

**LAPORAN TUGAS AKHIR KARYA KREATIF**  
**PERAN PENATA ARTISTIK DALAM PRODUKSI FILM HIT'AM**

**Laporan Praktik Kerja Lapangan ini Disusun untuk Memenuhi Gelar Ahli  
Madya (A.Md.I.Kom) dalam Bidang *Broadcasting* Film**



**OLEH:**

**DANANG BAYU PRASETYO**

**20045442**

**PROGRAM STUDI D3 PENYIARAN *BROADCASTING* FILM**

**SEKOLAH TINGGI ILMU KOMUNIKASI**

**YOGYAKARTA**

**2023**

**HALAMAN PERSETUJUAN  
LAPORAN TUGAS AKHIR KARYA KREATIF**

**PERAN PENATA ARTISTIK DALAM PRODUKSI FILM HIT'AM**

Laporan Karya Kreatif ini Disusun untuk Memenuhi Gelar Ahli Madya (A.Md)  
dalam Bidang Komunikasi dengan Spesifikasi *Broadcasting Film*

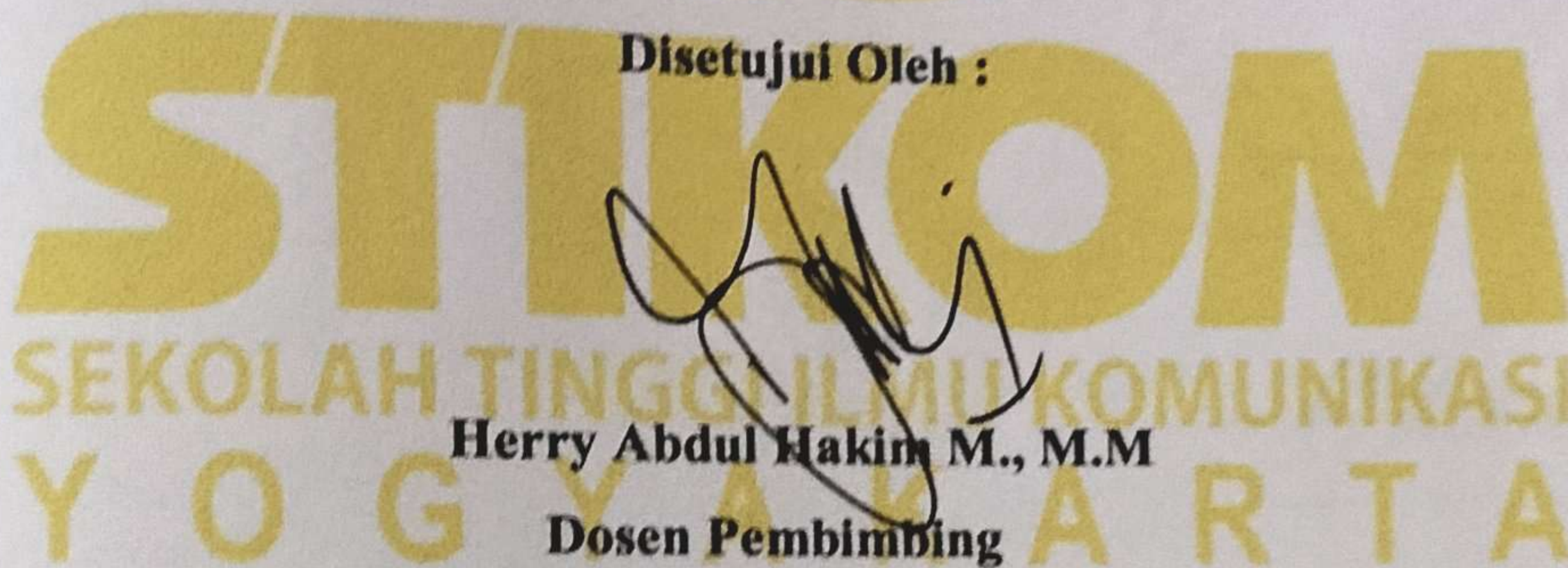


**Oleh:**

**Danang Bayu Prasetyo**

**20045442**

**Disetujui Oleh :**



**Herry Abdul Hakim M., M.M**

**Dosen Pembimbing**

**PROGRAM STUDI D3 PENYIARAN (*BROADCASTING*) FILM**

**SEKOLAH TINGGI ILMU KOMUNIKASI**

**YOGYAKARTA**

**2023**

## HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Tugas Akhir Karya Kreatif ini telah diterima dan disahkan sebagai Laporan Tugas Akhir dan telah dipresentasikan di hadapan dosen penguji D3 Penyiaran Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi (STIKOM) Yogyakarta, pada:

Hari : Rabu  
Tanggal : 09 Agustus 2023  
Jam : 10.00  
Tempat : Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi Yogyakarta

1. Herry Abdul Hakim M., M.M  
(Pembimbing dan Penguji I)

2. Tjandra Setia Buwana, M.A  
(Penguji II)

3. Dra. Sudaru Murti, M.Si  
(Penguji III)

**Mengetahui**

(Ketua STIKOM Yogyakarta)



Dra. Sudaru Murti, M.Si

NIP.19601218198702001

**Mengesahkan**

(Kaprosdi D3 Penyiaran)

Arya Tangkas, M.Ikom

NIK.071.202332.19

## PERNYATAAN ETIKA AKADEMIK

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Danang Bayu Prasetyo

NIM : 20045442

Judul Laporan : Peran Penata Artistik dalam Produksi Film "Hit'am"

Dengan ini menyatakan bahwa :

- 1) Karya tulis yang penulis buat berupa laporan ini bersifat orisinal, murni karya penulis, merupakan deskripsi atas latihan kerja profesional selama penulis menempuh tugas akhir karya kreatif film "Hit'am" dengan bimbingan Dosen Pembimbing.
- 2) Karya ini bukan plagiasi (*copy paste*) karya serupa milik orang lain, kecuali yang penulis kutip seperlunya untuk mendukung argumentasi yang penulis buat, kemudian penulis cantumkan sumbernya secara resmi dalam daftar pustaka laporan sebagai rujukan ilmiah, disamping dalam catatan pada halaman tulisan.
- 3) Apabila dikemudian hari terbukti penulis melakukan tindakan plagiasi dan pelanggaran etika akademik, yang secara sah dapat dibuktikan berdasarkan dokumen - dokumen yang terpercaya keasliannya oleh pimpinan STIKOM, maka penulis bersedia dicabut gelar atau hak penulis sebagai Ahli Madya Komunikasi, yang kemudian di publikasikan secara luas oleh STIKOM.

Pernyataan ini penulis buat dengan sesungguhnya

Yogyakarta, 07 Agustus 2023

Yang menyatakan,



Danang Bayu Prasetyo

20045442

**HALAMAN MOTTO**

Yang emah di kuatkan, yang kuat jangan  
semena-mena.

**\* Danang Bayu Prasetyo**

## HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan segala kerendahan hati penulis ingin mempersembahkan laporan ini :

1. Kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan Rahmat pendampingan-Nya kepada penulis sehingga penulis dapat mempersiapkan dan menyelesaikan Karya Kreatif ini.
2. Rosulloh muhammad shallahu'alaihi wasallam. Yang telah menjadi suri tauladan bagi seluruh umat manusia yang mengharapkan syafaat beliau di hari kemudian.
3. Kedua orang tua yang saya cintai, Bapak Saryana dan Ibu Marsilah yang telah merawat dan mendidik saya.
4. Saudara-saudara saya beserta kakak saya Agustina yang selalu memberi motivasi kepada saya.
5. Kepada Nabilah Zafanah Zuhairah yang menjadi suport sytem dalam mengerjakan laporan tugas akhir karya kreatif.
6. Kepada Rizky Dafa Ramadhan, Vlayuvi Ellestari, Graffiti, Alwin subhan serta kepada seluruh tim produksi yang ikut bekerja keras demi kelancaran dan terwujudnya Karya Kreatif ini.
7. Kepada teman - teman *Broadcasting* Film dan Radio TV 2020 yang dari awal perkuliahan hingga sekarang rela membagi ilmunya berproses bersama. Pengalaman bersama kalian akan menjadi proses berharga bagi penulis.
8. Para sahabat penulis yang dengan rela membantu kapanpun dan dimanapun serta menjadi tempat keluh kesah selama penulisan laporan Karya Kreatif. Kebaikan kalian suatu saat akan diganti dengan kebahagiaan yang berlimpah

## KATA PENGANTAR

Berkah Dalem

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya yang melimpah, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul “Peran Penata Artistik dalam Film *“HIT’TAM”* Tugas Akhir ini disusun sebagai persyaratan kelulusan pada Program Studi Broadcasting Film Diploma III Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi (STIKOM)

Dalam menyusun Tugas Akhir ini, penulis banyak mendapat saran, dorongan, serta bimbingan dari berbagai pihak yang membantu dan memberikan dukungan penuh dalam menyelesaikan laporan karya kreatif tugas akhir. Dalam proses pembuatan laporan ini, tidak akan selesai tanpa adanya bantuan dari berbagai pihak baik moril maupun materil. maka dari itu, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar- besarnya kepada:

- 1) Ibu Dra. Sudaru Murti, M.Si selaku ketua STIKOM Yogyakarta
- 2) Bapak Bapak Herry Abdul Hakin, M., M.M. selaku dosen pembimbing yang dengan sabar membimbing dan selalu mendukung anak didiknya untuk segera menyelesaikan laporan.
- 3) Kedua Orang Tua saya, Bapak Saryana dan Ibu Marsilah serta semua keluarga saya.
- 4) Semua crew produksi film, yang tidak bisa sebut kan satu per satu namanya.

Penulis menyadari bahwa laporan Karya Kreatif ini masih sangat jauh dari sempurna. Oleh karena itu, segala kritik dan saran yang sifatnya membangun akan diterima dengan senang hati

Yogyakarta, 07 Agustus 2023

Danang Bayu Prasetyo

20045442

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN PERSETUJUAN</b> .....	v
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	vi
<b>PERNYATAAN ETIKA AKADEMIK</b> .....	vii
<b>HALAMAN MOTTO</b> .....	viii
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN</b> .....	ix
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	x
<b>DAFTAR ISI</b> .....	xi
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xiv
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xv
<b>ABSTRAK</b> .....	xvi
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	3
1.4 Manfaat Karya Kreatif.....	4
1.5 Lokasi dan Waktu Produksi.....	4
1.6 Metode Pengumpulan Data .....	5
1.7 Jadwal dan Kegiatan Produksi Film Hit'am.....	5
<b>BAB II KERANGKA KONSEP</b> .....	7
2.1 Penegasan Judul.....	7
2.1.1 Peran .....	7
2.1.2 Penata Artistik.....	7
2.1.3 Produksi Film.....	8
2.1.4 Film Hit'am.....	8
2.2 Landasan Teori .....	8
2.2.1 Definisi Film .....	8
2.2.2 Jenis-Jenis Film.....	9
2.3 Fungsi Penata Artistik .....	11
2.3.1 Penata Artistik.....	13
2.3.2 Tujuan dan Fungsi Perancang Artistik.....	14



2.4 Tahapan Kerja Penata Artistik.....	14
2.5 Departemen Artistik .....	15
<b>BAB III DESAIN PRODUKSI.....</b>	<b>18</b>
3.1 Desain Produksi Film Hit'am.....	18
3.2 Tim Produksi Film Pendek "Hit'am" .....	19
3.4 Deskripsi Film Hit'am.....	20
3.5 Konsep Cerita .....	22
3.6 Profil Pemain Film Hit'am .....	23
3.7 Lokasi Produksi .....	25
3.8 Peralatan Produksi Film Hit'am .....	28
3.8.1 <i>Visual Department</i> .....	28
3.8.2 <i>Lighting Department</i> .....	29
3.8.3 <i>Audio Department</i> .....	29
3.8.4 <i>Art Department</i> .....	29
3.8.5 <i>Grip Department</i> .....	30
3.9 Rancangan Anggaran Biaya Film "Hit'am" .....	30
<b>BAB IV KARYA KREATIF DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>34</b>
4.1 Deskripsi Penata Artistik Dalam Film Hit'am .....	34
4.2 Departemen Artistik .....	34
4.3 Konsep dan Ide Cerita .....	35
4.3.1 Konsep Produksi .....	36
4.3.2 Konsep Teknis .....	36
4.3.3 Konsep Tata Artistik.....	36
4.4 Tahapan Produksi Film Hit'am .....	46
4.4.1 Pra Produksi .....	46
4.4.2 Produksi .....	46
4.4.3 Pasca Produksi .....	46
4.5 Peran Penata Artistik Dalam Produksi Film Hit'am .....	46
4.6 <i>Breakdown</i> Artistik Film Pendek "Hit'am" .....	56
4.7 Evaluasi .....	57
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>588</b>

