



PENATAAN CAHAYA PADA FILM ANNOYING BOY

MERDEKA BELAJAR KAMPUS MERDEKA



**Program Studi
DIV Produksi Film dan Televisi**

**UNIVERSITAS
Dinamika**

Oleh :

Izzuddin Surya Walady

20510160006

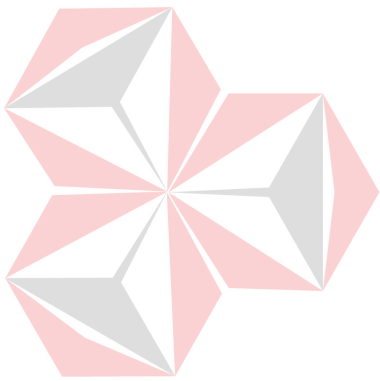
FAKULTAS DESAIN DAN INDUSTRI KREATIF

UNIVERSITAS DINAMIKA

2023

PENATAAN CAHAYA PADA FILM ANNOYING BOY

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan
Kerja Praktik



UNIVERSITAS
Dinamika

Disusun Oleh:

Nama : Izzuddin Surya Walady

NIM : 20510160006

Program Studi : DIV Produksi Film dan Televisi

FAKULTAS DESAIN DAN INDUSTRI KREATIF

UNIVERSITAS DINAMIKA

2023

LEMBAR MOTTO



“tidak bisa bukan berarti tidak mengerti”

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 CAHAYA PADA FILM ANNOYING BOY

Laporan Kerja Praktik

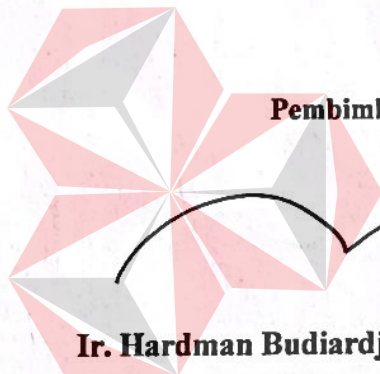
Izzuddin Surya Walady

NIM: 20510160006

Telah diperiksa, diuji dan disetujui

Surabaya, 20 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
Dindanika

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

NIDN. 0704017701

PERNYATAAN
PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Sebagai mahasiswa Universitas Dinamika, Saya :

Nama : Izzuddin Surya Walady
NIM : 20510160006
Program Studi : D4 Produksi Film dan Televisi
Fakultas : Fakultas Desain dan Industri Kreatif
Jenis Karya : Laporan Kerja Praktik
Judul Karya : PENATAAN CAHAYA PADA 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, 20 Januari 2023



Izzuddin Surya Walady
NIM : 20510160006

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 cahaya sebagai lightman 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 alat-alat lighting yang memadai dan pemempatan lighting sesuai dengan arahan Gaffer sehingga penulis dapat menerapkan dalam perkuliahan di kampus maupun dunia kerja mendatang.

Kata Kunci : Film, Komunikasi, Annoying Boy, Lightman



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 Cahaya 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.

