

FILM PENDEK “AKU KAMU DAN KELUA” MENGGUNAKAN TEKNIK SINEMATOGRAFI

Oleh:

Bintang Reza Saputra¹

Anton Topadang²

Tommy Bustomi³

Politeknik Negeri Samarinda

Alamat: Jl. Cipto Mangun Kusumo, Sungai Keledang, Kec. Samarinda Seberang, Kota Samarinda, Kalimantan Timur (75242).

Korespondensi Penulis: bintangrzasptra@gmail.com.

Abstract. *Film is one of the most effective communication media in conveying messages and depicting relevant social issues. In this study, the process of making a short film entitled "Aku, Kamu, dan Kelua" was carried out to raise a story about the dilemma of interfaith love that often occurs in Indonesian society. This film was designed using cinematography techniques to strengthen the delivery of emotions, atmosphere, and story messages. The production process includes pre-production, production, post-production, and distribution stages, carried out with careful planning, including in-depth research, script development, shooting, and editing processes. Cinematography techniques such as framing, lighting, and shooting angles were successfully applied to support the visualization of the story. The final result of the film received a positive response from the audience, as seen from the publication on YouTube with more than 2,000 views and 200 likes, which shows success in conveying messages through attractive visuals. This research was compiled individually and is a form of reflection of the author's creative process in pouring social ideas into visual form. Through a directed cinematography and narrative approach, this research is expected to be a reference for novice short filmmakers in packaging social issues effectively.*

Keywords: Short Movie, Coffee Shop, Cinematography.

Received June 01, 2025; Revised June 17, 2025; June 26, 2025

*Corresponding author: bintangrzasptra@gmail.com

FILM PENDEK “AKU KAMU DAN KELUA” MENGGUNAKAN TEKNIK SINEMATOGRAFI

Abstrak. Film adalah salah satu media komunikasi yang sangat efektif dalam menyampaikan pesan dan menggambarkan isu sosial yang relevan. Dalam penelitian ini, proses pembuatan film pendek berjudul "Aku, Kamu, dan Kelua" dilakukan untuk mengangkat cerita mengenai dilema cinta beda agama yang sering terjadi di masyarakat Indonesia. Film ini dirancang dengan menggunakan teknik sinematografi untuk memperkuat penyampaian emosi, suasana, dan pesan cerita. Proses pembuatannya meliputi tahapan pra-produksi, produksi, pasca-produksi, dan distribusi, dilakukan dengan perencanaan yang matang, termasuk riset mendalam, pengembangan naskah, pengambilan gambar, serta proses editing. Teknik sinematografi seperti framing, pencahayaan, dan sudut pengambilan gambar berhasil diterapkan untuk mendukung visualisasi cerita. Hasil akhir film mendapat respons positif dari penonton, terlihat dari publikasi di YouTube dengan lebih dari 2.000 penayangan dan 200 likes, yang menunjukkan keberhasilan dalam penyampaian pesan melalui visual yang menarik. Penelitian ini disusun secara perorangan dan menjadi bentuk refleksi dari proses kreatif penulis dalam menuangkan gagasan sosial ke dalam bentuk visual. Melalui pendekatan sinematografi dan narasi yang terarah, Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi pembuat film pendek pemula dalam mengemas isu sosial secara efektif.

Kata Kunci: Film Pendek, *Coffee Shop*, Sinematografi.

LATAR BELAKANG

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan signifikan dalam dunia perfilman, termasuk dalam produksi film pendek. Film pendek, sebagai salah satu bentuk ekspresi seni visual, tidak hanya menjadi media hiburan tetapi juga sarana untuk menyampaikan pesan, kritik sosial, atau refleksi kehidupan secara kreatif.

Menurut (Noercahyo, Dkk. 2019) Film sebagai salah satu media massa, lewat film informasi dapat dikonsumsi dengan lebih mendalam karena film merupakan media audio visual. Media ini banyak digemari oleh masyarakat karena dapat dijadikan sebagai sarana hiburan maupun penyalur hobi.

"Aku, Kamu, dan Kelua" adalah film pendek yang menampilkan cerita yang sederhana tetapi penuh makna. Teknik sinematografi dimaksimalkan untuk menggambarkan dinamika hubungan, emosi, dan konflik antar karakter. Setiap adegan

film ini dirancang dengan cermat dengan menggunakan elemen visual seperti pencahayaan, sudut pengambilan gambar, dan framing untuk menunjukkan suasana hati para tokoh. Misalnya, penggunaan pencahayaan redup dan close-up pada wajah karakter membantu memperlihatkan emosi yang mendalam, dan pemilihan tempat seperti coffee shop dan gazebo menciptakan suasana yang intim dan reflektif. Teknik sinematografi ini memungkinkan penonton untuk berpartisipasi dalam perjalanan emosional para tokoh. Setiap momen dirancang untuk menciptakan ikatan emosional dengan penonton, mulai dari kecemasan Aldi yang merasa terabaikan hingga keraguan Agres yang terus meningkat. Selain itu, film ini menggunakan simbol visual seperti boneka pemberian.

Menurut (Hutagalung Dkk. 2024) dalam metode penelitiannya proses pembuatan film "Demi Cinta" yang terdiri dari beberapa tahapan yaitu tahap pra produksi, produksi, dan pasca produksi.

Dari metode penelitian yang dipaparkan, penulis menggunakan metode dengan tahapan pra produksi, produksi, dan pasca produksi dalam perancangan, karena dengan menggunakan metode ini tahap perancangan lebih sederhana dan mudah dilakukan dalam pembuatan film pendek. Selain itu Film pendek seringkali memiliki durasi terbatas.

Menurut (Noercahyo, Dkk. 2019) Film pendek sendiri memiliki perbedaan dengan film panjang dalam segi durasi. Dikatakan film pendek karena memang durasinya pendek yakni 5menit atau hanya 20 menit.

Dengan demikian, diharapkan film pendek "Aku, Kamu, dan Kelua" dapat menjadi contoh bagaimana teknik sinematografi dapat digunakan secara optimal untuk menciptakan film pendek yang tidak hanya menarik secara visual tetapi juga memiliki kedalaman makna.

KAJIAN TEORITIS

Kajian Ilmiah

Penelitian yang dilakukan oleh Theressa Hutagalung Ester (dkk.), pada tahun 2024 yang berjudul "Implementasi Teknik Sinematografi dan *Color Grading* dalam Film Pendek Demi Cinta" bertujuan untuk menciptakan pengambilan gambar yang estetis dan meningkatkan kualitas gambar melalui penerapan teknik sinematografi dan *color grading* dalam pembuatan film pendek. Film tersebut membawa pesan penting tentang prioritas kesehatan dalam kehidupan sehari-hari.

FILM PENDEK “AKU KAMU DAN KELUA” MENGGUNAKAN TEKNIK SINEMATOGRAFI

Proses pembuatan film ini menggunakan beberapa tahap, dimulai dari praproduksi, produksi, hingga pasca produksi. Pada tahap pra-produksi, peneliti merencanakan ide, menulis naskah, memilih lokasi pengambilan gambar, dan membuat storyboard. Tahap produksi melibatkan pengambilan gambar menggunakan berbagai teknik sinematografi seperti *camera angle*, *close up/shot size*, *composition*, *continuity*, dan *cutting/editing*. Setelah produksi selesai, tahap pasca produksi dilakukan, termasuk *offline editing*, *online editing*, dan *rendering*, dengan penyesuaian visual dan suara menggunakan *color grading* yang sesuai dengan mood setiap adegan. Adobe Premiere Pro digunakan sebagai alat pengeditan. Hasil penelitian tersebut adalah film pendek berjudul "Demi Cinta" yang berdurasi 16 menit 18 detik. Film ini berhasil menggabungkan teknik sinematografi dan *color grading* yang efektif untuk menyampaikan emosi karakter dan atmosfer cerita. Film tersebut telah dipublikasikan di YouTube dan memperoleh 1801 penonton, 324 suka, serta 33 komentar.

Penelitian yang dilakukan oleh Agus Baihaqi dan Khotib Ibrahim pada tahun 2022 yang berjudul "Teknik Sinematografi Film Pendek Air Mata Impian Karya Multimedia Darussalam Blokagung Banyuwangi" bertujuan untuk menganalisis teknik sinematografi dalam film pendek "Air Mata Impian" yang melibatkan lima elemen utama sinematografi dari Joseph V. Mascelli, yaitu *camera angle*, *close up/shot size*, *composition*, *continuity*, dan *cutting/editing*. Penelitian tersebut menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan mendeskripsikan penerapan teknik-teknik sinematografi tersebut dalam setiap adegan film. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan teknik sinematografi oleh tim Multimedia Darussalam cukup berhasil, di mana variasi penggunaan sudut pengambilan gambar seperti *eye level*, *shigh angle*, dan *low angle* menambah kesan emosional, serta penggunaan *close up* dan *extreme close up* memberikan fokus pada detail ekspresi aktor. Komposisi frame menggunakan *rule of third* memperkuat fokus visual, meskipun ada kekurangan dalam beberapa adegan yang sulit dipahami. Teknik *continuity* membantu menjaga alur cerita yang logis dan mudah diikuti, sementara teknik *cutting*, terutama cut in, digunakan untuk menyoroti detail adegan penting. Secara keseluruhan, teknik sinematografi dalam film ini mendukung kualitas visual dan penyampaian pesan.

Penelitian yang dilakukan oleh Shirly Novian Wulandari dan Nurusshofi Mariyyah pada tahun 2021, yang berjudul "Kajian Sinematografi Film Pendek 'Jakarta

'Lockdown' Oleh Cameo Project", bertujuan untuk menganalisis aspek sinematografi dalam film pendek tersebut. Film ini diproduksi oleh Cameo Project sebagai media edukasi untuk meningkatkan kesadaran masyarakat tentang pentingnya menjaga kesehatan dan kebersihan, serta mematuhi kebijakan pemerintah untuk tetap tinggal di rumah guna mencegah penyebaran virus corona. Menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode analisis prinsip *angle* dan *shot* sinematografi, penelitian tersebut menelaah teknik pengambilan gambar pada setiap scene untuk mendukung narasi dan emosi yang ingin disampaikan. Film ini mengisahkan tiga tokoh, Martin, Reza, dan Ibob, yang berusaha bertahan di tengah kebijakan lockdown dengan persediaan makanan yang semakin menipis, hingga Reza terpaksa keluar rumah tanpa mematuhi protokol kesehatan untuk membeli beras. Penelitian tersebut menemukan bahwa berbagai teknik sinematografi, seperti *bird eye view*, *high angle*, *wide/long shot*, *two shot*, dan *close up*, digunakan untuk memperkuat pesan visual dan emosi dalam film, menggambarkan tantangan kehidupan sehari-hari selama lockdown, seperti kelangkaan makanan dan rasa takut akan virus. Penggunaan *high angle* misalnya, memberikan kesan ketidakberdayaan karakter, sementara *wide shot* dan *long shot* menyoroti isolasi dan kesunyian kota Jakarta. Film ini secara efektif menyampaikan pesan edukatif dengan gaya ringan, namun tetap bermakna, mengajak penonton untuk lebih waspada terhadap penyebaran virus.

Penelitian yang dilakukan oleh Rhenal Ahmad Syam Rhenal (dkk.), pada tahun 2024 yang berjudul "Pembuatan Film Pendek Hidup Mahasiswa Yang Berubah Dengan Teknik Cinematografi *One-Take* dan *Colorgrading*" bertujuan untuk meningkatkan kualitas visual dan naratif dalam pembuatan film pendek melalui penerapan teknik sinematografi *one-take* dan *color grading*, serta memberikan panduan praktis bagi pembuat film pemula. Film tersebut bercerita tentang seorang mahasiswa yang menyalahgunakan teknologi. Proses pengembangan film menggunakan metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC), yang terdiri dari enam tahap: konsep, desain, pengumpulan bahan, pembuatan, pengujian, dan distribusi. Pada tahap pembuatan, teknik *one-take* dan cinematografi diterapkan, sementara *color grading* digunakan untuk memperkuat suasana emosional dan visual. Hasil dari pengujian film dilakukan melalui kuesioner yang melibatkan 20 mahasiswa dari Politeknik Negeri Samarinda. Hasil menunjukkan bahwa teknik *one-take* berhasil meningkatkan keterlibatan penonton, sementara *color grading* memperkuat narasi visual dan emosional.

