

LAPORAN TUGAS KARYA

“PENERAPAN *GAFFER* DALAM PRODUKSI FILM DALIMIN”

SUTO SINEMA

**Laporan Praktik Kerja Ini Disusun Untuk Memenuhi Gelar Ahli Madya
(A.Md.I.Kom.) Dalam Bidang Komunikasi Dengan Spesifikasi Broadcasting
Film**



Oleh:

Hafiz Yuditya Iksan

20045430

PROGRAM STUDI BROADCASTING FILM

SEKOLAH TINGGI ILMU KOMUNIKASI YOGYAKARTA

2023

HALAMAN PERSETUJUAN

LAPORAN KARYA KREATIF

PENERAPAN *GAFFER* DALAM FILM DALIMIN

**Laporan Praktik Kerja Lapangan ini Disusun Untuk Memenuhi Gelar Ahli
Madya (A,Md.I.Kom.) dalam bidang Ilmu Komunikasi dengan Spesifikasi
Broadcasting Film**

Disusun oleh:

Hafiz Yuditya Iksan

20045430

Disetujui oleh:

STIKOM
SEKOLAH TINGGI ILMU KOMUNIKASI
YOGYAKARTA
Arya Tangkas, M.I.Kom
Dosen Pembimbing

**PROGRAM STUDI 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 di presentasikan di hadapan Dosen penguji Broadcasting Film Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi “STIKOM’ Yogyakarta

Hari : Jumat

Tanggal : 11 Agustus 2023

Jam : 10.00

Tempat : STIKOM Yogyakarta

1. Arya Tangkas, M.I.Kom

NIK.071.202332.19

(Pembibing dan Penguji I)

2. Risa Karmida, M,A

NIK.081.2032.19

(Penguji II)

3. Tjandra S Buawana, M.A

NIK.012.2031.97

(Penguji III)

Mengetahui:

Ketua STIKOM Yogyakarta

Mengesahkan:

Kaprodi D3 Penyiaran



Dra.Sudaru Murti, M.Si

NIP.19601218198702001

Arya Tangkas, M.I.Kom

NIK. 071.202332.19

PERNYATAAN ETIKA AKADEMIK

Nama : Hafiz Yuditya Iksan
NIM : 20045430
Judul Laporan : Penerapan *Gaffer* Dalam Film Dalimin

Dengan ini menyatakan bahwa:

1. Karya tulis yang saya buat berupa laporan ini bersifat orisinal, murni karya saya dan merupakan deskripsi atas latihan kerja secara profesional selama menempuh Praktik Kerja Lapangan/membuat Karya Kreatif dalam Lembaga Industri dengan Bimbingan Dosen Pembimbing.
2. Karya ini bukan plagiasi karya serupa milik orang lain, kecuali yang saya kutip seperlunya sebagai pendukung argumentasi yang saya buat. Dan saya mencantumkan sumbernya secara resmi dalam Daftar Pustaka laporan sebagai rujukan ilmiah, disamping dalam catatan perut pada halaman tulisan.
3. Apabila dikemudian hari terbukti saya melakukan plagiasi dan pelanggaran Etika Akademik, yang secara sah dapat dibuktikan dengan dokumen-dokumen yang dapat dipercaya, maka saya bersedia untuk dicabut gelar atau hak sebagai Ahli Madya Komunikasi yang kemudian dipublikasi secara luas oleh STIKOM Yogyakarta.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya,

Yogyakarta, 11 Agustus 2023



Hafiz Yuditya Iksan

NIM.20045430

MOTTO

**“KEBERHASILAN TIDAK AKAN DI DAPATKAN HANYA DENGAN
ANGAN-ANGAN”**

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan syukur Alhamdulillah Laporan Praktik Karya Kreatif Ini di persembahkan kepada:

1. Bapak dan Ibu saya yang telah merawat, membesarkan serta mendidik dengan penuh kasih sayang dan selalu sabar, mendukung, dan mendoakan saya. Sehingga saya dapat menempuh pendidikan hingga sekarang ini. Khususnya kepada ibu saya Unggul Budi Lestari.
2. Untuk keluarga besar yang selalu memberikan doa serta dukungan.
3. Terimakasih kepada bapak Arya Tangkas, M.I.Kom selaku dosen pembimbing yang sudah sabar membimbing saya.
4. Terimakasih kepada para dosen STIKOM Yogyakarta yang telah memberikan ilmu dan pengetahuan serta bimbingannya selama ini.
5. Para staf dan karyawan STIKOM Yogyakarta yang sudah memberikan pelayanan terbaik.
6. Sahabat sahabat saya yang telah membantu proses karya kreatif.
7. Terimakasih untuk diri saya sendiri
8. Terimakasih kepada teman-teman yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu
9. Terimakasih kepada pihak Suton Sinema yang telah membantu saya penuh dalam melakukan shooting Dalimin

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT atas rahmat dan karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir dengan judul *PENERAPAN GAFFER DALAM FILM DALIMIN* Dalam proses penyusunan Tugas Akhir ini, penulis mendapatkan bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu, penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada:

1. Arya Tangkas, M.I.Kom dosen pembimbing dalam penulisan Laporan Tugas Akhir.
2. Arya Tangkas, M.I.Kom, selaku Kaprodi D3 Penyiaran
3. Kedua orangtua tercinta yang selalu mendoakan dan memberikan dukungan.
4. Terimakasih kepada teman-teman yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu
5. Terimakasih kepada pihak Suton Sinema yang telah membantu saya penuh dalam melakukan shooting Dalimin
6. Serta teman-teman seperjuangan angkatan 2019 yang selama ini bersama-sama menuntut ilmu di bangku kuliah

Penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan dalam penyusunan laporan ini. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat dibutuhkan. Penulis berharap semoga laporan ini dapat menambah wawasan dan bermanfaat bagi pembaca.

Yogyakarta, 11 Agustus 2023

Hafiz Yuditya Iksan

DAFTAR ISI

Halaman Judul.....	i
Halaman Persetujuan.....	ii
Halaman Pengesahan	iii
Pernyataan Etika Akademik	iv
Motto	v
Halaman Persembahan	vi
Kata Pengantar	vii
Daftar Isi.....	viii
Daftar Tabel	x
Daftar Gambar.....	xi
Abstrak	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Tujuan	3
1.4 Waktu dan Tempat	3
1.5 Metode Pengumpulan Data	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	6
2.1 Penegasan Judul	6
2.1.1 Penerapan.....	6
2.1.2 Lighting.....	6
2.1.3 Film.....	6
2.2 Cahaya	9
2.3 Gaffer.....	20
2.3.1 Color Temperature.....	20
2.3.2 Sinematografi.....	21
2.3.3 Proses Focussing.....	21
2.3.4 Struktur Film.....	22
2.3.5 Keseimbangan Cahaya (Balance Lighting)	24
BAB III DESKRIPSI OBYEK KARYA FILM DALIMIN	26

