

**LAPORAN TUGAS AKHIR KARYA KREATIF**  
**PERAN *DIRECTOR OF PHOTOGRAPHY* DALAM PRODUKSI FILM PENDEK**  
**“SENI PLAGIAT”**

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



**Oleh :**

**Muhammad Wasi Abdul Fattah**

**21045460**

**PROGRAM STUDI D3 BROADCASTING FILM**  
**SEKOLAH TINGGI ILMU KOMUNIKASI (STIKOM)**

**YOGYAKARTA**

**2024**

**HALAMAN PERSETUJUAN**

**LAPORAN TUGAS AKHIR KARYA KREATIF**

**PERAN *DIRECTOR OF PHOTOGRAPHY* DALAM PRODUKSI FILM PENDEK**

**“SENI PLAGIAT”**

**Laporan Praktek Tugas Karya Kreatif Ini Disusun Untuk Memenuhi Gelar**

**Ahli Madya (A.Md) Dalam Bidang Komunikasi Dengan Spesifikasi**

**Broadcasting FILM**

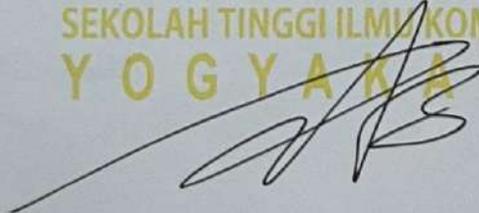
**Disusun Oleh :**

**Muhammad Wasi Abdul Fattah**

**21045460**

**STIKOM**  
SEKOLAH TINGGI ILMU KOMUNIKASI  
YOGYAKARTA

**Disetujui Oleh :**



**Arya Tangkas, S.Pt, M.Ikom**

**Dosen Pembimbing**

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

**JENJANG DIPLOMA III**

**SEKOLAH TINGGI ILMU KOMUNIKASI (STIKOM)**

**YOGYAKARTA**

**2024**

## HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Tugas Akhir Karya Kreatif ini telah diakui dan disahkan sebagai Laporan Tugas Akhir Karya Kreatif dan telah di persentasi dihadapan dosen penguji penyiaran Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi Yogyakarta pada :

Hari : Rabu  
Tanggal : 14 Agustus 2024  
Jam : 10:00 WIB  
Tempat : B 1-3

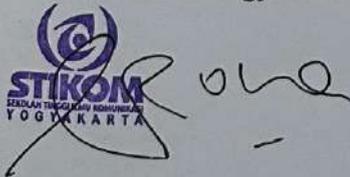
1. Arya Tangkas, S.Pt, M.IKom  
(Penguji I)

2. Heri Setiyawan, S.Sos, M.Sn  
(Penguji II)

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

### Mengetahui :

Ketua STIKOM Yogyakarta



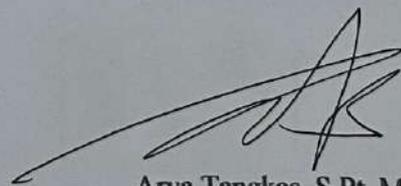
STIKOM  
SEKOLAH TINGGI ILMU KOMUNIKASI  
YOGYAKARTA

Karina Rima Melati, Ssn.M, Hum

NIK. 053.00982.01

### Mengesahkan :

Ketua Prodi Penyiaran



Arya Tangkas, S.Pt, M.IKom

NIK. 071.20232.19

## PERNYATAAN KEASLIAN KARYA TULIS

Nama : Muhammad Wasi Abul Fattah

NIM : 21045460

Judul Laporan : Peran *Director of Photography* dalam Film Pendek "SENI PLAGIAT"

Dengan ini menyatakan bahwa :

1. Karya tulis yang penulis buat berupa orisinal, murni karya, sebuah deskripsi atas latihan kerja professional selama penulis menempuh karya kreatif Film Pendek yang berjudul "SENI PLAGIAT" dengan bimbingan oleh dosen pembimbing.
2. Karya ini bukan plagiasi (*copy-paste*) karya serupa milik orang lain, kecuali dengan penulis mengutip seperlunya untuk mendukung argumentasi yang penulis buat, kemudian penulis cantumkan sumber daya resmi dalam daftar pustaka laporan sebagai rujukan ilmiah, disamping dalam catatan halaman tulisan.
3. Jika Penulis terbukti melakukan tindakan plagiat serta pelanggaran akademik. Yang dapat dibuktikan secara sah berdasarkan dokumen yang terpercaya keasliannya oleh Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi Yogyakarta. Maka Penulis bersedia dicabut gelarnya atau hak sebagai Ahli Madya Komunikasi, yang kemudian akan dipublikasikan secara luas oleh Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi Yogyakarta. Pernyataan ini ditulis dan dibuat dengan sesungguhnya.

Yogyakarta, 23 Agustus 2024



Muhammad Wasi Abdul Fattah

## **MOTTO**

“Mager sih, Tapi jangan lama lama”

~abdul fattah~

“Aku mau dikenal sebagai siapa, Tergantung kalian menemuiku dimana”

~abdul fattah~

## **HALAMAN PERSEMBAHAN**

Dengan segala kerendahan hati penulis ingin mempersembahkan laporan ini :

1. ALLAH SWT, yang telah memberikan rahmat dan karunia serta keehatan sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan dan karya tugas akhir ini bisa selesai.
2. Kedua orang tua tercinta Arief Panudju Makmun dan Humaeroh yang selalu memberikan dukungan, doa, dan finansial bagi saya mulai berada di dunia ini hingga detik ini.
3. Kepada teman satu kelompok, Andhika, Zerghio, Niko yang telah berproses bersama hingga karya tugas akhir ini selesai.
4. Kepada seluruh teman-teman Stikom Yogyakarta.
5. Dan kepada seluruh orang-orang yang terlibat dalam dilm “SENI PLAGIAT”

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan Rahmat dan Karunia-nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul “Peran *Director of Photography*” dalam produksi Film pendek yang berjudul “SENI PLAGIAT” Tugas Akhir Karya Kreatif ini dibuat sebagai Persyaratan kelulusan pada Program Studi Broadcasting Film Diploma III Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi Yogyakarta (STIKOM Yogyakarta).

Dalam penyusunan Tugas Akhir ini penulis mendapatkan saran, dorongan, serta bimbingan dari berbagai pihak yang merupakan sebuah pengalaman luar biasa yang tidak dapat di ukur dengan materi. Penulis sadar bahwa sebuah pengalaman dan pengetahuan adalah guru yang terbaik. Dengan segala hormat pada kesempatan ini saya sebagai penulis ingin mengucapkan Terimakasih kepada :

1. Ibu Karina Rima Melati, Ssn.M, Hum. Selaku ketua Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi Yogyakarta.
2. Pak Arya Tangkas, S.Pt, M. Ikom. Selaku dosen pembimbing saya yang selalu sabar memberikan arahan serta masukan dalam menyelesaikan Laporan Tugas Akhir ini.
3. Bapak-ibu penguji karya yang telah membantu dan memberikan arahan dalam pembuatan laporan karya kreatif ini.
4. Seluruh dosen dan staff karyawan STIKOM Yogyakarta yang telah memberikan pelayanan terbaik untuk mahasiswa.
5. Kedua orang tua yang telah memberikan dukungan untuk menyelesaikan Karya Kreatif ini.
6. Untuk Putri Desna yang selalu mendukung dan menemani saya mengerjakan Laporan Tugas Akhir ini.
7. Kepada keluarga, sahabat dan teman-teman yang ikut membantu dalam menyelesaikan karya kreatif ini.

Yogyakarta, 23 Agustus 2024

(Muhammad Wasi Abdul Fattah)

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN PERSETUJUAN</b> .....	Error! Bookmark not defined.
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	Error! Bookmark not defined.
<b>PERNYATAAN KEASLIAN KARYA TULIS</b> .....	Error! Bookmark not defined.
<b>MOTTO</b> .....	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN</b> .....	<b>vi</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>viii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xi</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>xv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Tujuan .....	2
1.4 Manfaat .....	3
1.5 Waktu dan Tempat Pembuatan Karya.....	3
1.5.1 Tempat .....	3
1.5.2. Waktu .....	4
1.6 Metode Pengumpulan Data .....	5
1.6.1 Keterlibatan Produksi .....	5
1.6.2 Observasi .....	5
1.6.3 Riset Pustaka .....	5
<b>BAB II KERANGKA KONSEP</b> .....	<b>6</b>
2.1 Penegasan Judul .....	6
2.1.1 Peran .....	6
2.1.2 <i>Director of Photography</i> .....	6
2.1.3 Film Pendek.....	6
2.1.4 SENI PLAGIAT .....	7
2.2 Dasar Teori.....	7
2.2.1 Definisi Film.....	7
2.2.2 Genre Film.....	8

2.2.3 <i>Director of Photography</i> .....	10
2.2.4 <i>Cinematography</i> .....	11
2.2.5 <i>Camera Angle</i> .....	11
2.2.6 <i>Level / ketinggian angle</i> kamera.....	12
2.2.7 <i>Camera Movement / Pergerakan</i> kamera.....	14
2.2.8 <i>Komposisi</i> .....	16
2.2.9 <i>Shot size</i> .....	17
2.2.10 <i>Metode Pengambilan Gambar / Shooting Method</i> .....	20
2.2.11 <i>Kontinuiti / Kesenambungan</i> .....	22
2.2.12 <i>Proses Pembuatan Film</i> .....	24
2.2.13 <i>Kualitas Pencahayaan</i> .....	26
2.2.14 <i>Aspek Rasio</i> .....	34
2.2.15 <i>Kamera</i> .....	34
2.2.16 <i>Kamera Analog</i> .....	36
2.2.17 <i>Kamera Digital</i> .....	36
2.2.18 <i>Lensa Kamera</i> .....	37
2.3 <i>Ekstraksi</i> .....	39
<b>BAB III DESKRIPSI OBJEK KARYA KREATIF</b> .....	<b>41</b>
3.1 <i>Desain Produksi</i> .....	41
3.2 <i>Deskripsi Film</i> .....	42
3.3 <i>Konsep Cerita</i> .....	43
3.3.1 <i>Ide</i> .....	43
3.3.2 <i>Logline</i> .....	43
3.3.3 <i>Sinopsis</i> .....	43
3.4 <i>Tokoh dan Penokohan</i> .....	43
3.4.1 <i>Ishartanto berperan sebagai “Senyowo”</i> .....	43
3.4.2 <i>Enzo Rici berperan sebagai “Surya”</i> .....	45
3.5 <i>Lokasi Produksi</i> .....	46
3.6 <i>Tim Produksi</i> .....	48
3.6.1 <i>Department kamera</i> .....	50
3.7 <i>Peralatan Film Seni Plagiat</i> .....	51
3.7.1 <i>Penentuan Pemilihan Alat Department Kamera</i> .....	56

3.8 <i>Time Schedule</i> Seni Plagiat .....	56
3.9 Rancangan Anggaran Biaya .....	61
3.10 Jadwal Produksi Film Pendek Seni Plagiat .....	74
<b>BAB IV KARYA KREATIF DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>81</b>
4.1 Peran <i>Director of Photography</i> Film Pendek “Seni Plagiat” .....	81
4.1.1 Tahap Pra Produksi.....	81
4.1.2 Tahap Produksi.....	96
4.1.3 Pasca Produksi.....	107
4.1.4 EVALUASI .....	107
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>108</b>
5.1 Kesimpulan .....	108
5.2 Saran.....	108
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>109</b>

## DAFTAR GAMBAR

<u>Gambar 1. Lokasi Joglo Shooting Minggir</u> .....	3
<u>Gambar 2. Lokasi 1 Hutan Sendang Mulyo</u> .....	4
<u>Gambar 3. Lokasi 2 Hutan Sendangagung Mulyo</u> .....	4
<u>Gambar 4. <i>High angle</i></u> .....	13
<u>Gambar 5. <i>Low angle</i></u> .....	13
<u>Gambar 6. <i>Eye level</i></u> .....	14
<u>Gambar 7. Ekstream Long Shot</u> .....	18
<u>Gambar 8. Long Shot</u> .....	18
<u>Gambar 9. Medium Long Shot</u> .....	19
<u>Gambar 10. Medium Shot</u> .....	19
<u>Gambar 11. Close Up</u> .....	20
<u>Gambar 12. Extreme Close Up</u> .....	20
<u>Gambar 13. Hard Light</u> .....	26
<u>Gambar 14. Soft Light</u> .....	27
<u>Gambar 15. Three Point Lighting</u> .....	27
<u>Gambar 16. Front Light</u> .....	29
<u>Gambar 17. Side Light</u> .....	29
<u>Gambar 18. Top Light</u> .....	30
<u>Gambar 19. Bottom Light</u> .....	30
<u>Gambar 20. Back Light</u> .....	31
<u>Gambar 21. Kicker Light</u> .....	32
<u>Gambar 22. High Key (Kiri) Low Key (Kanan)</u> .....	33
<u>Gambar 23. White Balance dan Color Temperature</u> .....	33
<u>Gambar 24. Aspek Rasio</u> .....	34
<u>Gambar 25. Kamera Analog</u> .....	36
<u>Gambar 26. Kamera Digital</u> .....	37
<u>Gambar 27. Lensa Zoom</u> .....	38
<u>Gambar 28. Lensa Fix</u> .....	38
<u>Gambar 29. Tripod</u> .....	39
<u>Gambar 30. Logo Moving Movie</u> .....	41

<u>Gambar 31. Ishartanto as Senyowo</u> .....	44
<u>Gambar 32. Enzo Rici as Surya</u> .....	45
<u>Gambar 33. Lokasi Joglo Shooting Minggir</u> .....	46
<u>Gambar 34. Lokasi 1 Hutan Sendang Mulyo</u> .....	47
<u>Gambar 35. Lokasi Hutan 2</u> .....	47
<u>Gambar 36. Tim Produksi</u> .....	48
<u>Gambar 37. Photo Board</u> .....	87
<u>Gambar 38. Sony FX6</u> .....	88
<u>Gambar 39. Canon 14mm</u> .....	89
<u>Gambar 40. Canon 20mm</u> .....	89
<u>Gambar 41. Canon 35mm</u> .....	90
<u>Gambar 42. Canon 50mm</u> .....	90
<u>Gambar 43. Canon 85mm</u> .....	91
<u>Gambar 44. Canon 135mm</u> .....	91
<u>Gambar 45. Tripod E-Image GH15</u> .....	92
<u>Gambar 46. Tilta handle grip</u> .....	92
<u>Gambar 47. Dinky Dolly</u> .....	93
<u>Gambar 48. Portajib Egripment</u> .....	93
<u>Gambar 49. Monitor Atomos Shogun</u> .....	94
<u>Gambar 50. Memory CFexspres</u> .....	94
<u>Gambar 51. Nucleus-M</u> .....	95
<u>Gambar 52. Saddlebag</u> .....	96
<u>Gambar 53. Test kamera</u> .....	96
<u>Gambar 54. Shot 1 Scene 2</u> .....	97
<u>Gambar 55. Shot 3 Scene 2</u> .....	97
<u>Gambar 57. Shot 4 Scene 2</u> .....	98
<u>Gambar 58. Shot 1 Scene 3</u> .....	98
<u>Gambar 59. Shot 1 Scene 3A</u> .....	99
<u>Gambar 61. Shot 1 Scene 4</u> .....	100
<u>Gambar 62. Shot 1 Scene 5</u> .....	100
<u>Gambar 63. Shot 1 Scene 6A</u> .....	101
<u>Gambar 64. Shot 1 Scene 6B</u> .....	101

<u>Gambar 65. Shot 2 Scene 6B</u> .....	102
<u>Gambar 66. Shot 1 Scene 7A</u> .....	102
<u>Gambar 67. Shot 1 Scene 7B</u> .....	103
<u>Gambar 68. Shot 1 Scene 8A</u> .....	103
<u>Gambar 69. Shot 1 Scene 8B dan 8C</u> .....	104
<u>Gambar 70. Shot 1 Scene 8D</u> .....	105
<u>Gambar 71. Kegiatan Hari Pertama</u> .....	106
<u>Gambar 72. Kegiatan Hari Kedua</u> .....	107

## DAFTAR TABEL

Tabel 01. Peralatan dan Kebutuhan Properti .....	51
Tabel 02. Penjadwalan Pra-Produksi .....	56
Tabel 03. Rancangan Anggaran Biaya Film Seni Plagiat .....	61
Tabel 04. Call Sheet – Seni Plagiat Day 1 – Google Sheet .....	74
Tabel 05. Call Sheet – Day 2 – Google Sheet .....	77

## ABSTRAK

Disini penulis berperan sebagai *Director of Photography* dalam produksi film pendek ini sangatlah penting dalam menghasilkan visual yang bagus, sehingga dibutuhkan teknik sinematografi yang dirancang sedemikian rupa. Laporan ini bertujuan untuk mengkolaborasikan peran DoP yang terutama sebagai kepala department. Pada laporan tugas akhir ini yang berjudul “Peran *Director of Photography* dalam film pendek SENI PLAGIAT”. Film ini mengangkat tema plagiat, dan film ini berdurasi pendek dengan genre drama action. Film ini mengangkat konflik tentang seorang pelukis yang memiliki masalah keuangan dalam hidupnya, tanpa adanya jalan lain akhirnya pelukis ingin menjual karya ciptaannya dan tidak disangka ternyata karya tersebut telah diplagiat oleh orang terdekatnya. Maka dari itu peran *Director of photography* merancang sebuah konsep visual yang baik untuk penyampaian pesan sebuah film dan teknik sinematografi, sehingga penerapan dan pencapaian dalam sebuah gambar dapat menjadi rangkaian sebuah gambar yang mampu bercerita kepada penonton. Pada tahap pra produksi DoP melakukan bedah naskah, pengecekan lokasi, recce, pembuatan photoboard, pemilihan alat, pengecekan alat. dan lain sebagainya. Pada tahap produksi DoP melakukan setting alat dan kamera yang akan digunakan serta melakukan setting pencahayaan yang akan diposisikan. Pada tahap pasca produksi, DoP melakukan pemantauan dalam hasil warna yang sudah ditentukan pada saat pra produksi sehingga warna yang diinginkan dapat tercapai.

**Kata Kunci : Director of Photography, Film pendek, Sinematografi, SENI PLAGIAT.**

## ABSTRACT

*Here the author's role as Director of Photography in the production of this short film is very important in producing good visuals, so that cinematography techniques are designed in such a way. This report aims to collaborate the role of DoP who is mainly the head of the department. In this final project report entitled 'The Role of Director of Photography in the short film SENI PLAGIAT'. This film raises the theme of plagiarism, and this film is short with an action drama genre. This film raises a conflict about a painter who has financial problems in his life, without any other way, the painter finally wants to sell his creation and unexpectedly it turns out that the work has been plagiarised by the person closest to him. Therefore, the role of Director of photography is to design a good visual concept to convey the message of a film and cinematographic techniques, so that the application and achievement in an image can be a series of images that can tell a story to the audience. In the pre-production stage DoP conducts script review, location checking, recce, photoboard making, tool selection, tool checking. and so on. At the production stage, DoP sets the tools and cameras to be used and sets the lighting to be positioned. In the post-production stage, DoP monitors the colour results that have been determined during pre-production so that the desired colour can be achieved.*

**Keywords: Director of Photography, Short film, Cinematography, ART PLAGIATES**

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Film adalah salah satu sarana media komunikasi audio visual yang sering dikonsumsi oleh masyarakat umumnya. Perkembangan media komunikasi audio visual saat ini mengalami perkembangan yang pesat. Ini terbukti dengan jumlah penonton atau pengguna teknologi semakin bertambah, salah satu bentuk perkembangan dari produk yang telah dikeluarkan pun juga semakin bervariasi tergantung dengan konsep yang akan dibuat dan juga diperlukan.

Film pendek pada hakikatnya bukanlah sebuah reduksi dari film panjang, ataupun sekedar wahana pelatihan belaka. Film pendek memiliki karakteristiknya sendiri yang berbeda dengan film panjang, bukan lebih sempit dalam pemaknaan, atau bukan lebih mudah. Sebagai analogi, dalam dunia sastra, seorang penulis cerpen yang baik belum tentu dapat menulis novel dengan baik, begitu juga sebaliknya, seorang penulis novel, belum tentu dapat memahami cara penuturan sederhana dari sebuah cerpen.

Film pendek dapat saja hanya berdurasi 60 detik, yang penting ide dalam pemanfaatan media komunikasinya dapat berlangsung efektif. Yang menjadi menarik justru ketika variasi-variasi tersebut menciptakan cara pandang-cara pandang baru tentang bentuk film secara umum, dan kemudian berhasil memberikan banyak sekali kontribusi bagi perkembangan sinema. Salah satu dari sekian banyak nya departemen yang berada dibelakang layar yaitu sinematografer atau juga biasa disebut *Director of Photography*.

Sinematografi adalah kata serapan dari bahasa Inggris yaitu *cinematography* yang berasal dari bahasa latin *kinema* „gambar“. Sinematografi sebagai ilmu terapan di bidang ilmu yang membahas tentang teknik menangkap gambar dan menggabung-gabungkan gambar tersebut sehingga menjadi rangkaian gambar yang dapat menyampaikan ide. Teknik sinematografi menjadi faktor utama dalam pembuatan film. Penyampaian pesan dalam film sangat dipengaruhi oleh bagaimana kameramen bisa mengarahkan teknik sinematografi dengan baik.

Sinematografer memiliki caranya tersendiri dalam merangkai cahaya dan juga menangkap rangkaian-rangkaian gambar yang telah disusun. Sinematografi adalah salah satu upaya seseorang dalam menggambarkan kepada orang lain dalam bentuk visual, melalui penggunaan teknik yang menggabungkan gambar yang bergerak dan teks. Jadi salah

satu tugas sinematografer yaitu menjadikan sebuah gambar sebagai bahasa visual kepada audiens agar menjadi sebuah pesan yang berarti dalam bidang seni visual.

*Director of Photography* dalam film “seni plagiat” berperan sangat penting dalam membantu sutradara dalam mewujudkan apa yang di harapkan sutradara. *Director of Photography* bertanggung jawab penuh dalam seluruh aspek *visual* di pembuatan film. *Director of Photography* bekerja agar membantu membuat konsep visual yang di buat berdasarkan visi dan misi sutradara dalam skenario dan cerita yang ada. Maka dari itu seorang *Director of phoyography* memiliki tanggung jawab penuh atas kualitas gambar dan film look dalam sebuah film, sehingga seorang *Dirctor of photography* berhak memutuskan mengenai pemilihan alat yang akan digunakan dan tipe pencahayaan dan teknik perekaman dalam sebuah film berdasarkan keinginan sutradara.