FILM PENDEK “AKU KAMU DAN KELUA” MENGGUNAKAN TEKNIK SINEMATOGRAFI

Persentase kepuasan penonton terhadap film mencapai 84%, membuktikan bahwa kombinasi sinematografi kreatif, *one-take*, dan *color grading* efektif dalam menghasilkan film yang mendalam secara visual dan emosional.

Penelitian yang dilakukan oleh Hafidh Akbar Dinhari pada tahun 2021 yang berjudul "Teknik Sinematografi dalam Penerapan Nilai Tawakkal Melalui Film Pendek 'Doa Suto'" bertujuan untuk menganalisis teknik sinematografi yang digunakan dalam menggambarkan nilai tawakkal dalam film pendek "Doa Suto". Film tersebut diproduksi oleh NU Online pada 12 Februari 2021 dengan durasi 14 menit 10 detik dan disutradarai oleh Anton Magaski. Tujuan dari penelitian tersebut adalah untuk mengetahui bagaimana teknik sinematografi dapat digunakan sebagai media penyampaian pesan tentang nilai tawakkal melalui penerapan elemen-elemen seperti *Cutting*, *Composition*, *Continuity*, *Camera Angle*, dan *Close Up* (prinsip 5C sinematografi). Film "Doa Suto" menggambarkan seorang pria tua bernama Suto yang bekerja sebagai penjahit keliling, dan meskipun dihadapkan pada kesulitan hidup dan kesulitan membaca Al-Fatihah, ia tetap berikhtiar dan berserah diri kepada Allah SWT. Proses penelitian ini dilakukan melalui pengumpulan data dengan metode kualitatif, menggunakan teknik dokumentasi dari film tersebut dan analisis isi (content analysis) untuk mengidentifikasi nilai tawakkal dalam setiap adegan. Hasil dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa teknik sinematografi yang diterapkan, seperti penggunaan *Close-Up* dan *Camera Angle*, mampu memperkuat penyampaian emosi dan pesan spiritual, di mana Suto digambarkan sebagai sosok yang terus berikhtiar dan akhirnya berserah diri kepada Allah dalam sujudnya.

Adapun perbedaan dan persamaan dari beberapa penelitian diatas dengan penelitian yang akan dilakukan. Yaitu sama-sama membuat film pendek. Namun, perbedaan nya yaitu metode yang digunakan dalam beberapa penelitian diatas menggunakan metode MDLC. Sedangkan penelitian yang penulis lakukan menggunakan metode pra produksi,produksi, dan pasca produksi.

Definisi Film Pendek

Menurut (Noercahyo.D, Maulana. Dkk, 2019) film pendek sendiri memiliki perbedaan dengan film panjang dalam segi. Dikatakan film pendek karena memang durasinya pendek yakni 5menit atau hanya 20menit. Bukan hanya itu, proses

pengambilan gambar juga pendek, tidak seperti film - film layar lebar yang diproduksi kalangan profesional.

Definisi Multimedia

Menurut (Hadi.M.S, Sakti.H.G, Dkk, 2020) Multimedia diartikan sebagai suatu pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, audio, video, gambar bergerak (video dan animasi) dengan menggabungkan link dan tool yang memungkinkan pemakai dapat melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi dan berkomunikasi

Tinjauan Mengenai *Coffee Shop*

Sejarah *Coffee Shop*

Menurut (Nestiti.L.G, Yusuf.Y, Dkk, 2022) sejarah *coffeshop* pertama berdiri di tahun 1475, tepatnya di Contatinopel, Turki. Kemudian, kopi meluas hingga ke benua Eropa, ketika Kolschitzhy memperkenalkan racikan kopi dengan susu dan gula, serta disajikan dengan makanan ringan dan juga manis. Indonesia sendiri, *coffee shop* dahulunya hanya menyediakan kopi tradisional, seperti sajian kopi pekat yang ditambahkan telur atau pun kental manis. Secangkir kopi dari mesin espresso klasik kini telah berkembang menjadi lebih modern. Sajian lebih variatif, memberikan kesan lebih artistik untuk menarik minat konsumen. Tentu hal tersebut juga dipengaruhi oleh *coffee shop* ritel pertama di Indonesia, *Starbuck* yang telah memberi dampak pada budaya konsumsi kopi sebagai gaya hidup *leisure class*.



Gambar 2.1 *Coffee Shop*

Sumber (UMKM – KOMPAS.com)

Tinjauan Mengenai Teknik Sinematografi dan Lainnya

Definisi Sinematografi

FILM PENDEK “AKU KAMU DAN KELUA” MENGGUNAKAN TEKNIK SINEMATOGRAFI

Menurut (Syam.R.A, Syafrizal.A, Dkk, 2024) *Cinematografi* melibatkan lima elemen utama, yaitu kelangsungan cerita, sudut pengambilan gambar, ukuran gambar, komposisi, dan penyuntingan. Pertama, kelangsungan cerita berkaitan dengan kesinambungan antar-gambar agar film dapat dinikmati oleh penonton. Kedua, sudut pengambilan gambar mencakup sudut pandang seperti normal, *high angle*, dan *low angle* untuk merepresentasikan perspektif penonton. Ketiga, ukuran gambar, terkait dengan objek manusia, mencakup *close up shot*, *medium shot*, dan *long shot*. Keempat, komposisi menitikberatkan pada cara meletakkan objek dalam bingkai agar terlihat menarik dan mendukung alur cerita, dengan konsep seperti *the rule of thirds*, *walking room*, *loking room*, *head room*, *aerial shot*, *establishing shot*, *point of view*, dan *object in frame*. Kelima, penyuntingan atau *editing* melibatkan pemilihan dan penyusunan gambar untuk membentuk suatu cerita yang koheren, dengan teknik seperti *jump cut*, *cut in*, *cut away*, *cut on direction*, *cut on movement*, dan *cut rhyme*. Berikut beberapa unsur sinematografi yang sering digunakan dalam pembuatan film pendek antara lain:

1. Komposisi (*Composition*)

Sinematografi memiliki komposisi yaitu seperti Rule of Thirds, Headroom, Noseroom atau Lookroom, Leadings Lines, Diagonals. Tanpa memperhatikan komposisi, maka menghasilkan foto yang kurang baik dan terlihat biasa. Jadi komposisi wajib pertimbangkan oleh semua fotografer, agar mendapat hasil foto yang baik. Dalam sinematografi, terdapat teknik komposisi yang banyak digunakan, menurut Anjaya Alsendo dan Deli (2020), antara lain adalah:

1) *Rule of Thirds*

Teknik Sinematografi *Rule of Thirds* merupakan komposisi 3x3 memotong bagian dalam gambar, dengan cara ini akan menambah keseimbangan dan kesan dalam foto anda.



Gambar 2.2 *Rule of Thirds*

(Sumber : doss.co.id)

2) *Leading Lines*

Leading Lines pada umumnya adalah garis imajiner yang menuntun mata kita untuk melihat ke fokus dalam suatu gambar (*point of interest*). Garis-garis tersebut bisa berupa jalan, sungai, atau pagar. Kamu dapat menggunakan berbagai macam garis seperti lengkung, lurus, zig zag, atau radikal. Tidak ada aturan khusus terhadap garis apa saja yang bisa digunakan dalam komposisi ini.



Gambar 2.3 *Leading Lines*

(Sumber:pixel.web.id)

3) *Pattern and Repetition*

Teknik Sinematografi *Pattern and Repetition*. Pola *pattern* secara gampang bisa merujuk pada bagaimana Anda membingkai subjek, objek, atau pemandangan yang akan difoto.

FILM PENDEK “AKU KAMU DAN KELUA” MENGGUNAKAN TEKNIK SINEMATOGRAFI



Gambar 2.4 *Pattern and repetition*

(Sumber: lazone.id)

4) *Figure to ground*

Teknik Sinematografi *Figure To Ground*. Komposisi ini selalu erat pada pandangan mata manusia yang terlebih selalu memperhatikan hal-hal yang kontras atau mencolok. Adanya kontras antara subjek dengan latar belakang dapat menciptakan kedalaman dan dapat membantu khalayak untuk mengarahkan subjek ke dalam sebuah ruang.



Gambar 2.5 *Figure to ground*

(Sumber: iphotography.com/Stephen Walton)

5) *Lead room atau Lead space*

Teknik Sinematografi *Lead Room or Lead Space*. Yang dimaksud dengan *Lead Room* adalah titik yang dilihat seorang aktor dalam film dan posisi ruang ini berada di depan atau di hadapan objek. Jika, seorang objek melihat frame kiri, maka objek harus ditempatkan pada frame sebelah kanan begitu juga sebaliknya. Hal ini dapat membuat

framing atau ukuran bingkai foto menjadi nyaman karena subjek sedang melihat ruang terbuka didepannya.



Gambar 2.6 *Lead room or Lead Space*

(Sumber: <https://openingclass.com>)

6) *Noseroom atau Lookroom*

Teknik Sinematografi *Noseroom or Lookroom*. Komposisi ini sering disebut ruang utama, adalah ruang di depan subjek yang bergerak atau diam. Noseroom adalah aspek penting dari bidikan karena memberikan penonton rasa jarak atau arah ke tempat subjek menghadap.



Gambar 2.7 *Noseroom or Lookroom*

(Sumber: ensiklopediapramuka.com)

Sudut Kamera (*Camera Angle*)

Camera Angle atau sering disebut sebagai sudut pengambilan gambar dengan kamera, merupakan salah satu cara yang dilakukan untuk menyampaikan pesan melalui penempatan kamera pada sudut dan ketinggian tertentu. *Camera angle* dalam videografi dan fotografi banyak jenis dan ragamnya. *Camera angle* biasanya dipakai dalam industri media cetak dan juga pertelevisian. Dari industri pertelevisian masih dibagi jenisnya yaitu perfilman, berita, dan iklan. *Camera angle* dalam fotografi maupun videografi sangat

FILM PENDEK “AKU KAMU DAN KELUA” MENGGUNAKAN TEKNIK SINEMATOGRAFI

menentukan dalam penyampaian pesan dan informasi yang akan disuguhkan. Dengan banyaknya sudut pengambilan semakin banyak juga cerita yang bisa terdeskripsikan melalui foto atau pun video tersebut (Sitorus & Simbolon, 2019).

Dalam sinematografi ada teknik sudut kamera dimana ini banyak digunakan dalam pembuatan sinematografi antara lain adalah:

1. *Eye View* (Sudut Normal/normal angle)

Sudut pengambilan normal atau disebut juga *Eye View* adalah pengambilan sejajar dengan mata objek. Biasanya sudut ini digunakan untuk video terhadap manusia. Terkadang, dalam travel fotografi pengambilan video untuk mengabadikan aktivitas manusia, tekstur sebuah kota, atau interaksi dengan lingkungan sekitar kebanyakan menggunakan angle ini.



Gambar 2.8 *Eye View*

(Sumber: nofilmschool.com/Jason Hellerman)

2. *Low Angle* (Sudut Rendah)

Low Angle merupakan teknik pengambilan gambar yang memposisikan kamera berada lebih rendah secara horisontal dari subyek yang akan dibilidik. Pengambilan gambar dengan *Low Angle* biasa digunakan untuk memberi kesan lebih kuat, berkuasa, kokoh dan superior seperti bangunan akan terlihat megah dan kokoh, atau orang kelihatan berwibawa.



Gambar 2.9 *Low Angle*

(Sumber: simonmurd.com)

3. *Frog Eye*

Frog Eye adalah salah satu sudut pengambilan rendah (*low angle*) dengan meletakkan kamera sejajar dengan tanah/alas. Hal ini biasanya digunakan untuk menshoot objek yang posisinya berada di atas tanah, atau memberi kesan ketinggian saat levitasi atau *jump shot*.



Gambar 2.10 *Frog Eye*

(Sumber : keeindonesia.com)

4. *High Angle*

Sudut pengambilan tinggi (*High Angle*) untuk lebih memperhatikan kelebaran elemen-elemen pendukung obyek dalam sebuah frame. Kesan dari penggunaan sudut pengambilan foto ini akan memberikan kesan kecil atas objek video. Pemanfaatan pengambilan foto dengan *high angle* juga bisa menghasilkan video yang berbeda.

