



***DIRECTOR OF PHOTOGRAPHY* DALAM PEMBUATAN FILM PENDEK  
FIKSI BERTEMA DRAMA KELUARGA DENGAN JUDUL “DELILA”**

**TUGAS AKHIR**



**Program Studi  
D4 Produksi Film dan Televisi**

UNIVERSITAS  
**Dinamika**

**Oleh:**

**Yudha Adi Nugroho**

**18510160021**

---

**FAKULTAS DESAIN DAN INDUSTRI KREATIF**

**UNIVERSITAS DINAMIKA**

**2023**

***DIRECTOR OF PHOTOGRAPHY* DALAM PEMBUATAN FILM PENDEK  
FIKSI BERTEMA DRAMA KELUARGA DENGAN JUDUL “DELILA”**

**TUGAS AKHIR**

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



UNIVERSITAS

**Disusun Oleh:**  
Dinamika

**Nama : Yudha Adi Nugroho**

**NIM : 18510160021**

**Program Studi : D4 Produksi Film dan Televisi**

**FAKULTAS DESAIN DAN INDUSTRI KREATIF**

**UNIVERSITAS DINAMIKA**

**2023**

## Tugas Akhir

### **DIRECTOR OF PHOTOGRAPHY DALAM PEMBUATAN FILM PENDEK FIKSI BERTEMA DRAMA KELUARGA DENGAN JUDUL “DELILA”**

Dipersiapkan dan disusun oleh :

**Yudha Adi Nugroho**

**NIM: 18510160021**

Telah diperiksa, diuji, dan disetujui oleh Dewan Penguji

Pada: Rabu 06 Juli 2022

#### Susunan Dewan Penguji

##### Pembimbing:

I. Dr. Muh.Bahrudin, S.Sos., M.Med.Kom.

NIDN. 0704017701

II. Ir. Hardman Budiardjo, M.Med.Kom., MOS.

NIDN. 0711086702

##### Penguji:

Novan Andrianto, M.I.Kom

NIDN. 0717119003

2022.12.14

12:20:18

+07'00'

cn=Novan  
Andrianto, o, ou,  
email=novan@dina  
mika.ac.id, c=ID

2022.12.14 23:47:59  
-08'00'

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan

untuk memperoleh gelar Sarjana

Digitally signed  
by karsam  
Date: 2023.01.03  
15:13:37 +07'00'

**Karsam, MA., Ph.D**

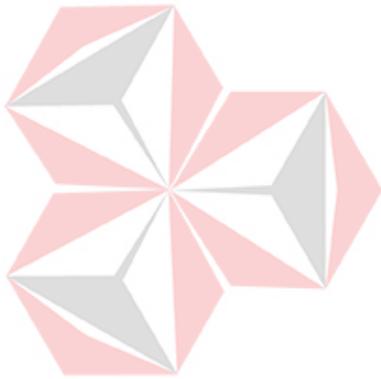
NIDN: 0705076802

Dekan Fakultas Desain dan Industri Kreatif

UNIVERSITAS DINAMIKA

## PERSEMBAHAN

*Kupersembahkan untuk Tuhan yang Maha Esa dan Orang Tua Tercinta*



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

**LEMBAR PERNYATAAN**  
**PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN KARYA ILMIAH**

Sebagai Civitas Akademik Universitas Dinamika, saya:

Nama : : Yudha Adi Nugroho  
NIM : : 18510160021  
Program Studi : : DIV Produksi Film dan Televisi  
Fakultas : : Desain dan Industri Kreatif  
Judul Karya : : Director Of Photography Dalam Pembuatan Film Pendek Fiksi  
Bertema Drama Keluarga Dengan Judul "Delila"  
Jenis Karya : : Tugas Akhir

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 mencatat nama saya sebagai penulis atau pencipta dan sebagai pemilik hak cipta.
2. Karya tersebut di atas adalah karya asli saya. Bukan plagiat baik sebagai manapun 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 keserjanaan yang telah diberikan kepada saya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Yang menyatakan,  
Surabaya, 23 Juni 2022



Yudha Adi Nugroho  
18510160021

## ABSTRAK

Disini penulis sebagai *Director of Photography* dalam pembuatan film fiksi bergenre drama keluarga. Latar belakang yang diangkat di film ini mengenai permasalahan keluarga. Dengan tujuan supaya dapat mewakili perasaan seorang anak kepada orang tuanya, terlebih jika terdapat masalah dalam keluarga itu. Tujuan penulisan ini dikarenakan penulis selaku *Director of Photography* memiliki tanggung jawab besar kepada segala aspek *visual* dalam *frame per frame* yang akan di tampilkan. Dengan menggunakan beberapa macam teknik seperti *Two shoot*, *Behind the shoulder*, *Close up*, *Medium closeup* yang akan diambil dan didukung dengan komposisi *Rule of third*, *Golden ratio*, *Leading line*. Metode yang penulis gunakan dalam penelitian ialah dengan menggunakan metode kualitatif dengan teknik pengumpulan data berupa wawancara, studi eksiting, dan studi literatur. Pembuatan film fiksi ini terdiri dari tiga tahap, yang pertama adalah Pra Produksi, di tahap ini penulis beserta tim melakukan diskusi dalam hal penentuan ide, konsep, *Recce*, dan penentuan shot list. Lanjut di tahap produksi, di tahap ini penulis yang berperan sebagai *Director of Photography* melakukan *set up* terhadap arah cahaya, settingan kamera, hingga mengambil gambar. Terakhir di tahap pasca produksi, file yang telah dipindahkan dari kamera ke laptop editor dipilah dan dipilih oleh sang editor. Setelah file tersebut di pilah lanjut ke tahap editing sesuai dengan shot list, naskah dan persetujuan sutradara. Sehingga film yang dihasilkan akan maksimal dan dapat tersampaikan secara tepat kepada para penonton film ini. Harapan penulis selaku *Director of Photography* dapat memvisualisasikan seluruh cerita dengan *Angle* dan komposisi gambar secara baik. Sehingga dapat memanjakan mata dari sang penonton. Dalam penulisan ini mengalami kekurangan pada pengambilan suara, dan proses *compositing* masih kurang. Atas dasar ini semoga penulis lainnya yang ingin melakukan pembuatan film pendek fiksi bergenre drama keluarga dapat mempelajari kesalahan dari penulis sehingga film yang akan dihasilkan dapat lebih baik lagi.

**Kata Kunci:** *Film Fiksi, Drama Keluarga, Director Of Photography, Komposisi Gambar, Angle Kamera*

## KATA PENGANTAR

Segala puji syukur kehadirat Allah SWT atas segala rahmat dan kasih sayang-Nya sehingga Tugas Akhir dengan judul *Director of Photography dalam pembuatan film pendek fiksi bertema drama keluarga dengan judul "DELILA"* dapat diselesaikan tepat waktu.

Tugas Akhir ini tidak akan berhasil tanpa bantuan beberapa pihak, maka dari itu penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Kedua Orang tua serta seluruh anggota keluarga yang telah memberikan dukungan.
2. Prof. Dr. Budi Jatmiko, M.Pd. selaku Rektor Universitas Dinamika.
3. Karsam, MA., Ph.D selaku Dekan Fakultas Desain dan Industri Kreatif
4. Dr. Muh. Bahrudin, S.Sos., M.Med.Kom. selaku Kaprodi DIV Produksi Film dan Televisi Universitas Dinamika dan Dosen Pembimbing I
5. Ir. Hardman Budiardjo, M.Med.Kom., MOS selaku Dosen Pembimbing II.
6. Novan Andrianto, M.I.Kom. selaku Dosen Penguji
7. Seluruh *crew* yang membantu.
8. Teman-teman di Progam Studi D4 Produksi Film dan Televisi Universitas Dinamika.
9. Semua pihak yang selalu mendukung, memberi motivasi, dan mendoakan sehingga dapat memudahkan dalam proses pembuatan tugas akhir.

Tidak ada kesempurnaan di dunia ini, demikian gambaran dari laporan Tugas Akhir kata, semoga laporan Tugas Akhir ini dapat berguna dan bermanfaat bagi semua.

Surabaya, 21 Juni 2022

Penulis

## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>ABSTRAK</b> .....	vi
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	vii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	viii
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	x
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xi
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	xii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Batasan Masalah .....	2
1.4 Tujuan.....	2
1.5 Manfaat.....	2
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b> .....	3
2.1 Film .....	3
2.1.1 Film Dokumenter .....	3
2.1.2 Film Fiksi.....	4
2.1.3 Film Eksperimental.....	4
2.2 Director Of Photography (DOP) .....	5
2.3 <i>Camera Angle</i> .....	5
2.4 Level / ketinggian <i>angle</i> Kamera .....	7
2.5 Teknik Pengambilan.....	9
2.6 Teknik Pencahayaan.....	10
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b> .....	13
3.1 Metode Penelitian .....	13
3.2 Jenis Penelitian .....	13
3.3 Objek Penelitian .....	13
3.4 Lokasi Penelitian .....	13
3.5 Teknik Pengumpulan Data .....	14
3.6 Wawancara .....	14
3.7 Observasi .....	14
3.8 Studi Literatur.....	15
3.9 Studi Kompetitor .....	15

