksono, M.Pd.
NIDN : 0704068505

Digitally signed by Universitas Dinamika
Date: 2020.09.02 14:28:51 +07'00'

II. Novan Andrianto, M.I.Kom.
NIDN : 0717119003

Digitally signed by Universitas Dinamika
Date: 2020.09.02 14:41:01 +07'00'

Pembahas:

Karsam, MA., Ph.D.
NIDN : 0705076802

Digitally signed by Universitas Dinamika
Date: 2020.09.02 17:47:40 +07'00'

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

Digitally signed by Universitas Dinamika
Date: 2020.09.03 23:25:30 +07'00'

Dr. Jusak

NIDN : 0708017101

Dekan Fakultas Teknologi dan Informatika

UNIVERSITAS DINAMIKA

iii

LEMBAR MOTTO

“Kita berjalan di bumi yang sama tapi di atas takdir yang berbeda jadi jangan samakan hidup kita dengan orang lain”

UNIVERSITAS Dinamika

LEMBAR PERSEMBAHAN

Karya Tugas Akhir ini saya persembahkan untuk:

1. Almamater tercinta, Universitas Dinamika.
2. Kedua orangtua dan saudara yang sangat saya sayangi.
3. Dosen Pembimbing 1 Yunanto Tri Laksono, M.Pd.
4. Dosen Pembimbing 2 Novan Andrianto, M.I.Kom.
5. Dosen Pembahas, Karsam, MA., Ph.D.
6. Kaprodi DIV Produksi Film Dan Televisi, Ir Hardman Budiardjo, M.Med.Kom., MOS.
7. Dosen Wali, Dr. Bambang Hariadi, M.Pd.
8. Orang tua dan adikku tercinta.
9. Teman seperjuanganku menempuh Tugas Akhir, yakni: Radya dan Widi.
10. Teman-teman angkatan 2016 yang sudah menemani selama empat tahun dan selalu berkarya bersama.
11. Narasumber wawancara yang sudah membagi ilmunya, yakni: yopi gunawan.
12. Seluruh dosen dan alumni DIV Produksi Film Dan Televisi Universitas Dinamika.

Seluruh teman-teman DIV Produksi Film Dan Televisi Universitas Dinamika.

UNIVERSITAS Dinamika

LEMBAR PERNYATAAN

PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Sebagai civitas akademika Universitas Dinamika, saya:

Nama	: Fadillah Fanie Andrian
NIM	: 16510160021
Program Studi	: DIV Produksi Film Dan Televisi
Jurusan/Fakultas	: Fakultas Teknologi dan Informatika
Judul karya	: Perancangan *Director of Photography* dalam pembuatan film pendek bergenre drama dengan tema gangguan Kesehatan mental yang berupa "*self harm*".

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa:

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

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 28 Agustus 2020

METERAI TEMPEL 7EA39AHF583975080 6000 ENAM RIBU RUPIAH

adillah Fanie Andrian

NIM: 16510160021

vi

ABSTRAK

Tugas Akhir ini, penulis sebagai *Director of Photography* dalam perancangan pembuatan film pendek bergenre drama tema gangguan Kesehatan mental yang berupa "*self harm*". Hal ini di latar belakangi oleh konsep yang dibangun sutradara yang telah disusun.Tujuan penulis dalam Tugas Akhir ini adalah mengembangkan ide sutradara dalam bentuk *shot list* dan *shot plan* yang berfungsi sebagai acuan untuk mengambil gambar dengan didukung oleh pergerakan kamera, deskripsi adegan tiap shot dan pencahayaan yang sinematik. Berhubung kondisi dan keadaan yang tidak memungkinkan pada saat ini di karenakan pancemic COVID-19 pembuatan karya ini dialihkan ke sebuah penulisan karya ilmiah atau jurnal yang hanya berisi perencanaan dalam syuting yang akan penulis lakukan. Tentunya tetap sesuai dengan job-desc masing masing. Dikerjakan secara tim (Sutradara, penulis scenario, *Director of Photography*).

Kata kunci: *Director of Photography, shotlist, shotplan*

UNIVERSITAS Dinamika

KATA PENGANTAR

Segala puji syukur kehadirat Allah SWT atas berkat, rahmat dan hidayahnya, penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul Perancangan *Director of Photography* Dalam Pembuatan Film Pendek Bergenre Drama dengan tema gangguan Kesehatan mental yang berupa "*self harm*".

Melalui kesempatan yang sangat bahagia ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah membantu penyelesaian Tugas Akhir ini, terutama kepada yang terhormat:

1. Kedua orangtua serta seluruh anggota keluarga yang telah memberikan dukungan.
2. Prof. Dr. Budi Jatmiko, M.Pd. Selaku Rektor Universitas Dinamika.
3. Dr. Jusak Selaku Dekan Fakultas Teknologi dan Informatika Universitas Dinamika.
4. Ir. Hardman Budiardjo, M.Med.Kom., MOS. Selaku Ketua Program Studi DIV Produksi Film Dan Televisi.
5. Yunanto Tri Laksono, M.Pd. Selaku Dosen Pembimbing I.
6. Novan Andrianto, M.I. Kom. Selaku Dosen Pembimbing II.
7. Karsam, MA., Ph.D. Selaku Dosen Pembahas.
8. Dr. Bambang Hariadi, M.Pd. Selaku Dosen Wali.
9. Bapak/Ibu Dosen DIV Produksi Film Dan Televisi.
10. Teman-teman di Program Studi DIV Produksi Film Dan Televisi Universitas Dinamika.

Laporan Tugas Akhir ini disusun dan dibuat berdasarkan materi-materi yang ada. Materi-materi bertujuan agar dapat menambah pengetahuan dan wawasan dalam kehidupan sosial. Semoga dengan mempelajari laporan Tugas Akhir ini, dapat memahami nilai-nilai dasar yang direfleksikan dalam berpikir dan bertindak.

Serta dapat dapat bermanfaat bagi teman-teman yang membaca khususnya bagi teman-teman DIV Produksi Film Dan Televisi Universitas Dinamika Penulis menyadari bahwa dalam pembuatan karya Tugas Akhir ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh sebab itu dengan hati yang terbuka, kami mengharapkan kritik serta

saran yang membangun guna kesempurnaan karya Tugas Akhir ini. Akhir kata, semoga laporan Tugas Akhir ini bermanfaat bagi kita semua.

Surabaya, 01 September 2020

Penulis

UNIVERSITAS Dinamika

DAFTAR ISI

ABSTRAK vii
KATA PENGANTAR viii
DAFTAR ISI x
DAFTAR GAMBAR xii
DAFTAR TABEL xiii
DAFTAR LAMPIRAN xiv
BAB I PENDAHULUAN 1
1.1 Latar Belakang Masalah 1
1.2 Rumusan Masalah 2
1.3 Batasan Masalah 2
1.4 Tujuan 3
1.5 Manfaat 3
BAB II LANDASAN TEORI 5
2.1 *Director of Photography* 5
2.2 Sinematografi 5
2.3 *Lighting* 9
2.4 Film 9
2.5 Genre Drama 10
BAB III METODE PENCIPTAAN 11
3.1 Metode Penelitian 11
3.2 Obyek penelitian 11
3.3 Lokasi Penelitian 11
3.4 Sumber Data 11
3.5 Teknik Pengumpulan Data 12
3.6 Hasil Pengumpulan Data 12
3.6.1 *Director of Photography* 12
3.7 Teknik Analisa Data 14
3.7.1 Reduksi Data 15
3.7.2 Menyajikan Data 16
3.7.3 Kesimpulan Inti 17

UNIVERSITAS Dinamika

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN 21
4.1 Pra Produksi..... 21
4.1.1 Hasil *Recce* 22
4.1.2 *Shot list* 24
4.1.3 Manajemen Produksi 26
4.1.4 Perencanaan Pengambilan *Audio* 26
4.2 Pasca Produksi..... 28
4.2.1 Rancangan *Editing*..... 28
4.2.2 Rancangan *Audio*..... 28
4.2.3 Rancangan *Color Grading* 29
BAB V PENUTUP..... 32
5.1. Kesimpulan..... 32
5.2. Saran..... 32
DAFTAR PUSTAKA..... 33
BIODATA PENULIS..... 34
LAMPIRAN..... 35

UNIVERSITAS Dinamika

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4. 1Tabel Perancangan Karya..... 21
Gambar 4. 2 Scene 1 (Kamar Amanda).....22
Gambar 4. 3 Scene 1 (Kamar Amanda).....22
Gambar 4. 4 Scene 2 Cafe.....22
Gambar 4. 5 Scene 2 Cafe.....22
Gambar 4. 6 Scene 3 (Kamar Amanda).....22
Gambar 4. 7 Scene 3 (Kamar Amanda).....22
Gambar 4. 8 Scene 4 (Kamar Amanda).....22
Gambar 4. 9 Scene 4 (Kamar Amanda).....22
Gambar 4. 10 Scene 5 (Kamar Amanda).....23
Gambar 4. 11 Scene 5 (Kamar Amanda).....23
Gambar 4. 12 Scene 6 (Ruang Makan).....23
Gambar 4. 13 Scene 6 (Ruang Makan).....23
Gambar 4. 14 Scene 7 (Kamar Apartemen Roby).....23
Gambar 4. 15 Scene 7 (Kamar Apartemen Roby).....23
Gambar 4. 16 Scene 9 (Parkiran Apartemen).....23
Gambar 4. 17 Scene 9 (Parkiran Apartemen).....23
Gambar 4. 18 Scene 12 (Kamar Apartemen Roby).....24
Gambar 4. 19 Scene 12 (Kamar Apartemen Roby).....24
Gambar 4. 20 Scene 17 (Di depan Pintu Rumah).....24
Gambar 4. 21 Scene 17 (Di depan Pintu Rumah).....24
Gambar 4. 22 Jadwal Kegiatan.....26
Gambar 4. 23 Audio Recorder.....27
Gambar 4. 24 Audio Recorder.....37
Gambar 4. 25 Alat untuk meletakkan audio recorder.....27
Gambar 4. 26 Genset.....28
Gambar 4. 27 Aplikasi Adobe Premier.....28
Gambar 4. 28 Aplikasi Adobe After Effects.....28
Gambar 4. 29 Aplikasi Adobe Audition.....29
Gambar 4. 30 Aplikasi Adobe Premier untuk Color Grading.....29

UNIVERSITAS Dinamika

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Studi Eksiting 14
Tabel 3. 2 Reduksi Data *Director Of Photography* Bedasarkan Studi Literatur . 15
Tabel 3. 3 Reduksi Data *Director of Photography* berdasarkan Wawancara 15
Tabel 3. 4 Reduksi Data *Sinematograhy* berdasarkan studi literatur 16
Tabel 3. 5 Reduksi Data *Lighting* berdasarkan Studi literatur 16
Tabel 3. 6 Reduksi Data *Lighting* berdasarkan studi eksiting..... 16
Tabel 3. 7 Penyajian Data 16
Tabel 4. 1 Analisa Setting *angle* dan *lighting* 22
Tabel 4. 2 *Shot List* 24
Tabel 4. 3 Management Biaya 26
Tabel 4. 4 Perencanaan Pengambilan Audio 27
Tabel 4. 5 Rancangan Listrik 27
Tabel 4. 6 Rancangan *Editing* 28
Tabel 4. 7 Rancangan Audio 29
Tabel 4. 8 Rancangan *Color Grading* 29

UNIVERSITAS Dinamika

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Kartu Konsultasi Bimbingan Tugas Akhir 35
Lampiran 2 Kartu Kegiatan Mengikuti Seminar Tugas Akhir..... 36
Lampiran 3 Bukti screenshot wawancara 37
Lampiran 4 Desain poster dan mockup..... 37
Lampiran 5 List Peralatan 38

UNIVERSITAS
Dinamika

BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dalam karya film fiksi ini penulis sebagai *Director of Photography* mempunyai tugas penting yaitu mengembangkan tugas sutradara dalam bentuk visual sinematografi bedasarkan arahan director dan *storyboard* yang sudah di rancang oleh sutradara.

Dalam pengembangan itu *Director of Photography* merencanakan pengoperasian kamera, pencahayaan, lensa, filter, perlengkapan lainnya dan memikirkan framing termasuk jumlah shot yang diambil dalam scene, sekaligus *Director of Photography* membawahi departemen yang mengoperasikan kamera dan penata cahaya dalam produksi (Muslimin, 2018).

Menurut Muslimin yang dimuat dalam web www.kompasiana.com pengembangan visualisasi dari *Director of Photography* yang merujuk pada storyboard yang telah dirancang sutradara akan memiliki output yang meliputi list jenis alat yang akan digunakan, baik kamera, lensa, filter dan *lighting* (lampu). Dalam list termasuk juga jumlah shot yang akan diambil dari sebuah scene, angle, type of shot, movement kamera, deskripsi dari pergerakan kamera dan objek serta bagaimana tata letak *lighting*.

Dalam hal ini seorang *Director of Photography* harus pintar dalam memaknai simbol apa yang akan dipakai dalam visualisasi gambar. Pengembangan ini akan berupa *shot plan* dan *shot list*. Ini dibutuhkan sebagai pegangan untuk *Director of Photography*, camera person, assistant camera, *focus puller*, dan penata cahaya saat produksi.

Jhon Grace mengemukakan dalam websitenya www.slideshare.net bahwa pembuatan *shot list* bisa dilakukan setelah *storyboard* sudah dirancang oleh sutradara. Dan dari *storyboard* itu akan dikembangkan oleh *Director of Photography* menjadi *shot list* yang didalamnya adalah shot yang lebih mendetail.

Dalam pembuatan film ini penulis sebagai *Director of Photography* akan menerapkan konsep warna “ panas dan dingin” di segala aspek sinematografinya

dan penataan cahaya untuk mendukung kesan yang emosional, keseimbangan fisik, mental, dan spiritual dalam raga manusia.

Menurut (Bishop, 2013) banyak yang bisa kita ambil dari konotasi warna, cahaya, komposisi dan *angle*. dalam penerapannya *Director of Photography* menggunakan shot *high* dan *low angle*.

Shot High & *Low angle* adalah shot yang diambil pada posisi kamera diletakan lebih tinggi dari subjek dan lebih rendah dari subject. *High angle* dan *Low Angle* digunakan agar memberi kesan si subject sedang dalam keadaan terpuruk (Bonafix, 2011).

Penulis menggunakan psikologi warna yang akan diterapkan dimana akan mengubah warna film secara mendadak sehingga tercipta elemen pendukung. Dimana sesuai dengan yang ditulis oleh Carl Gustav Jung dan dikutip oleh Bayu Lebond di websitenya www.psyline.id setiap warna punya makna, potensi, dan kekuatan untuk memengaruhi. Bahkan menghasilkan efek tertentu pada emosi, hingga perubahan mood (suasana hati) seseorang. Dalam pembiatan film ini penulis sebagai *Director of Photography* akan menerapkan konsep "*warm and cold*" atau warna panas dan dingin di segala aspek sinematografinya dan penataan cahaya untuk mendukung kesan dramatik dan depresi dalam film ini.

Warna kuning memberikan efek emosional, ketakutan, depresi. Bedasarkan pernyataan Bishop maka penulis bisa menarik kesimpulan bahwa kesan positif dan negatif.

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang di atas, maka rumusan masalah tugas akhir ini adalah bagaimana penulis berperan sebagai *Director of Photography* dalam perancangan pembuatan film pendek bergenre drama dengan tema gangguan kesehatan mental yang berupa "*self harm*".