FILM PENDEK “AKU KAMU DAN KELUA” MENGGUNAKAN TEKNIK SINEMATOGRAFI



Gambar 2.11 *High Angle*
(Sumber : Netflix.com)

5. *Bird Eye*

Menggunakan sudut pengambilan ini, sebagai videografer, kita bisa memberikan kesan yang luas dalam video yang kita hasilkan, ibarat penglihatan seekor burung.



Gambar 2.12 *Bird Eye*
(Sumber :saintd.co)

Tipe Shot (*Type of Shot*)

Type Shot (ukuran gambar) merupakan teknik pengambilan gambar yang bertujuan untuk memilih luas area *frame* yang diberlakukan kepada objek utama dalam *photo* baik *frame* yang maupun sempit untuk membenarkan pemotongan oleh frame tersebut (Nathan dan Mutia, 2020).

Menurut Sabrina, dkk (2021), terdapat beberapa *type of shot* yang memiliki peran penting dalam sebuah film, beberapa diantaranya adalah:

1. *Long Shot*

Pengambilan gambar yang memperlihatkan seluruh tubuh dari batas kepala hingga kaki, pengambilan gambar dari cukup jauh sehingga dapat memperhatikan objek.



Gambar 2.13 *Long Shot*

(Sumber :studiobinder.com)

2. *Medium Long Shot*

Memperlihatkan pengambilan dari atas kepala sampai batas lutut dan lingkungan sekitar relatif seimbang.



Gambar 2.14 *Medium Long Shot*

(Sumber : plazakamera.com)

3. *Medium Shot*

Pengambilan gambar yang memiliki motivasi pengambilan dari batas kepala hingga pinggang dengan gestur serta ekspresi wajah yang mulai tampak.

FILM PENDEK “AKU KAMU DAN KELUA” MENGGUNAKAN TEKNIK SINEMATOGRAFI



Gambar 2.15 *Medium Shot*

(Sumber: studiobinder.com)

4. *Medium Close Up*

Pengambilan gambar yang memperlihatkan subjek dari ujung kepala hingga bagian dada atas. Fisik tubuh tokoh pada gambar mendominasi frame dan latar belakang tidak lagi dominan.



Gambar 2.16 *Medium Close Up*

(Sumber :studiobinder.com)

5. *Close Up*

Pengambilan gambar dari ujung kepala hingga leher bagian bawah dan gambar yang diambil dari jarak dekat dengan hanya sebagian dari objek yang terlihat



Gambar 2.17 *Close Up*

(Sumber :studiobinder)

6. *Extreme Close Up*

Memperlihatkan bagian tertentu dari tubuh manusia yaitu kulit yang latar belakang didominasi oleh bagian tubuh manusia.



Gambar 2.18 *Extreme Close Up*

(Sumber :studiobinder.com)

7. *Two Shot*

Two shot adalah pengambilan gambar yang menampilkan dua objek (Nandaryani,dkk.2023).



Gambar 2.19 *Two Shot*

(Sumber: kee indonesia)

8. *Over Shoulder Shot*

Jenis pengambilan gambar *two shot* dimana kamera berada di belakang bahu karakter, sehingga terdapat sebagian bagian tubuh karakter yang membingkai gambar (Kabelen, 2022).



Gambar 2.20 *Over Shoulder Shot*

(Sumber: No Film School)

9. *Pov Shot*

Pengambilan gambar dimana kamera mensimulasikan pandangan mata salah satu tokoh (Kabelen, 2022).

FILM PENDEK “AKU KAMU DAN KELUA” MENGGUNAKAN TEKNIK SINEMATOGRAFI



Gambar 2.21 Pov Shot

(Sumber: www.nfi.edu)

Pergerakan Kamera (*Camera Movement*)

Menurut jurnal penelitian dengan judul “Analisis Teknik Pergerakan Kamera Pada Film Bergenre *Action Fast and Forious 7*” yang ditulis oleh Jwala Candra Gita Kosala, dengan menggunakan pergerakan kamera, sutradara dapat mengatur sudut, tinggi, dan jarak gambar yang diinginkan. Hal ini karena pergerakan kamera menjadi elemen penting dalam mengungkapkan ide atau kesan visual yang diinginkan oleh sutradara. Pergerakan kamera umumnya digunakan untuk mengikuti pergerakan karakter dan objek dalam adegan. Selain itu, pergerakan kamera sering digunakan untuk menggambarkan situasi dan atmosfer dari suatu lokasi atau panorama. Beberapa pergerakan kamera, yaitu:

1. *Pan*

Panning merupakan teknik memindahkan pandangan dari kanan ke kiri atau sebaliknya tanpa merubah posisi kamera.

2. *Tilt*

Tilting merupakan teknik memindahkan pandangan dari atas ke bawah atau sebaliknya tanpa merubah posisi kamera.

3. *Zoom*

Zoom merupakan teknik memperbesar atau memperkecil pandangan menggunakan lensa kamera untuk merubah jarak fokus dari jarak dekat ke jarak jauh atau sebaliknya, sehingga objek terlihat lebih besar atau lebih kecil di frame

4. *Crab*

Pergerakan kamera dengan menggerakkan kamera ke kiri atau ke kanan.

Pencahayaan (*Lighting*)

Pencahayaan yang baik dapat menciptakan suasana dan mood tertentu dalam video. Teknik pencahayaan meliputi penggunaan cahaya alami dan buatan untuk menyoroti objek atau subjek penting dalam video. Cahaya dapat diarahkan, difokuskan, atau disebarluaskan untuk mencapai efek tertentu. Misalnya, pencahayaan lembut dapat digunakan untuk menciptakan suasana yang hangat dan ramah, sementara pencahayaan tajam dapat menonjolkan detail dan menciptakan kontras yang dramatis. Penggunaan pencahayaan yang kreatif juga dapat membantu menonjolkan tekstur, bentuk, dan warna, serta menambahkan kedalaman visual ke dalam adegan.

Definisi Editing

Menurut (Khairi.A.S, Amri.H, Dkk, 2023) Editing merupakan tahap dimana dilakukan proses pemilihan gambar, pemotongan dan penghubungan gambar-gambar sehingga dapat menghasilkan sebuah cerita. Secara umum pekerjaan editing adalah berkaitan dengan proses pasca produksi seperti *Tingling*, *Colour Corection*, *Sound Mixing* dan juga *Cutting*



Gambar 2.22 Editing

Sumber(suarajabar)

Definisi *Voice Over*

Menurut (Kuba.J.T.P, Prasetya.H.Y, 2021) teknik *voice over* berguna untuk menyediakan informasi tertentu dan sering menguraikan pesan yang ditujukan kepada audiens agar dapat menangkap informasi secara gamblang, dan *voice over* talent tidak

FILM PENDEK “AKU KAMU DAN KELUA” MENGGUNAKAN TEKNIK SINEMATOGRAFI

tampak di dalam film, sehingga elemen audio yang dibuat diharap dapat mendukung elemen visual yang sudah ada menjadi suatu kesatuan film yang dapat dinikmati.

Definisi *Pra Produksi, Produksi dan, Pasca Produksi*

Menurut (Zaim.S.R, Shadrina.A.N, Dkk, 2023) Tahap pra produksi adalah proses persiapan hal-hal yang menyangkut semua hal sebelum proses produksi sebuah film. Pra produksi merupakan tahap kegiatan perencanaan produksi film yang akan dibuat. Besar atau kecilnya film yang akan di produksi tergantung dari kompleksitas film itu sendiri. Dalam tahap pra produksi akan melakukan perekrutan tim/*crew* produksi yang sudah dipilih, *crew* film juga sudah menentukan *genre* film yang akan dibuat dan naskah cerita yang akan dipakai sudah harus matang dan tidak ada lagi adanya perubahan skenario. Selain ini pra produksi juga membuat rancangan anggaran dan mencari talent atau aktor yang akan mengikuti beberapa *casting* untuk film yang akan dibuat

Produksi adalah suatu proses yang akan menentukan keberhasilan dalam sebuah film. Proses produksi disebut dengan *shooting* (pengambilan video). Dalam proses ini sutradara bertanggung jawab penuh dalam pembuatan film. Dalam proses syuting DOP (*Director Of Photography*) juga ikut dalam pembuatan syuting dalam hal pencahayaan, warna, dan perekaman gambar. Artistik juga ikut dalam mengatur *set, make up, wardrobe* dan lainnya. *Soundman* juga melakukan pekerjaannya dalam merekam audio. Dalam sesi ini semuah tim akan bekerja sama.

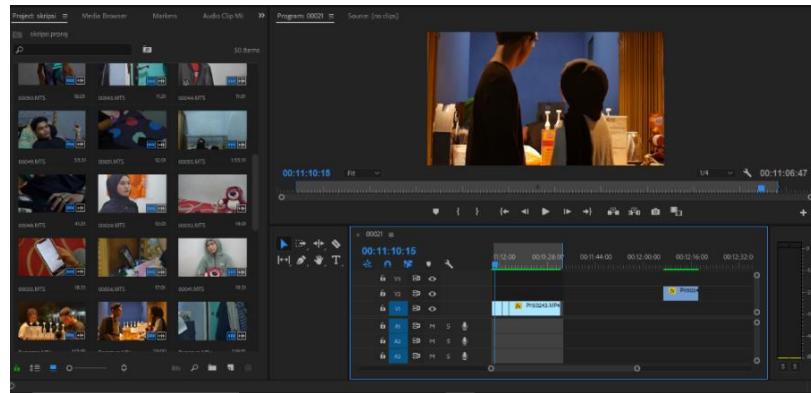
Pasca produksi adalah sebuah proses *finishing* pembuatan film menjadi film yang utuh dan pesan tersampaikan kepada penonton. Dalam tahap ini terdapat beberapa aktivitas yaitu pengeditan gambar, pemberian audio, efek khusus, dan warna.

Tinjauan Aplikasi Yang Digunakan

Definisi Adobe Premiere Pro

Menurut (Deli, Zhang.D, 2021) Adobe Premiere Pro CC 2018 merupakan salah satu aplikasi unggulan untuk membuat atau mengedit video. Adobe Premiere Pro CC 2018 menyajikan banyak macam fitur yang dapat dengan mudah dipahami pemakaiannya dalam membuat atau mengedit video. Banyaknya kemudahan yang diberikan Adobe Premiere Pro CC 2018 menjadikan aplikasi ini menjadi solusi yang dapat digunakan oleh

banyak orang untuk membuat video. Adobe Premiere Pro CC 2018 dapat digunakan untuk menggabungkan teks, gambar, video, dan audio dan juga memberikan efek karena video yang dibuat dapat menjadi lebih baik.



Gambar 2.23 Aplikasi Adobe Premiere Pro

Definisi Celtx

Menurut (MARDI, 2020) Celtx adalah *freeware* yang berfungsi untuk membantu penulisan naskah produksi baik film, animasi, novel maupun komik, dan dapat diunduh gratis di internet. Dengan adanya *software* ini penulisan skenario animasi menjadi lebih mudah dan cepat.



Gambar 2.24 Celtx

Sumber (ProPCHAX)

Tinjauan Mengenai Skenario (*Script*) dan *Storyboard*

Definisi Skenario

Menurut (Hasan.N.M, Atmaja.S, Dkk. 2012), Skenario atau adegan adalah sebuah naskah cerita yang menggambarkan urutan-urutan adegan, lokasi atau lingkungan,

FILM PENDEK “AKU KAMU DAN KELUA” MENGGUNAKAN TEKNIK SINEMATOGRAFI

keadaan, dialog dengan waktu yang disusun dalam struktur dramatis dan menjadi pedoman sebagai petunjuk kerja dalam produksi film.

Penulis skenario dianjurkan memiliki daya imajinasi yang baik dalam pengembangan sebuah sinopsis cerita ke dalam bentuk skenario film. Sebuah naskah skenario di dalamnya akan menjelaskan dan menguraikan unsur-unsur *visual/gambar, suara/audio, action/adegan* dan *dialog* yang dituangkan menjadi satuan teks yang akan diterjemahkan kedalam sebuah film.