5.1 Kesimpulan.....	58
5.2 Saran.....	59
<b>DAFTAR REFERENSI DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>60</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Poster Film Hit'am .....	18
Gambar 3. 2 Nafisyah sebagai Lita .....	23
Gambar 3. 3 Neo sebagai Bocah .....	24
Gambar 3. 4 Jalan Menuju pantai .....	25
Gambar 3. 5 Jalan Pedesaan.....	25
Gambar 3. 6 Toko Bunga .....	26
Gambar 3. 7 Warung Madura.....	26
Gambar 3. 8 Gumuk Pasir .....	27
Gambar 3. 9 Pemakaman Candisari .....	27
Gambar 4. 1 Gumuk Pasir .....	37
Gambar 4. 2 Warung Madura.....	38
Gambar 4. 3 Warung Madura.....	38
Gambar 4. 4 Toko Bunga .....	39
Gambar 4. 5 Pantai Patihan.....	40
Gambar 4. 6 Pantai Patihan.....	40
Gambar 4. 7 pemakaman.....	41
Gambar 4. 8 Jalan Tengah Sawah.....	42
Gambar 4. 9 Jalan Gumuk Pasir.....	43
Gambar 4. 10 Warung Madura.....	44
Gambar 4. 11 Jalan Gumuk Pasir.....	45
Gambar 4. 12 Pantai Patihan.....	45
Gambar 4. 13 Jalan Gumuk Pasir.....	45
Gambar 4. 14 jalan gumuk pasir .....	50
Gambar 4. 15 Pantai Patihan.....	51
Gambar 4. 16 Toko Bunga .....	52
Gambar 4. 17 jalan tengah sawah .....	53
Gambar 4. 18 Warung Madura.....	54
Gambar 4. 19 Warung Madura.....	54
Gambar 4. 20 Pemakaman .....	55

## **DAFTAR TABEL**

Tabel 1. 1 Jadwal dan Kegiatan Produksi Film “Hit’am” .....	6
Tabel 3. 1 Crew List Film “Hit’am” .....	19
Tabel 3. 2 Peralatan Visual Film “Hit’am” .....	28
Tabel 3. 3 Peralatan Lighting Film “Hit’am” .....	29
Tabel 3. 4 Peralatan Audio Film “Hit’am” .....	29
Tabel 3. 5 Peralatan Art Film “Hit’am” .....	29
Tabel 3. 6 Peralatan Grip Departement.....	30
Tabel 3. 7. Dana Film “Hit’am” .....	30
Tabel 4. 1 Breakdown Naskah .....	56

## **ABSTRAK**

Film pendek bergenre fiksi berjudul “*HIT’AM*” menceritakan tentang sebuah, dimana seorang ibu merantau meninggalkan anak nya di desa demi berlangsung nya kehidupan yang mendatang,tetapi tidak terasa sudah 5 tahun meninggalkan anak nya yang di desa kaerna ada kabar kalo anak nya sakit,akhir nya memutuskan untuk cuti dan pulang kedesa.pada saat perjalanan pulang banyak halangan yang terjadi Dalam proses pengambilan gambar, apa yang terlihat dalam sebuah *frame* adalah rekayasa artistik dengan *setting* yang nyata agar tercipta sebuah penunjuk ruang dan waktu serta memberikan informasi yang kuat untuk mendukung cerita dan adegan dalam film. sebagai penata artistik merancang mood penonton dan membantu mencari jawaban yang ada dalam cerita melalui sebuah properti yang terdapat dalam film “*HIT’AM*”.

**Kata Kunci : Penata Artistik, Produksi Film, Film *HIT’AM*.**

## ***ABSTRACT***

*The Fictional Short Film titled "Hit'am" tells about a, where a mother wanders leaving her child in the village for the sake of her future life, but it does not feel for 5 years leaving her child in the village of Kaerna there is news that her child is sick, finally it cuts off to leave and go home. On the way home many obstacles that occur in the shooting process, what is seen in a frame Egan in the film. as an artistic director designs the audience's mood and helps find answers in the story through a property contained in the film "HIT'AM".*

***Keywords: Artistic Designer, film production, film *HIT’AM*.***



# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Sekarang industri film sedang mengalami pertumbuhan yang signifikan. Terlihat bahwa film-film Indonesia sudah mulai berani berkompetisi di bioskop-bioskop utama, dan generasi muda terlihat minat kembali pada produksi film lokal. Penggunaan film sebagai bentuk seni mencerminkan warisan budaya dari berbagai tradisi seni seperti cerita lisan, sastra, *teater*, dan seni visual. *Cantastoria* dan praktik serupa menggabungkan cerita dengan serangkaian gambar yang dipaparkan secara berurutan. Sebelum munculnya teknologi film modern, seni visual telah memanfaatkan cahaya dan bayangan dalam karya-karya seperti *shadowgraphy*, wayang kulit, kamera *obscura*, serta lentera ajaib. Dengan pertumbuhan minat yang cepat dari penonton, sektor perfilman di Indonesia percaya bahwa ada potensi yang besar dalam pengembangan industri film dan peluang untuk meraih pangsa pasar baik di dalam negeri maupun di tingkat internasional. Selain aspek industri, film yang menampilkan latar belakang tempat atau lokasi dapat menarik perhatian, terutama karena kekayaan budaya Indonesia yang masih begitu kuat.

Sebagai salah satu bentuk media komunikasi yaitu film merupakan sebuah proses kreasi yang mampu merubah pandangan penonton tanpa disadari, karena proses produksinya dapat diatur dengan cermat. Sebagai contoh, dalam film yang mengambil latar sejarah, pengaturan latar belakang yang mirip dengan era sejarah tersebut dapat mengkomunikasikan pesan film sebagai media komunikasi. Pesan yang disampaikan oleh film bisa berupa informasi maupun hiburan, menggunakan simbol-simbol yang ada dalam pikiran manusia, seperti isi pesan, dialog, suara, dan elemen lainnya.

Dengan meningkatnya minat penonton terhadap produksi film lokal, film independen atau yang biasa disebut film indie, serta film pendek, semakin aktif dalam menghadirkan eksistensinya kepada penonton. Secara umum, film pendek memiliki durasi kurang dari 60 menit, tetapi berisi banyak makna

dalam hal cerita, serta memiliki pesan yang penting disajikan pada filmnya. Dalam film pendek, sering kali terdapat simbol-simbol yang membawa makna khusus bagi penonton.

Dalam prosesnya, produksi film mengharuskan berbagai tenaga ahli yang memiliki minat dalam industri perfilman, agar film yang dihasilkan dapat mencapai tujuan yang diinginkan. Ini menggambarkan pentingnya manajemen dalam pembuatan film. Dalam produksi film, tim terdiri dari penulis skenario, produser, sutradara, sinematografer, penata pencahayaan, dan penata artistik. Setiap bagian dari produksi film memiliki peran yang sama-sama penting dan tanggung jawab besar, agar sutradara dapat mengadaptasi naskah ke dalam bentuk skenario yang sesuai.

