



**PEMBUATAN VIDEO CLIP ART TENTANG SAMPAH PLASTIK
BERJUDUL: “ELEGY OF NATURE”**



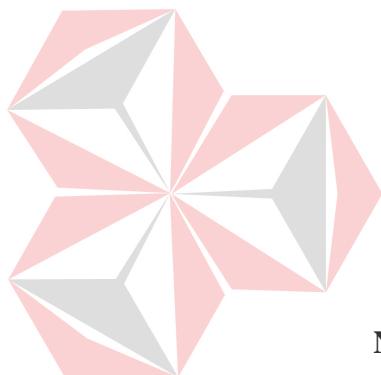
Oleh:
Steven Chandra Saputra
19510160020

FAKULTAS DESAIN DAN INDUSTRI KREATIF
UNIVERSITAS DINAMIKA
2023

**PEMBUATAN VIDEO CLIP ART TENTANG SAMPAH PLASTIK
BERJUDUL: “ELEGY OF NATURE”**

TUGAS AKHIR

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



UNIVERSITAS
Dinamika
Oleh:
Nama : Steven Chandra Saputra
NIM : 19510160020
Program Studi : DIV Produksi Film dan Televisi

**FAKULTAS DESAIN DAN INDUSTRI KREATIF
UNIVERSITAS DINAMIKA
2023**

Tugas Akhir

**PEMBUATAN VIDEO CLIP ART TENTANG SAMPAH PLASTIK
BERJUDUL: "ELEGY OF NATURE"**

Dipersiapkan dan disusun oleh:

Steven Chandra Saputra

NIM: 19510160020

Telah diperiksa dibahas dan disetujui oleh Dewan Pengaji

Pada: Kamis, 27 Juli 2023

Susunan Dewan Pengaji

Pembimbing:

- I. Ir. Hardman Budiardjo, M.Med.Kom., MOS..
NIDN. 0711086702
- II. Yunanto Tri Laksono, M.Pd.
NIDN. 0704068505

Pengaji:

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

NIDN. 0716127501

Digitally signed by
Universitas
Dinamika
Date: 2023.08.14
12:06:34+07'00'

Digitally signed by
Universitas Dinamika
Date: 2023.08.14
13:54:45 +07'00'

Digitally signed
by Universitas
Dinamika
Date:
2023.08.14
14:25:05 +07'00'

Tugas Akhir ini diterima sebagai salah satu persyaratan

Untuk memperoleh gelar Sarjana

 Universitas Dinamika
2023.08.16 08:42:55
+07'00'

Karsam, MA., Ph.D.

NIDN 0705076802

Dekan Fakultas Desain dan Industri Kreatif

UNIVERSITAS DINAMIKA

LEMBAR MOTTO



“Bekerja Dan Berdoa Adalah Usaha, Selanjutnya Adalah Berpasarahan”

UNIVERSITAS
Dinamika

LEMBAR PERSEMBAHAN



PERNYATAAN
PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Sebagai mahasiswa Universitas Dinamika, Saya:

Nama : **Steven Chandra Saputra**
NIM : **19510160020**
Program Studi : **D4 Produksi Film dan Televisi**
Fakultas : **Fakultas Desain dan Industri Kreatif**
Jenis Karya : **Tugas Akhir**
Judul Karya : **PEMBUATAN VIDEO CLIP ART TENTANG SAMPAH PLASTIK BERJUDUL: "ELEGY OF NATURE"**

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, dialihmediaikan, 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 kesarjanaan yang telah diberikan kepada Saya.

Demikian surat pernyataan ini Saya buat dengan sebenar-benarnya.

Surabaya, 28 Juni 2023



Steven Chandra Saputra
NIM: 19510160020

ABSTRAK

Pembuatan video clip art tentang sampah adalah sebuah proyek yang bertujuan untuk meningkatkan kesadaran masyarakat tentang pentingnya pengelolaan sampah yang baik. Video clip art ini menggunakan gambar-gambar animasi yang menarik dan kreatif untuk menyampaikan pesan-pesan mengenai dampak negatif sampah terhadap lingkungan dan bagaimana kita bisa berkontribusi dalam mengurangi sampah. Dalam video ini, berbagai jenis sampah seperti plastik, kertas, dan limbah elektronik akan digambarkan dengan cara yang unik dan menarik. Selain itu, video ini juga akan menyoroti pentingnya daur ulang dan penggunaan kembali sampah agar dapat mengurangi jumlah sampah yang masuk ke tempat pembuangan akhir.

Tujuan dari video clip art ini adalah untuk mengedukasi masyarakat tentang pentingnya menjaga kebersihan lingkungan dan bagaimana setiap individu dapat berperan dalam mengatasi masalah sampah. Dengan menggunakan gambar-gambar animasi yang menarik, diharapkan video ini dapat menarik perhatian dan memotivasi penonton untuk mengambil tindakan nyata dalam mengurangi sampah. Dengan penelitian kualitatif akan mendapatkan hal-hal yang berkaitan dengan penyutradaraan, video clip art, dan sampah plastik. Penulis pada tugas kali ini, melakukan penelitian melalui studi literatur, studi eksisting, dan wawancara. Kesimpulan dari semua pengumpulan data, penulis dapat menyimpulkan hasil penelitian sesuai dengan analisa data yang berupa video clip art tentang sampah plastik. Video clip art tentang sampah ini dapat digunakan sebagai sarana edukasi disekolah-sekolah, acara komunitas, atau bahkan di media sosial untuk mencapai audiens yang lebih luas. Dengan demikian, diharapkan kesadaran dan partisipasi masyarakat dalam pengelolaan sampah dapat meningkat, sehingga tercipta lingkungan yang lebih bersih dan sehat untuk kita dan generasi mendatang.

Kata kunci: Video Clip Art, Sampah Plastik, Teknik Big Close up

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmatNya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul: Pembuatan Video Clip Art Tentang Sampah Plastik Berjudul: “Elegy Of Nature”. Tugas Akhir ini tidak akan selesai tanpa bantuan beberapa pihak, sehingga penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

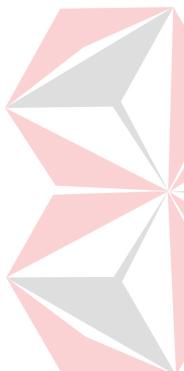
1. Kedua orang tua dan keluarga yang telah memberikan dukungan.
2. Prof. Dr. Budi Jatmiko, M.Pd. selaku Rektor Universitas Dinamika.
3. Karsam, MA., Ph.D. selaku Dekan Fakultas Desain dan Industri Kreatif Universitas Dinamika.
4. Dr. Muh. Baharuddin, S.Sos., M.Med.Kom. selaku Kaprodi D4 Produksi Film dan Televisi Fakultas Desain dan Industri Kreatif Universitas Dinamika.
5. Ir. Hardman Budiardjo, M.Med.Kom., MOS. Selaku Dosen Pembimbing I yang telah membimbing penulis dalam proses pembuatan Laporan Tugas Akhirini.
6. Yunanto Tri Laksono, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan kepada penulis.
7. Darwin Yuwono Riyanto, S.T., M.Med.Kom.,ACA, selaku Dosen Penguji.
8. Bapak/Ibu Dosen D4 Produksi Film dan Televisi Fakultas Desain dan Industri Kreatif Universitas Dinamika.
9. Teman-teman di Progam Studi D4 Produksi Film dan Televisi Fakultas Desain dan Industri Kreatif Universitas Dinamika.
10. Seluruh *crew* dan pemain yang ikut serta dalam pembuatan film ini.
11. Semua pihak yang selalu mendukung, mendoakan dan memotivasi penulis dalam proses pembuatan Tugas Akhir.

Penulis menyadari Tugas Akhir ini masih jauh dari kata sempurna, sehingga kritik dan saran sangat diharapkan. Akhir kata, semoga laporan Tugas Akhir ini dapat memberikan manfaat bagi semua.

Surabaya, 27 Juli 2023

Penulis

DAFTAR ISI



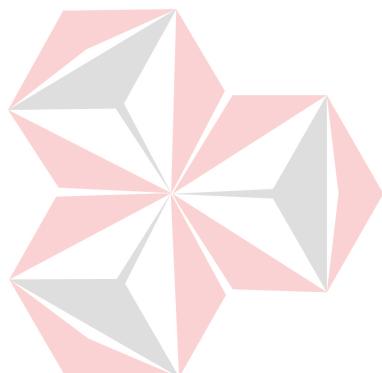
LEMBAR MOTTO	iv
LEMBAR PERSEMPAHAN	v
ABSTRAK.....	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan.....	4
1.5 Manfaat.....	4
BAB II LANDASAN TEORI.....	5
2.1 Video	5
2.1.1 Kelebihan dan Kelemahan Media Video	6
2.1.2 Video Clip.....	7
2.1.3 Video Art	7
2.2 Musik	7
2.3 Sutradara.....	8
2.4 Sampah Plastik	9
BAB III METODE PENELITIAN.....	11
3.1 Pendekatan Penelitian.....	11
3.2 Objek Penelitian.....	11
3.3 Lokasi Penelitian	11
3.4 Teknik Pengumpulan Data.....	12
3.4.1 Wawancara	12
3.4.2 Studi Literatur	14
3.4.3 Studi Kompetitor	15
BAB IV	17
4.1 Hasil Penyajian Data.....	17



4.1.2	Hasil Studi Literatur.....	19
4.1.3	Hasil Studi Kompetitor	20
4.2	Hasil Analisa data	20
4.3	Kesimpulan Analisa Data	21
4.4	Perancangan Karya	21
4.5	Pra Produksi	22
4.5.1	Ide Cerita	22
4.5.2	Konsep.....	22
4.5.3	Sinopsis.....	22
4.5.4	Lirik Lagu	23
4.5.5	Shotlist.....	24
4.5.6	Treatment.....	24
4.5.7	Pembuatan Tim Produksi.....	26
4.5.8	Casting.....	26
4.5.9	Reading.....	27
4.5.11	Anggaran Biaya	29
4.5.12	Jadwal Produksi	30
4.6	Produksi.....	30
4.6.2	Pasca Produksi	33
4.6.3	Rencana Publikasi.....	33
	BAB V PENUTUP	35
5.1	Kesimpulan.....	35
5.2	Saran	35
	DAFTAR PUSTAKA	37