Penulis membuat sebuah karya film berjudul “Seni Plagiat” melalui media film pendek. Penulis kali ini ingin memecahkan suatu permasalahan dalam pembuatan film pendek seni plagiat, dengan adanya *shoot list*, *type of shot*, *angle* kamera, dan juga pergerakan kamera, penulis mengambil peran sebagai *Director of Photoraphy*.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, adapun rumusan masalah pada laporan ini yaitu: peran *Director of Photography* dalam produksi film pendek “Seni Plagiat”?

## 1.3 Tujuan

Pada proses pembuatan film pendek “Seni Plagiat” ini diharuskan agar berproses secara professional dan juga seorang pencipta karya tentunya harus paham manfaat dan tujuan dari karya yang telah dibuat. Maka dari itu adapun manfaat dan tujuan dari pembuatan laporan karya kreatif ini yaitu:

- a) Memenuhi kewajiban Karya Kreatif sebagai persyaratan dalam menyelesaikan studi dan mendapatkan gelar Ahli Madya (A.md) program studi penyiaran (Broadcasting Film) di Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi Yogyakarta.
- b) Menambah ilmu tentang peran *Director of Photography* dalam film pendek ini, sehingga bisa menjadi seorang *Director of Photography* professional.
- c) Mendapat sebuah karya dalam bentuk visual film pendek sebagai bahan portofolio.
- d) Menambah wawasan tentang sinematografi
- e) Mendapatkan pengalaman secara langsung menjadi seorang *Director of Photography*.

## 1.4 Manfaat

Manfaat dari produksi ini untuk penerapan ilmu yang telah didapat selama masa perkuliahan, serta dapat menjadi media pembelajaran dikemudian hari. Manfaat dari karya kreatif ini antara lain :

- a) Mengetahui peran *Director of Photography* dalam produksi film.
- b) Menambah pengetahuan teknik sinematografi.
- c) Menambah wawasan teknik sinematografi dalam sebuah film.
- d) Memberi wawasan tentang teknik sinematografi dan menggunakan teknik tersebut kedalam sebuah karya film.

## 1.5 Waktu dan Tempat Pembuatan Karya

Pelaksanaan pembuatan film pendek “Seni Plagiat” dimulai pra produksi pada tanggal 22 mei 2024 sampai produksi memakan waktu kurang lebih 3 bulan hingga 18 juli 2024. Tempat pelaksanaan film pendek “Seni Plagiat” di Daerah Istimewa Yogyakarta.

### 1.5.1 Tempat

A. Nanggulan, Sendangagung, Kec. Minggir, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta.



**Gambar 1.** Lokasi Joglo Shooting Minggir

**Sumber :** dokumentasi

B. Nanggulan, Sendangagung, Kec. Minggir, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta.



**Gambar 2.** Lokasi 1 Hutan Sendang Mulyo

**Sumber :** Dokumentasi

C. Nanggulan, Sendangagung, Kec. Minggir, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta.



**Gambar 3.** Lokasi 2 Hutan Sendangagung Mulyo

**Sumber :** Dokumentasi

### **1.5.2. Waktu**

Pra Produksi : 22 Mei 2024 – 22 Juli 2024  
Produksi : 24 Juli 2024 – 25 Juli 2024  
Paska Produksi : 26 Juli 2024 – 6 Agustus 2024

## **1.6 Metode Pengumpulan Data**

Untuk menyusun laporan Tugas Akhir dari film pendek “Seni Plagiat” agar mendukung keakuratan informasi yang ingin disampaikan. Maka penulis menggunakan beberapa metode pengumpulan data sebagai berikut :

### **1.6.1 Keterlibatan Produksi**

Dalam produksi, *Director of Photography* terlibat secara langsung dalam pembuatan karya untuk mengarahkan proses syuting pada divisi kamera dan lampu agar pencapaian yang ingin di gunakan bisa terealisasikan.

### **1.6.2 Observasi**

*Director of Photography* mencoba untuk melihat dan mengamati film yang dijadikan referensi untuk mencaari sebuah ide konsep visual yang akan diwujudkan dalam pembuatan film “Seni Plagiat”, tentunya dengan genre film yang tidak jauh berbeda dari film yang akan dibuat oleh penulis.

### **1.6.3 Riset Pustaka**

Studi ini baik bagi penulis untuk mengumpulkan data dan informasi yang berkaitan tentang film yang akan dibuat, dengan membaca dan mempelajari dari buku atau jurnal yang berkaitan dengan studi pembahasan dalam proses pembuatan film.

## **BAB II**

### **KERANGKA KONSEP**

#### **2.1 Penegasan Judul**

Judul karya tugas akhir ini adalah Peran *Director of Photography* dalam film pendek “SENI PLAGIAT”. Penegasan judul yang dimaksud adalah :

##### **2.1.1 Peran**

Pengertian peran menurut Abu Ahmadi ( 1982 ) peran merupakan suatu kompleks harapan manusia terhadap cara individu yang harus bersikap dan berbuat dalam situasi tertentu berdasarkan status, fungsi sosialnya.

##### **2.1.2 *Director of Photography***

*Director of Photography* (DOP) atau penata kamera merupakan salah satu kepala department dari produksi sebuah film, dimana DoP bekerjasama dengan sutradara dan kru lainnya sehingga dapat menghasilkan gambar yang mudah diterima oleh khalayak, dikarena tugas seorang DOP yaitu menerjemahkan naskah yang telah dibuat sehingga dapat menghasilkan visual yang diharapkan oleh sutradara.

Pengetahuan dalam pemilihan lensa, komposisi, pencahayaan, grip, kontinuitas, kebutuhan editorial, warna, bahasa kamera, bahkan sebuah dasar dari struktur cerita. Pekerjaannya adalah memvisualisasikan gambar dari sebuah kamera, dan semakin banyak pengetahuan yang diketahui tentang elemen seni itu, semakin baik dapat membantu seorang sutradara dalam mencapai tujuan-tujuan tersebut.

Menurut Effendy H. (2009: 46) DOP mulai bekerja pada saat story board sudah disepakati. Melalui diskusi dengan desainer produksi, sutradara, asisten sutradara dan penata artistik DOP mendapat gambaran lengkap tentang apa saja yang berlangsung dalam set, bagaimana sebuah adegan berlangsung dan efek apa yang ingin dicapai. Kemudian merancang tata cahaya dan tata kamera yang sesuai, kemudian menyusun daftar seputar lampu yang akan dipakai, kamera yang dibutuhkan, jenis film, lensa dan filter lensa, serta peralatan khusus lainnya.

##### **2.1.3 Film Pendek**

Film pendek merupakan film yang dikemas dengan cerita singkat yang mempunyai durasi kurang dari 60 menit dengan keterbatasan konsep visualisasi, dana,

karakterisasi dan dialog (Dancyger & Cooper, 2005).. Di berbagai bagian Negara, film pendek bisa dijadikan eksperimen untuk menjadi batu loncatan bagi sineas ataupun film maker untuk menuju jenjang produksi film panjang.

#### **2.1.4 SENI PLAGIAT**

Film pendek “Seni Plagiat” merupakan film yang berdurasi pendek dengan genre drama action. Film ini mengangkat tema plagiarasi karya dalam bentuk digital. Tokoh utama dalam film ini bernama Senyowo. Film ini menceritakan tentang seorang pelukis yang mengalami masalah dalam karya yang telah dibuat mengalami plagiarasi oleh orang kepercayaan nya sendiri. Pada film ini merupakan tantangan bagi pembuat, karena film ini diproduksi tidak pada dataran tinggi, yang dimana tim melakukan *citting* lokasi agar set lokasi yang digunakan tetap terlihat seperti ditempat yang tinggi.

Film seni plagiat ini menggunakan teknik *linier* dengan alur yang maju, film ini mungkin akan sedikit membingungkan bagi audiens sehingga dmenjadikannya menebak-nebak alur cerita dari siapa dalang dibalik kekacauan dari cerita ini.

## **2.2 Dasar Teori**

### **2.2.1 Definisi Film**

Film merupakan gambar-hidup yang sering disebut dengan movie. Film secara kolektif sering disebut sebagai sinema. Sinema sendiri merupakan kata kinematik atau gerak. Film juga sebenarnya merupakan lapisan-lapisan cairan selulosa, biasa di kenal di dunia para sineas sebagai seluloid.

Pengertian secara harafiah film (sinema) adalah Cinemathographie yang berasal dari Cinema + tho = phytos (cahaya) + graphie = grhap (tulisan = gambar = citra), jadi pengertiannya adalah melukis gerak dengan cahaya. Agar kita dapat melukis gerak dengan cahaya, dengan menggunakan alat khusus, yang biasa kita sebut dengan kamera.

Film merupakan gambar yang bergerak, sehingga pergerakannya disebut dengan *intermittent movement*, gerakan yang muncul hanya karena keterbatasan kemampuan mata dan otak manusia menangkap pergantian gambar dengan sepersekian detik. Sehingga film menjadi media yang berpengaruh, melebihi mediamedia yang lain, dikareakan secara audio dan visual bekerja sama dengan baik dalam membuat *audiens* agar tidak merasa bosan dan lebih mudah mengingat, karena formatnya yang menarik.

Definisi Film Menurut UU 8/1992, adalah karya cipta seni dan budaya yang merupakan media komunikasi massa pandang-dengar yang dibuat berdasarkan asas sinematografi dengan direkam pada pita seluloid, pita video, piringan video, dan/atau bahan hasil penemuan teknologi lainnya dalam segala bentuk, jenis, dan ukuran melalui proses kimiawi, proses elektronik, atau proses lainnya, dengan atau tanpa suara, yang dapat dipertunjukkan dan/atau ditayangkan dengan sistem Proyeksi mekanik, elektronik, dan/atau lainnya. (<https://e-journal.uajy.ac.id/821/3/2TA11217.pdf>)

### **2.2.2 Genre Film**

Genre adalah pengelompokan atau pengklasifikasian film. Genre dapat dikelompokkan kemudian mempunyai ciri khasnya sendiri berdasarkan tema, karakter, alur, struktur cerita, dan lain-lain sehingga akan menjadi suatu ciri khas tersendiri. Martin (dikutip Napitupulu, 2010) Masing-masing genre memiliki struktur dan ciri khas tersendiri. Struktur genre biasa disebut dengan struktur skematika. Film yang telah diproduksi sampai pada saat ini sudah banyak sekali, maka dari itu, sebuah genre dapat membantu untuk memilih film yang sesuai dengan tema maupun spesifikasinya (Pratista, 2017).

#### **1) Aksi / *Action***

*Action* merupakan sebuah elemen yang sangat sering digunakan dalam film, genre ini biasanya memiliki hubungan dengan adgan fisik yang menantang, menegangkan, berbahaya, terpacu dengan waktu, pertikaian, dan aksi-aksi lainnya. Dalam pembuatan film *action* biasanya menghabiskan biaya produksi yang bisa terbilang besar karena memakai actor-aktor laga ternama dan aksi yang menakjubkan. Film action sering sekali laris di pasaran, tetapi secara kualitas masih lumayan sering dipertanyakan (Pratista, 2017)

#### **2) *Thriller***

*Thriller* merupakan salah satu genre yang paling diminati sekilas mirip dengan genre *horror*, dimana kedua genre ini menunjukkan suasana cerita yang bernuansa menakutkan, tetapi genre *thriller* lebih terfokus dalam menyampaikan pesan dalam film yang tergolong membingungkan dan banyak memiliki teka-teki, sehingga dapat membuat penonton diajak untuk berfikir demi memahami alur jalannya cerita.

Genre *thriller* dan *horror* dapat dikombinasikan sehingga dapat membentuk suasana film yang menyeramkan, menegangkan dan dipadukan dengan plot cerita yang membuat penonton bingung. *Thriller* termasuk sebagai genre yang sangat fleksibel dikarenakan dapat dikolaborasikan dengan genre manapun (Pratista, 2017,57)

### **3) Biografi / Dokudarma**

Biografi merupakan pengembangan dari genre drama dan sejarah yang hingga saat ini masih populer dikalangan masyarakat, genre ini menceritakan tentang kisah hidup tokoh yang berpengaruh pada masa lalu ataupun masa kini (Pratista, 2017, 45). Biografi menceritakan tentang proses tokoh sebelum menjadi orang besar atau keterlibatan sang tokoh di suatu peristiwa penting. Film dokudarma berbeda dengan film biografi, yang mana film dokudarma lebih menceritakan tentang peristiwa bersejarah atau peristiwa penting yang telah terjadi dimasa lalu. Film dokudarma dilakukan untuk menghidupkan kembali peristiwa tersebut lalu dikemas dalam film sehingga peristiwa tersebut bisa dikenang. (Pratista, 2017, 46)

### **4) Fiksi**

Sebuah film yang diproduksi menurut cerita yang dibuat dan diperankan oleh actor dan aktris. Pada dasarnya film cerita memiliki sifat komersil. Komersil sendiri memiliki arti yaitu film yang dipertontonkan di bioskop atau di platform dengan harga atau tiket tertentu (Sumarno, 1996), Pada dasarnya untuk melihat sebuah film yang ada di dalam bioskop, penonton diwajibkan untuk membeli terlebih dahulu agar bisa menonton yang akan ditayangkan. Demikian juga apabila ditayangkan di televisi, penayangan tersebut didukung oleh sponsor iklan tertentu.

### **5) Drama**

Drama dipilih karena memiliki hubungan dengan kisah kehidupan yang memiliki alur dan konflik realita, yang lebih mudah diserap oleh khalayak. Drama sendiri memiliki genre film yang paling luas dan memiliki subgenre seperti film olahraga, drama romantic, drama komedi dan drama *action*. Drama sendiri biasanya memiliki satu karakter atau lebih bertentangan pada saat genting dalam hidupnya. Beberapa penayangan layar terbaik datang dari drama, dikarenakan memiliki

peluang yang besar bagi actor untuk mengikutkan diri ke dalam tokoh dimana genre lain tidak mampu.

### **2.2.3 Director of Photography**

*Director of Photography* adalah seorang yang dekat dengan sutradara, DOP adalah orang yang bekerja dibawah sutradara dan membantu untuk mewujudkan keinginan sutradara. Seorang DOP diwajibkan memiliki pengetahuan tentang dasar-dasar dari teknik sinematografi dari control kamera, dan seorang DOP menjadi pemimpin kepala departemen kamera yang harus mengatur segala kebutuhan kamera dan kru yang akan ikut serta pada saat pelaksanaan syuting berlangsung, dan harus bisa menyelesaikan permasalahan teknis yang akan muncul pada saat pembuatan film berlangsung.

*Sinematografer* tak hanya tentang mengambil gambar menggunakan kamera. Tetapi, seorang sineamtografer membutuhkan pengelihatn mata yang tajam sehingga dapat menghasilkan imajinasi yang bagus dan memiliki makna dalam gambar yang akan di ambil. Sebagian besar tugas ini memerlukan kemampuan berkonsentrasi yang tinggi untuk mendapatkan detail dan memerlukan kapasitas untuk memimpin dan mendengarkan, menjadi anggota tim dalam proses pembuatan karya kreatif, dan menawarkan umpan balik yang konstruktif dan juga kritis. Sinemetografer membutuhkan jam kerja yang sangat panjang, serta pengamatan dan waktu yang terbatas pada saat dilokasi.

Peran utama seorang *Director of Photography* (DOP) melukis dengan cahaya guna mendapatkan mood dan ekspresi yang akan dibangun dalam sebuah gambar. Warna, sudut kamera, pencahayaan, blocking, dan pergerakan kamera yang sudah dibahas dengan sutradara dan *sinematografer*. Dalam pembuatan film memiliki gagasan yang jelas tentang apa yang akan disampaikan. *Sinematografer* melontarkan sebuah ide dan menerima penolakan. *Director of Photography* adalah kepala departemen senior sehingga seorang *Director of Photography* (DOP) harus memiliki ketepatan waktu dalam memutuskan sesuatu ,pemilihan kualitas kru , kesopanan, dan juga aturan berpakaian sebagai penetapan standar professional untuk setiap kru. *Director of Photography* (DOP) bertanggung jawab atas semua permasalahan fotografi, pencahayaan film, eksposure, komposisi sehingga bisa berjalan dengan apa yang telah direncanakan.

## 2.2.4 Cinematography

Istilah sinematografi berasal dari kata Yunani yaitu “menulis dengan gerak”. Pada intinya, produksi sebuah film taklain dengan pemotretan dengan sinematografi lebih dari sekedar fotografi. Tahap ini merupakan tahap dimana mengambil sebuah ide, kata-kata, tindakan, emosional, dan semua yang mencakup bentuk komunikasi nonverbal lainnya dan menjadikannya dalam istilah *visual*. Sinematografi memiliki nuansa sinematik yang memiliki beberapa prinsip yaitu : *camera angle*, *continuity*, *close up*, komposisi, dan *cutting*. Melalui teknik sinematografi, seorang pemain/tokoh dalam sebuah film dapat dilukis sesuai dengan keinginan sutradara. Teknik sinematografi yang baik dalam sebuah film yang dapat memberikan pengaruh pada penonton serta pesan yang ingin disampaikan tersampaikan oleh penonton, begitu juga sebaliknya, jika teknik sinematografi yang digunakan kurang baik maka akan terjadi suatu kesalahpahaman dalam memahami pesan yang disampaikan kepada *audiens*.

## 2.2.5 Camera Angle

*Angle* kamera atau sudut pandang kamera merupakan perspektif yang terekam oleh kamera. Dalam sinematografi, terdapat berbagai macam teknik pengambilan gambar yang diambil berdasarkan sudut pandang kamera atau *angle*. *Camera angle* merupakan posisi kamera dalam menangkap sudut pengambilan gambar yang masing-masing sudutnya memiliki makna tertentu (Baksin, 2006, h.120).

### 1. *Angle* kamera subjektif

*Angle* kamera subjektif merupakan *angle* yang dipakai untuk melihatkan arah pandang dari tokoh. *audiens* diposisikan di dalam film, baik dia sendiri sebagai pemeran aktif, ataupun bergantian tempat dengan seorang pemain dalam film dan menyaksikan kejadian yang berlangsung melalui matanya (Mascelli, 2010:6).

### 2. *Angle* kamera Objektif

*Angle* ini merupakan sebuah *angle* yang lumayan sering dipakai dan paling dominan dalam sebuah film. Posisi *angle* ini menempatkan kamera pada posisi yang bagus untuk dilihat sehingga tidak melibatkan arah pandang dari siapapun. Kamera objektif melakukan bidikan dari garis sisi titik pandang. Penonton

menyaksikan peristiwa dilihatnya melalui mata pengamat yang tersembunyi, seperti mata seseorang yang mencuri pandang (Mascelli, 2010:5).

### 3. *Angle kamera Point of view*

POV adalah sudut pandang kamera dari pemeran tertentu. Sehingga penonton dapat merasakan sudut pandang yang sama dengan suatu pemeran. *Angle* ini dapat membuat penonton merasa lebih dekat dengan pemeran seolah sedang berinteraksi secara. Bordwell (2008)

#### 2.2.6 *Level / ketinggian angle kamera*

*Camera angle* adalah suatu posisi kamera dari sudut atau ketinggian tertentu sehingga dapat untuk menyampaikan pesan dan momen yang ingin disampaikan dalam gambar. *Camera angle* sangat bermanfaat untuk menciptakan persepsi orang yang ditampilkan dalam fotografi, sinematografi bahkan ilustrasi sekalipun. Pemilihan *camera angle* yang baik dapat memperkuat visual dramatik cerita dalam sebuah film. Pengkarya sebagai *Director of Photography* (D.O.P) yang bertugas memimpin dan mengarahkan perekaman visual dengan kamera menggunakan *camera angle* untuk memperlihatkan serta menonjolkan karakter tokoh dalam film. Film yang berjudul *Seni Plagiat* merupakan sebuah film fiksi dengan genre drama action berdurasi ±15 menit yang menceritakan tentang seorang pelukis yang mengalami masalah dalam karya yang telah dia buat mengalami plagiasi oleh orang terdekatnya sendiri. Untuk mewujudkan karakter tokoh dalam film *Seni Plagiat*, pengkarya menggunakan *angle* kamera *high angle*, *eye level angle*, *low angle*. Pengkarya juga menerapkan beberapa tipe *shot*, yaitu *long shot*, *close up* dan *medium close up*. Hal ini bertujuan agar ekspresi pemain dalam film terlihat lebih jelas dan detail, sehingga karakter yang diperankan oleh pemain dapat tersampaikan kepada penonton. Pengkarya juga menerapkan teknik pergerakan kamera untuk memvisualisasikan karakter tokoh dengan baik dan jelas, yang bertujuan untuk mendukung konsep cerita. Adapun pergerakan kamera yang digunakan adalah *follow camera*, *dolly*, *pedestal*, *panning* dan *tilt* atau *tilting*. Pergerakan kamera ini berfungsi untuk menciptakan efek dramatis dalam film dan juga mampu membangkitkan emosional karakter yang berbeda. (<https://journal.isi-padangpanjang.ac.id/index.php/JFTNM/article/view/3619>)

**a) *High angle***

Teknik pengambilan gambar ini menempatkan kamera berada dari atas objek. Sehingga pengambilan gambar dari atas masih termasuk *high angle*. High angle akan menampilkan objek menjadi lebih kecil, high angle sendiri dapat menciptakan kesan yang lemah, kesendirian pada pemeran yang berada di area tersebut. Baskin (2009)



**Gambar 4.** *High angle*

**Sumber :** <https://images.app.goo.gl/G4CqUFVTedBw8dqC9>

**b) *Low angle***

Teknik pengambilan gambar dari bawah objek. *Low angle* sendiri berfungsi untuk menunjukkan sebuah kesan pada karakter seperti agung, kuat, berwibawa, dan lain-lain. Mecardo (2013)



**Gambar 5.** *Low angle*

**Sumber :** <https://images.app.goo.gl/1Bbraf8CnRB5w2k49>

**c) *Eye level***

*Eye level* adalah suatu teknik pengambilan gambar sejajar dengan objek, pada dasarnya pengambilan gambar ini sering digunakan dalam film untuk menjelaskan suatu pergerakan karakter dan juga detailnya. (Baksin 2009)



**Gambar 6.** *Eye level*

**Sumber :** <https://images.app.goo.gl/CWDEpaEjjxvG8Zyr6>

### **2.2.7 *Camera Movement* / Pergerakan kamera**

*Camera movement* adalah pergerakan kamera yang sering digunakan untuk membangun suasana dalam film. Tujuan dari teknik ini yaitu memberikan kesan dan arti tersendiri, sehingga *visual* yang ditampilkan lebih menekankan sebuah emosi atau perasaan pada adegan yang di rekam.

