

**LAPORAN TUGAS AKHIR KARYA KREATIF**

**PROSES PERAN KAMERAMEN DALAM PRODUKSI FILM**

**“KECEWA”**

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

**Broadcasting R-TV**

**Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi “STIKOM” Yogyakarta**



**Disusun Oleh :**

**Pasunda Wilis Beliarta**

**20035445**

**PROGRAM STUDI D3 PENYIARAN**

**SEKOLAH TINGGI ILMU KOMUNIKASI YOGYAKARTA**

**2023/2024**

**LEMBAR PERSETUJUAN**

**LAPORAN TUGAS AKHIR KARYA KREATIF  
PROSES PERAN KAMERAMEN DALAM PRODUKSI  
FILM PENDEK "KECEWA"**

Laporan Karya Kreatif ini disusun untuk Memenuhi Gelar Ahli Madya  
(A.Md.I.Kom) dalam Bidang Ilmu Komunikasi dengan Spesifikasi  
Broadcasting R-TV  
Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi "STIKOM" Yogyakarta

Disusun Oleh :

Pasunda Wilis Beliartha

20035445

**STIKOM**  
SEKOLAH TINGGI ILMU KOMUNIKASI  
YOGYAKARTA

Disetujui Oleh :

Heri Setyawan, M.Sn

Dosen Pembimbing

**PROGRAM STUDI D3 PENYIARAN  
SEKOLAH TINGGI ILMU KOMUNIKASI YOGYAKARTA**

**2023/2024**

## 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 : 21 FEBRUARI, 2024  
Jam : 10.00 WIB  
Tempat : RUANGAN PRESENTASI

1. Dra. Sudaru Murti, M.Si  
NIP.196012181987022001  
(Penguji I)

2. Risa Karmida, S.Sos., M.A.  
NIK.081.2032.19  
(Penguji II)

3. Heri Setyawan, M.Sn  
NIK.017.2031.00  
(Penguji III dan Pembimbing)

**Mengetahui :**

Ketua STIKOM Yogyakarta



Karina Rima Melati, M.Hum.

NIP. 041.2031.10

**Mengesahkan :**

Ketua Prodi Penyiaran

Arya Tangkas, M.I.Kom

NIK. 071.20232.19

## PERNYATAAN KEASLIAN KARYA TULIS

Nama : Pasunda Wilis Beliartha  
Nim : 20035445  
Judul Laporan : PROSES PERAN KAMERAMEN DALAM PRODUKSI  
FILM PENDEK "KECEWA"

Dengan ini menyatakan bahwa :

1. Karya ini saya sebagai Kameramen berupa orisinal, murni karya, sebuah deskripsi atas latihan kerja profesional selama penulis menempuh karya kreatif Film Pendek yang berjudul "KECEWA" dengan bimbingan oleh dosen pembimbing.
2. Karya ini bukan hasil plagiat karya milik orang lain, Penulis mengutip seperlunya untuk mendukung argumentasi yang penulis buat, kemudian penulis mencantumkan 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 Februari 2024



Pasunda Wilis Beliartha  
NIM.20035445

## **MOTTO**

“Don't go where the path leads, follow one path until you succeed,  
Jangan pergi mengikuti kemana jalan akan berujung ikuti satu jalan sampai  
berhasil.”

**-Pasunda Wilis Beliarta-**

“Hanya pendidikan yang bisa menyelamatkan masa depan, tanpa pendidikan  
Indonesia tak mungkin bertahan.”

**-Najwa Shihab-**

“Tidak mustahil bagi orang biasa untuk memutuskan menjadi luar biasa.”

**-Elon Musk-**

“Pendidikan bukan tentang mengenai mengisi wadah yang kosong, tapi  
pendidikan merupakan proses untuk menyalakan api pikiran.”

**-B. Yeats-**

“Tidak ada kesuksesan tanpa kerja keras. Tidak ada keberhasilan tanpa  
kebersamaan. Tidak ada kemudahan tanpa doa.”

**-Ridwan Kamil-**

## **HALAMAN PERSEMBAHAN**

Teruntuk orang tua saya tercinta Bapak Sugeng dan Ibu Nastiti, terima kasih telah mempertaruhkan dunianya demi membuat anak laki-lakinya ini bisa hidup dan berkembang sampai sekarang. Untuk teman-teman saya yang tidak bisa saya sebut satu per satu, terimakasih telah berkontribusi dalam hidup saya.

## **KATA PENGANTAR**

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT yang telah memberikan Rahmat dan Karunia-nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul “Peran Penulis Naskah Dalam Produksi Film Pendek yang berjudul “KECEWA” Tugas Akhir Karya Kreatif ini dibuat sebagai Persyaratan kelulusan pada Program D3 Studi Broadcasting R-TV Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi Yogyakarta.

Segala usaha dan doa telah penulis lakukan untuk menyelesaikan penyusunan Tugas Akhir ini, namun penulis sadar dan mengerti bahwa sepenuhnya penyusunan laporan ini tidak luput dari banyaknya kekurangan, sehingga kritik dan saran dari pihak yang bersifat membangun sangat diperlukan untuk membuat laporan ini menjadi lebih baik dan sempurna. Pada kesempatan ini Saya sebagai Penulis ingin mengucapkan Terimakasih kepada :

1. Allah SWT yang tidak pernah berhenti memberikan Nikmat serta Karunia-Nya.
2. Untuk Kedua Orang Tua saya terimakasih sudah berkorban dan mencintai saya tanpa batas, Semoga penulis bisa membuat bapak dan ibu bangga.
3. Karina Rima Melati, M.Hum. selaku ketua Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi Yogyakarta.
4. Bapak Heri Setyawan.,M.Sn selaku Dosen Pembimbing saya yang selalu membimbing saya dengan sabar memberikan arahan serta masukan dan memberikan motivasi dalam menyelesaikan Laporan Tugas Akhir ini.
5. Bapak Arya Tangkas,M.I.Kom selaku kaprodi D3 Broadcasting R-TV yang selalu mendukung serta memotivasi kami sebagai Mahasiswa dalam menyelesaikan penulisan laporan.
6. Serta para dosen Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi Yogyakarta yang telah memberikan ilmu yang bermanfaat dan nilai moral yang baik selama masa perkuliahan di Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi Yogyakarta.

7. Seluruh staff karyawan Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi Yogyakarta yang telah memberikan pelayanan yang sangat baik dari awal semester sampai saat ini.
8. Serta Dimas Aji Raditya selaku teman kelompok Tugas Karya Kreatif yang telah berkerjasama dengan saya untuk menyelesaikan Produksi Film Pendek “KECEWA”.
9. Terimakasih untuk adik tingkat saya Program Broadcasting R-TV Muhammad Nuruzati, Nikolaus Nova Alfian, Andreas Tito, IB Putu Krisna S, Nurul Lathifa I.
10. Keluarga besar Broadcasting R-TV yang telah menjadi teman dan patner terbaik saya baik saat senang maupun sedih.
11. Terimakasih untuk Papuk Diyah Sayekti yang sudah menjadi semangat saya meyelesaikan studi ini.
12. Terimakasih untuk teman-teman saya Dhiki, Zulmi, Zaki, Amalia, Inas yang telah menjadi teman ngopi saya.

