



***DIRECTOR OF PHOTOGRAPHY* DALAM PEMBUATAN FILM PENDEK
BERGENRE DRAMA KOMEDI MENGGUNAKAN TEKNIK *VISUAL*
COMEDY BERJUDUL “*JARENE*”**

TUGAS AKHIR



**Program Studi
DIV Produksi Film dan Televisi**

Oleh:

Ferry Mercurry

17510160007

**UNIVERSITAS
Dinamika**

FAKULTAS DESAIN DAN INDUSTRI KREATIF

UNIVERSITAS DINAMIKA

2021

***DIRECTOR OF PHOTOGRAPHY* DALAM PEMBUATAN FILM PENDEK
BERGENRE DRAMA KOMEDI MENGGUNAKAN TEKNIK *VISUAL*
COMEDY BERJUDUL “*JARENE*”**

TUGAS AKHIR

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



UNIVERSITAS
Dinamika

Oleh:

Nama : Ferry Mercurry
NIM : 17510160007
Program Studi : DIV Produksi Film dan Televisi

**FAKULTAS DESAIN DAN INDUSTRI KREATIF
UNIVERSITAS DINAMIKA
2021**

***DIRECTOR OF PHOTOGRAPHY* DALAM PEMBUATAN FILM PENDEK
BERGENRE DRAMA KOMEDI MENGGUNAKAN TEKNIK *VISUAL*
COMEDY BERJUDUL “*JARENE*”**

Dipersiapkan dan disusun oleh

Ferry Mercurry

NIM: 17510160007

Telah diperiksa, dibahas dan disetujui oleh Dewan Pembahas

Pada: Selasa, 29 Juli 2021

Susunan Dewan Pembahas

Pembimbing

I. Novan Andrianto, M.I.Kom.

NIDN. 0717119003

II. Yunanto Tri Laksono M.Pd.

NIDN. 0704068505

Pembahas

I. Darwin Yuwono Riyanto S.T., M.Med.Kom., ACA.

NIDN. 071612750

Digitally signed
by Novan
Andrianto
Date:
2021.08.14
11:21:09 +07'00'

Digitally signed
by Yunanto Tri
Laksono
Date: 2021.08.14
12:25:45 +07'00'

Digitally signed by
Universitas Dinamika
Date: 2021.08.15
09:18:19 +07'00'

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

Digitally signed
by Universitas
Dinamika
Date: 2021.08.18
09:06:37 +07'00'

Karsam, MA., Ph.D.

NIDN. 0705076802

Dekan Fakultas Desain dan Industri Kreatif

UNIVERSITAS DINAMIKA

LEMBAR MOTTO

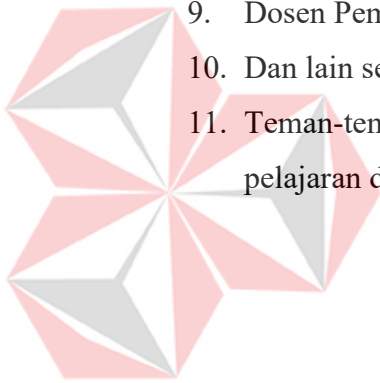


UNIVERSITAS
Maju Terus Pantang Mundur
Dinamika

LEMBAR PERSEMBAHAN

Karya Tugas Akhir ini saya persembahkan untuk:

1. Kedua orang tua yang sangat saya sayangi dan senantiasa memberikan doa atas kelancaran Tugas Akhir ini
2. Bangsa dan tanah airku.
3. Almamater tercinta, Universitas Dinamika.
4. Keluarga besar Program Studi DIV Produksi Film dan Televisi.
5. Dekan Fakultas Desain dan Industri Kreatif, Karsam, MA., Ph.D.
6. Kaprodi DIV Produksi Film Dan Televisi, Ir. Hardman Budiardjo, M.Med.Kom., MOS.
7. Dosen Pembimbing 1, Novan Andrianto, M.I. Kom
8. Dosen Pembimbing 2, Yunanto Tri Laksono, M.Pd.
9. Dosen Pembahas, Darwin Yuwono Riyanto, S.T., M.Med.Kom., ACA.
10. Dan lain sebagainya yang mungkin belum disebutkan satu persatu di sini.
11. Teman-teman organisasi kampus yang telah memberikan saya banyak pelajaran dan kesempatan



UNIVERSITAS
Dinamika

LEMBAR PERNYATAAN
PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Sebagai civitas akademika Universitas Dinamika, saya:

Nama : Ferry Mercurry
NIM : 17510160007
Program Studi : DIV Produksi Film dan Televisi
Fakultas : Desain dan Industri Kreatif
Jenis Karya : Tugas Akhir
Judul Karya : *DIRECTOR OF PHOTOGRAPHY* DALAM
PEMBUATAN FILM PENDEK BERGENRE DRAMA
KOMEDI MENGGUNAKAN TEKNIK *VISUAL*
COMEDY BERJUDUL "*JARENE*"

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 sebagai maupun keseluruhan. Kutipan karya atau pendapat orang lain yang ada dalam karya ilmiah ini adalah semata hanya tujuan yang dicantumkan dalam daftar Pustaka saya.
3. Apabila dikemudian hari ditemukan dan terbukti terdapat tindakan plagiat pada karya ilmiah ini, maka saya bersedia untuk menerima pencabutan terhadap gelar keanggotaan yang telah di berikan kepada saya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 9 Agustus 2021

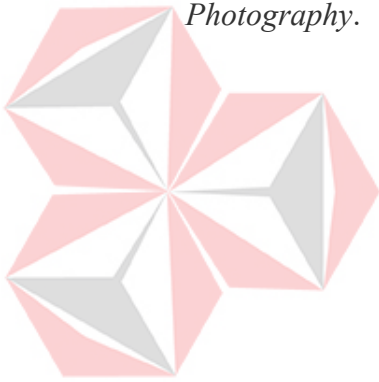


Ferry Mercurry
NIM: 17510160007

ABSTRAK

Tujuan dan keinginan yang dicapai pada produksi film ini adalah menciptakan serta mengetahui pembuatan film pendek bergenre drama komedi menggunakan teknik *visual comedy*. Pada Tugas Akhir ini, peneliti mencoba mengimplementasikan *Visual Comedy*. Diketahui bahwa pada film – film komedi di Indonesia saat ini kebanyakan menggunakan lisan sebagai pemicu sebuah komedi. Dari lisan tersebut banyak menggunakan beberapa kata slang atau kata – kata kotor untuk menimbulkan sebuah komedi. Dari masalah tersebut peneliti mencoba membuat film Tugas Akhir menggunakan *Visual Comedy* dengan meminimalisir penggunaan lisan untuk menimbulkan unsur komedi. Pada penyusunan Tugas Akhir ini, peneliti menggunakan penelitian kualitatif yaitu wawancara dan studi literatur. Hal tersebut dipilih supaya film pendek dengan teknik *visual comedy* ini dapat dipahami. Dalam pembuatan film ini ditambahkan *after credit scene* agar penonton dapat memahami film dan juga memahami secara dasar tentang *visual comedy*. Keinginan yang ingin dicapai dari produksi film ini adalah menghasilkan film pendek bergenre drama komedi dengan teknik *Visual Comedy*.

Kata Kunci: *Film Pendek, Drama Komedi, Visual Comedy, Director of Photography.*



UNIVERSITAS
Dinamika

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah kami panjatkan puji syukur kami ke hadirat Allah SWT. Sehingga peneliti telah menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan tepat waktu. Salah satu tujuan peneliti dalam menulis Tugas Akhir ini adalah sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan Program Sarjana Terapan Seni.

Tugas Akhir yang peneliti buat ini berdasarkan data-data yang valid yang telah dikumpulkan dalam berbagai metode. Peneliti menyampaikan terima kasih pada beberapa pihak yang ikut mendukung proses pembuatan Tugas Akhir ini hingga selesai Yaitu:

1. Ayah dan Ibu serta keluarga yang senantiasa mendukung.
2. Prof. Dr. Budi Djatmiko, M.Pd selaku Rektor Universitas Dinamika.
3. Novan Andrianto, M.I.Kom sebagai Dosen Pembimbing 1 Tugas Akhir.
4. Yunanto Tri Laksono, M.Pd sebagai Dosen Pembimbing 2 Tugas Akhir.
5. Darwin Yuwono Riyanto S.T., M.Med.Kom., ACA. Selaku Dosen Pembahas dalam Tugas Akhir.
6. Keluarga besar program studi DIV Produksi Film dan Televisi.
7. Dan lain sebagainya yang mungkin belum disebutkan satu persatu di sini.