3.1 Film Dalimin	26
3.2 Deskripsi Film	27
3.3 Ide Gagasan	27
3.4 Konsep Cerita	27
3.5 Promise.....	27
3.6 Sinopsis	27
3.7 Tokoh.....	28
3.8 Lokasi Produksi.....	31
3.9 Tim Produksi	33
3.10 Peralatan Film Dalimin	33
3.11 Total Biaya Film Dalimin.....	35
3.12 Naskah Film Dalimin	37
BAB IV KEGIATAN DAN PEMBAHASAN	59
4.1 Penerapan Gaffer	59
4.2 Proses Produksi	60
4.3 Media dan Peralatan Produksi	61
4.4 Teknis Produksi.....	66
4.5 Kendala Produksi	84
4.6 Evaluasi.....	84
BAB V PENUTUP.....	85
5.1 Kesimpulan	85
5.2 Saran.....	86
DAFTAR PUSTAKA	87

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Jadwal Dan Kegiatan Magang	4
Tabel 2.1 Color Temperature	21
Tabel 3.1 Peralatan Kamera	33
Tabel 3.2 Peralatan Audio.....	34
Tabel 3.4 Peralatan Lighting	34
Tabel 3.5 Peralatan Editing	34
Tabel 3.6 Peralatan Artistik	35
Tabel 3.7 Biaya Divisi Kamera.....	35
Tabel 3.8 Biaya Divisi Audio	36
Tabel 3.9 Biaya Divisi Lighting.....	36
Tabel 3.10 Biaya Divisi Artistik	37
Tabel 4.1 Peralatan Yang Digunakan.....	62

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 HMI Fresnel	14
Gambar 2.2 Apture Nova P300C	15
Gambar 2.3 Aputure 600d Pro	16
Gambar 2.4 VL 300.....	17
Gambar 2.5 FL 150.	18
Gambar 2.6 Kina Flo.....	19
Gambar 3.1 Dalimin.....	28
Gambar 3.2 Sumirah.	29
Gambar 3.3 Tejo.....	29
Gambar 3.4 Lurah.	30
Gambar 3.5 Polisi.....	30
Gambar 3.7 Dewan.....	31
Gambar 3.8 Plengkung Gading.	31
Gambar 3.9 Menjangan.	32
Gambar 3.10 Masjid Pathok Negoro Dongkelan.	32
Gambar 3.11 Pawirotaman.....	32
Gambar 4.1 Pertemuan Rutin.....	60
Gambar 4.2 Proses Produksi.	61
Gambar 4.3 Set Kamar Tidur.	66
Gambar 4.4 Set Kamar Tidur.	66
Gambar 4.5 Set Ruang Tamu.	67
Gambar 4.6 Set Ruang Tamu.	67
Gambar 4.7 Halaman Rumah.....	68

Gambar 4.8 Halaman Rumah.....	68
Gambar 4.9 Jalan Kampung.....	69
Gambar 4.10 Jalan Kampung.....	69
Gambar 4.11 Halaman Rumah Lurah.....	70
Gambar 4.12 Halaman Rumah Lurah.....	70
Gambar 4.13 Warung.....	71
Gambar 4.14 Warung.....	71
Gambar 4.15 Rumah Lurah.....	72
Gambar 4.16 Rumah Lurah.....	72
Gambar 4.17 Pinggir Kali.....	73
Gambar 4.18 Pinggir Kali.....	73
Gambar 4.19 Halaman Rumah.....	74
Gambar 4.20 Halaman Rumah.....	74
Gambar 4.21 Jembatan.....	75
Gambar 4.22 Jembatan.....	75
Gambar 4.23 Depan Kantor Polisi.....	76
Gambar 4.24 Depan Kantor Polisi.....	76
Gambar 4.25 Ruang Kantor Polisi.....	77
Gambar 4.26 Ruang Kantor Polisi.....	77
Gambar 4.27 Jalan Raya.....	78
Gambar 4.28 Jalan Raya.....	78
Gambar 4.29 Gerbang Rumah Dewan.....	79
Gambar 4.30 Gerbang Rumah Dewan.....	79
Gambar 4.31 Jalan Raya.....	80
Gambar 4.32 Jalan Raya.....	80

Gambar 4.33 Mobil Dewan.....	81
Gambar 4.34 Mobil Dewan.....	81
Gambar 4.35 Jalan Raya.	82
Gambar 4.36 Jalan Raya.	82
Gambar 4.37 Depan Rumah Dokter Sunat.....	83
Gambar 4.38 Depan Rumah Dokter Sunat.....	83

ABSTRAK

Laporan ini bertujuan dengan kinerja penata cahaya kususnya dibagian kepala departemen yang bertujuan mengetahui kerja penata cahaya dari pra produksi hingga pasca produksi. Dalam pembuatan film Dalimin menceritakan tentang seorang laki laki desa yang lugu dan polos. Dimana pada suatu hari dalimin menonton pesta dangdut dengan pedenya dalimin terpesona dengan biduanya, sampai akhirnya ketika dalimin pulang ingin meluapkan hasratnya kepada istrinya namun diluar dugaan kemaluan dalimin hilang, sampai istrinya marah karena kemaluan dalimin hilang. Sampai istrinya menyuruh dalimin untuk mencari kemaluanya yang hilang mulai dari tempat semalam hingga ke kantor polisi dan ke anggota dewan tapi dalimin tidak menemukanya. Tetapi dalimin menemukan rasa malu yang selama ini hilang, malu ada kedzaliman kita hanya diam saja. Hasil laporan ini menunjukkan bahwa penulisan memahami bagaimana kerja lighting-man di industri film dan menjadi laporan.

Kata Kunci : Film Pendek, Fiksi, Lighting-man, Dalimin

ABSTRACT

This report aims at the performance of the lighting designer, especially in the head of the department which aims to find out the work of the lighting designer from pre-production to post-production. In the making of the film, Dalimin tells of a village boy who is innocent and innocent. Where one day Dalimin watched a dangdut party with his confidence Dalimin was fascinated by his singers, until finally when Dalimin came home he wanted to express his desire for his wife but unexpectedly Dalimin's genitals disappeared, until his wife was angry because Dalimin's genitals were gone. Until his wife told Dalimin to look for his missing cock, starting from last night's place to the police station and to members of the council, but Dalimin couldn't find it. But Dalimin found a sense of shame that had been missing, shame that there was tyranny, we just kept quiet. The results of this report indicate that the writer understands how the lighting man works in the film industry and becomes a report.

Keywords: Short Film, Fiction, Lighting-man, Dalimin

BAB I

PENDAHULUAN

1.1.Latar Belakang

Film merupakan salah satu dari sekian bentuk media masa yang mampu memberikan nilai hiburan pada masyarakat di saat kepenataan aktifitas masyarakat dalam menjalani rutinitas kehidupan sehari-hari berdasarkan . Film berperan sebagai sarana komunikasi yang digunakan untuk menyebarkan hiburan yang menyajikan cerita, peristiwa, music, drama, humor dan sajian teknis lainnya pada masyarakat umum. Film sering digunakan sebagai alat sosialisasi atau sebagai media untuk mengkontruksi wacana tertentu bagi kehidupan masyarakat.

