



**PENATAAN ARTISTIK DALAM FILM ANNOYING BOY**

**MERDEKA BELAJAR KAMPUS MERDEKA**



**Program Studi  
DIV Produksi Film dan Televisi**

UNIVERSITAS  
**Dinamika**

**Oleh :**

**Dwi Cahyo Putro**

**20510160001**

---

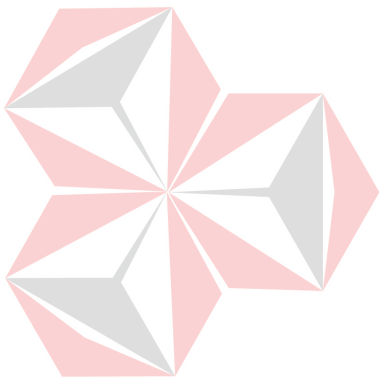
**FAKULTAS DESAIN DAN INDUSTRI KREATIF**

**UNIVERSITAS DINAMIKA**

**2023**

# **PENATAAN ARTISTIK DALAM FILM ANNOYING BOY**

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan  
Tugas Akhir



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

**Disusun Oleh:**

**Nama : Dwi Cahyo Putro**

**NIM : 20510160006**

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

**FAKULTAS DESAIN DAN INDUSTRI KREATIF**

**UNIVERSITAS DINAMIKA**

**2023**

LEMBAR MOTTO



*“Inti dari semangat manusia berasal dari pengalaman-pengalaman baru.”*

*- Christopher McCandless*

UNIVERSITAS  
Dinamika

## LEMBAR PERSEMBAHAN



*“Saya persembahkan laporan Merdeka Belajar Kampus Merdeka ini kepada kedua Orang Tua saya, Teman-teman dan kampus saya Universitas Dinamika”*

UNIVERSITAS  
Dinamika

# LEMBAR PENGESAHAN

## PENATAAN ARTISTIK DALAM FILM ANNOYING BOY

Laporan Kerja Praktik

Dwi Cahyo Putro

NIM: 20510160001

Telah diperiksa, diuji dan disetujui

Surabaya, 30 Januari 2023

Disetujui:



Pembimbing

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

NIDN. 0711086702

Penyelia

  
Mohammad Choirul Fuad

Komisaris Utama

Mengetahui,

Ketua Program Studi

DIV Produksi Film dan Televisi



Fakultas Desain dan Industri Kreatif  
UNIVERSITAS  
  
Dinarika  
Dr. Muh. Bahruddin, S.Sos., M.Med.Kom.

NIDN. 0704017701

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

Sebagai mahasiswa Universitas Dinamika, Saya :

Nama : **Dwi Cahyo Putro**  
NIM : **20510160001**  
Program Studi : **DIV Produksi Film dan Televisi**  
Fakultas : **Fakultas Desain dan Industri Kreatif**  
Jenis Karya : **Laporan Kerja Praktik**  
Judul Karya : **PENATAAN ARTISTIK DALAM FILM ANNOYING BOY**

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa :

1. Demi pengembangan Ilmu Pengetahuan, Teknologi dan Seni, Saya menyetujui memberikan kepada Universitas Dinamika Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-Exclusive Royalty Free Right*) atas seluruh isi/sebagian karya ilmiah Saya tersebut diatas 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 diatas adalah hasil karya asli Saya, bukan plagiat baik sebagian maupun keseluruhan. Kutipan, karya, atau pendapat orang lain yang ada dalam karya ilmiah ini semata-mata hanya sebagai rujukan yang dicantumkan dalam Daftar Pustaka Saya.
3. Apabila dikemudian hari ditemukan dan terbukti terdapat tindakan plagiasi pada karya ilmiah ini, maka Saya bersedia untuk menerima pencabutan terhadap gelar keserjanaan yang telah diberikan kepada Saya.

Surabaya, 30 Januari 2023



**Dwi Cahyo Putro**  
NIM : 20510160001

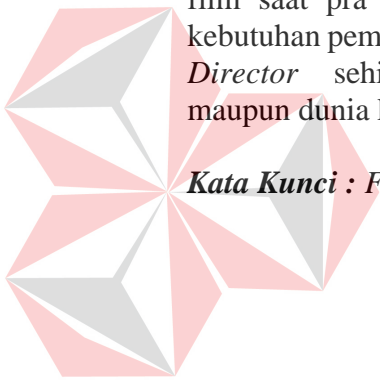
## ABSTRAK

Film dikatakan sebagai bagian dari suatu media komunikasi massa karena di dalam sebuah film juga terdapat unsur pendukung yaitu komunikator, dan pesan. Dengan demikian, media massa adalah alat-alat dalam komunikasi massa yang bisa menyebarkan pesan secara serempak, cepat kepada audien yang luas dan heterogen. Dengan kru dan peralatan yang memadai akan lebih mudah untuk menyampaikan pesan komunikasi kepada penonton.