15. INT. DI DALAM KAMAR ALDI - MALAM

Aldi mengambil bingkai photo yang berisi foto dia bersama agres

MEDIUM:

DIP TO WHITE

16. EXT. DI COFFEE SHOP - MALAM

Aldi teringat saat itu bersama agres

MEDIUM:

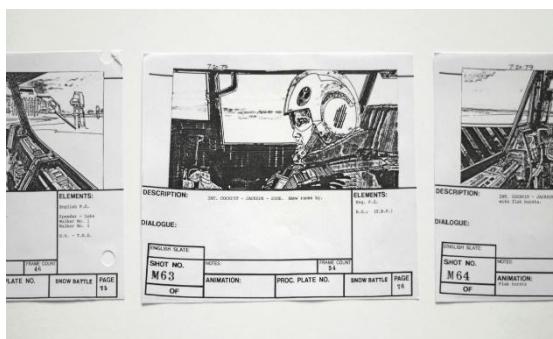
DIP TO WHITE

Gambar 2.25 Skenario

Definisi *Storyboard*

Menurut (Hutagalung.E.T, Rohman.M.Z, Dkk. 2024) Storyboard adalah penyusun grafik seperti kumpulan ilustrasi atau gambar yang ditampilkan secara berurutan untuk tujuan visualisasi grafik bergerak atau urutan media interaktif.

Menurut (Rustamana.A, Mulyati.S.A, Dkk,2023) storyboard adalah suatu rancangan yang berisi dari gabungan gambar atau sketsa yang di rancang secara keseluruhan serta dilengkapi dengan kalimat atau teks yang disusun secara garis besar mengikuti alur hingga selesai yang nantinya akan menjadi suatu cerita yang singkat.



Gambar 2.26 *Storyboard*

Sumber (Jobstreet)

Tinjauan Mengenai Sosial Media Sebagai Media Promosi

Menurut (Richadinata.K.R.P, Astitiani.N.L.P.S, 2021) Media sosial adalah suatu interaksi sosial antara individu dalam berbagi dan bertukar informasi. Media sosial dapat mencakup berbagai ide, pendapat, gagasan dan konten dalam komunitas virtual serta mampu menghadirkan dan mentranslasikan cara berkomunikasi baru dengan teknologi yang sama sekali berbeda dari media tradisional. Perkembangan dunia teknologi yang sudah semakin inovatif di era global telah memberikan dampak langsung kepada masyarakat terutama bagi generasi muda. Media sosial dapat diakses dengan mudah melalui smartphone (telepon pintar) kapan saja dan dimana saja oleh pemiliknya.

Menurut (Puspitarini.D.S, Nuraeni.R, 2019) Para pelaku bisnis memerlukan media pemasaran yang efektif dengan tujuan memperluas pangsa pasarnya. Media sosial sebagai alat pemasaran tentunya berkaitan dengan komunikasi pemasaran.

METODE PENELITIAN

Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian yang dilakukan ini berlokasi, Kota Samarinda, Kalimantan Timur khususnya jl. Bojonegoro 1 no.51, rt10 simpang pasir. Untuk waktu rentang penulisan dimulai Agustus hingga Desember 2024.

Objek Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan pada BAB I, maka dalam skripsi ini penulis memilih Coffe Shop “Kelua” sebagai objek penelitian. Objek penelitiannya berupa pembuatan film pendek yang berisi kisah percintaan seorang pemuda yang bekerja di kelua, namun adanya perbedaan agama dengan sang kekasih membuat mereka harus berpisah yang didukung dengan teknik Sinematografi.

Alat dan Bahan

Alat Penelitian

FILM PENDEK “AKU KAMU DAN KELUA” MENGGUNAKAN TEKNIK SINEMATOGRAFI

Dalam pelaksanaan penelitian ini dibutuhkan beberapa alat seperti perangkat keras dan perangkat lunak komputer. Adapun alat-alat pendukung yang digunakan pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

A. Perangkat Keras (Hardware)

1) Laptop HP 240 G6 Notebook PC

Laptop digunakan penulis sebagai media untuk menyusun laporan, menulis skenario, *editing* video, hingga mempublikasi video tersebut. Adapun spesifikasi laptop tersebut sebagai berikut :

- *Processor* Intel(R) Core(TM) i3-6006U CPU @ 2.00GHz, 1992 Mhz, 2 Core(s), 4 Logical Processor(s)
- RAM 8 GB
- SSD Apacher Panther 512GB

2) Kamera Mirrorless

Kamera yang digunakan dalam proses produksi video yaitu kamera Sony Lumix G7

3) Stabilizer

Stabilizer yang digunakan adalah Tripod

4) Recorder

Alat Perekam yang digunakan ada dua yaitu *Mic Internal Lumix G7* dan *Mic Eksternal Saramonic Blink 500 pro Wireless*

B. Perangkat Lunak

1) Microsoft Word Office

2) Adobe Premiere Pro

3) Celtx

Bahan Penelitian

Dalam pelaksanaan penelitian ini dibutuhkan beberapa bahan penelitian. Adapun bahan-bahan pendukung yang digunakan pada penelitian ini yaitu literatur. Literatur pada jurnal, buku dan artikel-artikel yang berhubungan dengan pembuatan film pendek dan teknik sinematografi. Semuanya digunakan sebagai referensi peneliti dalam

melaksanakan penelitian untuk memperdalam teori-teori dan penerapannya. Adapula bahan penelitian lainnya yang didapatkan dari website polnes.ac.id.

Tahapan Penelitian

Riset Awal

Sebelum melakukan penelitian penulis terlebih dahulu mempelajari segala hal yang terkait dengan topik penelitian dalam hal ini pembuatan video. Berikut beberapa hal yang perlu dipelajari dan didalami yaitu :

1. Mencari referensi-referensi dari jurnal atau artikel yang terkait dengan topik penelitian.
2. Mencari informasi dengan mengkaji penelitian yang sudah pernah dilakukan.

Pengumpulan Data

Pengambilan data berupa sejarah dan permasalahan yang dihadapi oleh pemilik *Coffee Shop* tersebut yang dilakukan sebagai validitas informasi dari film pendek yang akan dipublikasikan nantinya.

1. Observasi

Mengumpulkan data yang menggunakan pengamatan langsung di lokasi penelitian. Pengamatan tentang *keadaan* yang ada di *Coffee Shop* Kelua.

2. Wawancara

Mewawancarai Pengelola Bisnis perihal ijin untuk membuat film pendek di *Coffee Shop* tersebut.

Analisis Data

Apabila semua pengumpulan data telah lengkap dan valid, maka dibuatlah rangkuman mengenai data tersebut untuk dimasukkan ke dalam sebuah naskah atau skenario cerita. Dibuatnya rangkuman dari data-data tersebut agar data yang telah dikumpulkan tidak terlalu banyak dan dipilih antara yang penting untuk ditampilkan dalam video atau tidak karena terbatasnya durasi video.

FILM PENDEK “AKU KAMU DAN KELUA” MENGGUNAKAN TEKNIK SINEMATOGRAFI

Rancangan Penelitian

Dalam proses perancangan, penulis menggunakan metode *sinematografi* pada kegiatan penelitiannya karena pada sinematografi beberapa tahapan dalam perancangan relatif sudah diketahui komponennya dan beberapa tahap perancangan lebih sederhana dan mudah untuk dilakukan. Metode ini memiliki 3 tahapan yaitu, tahapan pra produksi, tahapan produksi dan tahapan pasca produksi. Setelah 3 tahapan tersebut dilakukan selanjutnya akan diteruskan ke tahap distribusi.

a. Pra Produksi

Tahap pra-produksi memuat beberapa kegiatan seperti merancang ide atau mengagas cerita, menulis naskah atau skenario, menentukan *setting* tempat atau lokasi yang tepat dan membuat *storyboard*.

1) Perancangan Skenario

Perancangan skenario dilakukan untuk mengetahui alur cerita yang akan diceritakan pada pembuatan film pendek ini nantinya. Film dimulai dari seorang aktor yang bernama aldi sedang menelpon pacarmya yang bernama agres, lalu keesokan harinya agres bersiap ke kampus dengan hati yang mulai bimbang dengan hubungan yang sedang dijalani dengan aldi karena perbedaan agama. Namun di saat agres bimbang, datang seorang lelaki bernama rizki yang menghibur agres. Ketika sudah dirumah agres menelpon aldi untuk mengakhiri hubungannya. Lalu aldi dan agres teringat akan kenangan yang mereka pernah lakukan. Dua bulan kemudian agres bersama rizki mendatangi coffee shop kelua, dimana tempat itu merupakan tempat aldi bekerja. Aldi awal nya kaget akan kedatangan mereka berdua, namun karena aldi sudah berdamai dengan perasaanya, aldi tetap membuatkan pesanan mereka dan cerita pun selesai.

2) Naskah / Skenario

01. INT. KAMAR - MALAM

Di malam itu di dalam kamar seorang laki laki bernama aldi sedang telponan di whatsapp dengan seorang wanita bernama agres. mereka bedua adalah sepasang kekasih yang menjalani rutinitas seperti biasanya, namun karena berbeda agama ,agres mulai merasa bahwa tidak ada kejelasan tentang hubungannya dengan aldi

ALDI, AGRES

(aldi bingung) (agres cuek)
aldi : sayang tadi gimana kuliahnya?

agres : kayak biasanya aja sih.

aldi : em begitu, sayang lagi apa?
udah makan belum?

agres : ga lagi ngapain ngapain
sih, tadi juga udah makan kok.

aldi: sayang kenapa? aku ada salah
ya?

agres : udah ya, aku mau tidur.

lalu telpon di matikan oleh agres.

BLACKOUT

Gambar 3.1 Naskah bagian 1

02. INT. DI DALAM RUMAH AGRES - SIANG

agres sedang berdandan lalu bersiap untuk pergi kuliah

CUT

03. EXT. DI DEPAN JURUSAN - SIANG

agres masuk ke arah jurusannya

CUT

04. EXT. DI LUAR KELAS - SORE

Agres keluar dari dalam kelasnya

MEDIUM

CUT

Gambar 3.2 Naskah bagian 2 sampai 4

FILM PENDEK “AKU KAMU DAN KELUA” MENGGUNAKAN TEKNIK SINEMATOGRAFI

05. EXT. DI LUAR GEDUNG - SORE

Agres jalan kaki menuju ke gazebo, tiba tiba ada teman agres seorang laki laki bernama rizki menggunakan sepeda motor berniat untuk mengantarkan agres ke tempat tujuannya

RIZKI,AGRES

WIDE:

CUT

06. EXT. DI LUAR GEDUNG - SORE

Agres awalnya bimbang ikut atau tidak, akhirnya agres mengiyakan tawaran temannya tersebut

Agres naik ke atas motor temannya dan memegang baju temannya

(agres bimbang)

MEDIUM:

CUT

16. EXT. DI GAZEBO - SORE

Agres sampai di gazebo, lalu riski mendatangi agres dan memberi teh kotak lalu terjadi percakapan.

CUT

Gambar 3.3 Naskah bagian 5 sampai 6

07. INT KAMAR ALDI

aldi membuka pintu kamar dan masuk ke kamar lalu menaruh kunci motornya dan melepas jaketnya lalu menggantungnya

MEDIUM :

CUT

08. INT. KAMAR AGRES - MALAM

Agres membuka aplikasi tiktok dan menggeser layar hp nya kebawah dan tak sengaja melihat sebuah postingan berupa quotes yang sangat relate dengan keadaanya yang sekarang

CLOSE UP:

09. INT DALAM KAMAR ALDI DAN KAMAR AGRES

karena agres menolak telpon Aldi, aldi pun bertanya kepada agres : Kenapa sayang kok direject? lalu pesan hanya diread saja, sedangkan agres lagi menghapus make up

SPLIT SCREEN

Gambar 3.4 Naskah bagian 7 sampai 9

10. KAMAR ALDI - MALAM

aldi membaringkan badannya di ranjangnya lalu tak lama hp nya pun berdering

MEDIUM:

CUT

11. KAMAR ALDI - MALAM

aldi langsung bangun dan duduk

agres : halo di

aldi : halo sayang, kamu dari mana
aja kok ga di bales chatku, aku
khawatir tau

agres : emm...di...

aldi : iyaaa gres?

agres : aku mau ngomong sesuatu ke
kamu

aldi : iya ngomong aja sayang

agres : emm... kamu tau kan kita
ini...beda.

aldi :iya aku tau

agres : kamu sadar ga si hubungan
kita ini sia - sia di

aldi :....

agres : aku pikir hubungan kita
stop sampai disini aja di

aldi : tapi kenapa gres ?!

aldi : aku sayang banget sama kamu
gres, apa gada jalan lain buat
hubungan kita?

agres :gada di dan ga akan
bisa...kita ini beda, dan aku harap
kamu bisa ngerti perasaanku, semoga
kamu bisa dapat yang lebih
mengertti kamu dan se iman sama
kamu.

aldi : ta..tapi gres..

agres : maaf di, keputusanku udah
bulat dan makasih buat semuanya.

lalu telpon di matikan.