Film merupakan akuisasi perkembangan kehidupan masyarakat pada masanya. Dari zaman ke zaman film mengalami perkembangan , baik dari teknologi yang digunakan maupun tema yang diangkat. Bagaimanapun, film telah merekam sejumlah unsur-unsur budaya yang melatar belakangnya. Pada latar masyarakat industri, perkembangan film-film yang di edarkan banyak dipengaruhi oleh kebutuhan pasar penonton, dimana tema-tema yang diangkat dalam film tidak jauh dari cerita yang berkisah tentang permasalahan-permasalahan yang populer. Latar tema film populer memang tidak bias lepas dari semangat industri yang menuntut daya tarik penonton sebanyak banyaknya, sehingga tidak jarang beberapa tema film-film industri memiliki semangat tema yang mudah di cerna penonton, serta tidak mengindahkan permasalahan etika dan konflik yang membutuhkan banyak nalar atau pengetahuan yang sulit di cerna.

Film bukan hal baru bagi masyarakat, terlebih masyarakat modern. Dengan kemajuan pembangunan dan pencapaian teknologi yang semakin canggih ini, kemudian unruk menonton film sudah bisa didapatkan. Setiap saat kita dapat menyaksikan berbagai film baik melalui acara televise, gedung-gedung bioskop, VCD, DVD bahkan mengakses lewat internet. Film di padang sebagai salah satu media massa yang mempunyai kekuatan dan kemampuan dalam menjangkau

banyak segmen social karena film di yakini dapat memenuhi kebutuhan dan selera masyarakat akan hiburan sebagai reflesing di waktu senggang mereka menjalani aktifitas hidup.

Film sebagai media komunikasi, merupakan suatu kombinasi antara usaha penyampaian pesan verbal dan non verbal melalui gambar yang bergerak, dengan pemanfaatan teknologi kamera, warna dan suara dimana unsur-unsur tersebut dilatar belakangi oleh sutradara kepada khalayak film atau dengan kata lain film merupakan komunikasi yang membawa suatu muatan pesan kepada khalayak untuk memberikan wacana baru dengan berbagai makna yang ingin di sampaikan oleh pembuat film kepada masyarakat, karena ada dengan media film bentuk komunikasi yang di gambarkan dapat dilakukan secara mendalam dan meliputi unsur komunikasi yaitu bahasa tubuh, ekpresi wajah dan pemilihan intonasi.

Dalam dunia perfilman ada beberapa jobdesk atau peran masing masing dari setiap devisi, seperti sutradara mempuntai peran penting yaitu mengarahkan sebuah skenario menjadi sebuah film. Sutradara juga bertanggung jawab atas aspek-aspek kreatif pembuatan film, baik interpraktif maupun teknis. Ada juga peran *Director of Photography* (DOP). Dop adalah pemimpin segi visual, bertugas mengubah naskah menjadi sebuah visual. Seorang Dop dituntut untuk paham luar dan dalam teknis kamera, framing, termasuk Lighting. *Gaffer* adalah orang yang bertanggung jawab atau kepala devisi pencahayaan, biasanya *Gaffer* akan berdiskusi dengan Dop tentang warna, jenis cahaya dan titik lampu yang akan diletakan. *Gaffer* juga harus paham dengan jenis-jenis lampu apa yang mau dipakai dengan kebutuhan sesuai naskah.

Lighting atau pencahayaan adalah proses mengatur cahaya yang dilakukan oleh seorang penata cahaya atau yang disebut dengan *Gaffer* atau Lighting-man. Bertujuan menghasilkan pencahayaan yang berkualitas baik sehingga sangat berpengaruh dalam suatu film yang dihasilkan. Dalam suatu film cahaya juga sangat berpengaruh dalam membangun suasana atau mood dalam film yang hendak dibuat. Tanpa adanya pencahayaan, maka film tersebut terlihat tidak menarik.

Karena hampir sebagian kekuatan film ada pada pencahayaan yang dibuat, termasuk Cahaya Matahari.

Film dalimin adalah seorang laki laki desa yang lugu dan polos, suatu malam dalimin menonton dangdut ia terpesona dengan biduan sampai akhirnya ketika dalimin pulang dalimin ingin menumpahkan hasratnya dengan istrinya , namun diluar dugaan kemaluan dalimin hilang sampai istrinya kemudian marah dan disuruh mencarinya. Dan berpetualang untuk mencari kemaluan yang hilang, mulai dari tempat semalam dangdutan sampai akhirnya laporan ke pak lurah polisi dan anggota dewan. Dalimin teteap tidak menemukannya, dalimin hanya menemukan rasa maluyang selama ini hilang malu ketika ada kedzaliman kita hanya diam saja.

Bukan hanya diujuk penerangan saja, namun pencahayaan memiliki kekuatan atau kuasa lebih dalam sebuah film. Pemilihan gelap terang cahaya dalam suatu frame akan sebuah komposisi yang dapat menarik perhatian khusus penonton dalam sebuah peristiwa.

1.2.Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam proses pembuatan film yang berjudul dalimin adalah:

Bagaiman penerapan *Gaffer(Lighting-man)* dalam produksian film dalimin.

1.3.Tujuan

- a. Menambah karya seni dalam bentuk film sebagai bahan portofolio.
- b. Menambah pengalaman kerja dan ilmu.
- c. Membanggakan keluarga, kampus, dan sahabat seperjuangan berhasilnya film produksi.
- d. Menambah wawasan dan pengalaman di bidang penataan cahaya.

1.4. Waktu Dan Tempat Pembuatan Karya

Pelaksanaan pembuatan film Dalimin dalam praproduksi memakan waktu 2 bulan dimulai Maret 2023 hingga 15 Mei 2023. Tempat pelaksanaan pembuatan

film di Panggunharjo,kec. Sewon, Kabupaten Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta

Table 1.1 Jadwal Dan Kegiatan Magang
(Sumber Data Pribadi)

No	Tanggal	Keterangan Kegiatan
1	16 April 2023	Pembentukan crew
2	20 April 2023	Pembagian jobdesk
3	22 April 2023	Brainstroming ide
4	24 April 2023	Lock konsep
5	27-28 April 2023	Final draf naskah
6	29-30 April 2023	Ppm dan recce
7	2 Mei 2023	Lock location
8	4 Mei 2023	Ppm 2 dan list alat
9	6 Mei 2023	LOADING ALAT
10	8 Mei 2023	Take
11	12 Mei 2023	Editing offline & preview
12	13 Mei 2023	Editing online & preview
13	14 Mei 2023	Picture look
15	15 Mei 2023	Screening

1.5. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang dilakukan oleh penulis untuk menyelesaikan sebuah laporan data:

- a. Metode Wawancara adalah penulisan melakukan komunikasi berupa tanya jawab dengan pihak-pihak yang bersangkutan dengan masalah film. (Menurut Berger dalam kriyantono 2020:289)
- b. Metode Observersi adalah dimana penulis terlibat langsung dalam pembuatan film dalimin. (Sugiyono 2018:229)

- c. Metode (*Sumber*) kepustakaan adalah sumber teori pada literatur yang terdapat pada perpustakaan kampus. (Abdul Majid 2008:170)
- d. Metode Internet disini penulis dan sutradara melakukan browsing dengan melakukan fasilitas internet untuk beberapa literatur seperti ebook, majalah dan koran secara online. (Ahmadi Dan Hermawan 2013:68)
- e. Metode Aplikatif adalah penulisan melakukan peraktek secara langsung di lapangan (Rosyanti Dan Irianto 2019:588)

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Penegasan Judul

Pada penulisan laporan tugas akhir praktek kerja lapangan, penulisan sudah melaksanakan produksi film series yang berjudul Dalimin. Berdasarkan latar belakang penulisan telah menentukan judul laporan yaitu: Penerapan *Gaffer* dalam produksi film “Dalimin”. Penegasan judul ini bertujuan untuk membatasi kajian pembatasan penelitian tersebut.