Peneliti menyadari bahwa dalam pembuatan karya Tugas Akhir ini masih jauh dari kata sempurna, tentu masih terdapat banyak kekurangan, baik secara materi maupun teknik yang digunakan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun dari pembaca sangat diharapkan demi kesempurnaan tulisan ini di kemudian hari. Diharapkan pula kritik dan saran yang membangun terhadap hasil karya ini agar ke depannya diperoleh suatu karya yang lebih maksimal atau lebih baik dari karya ini. Akhir kata, semoga laporan Tugas Akhir ini dapat berguna dan bermanfaat bagi semua khususnya mahasiswa DIV Produksi Film Dan TelevisiDemikian.

Surabaya, 1 Juli 2021

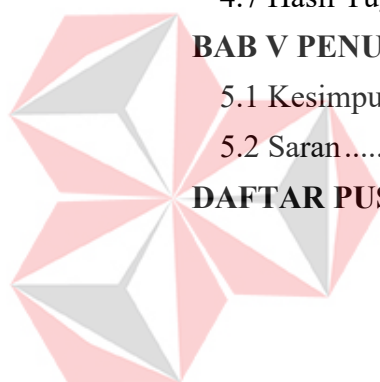
Peneliti

DAFTAR ISI

Halaman

KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL	xii
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	4
2.1 Film	4
2.2 <i>Director of Photography</i>	5
2.2.1 Sudut Kamera atau Sudut Pengambilan Gambar	6
2.2.2 Pengambilan Gambar (Ukuran Gambar)	7
2.2.3 Pergerakan Kamera	8
2.3 Produksi Film	9
2.3.1 Pra Produksi	9
2.3.2 Produksi	9
2.3.3 Pra Produksi	9
2.4 <i>Visual Comedy</i>	10
BAB III METODE PENELITIAN	11
3.1 Metodologi Penelitian	11
3.2. Objek Penelitian	11
3.3 Teknik Pengumpulan Data	11
3.3.1 Studi Literatur	12
3.3.2 Wawancara.....	12
3.3.3 Observasi.....	12
3.3.4 Studi Eksisting	12
3.4 Teknik Analisa Data	13
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	14
4.1 Hasil Pengumpulan Data	14
4.1.1 Analisa Data.....	14

4.1.2 Kesimpulan Data.....	16
4.2 Perancangan Karya.....	16
4.2.1 Alur Perancangan Karya.....	17
4.2.2 Pra Produksi.....	17
4.2.3 Produksi.....	19
4.2.4 Paska Produksi.....	19
4.3 Anggaran.....	20
4.4 Jadwal Kegiatan.....	22
4.5 Implementasi Karya.....	23
4.5.1 Produksi.....	23
4.5.2 Penataan Lokasi.....	23
4.5.3 Teknik Perekaman dan Pengambilan Gambar.....	25
4.6 Kendala dan Kejadian saat Produksi serta Strategi Mengatasinya.....	26
4.6.1 Strategi Mengatasinya.....	27
4.7 Hasil Tugas Akhir.....	27
BAB V PENUTUP.....	28
5.1 Kesimpulan.....	28
5.2 Saran.....	28
DAFTAR PUSTAKA.....	29



UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 4.2 Struktur Perancangan <i>Director of Photography</i>	16
Gambar 4.3 Lokasi <i>Recce</i>	17
Gambar 4.4 Sebelum dan Sesudah Perubahan Warna.....	28



UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 4.1 Analisa Data.....	14
Tabel 4.2 Daftar Alat Produksi.....	18
Tabel 4.3 Anggaran Harga Sewa Alat Produksi.....	20
Tabel 4.4 Anggaran Produksi.....	22
Tabel 4.5 Anggaran Paska Produksi.....	22
Tabel 4.6 Jadwal Kegiatan.....	23
Tabel 4.7 Rundown Produksi.....	23
Tabel 4.8 Penataan Lokasi.....	24
Tabel 4.9 Proses Produksi.....	25



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dalam pengerjaan tugas akhir ini peneliti sebagai *Director of photography* (DOP) atau Sinematografer memiliki tugas dalam penyusunan *shotlist*, *storyboard* dan *recce* berperan untuk mengarahkan pengambilan gambar, penataan cahaya, dan penataan artistik film yang akan menjadi penuntun seorang *Director of photography* (DOP).

Tujuan dilakukannya pengerjaan tugas akhir ini adalah pembuatan film pendek bergenre drama komedi menggunakan teknik *visual comedy*. Pemilihan teknik ini didasari oleh banyak nya film-film komedi saat ini disampaikan secara lisan sebagai dialog sebagai penekanan agar terlihat lucu dengan penggunaan visual dan suara yang minimal. Para ahli seperti *Edgar Wright*, *Quentin Tarantino* atau *Tom Kuntz* dan sejenisnya yang memiliki kemampuan untuk menemukan humor dalam adegan yang paling tidak terduga dan mengubah adegan biasa menjadi adegan yang lucu. Mereka menggunakan semua gerakan kamera seperti *pan*, *zoom*, *crane* atau *pop-up* untuk memberikan sentuhan lucu. Namun sayangnya, potensi bentuk ekspresi ini belum dimanfaatkan secara maksimal untuk film-film di Indonesia khususnya kota Surabaya. Dalam pengembangan itu *Director of Photography* merencanakan pengoperasian dengan peralatan kamera, penataan cahaya, penataan artistik, dan memikirkan framing termasuk jumlah shot yang diambil dalam naskah yang sudah dikembangkan dari sutradara dan peneliti naskah. *Director of Photography* membawahi department yang mengoperasikan kamera, penataan cahaya dan penata artistik dalam produksi.

Film sebagai komunikasi massa serta sebagai media entertainment atau media hiburan merupakan gabungan dari fotografi, perekaman suara, dan gabungan dari seni – seni lainnya (Effendy O. U., 2009). Berdasarkan (Mabruri, 2013). Film merupakan media komunikasi atau sering kita sebut sebagai media entertainment yang berpengaruh terhadap sudut pandang dan membentuk pemikiran individu yang nantinya akan terbentuk sebuah karakter masing – masing pribadi. Oleh karena itu, informasi perlu diberikan kepada teknik dengan bentuk media *entertainment* atau

media hiburan yaitu film. Informasi yang paling mudah diterima pada pola pikir manusia adalah melalui film bergenre drama dan genre komedi, karena drama adalah genre yang memiliki kelebihan gambaran nyata sebuah kehidupan sedangkan komedi memiliki gambaran hiburan yang terjadi di lingkungan sekitar. Sehingga pada nantinya manusia dapat ikut merasakan inti dalam film dikarenakan kesamaan pengalaman ataupun peristiwa yang ada dilingkungannya (Javandalasta, 2011). Hal ini sesuai dengan yang diucapkan oleh (Askurifai, 2003). Dimana genre drama lebih menonjolkan sisi humanis sedangkan genre komedi lebih menunjukkan sisi hiburan yang sering terjadi di lingkungan masyarakat.