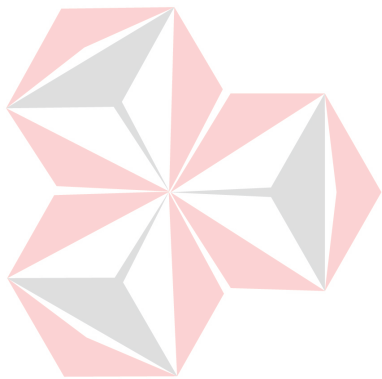
Surabaya, 7 Januari 2023

Penulis

DAFTAR ISI

Halaman

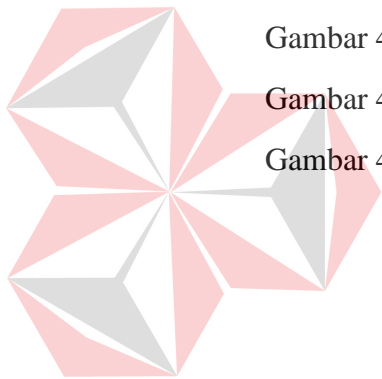
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	12
1.1 Latar Belakang Masalah.....	12
1.2 Rumusan Masalah	13
1.3 Batasan Masalah.....	13
1.4 Tujuan.....	13
1.5 Manfaat.....	13
BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN	15
2.1 Profil Instansi	15
2.2 Sejarah Singkat CV. PRODUKSI HARFMEDIA INDONESIA.....	15
2.3 Struktur Organisasi CV. PRODUKSI HARFMEDIA INDONESIA.....	16
BAB III LANDASAN TEORI.....	18
3.1 Pengertian Pencahayaan Dalam Film.....	18
3.2 Unsur – Unsur Lighting.....	19
3.3 Rancangan Tata Lighting	21
BAB IV DESKRIPSI PEKERJAAN	22
4.1 Analisa Sistem.....	22
4.2 Posisi Dalam Instansi	22
4.3 Kegiatan Selama Merdeka Belajar Kampus Merdeka	22
4.3.1 Minggu Ke -2	22
4.3.2 Minggu Ke-3	23
4.3.3 Minggu Ke-4	24
4.3.4 Minggu ke-5.....	24
4.3.5 Minggu Ke-1	25
BAB V PENUTUP.....	26
5.1 Kesimpulan.....	26
5.2 Saran.....	26



UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2. 1 Logo Perusahaan.....	15
Gambar 2. 2 Struktur CV. PRODUKSI HARFMEDIA INDONESIA	16
Gambar 2. 3 Peta CV. PRODUKSI HARFMEDIA INDONESIA	17
Gambar 2. 4 Lokasi CV. PRODUKSI HARFMEDIA INDONESIA	17
Gambar 3. 1 Contoh Pencahayan Seorang DOP	18
Gambar 3. 2 Peralatan Tata Cahaya	19
Gambar 3. 3 Rancangan Tata Cahaya.....	21
Gambar 4.3. 4 Pre Production Meeting	23
Gambar 4.3. 5 Menentukan peralatan Tata Cahaya.....	23
Gambar 4.3. 6 Scout Location	24
Gambar 4.3. 7 Recce Film Annoying Boy	25
Gambar 4.3. 8 Produksi Film Annoying Boy.....	25



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi mempengaruhi banyak aspek kehidupan manusia. Salah satunya di industri perfilman. Perkembangan awal lahirnya film sendiri tidak lepas dari penemuan kamera yang pertama kali diciptakan oleh Ibnu Haitham. Kemudian, dengan perkembangan teknologi yang semakin maju, lahirlah alat kamera dengan fungsi yang semakin serbaguna. Sekarang kamera tidak hanya digunakan untuk mengambil foto, tetapi juga untuk merekam video. Dengan perkembangan ini, film atau film yang ada telah berkembang seiring dengan genre yang berbeda seperti dokumenter, sejarah, drama, romansa, horor, thriller, komedi dan banyak lainnya.

Film merupakan salah satu jenis media lain yang dapat dikatakan cukup efektif dalam menyampaikan pesan kepada penonton melalui cerita yang diisi video atau film layar lebar dengan suara. Sangat mudah untuk memengaruhi pola pikir kognitif orang yang menonton film.

Oleh karena itu, penulis ingin menerapkan ilmu yang diperoleh selama perkuliahan dan juga ingin mempelajari hal-hal baru yang dapat diperoleh dari CV. PRODUKSI HARFMEDIA INDONESIA. Penulis memilih CV. PRODUKSI HARFMEDIA INDONESIA sebagai tempat Merdeka Belajar Kampus Merdeka karena penulis dapat mengembangkan kreatifitasnya dalam pembuatan video dokumentasi, moving graphics dan menyempurnakan kemampuan editing video

Melaksanakan Merdeka Belajar Kampus Merdeka di CV. PRODUKSI HARFMEDIA INDONESIA, penulis dapat belajar banyak hal di dunia perfilman terutama pada bidang penataan cahaya dan kemampuan bekerja sama dengan baik sesuai dengan keinginan perusahaan. Merdeka Belajar Kampus Merdeka juga dapat mengembangkan kreativitas penulis dan cara berpikir mahasiswa dalam dunia kerja.