DAFTAR GAMBAR

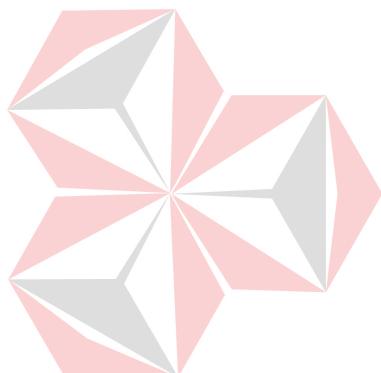
Gambar 3. 1 Tabel Kegiatan	23
Gambar 3. 2 Bagan Perencanaan Karya	24
Gambar 3. 3 Tabel Jadwal Produksi	25
Gambar 3. 4 Tabel Anggaran Dana	26



UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR TABEL

Tabel 4. 1 Tabel Analisa data	21
Tabel 4. 2 Dimensi Karakter Film	26
Tabel 4. 3 Reading bersama Talent.....	27
Tabel 4. 4 Recce Plan	27
Tabel 4.5 Recce	28
Tabel 4. 6 Anggaran Biaya	29
Tabel 4. 7 Jadwal Kerja produksi	30
Tabel 4.8 Setting lokasi.....	31
Tabel 4.9 Proses shooting produksi pada scene pertama hingga scene terakhir	31



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Permasalahan lingkungan perkotaan di Surabaya yang dominan saat ini adalah *population* dan *building density* kota (kepadatan) yang terus meningkat, masalah persampahan, masalah sanitasi kota, dan *water quality* (kualitas air). Permasalahan kepadatan Kota Surabaya semakin kompleks dengan perkembangan jumlah penduduk yang sangat tinggi, terutama penduduk yang tidak tetap (BPS, 2015). Andina (2019), mengatakan bahwa Kota Surabaya merupakan salah satu kota dengan timbulan sampah terbesar. Meskipun Surabaya memiliki program kebersihan yang diakui dunia, tidak serta merta menjadikan masyarakatnya peduli kebersihan dan melakukan pemilahan sampah. Pengetahuan tidak selalu menghasilkan perilaku pemilahan sampah. Perilaku pemilahan sampah masih berkaitan dengan kondisi lingkungan fisik dan sosial masyarakat (faktor eksternal).

Pemilahan sampah dari sumber merupakan kunci untuk mengelola sampah dengan efektif. Jumlah penduduk merupakan ancaman dan *pressure* terbesar bagi masalah lingkungan hidup. Menurut Undang-undang Republik Indonesia Nomor

18 Tahun 2008 tentang Pengelolaan Sampah, yang dimaksud sampah adalah sisa kegiatan sehari-hari manusia dan/atau proses alam yang berbentuk padat. Sampah ini dihasilkan manusia setiap melakukan aktivitas sehari-hari. Setiap penduduk memerlukan energi, lahan dan sumber daya yang besar untuk bertahan hidup, di sisi lain setiap orang juga menghasilkan limbah dalam beragam bentuk. Pertambahan penduduk yang sangat tinggi di Kota Surabaya, diakui telah melampaui kemampuan daya dukung lingkungan untuk meregenerasi sendiri, sehingga berimbas pada kualitas hidup manusia yang makin rendah.

Masalah persampahan di Kota Surabaya terutama masih banyaknya sampah yang dibuang ke badan sungai atau berserakan di tempat terbuka. Dengan banyaknya sampah, sungai tidak dapat berfungsi sebagaimana semestinya (fungsi transportasi, konservasi, rekreasi, dan sebagainya) akibat air yang tidak mengalir lancar dan rusaknya ekosistem sungai akibat zat-zat berbahaya yang terkandung dalam sampah tersebut. Selain masalah sampah di sungai, timbunan sampah di

berbagai sudut kota berpotensi menimbulkan berbagai penyakit, terutama penyakit yang disebabkan oleh nyamuk, lalat, kecoak, dan tikus. Pertumbuhan ekonomi Surabaya yang terus meningkat menyebabkan kota ini menjadi sebagai salah satu dari lima kota dengan timbulan sampah terbanyak di Indonesia. Pada tahun 2017 Surabaya menghasilkan 2.913,18 ton sampah per hari, sedangkan di tahun 2018 jumlahnya menjadi 2.164,4 ton/hari (DKRTH, 2018: 22).

Pembuatan video clip ar ini bertujuan untuk memberikan pesan secara visual tentang sampah plastik, serta diharapkan melalui video clip art ini mampu memberikan edukasi kepada masyarakat di Surabaya khususnya dan masyarakat luas secara umum agar lebih perduli tentang sampah. Pada penelitian ini penulis berperan sebagai sutradara yang juga memiliki tugas untuk melakukan riset lapangan. Dengan tujuan untuk mengetahui permasalahan yang ada di lapangan dan untuk memberikan kesimpulan bahwa perlu adanya penanggulangan melalui pesan berbentuk video. Dimana hasil riset ini berguna untuk menguatkan isu yang diangkat dan membuat ide cerita yang akan dituangkan kedalam video clip art. Hafizt (2021), mengatakan bahwa hal penting yang harus dilakukan sutradara ialah melakukan analisis skenario yang menyangkut isi cerita, struktur dramatis, penyajian informasi, storyboard, hunting lokasi dan semua hal yang berhubungan dengan estetika dan tujuan artistik film. Tidak lupa juga melakukan casting terhadap para calon pemain yang dipilih untuk memerankan peran di film yang dibantu oleh asisten sutardara, casting director. Dalam persiapan pembuatan film, sutradara melakukan reading bersama seluruh pemain untuk membaca bagian dari dialog dan action pemain masing-masing lalu dilakukan latihan pemeran dengan pemeran utama dalam film.

Video klip art ini sangat menentukan dalam hal promosi, karena di dalam video klip juga terdapat sebuah lagu. Ini mempunyai peran penting dalam mempromosikan lagu/musik, ini akan berdampak positif secara meluas bagi penikmat musik. Dengan adanya video klip ini, tentu kita dapat memikat penikmat musik, jadi proses promosinya pun akan lebih efektif dan secara umum akan menjaring lebih luas. Didalam sebuah video klip sudah memberikan materi yang lengkap, seperti lagu, video, lirik lagu, dan alur cerita lagu tersebut, tentu menjadi lebih menarik dan bisa dipahami bagi orang lain untuk menikmati sebuah video

klip. Menurut Haqi (2012) video klip mempunyai dua fungsi, yaitu: a. Fungsi utama video klip sebagai media promosi, yang dimaksudkan agar masyarakat luas semakin mengetahui karya yang dibuat musisi yang bersangkutan. b. Fungsi secara artistik untuk berekspresi dengan mengeksplorasi sebuah lagu

Dengan terlesesaikannya pembuatan video klip art ini harapannya adalah adalah penonton dapat menjadikan video sebagai medium (media massa) penyampai pesan. Sekaligus menjadi proses “Sosialisasi” dimana nilai-nilai disampaikan kemudian diserap oleh khalayak dan akan terjadi proses internalisasi yang kemudian menjadi sikap seseorang. Serta melalui “Elegy of Nature” alam yang lestari akan berjalan secara baik dan menjamin makhluk hidup di dalamnya tetap hidup dan tidak punah. Selain itu, hewan dan tumbuhan dapat hidup dan berkembang biak dengan baik. Sehingga ketersediaan makhluk hidup sebagai sumber energi alternatif akan terjamin sepanjang waktu.



12 Rumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang masalah diatas, maka rumusan masalah pada Tugas Akhir ini adalah bagaimana Video Clip Art Tentang Sampah Plastik Berjudul: “*Elegy Of Nature*”?

13 Batasan Masalah

Berdasarkan pada rumusan masalah maka, batasan masalah pada peneliti sebagai sutradara adalah sebagai berikut:

1. Sampah plastik.
2. Menentukan ide dan konsep pembuatan video clip art.
3. Durasi 5-10 menit.
4. Menentukan tim produksi serta memimpin proses produksi.
5. Membuat treatment sebagai acuan bagi DOP dalam melakukan pengambilan gambar
6. Membuat treatment sebagai acuan bagi editor dalam melakukan proses editing.
7. Membuat storyline untuk menjelaskan langkah-langkah dalam setiap scene.
8. Melakukan reading dan casting kepada talent.

9. Sutradara melakukan pendampingan kepada seluruh tim produksi dari pra produksi, produksi, pasca produksi.

14 Tujuan

Berdasarkan pada batasan masalah diatas maka, tujuan pada penelitian adalah menghasilkan karya dalam bentuk video clip art dengan judul “Elegy Of Nature”

15 Manfaat

Adapun manfaat penelitian yang diperoleh dalam pembuatan video clip art adalah sebagai berikut:

1. Agar lebih perduli tentang sampah khususnya sampah plastik.
2. Sebagai media informasi dan edukasi dalam bentuk visual.
3. Menjadi bahan referensi kepada sutradara, sineas serta insan film di Indonesia dan di Luar Negeri.



BAB II

LANDASAN TEORI

Untuk mendukung pembuatan video klip art ini, maka karya video ini akan menggunakan beberapa landasan teori, yaitu: video, video klip, *video clip art*, sutradara, penyutradaraan, sampah plastik.

21 Video

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, video merupakan rekaman gambar hidup atau program televisi untuk ditayangkan lewat pesawat televisi, atau dengan kata lain video merupakan tayangan gambar bergerak yang disertai dengan suara. Video sebenarnya berasal dari bahasa Latin, *video-vidivisum* yang artinya melihat (mempunyai daya penglihatan); dapat melihat. Media video merupakan salah satu jenis media audio visual. Media audio visual adalah media yang mengandalkan indera pendengaran dan indera penglihatan. Media audio visual merupakan salah satu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran menyimak. Media ini dapat menambah minat siswa dalam belajar karena siswa dapat menyimak sekaligus melihat gambar.

Azhar Arsyad (2011: 49) menyatakan bahwa video merupakan gambargambar dalam frame, di mana frame demi frame diproyeksikan melalui lensa proyektor secara mekanis sehingga pada layar terlihat gambar hidup. Dari pengertian di atas dapat disimpulkan, bahwa video merupakan salah satu jenis media audio-visual yang dapat menggambarkan suatu objek yang bergerak bersama-sama dengan suara alamiah atau suara yang sesuai. Kemampuan video melukiskan gambar hidup dan suara memberikan daya tarik tersendiri. Video dapat menyajikan informasi, memaparkan proses, menjelaskan konsep-konsep yang rumit, mengajarkan keterampilan, menyingkat atau memperpanjang waktu, dan mempengaruhi sikap.