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>LEMBAR PERSETUJUAN .....</b>	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN.....</b>	<b>iv</b>
<b>PERNYATAAN KEASLIAN KARYA TULIS .....</b>	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>MOTTO .....</b>	<b>v</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN .....</b>	<b>vi</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xiv</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>xv</b>
<b>BAB 1 PENDAHULUAN</b>	
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	3
1.3 Tujuan Tugas Akhir .....	3
1.4 Manfaat Kegiatan .....	3
1.5 Lokasi dan Waktu .....	3
1.6 Metode Pengumpulan Data .....	4
<b>BAB 2 KERANGKA KONSEP</b>	
2.1 Penegasan Judul .....	6
2.2 Peran Kameramen .....	6
2.3 Film Pendek.....	6
2.4 Unsur Film.....	7
2.5 Proses Produksi Film.....	7
2.5.1 Pra Produksi .....	7
2.5.2 Produksi .....	8
2.5.3 Pasca Produksi .....	8
2.6 Film KECEWA.....	9
2.7 Kajian Pustaka .....	10
2.7.1 Definisi Film .....	10

2.7.2	Jenis Film .....	10
2.7.3	Unsur Naratif Film .....	11
2.7.4	Unsur Sinematik Film .....	12
2.7.5	Drone.....	14
2.7.6	Jenis Kamera .....	14
2.8	Jenis Lensa .....	15
2.8.1	Type Of Shot .....	16
2.8.2	<i>Angle</i> Kamera.....	20
2.9	Ekstraksi .....	26

### **BAB 3 FILM “KECEWA”**

3.1	Klasifikasi Film .....	27
3.2	Ide / Gagasan .....	28
3.2.1	Topik Film.....	28
3.2.2	Gerne .....	28
3.2.3	Tujuan.....	28
3.2.4	Premis.....	29
3.3	Konsep.....	29
3.3.1	Konsep Visual .....	29
3.3.2	Konsep Audio.....	29
3.4	Referensi Film .....	30
3.5	Tokoh.....	30
3.6	Lokasi Produksi .....	32
3.6.1	Ganjuran Foodcourt .....	32
3.6.2	Rumah Desa .....	33
3.7	Naskah Kameramen Film “KECEWA” .....	33
3.8	Tim Produksi .....	38
3.9	Peralatan Produksi .....	39
3.9.1	Divisi Visual.....	39
3.9.2	Divisi Audio .....	39
3.9.3	Divisi Lighting .....	40
3.9.4	Divisi Artistik.....	40
3.9.5	Logistik .....	40

3.10	Biaya Produksi .....	40
3.10.1	Divisi Visual.....	40
3.10.2	Divisi Audio .....	41
3.10.3	Divisi Lighting .....	41
3.10.4	Logistik .....	42
3.10.5	Akomodasi .....	42
3.10.6	Total Biaya Produksi .....	42
<b>BAB 4 PEMBAHASAN</b>		
4.1	Peran Kameramen .....	43
4.2	Proses Pengambilan Gambar.....	43
4.3	Tahapan Produksi Film Film Pendek KECEWA.....	43
4.3.1	Pra Produksi .....	43
4.3.2	Produksi .....	50
4.3.3	Produksi Hari Pertama Lokasi Ganjuran Foodcourt .....	50
4.3.4	Produksi Hari Kedua Lokasi Desa Di Banguntapan .....	55
4.3.5	Pasca Produksi .....	57
4.4	Evaluasi .....	57
4.4.1	Tim .....	57
4.4.2	Visual dan Peralatan.....	58
4.4.3	Kendala .....	58
4.4.4	Solusi.....	58
<b>BAB 5 PENUTUP</b>		
5.1	Kesimpulan.....	59
5.2	Saran.....	59
5.3	Saran Untuk Akademik .....	60
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>		<b>61</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>		<b>63</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Extreme Close Up</i> (ECU, XCU).....	16
Gambar 2.2 <i>Close Up</i> (CU).....	16
Gambar 2.3 <i>Medium Close Up</i> (MCU).....	17
Gambar 2.4 <i>Medium Shot</i> (MS).....	17
Gambar 2.5 <i>Medium Full Shot (Knee Shot)</i> .....	18
Gambar 2.6 <i>Full Shot</i> .....	18
Gambar 2.7 <i>Medium Long Shot</i> .....	19
Gambar 2.8 <i>Long Shot</i> .....	19
Gambar 2.9 <i>Extreme Close Up</i> (ECU, XCU).....	20
Gambar 2.10 <i>High Angle</i> .....	21
Gambar 2.11 <i>Low Angle</i> .....	21
Gambar 2.12 <i>Eye Level</i> .....	22
Gambar 2.13 <i>Over Shoulder</i> .....	22
Gambar 2.14 <i>Walking shot</i> .....	23
Gambar 2.15 <i>Artificial Shot</i> .....	23
Gambar 2.16 <i>Reflection Shot</i> .....	24
Gambar 2.17 <i>Tripod Shot</i> .....	24
Gambar 2.18 <i>Back Light Shot</i> .....	25
Gambar 2.19 <i>Door Frame Shot</i> .....	25
Gambar 2.20 <i>Two-Shot</i> .....	26
Gambar 3.1 <i>Tokoh Bimo</i> .....	30
Gambar 3.2 <i>Tokoh Adit</i> .....	31
Gambar 3.3 <i>Tokoh Niken</i> .....	31
Gambar 3.4 <i>Lokasi Produksi 1 (Ganjuran Foodcourt)</i> .....	32
Gambar 3.5 <i>Lokasi Produksi 2 (Rumah Teman Penulis)</i> .....	33
Gambar 4.1 <i>Persiapan Alat Untuk Produksi Hari Pertama</i> .....	51
Gambar 4.2 <i>Proses Pengambilan Gambar Detail Untuk Mendapatkan Fill Pantulan Dari Sinar Matahari</i> .....	51
Gambar 4.3 <i>Hasil Pengambilan Gambar Detail</i> .....	52
Gambar 4.4 <i>Pengambilan Gambar Pemeran Sedang Berdialog</i> .....	52

Gambar 4.5 Hasil Pengambilan Gambar Menggunakan <i>Tripod</i> .....	53
Gambar 4.6 Hasil Pengambilan Gambar Menggunakan <i>Stabilizer</i> .....	53
Gambar 4.7 Hasil Pengambilan Gambar Menggunakan Drone.....	54
Gambar 4.8 Hasil Pengambilan Gambar Malam Hari .....	54
Gambar 4.9 Hasil Pengambilan Gambar dengan Teknik Framing <i>Medium Close Up</i> .....	55
Gambar 4.10 Hasil Pengambilan Gambar dengan Teknik Framing <i>Medium Close Up</i> .....	55
Gambar 4.11 Hasil Pengambilan Gambar Indor .....	56
Gambar 4.12 Hasil Pengambilan Gambar dengan Teknik Framing <i>Extreme Close Up</i> .....	56
Gambar 4.13 Hasil Pengambilan Gambar Menggunakan <i>Stabilizer</i> .....	57

## DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Waktu Produksi Film.....	4
Tabel 3.1 Desain Produksi Film Pendek KECEWA.....	27
Tabel 3.2 Naskah Kameramen Film Kecewa.....	33
Tabel 3.3 Tim Produksi .....	38
Tabel 3.4 List Alat Divisi Visual .....	39
Tabel 3.5 List Alat Divisi Audio .....	39
Tabel 3.6 List Alat Divisi Lighting .....	40
Tabel 3.7 List Alat Divisi Artistik .....	40
Tabel 3.8 List Alat Logistik.....	40
Tabel 3.9 Biaya Divisi Visual.....	40
Tabel 3.10 Biaya Divisi Audio .....	41
Tabel 3.11 Biaya Divisi Lighting .....	41
Tabel 3.12 Biaya Logistik .....	42
Tabel 3.13 Biaya Akomodasi .....	42
Tabel 3.14 Total Biaya Produksi Film "KECEWA" .....	42
Tabel 4.1 Naskah Kameramen .....	44
Tabel 4.2 Peralatan Produksi Film KECEWA.....	49

## **ABSTRAK**

Pada Tugas Akhir ini, penulis sebagai kameramen bertugas memvisualisasikan gambar sesuai dengan skenario film dokumenter “*kecewa*”. Seiring berkembangnya industri film, peran kameramen telah menjadi semakin kompleks. Dalam pembuatan film pendek seorang kameramen bertugas mengambil gambar sesuai dengan cerita yang akan dibawakan oleh sutradara. Ia juga harus memastikan kualitas gambar agar sesuai dengan shoot yang dibutuhkan. Kameramen juga dituntut untuk mengambil gambar dengan banyak cara, baik menggunakan alat bantu maupun secara manual dan juga sebagai pembelajaran dalam sebuah produksi secara langsung yang menghasilkan pengalaman pada proses pengambilan gambar yang lebih baik dari waktu ke waktu.