Maka dari itu laporan ini bertujuan pada pembuatan film *Annoying Boy* yang menyampaikan pesan yang memiliki nilai dan motivasi dalam kehidupan sehari – hari. Penulis memfokuskan kajian pada penataan artistik sebagai penata artistik dengan proses produksi yang lokasinya berada di Surabaya.

Hasil dari Merdeka Belajar Kampus Merdeka di CV. PRODUKSI HARFMEDIA INDONESIA adalah penulis dapat mengetahui proses pembuatan film saat pra produksi maupun produksi dengan set lokasi, properti-properti kebutuhan pembuatan film yang memberikan nilai keindahan sesuai arahan dari *Art Director* sehingga penulis dapat menerapkan dalam perkuliahan di kampus maupun dunia kerja mendatang.

**Kata Kunci :** *Film, Komunikasi, Annoying Boy, Artistik*



UNIVERSITAS  
Dinamika

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas segala berkat dan penyertaan-Nya sehingga penyusunan Laporan Merdeka Belajar Kampus Merdeka dengan judul "Penataan Artistik Pada Film Annoying Boy" dapat diselesaikan dengan baik.

Dalam Penyelesaian laporan Merdeka Belajar Kampus Merdeka ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak yang memberikan masukan dan dukungan baik secara langsung maupun tidak langsung. Untuk itu diucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Kedua orang tua yang senantiasa mendoakan dan memberi dukungan selama proses penyusunan Laporan Merdeka Belajar Kampus Merdeka.
2. Bapak Prof. Dr. Budi Jatmiko, M.Pd selaku Rektor Universitas Dinamika
3. Bapak Karsam MA., Ph.D selaku Dekan Fakultas Desain dan Industri Kreatif
4. Muh. Bahrudin, S.Sos., M.Med.Kom. selaku Ketua Program Studi DIV Produksi Film dan Televisi.
5. Bapak Ir. Hardman Budiardjo, M.Med.Kom., MOS. selaku Dosen Pembimbing Merdeka Belajar Kampus Merdeka.
6. Mohammad Choirul Fuad selaku Pembina dan Komisaris Utama di CV. PRODUKSI HARFMEDIA INDONESIA.
7. Miki Havis selaku CEO dan Founder CV. PRODUKSI HARFMEDIA INDONESIA yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melaksanakan Merdeka Belajar Kampus Merdeka.

Demikian Laporan Merdeka Belajar Kampus Merdeka ini disusun. Penulis meminta maaf apabila ada kesalahan dalam penyusunan laporan Merdeka Belajar Kampus Merdeka ini.

Surabaya, 7 Januari 2023



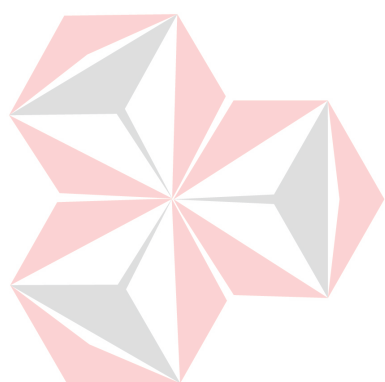
Penulis



## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>vii</b>
<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>iii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN.....</b>	<b>iv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
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 GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN.....</b>	<b>4</b>
2.1 Profil Instansi .....	4
2.2 Sejarah Singkat CV. PRODUKSI HARFMEDIA INDONESIA.....	4
2.3 Struktur Organisasi CV. PRODUKSI HARFMEDIA INDONESIA.....	5
2.4 Lokasi CV. PRODUKSI HARFMEDIA INDONESIA Surabaya.....	6
<b>BAB III LANDASAN TEORI .....</b>	<b>7</b>
3.1 Pengertian Tata Artistik Film.....	7
3.2 Persiapan Artistik .....	7
<b>BAB IV DESKRIPSI PEKERJAAN.....</b>	<b>11</b>
4.1 Analisa Sistem.....	11
4.2 Posisi Dalam Instansi .....	11
4.3 Kegiatan Selama Merdeka Belajar Kampus Merdeka .....	12
<b>4.3.1 Minggu Ke -2 .....</b>	<b>12</b>
<b>4.3.2 Minggu Ke-3 .....</b>	<b>12</b>
<b>4.3.3 Minggu Ke-4 .....</b>	<b>13</b>
<b>4.3.4 Minggu ke-5 .....</b>	<b>14</b>
<b>4.3.5 Minggu Ke-1 .....</b>	<b>15</b>
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>17</b>

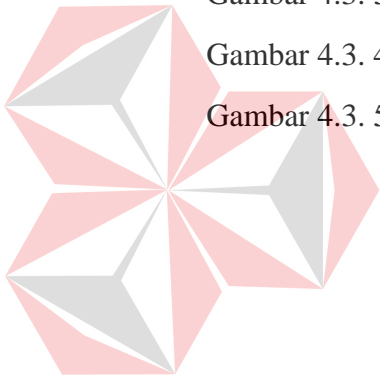
5.1 Kesimpulan.....	17
5.2 Saran.....	18
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>19</b>