Peran yang penting dalam proses produksi film adalah penata artistik. Keberhasilan film sangat tergantung pada desain settingnya, karena tanpa setting, alur cerita dalam film tidak dapat diciptakan. Tugas utama dari setting adalah untuk menjadi penanda tempat dan waktu, serta menambahkan informasi yang kuat untuk mendukung alur cerita dalam film. Oleh karena itu, penata artistik harus mampu menggambarkan naskah menjadi setting yang sesuai dengan ruang dan waktu. Dari segi teknis, penata artistik bekerja sebagai pengelola lapangan yang bertanggung jawab untuk menciptakan semua desain tata artistik yang nampak dalam bingkai kamera. Semua elemen latar, baik itu latar tempat di lokasi asli maupun benda-benda properti yang digunakan, menjadi tanggung jawab dari penata artistik.

Dalam karya kreatif ini, penulis memaparkan informasi mengenai peran penata artistik dan departemennya. Penata artistik tidak hanya bekerja sama dengan sutradara, tetapi juga harus memiliki pemahaman mendalam terhadap konsep sutradara dan mampu menangkap pandangan langsung yang disampaikan oleh sutradara. Sebagai seorang penata artistik, penulis mempunyai pengetahuan mendalam terhadap naskah yang kemudian diinterpretasikan oleh sutradara, sehingga penulis dapat memahami visi dan tujuan sutradara, dan sering berkomunikasi secara aktif dengan sutradara.



Produksi film pendek berjudul “Hit-tam” yang menceritakan tentang seorang ibu pergi meninggalkan anak nya untuk merantau,waktu telah berjalan 6 tahun ibu yang jarang jenguk anak nya tiba tiba di hubungi sama adik nya di karenakan anak nya sedang sakit,ketika sedang perjalanan pulang untuk menemui anak nya dalam perjalanan banyak terjadi hal tak terduga yang pertama ialah menabrak kucing,setelah menyingkirkan kucing yang di tabrak,langsung melanjutkan perjalanan hal tak terduga muncul lagi ibu (vero) menabrak anak kecil,dan anak kecil nya pun meninggal hal tak terduga saat menabrak anak kecil ternyata anak yang di desa juga meninggal.

Film "hit'am" tidak akan mencapai kesuksesan dalam proses produksi jika tidak ada kolaborasi yang solid dalam tim. Sebagai pengatur unsur-unsur dalam bingkai gambar, peranan penulis sebagai penata artistik memiliki dampak besar pada hasil akhir, termasuk dalam pembentukan setting serta pembuatan perlengkapan tangan. Oleh karena itu, penulis merasa tertarik untuk mengangkat cerita ini ke dalam bentuk film sebagai bagian dari proyek tugas akhir.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Bagaimanakah peran penata artistik dalam produksi film "Hit'am"?

## **1.3 Tujuan Karya Kreatif**

Dalam pembuatan Film Pendek “Hit'am” ini dituntut untuk bekerja secara profesional dan dibutuhkan kesabaran serta kekompakan tim yang terlibat dalam proses pembuatan film ini. Maka dari itu dalam pembuatan laporan ini memiliki tujuan :

- a) Untuk mengetahui peran penata artistik dalam pembuatan film Hit'am mulai dari tahap pra produksi hingga produksi.
- b) Sebagai persyaratan untuk memperoleh gelar Ahli Madya dalam jurusan Ilmu Komunikasi dengan konsentrasi *broadcasting* di Stikom Yogyakarta.
- c) Mahasiswa diwajibkan menerapkan pengetahuan yang telah diperoleh selama proses pendidikan dalam sebuah proyek produksi film nyata.
- d) Laporan ini melibatkan pengembangan ide dan konsep yang kemudian diwujudkan dalam film berjudul "Hit'am".

## **1.4 Manfaat Karya Kreatif**

Selain sebagai persyaratan untuk mendapatkan gelar, keuntungan dari karya kreatif dalam produksi film ini adalah sebagai langkah penulis untuk mengaplikasikan pengalaman yang diperoleh dari setiap proses produksi. Manfaat yang dihasilkan dari karya kreatif ini yaitu:

- a) Memperoleh pengalaman dalam berkreasi, terutama dalam peran penata artistik dalam sebuah produksi.
- b) Meningkatkan portofolio karya
- c) Mendalami teknik dan metode dalam pembuatan film, khususnya dalam merancang dan pembuatan properti.
- d) Menambah wawasan dan pengetahuan tentang proses kerja penata artistik.
- e) Melatih penulis untuk memiliki kedisiplinan dan tanggung jawab dalam melaksanakan tugas-tugas mulai dari persiapan pra-produksi, produksi, hingga pasca-produksi.

## **1.5 Lokasi dan Waktu Produksi**

### **1.5.1 Lokasi *Shooting***

- a) Pantai Parangkusumo di Jalan Pantai Parangkusumo, Pantai Parangtritis, Kecamatan Kretek, Kabupaten Bantul, DIY.
- b) Pinggir Sawah di Jalan Tamanmartani, Kalasan, Sleman.
- c) Toko Bunga di Jalan Tamanmartani, Kalasan, Sleman.
- d) Warung Madura di Jalan Jetis Tirtomartani, Kalasan, Sleman.
- e) Gumuk Pasir : Jalan Pantai Parangkusumo, Pantai Parangtritis, Kecamatan Kretek, Kabupaten Bantul.
- f) Pemakaman di Tempat Pemakaman Umum Candi Sari, Bendan, Tirtomatani, Kalasan, Sleman, DIY.

### **1.5.2 Waktu Produksi**

- a) Waktu : 16 Mei 2023 – 15 Juli 2023 terhitung dari *development* pra produksi hingga pasca produksi
- b) Development : 16 – 20 Mei 2023
- c) Pra Produksi : 21 Mei 2023 – 13 Juni 2023

d) Produksi : 14-15 Juni 2023

e) Pasca Produksi: 20 Juni 2023 – 15 Juli 2023

### **1.6 Metode Pengumpulan Data**

Dalam laporan ini, pendekatan yang diterapkan adalah metode kualitatif yang melibatkan deskripsi dan analisis yang komprehensif. Dalam penyelesaian laporan ini maka dibutuhkan metode dalam pengumpulan data yaitu:

a) Observasi

Metode ini digunakan untuk mengumpulkan data dari peristiwa tertentu melalui pengamatan langsung. Dalam proses pembuatan film "Hit'am", penulis melakukan observasi terhadap lokasi yang akan digunakan untuk produksi film ini, termasuk aspek ruang, pencahayaan, dan lainnya.

b) Studi Pustaka

Menghimpun informasi dari berbagai sumber seperti buku, artikel, dan sumber online mengenai tata artistik.

c) Wawancara

Wawancara digunakan sebagai metode pengumpulan data yang melibatkan interaksi tatap muka dan dialog langsung antara peneliti dan narasumber. Penulis melakukan wawancara dengan sutradara film "Hit'am" untuk memperoleh informasi yang lebih rinci.

d) Praktek Poduksi

Dalam pengumpulan data utama ini, penulis terlibat secara langsung dalam praktek produksi karya kreatif film pendek "Hit'am".

e) Dokumentasi

Mengumpulkan informasi dari balik layar pembuatan karya, mulai dari awal hingga selesai.