1.2 Rumusan Masalah

Permasalahan Merdeka Belajar Kampus Merdeka ini adalah bagaimana menyelesaikan tugas mengatur cahaya dalam film Annoying Boy sebagai penata cahaya.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah di atas, batasan masalahnya adalah sebagai berikut:

1. Melaksanakan Pra Produksi Meeting untuk menentukan Mood cahaya dan pelatan yang digunakan
2. Melaksanakan Recce untuk menentukan penempatan Lighting
3. Melaksanakan produksi dan menata lighting sesuai hasil Recce

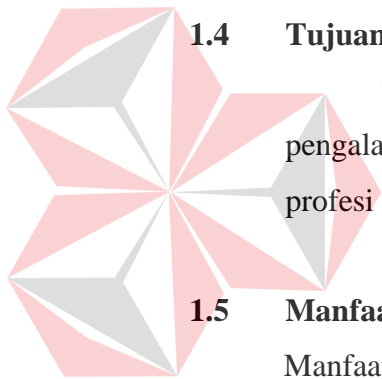
1.4 Tujuan

Tujuan Merdeka Belajar Kampus Merdeka adalah mendapatkan pengalaman dan meningkatkan kualitas Gaffer Dalam mengembangkan profesi sebagai Lightman dan menggunakan alat yang tepat.

1.5 Manfaat

Manfaat Merdeka Belajar Kampus Merdeka adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Penulis
 - a. Mengetahui proses penataan cahaya Gaffer dan Lightman.
 - b. Mengetahui proses Pra Produksi dan Produksi sebagai penata cahaya di lapangan.
 - c. Menggunakan dan mengembangkan ilmu yang dipelajari di perkuliahan dalam kerja lapangan.
 - d. Mendapatkan pengalaman kerja di industri perfilman.



2 Manfaat Perusahaan

- a. Memperkuat relasi antara industri dan universitas.
- b. Merdeka Belajar Merdeka Kampus sebagai bantuan tenaga bagi instansi/perusahaan.
- c. Menghemat pengeluaran perusahaan

3 Manfaat Bagi Akademik

- a. Penerapan ilmu penataan cahaya dalam pembuatan film Annoying Boy
- b. b) Merdeka Belajar Merdeka Kampus dapat digunakan untuk mempromosikan keberadaan akademik di tengah kehidupan kerja.
- c. Universitas dikenal di dunia industri.



UNIVERSITAS
Dinamika

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

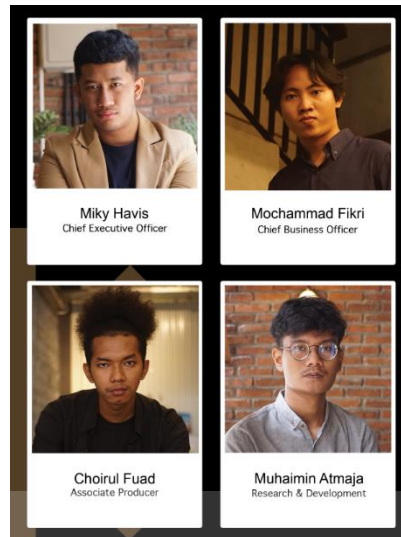
Harfmedia adalah perusahaan rumah produksi yang berbasis di Surabaya, Indonesia. Harfmedia fokus pada pembuatan platform dan konten media digital seperti Film, video dan konten digital apa pun untuk publikasi bisnis dan pemasaran perusahaan yang sesuai dengan branding dan target pasar perusahaan. Perusahaan 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.