2.1.1. Penerapan

Pelaksanaan merujuk pada tindakan menerapkan konsep, teknik, atau elemen lainnya dalam rangka mencapai sasaran tertentu dan memenuhi kepentingan yang diinginkan oleh suatu kelompok atau komunitas, yang telah direncanakan dan disusun sebelumnya. Pelaksanaan adalah tindakan yang dijalankan, baik secara perorangan maupun dalam kelompok, dengan tujuan mencapai hasil yang telah dijabarkan. Ini dinyatakan dalam karya J.S. Badudu dan Sutan Mohammad Zain (2010:1487).

2.1.2. Lighting

Merupakan salah satu unsur penting dalam sinematografi dan pembuatan film. Dengan mempertimbangkan lighting, filmmaker bisa bermain-main dengan cerita dan mempengaruhi emosi penonton. Dengan kata lain, konsep lighting adalah elemen storytelling yang tidak bisa kamu kesampingkan.

2.1.3. Film

Film adalah sebuah karya artistik yang terdiri dari urutan visual bergerak yang mengandung sejumlah elemen seni yang saling berhubungan, dengan tujuan memenuhi kebutuhan spiritual. Elemen seni yang membangun dan mendukung karya sinema termasuk seni visual, seni fotografi, seni arsitektur, seni gerak tari,

seni sastra dalam bentuk puisi, seni teater, seni musik, serta elemen-elemen lainnya.

Dalam proses penciptaan sinema, diperlukan tahapan refleksi dan teknis. Tahapan refleksi melibatkan pencarian ide dan konsep cerita. Sedangkan aspek teknisnya melibatkan penerapan keterampilan artistik untuk mewujudkan konsep, gagasan, atau cerita menjadi sebuah film yang siap dinikmati.

Macam-macam genre film yaitu:

Drama

Genre drama menampilkan cerita yang menggugah emosi para penontonnya dengan berbagai konflik. Konflik dalam genre drama biasanya berfokus pada adegan-adegan yang menyerupai kehidupan sehari-hari sehingga banyak penonton yang merasa terhubung dengan *plot* di dalam film tersebut. Konflik di film drama ini juga berfokus pada konflik emosional yang terjadi di antara para tokohnya. Karena itu, genre drama banyak menjadi tontonan favorit masyarakat.

Romantis

Genre berfokus kisah romantis yang menampilkan kisah sayang dan emosi antar pasangan. Genre ini sering kali membuat penonton terharu dengan interaksi yang dilakukan oleh para tokohnya.

Animasi

Genre yang salah satu yang bisa dinikmati oleh berbagai kalangan dari anak kecil dan kalangan dewasa adalah genre animasi yang menampilkan genre fiktif seperti hewan yang bisa bicara. Tapi tidak jarang juga animasi menampilkan kisah dengan kehidupan sehari-hari.

Komedi

Genre yang mengundang tawa penonton dengan humor atau lelucon yang di bawakan oleh film tersebut. Humor yang dibawakan dapat berupa humor ringan atau dibuat berlebihan.

Aksi

Genre tergolong populer dan banyak diminati oleh para penonton, genre ini identik dengan tokoh utama yang mengalami serangkaian kejadian yang bisa saja melibatkan kekerasan atau tindakan fisik seperti pertarungan.

Dokumenter

Genre dokumenter merupakan non fiksi yang mendokumentasikan realita dengan tujuan untuk keperluan pendidikan, informasional atau mempertahankan catatan sejarah. Oleh karena itu dokumenter jarang mendramatisir setiap adegan yang ada di film demi mempertahankan realita yang ditampilkan oleh film tersebut.

Horor

Genre ini memiliki konsep yang misterius seperti monster, kiamat, takahyul atau apapun yang bersifat mistis

Dalimin adalah seorang laki laki desa yang lugu dan polos, suatu malam dalimin menonton dangdut ia terpesona dengan biduan sampai akhirnya ketika dalimin pulang dalimin ingin menumpahkan hasratnya dengan istrinya , namun diluar dugaan kemaluan dalimin hilang sampai istrinya kemudian marah dan disuruh mencarinya. Dan berpetualang untuk mencari kemaluan yang hilang, mulai dari tempat semalam dangdutan sampai akhirnya laporan ke pak lurah polisi dan anggota dewan. Dalimin tetep tidak menemukannya, dalimin hanya menemukan rasa maluyang selama ini hilang malu ketika ada kedzaliman kita hanya diam saja.

Genre : Drama

Tokoh :Dalimin, Sumirah, Polisi, Pak lurah, Pak dewan

2.2. Cahaya

Cahaya adalah pancaran energi sebagian kecil dapat di evaluasi secara visual, secara sederhana cahaya adalah bentuk energi yang memungkinkan makhluk hidup dapat mengenali sekelilingnya dengan mata (Muhaimin, 2000,2). (Dalam Tangkas Arya, S.PT.,M.I.Kom. 2020:4).

Cahaya menurut kamus Bahasa Indonesia adalah, terangnya berasal dari sumber cahaya, seperti matahari, lighting, bulan dan lainnya, bulan tidak bisa mengeluarkan cahaya tetapi dia hanya dia hanya memantulkan cahaya yang berasal dari sinar matahari (Puhot Tunggal Handayani dan Pujo Adhi Suryani) (Tangkas,Arya. 2020:4)

Cahaya adalah sumber cahaya sumber utama menghasilkan gambar televise serta penentuan keselarasan, suasana, keidahan pertunjukan musik, dan merupakan andil dalam memperngaruhi imajinasi pemnonton untuk mendapatkan kesan tertentu, hal tersebut berbanding lurus dengan kemampuan penglihatan, bertambahnya ukuran *visual* suatu objek menambahkan kemampuan penglihatan, makin lama waktu yang di gunakan melihat suatu objek makin jelas penglihatan, makin tinggi nilai kontras makin jelas penglihatan, makin gelap objek dengan latar belakang terang menaikkan kemampuan penglihatan. (Tangkas,Arya 2020:4)

Sumber cahaya dibagi menjadi dua sumber cahaya alam (matahari) dan sumber cahaya buatan (lighting kawat pijar/lighting minyak). “Berbagai *lumince* dapat dipergunakan untuk pencahayaan televisi, dengan mempertimbangkan sumber-sumber cahaya yang dipergunakan dapat menekan biaya produksi, efisiensi, keluaran cahaya, ukuran dan kualitas warna” (Gerland Millerson, 1982:20) (Tangkas,Arya2020:6)

Color temperature dari cahay sangat penting untuk televisi berwarna. Color temperature ini dari percobaan Mr. Black, dengan percobaanya adalah sebagai berikut:

Sebuah bola yang bagian luar dan dalamnya diberi cat berwarna hitam , kemudian bola kaca itu diberi lubang, sehingga cahaya dapat masuk dari luar

kedalam bola. Bola kaca tersebut dipanasi sampai mengeluarkan cahaya kemudian suhu dari bola kaca tersebut dan menunjukkan 3.200 derajat kelvin, dan nilai ini menjadi standar untuk lighting dalam studio (Indoor). Begitu juga 5600 derajat kelvin disebut day-light karena Mr.Black mengambil kesimpulan cahaya yang di keluarkan setela suhu bola mencapai 5600 derajat kelvin sama dengan cahaya pada siang hari (warna putih). (Richard K. Ferncase, 1992). (Tangkas,Arya, 2020:6)

Sumber cahaya dibagi menjadi dua yaitu:

a) Sumber Cahaya Alam (Matahari)

cahaya matahari menghasilkan cahaya putih yang terdiri dari sinar yang terdiri dari spektrum elektromagnetik sinar gama, sinar x (rongent), ultra violet, cahaya yang dapat dilihat oleh mata manusia (*visible of light*), gelombang mikro, radio, sinar infra merah, serta energy radiasi spektrum yang di golongkan dalam panjang gelombang berurutan. Cahaya matahari yang dapat dilihat oleh manusia (*visible of light*) antara lain warna indigo, violet, blue, yellow, green, red, orange, warna ini memiliki panjang gelombang 400-700 nanometer (Richard K. Ferncase, 1992:1) (Tangkas,Arya 2020:7)

b) Sumber Cahaya Buatan(Lighting)

Sumber cahaya buatan adalah suatu penerangan lengkap terdiri dari lighting beserta kelengkapanya untuk oprasi kelistrikan, pengaturan distribusi cahaya, memposisikan menghubungkan lighting dengan sumber tegangan (Muhaimin,2001:136) (Tangkas,Arya 2020:8)

Dalam sumber cahaya buatan dikenal sistem iluminasi lighting penerangan. Penerangan cahaya diatur sebuah pengaturan yang disebut reflector, memberikan distribusi cahaya pada suatu objek diketahui beberapa kali cahaya memantul, dan menyebarkan cahaya. (P. Van dan E. Setiawan, 1995:23) (Tangkas,Arya2020:8)

c) Fungsi Cahaya

Menurut Graeme Turner dalam Shortpaper Ibrahim, lighting atau tat lampu mempunyai dua fungsi:

- a) Yang pertama adalah fungsi ekspresif, yaitu menetapkan mood, atau memberi film sebuah penampilan tertentu, serta memberikan kontribusi bagi cerita seperti karakter dan motivasi (1988:56). Penetapan lampu yang dapat menghasilkan kontras disebut *low-key lighting*.
- b) Yang kedua adalah realisme. Ini merupakan fungsi lighting yang paling digunakan dan tidak kelihatan. Bila berhasil, tata lampu seperti ini akan menerangi karakter dan settingan natural, sehingga penonton tidak menyadarinya, dan tidak merasakan lighting sebagai sebuah teknologi yang berpisah. Penggunaan lighting seperti ini disebut *high key lighting*.

Menurut Januarius Andi Purba, (2013:54-55) Prinsip-prinsip tata cahaya mempunyai 3 dasar (Three Point Of Light) yaitu:

- a. *Key Light* (Cahaya Utama) yaitu penyinaran terarah yang utama yang jatuh pada subjek menghasilkan bayangan yang kuat, memberikan tekanan pada segi yang menarik dari wajah artis dan membentuk dimensi pada kepala dan wajah. Lampu ini adalah lampu kunci yang digunakan sebagai sumber penerangan utama bisa pada kamera utama bisa pada kamera atau lepas dari kamera. Lampu utama ada yang pada kamera akan menyinari objek secara merata dengan bayangan minimal. Ideal pemasangannya key light adalah pada sudut antara 30 derajat sampai 45 derajat secara vertical, secara horizontal 30 derajat sampai dengan 45 derajat. Intensitas dari lampu ini lebih besar fill light dan lebih kecil back light.
- b. *Fill Light* adalah cahaya yang digunakan untuk melunakkan cahaya bayangan yang dihasilkan oleh lampu key light ataupun lampu lainnya. Lampu ini diarahkan ke sisi objek yang berlawanan dari lampu utama. Intensitas fill light hendaknya lebih kecil dan lebih menyebar. Intensitas fill light yang sama kuat dengan key light

akan mencari kuantitas yang sama pada cahaya yang sama pada kedua sisi dari objek sehingga menimbulkan efek datar tanpa dimensi dan kurang memberikan daya Tarik. Idealnya ditempatkan pada kedudukan antar 30 derajat s/d 54 derajat secara vertical, secara horizontal sudut 5 derajat s/d 30 derajat. Biasanya menggunakan jenis lampu soft light dengan arah yang tidak langsung. Hal ini memungkinkan memadukan kedalam cahaya soft light dengan lembut pada pencahayaan key light.

- c. *Back Light* adalah cahaya dari belakang subjek dengan arah kamera dan diatur hingga jatuh pada kepala dan bahu pada subjek, penyinaran ini membentuk garis tepi pada subjek (rim) yang memisahkan pada latar belakang dan untuk menambah ketajaman yang nyata dengan memberikan kontras sehingga tampak kesan tiga dimensi. Idealnya pemasangan back light di belakang objek dengan sudut 0 derajat s/d 30 derajat, penyinaran sebesar 45 derajat s/d 60 derajat secara vertical, secara horizontal 0 derajat s/d 30 derajat.

Hard Light merupakan cahaya yang umumnya berasal dari sumber cahaya yang memiliki dimensi lebih kecil dibandingkan dengan objek yang akan difoto. Hasil yang dihasilkan memiliki karakter dan bayangan yang kuat serta tegas, dan juga menampilkan area yang dikenal sebagai transisi tepi bayangan yang singkat. Transisi tepi bayangan ini mencakup wilayah peralihan antara bagian bayangan dan bagian yang terkena cahaya, dan dalam situasi ini, batas antara bagian bayangan dan cahaya relatif singkat.

Soft Light merupakan Cahaya Lembut, pada prinsip dasarnya merupakan kebalikan dari cahaya keras di mana sumber cahayanya umumnya memiliki dimensi lebih besar daripada objek yang akan difoto. Bayangan yang dihasilkan

memiliki karakter yang terlihat lembut dan merata, menyebar lebih luas, serta menunjukkan area transisi tepi bayangan yang lebih panjang dibandingkan dengan cahaya keras. Transisi tepi bayangan pada cahaya lembut sering kali menampilkan efek gradasi yang terlihat. Semakin besar area dari mana cahaya dipancarkan oleh sumber cahaya, semakin lembut kualitas cahaya yang dihasilkan.

Macam-macam Peralatan

Lampu Cinelight Compact 4000 HMI adalah lampu sorot Fresnel siang hari keluaran tinggi yang dirancang untuk industry Tv/Film di mana bidang cahaya tajam dan intens diperlukan. Menggunakan garis tunggal lampu Metal-Halide(HMI), perlengkapan memberikan output siang hari kualitas yang sangat baik. Lensa Fresnel sejati dan sejati dan mekanisme pemfokusan halus. Lensa Fresnel berkualitas tinggi dengan panjang fokus pendek dan sudut lebar meningkatkan keluaran cahaya dan memberikan kinerja optik yang superior. Fokus yang dapat disesuaikan dari titik(7derajat) hingga banjir (60 derajat) memudahkan untuk mendapatkan intensitas atau lebar sinar yang di inginkan



Gambar 2.1 HMI Fresnel

(Sumber Google HMI Fresnel)

Nova P300C adalah *soft light* LED 300W RGBWW, dan juga merupakan produk pertama di lini produk panel LED professional Apture “Nova”. P300C menggunakan LED putih hangat dan putih dingin, selain *chipset* RGB khas yang digunakan dalam lampu pencampuran warna. *Chipset* ini meningkatkan output, akurasi warna kulit, dan varian nada dibandingkan dengan perlengkapan LED RGB atau RGBW lainnya, sehingga cocok untuk lingkungan pembuatan film apa pun. Menggabungkan kualitas warna bintang dengan output intens lebih dari 9.000lux pada 1 meter, rentang CCT 2.000K-10.000K, dan pucak *tungsten* SSI 85, nova adalah lampu paling serbaguna.



Gambar 2.2. Apture Nova P300C

(Sumber Google Apture Nova P300C)

Aputure LS-600d pro Daylight LED Light (V-mount) merupakan powerful COB LED yang kuat dengan daya yang luas, control option , dan output sebanding dengan 1200W HMI. Ditambang dengan 55 derajat Hyper Reflector. Perlengkapan persisi memiliki suhu warna 5600K yang solid dengan peringkat CRI / TLCI tinggi 96 yang bagus untuk pengambilan gambar lokasi di luar ruangan, atau di area yang didominasi oleh perlengkapan pencahayaan seimbang lainnya seperti HMI. Selain tenaga kontrol adalah tenaga pendorong dalam desain 600d pro. Lampu ini juga memiliki berbagai metode kontrol nirkabel, seperti remot 2,4 GHz yang disertakan, sidus link mobile app, dan kontrol DMX nirkabel internet. Ini memiliki empat dimming curves: Linier, Eksponensial, Log, dan S-Curve, untuk memastikan akurasi terlepas dari tingkatan kecerahan yang anda pilih. Meskipun anda dapat membuat penyesuaian secara lokal pada fixture, Anda juga dapat membuat secara nirkabel pada jarak hingga 10 meter melalui metode ini – real attribute untuk lampu yang dipasang di atas kepala atau di tempat yang sulit di jangkau.

Memberi daya pada lampu juga memiliki opsi. Lampu ini siap digunakan di seluruh dunia melalui di seluruh dunia melalui 100 to 240V power supply, tetap berkat dual batterai plate, lampu ini dapat di tenagai oleh dua batterai 14,4V, 26V, atau 28,8V. Control box juga menerima 48V (15A) DC power melalui XLR 3-pin untuk external power station. Anda dapat menggunakan dua baterai pemasang V-Mount dan mengisi ulang saat terhubung ke lampung yang terpasang.

600d Pro tahan cuaca (tahan debu dan air), sehingga dibuat untuk tahan terhadap lingkungan pengambilan gambar apa pun. Ketika datang ke fitur Aputure tidak menginggal kebutuhan bisnis yang terlewat dengan masuknya efek khusus seperti Paparazzi, Fireworks, Lightning, Fually, Bulb, Tv, Pulsing, Strobe, dan Exposition. Aputure juga dengan murah hati menyediakan rolling case untuk penyimpanan dan transpotasi.



Gambar 2.3 Aputure 600d pro

(Sumber google Aputure 600d pro)

Godox VL300 LED Video Light merupakan lampu begitu ringan dan compact LED monolite-style light source yang cocok untuk portal, still life, dan location photography, dan juga untuk aplikasi berbasis video. LED COB yang seimbang di siang hari menampilkan peringkat CRI 96 dan rendering warna yang sangat akurat dan rendering extremely realistic flesh tones. VL300 light body dioperasikan dan ditenagai dari pengontrol eksternal, menjaganya tetap compact dan ringan. Ini dibekali dengan fitur whisper-quiet fan dan mount reflektor gaya Bowens terintegrasi, membuatnya kompatibel dengan beragam light modifier.

Memindahkan V-mount battery plate dan kontrol lampu keluar dari light body dan masuk ke dalam kotak kontrol mandiri memungkinkan dengan mudah menempatkan cahaya di mana pun ia perlu tanpa penambahan massal dan berat V-mount cell yang besar. Controller box dilengkapi dengan kabel daya tipe 4-pin XLR untuk penempatan yang mudah. Lampu dibekali fitur antena untuk remote radio wireless yang disertakan, dan antena Bluetooth untuk menggunakan aplikasi GodoxPhoto di iOS atau perangkat portabel Android.



Gambar 2.4. VL 300

(Sumber Google VL 300)

Lampu LED Fleksibel FL150S dari Godox adalah perlengkapan ringan dengan ukuran lipatan 60 x 60cm untuk penyimpanan dan pengangkutan. Ini berguna bagi pembuat imager imajinatif yang menyadari potensi pembentukan kualitas cahaya mereka dengan membentuk sumber cahaya secara harfiah. Dudukan X-Mount disediakan bagi mereka yang ingin menggunakannya sebagai panel konvensional.

Cahaya memiliki rentang warna variabel 3300 hingga 5600K, memungkinkannya memenuhi tantangan kondisi cahaya sekitar, mencocokkan perlengkapan lainnya, atau hanya digunakan untuk memotret secara kreatif. FL150S memiliki peringkat CRI/TLCI tinggi 96/98 untuk menunjukkan akurasi tingkat lanjut dalam rendering warna. Intensitas cahaya juga bervariasi, dari 10-100%. Kedua fungsi dapat disetel dengan baik pada pengontrol perlengkapan serta disesuaikan pada jarak hingga 30m dengan remote nirkabel yang disertakan.



Gambar 2.5. FL 150

(Sumber Google FL 150)

Kino Flo lighting yang pertama kali di buat pada tahun 1987 di California merupakan lighting dengan tabung neon besar yang telah di optimalkan sehingga cahaya yang dihasilkan lebih relatif kompak (terpusat pada suatu tujuan) dan efisien untuk jenis pencahayaan lembut.

Kino Flo memiliki tabung lighting yang berisi fosfor khusus yang dirancang untuk menghilangkan spektrum warna yang biasanya dihasilkan oleh lighting neon biasa. Ini menyebabkan proses pengambilan gambar tidak akan terganggu. Selain itu konversi penggunaan siang hari dan malam hari dapat dilakukan dengan cepat yaitu hanya menukar tabung lighting pengaturan temperature warna.

Terdapat berbagai macam jenis Kina Flo diantara lighting untuk mengoptimalkan jenis spectrum warna tertentu (hujau atau biru) dan lighting yang dapat membuat percampuran warna yang di ambil menjadi lebih baik. Selain menggunakan penyanggar , lighting jenis ini dapat ditempekan didinding tempat lokasi penagmbilan gambar. Hal inilah yang menyebabkan lighting Kino Flo mampu menerangi lokasi yang sempit.

Ukuran dari Kina Flo juga bermacam , dari yang besar hingga kecil. Lighting yang berukuran kecil akan sangat memudahkan anda dalam pemasangan

di atas meja untuk adegan pada suatu ruangan. Sumber cahaya dari bohlam lighting sudah banyak diciptakan, selain menggunakan neon, merkuri, halogen, iode, ada juga menggunakan sistem *fluorescent* tidak mudah panas. (Dalam Tangkas Arya, S.PT.,M.I.Kom. 2020:18).



Gambar 2.6. Kina Flo

(Sumber Google Kina Flo)

2.3. Gaffer

Menurut buku (Malkiewicz, 2012), *Gaffer* merupakan bagian pekerjaan yang bertanggung jawab dibawah *Director Of Photography (DOP)* mengenai segala hal tentang pencahayaan dalam lokasi pengambilan gambar.

Menurut (Mabruri 2018 : 152) *Gaffer* orang yang bertanggung jawab pada pencahayaan atau lighting, pada beberapa produksi feature dan documenter utamanya jika menggunakan video, tanggung jawab *Gaffer* dirangkap oleh seseorang *Cameramen* memahami aspek pencahayaan

Tanggung jawab *Gaffer* dimulai ketika pra produksi dilaksanakan. *Gaffer* harus membaca script yang telah dibuat dan merancang penempatan cahaya yang akan digunakan, sesuai dengan script yang telah di tulis. Bertemu dengan sutradara, produser, dan juga *dop*. Untuk membahas visi ketika produksi berlangsung. Selain membahas visi, *gaffer* juga harus menentukan alat pencahayaan apa saja yang akan dibutuhkan agar dapat di rencanakan dalam anggaran produksi. Setelah semua di setujui *gaffer* membentuk *crew* yang memiliki peran masing-masing yaitu : *techncians, lampoperators, and the best boy*.

2.3.1. Color Temperature

Color Temperature menentukan suhu warna cahaya suatu sumber untuk mendapatkan warna gambar yang baik (tone color), missal suatu sumber cahaya dengan colot temperature 3200 K maka kamera harus disesuaikan melalui pengaturan filter (color compensating) atau sebaiknya suhu warna cahaya yang disesuaikan dengan kebutuhan peralatan produksi menggunakan filter (filter converter), dengan melakukan white balance atau menentukan refrensi warna putih dari sumber cahaya yang dipergunakan, agar gambar yang dihasilkan dapat sesuai atau mendekati dengan warna aslinya (Richard K. Frencase, 1922:27) (Dalam Tangkas Arya, S.PT.,M.I.Kom. 2020:28)

Tabel 2.1 Color Temperature

1	Standar Candle	1900 K
2	Tungsten Lamp	2800 K
3	Photographic Lamp	3200 K
4	Photoflood	3400 K
5	Carbon Art Lamp	3800 K
6	HMI Lamp/Day Light	5500 K

2.3.2 Sinematografi

Definisi sinematografi adalah "menciptakan pergerakan melalui penggunaan cahaya". Hal ini erat hubungannya dengan operasi dan pengaturan kamera, baik itu kamera film maupun kamera video. Aspek-aspek yang terkandung dalam sinematografi adalah:

- a. Aspek visual meliputi:
 1. Skala rentang warna
 2. Pencahayaan
 3. Kecepatan pergerakan internal kamera

b. framing meliputi :

1. jangkauan nada warna
2. Angle kamera, level kamera, ketinggian kamera, dan jarak framing.
3. Gerak kamera
4. Ruang on screen dan ruang off screen
5. Durasi.

2.3.3 Proses Focussing

Dalam langkah ini, kita perlu mengatur arah pencahayaan sesuai dengan peranannya. Pencahayaan yang bertindak sebagai kunci utama memiliki peran utama dalam pencahayaan objek. Pencahayaan yang berperan sebagai pengisi (fill light) berfungsi untuk meratakan atau mengisi objek dengan cahaya, menghindari penampilan yang gelap. Sementara pencahayaan belakang (back light) berfungsi untuk menerangi bagian belakang objek agar tidak tampak gelap dan menciptakan dimensi cahaya yang lebih dalam.

Langkah ini diimplementasikan dengan memiringkan ke atas (tilt up) atau ke bawah (tilt down) serta menggerakkan ke kanan (pan kanan) atau ke kiri (pan kiri) hingga cahaya pencahayaan mengarah ke objek. Caranya adalah dengan mengendurkan knob samping (untuk tilt up / tilt down) dengan memutar ke kiri untuk mengendurkannya, kemudian mengarahkan pencahayaan ke atas atau ke bawah. Setelah itu, knob dikencangkan kembali dengan memutar ke kanan.

Sedangkan untuk pan kanan atau pan kiri caranya memutar knob bagian bawah lighting dengan memutar ke arah kiri knob nya lalu arahkan lighting ke arah kiri atau kanan setelah itu kembali dengan memutar knob ke arah kanan. (Dalam Tangkas Arya, S.PT.,M.I.Kom. 2020:88)

2.3.4 Struktur Film

Seperti halnya sebuah karya literature yang dapat di pecah menjadi bab (chapter), alinea, dan kalimat, film jenis apapun, panjang atau pendek, juga memiliki struktur fisik. Secara fisik sebuah film dapat di pecah menjadi unsur-unsur, yakni shot, adegan, dan sekuen. Pemahaman tentang shot, adegan dan sekuen nantinya banyak berguna untuk membagi urutan (segmentasi) plot sebuah film secara sistematis. Segmentasi plot akan banyak membantu kita melihat perkembangan plot sebuah film secara menyeluruh dari awal hingga akhir. Pada akhir pembahasan ini akan di bahas satu contoh kasus film untuk membantu memudahkan pemahaman anda.

1. shot

Shot selama produksi film memiliki arti proses perekaman gambar sejak kamera di aktifkan hingga kamera di hentikan atau juga sering di istilahkan *on take* (satu kali ambil gambar). Sementara shot setelah film jadi (pasca produksi) memiliki satu rangkaian gambar utuh yang tidak terinterupsi oleh potongan gambar (*editing*). Dalam pembahasan buku ini shot lebih mengacu dalam novel, shot bisa diibaratkan kalimat.

Sekumpulan beberapa shot biasanya dapat di kelompokkan menjadi sebuah adegan. Satu adegan biasanya bisa berjumlah belasan atau puluhan shot. Satu shot dapat berdurasi menit atau jam tergantung adegan yang ada di dalam naskahnya

2. Adegan (*scene*)

Adegan adalah satu segmen pendek dari keseluruhan cerita yang memperlihatkan satu aksi berkesinambungan yang diikat oleh ruang, waktu, isi (cerita), tema, karakter atau motif. Satu adegan umumnya terdiri dari beberapa shot yang saling berhubungan. Biasanya film cerita terdiri dari tiga puluh sampai lima puluh buah adegan. Adegan adalah yang paling mudah kita kenali sewaktu kita nonton film. Ketika biasanya lebih mengingat sebuah adegan ketimbang sebuah shot atau sekuen

3. Sekuen (*sequence*)

Sekuen adalah satu segmen besar yang memperlihatkan satu rangkaian peristiwa yang utuh. Satu sekuen umumnya terdiri dari beberapa adegan yang saling berhubungan. Dalam karya literature, sekuen biasanya di kelompokkan berdasarkan satu periode (waktu), lokasi atau rangkaian aksi panjang. Biasanya film cerita terdiri dari delapan sampai lima belas sekuen. Dalam beberapa kasus film, sekuen dapat di bagi berdasarkan karakter utama, yakni masa balita, anak-anak, remaja, dewasa, serta lanjut usia. Dalam film petualangan atau bisa di sebut film adventure umumnya mengambil banyak tempat, sekuen biasanya di bagi berdasarkan lokasi cerita. Pada periode 1930 hingga 1960an, angka tersebut terus meningkat tajam dan hingga kini film umumnya berisi lebih dari 1200 shot. film-film aksi bahkan dapat berisi lebih dari 3000 shot. Dalam perkembangan sineas juga mulai bereksperimen dengan durasi shot yang lama atau bisa di sebut long take. Melalui teknik ini, satu shot bisa menjadi satu adegan, seperti adegan pembuka *touch of evils* karya Orson Welles the player Robert Altman. Dalam film bertema feminis, *nine live*, film di pecahkan menjadi Sembilan buah film pendek yang masing masing berisi satu shot saja, sehingga film hanya berisi Sembilan shot saja, dan setiap shotnya setara dengan satu adegan atau satu sequen. kasus serupa juga tamoak dalam *the rope* karya Alfred Hitchcock yang film hanya terdiri dari sepuluh shot yang berdurasi rata-rata 8 menit. Sementara film fenomenal, *Russian Ark* karya Alexander Sakurov, berdurasi total 84 menit dan berisi hanya satu shot saja. Film ini berisi satu rangkaian aksi yang amat panjang dan di bagi menjadi beberapa segmen cerita.

2.3.5 Keseimbangan Cahaya (Balance Lighting)

Kamera elektronik (video) hanya dapat berfungsi karena cahaya dan keterbatasan terhadap ukuran gelap terang objek yang di rekam, toleransi terhadap perbedaan cahaya kontras dari hitam sampai putih tidak lebih dari 5-stop, sehingga

diperlukan pengaturan intensitas cahaya untuk mendapatkan keseimbangan (Drs. Alimin Leo,2000) (Tangkas,Arya 2020:41)

Tiga variable cahaya untuk kebutuhan kamera yaitu, tingkat kebutuhan kamera akan cahaya untuk menangkap sebuah gambar (*The Operating Light Level*), luas perbandingan antara warna serta gelap dan terang sebuah gambar (*The Contrasts Range*) dan kemampuan untuk menampilkan gambar dengan detail (*The Camera's Picture Resolution*) (Alan Wurtzel & Stephen R Acker, 1989:54) (Tangkas,Arya2020:41)

Keseimbangan cahaya adalah pengaturan penyinaran atau penyesuaian intensitas pada peristiwa, objek dan pemandangan (scene) untuk mencapai bukan netral kamera elektronik, menyamakan satu scene dengan scene lain yang berbeda lokasi (pergantian gambar) untuk mendapatkan efek artistik (Richard K. frencase) (Tangkas,Arya 2020:28).

2.4. Suto Sinema

Suto Sinema adalah komunitas kreator seni film Yogyakarta, sub divisi dari Sanggar Suto sebuah komunitas dengan lintas disiplin seni seperti teater, musik dan film. Kegiatan Sanggar suto, memproduksi film pendek untuk di distribusikan sebagai festival festival film atau konten kreatif.

Beberapa prestasi yang pernah diraih dalam proses kreatif film adalah, film belajar menulis mendapat penghargaan sebagai best aktor, best sutradara, best editor dalam festival film Pekalongan 2021 serta best film dalam festival film Kediri 2021, Film pendek Senja Terahir menjadi film pendek terbaik dalam Say Move Festival Jakarta 2021, dan Film Good Looking menjadi film terbaik ke dua oleh Dens Tv Jakarta Festival 2022, Karakter suto dalam karya adalah mengedepankan isu isu sosial sebagai karakter filmnya, hal ini merujuk pada konsep, apa artinya berkesenian bila terpisah dari penderitaan rakyat.

Berikut adalah Film-film yang pernah memenangi festival-festival film :

1. film pendek-pendek Belajar Menulis tahun 2020
2. Film Pendek Senja Terakhir 2021.
3. Film Pendek *Good Looking* 2022
4. film pendek Receh 2023.
5. Dalimin Tahun 2023

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Karya Film Dalimin ini menggunakan beberapa alat lighting yaitu Godox 150, Godox SL60W, Reflektor, Godox Led, Kain putih, Stand, perleng, filter

Dalam Film Dalimin penulisan berperan sebagai *gaffer* yang mengatur dalam membuat konsep atsa segala teknis berhubungan dengan tata cahaya . pencahayaan diatur dengan penulisan konsep menciptakan suasana yang dramatis, dramatis yang di maksud adalah *mood* yang mengisi warna di beberapa adegan dengan tujuan agar pesan pesan yang terdapat dalam film Dalimin bisa tersampaikan kepada penonton dan dapat membangun karakter dari latar belakang naskah. Dalam produksi *Gaffer* bekerja sama dengan sutradara dan *dop* untuk mempelajari naskah di setiap adegan dan riset lokasi guna untuk menentukan posisi settingan lampu.

Kesimpulan penulis setelah produksi film Dalimin adalah sebagai berikut:

1. Dalam produksi Dalimin Penerapan *Gaffer* saat produksi banyak kendala-kendala yang tidak terduga.
2. *Gaffer* harus saling berkerja sama dengan *dop*, sutradara, dan tim
3. Dalam proses produksi *Gaffer* selalu berkomunikasi dengan *dop*, sutradara, dan tim
4. Dalam proses produksi *Gaffer* bekerja sama tim. Mengecek setting lampu sudah benar atau belum.

5.2 Saran

Proses produksi adalah kerja sama tim, maka dari itu diperlukan kekompakan dan pengertian diantara masing-masing individu yang terlibat. Pada penciptaan karya. Konsep cerita dan gagasan sebuah karya harus terbaca oleh penonton sebagai apresiator dan penikmat karya. Terutama mempunyai cara bertutur yang berbeda. Dari pengalaman produksi film Dalimin menemukan banyak pengalaman antara lain:

1. Saran untuk produksian Dalimin
 - a. Membuat rancangan sebelum shooting akan membuat proses produksi berjalan dengan baik tanpa ada kemoloran waktu serta pembengkakan biaya yang tidak terduga.
 - b. *Teamwork* sangatlah penting mempengaruhi proses produksi disetiap crew dan pemain.
2. Saran untuk mahasiswa
 - a. Mahasiswa dapat melakukan adaptasi dengan teman-teman kampus, agar memiliki berpikiran terbuka.
 - b. Diharapkan mahasiswa selalu bertanggung jawab

Daftar Pustaka

- Arya Tangkas. 2020. Lighting Studio Televisi, Outdoor, dan Pementasan. Yogyakarta: CV Budi Utama.
- Ibrahim, Bramatia. 15 November 2017. Shortpaper Lighting Dalam Film. <https://bramantiaibrahim.blogspot.com/2017/11/shortpaper-lighting-dalam-film.html>
- Malkiewicz, K. (2012) Lighting For Cinematography. Los Angeles: Adventure.
- Mabruri, Anton. (2018). Produksi Program TV Non Drama. Jakarta: PT. Gramedia.
- Purba, Januarius Andi. 2013. Shooting yang benar!. Yogyakarta: C.V ANDI OFFSET
- Riyadi. 2022. Perencanaan Pembangunan Daerah Strategi Mengendalikan Potensi Dalam Mewujudkan Otonomi Daerah. Jakarta: Gramedi