MEDIUM:

CUT

Gambar 3.5 Naskah bagian 10 sampai 11

FILM PENDEK “AKU KAMU DAN KELUA” MENGGUNAKAN TEKNIK SINEMATOGRAFI

12. INT. DI DALAM KAMAR ALDI - MALAM

aldi melempar hp nya lalu berekah sambil mengusap rambutnya.
tak lama kemudian aldi menyetel sebuah musik

(kesal, sedih)

MEDIUM

CUT

13. INT DALAM KAMAR AGRES - MALAM

agres memegang boneka lalu memeluk boneka tersebut dan
mengingat saat saat itu

MED

CUT

14. EXT. DI COFFEE SHOP - MALAM

Mereka duduk berdua dan saling bercanda tawa , lalu aldi
memberikan boneka kepada agres, dan agres mengajak foto aldi

WIDE:

DIP TO WHITE

Gambar 3.6 Naskah bagian 12 sampai 14

15. INT. DI DALAM KAMAR ALDI - MALAM

Aldi mengambil bingkai photo yang berisi foto dia bersama
agres

MEDIUM:

DIP TO WHITE

16. EXT. DI COFFEE SHOP - MALAM

Aldi teringat saat saat itu bersama agres

MEDIUM:

DIP TO WHITE

17. INT. DI DALAM KAMAR AGRES - MALAM

Agres melempar boneka tersebut ke depan

MEDIUM:

BLACKOUT

18. BLACK SCREEN

2 bulan berlalu

FADE IN

Gambar 3.7 Naskah bagian 15 sampai 18

19. EXT. DI COFFEE SHOP - MALAM

Aldi bekerja seperti biasanya karena udah mulai pergantian shift

20. EXT. DI COFFEE SHOP - MALAM

Agres mendatangi tempat aldi bekerja, lalu terlihat bergandengan dengan seorang laki laki bernama rizki yaitu teman kelasnya yang waktu itu bersamanya di gazebo,

AGRES,RIZKI

(senang)

WIDE:

CUT

21. EXT DI COFFEE SHOP - MALAM

Aldi kaget , namun agres seperti tak perduli dan tersenyum bersama rizki

MEDIUM CLOSE UP:

FREEZE SCREEN TO WHITE N BLACK

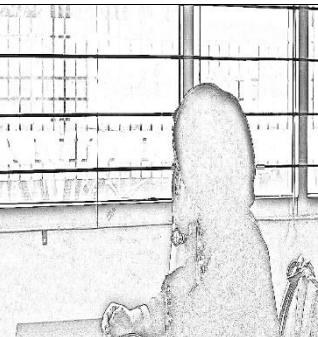
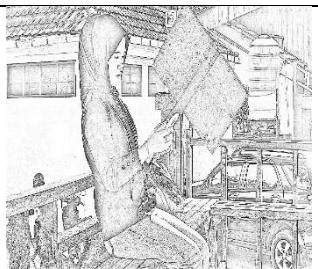
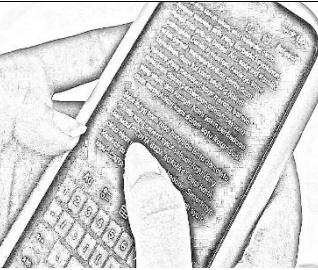
Gambar 3.8 Naskah bagian 19 sampai 21

3) Storyboard

FILM PENDEK “AKU KAMU DAN KELUA” MENGGUNAKAN TEKNIK SINEMATOGRAFI

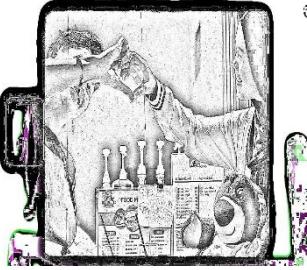
Tabel 3. 1 Storyboard

<i>Time line</i>	Visual	Narasi	Teknik
0.0 - 1.02		Di malam itu di dalam kamar seorang laki laki bernama aldi sedang telponan di whatsapp dengan seorang wanita bernama agres. mereka bedua adalah sepasang kekasih yang menjalani rutinitas seperti biasanya	<i>MEDIUM SHOT</i>
1.03 -1.16		agres sedang berdandan lalu bersiap untuk pergi kuliah	<i>CLOSE UP</i>
1.19 – 1.24		agres masuk ke arah jurusannya	<i>LONG SHOT</i>

1.26 – 1.29		Agres menatap keadaan luar dari dalam kelasnya	<i>MEDIUM SHOT</i>
<i>Time line</i>	Visual	Narasi	Teknik
1.34 - 1.55		Agres jalan kaki menuju ke gazebo, tiba tiba ada teman agres seorang laki laki bernama rizki menggunakan sepeda motor berniat untuk mengantarkan agres ke tempat tujuannya rizki,Agres	<i>MEDIUM SHOT</i>
2.21 - 2.27		Agres termenung di gazebo hingga dia teringat tentang catatannya	<i>MEDIUM SHOT</i>
2.28 - 2.35		Agres melanjutkan isi catatannya	<i>CLOSE UP</i>

FILM PENDEK “AKU KAMU DAN KELUA” MENGGUNAKAN TEKNIK SINEMATOGRAFI

Time line	Visual	Narasi	Teknik
2.37 - 3.02		Riski mendatangi agres dan memberi teh kotak lalu terjadi percakapan.	MEDIUM SHOT
3.18 - 3.28		Aldi bertanya mengapa telpon nya ditolak, sedangkan agres sedang membersihkan make up sepulang kuliah tadi	CLOSE UP
3.37 - 4.27		Terjadi percakapan antara aldi dan agres yang sedang membahas kelanjutan hubungannya	MEDIUM SHOT
4.47 - 4.49		Agres termenung sambil memeluk boneka lalu teringat akan kehangatan mereka dahulu	MEDIUM SHOT

4.50 - 6.12		Mereka duduk berdua dan saling bercanda tawa , lalu aldi memberikan boneka kepada agres, dan agres mengajak foto aldi	MEDIUM SHOT
6.28 - 6.40		Aldi teringat saat saat itu bersama agres	MEDIUM SHOT
6.45 - 6.48		Agres melempar boneka tersebut ke depan	MEDIUM SHOT
Time line	Visual	Narasi	Teknik
6.58 - 7.09		Aldi bekerja seperti biasanya karena udah mulai pergantian shift	MEDIUM SHOT
7.12 - 7.18		Agres mendatangi tempat aldi bekerja, lalu terlihat bergandengan dengan seorang	MEDIUM SHOT

FILM PENDEK “AKU KAMU DAN KELUA” MENGGUNAKAN TEKNIK SINEMATOGRAFI

		laki laki bernama rizki yaitu teman kelasnya yang waktu itu bersamanya di gazebo	
7.20 - 7.24		Aldi terkejut dengan kedatangan agres dan rizki	CLOSE UP

b. Produksi

Tahap Produksi adalah dimana semua rencana pada langkah sebelumnya akan dieksekusi. Eksekusi yang dimaksud adalah proses pengambilan gambar sebagai video dan perekaman audio sebagai narasi video. Meskipun semuanya sudah direncanakan dengan baik dalam pra produksi, ada kemungkinan kondisi di lokasi syuting akan berubah, contoh umumnya adalah kondisi cuaca. Misalnya, dalam adegan yang rencananya diambil dalam situasi cerah. Namun, karena cuaca yang tidak mendukung, sutradara dan kru produksi utama memutuskan untuk mengubah adegan menjadi hujan. Hal ini bukan tidak mungkin dalam sebuah produksi film.

c. Pasca Produksi

Setelah tahap produksi selesai dan mendapatkan video yang sesuai dengan skenario dan *Storyboard* yang telah dibuat pada tahap pra-produksi, selanjutnya pada tahap ini hasil rekaman akan dilakukan *editing*, penataan suara, penambahan efek, dll. Tahapan pasca produksi yaitu :

Tahap pertama yaitu, proses menjahit film dari bahan-bahan dasar perekaman tahap produksi sebelumnya menjadi satu kesatuan cerita yang utuh. Setelah video terjahit menjadi satu cerita yang utuh, maka video diteruskan untuk dipoles. Proses memoles video ini terdiri dari pewarnaan video untuk mencapai suatu nuansa atau atmosfer tertentu yang

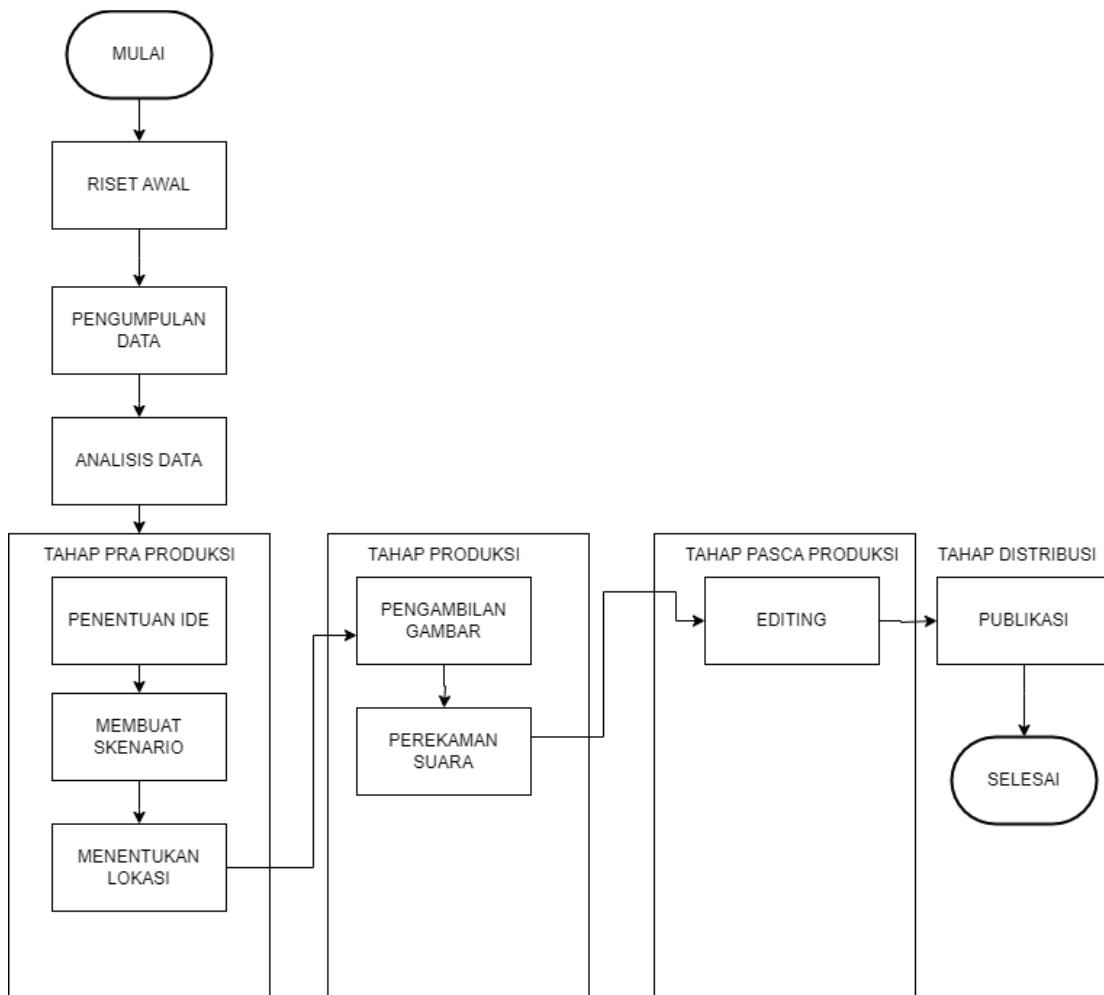
diinginkan, lalu menambahkan efek suara (*sound effect*), menambahkan efek animasi, memasukkan *backsound music* dan mengganti dialog sesuai kebutuhan naskah.

1) Distribusi

Distribusi merupakan tahapan paling akhir, dimana hasil video akan disalurkan dan dipublikasikan ke internet untuk dapat ditonton oleh masyarakat. Ada beberapa *platform* sebagai tempat dipublikasikannya hasil video antara lain :

- a. Youtube milik jurusan Teknologi Informasi

Diagram Alir



Gambar 3.9 Diagram Alir

Jadwal Pelaksanaan

FILM PENDEK “AKU KAMU DAN KELUA” MENGGUNAKAN TEKNIK SINEMATOGRAFI

Adapun jadwal pelaksanaan penelitian yang akan direncanakan dilihat pada tabel dibawah ini :

Tabel 3.2 Jadwal Penelitian

No	Tahapan Penelitian	Tahun 2024				
		Agu	Sep	Okt	Nov	Des
1	Penentuan Topik Skripsi					
2	Penentuan Judul					
3	Konsultasi dengan dosen pembimbing					
4	Tahap Pengumpulan dan Analisis Data					
5	Tahap Pra Produksi					
6	Seminar Proposal					
7	Tahap Produksi					
8	Tahap Pasca Produksi					
9	Tahap Distribusi					
10	Seminar Hasil/Sidang Akhir					
11	Pengumpulan Laporan Skripsi					

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahap Pra Produksi

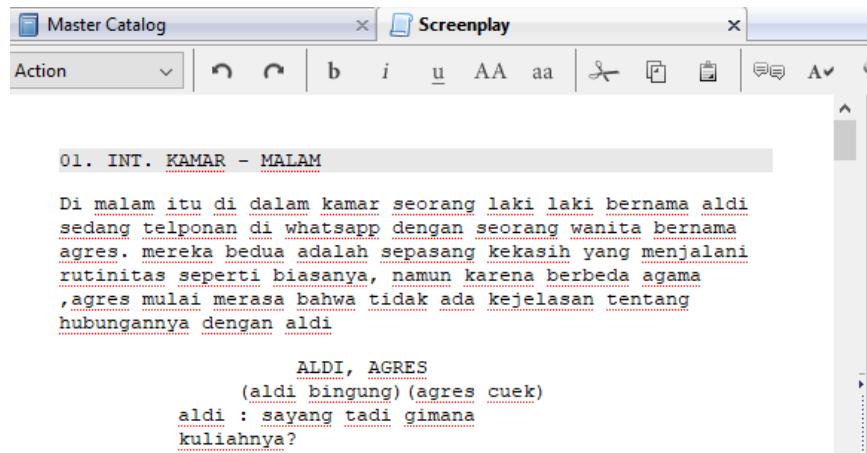
Tahap Pra Produksi adalah tahap pencarian data awal oleh peneliti yang menjadi pedoman melakukan tahap produksi, data yang didapat kemudian dijadikan bahan untuk menentukan alur dari video yang akan dibuat. Adapun tahap pra produksi pada penelitian ini antara lain :

A. Penentuan Ide

Ide pembuatan Film pendek yang berjudul “Aku kamu dan kelua” dengan teknik sinematografi didapatkan ketika peneliti menonton beberapa film pendek, dan meminta saran ke teman.

B. Menulis Skenario

Setelah mendapatkan ide, Peneliti melanjutkan ke tahap penulisan skenario cerita yang dilakukan menggunakan aplikasi *Celtx*.



Gambar 4.1 Penulisan Skenario pada aplikasi Celtx

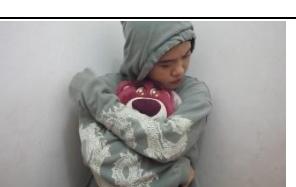
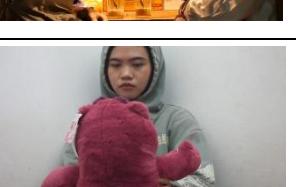
C. Menentukan Lokasi

Penentuan lokasi *shooting* atau pengambilan gambar dipersiapkan sebelum tahap produksi agar mempermudah menentukan ruang gerak aktor sesuai kebutuhan dari skenario. Berikut lokasi yang akan digunakan dalam pengambilan gambar.

Tabel 4.1 Lokasi Pengambilan Gambar

Scene	Lokasi	Gambar
1. INT. DALAM KAMAR ALDI - MALAM	Jl. Kelapa Gading 5 No 09	
2. INT. RUMAH AGRES- PAGI	Jl. Dr Sutomo gg batu bara	
3. EXT. DEPAN JURUSAN- PAGI	Politeknik Negeri Samarinda, Jl. Cipto Mangunkusumo, Samarinda	
4. INT. DALAM KELAS - PAGI	Politeknik Negeri Samarinda, Jl. Cipto Mangunkusumo, Samarinda	

FILM PENDEK “AKU KAMU DAN KELUA” MENGGUNAKAN TEKNIK SINEMATOGRAFI

5. <i>EXT. DI LUAR GEDUNG - SORE</i>	Politeknik Negeri Samarinda, Jl. Cipto Mangunkusumo, Samarinda	
6. <i>EXT. DI GAZEBO - SORE</i>	Politeknik Negeri Samarinda, Jl. Cipto Mangunkusumo, Samarinda	
7. <i>INT. DI DALAM KAMAR Agres - Genjor - MALAM</i>	Jl. Dr Sutomo gg batu bara dan Jl. Kelapa Gading 5 No 09	
8. <i>INT. DI DALAM KAMAR Genjor - MALAM</i>	Jl. Kelapa Gading 5 No 09	
9. <i>INT. DI DALAM KAMAR Agres - MALAM</i>	Jl. Dr Sutomo gg batu bara	
10. <i>EXT. DI CAFÉ KELUA - MALAM</i>	Jl. Bojonegoro 1 no 51 rt 10 simpang pasir	
11. <i>EXT. DI CAFÉ KELUA - MALAM</i>	Jl. Bojonegoro 1 no 51 rt 10 simpang pasir	
12. <i>INT. DI DALAM KAMAR Agres - MALAM</i>	Jl. Dr Sutomo gg batu bara	

<i>13. EXT. DI CAFÉ</i> KELUA - MALAM	Jl. Bojonegoro 1 no 51 rt 10 simpang pasir	
<i>14. EXT. DI CAFÉ</i> KELUA - MALAM	Jl. Bojonegoro 1 no 51 rt 10 simpang pasir	

D. Penyusunan *Cast* dan *Crew*

Penyusunan *cast* atau pemain ditentukan berdasarkan karakter tokoh pada skenario, selain tokoh utama ada pula tokoh figuran yang ditentukan langsung pada saat proses pengambilan gambar. *Crew* dibutuhkan untuk membantu saat melakukan proses tahapan pra produksi, produksi, hingga pasca produksi. Berikut adalah susunan *cast* dan *crew* tersebut :

a. Cast

Tabel 4.2 Biodata Pemeran dan Nama Tokoh

Nama Tokoh	Nama Asli Pemeran	Foto Pemeran
Aldi	Muhammad Rizaldi	
Agres	agresya viorentina	
Rizki	zulfian faizir	
Reza	Reza Oktavianoor	

FILM PENDEK “AKU KAMU DAN KELUA” MENGGUNAKAN TEKNIK SINEMATOGRAFI

Bintang	Bintang Reza Saputra	
---------	----------------------	---

b. Crew

Tabel 4. 3 Crew dan Jobdesk

Jobdesk	Deskripsi	Nama
Produser	Memimpin manajemen produksi, dari awal hingga akhir	Bintang Reza Saputra
Sutradara	Penanggung jawab kreatif utama dalam produksi film.	Bintang Reza Saputra
Penulis	Mengembangkan cerita dari coretan hingga menjadi naskah.	Bintang Reza Saputra
Penata Kamera / <i>Director of Photography</i>	‘penerjemah’ sutradara dalam level teknis pengambilan gambar.	Dika Caesario Ceputrianto
<i>Editor</i>	Memilih dan memilah gambar yang sudah diambil di proses syuting.	Bintang SReza Saputra

Tahap Produksi

Tahap ini adalah dimana semua materi yang direncanakan pada tahap pra produksi akan dieksekusi, seperti pengambilan gambar yang berupa video dan perekaman suara sebagai narasi video dengan berdasarkan skenario dan *storyboard* yang sudah ada. Pengambilan gambar dan perekaman suara dilakukan berdasarkan teknik tertentu agar hasil yang didapatkan berkualitas baik dan menarik.

A. Sinematografi

Sinematografi yang di terapkan dalam penelitian ini lebih membahas tentang *angle camera* dan *type of shot*. Adapun teknik penggunaan sinematografi yang diterapkan dalam proses pembuatan film pendek “Aku Kamu Dan Kelua” Yaitu :

a. *Type of shot*

Type of shot adalah teknik pengambilan gambar yang bertujuan untuk memilih luas area frame yang diberlakukan kepada objek untuk dalam frame yang lebar maupun sempit. Adapun beberapa penggunaan *type of shot* dalam penelitian ini yaitu:

Pada bagian awal film pendek, Memperlihatkan Agres sedang bersiap untuk berangkat ke kampus. Type of shot yang digunakan yaitu Medium close up.



Gambar 4.2 Aldi sedang menelpon Agres

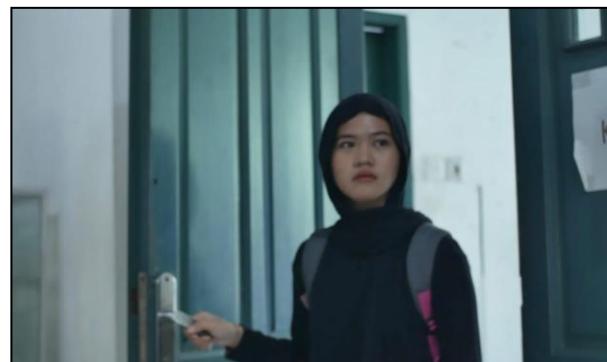
Pada gambar 4.3 memperlihatkan Agres sedang menuju kelas, Type of shot yang digunakan yaitu Long shot.

FILM PENDEK “AKU KAMU DAN KELUA” MENGGUNAKAN TEKNIK SINEMATOGRAFI



Gambar 4.3 Agres sedang menuju kelas

Pada gambar 4.4 memperlihatkan Agres sedang keluar dari kelas, Type of shot yang digunakan yaitu *Medium shot*.



Gambar 4.4 Agres sedang keluar dari kelas

Pada gambar 4.5 memperlihatkan Agres dan Rizki sedang berbincang, Type of shot yang digunakan *Two shot*.



Gambar 4.5 Agres dan rizki sedang berbincang

Pada gambar 4.6 memperlihatkan Agres sedang membuka tiktok lalu melihat postingan yang sesuai dengan keadaan dia sekarang. Type of shot yang digunakan yaitu *POV Shot*.



Gambar 4.6 Agres sedang membuka tiktok

Pada gambar 4.7 memperlihatkan bahwa agres yang sekarang merupakan kekasih rizki mengajak ke *café* tempat aldi bekerja. *Type of shot* yang digunakan *over shoulder shot*.



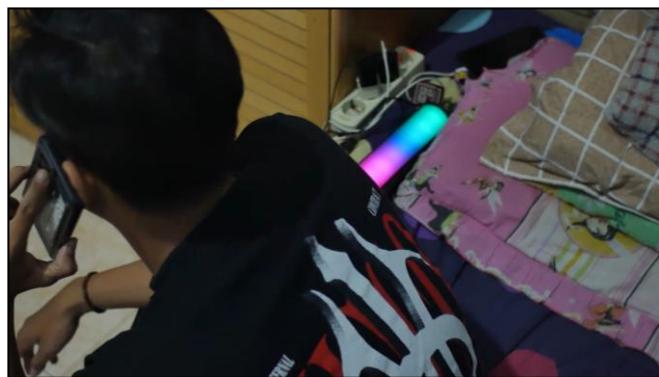
Gambar 4.7 agres bersama rizki ke cafe tempat aldi bekerja

b. Camera angle.

Camera angle (sudut kamera) adalah sudut pandang yang mewakili penonton. Pengambilan ini semestinya harus diperhitungkan dengan baik, karena hasil gambar yang baik mampu menambah visualisasi dari sebuah alur cerita. Adapun beberapa penggunaan *camera angle* dalam penelitian yaitu:

Pada gambar 4.8 memperlihatkan aldi sedang menelpon agres, *camera angle* yang digunakan yaitu *high angle*.