Berdasarkan pengertian menurut beberapa ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa video merupakan salah satu jenis media audio-visual dan dapat menggambarkan suatu objek yang bergerak bersama-sama dengan suara alamiah atau suara yang sesuai. Video menyajikan informasi, memaparkan proses,

menjelaskan konsep yang rumit, mengajarkan keterampilan, menyingkat atau memperpanjang waktu, dan mempengaruhi sikap.

2.1.1 Kelebihan dan Kelemahan Media Video

Menurut Daryanto (2011: 79), mengemukakan beberapa kelebihan penggunaan media video, antara lain :

1. Video menambah suatu dimensi baru di dalam pembelajaran, video menyajikan gambar bergerak kepada siswa disamping suara yang menyertainya.
2. Video dapat menampilkan suatu fenomena yang sulit untuk dilihat secara nyata. Sedangkan kekurangannya, antara lain:
 - a. Opposition Pengambilan yang kurang tepat dapat menyebabkan timbulnya keraguan penonton dalam menafsirkan gambar yang dilihatnya.
 - b. Material pendukung Video membutuhkan alat proyeksi untuk dapat menampilkan gambar yang ada di dalamnya.
 - c. Budget Untuk membuat video membutuhkan biaya yang tidak sedikit.

Menurut Ronald Anderson (1987: 105) media video memiliki kelebihan, antara lain:

1. Dengan menggunakan video (disertai suara atau tidak), kita dapat menunjukkan kembali gerakan tertentu.
2. Dengan menggunakan efek tertentu dapat diperkokoh baik proses belajar maupun nilai hiburan dari penyajian itu.
3. Dengan video, informasi dapat disajikan secara serentak pada waktu yang sama di lokasi (kelas) yang berbeda dan dengan jumlah penonton atau peserta yang tak terbatas dengan jalan menempatkan monitor di setiap kelas.
4. Dengan video siswa dapat belajar secara mandiri. Sedangkan keterbatasan penggunaan media video, antara lain :
 - a. Biaya produksi video sangat tinggi dan hanya sedikit orang yang mampu mengerjakannya.
 - b. Layar monitor yang kecil akan membatasi jumlah penonton, kecuali jaringan monitor dan sistem proyeksi video diperbanyak.

- c. Ketika akan digunakan, peralatan video harus sudah tersedia di tempat penggunaan.
- d. Sifat komunikasinya bersifat satu arah dan harus diimbangi dengan pencarian bentuk umpan balik yang lain.

21.2 Video Clip

Menurut Moller (2011: 34), menjelaskan bahwa video klip adalah sebuah film pendek atau video yang mendampingi alunan musik, umumnya sebuah lagu, video klip modern berfungsi sebagai alat pemasaran untuk mempromosikan sebuah album rekaman. Dijelaskan bahwa video klip adalah kumpulan potongan-potongan visual yang dirangkai dengan atau tanpa efek-efek tertentu dan disesuaikan berdasarkan ketukan-ketukan pada irama lagu, nada, lirik, instrumeunya dan penampilan band, kelompok musik untuk mengenalkan dan memasarkan produk (lagu) agar masyarakat dapat mengenal yang selanjutnya membeli kaset, CD, DVD. Dzyak (2010: 11) menjelaskan bahwa video klip dibuat terutama untuk menampilkan dan memasarkan musik dengan tujuan meningkatkan penjualan album rekaman.

21.3 Video Art

Video art merupakan cabang seni media baru yang medianya adalah video. Seni video tidak harus memiliki aturan-aturan khusus seperti harus mengandung dialog dan narasi. Hal ini merupakan pembeda antara seni video dan film. Murti (1999:47&52) seni video adalah jika pelukis menggambar dengan cat, seniman video melukis dengan media video. Seni video bisa ditayangkan dimana saja, mendekati penontonnya. Jadi, seni video merupakan seni berbasis teknologi yang berupa video sebagai medianya. Seni video lahir ditahun 1960-an yang pada awalnya merupakan perlawanan terhadap budaya TV.

22 Musik

Menurut Banoe (2003: 288), musik yang berasal dari kata muse yaitu salah satu dewa dalam mitologi Yunani kuno bagi cabang seni dan ilmu; dewa seni dan ilmu pengetahuan. Selain itu, beliau juga berpendapat bahwa musik merupakan cabang seni yang membahas dan menetapkan berbagai suara ke dalam pola-pola

yang dapat dimengerti dan dipahami oleh manusia. Sementara itu menurut Jamalus (1988 : 1), musik adalah suatu hasil karya seni berupa bunyi dalam bentuk lagu atau komposisi yang mengungkapkan pikiran dan perasaan penciptanya melalui unsur-unsur pokok musik yaitu irama, melodi, harmoni, dan bentuk atau struktur lagu serta ekspresi sebagai suatu kesatuan.

Lebih lanjut Sylado (1983 : 12) mengatakan, bahwa musik adalah waktu yang memang untuk didengar. Musik merupakan wujud waktu yang hidup, yang merupakan kumpulan ilusi dan alunan suara. Alunan musik yang berisi rangkaian nada yang berjiwa akan mampu menggerakkan hati para pendengarnya.

23 Sutradara

Sutradara adalah paling utama perbuatan film maupun yang paling atas berurusan dengan teamwork. Menurut Achmad (2012) Sutradara adalah kapten sekaligus menjadi ahli manajemen, karena banyak hal yang diperlukan untuk menjadi sutradara, ada banyak tanggungjawab, dan banyak kepala yang harus disatukan. Sutradara selalu ada di setiap aspek perfilman. Terdapat 3 fase dalam pembuatan film dari praproduksi, produksi, dan pasca produksi. Sutradara memiliki peran besar dalam 3 fase dalam pembuatan film. Sutradara memiliki kontrol terhadap pilihan-pilihan kreatif dari keaktoran, visual, suara, hingga sampai musik (Studio Antelope, 2020).

Menurut Prasetyo (2011) Sutradara selalu dapat digabungkan dengan jabatan lain dengan menjadi penulisan skenario ataupun menjadi produser. Sutradara dalam memimpin produksi film, tugas sutradara mengatur, mengkoordinasikan, dan mengarahkan dari segala aspek praproduksi, produksi, dan pasca produksi. Dalam fase praproduksi sutradara banyak aspek yang diperhatikan untuk awal memulai produksi film. Dari mengembangkan skenario bersama penulis, membentuk tim, membuat director treatment, casting (pemilihan pemeran utama dan pendukung), reading (berlatih bersama aktor/Talent), dan recce (menentukan lokasi syutting).

Dalam fase produksi sutradara memperhatikan keaktoran, tata visual, suara, hingga musik. Memberi instruksi penting kepada tim. Untuk fase terakhir dalam pembuatan film adalah pasca produksi. Dalam pasca produksi sutradara memberikan pendapat mengenai hasil editing kepada editor dan melakukan

publikasi. Sutradara juga memiliki tugas untuk memilih produser film. Seorang sutradara juga memiliki peran untuk membimbing kru teknisi dan para pemeran film dalam merealisasikan kreativitas yang dimilikinya. Dalam menjalankan pekerjaanya, sutradara bekerja sama dengan para kru film, penata kamera, penata kostum, penata fotografi, mengikuti konsep dan kekreativitasan yang dimiliki olehnya (Studio Antelope, 2020).

Menurut Hafizt (2021) Hal penting yang harus dilakukan sutradara ialah melakukan analisis scenario yang menyangkut isi cerita, struktur dramatis, penyajian informasi, storyboard, hunting lokasi dan semua hal yang berhubungan dengan estetika dan tujuan artistik film. Tidak lupa juga melakukan casting terhadap para calon pemain yang dipilih untuk memerankan peran di film yang dibantu oleh asisten sutardara, casting director. Dalam persiapan pembuatan film, sutradara melakukan reading bersama seluruh pemain untuk membaca bagian dari dialog dan action pemain masing-masing lalu dilakukan latihan pemeran dengan pemeran utama dalam film.

24 Sampah Plastik

Menurut Bahrin (2011) menyatakan komposisi dan karakteristik sampah berhubungan langsung dengan sumber sampah. Sumber sampah kota Malang didominasi oleh sampah pasar dan sampah rumah tangga. Berdasarkan sifatnya sampah kota dapat dibagi menjadi dua yaitu

1. Sampah organik adalah sampah yang mudah terdegradasi sehingga mudah terurai. Contohnya: sampah sayuran, daun-daunan, bagian tubuh hewan, sisa makanan, kertas, kayu dan lain-lain.
2. Sampah anorganik adalah sampah yang sulit terdegradasi sehingga sulit terurai. Contohnya : plastik, kaca, logam, kaleng dan lain-lain. Sampah basah juga disebut sampah yang mudah membusuk (*garbage*) karena aktivitas mikroorganisme, seperti daun, batang dan ranting pohon, sisa sayur mayur, buah-buahan, kayu bekas bangunan, bangkai binatang, dsb. Sampah kering juga disebut sampah yang sulit membusuk (*refuse*) seperti kertas, plastik, potongan kain, logam, gelas, karet, dsb (Wardi, 2011). Beragamnya jenis sampah akibat sifat konsumtifnya manusia. Semakin banyak kegiatan atau aktivitas manusia maka semakin banyak populasi sampah yang ada dan

beragam jenisnya

Sampah plastik merupakan salah satu jenis sampah yang memberikan ancaman serius terhadap lingkungan karena selain jumlahnya cenderung semakin besar, kantong plastik adalah jenis sampah yang sulit terurai oleh proses alam (non biodegradable) dan merupakan salah satu pencemar xenobiotik (pencemar yang tidak dikenal oleh sistem biologis di lingkungan mengakibatkan senyawa pencemar terakumulasi di alam). Dampak yang ditimbulkan dari sampah plastik berupa: jika sampah plastik dibakar secara terbuka (open burning) dapat menyebabkan polusi udara yang dapat menimbulkan penyakit kanker, pada dosis yang lebih besar bisa mengakibatkan sakit kulit yang serius yang disebut ‘chloracne’. Sampah plastik juga dapat mencemari saluran air, irigasi, sungai, danau, pantai dan tanah. Dalam jumlah tertentu, sampah plastik terbukti menyumbat saluran/sungai yg dapat mengakibatkan banjir (ppkl.menlhk.go.id).



BAB III

METODE PENELITIAN

Penulis akan memberikan penjelasan mengenai metode penelitian yang akan digunakan dalam Pembuatan Video Clip Art Tentang Sampah Plastik Berjudul: “Elegy Of Nature”.

3.1 Pendekatan Penelitian

Penelitian Tugas Akhir ini bertujuan untuk melaksanakan tugas sebagai sutradara Pembuatan Video Clip Art Tentang Sampah Plastik Berjudul: “Elegy Of Nature” yang berbeda, dan juga serta diharapkan dapat memberikan hasil yang membanggakan bagi masyarakat dan penonton. Pendekatan penelitian yang digunakan dalam metode penelitian ini adalah kualitatif yang sesuai untuk menyusun Tugas Akhir ini.

Dengan penelitian kualitatif akan mendapatkan hal-hal yang berkaitan dengan penyutradaraan, video clip art, dan sampah plastik. Penulis pada tugas kali ini, melakukan penelitian melalui studi literatur, studi eksisting, dan wawancara. Data yang diperoleh dan terkumpul akan digunakan sebagai pemahaman video clip art yang akan dibuat dan sebagai bahan evaluasi untuk mencari kesamaan data

3.2 Objek Penelitian

Pada penelitian ini yang menjadi objek adalah sampah plastik, dimana sampah plastik merupakan masalah lingkungan yang sampai sekarang belum mampu ditanggulangi secara masiv, dan hasil wawancara terhadap pakar lingkungan hidup terkait dengan dampak sampah plastik. Objek ini dikembangkan menjadi storyline yang akan dijadikan acuan dalam Pembuatan Video Clip Art Tentang Sampah Plastik Berjudul: “Elegy Of Nature”.

3.3 Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian merupakan tempat yang digunakan untuk lokasi syuting pada tahap produksi. Dimana sutradara bertugas untuk melihat secara langsung

apakah lokasi ini sesuai dengan set pembuatan video clip. Berikut lokasi yang digunakan pada saat proses syuting:

Dalam produksi video clip art lokasi yang akan digunakan berada di kota Surabaya, yang dibagi beberapa tempat seperti tempat pengolahan sampah di Jl. Tengger Rejo Mulyo Surabaya.



Gambar 3.3 Sampah di Benowo

(Sumber: <https://www.medcom.id/nasional/daerah/GKd2R9Xb-gunungan-sampah-dekat-stadion-gbt-surabaya-dibenahi>)

Penjelasan: dimana lokasi yang dipilih adalah tempat pembuangan sampah terbesar yang ada di Kota Surabaya

34 Teknik Pengumpulan Data

Proses penyusunan dan pengumpulan data hal yang sangat penting, agar laporan dan tugas akhir akurat dan dapat dipertanggung jawabkan. Beberapa teknik pengumpulan data penulis untuk mendapatkan informasi dan data yang diperlukan dalam membantu proses penciptaan video clip art. Beberapa teknik yang digunakan penulis adalah wawancara, studi literatur, studi eksisting.

34.1 Wawancara

Metode wawancara dilakukan dengan dua acara yaitu secara online dan offline, pertemuan terhadap narasumber untuk memperkuat data dan informasi

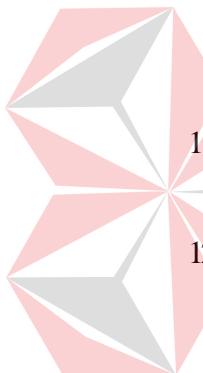
yang diperlukan dalam proses pembuatan video. Metode wawancara/interview juga merupakan proses memperoleh keterangan untuk tujuan penelitian dengan cara Tanya jawab sambil bertatap muka antara pewawancara dengan responden/ orang yang di wawancarai, dengan atau tanpa menggunakan pedoman (guide) wawancara.

Adapun kegiatan wawancara dilakukan dengan Ir. Agus Siswanta. Beliau merupakan PLT. Kepala Dinas Lingkungan Hidup di Madiun.

1. Pewawancara: Selamat siang, hari ini kita akan membahas tentang dampak sampah. Saya di sini bersama Pak Budi, seorang ahli lingkungan yang akan berbagi pengetahuannya tentang masalah ini. Terima kasih sudah bersedia berbicara dengan kami, Pak Budi.
2. Pak Agus: Selamat siang, saya senang bisa berbicara dengan Anda tentang masalah ini.
3. Pewawancara: Pertama-tama, bisa Anda jelaskan kepada kita apa saja dampak negatif dari sampah terhadap lingkungan?
4. Pak Agus: Tentu saja. Sampah memiliki dampak yang sangat serius terhadap lingkungan kita. Salah satu dampak utamanya adalah pencemaran tanah, air, dan udara. Ketika sampah tidak dikelola dengan baik, zat-zat berbahaya di dalamnya dapat meresap ke dalam tanah dan mencemari air tanah. Selain itu, pembakaran sampah juga menghasilkan polusi udara yang berbahaya bagi kesehatan manusia.
5. Pewawancara: Bagaimana dengan dampak sosial dari sampah?
6. Pak Agus: Sampah juga memiliki dampak sosial yang signifikan. Tumpukan sampah yang tidak terkelola dengan baik dapat menciptakan tempat berkembang biak bagi hama dan penyakit. Selain itu, lingkungan yang tercemar oleh sampah dapat menyebabkan penurunan kualitas hidup masyarakat sekitarnya. Masyarakat yang tinggal di sekitar tempat pembuangan sampah sering kali mengalami gangguan kesehatan dan masalah sosial akibat kondisi yang tidak sehat.
7. Pewawancara: Apakah ada solusi untuk mengatasi masalah sampah ini?
8. Pak Agus: Tentu saja, ada beberapa solusi yang dapat dilakukan untuk mengatasi masalah sampah. Pertama, pengurangan sampah adalah langkah yang sangat penting. Kami harus mengurangi penggunaan bahan-bahan sekali

pakai dan mengubah kebiasaan kita untuk membeli barang-barang yang tidak perlu. Selain itu, daur ulang juga menjadi solusi yang efektif. Dengan mendaur ulang sampah, kita dapat mengurangi jumlah sampah yang masuk ke tempat pembuangan akhir. Selain itu, penting juga untuk meningkatkan kesadaran masyarakat tentang pentingnya membuang sampah dengan benar dan mendukung program pengelolaan sampah yang berkelanjutan.

9. Pewawancara: Terakhir, apakah ada pesan atau saran yang ingin Anda sampaikan kepada masyarakat tentang pentingnya mengatasi masalah sampah?
10. Pak Agus: Saya ingin mengajak masyarakat untuk berperan aktif dalam mengatasi masalah sampah. Setiap individu memiliki peran penting dalam menjaga lingkungan kita tetap bersih dan sehat. Mari kita mulai dengan mengurangi penggunaan bahan-bahan sekali pakai, memilah sampah, dan mendaur ulang sebanyak mungkin. Dengan melakukan hal-hal kecil ini, kita dapat memberikan dampak positif yang besar bagi lingkungan kita.
11. Pewawancara: Terima kasih banyak atas wawancara dan pengetahuan yang Anda bagikan kepada kami, Pak Agus.
12. Pak Agus: Sama-sama, senang bisa berbagi pengetahuan ini. Terima kasih telah memberikan kesempatan untuk berbicara tentang masalah sampah.



**UNIVERSITAS
Dinamika**

3.4.2 Studi Literatur

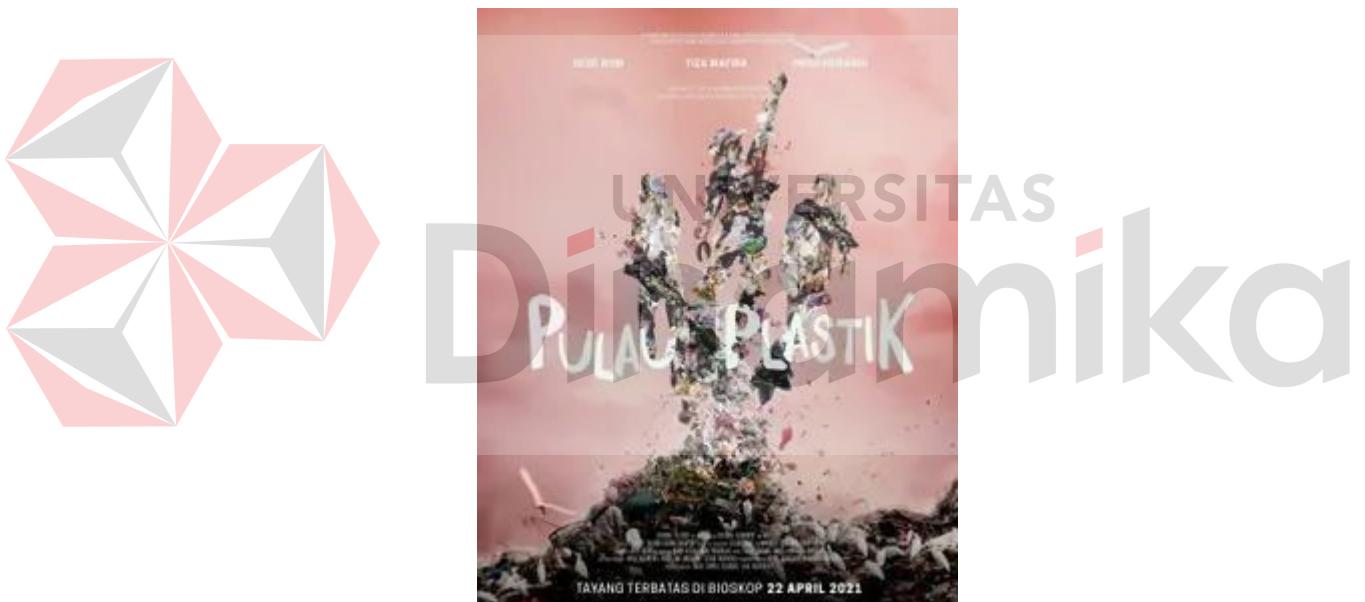
Merupakan acuan untuk sebuah karya dan juga memudahkan sebagai rujukan yang berguna untuk memperoleh informasi dan data penulisan dalam penciptaan karya. Peneliti menggunakan beberapa referensi sebagai berikut guna untuk mendukung data yang dibutuhkan:

1. Video
2. Sutradara
3. Video Clip Art
4. Musik
5. Sampah Plastik

Referensi tersebut dapat dicari dari buku, artikel, jurnal, laporan penelitian dan situs di internet yang nantinya akan memperkuat data yang dibutuhkan oleh peneliti.