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka batasan masalah dalam film ini meliputi:

UNIVERSITAS Dinamika

1. Penulis bertugas sebagai *Director of Photography* dalam perancangan pembuatan film pendek bergenre drama dengan tema gangguan kesehatan mental yang berupa "*self harm*".
2. Mengembangkan *storyboard* dan *shot list* ke dalam visual.
3. Merencanakan dan membuat list penggunaan kamera, *lighting*, lensa, *filter*, *equipment*.
4. Melakukan pengambilan gambar.

1.4 Tujuan

Tujuan dari Tugas Akhir ini adalah menghasilkan rancangan potongan gambar sebagai *Director of photography* dalam perancangan pembuatan film pendek bergenre drama dengan tema gangguan kesehatan mental yang berupa "*self harm*".

1.5 Manfaat

Manfaat yang dapat diperoleh melalui penciptaan karya ini adalah:

1. Memahami tentang peran sebagai *Director of Photography*.
2. Memahami tentang memvisualisasikan storyboard dan short list yang baik sesuai dengan tugas sutradara.
3. Memahami cara mengembangkan visual dengan angle kamera,framing, warna, cahaya, dan komposisi yang sinematrografi.
4. Memahami bagaimana membuat list untuk penggunaan kamera, lighting, lensa, filter, equipment.
5. Memahami bagaimana berperan sebagai kepala dari tim kamera dan tim penata cahaya.
6. Sebagai bahan kajianan untuk mata kuliah yang bersangkutan dengan film.
7. Sebagai rujukan penelitian tentang perancangan pembuatan film pendek bergenre drama.
8. Sebagai rujukan penelitian tentang perancangan pembuatan film pendek, terutama bertema kesehatan mental.
9. Menambah rasa *awareness* akan dampak dari kesehatan mental yang terganggu.

UNIVERSITAS Dinamika

10. Memberikan pengetahuan tentang bagaimana sebuah penyakit kesehatan mental muncul dan apa-apa saja yang menjadi penyebab hal tersebut.
11. Memberikan pengetahuan atas apa yang dilakukan ketika mereka bertemu dengan korban dari *self-harm.*

UNIVERSITAS Dinamika

BAB II
LANDASAN TEORI

Untuk mendukung pembuatan film pendek ini, maka karya film akan menggunakan beberapa tinjauan pustaka. Tinjauan pustaka yang digunakan antara lain: *Director of Photography*, sinematografi, pencahayaan, film dan genre drama.

2.1 *Director of Photography*

Ensadi (2013: 54) menjelaskan bahwa *Director of Photography* disebut juga sinematografer, bertugas mempersiapkan rancangan *blocking* dan *equipment*- nya, seperti camera, lensa, *lighting*, grip yang sesuai dengan konsep, dan penafsiran kreatif atas skenario yang telah dibuat sutradara.

Seorang DOP akan menafsirkan skenario ke dalam bentuk gambar, baik itu type of shot Long shot, Medium shot, Medium close up dan penempatan *lighting*-nya.

Menurut Akba (2018) dalam artikelnya menjelaskan bahwa *Director of Photography* (DOP) mengepalai kru kamera dan *lighting*. DOP membuat keputusan pada pencahayaan dan pembingkaian adegan dan berkoordinasi dengan sutradara. Biasanya, sutradara menceritakan bagaimana mereka ingin tampilan saat shoting, dan DOP memilih aperture yang tepat, filter, dan pencahayaan untuk mencapai efek yang diinginkan.

2.2 Sinematografi

Menurut (Laelasari, 2011) Asal usul kata sinematografi ialah dari kata serapan bahasa Inggris *Cinematography* yang berasal dari bahasa latin kinema yang berarti "gambar".

Sinematografi bisa dijelaskan sebagai seni dan teknologi dari fotografi gambar bergerak. Sinematografi adalah bidang ilmu yang didalamnya mengandung ajaran tentang teknik menangkap gambar dan menggabung-gabungkan gambar tersebut sehingga menjadi rangkaian gambar yang bisa menyampaikan ide atau cerita tertentu.

Menurut (Pratista, 2017) Inti dari sinematografi secara luas bisa dibagi

menjadi tiga aspek yakni: film dan kamera, framing, serta durasi gambar. Kamera dan film meliputi teknik-teknik yang dapat dilakukan melalui kamera dan stok filmnya, seperti penggunaan lensa, kecepatan gerak gambar, efek visual, warna. Framing ialah hubungan objek dengan kamera yang akan diambil, seperti besarnya wilayah gambar atau frame, jarak, ketinggian, serta pergerakan dari kamera. Sementara durasi gambar mencakup lama atau durasi sebuah obyek diambil gambarnya oleh kamera.

Pada monitor komputer. Kita dapat mengontrol tonalitas gambar (kualitas gambar dan warna) melalui pengaturan kontras, brightness dan color. Gambar bisa diatur lebih gelap atau terang dan warna dapat diatur lebih muda atau tua (Pratista 2017: 137).

1. *Kontras* & *brightness*

   Kualitas *kontras* dan *brightness* sebuah gambar memiliki motif beragam dalam sebuah film. Hal ini tentu tak lepas dari proses pewarnaan (*color grading*) dalam tahap pascaproduksi sebuah film. kontras dan brightness umunya tergantung dari tema dan genre filmnya walaupun tidak ada aturan baku dalam penggunaanya. Film bergenre fantasi, fiksi ilmiah, komedi, atau film bertema keluarga, umumnya cenderung memiliki gambar lebih focus dan lebih terang daripada film horror, misteri, atau drama.

   Aspek kotras dan brightness juga sering digunakan untuk membuat adegan yang bernuansa mimi atau fantasi, berbeda dengan pewarnaan filmnya secara keseluruhan dan itu semua karena mata manusia secara cepat akan memberikan informasi di alam bawah sadar (Pratista 2017: 137).

2. Warna

   Sesuai dengan genre, tema, cerita, atau selera sineasnya lazimnya setiap film memiliki tone warna gambar yang berbeda. Hal ini dicapai melalui Teknik color grading dalam proses pascaproduksi. Sineas sering menggunakan tone warna tertentu yang disesuaikan dengan motif cerita untuk membentuk mood filmnya.

   Bayu Widagdo dan Winastwan Gora (2007, 53) menjelaskan bahwa ukuran framing atau Type of Shot dibagi menjadi beberapa ukuran standar berdasarkan jauh dekatnya objek, yaitu:

UNIVERSITAS Dinamika

1. Big Close Up atau Extreme Close Up
2. Close Up
3. Medium Close Up
4. Medium Full Shot
5. Full Shot
6. Medium Long Shot
7. Long Shot
8. Extreeme long shot

Menurut (Pratista, 2017, pp. 142-144) menjelaskan camera *angle* yaitu penempatan atau posisi dari kamera yang diletakkan sesuai mood pada tokoh yang mana itu akan menghadirkan inovasi baru dalam kesan yang disajikan. Camera angle ditentukan oleh tinggi dan pendek nya ketinggian. Camera *angle* bisa dibedakan berdasarkan karakter gambar yang akan dihasilkan, terbagi atas:

1. Low angle

   Low Angle adalah sudut pengambilan gambar yang diambil dari bawah, setidaknya sudut pengambilan diambil dari bawah mata. Pengambilan ini membuat tokoh terlihat memiliki kekuatan.

2. Straight angle

   Straight angle merupakan pengambilan gambar yang diposisikan setinggi mata subjek atau eye level. Sudut pengambilan gambar ini sering dibilang normal angle karena pengambilan gambar ini ditempatkan setinggi mata subjek, maka dari itu pengambilan gambar ini tergantung pada tinggi dari subjek.