**a. *Dolly in***

Pergerakan kamera ini bergerak ke depan mendekati objek. Pergerakan ini berfungsi sebagai memfokuskan kamera pada sebuah ekspresi dan suasana. Bowen & Thompson

**b. *Dolly Out***

Pergerakan kamera ini bergerak mundur menjauhi sebuah objek. Pergerakan ini bertujuan untuk menunjukkan bahwa merasa kehilangan, dan juga kesendirian., *etc.*

c. *Pan*

Teknik ini berlaku bagi pergerakan horizontal kanan atau kiri kamera. *Pan* lumayan mudah untuk digunakan dengan kepala kamera yang layak, yang mana duduk di atas tripod atau *dolly*, memegang kamera, dan memungkinkan kiri/kanan. (Blain Brown : 571)

d. *Tilt*

Gerakann ini merupakan gerakan kamera yang membuat miring ke atas atau ke bawah, Secara teknis, tidaklah benar untuk mengatakan “pan up”, tetapi sebagai masalah praktis semua orang mengatakannya konyol. Sebagai gerakan verikal, teknik ini lebih jarang digunakan daripada *pan*. (Blain Brown : 571)

e. *Crane Shot*

Aspek yang sangat berguna dari *crane* yaitu kemampuannya untuk menggapai pergerakan vertikal yang besar dalam bidikan kamera. Walaupun *crane* hanya dapat digunakan untuk membuat kamera bergerak naik tinggi. *Crane* memiliki ciri khas bidikan yaitu memulai dengan tampilan sudut tinggi dari keseluruhan pemandangan sebagai tembakan penentu, kemudian bergerak ke bawah dan ke dalam untuk mengisolasi sebagian geografi : paling sering karakter utama yang kita gunakan, yang kemudian melanjutkan dengan dialog atau tindakan. Teknik ini sering digunakan untuk membuka adegan dengan menggabungkan pendirian bidikan dengan ahli tindakan spesifik yang digunakan agar lebih dekat. (Blain Brown : 577-578)

f. *Circle Track Shot*

Pada saat memesan *Dolly* dan *Crane*, terkadang juga memesan beberapa potong track lingkaran. Pada umumnya track melingkar memiliki dalam dua jenis: 45° dan 90°. Pada saat ini juga apakah dibutuhkan empat potong atau delapan potong untuk membuat sebuah lingkaran sempurna, yang menentukan kaki-kaki track tersebut. Penggunaan track lingkaran yang sangat spesifik adalah untuk *dolly* seluruhnya atau separuh jalan di sekitar objek yang dibidik, jenis teknik ini mudah digunakan secara

berlebihan atau bisa menjadi sangat berbahaya jika tidak adanya motivasi dalam adegan tersebut. (Blain Brown : 577)

*g. Handheld*

Teknik genggam ini sering digunakan saat operator memegang kamera, biasanya operator mrmrgang di atas bahu, tapi bisa dipegang rendah ke tanah, diletakkan di atas lutut, atau menyesuaikan pada penggunaan *shot* yang akan diambil. (Blain Brown : 582)

## **2.2.8 Komposisi**

*a. Rule of Third*

Komposisi ini adalah salah yang digunakan untuk menempatkan objek di dalam *frame* sehingga gambar akan tampak menarik, menonjol serta mendukung sebuah alur dari cerita yang dibuat. Komposisi yang baik dalah komposisi yang berasal dari kemampuan sinematografer untuk meletakkan setiap komponen dalam gambar yang dibutuhkan kedalam sebuah *frame* dengan seimbang. Komposisi ini adalah komposisi yang membagi *frame* dalam tiga bagian atau 9 kotak. Potongan garis yang horizontal dan vertikal merupakan titik pacuan penonton dalam menyaksikan aksi dalam gambar. Pusat perhatian akan lebih baik jika penempatan gambar oada titik-titik (Mei Prabowo : 95)

*b. Dead Center*

Komposisi ini menempatkan *point of interest* (POI) pada tengah-tengah *frame*. Pada saat gambar hanya memiliki satu POI yang sangat dominan, audiens akan mudah memahami.

*c. Leading Lines*

*Leading lines* yaitu garis imajiner yang terbentang antara objek pertama dengan objek kedua guna menarik perhatian audiens dari focus objek pertama menuju objek sekunder. Komposisi ini menciptakan adanya suatu gerakan yang menambah power pada gambar.

*d. Lead Room*

Lead Room adalah ruang yang menunjukkan arah pandang objek pada tepi *frame*, sehingga ruang pandang depan akan terasa lebih luas dari pada ruang belakang. Teknik pengambilan gambar ini memberikan sedikit jarak untuk seseorang yang bergerak ke arah tertentu.

*e. Head Room*

Komposisi ini diambil menggunakan cara berawal atas kepala hingga tepi atas *frame* atau sama dengan seperempat kepala objek. Layar akan tampak tidak seimbang jika penggunaan ruang terlalu banyak antara bagian atas kepala dan sampai batas tepi layar.

*f. Foreground*

Elemen yang terbentuk dengan objek berposisi tepat berada di depan objek utama, latar depan bisa digunakan untuk menutupi elemen yang tidak terlalu penting, arah pandang mata ke depan objek utama *frame*, sehingga dapat menciptakan kesan kedalaman sehingga tidak terlihat kosong, komposisi ini menjadi lebih *balance* dalam gambar.

### **2.2.9 Shot size**

Teknik sinematografi memiliki dampak yang bisa dibilang besar untuk hasil gambar yang terlihat profesional. *Shot size* digunakan untuk melihat situasi objek yang bersangkutan. *Shot size* menjadi kekuatan pada visual yang baik dalam film ataupun acara audio visual lainnya yang bersangkutan, sehingga dapat menghasilkan beberapa variasi gambar pada saat proses *shooting* berlangsung.

*a. Extreme Long Shot*

*Shot* ini sering digunakan untuk menampilkan subjek dengan skala yang besar bahkan sangat besar. (Mei Prabowo 79)



**Gambar 7.** Ekstream Long Shot

**Sumber :** <https://images.app.goo.gl/Ug7Qy9HoDaV7kCyy7>

*b. Long Shot*

*Shot* ini diambil berdasarkan jarak. Jarak antara kamera dan subjek, gambar ini juga dapat mencerminkan jarak emosional. (Mei Prabowo 79)



**Gambar 8.** Long Shot

**Sumber :** <https://images.app.goo.gl/dyMYBYtiyBKnm51W6>

*c. Medium Long Shot*

*Shot size* ini menampilkan gambar untuk menambah kesan informatif daripada emosional. Dasarnya sangat dekat untuk skala epic dan terlalu jauh untuk menyampaikan pendekatan, Sehingga membuat gambar menjadi netral. (Mei Prabowo 80)



**Gambar 9.** *Medium Long Shot*

**Sumber :** <https://images.app.goo.gl/154gq8jyC2GaKTzk9>

*d. Medium Shot*

Medium *shot* adalah posisi dimana penonton mulai terlibat dengan karakter pada tingkatan lebih pribadi, seperti jarak saat seseorang mulai melakukan percakapan. (Mei Prabowo 80)



**Gambar 10.** *Medium Shot*

**Sumber :** <https://images.app.goo.gl/uDzsC1UWoeQ78e948>

*e. Close up*

Pengambilan gambar ini ditujukan agar lebih menunjukkan ekspresi dan emosi karakter sehingga sifat dari suatu objek mengabaikan visual tentang lingkungan sekitar. (Mei Prabowo 81)



**Gambar 11.** *Close Up*

**Sumber :** <https://images.app.goo.gl/JptjuR2orsK7Yos27>

*f. Extreme Close up*

*Shot* ini sering digunakan untuk memperkuat intensitas emosional, *shot* ini menempatkan kamera tepat berada didepan objek sehingga detail objek sangat terlihat.



**Gambar 12.** *Extreme Close Up*

**Sumber :** <https://images.app.goo.gl/dwaadtyum99YvYD77>

### **2.2.10 Metode Pengambilan Gambar / *Shooting Method***

Ada beberapa cara berbeda untuk mengambil *shot* dalam adegan *scene*, akan tetapi ada beberapa metode dasar yang paling sering dipakai. Penjelasan singkat berikut merupakan sebuah teknik paling dasar serta sering dipakai guna mengambil *shot* sebuah *scene*. Metode master *scene* sejauh ini adalah sebuah metode yang paling sering dipakai

untuk mengambil sebuah adegan, terlebih pada saat adegan dialog. Master *scene* tidak bergantung pada urutan tindakan, jarang sekali masuk akal untuk menggunakan metode master *scene* untuk ini, dikarenakan memiliki ketergantungan dalam mengulangi peradeganan berulang kali. (Blain Brown : 138)

#### 1. *Master Scene*

Master *scene* adalah metode adegan utama yang cukup sederhana : pada tahap pertama mengambil *shot* keseluruhan adegan sebagai salah satu *shot* dari awal hingga akhir, setelah memiliki master maka beralih ke *cover shot*. (Blain Brown : 136)

#### 2. *Coverage*

*Coverage* terbagi menjadi beberapa bagian yaitu *over the shoulder shot*, *medium shot*, dan *close-up* yang akan dipakai untuk menyelesaikan suatu adegan dengan menyelesaikan master sebagai suatu kerangka untuk keseluruhan adegan cakupan yaitu bagian-bagian yang cocok dengan kerangka yang membuat semuanya bekerjasama. (Blain Brown : 138)

#### 3. *Overlapping / Triple Take*

Metode ini biasa dikenal dengan metode triple-take. Contoh saja jika anda membuat film pembuatan dalam aspek yang besar seperti percetakan emas industri besar. Ini adalah pabrik sungguhan dan anda membuat film industri dari perusahaan tersebut. Kepingan emsa itu mahal dan anda tidak bisa mengulangi adegan tersebut dan anda tidak akan bisa meminta untuk berhenti sejenak untuk mengambil *angle* yang berbeda, dan anda tidak bisa mengulangi adegan tersebut. (Blain Brown : 139-140)

#### 4. *In-One*

Sedikit berbeda dari metode pengambilan gambar lainnya, metode ini paling sederhana yaitu in-one, terkadang disebut *oner* atau *developing master*, antara lain dalam istilah Prancis *plan-scene* atau *plan-sequence*. Metode ini berarti mencakup seluruh adegan mungkin sederhana seperti “dia duduk lalu meminum kopi” dalam hal ini satu bidikan mungkin banyak. (Blain Brown : 142)

## 5. *Freeform*

Tak jauh berbeda dengan *documenter* tetapi sebenarnya tidak. Disaat membuat film *documenter*, kita hamper tidak bisa mengambil gambar kedua, atau meminta mereka untuk mengulang adegan yang sama. Tujuan dalam pengambilan adegan fiksi yaitu untuk membuatnya tampak seperti di film *documenter*. (Blain Brown 142)

## 6. *Montage*

Ada beberapa bentuk khusus dalam proses *editing* yang digunakan dalam pembuatan film dengan narasi yang dramatis bahkan tidak bertujuan untuk membuatnya menjadi berkesinambungan sama sekali, ini biasa disebut dengan *montase*. *Montase* hanyalah sebuah rangkaian gambar yang terkait dengan tema. (Blain Brown 145)

### **2.2.11 Kontinuiti / Kesenambungan**

Kontinuitas merupakan elemen terpenting dalam teknik yang tak kasat mata: kontinuiti merupakan teknik menjaga ilusi dengan menghindari pemotongan yang menggeleгар sehingga akan membuat penonton merasa tertarik dari alur cerita. Tanpa adanya kesinambungan, sebuah film akan menjadi sebuah rangkaian adegan yang menggeleгар dan tidak seharusnya membawa penonton keluar dari ilusi dan mengalihkan perhatian dari cerita. Film dengan kurangnya kesinambungan akan menjadi teknik yang tidak berguna untuk menciptakan kebingungan dan ketegangan dalam suatu adegan akan tetapi lebih baik berhati-hati untuk tidak berlebihan. (Blain Brown 151)

#### 1. *Time / Waktu*

Hal ini tidak selalu mengacu pada mengatur ulang waktu untuk setiap pengambilan gambar sehingga dapat dibaca di waktu yang sama (kontinuitas menopang dan memiliki posisi di bawah kontinuitas konten), tidak lain mempunyai kaitan dengan aliran waktu di sebuah adegan. Jika Fin Timur berlari menjauh dari Arthur Barat dalam tembakan lebar, lalu Anda memangkas ke jarak yang lebih dekat dari arthur

Barat; pada saat Anda kembali ke *Fin east*, tindakannya pasti sudah selesai waktu yang logis dan bijaksana. Jika gambar yang diambil adalah close-up Arthur *west* adalah satu detik, ketika memangkas kembali ke tembakan melebar, *Fin east* tidak bisa berjalan sejauh lima puluh yard. (Blain Brown 156)

## 2. *Continuity of Content* / Kointinuitas Konten

Kontinuitas konten ini berlaku sebagai apa pun yang terlihat di adegan: lemari pakaian, gaya rambut, pemeran, motor di latar belakang, pemeran pendukung di latar belakang. Permasalahan seperti ini berawal dari hal yang sangat terlihat mulai dari memakai topi hijau di master adegan, kemudian sekarang memakai topi kuning di *medium close-up* sampai pada tingkat yang sangat halus, kemudian anda sedang menghisap rokok yang hampir habis ketika dia memasuki layar dan sekarang anda memiliki rokok yang baru saja dinyalakan. Tetapi pengawas naskah memperhatikan adanya adegan yang tidak kontinuitas, seperti lemari pakaian, dan prop master adalah garis pertahanan pertama, dalam hal ini masih bergantung pada keputusan sutradara dan juru kamera untuk lebih berhati-hati dalam masalah seperti ini. (Blain Brown, 153)

## 3. *Continuity of Movement*

Apa pun yang bergerak didalam bidikan pasti memiliki gerakan pada bidikan berikutnya, kelanjutan yang bagus dari apa yang telah dimulai. Meskipun itu membuka pintu mobil, mengambil gelas, atau memarkir motor, pergerakannya tidak boleh memiliki celahnya ditembak ke adegan berikutnya. Dalam tahap ini termasuk pada tahap pentingnya untuk menyadari bahwa pengambilan gambar dipotong secara bersama. Salah satu contoh dalam hal ini adalah rock in. Contoh anda menembak master karakter berjalan menuju kedai kopi. Dia ada di sana dan sedang berbicara dengan pemilik kedai di dalam tuan. Anda kemudian mengatur untuk close-up dia. Anda mungkin mengetahui bahwa hasil akan mengambil pemeran yang sudah ada, tetapi cara paling aman untuk melakukannya yaitu dengan melakukannya mintalah pemeran tersebut untuk melakukan dua atau tiga langkah terakhir dengan berjalan seperti yang diambil dalam jarak dekat posisi OTS (Blain Brown 154)

#### 4. *Continuity of Position*

Kontinuitas posisi sangat sekali sering memiliki permasalahan dengan alat. Alat yang dipakai dalam adegan akan bergerak di hampir setiap pengambilan gambar. Semua orang harus menonton mereka dimulai dan diakhiri dengan posisi yang sama, atau ini bisa menjadi mimpi buruk bagi penyunting. Hal ini sering menjadi garis pembelah antara pemeran profesional dan pemeran pemula, hal ini bebas ditentukan oleh actor untuk menempatkannya sama persis di setiap pengambilan. Jika adanya ketidakcocokan antara penyangga dan master beserta elemen liputannya, kembali kepada keputusan sutradara untuk meyakinkan syuting ulang untuk mengambil gambar semacam liputan yang memungkinkan editor untuk menyelesaikan permasalahan ini. Hal seperti ini dapat dilakukan dengan bermacam cara. contoh sederhana: jika aktor memasang kaca di sisi kiri meja di master, tapi di sisi kanan dalam medium, salah satu solusinya adalah dengan melakukan pengambilan gambar di mana aktor menggesernya ke seberang meja. Hal ini dapat menyelesaikan masalah, ada satu kelemahan: penyunting harus memakai bidikan itu, apakah dapat membantu adegan itu atau tidak. Hal ini dapat menciptakan lebih banyak lagi permasalahan daripada menyelesaikannya. (Blain Brown 155)

### **2.2.12 Proses Pembuatan Film**

#### 1. Pra Produksi

Tahap ini merupakan proses awal dalam pembuatan produksi film. Kegiatan ini bergantung pada besar kecilnya sebuah film yang akan diproduksi, sehingga pada tahap ini perekrutan kru film sudah mulai dipilih, kru film sudah menentukan jenis film yang akan diproduksi, dan juga naskah cerita yang akan dipakai sudah final dan tidak ada lagi perubahan. Tak hanya itu, rancangan anggaran biaya juga sudah diselesaikan, penentuan tanggal produksi (*breakdown* dan juga *rundown*), sinematographer sudah mulai merancang teknis pengambilan gambar (*shotlist*), dalam tahap ini kepala department yang ikut terlibat dalam produksi sudah mulai melakukan *scouting* lokasi dengan sutradara, serta pemilihan alat yang akan digunakan pada saat proses syuting berlangsung sudah tahu akan memakai alat apa dan *safety* alat yang akan seperti apa. Dalam pra produksi setiap department sudah mulai menyiapkan

kebutuhannya masing-masing mulai dari artistik, kamera department, penyutradaraan, dan talent yang akan ikut serta dalam proses syuting sudah mulai melakukan *reading* naskah atau bedah naskah, *fitting wardrobe*, *make up test* dan masih banyak lainnya. Sehingga pada saat proses syuting berlangsung kebutuhan masing-masing department sudah terpenuhi.

## 2. Produksi

Setelah tahap pra produksi selesai dilaksanakan, maka tahap selanjutnya adalah melaksanakan pengambilan gambar atau biasa disebut “syuting”. Proses syuting dilakukan sesuai dengan jadwal yang telah dibuat, secara garis besar jadwal syuting tercantum pada *breakdown* dan setiap harinya tercantum pada *rundown*. Seluruh pemeran dan kru yang terlibat harus bekerja sesuai dengan jadwal yang telah dibuat, dikarenakan jika proses syuting tidak berjalan sesuai dengan jadwal akan terjadinya waktu tambahan beserta akan membuat anggaran biaya berubah menjadi semakin lebih besar. Dalam tahap ini seluruh tim diwajibkan untuk bekerja secara profesional dan saling bekerja sama, agar film yang sedang diproduksi membuahkan hasil yang sempurna dan menghasilkan film yang berkualitas.

## 3. Pasca Produksi

Pada tahap ini dalam proses pembuatan film adalah *post*-produksi. Ditahap ini hasil pengambilan gambar maupun suara diolah dan digabungkan menjadi satu rangkaian, penggabungan tersebut dilakukan dengan sesuai naskah yang telah dibuat sehingga dapat menjadi suatu kesatuan karya audio visual yang dapat bercerita kepada penonton. Aspek terpenting dalam tahap *post*-produksi yaitu :

### a. *Editing*

Setelah melalui tahap *picture locked*, tahap selanjutnya adalah mengerjakan editing online, yang dimana pada saat tahap editing online berlangsung susunan adegan yang telah dirangkai dapat ditambahkan efek suara (*scoring*), efek visual (*coloring*) serta *special effect* lainnya. Tahap ini sudah tidak terpacu dengan naskah, sehingga proses *coloring* di setiap *scene* dilakukan sama seperti

melakukan penyuntingan gambar. Film disunting untuk membuat dan membangun suasana yang lebih intim dalam pewarnaan tone dan proses lainnya.

### 2.2.13 Kualitas Pencahayaan

Selain suhu warna dan kuantitas pencahayaan, sebagian besar pembuat film juga mementingkan kualitas cahaya. Kualitas cahaya yang dimaksud bukanlah seberapa bagus atau seberapa buruk cahayanya, meskipun itu sangat penting, tetapi seberapa keras atau lembutnya cahaya yang menyinari pemeran dan latarnya. Seandainya Anda pernah berdiri di luar pada hari yang tidak berawan, Anda pasti menyadari betapa berbedanya bayangan Anda

#### a) Hard Light

Hard light biasa disebut dengan *specular light*. Pencahayaan ini membuat *shadow* yang sangat jelas dan tajam. Roy Thompson Christopher J. Bowen, 95



**Gambar 13.** Hard Light

**Sumber :** <https://images.app.goo.gl/LgprFwr5eGZwqjoGA>

#### b) Soft Light

*Soft light* adalah pencahayaan yang membuat *shadow* menjadi menghilang, tidak terlalu terlihat, atau tidak sama sekali memiliki *shadow*. (Roy Thompson Christopher J. Bowen, 95)

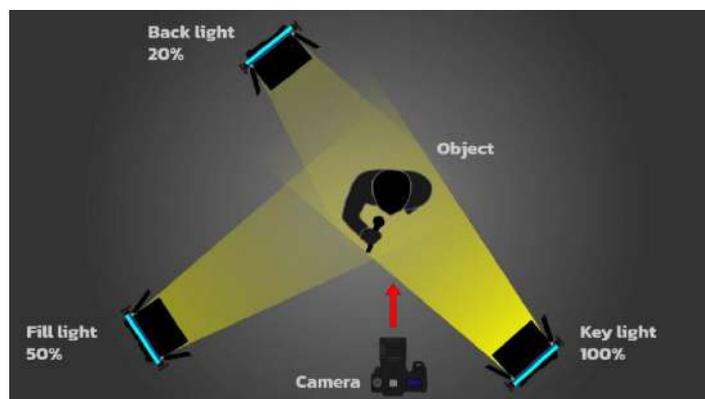


**Gambar 14.** Soft Light

**Sumber :** <https://images.app.goo.gl/J5S8TSCgUYmXJ4gd7>

### 1. Dasar Karakter Pencahayaan

Tentang bagaimana seseorang memakai cahaya lembut dan cahaya keras untuk menghasilkan pencahayaan selektif pada talenta dan di lokasi syuting. merupakan bagian yang menyenangkan dari pencahayaan kreatif untuk komposisi. Ada banyak cara yang bisa Anda lakukan untuk tempatkan cahaya pada aktor Anda, dan mudah-mudahan, selama karier Anda sebagai pembuat film, Anda akan memiliki peluang untuk bereksperimen dengan banyak cara tersebut. Mengawali dengan dasar yang kokoh akan sangat berguna, akan tetapi, kita akan menjelajahi standar paling dasar dalam penerangan subjek metode pencahayaan tiga titik. Pada dasarnya, tiga titik ini mengacu ke tiga pekerjaan berbeda yang dimiliki oleh perlengkapan pencahayaan apabila diletakkan pada penempatan tertentu di sekeliling perangkat film. Dibandingkan menjelaskan sifat cahaya, istilah-istilah ini lebih menjelaskan tujuannya. (Roy Thompson Christopher J.Bowen, 99)