FILM PENDEK “AKU KAMU DAN KELUA” MENGGUNAKAN TEKNIK SINEMATOGRAFI



Gambar 4.8 aldi sedang menelpon agres

Pada gambar 4.9 memperlihatkan agres sedang bersiap untuk pergi kuliah. *Camera angle* yang digunakan yaitu *low angle*.



Gambar 4.9 agres sedang bersiap pergi kuliah

Pada gambar 4.10 memperlihatkan Aldi sedang melihat agres datang bersama rizki. *Camera angle* yang digunakan yaitu *eye level angle*.



Gambar 4.10 Aldi melihat agres datang bersama rizki

c. *Camera movement*

Camera movement sendiri merujuk pada cara kamera bergerak selama proses pengambilan gambar dalam sinematografi. Adapun penggunaan camera movement dalam penelitian ini yaitu :

a) *Dolly out*

Dolly out adalah pergerakan kamera yang menjauhi objek atau mendekati objek.



Gambar 4.11 contoh penggunaan dolly out

b) *Follow Camera*

Follow camera adalah pergerakan kamera mengikuti objek.

Penggunaan follow camera bisa dilihat di

gambar 4.17



Gambar 4.12 contoh penggunaan follow camera

d. *Pencahayaan*

Pencahayaan dalam sinematografi adalah elemen penting yang digunakan untuk menciptakan suasana, menonjolkan emosi, serta mengarahkan perhatian penonton pada elemen tertentu dalam adegan. Adapun contoh penggunaan

FILM PENDEK “AKU KAMU DAN KELUA” MENGGUNAKAN TEKNIK SINEMATOGRAFI

pencahayaan dalam penelitian ini bisa dilihat dalam gambar 4.13.



Gambar 4.13 contoh penggunaan pencahayaan

Perekaman Suara

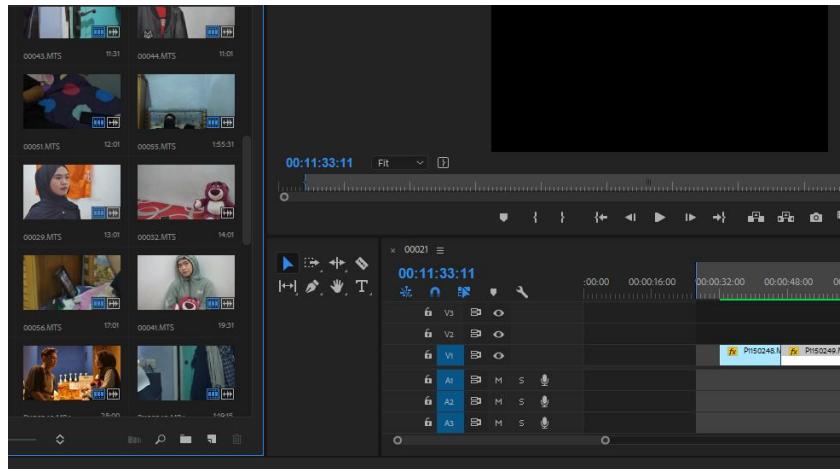
Dalam proses perekaman suara biasanya dilakukan bersamaan saat pengambilan gambar, tetapi untuk perekaman narasi *Voice Over (VO)* dilakukan sendiri di ruangan tertutup agar mendapatkan hasil yang maksimal.

A. Tahap Pasca Produksi

Setelah selesai melakukan proses pengambilan gambar dan suara ditahap sebelumnya, selanjutnya memasuki tahap pasca produksi yaitu menjahit hasil dari tahap sebelumnya menjadi sebuah kesatuan video yang utuh dan sesuai dengan yang direncanakan.

B. *Offline Editing*

Pada tahap ini, *editor* menjahit hasil pengambilan gambar hingga mendapatkan alur cerita sesuai dengan skenario dengan menggunakan aplikasi *Adobe Premiere Pro*.



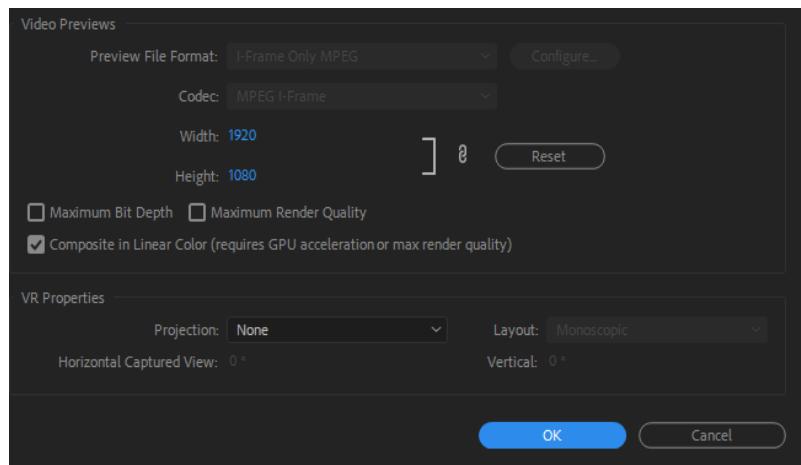
Gambar 4.14 Proses penjahitan video

C. *Online Editing*

Setelah proses *offline editing* dan telah mendapatkan video sebagaimana alur cerita pada skenario, pada proses *online editing* ini hasil dari *offline editing* akan dipoles sedemikian rupa hingga mendapatkan hasil video yang terbaik dan komplit seperti apa yang direncanakan sutradara.

1) *Aspect Ratio*

Berdasarkan pada Gambar 4.6, *Aspect ratio* yang digunakan untuk mendukung aspek sinematik dalam video ini adalah jenis *ratio* 16:9, yaitu video akan terlihat *full screen*.

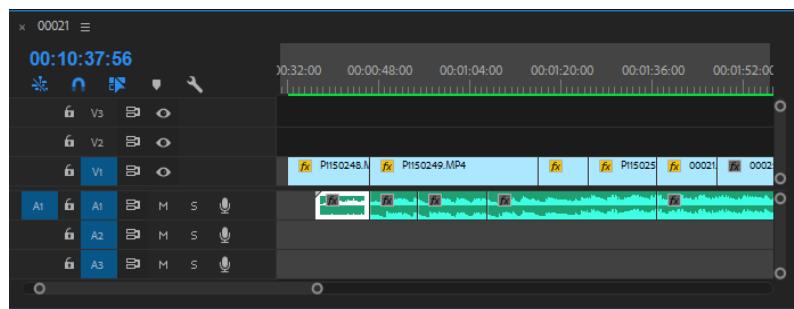


Gambar 4.15 Mengubah *aspect ratio*

2) *Backsound Music* dan *Audio Keyframe*

Merupakan proses dimana penyesuaian desibel pada *volume* audio *backsound music* saat ada audio narasi.

FILM PENDEK “AKU KAMU DAN KELUA” MENGGUNAKAN TEKNIK SINEMATOGRAFI



Gambar 4.16 Proses penyesuaian audio

Berikut merupakan *backsound music* yang digunakan pada video :

Tabel 4.4 Musik yang digunakan

	Scene	Judul Musik
1	1 - 7	Rizky Febian dan mahalini - You're mine (Karaoke Acoustic Ver).
2	19 – 23	For revenge – Ada selamanya (Karaoke Acoustic Ver).
3	24	Fourtwnty - Mangu (Karaoker Acoustic Ver.)

3) Color Grading

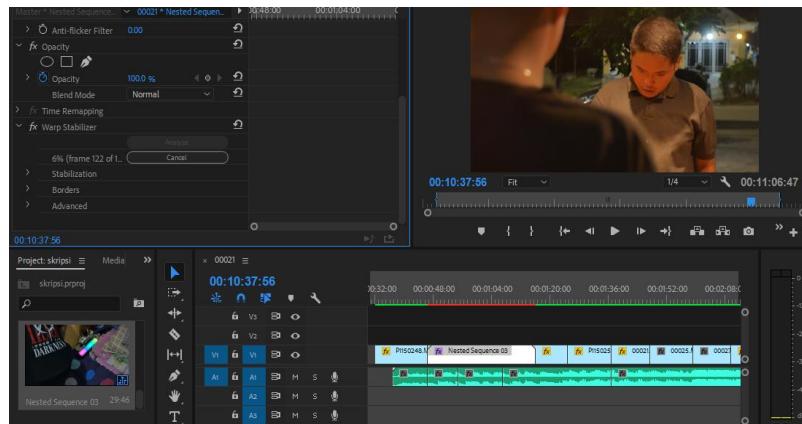
Merupakan proses mewarnai gambar agar terlihat lebih indah dan memiliki *mood* yang sesuai dengan latar suasana cerita. *Color grading* dilakukan dengan menggunakan *effects* yang telah di sediakan aplikasi *Adobe Premiere Pro*.



Gambar 4.17 Proses *Color Grading*

4) *Stabilizer*

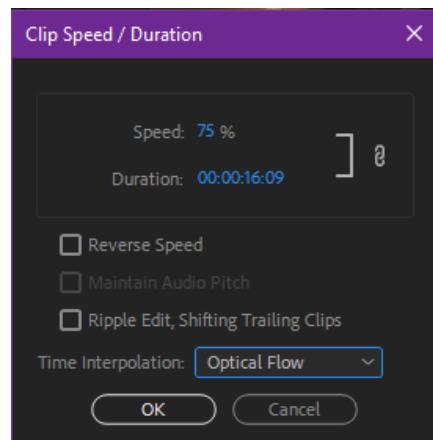
Merupakan fitur yang tersedia pada *Adobe Premiere Pro* yang berfungsi untuk menstabilkan video yang mana saat pengambilan gambar sedikit goyang, maka akan disempurnakan gambarnya dengan *stabilizer*.



Gambar 4.18 Proses penggunaan fitur *stabilizer*

5) *Slow Motion*

Merupakan teknik *editing* yang membuat video bergerak menjadi lebih lambat. Dalam teknik *slow motion* dibutuhkan kamera yang dapat merekam dengan 50fps keatas agar hasil slow motion lebih *smooth/halus*. Cara menggunakan efek *slow motion* yaitu membuat *speed* video menjadi 50% atau dibawah 100%. dan menggunakan *Optical Flow* pada opsi *Time Interpolation*.

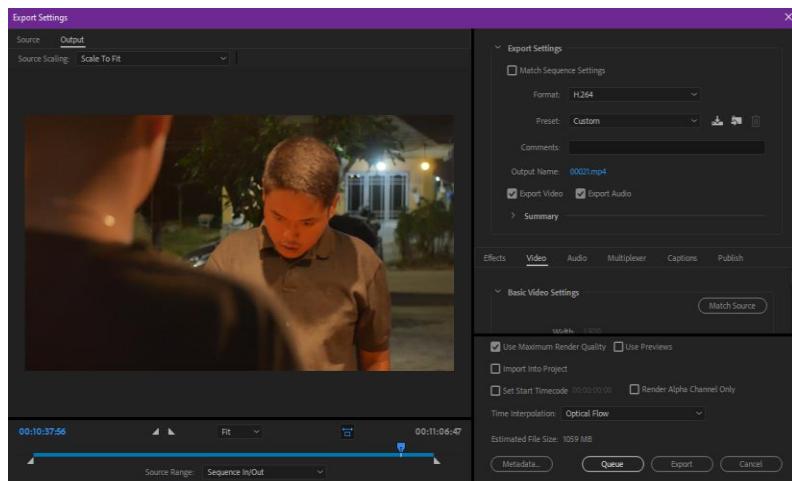


Gambar 4.19 Proses penggunaan fitur *slow motion*

FILM PENDEK “AKU KAMU DAN KELUA” MENGGUNAKAN TEKNIK SINEMATOGRAFI

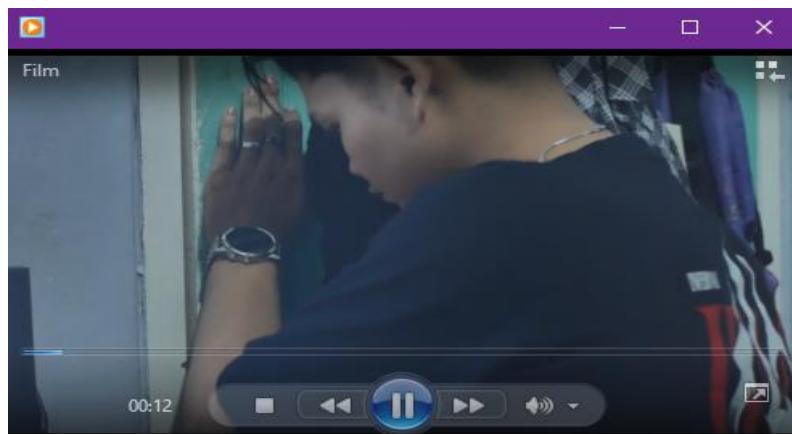
6) *Render*

Setelah semua *scene/sequence* telah rampung dalam proses *editing*, selanjutnya adalah tahap akhir proses *editing* yaitu *Rendering*. *Rendering* merupakan sebuah proses berisi langkah – langkah untuk menggabungkan hasil editan berupa objek berupa foto, video, audio, teks, dan sebagainya,



Gambar 4.20 *Rendering* video

Jika proses *rendering* telah selesai, video dapat disaksikan dalam satu video yang utuh dengan format MP4 yang dapat ditemukan dalam penyimpanan komputer.