1.2 Rumusan Masalah

Fokus penciptaan pada Tugas Akhir ini adalah bagaimana pengambilan gambar dalam membuat film pendek dengan genre drama komedi menggunakan teknik *visual comedy*

1.3 Batasan Masalah

Guna memaksimalkan pengerjaan Tugas Akhir maka diperlukan ruang lingkup penciptaan sebagai acuan dan batasan pembuatan karya, yaitu:

1. Membuat film pendek ber-genre drama komedi menggunakan teknik *visual comedy*
2. Pengambilan gambar pada pembuatan film bergenre drama komedi menggunakan teknik *visual comedy*
3. Menentukan peralatan kamera, pencahayaan, properti atau tata artistik yang digunakan untuk keperluan pembuatan film pendek.
4. Melakukan Reki (*recce*) pada lokasi yang ingin digunakan.
5. Membuat *shotlist* yang akan digunakan sebagai acuan pengambilan gambar
6. Durasi film pendek kurang lebih 10 – 15 menit

1.4 Tujuan

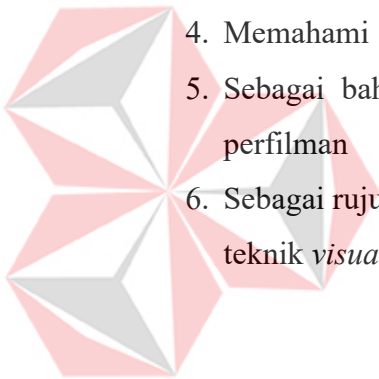
Tujuan yang ingin dicapai dalam pembuatan Tugas Akhir ini yaitu :

1. Menghasilkan film pendek bergenre drama komedi menggunakan teknik visual comedy
2. Menjadi Director of Photography yang sesuai dalam pembuatan film pendek bergenre drama komedi menggunakan teknik visual comedy
3. Menghasilkan film pendek untuk usia 18 – 23 tahun

1.5 Manfaat

Beberapa manfaat yang dapat diperoleh melalui penelitian karya ini adalah:

1. Mengetahui cara pembuatan film pendek.
2. Memahami tugas dan kewajiban sebagai *Director of Photography*.
3. Memahami tentang cara pembuatan *shotlist* untuk film pendek
4. Memahami *Visual Comedy* secara teori dan praktik
5. Sebagai bahan pembahasan materi pada bidang yang bersangkutan dengan perfilman
6. Sebagai rujukan pembuatan film pendek bergenre drama komedi menggunakan teknik *visual comedy*



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB II

LANDASAN TEORI

Untuk mendukung produksi film pendek bergenre drama komedi menggunakan teknik *visual comedy* ini, maka perlu pengumpulan teori dari atikel, jurnal, internet dan tinjauan pustaka. Hal tersebut sudah disusun dan diuraikan menjadi sebagai berikut.

2.1 Film

Film adalah media komunikasi massadan juga media hiburan yang sangat penting untuk mengkomunikasikan tentang suatu cerita atau realitas yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari. Menurut (Effendy H. , 2009) film diartikan sebagai hasil budaya dan alat ekspresi kesenian. Film sebagai komunikasi dan media hiburan merupakan gabungan dari berbagai teknik fotografi, videografi, perekaman suara, penataan cahaya, dan penataan properti atau artistic

Film memiliki beberapa fungsi, dan salah satu fungsi terbesarnya adalah sebagai media *entertainment* atau media hiburan. Secara harfiah, film adalah melukis gerak dengan cahaya, agar dapat melukis gerak dengan cahaya, harus menggunakan alat perekaman khusus, yang biasa disebut kamera (Riadi, <http://www.kajianpustaka.com> diunduh 15 Februari 2021) berdasarkan proses produksinya menurut Heru Effendy dalam bukunya *Mari Membuat Film* (Effendy H. , 2009) membagi film menjadi 4 jenis yaitu

1. Film Dokumenter

Dokumenter adalah suatu karya film atau video berdasarkan realita serta fakta peristiwa.

2. Film Pendek

Film pendek adalah film yang berdurasi pendek dengan cerita yang singkat, biasanya di bawah 60 menit.

3. Film Panjang

Film panjang adalah film cerita fiksi yang berdurasi lebih dari 60 menit. Umumnya berkisar antara 90-100 menit.

4. Film-film jenis lain

Profil perusahaan (*corporate profile*), iklan televisi (*tv commercial/ tvc*), program televisi (*tv programme*), dan video clip (*music video*).

2.2 *Director of Photography*

Dalam pengertian saya selama menempuh pendidikan sebagai mahasiswa di Universitas Dinamika, *Director of Photography* adalah seseorang yang memegang penuh kendali atas pengambilan gambar, penataan cahaya dan penataan artistik pada sebuah film. *Director of Photography* atau disingkat DoP/DP/Sinematografer adalah seseorang yang paling dekat kedudukannya dengan sutradara. Dalam tim departemen kamera, dia memiliki keahlian spesialis mengenai kamera, pilihan lensa, format film dan juga pencahayaan, pernyataan saya tersebut memiliki kesamaan pada pengertian seorang DoP yang dijelaskan oleh (AVIKOM FILM, 2017). “Seorang DoP bertanggung jawab penuh atas kualitas fotografi dan pandangan sinematik, sehingga diapun memiliki wewenang untuk membuat keputusan mengenai pemilihan alat, tipe pencahayaan dan teknik perekaman berdasarkan keinginan sutradara”. Seorang *Director of Photography* akan dibantu oleh sebuah tim yang dibentuknya, dalam pengerjaan tugas akhir ini menggunakan dua tim, mulai dari:

1. *Gaffer*

Istilah untuk seorang yang bertanggung jawab atau kepala departemen pencahayaan. Bersama DOP, *Gaffer* akan berdiskusi tentang warna, jenis cahaya dan gaya tata cahaya (Pratama, 2015).

2. *Lightingman*

Orang-orang dalam departemen pencahayaan yang bekerja menata lampu sesuai dengan perintah *Gaffer* dan kemauan DOP (Pratama, 2015).

Selain itu, *Director of Photography* juga harus bisa memahami sudut pengambilan gambar, ukuran gambar (*frame size/framing*) dan juga teknik pergerakan kamera. Berikut pengertian tentang sudut pengambilan gambar dan teknik pergerakan kameran beserta contohnya

2.2.1 Sudut Kamera atau Sudut Pengambilan Gambar

Ada beberapa sudut pengambilan gambar yang harus kalian ketahui, yaitu:

1. *High Angle*

Angle ini digunakan untuk menangkap kesan luas dari objek yang difoto. Pada *angle* ini kamera diposisikan lebih tinggi dari objek, sehingga memberi kesan kecil dari objek yang difoto. Dengan *angle* ini kita bisa memasukkan elemen-elemen pendukung komposisi ke dalam frame. Penerapan *high angle* bisa juga diterapkan pada foto pemandangan (Omdijaja, 2017).

2. *Low Angle*

Low angle adalah sudut pengambilan gambar dengan posisi kamera lebih rendah daripada objek yang difoto. Secara psikologis, *low angle* akan menghasilkan obyek foto yang terlihat kuat, elegan, mewah, atau kesan dominan. Biasanya fotografer akan memilih *angle* ini untuk mengambil gambar bangunan seperti gedung bertingkat. (Omdijaja, 2017).

3. *Eye Level*

Sudut pandang ini adalah sudut pandang atau *angle* yang umum digunakan. Pada *angle* ini lensa kamera dibidik sejajar dengan tinggi objek. Posisi dan arah kamera memandang objek yang akan dipotret layaknya mata kita melihat objek secara biasa. Pengambilan *angle* ini kebanyakan untuk memotret manusia dan aktifitasnya (Omdijaja, 2017).

4. *Frog Level*

Pada pemotretan dengan *angle* ini kamera disejajarkan dengan tanah. *Angle* ini biasanya digunakan untuk objek yang posisinya di atas tanah. Untuk memotret dengan sudut pandang ini terkadang fotografer harus tiduran di tanah, untuk menghasilkan foto yang bagus. (Omdijaja, 2017).

5. *Over Shoulder*

Teknik ini mengambil gambar dari arah belakang bahu obyek. Akibatnya obyek hanya nampak bagian bahu atau kepalanya saja (MasBos Multimedia, 2017).

2.2.2 Pengambilan Gambar (Ukuran Gambar)

Disini yang dimaksud adalah ukuran gambar, berikut beberapa pengambilan gambar yang digunakan saat produksi tugas akhi ini, terdiri dari:

1. *Close Up (CU)*

Close Up memperlihatkan wajah secara penuh, sehingga sangat cocok dijadikan framing untuk memperlihatkan ekspresi (PortalDekave, 2020).

2. *Medium Close Up (MCU)*

Medium Close Up memperlihatkan wajah serta bagian atas tubuh dari objek dan cukup mendominasi namun masih terlihat peran dari *background*. Pada manusia, framing ini menampilkan dari bagian dada hingga ujung kepala (PortalDekave, 2020).

3. *Medium Shot (MS)*

Framing Medium Shot membuat keseimbangan antara objek (*foreground*) dan *background*. Sehingga *framing* ini terasa seimbang dan cocok digunakan dalam segala situasi (PortalDekave, 2020).

4. *Extreme Close Up (ECU)*

Merupakan pengambilan gambar dari jarak sangat dekat, hingga pori-pori kulit pun bisa terlihat. Tujuannya agar obyek menjadi sangat-sangat jelas (MasBos Multimedia, 2017).

5. *Full Shoot (FS)*

Memperlihatkan ujung kepala sampai kaki, biasanya digunakan untuk menunjukan objek dan lingkungan di sekitarnya (MasBos Multimedia, 2017)

6. *2 Shoot/two shoot*

Pengambilan gambar dua objek. Fungsinya memperlihatkan adegan dua orang yang terlibat percakapan (MasBos Multimedia, 2017)

2.2.3 Pergerakan Kamera

Berikut beberapa pergerakan kamera yang digunakan pada produksi tugas akhir ini, terdiri dari

1. *Panning (Left/Right)*

Pan atau *panning* adalah gerakan kamera menoleh ke kanan (*pan right*) dan menoleh ke kiri (*pan left*) dalam poros horizontal yang bertumpu pada tripod (Andina, 2018).

2. *Tilting (Up/Down)*

Pergerakan kamera *tilt* atau *tilting* adalah pergerakan kamera yang dilakukan secara vertikal, *Tilt* terbagi menjadi dua jenis, yaitu *tilt up* untuk gerakan kamera secara vertikal dari bawah ke atas dan *tilt down* untuk gerakan kamera secara vertikal dari atas ke bawah (Andina, 2018).

3. *Follow*

Follow adalah pergerakan kamera yang mengikuti ke mana pun subjek bergerak. Ini biasanya digunakan untuk mempertahankan komposisi visual yang proporsional di dalam *frame* dan memberi *headspace* agar bagian kepala nggak terpotong di dalam *frame* saat tokoh utama sedang berjalan menjelajah (Andina, 2018).

4. *Crabbing*

Crab adalah pergerakan kamera secara menyamping yang sejajar dengan subjek yang sedang berjalan atau berlari, *crab* bergerak menyamping ke kiri dan ke kanan (Andina, 2018).

Director of Photography harus mendukung visi dari sutradara dan skenario, karena yang disampaikan ke pada penonton adalah semua informasi dalam bentuk visual yang sesuai dengan visi sutradara dan skenario. “*Director of Photography* yang baik harus juga mengenal dengan baik atau memahami alat yang akan dipakai dalam pembuatan sebuah film. *Director of Photography* yang memindahkan semua ilmu dan pengetahuan kita lewat kamera tersebut” (Pratama, 2015).

2.3 Produksi Film

Sebelum sebuah film ditayangkan atau ditonton harus melalui tiga tahapan produksi yaitu praproduksi, produksi dan pasca produksi (Achmad, 2012).

2.3.1 Pra Produksi

Menurut pendapat saya pribadi, pada tahapan ini adalah awal mula perancangan produksi film. “Tahapan Pra produksi adalah tahapan dimana semua persiapan benar-benar didesain dan dipersiapkan dengan sangat matang. Konsep film akan dibayangkan dan divisualkan oleh sang sutradara, sehingga dalam bayangan tersebut bisa dibuatkan *shotlist* dan *storyboard* dibantu oleh seorang *illustrator* atau *storyboard artist*” (Kertawiyudha, Wuryanto, Cendekia, Muchransyah, & Mandra, 2017).

Dari skenario yang telah ditulis oleh penulis naskah, *Director of Photography* akan membuat *Shotlist*. *Shotlist* adalah konsep pengambilan gambar terhadap visual yang dibuat *Director of Photography* dengan masukan sutradara berdasarkan apa yang telah tertulis di skenario.

2.3.2 Produksi

Di tahap produksi atau yang lebih dikenal dengan nama proses *shooting*, apa yang sudah dipersiapkan di tahap pra produksi harus dimanfaatkan dengan maksimal. *Director of Photography* harus mampu membuat komposisi gambar atau visual yang baik, mengarahkan kamera dan menjaga kualitas gambar atau visual agar berjalan sesuai rencana.

2.3.3 Pra Produksi

Di proses ini, ada editor yang akan menyunting hasil gambar yang akan diambil selama proses syuting. Setelah selesai diedit, gambar akan di tata sesuai *scene* dari *shotlist* dan alur cerita, tata suara dan tata musik pun harus diperhatikan. Jika semua proses sudah dilakukan, maka film siap publikasikan.

2.4 Visual Comedy

Berdasarkan dari situs *getfilming.com*, yang sudah saya terjemahkan pengertian tentang *visual comedy* adalah menggambarkan komedi melalui pemingkaian, gerakan kamera, pengeditan, efek suara, dan musik. Adapun poin-poin yang diperhatikan pada *visual comedy* yaitu:

1. Memasuki *frame* kamera dengan cara yang lucu.
2. Keluar dari *frame* kamera dengan cara yang lucu.
3. Meninggalkan *frame* dan kembali lagi pada *frame*.
4. Mencocokkan transisi antar adegan.
5. Efek suara dengan waktu yang tepat.
6. Adegan sinkron dengan nada musik.
7. Pencahayaan super dramatis.

Visual comedy pada film komedi sendiri digunakan bukan untuk memenuhi ekspektasi penonton melainkan melakukan apa yang diinginkan penonton. *Visual comedy* juga memberikan nilai baru pada perfilman bergenre komedi karena dapat mengeksplorasi pikiran alam bawah sadar penonton dalam memprediksi apa yang akan terjadi selanjutnya, dan memberikan mereka kebebasan berkreasi. Hal tersebut sama dengan pernyataan (Anderson, 2019) pada artikel yang ditulisnya di situs *schoolworkhelper.net*.

“Visual comedy liberates human beings from reality, objects are given new meanings and values, it explores the subconscious of the audiences’ minds giving them the freedom to create. the social expectation was completely, unexpectedly broken, making it more humorous. The comedians’ engagement with the audience in terms of desire was very effective, in other words, the comedians did what the audience wanted to happen, not what they expected”

Kecocokan properti atau artistik yang sudah disusun, ditata dan ditampilkan pada *frame* kamera oleh *Director of Photography* juga sangat berpengaruh pada *visual comedy*. Hal tersebut menjadi peran penting karena apabila semuanya tidak cocok atau meleset antara artistik, setting tempat lokasi, pembawaan cerita komedi dan aktor/aktris, maka dipastikan adegan yang ditampilkan kurang menarik ditonton dari segi visual maupun komedi pada pembawaan cerita.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Metodologi Penelitian

Tahap ini adalah dimana peneliti memilih penelitian kualitatif, penggunaan data kualitatif ini bertujuan untuk mendapatkan data langsung di lapangan kepada orang-orang agar mendapatkan hasil yang lebih akurat. Menurut (Bogdan, Robert, & Taylor, 1992) dan (Lexy J, 2010). Mengungkapkan bahwa kualitatif sebagai metode yang bisa menciptakan data akurat dan pasti. Dalam hal tersebut saya menggunakan pengumpulan data berupa lisan dan video wawancara.

Melalui metode tersebut peneliti akan mencari hal-hal yang berkaitan dengan *Director of Photography* atau Sinematografer, film pendek, genre drama dan komedi dengan teknik *visual comedy*. Peneliti menggunakan 3 teknik untuk memperoleh data dengan cara kualitatif, yaitu studi literatur, wawancara, dan studi eksisting. Setelah seluruh data terkumpul, penelitian tersebut akan dikaji untuk mendapatkan hasil yang sama.

3.2. Objek Penelitian

Bagaimana membuat film bergenre drama komedi menggunakan teknik *visual comedy*. Hal tersebut adalah objek yang dipilih oleh peneliti untuk dilakukan penelitian.

3.3 Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data pada Tugas Akhir ini didapat dari studi literatur dan pencarian di internet. Diperlukan studi literatur agar mendapatkan keaslian sumber data yang sudah dipublikasikan baik dari buku, jurnal dan laporan penelitian lainnya. Selanjutnya studi eksisting, untuk mencari, mempelajari, dan menyaring film-film yang memiliki kesamaan dengan karya film lainnya, hal ini dilakukan untuk memperoleh kritikan dan saran tentang kelebihan, kekurangan, dan kesalahan pada produksi film Tugas Akhir ini. Terakhir adalah data wawancara dengan narasumber yang memiliki keahlian sekaligus yang menggeluti dibidang perfilman untuk mendapatkan informasi.