**Kata kunci : Peran kameramen, film pendek, film kecewa**

## **ABSTRACT**

*In this final assignment, the writer as cameraman is tasked with visualizing images according to the scenario of the documentary film "kecewa". As the film industry has developed, the role of the cameraman has become increasingly complex. In making a short film, a cameraman is tasked with taking pictures according to the story that the director will tell. He also has to ensure that the image quality matches the required shoot. Cameramen are also required to take pictures in many ways, both using tools and manually and also as learning in a direct production which results in better experience in the shooting process over time.*

**Keywords: Role of cameraman, short film, disappointed film**

# **BAB 1**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Pembuatan film adalah sebuah proses kompleks yang melibatkan banyak elemen kreatif dan teknis didalamnya. Diantara berbagai peran yang ikut terlibat dalam pembuatan film, kameramen memegang peran penting dalam mengabadikan gambar dan memastikan bahwa visi sutradara dan produser terwujud dalam bentuk visual yang menarik. Peran kameramen dalam pembuatan film telah berkembang seiring berjalannya waktu dan teknologi, dan menjadi semakin penting dalam menciptakan kualitas visual yang menarik dalam karya-karya sinematik.

Kameramen bukan hanya sekadar orang yang mengoperasikan kamera. Kameramen adalah seniman visual yang memiliki pengetahuan mendalam tentang fotografi, pencahayaan, komposisi, dan teknik sinematografi. Peran mereka mencakup berbagai aspek produksi film, seperti pemilihan lensa, sudut pengambilan gambar, pencahayaan, framing, pergerakan kamera, dan editing visual. Kameramen harus memiliki pemahaman yang kuat tentang narasi dan estetika film untuk mengkomunikasikan cerita dengan cara yang efektif melalui gambar-gambar yang mereka hasilkan.

Seiring berkembangnya industri film, peran kameramen telah menjadi semakin kompleks. Mereka sekarang seringkali bekerja sama dengan sutradara, produser, desainer produksi, dan perancang tata kostum untuk menciptakan tampilan dan nuansa visual yang sesuai dengan visi film. Kameramen juga harus mengikuti perkembangan teknologi dalam sinematografi, seperti kamera digital tinggi resolusi, perangkat lunak editing, dan teknologi efek khusus, untuk memastikan bahwa hasil akhir film mencapai standar kualitas yang diharapkan oleh penonton modern.

Kameramen juga memiliki peran penting dalam menciptakan emosi dalam film. Lewat pemilihan pencahayaan yang tepat, kameramen dapat menciptakan atmosfer yang sesuai dengan cerita, baik itu melalui pencahayaan dramatis untuk

adegan ketegangan, atau pencahayaan yang lembut untuk adegan romantis. Mereka juga berperan dalam memanfaatkan komposisi visual untuk mengarahkan perhatian penonton, menggunakan teknik framing dan pergerakan kamera untuk menyoroti elemen-elemen penting dalam cerita.

Selain itu, kameramen seringkali bekerja dalam situasi yang sangat dinamis, seperti syuting di lokasi yang berbeda, dalam cuaca yang berubah-ubah, dan dengan batasan waktu yang ketat. Kemampuan kameramen untuk beradaptasi dan tetap kreatif dalam situasi-situasi seperti ini sangat penting untuk kesuksesan produksi film.

Dalam tugas akhir ini, penulis akan mengeksplorasi peran kameramen dalam pembuatan film dengan lebih mendalam. Penulis akan melihat perkembangan sejarah sinematografi, teknik-teknik yang digunakan oleh kameramen, serta dampak teknologi modern pada peran mereka dalam industri film. Penulis juga akan menganalisis bagaimana kameramen berkolaborasi dengan anggota tim produksi lainnya untuk menciptakan hasil akhir yang memukau dan efektif dalam menyampaikan pesan film kepada penonton. Dengan memahami peran kameramen dengan lebih baik, Penulis berharap dapat memberikan wawasan yang lebih dalam tentang proses kreatif di balik layar produksi film yang seringkali tidak terlihat oleh penonton.

Peran kameramen dalam produksi film pendek KECEWA tidak hanya bekerja sebatas melakukan pengambilan gambar. Namun, kameramen juga memiliki peran dalam mempersiapkan peralatan produksi dan bertanggung jawab atas seluruh kelengkapan peralatan dari awal hingga produksi berakhir. Kameramen bertanggung jawab atas memelihara komposisi seluruh adegan atau bidiknya, dalam pembuatan film KECEWA Kameramen juga berperan penting dalam proses pembuatannya, Kameramen selalu berkomunikasi dengan tim dan sutradara saat produksi berlangsung agar tidak terjadi kesalahan pengambilan gambar supaya film yang dihasilkan bisa sesuai dengan naskah yang sudah dibuat oleh sutradara.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Bagaimana peran seorang kameramen dalam produksi sebuah film pendek berjudul “KECEWA”.

## **1.3 Tujuan Tugas Akhir**

Dengan adanya karya kreatif ini mahasiswa diharapkan dapat mengembangkan segala ilmu yang sudah didapatkan selama masa perkuliahan.

Adapun tujuan lain dari karya kreatif ini adalah :

1. Sebagai salah satu bukti dan pengembangan dari ilmu yang selama ini di dapat pada bangku kuliah.
2. Mengembangkan, mengekspresikan, merealisasikan ide, imajinasi dalam bentuk karya audio visual.
3. Menambah wawasan dan pengalaman di bidang kameramen.
4. Memahami peran kameramen dalam produksi film pendek KECEWA.
5. Menjadi syarat gelar ahli madya (A.md) Program D3 jurusan Broadcasting radio dan televisi Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi Yogyakarta.

## **1.4 Manfaat Kegiatan**

Manfaat dari produksi karya kreatif ini selain juga sebagai pembuktian kemampuan dan penerapan ilmu yang telah didapat selama masa perkuliahan, juga dapat menjadi media untuk pembelajaran di kemudian hari. Manfaat dari karya kreatif ini antara lain :

1. Film pendek dapat dijadikan sebagai media penyampaian pesan kepada *audience*.
2. Penulis mendapatkan pengalaman langsung sebagai kameramen dalam produksi film pendek, yang sesuai dengan mata kuliah yang penulis pelajari dipelajari selama perkuliahan.

## **1.5 Lokasi dan Waktu**

Berdasarkan hasil rapat yang bersamas crew, proses produksi film KECEWA berlangsung selama 1 bulan. Dimulai pra produksi pada 7 - 23 Juli, produksi pada

25 - 26 Juli, dan pasca produksi pada 28 Juli – 10 Agustus. Lokasi produksi yaitu salah satu Desa di Banguntapan, dan Ganjuran *Food Court*.

**Tabel 1.1** Waktu Produksi Film

NO	WAKTU	KETERANGAN
1	7 Juli 2023	Pengumpulan Ide
2	8 Juli 2023	Pengembangan Ide dan Judul
3	9 Juli – 11 Juli 2023	Penulisan Naskah
4	14 Juli 2023	Survei Lokasi
5	16 Juli 2023	Perekrutan <i>Crew</i> dan <i>Talent</i>
6	18 Juli 2023	Penentuan Jadwal Produksi
7	20 Juli 2023	<i>Reading Talent</i> dan <i>Blocking</i> Kamera
8	23 Juli 2023	Pengecekan Perelatan Produksi
9	25 Juli 2023	<i>Shooting</i> Hari 1
10	26 Juli 2023	<i>Shooting</i> Hari 2
11	28 Juli – 10 Agustus 2023	Proses <i>Editing</i>

### 1.6 Metode Pengumpulan Data

Untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan dalam penulisan laporan karya kreatif ini, penulis menggunakan metode kualitatif. Metode kualitatif yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah dengan cara riset pustaka, observasi, referensi film, dan praktek produksi.

#### a. Riset Pustaka

Riset pustaka merupakan pengumpulan data yang dilakukan untuk mendapatkan informasi yang membantu dalam pembuatan karya kreatif ini. Informasi didapatkan dengan cara mencari jurnal penelitian sebelumnya yang sesuai dengan topik bahasan, dan bisa juga dokumen – dokumen tertulis lainnya yang dapat mendukung penulisan.

#### b. Observasi

Pengamatan atau observasi yang dilakukan oleh penulis dilakukan sebelumnya untuk mendapatkan informasi – informasi yang dapat membantu penulis dalam

proses produksi dan penulisan. Observasi juga dilakukan untuk mengetahui secara langsung kendala apa saja yang ada pada proses produksi berlangsung.

c. Referensi Film

Referensi film digunakan penulis untuk melihat secara jelas visual yang ditampilkan setelah final atau telah melalui proses editing sebelumnya. Referensi film ini dapat membantu penulis untuk menambah informasi, dan mengembangkan ide (Carol, 2015).

Dalam pembuatan film KECEWA ini penulis naskah terinspirasi dengan film “*The Last Letter From Your Lover*”. Dimana film tersebut menceritakan tentang kisah cinta seorang jurnalis yang sangat ambisius dalam mengejar cintanya. Penulis naskah juga terinspirasi dengan konsep audio film tersebut, yang menggunakan instrument musik yang pelan (*slow pace*). Penulis juga mengambil beberapa contoh *shoot* yang ada dalam film tersebut karena dirasa cocok dengan film KECEWA.

d. Praktek Produksi

Praktek produksi dilakukan oleh penulis sebagai praktek langsung setelah melakukan observasi dan riset sebelumnya. Dalam praktek produksi ini penulis mencurahkan ide dan mempraktekan beberapa informasi yang telah didapat dalam proses sebelumnya. Praktek produksi dilakukan penulis pada tanggal 25 – 26 Juli 2023 dalam proses pembuatan film pendek KECEWA.

## **BAB 2**

### **KERANGKA KONSEP**

#### **2.1 Penegasan Judul**

Dalam penulisan laporan karya kreatif, penulis sebelumnya telah melakukan proses produksi film pendek “KECEWA”. Dengan latar belakang yang telah penulis tentukan yaitu “Peran Kameramen Dalam Proses Produksi Film Pendek “KECEWA”. Penegasan judul ini bertujuan untuk membatasi topik bahasan penelitian, adapunn topik bahasan yang akan dibahas sebagai berikut:

#### **2.2 Peran Kameramen**

Menurut Bayu, 2015 (dalam Ikhsan, 2023) seorang kameramen memiliki peranan yang sangat penting dalam sebuah proses produksi film. Kameramen bertanggung jawab atas hasil rekaman gambar atau visual. Kameramen bukan hanya dituntut untuk mengambil gambar dengan baik saja, namun kameramen juga dituntut untuk dapat memahami maksud atau gambaran awal dari film tersebut. Semua orang dapat menggunakan kamera, namun belum tentu orang – orang tersebut menjadi seorang kameramen yang baik tanpa mempelajari teori sebelumnya. Karena seorang kameraman professional harus dapat memberikan hasil gambar yang sesuai dengan yang diharapkan seorang sutradara. Selain itu kameramen juga harus paham dasar editing, karena dalam pengambilan gambar seorang kameramen harus memberikan hasil yang sesuai dengan konsep editing film tersebut.

#### **2.3 Film Pendek**

Film pendek adalah serangkaian gambar yang dapat diproyeksikan ke layar dalam kecepatan tertentu sehingga dapat membuat tingkatan yang terus berjalan, sehingga membuat pergerakan nampak normal. (Sudjana, 1995). Film pendek merupakan film yang memiliki durasi yang singkat dan biasanya kurang dari 60 menit. Film pendek didukung dengan cerita yang pendek juga, yang dapat diceritakan hanya dalam satu film. Pembuat film harus teliti dalam pemilihan setiap gambar yang akan ditampilkan. Setiap gambar yang diambil memiliki makna yang

dapat ditafsirkan oleh para penontonya. Film merupakan gabungan dari serangkaian gambar yang ditampilkan dalam urutan waktu yang sangat cepat, kintinu dan ditampilkan melalui lensa proyektor secara mekanis, sehingga gambar – gambar yang ditampilkan akan terlihat hidup, (Arsyad, 2003).

## **2.4 Unsur Film**

Sebuah film terbentuk dari dua unsur, yaitu unsur naratif dan unsur sinematik. Unsur naratif berhubungan dengan aspek cerita atau tema dari film. Setiap film tidak akan mungkin lepas dari unsur naratif tersebut. Dan setiap cerita pasti memiliki unsur naratif, seperti tokoh, masalah, konflik, lokasi, waktu, dan lainnya. Seluruh elemen tersebut membentuk unsur naratif secara keseluruhan. Aspek kausalitas bersama dengan unsur ruang dan waktu merupakan elemen – elemen pokok pembentuk dari unsur naratif. Unsur sinematik merupakan aspek teknis dalam sebuah produksi sebuah film. Unsur sinematik terbagi menjadi empat elemen pokok, yaitu: *mise-en-scene*, sinematografi *editing*, dan suara. *Mise-en-scene* memiliki empat elemen pokok yakni, *setting* atau latar, tata cahaya, kostum dan *acting*. *Editing* adalah transisi sebuah gambar (*shot*) ke gambar (*shot*) lainnya. Sedangkan suara dalam segala hal dalam film yang mampu kita tangkap melalui Indera pendengaran. (Pratista, Memahami Film, 2008).

## **2.5 Proses Produksi Film**

### **2.5.1 Pra Produksi**

Tahapan produksi merupakan tahapan paling awal dalam produksi film. Tahapan ini guna mempersiapkan segala hal untuk produksi nantinya. Dalam proses pra produksi ini memuat ide, pencarian lokasi produksi, pembentukan tim, persiapan peralatan.

#### **2.5.1.1 Pengembangan Ide**

Pada pengembangan ide disini adalah bagian dari penulis naskah untuk menuliskan ide cerita menjadi sebuah naskah utuh. Di tahap ini juga digunakan untuk menentukan arak produksinya berupa film komersil, serial, *documenter*, ataupun lainnya.

### **2.5.1.2 Mencari Lokasi**

Mencari lokasi produksi yang sesuai dengan ide cerita yang akan dikerjakan atau yang akan di produksi. Mencari lokasi selain melihat kekesuaian dengan dengan cerita juga mengurus untuk perizinan lokasi agar dapat berjalan lancar waktu produksi.

### **2.5.1.3 Merekrut Tim Produksi**

Perekrutan tim produksi harus benar – benar matang, bisa dilakukan dengan seleksi yang disesuaikan dengan kebutuhan *job desk* yang akan dikerjakan dan disesuaikan dengan keahlian.

### **2.5.1.4 Menyiapkan Peralatan**

Menyiapkan peralatan produksi sebelum produksi, meliputi peralatan divisi visual, divisi audio, divisi lighting, dan peralatan lainnya. Peralatan disesuaikan dengan kebutuhan yang disesuaikan dengan napa yang dibutuhkan melihat lokasi yang ada.

## **2.5.2 Produksi**

Proses produksi adalah tahapan utama dalam suatu pembuatan film. Setelah melakukan persiapan di tahap pra produksi dan telah mematangkan konsep. Tahapan *shooting* bisa dilaksanakan. Tahapan produksi adalah tahapan merealisasikan naskah dan ide kreatif menjadi bentuk audio visual. Dalam proses produksi diperlukan koordinasi yang kuat antar divisi agar dapat berjalan dengan lancar, karena dalam proses produksi ini akan banyak hal – hal tak terduga yang muncul dan perlu diantisipasi. Masalah yang sering terjadi dalam proses produksi adalah waktu yang tidak sesuai dengan waktu produksi, factor teknis, dan factor alam yang tidak bisa dikontrol.

## **2.5.3 Pasca Produksi**

### **2.5.3.5 Editing**

Tahapan dalam pasca produksi yang paling utama *editing*, *editing* adalah proses menata gambar dari *shoot* satu ke *shoot* yang lainnya untuk menjadi sebuah *scene*. Dilanjutkan menggabungkan *scene* satu dengan *scene* lainnya menjadi sebuah *sequence*. Kemudian menggabungkan semua *sequence* menjadi suatu *track* video yang akan menjadi satu kesatuan cerita utuh.

### **2.5.3.6 Melihat Kembali Hasil *Editing***

Setelah tahapan *editing* selesai, dilanjutkan presentasi kepada produser dan sutradara untuk dilakukan evaluasi. Jika terdapat hal – hal yang masih kurang pas, produser akan mengarahkan untuk revisi. Dan apabila hasil *editing* telah sesuai dengan yang diharapkan maka produksi film dapat diselesaikan dan dapat didistribusikan.

## **2.6 Film KECEWA**

Film Kecewa merupakan film menceritakan lingkungan persahabatan antara (Bimo dan Adit) serta (Niken dan Adit). seorang sahabat Bimo memperkenalkan Niken dengan sahabatnya. Karena patah hati Niken terhadap masalahnya yang membohongi Niken untuk melamarnya, Adit mendengar cerita Niken ingin memperkenalkan Niken dengan sahabatnya Bimo. Perkenalan itu sangat singkat, lalu mereka jalan-jalan bersama, hingga pada akhirnya membuat Bimo jatuh hati kepada Niken, Bimo menyatakan perasaannya kepada Niken. Niken membutuhkan waktu untuk menjawab semuanya. Bimo tetap berusaha menunggu hingga akhirnya Niken perlahan-lahan hilang komunikasi dengan Bimo yang membuat Bimo khawatir. Pada tengah malam hari Bimo menuju rumah Adit berencana untuk menginap sampai esok hari, hingga membuat Adit marah kepada Bimo yang terlalu nekat untuk menemui Niken dengan perjalanan Bimo yang jauh, Konflik terjadi antara Bimo dan Adit karena emosi Bimo yang membuat lepas control, Adit sebagai sahabat marah sebagai sahabat bentuk rasa peduli sahabat, Bimo mulai tenang hingga bercerita dengan Adit dengan rasa kebingungan yang Bimo hadapi. Bimo memutuskan untuk beristirahat dirumah Adit.

Film kecewa ini menceritakan tentang bagaimana hubungan pendekatan Niken dan Bimo yang berawal dari gagalnya pernikahan Niken dengan Mantan. Adit merupakan sahabat dari Niken dan Bimo. Perkenalan awal dimulai dari curhatan Niken kepada Adit yang membuat Adit mengenalkan Niken dengan sahabat terdekatnya. Waktu berjalan hingga Niken dan Bimo memiliki kenangan yang cukup spesial. Bimo merupakan laki-laki yang mudah jatuh cinta dan melakukan segala cara perjuangan, cinta yang tulus. Namun segala cara yang Bimo lakukan untuk mendekati Niken berakhir sia-sia yang membuat Bimo mengalami

patah hati, kecewa dengan segala pengorbanan yang pernah Bimo lakukan terhadap Niken. Hingga membuat hubungan pendekatan Bimo dan Niken berakhir tanpa alasan yang jelas. Niken memiliki hubungan dengan Cowo lain tanpa Bimo ketahui.

## **2.7 Kajian Pustaka**

### **2.7.1 Definisi Film**

Menurut Wibowo (dalam Rizal 2014) film adalah sebuah karya seni yang berbentuk gambar, bergerak berfungsi sebagai media komunikasi. Film dipertontonkan kepada penonton dan memiliki fungsi lain sebagai penyampaian maksud atau pesan kepada penontonya. Sedangkan menurut undang - undang No. 33 tahun 2009 tentang perfilman, mengatakan bahwa film adalah sebuah karya seni budaya yang merupakan suatu pranata sosial dan media komunikasi massa yang dibuat atas dasar kaidah sinematografi dengan ataupun tanpa suara dan dapat dipertunjukkan.

### **2.7.2 Jenis Film**

#### **1. Genre Action**

Film *action* adalah jenis film yang mengandung banyak gerakan dinamis yang dimainkan oleh para aktor dalam sebagian banyak film tersebut. Sebagai contoh dalam film terdapat adegan tembak, perkelahian, kejar kejaran, perang, dan lain sebagainya (Yuwadi, 2018).

#### **2. Genre Adventure**

Film *adventure* adalah jenis film yang dalam isinya memuat alur petualangan, terdapat teka teki yang akan dipecahkan dan memuat sebuah tantangan (Yuwadi, 2018).

#### **3. Genre Romance**

Film *romance* adalah jenis film yang dalam isinya mengisahkan sebuah kisah cinta, biasanya ditandai dngan banyak adegan romantic di dalamnya (Yuwadi, 2018).

#### **4. Genre Comedy**

Film *comedy* adalah jenis film yang dalam satu cerita utuh memuat banyak cerita cerita lucu, adegan komedi, dan berbagai lelucon yang menjadi topik utama (Yuwadi, 2018).

## **5. Genre Documentary**

Film dokumenter adalah jenis film yang berisi peristiwa penting dari sebuah kejadian nyata pada waktu tertentu. Film dokumenter hampir mirip dengan film biografi, salah satu bedanya film dokumenter biasanya tidak diperankan oleh tokoh pemeran tertentu melainkan berupa penggambaran (Yuwadi, 2018).

## **6. Genre History**

Film histori adalah jenis film yang sebagian besar alur ceritanya mengisahkan masa lalu sesuai peristiwa yang telah terjadi dan menjadikannya sebuah “sejarah” (Yuwadi, 2018).

## **7. Genre Horror**

Film horor adalah jenis film yang menitikberatkan pada alur dan adegan yang bersifat menyeramkan, menakutkan, dan memicu adrenalin para penonton (Yuwadi, 2018).

### **2.7.3 Unsur Naratif Film**

Menurut Pratista (2008) unsur naratif berhubungan dengan aspek cerita. Setiap cerita tidak mungkin lepas dari unsur naratif seperti tokoh, masalah, konflik, lokasi, dan waktu. Seluruh elemen tersebut membentuk unsur naratif secara keseluruhan. Menurut Pratista (2008) unsur naratif film sebagai berikut:

#### **1. Pemeran/Tokoh**

Dalam film, ada dua tokoh penting untuk membantu ide cerita yaitu pemeran utama dan pemeran pendukung. Pemeran utama adalah bagian dari ide cerita dalam film yang diistilahkan protagonis, dan pemeran pendukung disebut dengan istilah antagonis yang biasanya dijadikan pendukung ide cerita dengan karakter pembuat masalah dalam cerita menjadi lebih rumit atau pemicu konflik cerita.

#### **2. Permasalahan dan Konflik**

Permasalahan dalam cerita dapat diartikan sebagai penghambat tujuan, yang dihadapi tokoh protagonis untuk mencapai tujuannya, biasanya didalam cerita disebabkan oleh tokoh antagonis. Permasalahan ini pula yang memicu konflik antara pihak protagonis dengan antagonis. Permasalahan bisa muncul tanpa disebabkan pihak antagonis.

### **3. Tujuan**

Dalam sebuah cerita, pemeran utama pasti memiliki tujuan atau sebuah pencapaian dari karakter dirinya, biasanya dalam cerita ada sebuah harapan dan cita-cita dari pemeran utama, harapan itu dapat berupa fisik ataupun abstrak(nonfisik)

### **4. Ruang/Lokasi**

Ruang dan lokasi menjadi penting untuk sebuah latar cerita, karena biasanya, latar lokasi menjadi sangat penting untuk mendukung suatu penghayatan sebuah cerita.

### **5. Waktu**

Penempatan waktu dalam cerita dapat membangun sebuah cerita yang berkesinambungan dengan alur cerita. Waktu sebagai latar cerita, latar ini adalah tempat dimana para pelaku cerita bergerak dan beraktifitas

#### **2.7.4 Unsur Sinematik Film**

Unsur sinematik film bisa dikelompokkan menjadi dua yaitu bahasa tulisan dan bahasa gambar.

##### **2.7.4.7 Bahasa Tulisan**

#### **1. Naskah**

Naskah film adalah dokumen tertulis, yang didalamnya mencakup seluruh rangkaian adegan, dialog, naskah dan penjelasan detail setiap adegannya. Naskah film digunakan oleh kru produksi maupun pemain untuk menjadi panduan utama dalam produksi film tersebut.

#### **2. *Subtitels / Captions***

*Subtitle* atau *caption* adalah teks tambahan yang ada saat film sudah jadi, *subtitels* berisi teks terjemahan, penjelasan atau informasi yang dapat mendukung dari adegan dan ceritu di film tersebut.

##### **2.7.4.8 Bahasa Gambar**

#### **1. *Mise en Scene***

*Mise en Scene* adalah semua hal yang ada di depan kamera untuk diambil gambarnya dalam sebuah film. Dapat dikatakan hampir separuh dari film terdapat insur *mise en scene* ini. *Mise en Scene* terbagi menjadi empat, yaitu:

latar, tata cahaya, kostum, dan *acting*. Unsur *mise en scene* dapat mendukung unsur naratif film, dan dapat membangun suasana dan mood. (Pratista, Memahami Film Edisi Kedua, 2017).

## **2. Sinematografi**

Sinematografi (*Cinematography*) terdiri dari dua suku kata *Cinema* dan *Graphy* yang berasal dari bahasa Yunani : *Cinema*, yang berarti gerakan dan *graphoo* yang berarti menulis. Jadi *Cinematography* dapat diartikan menulis dengan gambar yang bergerak. Di dalam kamus istilah TELE-TALK yang disusun oleh Peter Jarvis terbitan BBC Television Training, sinematografi diartikan sebagai *The craft of making picture* (pengrajin gambar). Sebagai pemahaman sinematografi bisa diartikan kegiatan menulis yang menggunakan gambar bergerak sebagai bahannya. Artinya dalam sinematografi kita mempelajari bagaimana membuat gambar bergerak, seperti apakah gambar-gambar itu, bagaimana merangkai potongan-potongan gambar yang bergerak menjadi rangkaian gambar yang mampu menyampaikan maksud tertentu atau menyampaikan informasi atau mengkomunikasikan suatu ide tertentu.

## **3. Editing**

Editing adalah suatu proses mengatur dan menyusun rangkaian shot menjadi sebuah *scene*, rangkaian *scene*, menjadi sebuah *sequence*, rangkaian *sequence* menjadi suatu cerita yang utuh (Nugroho, 2014). Editing adalah proses mengorganisir, *reviewing*, memilih dan menyusun gambar dari hasil rekaman produksi. Editing harus menghasilkan gambar yang padu dan cerita yang penuh makna sesuai dengan apa yang direncanakan sebelumnya yaitu untuk menghibur, menginformasikan, memberi inspirasi dan lainnya (Thomson, 2009).

### **2.7.4.9 Unsur Tambahan**

Juga terdapat unsur sinematik pendukung, yang dapat menambah kesan dramatis dalam sebuah film. Unsur tambahan yaitu:

#### **1. Suara**

Suara adalah segala sesuatu yang mampu ditangkap oleh indera pendengaran. Dalam sebuah film suara dibagi menjadi tiga yakni dialog, music, dan efek suara. Dialog adalah Bahasa komunikasi verbal yang digunakan semua

karakter didalam maupun diluar cerita film (narasi). Sementara musik adalah seluruh iringan music serta lagu baik yang ada didalam maupun diluar cerita film(musiklatar). Sementara efek suara adalah semua suara yang dihasilkan oleh semua objek yang ada di dalam maupun diluar cerita film.(Prasita, 2017 : 197). Semua unsur-unsur diatas menjadi saling berkeselimbangan satu sama lain untuk membentuk unsur sinematik secara keseluruhan.

### **2.7.5 Drone**

Drone sebagai salah satu teknologi modern yang baru – baru ini yang banyak diminati dikalangan masyarakat kelas menengah keatas saat ini. Seiring dengan perkembangan dunia teknologi, Drone tidak hanya digunakan untuk keperluan militer, melainkan drone era sekarang ini mulai banyak digunakan untuk keperluan non militer, seperti untuk keperluan komersil, dan keperluan pribadi. Drone saat ini banyak digunakan untuk melakukan pengambilan gambar atau rekaman video dari atas udara. Bentuk Drone yang kecil, dapat dikendalikan dari jarak jauh, dan dapat membawa kamera, menjadikan drone ini banyak digunakan dikalangan masyarakat. Harga Drone belakangan ini juga mulai dapat terjangkau, dengan berbagai pilihan model, ukuran, jenis dan keunggulan (Rendyantoro, 2018).

### **2.7.6 Jenis Kamera**

#### **2.7.6.10 Kamera Film**

Kamera film adalah kamera yang sebegini besar memiliki kesamaan dengan kamera foto, namun memiliki perbedaan seperti memiliki ukuran sensor yang beragam. Mulai dari 8 mm, 16 mm, 35 mm, dan 70 mm, semakin tinggi ukurannya maka semakin tinggi juga resolusi atau kualitas yang dihasilkan. Kamera film ini masih menggunakan film untuk media penyimpanannya (Pratista, Memahami Film, 2008).

#### **2.7.6.11 Kamera Video**

Kamera video adalah kamera yang sekilas mirip dengan kamera film karena sama sama menangkap gambar yang bergerak. Namun tentunya kamera video dan kamera film memiliki perbedaan, perbedaan yang jelas terlihat adalah kamera video ini lebih modern dari kamera film. Kamera video dapat memproses gambar yang

ditangkap lebih baik, lebih cepat, dan tentunya lebih efisien dalam suatu produksi (Enterprise, 2011).

## **2.8 Jenis Lensa**

Menurut (Setiadi, 2023) lensa adalah suatu alat yang terpasang pada kamera, yang tersusun atas beberapa cermin yang berfungsi untuk mengubah benda menjadi bayangan yang terbalik dan nyata. Lensa akan terletak pada depan lensa. Menurut (Setiadi, 2023) lensa terbagi menjadi beberapa macam:

### **1. Lensa Normal**

Lensa normal biasanya memiliki ukuran *focal length* yang hampir mirip dengan pandangan mata manusia normal. Biasanya lensa normal memiliki ukuran 35 mm, 50 mm, dan 55 mm.

### **2. Lensa Sudut Lebar (*wide*)**

Lensa *wide* adalah lensa yang memiliki sudut pandang yang sangat luas. Biasanya lensa ini dipakai untuk mengambil gambar sebuah pemandangan. Lensa *wide* ini contohnya *focal length* 20 mm, 16 – 24 mm, dan lainnya.

### **3. Lensa Tele**

lensa tele adalah lensa yang memiliki *focal length* panjang, lensa ini biasanya digunakan untuk mendapatkan sudut ruang tajam / sempit. Contoh lensa tele biasanya memiliki *focal length* 85 mm, 135 mm, 200 mm, dan lainnya.

### **4. Lensa Kit**

Lensa kit biasanya lensa yang didapatkan saat membeli kamera baru. Lensa kit ini lensa yang bisa digunakan untuk mendapatkan gambar *wide* sampai normal, biasanya lensa kit ini memiliki *focal length* 18 – 55 mm.

### **5. Lensa Fix**

Lensa fix adalah lensa yang memiliki *focal length* tetap atau tidak bisa berubah (*zooming*).

### **6. Lensa *Fish Eye***

Lensa *fish eye* adalah lensa yang memiliki distorsi pada hasil gambar yang dihasilkan. Lensa ini bisa dikatakan lensa *ultra wide*. Karena gambar yang dihasilkan memiliki sudut gambar sangat luas.

### 2.8.1 Type Of Shot

Menurut Bayu (2007) *type of shot* atau tipe tipe pengambilan gambar terbagi menjadi beberapa macam sebagai berikut:

#### 1. *Extreme Close Up*

*Big Close Up* adalah *framing* gambar dengan ukuran *close up*, memusat pada salah satu bagian tubuh atau aksi untuk mendukung informasi atau cerita dalam film.



**Gambar 2.1** *Extreme Close Up* (ECU, XCU)

**Sumber:** <https://widodo.staff.uns.ac.id/>

#### 2. *Close Up*

*Close Up* adalah pengambilan gambar dengan kamera terlihat seolah olah dekat dengan subjek, sehingga dapat menghasilkan gambar yang memenuhi ruang atau *frame*.



**Gambar 2.2** *Close Up* (CU)

**Sumber:** <https://widodo.staff.uns.ac.id/>

### 3. *Medium Close Up*

*Medium Close Up* adalah pengambilan gambar dengan komposisi ruang gambar lebih jauh dari *close up* namun lebih dekat dari *medium Shot*, dan harus memperhatikan sendi subjek.



**Gambar 2.3** *Medium Close Up* (MCU)

**Sumber:** <https://widodo.staff.uns.ac.id/>

### 4. *Medium Shot*

*Medium Shot* adalah pengambilan gambar subjek kurang lebih setengah sari badan subjek. *Medium Shot* ini memberikan sedikit ruang pandang subjek, biasanya digunakan pada subjek bergerak.



**Gambar 2.4** *Medium Shot* (MS)

**Sumber:** <https://widodo.staff.uns.ac.id/>

### 5. *Medium Full Shot (Knee Shot)*

*Medium Shot* atau biasa disebut *Knee Shot* adalah pengambilan ambar dengan memberi batasan ruang gambar kurang lebih  $\frac{3}{4}$  tubuh subjek. Pengambilan gambar seperti ini memungkinkan penonton untuk mendapatkan informasi sambungan peristiwa dan aksi subjek tersebut.



**Gambar 2.5** *Medium Full Shot (Knee Shot)*

**Sumber:** <https://widodo.staff.uns.ac.id/>

### 6. *Full Shot*

*Full Shot* adalah pengambilan gambar dengan mengambil keseluruhan gambar subjek secara utuh, dari kepala hingga kakinya. Secara teknis ada sedikit batasan yaitu pemberian ruang gerak kepala.



**Gambar 2.6** *Full Shot*

**Sumber:** <https://widodo.staff.uns.ac.id/>

### 7. *Medium Lerge Shot*

*Medium Lerge Shot* adalah mengambil gambar dengan memberikan ruang gambar dengan mengikutsertakan *setting* sebagai pendukung suasana, dan diperlukan kesinambungan cerita antara tokoh dan *setting*.



**Gambar 2.7** *Medium Long Shot*

**Sumber:** <https://widodo.staff.uns.ac.id/>

### 8. *Long Shot*

*Long Shot* adalah pengambilan gambar dengan ruang gambar antara *medium long shot* dan *extreme long shot*. Atau bisa dikatakan ruang gambar lebih lebar dibandingkan *medium long shot* dan lebih sempit dari *extreme long shot*.



**Gambar 2.8** *Long Shot*

**Sumber:** <https://widodo.staff.uns.ac.id/>

## 9. *Extreme Long Shot*

*Extreme Long Shot* adalah pengambilan gambar secara luas, hampir membuat subjek tak terlihat. Dalam pengambilan *extreme long shot* ini peran *setting* ruang atau latar ikut berperan. Objek gambar terdiri atas subjek dan interaksinya dengan ruang. Hal itu akan membantu membuat imajinasi ruang cerita kepada penonton.



**Gambar 2.9** *Extreme Close Up* (ECU, XCU)

Sumber: <https://www.pixel.web.id>

### 2.8.2 *Angle Kamera*

*Angle* kamera dapat diartikan sebagai pengambilan gambar dari sudut pandang tertentu untuk dapat mengekspose adegan. Penentuan *angle* kamera bukan hal yang sudah untuk dilakukan. Penentuan *angle* kamera memerlukan gambaran kemungkinan yang akan terjadi pada hasil gambar yang akan diproduksi nantinya. Sebelumnya penentuan gambar ini dibahas dalam *floor pan* atau peta ruangan dari atas. Dalam *floor pan* juga sekaligus penentuan arah *blocking*. Selanjutnya penentuan lampu atau *lighting* untuk mendukung adegan, harus disesuaikan dengan keadaan *setting* yang ada disekitar. (Bayu, 2007)

*Angle* kamera dikelompokkan berdasarkan level ketinggian yang sama, berikut penjelasan dari pengelompokan tersebut:

#### 1. *High Angle, Top Angle, Bird Eye View*

*High Angle* kamera adalah pengambilan gambar dari atas subjek, sehingga subjek terlihat dari bagian atas. Sama dengan *Bird Eye View*, atau pandangan burung terbang. Perbedaan dari pengambilan gambar *angle* atas ini terletak

pada bagian penempatan kamera atau *point of view*. *Bird Eye View* akan terlihat lebih dramatis dan dinamis, seperti pengelihatannya burung terbang. Dan *top angle* adalah teknik pengambilan gambar dengan kamera tepat di atas subjek, dan gambar yang dihasilkan dari *top angle* ini akan menimbulkan kesan dramatis dan akan memperlihatkan gerak – gerak subjek.



**Gambar 2.10** *High Angle*

**Sumber:** <https://widodo.staff.uns.ac.id/>

## 2. *Low Angle, Frog Eye Level*

*Low angle* merupakan kebalikan dari *high angle* diatas, *low angle* adalah pengambilan gambar dari sudut bawah. Sama halnya dengan *high angle* dan *eye level*, *low angle* terdapat istilah pula seperti *frog eye level*, atau sudut pandang kodok. Gambar *frog eye level* ini diambil kurang lebih sama dengan *low level* yaitu dari bawah.



**Gambar 2.11** *Low Angle*

**Sumber:** <https://widodo.staff.uns.ac.id/>

### 3. *Eye Level*

*Eye level* adalah pengambilan gambar dengan ketinggian sedang, kurang lebih setinggi badan manusia. Pengambilan gambar dengan teknik ini kadang memang akan terkesan monoton bila diaplikasikan tanpa dengan variasi lain. Banyak sutradaya yang menggunakan sudut pandang ini namun di modifikasi dengan gaya tersendiri yang khas. Missal pengambilan gambar dibikin sedikit miring.



**Gambar 2.12** *Eye Level*

**Sumber:** <https://widodo.staff.uns.ac.id/>

### 4. *Over Shoulder*

*Over shoulder* adalah teknik pengambilan gambar dari sudut belakang. Bahu menjadi subjek sinematik dari *over shoulser*. *Shot* ini biasanya dijadikan alternatif untuk pengambilan gambar dengan konsep dialog dengan tokoh lain agar tidak terlihat terlalu frontal.



**Gambar 2.13** *Over Shoulder*

**Sumber:** <https://widodo.staff.uns.ac.id/>

## 5. *Walking Shot* dan *Fast Road Effect*

*Walking shot* adalah pengambilan gambar yang sangat mudah, biasanya juga disebut *follow shot*. *Walking shot* pengambilan gambar dengan mengikuti pergerakan subjek. *Walking shot* menitik beratkan pada kaki sehingga gambar yang dihasilkan lebih menegangkan. Sedangkan *fast road effect* sebenarnya hampir sama dengan *walking shot*, namun yang membedakan adalah kecepatan pergerakan dari subjek. Dan biasanya *fast road effect* teknik yang digunakan untuk pengambilan gambar pada kendaraan yang bergerak seperti mobil, motor, dan lainnya.



**Gambar 2.14** *Walking shot*

**Sumber:** <https://widodo.staff.uns.ac.id/>

## 6. *Artificial Shot*

*Artificial Shot* adalah menambah nilai seni dan keindahan pengambilan gambar dengan menggunakan objek bantuan, misal bunga dan jeruji pintu atau jendela.



**Gambar 2.15** *Artificial Shot*

**Sumber:** <https://widodo.staff.uns.ac.id/>

## 7. *Reflection Shot*

*Reflection Shot* adalah pengambilan gambar dari cermin atau bayangan objek.



**Gambar 2.16** *Reflection Shot*

**Sumber:** <https://widodo.staff.uns.ac.id/>

## 8. *Tripod Shot*

*Tripod Shot* adalah pengambilan gambar melalui pergerakan kamera on tripod dengan framing yang terbatas namun dengan area yang luas, sehingga kamera secara aktif mengarah pada kedudukan subyek.



**Gambar 2.17** *Tripod Shot*

**Sumber:** <https://widodo.staff.uns.ac.id/>

### 9. *Back Light Shot*

*Back Light Shot* adalah pengambilan gambar dengan posisi kamera menghadap pada sumber cahaya



**Gambar 2.18** Back Light Shot

**Sumber:** <https://widodo.staff.uns.ac.id/>

### 10. *Door Frame Shot*

*Door Frame Shot* yaitu teknik fotografi yang dilakukan di luar pintu jika objek yang mau diambil ada di sebuah ruangan.



**Gambar 2.19** Door Frame Shot

**Sumber:** <https://widodo.staff.uns.ac.id/>

### 11. *One Shot, Two Shot, Group Shot*

Teknik *one shot* merupakan teknik pengambilan untuk menampilkan satu objek saja. Teknik ini lebih luas cakupannya dibanding teknik *one shot*. Teknik *two shot* akan menampilkan adegan dua objek yang terlibat dalam percakapan. Sesuai dengan namanya, teknik *group shot* akan mengambil gambar objek berupa sekumpulan orang. Contohnya, seperti kerumunan orang, kelompok pasukan, dan lain sebagainya.



**Gambar 2.20** Two-Shot

**Sumber:** <https://widodo.staff.uns.ac.id/>

### 2.9 Ekstraksi

Dalam penyusunan laporan tugas akhir ini penulis menggunakan contoh laporan tugas akhir Dimas Aji Raditya dan Wahyu Wicara. Dari program studi D3 Penyiaran Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi Yogyakarta. Dengan judul Peran Penulis Naskah Dalam Produksi Film Pendek *Kecewa*, dan Peran *Cameramen* Dalam Produksi Video *Storytelling* Pasar Kebon Pring. Penulis tertarik menjadikan kedua laporan tersebut sebagai reverensi dalam menulis laporan ini karena terdapat kesamaan topik bahasan yang dapat dijadikan acuan dalam menulis laporan tugas akhir ini.

## **BAB 5**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Kesimpulan**

Mengambil peran cameraman dalam produksi film pendek mempunyai tugas dan tanggung jawab yang besar. Mulai dari pra produksi hingga pasca produksi, seorang cameramen dalam mempelajari naskah dengan sutradara, maupun menentukan konsep pengambilan gambar sesuai yang diinginkan sutradara dan client, agar film pendek dapat memberikan informasi sesuai yang di inginkan kepada penonton. Dalam produksi film pendek “KECEWA” ini penulis mendapat pembelajaran yang lebih banyak lagi mengenai kinerja seorang cameraman, berdasarkan uraian-uraian dari bab sebelumnya dapat diambil beberapa kesimpulan yaitu :

1. Peran cameraman sangat penting dalam produksi film pendek.
2. Seorang cameraman dituntut memiliki kreativitas yang tinggi dan komunikatif karena cameraman mewakili antara naskah, sutradara dalam memberikan informasi kepada penonton.
3. Seorang cameraman harus memahami tentang teknologi kamera dan memiliki banyak referensi teknik-teknik pengambilan gambar, selain itu juga harus memiliki feel tentang shoot per shoot dan framing yang tepat agar mempermudah saat editing.
4. Seorang cameraman bekerja ketika tahap produksi namun dalam tahap pra produksi cameraman harus banyak berkomunikasi dengan sutradara terkait konsep pengambilan gambar seperti apa yang ingin dibawakan sutradara kepada penonton.
5. Cameraman harus bisa membaca jalan cerita dan sisi dramatik yang ingin di tekankan, kemudian menjabarkan dalam konsep framing yang telah dipersiapkan.

#### **5.2 Saran**

Sebuah produksi film pendek dihasilkan dari kerjasama tim produksi, maka dari itu dibutuhkan koordinasi, kekompakan, pengertian, dan kepercayaan dari masing-masing individu yang terlibat. Seorang cameraman diharapkan mampu

mengatasi hal-hal yang berkaitan dengan masalah teknis maupun non teknis untuk menjaga keharmonisan dalam tim produksi. Pengalaman yang diperoleh dari produksi film pendek “KECEWA” penulis mempunyai beberapa saran untuk menjadi seorang cameraman yang mungkin bermanfaat, yaitu :

1. Memperbanyak referensi tentang kamera dengan membaca buku, mencari di internet tentang macam-macam pengambilan angle, teknik move kamera, dan sebagainya. Meskipun praktek itu perlu, namun juga harus paham gagasan maupun teori, karena bisa dijadikan patokan ketika melakukan praktek produksi film pendek maupun karya video visual lainnya. Seorang cameraman diwajibkan bisa membaca naskah sampai cerita lewat gambar bergerak, karena dalam setiap pembuatan video menggunakan angle yang berbeda-beda dan banyak inovasinya.
2. Menjadi seorang cameraman harus selalu mengikuti jaman, karena industri kreatif selalu memunculkan hal-hal baru, seperti gaya new movement dengan inovasi baru dalam menceritakan ke dalam bentuk visual, dan macam-macam teknologi baru dalam kamera. Jangan takut untuk melakukan eksperimen dalam pengambilan gambar, karena kita sudah berada di era digital dimana ketika melakukan kesalahan sangat mudah untuk mengambil ulang tanpa kehabisan penyimpanan. Selain itu perbanyak produksi, namun tidak hanya dalam jumlah kuantitas tetapi kualitas juga perlu dievaluasi tiap produksinya, agar video yang dihasilkan tidak monoton dan menambah pengalaman, karena pengalaman sangat penting untuk menambah wawasan.

### **5.3 Saran Untuk Akademik**

Berikut saran untuk Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi Yogyakarta

1. Memudahkan Mahasiswa dalam mendapatkan Izin meminjam peralatan yang disediakan kampus.
2. Menumbuhkan dan memperbanyak hubungan dengan perusahaan dibidang industri atau komunikasi.
3. Memperbanyak buku dipergustakaan
4. Memperbaiki sarana dan fasilitas dalam proses belajar dan mengajar

## DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2003). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafinda Persada.
- Bayu, W. (2007). *Bikin Film Itu Mudah*. Yogyakarta: Andi.
- Carol. (2015). *Management Skill for New Managers* . Jakarta: PT.Bhuana Ilmu Populer.
- Enterprise, K. (2011). *Tugas dan Tanggung Jawab Kameramen*. wordpress.com.
- Ikhsan, M. D. (2023). *Peran Kameraman Dalam Pengambilan Gambar Sebagai Konten Kreator Pada Media Sosial Instagram PT@UEC MEDIA GROUP*.
- Nugroho, S. (2014). *Teknik Dasar Videografi*. Yogyakarta: CV. Andi Offset.
- Pratista, H. (2008). *Memahami Film*. Yogyakarta: Homerian Pustaka.
- Pratista, H. (2017). *Memahami Film Edisi Kedua*. Yogyakarta: Montase Perss.
- Rendyantoro, E. (2018). *Laporan Praktik Kerja Lapangan Peran Drone Dalam Pembuatan Video Klip Greet Tomorrow*. Yogyakarta.
- Semedhi, B. (2011). *Sinematografi Videografi*. Bogor : Ghalia Indonesia.
- Setiadi, T. (2023). *Fotografi Periklanan (Produk dan Jasa)*. Semarang: Yayasan Prima Agus Teknik.
- Sudjana, N. (1995). *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar1995*. Bandung: Sinar Baru Alegensindo.
- Thomson, R. B. (2009). *Grammar Of The Edit*. tangerang: Focal Press.
- Wibowo (Rizal, 2. (n.d.). Tinjauan Pustaka. In *Elibarary Unikom.ac.id/2165/5/13* (p. 9).
- Widagdo, M. B. (Yogyakarta). *Bikin Film Itu Mudah*. 2007: Andi.

Yuwadi, I. (2018). *Analisis Sinematografi Dalam Film Polem Ibrahim Dan Dilarang Mati Di Tanah Ini*. Banda Aceh.

## LAMPIRAN