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2. 1 Logo Perusahaan.....	4
Gambar 2. 2 Struktur Organisasi Perusahaan .....	5
Gambar 2. 3 Peta Lokasi CV. PRODUKSI HARFMEDIA INDONESIA (Sumber: www.Googlemaps.com) .....	6
Gambar 2. 4 Letak Lokasi Gambar CV. PRODUKSI HARFMEDIA INDONESIA (Sumber: www.Googlemaps.com).....	6
Gambar 3. 1 Penataan Artistik.....	7
Gambar 4.3. 1 Pra Production Meeting Film Annoying Boy .....	12
Gambar 4.3. 2 Script Realese Film Annoying Boy .....	13
Gambar 4.3. 3 Scouting Location Film Annoying Boy.....	14
Gambar 4.3. 4 Recce Film Annoying Boy .....	15
Gambar 4.3. 5 Produksi Film Annoying Boy.....	16



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

## DAFTAR LAMPIRAN

Halaman

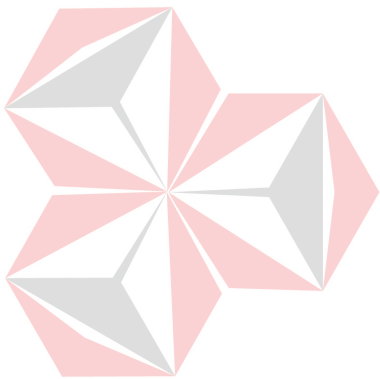
Lampiran 1 Surat Penerimaan Intership Program ..... **Error! Bookmark not defined.**

Lampiran 2 Form KP-5 (Acuan Kerja) .....**Error! Bookmark not defined.**

Lampiran 3 Log Harian dan Catatan Perubahan Kerja.....**Error! Bookmark not defined.**

Lampiran 4 Kehadiran Kerja Praktik.....**Error! Bookmark not defined.**

Lampiran 5 Kartu Bimbingan Kerja Praktik **Error! Bookmark not defined.**



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Perkembangan teknologi membawa pengaruh pada banyak aspek yang ada di kehidupan manusia. Salah satunya di bidang perfilman. Perkembangan awal munculnya film sendiri, tidak bisa lepas ketika awal mula ditemukannya kamera foto yang pertama kali diciptakan oleh Ibnu Haitham. Kemudian selama berlangsungnya perkembangan teknologi yang semakin canggih memunculkan alat-alat kamera yang fungsinya semakin beragam. Kini kamera tidak hanya digunakan untuk memfoto saja tetapi juga merekam video. Melalui perkembangan tersebut sinema atau film yang ada pun berkembang dengan berbagai genre yang ada mulai dari dokumenter, kolosal, drama, romantis, horor, thriller, komedi, dan masih banyak lagi.

Film menjadi salah satu jenis dari banyaknya media komunikasi lain yang bisa dikatakan cukup efektif dalam menjalankan fungsinya sebagai penyampai pesan kepada khalayak melalui cerita yang dikemas dalam bentuk video atau film panjang dengan audio yang mendukung. Hal tersebut sangat mudah untuk memengaruhi pola pikir kognitif masyarakat yang menonton suatu film.

Maka dari itu penulis ingin menerapkan ilmu yang telah diperoleh selama perkuliahan dan juga ingin mempelajari hal baru yang dapat diperoleh dari CV. PRODUKSI HARFMEDIA NDONESIA. Penulis memilih CV. PRODUKSI HARFMEDIA INDONESIA tempat merdeka belajar kampus merdeka, karena penulis dapat mengembangkan kreatifitasnya dalam nilai-nilai keindahan penataan artistik berupa set lokasi maupun properti kebutuhan pada film.

Dengan melakukan merdeka belajar kampus merdeka di CV. PRODUKSI HARFMEDIA INDONESIA, penulis dapat mempelajari banyak hal di dunia perfilman terutama pada untuk suatu Penataan Artistik

pada sebuah film, bisa bekerja bersama tim dengan baik dan bisa memenuhi keinginan dari instansi atau perusahaan. Merdeka belajar kampus merdeka juga dapat mengembangkan kreatifitas penulis sera mental mahasiswa dalam menghadapi dunia kerja.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka permasalahan dalam Merdeka Belajar Kampus Merdeka ini yaitu bagaimana cara melaksanakan tugas “Penataan Artistik Pada Film Annoying Boy” sebagai Penata Artistik..

