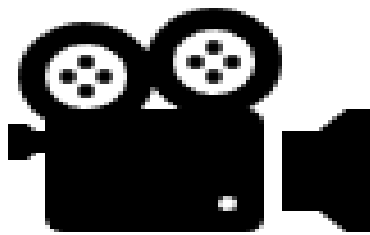


MODUL SINEMATOGRAFI

SMA NEGERI 2 SALATIGA



DISUSUN OLEH:

Tentrem Iestari, S.Pd., M.Sc

Beni Anggoro Setyawan, S.Kom

David Arfiyunanda, S.Pd.Kom

PRODUKSI FILM

Produksi Film adalah proses pembuatan suatu film, mulai dari cerita, ide, atau komisi awal, melalui penulisan naskah, perekaman, penyuntingan, pengarahan dan pemutaran produk akhir di hadapan penonton yang akan menghasilkan sebuah karya film.

A. Pengertian Film

Film adalah sebuah karya seni berupa rangkaian gambar hidup yang diputar sehingga menghasilkan sebuah ilusi gambar bergerak yang disajikan sebagai bentuk hiburan. Film juga dapat memberikan informasi dan bahkan dapat menyentuh emosi penontonnya. Proses pembuatan film adalah gabungan dari seni dan industri, dan dapat dilakukan dengan berbagai teknik seperti memotret adegan sungguhan dengan kamera film, teknik animasi tradisional, CGI dan animasi komputer, atau dengan kombinasi beberapa teknik dan efek visual lainnya². Teknologi CGI adalah sebuah proses untuk menghasilkan gambar animasi tiga dimensi yang secara keseluruhan menggunakan bantuan komputer grafis. Teknologi Computer Generated Imagery (CGI) adalah sebuah proses pembuatan konten visual diam atau animasi dengan menggunakan perangkat lunak komputer. Film merupakan media komunikasi audio visual yang menggabungkan unsur naratif dan sinematik. Unsur naratif sendiri berhubungan dengan tema sedangkan unsur sinematik adalah alur atau jalan ceritanya yang runtun dari awal hingga akhir.

B. Unsur Unsur Dalam Film

1. Unsur Naratif

Unsur naratif adalah bahan yang diolah menjadi jalinan cerita. Unsur naratif merupakan elemen dasar pada film untuk memahami segala hal dalam kehidupan. Dalam unsur naratif terdapat struktur-struktur pembentuk naratif yang terbagi menjadi enam unsur, yaitu cerita dan plot, hubungan naratif dengan ruang dan waktu, elemen pokok naratif (pelaku cerita), batasan informasi cerita, dan pola struktur naratif. Plot (alur) Sebuah film mampu memanipulasi cerita melalui alur. Alur adalah rangkaian peristiwa yang disajikan secara visual dan audio dalam film. Dalam unsur naratif, alur atau plot dalam sebuah film atau drama dapat dijelaskan melalui shors, sequence, dan scene. Adegan adalah bagian pendek dari keseluruhan cerita yang menunjukkan suatu tindakan yang berkesinambungan yang terikat oleh ruang, waktu, isi (cerita), tema, tokoh, dan motif. Satu adegan umumnya terdiri dari beberapa pemotretan yang saling berhubungan.

Biasanya sebuah film cerita terdiri dari tiga puluh sampai lima puluh adegan. Adegan adalah hal yang paling mudah dikenali ketika menonton sebuah film. Pelaku Cerita Dalam unsur naratif terdapat elemen pokok naratif yang menurut Pratista sebagai pelaku cerita. Pelaku cerita yang terdapat dalam cerita film (fiksi) digambarkan untuk menghadapi permasalahan dan mencapai tujuan yang terjadi dalam cerita. Pelaku cerita terdiri dari dua jenis yaitu karakter utama (main character) dan pendukung (supporting character). Karakter utama adalah pelaku cerita utama yang menjalankan alur dari awal sampai akhir. Tokoh utama dapat disebut dengan pihak protagonis untuk menyelesaikan permasalahan dan menggapai tujuan dalam cerita, sedangkan karakter pendukung adalah pelaku cerita pendukung dari cerita, pada pelaku cerita pendukung ini dapat dibagi menjadi dua jenis yaitu karakter yang membantu tokoh utama (pihak protagonis) atau pemicu konflik (pihak antagonis). Hubungan Naratif dengan Ruang Pada hubungan naratif film tidak terlepas dengan adanya ruang. Ruang adalah tempat dimana para pelaku atau tokoh di dalam cerita bergerak atau beraktivitas. Dalam sebuah cerita tidak mungkin tidak terdapat ruang karena merupakan struktur dasar dari naratif dalam cerita. Ruang merupakan unsur naratif yang menunjukkan lokasi atau latar tempat terjadinya sebuah peristiwa yang ada dalam cerita. Misalnya di dalam ruangan (Indoor) seperti ruang tamu, dapurr, kamar, ruang makan, gua, dan di luar ruangan (Exterior), seperti halaman rumah, swah, hutan, jalan raya dan sebagainya.

2. Unsur Sinematik

Unsur sinematik meliputi mise-en-scene, sinematografi, suara / audio, dan editing, Mise-en-scene adalah sebuah pengungkapan gagasan yang dituangkan melalui kata-kata menjadi bentuk gambaran atau dengan kata lain merubah yang bersifat auditif menjadi bahan yang bersifat visual.

- Mise-en-scene adalah semua hal yang terletak di depan kamera yang akan diambil gambarnya dalam sebuah produksi film.

- Sinematografi

- Suara/audio

- editing

C. Struktur Produksi dalam Film

Film merupakan hasil karya bersama atau hasil kerja kolektif. Dengan kata lain, proses pembuatan film pasti melibatkan kerja sejumlah unsur atau profesi. Unsur-unsur yang dominan di dalam proses pembuatan film antarlain: produser, sutradara, penulis skenario, penata kamera (kameramen), penata artistik, penata musik, editor, pengisi dan penata suara, aktor-aktris (bintang film).

1. Produser

Unsur paling utama (tertinggi) dalam suatu tim kerja produksi atau pembuatan film adalah produser. Karena produserlah yang menstandar atau mempersiapkan dana yang dipergunakan untuk pembiayaan produksi film. Produser merupakan pihak yang bertanggungjawab terhadap berbagai hal yang diperlukan dalam proses pembuatan film. Selain dana, ide atau gagasan, produser juga harus menyediakan naskah yang akan difilmkan, serta sejumlah hal lainnya yang diperlukan dalam kaitan proses produksi film.

2. Sutradara

Sutradara merupakan pihak atau orang yang paling bertanggungjawab terhadap proses pembuatan film di luar hal-hal yang berkaitan dengan dana dan properti lainnya. Karena itu biasanya sutradara menempati posisi sebagai “orang penting kedua” di dalam suatu tim kerja produksi film. Di dalam proses pembuatan film, sutradara bertugas mengarahkan seluruh alur dan proses pemindahan suatu cerita atau informasi dari naskah skenario ke dalam aktivitas produksi.

3. Penulis Skenario

Skenario film adalah naskah cerita film yang ditulis dengan berpegang pada standar atau aturan-aturan tertentu. Skenario atau naskah cerita film itu ditulis dengan tekanan yang lebih mengutamakan visualisasi dari sebuah situasi atau peristiwa melalui adegan demi adegan yang jelas pengungkapannya. Jadi, penulis skenario film adalah seseorang yang menulis naskah cerita yang akan difilmkan. Naskah skenario yang ditulis penulis skenario itulah yang kemudian digarap atau diwujudkan sutradara menjadi sebuah karya film.

4. Penata Kamera (Kameramen)

Penata kamera atau populer juga dengan sebutan kameramen adalah seseorang yang bertanggungjawab dalam proses perekaman (pengambilan) gambar di dalam kerja pembuatan film. Karena itu, seorang penata kamera atau kameramen dituntut untuk mampu menghadirkan cerita yang menarik, mempesona dan menyentuh emosi penonton melalui gambar demi gambar yang direkamnya di dalam kamera. Di dalam tim kerja produksi film, penata kamera memimpin departemen kamera.

5. Penata Artistik

Penata artistik (art director) adalah seseorang yang bertugas untuk menampilkan cita rasa artistik pada sebuah film yang diproduksi. Sebelum suatu cerita divisualisasikan ke dalam film, penata artistik setelah terlebih dulu mendapat penjelasan dari sutradara

untuk membuat gambaran kasar adegan demi adegan di dalam sketsa, baik secara hitam putih maupun berwarna. Tugas seorang penata artistik di antaranya menyediakan sejumlah sarana seperti lingkungan kejadian, tata rias, tata pakaian, perlengkapan-perengkapan yang akan digunakan para pelaku (pemeran) film dan lainnya.

6. Penata Musik

Penata musik adalah seseorang yang bertugas atau bertanggungjawab sepenuhnya terhadap pengisian suara musik tersebut. Seorang penata musik dituntut tidak hanya sekadar menguasai musik, tetapi juga harus memiliki kemampuan atau kepekaan dalam mencerna cerita atau pesan yang disampaikan oleh film.

7. Editor

Baik atau tidaknya sebuah film yang diproduksi akhirnya akan ditentukan pula oleh seorang editor yang bertugas mengedit gambar demi gambar dalam film tersebut. Jadi, editor adalah seseorang yang bertugas atau bertanggungjawab dalam proses pengeditan gambar.

8. Pengisi dan Penata Suara

Pengisi suara adalah seseorang yang bertugas mengisi suara pemeran atau pemain film. Jadi, tidak semua pemeran film menggunakan suaranya sendiri dalam berdialog di film. Penata suara adalah seseorang atau pihak yang bertanggungjawab dalam menentukan baik atau tidaknya hasil suara yang terekam dalam sebuah film. Di dalam tim kerja produksi film, penata suara bertanggungjawab memimpin departemen suara.

9. Bintang Film (Pemeran)

Bintang film atau pemeran film dan biasa juga disebut aktor dan aktris adalah mereka yang memerankan atau membintangi sebuah film yang diproduksi dengan memerankan tokoh-tokoh yang ada di dalam cerita film tersebut sesuai skenario yang ada. Keberhasilan sebuah film tidak bisa lepas dari keberhasilan para aktor dan aktris dalam memerankan tokoh-tokoh yang diperankan sesuai dengan tuntutan skenario (cerita film), terutama dalam menampilkan watak dan karakter tokoh-tokohnya. Pemeran dalam sebuah film terbagi atas dua, yaitu pemeran utama (tokoh utama) dan pemeran pembantu (piguran)

D. Jenis-jenis Film

Film dikelompokkan pada jenis film cerita, film berita, film dokumenter dan film kartun (Effendy, 2003:210)

1. Film cerita

Film cerita (story film) adalah jenis film yang mengandung suatu cerita yang lazim dipertunjukkan di gedung-gedung bioskop dengan bintang film tenar dan didistribusikan sebagai barang dagangan. Cerita yang diangkat menjadi topik film bisa berupa cerita fiktif atau berdasarkan kisah nyata yang dimodifikasi, sehingga ada unsur menarik, baik dari jalan ceritanya maupun dari segi artistiknya.

2. Film berita

Film berita atau newsreel adalah film mengenai fakta, peristiwa yang benar-benar terjadi. Karena sifatnya berita maka film yang disajikan kepada publik harus mengandung nilai berita. Kriteria berita itu adalah penting dan menarik.

3. Film dokumenter

Film dokumenter didefinisikan oleh Robert Flaherty sebagai "karya ciptaan mengenai kenyataan (creative treatment of actuality) berbeda dengan film berita yang merupakan rekaman kenyataan, maka film dokumenter adalah hasil interpretasi pribadi (pembuatnya mengenai kenyataan tersebut).

4. Film kartun

Film kartun (cartoon film) dibuat untuk konsumsi anak-anak, dan dapat dipastikan kita semua mengenal tokoh Donald bebek (Donald duck), Putri Salju (Snow White), Miki Tikus (Mickey Mouse) yang diciptakan oleh seniman Amerika Serikat Walt Disney. Sebagian film kartun, sepanjang film ini diputarkan akan membuat kita tertawa karena kelucuan dari tokoh-tokohnya.

Fungsi Film

Khalayak menonton film terutama untuk hiburan. Akan tetapi dalam film terkandung fungsi informatif, maupun edukatif bahkan persuasif. Film nasional dapat digunakan sebagai media edukasi untuk pembinaan generasi muda dalam rangka nation and character building. Fungsi edukasi dapat dicapai apabila film nasional memproduksi film-film sejarah yang objektif atau film dokumenter atau film yang diangkat dari kehidupan sehari-hari secara berimbang.

Film juga bisa digunakan untuk menyampaikan pesan tertentu dari si pembuat film itu sendiri. Beberapa studio dan perusahaan juga menggunakan film untuk

menyampaikan dan merepresentasikan simbol dan budaya mereka. Pembuatan film juga merupakan bentuk ekspresi, pemikiran, ide, konsep, perasaan dan suasana hati dari seorang manusia yang divisualisasikan dalam film. Film sendiri kebanyakan merupakan cerita fiksi, meski ada juga yang berdasarkan fakta kisah nyata atau based on a true story. Meski begitu, film yang diadaptasi dari kisah nyata juga terkadang dirubah sedemikian rupa sehingga akan mengandung unsur yang lebih mendramatisir.

Demikianlah pembahasan mengenai pengertian film, unsur-unsur, jenis-jenis, dan fungsi film. Semoga artikel ini dapat berguna serta dapat bermanfaat untuk Anda semua

E. Tahap proses produksi film

Film adalah karya kolektif, tidak ada film yang bisa dibuat sendiri. Film dibuat dari jerih payah sekelompok orang yang terdiri dari beberapa departemen, yang saling mendukung satu sama lain.

Film sendiri dibuat dalam beberapa tahap: pra-produksi, produksi, dan pascaproduksi. Ketiga tahap itu merupakan inti dari pembuatan film. Namun ada dua tahap yang belum banyak diketahui oleh filmmaker: development atau pengembangan skenario dan distribusi film atau pengiriman film agar bertemu dengan penonton.

1. Development (Pengembangan)

Pada tahap ini yang dilakukan adalah pengembangan ide, menentukan jenis cerita, genre dan format, penulisan skenario. Ide bisa datang darimana saja misalnya; dari novel, kisah nyata, dan lain-lain. Ada istilah triangle system yaitu produser, sutradara dan penulis naskah.. 5 Tahap Produksi Film Yang Harus Kamu Lalui

Ada tahap-tahap produksi film yang harus dilalui bersama. Film adalah karya kolektif, tidak ada film yang bisa dibuat sendiri. Film dibuat dari jerih payah sekelompok orang yang terdiri dari beberapa departemen, yang saling mendukung satu sama lain.

Film sendiri dibuat dalam beberapa tahap: pra-produksi, produksi, dan pascaproduksi. Ketiga tahap itu merupakan inti dari pembuatan film. Namun ada dua tahap yang belum banyak diketahui oleh filmmaker: development atau pengembangan skenario dan distribusi film atau pengiriman film agar bertemu dengan penonton.

Nah tanpa berpanjang lebar lagi, bagaimana kalau kita bahas satu per satu!

Tahap Produksi Film

1. Development (Pengembangan)

Pada tahap ini yang dilakukan adalah pengembangan ide, menentukan jenis cerita, genre dan format, penulisan skenario. Ide bisa datang darimana saja misalnya; dari novel, kisah nyata, dan lain-lain. Ada istilah triangle system yaitu produser, sutradara dan penulis naskah.

Setelah mendapatkan ide mereka akan bekerjasama untuk membuat premis, sinopsis, treatment kemudian skenario. Selanjutnya produser dan sutradara menyiapkan treatment untuk menyampaikannya kepada investor. Jika berhasil, film ini akan menerima dana untuk proses produksi.

2. Praproduksi

Dalam tahap produksi film, setiap langkah yang diambil harus penuh perhitungan. Nah tahap pra produksi sangat menentukan tahap selanjutnya. Kenapa? Sebab semua perencanaan dilakukan di sini. Pada pada tahap ini antara lain dilakukan kegiatan; perencanaan biaya, penjadwalan, analisis naskah yang dibagi menjadi (analisis karakter, analisis wardrobe, analisis setting dan property), masterbreakdown, hunting yang dibagi menjadi (hunting lokasi dan penetapan lokasi, hunting properti dan wardrobe, casting, perekrutan kru dan penyewaan peralatan), dan yang paling terakhir adalah desain produksi.

3. Produksi

Tahap ini adalah tahap dimana semua materi yang direncanakan pada dua tahap sebelumnya dieksekusi. Betul, kita mengenalnya dengan istilah syuting atau dalam bahasa Inggris: principal photography.

Seperti yang sudah disebutkan sebelumnya, perencanaan yang baik menghasilkan eksekusi yang matang. Namun tentu saja bukan berarti perubahan tidak boleh dilakukan di lapangan.

Dalam banyak kasus, filmmaker harus beradaptasi dengan situasi di lapangan. Contoh yang paling sering terjadi adalah kondisi cuaca. Misalnya dalam sebuah adegan direncanakan diambil dalam situasi cerah. Namun karena cuaca tidak mendukung, sutradara dan tim inti produksi memutuskan untuk mengubah adegan menjadi hujan mengikuti kondisi cuaca. Hal ini bukan tidak mungkin terjadi dalam sebuah produksi film.

4. Pasca Produksi

Pada tahap ini hasil rekaman akan dilakukan editing, penataan suara, penambahan efek, scoring music, dan colour grading. Untuk di tahap ini, bukan cuma seorang editor saja yang berperan untuk menentukan potongan-potongan gambar, tetapi sutradara dan produser juga perlu menjaga keutuhan cerita.

Pasca produksi biasanya dibagi ke dalam dua tahap: offline dan online.

Offline

Offline editing adalah proses 'menjahit' film. Setelah kita mendapat 'bahan dasar' materi film kita melalui proses syuting, editor akan menyusun bahan tersebut menjadi satu kesatuan cerita yang utuh.

Bukan tidak mungkin pula terjadi perubahan di meja editing. Misalkan editor, sutradara, atau produser merasa adegan tidak berjalan dengan baik, maka sangat mungkin mereka untuk menukar, menata ulang, atau bahkan menghapus adegan tersebut demi kebutuhan cerita.

Online

Setelah film dinyatakan picture locked, maka materi akan diteruskan untuk 'dipoles'. Tim pemoles ini terdiri dari beberapa divisi: warna, suara, musik, dan CGI.

Tim warna akan melakukan color correction dan color grading untuk mencapai satu nuansa tertentu yang diinginkan sutradara. Tim suara akan melakukan editing suara, menambah efek suara, atau mengganti dialog sesuai kebutuhan cerita. Tim musik akan membuat musik sesuai kebutuhan cerita. Dan tim CGI akan membuat grafis, animasi, dsb sesuai kebutuhan.

5. Distribusi

Ini adalah tahap produksi film paling akhir, dimana film akan disalurkan untuk penonton. Ada beberapa penyaluran film antara lain: bioskop, pemutaran alternatif, festival dan media seperti DVD. Pemilihan distribusi ini perlu dipertimbangkan dengan baik, bahkan kalau bisa sebelum filmnya diproduksi. Agar filmnya bisa tepat sasaran (penonton)

F. Penulisan skenario

Menulis skenario adalah salah satu aktivitas pada tahap praproduksi dalam proses pembuatan film. Tahap praproduksi merupakan tahapan awal di mana ide cerita diciptakan. Selain ide, aktivitas pada tahap praproduksi adalah menyiapkan perekaman, serta para pemeran dan kru film mulai bekerja. Menulis naskah skenario merupakan kegiatan menuliskan ide dan isi dari suatu cerita dalam bentuk yang sudah ditentukan dengan tujuan akhir bisa divisualisasikan dalam bentuk pengambilan gambar. Bentuknya bisa berupa skenario televisi atau naskah film. Tujuan dari format pembuatan naskah skenario untuk memudahkan ketika pembuatan film. Agar terbiasa membaca format naskah skenario, bisa mempelajarinya terlebih dahulu melalui naskah skenario yang sudah jadi. Namun, bukan formatnya yang penting tetapi isi naskahnya. Seperti fungsinya, format hanyalah suatu ketentuan teknis yang digunakan agar membantu dalam setiap proses pembuatan film. Skenario adalah rangkaian cerita yang ditulis secara utuh oleh seorang penulis. Hasil akhir dari sebuah tulisan itu berupa visualisasi dalam rupa gambar yang berisi adegan-adegan dari isi cerita. Orang yang mempunyai pekerjaan menulis naskah film itu dinamakan *scriptwriter*. Untuk pembuatan film, naskah yang selesai ditulis bisa langsung divisualisasikan dalam reka adegan, sedangkan dalam pembuatan film animasi, proses selanjutnya setelah penulisan skenario adalah penggambaran *storyboard*, pembuatan *art concept*, *character and environment modeling*, *rigging*, *animating* serta diakhiri dengan proses *compositing* dan *editing*.

Langkah-Langkah Penulisan Skenario

Secara umum, langkah-langkah menulis skenario yaitu sebagai berikut:

1. Ide, mempunyai sifat yang abstrak, jadi masih tak terlihat. Ide dapat berasal dari mana saja. Ide adalah konsep besar yang akan dibuat menjadi sebuah cerita dalam bentuk skenario. Naskah skenario bisa terwujud apabila memulai untuk menulis dan membuat *outline* sesuai format.
2. Premis adalah simpulan dari ide-ide yang sudah bermunculan ke dalam sebuah kalimat yang jelas. Premis biasanya terdiri dari satu kalimat yang dipaparkan secara jelas dan tegas. Serta mencakup keseluruhan dari isi cerita.
3. Alur, adalah runtuyan jalannya cerita atau kronologis peristiwa demi peristiwa dari awal sampai akhir cerita.

4. Plot adalah kronologis peristiwa yang berupa pergerakan cerita dari satu kejadian ke kejadian yang lain hingga saling berkaitan, sengaja dibenturkan untuk menimbulkan ketegangan, *klimaks*, *antiklimaks*, hingga *ending*.
5. Pembuatan Deskripsi Karakter, berisi penjelasan tentang nama karakter, jenis kelamin, usia, hobi atau kebiasaan, ciri-ciri fisik, ukuran tinggi dan berat badan, serta latar belakang kehidupan tokoh. Tujuan dari pembuatan deskripsi karakter adalah untuk membuat penanaman informasi sehingga penonton dapat memahami isi cerita. Selain itu, deskripsi karakter juga dibutuhkan untuk mempermudah penonton dalam mengenal karakter tokoh.
6. *Sekuens* atau *Storyline*, adalah rangkaian kelompok cerita yang akan dibentuk di tiap babak-babak. *Sekuens* berbentuk garis besar dari cerita yang akan ada di setiap babak, mirip dengan *chapter* yang ada di film atau buku.
7. *Stepoutline*, mempunyai tujuan untuk membantu memperjelas peristiwa-peristiwa lengkap dengan tegangan-tegangan yang ada di dalamnya.
8. *Treatment* adalah rangkaian *scene* tanpa disertai dialog. Berisi tentang deskripsi apa yang ada pada *scene* tersebut.

Format Penulisan Skenario

Dalam menulis skenario, ada beberapa aturan yang sangat berbeda dengan cara menulis karya fiksi lainnya. Dalam segi kebahasaan, tidak boleh ada kiasan dan dialog harus dibuat sedemikian nyatanya agar kru film dapat memahami imajinasi yang ditawarkan oleh penulis naskah dan dapat divisualisasikan. Format penulisan skenario mencakup ukuran kertas, jenis *font* yang digunakan, dan format dialog.

Ukuran Kertas

Ukuran kertas yang digunakan untuk menulis naskah skenario yaitu 8,5 x 11 (Letter). Jumlah baris maksimal yaitu 60 baris/lembar, dengan pengaturan margin kiri 1,0 dan margin kanan 7,4, Margin atas dan bawah masing-masing 0.5.

Font

Font yang digunakan pada saat menulis naskah film yaitu *Courier* atau *Prestige Pica* dengan ukuran 12 point.

Scene Headings

Nama lain dari *Scene Headings* yaitu *Shot headings* atau *Slug Line*. Diatur dengan jarak sebelah kiri 1,7 dari kiri dan 1,1 dari kanan. *Scene heading* mempunyai fungsi untuk membuat nomor urutan pada setiap *scene*

Nama Karakter

Dalam menulis naskah skenario, nama karakter ditulis dengan menggunakan huruf kapital yang diletakkan tepat berada di bawah *Scene Headings*.

Dialog

Format dalam penulisan dialog, ditulis dengan margin kiri 2,7 dan margin kanan 2,4, berada tepat dibawah nama tokoh/karakter.

Parenthetical

Parenthetical berfungsi untuk menunjukkan ekspresi yang harus dilakukan oleh karakter dalam pengucapan setiap dialog.

Scene Transisi

Sesuai namanya, *Scene Transisi* mempunyai fungsi sebagai peralihan dari satu *scene* ke *scene* berikutnya. Istilah yang digunakan pada saat melakukan *Scene transisi* yaitu CUT TO dan FADE OUT.

Aplikasi untuk Menulis Naskah Skenario

Format yang digunakan untuk menulis naskah skenario mempunyai aturannya tersendiri. Agar tidak terjebak oleh aturan yang banyak dan rumit, ada beberapa aplikasi yang bisa membantu untuk memudahkan dalam menulis naskah skenario, aplikasi tersebut di antaranya:

1. **Trelby**, adalah aplikasi yang bisa membantu dalam menulis naskah (*screenplay*) secara langsung dengan format standar. Aplikasi ini bisa didapatkan secara gratis, dan tersedia untuk Windows dan Linux.
2. **Highland 2**, merupakan aplikasi untuk menulis skenario dengan fitur navigasi juga mampu mendukung format penulisan skenario secara standar seperti *markdown* dan *fountain*. Aplikasi **Highland 2** bisa digunakan secara gratis, khusus untuk pengguna macOS.
3. **WriterDuet**, merupakan aplikasi untuk menulis skenario film secara *online*. [8] Kelebihan dari aplikasi **WriterDuet**, penulis bisa mengatur adegan,

melakukan revisi, dan bisa melakukan kolaborasi dengan teman secara langsung (*real time*) untuk menulis naskah film secara bersama.

4. **Focus Writer**, aplikasi ini tersedia untuk pengguna Linux, Windows, dan MacOS. Kelebihan dari aplikasi ini yaitu bisa menambahkan lagu pengantar ketika menulis.
5. **Celtx**, yaitu aplikasi yang memang dikhususkan untuk menulis naskah film.

Istilah dalam Penulisan Skenario

- **ACTION**, merupakan istilah yang bersifat kata kerja yang diartikan sebagai perintah sutradara saat pengambilan gambar. Kata ini juga bisa diartikan sebagai gerakan para pemeran dalam tangkapan layar, sedangkan dalam pembagian jenis film istilah ini sering disamakan dengan istilah film laga.
- **BIG CLOSE UP (BCU)**, yaitu perintah untuk menunjukkan kegiatan pengambilan gambar pada jarak sangat dekat. BCU biasanya ditulis dalam deskripsi naskah film, apabila tidak ada biasanya sutradara yang mengarahkan kepada pengambil gambar agar melakukan BIG CLOSE UP.
- **CLOSE UP (CU)**, perintah untuk menunjukkan kegiatan pengambilan gambar[4] pada jarak dekat. Fungsi dari CLOSE UP untuk menegaskan ekspresi yang sedang diperankan oleh tokoh. Arahan untuk melakukan CLOSE UP biasanya dilakukan oleh sutradara. Hal ini dilakukan, apabila bagian dari film itu benar-benar dianggap penting, karena fungsinya untuk penegasan.
- **COMMERCIAL BREAK**, yaitu perintah untuk melakukan jeda dalam tayangan sinetron. Jeda tersebut diisi oleh iklan. Dalam penulisan naskah film, COMMERCIAL BREAK harus ditempatkan pada saat yang tepat. Selain berfungsi sebagai jeda, COMMERCIAL BREAK juga berfungsi agar para penonton penasaran dengan kelanjutan dari isi cerita yang sedang ditayangkan.
- **CREDIT TITLE**, adalah penayangan nama-nama tim kreatif, kru film, beserta semua orang yang terlibat dalam pembuatan sinetron atau film tersebut. CREDIT TITLE biasanya ditampilkan pada saat akhir penayangan film, namun adapula yang menempatkan CREDIT TITLE di awal penayangan film.
- **CUT BACK TO**, merupakan transisi atau peralihan dengan tempo cepat. Walaupun perubahannya cepat, tetapi adegan kembali ke lokasi yang telah ditampilkan sebelumnya.
- **CUT TO**, merupakan transisi atau peralihan dengan tempo yang cepat. CUT TO berfungsi untuk menggambarkan kejadian secara bersamaan di tempat yang berbeda.

- DISSOLVE TO, yaitu transisi atau peralihan yang berfungsi untuk membuat gambar menjadi kabur. Setelah itu, dilanjutkan dengan gambar yang merupakan adegan berikutnya. DISSOLVE biasanya digunakan untuk menggambarkan kejadian sebuah mimpi, mengenang masa lalu, kilas balik, atau membayangkan sesuatu yang akan terjadi.
- DIALOG, yaitu kalimat percakapan interaktif yang dituliskan oleh penulis skenario. Fungsinya agar diucapkan oleh seorang aktor atau aktris pada saat pengambilan gambar. DIALOG juga berfungsi sebagai gambaran dari karakter dan perasaan yang diperankan oleh tokoh dalam isi cerita.
- DURASI, merupakan petunjuk yang menentukan waktu tayang di televisi atau bioskop. DURASI yang dimaksud sudah mencakup iklan atau COMMERCIAL BREAK. Rincian DURASI secara umum biasanya 30 menit penayangan. Untuk FTV (Film Television) dan sinetron biasanya waktu penayangan sekitar 90 menit, sedangkan untuk film bioskop (Box Office Movie) waktu tayang mencapai 120 menit. DURASI biasanya disesuaikan dengan perusahaan televisi dan perizinan waktu tayang, oleh karena itu penulis naskah serta editor harus menyesuaikan dengan kebijakan perusahaan.
- ESTABLISHING SHOT, atau biasa disebut ESTABLISH merupakan perintah untuk melakukan pengambilan gambar secara penuh. Teknik ini biasa dilakukan dengan cara mengambil gambar dari jarak jauh, hasilnya gambar terlihat kecil dan para tokoh terlihat secara utuh menayeluruh.
- EXT, merupakan singkatan dari EXTERIOR. Perintah ini biasa pada deretan judul *scene*. Fungsinya untuk memberikan keterangan tempat yang dipilih adalah di luar ruangan. Perintah EXT. dan INT. bisa digabungkan dan fungsinya menunjukkan adegan di dalam dan di di luar ruangan sekaligus.
- FADE OUT, merupakan transisi atau peralihan gambar dari tampak terang ke tampak gelap dengan cara lambat. Fungsinya untuk menunjukkan perubahan waktu, contohnya untuk menunjukkan perubahan waktu malam ke waktu pagi, atau dalam perubahan hitungan hari, minggu, bulan, bahkan tahun.
- FADE IN, merupakan transisi atau peralihan gambar dari tampak gelap ke tampak terang dengan cara lambat. Fungsinya untuk menunjukkan perubahan waktu, contohnya untuk menunjukkan perubahan waktu malam ke waktu pagi, atau dalam perubahan hitungan hari, minggu, bulan, bahkan tahun.
- FLASH BACK, dalam bahasa Indonesia mempunyai arti kilas balik. Fungsinya untuk menunjukkan kemunduran waktu beberapa tahun ke belakang, bisa juga hanya dalam waktu beberapa saat sebelumnya.
- FREEZE, merupakan perintah untuk menghentikan akhir adegan. Fungsinya untuk menunjukkan akhir dari sebuah episode. Adegan yang ada dalam gambar berhenti serta mengakhiri sebuah cerita. FREEZE umumnya ditempatkan dengan menunjukkan tokoh

sentralnya atau tokoh utama, agar memberi kesan dan rasa penasaran di akhir cerita, sehingga memberi efek penasaran akan kelanjutan dari cerita tersebut.

- INSERT, merupakan sisipan adegan yang durasinya sangat singkat tapi penting, di dalam sebuah *scene*.
- INTERCUT, merupakan perpindahan adegan dengan cepat. Gerakan perpindahannya dari satu adegan ke adegan yang lain namun masih berada dalam kesatuan cerita.
- INT, merupakan singkatan dari INTERIOR. Perintah ini sangat berbanding terbalik dengan perintah EXT. Petunjuk INT. berfungsi untuk menunjukkan keterangan tempat di dalam ruangan.
- LONG SHOT (LS), yaitu perintah untuk menunjukkan kegiatan pengambilan gambar dari jarak jauh. Tujuannya agar hasil dari pengambilan gambar terlihat secara keseluruhan. Perintah LONG SHOT sama dengan CU dan BCU.
- MAIN TITLE, merupakan judul cerita pada sebuah tayangan sinetron atau film. MAIN TITLE biasa ditampilkan setelah penayangan *teaser*.
- MONTAGE, merupakan tampilan beberapa gambar yang menunjukkan adegan yang saling berkesinambungan. Gambar tersebut bisa diambil dari beberapa lokasi yang berbeda, tapi menyatu dalam rangkaian satu cerita.
- RATING, merupakan istilah yang digunakan untuk menunjukkan jumlah penonton yang menyaksikan tayangan dalam acara televisi. Lembaga yang berdedikasi dalam hal ini bernama AC NIELSON, yang sudah diakui kredibilitasnya dalam mengolah hasil rating untuk acara televisi di Indonesia. Hasil RATING diberikan setiap satu minggu sekali kepada perusahaan televisi. RATING sampai saat ini masih menjadi tolok ukur tayangan di Indonesia
- SCENE, dalam bahasa Indonesia mempunyai arti adegan. SCENE merupakan bagian terkecil dari sebuah cerita.
- SCREENPLAY, mempunyai arti sama dengan skenario.
- SCRIPTWRITER, sebutan untuk orang yang mempunyai tugas sebagai penulis skenario.
- SEQUENCE, dalam bahasa Indonesia mempunyai arti babak dalam suatu adegan.
- SLOW MOTION, merupakan istilah untuk menunjukkan gerakan yang terlihat lebih lambat dari biasanya. Fungsinya untuk menampilkan adegan yang sangat dramatis.
- SOUND EFFECT, dalam naskah skenario ditulis dengan "FX". Fungsinya untuk menghasilkan atau memasukkan suara di luar suara manusia dan ilustrasi musik.
- SPLIT SCREEN, fungsinya agar dua adegan yang berbeda bisa muncul pada satu layar.
- TEASER, mempunyai arti adegan gebrakan. Biasa ditampilkan dalam pembukaan cerita. Tujuannya agar menarik penonton agar menyaksikan kelanjutan cerita di belakangnya. Selain itu, TEASER bisa juga berisi cuplikan adegan paling menarik atau konflik utama yang sudah ada dalam skenario.

- VOICE OVER (VO),
merupakan dialog yang terdengar tapi tidak tampak digambar. Contohnya, ucapan dari suara hati.

Contoh skenario film cerita

"SAPU SODO"

OPENING :

Judul film "SAPU SODO" Mode cinematic

SCENE 01 . EXT/INT. Bangunan SMA

Waktu : 08.00 - 08.10 WIB

Untuk pembukaan film "SAPU SODO" awalnya kita mengambil video bendera merah putih yang di halaman sekolah, kemudian bangunan SMA N 8 Purworejo, terutama bagian tulisan SMA N 8 Purworejo yang berada di halaman sekolah juga.

CUT

SCENE 02 . EXT/INT. Wajah Ditar/ Halaman sekolah

Waktu : 08.10 – 08.20 WIB

Ditar melihat halaman sekolah dengan agak sedikit mengerakkan kepalanya. Kemudian gaya mengambil video mundur ke belakang.

CUT

SCENE 03. EXT/INT. Semua tubuh Ditar/ Halaman sekolah

Waktu : 08.20 - 08.30 WIB

Ditar tetap melihat halaman sekolah akan tetapi posisi kamera di belakang dia, dengan arah pandangan tetap diatas kemudian menurunkan kepalanya dan berjalan kembali seperti orang berjalan biasa.

CUT

SCENE 04. EXT/INT. Bersalaman dengan pak Nur/ Halaman sekolah

Waktu : 08.30 - 08.40 WIB

Komang Angel bersalaman pertama dengan pak Nur kemudian disusul oleh teman-teman lainnya. Akan tetapi pada saat gilirannya Ditar, dia malah tidak bersalaman dan hanya melambaikan tangan kanannya dan bilang pagi pak. "Pak Nur sedikit heran" belakang Ditar ada Anif dan Faizal, mereka juga terheran heran.

Isi percakapan:

Komang Angel : selamat pagi pak

Pak Nur : pagi

Teman-teman : pagi pak

Pak Nur : pagi

Ditar : “dia melambaikan tangan kananya dengan bilang pagi pak”
Pak Nur : ‘hanya melihat sekilas saja’
Anif : pagi pak
Pak Nur : pagi

Setelah Anif bersalaman kamera pindah dipundak dia, melihat ditar yang berlari.

CUT

SCENE 05. EXT/INT. Ditar menghampiri Komang Angel/ Halaman sekolah
Waktu : 08.40 - 08.50 WIB

Ditar berlari menuju Komang Angel yang tak jauh dari dia pada saat itu, sedikit agak mengejutkannya. Kamera masih tetap dibelakang

CUT

SCENE 06. EXT / INT. Pembicaraan mereka/ Tempat berjalan siswa

Waktu : 08.50 – 09.10 WIB

Mereka mengobrol sedikit sambil berjalan menuju ke kelas, posisi kamera di depan mereka dengan gaya mengikuti langkah jalanya.

Isi percakapan:

Ditar : angel koe nek mangkat jam sakmene?
Angel : hiyo tar..
Ditar : owalah, ngomong-ngomong mu mben istirahat kok ng perpus wae npo si?
Angel : aku seneng moco-moco buku ng perpus tar
Ditar : ealah wong bali senenge koyo ngono t..
Angel : yo ora kyo kno kabeh..
Ditar : wkwk, aku ulih gabung p ra?
Angel : ulih tar, aku sisan pengen ngomong mbek koe..
Ditar : ngomong op emang?
Angel : masalah sikapmu
Ditar : lha aku kepiye emang?
Angel : y ono pokoke lah
Ditar : hmm, siap..

Pada saat sudah dipembicaraan ” masalah sikapmu” kamera pindah di samping, sampai mereka tersebut jalan dan sudah tidak terlihat di kamera.

CUT

SCENE 07. EXT / INT. Mereka masuk kelas/ Kelas XII MIPA 1
Waktu : 09.10 - 09.20 WIB

Ditar masuk kelas dengan muka yang malas, teman-temannya memperhatikan Ditar. Saat sampai dihadapan Rahmat, ia menawarkan untuk duduk di dekatnya akan tetapi Ditar

menolak dengan sombongnya. Lalu muncul Anif untuk duduk di dekat Rahmat. Kemudian Komang Angel melihat hal tersebut, dan ditar hanya tersenyum. Saat pelajaran mulai dia hanya tertidur dikelas sampai bel berbunyi

Isi percakapan:

Rahmat : he bro, rene njagong jejerku?

Ditar : "ditar hanya membiarkan rahmat dan melalui begitu saja"

Anif : "anif tiba tiba muncul dan duduk di dekat rahmat"

Angel : "hanya tersenyum"

Ditar : "juga tersenyum"

CUT

SCENE 08. EXT / INT. Istirahat/ Keluar kelas

Waktu : 09.20 – 09.35 WIB

"Bel berbunyi semua teman teman ditar sudah pada keluar, tetapi ditar masih tertidur" Rahmat, Anif membicarakan Ditar diluar dan keduanya ditemani oleh faizal. Membicarakan beberapa menit, saat bersamaan Komang Angel sedang menunggu Ditar di perpustakaan. Komang Angel menelfon ditar, lalu ditar bangun. Ditar baru sadar kalo sudah istirahat, ruangan kelas yang kosong, dan dia punya janji dengan Komang Angel di perpustakaan. Ditar langsung berlari sekencang mungkin dan saat di ujung ada Rahmat, Anif, dan Faizal. Dirasa mengganggu jalan dia hanya melangkahi begitu saja. Rahmat pun tidak terima akan hal itu, lalu ia memberi pelajaran kepada Ditar.

Isi percakapan:

Anif : koe kenal cah anyar sing nang kelase dewe p ra?

Rahmat : ditar p?

Anif : hoh paling, kok hiso ngerti jenenge?

Rahmat : ngerti seko guru aku, npo t?

Anif : mau dekne pas mangkat sekolah ora saliman mbek guru, malah mung lambaikan tangan..

Faizal : uwis rapopo mung masalah sepele kok..

Rahmat : sepele piye, wong mau dekne tak jek njagong jejerku malah nyepeleke. cah anyar kok kyo kno

Faizal : uwis rapopo maklumi sik wae, dekne y cah anyar t. Cah kalimantan duk Asli Jawa, mungkin carane dekne bergaul mbek guru kyo kno. Nah nek kuwi dekne rung hiso beradaptasi paling op isih seneng menyendiri.. sing

"Kemudian lanjut ke perpustakaan"

Angel : Ditar nangndi ki yo wis jam sakmene rung ketok bocahe, jangan Jangan sik turu cahe, "dia langsung menelfon Ditar"

CUT

SCENE 09. EXT / INT. Teras ruang MM/ Konflik Ditar dan Rahmat

Waktu : 09.35 – 09.50 WIB

Tiba tiba ditar muncul dari belakang dan melangkahi Rahmat, Anif, Faizal begitu saja karena dianggap mengganggu jalan. Rahmat tidak terima akan hal itu kemudia dia langsung memberi pelajaran kepada Ditar. Terjadi percecokkan yang hebat, Anif membantu Rahmat dan faizal sebagai penenangnya. Saat Rahmat diperosokkan oleh ditar, dia langsung mengambil "Sapu Sodo" dan mau memukul Rahmat dengan sapu itu. Karena jarak konflik dengan perpustakaan tidak jauh, Komang Angel langsung memegang tangan ditar, dan dia memberikan sebuah argumentasi yang begitu menyentuh hati. Akhirnya mereka semua sadar dan bersatu untuk membangun negeri ini

Isi percakapan:

Rahmat : woy karepmu piye? Nek melaku ke ngo moto!

Ditar : y nek mlaku ke ngo moto ora ngo irung...

Anif : ngajak ribut koe!

Ditar : aku ra ono maksud nek ribut nang kene, ku mung pengin nudui nek
mlaku ngo moto ra ngo irung lan nek nongkrong ke ora ng dalam

Faizal : he uwis uwis! Kabeh salah

Rahmat : owalah cah kalimantan kemaki, sikat nif

Ditar : woy rasah gowo-gowo Kalimantan

Anif : kowe rasah kakean omong, ngomong wae ra jelas ra ngerti ungh
ungguh! Sikat met

"Rahmat langsung memegang dengan erat bagian dasinya ditar kemudian ditar melawan dan dia berlari mengambil sapu lidi, rahmat mengikuti Ditar. Pada saat

Ditar sudah memegang sapu lidi Rahmat memutar balik dan kembali ke teman temanya. Akan tetapi pada saat memutar balik rahmat jatuh, Ditar mau memukul Rahmat namun pada saat waktu yang pas muncul Komang Angel memegang tangan Ditar.

"Komang Angel mengambil paksa sapu sodonya"

Angel berkata" kalian apaan si udah kaya anak kecil tau ngak! Masalah kecil aja Dipermasalahan... hidup bukan tentang mempermasalahan sebuah perbedaan, melainkan saling melengkapi kekurangan... kalian tau ngak semboyang kita apa? Bhineka tunggal ika, itu semboyang kita...lalu Angel memberikan sebuah lidi kepada Ditar dan sebuah sapu sodo kepada Rahmat dan berkata"coba patahkan" dan memberikan argumen lagi.."kalian tahu maksudnya, **satu sodo** mudah patah karena sendirian, tanpa ada bantuan orang lain, terus kenapa **sapu sodo** tidak patah, karena mereka kokoh, mereka bersatu...sama seperti kita, jika kita berdiri sendiri kita akan mudah hancur tetapi jika kita bersatu kita akan kuat, kokoh, tidak mudah terpatahkan apapun itu...Itulah arti persatuan, maka apapun agamamu, apapun sukumu, apapun bahasamu, jika kita satu bhineka tunggal ika, kita harus berjanji bersatu untuk Indonesia, walaupun kita berbeda....

TAMAT

Contoh skenario film dokumenter

Tema FILM DOKUMENTER : EFEK BENCANA Terhadap Perkembangan Anak

1. Subyek : Anak
2. Lokasi : Daerah-daerah bencana dan potensi menimbulkan bencana.
3. POV 1 : Point of View Anak terhadap lingkungannya (bencana alam yang mempengaruhi lingkungan sosial budayanya.)
4. POV 2 : Pandangan orang luar (para ahli, media) terhadap kejadian, bencana, hal yang berhubungan dengan lokasi pengamatan (pembuatan film).
5. Data tambahan : Klipping koran, komparasi data historis dan segment Animasi.

Rancangan tayangan :

1. 60 menit dengan 5 segment dan 1 teaser
2. Pembagian segment :
 - Teaser : Montage dan narasi awal tentang kejadian sebuah bencana atau sebuah ketakutan terhadap ancaman bencana.
 - Segment 1 (hubungan anak dgn keluarga dan lingkungannya) : Subyek anak sebagai pemain utama menerangkan pola hubungannya terhadap keadaan keluarga dan lingkungan sekitarnya.
 - Segment 2 (Anak melihat Lingkungannya yang berubah rusak atau mulai mengalami tekanan – intervensi dari orang luar atau kendala lingkungan yang memaksa ia/keluarganya melakukan sesuatu).
 - Segment 3 (Sisi pandang orang lain – contoh : para Investor yang melihat daerah lokasi sebagai tempat menuai uang (tempat yang cocok untuk dieksploitasi). Sisi pandang orang-orang yang melakukan kesalahan (perusakan lingkungan), karena alasan ekonomi dsb.
 - Segment 4 : Penjelasan para Ahli dan Animasi data. Bisa juga dimasukkan komparasi data historis terhadap lingkungan yang sama atau kejadian yang berbeda di waktu yang berbeda (komparasi data NEWS, data riset dsb.)

- Segment 5 : Sang Anak menemukan sebuah jawaban atau sebuah pertanyaan terhadap kondisi lingkungannya yang semakin rusak. Eksplorasi kesedihan/dramatika subyek terhadap keadaan bencana / kerusakan lingkungan.

Rancangan Cerita per Episode :

1. Episode Anak Petani Sayuran – Dieng- Wonosobo

Teaser : Kerusakan lingkungan dataran tinggi Dieng Wonosobo. Aspek budaya dan ekonomi. Mengerucut pada persoalan keluarga seorang petani penggarap lahan kentang yang mempunyai anak yang membantu ayah ibunya sepulang sekolah.

Segment 1 : Subyek anak adalah anak yang rajin membantu ayahnya untuk bertani dan menanam sayuran.

Segment 2 : Subyek anak melihat kesulitan orang tuanya dalam hal ekonomi. Ia melihat sang Ayah terjerat hutang kepada para pemodal/investor/tengkulak yang memberinya pinjaman uang untuk modal usaha.

Segment 3 : POV para investor yang melihat dataran tinggi dieng sebagai lahan yang bagus untuk investasi pertanian. POV pemerintah daerah yang melihat daerah tersebut sebagai daerah subur dan pertanian yang menjanjikan. POV para petani yang merasa tidak mempunyai pilihan dan terdesak kebutuhan ekonomi.

Segment 4 : Pendapat para Ahli dan pemerintah Wonosobo terhadap lingkungan yang rusak di daerahnya.

Segment 5 : Subyek Anak menemui sebuah dilema dan sebuah ketakutan akan bahaya longsor dan penggundulan daerah dataran tinggi.

1. Episode Anak Penambang pasir – Pegunungan Sindoro – Wonosobo

Teaser : Kerusakan lingkungan dataran tinggi Sindoro. Penambangan pasir besar-besaran. Tanah pertanian yang berubah menjadi lahan terbengkalai. Eksploitasi besar-besaran yang mengakibatkan kerusakan lingkungan. Fokus menuju cerita seorang anak yang mempunyai orang tua penambang pasir.

Segment 1 : Subyek anak adalah anak yang terpaksa membantu ayahnya menjadi penambang pasir.

Segment 2 : Subyek anak melihat kesulitan orang tuanya dalam hal ekonomi. Sebagai keluarga miskin, mereka terpaksa menjadi penambang pasir untuk mendapatkan uang lebih.

Segment 3 : POV para investor yang melihat daerah Sindoro sebagai tambang pasir yang besar. POV para penambang pasir yang merasa tidak mempunyai pilihan dan terdesak kebutuhan ekonomi. POV Pemerintah Wonosobo dalam menerangkan proses penambangan pasir di wilayahnya. POV seorang warga yang terpaksa harus menjual lahannya untuk dieksploitasi pasirnya. POV seorang warga yang menolak menjual lahannya walaupun diiming-imingi uang besar oleh para investor.

Segment 4 : Pendapat para Ahli dan pemerintah Wonosobo terhadap lingkungan yang rusak di daerahnya. Data dan animasi dampak negatif kerusakan lingkungan akibat penambangan pasir besar-besaran.

Segment 5 : Subyek Anak menemui sebuah dilema dan sebuah ketakutan akan bahaya kerusakan lingkungan atas penambangan pasir.

1. Episode Sang Anak dari kaki gunung Merapi – Obyek Wisata Turgo – Plawangan.

Teaser : Bahaya bencana gunung merapi. Kondisi taman wisata Plawangan – Turgo. Daerah alam yang indah dan berada di wilayah rawan bencana. Teaser berfokus kepada seorang anak yang menjadi penjaja makanan/tour guide bagi setiap wisatawan.

Segment 1 : Subyek anak adalah anak yang yang bekerja mencari penghasilan sebagai tour guide dan penjual makanan di Obyek wisata Turgo Plawangan.

Segment 2 : Subyek anak adalah pekerja keras yang ingin membantu perekonomian orang tuanya. Ia melihat ayah ibunya kesulitan dalam ekonomi. Selain itu sang Anak melihat bahaya gunung merapi yang sewaktu-waktu bisa menghancurkan tempat tersebut.

Segment 3 : POV para pemimpin daerah (Sri Sultan) yang melihat daerah wisata tersebut adalah daerah rawan bencana. POV para penduduk Turgo yang tidak mau diungsikan

Segment 4 : Pendapat para Ahli Vulkanologi dan ahli sosial budaya yang melihat keberadaan penduduk di daerah kaki gunung merapi. Animasi longsoran lahar dan lava gunung berapi. Komparasi visual 3 obyek wisata di kaki merapi (Plawangan Turbi, Kali urang dan Kali Adem)

Segment 5 : Subyek Anak menemui kenyataan pahit, bahwa desa tempat tinggalnya dan kawasan wisata Plawangan Turgo telah/akan hancur.

G. PENYUTRADARAN

Pengertian Sutradara

Sutradara adalah seorang yang bertanggung jawab terhadap kualitas gambar (film) yang tampak di layar di dalamnya ia bertugas mengontrol teknik sinematik, penampilan pemeran, kredibilitas dan kontinuitas cerita yang disertai elemen-elemen dramatik pada produksinya”.

Ibarat seorang pelukis, filmmaker memang bisa dikatakan sebagai seorang seniman juga namun mereka mencoba melukis dengan sinar. Produksi film merupakan sebuah pekerjaan kolaboratif antar individu yang mengerahkan kemampuan di bidang masing-masing dengan taste yang berbeda pula. Mulai dari pekerjaan di departemen kamera, art, lighting, dan lain-lain.

Pekerjaan kolaborasi ini diharapkan menghasilkan hasil baru dengan rasa baru. Seperti saat akan membuat makanan sayur, kita mengumpulkan berbagai jenis sayur mayur dengan rasa yang berbeda kemudian disatukan oleh seorang koki menjadi masakan dengan rasa baru. Tugas meramu segala macam elemen dalam film yang berhubungan dengan eksekusi di lapangan adalah tugas seorang sutradara. Seorang sutradara mempunyai tugas cukup berat untuk meramu beberapa tugas menjadi hasil yang maksimal. Seorang chief dalam departemen pastilah sudah dibekali kemampuan teknis di bidang masing-masing. Dengan kemampuan teknis itulah diharapkan bisa menghasilkan sebuah film dengan taste dan citarasa tinggi. Intinya sutradara harus mampu mengkolaborasikan kemampuan teknis dan estetika dalam produksi.

Pendekatan estetika dalam produksi film maupun video sangatlah penting. Berikut ini beberapa hal yang perlu diperhatikan :

1. Interpretasi naskah

Proses paling menarik dalam pembuatan film adalah interpretasi. Naskah yang sama namun disutradarai oleh orang yang berbeda dapat dipastikan akan menghasilkan film yang berbeda pula.

2. Treatment

Treatment dalam produksi film adalah bagaimana kita memberikan kontribusi terhadap naskah melalui teknik dan proses produksi. Contoh : dalam produksi sebuah iklan kita sering melihat berbagai macam versi walaupun hanya untuk satu produk saja. Diharapkan dengan proses dan teknik yang berbeda kita bisa membawa penonton ke dalam cara pandang baru terhadap tema yang kita sodorkan.

3. Menetapkan tujuan

Ini juga merupakan hal yang penting; apa tujuan dibuatnya sebuah film, siapa yang menonton, dan apa yang diharapkan dari penonton.

4. Menggunakan imajinasi dan orisinalitas

Jangan batasi imajinasi kita dalam interpretasi naskah menjadi gambar, gunakan seluruh kemampuan kita baik secara teknik maupun estetik serta didukung oleh pengalaman hidup kita.

Mood film

Kombinasi ramuan teknik yang tepat dengan estetika yang cukup diharapkan akan menyeret penonton ke dalam memori yang tak terlupakan dari film kita. Berikut beberapa hal yang mempengaruhi mood film :

- Lokasi & setting
- Warna, tekstur dan design
- Teknik lighting
- Teknik pengambilan gambar
- Teknik editing
- Performance pemain dan directing

DRAMA TECHNIQUE

Jangan berharap film akan berhasil tanpa unsur yang satu ini: drama. Banyak sekali elemen yang harus diperhatikan dalam membuat tangga dramatik yang sesuai di setiap scene, antara lain:

- Karakterisasi tokoh dan interpretasi naskah oleh pemain
- Memasukkan tokoh film ke dalam pemain agar menghasilkan inner acting (acting namun berasal dari hati, bukan hapalan)

- Memainkan intonasi dan emosi pada porsinya
- Memanfaatkan blocking dan pergerakan pemain untuk menghasilkan dimensi dan dramatik yang sesuai
- Memanfaatkan gesture untuk membuat stressing emosi

Tugas berat berikutnya dari seorang sutradara adalah bagaimana merangkai seluruh adegan yang diambil secara acak menjadi satu kesatuan cerita yang utuh.

Tugas seorang sutradara adalah menerjemahkan atau menginterpretasikan sebuah skenario dalam bentuk gambar hidup dan suara. Sutradara memiliki tugas dan tanggung jawab yang berat. