



**PEMBUATAN FILM DOKUMENTER TENTANG STANDAR *OBSTACLES*
SKATEPARK SEBAGAI RUANG PUBLIK DENGAN TEKNIK *CINEMATIC*
*B-ROLL***



D4 Produksi Film dan Televisi

UNIVERSITAS
Dinamika

Oleh:
Redian Nemassis
19510160025

FAKULTAS DESAIN DAN INDUSTRI KREATIF
UNIVERSITAS DINAMIKA
2024

**PEMBUATAN FILM DOKUMENTER TENTANG STANDAR
OBSTACLES SKATEPARK SEBAGAI RUANG PUBLIK DENGAN
TEKNIK CINEMATIC B-ROLL**

TUGAS AKHIR

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



Nama

Oleh:

: Redian Nemassis

NIM

19510160025

Program Studi

: D4 Produksi Film dan Televisi

**FAKULTAS DESAIN DAN INDUSTRI KREATIF
UNIVERSITAS DINAMIKA**

2024

Tugas Akhir

PEMBUATAN FILM DOKUMENTER TENTANG STANDAR OBSTACLES SKATEPARK SEBAGAI RUANG PUBLIK DENGAN TEKNIK CINEMATIC B-ROLL

Dipersiapkan dan disusun oleh

Redian Nemassis

NIM: 19510160025

Telah diperiksa, diuji dan disetujui oleh Dewan Penguji

Pada: Rabu, 26 Juli 2023

Susunan Dewan Penguji

Pembimbing:


1. Dr. Muh. Bahruddin, S.Sos., M.Med.Kom.
NIDN: 0704017701
2. Yunanto Tri Laksono, M.Pd
NIDN: 0704068505

Penguji:

Karsam, MA., Ph.D
NIDN: 0705076802




Digitally signed
by Yunanto Tri
Laksono
Date: 2024.08.06
10:24:58 +07'00'



KARSAM, MA.,
Ph.D
2024.08.06
13:50:04 +07'00'

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



KARSAM, MA., Ph.D
2024.08.14 09:35:46
+07'00'

Karsam, MA., Ph.D

NIDN: 0705076802

Dekan Fakultas Desain dan Industri Kreatif
UNIVERSITAS DINAMIKA

LEMBAR MOTTO

***“BERKARYALAH SEBELUM
BERKARYA ITU DILARANG”***



UNIVERSITAS
Dinamika

LEMBAR PERSEMBAHAN



*Saya Persembahkan untuk Orang Tua Saya dan
Kampus Universitas Dinamika*

UNIVERSITAS
Dinamika

**PERNYATAAN
PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN KARYA ILMIAH**

Sebagai mahasiswa Universitas Dinamika, Saya:

Nama : Redian Nemassis
NIM : 19510160025
Program Studi : D4 Produksi Film dan Televisi
Fakultas : Fakultas Desain dan Industri Kreatif
Jenis Karya : Tugas Akhir
Judul Karya : **PEMBUATAN FILM DOKUMENTER TENTANG
STANDAR OBSTACLE SKATEPARK SEBAGAI
RUANG PUBLIK DENGAN TEKNIK CINEMATIC B-
ROLL**

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 kesarjanaan yang telah diberikan kepada Saya.

Demikian surat pernyataan ini Saya buat dengan sebenar-benarnya.

Surabaya, 17 Juli 2024



Redian Nemassis
NIM: 19510160025

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi dari keluhan kesah teman penulis tentang *skatepark* yang baru dibangun oleh pemerintah yang memiliki beberapa *obstacle* yang tidak standar dan berbahaya bagi pemainnya, sehingga memotivasi penulis membuat penelitian tentang standar *obstacle skatepark* yang ada di Surabaya. Tujuan dari penelitian ini adalah menghasilkan film pendek yang mengangkat isu tentang standar *obstacle skatepark* yang ada di Surabaya. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif untuk penciptaan film, dengan instrumen pengumpul data berupa wawancara studi literatur, dan studi ekisting. Data yang terkumpul digunakan dalam proses penyusunan naskah, proses pengambilan gambar sampai editing pada pembuatan film pendek. Saran untuk penelitian lebih lanjut adalah menambahkan *shoot establish* yang digunakan transisi pada film. Penelitian ini bertujuan untuk menggali dan menggambarkan proses pembuatan film dokumenter yang fokus pada standar *obstacle skatepark* sebagai ruang publik, dengan penerapan teknik cinematik B-roll. Skatepark sebagai ruang publik tidak hanya menjadi tempat bagi komunitas skateboard lokal, tetapi juga merupakan elemen penting dalam perkembangan kota yang inklusif dan berkelanjutan. Pembuatan film ini meliputi tahap perencanaan konseptual, pengambilan gambar dengan penggunaan B-roll untuk menekankan estetika visual dan gerakan, serta pengeditan yang mempertegas naratif visual dan nilai-nilai sosial dari skatepark sebagai ruang publik. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan baru tentang potensi skatepark sebagai elemen penting dalam infrastruktur kota yang mendukung kegiatan komunitas dan perkembangan kreativitas dalam ruang publik.

Kata Kunci: Film Dokumenter, Standar *Obstacle*, Teknik Cinematik B-roll.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT atas segala rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul: “Pembuatan Film Dokumenter Tentang Standar *Obstacle Skatepark* Sebagai Ruang Publik Dengan Teknik *Cinematic B-Roll*”.

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. Bapak Prof. Dr. Budi Jatmiko, M.Pd. selaku Rektor Universitas Dinamika.
3. Bapak Dr. Muh. Baharuddin, S.Sos., M.Med.Kom. selaku Ketua Program Studi D4 Produksi Film dan Televisi Universitas Dinamika, serta Selaku Dosen Pembimbing I.
4. Bapak Yunanto Tri Laksono, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing II.
5. Bapak Karsam, MA., Ph.D. selaku Dekan Fakultas Desain dan Industri Kreatif, serta selaku Dosen Penguji.
6. Bapak/Ibu Dosen D4 Produksi Film dan Televisi.
7. Teman-teman di Progam Studi D4 Produksi Film dan Televisi Universitas Dinamika.
8. Seluruh *crew* dan narasumber yang ikut serta dalam pembuatan film ini.

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, 17 Juli 2024

Penulis

DAFTAR ISI

TUGAS AKHIR	i
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABLE	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan	3
1.5 Manfaat	3
BAB II LANDASAN TEORI	4
2.1 Penelitian Terdahulu	4
2.2 <i>Skatepark</i>	6
2.3 Film Dokumenter	7
2.3.1 <i>Feature</i>	7
2.4 Teknik <i>B-roll</i>	7
BAB III METODE PENELITIAN	8
3.1 Pendekatan Penelitian	8
3.2 Objek Penelitian.....	8
3.3 Lokasi Penelitian.....	8
3.4 Teknik Pengumpulan Data.....	9
3.4.1 Wawancara	9
3.4.2 Studi Literatur	9

3.4.3 Studi Kompetitor.....	10
3.5 Perancangan Karya	10
3.6 Pra Produksi	11
3.7 Produksi	11
3.8 Pasca Produksi	11
3.9 Tabel Jadwal Produksi	11
3.10 Estimasi <i>Budgeting</i>	12
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	13
4.1 Hasil Penyajian Data.....	13
4.1.1 Hasil Wawancara	13
4.1.2 Hasil Studi Literatur.....	14
4.1.3 Hasil Studi Eksisting.....	14
4.2 Hasil Analisa Data	15
4.2.1 Kesimpulan Analisa Data	16
4.3 Perancangan Karya	16
4.4 Pra Produksi	16
4.4.1 Ide Cerita	17
4.4.2 Konsep	17
4.4.3 Sinopsis.....	17
4.4.4 Pembuatan tim	17
4.4.5 Reading	17
4.4.6 Recce.....	18
4.4.7 Anggaran Biaya	18
4.4.8 Tabel Jadwal Produksi	19
4.5 Produksi	19
4.5.1 Setting Lokasi	19

4.5.2 Real Produksi, Kejadian, dan Strategi Mengatasinya.....	20
4.6 Pasca Produksi	20
4.7 Rencana Publikasi.....	21
4.8 <i>Screenshot</i> Film Alangan.....	22
BAB V PENUTUP	25
5.1 KESIMPULAN.....	25
5.2 SARAN	25
DAFTAR PUSTAKA	26



UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Cotoh Obstacle Skatepark.....	5
Gambar 2. 2 Gambar Skate & BMX Park	6
Gambar 3. 1 Perancangan Karya	10
Gambar 4. 1 Gambar Perancangan Karya	16



UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR TABLE

Tabel 3. 1 Tabel Jadwal Produksi.....	12
Tabel 3. 2 Tabel Estimasi Budgeting.....	12
Table 4. 1 Table Analisa data	15
Table 4. 2 Table recce plan.....	18
Table 4. 3 Table recce.....	18



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Skatepark adalah fasilitas publik yang disediakan pemerintah kota Surabaya untuk orang-orang memiliki tempat untuk melaksanakan hobinya yaitu *skateboard*. Di Kota Surabaya sendiri terdapat lebih dari 5 (lima) tempat (*skatepark*) yang dibangun oleh Pemerintah Kota maupun pihak swasta. Sehingga fasilitas yang dapat digunakan untuk orang-orang bermain *skateboard* di Kota Surabaya cukup untuk mereka yang ingin meluapkan hobinya dalam bermain *skateboard*. di Kota Surabaya komunitas *skateboard* terbilang banyak sesuai dengan daerahnya masing-masing sehingga tidak ada alasan untuk kalian yang ingin bermain *skateboard* tetapi malas karena tidak ada teman yang sehoobi dengan kalian, biasanya komunitas-komunitas ini memiliki tempat mereka untuk berkumpul bersama anggotanya berdasarkan *skatepark* yang tersedia di daerah mereka.

Fasilitas publik untuk anak-anak *skateboard* di Kota Surabaya kurang memenuhi standar untuk para pemainnya, padahal di Kota Surabaya memiliki beberapa atlet yang banyak mendapat kan penghargaan di kanca *International* maupun *National*. Menurut Fauzi (2017) di Kota Surabaya memiliki atlet *Skateboard* yang pernah menjuarai ajang *International* dan *National* yaitu Eddo Ferdianto dan juga Zesar Dimas Hendra yang telah banyak memberikan prestasi, oleh karena itu pemerintah harus lebih memperhatikan calon-calon atlet lainnya yang bisa memberikan banyak prestasi terhadap negara melalui *skateboard*.

Kehadiran *skatepark* di Kota Surabaya sangat penting apalagi bagi para generasi muda dalam mengembangkan hobi yang mereka miliki, dengan dibangunnya *skatepark* di daerah yang ada di Kota Surabaya bisa mencetak para atlet dari generasi muda untuk dapat memberikan prestasinya di Kota Surabaya. Perlu andil Pemerintah dalam membangun beberapa fasilitas publik bagi generasi muda untuk menyalurkan hobinya. Menurut Elaine (2022) Eri Cahyadi Wali Kota Surabaya mengatakan, pemerintah Kota Surabaya akan memperbaiki sarana dan prasana di *Skate and BMX Park*. Menurutnya, hal itu perlu dilakukan supaya para skater di Kota Surabaya makin berkembang.

Karena cabang olahraga *extreme* tersebut merupakan salah satu kebanggaan warga di Kota Pahlawan. Menurut Eddo Gawat melalui wawancara yang peneliti lakukan ada beberapa *skatepark* di Kota Surabaya yang pembuatan rintangannya tidak sesuai dengan standar keamanan yang disarankan olehnya dan terkesan asal-asalan dalam pembuatannya dan dapat membuat seseorang yang bermain menjadi celaka. Eddo Gawat sendiri sudah memberikan rancangan rintangan yang sesuai dengan standar keselamatan yang membuat seseorang yang bermain menjadi aman, tetapi oknum dari Pemerintah Kota Surabaya membangunkannya tanpa adanya koordinasi terlebih dahulu dengan komunitas *skateboard* yang ada di Kota Surabaya. Contohnya adalah *skatepark* yang berlokasi di Kota Lhokseumawe, Provinsi Aceh menurut wawancara yang dilakukan Masriadi (2023) “Desain tidak boleh sembarangan, harus orang yang benar-benar paham *skateboard*. Sehingga bisa digunakan sesuai kebutuhan.

Tapi belakangan dikerjakan terus, tanpa mendengar masukan komunitas *skateboard* maupun organisasi. Dampaknya ya seperti sekarang, terlantar tak bisa digunakan.”. Oleh karena itu film dokumenter ini dibuat agar bisa membantu para *skateboarder* muda untuk bisa mendapatkan fasilitas yang memadai untuk menyalurkan bakatnya. Film ini akan banyak menggunakan *Cinematic b-roll* didalamnya Ken Burns (2021) menyatakan bahwa *B-roll* adalah rekaman video sekunder yang diambil di luar rekaman utama (atau *A-roll*). Ini sering disambungkan dengan cuplikan utama untuk memperkuat cerita, menciptakan ketegangan dramatis, atau lebih lanjut menggambarkan suatu hal. Oleh karena itu saya ingin memasukan *b-roll* agar film yang saya buat menjadi lebih menarik dan juga memiliki ketegangan dramatis saat Edo Gawat bermain *skateboard*.

Film ini akan di produksi di Kota Surabaya dan narasumber yang saya pilih adalah Edo Gawat yang merupakan salah satu atlit dalam bidang *skateboard* yang ada di Kota Surabaya. Alasan saya memilih Edo Gawat sebagai narasumber saya bukan semata-mata karena Edo Gawat adalah seorang Atlit di bidang *skateboard* tetapi dikarenakan Edo Gawat merupakan salah satu orang yang mengenalkan *skateboard* di Kota Surabaya dan juga menjadi seseorang yang mengajari anak muda jaman sekarang agar mahir dalam bermain *skateboard*. Diharapkan film dokumenter ini mampu menyampaikan pesan secara optimal kepada para

penontonnya dan bisa menjadi hiburan yang bisa di nikmati oleh orang-orang yang menontonnya sehingga menjadi orang dan juga anak muda yang melek informasi dan juga anak muda yang tau pilihan *lifestyle* yang bagus dan cocok untuk di pilih.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang masalah, maka rumusan masalah pada Tugas Akhir (TA) ini adalah bagaimana Pembuatan Film Dokumenter Tentang Standar *Skatepark Obstacles* Sebagai Ruang Terbuka Publik Dengan Teknik *Cinematic B-Roll*.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan pada rumusan masalah, maka batasan masalah pada penulis sebagai *Editor* kali ini adalah sebagai berikut:

1. Standar *Skatepark Obstacles*.
2. Jenis-jenis *Skatepark Obstacles*.
3. Tehnik pengambilan gambar *B-Roll*.
4. Pembuatan film dokumenter.

1.4 Tujuan

Berdasarkan pada batasan masalah tujuan pada Tugas Akhir (TA) ini untuk menghasilkan film dokumenter tentang standar *skatepark obstacles* sebagai ruang terbuka publik dengan teknik *B-Roll*.

1.5 Manfaat

Berikut manfaat pada Tugas Akhir (TA) yang diperoleh dalam pembuatan film sebagai berikut:

1. Sebagai referensi para sineas pada proses *editing*.
2. Untuk menerapkan ilmu yang didapat selama perkuliahan.
3. Sebagai sarana hiburan tontonan yang menarik bagi masyarakat.
4. Pesan yang terkandung pada film dapat tersampaikan.
5. Sebagai referensi para anak muda dalam memilih *lifestyle*.

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Penelitian Terdahulu

Menurut Roni Anggoro dan Hosea Yanuar Chrisworo (2018) *skateboard*, *wall climbing* dan *BMX* adalah jenis permainan yang termasuk memiliki tingkat cedera yang sangat rawan terjadi, sehingga komunitas penggemar olahraga ekstrim ini membutuhkan tempat bermain di Kota Sidoarjo. Komunitas di Kota Sidoarjo terutama kaum muda yang bermain dengan fasilitas seadanya, tidak memenuhi standar sehingga membahayakan sehingga resiko jatuh atau cedera lebih sering didapatkan oleh pemain. Maka dari permasalahan bangunan olahraga ekstrim ini adalah bagaimana kapasitas fasilitas dapat dipakai dengan cukup aman, memenuhi standar. Sehingga komunitas bisa lebih berkembang dalam bermain olahraga ekstrim ini. Dengan menggunakan pendekatan sistem untuk mengatur pola dimana pemain bisa memulai dan selesai dengan tidak terganggu oleh pemain lain, sehingga pengaturan sirkulasi lebih di tekankan untuk memudahkan proses berjalanya aktivitas yang sedang dilakukan oleh pemain maupun pengunjung bangunan.

Kedekatan antara ruang satu dengan yang lain bertujuan untuk penunjang di saat pemain membutuhkan bantuan seperti ruang bermain *skate* dan *BMX* yang berkesan sedikit bebas namun di dalam suatu zona yang berbeda tersebut di butuhkan ruang kesehatan sehingga jika terjadi cedera pemain mendapatkan pengobatan yang cepat. Karena jarak antar fasilitas yang jauh sehingga pada zona bermain tersebut di lengkapi sebagai fasilitas lainnya. Keamanan harus di peroleh kepada pemain, dari zona yang bersifat radial namun terdapat zona yang hanya dapat di akses oleh pemain ataupun staff sehingga kebutuhan ruang yang di akses, sehingga dapat di tuju dengan mudah. "*Skatepark Obstacles*" adalah istilah yang mengacu pada berbagai struktur atau elemen di sebuah *skatepark* yang dirancang untuk digunakan oleh para *skater*. Ini termasuk berbagai jenis *ramp*, tangga, *rail* (tangga besi), *grind box*, *quarter pipes* (setengah pipa), dan berbagai elemennya yang memungkinkan skater untuk melakukan trik-trik seperti *ollie*, *grind*, *flip*, dan sebagainya.

Setiap *skatepark* dapat memiliki desain dan kombinasi *obstacles* yang berbeda, menciptakan berbagai tantangan dan kesempatan untuk kreativitas dalam *skateboarding*. *Obstacles* ini memainkan peran penting dalam menciptakan pengalaman bermain yang unik bagi *skater* dan membuat *skatepark* menjadi tempat yang menarik untuk berlatih dan bersosialisasi dalam komunitas *skateboard*.



Gambar 2.1 Cotoh *Skatepark Obstacles*.
(Sumber. google.com)

Berbeda dengan penelitian yang ditulis sama penulis berada pada luaran yang dihasilkan yaitu film dokumenter yang memiliki cerita dan juga visualisasi dalam bentuk digital. Di dalam penelitian yang ditulis penulis memiliki narasumber untuk menceritakan tentang standar *obstacle* yang ada di *skatepark* untuk di ceritakan di dalam film yang akan penulis buat. Skatepark yang baik harus memiliki berbagai jenis *obstacles* seperti ramps, rails, boxes, quarter pipes, banks, dan lain-lain. Variasi ini memungkinkan skater untuk mengembangkan keterampilan mereka dan menguji berbagai trik. Keamanan adalah faktor krusial. Skatepark harus dirancang dengan memperhatikan keamanan para penggunanya, termasuk permukaan yang halus dan bebas dari bahaya seperti tepi yang tajam atau sudut yang terlalu curam. Dan, Desain skatepark yang baik memiliki flow yang baik, artinya elemen-elemen *obstacles* tersusun secara alami sehingga skater dapat bergerak dengan lancar dari

satu area ke area lainnya tanpa harus terlalu banyak berhenti atau mengubah arah secara drastis.

2.2 Skatepark



Gambar 2.2 Bungkul Skatepark Surabaya
(Sumber. google.com)

Menurut Huaidhi (2019) *skatepark* berarti suatu wadah yang dibuat untuk permainan *Rider Inline Skate, skateboard, Scooter* dan *BMX*, atau juga yang berarti taman bermain untuk olahraga *extreme* dimana wadah untuk menggunakan media menyerupai taman sebagai arena bermainnya, rintangannya juga ditata agar terlihat seperti medan jalanan dan taman. *Skatepark* adalah suatu tempat permainan *Rider Skateboard, Scooter* dan *BMX*. *Skatepark* adalah rumah kedua dari para pecinta *extreme sports*, khususnya para *Rider Skateboard, Scooter* dan *BMX*, rintangannya juga ditata agar terlihat seperti medan jalanan dan taman yang berisi tangga, pagar, bangku, kebun mini. Sebuah skatepark juga berisi rintangan-rintangan seperti *half-pipes, quarter pipes, spine transfers, handrails, funboxes, vert ramps, pyramids, banked ramps, full pipes, pools, bowls, snake runs, stairsets*, dan beberapa objek lain.

Skatepark yang berarti suatu wadah yang dibuat untuk permainan *rider Inline skate, skateboard, scooter dan BMX*, atau juga yang berarti taman bermain untuk olahraga *extreme* dimana wadah untuk menggunakan media menyerupai taman sebagai arena bermainnya, rintangannya juga ditata agar terlihat seperti medan

jalanan dan taman. *skatepark* adalah suatu tempat permainan *rider Skateboard, Scooter dan BMX*. *Skatepark* adalah rumah kedua dari para pecinta *extreme sports*, khususnya para *rider Skateboard, Scooter dan BMX*, rintangannya juga ditata agar terlihat seperti medan jalanan dan taman yang berisi tangga, pagar, bangku, kebun mini. Sebuah *skatepark* juga berisi rintangan-rintangan seperti *half-pipes, quarter pipes, spine transfers, handrails, funboxes, vert ramps, pyramids, banked ramps, full pipes, pools, bowls, snake runs, stairsets*, dan beberapa objek lain.

2.3 Film Dokumenter

Menurut Adi Prawira Riandi (2022) Film dokumenter adalah film yang mendokumentasikan suatu kejadian/kenyataan dan fakta. Di dalam cerita film dokumenter, tak ada unsur fiktif yang sengaja dibuat demi mendramatisir alur ceritanya. Istilah film dokumenter pertama kali diperkenalkan Robert Flaherty pada 8 Februari 1926. Saat itu Robert merilis film berjudul *Moana* yang menggambarkan cerita non-fiksi. Dalam perjalanannya, film dokumenter sering dijadikan media kritik sosial dengan memotret hal-hal kelam yang tak mungkin ditampilkan di genre film lain.

2.3.1 *Feature*

Film *feature* didasarkan pada fiksi; terdapat peristiwa, karakter, dan situasi imajiner. Bahkan jika film *feature* terinspirasi oleh peristiwa nyata, penulis, dan produser memiliki kebebasan kreatif untuk memasukkan karakter dan situasi fiksi. Film-film ini akan memiliki alur yang mulus dengan aksi dan dialog yang terstruktur dengan cermat. Aksi dan dialog tidak pernah spontan; mereka ditulis dan dipraktikkan sebelumnya (2022).

2.4 Teknik *B-roll*

Menurut Andre Oliver (2022) *B-roll* adalah sebutan untuk *footage* atau rekaman adegan tambahan yang kamu ambil untuk melengkapi cerita. *B-roll* juga digunakan untuk transisi dari satu *scene* ke *scene* lainnya. Tujuan dari Teknik *B-roll* ini adalah untuk mempercantik.

BAB III

METODE PENELITIAN

Pada Bab III ini penulis akan menjelaskan mengenai metode penelitian terhadap Film Dokumenter Tentang Standar *Skatepark Obstacles* Sebagai Ruang Terbuka Publik Dengan Teknik *Cinematic B-ROLL*

3.1 Pendekatan Penelitian

Tujuan pada penelitian ini adalah untuk mengetahui standar *obstacle* yang ada di *skatepark* agar pemain *skateboard* tetap aman dan nyaman dalam memainkan *skateboard* mereka. Untuk mendapatkan data yang valid, penulis akan menggunakan pengumpulan data secara kualitatif. Akan dilakukan wawancara pada praktisi yang ahli pada bidang olahraga *skateboard*, studi literatur dan studi eksisting.

3.2 Objek Penelitian

Objek yang diteliti oleh penulis adalah standar *obstacle* yang ada pada *skatepark* pada film dokumenter tentang standar *obstacle skatepark* sebagai ruang public dengan Teknik *B-ROLL*.

3.3 Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian merupakan lokasi dimana penulis sedang melakukan proses *shooting* dan juga lokasi saat penulis sedang melakukan proses wawancara dengan narasumber.

1. Lokasi Pembuatan Film

Lokasi yang akan digunakan untuk produksi pada film dokumenter tentang standar *obstacle* di *skatepark* adalah di Jl. Gubeng Pojok No.410, Ketabang, Kecamatan Genteng, Kota Surabaya.

2. Lokasi Pengambilan Data

Pengambilan data akan dilakukan dengan wawancara secara langsung di Jl. Kaca Piring No.19, Ketabang, Kecamatan Genteng, Kota Surabaya.

3.4 Teknik Pengumpulan Data

Penulis akan melakukan pengumpulan data secara kualitatif, pengumpulan data kualitatif menurut Creswell yang tertulis pada buku Raco (2010) merupakan proses pengumpulan data baik dengan cara wawancara maupun dari sumber lain yang kemudian disimpulkan dengan kalimat dan akan dianalisa lebih dalam. Untuk memperoleh data yang valid, penulis akan mengupulkan data melalui mewawancarai praktisi *skateboarder* yang berasal dari Kota Surabaya, studi literatur melalui internet, dan studi kompetitor.

3.4.1 Wawancara

Penulis akan mewawancarai Eddo Gawat selaku praktisi *skateboarder* untuk membantu proses pengumpulan data. Beliau adalah praktisi *skateboarder* asal Kota Surabaya yang sudah lama menggeluti bidang tersebut. Wawancara ini akan dilakukan di Holy *skateshop*, Jl. Kaca Piring No. 19, Kecamatan Ketabang, Kota Surabaya. Penulis melakukan wawancara dengan bertemu langsung agar mendapatkan data yang valid dan lengkap untuk pembuatan film dokumenter tentang standar *skatepark obstacles* sebagai ruang terbuka public. Berikut merupakan pertanyaan yang dibuat oleh penulis untuk wawancara:

1. Keseharian Eddo Gawat sebagai praktisi *skateboard* yang ada di Kota Surabaya?
2. Prestasi apa saja yang disumbangkan dan diraih atlet *skateboard* yang ada di Kota Surabaya?
3. Pendapat mas Eddo Gawat tentang bantuan yang diberikan oleh Pemerintah kota Surabaya untuk para *skateboarder* yang ada di Kota Surabaya?
4. Pendapat mas Eddo tentang *regenerasi* atlet *skateboard* yang ada di Kota Surabaya?

3.4.2 Studi Literatur

Studi literatur ini merupakan cara pengumpulan data melalui internet, yang nantinya akan diolah oleh penulis untuk mempermudah penulis dalam proses pengambilan gambar menggunakan teknik *B-Roll* dalam film dokumenter. Berikut referensi yang digunakan untuk mendukung penulis dalam proses pengambilan gambar menggunakan teknik *B-Roll* :

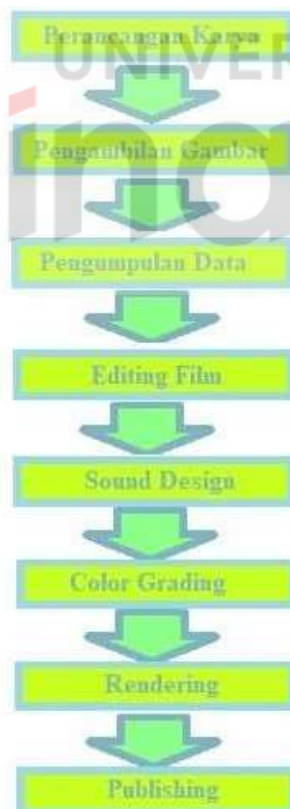
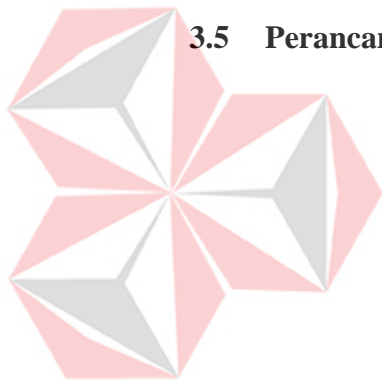
1. Teknik *B-Roll*.

2. Cara Pengambilan Gambar dengan Teknik *B-Roll*.

3.4.3 Studi Kompetitor

Referensi film berikutnya “Dua Garis” yang di sutradarai oleh M. Abiyyu Rifqi yang menceritakan tentang dua kubu antara anak *skater profesional* dan anak *street skateboarder* yang menjadi perbedaannya adalah dari tempat mereka bermain. Ada yang bermain di jalan dan juga di *skatepark*, yang tentunya *obstacle* yang mereka hadapi berbeda. Seperti anak yang bermain di *skatepark* memiliki *obstacle* yang aman dan juga nyaman sedangkan di jalan mereka banyak menemukan *obstacle* yang sangat berbahaya dan juga tidak memenuhi standar. Film saya mengambil referensi seperti film “Dua Garis” tetapi film yang akan saya buat akan memiliki *cinematic* yang lebih bagus dengan menggunakan teknik *B-Roll*.

3.5 Perancangan Karya



Gambar 3. 1 Perancangan Karya
(Sumber. Olahan Penulis)

3.6 Pra Produksi

Tahap pra produksi ini penulis membahas konsep dan naskah yang akan di pakai saat produksi. Setelah itu penulis mempersiapkan peralatan yang akan dipakai saat di hari produksi.

3.7 Produksi

Tahap produksi ini merupakan proses pengambilan gambar maupun audio di lokasi *shooting* yang terletak di Kota Surabaya. Pada tahap ini penulis akan melakukan pengambilan gambar maupun audio dalam pembuatan film dokumenter.

3.8 Pasca Produksi

Tahap pasca produksi adalah tahap akhir proses produksi film. Dengan mengumpulkan data dan menggabungkan semua pengambilan gambar dan audio yang diambil pada proses *shooting*.

1. *Editing*

Proses *editing* penulis akan mengumpulkan seluruh file dari proses produksi baik dari visual maupun audio. Kemudian menggabungkan visual dan audio sesuai alur yang diciptakan pada film dokumenter.

2. *Sound Design*

Merupakan proses pemberian *foley sound* dan *backsound* pada film. Agar menciptakan film dokumenter yang menegangkan penulis memilih *backsound* ber *genre* rock agar memiliki kesan menegangkan

3. *Color grading*

Proses *color grading* penulis akan membuat *mood* warna pada video yaitu dengan *cold tone* dengan warna biru agar *mood* yang diciptakan menjadi tenang dan nyaman bagi para penikmat film tersebut.

3.9 Tabel Jadwal Produksi

Berikut merupakan tabel produksi sebagai acuan jadwal produksi film dokumenter tentang standar *obstacle skatepark* sebagai ruang publik.

Tabel 3. 1Tabel Jadwal Produksi

No	Kegiatan	April				Mei				Juni				Juli				Agustus			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Konsep Karya																				
2	Pengambilan gambar																				
3	Editing																				
4	Sound Design																				
5	Rendering																				
6	Publishing																				

3.10 Estimasi Budgeting

Berikut merupakan tabel estimasi *budgeting* sebagai acuan pengeluaran saat proses penyusunan ide konsep *editing* hingga pada tahap *rendering* dalam pembuatan film dokumenter.

Tabel 3. 2Tabel Estimasi *Budgeting*

No	Nama Kebutuhan	Total
1	Wawancara	Rp 300.000
2	Transportasi	Rp 100.000
3	Konsumsi	Rp 500.000
	Total	Rp 900.000

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab IV ini, menjelaskan hasil dalam pengambilan data, dan akan digunakan penulis dalam pembuatan rancangan.

4.1 Hasil Penyajian Data

Berikut penyajian data dari penulis dalam pengumpulan data. Data tersebut di ambil dalam teknik pengumpulan data wawancara, studi literatur, studi eksisting. Sehingga dalam pembuatan rancangan karya film dokumenter penulis dapat terbantu dari teknik pengumpulan data tersebut. 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 2 narasumber yang mana 1 ahli dalam bidang *skateboarding* dan 1 narasumber dibidang film dan *conten creator*, dengan melakukan teknik wawancara tersebut menghasilkan data yang berguna untuk kevalidan data. Hasil wawancara seperti berikut:

1. Edo Ferdianto
Berdasarkan wawancara yang dilakukan oleh Eddo Ferdianto *obstacle* mempunyai standar yang dapat dicek langsung oleh *skateboarder* dengan cara bermain di *obstacle* tersebut. Standar *obstacle* biasanya berupa jarak antar *obstacle* satu ke *obstacle* selajutnya agar tidak bertabrakan setelah menyelesaikan *obstacle* sebelumnya. Standar *obstacle* ini sangat penting bagi para *skateboarder* karena bisa menjaga keselamatan para *skateboarder* dalam bermain *skateboard* sehingga akan menurunkan angka cidera yang dialami para *skateboarder*. Beberapa *skatepark* yang ada di Kota Surabaya sudah mulai termakan usia, beberapa *obstacle* yang ada didalamnya sudah banyak yang berlubang mulai dari yang kecil hingga yang besar, sehingga takbanyak yang menjadi korbar dari kondisi *obstacle* tersebut.
2. Irsyadul Ibad
Berdasarkan wawancara yang dilakukan oleh Irsadul Ibad *b-roll* adalah sesuatu yang tepat untuk digabung kan kedalam film, karena *b-roll* bisa membuat ketegangan dan aesthetic film menjadi bagus dan apik untuk dinikmati, sehingga dengan adanya *b-roll* tersebut dapat menarik audience kedalam film. Irsadul Ibad juga menyaran kan untuk banyak mengambil

footage untuk agar bisa menghasilkan *b-roll* yang bagus karena untuk membuat *b-roll* memerlukan *footage* yang banyak dan juga menarik.

4.1.2 Hasil Studi Literatur

1. Film dokumenter Feature

Film dokumenter feature ini merupakan Film yang dibuat untuk tujuan menghibur penonton. Perbedaan utama antara film feature dan dokumenter adalah bahwa film feature didasarkan pada fiksi; terdapat peristiwa, karakter, dan situasi imajiner. Bahkan jika film feature terinspirasi oleh peristiwa nyata, penulis, dan produser memiliki kebebasan kreatif untuk memasukkan karakter dan situasi fiksi menurut Annisa (2022).

2. Standar *Skatepark Obstacles*

Menurut standar *obstacle* pada *skatepark* tidak memiliki standar yang khusus agar para *skateboarder* memiliki kesan yang unik dan memacu adrenalin. Tetapi *obstacle* tersebut juga harus di coba oleh tenaga ahli untuk menilai kelayakan untuk bermain di *obstacle* tersebut. Biasanya para ahli melihat ketinggian dari *obstacle* tersebut karena untuk mengukur tingkatan *skateboarder* yang bisa bermain disana. Karena pada tingkatan pemula memiliki perbedaan ketinggian untuk mengatur kecepatan dan kontrol *skateboard* saat meluncur. Akan sangat berbahaya apabila para pemula nekat melewati *obstacle* untuk tingkatan profesional. Bahan bahan yang di gunakan juga berpengaruh dalam standar *obstacle* tersebut. Contoh apabila seorang *skateboarder* terjatuh saat di *obstacle* yang terbuat dari kayu atau lembaran logam, *skateboarder* akan memantul dan minim cedera jika dibandingkan jatuh di *obstacle* yang terbuat dari beton yang keras menurut Yudha (2011).

4.1.3 Hasil Studi Eksisting

Studi Eksisting dilakukan pada film Dua Garis. Dimana film ini menceritakan tentang dua kubu *skateboarder* yang dimana bisa dilihat dari tempat mereka bermain *skateboard*. dua kubu tersebut adalah *street skateboarder* dan profesional *skateboarder* yang memiliki tempat bermain *skateboard* yang dimana *street skateboarder* bermain di area jalanan dan profesional *skateboarder* bermain di area *skatepark*. Dimanapun tempat mereka untuk menyalurkan hobinya tersebut,

mereka sangat menikmatinya karena olahraga *skateboard* di lakukan dengan *have fun* tanpa terikat dengan area tempat mereka bermain. Dari refrensi tersebut digunakan untuk mengetahui karakteristik *skateboarder* mengenai standar *obstacle* yang aman untuk dijadikan film pendek yang berjudul “Alangan”.

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 film pendek dokumenter *feature* yang berjudul “Alangan”

Table 4. 1 Table Analisa data

No.	Bahasan	Wawancara	Literatur	Kesimpulan
1	Film Dokumenter <i>feature</i>	Film yang memberikan informasi berdasarkan fakta yang dikemasikan.	Film yang bertujuan untuk menghibur dan memberikan informasi tanpa memiliki alur cerita	Film yang bertujuan untuk menghibur dan memberikan informasi sesuai fakta.
2	Standar <i>Skatepark Obstacles</i>	Ditentukan dengan melakukan pengetesan oleh tenaga ahli untuk menentukan kelayakannya	Tidak memiliki standar tetapi harus dilakukan pengecekan oleh tenaga ahli untuk menentukan tingkatan <i>skateboarder</i> yang cocok	Tidak memiliki standar khusus tetapi agar aman perlu dilakukan pengetesa untuk mengetahui tingkatan mana yang bisa bermain di <i>obstacle tersebut</i> .

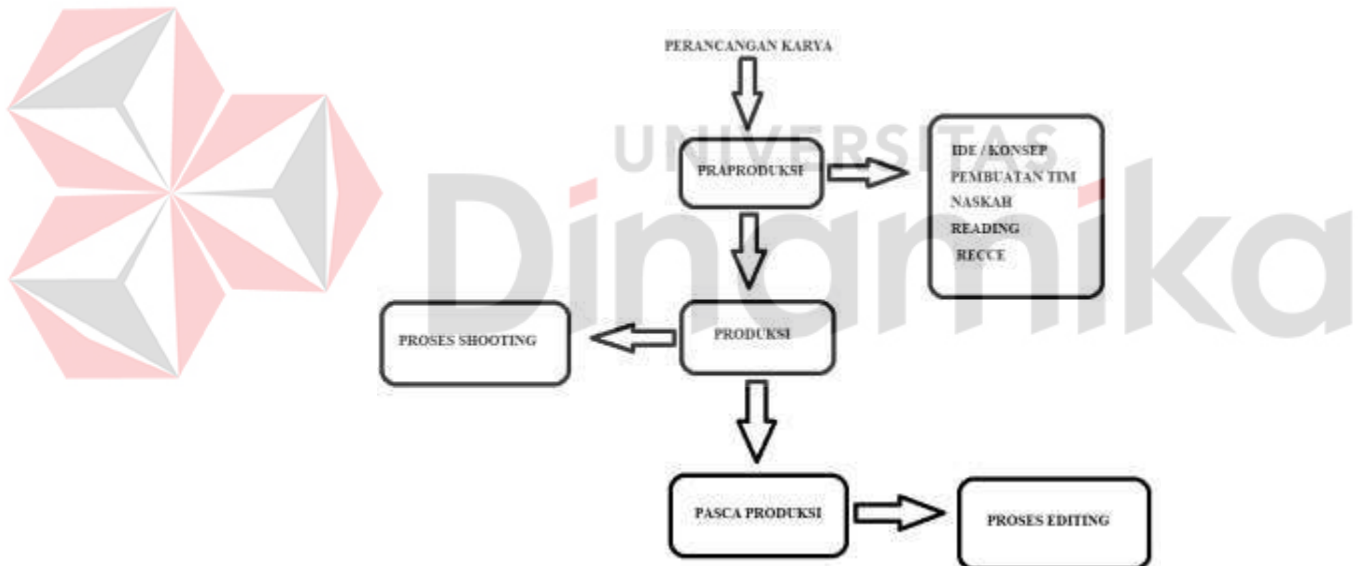
4.2.1 Kesimpulan Analisa Data

Kesimpulan dari pengumpulan data yang dilakukan oleh penulis, penulis dapat menyimpulkan.

1. Film dokumenter *feature* adalah film yang bertujuan untuk menghibur dan juga memberikan informasi sesuai fakta.
2. Standar *obstacle* tidak memiliki standar khusus tetapi agar aman perlu dilakukan pengetesa untuk mengetahui tingkatan mana yang bisa bermain di *obstacle tersebut*.

4.3 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. 1 Gambar Perancangan Karya

4.4 Pra Produksi

Awal mula pembuatan film melalui tahap pra produksi dengan mempersiapkan semua bentuk pembuatan film. Berikut pemaparan pra produksi film dokumenter *feature* berjudul “Alangan”.

4.4.1 Ide Cerita

Munculnya ide cerita penulis sedang berbincang Bersama teman seorang *skateboarder* yang bercerita tentang dibangunnya *skatepark* baru yang ada di Kota Surabaya, akan tetapi *skatepark* yang dibangun tersebut banyak *obstacle* yang dibikin secara asal-asalan. Dan hal itu yang membuat penulis menjadi terinspirasi dan ingin membuat film dokumenter *feature* tentang standar *obstacle* yang ada di *skatepark*.

4.4.2 Konsep

Konsep pada film ini berdasarkan *true story* dari keluhan kesah para *skateboarder* dalam bermain *skateboard* di dalam *skatepark* di Kota Surabaya. Banyaknya *obstacle* yang sudah keropos dan juga retak membuat para *skateboarder* menjadi tidak aman dan nyaman dalam bermain *skateboard*, yang akan di implementasikan dalam sebuah film dokumenter *feature* yang berjudul “Alangan”. Film ini akan dibuat dengan tone warna *warm* untuk memberikan kesan menegangkan saat menontonnya. Untuk *backsound* yang digunakan adalah *backsound music rock* untuk menambahkan kesan *epic* dan menegangkan dalam setiap adegan film. Pada film ini segmentasi umur yang dapat menikmatinya adalah semua usia dapat menonton dan menikmatinya.

4.4.3 Sinopsis

Menceritakan tentang keresahan Eddo Gawat tentang pembangunan *skatepark* yang ada di Kota Surabaya. *Obstacle* yang dibangun tanpa memperdulikan *standar* dan beberapa ada yang membahayakan bagi para pemainnya.

4.4.4 Pembuatan tim

Tim tambahan yang diperlukan dalam membantu pembuatan film dokumenter *feature* adalah sebagai berikut.

1. Moch. Irsyadul Ibad sebagai *script writer* dan juga juru kamera.
2. Neomink sebagai juru kamera.

4.4.5 Reading

Dalam tahapan ini para kru produksi melakukan *reading* untuk memahami naskah dan membedah naskah agar tidak terjadi kesalahan Teknik saat berada dilapangan.

4.4.6 Recce

Pada *recce plan* tim mencari lokasi *shooting* yang sesuai dengan cerita berikut adalah gambar dari *recce plan*.

Table 4. 2 Table *recce plan*

Bulan	Juni 2023			
Minggu	1	2	3	4
Kegiatan	Survei lokasi	Pengurusan perizinan	Crew call	Cek peralatan dan data-data yang diperlukan

4.4.7 Anggaran Biaya

Table 4. 4 Tabel Anggaran Biaya

Anggaran Biaya Produksi film			
Tanggal 21 Juni 2023			
1	Bensin	Mobil	Rp. 100.000
2	Konsumsi krew	2 orang	Rp. 50.000
3	Snack untuk narasumber	1 orang	Rp. 225.000
Total			Rp. 375.000
Tanggal 5 Juli 2023			
1	Bensin	Mobil	Rp. 100.000
2	Konsumsi krew	2 orang	Rp. 50.000
3	Fee narasumber	1 orang	Rp. 500.000
4	Snack untuk narasumber	1 orang	Rp. 100.000
Total			Rp. 1.125.000
Anggara Biaya Pasca Produksi Film			
Konsumsi krew		3 orang	Rp. 100.000
Merchandise			Rp. 425.000
Total			Rp. 525.000

4.4.8 Tabel Jadwal Produksi

Table 4. 5 Tabel Jadwal Produksi

No	Kegiatan	September				Oktober				November				Juli				Agustus			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Ide dan Konsep	■																			
2	Naskah					■															
3	Story Board					■															
4	Recce					■				■											
5	Reading									■											
6	Produksi													■							
7	Pasca Produksi																	■			
8	Publikasi																	■			

4.5 Produksi

Proses produksi film Alangan melakukan pengambilan gambar selama 2 hari yaitu pada tanggal 21 juni 2023 dan juga 5 juli 2023. Tempat pengambilan gambar tersebut ada di *skatepark* Gubeng dan juga di dalam toko Holi.

4.5.1 Setting Lokasi

Table Table 4. 6

No.	Gambar	Keterangan
1		Gambar 4.2 keadaan lokasi wawancara dengan narasumber di holy.

2		Gambar 4.3 keadaan <i>Skate and BMX Park</i> Gubeng saat <i>shooting</i> .
3		Gambar 4.4 keadaan <i>Skatepark</i> Ngesong saat <i>shooting</i> .

4.5.2 Real Produksi, Kejadian, dan Strategi Mengatasinya

Table 4. 7 Proses *shooting* produksi dari *scene* pertama sampai *scene* terakhir

Real Produksi	Permasalahan	Mengatasinya
Perizinan Narasumber (Pra Produksi)	Menentukan waktu saat wawancara narasumber akan ke luar negeri dikarenakan narasumber akan ke luar negeri	Bertanya pada narasumber dan mengeksekusi secepatnya agar tidak mengganggu waktu narasumber
Pada saat shooting (Produksi)	Persewaan peralatan yang memerlukan persyaratan yang ribet	Mencari tempat persewaan selain tempat persewaan tersebut
Pada saat editing (Pasca Produksi)	Banyaknya kekurangan footage stabil untuk dijadikan b-roll	Menggunakan warp stabilizer untuk memperbaiki footage.

4.6 Pasca Produksi

Proses editing dalam bentuk *offline* dan *online*. Penulis melakukan editing Bersama dengan krewnya untuk mendapatkan ide dan masukan dari *prespective* orang lain.

4.7 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 narasumber utama yang sedang melakukan trik *skateboard*.

Hasil Poster



2. Mug

Hasil mug.



UNIVERSITAS
Dinamika

Gambar 4. 2



Gambar 4. 3

3. Totebag

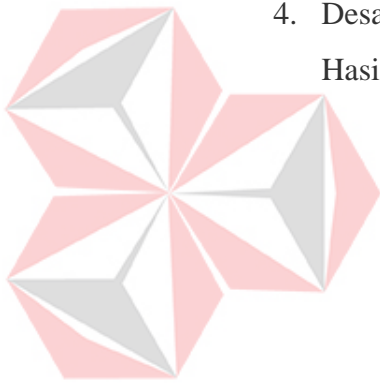
Hasil *Totebag*



Gambar 4. 4 Hasil *Totebag*

4. Desain CD

Hasil desain CD



Gambar 4. 5 Hasil CD

4.8 Screenshot Film Alangan



Gambar 4. 6 Scene 1 Film Alangan

Scene 1: Menceritakan pengenalan permainan *Skateboard* dan kegiatan EddoGawat dalam komunitas *skateboard* di Surabaya.



Gambar 4. 7 Scene 2 Film Alangan

Scene 2: Menceritakan perkenalan Eddo Gawat dan pendapat Edo Gawat tentang *skatepark* di Surabaya yang belum memiliki standarisasi nasional maupun internasional.



Gambar 4. 8 Scene 3 Film Alangan

Scene 3: menceritakan tentang pemerintahan Surabaya yang membangun *skatepark* dengan asal dan tidak berkonsultasi dengan komunitas *skateboard* yang ada di Surabaya.



Gambar 4. 9 Scene 4 Film Alangan

Scene 4: menceritakan tentang perbandingan *skatepark* yang dibuat Eddo Gawat lebih dipilih *skateboarder* dari pada *skatepark* yang di bangun oleh pemerintah.



Gambar 4. 10 Scene 5 Film Alangan

Scene 5: menceritakan tentang peremajaan *skatepark* yang harus dilaksanakan oleh pemerintah Surabaya.



Gambar 4. 11 Scene 6 Film Alangan

Scene 6: menceritakan tentang perbandingan *skatepark* yang di bangun oleh swasta dan yang dibangun oleh pemerintah.



Gambar 4. 12 Scene 7 Film Alangan

Scene 7: menceritakan tentang saran Eddo Gawat terhadap pemerintah Surabaya dalam membuat *skatepark* yang nyaman untuk *skateboarder* Surabaya.



Gambar 4. 13 scene 8 Film Alangan

Scene 8: menceritakan tentang saran Eddo Gawat untuk atlet *skateboard* Surabaya agar tetap semangat walaupun banyak *skatepark* yang ada di Surabaya tidak memiliki standarisasi.

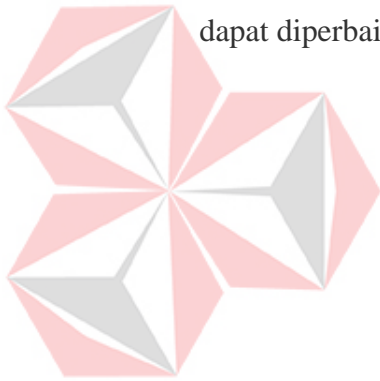
BAB V PENUTUP

5.1 KESIMPULAN

Film *Alangan* adalah film dokumenter yang menggambarkan kehidupan para *skatboarder* di Surabaya dan upaya mereka dalam membangun sebuah *skatepark* yang menjadi tempat berkumpul dan berlatih bagi para skater. Film ini juga mengangkat isu-isu sosial yang terkait dengan kegiatan mereka, seperti stigmatisasi dan diskriminasi terhadap *skatboarder* di masyarakat dan pemerintahan.

5.2 SARAN

Penelitian yang saya lakukan tidak melakukan wawancara dengan editor yang benar- benar terjun di industri layar lebar, saya hanya melakukan wawancara kepada editor komunitas film pendek, sekiranya di penelitian yang selanjutnya dapat diperbaiki.



UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR PUSTAKA

- Budjana, S. (2021, April 12). *Mengenal Perbedaan Editing Offline vs Online Dalam Video Dan Film*. Retrieved from Kaskus: <https://www.kaskus.co.id/thread/609b9782609a2c4ba201a8b1/mengenal-perbedaan-editing-offline-vs-online-dalam-video-dan-film/>
- Chrisworo, H. Y., & Anggoro, R. (2018). Fasilitas Olahraga Ekstrem di Sidoarjo. *Jurnal Arsitektur*, 905-908.
- Danusasmita, H. (2014, September 4). *Apa itu video editing?* Retrieved from infofotografi: <https://www.infofotografi.com/blog/2014/09/apa-itu-video-editing/>
- Elaine, M. (2022, juni 5). *Pemkot Janji Merapikan Sarana dan Prasarana Skate and BMX Park Surabaya*. Retrieved from suarasurabaya.net: <https://www.suarasurabaya.net/kelanakota/2022/pemkot-surabaya-akan-perbaiki-sarpras-skate-and-bmx-park/>
- Fauzi, P. (2017, februari 17). *Wow, Surabaya Punya Dua Atlet Skateboard Profesional Lho! Siapa Aja Mereka?* Retrieved from TribunJatim.com: <https://jatim.tribunnews.com/2017/02/17/wow-surabaya-punya-dua-atlet-skateboard-profesional-lho-siapa-aja-mereka>
- Huaidhi. (2019). Skatepark Camp and Action Sport. *Jurnal Teknik Arsitektur*, 1.
- Masriadi. (2023, januari 9). *Dibangun dengan Anggaran Rp 107 Juta, "Skatepark" Lhokseumawe Terlantar karena Ini*. Retrieved from KOMPAS.com: <https://regional.kompas.com/read/2023/01/09/094002978/dibangun-dengan-anggaran-rp-107-juta-skatepark-lhokseumawe-terlantar-karena>
- Myori, H. (2021, April 13). *Pengertian Editor Video : Profesi, Tugas, Keahlian, Ketrampilan, Tips, Karier dan Contoh Aplikasi*. Retrieved from ADAMMUIZ.COM: <https://adammuiz.com/editor-video/>
- Oliver, A. (2022, desember 20). *15 Istilah Penting Videografi yang Harus Dikenali Videografer*. Retrieved from glints: <https://glints.com/id/lowongan/istilah-videografi/#.ZCIF8nZByUk>

- Parsika. (2019, Juli 4). *Psikologi Warna : Efek Positif dan Negatif Terhadap Pikiran Manusia*. Retrieved from arsitur.com: <https://www.arsitur.com/2019/04/psikologi-warna-efek-positif-negatif.html>.
- Raco, J. (2010). *Metode Penelitian Kualitatif*. In J. Raco. Grasindo.
- Riandi, A. P. (2022, oktober 17). *Pengertian Film Dokumenter: Definisi, Jenis dan Contohnya*. Retrieved from Kompas.com: <https://entertainment.kompas.com/read/2022/10/17/173309466/pengertian-film-dokumenter-definisi-jenis-dan-contohnya?page=all>
- Rosalina, A. (2022, Februari 21). *Dokumenter dan Feature, Berbedakah?* Retrieved from Bocah-Bocah Bikin Film: <https://www.bocahbocahbikinfilm.com/dokumenter-dan-feature-berbedakah.html>
- Septi. (2022, Maret 5). *10 Lagu Wajib Nasional Tangga Nada Minor*. Retrieved from elevenia: <https://blog.elevenia.co.id/tangga-nada-minor/>
- Tanaya, K. B. (2022, Februari 17). *Editing dan Color Grading Dalam Film Pendek Fiksi Berjudul "Dancing in Pandemic" Dengan Low Saturated Color*. Retrieved from repositorydinamika: repository.dinamika.ac.id

DAFTAR PUSTAKA

- Budjana, S. (2021, April 12). *Mengenal Perbedaan Editing Offline vs Online Dalam Video Dan Film*. Retrieved from Kaskus: <https://www.kaskus.co.id/thread/609b9782609a2c4ba201a8b1/mengenal-perbedaan-editing-offline-vs-online-dalam-video-dan-film/>
- Chrisworo, H. Y., & Anggoro, R. (2018). Fasilitas Olahraga Ekstrem di Sidoarjo. *Jurnal Arsitektur*, 905-908.
- Danusasmita, H. (2014, September 4). *Apa itu video editing?* Retrieved from infofotografi: <https://www.infofotografi.com/blog/2014/09/apa-itu-video-editing/>
- Elaine, M. (2022, juni 5). *Pemkot Janji Merapikan Sarana dan Prasarana Skate and BMX Park Surabaya*. Retrieved from suarasurabaya.net:

<https://www.suarasurabaya.net/kelanakota/2022/pemkot-surabaya-akan-perbaiki-sarpras-skate-and-bmx-park/>

Fauzi, P. (2017, februari 17). *Wow, Surabaya Punya Dua Atlet Skateboard Profesional Lho! Siapa Aja Mereka?* Retrieved from TribunJatim.com: <https://jatim.tribunnews.com/2017/02/17/wow-surabaya-punya-dua-atlet-skateboard-profesional-lho-siapa-aja-mereka>

Huaidhi. (2019). Skatepark Camp and Action Sport. *Jurnal Teknik Arsitektur*, 1.

Masriadi. (2023, januari 9). *Dibangun dengan Anggaran Rp 107 Juta, "Skatepark" Lhokseumawe Terlantar karena Ini.* Retrieved from KOMPAS.com: <https://regional.kompas.com/read/2023/01/09/094002978/dibangun-dengan-anggaran-rp-107-juta-skatepark-lhokseumawe-terlantar-karena>

Myori, H. (2021, April 13). *Pengertian Editor Video : Profesi, Tugas, Keahlian, Ketrampilan, Tips, Karier dan Contoh Aplikasi.* Retrieved from ADAMMUIZ.COM: <https://adammuiiz.com/editor-video/>

Oliver, A. (2022, desember 20). *15 Istilah Penting Videografi yang Harus Dikenali Videografer.* Retrieved from glints: <https://glints.com/id/lowongan/istilah-videografi/#.ZCIF8nZByUk>

Parsika. (2019, Juli 4). *Psikologi Warna : Efek Positif dan Negatif Terhadap Pikiran Manusia.* Retrieved from arsitur.com: <https://www.arsitur.com/2019/04/psikologi-warna-efek-positif-negatif.html>.

Raco, J. (2010). Metode Penelitian Kualitatif. In J. Raco. Grasindo.

Riandi, A. P. (2022, oktober 17). *Pengertian Film Dokumenter: Definisi, Jenis dan Contohnya.* Retrieved from Kompas.com: <https://entertainment.kompas.com/read/2022/10/17/173309466/pengertian-film-dokumenter-definisi-jenis-dan-contohnya?page=all>

Rosalina, A. (2022, Februari 21). *Dokumenter dan Feature, Berbedakah?* Retrieved from Bocah-Bocah Bikin Film: <https://www.bocahbocahbikinfilm.com/dokumenter-dan-feature-berbedakah.html>

Septi. (2022, Maret 5). *10 Lagu Wajib Nasional Tangga Nada Minor.* Retrieved from elevenia: <https://blog.elevenia.co.id/tangga-nada-minor/>

Tanaya, K. B. (2022, Februari 17). *Editing dan Color Grading Dalam Fim Pendek Fiksi Berjudul "Dancing in Pandemic" Dengan Low Saturated Color.* Retrieved from repositorydinamika: repository.dinamia.ac.id