**Gambar 15.** Three Point Lighting

**Sumber :** <https://images.app.goo.gl/EWSDwZzGx6i2sMVx9>

a. *Key light*

Cahaya utama adalah satu sumber cahaya yang Anda gunakan untuk membangun pencahayaan Anda. Hal ini biasanya merupakan penyedia utama penerangan untuk perangkat film atau lokasi Anda. Gunakan "kunci" untuk menyalakan lampu Anda yang lain (kuantitas dan kualitas) dari sumber utama ini. Kuncinya pencahayaan dapat berada di mana saja di sekitar subjek Anda, tetapi secara tradisional ditempatkan 45 derajat (horizontal dan vertikal) dari sumbu lensa kamera dan di atas tinggi kepala sang talenta. (Roy Thompson Christopher J.Bowen, 99)

b. *Fill light*

*Fill light* adalah sebuah sumber cahaya yang digunakan untuk membantu mengontrol kontras. Cahaya yang dipancarkan "mengisi" sebagian bayangan yang sering kali diciptakan oleh cahaya utama yang lebih terang. Penempatan fisik cahaya mengisi cahaya utama, kira-kira 45 derajat (horizontal) dari sumbu lensa. (Roy Thompson Christopher J.Bowen, 99)

c. *Back Light*

Back light adalah cahaya yang memberikan efek tepi, atau efek lingkaran cahaya, di sekeliling belakang subjek. Dikarenakan cahaya ini berada di belakang subjek (sisi yang berlawanan dari lensa kamera) dan memberikan cahaya "pinggiran" pada garis luar subjek. Cahaya latar berfungsi untuk memisahkan objek dari latar belakang dan meningkatkan ilusi kedalaman dalam bingkai film. (Roy Thompson Christopher J.Bowen, 99)

## 2. Arah Pencahayaan

a. *Front Light* (Pencahayaan Dari Arah Depan)

Sumber cahaya ini diletakan berada didepan objek, sehingga posisi cahaya tepat dibelakang posisi kamera dan berdekatan dengan posisi kamera. Sudut objek dan kamera tidak lebih 15 derajat. Arah pencahayaan ini membuat hasil relative tidak memiliki bayangan, sehingga adanya efek yang mengurangi tekstur objek. *Front*

*light* biasa digunakan untuk menunjukkan objek dengan kulit halus dan makeup yang natural. (Mei Prabowo, 111)



**Gambar 16.** *Front Light*

**Sumber :** <https://images.app.goo.gl/Hd9Kk39jSzZU12y2A>

b. *Side Light* (Pencahayaannya Dari Arah Samping)

*Side light* dapat dihasilkan jika sudut posisi cahaya terletak dari arah samping sehingga posisi objek dan posisi kamera adalah 45-90 derajat. *Side light* dapat diposisikan dari samping kanan atau kiri objek sehingga menghasilkan efek bentuk dan permukaan atau tekstur objek. Hal ini disebabkan oleh bayangan yang cenderung lebih kuat dari sumber cahaya. Efek ini biasa digunakan apabila ingin menampilkan lebih banyak profil dan menonjolkan lebih banyak karakter dan profil objek. (Mei Prabowo, 111-112)



**Gambar 17.** *Side Light*

**Sumber :** <https://images.app.goo.gl/b9ZyedVgUYd9r8yMA>

c. *Top Light* (Pencahayaannya Dari Arah Atas)

Pencahayaannya ini tepat berada di atas objek sehingga arah cahaya berada di atas, arah pencahayaan ini dapat memberikan kesan yang dramatis. Efek dari *top light* dapat dibandingkan dengan cahaya matahari yang tepat pada tengah hari. (Mei Prabowo, 112)



**Gambar 18.** *Top Light*

**Sumber :** <https://images.app.goo.gl/LPH6cRPmZ7QCBoaA6>

d. *Bottom Light* (Pencahayaannya Dari Arah Bawah)

Sumber pencahayaan ini berada tepat dibawah objek teknik ini biasa disebut *bottom light* atau *base light*. Pencahayaan seperti ini biasa dipakai untuk *fill-in light* (cahaya pegisi) untuk mengurangi kontras cahaya dari *main light* (cahaya utama). (Mei Prabowo, 112)



**Gambar 19.** *Bottom Light*

**Sumber :** <https://images.app.goo.gl/m4RjxLXUJyoUEpgEA>

e. *Back Light* (Pencahayaannya Dari Arah Belakang)

Arah pencahayaan ini terletak berada dibelakang subjek, arah pencahayaan ini biasa disebut dengan *back lighting*. Sumber pencahayaan ini terletak tepat berada didepan kamera sehingga dapat menghasilkan *silhouette*, sehingga objek dikelilingi oleh *rim light* pada sisi sekitar objek. Perlu diperhatikan bahwa pencahayaan langsung yang mengenai kamera akan menghasilkan pantulan cahaya atau *flare*. (Mei Prabowo, 112-113)



**Gambar 20.** *Back Light*

**Sumber :** <https://images.app.goo.gl/uTBvPniw5NkipLAG6>

f. *Kickers Light*

*Kicker light* biasa menyoroti tepi rambut, bahu, dan terkadang tulang rahang. Sebagai acuan yang paling standar untuk metode pencahayaan tiga titik, namun harus dimulai dengan lampu utama yang berjarak sekitar 45 derajat dari sisi kamera (kiri atau kanan) dan lampu cahaya sekitar 45 derajat di sekitar sisi lain kamera. Tentunya, ini semua bisa berubah Sesuai dengan kebutuhan atau keinginan kreatif Anda. (Roy Thompson Christopher J.Bowen, 102)



**Gambar 21.** *Kicker Light*

**Sumber :** <https://images.app.goo.gl/JnDPzADtqAKqezKY9>

### 3. *High key lighting* dan *Low key lighting*

#### a. *High Key lighting*

Gambar dengan kontras rendah mengandung tingkat pencahayaan yang lebih merata di seluruh seluruh bingkai sehingga penggambaran antara area terang dan gelap tidak terdefinisi dengan baik. Umumnya, tujuan yang ingin diperoleh yaitu, memiliki kontras yang seimbang dalam bingkai Anda - di mana di mana Anda memiliki area terang, area gelap, dan representasi "skala abu-abu" yang baik di antara keduanya. . (Roy Thompson Christopher J.Bowen, 97)

#### b. *Low Key lighting*

Low key merupakan kontras yang kuat, detail atau berlubang, dan juga dapat menciptakan hasil yang lebih menegangkan dan lebih dramatis. Akan tetapi dapat menciptakan kedalaman yang luas pada *frame* yang ada. Sehingga interaksi cahaya dan bayangan yang berada di latar depan, tengah, dan belakang *shot* akan membantu membuat efek layering dalam ruang fisik set yang dalam. . (Roy Thompson Christopher J.Bowen)



**Gambar 22.** *High Key* (Kiri) *Low Key* (Kanan)

Sumber : <https://images.app.goo.gl/cM8bSF5SLFdVhUTa7>

#### 4. *White Balance dan Colour Temperature*

Temperatur warna, dalam skala derajat Kelvin, membantu kita untuk mengerti warna yang diukur dalam ribuan derajat (sekitar 1000 sampai 20.000 derajat Kelvin). Tanpa membahas semua ilmu pengetahuan di baliknya, Anda hanya perlu memahami bahwa ada dua warna utama yang menjadi perhatian di sepanjang skala Kelvin untuk film dan video pemotretan: kuning kemerahan dan biru. Angka-angka yang paling sering dikaitkan dengan suhu warna masing-masing adalah 3200 dan 5600K. Cahaya film pada umumnya memancarkan cahaya 3200K, dan cahaya siang hari (dari matahari) kira-kira sekitar 5600K. Semakin rendah jumlah derajat Kelvin (0 - 4000-an), maka lebih kemerahan, atau "lebih hangat", cahayanya akan lebih hangat. Semakin tinggi jumlah derajat Kelvin (4000 - 10.000 ke atas), semakin biru, atau "lebih sejuk," cahayanya akan muncul. (Roy Thompson Christopher J.Bowen : 90)

WB SETTINGS	COLOR TEMPERATURE	LIGHT SOURCES
	10000 - 15000 K	Clear Blue Sky
	6500 - 8000 K	Cloudy Sky / Shade
	6000 - 7000 K	Noon Sunlight
	5500 - 6500 K	Average Daylight
	5000 - 5500 K	Electronic Flash
	4000 - 5000 K	Fluorescent Light
	3000 - 4000 K	Early AM / Late PM
2500 - 3000 K	Domestic Lightning	
1000 - 2000 K	Candle Flame	

**Gambar 23.** *White Balance dan Color Temperature*

Sumber : <https://images.app.goo.gl/tagYXE4hJeJ8ok448>

### 2.2.14 Aspek Rasio

Ukuran *frame* kamera (area gambar yang dapat direkam secara aktif) atau lebar-ke-tinggi dari bingkai tersebut sering dinyatakan sebagai rasio lebar terhadap tinggi. Rasio ini dinamakan aspek rasio dan, tergantung pada format medianya, dapat ditulis 4:3, 16:9, 1,85:1, dan seterusnya. Contoh pertama, 4:3 (dikatakan "empat berbanding tiga" dan kadang-kadang "empat berbanding tiga"), berarti jika tiga), artinya jika tingginya tiga unit, maka lebarnya sama dengan empat unit yang sama. Ini merupakan aspek rasio untuk televisi definisi standar (SD) di Amerika Utara (NTSC dan NTSC miniDV) dan Eropa (PAL, dan DV-PAL). Ini juga dapat diwakili oleh rasio 1,33:1 (yang dikatakan "satu-tiga-tiga banding satu"), di mana angka "1" mewakili tinggi bingkai standar dan angka "1,33" menunjukkan bahwa lebar bingkai adalah 1,33 kali lebih panjang dari tingginya. Semua video definisi tinggi (HD) adalah 16:9 (yang dikatakan "enam belas hingga sembilan" serta sering ditulis 16 9, atau "enam belas kali sembilan"), yang berarti aspek rasio layar lebar di mana terdapat satuan ukuran 16 di seluruh dan hanya 9 dari satuan yang sama tingginya. Atau 2.35.1.



Gambar 24. Aspek Rasio

Sumber : <https://images.app.goo.gl/ibbZFn3nm9AZRqBx6>

### 2.2.15 Kamera

Kamera adalah alat yang biasa dipakai untuk kegiatan fotografi/videografi, yang biasa dipakai untuk membuat atau merekam suatu bayangan dalam film / memorycard. Sistem dalam kamera berasal dari abad ke 5 sebelum masehi. Dikutip sebuah buku yang berjudul *History of Photography* karya Alma Davenport menyebutkan bahwa seorang pria bernama Mo Ti mengamati gereja pada dinding yang gelap terdapat lubang kecil di bagian dalam ruangan itu akan terefleksikan area di luar ruangan terbalik lewat lubang tadi. Mo Ti adalah orang pertama yang menemukan fenomena tersebut dengan sebuah alat yaitu *camera obscura*. (Lusiana)

Beberapa abad telah berlalu, mulai banyak ilmuwan yang menyadari kemudian mengamati fenomena tersebut, seperti Aristoteles pada abad ke 3 sebelum masehi, kemudian ilmuwan arab yang bernama Ibnu Al Haitam (Al Haxen) pada abad ke 10 sebelum masehi. Para ilmuwan tersebut mulai mengembangkan sebuah fenomena yang telah terjadi dan mencoba untuk menciptakan sebuah alat yang sampai sekarang diberi nama kamera. Pada tahun 1558 ilmuwan dari Italia (Giambattista Della Porta) merancang sebuah kotak yang meringankan pelukis untuk menangkap gambar. Pada tahun 1611 (Johannes Kepler) merancang sebuah desain kamera portable yang dibuat seperti layaknya tenda, pada akhirnya memberi nama alat yang dikenal hingga saat ini yaitu *Camera Obscura*. Sejarah kamera mulai dari fenomena ruangan yang gelap terdapat lubang kecil dapat dikembangkan sangat pesat hingga saat ini. (Lusiana)

#### A. Komponen Kamera

Kamera mempunyai beberapa komponen penting, beberapa komponen kamera antara lain yaitu :

1. Kamera Body
2. Lensa
3. Memory Card
4. Tombol Shutter
5. Layar LCD
6. View Finder
7. Tombol Display
8. Tombol Flash

#### A. Komponen Tambahan Kamera

1. Pengatur diafragma
2. Pengatur speed
3. Pengatur flash
4. Pengatur ISO
5. Pengatur focus lensa

Kamera mempunyai berbagai macam jenis dan tipe, akan tetapi disini hanya beberapa yang disebutkan menurut jenis dan mekanisme kerja ataupun teknologinya yaitu :

### 2.2.16 Kamera Analog

Kamera ini memakai media penangkapan atau ruang penyimpanan yang masih menggunakan rol film yang digulung, jenis kamera ini cenderung lebih kecil dan tidak mencolok, kemudian jenis kamera ini untuk menghasilkan sebuah gambar harus melewati beberapa proses cuci cetak. (Lusiana)



**Gambar 25.** Kamera Analog

**Sumber :** <https://images.app.goo.gl/mwtNUDWup1dVUePS6>

### 2.2.17 Kamera Digital

Kamera digital merupakan alat yang digunakan untuk menangkap gambar dari suatu objek kemudian dibiarkan melalui lensa didalam sensor CCD, pada belakangan ini pada sensor BSI-SMOS (*Back Side Illuminated*) sensor yang dikenal lebih hemat daya untuk kamera yang lebih canggih, hasil yang di dapatkan kemudian direkam dalam format digital ke dalam media simpan digital. Keringanan dari kamera digital yaitu dengan hasil gambar yang cepat diketahui secara langsung dan memudahkan untuk pemindahan file. Beberapa kamera digital, terutama kamera DSLR dan juga high-end, kamera dilengkapi dengan beberapa fasilitas RAW yang mampu dipindai oleh computer melalui perangkat lunak tertentu dengan hasil yang terbaik. (Lusiana)



**Gambar 26.** Kamera Digital

**Sumber :** <https://images.app.goo.gl/up3DeYNNMeX6srtGA>

### **2.2.18 Lensa Kamera**

Kita beralih sedikit kepada bagian yang sangat penting yang sangat penting dari perlengkapan penceritaan visual - lensa kamera. Pada dasarnya, tidak akan ada tata bahasa dari pengambilan gambar jika tidak ada lensa pada kamera untuk merekam gambar tersebut. Secara paling sederhana sederhana, lensa kamera bertugas mengumpulkan sinar cahaya yang berpantulan dari dunia di depan dari kamera (pemandangan yang Anda bidik) lalu memfokuskan sinar cahaya tersebut ke apa pun media rekaman yang Anda gunakan (film emulsi atau sensor elektronik kamera video). Ini dapat sesederhana itu, namun tugas lensa, jenis lensa, dan kualitas lensa dapat sangat bervariasi. (Roy Thompson Christopher J.Bowen 2009 : 66)

#### **1. Lensa Zoom**

Lensa zoom adalah lensa yang memiliki focal lensa yang bisa diubah-ubah. Salah satu lensa zoom yang dikenal mungkin sudah kita miliki yaitu lensa kit. Pada dasarnya lensa kit dimulai dari 16mm hingga 50mm. Lensa kit dikenal karena harganya yang terbilang murah tetapi kualitasnya masih bisa diandalkan. Kelebihan dari lensa zoom adalah fleksibilitas yang bisa didapatkan dalam satu lensa, dalam artian tak perlu merubah-ubah lensa lagi untuk mendapatkan jarak focal lensa yang diinginkan. Jika ingin menangkap gambar dengan focal yang relative lebar hanya tinggal memindahkan focal lensa pada 18mm, dan jika ingin mendapatkan gambar dalam focal ele hanya tinggal memutar lagi bagian

fokal lensa. Demikian kelebihan yang dimiliki lensa zoom dari lensa kit. Contoh Canon CN-E 15.5-47mm T2.8 LSP Wide-Angle Cinema Zoom Lens PL Mount.



**Gambar 27.** Lensa Zoom

**Sumber :** Canon.com

## 2. Lensa Fix

Lensa fix atau lensa yang memiliki fokal tetap (fix = tak berubah) merupakan kebalikan dari lensa zoom, panjang fokal dari lensa ini tidak bisa diubah. Lensa ini hanya bisa pasrah dengan fokal lensa yang tertera pada bodi lensa, salah satunya lensa fix 50mm tidak akan bisa memotret landscape dan mendapatkan sudut pandang sama seperti lensa 18mm, bahkan hingga mundur pada jarak yang jauh tetap menghasilkan gambar yang berbeda.



**Gambar 28.** Lensa Fix

**Sumber :** Canon.com

### 3. Tripod

Seperti yang kita ketahui Tripod kamera digunakan untuk membuat hasil gambar menjadi semaksimal mungkin pada saat pengambilan gambar ataupun video. Pada dasarnya tripod digunakan pada saat sedang menggunakan kamera dalam suatu pemotretan, mulai dari basic sampai dengan pengambilan gambar yang ekstrem. Tripod memiliki tiga kaki sehingga dapat membantu agar kamera dapat berdiri dengan tegak dan tegar. Dalam hal ini dimaksudkan untuk mengurangi kelelahan dalam mengambil gambar dan mengurangi guncangan tangan. (<https://focusnusantara.com/blog/tripod-kamera-yang-harus-kamu-ketahui>)



**Gambar 29.** Tripod

**Sumber :** E-Image.com

## 2.3 Ekstraksi

1. Sebuah film perlu didukung dengan penerapan teknik sinematografi yang dirancang oleh *Director of Photography*. Laporan tugas akhir ini berjudul "Peran *Director of Photography* dalam film pendek MERANYAU". Film pendek "Meranyau" adalah film berdurasi pendek yang bergenre drama misteri. Film ini mengangkat tema konflik yang berada di keluarga. Tokoh utama dalam film ini bernama Ifan. Film ini menceritakan tentang seorang kakek yang mengalami kepuhunan dan mengakibatkan meranyau yang dialami oleh cucunya. Karena itu peran *Director of Photography* sangat penting untuk produksi sebuah film karena membuat konsep

visual dalam penyampaian pesan film berdasarkan penerapan teknik sinematografi. Sinematografi sendiri adalah ilmu terapan yang membahas teknik menangkap gambar dan menggabung-gabungkan gambar sehingga menjadi rangkaian gambar yang mampu menyampaikan ide sebuah cerita. pada laporan tugas akhir ini penulis menggunakan ekstraksi dari laporan tugas akhir (Harun Reza Nugroho tahun 2016) yang berjudul peran *Director of Photography* dalam produksi film pendek Merayu..

2. Perhatian orang tua sangat penting bagi Kesehatan mental, fisik dan pola pikir anak. Anak akan memiliki kepribadian yang positif jika dia merasa nyaman dengan sikap yang diberikan orang tua. Karena bagi seorang anak, perhatian orang tua adalah salah satu bentuk bagaimana cara orang tua memberikan kasih sayang dan pembelajaran hidup. Permasalahan yang timbul adalah meningkatnya kesehatan gangguan mental pada anak-anak hingga remaja yang disebabkan oleh kurangnya perhatian orang tua. Yang menyebabkan anak-anak hingga remaja menjadi stress, depresi, kurang percaya diri, merasa tidak berarti dan melakukan perilaku menyimpang atau bergantung kepada orang lain untuk menyelesaikan permasalahannya. Serta memiliki dampak seorang anak akan menjauh dari orang tua dan menjadi pribadi yang mudah marah atau temperamental akibat merasa tidak mendapatkan perhatian dan kasih sayang. Sehingga seorang anak akan merasa terabaikan atau tidak diinginkan. Solusi dari permasalahan diatas adalah penulis membuat sebuah Penyutradaraan Film Fiksi Bergenre Drama Dengan Judul "Hilang". Penyutradaraan film ini fokus kepada pentingnya peran orang tua terhadap kondisi mental anak. Berdasarkan hasil Penyutradaraan Film Fiksi Bergenre Drama Dengan Judul "Hilang" dapat ditarik kesimpulan bahwa penyutradaraan film ini dapat digunakan sebagai sumber informasi kepada orang tua atau masyarakat umum tentang berbagai macam cara pengasuhan terhadap anak, dan pentingnya kehadiran orang tua didalam kehidupan anak. Saran agar penelitian selanjutnya dapat merealisasikan konsep dan skenario yang telah dibuat.pada laporan tugas akhir ini penulis menggunakan ekstaksi dari laporan Anita Permata Hutagalung tahun 2020 yang berjudul Penyutradaraan Film Fiksi Bergenre Drama dengan judul Hilang.

## BAB III

### DESKRIPSI OBJEK KARYA KREATIF

#### 3.1 Desain Produksi



**Gambar 30.** Logo Moving Movie

**Sumber :** Dokumen Pribadi

Desain Produksi film pendek “Seni Plagiat” sebagai berikut :

- |                     |  |
|---------------------|--|
| a. Production House | : Moving Movie                         |
| b. Kategori         | : Film Pendek Fiksi                    |
| c. Genre            | : Drama Acion                          |
| d. Aspect Ratio     | : 2.35:1                               |
| e. Durasi Film      | : + 20 menit                           |
| f. Judul            | : Seni Plagiat                         |
| g. Bahasa           | : Bahasa Indonesia                     |
| h. Sasaran penonton | : Masyarakat umum usia 18 tahun keatas |
| i. Nama Pemain      | :                                      |
|                     | 1) Ishartanto <i>as</i> Senyowo        |
|                     | 2) Enzo Rici <i>as</i> Surya           |
| j. Lokasi           | :                                      |

1. Joglo Shooting Minggir, Nanggulan, Sendangagung, Kec. Minggir, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta.
2. Hutan, Nanggulan, Sendangagung, Kec. Minggir, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta.

### 3.2 Deskripsi Film

Film pendek “Seni Plagiat” merupakan film berdurasi pendek yang bergenre drama action. Film ini mengangkat tema plagiarasi karya dalam bentuk digital. Tokoh utama dalam film ini bernama Senyowo. Film ini menceritakan tentang seorang pelukis yang mengalami masalah dalam karya yang telah dibuat mengalami plagiarasi oleh orang kepercayaan nya sendiri. Pada film ini merupakan tantangan bagi pembuat, karena film ini diproduksi tidak pada dataran tinggi, yang dimana tim melakukan *citting* lokasi agar set lokasi yang digunakan tetap terlihat seperti ditempat yang tinggi.

Film seni plagiat ini memakai teknik *linier* dengan alur yang maju, film ini mungkin akan sedikit membingungkan bagi penonton sehingga akan membuat penonton menebak-nebak kemana arah cerita dan siapa dalang dibalik kekacauan dari cerita ini.

Pesan yang ingin disampaikan tak lain dengan memasukkan sebuah konflik dalam kepercayaan bahwa apa yang terlihat dekat dengan kita tidaklah sama seperti apa yang kita lihat di depan kita. Dalam konflik ini tokoh utama tidaklah melapor kepada pihak yang berwajib dikarenakan pada era sekarang plagiarasi karya seperti dinormalisaikan sehingga akan terasa sia-sia jika tokoh utama berniat melapor kepada pihak yang berwajib.