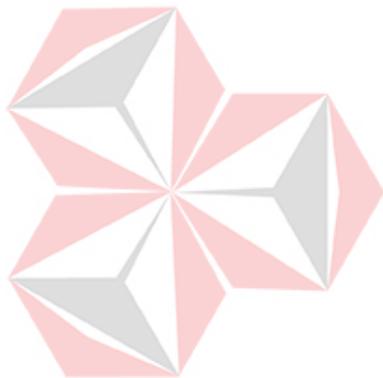
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>16</b>
4.1. Hasil Pengumpulan Data .....	16
4.1.1. Hasil Wawancara .....	16
4.1.2. Hasil Studi Literatur .....	17
4.1.3. Hasil Analisis Data .....	18
4.1.4. Kesimpulan .....	19
4.1.5. Deskripsi <i>Keyword</i> .....	19
4.2 Perancangan Karya .....	20
4.3 Pra Produksi .....	20
4.3.1. Story Board.....	20
4.3.2. Shoot List.....	20
4.3.3. Recce.....	24
4.3.4. Equipment Checklist.....	26
4.4 Produksi.....	27
4.5 Pasca Produksi.....	27
4.5.1 <i>Setting</i> Perekaman .....	27
4.5.2 Teknik Pengambilan Gambar .....	27
4.6 Real Produksi, Kejadian, Dan Strategi Mengatasinya.....	29
4.7 Foto Saat proses pengambilan video .....	29
4.8 Anggaran Dana.....	30
4.9 Jadwal kerja .....	31
4.10 Publikasi .....	31
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>35</b>
5.1 Kesimpulan.....	35
5.2 Saran .....	35
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>36</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Angle Kamera Subjektif.....	6
Gambar 2.2 Angle Kamera Objektif .....	7
Gambar 2.3 Angle Kamera Poin Of View .....	7
Gambar 2. 4 High Angle .....	8
Gambar 2. 5 Low Angle.....	8
Gambar 2. 6 Titlt “ <i>dutch</i> ” Angle.....	8
Gambar 2. 7 Angle Plus Angle .....	9
Gambar 4.1 Gambar Perancangan Karya.....	20
Gambar 4.2 Equipment List .....	26
Gambar 4. 3 Syuting Film Delila adegan Kamar .....	29
Gambar 4. 4 Syuting Film DELILA adegan Romo .....	30
Gambar 4. 5 Produksi Film DELILA di outdoor .....	30
Gambar 4. 6 Poster Delila .....	32
Gambar 4. 7 Cover DVD Delila.....	32
Gambar 4. 8 Gantungan Kunci.....	33
Gambar 4. 9 Scene Awal Film Delila .....	33
Gambar 4. 10 Scene 2 .....	33

## DAFTAR TABEL

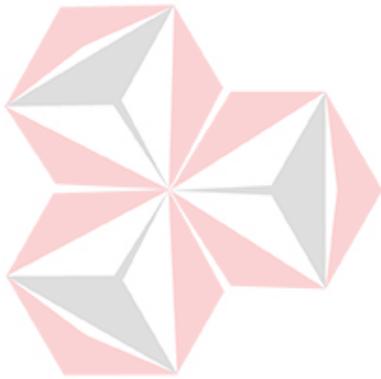
Tabel 4.1 Hasil Analisis Data .....	18
Tabel 4.2 Shotlist Film DELILA .....	21
Tabel 4.3 Jadwal Recce .....	25
Tabel 4.4 Lokasi Recce .....	25
Tabel 4.5 Jadwal Produksi Film DELILA .....	27
Tabel 4.6 Tabel real produksi, masalah dan cara mengatasinya .....	29
Tabel 4.7 Tabel Anggaran Dana .....	30
Tabel 4.8 Jadwal Kerja .....	31



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 BIODATA .....	38
Lampiran 2 Bukti Originalitas Karya.....	39
Lampiran 3 Kartu Bimbingan .....	43
Lampiran 4 Kartu Kegiatan Mengikuti Seminar Tugas Akhir.....	44
Lampiran 5 Shotlist.....	45
Lampiran 6 Surat Perizinan.....	46
Lampiran 7 Perpanjangan TA .....	47



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Keluarga memiliki peran dalam membentuk perilaku manusia dalam menghadapi tantangan dan pendekatan dari luar, dan orangtua yang memainkan peran itu. Tidak dapat dipungkiri, hubungan yang menjadi kepedulian kebanyakan orang adalah hubungan dalam keluarga. Keluarga mewakili suatu konstelasi hubungan yang sangat khusus (Mulyana, 2005).

Berdasarkan latar belakang diatas penulis yang berperan sebagai *director of photography* ingin menggambarkan situasi seorang perempuan yang sulit berkomunikasi dengan ayahnya sehingga ia memerlukan hal atau aktifitas lain untuk menggambarkan perasaannya.

Dalam pembuatan film, *director of photography* adalah seseorang yang bertanggung jawab dalam mengarahkan dan mengatur teknik pengambilan gambar dalam film agar sesuai dengan skenario, dan akan digunakan untuk menyajikan ekspresi dan rasa dalam sebuah film supaya penonton dapat merasakan rasa yang ada dalam film.

Dalam film ini memiliki 3 tahapan dalam pembuatannya diantaranya tahap pra produksi ada *development* yang berfokus kepada pengembangan ide, menentukan alur cerita, penulisan skenario dan survei set lokasi. Dalam proses Pra produksi tim akan melakukan *management* biaya, Penjadwalan *shooting*, analisis naskah, *recce*, *casting talent* dan *reading* naskah. Setelah melewati tahap Pra produksi, selanjutnya adalah tahapan produksi. Apa yang sudah di susun dalam tahap pra produksi dilaksanakan sesuai dengan apa yang sudah tersusun. Tahap pasca produksi menjadi tahapan terakhir di film ini seluruh rekaman akan dilihat dan di proses untuk di *editing*, penataan suara, *scoring music*, dan *colour grading*.

Harapan penulis dalam pembuatan film ini bertujuan memvisualisasikan emosi seorang anak perempuan yang memiliki hubungan komunikasi yang buruk dengan ayahnya ataupun dengan keluarganya

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang masalah di atas maka, maka rumusan masalah pada Tugas Akhir ini adalah bagaimana menyajikan *visual* yang membuat penonton dapat memahami konflik dalam Film Pendek Fiksi dengan Tema Drama Keluarga dengan judul “Delila”

## 1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan pada rumusan masalah di atas maka, batasan masalah pada Tugas Akhir kali ini, yaitu:

1. Durasi Film Pendek berkisar antara 5-10 menit.
2. Film ini di ambil dengan format video 1920x1080p *FULL HD*.
3. DiShoot dengan beberapa teknik
4. Menggunakan kamera Olympus OMD EM10 Mark III dan Canon D600
5. Menggunakan lensa dengan *focal length* 14-42mm

## 1.4 Tujuan

Berdasarkan pada rumusan masalah di atas maka, tujuan Tugas Akhir ini adalah memvisualkan Film Pendek Fiksi dengan Tema Drama Keluarga dengan judul “Delila”

## 1.5 Manfaat

Manfaat yang diharapkan dari Tugas Akhir ini, yaitu:

1. Film ini dapat digunakan sebagai sarana edukasi dan pembelajaran terhadap remaja Indonesia.
2. Manfaat film ini dapat digunakan sebagai referensi dan pembahasan dalam menampilkan seni *visual* yang dapat mengkomunikasikan isi film dengan nilai nilai yang ada di dalamnya.
3. Manfaat sosialnya adalah dapat dijadikan referensi untuk diimplementasikan oleh sineas muda yang tertarik dibidang film terutama dibagian *Direct Of Photography*

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

Untuk mendukung pembuatan film pendek ini, maka karya film akan menggunakan beberapa landasan teori, yaitu : Film, Jenis Film, Komposisi Gambar, Teknik Pengambilan Gambar.

#### **2.1 Film**

Pengertian film adalah media hiburan yang menggabungkan antara jalan cerita, gambar bergerak, dan suara dalam satu bingkai kesenian. Ketiga unsur ini terdapat dalam unsur-unsur setiap pembuatan film, oleh karenanya seringkali film dipergunakan sebagai salah satu unsur media pembelajaran. (Syamsudin, 1986).

Definisi film menurut Undang-undang Republik Indonesia Nomor 33 Tahun 2009 adalah Film sebagai media komunikasi massa merupakan sarana pencerdasan kehidupan bangsa, pengembangan potensi diri, pembinaan akhlak mulia, pemajuan kesejahteraan masyarakat, serta wahana promosi Indonesia di dunia internasional. Film adalah karya seni budaya yang merupakan pranata sosial dan media komunikasi massa yang dibuat berdasarkan kaidah sinematografi dengan atau tanpa suara dan dapat dipertunjukkan. (UU No 33, 2009)

Secara umum, film dapat dibagi menjadi 3 jenis, yaitu: film dokumenter, film fiksi dan film eksperimental.

##### **2.1.1 Film Dokumenter**

Film dokumenter merupakan salah satu jenis film yang bernilai jurnalistik. Cerita dalam film dokumenter merupakan kisah nyata, hanya dibumbui dengan efek drama agar lebih menghibur dan menarik.

Bill Nichols (1991: 111) merumuskan secara sederhana bahwa film dokumenter adalah upaya menceritakan kembali sebuah kejadian atau realitas, menggunakan fakta dan data.

Film dokumenter adalah film yang mendokumentasikan kenyataan. Istilah "dokumenter" pertama digunakan dalam resensi film *Moana* (1926) oleh *Robert Flaherty*, ditulis oleh *The Moviegoer*, nama samaran *John Grierson*, di *New York*

*Sun* pada tanggal 8 Februari 1926.

Di Perancis, istilah dokumenter digunakan untuk semua film non-fiksi, termasuk film mengenai perjalanan dan film pendidikan. Berdasarkan definisi ini, film-film pertama semua adalah film dokumenter. Mereka merekam hal sehari-hari, misalnya kereta api masuk ke stasiun. pada dasarnya, film dokumenter merepresentasikan kenyataan. Artinya film dokumenter berarti menampilkan kembali fakta yang ada dalam kehidupan.

### 2.1.2 Film Fiksi

Film fiksi menyajikan visual yang berasal dari suatu cerita atau naskah yang sifatnya imajinatif. Atau bisa dikatakan sebuah peristiwa atau kejadian yang digambarkan tidaklah benar benar terjadi melainkan sudah diskenariokan sejak awal. Tujuan dari pembuatan film fiksi adalah semata mata sebagai salah satu media hiburan bagi penontonnya (Sutiono M.Kom., M.T.I, 2013).

Pengadeganan dalam film fiksi sudah dirancang sejak awal dengan adanya sebab akibat serta adanya tokoh protagonis dan antagonis dalam cerita. Tujuan dari pembuatan film fiksi adalah menghibur penonton yang melihatnya.

Dalam proses produksi, film fiksi akan lebih kompleks karena melibatkan kru yang tidak sedikit dan membutuhkan waktu yang lama untuk membuat set lokasi *indoor* maupun *outdoor*.

Dari segi pengeditan film fiksi, sutradara sudah bisa memprediksi rasio dari setiap *scene* yang akan dibuat, misalnya berapa *shoot* dalam satu *scene*.

### 2.1.3 Film Eksperimental

Film eksperimental atau biasa disebut dengan sinema eksperimental adalah metode pembuatan film yang mengevaluasi ulang konvensi sinematik. Selain itu, jenis film ini juga mengeksplorasi bentuk-bentuk non-naratif dan alternatif menjadi naratif tradisional.

Adapun tujuan film eksperimental sendiri adalah untuk mewujudkan visi pribadi seorang artis atau untuk mempromosikan ketertarikan pada teknologi baru. Sederhananya, jenis film ini biasa dibuat secara independen dan tidak bekerja pada industri perfilman.

Film eksperimental menurut struktur secara umum sangat dipengaruhi oleh subjektivitas pembuatnya seperti ide, gagasan, emosi serta pengalaman batin. Seiring dengan perkembangannya di Indonesia, nilai-nilai yang terkandung dalam film yang ditonton ikut mempengaruhi realita kehidupan dimasyarakat. Budaya yang berada dimasyarakat semakin samar, tergerus dan melebur dengan sendirinya.

## 2.2 Director Of Photography (DOP)

*Director Of Photography* memiliki peran penting dalam pembuatan sebuah film, *Director Of Photography* menjadi penentu posisi dan teknik pengambilan gambar dalam sebuah film sesuai skenario. Seorang *Director Of Photography* memiliki teknik dalam sebuah pengambilan gambar dalam film, serta bertanggungjawab atas semua supervise personil kamera. Dengan pengetahuannya tentang teknik pencahayaan, lensa, kamera, emulsi film dan imaji digital, seorang sinematografer menciptakan kesan/rasa yang tepat, suasana dan gaya visual pada setiap shot yang membangkitkan emosi sesuai keinginan sutradara.

Peran Seorang Direktur pada *photography* tentunya sangat berperan penting dalam proses pembuatan sebuah film, banyak tanggung jawab yang harus diambil agar sebuah film bisa menjadi karya yang nyaman untuk dilihat. Biasanya dia bertanggung jawab untuk membuat visual yang nyata dalam sebuah film dan sesuai dengan skenario yang sudah dibuat. Biasanya kita sering memanggilnya sebagai kameramen, namun pada kenyataannya seorang DOP tidak berperan langsung sebagai seorang kameramen. (Nilasari, n.d.).

## 2.3 Camera Angle

Sebuah film terbentuk dari sekian banyak *shot*. Tiap *shot* membutuhkan penempatan kamera pada posisi yang paling baik bagi pandangan mata penonton, bagi tata set dan *action* pada suatu saat tertentu dalam perjalanan cerita. Penempatan kamera pada suatu posisi, menentukan *angle* kamera, dipengaruhi oleh sejumlah faktor. Pemecahan-pemecahan sekian banyak problem dalam memilih *angle* kamera, mungkin bisa dicapai melalui suatu analisis yang mendalam dari tuntutan cerita. Melalui pengalaman, keputusan penentuan *angle* kamera menentukan sudut pandang penonton serta wilayah yang bisa diliput pada suatu *shot* (Mascelli,2010:1)

## Tipe-tipe *Angle* kamera:

### 1. *Angle* kamera subjektif

Kamera subjektif membuat perekaman film dari titik pandang seseorang. Penonton berpartisipasi dalam peristiwa yang disaksikannya sebagai pengalaman pribadinya.



Gambar 2.1 *Angle* Kamera Subjektif  
(Sumber: *Cinematography Theory and Practice* : 2012)

Penonton ditempatkan di dalam film baik dia sendiri sebagai peserta aktif, atau bergantian tempat dengan seseorang pemain dalam film dan menyaksikan kejadian yang berlangsung melalui matanya. Penonton juga dilibatkan dalam film, mana kala seorang pelaku dalam adegan memandang ke lensa yakni karena terjadinya hubungan pemain-penonton melalui pandang - memandang. (Mascelli, 2010, p. 6).

### 2 *Angle* kamera objektif

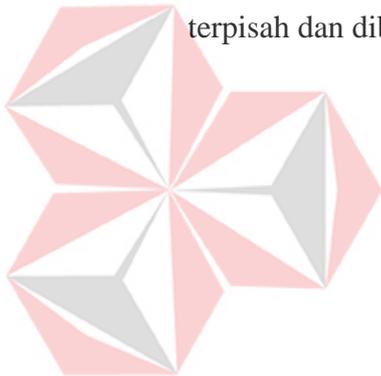
Kamera objektif melakukan penembakan dari garis sisi titik pandang. Penonton menyaksikan peristiwa dilihatnya melalui mata pengamat yang tersembunyi, seperti mata seseorang yang mencuri pandang. Juru kamera dan sutradara seringkali dalam menata kamera objektifnya menggunakan titik pandang penonton. Karena peristiwa yang mereka sajikan di layar putih bukan dari sudut pandang siapapun yang berada dalam adegan film, maka *angle* edari kamera objektif tidak mewakili siapapun. Orang yang difilmkan akan nampak tidak menyadari adanya kamera dan tidak pernah memandang ke arah lensa, biarpun hanya dengan lirikan sekilas, adegan harus diulang pengambilannya. Sebagian besar adegan film disajikan dari *angle* kamera yang objektif. (Mascelli, 2010:5).



Gambar 2.2 Angle Kamera Objektif  
(Sumber: *Cinematography Theory and Practice* : 2012)

### 3. Angle kamera *Point of view*.

*Angle* kamera *Point Of View*, atau disingkat P.O.V, merekam adegan dari titik pandangan pemain tertentu. P.O.V adalah *angle* objektif, tapi karena ia berada antara objektif dan subjektif, maka *angle* ini harus ditempatkan pada kategori yang terpisah dan diberikan ketimbangan khusus. (Mascelli, 2010:22).



Gambar 2.3 Angle Kamera Poin Of View  
(Sumber: *Cinematography Theory and Practice* : 2012)

### 2.4 Level / ketinggian *angle* Kamera

Unsur ini sangat penting untuk memperlihatkan efek apa yang harus muncul dari setiap *scene* (adegan). Jika unsur ini diabaikan bisa dipastikan film yang muncul cenderung monoton dan membosankan sebab *camera angle* dan *close up* sebagai unsur *visualisasi* yang menjadi bahan mentah dan harus diolah secermat mungkin. (Baksin, 2003 : 74)

### 1. *High Angle*

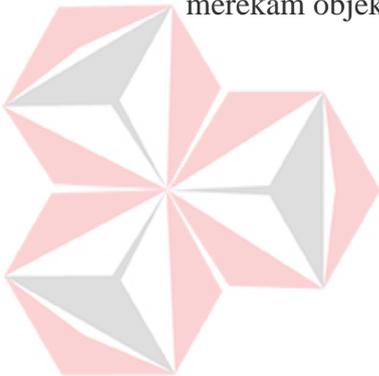
*Shot* yang diambil dengan *high angle* adalah segala macam *shot* dimana mata mata kamera diarahkan kebawah untuk menangkap subjek. (Mascelli. 2010 : 54)



Gambar 2. 4 High Angle  
(Sumber: film the hobbits)

### 2. *Low Angle*

*Shot low angle* adalah setiap *shot* dimana kamera mengadiah ke atas dalam merekam objek (Mascelli. 2010 : 63)



Gambar 2. 5 Low Angle  
(Sumber: film the matrix)

### 3. *Tilt "Dutch" Angle*

Dalam Bahasa studio Hollywood, istilah "*Dutch*" *angle* merupakan *angle* kamera dengan kemiringan gila-gilaan, dimana poros vertical dari kamera membentuk sudut terhadap poros vertical dari subjek. (Mascelli. 2010:78)



Gambar 2. 6 Tilt "dutch" Angle  
(Sumber: film harry potter)

#### 4. *Angle-Plus-Angle*

*Shot Angle-plus-angle* merupakan pengambilan gambar dengan kamera yang penataan *angle*-nya adalah dalam hubungan dengan subjeknya, sementara kamera itu juga dimiringkan menunduk/mengadah. ( Mascelli, 2010:76)



**Gambar 2. 7 Angle Plus Angle**  
(Sumber: *truecenterpublishing.com*)

#### 2.5 Teknik Pengambilan

Dalam pengambilan gambar ada beberapa komposisi yang membuat *frame* menjadi indah yaitu: *Rule of Thirds* atau aturan sepertiga adalah petunjuk bagaimana caranya memosisikan objek di sepertiga bagian dalam video agar lebih enak dilihat. Teknik ini juga termasuk dalam mengkomposisikan objek kedalam satu bingkai, dengan posisi yang tepat mengikuti acuan aturan sepertiga itu. (HAJAR, 2015)

*Frame within a Frame* Terkadang komposisi menuntut sebuah *frame* yang berbeda dari aspek rasio film. Untuk mengatasinya adalah dengan menggunakan *frame within a frame* dalam artian menggunakan elemen-elemen framing dalam mengambil gambar. *Frame within a frame* sangat berguna bagi film berformat layar lebar dan dapat digunakan tidak hanya untuk mengubah aspek rasio pengambilan gambar tetapi juga untuk memusatkan perhatian pada elemen cerita yang penting.

*Leading lines* pada umumnya adalah garis imajiner yang membentang dari satu obyek ke obyek lain untuk menarik perhatian khalayak dari fokus obyek utama ke obyek sekunder. *Leading lines* menciptakan adanya pergerakan yang menambah energi gambar.

*Headroom* atau *head room* adalah salah satu konsep komposisi estetika yang membahas posisi *vertical* subyek didalam *frame* gambar. *Headroom* sejatinya

mengacu pada jarak antara bagian atas kepala subyek dan bagian atas *frame*.. Jumlah *headroom* yang secara estetika dianggap menyenangkan adalah kuantitas yang dinamis, yang berubah secara relatif terhadap seberapa banyak *frame* yang diisi oleh subyek. (Ambar, 2018)

Teknik kamera *movement* berguna untuk membuat efek dramatis dalam sebuah video/film. Selain efek dramatis, gerakan kamera juga membuat video terasa lebih dinamis, selain itu juga bisa digunakan untuk memfokuskan perhatian penonton kepada objek tertentu.

Menggerakkan kamera dalam shot film haruslah didasarkan pada alasan yang jelas, hal ini bermaksud agar tidak ada shoot-shoot yang tidak penting dan hanya memperlama durasi film.

*Zoom* adalah salah satu teknik kamera movement dalam sinematografi. Yakni dengan cara mendekati atau menjauhi obyek secara optik dengan mengubah panjang focal lensa dari sudut pandang sempit ke sudut pandang lebar, atau sebaliknya. Gambar yang dihasilkan dari gerakan ini adalah kamera mendekati objek (*Zoom In*) atau objek seolah-olah menjauh (*Zoom Out*).

*Dolly* adalah teknik *dolly (Track)*. Teknik ini bermaksud mendekati atau menjauhi subyek dengan menggerakkan kamera di atas *tripot* atau *dolly*. Teknik ini biasanya lebih dapat memberikan kesan bahwa kamera adalah mata penonton seolah-olah ikut terbawa dalam film.

*Panning* adalah menggerakkan kamera menoleh ke kiri (*Pan Left*) dan ke kanan (*Pan Right*). Gerakan *Panning* ini bisa juga digunakan untuk pengambilan gambar pada obyek yang tak bergerak misalkan kondisi ruangan, foto-foto yang berjajar di dinding, suasana kota atau yang lainnya. (Iframemultimedia, 2021).

## 2.6 Teknik Pencahayaan

### 1. Jenis pencahayaan sinematik dalam film

Setiap sinematografer adalah seniman yang membuat keputusan kreatif tentang cara mengarahkan mata penonton dalam frame menggunakan peralatan pencahayaan.

Aplikasinya luas, tetapi interpretasi kreatif mereka adalah yang membuat pencahayaan mereka sinematik (atau tidak). interpretasi kreatif tersebut meliputi:

- a. Properti dan elemen pemandangan mana yang harus ditekankan
- b. Dari perspektif siapa kita melihat pemandangan, dan seberapa banyak cahaya yang seharusnya dapat mereka lihat
- c. Bagaimana karakter berbeda satu sama lain dalam sebuah bingkai
- d. Emosi mana yang diekspresikan melalui kekerasan cahaya, atau warnanya

Masing-masing keputusan ini kemudian direalisasikan secara teknis dengan merencanakan dan melaksanakan pengaturan pencahayaan untuk menciptakan efek yang diinginkan. Tetapi seorang sinematografer harus terlebih dahulu membayangkan seperti apa efek yang akan diberikan sebelum menyiapkan peralatan pencahayaan apa pun.

## 2. Pencahayaan dasar: penyiapan pencahayaan 3 titik

Pencahayaan paling dasar dalam film adalah pengaturan pencahayaan tiga titik. Pencahayaan dari tiga arah membentuk subjek kamu dan membedakannya dari backgroundnya.

Untuk mencapai teknik ini, peralatan pencahayaan film kamu harus menghadap subjek dari tiga arah yaitu: depan, belakang, dan samping (umumnya).

### a. Key Light

Lampu utama adalah cahaya yang paling menonjol di frame. Jadi, jika kamu melihat gambar Amelie di atas, kamu akan melihat bahwa bagian kanan layar dari wajahnya adalah yang paling terang. Itu Key Light nya.

### b. Fill Light

Sederhananya, fill light mengisi bayangan pada frame. Kamu akan melihat bahwa bagian kiri layar dari wajah Amelie berada dalam bayangan. disaat itulah fill light bekerja.

### c. Back Light

Back Light memberikan cahaya tepi ke bagian belakang subjek Anda. Seringkali, cahaya latar memotret dari sudut yang lebih tinggi. Anda dapat melihat bahwa Amelie memiliki kontur ringan di sepanjang bahu dan tengkuknya.

#### d. **Soft Light**

Ketika berbicara tentang bagaimana sebuah adegan seharusnya terasa secara emosional, satu hal yang sering dirujuk oleh sinematografer adalah seberapa keras atau lembut pencahayaan yang seharusnya.

#### e. **Higher Key Light**

Ini adalah efek yang dibuat dengan mempertinggi lampu utama dan menggunakan lampu pengisi dengan murah hati. Ini membuat pencahayaan tetap cerah dan seimbang dalam bingkai Anda, hampir tidak menciptakan bayangan. Ini menyeimbangkan pencahayaan dari objek ke objek dalam bingkai Anda – yang dikenal sebagai rasio pencahayaan Anda.

### 3. **Hard Film Lighting**

Sebaliknya, sumber cahaya yang lebih kecil, termasuk sinar matahari yang cerah, akan meningkatkan bayangan pada subjek Anda. Secara konservatif, ini harus dihindari. Tetapi itu juga dapat menciptakan efek dramatis, seperti yang dipopulerkan dalam Film Noirs klasik, yang menampilkan karakter yang mencurigakan dan mudah berubah.

#### 4. **Kicker Light Dengan Soft Fill**

Dalam efek ini, cahaya belakang mengenai sisi wajah subjek Anda. Ini dapat menciptakan tepi cahaya malaikat, sementara cahaya pengisi yang sangat lembut membuat wajah tetap bersinar.

#### 5. **Low Key Light**

Pencahayaan kunci rendah mengacu pada meminimalkan, atau menghilangkan, cahaya pengisi bidikan Anda sehingga sengaja dibuat berbayang. Ini dapat menciptakan efek yang dramatis, mencurigakan, atau bahkan menakutkan

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **3.1 Metode Penelitian**

Peneliti akan menjelaskan metode yang akan digunakan dalam mengolah gambar untuk film pendek fiksi dengan Tema Drama Keluarga dengan judul “Delila”

#### **3.2 Jenis Penelitian**

Jenis penelitian kualitatif dan metode triangulasi karena peneliti akan melakukan tahapan wawancara narasumber yang ahli bidangnya dan mengambil data yang diperlukan dalam proses pembuatan karya. Lalu hasil wawancara dan data yang diperoleh akan dibandingkan dengan jurnal atau buku sehingga keaslian datanya bisa dipertanggung jawabkan.

#### **3.3 Objek Penelitian**

Pokok utama dalam penelitian ini adalah pembahasan dalam Tugas Akhir dari penulis *Director of Photography* adalah pengambilan gambar dalam film pendek menggunakan beberapa Teknik.

#### **3.4 Lokasi Penelitian**

##### **1. Lokasi Pembuatan Film**

Latar tempat yang digunakan dalam proses pembuatan film adalah Gereja Katedral Hati Kudus Yesus Surabaya

##### **2. Lokasi Pengambilan Data**

Lokasi untuk pengambilan data adalah gereja Katedral Hati Kudus Yesus Surabaya dengan melakukan wawancara dengan salah satu Romo yang ada di gereja tersebut.

### 3.5 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang tepat dapat membantu peneliti mendapatkan informasi dan data-data yang *valid* dan sangat berguna untuk perkembangan produksi. Seperti wawancara, observasi, studi literatur dan studi eksisting untuk membantu peneliti dalam masalah menyelesaikan penelitian.

### 3.6 Wawancara

Metode wawancara dengan bertemu dua orang atau lebih untuk membahas terkait informasi dan data yang diperlukan dalam proses pembuatan film melalui tanya jawab sehingga dapat menemukan informasi mengenai topik tertentu. Dalam pembuatan film ini yang penulis wawancarai adalah Kresna selaku Director of Photography dan Yudhisti Eko Prasetyo selaku *Professional Filmmaker*. Wawancara tanya jawab ini akan berisi topik tentang Pergerakan Gambar Pada Film, dan juga *Mise en Scene* dalam film.

### 3.7 Observasi

Peneliti melakukan observasi terhadap bagaimana memvisualkan keinginan sutradara dalam film pendek. Dan penulis juga melakukan observasi lokasi yang bertempat di Gereja Katedral Hati Kudus Yesus Surabaya. Dilokasi tersebut mengobservasi ruangan bilik pengakuan dosa dan suasana gereja untuk kemudian disesuaikan dengan ide dan konsep yang sutradara inginkan untuk divisualisasikan oleh seorang *direct of photography*. Adapun dengan mengatur posisi *talent* sebagaimana mestinya dan posisi pencahayaan yang dibutuhkan saat *shooting*.

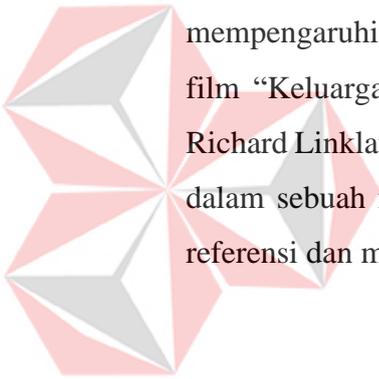
### 3.8 Studi Literatur

Studi Literatur merupakan pencarian data pada internet, merupakan database dari seluruh penjuru negeri, termasuk data dan informasi yang dibutuhkan penulis untuk penilitan kali ini, data yang ada pada jaringan internet nantinya dapat membantu penulis dalam penelitian ini. Disini peneliti menggunakan referensi-referensi sebagai berikut sebagai pendukung data yang dibutuhkan peneliti:

- a. Pergerakan gambar
- b. Semiotika dan estetik
- c. *Motivation Shoot*
- d. *Mise en Scene*

### 3.9 Studi Kompetitor

Studi Kompetitor merupakan refrensi yang digunakan dan mampu mempengaruhi suatu karya secara dominan. Contoh film yang peneliti ambil adalah film “Keluarga Cemara” karya Arswendo Atmowiloto, film “*Boy Hood*” karya Richard Linklater. Dari film-film di atas data yang diambil adalah cara pengemasan dalam sebuah film, teknik pengambilan gambar. Yang nantinya bisa menambah referensi dan meningkatkan kualitas film yang akan dibuat.



## BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

### 4.1. Hasil Pengumpulan Data

Pada bab ini penulis akan menjelaskan hasil dari penelitian yang digunakan untuk merancang film “Delila”

#### 4.1.1. Hasil Wawancara

Penelitian ini menggunakan salah satu Teknik pengumpulan data yaitu wawancara yang digunakan untuk memberikan validasi terhadap data dan sumber informasi. Wawancara dilakukan penulis terhadap Director of Photography dan seorang Professional Filmmaker.

##### 1. Kresna

Menurut Kresna selaku Director of Photography, pergerakan pada kamera sangat berpengaruh pada pembuatan film. Karena dalam pergerakan kamera inilah yang membantu scene pada film menjadi lebih dramatik. Ada beberapa Teknik pergerakan pada kamera, dan Teknik yang paling disukai oleh *Director of Photography* ini adalah Teknik *Tilt*. Karena Teknik ini bertujuan untuk menggiring penonton kepada subjek tertentu. Sehingga penggunaan Teknik ini harus dilakukan dengan sedemikian rupa agar scene yang dilakukan terlihat sangat dramatik. Semua Teknik pergerakan kamera juga beriringan dengan sudut pengambilan gambar agar film mempunyai fungsi yang pas.

##### 2. Yudhisti Eko Prasetyo

*Mise en Scene* adalah istilah yang menduduki peringkat pertama pada *filmmaking*, menurut *Professional Filmmaker* Yudhisti Eko Prasetyo. Arti singkat menurut Yudhisti Eko Prasetyo, *Mise en Scene* adalah hal-hal yang terlihat di layer kamera, seperti setting, kostum, dan lain-lain. *Mise en Scene* merupakan salah satu unsur yang harus diperhatikan karena bergantung pada dramatis nya sebuah film.

#### 4.1.2. Hasil Studi Literatur

##### 1. Pergerakan Gambar

Gerakan kamera merupakan sebuah aktivitas memangun suasana dramatic dalam sebuah shoot video maupun film dengan cara menggerakkan kamera. Banyak alasan kenapa kamera harus digerakkan. Selain dapat memangun suasana lebih dramatis, penggunaan Gerakan kamera secara tepat dapat menciptakan visual lebih dinamis, mengarahkan perhatian penonton pada subyek tertentu, mengungkap maupun menyembunyikan dimensi ruang, dan dapat juga untuk menciptakan visual yang lebih ekspresif. Menggerakkan kamera dalam shot film haruslah memiliki alasan yang cukup kuat. Hal ini bertujuan untuk menghindari shot-shot tidak penting yang hanya akan memperpanjang durasi film namun tak mampu berbicara apapun.

##### 2. Semiotika dan Estetik

Semiotik secara umum didefinisikan dengan produksi tanda-tanda dan symbol-simbol sebagai bagian dari *system* kode yang digunakan untuk mengkomunikasikan informasi. Semiotik meliputi tanda-tanda visual dan verbal serta *tactile* dan *olfactory*. Ketika tanda-tanda tersebut membentuk *system* kode yang secara sistematis menyampaikan informasi atau pesan tertulis di setiap kegiatan dan perilaku manusia. Dalam pembuatan film tidak mudah dan tidak sesingkat yang kita tonton. Membutuhkan waktu dan proses yang sangat Panjang. Diperlukan proses pemikiran dan proses Teknik. Proses pemikiran berupa pencarian ide, gagasan, dan cerita yang akan digarap. Proses Teknik berupa keterampilan artistic untuk mewujudkan ide, gagasan menjadi sebuah film yang siap ditonton. Pencarian ide atau gagasan ini dapat berasal dari mana saja, seperti novel, cerpen, puisi, dongeng, sejarah, dan lain sebagainya.

##### 3. *Motivation Shoot*

*Motivation* atau motivasi pada suatu film memiliki tujuan untuk mengirin dan memperluas gambat selanjutnya. Motivasi pada film bisa berupa aneka gambar seperti gunung, laut, awan, jalanan, dan lain sebagainya yang sering muncul sebelum gambar utama.

Bukan hanya gambar, motivasi juga bisa dimunculkan dalam bentuk audio. Misalnya suara air, telepon, ketukan pintu, Langkah kaki, dan lain sebagainya. Motivasi ini juga bisa berupa perpaduan gambar dan audio.

#### 4. *Mise en Scene*

*Mise en Scene* adalah desain panggung dan pengaturan actor maupun aktris dalam adegan untuk produksi film maupun teater, dalam memnggambarkan seluruh aspek visual merujuk pada adegan tunggal yang mewakili sebuah film. Seluruh adegan yang terlihat dalam frame merupakan bagian dari *mise en scene*. Dengan meliputi beberapa Key Aspect seperti *setting, property, actor, kostum, lighting*, dan lain-lain. Definisi *mise en sene* dapat dibedakan menurut dua sudut pandang yaitu dari sudut pandang penonton dan dari sudut pandang pembuat film. Dari sudut pandang penonton *mise en scene* adalah segala seustu yang terlihat secara kasat mata pada layer. Sedangkan dari sudut pandang pembuat film dapat dipahami sebagai sebuah Tindakan meletakkan segala sesuatu di dalam peristiwa yang dibuat. Umumnya pada produksi film akan lebih memprioritaskan pendekatan terhadap pelaku logis dan keseharian manusia dalam film.

#### 4.1.3. Hasil Analisis Data

Dalam Analisa data dapat disimpulkan dalam tabel berikut:

Tabel 4. 1Hasil Anaslisis Data

No	Bahasan	Wawancara	Literatur	Kesimpulan
1	Pergerakan Gambar	Membantu scene pada film menjadi lebih dramatik.	Merupakan sebuah aktivitas membangun suasana dramatic dalam sebuah shoot video maupun film dengan cara menggerakkan kamera.	Merupakan aktivitas kamera yang bertujuan untuk membangun suasana dramatik
2	Semiotika dan Estetik		Semiotik secara umum didefinisikan dengan produksi tanda-tanda dan symbol-simbol sebagai bagian dari system kode yang digunakan untuk mengkomunikasikan informasi.	Semiotik secara umum didefinisikan dengan produksi tanda-tanda dan symbol-simbol sebagai bagian dari system kode yang digunakan untuk mengkomunikasikan informasi.
3	Motivation Shoot		Motivation atau motivasi pada suatu film memiliki tujuan untuk mengirin dan memperluas gambar selanjutnya.	Motivation atau motivasi pada suatu film memiliki tujuan untuk mengirin dan memperluas gambar selanjutnya.

4	<i>Mise en Scene</i>	<i>Mise en Scene</i> adalah hal-hal yang terlihat di layer kamera, seperti setting, kostum, dan lain-lain.	<i>Mise en Scene</i> adalah desain panggung dan pengaturan actor maupun aktris dalam adegan untuk produksi film maupun teater, dalam memnggambarkan seluruh aspek visual merujuk pada adegan tunggal yang mewakili sebuah film. Seluruh adegan yang terlihat dalam frame merupakan bagian dari <i>mise en scene</i> .	<i>Mise en scene</i> adalah segala sesuatu yang terlihat di kamera baik berupa pengaturan para pemain, adegan untuk pproduksi, dan lain sebagainya.
---	----------------------	--	---	---

#### 4.1.4. Kesimpulan

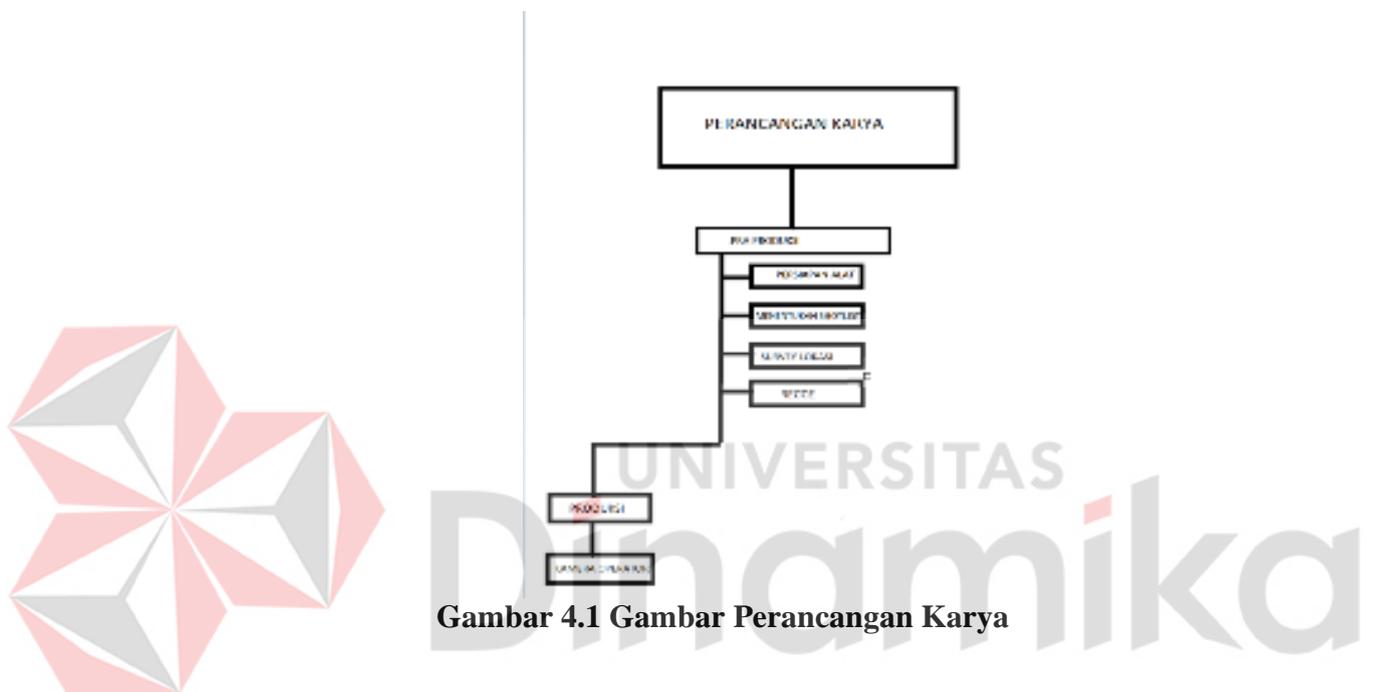
Kesimpulan dari apa yang telah penulis teliti adalah pentingnya peran orang tua dalam memberikan kesan dan kesadaran supaya anak dapat bertumbuh menjadi pribadi yang lebih baik kedepannya. Keluarga adalah lingkungan yang paling dekat dan tempat pertama untuk anak belajar. Maka dari itu sebuah keluarga sangat berperan penting dalam memenuhi kebutuhan yang diperlukan anak, apabila dalam keluarga tersebut kebutuhan dan keinginan anak tidak terpenuhi, maka si anak akan mencari hal tersebut di luar lingkup keluarga. Sehingga pengaruh dari lingkungan luar akan berdampak pada sikap anak nantinya. Seorang DOP harus menguasai teknik dan teknis dari pengambilan gambar dan penataan cahaya. Sehingga dapat memvisualisasikan apa yang diinginkan oleh sang sutradara dan dapat memberikan makna yang ingin disampaikan melalui sebuah gambar.