3. High angle

   Apabila sudut posisi pengambilan kamera ada diatas eye level, maka disebut high angle. Posisi kamera high angle memberikan kesan pada tokoh layaknya subjek yang tidak memilki kekuatan dan Nampak kecil di mata orang lain.

4. Canted angle

   Canted angle yaitu pengambilan gambar yang sudutnya pengambilannya dimiringkan pada bidang horizontalnya. Canted angle sering juga dikatakan Dutch angle. Gambar yang dihasilkan akan lebih dinamis dan surealis dimana pengammbilan ini akan menonjolkan kesan tegang, ada hal yang tidak beres, dan khayalan penonton.

UNIVERSITAS Dinamika

5. Bird eye

   Dikatakan bird view karena sudut pengambilan ini mengibaratkan mata dari burung, yakni pengambilan lebih dari atas kepala dengan syarat objek dan subjek tampak kecil atau jauh. Pengambilan gambar ini sering digunakn untuk melihat keadaan sekitar yang berkaitan dengan tokoh.

6. Frog eye

   Pengambilan gambar yang dihasilkan dengan posisi yang sepadan dengan lantai atau tanah. Sudut pandang ini menimbulkan kesan fantasi dari penonton.

7. Overhead shoot

   Overhead shot, bisa jadi adalah framing gambar yang paling tidak lazim digunakan. Shot yang diambil mengarah secara tegak lurus ke bawah, tidak akan mampu menampilkan wajah seseorang sehingga sudut pengambilan ini jarang digunakan untuk objek manusia.

8. Point of view / overshoulder shot

   POV ialah framing dari titik pandangan pemain tertentu. Shot point of view sering kali diikuti dengan shot-shot lewat bahu atau over the shoulder, yakni untuk membangun hubungan antara pemain dan menggerakkan penonton pada posisi pemain.

Dalam (Semedhi, 2011, pp. 57-62) Pergerakan gambar di layer bisa dihasilkan oleh pergerakan kamera, dan pergerakan objek serta pergerakan bersama antar kamera dan objek. Sudut pandang yang lebih sempit dari sudut pandang mata manusia inilah yang diyakini sebagai salah satu penyebab juru kamera baru selalu membuat gerakan pan, zoom, tilt, pedestal, dolly, track, jib.

1. Pan

   Berasal dari kata (panoramic, pemandangan) adalah pergerakan kamera mendatar secara horizontal. Gerakan pan seperti menyapu, baik kekiri maupun kekanan.

2. Zoom

   Zoom, pergerakan kamera dengan mengubah ukuran focal length lensa. Zoom in mengubah ukuran focal length tinggi (tele). Sebaliknya, zoom out mengubah ukuran focal length lensa dari lensa tele ke lensa wide.

3. Tilt

UNIVERSITAS Dinamika

Tilt merupakan pergerakan dari kamera ke bawah atau ke atas, tetapi kamera masih pada titi tumpu yang sama (yang bergerak ke atas dan ke bawah hanyalah ujung lensanya). Tilt up yaitu pergerakan dari bawah ke atas. Tilt down merupakan pergerakan dari atas ke bawah.

4. Pedestal

   Pedestal merupakan pergerakan kamera dari atas kebawah atau dari bawah keatas secara vertikal. Namun berbeda dengan Tilt up dan Tilt down, untuk gerak pedestal, seluruh bagian kamera, termasuk body dan lensa bergerak ke atas atau ke bawah, namun ujung lensa tetap tidak berubah.

5. Track

   Track adalah pergerakan kamera mengikuti objek dalam pengambilan gambar. Track right berarti kamera mengikuti objek kearah kanan, sementara track left berarti sebaliknya, yaitu mengikuti objeknya ke arah kiri.

6. Dolly

   Dolly yaitu pergerakan kamera mendekati atau menjauhi objek. Dolly in ialah gerakan kamera mendekat kearah objek tanpa mengubah sudut atau ukuran lensa. Sementara, dolly back berarti pergerakan kamera menjauh dari objek tanpa mengubah ukura lensa dan sudut liputanya.

UNIVERSITAS Dinamika

2.3 Lighting

Tanpa cahaya, sebuah benda tidak akan memiliki wujud. Tanpa cahaya, sebuah film tidak akan terwujud. Seluruh gambar yang ada dalam film, bisa dikatakan merupakan hasil manipulasi cahaya. Cahaya membentuk sebuah benda serta dimensi ruang. Tata cahaya dalam film, secara umum dapat dikelompok menjadi empat unsur, yakni kualitas, arah, sumber, serta warna cahaya. Keempat unsur ini sangat mempengaruhi tata cahaya dalam membentuk suasana dan mood (Pratista 2017: 115-120).

2.4 Film

Film adalah gerakan atau lebih tepat lagi gambar yang bergerak. Dalam bahasa Indonesia, dahulu dikenal istilah gambar hidup, dan memang gerakan itulah yang merupakan unsur pemberi “hidup” kepada suatu gambar (Susanto, 1974).

Menurut Sobur, 2015 Film adalah suatu bentuk komunikasi massa elektronik yang berupa media audio visual yang mampu menampilkan kata-kata, bunyi, citra, dan kombinasinya. Film juga merupakan salah satu bentuk komunikasi modern yang kedua muncul di dunia (Oktavianus, 2015).

Menurut durasinya, ada 2 jenis film. Film pendek dan juga film panjang. Sesuai namanya film pendek adalah film yang durasinya pendek. Tidak ada standarisasi khusus dari berapa panjang durasi dari sebuah film pendek. Batas maksimal film pendek biasanya ditentukan dari festival film yang mematok durasi maksimal untuk bisa dikategorikan sebagai film pendek (A, 2020).

2.5 Genre Drama

Dalam film drama kebanyakan mempunyai jalan cerita yang serius, tokoh tokoh dan setting yang realistis dan memvisualkan situasi kehidupan yang kerap terjadi sehari-hari. Dengan menyinggung kisah yang sangat dekat dengan para penonton, film drama seringkali tidak berfokus pada efek-efek special, komedi, ataupun aksi dari para pemainnya (School, 2014).

Genre drama dalam menentukan sinematografinya mempunyai ciri khas tersendiri dari pada genre yang lain, tapi itu semua tergantung pada sutradara bagaimana menyampaikan cerita pada penonton. Untuk menentukan aspek kamera, framing, dan penataan cahaya dalam contoh banyak film, genre drama sering mengunakan penataan yang tidak frontal dan cenderung terkesan lambat atau soft.

UNIVERSITAS Dinamika

BAB III
METODE PENCIPTAAN

1.1 Metode penelitian

Data sangat penting digunakan dalam penyusunan proposal tugas akir ini agar dapat dipertanggungjawabkan serta dibuktikan keilmiahannya penulis menggunakan metode kualitatif. Metode yang digunakan dalam Tugas Akhir ini yaitu metode penelitian kualitatif.

Metode penelitian kualitatif merupakan suatu cara yang digunakan untuk menjawab masalah penelitian yang berkaitan dengan data yang bersumber dari wawancara, observasi, literatur dan studi eksisting (Wahidmurni, 2017).

Metode penelitian kualitatif ini kami gunakan untuk mendapatkan data tentang *Director of Photography*, sinematografi, warna, *angle* kamera dan *lighting.*

1.2 Obyek penelitian

Objek yang akan diteliti adalah skenario dan *storyboard* yang sudah disusun sutradara. Setelah itu dikembangkan menjadi sebuah *shotlist* yang menjadi acuan *Director of Photography* dalam pengambilan gambar.

1.3 Lokasi penelitian

Tempat yang menjadi lokasi penelitian di Perumahan Nginden intan timur Surabaya kepada seorang Sutradara dan *Director of Photography* secara langsung.