## 1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah yang dibahas diatas, maka batasan masalahnya adalah sebagai berikut :

1. Melaksanakan Pra Produksi Meeting untuk menentukan gambaran penataan artistik
2. Melaksanakan Recce untuk menentukan kebutuhan set lokasi, properti yang dibutuhkan, dan gambaran penataan artistik
3. Melaksanakan produksi dan menata lokasi beserta isi propertinya sesuai hasil Recce

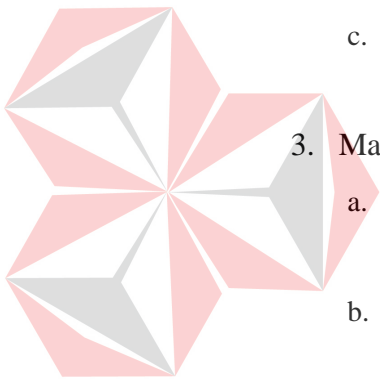
## 1.4 Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah dan batasan masalah diatas, maka tujuan dari Merdeka Belajar Kampus Merdeka ini adalah mendapatkan pengalaman dan menambah meningkatkan kualitas dalam mengembangkan profesi sebagai *Art Departement* (Tim Artistik) untuk mewujudkan set lokasi yang berestetika.

## 1.5 Manfaat

Manfaat dari Merdeka Belajar Kampus Merdeka yang diperoleh adalah sebagai berikut:

1. Manfaat bagi Penulis
  - a. Mengetahui proses penataan artistik yang baik dan indah
  - b. Mengetahui proses Pra Produksi dan Produksi sebagai Penata Artistik di lapangan.
  - c. Menerapkan dan mengembangkan ilmu yang dipelajari selama perkuliahan dengan kerja lapangan.
  - d. Mendapat Pengalaman kerja di bidang Dekorasi dan Industri Kreatif.
  
2. Manfaat bagi Perusahaan
  - a. Mempererat hubungan antara industri dan perguruan tinggi.
  - b. Merdeka Belajar Kampus Merdeka sebagai bantuan tenaga terhadap Instansi/perusahaan.
  - c. Menghemat pengeluaran perusahaan.
  
3. Manfaat bagi Akademik
  - a. Mengaplikasikan keilmuan perfilman pada proses pembuatan film Annoying Boy
  - b. Merdeka Belajar Kampus Merdeka dapat menjadi sebagai promosi keberadaan Akademik di tengah-tengah dunia kerja.
  - c. Perguruan tinggi yang akan lebih dikenal di dunia industri.



## BAB II

### GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

#### 2.1 Profil Instansi

Nama Instansi : CV. PRODUKSI HARFMEDIA INDONESIA  
Alamat : JL. Ploso Timur IC No. 16 Surabaya  
Telp/Fax : +62 81216794402  
Email : harfmedia@gmail.com  
Website : <https://harfmedia.wixsite.com/industries>

#### 2.2 Sejarah Singkat CV. PRODUKSI HARFMEDIA INDONESIA

Harfmedia adalah perusahaan rumah produksi yang berbasis di Surabaya, Indonesia. Harfmedia fokus pada pembuatan platform dan konten media digital seperti Film, video dan konten digital apa pun untuk publikasi bisnis dan pemasaran perusahaan yang sesuai dengan branding dan target pasar perusahaan. Perusahaan kami telah dirancang dan dikembangkan dengan baik untuk membantu merek, perusahaan, dan industri untuk menonjolkan dan memanfaatkan atribut mereka sendiri yang dicari oleh konsumen modern dengan menggunakan media yang tepat untuk mendekati mereka. Kami adalah mitra Anda untuk menyempurnakan citra Anda untuk mengembangkan bisnis Anda.

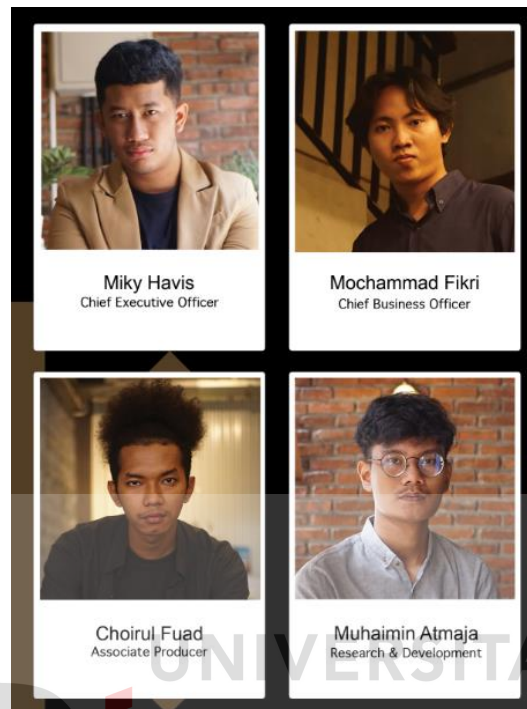


Gambar 2. 1 Logo Perusahaan

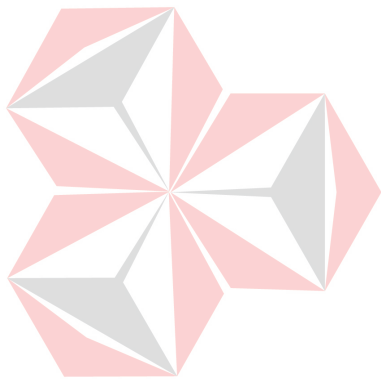


### 2.3 Struktur Organisasi CV. PRODUKSI HARFMEDIA INDONESIA

Berikut ini merupakan struktur organisasi dalam CV. PRODUKSI HARFMEDIA INDONESIA:



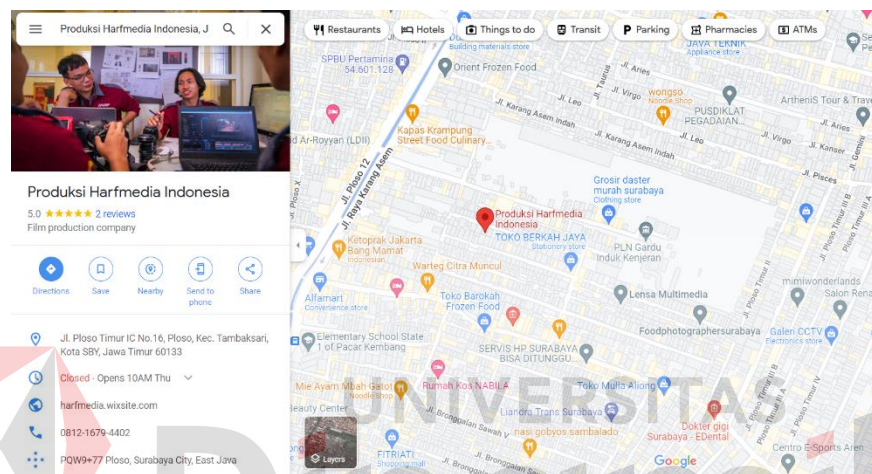
Gambar 2. 2 Struktur Organisasi Perusahaan



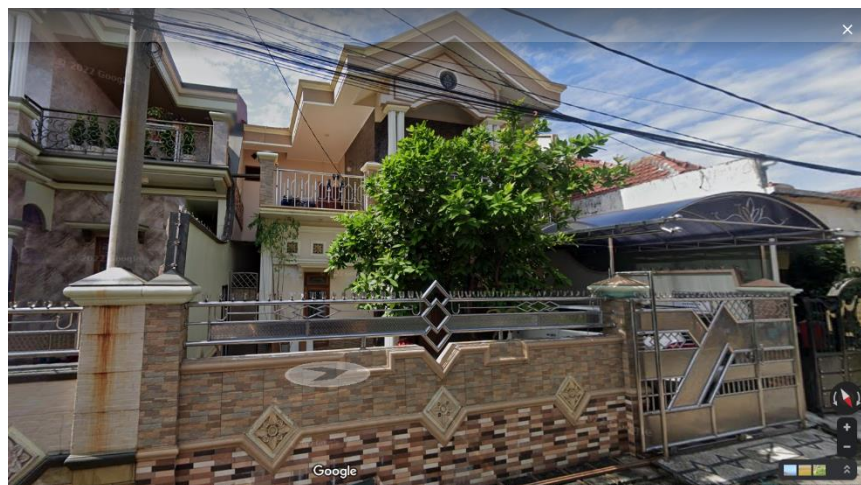
## 2.4 Lokasi CV. PRODUKSI HARFMEDIA INDONESIA Surabaya

CV. PRODUKSI HARFMEDIA INDONESIA berlokasi di Jl. Plosos Timur IC No. 16, Ploso, Kec. Tambaksari, Kota Surabaya, Jawa Timur 60133. Lokasi CV. PRODUKSI HARFMEDIA INDONESIA dapat dilihat pada gambar.

- Kantor utama : Jl. Ploso Timur IC No. 16 Surabaya
- Website : <https://harfmedia.wixsite.com/industries>
- Telp : +62 81259848593



Gambar 2. 3 Peta Lokasi CV. PRODUKSI HARFMEDIA INDONESIA (Sumber: www.Googlemaps.com)



Gambar 2. 4 Letak Lokasi Gambar CV. PRODUKSI HARFMEDIA INDONESIA (Sumber: www.Googlemaps.com)

## BAB III LANDASAN TEORI



Gambar 3. 1 Penataan Artistik

### 3.1 Pengertian Tata Artistik Film

Tata Artistik adalah kegiatan mempersiapkan sebuah lingkungan setting untuk sebuah film, fotografi atau produksi video. Lingkungan setting mencakup segala bentuk dan warna yang akan masuk kedalam sebuah frame yang diharapkan mampu menciptakan look dan mood tertentu.

### 3.2 Persiapan Artistik

#### 1) Analisa Skenario

Blue Print sebuah film adalah skenario. Membaca skenario sambil membangun gambaran imajinasi. Perencana harus mencatat dengan cepat gambaran-gambaran tersebut, dalam bentuk sketsa-sketsa kecil. Tujuan dari Sketsa-sketsa tersebut adalah memperoleh catatan dari gagasan-gagasan awal.

Sketsa-sketsa awal ini tidak perlu dilihat orang lain, tapi pada tahap berikutnya menjadi dasar dari sketsa yang lebih lengkap.