#### 4.1.5. Deskripsi *Keyword*

Keyword utama yang didapatkan dari kesimpulan yaitu Keluarga. Sehingga penulis dapat mengembangkan dari berbagai sisi, karena tak selamanya keluarga memiliki aturan dan keadaan yang sama persis. Untuk bagian pengambilan gambar, merujuk pada kata *mise en scene* yang menurut berbagai sumber seperti *studioantelope.com*. Memiliki peran penting karena mencakup seluruh bagian yang akan ditampilkan, dari mulai actor, tone warna, setting cahaya, dekorasi dan tata artistik. Sehingga apa yang akan ditampilkan nantinya dapat memvisualkan bagaimana keadaan yang terjadi hingga rasa didalam film yang dibuat.

## 4.2 Perancangan Karya

Pada bab ini akan dijelaskan tentang perancangan karya yang dibuat. Apabila pada saat produksi terjadi perubahan rencana, maka akan dijelaskan lebih detail pada bab selanjutnya.



Gambar 4.1 Gambar Perancangan Karya

## 4.3 Pra Produksi

Proses pra produksi untuk menyiapkan dan merencanakan semua kebutuhan sebelum melakukan *shooting*.

### 4.3.1. Story Board

Pada pembuatan ide cerita ini, sutradara terinspirasi dari keresahan pribadi karena kejadian yang di tulis berdasarkan kejadian yang ada di lingkungan sutradara dan dikembangkan dengan bantuan dosen dan teman teman terdekat.

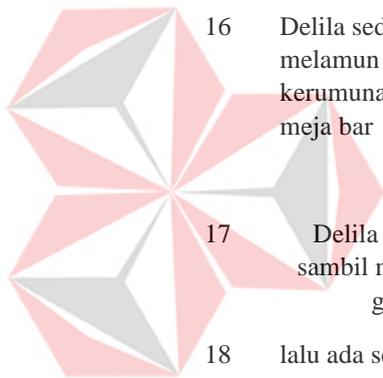
### 4.3.2. Shoot List

Dalam film titik balik menggunakan berbagai macam shoot list seperti medium close up, ekstremen *close up*, *long shoot*, *low angle*, *high angle* dan lain lain.

**Tabel 4.2 Shotlist Film DELILA**

NO	NASKAH	SHOT	OBJECT	DESKRIPSI	FOCAL LENGHT
1	Delila berjalan turun dari panggung	CU	Kaki Delila	Shoot diambil dengan cara reverse follow	45mm
2	berjalan ke arah kerumunan	CU	Kaki Delila	Shoot diambil dari belakang kaki dengan follow	45mm
3	berjalan ke arah kerumunan	CU	Kaki Delila	Shoot diambil dari depan kaki Delila saat melewati kerumunan	45mm
4	ia meneguk minuman dari gelas hingga habis	ECU	Mulut DELILA	Mengambil shoot saat Delila sedang minum	45mm
5	Delila sedang mengetuk pintu	CU	Delila	Mengambil shoot Delila dari depan saat mengetuk pintu	45mm
6	mengetuk pintu kamar sambil bersender di pinggir pintu menunggu untuk pintu dibuka	MS	Delila	Mengambil shoot Delila dari arah atas serong	45mm
7	Lalu terlihat Bamantara membukakan pintu itu	MS	Delila Bamantara	Shoot samping belakang Delila	45 mm
8	ia tersenyum lalu masuk ke kamar sambil dan mereka berpelukan	CU	Delila Bamantara	Shoot dari back shoulder Delila untuk melihatkan ekspresi bamantara	45mm
9	Terlihat Delila dan Bamantara sedang berdebat	MS	Delila Bamantara	Shot keduanya saat berdebat	45mm

10	Delila sedang berbicara	MCU	Delila	Shoot ekspresi wajah Delila	45mm
11	Bamantara menjawab	MCU	Bamantara	Shoot ekspresi wajah bamantara	45mm
12	Delila bamantara berdebat	MS	Delila Bamantara	Shoot keduanya	45mm
13	Bamantara marah	MCU	Bamantara	Shoot ekspresi amantara	45mm
14	Delila marah	MCU	Delila	Shoot ekspresi wajah Delila	45mm
15	Bamantara marah ingin memukul Delila	Ms	Bamantara Delila	Shoot dari bbelakang shoulder bamantara saat akan memukul Delila	45mm
16	Delila sedang melamun di tengah kerumunan orang di meja bar	MS	Delila	Shoot dari samping	45mm
17	Delila melamun sambil memainkan gelas	MCU	Delila	Shoot Delila saat memainkan gelas	45mm
18	lalu ada seseorang yang mengajaknya berbicara	MS	Delila Orang	Shoot dari samping saat ada orang yang mengajak Delila bicara	45mm
19	Lalu ia kembali terdiam dimejanya	MCU	Delila	Shot Delila	45mm
20	menikmati minumannya lalu meletakkan kepalanya di meja	MS	Delila	Shoot dengan Gerakan kamera mengikuti Gerakan delila	45mm
21	Seorang laki-laki sedang menggendong Delila yang setengah sadar	CU	Delila	Shoot kearah ekspresi wajah Delila	45mm



22	Delila digendong menuju kamar	MS	Delila Laki Laki	Shoot menggunakan high angle	45mm
23	Lalu laki-laki itu membaringkan Dellia di kasur	Ms	Delila Laki Laki	Shoot dengan high angle ( POV CCTV )	45mm
24	Laki laki itu melepas sepatu Delila	MCU	Laki Laki Delila	Shoot laki laki saat melepas sepatu Delila	45mm
25	Laki Laki menutup pintu lalu bberjalan menuju Delila lalu melepas pakaian	MS	Laki Laki Delila	Shoot dari samping Delila	45mm
26	Delila membuka pintu bar	MS	Delila	Shoot saat Delila membuka pintu bar	45mm
27	Delila berjalan kearah sofa di Lorong bar	LS	Delila	Shoot dari belakang saat Delila berjalan kearah sofa	45mm
28	Delila duduk di sofa sambil memegang kepalannya	Ms	Delila	Shot dari samping menunjukan gestur Delila	45mm
29	Shoot lampu kota	Ms	Lampu Kota	Shoot cinematic	45mm
30	Terlihat ada anak kecil yang sedang bermain ditrotoar jalan kota bersama ayahnya	Ms	Anak Kecil Dan Bapaknya	Steady shoot	45mm
31	Lalu terlihat juga ada sepasang kekasih yang sedang berbincang dan tertawa bahagia	Ms	Sepasan Kekasih	Shoot dari sampin bahu Delila	45mm
32	Hp Delila berdering	CU	Hp Delila	Shoot dengan menggunakan high angle	45mm
33	lalu ia menjawab telfon tersebut	MU	Delila	mengangkat telepon	45mm

34	Transisi Mata Delila	CU	Delila	Shoot Adegan Mata Delila	45mm
35	Mata Delila	CU	Delila	Shoot Adegan Mata Delila	45mm
36	Romo Memberi Nasihat	MS	Romo	Shoot Menggunakan LOW ANGLE	45mm
37	Delila Menjawab	MS	Delila	Shoot Dari Samping	45mm
38	Romo Memberi Jawaban Lagi	MCU	Romoo	Shoot Dari Samping Tetap Dengan Low Angle	45mm
39	Delila Tersenyum Pahit	ECU	Mulut Delila		45mm
40	Romo Melanjutkan Petuahnya	MS	Romo	Shoot Dengan Low Angle	45mm
41	Delila Menjawab Dengan Menangis	MS	Delila		45mm
42	Ekspresi Delila	CU	Delila		45mm
43	Romo Mengampuni Dosa Dosa Delila Dengan Tangan Nya	MS	Romo	Shoot Dengan Low Angle	45mm
44	Delila Menyalipkan Tanagnnya	MS	Delila		45mm
45	Shoot Gereja Menghadap Ke Pintu Gereja	LS	Gereja		45mm
46	Perempuan Berjalan Kearah Pintu	LS	Perempuan	<i>Low Angle</i>	45mm

#### 4.3.3. Recce

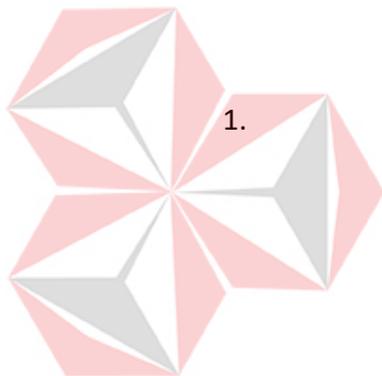
*Recce* bertujuan untuk menyesuaikan rancangan awal produksi seperti *storyboard* dan juga *shootlist* untuk menyesuaikan dengan kenyataan yang ada di lapangan. Dalam proses *recce* DOP bertugas untuk membuat *videoboard* dan juga menentukan tata letak cahaya.

**Tabel 4. 3 Jadwal Recce**

Bulan	Maret				April				Mei		
Minggu	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3
Kegiatan			Survei lokasi gereja				Survei lokasi bar			Perizinan lokasi dan <i>Call crew</i>	

**Tabel 4. 4 Lokasi Recce**

No.	Gambar	Keterangan Gambar	Keterangan Lokasi
-----	--------	-------------------	-------------------



1.



Diambil menggunakan *low angle*, sehingga memberi kesan bangunan yang megah

Bagian dalam Gereja Katolik Hati Kudus Yesus Surabaya

2.



*Set up lighting*

Menggunakan cahaya yang tidak terlalu terang untuk memberi kesan sisi gelap

Mengatur titik lokasi shooting Gereja Katolik Hati Kudus Yesus Surabaya

3.



Di bilik ini akan diambil menggunakan *low angle* untuk romo, dan *high angle* untuk delila

Bilik Pengakuan dosa  
POV Delila

4.



*Set up* cahaya remang remang untuk memberi kesan dramatis

Gereja Khatolik Hati  
kudus yesus surabaya

#### 4.3.4. Equipment Checklist

Equipment yang dipakai dalam film DELILA Kamera Olympus omd em10  
Mark II IDji ronin s Kamera Canon 600D



Gambar 4.2 Equipment List

## 4.4 Produksi

Tabel 4.5 Jadwal Produksi Film DELILA

No	Kegiatan	Maret				April				Mei					juni						
		22	23	24	25	10	12	13	14	1	2	3	4	5	11	12	13	14	15		
1	MeetingTeam Produksi																				
2	Pra Produksi																				
3	Proses Latihan																				
4	Gladi Bersih																				
5	Produksi																				
6	Pasca Produksi																				

## 4.5 Pasca Produksi

Pada pasca produksi ini Director of Photography mengumpulkan dan mengorganisir file video yang sudah diambil dari kamera saat setelah shooting, pada tahap selanjutnya akan diterima editor film untuk dijadikan editing offline terlebih dahulu.

### 4.5.1 Setting Perekaman

Dalam pembuatan film pendek ini, penulis melakukan pengambilan video dengan menggunakan format full hd dengan resolusi 1920 x 1080.

### 4.5.2 Teknik Pengambilan Gambar

Ada banyak cara berbeda untuk *shot* sebuah *scene*, tetapi beberapa metode dasar paling sering digunakan. Ringkasan berikut adalah beberapa teknik yang paling mendasar dan sering digunakan untuk *me-shot* sebuah *scene*. Metode master *scene* sejauh ini merupakan metode yang paling sering digunakan untuk mengambil adegan, terutama untuk adegan dialog. Urutan tindakan adalah pengecualian untuk ini. Jarang masuk akal untuk menggunakan metode master *scene* untuk ini, karena itu sepenuhnya bergantung pada mengulangi adegan berulang kali. (Blain Brown 2012:27)

#### 1. Master Scene

Pada prinsipnya, metode adegan utama cukup sederhana: pertama Anda mengambil *shot* seluruh adegan sebagai satu *shot* dari awal hingga akhir, ini adalah master. Setelah anda memiliki master, Anda beralih ke *cover shot*. (Blain Brown 2012:27).

## 2. Coverage

*Coverage* terdiri dari *over the shoulder shot*, *medium shot*, dan *close-up* yang akan digunakan untuk menyelesaikan adegan. Pikirkan master sebagai kerangka kerja untuk seluruh adegan -cakupan adalah bagian-bagian yang cocok dengan kerangka itu untuk membuat semuanya bekerja bersama. (Blain Brown 2012:28).

## 3. Overlapping / Triple Take

Metode *Overlapping* juga disebut metode *triple-take*. Katakanlah Anda memfilmkan pembuatan poros besar pada mesin bubut industri besar. Ini adalah pabrik sungguhan dan anda sedang membuat video industri untuk perusahaan. Potongan logam itu mahal dan mereka hanya membuatnya hari ini. Intinya adalah anda tidak akan bisa mengulangi tindakan. anda dapat meminta masinis untuk berhenti selama beberapa menit tetapi tidak ada jalan untuk mengulang. (Blain Brown 2012:29)

## 4. In-One

Dari semua metode shooting adegan, sejauh ini yang paling sederhana adalah *in-one*, kadang-kadang disebut *oner* atau *developing master*, atau dalam istilah Prancis *plan-scene* atau *plan-sequence*. Ini berarti seluruh adegan dalam satu pemotretan beruntun. Sebuah adegan mungkin sederhana seperti "dia mengangkat telepon dan berbicara" dalam hal ini satu tembakan mungkin banyak. (Blain Brown 2012:30)

## 5. Freeform

Seperti gaya dokumenter tetapi sebenarnya tidak. Saat membuat film dokumenter nyata, kita hampir tidak pernah dapat melakukan pengambilan kedua, atau meminta mereka mengulangi suatu tindakan. Tujuan kami dalam mengambil adegan fiksi seperti ini adalah untuk membuatnya tampak seperti film dokumenter. (Blain Brown 2012:30)

## 6. Montage

Ada bentuk khusus pengeditan yang digunakan dalam pembuatan film narasi dramatis yang tidak bertujuan untuk kesinambungan sama sekali ini disebut montase. Montase hanyalah serangkaian bidikan yang terkait dengan tema. (Blain Brown 2012:32).

### 4.6 Real Produksi, Kejadian, Dan Strategi Mengatasinya

Tabel kejadian produksi, masalah dan cara mengatasinya dapat dilihat pada

**Tabel 4. 6 Tabel real produksi, masalah dan cara mengatasinya.**

Real produksi	Permasalahan	Strategi mengatasinya
Saat produksi	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Keadaan pencahayaan tidak sesuai yang di perkirakan</li> <li>• Posisi pengambilan gambar sedikit terbatas, karna lokasi sempit dan terbatas</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menyeting ulang tempat untuk menembakkan cahaya/lighting</li> <li>• Menyusuaikan angle dengan tepat</li> </ul>

### 4.7 Foto Saat proses pengambilan video

Produksi ini dilaksanakan pada tanggal 11 Juni 2022, proses shooting di lokasi kamar Kos Jl. Kureksari no.26. Waru/Sidoarjo mulai pukul 07.00 WIB – 14.00 WIB.



**Gambar 4. 3 Syuting Film Delila adegan Kamar**

Produksi dilaksanakan pada tanggal 11 Juni 2022, proses shooting di lokasi gereja Katredal Hati Kudus Surabaya. Dimulai pukul 20.00 – Selesai



Gambar 4. 4 Syuting Film DELILA adegan Romo

Produksi dilaksanakan pada tanggal 12 Juni 2022, proses shooting di lokasi jalan majapahit depan matahari sidoarjo. Dimulai pukul 19.00 – 21.00



Gambar 4. 5 Produksi Film DELILA di outdoor

#### 4.8 Anggaran Dana

Anggaran di perlukan Sebelum melakukan tahap produksi, biaya agar dapat menunjang proses produksi. Anggaran biaya dapat dilihat pada tabel 4.5 sebagai berikut:

**Tabel 4. 7 Tabel Anggaran Dana**

<b>Produksi</b>		
Delila		
12-14 Juni 2022 (3 hari)		
Minggu, 12 juni 2022		
1. bensin mobil	1 buah	Rp. 100.000
2. konsumsi	7 orang	Rp. 250.000
3. sewa alat	9 orang	Rp. 1.000.000
<b>Total</b>		<b>Rp.1.350.000</b>

Senin, 13 juni 2022		
1. Bensin Mobil	1 buah	Rp. 100.000
2. konsumsi pagi & malam	7 orang	Rp. 200.000
3. sewa alat	4 buah	Rp. 225.000
<b>Total</b>		<b>Rp. 525.000</b>
Selasa. 14 juni 2022		
1. konsumsi Pagi & Malam	7 Orang	Rp. 414.000
2. Bensin Mobil	1 buah	Rp. 100.000
3. Fee Talent	3 orang	Rp.1.514.000
<b>Total</b>		<b>Rp.1.514.000</b>
<b>Total keseluruhan</b>		<b>Rp. 3.067.000</b>
1. Merchandise		Rp. 500.000
2. Lain – lain		Rp. 500.000
Total		Rp.1.000.000
<b>Total keseluruhan</b>		<b>Rp. 4.067.000</b>

#### 4.9 Jadwal kerja

Tabel 4. 8 Jadwal Kerja

No	Kegiatan	Maret				April				Mei					juni			
		22	23	24	25	10	12	13	14	1	2	3	4	5	11	12	13	14
1	MeetingTeam Produksi																	
2	Pra Produksi																	
3	Proses Latihan																	
4	Gladi Bersih																	
5	Produksi																	
6	Pasca Produksi																	

#### 4.10 Publikasi

##### 1. Poster

###### a. Konsep Poster

Konsep poster film Delila mengacu terhadap cerita tentang sosok Delila yang menjadi tokoh utama yang sedang mengaku dosa-dosa yang telah dia lakukan akan tokoh agama yaitu romo dalam agama khatolik.