1.4 Sumber data

Sumber data akan dihimpun dari buku atau studi literatur, wawancara dan studi eksisting. Studi literatur dilakukan untuk menemukan keaslian data yang sudah diterbitkan baik dari buku-buku maupun dari jurnal dan laporan penelitian sebelumnya, wawancara dengan narasumber yang memiliki keahlian sesuai serta dapat memberikan pemaparan kredibel tentang topik bahasan ini, dan studi eksisting yaitu dengan mengamati beberapa film yang nantinya akan digunakan sebagai refrensi film kami dari segi konsep, alur cerita, teknik pengambilan gambar,

UNIVERSITAS Dinamika

lighting, *editing* dan lain sebagainya. Merujuk dari data diatas, studi literatur akan diperoleh dari buku, laporan, jurnal *online* dan *website*, yaitu sebagai berikut :

1. Memahami Film, buku karangan Himawan Pratista (2017).
2. Sinematografi Panduan Usaha Sendiri, buku karangan Etsa Indra Irawan dan Laelasari (2011).
3. Mari Membuat Film, buku karangan Heru Effendy (2014).
4. Bikin Film Yuk, buku karangan Nurul Muslimin (2018).
5. https://studioantelope.com/community/blog/.

Selain studi literatur, pengumpulan data juga akan dilakukan dengan wawancara yaitu kepada Yopi Gunawan sebagai guru videografi Sony Indonesia.

1.5 Teknik pengumpulan data

Dalam tugas akhir ini, penulis menggunakan metode kualitatif, dan mengumpulkan data dengan wawancara. Penulis selaku instrumen utama masuk ke latar penelitian agar dapat berhubungan langsung dengan informan, dapat memahami secara alami kenyataan yang ada di latar penelitian (Wahidmurni, 2017).

Teknik pengumpulan data dalam proses pembuatan film pendek bergenre drama bertema self harm ini menggunakan cara, yaitu wawancara, observasi, studi literature, pencarian internet.

1.6 Hasil pengumpulan Data

Bedasarkan teknik pengumpulan data yang kami lakukan, kami mendapatkan data sebagai berikut:

1.6.1 *Director of Photography*

Data tentang *Director of Photography* kami dapat bedasarkan studi leteratur dan wawancara yaitu berikut:

1. Studi Literatur

   Menurut Akba (2018) dalam artikelnya menjelaskan bahwa *Director of Photography* (DOP) mengepalai kru kamera dan *lighting*. DOP membuat keputusan pada pencahayaan dan pembingkaian adegan dan berkoordinasi dengan sutradara.

2. Wawancara

Penulis juga melakukan wawancara kepada yopi gunawan selaku guru videografer Sony Indonesia pada tanggal 7 april 2020 pukul 16.00 melalui whatsapp phone. Beliau menjelaskan bahwa Director of Photography memiliki tugas yang sangat penting karena dia bertugas untuk memvisualkan ide dari sang sutradata atau director. Dan seorang Director of Photography adalah orang yang menentukan *angle* kamera, movement kamera, memakai kamera apa, lensa apa, *lighting*, warna agar penonton bisa menikmati sajian video yang ingin disampaikan si sutradara atau director. Seorang *Director of Photography* sendiri harus paham tentang kebutuhan perihal *angle* kamera, gear yang digunakan, teknis *lighting*, teknis *editing*, dan warna.

Dari data diatas dapat disimpulkan bahwa seorang *Director of Photography* memiliki tugas yang berat karena harus memvisualkan apa yang diinginkan sutradara atau *director* dengan didukung oleh *angle* kamera yang pas, *lighting* yang cocok.

3. Sinematografi

Data tentang sinematografi penulis dapatkan dari studi literatur yaitu sebagai berikut:

Menurut (Pratista, 2017) Inti dari sinematografi secara luas bisa dibagi menjadi tiga aspek yakni: film dan kamera, framing, serta durasi gambar.

Kamera dan film meliputi teknik-teknik yang dapat dilakukan melalui kamera dan stok filmnya, seperti penggunaan lensa, kecepatan gerak gambar, efek visual, dan warna. *Framing* ialah hubungan objek dengan kamera yang akan diambil, seperti besarnya wilayah gambar atau frame, jarak, ketinggian, serta pergerakan dari kamera. Sementara durasi gambar mencakup lama atau durasi sebuah obyek diambil gambarnya oleh kamera.

Dari kutipan diatas disimpulkan sinematografi yang diinginkan membutuhkan beberapa aspek agar ide atau cerita dapat tersampaikan secara visual.

4. *Lighting*

Data tentang *lighting*, penulis dapatkan dari studi literatur dan studi eksiting yaitu sebagai berikut:

a. Studi Literatur

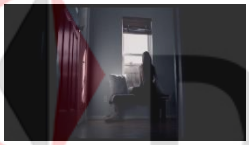
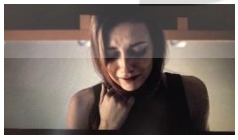
UNIVERSITAS Dinamika

Menurut Pratista (2017: 115-120) dalam bukunya menjelaskan bahwa tanpa cahaya, sebuah benda tidak akan memiliki wujud. Tanpa cahaya, sebuah film tidak akan terwujud. Seluruh gambar yang ada dalam film, bisa dikatakan merupakan hasil manipulasi cahaya. Cahaya membentuk sebuah benda serta dimensi ruang. Tata cahaya dalam film, secara umum dapat dikelompok menjadi empat unsur, yakni kualitas, arah, sumber, serta warna cahaya. Keempat unsur ini sangat mempengaruhi tata cahaya dalam membentuk suasana dan mood.

b. Studi Eksiting

Studi eksiting yang kami lakukan kepada salah satu adegan music video bring me the horizon yang berjudul hospital of soul. Penulis mengambil contoh pencahayaan dan warna pada film ini. Warna yang saya ambil adalah warna kuning dan abu-abu.

Tabel 3. 1 Studi Eksiting

No	Gambar	Keterangan
1.		Gambar 3. 1 potongan scene bring me the horizon berjudul hospital for soul. (Sumber: youtube bring me the horizon) **https://www.youtube.com/watch?v=NjZOwvZDfbc**
2		Gambar 3. 2 potongan scene bring me the horizon berjudul hospital for soul. (Sumber: : youtube bring me the horizon) https://www.youtube.com/watch?v=NjZOwvZDfbc

Dari data diatas dapat disimpulkan bahwa cahaya dan warna pada film untuk membentuk sebuah ruang. Dan warna dalam film juga berfungsi untuk membangun mood film.

1.7 Teknik Analisa Data

Setelah mengumpulkan data dari berbagai sumber, proses selanjutnya yaitu analisa data dengan cara mengelompokan lalu mengolah dan mencari kata yang identik.

UNIVERSITAS Dinamika

1.7.1 Reduksi data

Tabel 3. 2 Reduksi Data *Director of Photography* Bedasarkan Studi Literatur

Sumber Data	Deskripsi	Intisari
Menurut Irawan dan Laelasari (2011:6) dalam bukunya yang berjudul Sinematografi.	*Director of photography* adalah orang yang bekerja untuk mewujudkan dan mengembangkan visual sinematografi dalam naskah atau skenario berdasarkan visi dari sutradara.	Mengembangkan ide sutradara ke dalam visual.
Menurut Akba (2018) dalam artikelnya menjelaskan tentang *Director of Photography*.	*Director of Photography* adalah orang yang mengepalai kru kamera dan *lighting* dan membuat keputusan memilih *aperture* yang tepat, filter dan pencahayaan.	Seorang *Director of Photography* adalah orang yang mengambil segala keputusan terkait tentang pembuatan film.

(Sumber: Olahan Penulis)

Tabel 3. 3 Reduksi Data *Director of Photography* berdasarkan Wawancara

Sumber	Deskripsi	Intisari
Yopi Gunawan Videografer Sony Alpa Guru Indonesia.	*Director of Photography* sangat penting karena dia yang menentukan visual dari ide sang director atau sutradara. *Director of Photography* juga orang yang menentukan menggunakan kamera apa, lensa berapa, menentukan *angle*, tone warna, *lighting* sehingga penonton bisa menikmati film yang ingin disampaikan oleh si sutradara.	Orang yang menentukan segala jenis kamera, lensa, *angle*, tone warna.

UNIVERSITAS Dinamika

Tabel 3. 4 Reduksi Data Sinematografi berdasarkan studi literatur

Sumber	Deskripsi	Intisari
Menurut Laelasari (2011).	Sinematografi bisa dijelaskan sebagai seni dan teknologi dari fotografi gambar bergerak. Sinematografi adalah bidang ilmu yang di dalamnya mengandung ajaran tentang Teknik menangkap gambar dan menggabungkan gambar sehingga menjadi rangkaian gambar yang bisa menyampaikan ide atau cerita tertentu.	ilmu tentang Teknik menangkap dan mengabungkan gambar.
Menurut Pratista (2017).	Inti dari sinematografi secara luas bisa dibagi menjadi tiga aspek yakni: film dan kamera, framing, serta durasi gambar.	Tiga inti sinematografi.

(Sumber: Olahan Penulis)

Tabel 3. 5 Reduksi Data Lighting berdasarkan Studi literatur

Sumber	Deskripsi	Intisari
Menurut Pratista (2017: 115-120) dalam bukunya yang berjudul memahami film.	Tanpa cahaya, sebuah film tidak akan terwujud. Seluruh gambar yang ada dalam film, bisa dikatakan merupakan hasil manipulasi cahaya. Tata cahaya dalam film secara umum dapat dikelompok menjadi empat unsur, yakni kualitas, arah, sumber, serta warna cahaya. Keempat unsur ini sangat mempengaruhi tata cahaya dalam membentuk suasana dan mood.	Cahaya sangat penting dalam pembentukan suasana dan mood.

(Sumber: Olahan Penulis)

Tabel 3. 6 Reduksi Data Lighting berdasarkan studi eksiting

Sumber	Deskripsi	Intisari
Music Video Bring me The Horizon berjudul hospital for soul.	Penulis mengambil contoh pencahayaan dan warna pada music video ini. Dimana pencahayaan sangat penting untuk membangun suasana dan mood film.	Membangun suasana dan mood film.

(Sumber: Olahan Penulis)

1.7.2 Menyajikan Data

Tabel 3. 7 Penyajian Data

Masalah yang diteliti	Studi Literatur	Wawancara	Studi Eksisting	Intisari
Director Of Photography	• Visual • Gambar	• *Angle* • Kamera • *Lighting*		Teknis

UNIVERSITAS Dinamika

Sinematografi	• Ilmu • Gambar			Ilmu pengambilan gambar
Lighting	• Cahaya • Suasana		Membangun suasana dan mood film	Membentuk suasana

(Sumber: Olahan Penulis)

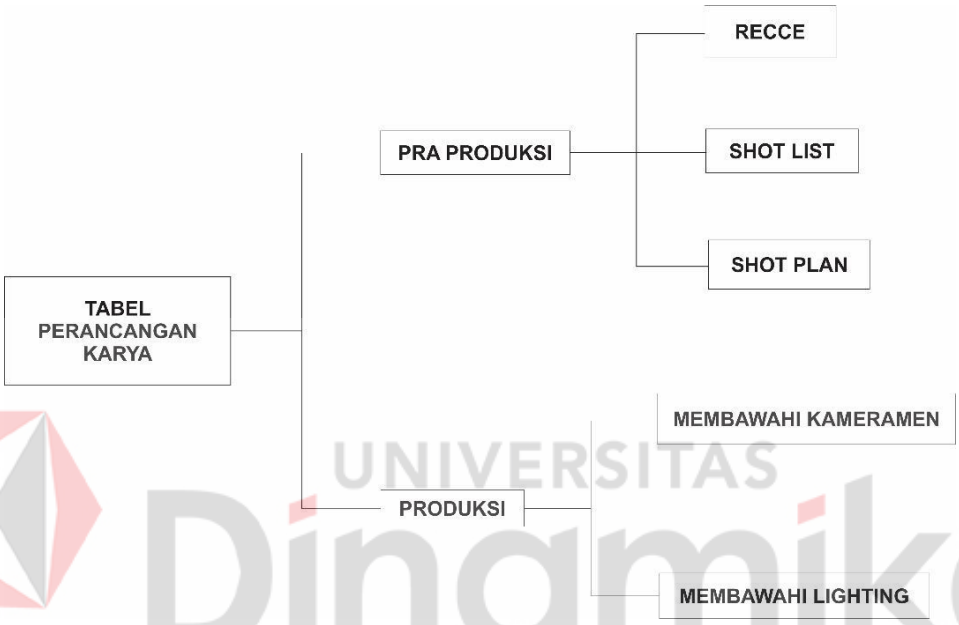
1.7.3 Kesimpulan inti

Dapat disimpulkan bahwa seorang *Director of Photography* memiliki tugas yang berat dalam produksi dan seorang *Director of Photography* juga harus memvisualisasikan apa yang ada di pikiran sutradara. Seorang *Director of Photography* juga harus menentukan gear gear apa yang digunakan waktu produksi.

UNIVERSITAS Dinamika

BAB IV
HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini akan dijelaskan langkah-langkah hasil dan pembahasan yang diawali dengan proses pra produksi, dilanjutkan dengan proses produksi, dan diakhiri dengan proses pasca produksi.



Gambar 4. 1 Tabel Perancangan Karya

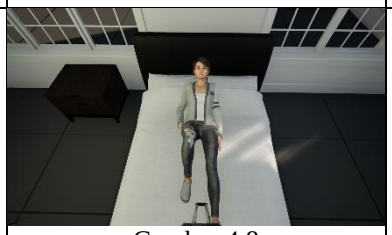
(Sumber M. Adam Mukti 2019)

4.1 Pra Produksi

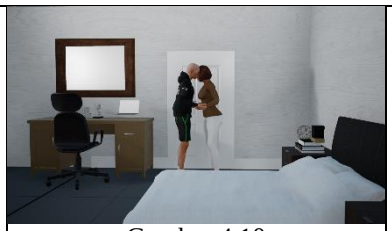
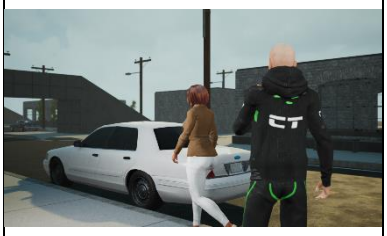
Pada proses pra produksi hal yang pertama adalah melakukan *recce* Bersama sutradara dengan tujuan menentukan peralatan yang dibutuhkan kru kamera pada saat di lokasi berupa pemilihan lensa, penataan kamera dan penataan *lighting*.

4.1.1 Hasil Recce

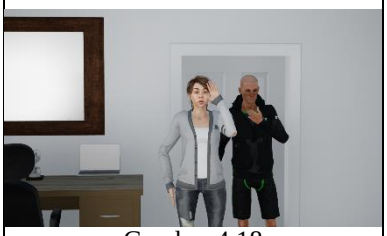
Tabel 4. 1 Analisa Setting *angle* dan *lighting*

No	Perencanaan shoot	Perencanaan lighting	Deskripsi
1	Gambar 4.2 Dishoot menggunakan low *angle* agar terlihat dramatis.	Gambar 4.3 Terlihat menggunakan 1 *lighting* sebagai *keylight* di pantulkan keatas supaya bayangan objek halus.	Scene 1 (kamar amanda).
2	 Gambar 4.4 Di shoot menggunakan wide shoot agar menampilkan tubuh objek dan memberi informasi waktu dan tempat.	 Gambar 4.5 Terlihat menggunakan 2 *lighting*, *lighting* pertama sebagai *keylight* dan yang kedua *backlight.*	Scene 2 (cafe).
3	 Gambar 4.6 Dishoot menggunakan low *angle* agar terlihat dramatis.	 Gambar 4.7 Mengunakan 1 *lighting* dari atas kemudian di arahkan ke objek untuk menyinari wajah dan sekeliling objek.	Scene 3 (kamar amanda).
4	 Gambar 4.8 Di shoot mengunakan high *angle* dengan type shoot medium shoot agar menampilkan keseluruhan tubuh objek.	 Gambar 4.9 Terlihat meggunakan 2 *lighting* kanan dan kiri yaitu *key light* dan *fill light*.	Scene 4 (kamar amanda).

UNIVERSITAS Dinamika

5	 Gambar 4.10 Di shoot menggunakan wide shoot agar menampilkan tubuh objek dan memberi informasi waktu dan tempat.	 Gambar 4.11 Terlihat menggunakan 2 lighting, *lighting* pertama sebagai *keylight* dan yang kedua *backlight*.	Scene 5 (kamar apartemen roby).
6	 Gambar 4.12 Dishoot mengunakan *oversholder* shoot yang arahkan ke bapak agar terlihat ekspresi saat berbicara.	 Gambar 4.13 Terlihat menggunakan 2 *lighting*, yang pertama untuk menyinari amanda dan yang kedua untuk menyinari bapak amanda.	Scene 6 (ruang makan).
7	 Gambar 4.14 Di shoot menggunakan wide shoot agar menampilkan tubuh objek dan memberi informasi waktu dan tempat.	 Gambar 4.15 Terlihat menggunakan 2 *lighting*, lighting pertama sebagai *keylight* dan yang kedua *backlight*	Scene 7 (kamar apartemen roby).
8	 Gambar 4.16 Di shoot menggunakan wide shoot agar menampilkan tubuh objek dan memberi informasi waktu dan tempat.	 Gambar 4.17 Terlihat menggunakan 2 *lighting*, *lighting* pertama sebagai *keylight* dan yang kedua *backlight*.	Scene 9 (parkiran apartemen).

UNIVERSITAS Dinamika

9	 Gambar 4.18 Di shoot menggunakan wide shoot agar menampilkan tubuh objek dan memberi informasi waktu dan tempat.	 Gambar 4.19 Terlihat menggunakan 2 *lighting*, *lighting* pertama sebagai *keylight* dan yang kedua *backlight*.	Scene 12 (kamar apaertemen roby).
10	 Gambar 4.20 Di shoot menggunakan wide shoot agar menampilkan tubuh objek dan memberi informasi waktu dan tempat.	 Gambar 4.21 Terlihat menggunakan 2 *lighting*, *lighting* pertama sebagai *keylight* dan yang kedua *backlight*.	Scene 17 (di depan pintu rumah).

(sumber olahan penulis)

4.1.2 *Shot list*

Setelah melakukan *recce* Bersama sutradara, penulis akan merancang *shotlist* dan *shotplan* bedasarkan sutradara yang akan digunakan dalam proses produksi film. *Shotlist* dan *shotplan* dirancang dengan mengombinasikan letak kamera, pergerakan kamera, Teknik pengambilan gambar, penataan cahaya.

Tabel 4. 2 *Shot List*

No	Scene	Shoot	Visual				Description	Audio
			Shoot size	Shoot type	Movement	Equipment		
1	1	1	Extreme close up	Eye level	Dolly in	Gimbal/ lensa 18 mm	Foto keluarga	V.O
2	2	1	Medium close up	Eye level	Still	Tripod/ lensa 18 mm	Terlihat amanda menunggu di café	Ambient
3	3	1	wide	Eye level	Still	Tripod/ lensa 18 mm	amanda sedang membuka pagar rumah	SFX suara membuka pagar
4	4	1	Wide	High level	Dolly in	Tripod/ lensa 18 mm	Amanda bangun dari tidur dengan	SFX burung berkica

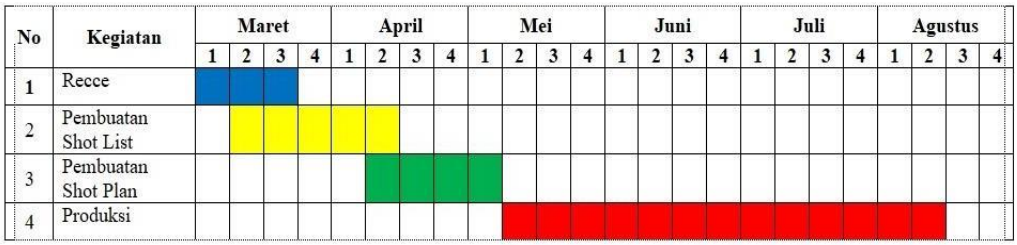
UNIVERSITAS Dinamika

							mata sembab	u/ambient
5	5	1	Extreme close up	Eye level	Still	Tripod/ lensa 18 mm	Terlihat handphone roby tergeletak di meja	SFX notif/ ambient
6	6	1	Wide	Eye level	Still	Tripod/ lensa 18 mm	Terlihat amanda dan ayah sedang makan	ambient
7	7	1	Wide	Eye level	Still	Tripod/ lensa 18 mm	Terlihat roby bermain hp dan dibelakangnya terdapat cewek	Ambient/ SFX notification
8	9	1	Wide	Eye level	Still	Tripod/ lensa 18 mm	Terlihat sicewe mengingalkan parkiran apartemen	Ambient
9	12	1	Wide	Eye level	Still	Tripod/ lensa 18 mm	Terlihat amanda kaget melihat kamar roby yang berantakan	Ambient
10	17	1	Wide	Eye level	Still	Tripod/ lensa 18 mm	Terlihat amanda dan ke2orang tua berdialog	Dialog

UNIVERSITAS Dinamika

4.1.3 Manajemen Produksi

H.1. Jadwal Kegiatan



Gambar 4.22 Jadwal Kegiatan

H.2. Managemen t biaya

Tabel 4. 3 Management Biaya

NO.	Uraian	Unit	Satuan	Rp/unit	Total(Rp)
Pengeluaran					
Pra Produksi					
1	Kertas	1	Pack	35.000	35.000
2	Transportasi dan konsumsi crew	3	Orang	300.000	600.000
Total pengeluaran pra produksi					635.000
Produksi					
1	Fee talent	5	Orang	300.000	950.000
2	Konsumsi 5 talent (2 minggu,2x sehari)	18	Kotak	20.000	2.800.000
3	Konsumsi crew 5 orang (2 minggu,2x sehari)	18	Kotak	20.000	2.800.000
4	Air mineral gelas	5	Kardus	20.000	100.000
5	Bensin mobil	1	Perjalanan	200.000	200.000
6	Lensa 16-35 mm sony	3	Hari	125.000	375.000
7	Lighting continuous youngnuo YN-600 AIR LED Panel	3	Hari	100.000	300.000
Total pengeluaran Produksi					7.525.000
1	Cetak buku	2	Unit	100.000	200.000
Total pengeluaran pasca produksi					200.000
Total pengeluaran keseluruhan					8.360.000

4.1.4 Perencanaan Pengambilan Audio

Di dalam perancangan audio, penulis selaku *Director of Photography* menggunakan beberapa alat sebagai penunjang kebutuhan syuting dan juga untuk menciptakan *ambient* yang sesuai dengan tempat aslinya. Maka dari itu penulis menggunakan alat yang dapat memenuhi hal tersebut. Contoh alat beserta gambarnya sebagai berikut.

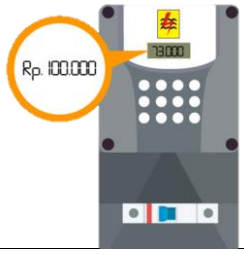
Tabel 4. 4 Perencanaan Pengambilan Audio

No	Gambar	Deskripsi
1		Gambar 4.23 : Untuk mendapatkan audio yang jelas penulis menggunakan audio recorder agar suara ambient dan dialog terdengar lebih jelas dan tidak ada noise di dalamnya. Sumber : https://cf.shopee.co.id/file/20058b03b8a025fa77a7781439d0561e
2		Gambar 4.24 : Untuk mendapatkan audio yang jelas penulis menggunakan audio recorder agar suara ambient dan dialog terdengar lebih jelas dan tidak ada noise di dalamnya. Sumber : olahan penulis
3		Gambar 4.25 : Alat untuk menaruh recorder saat syuting biasanya diletakan di atas kepala aktor tanpa tertangkap frame. Sumber : https://www.premiumbeat.com/blog/the-fundamentals-of-the-boom-operator-and-location-mic-techniques/

4.1.6 Rancangan Listrik

Di dalam perancangan listrik, penulis selaku *Director of Photography* menggunakan PLN atau listrik yang sudah tersedia dirumah yaitu sebesar 1200 watt untuk syuting indoor dan tidak menggunakan PLN atau genset saat outdoor dikarenakaan *lighting* yang kita pakai menggunakan *lighting* portable yang dayanya menggunakan baterai.

Tabel 4. 5 Rancangan Listrik

No	Gambar	Deskripsi
1		Gambar 4.26 : Director of Photography menggunakan PLN untuk syuting indoor dan tidak menggunakan PLN atau genset saat outdoor dikarenakaan lighting yang kita pakai menggunakan lighting portable yang dayanya menggunakan baterai. Sumber : https://www.99.co/id/panduan/cara-beli-dan-cara-mengisi-token-listrik

UNIVERSITAS Dinamika

4.2 Pasca Produksi

Pada proses pasca produksi hal hal yang di lakukan adalah pertama yaitu rancangan *editing*, perencanaan balancing audio, perencanaan balancing color atau *color grading* dan kemudian pembuatan merchandise, poster, label dvd dan cover cd.

4.2.1 Rancangan *Editing*

Di dalam perancangan editing, penulis selaku *Director of Photography* menggunakan beberapa aplikasi sebagai penunjang kebutuhan *editing* dan juga untuk menciptakan *look* atau *visual* yang nyaman dilihat. Maka dari itu penulis menggunakan aplikasi yang dapat memenuhi hal tersebut. Contoh aplikasi beserta gambarnya sebagai berikut.

Tabel 4. 6 Rancangan Editing

No	Gambar	Deskripsi
1		Gambar 4.27 : penulis selaku *Director of Photography* menggunakan beberapa aplikasi sebagai penunjang kebutuhan editing dan juga untuk menciptakan *visual* yang nyaman dilihat. Sumber : https://www.adobe.com/products/premiere.html
2		Gambar 4.28 : Di dalam perancangan editing, penulis selaku *Director of Photography* menggunakan beberapa aplikasi sebagai penunjang kebutuhan editing dan juga untuk menciptakan *visual* yang nyaman dilihat. Sumber : https://worldvectorlogo.com/logo/after-effects-cc

4.2.2 Rancangan *Audio*

Di dalam perancangan *audio*, penulis selaku *Director of Photography* menggunakan aplikasi sebagai penunjang kebutuhan *audio* dan juga untuk meminimalisir semisal terdapat *noise* atau kebisingan waktu produksi. Maka dari itu penulis menggunakan aplikasi yang dapat memenuhi hal tersebut. Contoh aplikasi beserta gambarnya sebagai berikut.

Tabel 4. 7 Rancangan *Audio*

No	Gambar	Deskripsi
1		Gambar 4.29 : penulis selaku *Director of Photography* menggunakan aplikasi sebagai penunjang kebutuhan *audio* dan juga untuk menciptakan ambience yang sesuai dengan tempat aslinya. Sumber : https://logos-download.com/13207-audition-logo-download.html/audition_logo_adobe_audition_cc

4.2.3 Rancangan *Color Grading*

Di dalam Perancangan *color grading*, penulis selaku *Director of Photography* menggunakan aplikasi sebagai penunjang kebutuhan *look* atau *visual* atau lebih detail yaitu *color grading*. Maka dari itu penulis menggunakan aplikasi yang dapat memenuhi hal tersebut. Contoh aplikasi beserta gambarnya sebagai berikut.

Tabel 4. 8 Rancangan *Color Grading*

No	Gambar	Deskripsi
1		Gambar 4.30 : penulis selaku *Director of Photography* menggunakan aplikasi sebagai penunjang kebutuhan look atau visual atau lebih detail yaitu *color grading*. Sumber: https://www.adobe.com/products/premiere.html

UNIVERSITAS Dinamika

4.3 Pembahasan

Dalam pembahasan ini penulis memberi contoh persoalan yang dilalui ketika akan proses produksi tetapi berbeda atau ada halangan.

1. Dalam adegan outdoor membutuhkan 3 kamera namun tim hanya membawa 2 kamera saja otomatis di tengah proses syuting salah satu crew akan kembali dan membawa kamera.
2. Dalam proses pengambilan ambient *audio* sangatlah penting, disaat proses perekaman tiba tiba baterai tidak berfungsi atau error otomatis crew akan bergegas mencari toko yang menjual baterai.

BAB V
PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Bedasarkan penelitian dalam perancangan pembuatan film fiksi bergenre drama dengan tema Kesehatan mental yang berupa *self harm* yang dikerjakan secara tim (Sutradara, penulis scenario, *Director of Photography*) dibutuhkan kerjasama yang baik serta tanggung jawab individu dalam melakukan tugasnya dan menyatukan misi supaya tidak ada miss komunikasi. Penulis sebagai *Director of Photography* pada waktu pra produksi mempunyai tugas untuk membuat *shot list* dan *shot plan.* Pada waktu produksi membantu divisi kamera dan *lighting* untuk pengambilan gambar serta pada pasca produksi sebagai editor yang akan mengolah potongan-potongan video menjadi cerita utuh.

Film yang akan dihasilkan yaitu film pendek berdurasi dibawah 60 menit dengan menekankan pada Kesehatan mental yang berupa *self harm.*

5.2. Saran

Bedasarkan hasil penelitian tugas akhir ini, penulis menerima kritik dan saran dari orang yang membaca agar penelitian ini lebih baik dan dapat bermanfaat bagi semua.

Penulis menyadari bahwa kekurangan pengambilan data dikarenakan tidak bisa observasi ke objek penelitian secara langsung. Sehingga data masih jauh dari kata sempurna.

UNIVERSITAS Dinamika

DAFTAR PUSTAKA

1. Sumber dari Buku

Bishop. (2013). 22.

Effendy, H. (2014). Mari membuat film. Jakarta: Erlangga.

Laelasari, E. I. (2011). Sinematografi Panduan Usaha Sendiri.

Pratista, H. (2017). Memahami Film.

School, I. D. (2014). Genre Drama.

Susanto, P. A. (1974). Komunikasi dalam teori dan praktek. Bandung: Binacipta.

2. Sumber dari Website

A, D. M. (2020, Maret 23). Pengertian Film Pendek dan Panjang Durasinya. Retrieved April 24, 2020, from StudioAntelope.com.

Muslimin. (2018, April 2). Kompasiana. Retrieved from ww.kompasiana.com: https://www.kompasiana.com/nurulmuslimin/593c1effcf92730d70e3ba86/bikin-film-yuk-bagian-1

3. Sumber dari Jurnal

Bonafix, D. N. (2011). Kamera & Teknik pengambilan gambar. Videografi, 845-854.

Oktavianus, H. (2015). Penerimaan Penonton Terhadap Prakter Eksorsis di Dalam Film Conjuring. Jurnal E-Komunikasi Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Kristen Petra, Surabaya, 03-12.

Wahidmurni. (2017). Pemaparan Metode Penelitian Kualitatif.

Whiylock. (2009). The International Society for study self injury.

UNIVERSITAS Dinamika