### **1.7 Jadwal dan Kegiatan Produksi Film Hit'am**

Berdasarkan hasil rapat pra produksi yang melibatkan semua *crew*, maka proses produksi film "Hit'am" berjalan selama 3 bulan. Diawali dengan pra produksi bulan Mei 2023, produksi bulan juni 2023 dan pasca produksi bulan juni sampai dengan bulan juli 2023.

Tabel 1. 1 Jadwal dan Kegiatan Produksi Film “Hit’am”

<b>WAKTU</b>	<b>TEMPAT</b>	<b>KEGIATAN</b>	<b>KETERANGAN</b>
16 Mei 2023	Candu kopi	Pembentukan Crew	Crew inti
18 Mei 2023	Burjo borneo babarsari	Pembagian jobdesk	Crew inti
20 Mei 2023	Kost alwin	<i>Brainstorming</i> ide	Produser, sutradara, D.O.P, gafer, art director
21 Mei 2023	Burjo borneo babarsari	Ppm 1, breakdown naskah	Crew inti
24 Mei 2023	Toko bunga area kotabaru yogyakarta	Recce 1, reading naskah	Crew inti, talent
27 Mei 2023	Burjo borneo babarsari	Ppm 2	Crew inti
28 Mei 2023	Pantai patihan bantul	Recce 2	Crew inti
12 Juni 2023	Mato kopi	Ppm 3	Crew inti
13 Juni 2023	Hoadspace	Reherseal	Sutradara, talent
14 Juni 2023	Area jalan gumuk pasir, pantai patihan	Produksi day 1	All crew
15 Juni 2023	Kotabaru, kalasan	Produksi Day 2	All crew

Sumber : Dokumen Pribadi

## **BAB II**

### **KERANGKA KONSEP**

#### **2.1 Penegasan Judul**

Penata artistik merupakan individu atau tim yang memiliki tanggung jawab untuk mengorganisir, merancang, dan menciptakan unsur-unsur visual serta aspek seni yang mempengaruhi tampilan visual, susunan, dan suasana dalam karya seni visual seperti film, teater, televisi, dan media lainnya. Peran penata artistik meliputi merancang set, properti, dekorasi, pakaian, pencahayaan, serta elemen lainnya yang mendukung alur cerita dan kesan estetika secara keseluruhan dalam karya seni tersebut. Peran penata artistik sangat penting dalam mewujudkan ide kreatif dan visi sutradara dalam bentuk visual yang dapat dipahami oleh penonton. Pada laporan ini berjudul “Peran Penata Artistik dalam Produksi Film Pendek “Hit’am”, penulis memberikan penegasan dan penjelasan terkait judul laporan tersebut, sebagai berikut :

##### **2.1.1 Peran**

Menurut Soerjono Soekanto (2002:243), kedudukan seseorang adalah aspek yang dinamis dari peran (status), di mana individu menjalankan hak dan kewajiban sesuai dengan peran yang mereka pegang, sehingga mereka melaksanakan tugas-tugas dari peran tersebut.

##### **2.1.2 Penata Artistik**

Menurut definisi dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, seorang penata adalah individu yang bertugas untuk mengatur (seperti tata rambut, tata ruang, tata tari, dan tata busana).

Berdasarkan penjelasan dari FFTV IKJ (2008:115), penata artistik merupakan koordinator lapangan yang bertanggung jawab untuk menerapkan semua rancangan desain tata artistik atau gambar kerja yang telah disiapkan oleh seorang production designer. Penata artistik memiliki tanggung jawab dalam seluruh tahapan penyediaan material artistik, mulai dari tahap persiapan hingga pelaksanaan proses

pengambilan gambar dan suara dalam proses produksi, dan ini merupakan tugas yang menjadi tanggung jawab dari seorang art director.

### **2.1.3 Produksi Film**

Produksi film mencakup seluruh rangkaian tahapan dalam penciptaan sebuah film, dimulai dari merencanakan, mengembangkan ide, menulis skenario, menyiapkan lokasi dan mengambil gambar, mengatur pencahayaan dan suara, membuat set dan properti, merekrut para pemeran, melakukan pengeditan, menambahkan efek istimewa, hingga langkah-langkah setelah produksi seperti penyuntingan akhir, penambahan musik dan efek suara, serta proses distribusi film kepada penonton. Keseluruhan proses produksi film melibatkan beragam tim dan para profesional dari berbagai bidang seperti penulis, sutradara, produser, para aktor, penata artistik, sinematografer, penata suara, dan lainnya, yang bekerja bersama-sama untuk menciptakan sebuah karya audiovisual lengkap yang siap disajikan kepada penonton.

### **2.1.4 Film Hit'am**

Film Hit'am pendek yang menceritakan tentang seseorang yang merantau di kota besar dan meninggalkan anak nya dari kecil, setelah beberapa tahun merantau dan anak nya sudah berumur 6 tahun, dia adik dari vero menghubungi vero karena anak nya sedang sakit, dan vero menuju pulang saat vero menuju pulang banyak kejadian yang terjadi berkaitan dengan anak nya seperti menabrak kucing dan anak kecil sampai meninggal.

## **2.2 Landasan Teori**

### **2.2.1 Definisi Film**

Menurut Effendy dalam Randi, Ramadhan & Riki, Rikarno, (2020:55) Film merupakan karya seni dalam bentuk audiovisual yang digunakan untuk memberikan moral kepada serangkaian orang yang berbau di suatu

lokasi. Film dipandang sebagai sarana komunikasi yang efektif bagi penonton, sebab audio visualnya berupa gambar dan suara yang hidup maka film dapat berbicara banyak dalam waktu singkat, seolah-olah penontonnya mampu menembus ruang dan waktu yang bisa menceritakan kisah nyata bahkan menguasai penontonnya (Effendi, Burhan, 2021:61)

### **2.2.2 Jenis-Jenis Film**

Jenis-jenis film dibagi menjadi tiga berikut penjelasannya:

- 1) Film dokumenter merupakan film ditayangkan sesuai fakta tanpa direayasa dengan menyajiikan cerita fakta dan informatif. Namun tidak mengutamakan fungsi hiburan. Dengan mempunyai pesan khusus untuk penonton maka dapat menjadi media yang kuat dalam memberikan informasi,menambahkan kesadaran, dan mengambil isu-isu penting sekitar masyarakat. Dengan merekam realitas dan fakta, film dokumenter memberikan pandangan yang mendalam dan objektif tentang dunia di sekitar.
- 2) Film fiksi merupakan film cerita rekaan tidak sesuai kejadian fakta. Dengan rencana matang, dan teknis alat yang memadai maka film fiksi dapat dilaksanakan dengan terikat alur dan cerita yang ditampilkan tidak sesuai kejadian nyata sesuai imajinasi penulis naskah. Dengan menggunakan konsep pengadeganan yang disiapkan dari awal maka film yang ditampilkan akan baik dipahami penonton.
- 3) Film eksperimental adalah jenis film yang tidak mengikuti pola alur cerita konvensional, melainkan dibentuk oleh struktur yang dipengaruhi oleh pandangan kreatif pembuatnya, termasuk gagasan, ide, emosi, dan pengalaman batinnya. Tipe film ini kadang sulit diartikan karena menggunakan simbol-simbol personal yang diciptakan oleh pembuatnya.