3.3.1 Studi Literatur

Metode ini digunakan untuk mendapatkan informasi dari buku dan beberapa literatur yang sesuai dengan materi yang peneliti bahas. Pembahasan yang peneliti perlukan ialah mengenai *Director of Photography*, film bergenre drama komedi dan *Visual Comedy*. Apabila pencarian data dari literatur dirasa kurang, penulis juga berencana mencari data lewat internet. Data yang dicari bisa melalui situs *web*, jurnal, artikel dan melalui beberapa *platform* seperti *youtube*.

3.3.2 Wawancara

Wawancara oleh peneliti kepada sinematografer asal Surabaya sekaligus alumni dari SMK DR.SOETOMO pada tanggal 5 Juni 2021. wawancara tersebut dilakukan dengan satu narasumber yang bernama *Zainal Arifin*. Data yang akan ditanyakan adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana menurutmu perkembangan film pendek di Indonesia ini khususnya film yang bergenre komedi?
2. Apa yang perlu diperhatikan saat ingin membuat film lawas?
3. Ketika ingin membuat film dengan tema 90an apa saja yang harus diperhatikan?

3.3.3 Observasi

Dari hasil observasi saya melalui penonton televisi, khususnya pada acara program-program hiburan yang menampilkan kesan komedi. Pada acara tersebut kebanyakan menggunakan dialog untuk mendapatkan perhatian penonton dan sedikit paksaan untuk menimbulkan sebuah humor agar penonton bisa tertawa.

3.3.4 Studi Eksisting

Film yang disutradarai oleh *Quentin Tarantino* ini memanglah sangat berkesan. Pada film *Scott Pilgrim* tersebut merupakan adaptasi dari sebuah komik lalu diangkat menjadi film layar lebar. pada film tersebut para pemeran bisa menimbulkan tawa atau rasa humor melalui pergerakan pemeran berdasarkan naskah yang ada, dengan penggunaan dialog yang minim sebagai pemicu utama sebuah humor.

3.4 Teknik Analisa Data

Teknik analisa data dalam penyusunan laporan Tugas Akhir ini dilakukan agar dalam proses analisis tidak terjadi penyimpangan materi serta tujuan yang dicapai dalam pembuatan film pendek bergenre drama komedi menggunakan teknik *visual comedy*. Penelitian kualitatif merujuk dan berciri pada penelitian, mengamati ,mencatat, bertanya, dan menggali sumber yang erat hubungannya dengan obyek yang akan diteliti, kemudian disusun, lalu dirumuskan, seperti observasi, wawancara, dan menggali sumber-sumber yang ada melalui studi literatur (Sugiyono, 2005). Melalui metode kualitatif ini, akan dicari hal-hal yang berkaitan dengan film pendek, film drama, film komedi, dan pemahaman *visual comedy*.



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Pengumpulan Data

Berikut adalah hasil data penelitian yang didapat saat melakukan proses pencarian data.

4.1.1 Analisa Data

Berikut adalah hasil data yang dikumpulkan berdasarkan metode studi literatur, observasi, studi eksisting, dan wawancara.

Tabel 4.1 Analisa Data.

No.	Topik	Literatur	Kesimpulan
1.	Studi Literatur	(Effendy H. , 2009) dari buku yang berjudul <i>Mari Membuat Film</i> .	Film pendek adalah film yang berdurasi pendek dengan cerita yang singkat, biasanya di bawah 60 menit.
		(Javandalasta, 2011) dari buku yang berjudul <i>5 Hari Mahir Bikin Film</i> .	Film berawal dari sebuah media penyimpanan gambar atau sering disebut <i>Celluloid</i> , lembaran plastik yang dilapisi oleh emulsi (lapisan kimiawi peka cahaya) bertitik tolak, dari situlah maka film dalam arti tayangan audio-visual dipahami sebagai potongan-potongan gambar bergerak.
		Jurnal (Brown, 2012) yang dikutip oleh (Puri Sulistiyawati, Ihya, & Ulumuddin, 2019)	<i>Director of Photography</i> atau sinematografi adalah orang yang meng-visualisasikan konsep sutradara melalui visual dan teknik fotografi. <i>Director Of Photography</i> juga harus bisa menguasai dan bertanggung jawab pada pergerakan kamera, <i>blocking</i> kamera, frame pengambilan gambar, dan juga mengatur pencahayaan
		(Anderson, 2019) <i>Rowan Atkinson Visual Comedy Techniques</i> (2019)	<i>Visual comedy liberates human beings from reality, objects are given new meanings and values, it explores the subconscious of the audiences' minds giving them the freedom to create. he social expectation was completely, unexpectedly broken, making it more humorous. The comedians' engagement with the audience in terms of desire was very effective, in other words, the comedians did what the audience wanted to happen, not what they expected</i>
			<i>Visual comedy</i> lebih mengunggulkan pada kesinambungan antar pergerakan kamera, <i>frame</i> kamera, ekspresi, adegan dan pencahayaan dramatis.

3.	Observasi	Penonton televisi	Dari hasil observasi saya melalui penonton televisi, khususnya pada acara program-program hiburan yang menampilkan kesan komedi. Pada acara tersebut kebanyakan menggunakan dialog untuk mendapatkan perhatian penonton dan sedikit paksaan untuk menimbulkan sebuah humor agar penonton bisa tertawa.
4.	Studi Eksisting	<i>Scott Pilgrim</i>	Film yang disutradarai oleh Quentin Tarantino ini memanglah sangat berkesan. Pada film Scott Pilgrim tersebut merupakan adaptasi dari sebuah komik lalu diangkat menjadi film layar lebar. pada film tersebut para pemeran bisa menimbulkan tawa atau rasa humor melalui pergerakan pemeran berdasarkan naskah yang ada, dengan penggunaan dialog yang minim sebagai pemicu utama sebuah humor.
5.	Wawancara	Zainal Arifin	<p>Bagaimana menurutmu perkembangan film pendek di Indonesia ini khususnya film yang bergenre komedi?</p> <p>“saya rasa banyak film komedi yang bagus-bagus tapi juga membosankan, yang membuat saya bisa berkata begitu adalah setiap komedi yang dilontarkan itu selalu ada di bibir, maksud saya adalah kenapa tidak mencoba melalui pergerakan sang aktor untuk menimbulkan rasa humor? Memang sudah ada yang melakukan seperti itu, tapi apakah banyak? Paling juga dari sutradara itu-itu aja, yang lainnya mana? Teknik yang seperti itulah yang perlu diperhatikan dalam membuat film genre komedi”</p> <p>Apa yang perlu diperhatikan saat ingin membuat film lawas? Contohnya ketika ingin membuat film dengan tema 90an apa saja yang harus diperhatikan?</p> <p>“yang paling penting dalam pembuatan film yang membawa tema lawas atau 90an adalah property harus menjadi yang nomer satu untuk diperhatikan”</p>