3.4.3 Studi Kompetitor

Studi kompetitor merupakan studi fokus pada mencari informasi, mengumpulkan, dan melihat beberapa referensi untuk dipakai sebagai bahan perbandingan yang dimana nanti dapat membantu dalam penerapan pada sebuah film yang akan dibuat. Contoh film yang diambil yaitu Experimental Art Video: "Pulau Plastik" 2021. Dari berbagai film diatas data yang diambil adalah cara pengemasan dalam pembuatan Experimental Art Video Music, teknik penyutradaraan. Beberapa video diatas dapat digunakan sebagai referensi untuk memperkuat karya video yang akan dibuat.



Gambar 3.4 Poster Film Pulau Plastik

(Sumber: <https://kincir.com/movie/cinema/review-pulau-plastik-isu-sampah-sinopsis-hSyqDZqcBXvJ/>)

Sebuah film dokumenter oleh Visinema Pictures, Kopernik, Akarumput, dan Watchdoc yang menceritakan tentang tiga individu dan perjuangan mereka melawan polusi plastik sekali pakai. Gede Robi, vokalis band Navicula asal Bali; Tiza Mafira, pengacara muda dari Jakarta; dan Prigi Arisandi, ahli biologi dan penjaga sungai dari Jawa Timur. Ketiga protagonis ini menelusuri sejauh mana

jejak sampah plastik menyusup ke rantai makanan kita, dampaknya terhadap kesehatan manusia, dan apa yang dapat dilakukan untuk mengatasi krisis polusi plastik. Berdasarkan pada referensi cerita film tersebut maka untuk memperkuat alur cerita didalam video clip art “Elegy Of Nature”.



BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab IV ini, menjelaskan hasil keseluruhan dalam pengambilan data, dan akan digunakan dalam pembuatan beberapa rancangan. Sehingga mendapatkan karya Pembuatan Video Clip Art Tentang Sampah Plastik Berjudul: “Elegy Of Nature”.

4.1 Hasil Penyajian Data

Berikut penyajian data dari penulis dalam pengumpulan data. Data tersebut terambil dalam teknik pengumpulan data wawancara, studi literatur, studi kompetitor. Sehingga dapat membantu dalam pembuatan rancangan karya video clip art. Dari data tersebut dianalisa untuk dikualifikasikan dengan menggunakan tahapan reduksi data, dan kesimpulan yang akan menjadi satu kesatuan dalam hasil pengumpulan data.

4.1.1 Hasil Wawancara

Penulis melakukan wawancara terhadap 1 narasumber yang menjadi pemerhati lingkungan dan 1 narasumber dibidang peyutradaraan, dengan melakukan teknik wawancara tersebut sehingga menghasilkan data yang berguna untuk kevalidan data. Hasil wawancara seperti berikut:

1. Putri Maria

Ada beberapa solusi yang efektif dalam penanganan sampah. Pertama, penting untuk meningkatkan kesadaran masyarakat tentang pentingnya membuang sampah dengan benar dan memilah sampah. Program edukasi dan kampanye sosial dapat membantu mengubah perilaku masyarakat. Selain itu, pengembangan infrastruktur pengelolaan sampah yang baik juga sangat penting. Pemerintah harus berinvestasi dalam pembangunan tempat pembuangan sampah yang aman, fasilitas daur ulang, dan sistem pengelolaan sampah yang berkelanjutan. Kolaborasi antara pemerintah, sektor swasta, dan masyarakat juga diperlukan untuk mencapai penanganan sampah yang efektif.

Berbagai inovasi dan teknologi baru yang dapat membantu dalam penanganan sampah. Misalnya, ada teknologi pengolahan sampah organik menjadi pupuk kompos yang dapat digunakan dalam pertanian. Teknologi ini tidak hanya mengurangi jumlah sampah yang masuk ke tempat pembuangan akhir, tetapi juga menghasilkan produk yang berguna. Selain itu, ada juga teknologi daur ulang yang lebih efisien dan ramah lingkungan. Penggunaan teknologi ini dapat membantu meminimalkan limbah dan mengurangi ketergantungan pada bahan baku baru.



Gambar 4.1 Wawancara melalui Zoom bersama Kak Putri

2. Wimar Herdanto

Proses pembuatan film ini melibatkan riset yang mendalam tentang dampak sampah, serta konsultasi dengan ahli lingkungan dan aktivis terkait masalah ini. Kami juga melakukan pemilihan lokasi yang sesuai dengan cerita dan menggandeng aktor dan kru yang berkomitmen terhadap isu lingkungan. Tantangan utama yang kami hadapi adalah menggambarkan dampak sampah secara visual yang dapat mempengaruhi emosi penonton. Kami juga berusaha untuk menghindari stereotip dan menciptakan narasi yang kuat dan orisinal. Respons penonton terhadap film ini sangat positif. Banyak yang mengaku terinspirasi dan tergerak untuk mengubah perilaku mereka terkait pengelolaan sampah. Beberapa penonton bahkan mulai terlibat dalam kegiatan daur ulang dan kampanye lingkungan setelah menonton film ini. Hal ini sangat membanggakan bagi saya sebagai sutradara, karena tujuan saya adalah menciptakan perubahan nyata melalui karya seni.

4.1.2 Hasil Studi Literatur

1. Video Clip Art

Video clip adalah istilah yang digunakan untuk menggambarkan video pendek yang biasanya digunakan dalam konteks hiburan atau promosi. Video clip sering digunakan dalam industri musik untuk mengiringi lagu-lagu dan diputar di saluran TV atau platform digital. Video clip biasanya memiliki durasi yang singkat, berkisar antara beberapa detik hingga beberapa menit, dan dirancang untuk menarik perhatian penonton dengan visual yang menarik dan narasi yang kuat. Video clip juga dapat digunakan dalam konteks pemasaran, di mana mereka digunakan untuk mempromosikan produk, layanan, atau merek melalui platform digital seperti media sosial atau iklan online.

2. Sutradara

Tahapan pembahasan mengenai sutradara pada studi literatur merujuk buku yang berjudul *My Life As Film Director* dan buku bekerja menjadi sutradara. Dalam buku *My Life As Director* (Achmad, 2012) Sutradara dianggap menjadi nakhoda didalam seluruh produksi dan sangat bertanggung jawab penuh terhadap seluruh aspek didalam film tersebut. Dalam buku “Bekerja Menjadi Sutradara” menurut (Dennis, 2008) sutradara saling berkaitan dan memiliki daya imajinasi dari sutradara dan mengatur dari segala aspek.

3. Sampah Plastik

Sampah plastik adalah limbah yang terbuat dari bahan plastik yang tidak terurai dengan cepat secara alami di alam. Plastik adalah bahan yang tahan lama dan sulit terurai, sehingga ketika dibuang, sampah plastik dapat menjadi masalah lingkungan yang serius. Sampah plastik dapat mencakup berbagai macam produk, seperti botol plastik, kantong plastik, wadah makanan, sedotan plastik, dan masih banyak lagi. Salah satu masalah utama yang terkait dengan sampah plastik adalah dampaknya terhadap lingkungan. Sampah plastik yang tidak terkelola dengan baik dapat mencemari sumber air, tanah, dan ekosistem laut. Plastik yang terbuang di lautan dapat membahayakan kehidupan laut, termasuk satwa laut yang memakan atau terperangkap dalam sampah plastik.

4.1.3 Hasil Studi Kompetitor

Sebuah film dokumenter oleh Visinema Pictures, Kopernik, Akarumput, dan Watchdoc yang menceritakan tentang tiga individu dan perjuangan mereka melawan polusi plastik sekali pakai. Gede Robi, vokalis band Navicula asal Bali; Tiza Mafira, pengacara muda dari Jakarta; dan Prigi Arisandi, ahli biologi dan penjaga sungai dari Jawa Timur. Ketiga protagonis ini menelusuri sejauh mana jejak sampah plastik menyusup ke rantai makanan kita, dampaknya terhadap kesehatan manusia, dan apa yang dapat dilakukan untuk mengatasi krisis polusi plastik. Berdasarkan pada referensi cerita film tersebut maka untuk memperkuat alur cerita didalam video clip art “Elegy Of Nature”.

4.2 Hasil Analisa data

Dalam hasil penyajian data dilakukan analisa data yang diperoleh dari berbagai sumber dari wawancara maupun studi literatur. Analisa data tersebut dikualifikasikan untuk mendapatkan kesimpulan sehingga mendapatkan hasil, dan hasil tersebut akan menjadi satu kesatuan sehingga membantu dalam Pembuatan Video Clip Art Tentang Sampah Plastik Berjudul: “Elegy Of Nature”

Tabel 4.2 Hasil Analisa Data

No	Bahasan	Wawancara	Literatur	Kesimpulan
1	Video Clip Art	Dimana memilih adegan dari cerita untuk dibuat dalam 1 alur agar tidak klise	Video clip art alur cerita tersusun dari awal hingga akhir dibawakan oleh pemeran	Dimana video clip art berasal dari imajinasi sutradara sehingga mendapatkan ide dan alur cerita
2	Sutradara	Sutradara harus memahami setiap aspek alur dari cerita yang telah dibuat mulai dari alur hingga tokoh.	Sutardara adalah kapten yang mengontrol jalannya produksi	Sutradara adalah nakhoda yang mengatur alur produksi dari awal praproduksi hingga pasca produksi.
3	Sampah Plastik	Mengajak masyarakat untuk berperan aktif dalam penanganan sampah. Setiap individu memiliki tanggung jawab untuk membuang sampah dengan benar, memilah sampah, dan mendukung program pengelolaan sampah yang berkelanjutan. Mari kita semua berkomitmen untuk mengurangi penggunaan bahan-bahan	Mekanisme proses penanggulangan sampah plasyik	Untuk mengurangi dampak sampah plastik, penting untuk mengurangi penggunaan plastik sekali pakai, mendaur ulang plastik, dan mengedukasi masyarakat tentang pentingnya pengelolaan sampah yang bertanggung jawab. Selain itu, diperlukan upaya

<p>sekali pakai, mendaur ulang sebanyak mungkin, dan mendukung inovasi dan teknologi yang dapat membantu dalam penanganan sampah. Dengan melakukan hal-hal ini, kita dapat menjaga lingkungan kita tetap bersih dan sehat..</p>	<p>kollektif dari pemerintah, industri, dan masyarakat untuk mengimplementasikan kebijakan dan praktik yang mendukung pengurangan sampah plastik.</p>
---	---

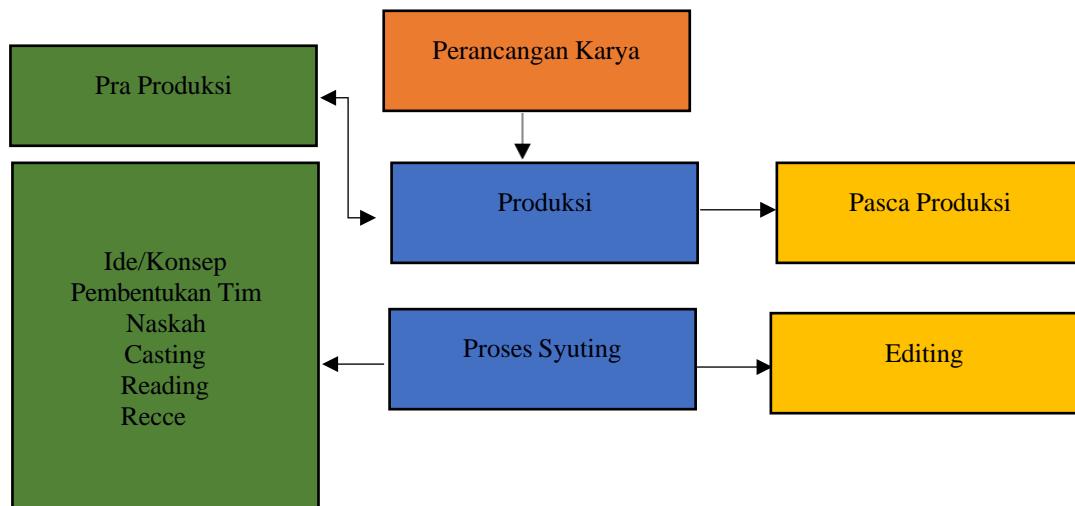
4.3 Kesimpulan Analisa Data

Kesimpulan dari semua pengumpulan data, penulis dapat menyimpulkan sesuai dengan analisa data yang penulis buat.

1. Video clip art adalah cerita yang berasal dari imajinasi dari penulis, sesuai dengan keinginan dan terdapat pesan.
2. Menjadi sutradara harus memahami seluruh aspek mulai dari cerita, alur, penokohan, dan setiap kru pembuatan video.
3. Sampah plastik yang tidak terkelola dengan baik dapat mencemari sumber air, tanah, dan udara. Plastik yang terbuang di sungai dan laut dapat menciptakan polusi air dan mengganggu ekosistem alami.

4.4 Perancangan Karya

Tahapan ini, perancangan karya akan menjelaskan rancangan pembuatan karya yang akan dibuat. Jika mengalami perubahan selama tahap produksi akan dijelaskan lebih detail pada bab selanjutnya.



Gambar 4.2 Gambar Perancangan Karya

45 Pra Produksi

Awal mula pembuatan video clip art melalui tahap pra produksi dengan mempersiapkan semua bentuk pembuatan video clip art. Berikut pemaparan pra produksi video clip art “Elegy Of Nature”.

45.1 Ide Cerita

Video clip ini mengisahkan cerita kritik sosial tentang sampah melalui karya musik yang berusaha melawan masalah sampah plastik melalui musik. Cerita dimulai dengan adegan di sebuah kota yang dipenuhi dengan sampah plastik yang berserakan di jalanan, sungai yang tercemar, dan pantai yang terlitter. Melalui karya musik diharapkan melalui platform digitalnya memberikan edukasi masyarakat tentang dampak negatif sampah plastik dan pentingnya pengelolaan limbah yang bertanggung jawab.

45.2 Konsep

Konsep pada pembuatan video clip art tentang sampah melalui riset tentang dampak sampah terhadap lingkungan dan manusia, serta data dan fakta yang relevan untuk digunakan.

45.3 Sinopsis

Video clip art ini mengeksplorasi konsekuensi jangka panjang dari penggunaan plastik dan mengajak penonton untuk bertindak melalui musik. Melalui narasi yang kuat, gambar-gambar yang mengesankan, dan fakta-fakta yang menggemparkan, menjadi panggilan untuk bertindak dan mengubah kebiasaan kita dalam menghadapi krisis sampah plastik yang semakin parah. Video clip art ini diharapkan akan memberikan pemahaman yang lebih dalam tentang dampak sampah plastik dan mendorong penonton untuk mengambil langkah-langkah untuk mengurangi penggunaan plastik sekali pakai, mendaur ulang, dan mendukung upaya-upaya pemulihian lingkungan.

454 Lirik Lagu

lirik lagu "saving you"

[Verse 1]

world so cold, where the shadows grow
 I see you standing there, with a heavy load
 But I won't let you fall, no, not this time
 I'll be your shelter, your guiding light

[Pre-Chorus]

When the storm is raging, and the waves crash in
 I'll be right beside you, through thick and thin
 With every step we take, we'll find our way

Together we'll face it, come what may [Chorus]

I'm saving you, my dear, from all of your fears

Through the darkest nights, I'll wipe away your tears
 I'm saving you, my heart I'll lend a helping hand

Just know that you're not alone, I'll always understand

[Verse 2]

I'm not your superhero, I'm not your savior

You've got to learn to stand on your own behavior

You can't rely on someone else to fix your life

It's time to step up face your own strife

You think I'm here to rescue you from your pain

But I won't be the one to play that game

You've got to responsibility

I'll be here as a friend

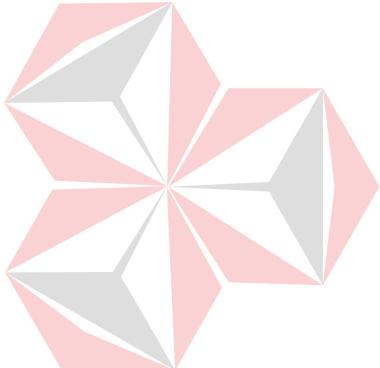
guiding light in the dark

I won't be the one to leave my own mark

stop looking for someone else

[Interlude]

[Chorus]



UNIVERSITAS
Dinamika

I'm saving you, my dear, from all your fears
 Through the darkest nights, I'll wipe away your tears
 With a humble heart, I'll lend a helping hand
 Just know that you're not alone, I'll always understand

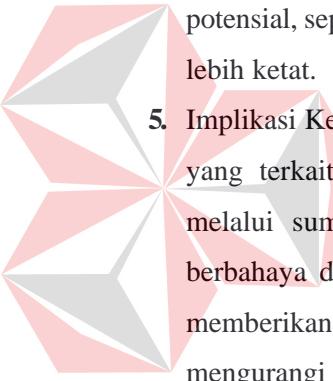
4.5.5 Shotlist

Tabel 4.5.5 Shotlist

No	Deskripsi
1.	Tembakan pembuka: Pantai yang tercemar dengan sampah plastik berserakan di pasir.
2.	Bidikan jarak dekat: Kantong plastik mengambang di sungai yang tercemar.
3.	Tembakan sedang: TPA yang dipenuhi tumpukan sampah plastik.
4.	Time-lapse shot: Urutan cepat yang menunjukkan akumulasi sampah plastik di TPA selama beberapa bulan.
5.	Bidikan wawancara: Seorang aktivis lingkungan membahas dampak berbahaya dari sampah plastik pada kehidupan laut dan ekosistem
6.	Tembakan jarak dekat: Seekor penyu terjerat dalam kantong plastik, berjuang untuk melepaskan diri.
7.	Tembakan drone: Pandangan luas dari lautan yang dipenuhi plastik, menekankan skala masalah
8.	Tembakan sedang: Seorang nelayan menarik jaring berisi sampah plastik, bukan ikan.
9.	Bidikan wawancara: Seorang ilmuwan menjelaskan konsekuensi jangka panjang dari sampah plastik terhadap kesehatan manusia, seperti konsumsi mikroplastik.
10.	Foto close-up: Seorang anak minum dari botol plastik, menyoroti potensi risiko kesehatan.
11.	Bidikan selang waktu: Penguraian berbagai jenis sampah plastik selama beberapa tahun, menunjukkan kegigihannya di lingkungan.
12.	Medium shot: Kegiatan bersih-bersih masyarakat, dengan relawan mengumpulkan dan memilah sampah plastik.
13.	Wawancara: Seorang pejabat pemerintah membahas kebijakan dan inisiatif yang ditujukan untuk mengurangi sampah plastik dan mempromosikan daur ulang.
14.	Foto close-up: Sampah plastik dipilah dan diproses di fasilitas daur ulang.
15.	Medium shot: Seorang pekerja pabrik membuat tas yang dapat digunakan kembali sebagai alternatif dari kantong plastik sekali pakai.
16.	Bidikan wawancara: Seorang pemilik bisnis berbagi pengalaman mereka dalam menerapkan praktik pengemasan berkelanjutan dan dampak positifnya terhadap bisnis mereka
17.	Foto close-up: Seseorang menggunakan botol air yang dapat digunakan kembali dan sedotan logam, mendemonstrasikan perubahan gaya hidup sederhana yang dapat mengurangi sampah plastik.
18.	Medium shot: Sekelompok siswa mengikuti program edukasi tentang pentingnya mengurangi sampah plastik.
19.	Bidikan selang waktu: Sebuah pantai yang bersih dipulihkan setelah kampanye pembersihan yang sukses.
20.	Gambar penutup: Sebuah pesan yang mendorong pemirsanya untuk mengambil tindakan dan membuat pilihan sadar untuk mengurangi sampah plastik mereka.

4.5.6 Treatment

- Perkenalan: video clip art ini akan dimulai dengan urutan yang menarik dan memukau secara visual yang menampilkan keindahan alam dan dampak buruk sampah plastik pada berbagai ekosistem. Pendahuluan ini akan berfungsi untuk menarik perhatian penonton dan mengatur nada untuk video selanjutnya.

- 
2. Penyebab Sampah Plastik: video clip art ini akan menyelidiki akar penyebab sampah plastik, termasuk konsumsi berlebihan, kurangnya infrastruktur daur ulang, dan praktik pengelolaan sampah yang tidak tepat. Ini akan menampilkan wawancara dengan para ahli, ilmuwan, dan perwakilan industri yang akan memberikan wawasan tentang produksi, penggunaan, dan pembuangan bahan plastik.
 3. Konsekuensi pada Kehidupan Laut: video clip art ini akan menyoroti efek merugikan dari sampah plastik pada kehidupan laut. Ini akan menampilkan cuplikan bawah air yang menampilkan keterikatan hewan laut dalam puing-puing plastik dan menelan mikroplastik. Ilmuwan dan ahli biologi kelautan akan diwawancarai untuk memberikan analisis mendalam dan bukti dampaknya terhadap ekosistem laut.
 4. Konsekuensi Lingkungan: video clip art ini akan mengeksplorasi konsekuensi lingkungan yang lebih luas dari sampah plastik, termasuk pencemaran sungai, danau, dan tempat pembuangan sampah. Ini akan menunjukkan kegigihan jangka panjang bahan plastik di lingkungan dan kontribusinya terhadap perubahan iklim. Para ahli akan membahas solusi potensial, seperti mempromosikan alternatif biodegradable dan menerapkan peraturan yang lebih ketat.
 5. Implikasi Kesehatan Manusia: video clip art ini akan menyelidiki potensi risiko kesehatan yang terkait dengan limbah plastik. Ini akan mengeksplorasi konsumsi mikroplastik melalui sumber makanan dan air yang terkontaminasi dan pelepasan bahan kimia berbahaya dari produk plastik. Wawancara dengan profesional medis dan peneliti akan memberikan wawasan tentang implikasi kesehatan jangka panjang dan pentingnya mengurangi sampah plastik.
 6. Solusi dan Inisiatif: video clip art ini akan menyoroti inisiatif sukses dan solusi berkelanjutan yang ditujukan untuk mengurangi sampah plastik. Ini akan menampilkan wawancara dengan aktivis lingkungan, tokoh masyarakat, dan bisnis yang telah mengadopsi praktik ramah lingkungan. Wawancara ini akan menampilkan dampak positif daur ulang, program pengelolaan limbah, dan adopsi bahan kemasan alternatif.
 7. Ajakan Bertindak: video clip art ini akan diakhiri dengan ajakan bertindak yang menarik, mendorong pemirsa untuk membuat pilihan sadar dalam kehidupan sehari-hari mereka untuk mengurangi sampah plastik. Ini akan memberikan tip dan saran praktis bagi individu, komunitas, dan pembuat kebijakan untuk menciptakan masa depan yang lebih berkelanjutan.

8. Penutup: video clip art ini akan diakhiri dengan pesan penuh harapan dan inspiratif, menekankan tanggung jawab bersama untuk melindungi planet kita dan melestarikannya untuk generasi mendatang. (paragraph seperti biasa seperti yang sebelumnya)

4.57 Pembuatan Tim Produksi

Tim yang membantu dalam proses produksi Tugas Akhir ini adalah:

- a. Kevin sebagai *behind the scene*
- a. Izzudin sebagai penata cahaya
- b. Komang sebagai *Editor*
- c. Syahdan sebagai *audio sound recorder*

4.58 Casting

Casting kegiatan yang dilakukan untuk mencari pemeran atau tokoh pada film. Dimensi karakter video clip art “Elegy of Nature”, yang dipilih selama casting oleh tim.

Tabel 4.4 Dimensi Karakter Talent

Dimensi Psikologis:	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Sikap: sensitive ➤ Watak / karakter: memikirkan orang lain
Dimensi Fisiologis	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Jenis kelamin: laki-laki ➤ Bentuk tubuh: kurus ➤ Usia: 23 tahun ➤ Raut wajah: senang ➤ Pakaian: menengah ke bawah
Dimensi Sosiolologis	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Status Sosial: Menengah ➤ Pendidikan terakhir: SMA ➤ Bahasa: Indonesia



Gambar 4.3 Steven

459 Reading

Proses *reading* dan *rehearsal* adalah para *talent* atau pemain untuk membaca naskah dan mendalami karakter gerakan pada pembuatan video clip yang telah dibuat.

Tabel 4.4.8 Reading Talent

No	Gambar	Keterangan Gambar
1		Reading bersama pemeran utama
2		Reading pemeran figuran Kesesuaian gerakan dan lagu

45.10 Recce

Pada *recce plan*, tim mencari lokasi yang sesuai cerita. Berikut gambar *recce plan*:

Tabel 4.1 Recce Plan

Bulan		Juni 2023			
Minggu		1	2	3	4
Kegiatan	Survei Lokasi	Pengurusan Perizinan	Crew Call	Check Semua peralatan, data-data,	

Tabel 4.2 Recce

No Gambar	Gambar	Keterangan	Keterangan Lokasi
1		Gambar 4.4 Studi Produksi	Jalan Semampir Barat
2		Gambar 4.5 Studio Produksi	Jalan Ngagel Madya
3		Gambar 4.6 Kantor	Jalan raya Ngagel Madya
5		Gambar 4.7 Rumah	Jalan Tenggilis Mejoyo
6		Gambar 4.8 Jalan raya	Jalan Ngagel

45.11 Anggaran Biaya

Anggaran biaya produksi film Kita dan Hatimu dapat dilihat tabel berikut:

Pra produksi, Produksi, dan Pasca Produksi Shooting Kita dan Hatimu

Tabel 4.3 Anggaran Biaya

Tanggal 20 Juni 2023		PRA PRODUKSI	
1.	Bensin sepeda motor	1 Buah	Rp 20.000
2.	Konsumsi	1 orang	Rp 30.000
Total		Rp 50.000	
Tanggal 2 Juli 2023		PRODUKSI	
1.	Konsumsi (3x)	12 Orang	Rp 288.000
2.	Bensin mobil	1 Orang	Rp 50.000
3.	Bensin motor	1 Orang	Rp 15.000
TOTAL		Rp.353.700	
Tanggal 3 Juli 2023		PRODUKSI	
1.	Konsumsi	12 orang	Rp 288.000
2.	Bensin mobil	1 buah	Rp 50.000
3.	Bensin motor	1 buah	Rp 15.000
4.	Baterai	8 buah	Rp 60.000
TOTAL		Rp 414.000	
Tanggal 4 Juli 2023		PRODUKSI	
1.	Konsumsi	12 orang	Rp 288.000
2.	Bensin mobil	1 buah	Rp 50.000
3.	Bensin motor	1 buah	Rp 25.000
4.	Lain - lain		Rp 200.000
TOTAL		Rp. 563.000	
Tanggal 15 Juli 2023		PRODUKSI	
1.	Konsumsi	12 orang	Rp. 288.000
2.	Bensin mobil	1 buah	Rp. 50.000
3.	Bensin motor	1 buah	Rp. 25.000
TOTAL		Rp 363.000	
Total Keseluruhan		Rp 2.306.000	

4.12 Jadwal Produksi

Tabel 4.4 Jadwal Kerja produksi

No	Kegiatan	Maret				April			Mei				Juni				Juli			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3
1	Ide dan Konsep																			
2	Naskah																			
3	Story Board																			
4	Recce																			
5	Reading																			
6	Produksi																			
7	Pasca Produksi																			
8	Publikasi																			

4.6 Produksi

Proses pengambilan gambar video clip art “Elegi Of Nature”, proses produksi dilakukan selama 2 hari dengan perbedaan tanggal dari tanggal 2 Desember Juli 2023 sampai dengan 4 Juli 2023.

Tabel 4.5 Setting Lokasi

No	Gambar	Keterangan
1		Gambar 4. 9 Tumpukan sampah di kota Surabaya
2		Gambar 4. 10 Tumpukan sampah di kota Surabaya
3		Gambar 4. 11 Tumpukan sampah di kota Surabaya

4		Gambar 4.12 Kota yang penuh dengan tumpukan sampah
5		Gambar 4. 13 Vokalis
6		Gambar 4. 14 Vokalis

4.6.1 Real Produksi, Kejadian, dan Strategi Mengatasinya

Tabel 4.6

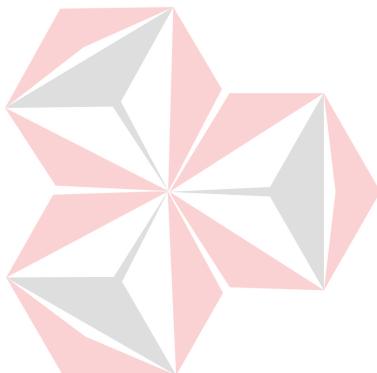
Real Produksi Perizinan Lokasi (Pra Produksi)	Permasalahan	Mengatasinya
Pada saat shooting (Produksi)	Dalam mencari ruangan kosong yang gelap yang diinginkan sutradara	Bertanya kepada dosen pembimbing dan proses peminjamannya.
Pada saat editing (Pasca Produksi)	Sutradara dan editor sulit untuk bertemu karena jadwal kesibukan yang berbeda	Editor melakukan editing dengan sutradara melalui google meet

1. Tanggal 8 Juli 2023 melakukan proses pembuatan musik di salah satu studio musik di Surabaya. Berikut gambar hasil produksi musik



Gambar 4.15Pembuatan Musik

2. Pada tanggal 9 Juli 2023, melakukan penambahan instrumen musik untuk memperkuat hasil musik.



Gambar 4.16 Pengembangan Instrumen Musik



Gambar 4.17 Pengembangan Musik dan Vokal

4.6.2 Pasca Produksi

1. Editing

Proses Editing dalam bentuk *offline* maupun *online*. Sutradara bekerja sama dengan editor untuk menyelesaikan hasil film. Dengan memberikan masukan terhadap film yang diedit.



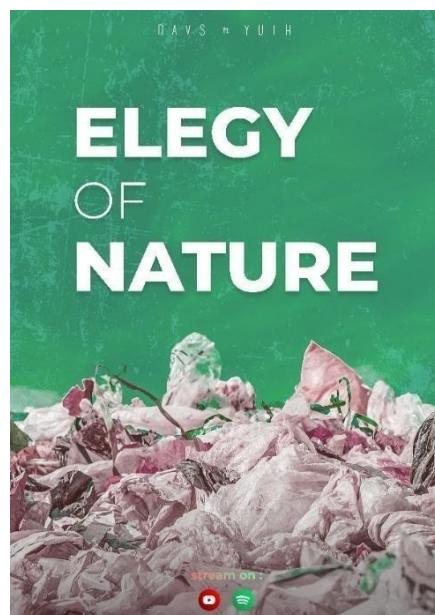
Gambar 4.18 *Timeline* editing

4.6.3 Rencana Publikasi

Langkah selanjutnya dalam tahapan akhir setelah editing dan rendering. Tahapan ini rencana publikasi penulis membuat desain poster, *t-shirt*, *cover cd*

1. Poster

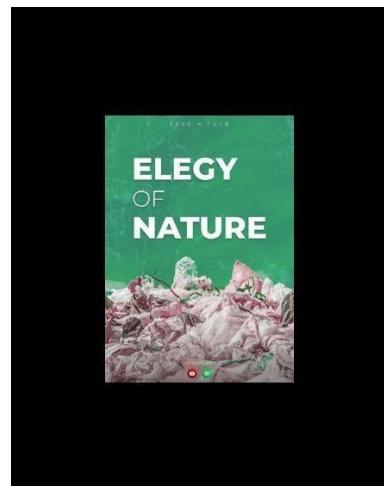
Dengan menampilkan tumpukan sampah yang berserakan namun terdapat elemen hijau yang menggambarkan tentang sesuatu hal yang kumuh masih memiliki kehidupan yang baik.



Gambar 4.19 Gambar poster video clip Elegy Of Nature

2. T-Shirt

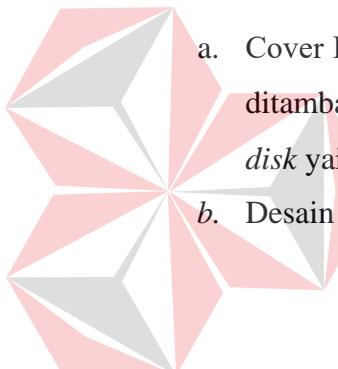
Hasil T-Shirt



Gambar 4.20 Desain Kaos Elegy Og Nature

3. Desain CD

- a. Cover DVD menggunakan desain poster video clip art “Elegy of Nature”, dan ditambahkan bagian belakang merupakan sinopsis serta spesifikasi film pada disk yaitu bluray, DVD, dan 4K HDR Ultra High Definition.
- b. Desain kotak DVD cover



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Proses tugas akhir dalam pembuatan film fiksi berjudul “Kita dan Hatimu” adalah mengimplementasikan film dari hasil naskah dan sinopsis, yang didapatkan dari hasil penelitian dengan studi eksisting, studi literatur, wawancara. Hasil dari penelitian yang telah peneliti dapat dari narasumber piskolog untuk mengetahui seseorang yang memiliki sifat manipulatif seperti apa, dampak yang terjadi kepada korban, kemudian diimplementasikan kepada pemain yang bertujuan untuk mempertajam *acting* yang akan dimainkan.

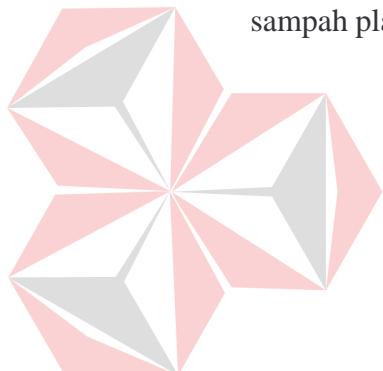
Narasumber sutardara yang berujuan agar kita dapat belajar dan mengetahui bagaimana menjadi sutradara yang bisa mengelalui selama proses pembuatan film, cara untuk membuat suatu cerita agar tidak klise. Terakhir cara untuk merangkai cerita kisah nyata menjadi sebuah film fiksi. Hasil penelitian pada tugasakhir ini sinopsis dan naskah yang berasal dari wawancara oleh sutradara, dan bagaimana sikap orang yang memiliki sifat manipulatif yang digunakan memperdalam peran pada pemain. Setelah itu diimplementasikan dalam sebuah film fiksi bergenre drama dengan judul “Kita dan Hatimu”.

5.2 Saran

Berikut adalah beberapa saran untuk pembuatan video klip art tentang sampah plastik:

1. Buat narasi yang kuat: Pastikan narasi dalam video klip art tersebut jelas, kuat, dan menggugah emosi penonton. Gunakan bahasa yang sederhana dan mudah dipahami oleh semua kalangan.
2. Gunakan animasi atau gambar yang menarik: Gunakan animasi atau gambar yang menarik untuk menggambarkan dampak negatif sampah plastik terhadap lingkungan. Gunakan warna-warna cerah dan kontras untuk menarik perhatian penonton.
3. Berikan data dan fakta yang relevan: Sertakan data dan fakta yang relevan tentang sampah plastik, seperti jumlah sampah plastik yang dihasilkan setiap tahun dan dampaknya terhadap kehidupan laut dan hewan. Hal ini akan memperkuat pesan video klip art tersebut.

4. Tampilkan solusi dan tindakan yang dapat diambil: Selain menggambarkan masalah, berikan juga solusi dan tindakan yang dapat diambil oleh penonton untuk mengurangi penggunaan plastik sekali pakai dan mendaur ulang sampah plastik. Ini akan memberikan inspirasi kepada penonton untuk bertindak.
5. Gunakan musik yang mendukung: Pilih musik yang mendukung suasana video klip art tersebut. Gunakan musik yang menyenangkan dan memotivasi penonton untuk ikut berperan dalam menjaga kebersihan lingkungan.
6. Buat video yang pendek dan padat: Usahakan agar video klip art tersebut tidak terlalu panjang, tetapi tetap padat dan mengandung pesan yang kuat. Video yang terlalu panjang dapat membuat penonton kehilangan minat.
7. Promosikan video klip art tersebut: Setelah video klip art selesai dibuat, promosikan video tersebut melalui berbagai platform media sosial dan website yang relevan. Dengan cara ini, pesan tentang pentingnya mengatasi masalah sampah plastik dapat tersebar lebih luas.



DAFTAR PUSTAKA

- Aditya. (2009). *Trik dahsyat menjadi animator 3D andal*. Yogyakarta: ANDI, 2009.
- Admin. (2020, Desember). *Pengertian Film - Pengertian Menurut Para Ahli, Sejarah Film, Jenis-jenis, dan Unsur-unsur dalam Film Secara Lengkap*. Retrieved February 25, 2022, from ilmuips.my.id: <https://www.ilmuips.my.id/2020/12/pengertian-film-pengertian-menurut-para.html>
- Admin. (2021, April 17). *4 Teknik Dasar Edit Video untuk Kamu Para Pemula dari Kami eps-production.com*. Retrieved February 25, 2022, from eps-production.com: <https://eps-production.com/4-teknik-dasar-edit-video-untuk-kamu-para-pemula-dari-kami-eps-production-com/#comments>
- Ahmad. (2021, Oktober). *17 Genre Film yang Wajib Diketahui Movie Lover*. Retrieved February 25, 2022, from gramedia.com: <https://www.gramedia.com/best-seller/genre-film/>
- Berdiskusi. (2021, November 28). *Editing Film*. Retrieved February 25, 2022, from berdiskusi.com: <https://berdiskusi.com/editing-film/>
- Bray. (2020, Februari 23). *Proses Kerja Tugas Editor Film Untuk Mahasiswa*. Retrieved February 25, 2022, from catatansibray.com: <https://www.catatansibray.com/2020/02/proses-kerja-tugas-editor-film.html>
- Effendi. (1986). *Dimensi Dimensi Komunikasi*. Bandung: Alumni.
- Effendy. (2014). *Mari Membuat Film*. Jakarta: KPG (Kepustakaan Populer Gramedia).
- Ismail, J. (2021, April). *Jenis-Jenis Cut Dalam Editing Film*. Retrieved February 25, 2022, from studioantelope.com: <https://studioantelope.com/jenis-jenis-cut-dalam-editing-film/>
- Manis, S. (2020, Februari). *Pengertian Film, Sejarah, Fungsi, Unsur dan Jenis Film Terlengkap*. Retrieved February 25, 2022, from pelajaran.co.id: <https://www.pelajaran.co.id/pengertian-film-sejarah-fungsi-unsur-dan-jenis-film/>
- Media. (2018, April). *Teknik dasar editing video wajib Anda kuasai untuk menghasilkan video makin keren*. Retrieved February 25, 2022, from flashcomindonesia.com: <https://flashcomindonesia.com/teknik-dasar-editing-video.html>
- Millerson, & Owens. (2012). *Television Production*. New York: Routledge.
- Nardi. (1997). *Pengertian editing film*. Jakarta: Grasindo.

- Nugroho, S. (2014). *Teknik Dasar Videografi*. Yogyakarta: Andi.
- Pratista, H. (2017). *Memahami Film / Himawan Pratista; Editor, Agustinus Dwi Nugroho, Yosua Aji Febrianto; Ilustrator, Eka Prasetya Hendrawan, Swa Setyawan Adinegoro .2017*. Yogyakarta: Montase Press.
- Republik Indonesia. (2009). *UNDANG-UNDANG REPUBLIK INDONESIA NOMOR 33 TAHUN 2009 TENTANG PERFILMAN*. Jakarta: LEMBARAN NEGARA REPUBLIK INDONESIA.
- Rizkon, M. (2021, Desember). *Awal Sejarah Munculnya Video Editing*. Retrieved February 25, 2022, from bantennews.co.id: <https://www.bantennews.co.id/bantenesia/awal-sejarah-munculnya-video-editing/>
- Studio Antelope. (2019, May 02). *Aneka Ragam Jenis Transisi Yang Perlu Kamu Pahami*. Retrieved from studioantelope.com: <https://studioantelope.com/ragam-jenis-transisi>
- Subarkah, N. (2020, Desember). *Penerapan Aspek 3D Modeling Dalam Berbagai Bidang Modern*. Retrieved February 25, 2022, from gamelab.id: <https://www.gamelab.id/news/349-penerapan-aspek-3d-modeling-dalam-berbagai-bidang-modern>
- Zaharuddin, G. D. (2007). *The Making of 3D Animation Movie Using 3Dstudio Max*. Bandung: Informatika.
- Zakky. (2020, Maret). *18+ Macam-Macam Genre Film Beserta Pengertian dan Contohnya*. Retrieved February 25, 2022, from seluncur.id: <https://www.seluncur.id/macam-macam-genre-film/>
- Zakky. (2020, April). *Definisi dan Pengertian Film Sci-Fi Beserta Contohnya (Science Fiction)*. Retrieved February 25, 2022, from seluncur.id: <https://www.seluncur.id/pengertian-film-sci-fi/>