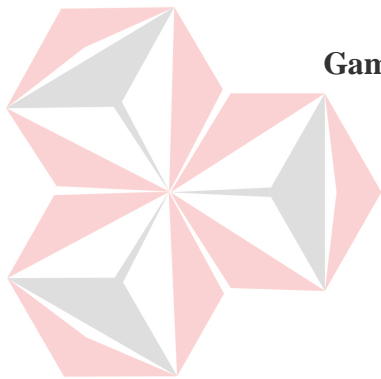
Gambar 2. 1 Logo Perusahaan

2.3 Struktur Organisasi CV. PRODUKSI HARFMEDIA INDONESIA

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



Gambar 2. 2 Struktur CV. PRODUKSI HARFMEDIA INDONESIA



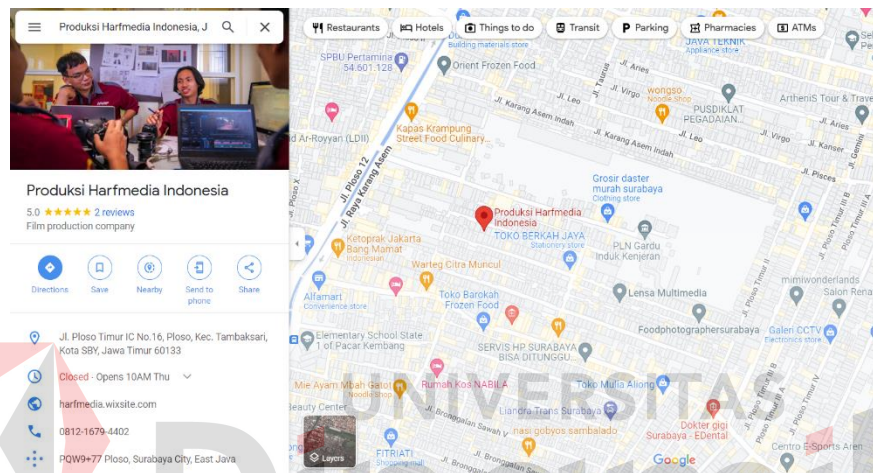
UNIVERSITAS
Dinamika

Lokasi CV. PRODUKSI HARFMEDIA INDONESIA Surabaya

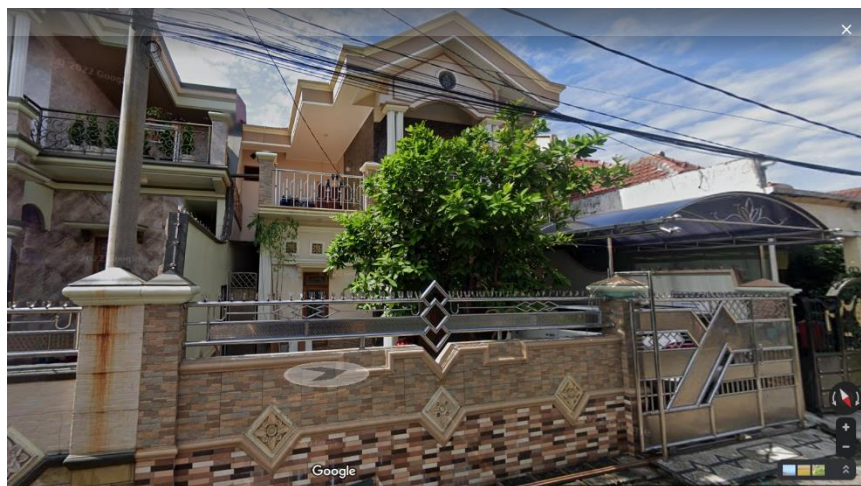
CV. PRODUKSI HARFMEDIA INDONESIA berlokasi di Jl. Plosos Timur IC No. 16, Ploso, Kec. Tambaksari, Kota Surabaya, Jawa Timur 60133.

Lokasi CV. PRODUKSI HARFMEDIA INDONESIA dapat dilihat pada gambar.

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



Gambar 2. 3 Peta CV. PRODUKSI HARFMEDIA INDONESIA



Gambar 2. 4 Lokasi CV. PRODUKSI HARFMEDIA INDONESIA

BAB III LANDASAN TEORI



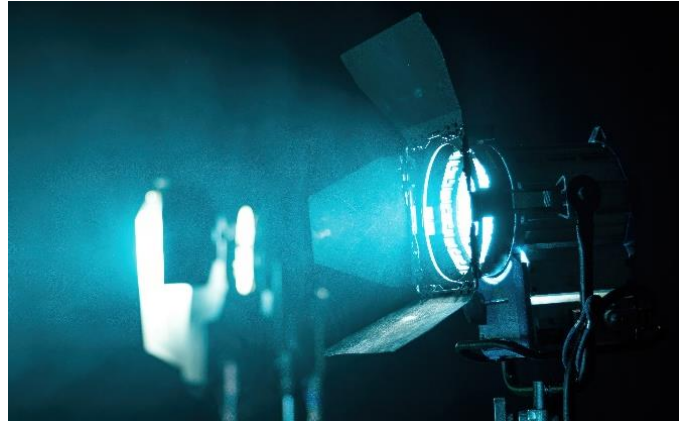
Gambar 3. 1 Contoh Pencahayaan Seorang DOP

3.1 Pengertian Pencahayaan Dalam Film

Pencahayaan adalah proses pengaturan cahaya yang dilakukan oleh sistem pencahayaan untuk menciptakan efek pencahayaan pada saat pembuatan film. Cahaya memainkan peran penting dalam memastikan sentuhan dan interpretasi gambar yang diambil. Dalam hal ini, keterampilan juru kamera dalam menggunakan efek yang berkaitan dengan pencahayaan sangat diperlukan. Juru kamera harus memahami pengertian suhu dan juga dominasi warna.

Cahaya yang digunakan berasal dari alam yaitu sinar matahari langsung atau penggunaan lampu dan benda lain yang mampu mentransmisikan sensitivitas dan suhu warna yang berbeda juga dapat digunakan. Pencahayaan sendiri terbagi menjadi dua bagian, yaitu available light dan artificial light.

3.2 Unsur – Unsur Lighting



Gambar 3. 2 Peralatan Tata Cahaya

Hampir semua gambar pada film merupakan hasil pengolahan cahaya. Karena tanpa cahaya, suatu benda tidak memiliki bentuk. Keberadaan objek dan dimensi ruangan juga terbentuk dari adanya cahaya. Pencahayaan memiliki beberapa elemen, antara lain kualitas cahaya, arah, sumber, dan juga warna. Dimana semua elemen tersebut melebur menjadi satu hingga tercipta komposisi cahaya yang tepat. Berikut adalah elemen pencahayaan.

1 Kualitas cahaya

Kualitas cahaya berkaitan dengan intensitas cahaya itu sendiri. Jika ingin memperoleh objek selain bayangan yang jelas, diperlukan cahaya yang kuat atau terang. Di sisi lain, jika ingin menampilkan subjek dengan bayangan yang tipis, diperlukan cahaya yang lembut.

2. Arah Cahaya

Arah Cahaya memiliki beberapa fungsi yang menunjukkan letak sumber cahaya ke objek sasaran. Biasanya subjek yang menjadi sasaran dalam sinematografi adalah wajah.

Arah cahaya dibagi menjadi empat jenis, yaitu:

- a) Front Lighting
- b) Back Lighting
- c) Under Lighting
- d) Top Lighting

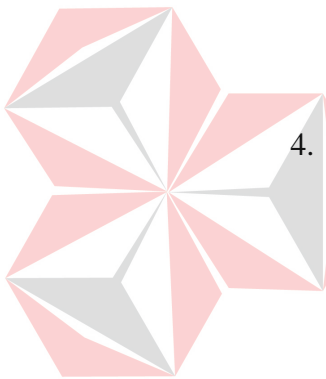
3. Sumber cahaya

Jenis sumber cahaya ada dua, yaitu cahaya alami seperti matahari dan cahaya buatan seperti lampu. Pembuat film biasanya menggunakan cahaya alami tersebut sebagai situasi nyata yang sesuai adegan. Jenis pencahayaan ini dinilai dapat menghasilkan efek yang realistik, meskipun terkadang kualitas cahaya yang dihasilkan kurang baik. Pencahayaan buatan juga digunakan oleh studio besar, yang memudahkan untuk mengontrol efek pencahayaan sesuai keinginan. Sutradara menggunakan beberapa sumber teknik pencahayaan, antara lain:

- a) Key Light
- b) Fill Light
- c) Back Light

4. Warna terang

Warna cahaya adalah penggunaan warna sumber cahaya. Pada dasarnya warna lampu terdiri dari warna putih yang disebabkan oleh sinar matahari, dan warna kuning yang disebabkan oleh cahaya. Namun, bisa disesuaikan sesuai kebutuhan menggunakan filter. Warna cahaya ini juga digunakan oleh pembuat film untuk membuat objek tertentu yang diinginkan. Biasanya pembuat film menggunakan warna merah sebagai lambang kondisi orang marah.



3.3 Rancangan Tata Lighting



Gambar 3. 3 Rancangan Tata Cahaya

Salah satu peran utama dalam mendukung suasana adalah perancangan sistem pencahayaan dan sangat erat kaitannya dengan teknologi. Pada perancangan lighting terdapat beberapa perbedaan karakteristik lighting, antara lain:

1) High Key Light

High Key Light sering digunakan dalam film keluarga, musikal, komedi, dan biografi. Secara umum, cara ini digunakan di tempat umum dan resmi, seperti rumah sakit, kampus, universitas, pusat perbelanjaan, Jalan raya sekolah, dll.

2) Low Key Light

Teknik ini sering digunakan pada film noir, detektif, horor atau film superhero dengan karakter dark. Secara umum teknik ini menghasilkan efek kontras yang membedakan area gelap dan terang, atau biasa dikenal dengan chiaroscuro.

BAB IV

DESKRIPSI PEKERJAAN

Pada pelaksanaan Merdeka Belajar Kampus Merdeka, penulis diberikan tugas yang sesuai dengan program studi Produksi Film dan Televisi. Dalam kesempatan ini penulis menjadi penata cahaya 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 cahaya atau Lightman

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 Merdekadi CV. PRODUKSI HARFMEDIA INDONESIA, penulis dipekerjakan sebagai Penata Cahaya atau Lightman, yang memiliki tugas menentukan cahaya 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. 4 Pre Production Meeting

4.3.2 Minggu Ke-3

Setelah Script Release, sutradara berbincang 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 Lightman bertugas membantu Gaffer menentukan peralatan apa saja yang dibutuhkan selama produksi seperti alat lighting Aperture 600d, Aperture 300d, Aperture 60d, Godox TL60, serta modifier lighting dan peralatan lighting yang lainnya.



Gambar 4.3. 5 Menentukan peralatan Tata Cahaya

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. 6 Scout Location

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 lightman bertugas membantu menentukan penempatan lighting dan menentukan kembali apa yang dibutuhkan untuk tahap produksi. Pada tahap ini saya juga bertugas membantu Gaffer mencari sumber kelistrikan untuk lighting yang akan digunakan. Jika tidak ada sumber listrik maka biasanya kami menggunakan genset sebagai sumber kelistrikan.



Gambar 4.3. 7 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 dan gaffer mulai menata pencahayaan sesuai dengan hasil recce sebelumnya menggunakan peralatan yang sudah ditentukan bersama produser dan kru yang lainnya. Pada saat proses produksi saya beserta divisi Lighting berjalan lancar sesuai arahan sutradara.



Gambar 4.3. 8 Produksi Film Annoying Boy

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 lightman, saya memiliki pemahaman yang baik tentang pra produksi, produksi dan pasca produksi. Ini juga menentukan adegan yang akan difilmkan dan digunakan dalam produksi film dan profil perusahaan.
2. Memiliki departemen lighting, khususnya saya sebagai Lightman mendukung kreativitas mandiri, yang dapat dilakukan dengan menyesuaikan secara dinamis tema dan background sebuah film atau company profile agar informasi lebih mudah diterima penonton.
3. Dalam bekerja dengan tim diperlukan kerjasama, dimana semuanya menyatu sehingga menimbulkan kesan menarik dan indah dalam proses produksi film dan company profile, tanpa mengurangi atau menambah pekerjaan lain dari tim produksi.
4. Pelaksanaan kegiatan membutuhkan kerjasama dan koordinasi yang sangat kuat. Oleh karena itu, saling memahami dalam berkomunikasi dengan tim merupakan hal yang harus dilakukan hingga produksi dapat berjalan dengan baik dan lancar.

5.2 Saran

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

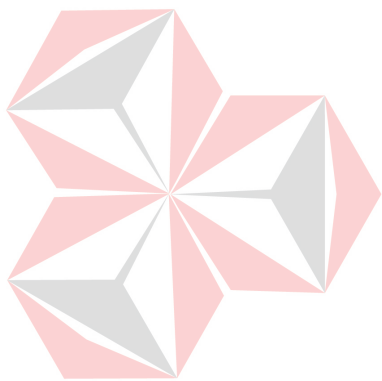
1. Bagi perusahaan

Terus berkembang mengikuti kebutuhan audio visual di masa modern kini yang cukup banyak pesaing dengan karakter yang dimiliki masing-masing Production House terutama di Surabaya dan mengembangkan

fasilitas kantor sesuai kebutuhan agar tercipta suasana kantor yang nyaman.

2. Bagi mahasiswa

Mahasiswa yang melakukan kerja praktek harus mempersiapkan diri dengan baik dari segi keterampilan maupun kemampuan untuk melaksanakan tugas khususnya di bidangnya.

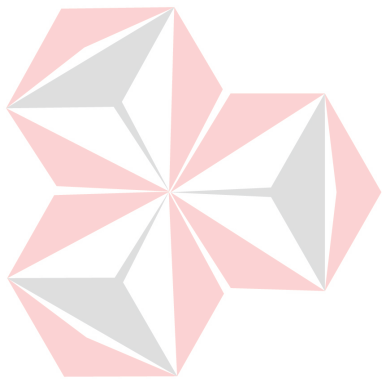


UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR PUSTAKA

berdiskusi. (2020, Oktober 7). *Pencapaian dalam Film*. Retrieved from
berdiskusi.com: <https://berdiskusi.com/pencapaian-dalam-film/>

Waskitha, D. A. (2022). *Film: Media Komunikasi di Era Modern dalam
Merepresentasikan Masyarakat*. 1.



UNIVERSITAS
Dinamika