UNIVERSITAS
Din

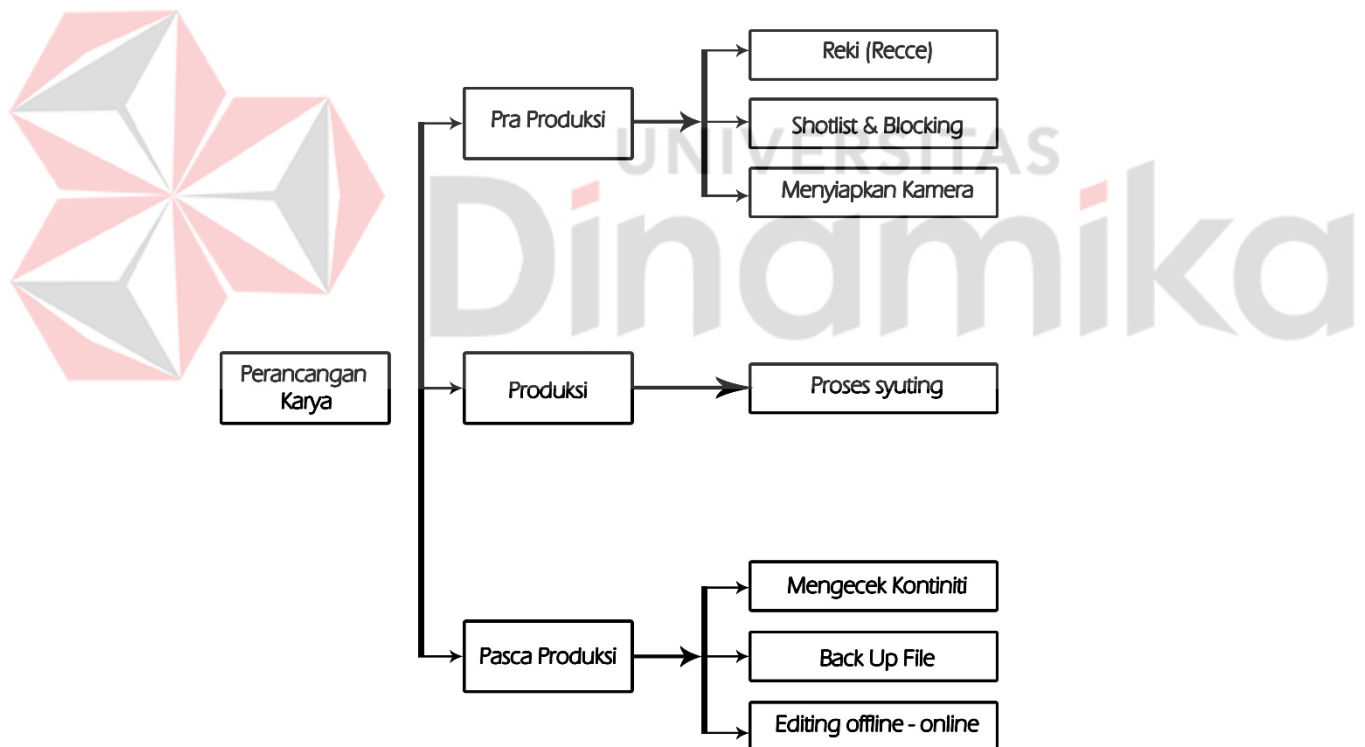
4.1.2 Kesimpulan Data

Pada kesimpulan analisa data, peneliti dapat menyimpulkan sesuai dengan gambar tabel analisa data dari data yang sudah didapatkan, yaitu:

1. Film pendek merupakan gambar bergerak yang memiliki alur cerita pendek namun pesan tersampaikan.
2. *Director of Photography* merupakan seseorang yang memimpin dan mengarahkan sebuah komposisi gambar, penataan cahaya, dan penataan artistik.

Makna dan filosofi *visual comedy* adalah komedi yang menggunakan pergerakan kamera, pencahayaan dramatis, dan pergerakan yang sinkron dengan pergerakan pemeran film.

4.2 Perancangan Karya



Gambar 4.2 Struktur Perancangan *Director of Photography*.

4.2.1 Alur Perancangan Karya

Disini akan dibahas mengenai perancangan karya oleh peneliti mengenai *Director of Photography*. Pada perancangan karya, peneliti memiliki langkah-langkah yang harus dilakukan. Diawali dari tahap pra produksi, produksi dan diakhiri dengan tahap pasca produksi.

4.2.2 Pra Produksi

Pada tahap ini peneliti sebagai *Director of Photography* sebagai langkah awal dalam membuat film.

A. Ide

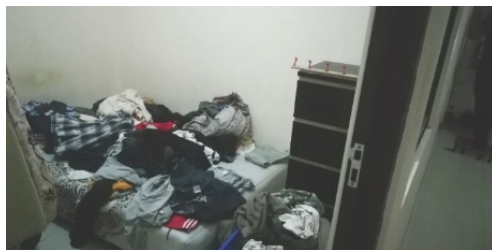
Ide dari pengambilan gambar ini berasal dari beberapa film lawas 90an yang cenderung simple dalam komposisi gambar/*frame* dan minimnya penggunaan teknik Visual Comedy sebagai cara untuk memunculkan rasa humor.

B. Konsep

Konsep awal peneliti menggunakan teknik *visual comedy* dikarenakan sering nya film-film lain yang menggunakan dialog yang lucu agar penonton terhibur ketimbang menggunakan *visual comedy*. Dengan alasan tersebut, peneliti mencoba mempraktikan *visual comedy* tersebut dalam Tugas Akhir ini.

C. Recce

Recce adalah proses mengunjungi lokasi atau lebih dikenal dengan *hunting* lokasi. Setelah menemukan lokasi yang sesuai dengan kebutuhan cerita, dan telah disetujui oleh sutradara, maka rombongan kru akan datang mengunjungi lokasi tersebut.



Gambar 4.1 Lokasi *Recce*

D. Shotlist

Shotlist adalah konsep pengambilan gambar terhadap visual yang dibuat *Director of Photography* dengan masukan sutradara berdasarkan apa yang telah tertulis di naskah. *Shotlist* dapat dilihat di lampiran 4.

E. Aspek Rasio

Menurut (Studio Antelope, 2020). Aspek Rasio dalam film adalah perbandingan antara lebar dan tinggi pada sebuah gambar video atau film. Distorsi visual menyebabkan film tidak bisa dinikmati dengan baik, loh. Misalnya gambar terlalu sempit, atau terlalu ramping. Hal tersebut bisa mengganggu pandangan penonton film kalian. Pada pembuatan film pendek ini peneliti menggunakan rasio 4;3 dan 16:9. Rasio 4:3 sendiri biasanya merujuk pada film 80 sampai 90an. Rasio 16:9 biasa digunakan untuk kebutuhan pengambilan gambar secara *widescreen* atau melebar, kenapa menggunakan rasio 4;3 dan 16;9 pada pembuatan film pendek tersebut? Karena film ini memiliki konsep 90an yang nantinya mengarah ke jaman modern, dan dari perpindahan rasio 4;3 ke 16;9 pada film tersebut. Gambar aspek rasio dapat dilihat di lampiran 5.

F. Peralatan Produksi

Berikut daftar peralatan yang peneliti gunakan saat proses produksi berlangsung.

Tabel 4.2 Daftar Alat Produksi.

No.	Alat	Unit
1	Godox SL200W II	2
2	Field Monitor	1
3	Zoom H5	1
4	Zoom H1	1
5	Clip on	2
6	Kamera Sony A6300	1

7	<i>Clapper</i>	1
8	<i>Tripod</i>	1
9	<i>Memory 64gb</i>	2
10	<i>Boompole</i>	1
11	Lampu <i>LED</i>	1
12	Lampu <i>LED Tube</i>	1
13	Baterai kamera	9
14	Laptop	1
15	<i>Charger</i> baterai kamera	2
16	Kabel <i>roll</i>	2
17	<i>RIG</i>	1
18	<i>Headset</i>	1
19	<i>Boompole</i>	1
20	Lensa	2
21	CTO	2

4.2.3 Produksi

Pada proses *shooting* film pendek ini, *talent* sudah bersiap melakukan proses *shooting* yang sesuai dengan naskah dari Sutradara dan *shotlist* yang dibuat oleh *Director of Photography* dan Sutradara. Proses *shooting* film pendek ini dilakukan di Surabaya, Jawa Timur. Untuk penjelasan detail dapat dilihat di bab selanjutnya dengan topik bahasan seputar proses produksi.

4.2.4 Paska Produksi

Tahap ini adalah tahap dimana proses *shooting* selesai, dan mulai maju ke tahap berikutnya. Pada tahapan ini terdapat beberapa tahapan sebelum mulai mempublikasikan karya. Tahapan – tahapannya yaitu:

1. Editing *Offline*

Proses editing adalah dimana editor menyusun semua *shot* yang telah diambil pada proses *shooting* menjadi sebuah *scene* yang sesuai dengan runtutan naskah yang dibuat oleh Sutradara dan catatan kontinuiti.

2. *Pict-Lock*

Picture Lock adalah dimana keputusan sang Sutradara dalam memutuskan gambar atau *shot* mana yang bagus untuk digunakan pada proses editing. Hal tersebut bertujuan untuk agar sang editor bisa melanjutkan editing secara *online*.

3. *Editing Online*

Proses dimana sang editor mulai melakukan *grading color*, penambahan *black bar*, dan mengisi efek suara, jika semuanya sudah siap dan selesai barulah ke proses *rendering* untuk di-ekspor menjadi video.

4. Publikasi

Ketika tahap pra produksi, produksi, dan pasca produksi selesai, barulah menyusun tahapan untuk mempublikasikan karya film. Dalam mempublikasikan film tidak hanya sekedar hasil video film, melainkan juga harus menyertakan Poster, *Cover DVD*, dan *Label DVD*, hal tersebut harus dilakukan guna memasarkan film kepada publik. Dibawah ini peneliti akan menjelaskan konsep desain yang digunakan untuk mempublikasikan film tugas akhir tersebut.

4.3 Anggaran

Dalam pembuatan film pendek ini memerlukan biaya guna menunjang semua tahap dari pra produksi hingga pasca produksi. Uraian biaya dari pembuatan film pendek ini sebagai berikut:

Tabel 4.3 Harga Sewa Alat Produksi.

No	Nama	Deskripsi	Hari	Harga	Total
1	Boom Mic fullset rode NTG4+	Unit LCD, Softcover, Sunhood, Battery NP-F770/790 x2 + Charger Kabel, HDMI Cable x2 (HDMI to HDMI, HDMI to Micro), Ballhead, Softcase.	3	Rp. 150.000	Rp. 450.000
2	Feelworld Master 4K MA7 7 Inch	Unit LCD, Softcover, Sunhood, Battery NP-F770/790 x2 + Charger Kabel, HDMI Cable x2 (HDMI to HDMI, HDMI to Micro), Ballhead, Softcase.	3	Rp. 100.000	Rp. 300.000

3	Godox SL200W II LED Light. (2 Unit)	Unit SL-200W II (U Handle, Lock Knob x2, Standart Reflector), Power Cable, Kabel Perlength 10m), Lightstand (Spigot, Body, Lock Knob x6), Tas Lighting.	3	Rp. 175.000	Rp. 525.000
4	Saramonic Blink 500b2.	2 transmitter 1 receiver, 2 lavalier microphones, 3 usb charger cable, 3 usb charger adapter, camera aux cable, smartphone aux cable, pouch.	3	Rp. 100.000	Rp. 300.00
5	.	H5 Body, SD card 64. GB, Battery AAA x2, Connector x2 (RCA 2 SF to Phono SM, Phono SF to minijack SM), Cable x3 (XLR 2 SM to XLR 1 SF, XLR SM to RCA 2 SM, Minijack SM to Minijack SM), Pouch.	3	Rp. 75.000	Rp. 225.00
				Jumlah	Rp. 2.325.000
				Diskon	Rp. 775.000
				Total	Rp. 1.550.000

Tabel 4.4 Anggaran Produksi.

Produksi

Senin, 14 Juni 2021		
1.	Konsumsi Pagi	12 Orang Rp180.000
2.	Konsumsi Siang	12 Orang Rp180.000
3.	Konsumsi Sore	12 Orang Rp180.000
Total		Rp540.000
Selasa, 15 Juni 2021		
1.	Konsumsi Pagi	12 Orang Rp180.000
2.	Konsumsi Siang	12 Orang Rp180.000
3.	Konsumsi Malam	13 Orang Rp195.000
Total		Rp555.000
Rabu, 16 Juni 2021		
1.	Konsumsi Siang	11 Orang Rp165.000
2.	Konsumsi Malam	12 Orang Rp180.000
3.	Lain-lain	Rp460.000
Total		Rp805.000

1.	Konsumsi	3 Hari	Rp1.900.000
2.	<i>Fee Talent</i>	5 Orang	Rp1.000.000
3.	Properti		Rp100.000
4.	Sewa Alat	3 Hari	Rp1.550.000
Total			Rp4.550.000

Tabel 4.5 Anggaran Paska Produksi.

Pasca Produksi		
1.	<i>Merchandise</i>	Rp450.000
2.	Publikasi	Rp1.000.000
Total		Rp1.450.000
Total Keseluruhan		Rp6.000.000

4.4 Jadwal Kegiatan

Berikut jadwal kegiatan pada pra produksi hingga paska produksi dan *Rundown* acara produksi dalam produksi Tugas Akhir ini

Tabel 4.6 Jadwal Kegiatan.

No	Tahap	Aktifitas Produksi	Tanggal	Keterangan
1	Pra produksi	<i>Casting talent (reading tahap awal)</i>	5-7 Juni	
2		<i>Fitting wardrobe</i>	7 Juni	
3		Membuat surat perizinan	8 Juni	
4		<i>Hunting lokasi + list properti</i>	8-9 Juni	
5		<i>Shot list</i>	9 Juni	
6		List alat + <i>booking</i> alat	10 Juni	
7		<i>Technical meeting (reading tahap akhir)</i>	11 Juni	
8		Menyelesaikan persiapan properti	12-13 Juni	
9	Produksi	Ambil alat	13 Juni (malam)	
10		<i>Shooting</i>	14 - 16 Juni	

12	Pasca produksi	<i>Edit Offline</i>	17-18 Juni
13		<i>Edit Online</i>	19-21 Juni
14		<i>Color grading</i>	22 June
15		<i>Scoring music</i>	22-23 Juni

Tabel 4.7 *Rundown* Produksi.

No.	Tanggal	Jam	Scene	Lokasi	Keterangan
		06:00 - 11:00	4 & 7	Warkop	
	HARI PERTAMA 14 JUNI 2021	11:00 - 12:30			Istirahat
		12:45 - 14:30	1 & 2	Kos	
		14:30 - 15:30			Istirahat
		15:45 - 16:45	3	Jalan	
	15 Juni 2021	19:00 - selesai	5 & 6	Warkop	

4.5 Implementasi Karya

Pada bab ini akan dijelaskan tentang bagaimana penerapan elemen-elemen perancangan karya terhadap pembuatan film pendek bergenre drama komedi menggunakan teknik *visual comedy*.

4.5.1 Produksi

Kegiatan yang pasti dilakukan pada tahap produksi tentunya ada proses set lokasi, set perekaman suara atau audio dan pengambilan gambar. Proses produksi ini berlangsung selama 3 hari pada jadwal yang sudah ditentukan, berikut penjelasannya.

4.5.2 Penataan Lokasi

Pengeset-an Lokasi atau Seting lokasi adalah dimana property yang akan digunakan masuk kedalam *frame* kamera. Dalam film pendek tugas akhir ini setting lokasi dilakukan di 4 tempat yang berbeda yaitu, Kamar, Depan Kos, Pinggir Jalan dan Warkop. Berikut beberapa foto hasil dari produksi Tugas Akhir ini beberapa bulan yang lalu.

Tabel 4.8 Penataan Lokasi.

No	Foto	Scene	Tempat	Sumber
1		1	Kamar Kos (Komplek Penjaringan	Dokumentasi Produksi
2		2	Depan Kos (Karang Menur)	
3		3&4	Jalan (Tambakoso)	
4		5&6	Warkop (Rungkut Gang 3, Warung Doa Ibu)	
5		7	Jalan (Tambakoso	
6		8	Warkop (Rungkut Gang 3, Warung Doa Ibu)	

4.5.3 Teknik Perekaman dan Pengambilan Gambar

Pada proses produksi film ini *shooting* dan *recording audio* dilakukan langsung di lokasi dan *foley* dilakukan di studio menggunakan peralatan yang sama seperti pada tabel peralatan di atas. Pengambilan gambar pada film tugas akhir ini menggunakan satu kamera. Dalam pengerjaannya teknik ini menggunakan susunan pengambilan gambar yang sudah tertata pada *shotlist*. Dalam proses *shooting* juga menggunakan teknik pergerakan kamera dan sudut pengambilan gambar guna mengangkat teknik *visual comedy*, salah satu pergerakan kamera dan sudut pengambilan gambar yang digunakan adalah *follow*, *panning*, *crabbing* dan *Close Up*, *Two Shot*, *Over Shoulder (OSS)*.

Tabel 4.9 Proses Produksi.

No	Foto	Scene	Sumber
1		1	Dokumentasi Produksi
1		2	
3		3	



4.6 Kendala dan Kejadian saat Produksi serta Strategi Mengatasinya

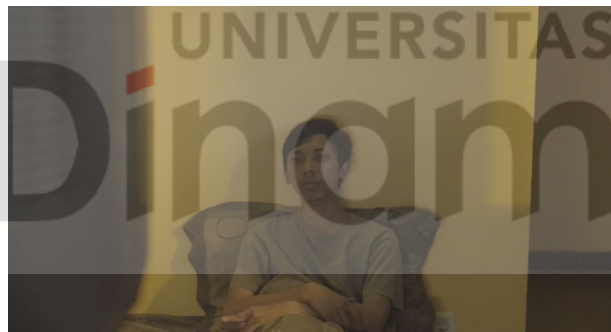
Disini saya akan menjelaskan kendala dan kejadian – kejadian yang berada di lapangan saat proses *shooting*. Banyak masalah yang terjadi pada saat proses shooting, mulai dari lokasi, properti, teknis kamera, pemeran film, *rundown* produksi, tim produksi dan komunikasi. Masalah – masalah diatas adalah masalah besar yang terjadi pada proses *shooting* kemarin, dan dampak dan akibat dari permasalahan tersebut adalah terbuangnya waktu yang cukup banyak. Hampir di setiap *scene* tim produksi mengalami masalah tersebut. Akan tetapi semua mencoba tenang dan tetap berjalan sesuai apa yang ada dan yang bisa dilakukan se-maksimal mungkin.

4.6.1 Strategi Mengatasinya

Diperlukan beberapa strategi agar terhindar dari masalah – masalah yang saya simpulkan di atas. Manajemen produksi sangat diperlukan dalam merancang jadwal dan memanajemen produksi serta menyiapkan rencana cadangan agar tidak kebingungan pada saat menemui kendala atau masalah seperti yang dijelaskan di atas, dengan manajemen produksi pasti bisa menghindari masalah – masalah yang terjadi di atas.

4.7 Hasil Tugas Akhir

Dalam pengimplementasiannya terdapat beberapa revisi dari para dewan pembahas, revisi tersebut meliputi perubahan warna film, rasio, dan properti. Hal tersebut sudah diperbarui pada tanggal 2 Agustus 2021.



Gambar 4.4 Sebelum dan sesudah perubahan warna.

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berikut beberapa kesimpulan yang didapat dari penelitian dan dibuat berdasarkan kejadian pada saat proses pra produksi, produksi dan paska produksi.

1. Film pendek merupakan gambar bergerak yang memiliki alur cerita pendek namun pesan tersampaikan.
2. *Director of Photography* merupakan seseorang yang memimpin dan mengarahkan sebuah komposisi gambar, penataan cahaya, dan penataan artistic.
3. Makna dan filosofi *visual comedy* adalah komedi yang menggunakan pergerakan kamera, pencahayaan dramatis, dan pergerakan yang sinkron dengan pergerakan pemeran film.

Dibutuhkan Manajemen Produksi yang baik, teliti, detail dan cekatan dalam menghadapi masalah dan menanggulangi masalah yang akan datang pada tahap pra produksi, produksi, dan paska produksi.

5.2 Saran

Dalam memahami departemen *Director of Photography* diperlukan kemampuan dan pengalaman yang sangat banyak akan tetapi, hal tersebut bisa menjadi tantangan bagi sinematografer muda yang ingin mencoba dan biasanya bisa dimulai dari membuat film pendek atau videografi lainnya. Untuk *visual comedy*, hal tersebut masih awam di telinga masyarakat umum atau penggemar film akan tetapi, mereka familiar dengan pengertiannya meskipun dijelaskan secara singkat, padat dan jelas.

DAFTAR PUSTAKA

- Achmad, H. (2012). *My Life as Film Director*. Bandung: Mizan Media Utama.
- Anderson, W. (2019, June 8). *Rowan Atkinson's Visual Comedy Techniques*. Retrieved from SchoolWorkHelper: <https://schoolworkhelper.net/rowan-atkinsons-visual-comedy-techniques/>
- Andina, Y. (2018, May 7). *Camera Movement, Skill Wajib untuk Dikuasai Filmmaker*. Retrieved from kreativv.com: <https://kreativv.com/film-animasi-video/camera-movement>
- AVIKOM FILM. (2017, November 15). *OFFICIAL WEBSITE AUDIO VISUAL KOMUNIKASI UPN VETERAN YOGYAKARTA*. Retrieved from AVIKOM FILMS: <http://avikomfilm.com/2017/11/15/crewfilm-director-of-photography/>
- Bogdan, Robert, & Taylor. (1992). *Pengantar Metode Penelitian Kualitatif*. Surabaya: Usaha Nasional.
- Brown, B. (2012). *Cinematography Theory And Practice: Image Making for Cinematographers and Directors* (2nd ed.). Oxford: Focal Press. Retrieved from <https://journals.telkomuniversity.ac.id/demandia/article/download/2188/1193>
- Effendy, H. (2009). *Mari Membuat Film* (Vol. 2). Jakarta: Erlangga.
- Effendy, O. U. (2009). Ilmu, Teori dan Filsafat Komunikasi. In O. U. Effendy, *Ilmu, Teori dan Filsafat Komunikasi* (pp. 211-216). Bandung: PT. Citra Aditya Bakti.
- Javandalasta. (2011). *5 Hari Mahir Bikin Film*. In Javandalasta, *5 Hari Mahir Bikin Film*. Jakarta: Mumtaz Media.
- Joseph, D. (2011). *Landasan Konseptual Perencanaan Dan Perancangan Pusat Apresiasi Film Di Yogyakarta*. Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta: Universitas Atma Jaya Yogyakarta.
- Kertawiyudha, P., Wuryanto, B. A., Cendekia, D., Muchransyah, M., & Mandra, R. (2017). Sebuah Modul Workshop Penulisan Skenario Tingkat Dasar. In P. Kertawiyudha, B. A. Wuryanto, D. Cendekia, M. Muchransyah, & R. Mandra, *Penulisan Cerita Film Pendek* (pp. 12-15). Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Pusat Pengembangan Perfilman.

Kurniawan, M. N. (2019). *Penyutradaraan dalam Pembuatan Film Pendek Bergenre Drama Tentang Mitos Berjudul Jentaka*. Surabaya: Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya.

Lexy J, M. (2010). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosda Karya.

Mabruri, A. (2013). Manajemen Produksi Program Acara Televisi Format Acara Drama. In A. Mabruri, *Manajemen Produksi Program Acara Televisi Format Acara Drama*. Jakarta: Grasindo.

MasBos Multimedia. (2017, July 13). *Teknik Pengambilan gambar*. Retrieved from masbos.com: <https://masbos.com/teknik-pengambilan-gambar/>

Omdijaja. (2017, November 21). *Mengenal Angle Dalam Fotografi*. Retrieved March 20, 2021, from digitalfotografi.net: <http://digitalfotografi.net/mengenal-angle-dalam-fotografi/>

Paratista, H. (2018). Memahami Film edisi 2. In H. Paratista, *Memahami Film edisi 2* (p. 39). Yogyakarta: Montase Press.

PortalDekave. (2020, November 12). *Penjelasan Macam – Macam Framing Kamera Foto & Video*. Retrieved from portaldekave.com: <https://www.portaldekave.com/artikel/penjelasan-macam-macam-framing-kamera-foto-video#:~:text=Framing%20adalah%20bagaimana%20kita%20menempatkan,tanggung%20dalam%20penempatan%20di%20bingkai>.

Pratama, A. Y. (2015, October 6). *Arti Penting Director of Photography (DOP)*. Retrieved from yehudaalbert.wordpress.com/: <https://yehudaalbert.wordpress.com/2015/10/06/arti-penting-director-of-photography-dop-sinematografer/>

Pratista, H. (2017). Memahami Film edisi 2. In H. Pratista, *Memahami Film edisi 2* (p. 25). Yogyakarta: Montase Press.

Pratista, H. (2018). Memahami Film edisi 2. Yogyakarta: Montase Press.

Puri Sulistiyawati, P., Ihya, D. I., & Ulumuddin. (2019, September 23). demandia. *ANALISIS KOMPONEN VISUAL DASAR SINEMATOGRAFI DALAM FILM LIVE ACTION "GREEN BOOK"*, 173. doi:<https://doi.org/10.25124/demandia.v4i2.2188>

Studio Antelope. (2020, March 30). *5 Aspek Rasio Film Yang Paling Sering Kamu Jumpai*. Retrieved from studioantelope.com: <https://studioantelope.com/5-aspek-rasio-film-yang-paling-sering-kamu-jumpai/>

Sugiyono. (2005). *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: CV Alfabeta.