Gambar 4.21 Hasil video yang sudah di render

Tahap Distribusi

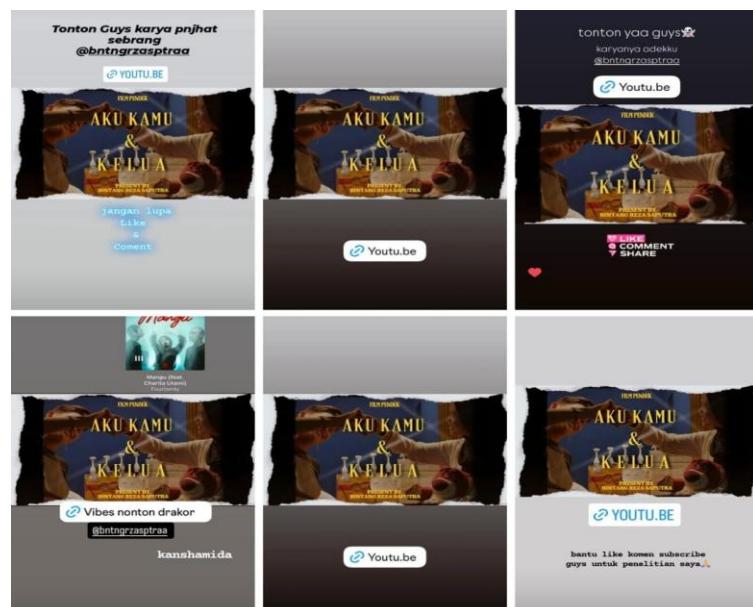
Distribusi merupakan tahap terakhir dari pembuatan film pendek ini, tujuannya adalah agar pesan video bisa tersampaikan ke khalayak masyarakat dan dapat ditonton sebanyak-banyaknya. Distribusi video ini diteruskan ke beberapa pihak untuk dipromosikan dan dipublikasikan.

A. Promosi

Film dipromosikan ke beberapa platform sosial media seperti *Instagram* dan *Whatsapp*, menggunakan bagian video yang diubah menjadi poster, berikut platform yang digunakan jadi tempat mempromosikan film pendek yaitu:

b. *Instagram*

Untuk platform *Instagram* yang dipublikasikan adalah potongan film pendek dari “AKU KAMU DAN KELUA” yang dipublikasikan oleh saya sendiri dan beberapa teman saya. Publikasi potongan film pendek dari “AKU KAMU DAN KELUA” bertujuan untuk mendorong pengguna instagram agar menonton *full version* atau versi lengkap dari “AKU KAMU DAN KELUA” melalui kanal *youtube* resmi jurusan Teknologi Informasi yaitu Teknik Informatika Multimedia POLNES.

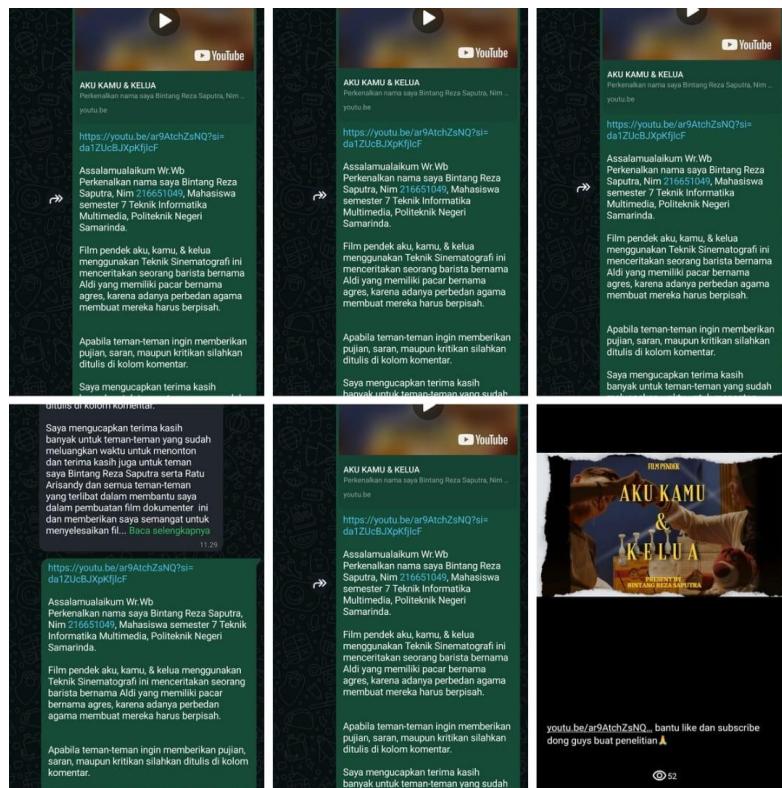


Gambar 4.22 Hasil promosi lewat instagram

FILM PENDEK “AKU KAMU DAN KELUA” MENGGUNAKAN TEKNIK SINEMATOGRAFI

c. Whatsapp

Promosi melalui *whatsapp* adalah salah satu promosi yang cukup efektif dengan membagikan poster ke beberapa grup dan *whatsapp story*.



Gambar 4.23 Hasil promosi lewat *WhatsApp*

B. Publikasi

Hasil film pendek telah selesai diproduksi kini telah resmi dipublikasikan ke platform media sosial. Video ini tersedia untuk ditonton di YouTube melalui tautan <https://youtu.be/ar9AtchZsNQ?si=da1ZUcBJXpKfjlcFz>. Hasil video telah dipublikasikan ke kanal *youtube* resmi jurusan Teknologi Informasi yaitu Teknik Informatika Multimedia POLNES, dengan total lebih dari 2000 penayangan dan lebih dari 200 *likes*, dapat dilihat pada Gambar 4.13.



Gambar 4.24 hasil publikasi video

Berikut beberapa respons positif dari khalayak umum mengenai Film Pendek “Aku Kamu Dan Kelua” :



Gambar 4.25 Respon positif terhadap film pendek.

FILM PENDEK “AKU KAMU DAN KELUA” MENGGUNAKAN TEKNIK SINEMATOGRAFI



Gambar 4.26 Respon positif bagian 2

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan uraian dan penjelasan secara keseluruhan, maka penulis dapat mengambil kesimpulan dari Film Pendek “AKU KAMU DAN KELUA” menggunakan teknik sinematografi antara lain sebagai berikut:

1. Pada penelitian ini berhasil menerapkan teknik sinematografi untuk pembuatan film pendek.
2. Pada pembuatan film pendek ini terdapat beberapa tahapan, diantaranya tahapan pra produksi, tahapan produksi, tahapan pasca produksi dan tahapan distribusi. Dalam semua tahapan telah dilakukan perencanaan yang baik dengan berbagai riset dan teknik sehingga hasil video sesuai dengan yang direncanakan dan mendapat respons baik dari khalayak umum.
3. Hasil akhir film mendapatkan respons positif, terlihat dari publikasi di YouTube dengan lebih dari 2.000 penayangan, lebih dari 200 *likes*

menunjukkan keberhasilan penyampaian pesan melalui visual yang menarik.

Saran

Dalam penelitian ini masih banyak kekurangan yang sudah selayaknya dapat menjadi bahan pertimbangan oleh pengembang berikutnya, sehingga menjadi lebih baik. Adapun beberapa saran yang didapatkan selama penelitian antara lain sebagai berikut:

1. Keterampilan proses produksi dalam pengambilan gambar dan perekaman suara sangat menentukan hasil akhir video sehingga dalam proses tersebut dibutuhkannya ketelitian dan totalitas.
2. Dengan melakukan perencanaan jadwal yang baik dan dana yang tidak terbatas, dapat membuat hasil produksi tidak tergesa – gesa dan hasil yang dibuat lebih maksimal.

DAFTAR REFERENSI

- Agus Baihaqi, K. I. (2023). TEKNIK SINEMATOGRAFI FILM PENDEK AIR MATA IMPIAN KARYA MULTIMEDIA DARUSSALAM BLOKAGUNG BANYUWANGI. *Jurnal Komunikasi dan Penyiaran Islam*.
- Agus Rustamana, S. A. (2023). PENGEMBANGAN DAN PEMANFAATAN MEDIA CETAK : TAMPILAN STORYBOARD. *CENDIKIA PENDIDIKAN*.
- Ananda Salsabila Khairi, H. A. (2023). Analisis Penggunaan Teknik Editing Pada Music Video Stray Kids Thunders. *Jurnal Sains Dan Teknologi (JSIT)*.
- Annisa Nurul Shadrina, S. R. (2023). Manajemen Produksi Film Pendek Keling: dari Pra Produksi, Produksi dan Pasca Produksi. *JURNAL AUDIENS*.
- Dimas Noercahyo, I. M. (2019). SEBUAH KARYA FILM PENDEK “KASIH SAYANG”. *Journal of Communication Empowerment*.
- Dinda Sekar Puspitarini, R. N. (2019). PEMANFAATAN MEDIA SOSIAL SEBAGAI MEDIA PROMOSI (Studi Deskriptif pada Happy Go Lucky House). *Jurnal Common*.
- Dinhar, H. A. (2021). TEKNIK SINEMATOGRAFI DALAM PENERAPAN NILAITAWAKKAL MELALUI FILM PENDEK "DOA SUTO".

FILM PENDEK “AKU KAMU DAN KELUA” MENGGUNAKAN TEKNIK SINEMATOGRAFI

- Ester Theressa Hutagalung, M. Z. (2024). Implementasi Teknik Sinematografi dan Color Grading dalam Film Pendek “Demi Cinta”. *Jurnal Vokasi Teknik*.
- Julio Tathohud Putera Kuba, H. Y. (2021). IMPLEMENTASI TEKNIK FOLEY DAN VOICE OVER DALAM PEMBUATAN FILM DOKUMENTER WONDERFUL BATAM. *Journal of Applied Multimedia and Networking (JAMN)*.
- Kadek Riyan Putra Richadinata, N. L. (2021). PENGARUH IKLAN SOSIAL MEDIA TERHADAP KEPUTUSAN PEMBELIAN KONSUMEN DI LINGKUNGAN UNIVERSITAS BALI INTERNASIONAL. *Jurnal Manajemen*.
- Laras Gemi Nestiti, Y. Y. (2022). BUDAYA KONSUMSI KOPI SEBAGAI GAYA HIDUP THE LEISURE CLASS PADA GENERASI Z DI COFFEE SHOP UGOKU.CO DAN TITIK KUMPUL COFFEE BREWERS KECAMATAN SEKUPANG KOTA BATAM. *Jurnal Cakrawala Ilmiah*.
- M.Samsul Hadi, H. G. (2020). PELATIHAN PEMBUATAN MULTIMEDIA INTERAKTIF UNTUK GURU MA.HIDAYATUSSIBYAN NW SANGKERANG. *JURNAL PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT CAHAYA MANDALIKA*.
- Mardi. (2020). *Cara Mudah Membuat Animasi*. Zifatama Jawara.
- Rhenal Ahmad Syam, A. S. (2024). Pembuatan Film Pendek "Hidup Mahasiswa Yang Berubah" Dengan Teknik Cinematografi dengan "One-Take" dan Color Grading. *Jurnal Vokasi Teknik*.
- Shirly Novian Wulandari, N. M. (2021). KAJIAN SINEMATOGRAFI FILM PENDEK “JAKARTA LOCKDOWN” OLEH CAMEO PROJECT. *Jurnal Kreasi Seni dan Budaya*.