Produksi film pendek ini berada di dua lokasi yang berbeda. Yang dimana lokasi rumah terletak di Joglo Shooting Minggir, tepatnya berada di Nanggulan, Sleman, Yogyakarta. Dan hutan yang terletak tidak jauh dari lokasi Joglo yang berada di Nanggulan, Sleman, Yogyakarta. Lokasi yang telah dipilih memiliki kriteria yang hamper sama dengan konsep yang telah dibuat sehingga membantu meringankan tim produksi untuk semua aspek yang telah dibutuhkan.

Dalam produksi film ini menggunakan sistem *single* kamera. Waktu yang ditempuh untuk produksi film pendek Seni Plagiat adalah 2 hari, dimana pada hari pertama full day dari pagi sampai malam yang berlokasi Hutan dan Joglo Shooting Minggir, dan dihari kedua mulai dari siang hingga malam hari yang berlokasi di Joglo Shooting Mingir.

Penyajian dalam film ini lebih diperlihatkan bagaimana seorang pelukis yang berusaha membalas dendam atas karya yang dia miliki. Hal ini merupakan point penting yang bertujuan agar penonton mengetahui bahwa janganlah terlalu percaya dengan orang yang kita anggap bahwa dia dekat dengan kita.

### **3.3 Konsep Cerita**

#### **3.3.1 Ide**

Mengingat adanya kewajiban terhadap orang lain, tetapi tidak melakukannya untuk diri sendiri. Kalimat tersebut adalah landasan dari ide yang akan dibuat oleh penulis naskah sekaligus sutradara, tetapi dalam film *seni plagiat* kami ingin mengangkat isu yang dianggap biasa saja sehingga kewajiban yang dimaksud oleh kalimat diatas adalah ingin menunjukkan bahwa masih banyak hal seperti ini yang dinormalisasikan oleh sebagian besar masyarakat dan acuh tak acuh di kehidupan sehari-hari.

#### **3.3.2 Logline**

Senyowo adalah seorang seniman Lukis yang mempunyai Art galeri kecil-kecilan, suatu ketika senyowo menjual lukisannya karena masalah keuangan, dan ternyata karya lukisnya di plagiat oleh sekelompok orang, senyowo mencari tahu siapa dalang dibalik itu semua, lalu senyowo menangkap pelakunya sendirian.

#### **3.3.3 Sinopsis**

Senyowo adalah seorang seniman lukis yang memiliki Art galeri kecil-kecilan. Suatu hari senyowo terpaksa menjual karya lukisnya karena masalah keuangan dan ternyata karya lukisnya di plagiat oleh seseorang, senyowo mencari tahu siapa dalang dibalik semua itu, setelah mencari tahu senyowo mendapatkan pelakunya dan menginterogasi. Senyowopun mendapatkan info siapa dalang bibalik ini semua, lalu senyowo menangkap sendirian dan ternyata dalang dibalik ini semua adalah penjaga Art galeri.

### **3.4 Tokoh dan Penokohan**

#### **3.4.1 Ishartanto berperan sebagai “Senyowo”**



**Gambar 31.** Ishartanto *as* Senyowo

**Sumber :** Instagram.com

- a. Dimensi Sosiologis
  - Seorang Seniman
  - Senang Menolong
  - Memahami Diri Sendiri
  - Loyalitas Terhadap Orang Lain
  - Ramah
  
- b. Dimensi Psikologis
  - Berwibawa
  - Tenang
  - Mudah Percaya
  - Bersikap Perwira Serta Ksatria
  - Cepat Beradaptasi Pada Kondisi Tertentu
  - Sedikit Humoris
  
- c. Dimensi Fisiologis
  - Sawo Matang
  - Brewokan
  - Tinggi 160+

- Tubuh Berisi
- Berambut Hitam
- Berumur 30 Tahun
- Berpakaian Nyentrik / Skena / Berantakan (Cenderung Tidak Rapih)

### 3.4.2 Enzo Rici berperan sebagai “Surya”



**Gambar 32.** Enzo Rici *as* Surya

**Sumber :** Instagram.com

#### a. Dimensi Fisiologis

- Sawo matang
- Berkumis
- Berotot
- Berambut hitam
- Berumur 30 Tahun
- Berpakaian rapi

#### b. Dimensi Psikologis

- Tenang
- Dua kepribadian
- Kalem
- Gampang melabui orang
- Dapat dipercaya

c. Dimensi Sosiologis

- Seorang karyawan
- Seorang bos besar
- Kejam
- Sombong
- Angkuh

### 3.5 Lokasi Produksi

Lokasi Pembuatan film karya kreatif ini berada di dua lokasi yaitu :

- a. Joglo Shooting Minggir, Nanggulan, Sendangagung, Kec. Minggir, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta.



**Gambar 33.** Lokasi Joglo Shooting Minggir

**Sumber :** Dokumentasi

Foto diatas merupakan tempat rumah Senyowo dan markas besar surya

- b. Nanggulan, Sendangagung, Kec. Minggir, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta.



**Gambar 34.** Lokasi 1 Hutan Sendang Mulyo

**Sumber :** Dokumentasi

Foto diatas merupakan tempat hutan perjalan Senyowo menuju markas besar Surya

- c. Nanggulan, Sendangagung, Kec. Minggir, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta.



**Gambar 35.** Lokasi Hutan 2

**Sumber :** Dokumentasi

Foto diatas merupakan tempat hutan perjalan Senyowo menuju markas besar Surya

### 3.6 Tim Produksi



**Gambar 36.** Tim Produksi

**Sumber :** Behind The *Scene* Film

Membuat karya kreatif dalam film ini merupakan kerja kolektif, maka dari itu pada film *Seni Plagiat* ini membutuhkan beberapa tim. Diantaranya :

1. Produser : Muhammad Wasi Abdul Fattah
2. Asistant Produser : Shifa Putri Puspita Sari
3. Line Pro : Anggun Rossi Ningrum
4. UPM : Pramodya Riatmoko R.
5. UM : Jonatan C.
6. Man Lok : Marcelinus Argo J.P.
7. Man Lok : Dionisius Ndal O.
8. Runner : Amar
9. Runner : Koyet
10. PU : Rafarrel Van Gizza
11. PU : Erica
12. BTS Foto : Panji Arkananta
13. BTS Video : Pasca Arif
14. Driver pick-up : Radit
15. Driver rush : Danish

16. Ass Driver	: Aditya
17. Script Writer	: Andhika Sapto A
18. Director	: Andhika Sapto A
19. Astrada 1	: Abdul Roma
20. Astrada 2	: Gakkoi Ardianta
21. Script Supervisor	: Aldi Wahyudo
22. Visual Continuity	: Daffa Putra Ramadhan
23. Clapper	: Fawwaz Rahman
24. Talco	: Wiji jahayu
25. Talco	: Iksan
26. DoP	: Muhammad Wasi Abdul Fattah
27. 1st AC	: Ashifrzda
28. 2nd AC	: Muhammad Azizul Hakim
29. Key Grip	: Rifky Aditya
30. Ass Grip	: Yzkiells
31. Gaffer	: Muhammad Al-Ketiri
32. Best Boy	: Nicolaus Ardhito
33. Light Crew	: Agustinus Galih M
34. Light Crew	: Wahyu
35. Light Support	: Nabil Anjabi
36. Light Support	: Raditya faqih Usman
37. Art Director	: Zerghio Derry Mancino
38. Ass Art Dir	: Putri Salbina Aulia
39. Prop Master	: Eggi Wanandy
40. Prop Buyer	: Rizky Dafa Ramadhan
41. Standby Set	: Jupri Ependi Siregar
42. Standby Set	: Brizben Lasarus Saekoko
43. Set Dress	: Gilang Buchori
44. Set Dress	: Utsman Ali
45. Set Dress	: Rahmad Prasetiyo
46. Driver Art	: Ahmad Zodi Setiawan

47. Recordist	: Nikolaus Nova
48. Boom	: Zoopry
49. Utinity	: Muharrom Rizky Zulherrahman
50. Make Up	: Redita Disma
51. Wardrobe	: Indah
52. Ass Wardrobe	: Widya Puspita
53. Editor Offline	: Iqbal Pratama Yunanta
54. Sound design	: Hanif Rokhman
55. Colorist	: Cikal Artha Anugerahito
56. DIT	: Ida Bagus Putu Krisna

### **3.6.1 Department kamera**

1. *Director of photography*
2. *1<sup>st</sup> Assistant kamera (Focus Puller)*
3. *2<sup>nd</sup> Assistant kamera*
4. *Key Grip*
5. *Assistant Key Grip*
6. *Gaffer*
7. *Best Boy (Assisttant Gaffer)*
8. *Lighting Crew*
9. *Lighting Support*
10. *Runner*
11. *Digital Imaging Technician (DIT)*
12. *Kamera Guard*
13. *Lens Guard*
14. *Dolly Guard*

### 3.7 Peralatan Film Seni Plagiat

Tabel 01. Peralatan dan Kebutuhan Properti

#### A. Visual Department

NO	ITEM	QTY	UNIT
1	Stagger / scaffolding	2	Unit
2	Sony FX6	1	Unit
3	Battery BPU 60	2	Unit
4	Charger Battery	1	Unit
5	Memory CFexpress Sony 80GB	2	Unit
6	Lens Adapter PL to E-Mount	1	Unit
7	Tripod Set 100mm (High, Baby, Hihat)	1	Set
8	TILTA Cage for FX6 III Series	1	Unit
9	TILTA Mattebox 4x5.6 Clamp On	1	Unit
10	ND set 4x5.6	1	Unit
11	TILTA Follow Focus	1	Unit
12	V-Mount Plate	1	Unit
13	Battery V-Mount	6	Unit
14	Charger V-Mount	1	Unit
15	TILTA Dual Handle Grip + Shoulderpad	1	Unit
16	Monitor Atomos 7" + Articulate Arm	1	Unit
17	Monitor Director 17"	1	Unit
18	Kabel SDI 25 m	4	Unit
19	Canon Cinema Lens (14,20,35,50,85,135)	1	Set
20	Dinky <i>Dolly</i> (Egripment)	1	Unit
21	Straight Track	3	Unit
22	Circle Track	2	Unit

23	Wedges	1	Set
24	Waterpass	1	Unit
25	Monitor Feelworld Master 7" LUTS 4K	1	Unit
26	Hollyland Mars 4K	2	Set
27	Saddle Bag	1	Unit
28	Pancake/Quarter Apple Box	2	Unit
29	Apple Box	1	Unit
23	Porta Jib 1.5 Meter (Egripment)	1	Unit

*B. Lighting Department*

<b>NO</b>	<b>ITEM</b>	<b>QTY</b>	<b>UNIT</b>
1	Aputure LS 1200d Pro LED Light	1	Unit
2	Aputure Light Storm 600D Pro (Standard)	1	Unit
3	Aputure LS 60x KIT (Isi 3 Lampu)	1	Set
4	Godox TL60 Tube Light RGB Kit (1 Box isi 4 Pcs)	1	Set
5	Godox F400Bi KNOWLED Bi-color Flexible LED (60x120cm)	2	Unit
6	Trace <i>Frame</i> Kit 4x4 (Isi 4 <i>Frame</i> )	1	Set
7	Filter 4x4 - 250 White Diffuse (120cm x 120cm)	2	Unit
8	Filter 4x4 - 251 White Diffuse (120cm x 120cm)	2	Unit
9	Black Flag Kit / Cutter Light	1	Unit
10	C-Stand (Century Stand) 40" + Arm	12	Unit
11	C-Stand Mini 20" Kupo Master + Arm (Turtle Base)	1	Unit
12	Kain Silk 8x8 feet (Cloth Only)	1	Unit
13	Aligator Clamp	4	Unit
14	Super Clamp & Magic Arm	3	Unit
15	Kain Hitam/ Black Solid 20x20 feet (Cloth Only)	1	Unit
16	Kain Hitam/ Black Solid 12x12 feet (Cloth Only)	1	Unit
17	Genset Silent Honda EU 65is (6,5Kva)	1	Unit

18	Kursi Lipat Soleil (Kursi Director)	1	Unit
19	Overlength Cable / Kabel Perleng (10m)	17	Unit
20	Cardelini Clamp 6"	4	Unit
21	Tangga Aluminium Multi Purpose (3.3 M)	1	Unit
22	Sandbag	17	Unit
23	Styrofoam Black & White 24" x 48" (Pembelian)	2	Unit
24	Lampu Panaled 20w	2	Unit

*C. Audio Department*

NO	ITEM	QTY	UNIT
1	Audio Recorder Zoom F8 Multi Track	1	Unit
2	Kabel DC/Tab to DC	1	Unit
3	Boom Mic Set (Saramonic Soundbird V6)	1	Unit
4	Wireless Clip On (Sennheiser ew 112P G4)	3	Unit
5	Headphone Dolphine DS50	1	Unit

*D. ART Department*

ARTISTIK			
NO	ITEM	QTY	UNIT
1	Lukisan pohon beringin	1	Pcs
2	5 lembar lukisan 100 cm x 90 cm	5	Lembar
3	Kartu Nama	1	Set
4	Stiker 10 cm x 10 cm 1 lembar	1	Lembar

5	Stiker 40 cm x 40 cm 1 lembar	1	Lembar
6	Kaos pohon beringin	1	Pcs
7	Kardus 13 biji	13	Pcs
8	Bohlam 15 watt 5 biji	5	Pcs
9	Pylox hitam, merah, clear 1 biji	1	Pcs
10	Properti basecamp 1	1	Box
11	Properti basecamp 2	1	Box
12	Tong bekas oli	1	Pcs
13	Stand lukis 6 biji	6	Pcs
14	Lukisan 5 biji	5	Pcs
15	Tali tampar	1	Set
16	Kabel sound 5 meter	1	Pcs
17	Kabel putih lampu 5 meter	1	Pcs
18	Kain putih 1m x 1m	1	Pcs
19	Kain hitam 1m x 1m	1	Pcs
20	Tripod kamera	1	Pcs

21	Amplop coklat lembar 3	3	Lembar
22	Pipa paralon 3 meter	1	Pcs
23	Teropong	1	Pcs
24	Cat akrilik 2 set	2	Set
25	Bensin vespa properti	1	
26	Bensin motor klx properti	1	
27	Lakban hitam 3 biji	3	Pcs
28	Lakban kertas 3 biji	3	Pcs
29	Lakban bening 2 biji	2	Pcs
30	Double tip kertas 3 biji	3	Pcs
31	Double tip foam 3 biji	3	Pcs
32	Lem korea 5 biji	5	Pcs
33	Paku kecil 1 kg	1	Kg
34	Bensin kru art 5 motor	5	Liter
35	Makan kru art 2 kali 9 orang	9	Pcs
36	Rokok kru art 2 kaleng	2	Kaleng

E. Make Up Dan Wardrobe

NO	ITEM	QTY	UNIT
1	Viva Micellar Water 100ML	1	Buah
2	Beauty Blender	1	Buah
3	Spon Candy	1	Buah
4	Topi Baseball	4	Pcs
5	Sarung Tangan	2	Pcs
6	Jasa Bordir Topi	5	Pcs

**3.7.1 Penentuan Pemilihan Alat Department Kamera**

Penentuan dalam pemilihan alat kebutuhan kamera dilakukan pada saat proses recce yang dimana dari mulai pergerakan aktor dan disesuaikan oleh kamera sehingga alat yang akan dipakai dapat diketahui, seperti shot yang akan dipakai dengan teknik crane up dan track in harus berkordinasi dengan crew grip alat apa yang akan digunakan sehingga dapat memperhitungkankan berapa panjang track yang akan digunakan dan safety alat yang akan dipakai. Proses ini dilalui agar saat pelaksanaan dapat berjalan sesuai dengan keinginan visual dari Director of photography.

**3.8 Time Schedule Seni Plagiat**

Tabel 02. Penjadwalan Pra-Produksi

<b>may</b>						<b>2024</b>
<b>WEDNESDA</b>						
<b>MONDAY</b>	<b>TUESDAY</b>	<b>Y</b>	<b>THURSDAY</b>	<b>FRIDAY</b>	<b>SATURDAY</b>	<b>SUNDAY</b>
<b>29</b>	<b>30</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
<b>6</b>	<b>7</b>	<b>8</b>	<b>9</b>	<b>10</b>	<b>11</b>	<b>12</b>

13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
		Breakdown Script draft 1				
27	28	29	30	31	1	2
		Naskah Draft 2				
3	4	Notes:				
					TITLE	: SENI PLAGIAT
					PRODUCTION COMPANY	: MOVING MOVIE
	SENI PLAGIAT				DIRECTOR	: ANDHIKA SAPTO A
	Daily Timeline				SHOT DATE	: JULY 24 2024
					LOCATION	: YOGYAKARTA
June						2024
WEDNESDA						
MONDAY	TUESDAY	Y	THURSDAY	FRIDAY	SATURDAY	SUNDAY

<b>27</b>	<b>28</b>	<b>29</b>	<b>30</b>	<b>31</b>	<b>1</b>	<b>2</b>
						Target Final Draft
<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6</b>	<b>7</b>	<b>8</b>	<b>9</b>
					Scouting Location	Scouting Location
<b>10</b>	<b>11</b>	<b>12</b>	<b>13</b>	<b>14</b>	<b>15</b>	<b>16</b>
Script Conference 1 & Scouting Location	Scouting Location	Scouting Location	Scouting Location	Scouting Location	Scouting Location	Location Lock
<b>17</b>	<b>18</b>	<b>19</b>	<b>20</b>	<b>21</b>	<b>22</b>	<b>23</b>
		Production design lock & Talent Lock	Script Confrence 2 & 1st ppm HOD			
<b>24</b>	<b>25</b>	<b>26</b>	<b>27</b>	<b>28</b>	<b>29</b>	<b>30</b>
			Shot list lock & 2nd ppm HOD		1st reading	
<b>1</b>	<b>2</b>	Notes:				
					TITLE	: SENI PLAGIAT
					PRODUCTIO N COMPANY	: MOVING MOVIE

		<b>SENI PLAGIAT</b>			DIRECTOR	: ANDHIKA SAPTO A
		Daily Timeline			SHOT DATE	: JULY 24 2024
					LOCATION	: YOGYAKARTA A
<b>July</b>						<b>2024</b>
WEDNESDA						
MONDAY	TUESDAY	Y	THURSDAY	FRIDAY	SATURDAY	SUNDAY
<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6</b>	<b>7</b>
PPM HOD			Talent Lock			
<b>8</b>	<b>9</b>	<b>10</b>	<b>11</b>	<b>12</b>	<b>13</b>	<b>14</b>
	PPM HOD	1ST Reading		SCOUTING G LOCATIO N	SCOUTING LOCATION	
<b>15</b>	<b>16</b>	<b>17</b>	<b>18</b>	<b>19</b>	<b>20</b>	<b>21</b>
TECHNICAL RECCE	READING 2, FITTING, & MAKE- UP TEST - Senyowo -Surya	PPM HOD				REHEARSAL & READING 3 -Senyowo - Surya

<b>22</b>	<b>23</b>	<b>24</b>	<b>25</b>	<b>26</b>	<b>27</b>	<b>28</b>
<b>FINAL PREPARATION (ALL HOD)</b>	<b>CAMERA TEST</b>	<b>SHOOTING DAY 1</b>	<b>SHOOTING DAY 2</b>	Offline Post	Offline Post	Offline Post
<b>29</b>	<b>30</b>	<b>31</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>
Offline Post	Offline Post	Pict lock				
<b>5</b>	<b>6</b>	<b>Notes:</b>				

<b>August</b>						<b>2024</b>
---------------	--	--	--	--	--	-------------

<b>WEDNESDAY</b>						
<b>MONDAY</b>	<b>TUESDAY</b>	<b>WEDNESDAY</b>	<b>THURSDAY</b>	<b>FRIDAY</b>	<b>SATURDAY</b>	<b>SUNDAY</b>
<b>29</b>	<b>30</b>	<b>31</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>
			Online Post	Online Post	Online Post	Online Post
<b>5</b>	<b>6</b>	<b>7</b>	<b>8</b>	<b>9</b>	<b>10</b>	<b>11</b>
Online Post	Final					
<b>12</b>	<b>13</b>	<b>14</b>	<b>15</b>	<b>16</b>	<b>17</b>	<b>18</b>
<b>19</b>	<b>20</b>	<b>21</b>	<b>22</b>	<b>23</b>	<b>24</b>	<b>25</b>
<b>26</b>	<b>27</b>	<b>28</b>	<b>29</b>	<b>30</b>	<b>31</b>	<b>1</b>

2	3	Notes:
---	---	--------

### 3.9 Rancangan Anggaran Biaya

Tabel 03. Rancangan Anggaran Biaya Film Seni Plagiat

PRODUSERIAL								
NO	ITEM	DESCRIPTION	QTY	UNIT	DAY	RATE	DISC	TOTAL
	<b>VENUE</b>							
1	Lokasi	Omah Joglo Mingguir	1	Unit	1	Rp3,000,000	1.00	Rp3,000,000
	<b>LOGISTIC</b>							
2	Konsumsi Talent & Crew		1	Pack	1	Rp52,600	1.00	Rp52,600
3	Cheese Roll		1	Pcs	1	Rp10,300	1.00	Rp10,300
4	Olive		20	Orang	1	Rp10,000	1.00	Rp200,000
5	Teh Pucuk		21	Botol	1	Rp3,800	1.00	Rp79,800
6	Nasi Kuning		2	Bungkus	1	Rp10,000	1.00	Rp20,000
7	SanQua		1	Kardus	1	Rp22,000	1.00	Rp22,000
8	Olive Crew		17	Kardus	1	Rp10,000	1.00	Rp170,000
9	Olive Beef Burger		1	Pcs	1	Rp10,000	1.00	Rp10,000
10	Olive Talent		3	Kardus	1	Rp16,000	1.00	Rp48,000
11	Olive Tax 10%		1	Pcs	1	Rp21,000	1.00	Rp21,000
12	Refill Galon		2	Buah	1	Rp6,000	1.00	Rp12,000
13	Nasi Goreng Telur		2	Bungkus	1	Rp13,000	1.00	Rp26,000
14	Kwetiau		1	Bungkus	1	Rp17,000	1.00	Rp17,000
15	Es Teh		3	Bungkus	1	Rp3,000	1.00	Rp9,000
16	Sea Salt Coffee		4	Bungkus	1	Rp9,000	1.00	Rp36,000
17	Aqua		1	Dus	1	Rp4,000	1.00	Rp4,000
18	Sido Muncul		2	Sachet	1	Rp5,000	1.00	Rp10,000