#### 2) Memperkirakan adegan

Membaca skenario juga perlu mengimajinasikan pergerakan pemain (koreografi). Pergerakan pemain untuk memperkirakan seberapa luas set

yang diperlukan. Selain membaca karakteristik set yang tertulis dalam cerita.

### 3) Memperkirakan perwatakan dan Karakter

Setiap pemain haruslah direka-reka karakternya masing-masing. Hal ini sangat membantu dalam perencanaan dan dressing set lokasi.

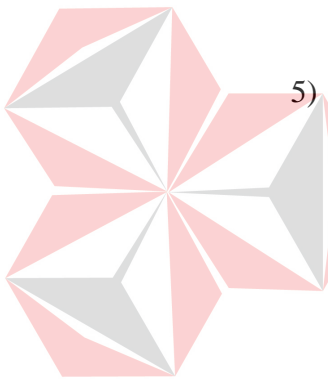
### 4) Menentukan Periode

Faktor penting lainnya dalam sebuah perencanaan artistik adalah menentukan periode. Periode atau era pada saat cerita berlangsung. Menjadi background setting dan properti yang akan ditampilkan. Saat merencanakan set berdasarkan periode yang telah lewat, maka riset menjadi bagian yang penting sekali.

### 5) Membuat rencana set

Perencana artistic berdiskusi dengan sutradara dan membuat gambar-gambar setting, lokasi dan properti yang dirasa penting. Keseluruhan persiapan artistik, meliputi:

- Penelaahan scenario bersama sutradara.
- Riset-riset.
- Pencarian lokasi.
- Perencanaan set, kostum, efek : Pembuatan gambar-gambar
- Pembentukan/penyusunan kru art department.
- Membuat jadwal kerja.
- Menyusun anggaran artistic



## 6) Membuat gambar sketsa

Main set atau set-set penting yang ada dalam sebuah skenario, mulai digambar dengan pendekatan-pendekatan berdasar, antara lain: kebudayaan, era atau masa, karakter tokoh, warna cerita dan subyektifitas dari sutradara, serta pertimbangan dari bujet artistik

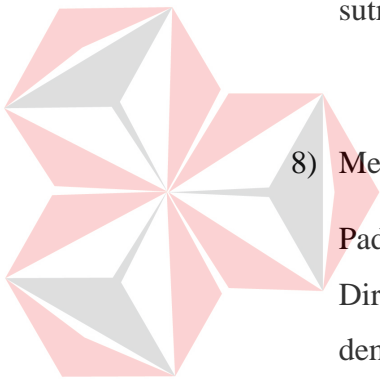
## 7) Membuat maket

Maket menampilkan segala sesuatunya lebih jelas. Karena maket menampilkan sesuatunya lebih jelas. Kadang kadang sebuah sketsa yang bagus belum tentu dipahami benar oleh sutradara. Oleh karenanya utnuk menghindari kesalah-pahaman antara perencana dengan sutradara pada saat sudah dilokasi, perlu membuat maket-maket.

## 8) Membuat grup art

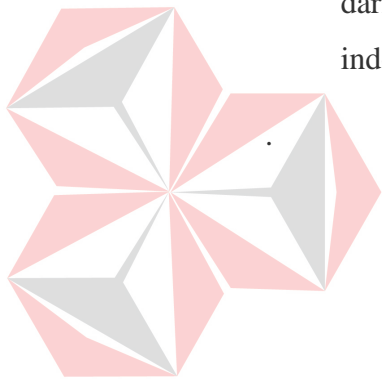
Pada awlanya seorang Perencana Artistik atau tau Penata Artistik (Art Director) bekerja sendiri. Ia bekerja untuk sutradara. Namun meski demikian ia sudah harus mengetahui sumber-sumber apa yang ia perlukan untuk membantunya. Misalnya ketika ia mebaca skrip dan berdiskusi dengan sutradara, ternyata diperluka efek khusus pada suatu adegan. Perencana Artistik selalu dibantu oleh sjeumlah tenaga ahli, yang meliputi;

- Asisten Art Director
- Pengatur keuangan art-dept
- Juru gambar
- Kepala konstruksi
- Set dresser (penghias set)
- Properti master (kepala properti)



- Properti makers (pembuat properti)
- PErencana kostum
- Make up dan HAirStylist
- Spesial efek
- Stagehands
- Tukang-tukang kayu
- Tukang-tukang cat
- Tukang kebun

Penata artistik juga bertanggung jawab terhadap lokasi syuting mulai dari mencari lokasi, memilih, recce , membuat floor plan, set lokasi indoor atau outdoor, membuat bujet, dan sebagainya



UNIVERSITAS  
Dinamika

## **BAB IV**

### **DESKRIPSI PEKERJAAN**

Dalam Bab IV ini dibahas mengenai deskripsi pekerjaan selama melakukan Merdeka Belajar Kampus Merdeka di CV. PRODUKSI HARFMEDIA INDONESIA. Pada pelaksanaan Merdeka Belajar Kampus Merdeka, diberikan tugas yang berhubungan dengan program studi Produksi Film dan Televisi. Dalam kesempatan ini penulis diberikan kepercayaan untuk menjadi penata artistik pada film Annoying Boy.