### 2.2.3 Crew Inti Dalam Produksi Film

Agar pelaksanaan pembuatan film sesuai dengan konsepnya, diperlukan tim kerja yang terdiri dari berbagai peran, antara lain:

#### 1) Produser

Peran produser adalah seseorang yang bertanggung jawab atas pengawasan dan pengelolaan keseluruhan proyek film serta koordinasi dengan semua anggota kru yang terlibat. Seorang produser yang kompeten harus memiliki kemampuan untuk bekerja sama dengan berbagai pihak, karena kepala tim memiliki wewenang untuk memilih anggota timnya.

#### 2) Sutradara

Sutradara merupakan orang yang memusatkan suatu film cocok dengan scenario. Skenario digunakan buat mengendalikan aspek-aspek seni serta drama. Sutradara pula berfungsi membimbing crew serta para pemeran film dalam merealisasikan kreatifitas yang di idamkan

#### 3) Asisten Sutradara

Dalam suatu pembuatan film, asisten sutradara ataupun biasa diucap selaku astrada dipecah jadi 2 yaitu Astrada 1 merupakan seorang yang bertanggung jawab dalam membuat agenda kerja yang bertitik tolak dari pemecahan shot yang terbuat oleh sutradara. Dalam perihal ini, agenda terbuat bersama-sama dengan manager penciptaan. Astrada 2 memiliki peran dalam membantu sutradara dalam mengarahkan adegan atau mengembangkan karakter para pemain.

#### 4) Penata Gambar

Seorang penata gambar, atau yang juga dikenal sebagai Direktur Fotografi, memiliki tanggung jawab untuk mengarahkan aspek fotografi yang menggambarkan interpretasi atau visi sutradara terhadap skenario atau naskah. Tugasnya adalah menciptakan atmosfer visual yang diinginkan oleh sutradara.

#### 5) Penata Suara

Penata suara dalam produksi film mempunyai peran untuk mengambil



suara dialog maupun *ambience* dalam produksi film. Selain bertugas dalam produksi, penata suara juga terlibat dalam pascaproduksi yaitu membuat *scoring* musik dan *dubbing* serta *voley* jika diperlukan.

6) Penata Cahaya

Penata cahaya mempunyai peran untuk menyiapkan serta menciptakan cahaya terhadap kebutuhan *visual*, agar obyek seperti apa dan seperti yang diinginkan oleh penata gambar dapat mendukung suasana atau keadaan. Seorang penata cahaya harus benar-benar teliti dan menguasai teknik yang sesuai.

7) Penata artistik

Peran penata artistik memiliki signifikansi yang besar, karena tanpa kontribusi artistik, elemen visual dalam film fiksi tidak akan dapat terbentuk. Seorang penata artistik memiliki tanggung jawab atas seluruh estetika visual dalam film, yang merupakan tampilan keseluruhan film tersebut.

8) *Editor*

Seorang editor memiliki tanggung jawab penuh dalam mengelola proses penyuntingan gambar dan suara hingga menghasilkan film yang lengkap dan komprehensif.

### **2.3 Fungsi Penata Artistik**

Setting merupakan unsur utama yang memiliki peran krusial dalam mendukung elemen naratif suatu film. Keberadaan setting sangatlah penting karena tanpa setting, cerita dalam film tidak akan mampu berkembang. Peran penata artistik dari setting adalah sebagai indikator untuk mengidentifikasi tempat dan waktu cerita, selain juga menciptakan suasana yang sesuai dengan isi naskah. Berikut penjelasan fungsi penata artistik:

1) Ruang dan Waktu

Setting ruang dan waktu paling efektif merupakan setting yang cocok dengan perkembangan cerita, yang dapat meyakinkan penonton bahwa semua peristiwa dalam film benar-benar terjadi di lokasi dan latar waktu

yang autentik. Seiring berjalannya waktu, pengaturan ini beradaptasi dengan karakter dan kebutuhan peralatan yang berubah sesuai dengan skenario. Pengaturan mampu mengungkapkan informasi tentang tahun, waktu, dan tempat di mana kisah film berlangsung.

## 2) Status Sosial

Status sosial memiliki dampak pada plot cerita, seperti pengaturan yang diperlihatkan dalam naskah, di mana lingkungan yang dimiliki oleh individu kelas atas bisa dibedakan dari lingkungan kelas bawah. Pengaturan untuk kalangan atas seringkali berwujud rumah yang mewah dan besar, didekorasi dengan perabotan interior yang anggun, sedangkan di kalangan bawah, cenderung terlihat sederhana dengan properti yang sederhana pula.

## 3) *Mood*

Untuk menghasilkan nuansa dan atmosfer yang diinginkan, pengaturan berhubungan erat dengan pengaturan cahaya. Dalam dunia film, unsur-unsur alam seperti api, air, angin, dan kabut sering dimanfaatkan untuk membentuk suasana dalam suatu adegan. Lingkungan berkabut misalnya, mampu menimbulkan kesan dingin, menegangkan, dan misterius. Sementara suasana hujan sering kali digunakan untuk menggambarkan perasaan sedih dan romantis.

## 4) Pendukung Aktif Aksi atau Adegan

Properti seringkali memiliki peran aktif dalam mendukung adegan aksi. Contohnya, dalam adegan perkelahian, properti seperti kayu atau batu yang ada di sekitar sering digunakan sebagai objek tindakan, sering kali berfungsi sebagai alat bantu atau benda yang diperlukan dalam pengambilan gambar.

### **2.3.1 Penata Artistik**

Pengarah artistik punya tanggung jawab utama terhadap estetika keseluruhan dalam sebuah film. Dalam kaitannya dengan hal ini, seorang produser atau manajer produksi bertanggung jawab untuk merangkul tim kreatif yang berkualitas tinggi untuk mencapai hasil yang luar biasa, namun tetap memperhatikan anggaran yang terjangkau. Penata seni perlu mampu mewujudkan visi dari direktur fotografi sehingga bisa diabadikan oleh kamera dengan baik.

Tugas utama seorang perancang artistik adalah menjalankan semua rencana, baik yang bersifat teknis maupun visual estetika, yang mencakup pengaturan set, dekorasi dalam dan luar ruangan, busana, riasan, perlengkapan properti, dan efek visual dalam sebuah produksi film. Hasil akhir dari film sangat bergantung pada peran perancang artistik ini, yang berperan dalam menciptakan suasana dan nuansa yang mendalam dalam setiap cerita.

Peran dan tanggung jawab seorang perancang artistik, seperti yang diuraikan oleh Tino Saroengalo (124-128), meliputi:

- 1) Menciptakan lingkungan yang diinginkan oleh sutradara bagi para pemeran. Dalam menciptakan lingkungan ini, perancang artistik perlu mempertimbangkan bagaimana hal-hal akan terlihat di kamera. Semua elemen didesain dengan mempertimbangkan sudut pengambilan gambar agar tidak ada pemborosan dalam pembuatan set atau penempatan properti.
- 2) Set dressing mencakup semua objek yang ada di dalam setting.
- 3) Elemen-elemen kecil lainnya, terutama yang digunakan langsung oleh para aktor, bukanlah bagian dari set dressing, tetapi termasuk dalam kategori properti.
- 4) Pengadaan barang-barang cadangan atau duplikat untuk benda-benda yang mungkin rusak atau terkena kotoran selama proses pengambilan gambar.
- 5) Properti utama.
- 6) Berkolaborasi dengan perancang kostum untuk menciptakan tampilan

keseluruhan kostum dalam film.

- 7) Berkolaborasi dengan ahli tata rias dan mengawasi agar penampilan tidak terlihat terlalu pucat.
- 8) Pengarah seni, perancang properti utama, perancang kostum, serta ahli tata rias perlu merinci rincian adegan sesuai dengan naskah untuk bagian-bagian pekerjaan masing-masing departemen.

### **2.3.2 Tujuan dan Fungsi Perancang Artistik**

2.3.2.1 Tujuan dari perancang artistik adalah:

- 1) Berkontribusi dalam membentuk esensi dan visualisasi dari sebuah produksi.
- 2) Membantu audiens dalam mengidentifikasi ciri khas cerita dan kepribadian setiap karakter yang terlibat.
- 3) Mendukung dalam memvisualisasikan hubungan antara karakter-karakter yang berbeda dalam cerita.

2.3.2.2 Fungsi Perancang Artistik:

- 1) Untuk memberikan identitas khas pada setiap karakter  
Pemakaian warna dan gaya oleh perancang artistik perlu memiliki variasi yang jelas, karena setiap individu memiliki keunikan sendiri. Jika hal ini diabaikan dan semua terlihat sama atau serupa tanpa elemen yang membedakan, hasilnya akan terlihat monoton.
- 2) Untuk menggambarkan karakter pelaku dengan lebih mendalam  
Sebelum aktor memulai dialog, seluruh aspek tata artistik telah mencerminkan kepribadian karakternya. Faktor-faktor seperti usia, asal negara, status sosial, sifat pribadi, minat, hobi, preferensi, dan ketidaknyamanan, serta tempat dan situasi di mana adegan berlangsung, telah terwakili dalam detail tata artistik.

### **2.4 Tahapan Kerja Penata Artistik**

Peran seorang perancang artistik dalam tahap pra produksi:

- 1) Bertindak sebagai pelaksana tata artistik mulai dari tahap persiapan hingga

mendekati produksi di lokasi yang telah ditetapkan.

- 2) Membuat rincian properti dan jadwal kerja yang spesifik dalam departemen artistik.
- 3) Bersama dengan tim manajemen produksi dan asisten sutradara, berkolaborasi dalam penyusunan jadwal pengambilan gambar.

Kinerja perancang artistik selama tahap produksi:

- 1) Menjalankan peran sebagai pelaksana tata artistik, termasuk tanggung jawab dalam memastikan semua elemen tata artistik terpenuhi sesuai dengan skenario.

Kinerja perancang artistik pada tahap pasca produksi:

- 1) Mengembalikan penataan set lokasi seperti semula.
- 2) Memeriksa ulang properti yang digunakan selama pengambilan gambar.
- 2) Mengembalikan properti ke kondisi semula.

## **2.5 Departemen Artistik**

Seorang penata artistik yang efektif tidak selalu bergantung pada biaya tinggi, yang penting adalah keselarasan antara naratif film dan elemen sinematiknyanya. Dalam menjalankan tugasnya, penata artistik tidak bekerja sendiri, ia memiliki asisten dan beroperasi dalam tim departemen artistik. Nilai produksi diukur melalui keseimbangan antara tanggung jawab keuangan dan aspek artistik dalam skenario. Tugas ini menjadi tanggung jawab produser atau manajer produksi yang melibatkan langkah-langkah seperti:

- 1) Mencari dan merekrut pengarah artistik.
- 2) Menetapkan pendekatan visual yang diinginkan.
- 3) Menyetujui anggaran dan jadwal produksi.
- 4) Memilih anggota kru inti yang mendukung.
- 5) Mengamati pelaksanaan jadwal persiapan produksi dan konstruksi.

Pengorganisasian tim dari departemen artistik terbagi ke dalam:

### **2.5.1 Art Director**

Seperti yang disebutkan oleh FFTV IKJ (2008:115), art director berperan sebagai pemimpin lapangan yang bertanggung jawab atas eksekusi semua

desain tata artistik/gambar kerja yang menjadi tanggung jawab production designer. Art director memiliki tanggung jawab penuh terhadap seluruh tahap penyediaan material artistik, mulai dari persiapan hingga proses pengambilan gambar dan suara saat produksi.

### **2.5.2 Asisten Art Director**

Tugas seorang asisten art director adalah mendukung art director dalam mengamati keseluruhan rangkaian proses produksi mulai dari pra-produksi hingga pasca-produksi, dengan tujuan untuk merealisasikan rencana yang telah dibuat oleh art director. Tanggung jawab asisten art director meliputi: Merinci konsep desain tata visual yang telah dirancang, Mengawasi serta memiliki tanggung jawab atas pelaksanaan fisik dalam mewujudkan desain tata visual yang direncanakan dan Berperan sebagai koordinator tim tata visual, baik dalam segi teknis maupun operasional di lokasi produksi.

### **2.5.3 Penata Set**

Penata set adalah individu yang memiliki tanggung jawab dalam menyusun dan membangun set properti, termasuk properti utama yang dijelaskan dalam naskah serta properti pendukung yang sangat terperinci.

### **2.5.4 Propertyman**

Propertyman adalah individu yang bertugas mengurus semua aspek kebutuhan properti dan memiliki tanggung jawab atas semua properti yang ada dalam naskah.

### **2.5.5 Penata Rias**

Penata rias adalah seseorang yang melaksanakan seni merias wajah karakter sesuai dengan tuntutan naskah. Penata rias harus mampu menciptakan efek visual yang akurat, seperti mengubah penampilan usia dan menciptakan kesamaan fisik dalam konteks film yang berfokus pada perjalanan hidup.

### **2.5.6 Penata Busana**

Penata busana adalah individu yang memberikan dimensi pada karakter dengan memilih pakaian dan aksesoris yang sesuai. Penata busana juga harus mempertimbangkan bagaimana cahaya akan memengaruhi

penampilan materi dan warna pakaian. Selain itu, kesesuaian pakaian dengan adegan harus diperhatikan untuk menjaga konsistensi karakter dan situasi.

### **2.5.7 Special Effect**

Seorang penata efek memiliki tanggung jawab untuk menyediakan berbagai efek visual yang diperlukan. Dua jenis efek diciptakan: efek visual yang diterapkan pada aktor, seperti luka atau darah palsu, serta efek visual yang dibuat untuk kebutuhan sinematik, seperti asap, ledakan mobil, atau hujan buatan.

### **2.5.8 Properti Master**

Peran yang sangat vital dalam departemen artistik dipegang oleh properti master. Di bawah pengawasan art director, properti master bertanggung jawab atas semua proses pengadaan properti. Properti yang digunakan seringkali diperoleh dari pasar bebas, dengan pembelian atau penyewaan. Namun, dalam situasi di mana keterbatasan biaya menjadi kendala, properti master harus memiliki kemampuan untuk membuat properti sesuai dengan desain yang telah disetujui. Seorang properti master kemudian akan mencari kebutuhan properti yang sudah di breakdown.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Kesimpulan**

Dalam proses produksi film "Hit'am," saya sebagai perancang artistik mengalami pengalaman berharga yang tak terlupakan. Pengalaman ini meliputi aspek non-teknis maupun teknis, dan secara langsung terlibat dalam seluruh tahap produksi film "Hit'am" mulai dari permulaan hingga akhirnya.

Dari ulasan yang sudah dijabarkan hingga penulis memetik kesimpulan kalau kedudukan penata artistik sangatlah berarti mulai dari pra penciptaan penciptaan sampai pasca penciptaan. Dalam perihal ini penulis dituntut buat mencampurkan ide-ide kreatif yang sudah dianalisa dari suatu naskah, sampai setelah itu dituangkan dalam suatu film yang berjudul Hit'am.

Banyak ilmu yang saya dapatkan dari produksi film Hit'am ini sebagai penata artistik, dari ilmu yang di berikan dan saya praktek an dalam film Hit'am kerja sama dengan crew lain membuat saya lebih paham kerja sama dalam tim lebih menambahkan pengalaman yang ada di produksi film Hit'am

Produksi film Hit'am ini di butuh kan semangat kerja kreatif cekatan memecahkan permasalahan dan kerja sama tim di produksi film ini kita ada kala nya bercanda untuk mencair kan suasana dan ada kala nya kita harus serius agar pekerjaan cepat selesai, saya mengapresiasi buat tim dan teman teman yang membantu dalam produksi film ini karna ada motivasi yang tinggi dalam pembuatan film dan saling menyemangati satu sama lain. Ada beberapa yang saya dapatkan dalam membuat film dan laporan ini :

- 1) Penata artistik menerapkan ilmu yang di berikan dari dosen untuk di praktekan
- 2) Penata artistik harus menguasai kerja di lapangan dari awal sampai akhir
- 3) Harus mampu menguasai memahami yang di jelas kan oleh sutradara
- 4) Berani untuk mengambil resiko
- 5) Siap bertanggung jawab jikalau terjadi kesalahan penata artistik dalam produksi film.
- 6) Harus tampil cekatan gak boleh lelet saat produksi film



- 7) Bisa memimpin dan mengkoordinasi tim
- 8) Bekerja sama dengan divisi lain agar tidak ada miskomunikasi
- 9) Memantau dari layar monitor bersama sutradara
- 10) Tidak egois menerima usulan dari art crew
- 11) Tidak menyepelekan pekerjaan

## 5.2 Saran

Saat mengerjakan produksi film Hit'am untuk tugas akhir saya menemukan hal yang jarang saya temui ya itu kerja sama tim yang kompak tidak egois dalam mengerjakan suatu pekerjaan dan mudah membaur, saling menutupi kesalahan perdevisi dan saling melengkapi, mungkin saya juga introspeksi dengan pekerjaan saya mungkin juga buat teman teman untuk tidak menyepelekan hal kecil dan harus teliti dalam apapun itu setelah produksi film Hit'am ini saya mendapat saran dari teman teman beberapa saran dari teman teman untuk saya :

- 1) Penata artistik harus bisa untuk menjadi orang yang kreatif
- 2) Kompak dalam tim dan tidak egois apa apa di kerjakan sendiri
- 3) Meningkatkan kreatifitas dalam membuat karya
- 4) Mencari solusi dan penyelesaian jika ada masalah terjadi
- 5) Tidak boleh meremehkan divisi lain
- 6) Mempunyai kepekaan
- 7) Solidaritas tinggi untuk melakukan kerja tim
- 8) Saling back up walaupun itu bukan devisi kita, selagi kita mampu kerjakan
- 9) Serius dalam produksi film ada waktunya bercanda
- 10) Menerima saran dari teman teman

## DAFTAR REFERENSI

- Angelo, Musa.(2011).*Cinematography (Cinematographer)*.Link:  
<https://musa666.wordpress.com/2011/08/17/cinematography-cinematographer/> Diakses 16 Juli 2023.
- Slideshare.(2015).*Lembar Kerja Artistik*.  
Link: <https://www.slideshare.net/WulanArdianti/lembar-kerja-artistik> Diakses  
23 Juli 2023.
- CSinema. (2021). *3 Jenis Film*. Csinema.Com. <http://csinema.com/3-jenis-film/>.  
Diakses 29 Juli 2023.

## DAFTAR PUSTKA

- Dwi Nugroho, Agustinus (2018). *Kompilasi Buletin Film Montase Vol 1*. Yogyakarta: Montase.
- Effendy, Heru. (2014). *Mari Membuat Film*. KPG (Kepustakaan Populer Gramedia), Jakarta
- Giovanni, Tri (2013). *Memahami Film*. Yogyakarta:Dinas Kebudayaan Yogyakarta.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008). Jakarta:Gramedia Pustaka Utama.
- Pratista, Himawan (2017). *Memahami Film*. Edisi kedua. Yogyakarta:Montase Press.
- Saroengallo, Tino (2008). *Dongeng Sebuah Produksi Film*, Intisari, Indonesia
- Wicaksana, Yulius Prasetya Mega. (2016). *Peran Penata Aristik Dalam Film "Voice Call"*. Yogyakarta.STIKOM.