19	Makan Mamak Dwik		1	Paket	1	Rp3,500,000	1.00	Rp3,500,000
20	Gas Melon		1	Buah	1	Rp22,000	1.00	Rp22,000
21	Es Kristal		1	Plastik	1	Rp14,000	1.00	Rp14,000
22	Rafia		1	Buah	1	Rp2,000	1.00	Rp2,000
23	Air Minum 600ml		2	Botol	1	Rp6,000	1.00	Rp12,000
24	Aqua Botol 600ml		3	Botol	1	Rp2,200	1.00	Rp6,600
25	Isi Aqua		3	Galon	1	Rp7,000	1.00	Rp21,000
26	Es Kristal		3	Buah	1	Rp14,000	1.00	Rp42,000
27	Sunlight		1	Pcs	1	Rp5,000	1.00	Rp5,000
28	Ravestik		2	Kg	1	Rp11,000	1.00	Rp22,000
29	Pilus Tongkol		2	Kg	1	Rp11,000	1.00	Rp22,000
30	Kripik Singkong		2	Kg	1	Rp7,500	1.00	Rp15,000
31	Ciki		3	Kg	1	Rp9,000	1.00	Rp27,000
32	Roll Coklat		2	Kg	1	Rp10,000	1.00	Rp20,000
33	Ubi Ungu		1	Kg	1	Rp9,000	1.00	Rp9,000
34	Koin Putih Snack		1	Kg	1	Rp11,000	1.00	Rp11,000
35	Potato Mini		1	Kg	1	Rp12,000	1.00	Rp12,000
36	Twiss Snack		1	Kg	1	Rp12,000	1.00	Rp12,000
37	Koin Pedas Snack		1	Kg	1	Rp12,500	1.00	Rp12,500
38	Tortila Snack		1	Kg	1	Rp16,000	1.00	Rp16,000
39	Cup		1	Bungkus	1	Rp14,500	1.00	Rp14,500
40	Roti		1	Bungkus	1	Rp15,000	1.00	Rp15,000
41	Anggur		1	Kg	1	Rp20,000	1.00	Rp20,000
42	Klengkeng		1	Kg	1	Rp18,000	1.00	Rp18,000
43	Pisang		1	Kg	1	Rp11,000	1.00	Rp11,000
44	Melon		1	Kg	1	Rp16,000	1.00	Rp16,000
45	Jeruk		1	Kg	1	Rp5,000	1.00	Rp5,000

46	Pear		1	Kg	1	Rp12,000	1.00	Rp12,000
47	Apel		1	Kg	1	Rp12,000	1.00	Rp12,000
48	Roti Kasur Coklat		2	Bungkus	1	Rp17,500	1.00	Rp35,000
49	Roti Kasur		2	Bungkus	1	Rp15,000	1.00	Rp30,000
50	Sariwangi Teh Celup		2	Pcs	1	Rp13,900	1.00	Rp27,800
51	Aqua		2	Pcs	1	Rp3,800	1.00	Rp7,600
52	Nutrisari		4	Renteng	1	Rp13,500	1.00	Rp54,000
53	Good Day		2	Renteng	1	Rp15,000	1.00	Rp30,000
54	Mamalemon		1	Pcs	1	Rp4,000	1.00	Rp4,000
55	Spons Cuci Piring		1	Pcs	1	Rp3,000	1.00	Rp3,000
56	Gula		3	Pcs	1	Rp17,500	1.00	Rp52,500
57	Kopi		1	Kg	1	Rp20,500	1.00	Rp20,500
58	Beras		5	Kg	1	Rp14,600	1.00	Rp73,000
59	Rokok Dji Sam Soe Refill		1	Bungkus	1	Rp21,000	1.00	Rp21,000
60	Camel 16		2	Bungkus	1	Rp24,050	1.00	Rp48,100
61	Ibuprofen		1	Pcs	1	Rp4,500	1.00	Rp4,500
<b>TRANSPORTATION</b>								
62	Bensin Ambil Lensa		1	Unit	1	Rp25,000	1.00	Rp25,000
63	Bensin Manager Location		1	Unit	2	Rp50,000	1.00	Rp100,000
64	Mobil Box		1	Unit	1	Rp500,000	1.00	Rp500,000
65	Bensin Mobil Box		15	Liter	1	Rp10,000	1.00	Rp150,000
66	Bensin Genset		30.51	Liter	1	Rp12,950	1.00	Rp395,105
67	Bensin Rush		20	Liter	1	Rp10,000	1.00	Rp200,000
68	Bensin Pickup		22.06	Liter	1	Rp6,800	1.00	Rp150,008
69	Bensin Pick Up		5	Liter	1	Rp10,000	1.00	Rp50,000

70	Bensin Runner		1.872	Liter	1	Rp10,000	1.00	Rp18,720
71	Bensin Runner		3	Liter	1	Rp10,000	1.00	Rp30,000
72	Bensin		53.3	Liter	1	Rp10,000	1.00	Rp533,000
73	Bensin Genset		15.45	Liter	1	Rp12,950	1.00	Rp200,078
<b>ADDITIONAL</b>								
74	Vitamin		10	Bundle	1	Rp2,000	1.00	Rp20,000
75	Print Naskah		1	Bundle	1	Rp20,000	1.00	Rp20,000
76	Print Surat Lokasi		1	Bundle	1	Rp20,000	1.00	Rp20,000
77	Koyo Cabe		1	Pack	1	Rp15,000	1.00	Rp15,000
78	Tolak Angin		1	Pack	1	Rp65,000	1.00	Rp65,000
79	Degirol		1	Pack	1	Rp15,000	1.00	Rp15,000
80	Tisu		3	Pcs	1	Rp10,500	1.00	Rp31,500
81	Autan		12	Rentang	1	Rp4,000	1.00	Rp48,000
82	Promag		1	Pcs	1	Rp10,000	1.00	Rp10,000
83	Bye-bye fever		10	Pcs	1	Rp12,500	1.00	Rp125,000
84	P3K		1	Bundle	1	Rp60,000	1.00	Rp60,000
85	Camel 16		2	Bungkus	1	Rp25,000	1.00	Rp50,000
86	Print		2	Lembar	1	Rp2,000	1.00	Rp4,000
87	Pulpen		1	Buah	1	Rp2,500	1.00	Rp2,500
88	HT Ranting YK		20	Unit	2	Rp7,000	1.00	Rp280,000
89	Cool Box		1	Buah	2	Rp50,000	1.00	Rp100,000
90	Kertas Manila		10	Lembar	1	Rp2,500	1.00	Rp25,000
91	Lakban		5	Buah	1	Rp11,500	1.00	Rp57,500
92	Masking Tape		5	Buah	1	Rp11,500	1.00	Rp57,500
93	Alkalin		5	Buah	1	Rp43,900	1.00	Rp219,500
94	Sewa Jumbo		1	Buah	1	Rp15,000	1.00	Rp15,000
95	Sewa Piring		1	Buah	1	Rp150,000	1.00	Rp150,000
96	Print Warna		1	Buah	1	Rp71,000	1.00	Rp71,000
97	Print B&W		1	Buah	1	Rp19,500	1.00	Rp19,500
98	Gunting		1	Buah	1	Rp12,000	1.00	Rp12,000

99	Spidol		1	Buah	1	Rp12,000	1.00	Rp12,000
100	Plastik Sampah		1	Buah	1	Rp9,400	1.00	Rp9,400
101	Polytex Kantong Sampah		1	Buah	1	Rp24,250	1.00	Rp24,250
102	Print		20	Buah	1	Rp250	1.00	Rp5,000
103	Print Warna		1	Buah	1	Rp4,000	1.00	Rp4,000
104	Print		1	Buah	1	Rp2,000	1.00	Rp2,000
105	Print A3 Warna + Laminating		1	Buah	1	Rp12,000	1.00	Rp12,000
106	Print		1	Buah	1	Rp8,000	1.00	Rp8,000
107	Print A4		1	Buah	1	Rp25,000	1.00	Rp25,000
108	Kantong Sampah		1	bundel	1	Rp17,000	1.00	Rp17,000
109	Isi Ulang		1	Buah	1	Rp7,000	1.00	Rp7,000
110	Sendok Panjang		5	Pack	1	Rp11,000	1.00	Rp55,000
111	Cup Plastik		3	Pack	1	Rp9,000	1.00	Rp27,000
112	Piring Plastik		1	Pack	1	Rp17,000	1.00	Rp17,000
113	Cup Plastik		1	Pack	1	Rp14,500	1.00	Rp14,500
114	Ganti Earpiece - Ranting HT		6	Pcs	1	Rp25,000	1.00	Rp150,000
115	Ganti Kabel Charger HT - Ranting HT		2	Pcs	1	Rp10,000	1.00	Rp20,000
25	Lampu Panaled 20w		2	Unit	1	Rp10,000		Rp20,000
<b>SUB TOTAL</b>								<b>Rp12,359,360</b>

PENYUTRADARAAN								
NO	ITEM	DESCRIPTION	QTY	UNIT	DAY	RATE	DISC	TOTAL
1	Senyowo	Talent	1	Orang	2	Rp300,000	1.00	Rp600,000
2	Surya	Talent	1	Orang	1	Rp200,000	1.00	Rp200,000

3	Adiva	Talent	1	Orang	1	Rp40,000	1.00	Rp40,000
4	Ekstras	Talent	5	Orang	2	Rp20,000	1.00	Rp200,000
5	Script Cont	Alat	1	Set	2	Rp500,000	1.00	Rp1,000,000
6	Monitor Black Magic 7"	Alat	1	Unit	2			
7	Camvate Monitor Cage	Alat	1	Unit	2			
8	V-Mount Adapter Power	Alat	1	Unit	2			
9	Dtap to DC Cable	Alat	2	Unit	2			
10	V-Mount Battery	Alat	2	Unit	2			
11	V-Mount Charger	Alat	2	Unit	2			
12	Magic Arm	Alat	3	Unit	2			
13	Lightstand	Alat	3	Unit	2			
14	SDI Cable Panjang	Alat	1	Unit	2			
15	SDI Cable pendek	Alat	2	Unit	2			
16	Full HDMI Cable 15cm	Alat	1	Unit	2			
17	Full HDMI Cable 5m	Alat	1	Unit	2			
18	Accsoon Quadband 1:1	Alat	1	Unit	2			
19	NPF Battery	Alat	3	Unit	2			
20	Charger NPF Battery	Alat	1	Unit	2			
21	Clapper Board	Alat	1	Set	2			

22	Mini XLR to XLR Cables	Alat	1	Unit	2	Free	1.00	Free
23	Audio Splitter	Alat	1	Unit	2	Free	1.00	Free
24	Speaker	Alat	1	Unit	2	Free	1.00	Free
25	Sambungan SDI Cable	Alat	2	Unit	2	Free	1.00	Free
26	Valcro 10m	Alat	1	Unit	2	Free	1.00	Free
27	Headlamp	Alat	2	Unit	2	Free	1.00	Free
28	Display Tray	Alat	1	Unit	2	Free	1.00	Free
29	Maffer Clamp	Alat	2	Unit	2	Free	1.00	Free
30	Overlank 5m	Alat	1	Unit	2	Free	1.00	Free
31	Ipad M1	Alat	1	Unit	2	Free	1.00	Free
32	Macbook Pro	Alat	1	Unit	2	Free	1.00	Free
<b>SUB TOTAL</b>								<b>Rp2,040,000</b>

<b>KAMERA</b>								
NO	ITEM	DESCRIPTION	QTY	UNIT	DAY	RATE	DISC	TOTAL
1	Stagger / scaffolding	SEWA	1	Unit	1	160000	1.00	Rp160,000
2	Sony FX6 Mark III	<i>Supported</i>	1	Unit	2	Free	1.00	Free
3	Battery NP-FZ100	<i>Supported</i>	3	Unit	2	Free	1.00	Free
4	Charger BC-QZ1	<i>Supported</i>	1	Unit	2	Free	1.00	Free
5	Memory CFexpress Sony 80GB	<i>Supported</i>	2	Unit	2	Free	1.00	Free
6	Lens Adapter PL to E-Mount	<i>Supported</i>	1	Unit	2	Free	1.00	Free
7	Tripod Set 100mm (High, Baby, Hihat)	<i>Supported</i>	1	Unit	2	Free	1.00	Free

8	TILTA Cage for FX6 III Series	<i>Supported</i>	1	Unit	2	Free	1.00	Free
9	TILTA Mattebox 4x5.6 Clamp On	<i>Supported</i>	1	Unit	2	Free	1.00	Free
10	ND set 4x5.6	<i>Supported</i>	1	Unit	2	Free	1.00	Free
11	TILTA Follow Focus	<i>Supported</i>	1	Unit	2	Free	1.00	Free
12	V-Mount Plate	<i>Supported</i>	1	Unit	2	Free	1.00	Free
13	Battery V-Mount	<i>Supported</i>	6	Unit	2	Free	1.00	Free
14	Charger V-Mount	<i>Supported</i>	1	Unit	2	Free	1.00	Free
15	TILTA Dual Handle Grip + Shoulderpad	<i>Supported</i>	1	Unit	2	Free	1.00	Free
16	Monitor Atomos 7" + Articulate Arm	<i>Supported</i>	1	Unit	2	Free	1.00	Free
17	Monitor Director 17"	<i>Supported</i>	1	Unit	2	Free	1.00	Free
18	Kabel SDI 25 m	<i>Supported</i>	4	Unit	2	Free	1.00	Free
19	Canon Cinema Lens (14,24,35,50,85,135)	<i>Supported</i>	1	Set	2	Free	1.00	Free
20	Dinky <i>Dolly</i> (Egripment)	<i>Supported</i>	1	Unit	2	Free	1.00	Free
21	Straight Track	<i>Supported</i>	3	Unit	2	Free	1.00	Free
22	Circle Track	<i>Supported</i>	2	Unit	2	Free	1.00	Free
23	Wedges	<i>Supported</i>	1	Unit	2	Free	1.00	Free
24	Waterpass	<i>Supported</i>	1	Unit	2	Free	1.00	Free
25	Monitor Feelworld Master 7" LUTS 4K	<i>Supported</i>	1	Unit	2	Free	1.00	Free
26	Hollyland Mars 4K	<i>Supported</i>	2	Set	2	Free	1.00	Free
27	Saddle Bag	<i>Supported</i>	1	Unit	2	Free	1.00	Free
28	Pancake/Quarter Apple Box	<i>Supported</i>	2	Unit	2	Free	1.00	Free
29	Apple Box	<i>Supported</i>	1	Unit	2	Free	1.00	Free
30	Porta Jib 1.5 Meter (Egripment)	BSM	1	Unit	2	Rp250,000	50.00	Rp250,000

**SUB TOTAL****Rp410,000****LIGHTING**

<b>NO</b>	<b>ITEM</b>	<b>DESCRIPTION</b>	<b>QTY</b>	<b>UNIT</b>	<b>DAY</b>	<b>RATE</b>	<b>DISC</b>	<b>TOTAL</b>
1	Aputure LS 1200d Pro LED Light	BSM	1	Unit	2	Rp600,000	50.00	Rp1,200,000
2	Aputure Light Storm 600D Pro (Standard)	BSM	1	Unit	2	Rp450,000	50.00	Rp900,000
3	Aputure LS 60x KIT (Isi 3 Lampu)	BSM	1	Set	2	Rp250,000	50.00	Rp500,000
4	Godox TL60 Tube Light RGB Kit (1 Box isi 4 Pcs)	BSM	1	Set	2	Rp300,000	50.00	Rp600,000
5	Godox F400Bi KNOWLED Bi-color Flexible LED (60x120cm)	BSM	2	Unit	2	Rp275,000	50.00	Rp1,100,000
6	Trace <i>Frame</i> Kit 4x4 (Isi 4 <i>Frame</i> )	BSM	1	Set	2	Rp100,000	50.00	Rp200,000
7	Filter 4x4 - 250 White Diffuse (120cm x 120cm)	BSM	2	Unit	2	Rp25,000	50.00	Rp100,000
8	Filter 4x4 - 251 White Diffuse (120cm x 120cm)	BSM	2	Unit	2	Rp25,000	50.00	Rp100,000
9	Black Flag Kit / Cutter Light	BSM	1	Unit	2	Rp100,000	50.00	Rp200,000
10	C-Stand (Century Stand) 40" + Arm	BSM	12	Unit	2	Rp20,000	50.00	Rp480,000
11	C-Stand Mini 20" Kupo Master + Arm (Turtle Base)	BSM	1	Unit	2	Rp20,000	50.00	Rp40,000

12	Kain Silk 8x8 feet (Cloth Only)	BSM	1	Unit	2	Rp100,000	50.00	Rp200,000
13	Aligator Clamp	BSM	4	Unit	2	Rp10,000	50.00	Rp80,000
14	Super Clamp & Magic Arm	BSM	3	Unit	2	Rp20,000	50.00	Rp120,000
15	Kain Hitam/ Black Solid 20x20 feet (Cloth Only)	BSM	1	Unit	2	Rp150,000	50.00	Rp300,000
16	Kain Hitam/ Black Solid 12x12 feet (Cloth Only)	BSM	1	Unit	2	Rp125,000	50.00	Rp250,000
17	Genset Silent Honda EU 65is (6,5Kva)	BSM	1	Unit	2	Rp500,000	50.00	Rp1,000,000
18	Kursi Lipat Soleil	BSM	1	Unit	2	Rp30,000	50.00	Rp60,000
19	Overlength Cable / Kabel Perleng (10m)	Free	17	Unit	2			Rp0
20	Cardelini Clamp 6"	BSM	4	Unit	2	Rp20,000	50.00	Rp160,000
21	Tangga Aluminium Multi Purpose (3.3 M)	BSM	1	Unit	2	Rp20,000	50.00	Rp40,000
22	Sandbag	Free	17	Unit	2			Rp0
24	Styrofoam Black & White 24" x 48" (Pembelian)	BSM	2	Unit	1	Rp75,000	1.00	Rp150,000
<b>Total Sebelum Disc</b>								Rp7,780,000
<b>Total Setelah Disc</b>								Rp3,815,000

<b>AUDIO</b>								
NO	ITEM	DESCRIPTION	QTY	UNIT	DAY	RATE	DISC	TOTAL
1	Audio Recorder Zoom F8 Multi Track	BSM	1	Unit	2	250000	1.00	Rp500,000
2	Kabel DC/Tab to DC	BSM	1	Unit	2	50000	1.00	Rp100,000

3	Boom Mic Set (Saramonic Soundbird V6)	BSM	1	Unit	2	150,000	1.00	Rp300,000
4	Wireless Clip On (Sennheiser ew 112P G4)	BSM	3	Unit	2	125,000	1.00	Rp750,000
5	Headphone Dolphine DS50	BSM	1	Unit	2	25,000	1.00	Rp50,000
6	Delivery alat	BSM	1	Unit	2	Rp88,000.00	1.00	Rp176,000.00
						<b>Total Sebelum Diskon</b>		<b>Rp1,876,000</b>
						<b>Total Setelah Diskon</b>		<b>Rp938,000</b>
<b>SUB TOTAL BSM SEBELUM DISKON</b>								<b>Rp9,656,000</b>
						Diskon TA 50%		Rp4,665,000
						<b>Total Sebelum Pajak</b>		<b>Rp5,241,000</b>
						Pajak PPN 11%		Rp576,510
						<b>Total Setelah Pajak</b>		<b>Rp5,817,510</b>

<b>MAKE UP &amp; WARDROBE</b>								
<b>NO</b>	<b>ITEM</b>	<b>DESCRIPTION</b>	<b>QTY</b>	<b>UNIT</b>	<b>DAY</b>	<b>RATE</b>	<b>DISC</b>	<b>TOTAL</b>
1	Viva Micellar Water 100ML		1	Buah	1	Rp15,000	1.00	Rp15,000
2	Beauty Blender		1	Buah	1	Rp12,000	1.00	Rp12,000
3	Spon Candy		1	Buah	1	Rp6,000	1.00	Rp6,000
4	Topi Baseball		4	Pcs	1	12,456	1.00	Rp49,824
5	Sarung Tangan		2	Pcs	1	2,336	1.00	Rp4,672
6	Jasa Bordir Topi		5	Pcs	1	17,500	1.00	Rp17,500
7	Laundry		10	Kg	1	5,500	1.00	Rp55,000

**SUB TOTAL****Rp159,996****ARTISTIK**

NO	ITEM	DESCRIPTION	QTY	UNIT	DAY	RATE	DISC	TOTAL
1	Lukisan pohon beringin	Cetak	1	Pcs	-	Rp70,000	1.00	Rp70,000
2	5 lembar lukisan 100 cm x 90 cm	Cetak	5	Lembar	-	Rp150,000	1.00	Rp150,000
3	Kartu Nama	Cetak	1	Set	-	Rp20,000	1.00	Rp20,000
4	Stiker 10 cm x 10 cm 1 lembar	Cetak	1	Lembar	-	Rp68,000	1.00	Rp68,000
5	Stiker 40 cm x 40 cm 1 lembar	Cetak	1	Lembar	-	Rp35,000	1.00	Rp35,000
6	Kaos pohon beringin	Cetak	1	Pcs	-	Rp102,000	1.00	Rp102,000
7	Kardus 13 biji	Beli	13	Pcs	-	Rp110,000	1.00	Rp110,000
8	Bohlam 15 watt 5 biji	Beli	5	Pcs	-	Rp45,000	1.00	Rp45,000
9	Pylox hitam, merah, clear 1 biji	Beli	1	Pcs	-	Rp90,000	1.00	Rp90,000
10	Properti basecamp 1	Sewa	1	Box	2 hari	Rp300,000	1.00	Rp300,000
11	Properti basecamp 2	Sewa	1	Box	2 hari	Rp200,000	1.00	Rp200,000
12	Tong bekas oli	Beli	1	Pcs	-	Rp150,000	1.00	Rp150,000
13	Stand lukis 6 biji	Pinjam	6	Pcs	2 hari	-	1.00	-
14	Lukisan 5 biji	Sewa	5	Pcs	2 hari	Rp50,000	1.00	Rp50,000
15	Tali tampar	Beli	1	Set	-	Rp25,000	1.00	Rp25,000
16	Kabel sound 5 meter	Beli	1	Pcs	-	Rp15,000	1.00	Rp15,000
17	Kabel putih lampu 5 meter	Beli	1	Pcs	-	Rp17,000	1.00	Rp17,000
18	Kain putih 1m x 1m	Beli	1	Pcs	-	Rp25,000	1.00	Rp25,000
19	Kain hitam 1m x 1m	Beli	1	Pcs	-	Rp25,000	1.00	Rp25,000
20	Tripod kamera	Pinjam	1	Pcs	2 hari	-	1.00	-