b. Poster



**Gambar 4. 6 Poster Delila**

**2. Cover DVD**

a. Konsep cover DVD

Konsep DVD film Delila mengacu terhadap cerita tentang sosok Delila yang menjadi tokoh utama yang sedang mengaku dosa-dosa yang telah dia lakukan akan tokoh agama yaitu romo dalam agama khatolik.

b. Cover DVD



**Gambar 4. 7 Cover DVD Delila**

**3. Merchandise**

a. Konsep merchandise

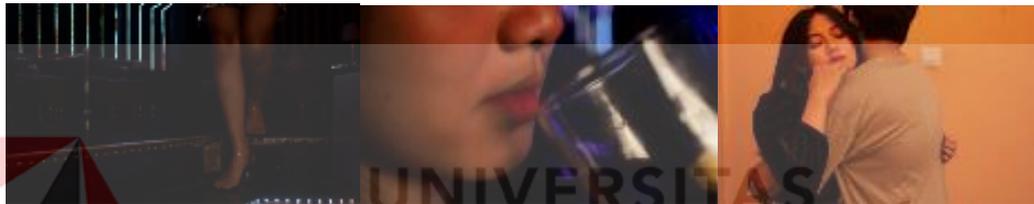
Film Delila membuat merchandise yaitu Gantungan kunci konsep merchandise film Delila menampilkan gambar poster yang dibuat potrait dengan tulisan judul Delila berada di luar gambar poster.

b. Merchandise



**Gambar 4. 8 Gantungan Kunci**

**4. Screenshot Film Delila**



**Gambar 4. 9 Scene Awal Film Delila**

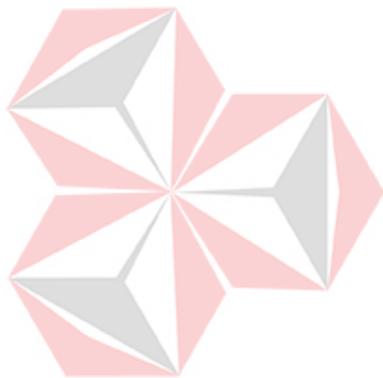
Opening scene film Delila menampilkan Delila yang sedang turun dari panggung dan sedang melewati kerumunan orang yang sedang menikmati musik Dj. Penulis menggunakan extreme close up untuk memperlihatkan kaki yang sedang berjalan suasana keramaian. Pada scene 1 gambar 2 kamera mulai berjalan maju untuk mengambil gambar close up pemeran wanita yang sedang meminum-minuman. Shot ini berguna untuk mengalihkan fokus penonton kepada aktivitas yang dilakukan pemeran di dalam film.



**Gambar 4. 10 Scene 2**

Pada scene 1 gambar 3 kamera mengambil gambar menggunakan medium shot untuk memperlihatkan adegan sedang berpelukan.

Pada scene 2 gambar 4 kamera bergerak kembali menuju tengah frame untuk mengambil adegan Delila sedang terlihat memikirkan sesuatu. Pada shot ini menggunakan Medium shot dan Close up untuk memfokuskan perhatian penonton kepada Delila yang sedang risau. Penulis menggunakan size shot close up untuk memberikan informasi yang jelas kepada penonton objek foto sebagai plot twist dalam cerita bahwa sosok perempuan ini sedang dalam kesepian.



UNIVERSITAS  
Dinamika

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Kesimpulan**

Hasil yang diperoleh selama proses Tugas Akhir dalam pengambilan gambar dalam produksi film fiksi berjudul Delila adalah mengangkat cerita dan setiap permasalahan di dalam lingkup keluarga. Pentingnya bagian cerita yang menarik atau proses dalam Editing yang sesuai dalam satu sudut pandang sama antara Sutradara dan Editor menjadi kesatuan gambaran dan ide yang diaplikasikan melalui media massa agar menghasilkan suatu visual atau gambar yang sempurna.

Editor juga dapat memimpin sesuai jobdesk dalam naungan dan kendali yaitu *Compositing, Editing, Sound Effect, Coloring, dan Rendering* dengan teknik *Compositing* dan *Cutting*. Diperlukannya sebuah potensi dan ketelatenan dalam proses pengeditan sesuai arahan Sutradara dalam berkomunikasi untuk menciptakan ide dan cerita gambaran yang sesuai. Pasca Produksi pada tahap proses *Editing* dalam penataan dan compositing setiap footage di Gereja khatolik katedral surabaya, dengan compositing dan pemberian coloring orange semu dan menggunakan teknik *Cut to cut* atau *Cutting*.

#### **5.2 Saran**

Dalam pembuatan film fiksi ini dikerjakan secara maksimal dan sebaik mungkin untuk mencapai tujuan film fiksi yang sempurna. Penulis dalam meneliti dan membuat film Fiksi ini tentang seorang wanita yang kehilangan arah dan tujuan berharap mendapatkan sebuah kasih sayang dan kebahagiaan yang tidak di dapatkan di dalam rumah. paling penting dalam pengerjaan produksi bertujuan untuk menciptakan konsep editing cutting dramatis, coloring grading, dan konsep dalam film Fiksi ini. Penulis berharap film Fikis bergenre drama keluarga ini bisa menjadi pedoman dan media pembelajaran informatif tentang keharmonisan keluarga itu sangat penting

## DAFTAR PUSTAKA

- A.K, M. H. (2015, September 14). *Mengenal Komposisi dan Pedoman Teknik Komposisi dalam Fotografi*. Diambil kembali dari Kelas Fotografi: <https://www.kelasfotografi.com/2015/09/mengenal-komposisi-dalam-fotografi.html>
- Ambar. (2018, February 23). *15 Komposisi dalam Sinematografi – Pengertian dan Penjelasannya*. Diambil kembali dari Pasar Komunikasi: <https://pakarkomunikasi.com/komposisi-dalam-sinematografi>
- Efendi. (2006). Diambil kembali dari <http://digilib.isi.ac.id/3650/1/Bab%201.pdf>: <http://digilib.isi.ac.id/3650/1/Bab%201.pdf>
- Iframemultimedia. (2021, June 15). *8 Macam Teknik Camera Movement Yang Biasa Dipakai Saat Membuat Film*. Diambil kembali dari iframemultimedia: <https://iframemultimedia.net/blog/teknik-camera-movement/>
- Indonesia Student. (2022, Maret 13). *Pengertian film, sejarah, fungsi, unsur dan 12 jenisnya*. Diambil kembali dari indonesiastudents.com: <https://www.indonesiastudents.com/pengertian-film/>
- KPI. (t.thn.). *UNDANG-UNDANG REPUBLIK INDONESIA*. Diambil kembali dari <http://www.kpi.go.id/download/regulasi/UU%20No.%208%20Tahun%201992%20tentang%20Perfilman.pdf>
- Mulyana. (2005). Dalam *ilmu komunikasi* (hal. 214).
- Nilasari, I. (t.thn.). Diambil kembali dari <https://jepretproduction.co.id/director-of-photography-adalah/>
- Prastita, h. (2006). *memahami film*. Diambil kembali dari [csinema.com/3-jenis-film/](http://csinema.com/3-jenis-film/): [csinema.com/3-jenis-film/](http://csinema.com/3-jenis-film/)
- Sarlito. (2014). Diambil kembali dari [http:// repository. unsada.ac.id/788/4/ Daftar%20Pustaka.pdf](http://repository.unsada.ac.id/788/4/Daftar%20Pustaka.pdf)
- Somantri, S. (t.thn.).
- Sutiono M.Kom., M.T.I. (t.thn.). *5 Perbedaan Film Dokumenter dan Film Fiksi yang Perlu dipahami*. Diambil kembali dari haloedukasi.com: <https://haloedukasi.com/perbedaan-film-dokumenter-dan-film-fiksi>
- Syamsudin, P. d. (1986). Diambil kembali dari [www.indonesiastudents.com: https://www.indonesiastudents.com/pengertian-film-menurut-para-ahli-jenis-dan-manfaatnya/#Effendi\\_1986](http://www.indonesiastudents.com/https://www.indonesiastudents.com/pengertian-film-menurut-para-ahli-jenis-dan-manfaatnya/#Effendi_1986)

UU No 33. (2009). *UNDANG UNDANG REPUBLIK INDONESIA NOMER 33 TAHUN 2009 TENTANG PERFILMAN*. Diambil kembali dari dpr: <https://www.dpr.go.id/dokjdi/document/uu/563.pdf>

[Mise en Scene, 10 Unsur Dasar Dan Fungsi | Pixel](#)

[Proses Editing Video dalam Video Production - Pelangi Event Production \(studiopelangi.id\)](#)

[Blog Fakhrijf: Estetika Pada Suatu Film \(fakhrijf10.blogspot.com\)](#)

[Gerakan Kamera dalam Membuat Film - Tumpi.id](#)

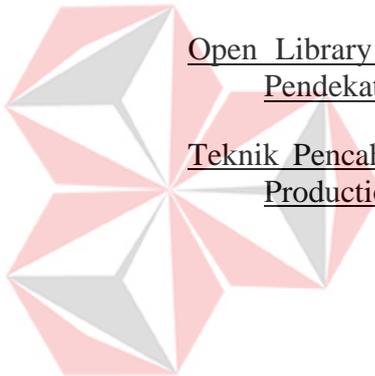
[Film Dokumenter: Pengertian & Karakteristik - Komunikasi Praktis](#)

[Perbedaan Film Dokumenter dan Film Fiksi | Filmmaker Indonesia | Filmmaker.id | FilmmakerIndonesia .com](#)

[Mengenal Jenis-jenis Film dan Penjelasannya, Perlu Diketahui Halaman 2 | merdeka.com](#)

[Open Library - Analisis Konten Budaya dalam Film Eksperimental Melalui Pendekatan Semiotika \(telkomuniversity.ac.id\)](#)

[Teknik Pencahayaan Terbaik Dalam Film | EPS PRODUCTION | Commercial Production House | Jasa Video Company Profile \(eps-production.com\)](#)



UNIVERSITAS  
Dindamika