#### **4.1 Analisa Sistem**

Merdeka Belajar Kampus Merdeka yang dilaksanakan ialah sebagai berikut:

Nama Institusi : CV. PRODUKSI HARFMEDIA INDONESIA

Divisi : Penata Artistik atau Kru Artistik

Tempat : Surabaya

Merdeka Belajar Kampus Merdeka dilaksanakan selama 6 bulan dimulai pada tanggal 10 Agustus 2022 hingga 10 Februari 2023, dengan alokasi waktu Senin sampai Jum'at pada pukul 10.00-18.00 WIB.

#### **4.2 Posisi Dalam Instansi**

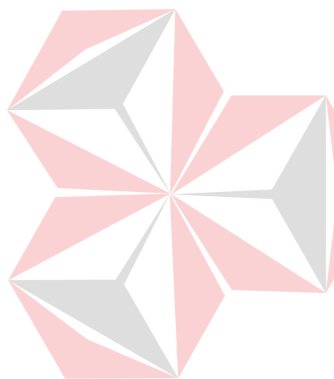
Dalam pelaksanaan Merdeka Belajar Kampus Merdeka di CV. PRODUKSI HARFMEDIA INDONESIA, penulis dipekerjakan sebagai Penata Artistik atau Kru Artistik, yang memiliki tugas menentukan Set Lokasi dan Properti pada Film Annoying Boy.

### 4.3 Kegiatan Selama Merdeka Belajar Kampus Merdeka

Kegiatan yang dilakukan selama melaksanakan Merdeka Belajar Kampus Merdeka adalah sebagai berikut. Laporan disertai dengan gambar hasil serta keterangan pada tiap gambar.

#### 4.3.1 Minggu Ke -2

Pada awal proyek film Annoying Boy para Kru melaksanakan Pre Production Meeting (PPM) kemudian dijelaskan apa yang akan dikerjakan ke depan. Pada tahap ini juga di jelaskan deck yang berisi tentang referensi film, foto lokasi, look dan mood, referensi wardrobe dan lain sebagainya. PPM bertujuan menjalin kerjasama yang sehat baik saat Pra Produksi maupun Produksi. PPM dilaksanakan di kantor Harfmedia dengan seluruh kru.



Gambar 4.3. 1 Pra Production Meeting Film Annoying Boy

#### 4.3.2 Minggu Ke-3

Setelah Script Realese, sutradara rembuk naskah dengan penulis yang kemudian melakukan kegiatan Script Conference kepada seluruh kru untuk di breakdown kebutuhan per divisi pada saat produksi berdasarkan konsep yang diberikan sutradara. Produser juga membuat kebutuhan anggaran yang diperlukan sesuai poin – poin yang disampaikan setiap divisi. Saya sebagai Kru Artistik bertugas membantu Art Director menentukan kebutuhan apa



saja yang dibutuhkan selama produksi seperti set lokasi, dekorasi, dan properti yang sesuai dengan konsep film.



Gambar 4.3. 2 Script Realese Film Annoying Boy

#### 4.3.3 Minggu Ke-4

Di minggu ini para kru melakukan Scout Location setelah tim Location Manager mendapatkan lokasi yang sesuai dengan naskah film. Pada saat di lokasi para kru melihat potensi dan resiko lokasi yang sudah ditentukan. Jika ada resiko yang ditemukan pada setiap divisi maka solusi ditentukan setiap divisi dan berkoordinasi dengan produser. pada film Annoying Boy terdapat 4 lokasi yaitu rumah di Sidoarjo, Hotel Suites Surabaya, halte Jl. Basuki Rahmat, Studio Harfmedia.



Gambar 4.3. 3 Scouting Location Film Annoying Boy

#### 4.3.4 Minggu ke-5

Pada tahapan Recce para kru menentukan teknis peralatan dan kebutuhan setiap divisi. Pada tahap ini sutradara melakukan penempatan adegan. Di Harfmedia kami menggunakan cara photo board yang setiap bloking yang ditentukan sutradara diambil menggunakan aplikasi. Nantinya photo board tersebut digunakan acuan sutradara dan para kru pada tahap produksi. Saya sebagai kru artistik bertugas membantu menentukan penempatan properti dan menentukan kembali apa yang dibutuhkan untuk tahap produksi. Pada tahap ini saya juga bertugas membantu Art Director untuk menyiapkan gambaran lokasi dan segala properti yang akan dibutuhkan nanti saat produksi..