21	Amplop coklat 3 lembar	Beli	3	Lembar	-	Rp12,000	1.00	Rp12,000
22	Pipa paralon 3 meter	Beli	1	Pcs	-	Rp15,000	1.00	Rp15,000
23	Teropong	Beli	1	Pcs	-	Rp50,000	1.00	Rp50,000
24	Cat akrilik 2 set	Beli	2	Set	-	Rp40,000	1.00	Rp40,000
25	Bensin vespa properti	-	1		1 hari	Rp20,000	1.00	Rp20,000
26	Bensin motor klx properti	-	1		2 hari	Rp50,000	1.00	Rp50,000
27	Lakban hitam 3 biji	Beli	3	Pcs	-	Rp35,000	1.00	Rp35,000
28	Lakban kertas 3 biji	Beli	3	Pcs	-	Rp30,000	1.00	Rp30,000
29	Lakban bening 2 biji	Beli	2	Pcs	-	Rp16,000	1.00	Rp16,000
30	Double tip kertas 3 biji	Beli	3	Pcs	-	Rp18,000	1.00	Rp18,000
31	Double tip foam 3 biji	Beli	3	Pcs	-	Rp30,000	1.00	Rp30,000
32	Lem korea 5 biji	Beli	5	Pcs	-	Rp40,000	1.00	Rp40,000
33	Paku kecil 1 kg	Beli	1	Kg	-	Rp7,000	1.00	Rp7,000
34	Bensin kru art 5 motor	Beli	5	Liter	3 hari	Rp100,000	1.00	Rp100,000
35	Makan kru art 2 kali 9 orang	Beli	9	Pcs	1 hari	Rp250,000	1.00	Rp250,000
36	Rokok kru art 2 kaleng	Beli	2	Kaleng	3 hari	Rp200,000	1.00	Rp200,000
<b>SUB TOTAL</b>								<b>Rp2,410,000</b>

<b>POST PROD</b>								
NO	ITEM	DESCRIPTION	QTY	UNIT	DAY	RATE	DISC	TOTAL
1	GRADING	GRADING	1	1		Rp450,000	1.00	Rp450,000
2	AUDIO	AUDIO POST	1	1		Rp450,000	1.00	Rp450,000
<b>SUB TOTAL</b>								<b>Rp900,000</b>

### 3.10 Jadwal Produksi Film Pendek Seni Plagiat

Tabel 04. Call Sheet – Seni Plagiat Day 1 – Google Sheet

SENI PLAGIAT						
CALLSHEET DAY #1			Wednesday, 24 July 2024			
UPM : Dyo (0813-2518-7637)		Loc Man: Marcel (0838-3132-2138)		TalCo: Wiji (0858-2865-3821)		
<b>Producer</b>	Muhammad Wasi Abdul Fattah	<b>CREW ON LOC:</b>	<b>Assistant Producer</b>	Shifa Putri Puspita Sari		
<b>Writer</b>	Andhika Sapto Ardianto		<b>Line Producer</b>	Anggun Rossi Ningrum		
<b>Director</b>	Andhika Sapto Ardianto		<b>Unit Production Manager</b>	Dyo		
<b>1st Assistant Director</b>	Abdul Roma		<b>Director of Photography</b>	Muhammad Wasi Abdul Fattah		
<b>2nd Assistant Director</b>	Gakkoi Ardianta		<b>Location Manager</b>	Marcel		
<b>LOCATION ADDRESS</b>		<b>05:00</b>	<b>Art Director</b>	Zerghio Derry Manchino		
Joglo Shooting Minggu Nanggulan, Sendangagung, Kec. Minggu, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta 55562	<b>FIRST CAMERA ROLL</b>		<b>Unit Call</b>	<b>04:00</b>	<b>Sarapan</b>	<b>05.30</b>
			<b>HMUW Call</b>	<b>05:00</b>	<b>Makan Siang</b>	<b>12:00</b>
		<b>Location Call</b>	<b>04:00</b>	<b>Makan Malam</b>	<b>18:00</b>	
		<b>07:00</b>				

<a href="#">Joglo Shooting Minggir</a>		<b>EST. WRAP : 00:00 WIB</b>							
NEAREST HOSPITAL		PERATURAN DI SET				Temp	Hig h	Low	WEATHER FORECAST
<b>RS PKU Muhammadiyah Nanggulan</b> Ngemplak, Jl. Ngapak - Kentheng, Ngemplak, Kembang, Kec. Nanggulan, Kabupaten Kulon Progo, Daerah Istimewa Yogyakarta 55671		<b>1. DILARANG MEMBUANG SAMPAH SEMBARANGAN</b> <b>2. DILARANG MEROKOK DI AREA SET!</b> <b>3. MENJAGA KETENANGAN SAAT TAKE</b> <b>BERLANGSUNG</b> <b>4. KATA KUNCI: MAAF, TOLONG, TERIMA KASIH</b> <b>5. SAFETY FIRST!</b>				P	30	21	Day
<a href="#">IGD RS PKU Muhammadiyah Nanggulan</a>						Sunrise	05:52		Kemungkinan Hujan 40% pada 03:00 & 06:00 dan 30% pada pukul 15:00
						Sunset	17:37		Kemungkinan hujan 40% pada pukul 18:00
<i>SCE</i>	<i>Description</i>	<i>D/N</i>	<i>Script</i>	<i>Shot</i>	<i>Length</i>	<i>Cast</i>	<i>Remarks</i>		<i>Time Estimation</i>
<b>05.30 - 07.00 BREAKFAST &amp; SET UP (CAMERA, LIGHTING, ART, MAKE UP &amp; WARDROBE)</b>									
SC.6 C	EXT. HUTAN Naik Bukit	DAY	D1		01-Aug	SENYOWO			07.00 - 08.30
SC.6 A	EXT. HUTAN Jalan Mobil Box	DAY	D1		01-Aug	SENYOWO, SOPIR MOBIL BOX			08.30 - 09.15
SC.6 B	EXT. HUTAN Hutan motor trail	DAY	D1		01-Aug	ANAK BUAH 1 & 2			09.25. 10.00
SC.4	INT/EXT. GALERI Senyowo menangkap dan menyeret Sosok Orang Bertopi yang	DAY	D1		01-Feb	SENYOWO, ORANG BERTOPI			10.00 - 12.00

	sedang memotret lukisan							
<b>12.00 - 12.30 LUNCH BREAK &amp; SET UP (CAMERA, LIGHTING, ART, MAKE UP &amp; WARDROBE)</b>								
SC. 1	<b>INT. RUANG DESAIN</b>	DAY	D1		01-Aug	Orang Bertopi Logo Ceker		12.30 - 13.30
	Seseorang misterius menggunakan topi hitam yang berlogo kaki ayam mendesain ulang lukisan							
SC. 3	<b>INT/EXT. RUANG LUKIS</b>	DAY	D1		1 1/2	SENYOWO	Ruang Senyowo	14.00 - 16.30
	Senyowo sudah ada di depan laptop ingin menjual lukisan di website, dan Menelfon Darmo							
SC. 8B-C	<b>INT. RUANG DESAIN - RUANG PRODUK</b>	NIGHT	D1		2	Senyowo, Anak Buah 7, 8		16.30 - 18.00
	Senyowo datang melihat desain, anak buah 8 datang dan terjadi fight, membunuh anak buah 7 dan 8							
<b>18.00 - 18.30 DINNER BREAK &amp; SET UP (CAMERA, LIGHTING, ART, MAKE UP &amp; WARDROBE)</b>								
SC. 8B-C	<b>INT. RUANG DESAIN - RUANG PRODUK</b>	NIGHT	D1		2	Senyowo, Anak Buah 7, 8		18.30 - 00.00
	Senyowo datang melihat desain, anak buah 8 datang dan terjadi fight, membunuh anak buah 7 dan 8							

**TOTAL SCENE = 11 ; TOTAL PAGE = 12 ; LENGTH 10/11**

Tabel 05. Call Sheet – Day 2 – Google Sheet

SENI PLAGIAT						
CALLSHEET DAY #2			Thursday, 25 July 2024			
UPM : Dyo (0813-2518-7637)		Loc Man: Marcel (0838-3132-2138)		TalCo: Wiji (0858-2865-3821)		
<b>Producer</b>	Muhammad Wasi Abdul Fattah	<b>CREW ON LOC:</b>	<b>Assistant Producer</b>	Shifa Putri Puspita Sari		
<b>Writer</b>	Andhika Sapto Ardianto		<b>Line Producer</b>	Anggun Rossi Ningrum		
<b>Director</b>	Andhika Sapto Ardianto		<b>Unit Production Manager</b>	Dyo		
<b>1st Assistant Director</b>	Abdul Roma		<i>Director of Photography</i>	Muhammad Wasi Abdul Fattah		
<b>2nd Assistant Director</b>	Gakkoi Ardianta		<b>Location Manager</b>	Marcel		
<b>LOCATION ADDRESS</b>		<b>06:00</b>	<b>Art Director</b>	Zerghio Derry Manchino		
<b>Joglo Shooting Minggir Nanggulan, Sendangagung, Kec. Minggir, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta 55562</b>	<b>FIRST CAMERA ROLL</b>		<b>Unit Call</b>	04 :0 0	<b>Sarapan</b>	<b>07:00</b>
			<b>HMUW Call</b>	05 :0 0	<b>Makan Siang</b>	<b>13:00</b>
			<b>Location Call</b>	04 :0 0	<b>Makan Malam</b>	<b>19:30</b>
<b>LOCATION ADDRESS</b>		<b>08:00</b>				

Joglo Shooting Minggu						EST. WRAP : 00:00 WIB				
NEAREST HOSPITAL		PERATURAN DI SET				Temp	High	Low	WEATHER FORECAST	
RS PKU Muhammadiyah Nanggulan Ngemplak, Jl. Ngapak - Kentheng, Ngemplak, Kembang, Kec. Nanggulan, Kabupaten Kulon Progo, Daerah Istimewa Yogyakarta 55671		<b>1. DILARANG MEMBUANG SAMPAH SEMBARANGAN</b> <b>2. DILARANG MEROKOK DI AREA SET!</b> <b>3. MENJAGA KETENANGAN SAAT TAKE BERLANGSUNG</b> <b>4. KATA KUNCI: MAAF, TOLONG, TERIMA KASIH</b> <b>5. SAFETY FIRST!</b>				30	21	Day		
<a href="#">IGD RS PKU Muhammadiyah Nanggulan</a>						Sunrise		05:52	Kemungkinan Hujan 40% pada 03:00 & 06:00 dan 30% pada pukul 15:00	
						Sunset		17:37	Kemungkinan hujan 30% pada pukul 18:00	
SC EN E	Description	D/ N	Se ri pt D ay	S h ot	Len ght	Cast	Rema rks	DU R	Time Estimat ion	
<b>07:00-08:00 BREAKFAST &amp; SET UP (CAMERA, LIGHTING, ART, MAKE UP &amp; WARDROBE)</b>										
SC .2	<b>EXT. DEPAN ART GALERI</b>		DA Y	D 1	1/2	SENWOWO, SURYA, 2 Extras( Benerin Display Lukisan )		120	08:00 - 10:00	
	Senyowo tiba berjalan mengarah lukisan gede							60'	10:00-11:00	
SC .3A	<b>INT. ART GALERI</b>		DA Y	D 1	01-Feb	Orang Bertopi		60'	10:00-11:00	
	Senyowo bertemu Surya, ngobrolin tagihan									
SC .1	<b>INT. RUANG DESIGNS</b>		DA Y	D 1	1/2	koyet		120	11:00-13:00	
	Orang misterius menggambar digital (koyet)									
<b>13:00-14:00 LUNCH BREAK &amp; SET UP (CAMERA, LIGHTING, ART, MAKE UP &amp; WARDROBE)</b>										
	<b>EXT. DEPAN RUMAH BESAR</b>							60'		

SC .7A	Surya datang dan anak buah menyambut	DA Y	D 1		06- Aug	SURYA, Anak buah 1-5, Sopir 9,10, (Darmo) sedan			14:00- 15:00
<b>15:00-15:30 SET UP SCENE 7B &amp; BONGKAR STAGER</b>									
SC .7B	<b>EXT. BELAKANG RUMAH BESAR</b>	DA Y	D 1		01- Aug	SENYOWO, Anak buah 6	Take Pagi gelap (Sore - Maghr ib On Script )	60'	15:30- 16:30
	Senyowo mengendap ngendap di belakang rumah masuk ke rumah besar								
SC .5	<b>INT. GUDANG</b>	DA Y	D 1		2	SENYOWO, ORANG BERTOPI	Gudan g punya Senyo wo	180 '	16:30- 19:30
	Senyowo menyekap orang bertopi yg memfoto lukisan Senyowo								
<b>19:30-20:00 DINNER BREAK &amp; SET UP (CAMERA, LIGHTING, ART, MAKE UP &amp; WARDROBE)</b>									
SC .8A. 1	<b>INT/EXT. Lorong Dapur</b>	NI G HT	D 1		01- Aug	SENYOWO, Anak Buah 1&2			
	Senyowo mengendap, Anak Buah 1&2 Bikin Kopi								
SC .8A. 2	<b>INT/EXT. LORONG Gudang</b>	NI G HT	D 1		01- Aug	SENYOWO, Anak Buah 6			20:00- 24:00
	Senyowo merakit bom, anak buah 6 datang								
SC .8D	<b>INT. RUANG JALU</b>	NI G HT	D 1		1	SENYOWO, SURYA	DAY FOR NIGH T		
	Senyowo masuk Ruang Jalu, ada Surya duduk dikursi (Fight)								
SC .3B	<b>INT. RUANG JALU</b>	DA Y	D 1		1	DARMO, SURYA			
	Darmo ditelfon Senyowo								
<b>TOTAL SCENE = 10 ; TOTAL PAGE = 12 ; LENGTH 10/11</b>									
<b>CHARACTER</b>		<b>CAST</b>	<b>ON LO C</b>	<b>MAKE UP/ Fx</b>	<b>WARDR OBE</b>	<b>ON SET</b>	<b>REMARKS</b>		

SENYOWO	Isharta nto	06:0 0	07:00	07:15	08:00		
SURYA	Enzo Rici	06:0 0	07:01	07:16	08:01		
<b>EXTRAS</b>							
Scn	Qty	CHARAC TER	ON LOC	MAKE UP	WARD ROBE	ON SET	REMARKS
7A	7	Anak Buah 1-5, 9, 10	12:00				
7B, 8A	1	Anak Buah 6	13:00				
3B	1	Darmo	21:00				
2	2	2 Extras Display	07:00				
5	1	Orang Bertopi	15:00				Make up Lebam
<b>TOTAL</b>	<b>12</b>						

## BAB IV

### KARYA KREATIF DAN PEMBAHASAN

#### 4.1 Peran *Director of Photography* Film Pendek “Seni Plagiat”

Penulis sebagai DoP/*Director of Photography* pada film “SENI PLAGIAT” tentunya harus memiliki pengetahuan tentang kamera, lensa, dan alat pendukung lainnya, dan harus memahami penggunaannya agar dapat memaksimalkan alat yang akan digunakan. DoP harus menciptakan rasa yang tepat, serta suasana dan gaya visual pada setiap *shot* dan *angle* yang dapat menciptakan visual yang tepat sesuai dengan keinginan sutradara. Penulis sebagai DoP juga harus bertanggung jawab atas segala aspek visual.

Dalam membangun visual yang tepat dalam film “Seni Plagiat” DoP menjalani beberapa tahap untuk menghasilkan konsep visual yang diharapkan oleh sutradara. Beberapa tahap yang dilakukan yaitu dengan menjalani pra produksi, produksi, hingga paska produksi. Pada saat pra produksi dimulai DoP menerima *treatment* dari sutradara, sehingga dapat memahami konsep dan penjelasan dari sutradara dan aspek visual yang diinginkan. Seorang DoP mulai mempersiapkan kebutuhan alat yang akan digunakan untuk mendukung dalam pengambilan gambar pada saat proses syuting berlangsung.

##### 4.1.1 Tahap Pra Produksi

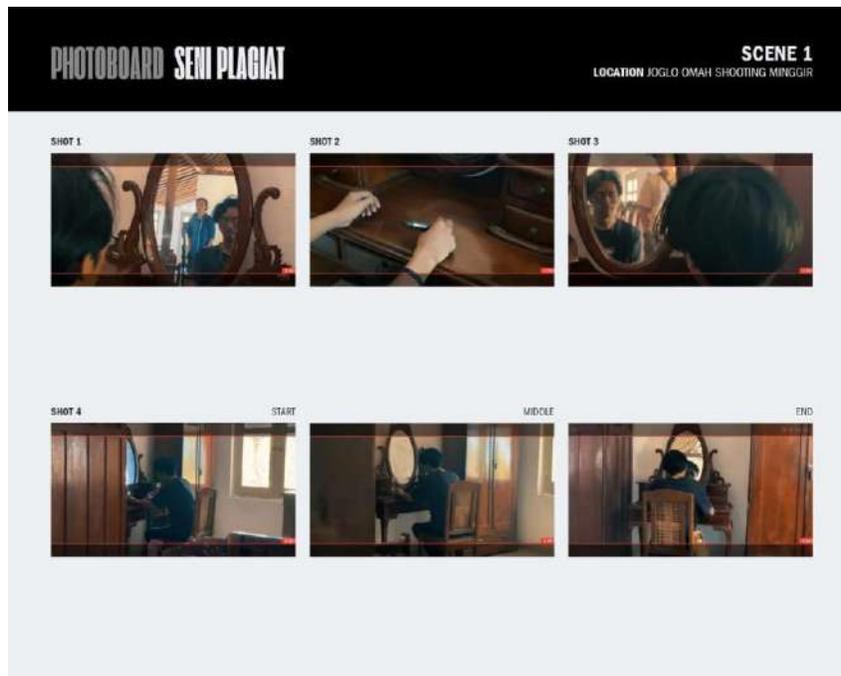
Dalam tahap ini DoP mempersiapkan segala sesuatunya sebelum memasuki tahap produksi, tahap ini dimulai pada saat sutradara memberikan *treatment* dan penjelasan yang diinginkan oleh sutradara kepada DoP, sehingga DoP dapat membuat konsep visual yang diharapkan oleh sutradara dengan mempersiapkan kebutuhan alat, pembuatan *story board*, dan huting lokasi. Tahap ini dilakukan untuk kelancaran pada saat produksi dimulai.

##### 1. Membuat dan memahami *Story Board*

Dalam pembuatan film pendek maupun film panjang, setelah membedah naskah tahap selanjutnya adalah membuat *story board*. Pembuatan *story board* digunakan agar mengetahui *shot* yang akan diambil pada saat produksi. Tahap ini mempermudah DoP untuk merangkai gambar serta mempermudah saat *breakdown* naskah dan lebih mudah untuk memahami *equipment* apa yang akan digunakan saat proses produksi.

## 2. Photo Board Film “Seni Plagiat”

Dalam penyusunan photo board ini memerlukan beberapa kali dikarenakan tidak cukupnya waktu yang ada untuk penyusunan ini dilakukan pada saat pengecekan lokasi dan pengecekan peradeganan secara langsung, sehingga menjadi lebih efisien untuk penyusunan ini. DoP melakukan penyusunan ini untuk membantu untuk memudahkan pada saat produksi berlansung secara menentukan shot, pencahayaan, dan penataan artistik. Untuk Photo Board yang dicanumkan sebagai berikut :



**PHOTOBOARD SENI PLAGIAT**

**SCENE 1**  
LOCATION JOGLO OMAH SHOOTING MINGGIR

SHOT 5



SHOT 6



**PHOTOBOARD SENI PLAGIAT**

**SCENE 2**  
LOCATION JOGLO OMAH SHOOTING MINGGIR

SHOT 7



START



MIDDLE



END

**PHOTOBOARD SENI PLAGIAT**

**SCENE 3**  
LOCATION JOGLO OMAH SHOOTING MINGGIR

SHOT 8



SHOT 9



SHOT 10



**PHOTOBOARD SENI PLAGIAT**

**SCENE 4**  
LOCATION JOGLO OMAH SHOOTING MINGGIR

SHOT 11

START



MIDDLE



END



SHOT 12

START



END



SHOT 13



**PHOTOBOARD SENI PLAGIAT**

**SCENE 5**  
LOCATION JOGLO OMAH SHOOTING MINGGIR

SHOT 14

START



MIDDLE



END



**PHOTOBOARD SENI PLAGIAT**

**SCENE 6**  
LOCATION JOGLO OMAH SHOOTING MINGGIR

SHOT 15

START



END



**PHOTOBOARD SENI PLAGIAT**

**SCENE 7**  
LOCATION JOGLO OMAH SHOOTING MINGGIR

SHOT 16



SHOT 17



START



END

SHOT 18



START



MIDDLE



END

**PHOTOBOARD SENI PLAGIAT**

**SCENE 7**  
LOCATION JOGLO OMAH SHOOTING MINGGIR

SHOT 19



SHOT 19



SHOT 20



SHOT 21



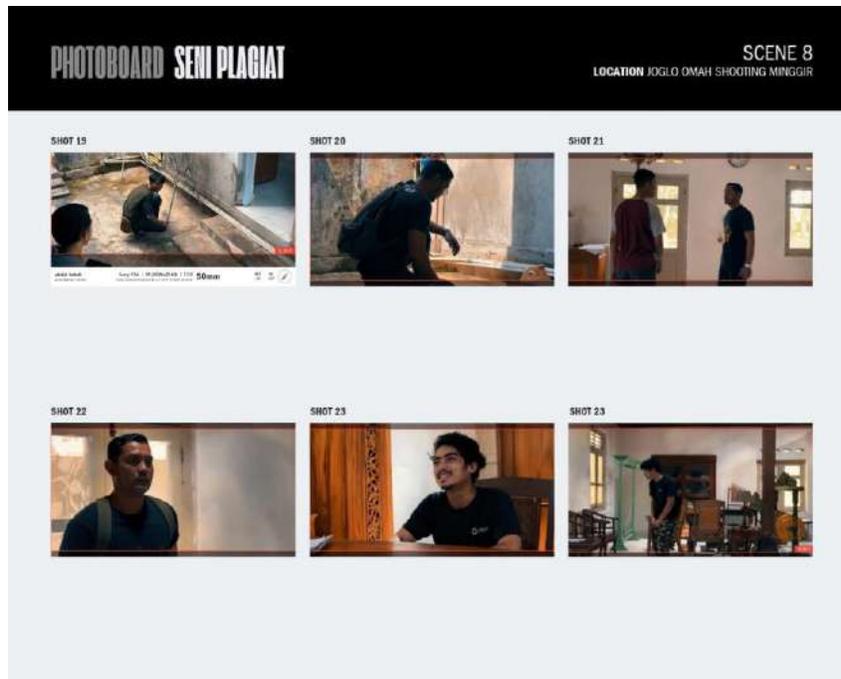
START



END



SHOT 22



**Gambar 37.** *Photo Board*

**Sumber :** Dokument Pribadi

### 3. Penjabaran konsep visual

- a. Bersama semua kepala department dalam film ini melakukan rapat bersama di Angkringan Angga Jaya, DoP mempresentasikan konsep visual yang akan digunakan dan memberikan beberapa contoh refrensi teknik yang akan digunakan dalam film “SENI PLAGIAT”. Pada diskusi kali ini DoP memberikan pencapaian tentang look dan mood (warna, pencahayaan, pergerakan kamera) dengan menyertakan beberapa contoh refrensi.
- b. Bersama department kamera dan lampu, diskusi kali ini DoP mendiskusikan naskah, *shot*, dan pencapaian pencahayaan agar pada saat produksi lebih efisien waktu yang digunakan.