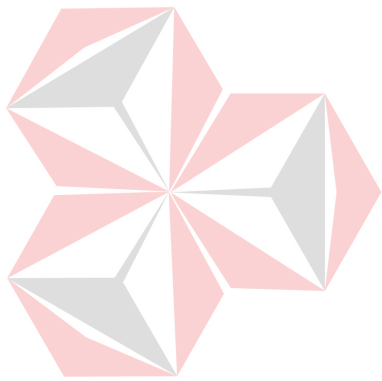
Gambar 4.3. 4 Recce Film Annoying Boy

#### 4.3.5 Minggu Ke-1

Pada saat kegiatan produksi di Harfmedia menggunakan Callsheet yang bertujuan untuk jadwal produksi yang diberikan untuk seluruh kru. Di dalam Call Sheet juga berisi urutan dan waktu setiap scene agar produksi berjalan lancar dan sehat. Produksi film Annoying Boy dilaksanakan selama 4 hari di 4 lokasi yang berbeda. Saya sebagai kru art mulai menata lokasi sesuai dengan hasil recce sebelumnya menggunakan pernak-pernik properti yang sudah ditentukan bersama produser dan kru yang lainnya. Pada saat proses produksi saya beserta kru artistic berjalan lancar sesuai arahan sutradara.



Gambar 4.3. 5 Produksi Film Annoying Boy



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

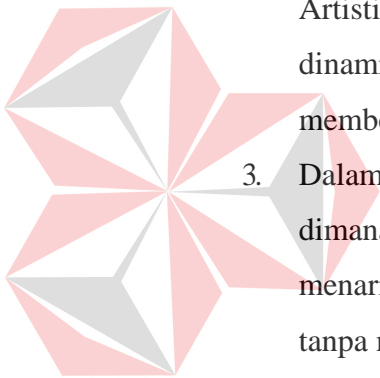
## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Kesimpulan**

Berdasarkan pengalaman yang didapat selama melakukan Kerja Praktik di CV. HARFMEDIA INDONESIA, maka dapat disimpulkan dalam beberapa hal yakni:

1. Sebagai seorang Penata Artistik, saya memahami dengan baik dari pra produksi, produksi, dan pasca produksi. Dimana menentukan juga bagian atau scene yang perlu diambil dan digunakan dalam produksi film dan company profile.
2. Dengan adanya divisi Penataan Artistik terutama saya sebagai Penata Artistik dapat menunjang kreatifitas mandiri yang dapat dilakukan secara dinamis menyesuaikan tema serta latar film maupun company profile, guna memberikan informasi yang lebih mudah diterima.
3. Dalam bekerja bersama tim yang diperlukan adalah sebuah kekompakan dimana semuanya saling terhubung dengan memberikan kesan yang menarik dan pemanis dalam proses produksi film dan company profile tanpa mengurangi atau menambahi informasi lain dari tim produksi.
4. Dibutuhkan kerja sama tim dan koordinasi yang sangat kuat pada saat kegiatan berlangsung. Oleh sebab itu memahami satu sama lain pada proses komunikasi kepada tim merupakan hal yang wajib dilakukan selama produksi dapat berjalan dengan lancar dan baik



## 5.2 Saran

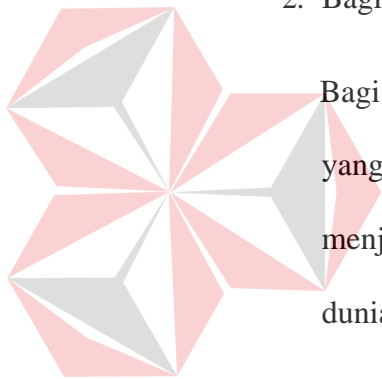
Adapun saran yang disampaikan berkaitan dengan penulisan laporan kerja praktik ini sebagai berikut:

### 1. Bagi Perusahaan

Terus berkembang mengikuti kebutuhan client di masa modern kini yang cukup banyak pesaing dengan karakter yang dimiliki masing-masing Production House terutama di Surabaya. Mengembangkan fasilitas kantor sesuai kebutuhan agar tercipta suasana kantor yang nyaman.

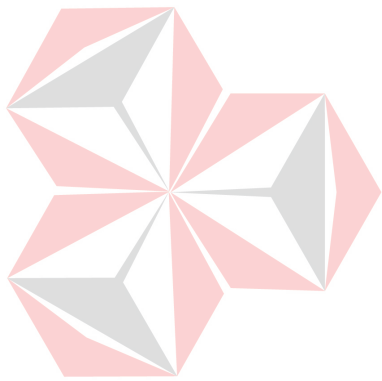
### 2. Bagi Mahasiswa yang akan Melakukan Kerja Praktik

Bagi mahasiswa yang akan melakukan Kerja Praktik perlu persiapan yang sungguh-sungguh baik dalam ketangkasan dan kemahiran dalam menjalankan tugasnya terutama dalam bidangnya agar terbiasa dengan dunia kerja.



**DAFTAR PUSTAKA**

Syah, F. (2020, Desember 5). *Tugas Dan Peran Penata Artistik Film*. Diambil kembali dari firmanimmanksyah.xyz:  
<https://firmanimmanksyah.xyz/tugas-dan-peran-penata-artistik-film/>



UNIVERSITAS  
**Dinamika**