### 4. Pemilihan alat

#### 1. Kamera

- a. Pada produksi kali ini DoP menggunakan kamera Sony FX6 kamera cinema yang menggunakan sensor *full frame* 35 mm yang bisa merekam dari FHD

sampai dengan UHD 4K 120 FPS hingga 1080p 240FPS, kamera ini mampu hingga 15+ Stop of Dyamic Range dalam perekaman S-Log 3 EI. Kamera ini memiliki dual base ISO dari 800-12800 sehingga mampu menangkap gambar yang jernih dalam kondisi minim cahaya.



**Gambar 38. Sony FX6**

**Sumber :** [www.sony.co.id](http://www.sony.co.id)

## 2. Lensa

### a. Canon CN-E 14 MM T3.1 L F Cinema Prime Lens

Alasan menggunakan lensa ini karena lensa ini memiliki cakupan gambar yang sangat luas sehingga dapat menghasilkan efek distorsi, lensa ini dirancang untuk pengambilan video maupun film, dengan focal length 14mm T3.1 ini memiliki fokus manual sehingga dapat dioperasikan lebih mudah untuk mengatur fokus sesuai dengan keinginan.



**Gambar 39.** Canon 14mm

**Sumber :** [www.canon.com](http://www.canon.com)

b. Canon CN-E 20 MM T1.5 L F Cinema Prime Lens

Lensa ini merupakan lensa dengan focal length 20mm sehingga dapat membuat gambar wide yang dibidang cukup menarik, karena lensa ini cocok untuk pengambilan *shot* yang luas seperti *long shot* atau *extrem long shot*. Lensa ini diperuntukan film dan video sehingga lebih mudah mengatur lensa pada saat shooting berlangsung.



**Gambar 40.** Canon 20mm

**Sumber :** [www.canon.com](http://www.canon.com)

c. Canon CN-E 35MM T1.5 L F Cinema Prime Lens

Alasan menggunakan lensa ini karena dengan focal length 35mm T1.5 ini cocok dalam pengambilan gambar seperti *medium shot* atau *full shot* dengan cakupan gambar yang lebih besar dan tidak memperlihatkan lebih

banyak area sekitar. Lensa ini dibuat untuk pengambilan video ataupun film, sehingga dapat lebih mudah mengatur lensa pada saat produksi berlangsung.



**Gambar 41.** Canon 35mm  
**Sumber :** [www.canon.com](http://www.canon.com)

d. Canon CN-E 50MM T1.5 L F Cinema Prime Lens

DoP menggunakan lensa ini untuk pengambilan *shot-shot* yang detail seperti *medium close-up* atau *close-up*.



**Gambar 42.** Canon 50mm  
**Sumber :** [www.canon.com](http://www.canon.com)

e. Canon CN-E 85MM T1.5 L F Cinema Prime Lens

Lensa ini digunakan untuk pengambilan gambar yang lebih detail secara lensa ini memiliki focal length yang cukup sempit, seperti *close-up*



**Gambar 43.** Canon 85mm

**Sumber :** [www.canon.com](http://www.canon.com)

f. Canon CN-E 135MM T2.2 L F Cinema Prime Lens

Pada penggunaan lensa ini diperuntukan untuk kebutuhan jauh atau gambar akan terasa sangat jauh dari titik kamera sehingga penonton dapat melihat gambar yang terasa dari kejauhan, atau focal length ini diperuntukan untuk *shot* yang sangat detail seperti *extream close-up*



**Gambar 44.** Canon 135mm

**Sumber :** [www.canon.com](http://www.canon.com)

### 3. Equipment Pendukung Lainnya

#### a. Tripod E-Image GH15

Alasan menggunakan tripod ini untuk menstabilkan kamera pada saat digunakan untuk teknik panning dan teknik lainnya, tripod ini memiliki beban yang cukup ringan sehingga mempermudah pada saat pindah *shot* selanjutnya.



**Gambar 45.** Tripod E-Image GH15

**Sumber :** [www.eimage.com](http://www.eimage.com)

#### b. Tilta Univerasl Hand Grip Uh-t03 for 1519mm Rod System

Dop memilih menggunakan alat ini karena membantu mempermudah pada saat *shot handheld* sehingga kamera lebih mudah untuk dioperasikan.



**Gambar 46.** Tilta handle grip

**Sumber :** [www.tilta.com](http://www.tilta.com)

c. Dinky *Dolly* EGRIPMENT

DoP menggunakan *Special Equipment* ini untuk membantu pergerakan kamera terlihat lebih halus, sehingga pergerakan pemain dan kamera lebih terasa dan membangun penonton untuk merasakan suasana yang ada dalam sebuah film.



**Gambar 47.** Dinky *Dolly*

**Sumber :** [egripment.com](http://egripment.com)

d. Porta Jib 1,5 Meter EGRIPMENT

DoP menggunakan alat ini untuk memperlihatkan kesan tempat yang berada di ketinggian pada saat adegan dihutan, serta dapat digunakan untuk memperlihatkan kesan yang lemah pada pemain pada saat kamera lebih tinggi daripada pemain.



**Gambar 48.** Portajib Egripment

**Sumber :** [bsmentertainment.com](http://bsmentertainment.com)

e. *Atomos Shogun 4K 7inch*

Monitor ini digunakan sebagai alat bantu DoP untuk melihat gambar serta keakuratan warna dari subjek yang berada didalam gambar.



**Gambar 49.** Monitor Atomos Shogun

**Sumber :** balifilmgear.com

f. *Memory CFexpress Type A 80GB*

Pemilihan *memory* ini digunakan karena memiliki kecepatan hingga 800MB/s sehingga mempercepat membaca data dan pengiriman data.



**Gambar 50.** Memory CFexpress

**Sumber :** Doss.co.id

g. *Nucleus-M Wireless Lens Control System*

Alat ini dipilih untuk mempermudah dalam mengatur fokus dalam gambar, alat ini digunakan oleh asisten kamera atau biasa disebut *focus puller*.



**Gambar 51.** Nucleus-M

**Sumber :** cinegriptools.com

h. *Saddlebag*

DoP menggunakan alat ini untuk membantu menahan kamera untuk saggahan tangan atau kamera pada saat posisi *shot* dengan hanheld sehingga beban yang diangkat dapat diringankan.



**Gambar 52.** Saddlebag

**Sumber :** camerarentalsvancouver.com

4. Final Check / *Test* Kamera

Dalam tahap akhir ini DoP melakukan cek alat dan memastikan alat yang akan digunakan tidak memiliki kendala. Khusus nya pada department kamera dan lampu sehingga pada saat produksi mengurangi adanya kendala dari alat.



**Gambar 53.** Test kamera

**Sumber :** Dokumentasi

#### 4.1.2 Tahap Produksi

Pada tahap ini DoP mengkoordinasikan tim department kamera untuk melakukan pengecekan alat yang ingin digunakan, mengatur dan memposisikan posisi kamera sehingga kepala department grip dapat mengetahui apa yang harus dipakai. Serta bertanggung jawab atas seluruh aspek visual yang ada. Untuk hasil gambar *Master shot* dari film “Seni Plagiat” sebagai berikut

1. *Scene 1 (OMMITED)*
2. *Scene 2*

Pada adegan ini terlihat Senyowo yang menaiki motor vespa tiba di depan art galeri dan Senyowo memasuki Art galeri lalu berbicara dengan Penjaga Art galeri.

a. *Shot 1*



**Gambar 54.** *Shot 1 Scene 2*

**Sumber :** Dokumentasi

*Shot* diatas menggunakan *angle* kamera *objektif*, serta ketinggian kamera *eye level*, dengan *shot size full shot / long shot*, dan komposisi *rule of third* pergerakan kamera yang bergerak kearah kanan mengikuti objek (*Crab*). Difungsikan untuk memberi penonton gambaran untuk mencoba mengikuti adegan dalam film.

Pencahayaan pada *shot* ini menggunakan *key light* yang bersumber dari matahari, karena pada *shot* ini berada di outdoor dan sumber cahaya dari matahari sudah mencukupi untuk kebutuhan *key light*.

*Shot* ini ditentukan oleh keputusan *Director of photography*.

b. *Shot 3*



**Gambar 55.** *Shot 3 Scene 2*

**Sumber :** Dokumentasi

*Shot* ini menggunakan *angle* kamera objektif dengan ketinggian kamera *eye level*, serta menggunakan komposisi *center*, dengan *shot size medium long shot* kamera bergerak ke arah kanan untuk memperkuat pengenalan dari sosok senyowo sang pemilik lukisan. Pencahayaan pada *shot* ini dibuat agar terlihat seperti layaknya cahaya matahari dari luar. Sehingga penempatan *key light* berada diluar ruangan.

*Shot* ini ditentukan oleh keputusan *Director of photography*.

c. *Shot 4 (Master shot)*



**Gambar 57.** *Shot 4 Scene 2*

**Sumber :** Dokumentasi

*Shot* ini menggunakan *angle* kamera objektif dengan *shot size medium shot* dan ketinggian kamera *eye level*. Pencahayaan pada *shot* ini meletakkan sumber cahaya dari luar ruangan agar tetap terasa seperti cahaya matahari (*key light*).

*Shot* ini ditentukan oleh *Director of photography* dengan keputusan sutradara.

3. *Scene 3*

a. *Shot 1 (Master shot)*



**Gambar 58.** *Shot 1 Scene 3*

(Kiri *Start*) (Tengah *Middle*) (Kanan *End*)

**Sumber :** Dokumentasi

*Shot* ini menggunakan *angle* kamera objektif serta ketinggian kamera *eye level*, pada *shot* ini menggunakan komposisi fore ground dan menggunakan movement kamera track out, curve dan crab, dalam pergerakan ini bertujuan untuk mengajak penonton untuk mengajak penonton untuk mengikuti lebih dalam cerita senyowo, sehingga kedalaman ruang yang diciptakan dapat terealisasikan. Pencahayaan pada *scene* ini menggunakan *night for day* dengan side light yang berada diluar ruangan, agar cahaya yang terlihat sama seperti cahaya disiang hari.

*Shot* ini ditentukan oleh keputusan Director of photography.

#### 4. *Scene 3A*

##### a. *Shot 1*



**Gambar 59.** *Shot 1 Scene 3A*

**Sumber :** Dokumentasi

Pada *shot* ini menggunakan *angle* kamera objektif dan ketinggian kamera *eye level*, *shot* ini menggunakan *shot size extream close up*. Pencahayaan pada *shot* ini menggunakan *night for day* sehingga sumber cahaya pada *scene* ini menggunakan *top light* dan *fill* dari arah kanan objek.

*Shot* ini ditentukan dari hasil diskusi Director of photography dan sutradara, karena adegan tersebut berlangsung ada pada saat dilokasi.

5. *Scene 4*

a. *Shot 1 (Master shot)*



**Gambar 61.** *Shot 1 Scene 4*

(Kiri *Start*), (Kanan *End*)

**Sumber :** Dokumentasi

Pada *shot* ini menggunakan kamera *angle* objektif dengan ketinggian kamera *eye level*, *shot* ini menggunakan pergerakan kamera *crab left* dan *crab right*. Dengan *shot size* medium *shot*. Pencahayaan pada *scene* ini menaruh sumber *key light* dari luar ruangan sehingga lampu yang digunakan untuk menggantikan seolah cahaya matahari.

*Shot* ini ditentukan oleh keputusan *Director of photography*.

6. *Scene 5*

a. *Shot 1 (Master shot)*



**Gambar 62.** *Shot 1 Scene 5*

(Kiri *Start*), (Tengah *Middle*), (Kanan *End*)

**Sumber :** Dokumentasi

Pada *shot* ini menggunakan *angle* kamera objektif dan ketinggian kamera *high angle*, *shot* ini menggunakan *shot size* medium *shot* dan menggunakan pergerakan

kamera *crane down* dan *track out* untuk membangun kesan dari karakter sedang merasa lemah dan sendirian. Pencahayaan yang digunakan pada *scene* ini menggunakan *top light* dan meletakkan *fill light* dari samping objek.

*Shot* ini ditentukan oleh keputusan *Director of photography*.

## 7. *Scene 6a*

### a. *Shot 1 (Master shot)*



**Gambar 63.** *Shot 1 Scene 6A*

(Kiri *Start*), (Kanan *End*)

**Sumber :** Dokumentasi

Pada *shot* ini menggunakan *angle* kamera objektif dan ketinggian kamera *eye level*, pada *shot* ini menggunakan *shot size extream long shot* dan komposisi *leading lines*, pergerakan kamera yang digunakan adalah *Pan*. Pencahayaan yang digunakan pada *scene* ini menggunakan *key light* dari matahari sehingga memiliki tantangan yang berpacu dengan matahari.

*Shot* ini ditentukan oleh keputusan *Director of photography*.

## 8. *Scene 6b*

### a. *Shot 1 (Master shot) Dua Anak Buah*



**Gambar 64.** *Shot 1 Scene 6B*

(Kiri *Start*), (Kanan *End*)

**Sumber :** Dokumentasi

Pada *shot* ini menggunakan *angle* kamera objektif dan ketinggian kamera *eye level*, *shot size* yang digunakan pada *shot* ini *long shot* hingga *medium close up*, pergerakan kamera yang digunakan adalah *crab right*. Pencahayaan yang digunakan pada *shot* ini menggunakan sumber *key light* matahari dari sisi kiri objek dan menaruh *fill light* pada sisi kanan objek.

*Shot* ini ditentukan oleh keputusan *Director of photography*.

b. *Shot 2 (Master shot)*



**Gambar 65.** *Shot 2 Scene 6B*

**Sumber :** Dokumentasi

Pada *shot* ini menggunakan *angle* objektif dan ketinggian kamera *eye level*, *shot size* yang digunakan pada *shot* ini adalah *full shot* dan pergerakan kamera *crab left*. Pencahayaan pada *shot* ini menaruh sumber *key light* dari sisi kiri objek yang menggunakan cahaya matahari dan menaruh *fill light* dari sisi kanan objek.

*Shot* ini ditentukan oleh keputusan *Director of photography*.

9. *Scene 7a*

a. *Shot 1 (Master shot) Hutan*



**Gambar 66.** *Shot 1 Scene 7A*

**Sumber :** Dokumentasi

Pada *Shot* ini menggunakan *angle* kamera objektid dan ketinggian kamera *low angle* hingga *eye level*, *shot size* yang digunakan adalah *full shot* dan pergerakan kamera *crane up* dan *track in*. Pencahayaan yang digunakan pada *scene* ini adalah *front light* yang dimana sumber cahaya terletak pada depan subjek yaitu cahaya matahari. (*Shot* ini ditentukan oleh keputusan *Director of photography*).

10. *Scene 7b*

a. *Shot 1 (Master shot) Depan Gudang*



**Gambar 67.** *Shot 1 Scene 7B*

**Sumber :** Dokumentasi

Pada *shot* ini menggunakan *angle* kamera objektif dan ketinggian kamera *low angle* dan *shot size* *full shot*. Pencahayaan pada *shot* ini menggunakan sumber dari cahaya matahari dan meletakkan *top light* pada sisi pintu. (*Shot* ini ditentukan oleh keputusan *Director of photography*.)

11. *Scene 8a*

a. *Shot 1 (Master shot)*



**Gambar 68.** *Shot 1 Scene 8A*

**Sumber :** Dokumentasi

Pada *shot* ini menggunakan *angle* kamera objektif dan ketinggian kamera *high angle* untuk menimbulkan kesan lemah, *shot size* yang digunakan adalah *full shot*. Pencahayaan yang digunakan dengan menaruh *top light*, *fill light* pada sisi kanan objek dan *ambience* pada belakang objek.

*Shot* ini ditentukan oleh keputusan *Director of photography* dan hasil diskusi peradeganan bersama sutradara.

## 12. *Scene* 8b dan 8C

### a. *Shot* 1 (*Master shot*)



**Gambar 69.** *Shot* 1 *Scene* 8B dan 8C  
(Kiri *Start*), (Tengah *Middle*), (Kanan *End*)

**Sumber :** Dokumentasi

Pada *scene* ini menggunakan *angle* kamera objektid dan ketinggian kamera *eye level*, *shot size* yang digunakan adalah *medium full shot* dan pergerakan kamera *crab right* serta *dynamic* (mengikuti objek) dengan teknik *hanheld*. Pencahayaan yang digunakan pada *shot* ini menggunakan *top light* dan menaruh *fill light* pada sisi kanan, serta *ambience* cahaya bulan pada sisi kaca.

*Shot* ini ditentukan oleh keputusan *Director of photography*.

### 13. Scene 8d

#### a. Shot 1 (Master shot)



**Gambar 70. Shot 1 Scene 8D**

(Kiri Start), (Kanan End)

**Sumber :** Dokumentasi

Pada *shot* ini menggunakan kamera *angle objektif* dan ketinggian kamera *eye level*, *shot size* yang digunakan adalah *medium close up* hingga *medium shot*, pergerakan kamera yang dipakai adalah *handheld* dengan mengikuti gerak objek. Pencahayaan yang digunakan adalah *top light*, serta *ambience* pada jendela.

*Shot* ini ditentukan oleh keputusan *Director of photography*,

### 14. Format

Format film yang digunakan pada film ini adalah XAVC-I ultra hd 4K (4096x2160) dengan kecepatan 24 *Frame Per Detik* (fps). Tujuan menggunakan format ini untuk menghasilkan hasil gambar yang lebih tinggi sehingga detail yang ingin diperlihatkan bisa terealisasikan.

### 15. Angle Kamera

#### a. Subjektif

Angle ini adalah angle yang dipakai untuk melihatkan arah pandang dari tokoh. Penonton ditempatkan dalam film, sehingga dapat dirasakan sebagai pemeran aktif atau juga berganti tempat dengan seseorang pemain yang berada didalam film dan seolah menyaksikan adegan tersebut secara langsung

b. Objektif

Angle ini adalah angle yang dipakai seolah menempatkan kamera dalam posisi sudut pandang baik untuk ditampilkan dalam film dan angle ini tidak mewakili arah pandang dari karakter atau siapapun, sehingga penonton menyaksikan peristiwa seolah pengamat yang bersembunyi. Penonton tidak dilibatkan dan pemain tidak merasa adanya kamera di posisi tersebut.

c. Point of view (POV)

Angle ini adalah sudut pandang dari suatu karakter sehingga penonton akan merasakan sudut pandang yang sama dengan karakter. Angle ini dapat membuat penonton merasa lebih dekat dengan karakter yang berada dalam film tersebut.

## 16. Kegiatan Produksi

Dalam tahap ini DoP menjalankan konsep *visual* yang telah dirancang pada saat tahap pra produksi.

a. Hari Pertama



**Gambar 71.** Kegiatan Hari Pertama

**Sumber :** Dokumentasi

b. Hari Kedua



**Gambar 72.** Kegiatan Hari Kedua

**Sumber :** Dokumentasi

#### **4.1.3 Pasca Produksi**

Pada tahap terakhir ini dimana pada tahap ini semua hasil produksi akan dijadikan satu lalu diolah sehingga menghasilkan video, film, music digital yang baik dan indah.

#### **4.1.4 EVALUASI**

Disetiap produksi pasti selalu memiliki harapan yang baik sehingga dapat diberi kelancaran. Tetapi hal tersebut sulit untuk dijalankan mengingat berbagai kendala yang ada pada saat proses produksi.

a. Penjadwalan

Penjadwalan yang tidak berjalan sesuai dapat menyebabkan kacaunya proses berjalannya produksi sehingga pada hari pertama banyak memakan waktu pada saat peradeganan akan dimulai, kurang nya brief pada pemain.

b. Tidak Siap nya Design

Tidak siap nya design untuk di laptop sehingga proses itu cukup memakan waktu untuk mencari solusi pada saat produksi berlangsung.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Kesimpulan**

Setelah penjabaran penulis tentang peran *Director of Photography* dalam film “SENI PLAGIAT” mulai dari tahap pra produksi, produksi, hingga pasca produksi. Dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Peran *Director of Photography* sangatlah penting karena memiliki peranan yang dimulai dari pra produksi hingga pasca produksi, peran DoP sangatlah penting karena aspek visual dan teknis memiliki peran yang sangat penting demi kelangsungan hasil yang bagus.
2. Penulis sebagai DoP harus memahami alat yang akan digunakan dalam proses produksi film tersebut.
3. DoP harus memahami segala aspek visual mulai dari *shot*, framing, pencahayaan, dll.
4. Penulis sebagai DoP harus memahami naskah dengan memvisualkan sesuai keinginan sutradara.

#### **5.2 Saran**

Dalam produksi diperlukan kerja sama tim, maka dari itu dibutuhkan kekompakan dalam sebuah produksi sehingga dapat menghasilkan karya kreatif yang baik. Dari pengalaman produksi film pendek “SENI PLAGIAT” DoP mempelajari banyak hal dan pengalaman serta saran antara lain :

1. Praktisi
  - a. Perbanyak referensi buku maupun sumber internet untuk menambah nya pengetahuan tentang sinematografi maupun diluar sinematografi.
  - b. Memperdalam tentang sinematografi.
  - c. Perbanyak membuat karya yang membuat hal baru.
2. Akademis
  - a. Menyediakan fasilitas untuk mahasiswa untuk membuat karya.
  - b. Memperbarui alat yang ada untuk produksi film, terlebih untuk kamera dan kebutuhan lighting.
  - c. Menyediakan ruang untuk mahasiswa lebih mengenal tentang teknis alat.

## DAFTAR PUSTAKA

- Anita Permata Hutagalung, 2020, *Penyutradaraan Film Fiksi Bergenre Drama Dengan Judul "Hilang"*, Surabaya, Fakultas Teknologi Dan Informatika Universitas Dinamika
- Blain Brown, 2016, *Cinematography, Theory & Practice, For Cinematographer & Director Third Edition*, New York.
- Harun Reza Nugroho, 2019, *Peran Director of Photography Dalam Film Pendek Merayu*, Yogyakarta, Program Studi Broadcasting Film Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi.
- Mei Prabowo, M. Kom, 2020, *Pengantar Sinematografi*, Semarang.
- Mascelli, Joseph V, 1986, *The Five C's Cinematography, Lima Jurus Sinematografi : Motion Picture Filming Techniques Simplified*, Hollywood, California.
- Roy Thompson Christopher Bowen, 2009, *Grammar of the shot, Second Edition*, U.K
- Thos. H. McCollin & Company, 1890, *American Journal of Photography, Volume XI*.

# **LAMPIRAN**

*BEHIND THE SCENE*









a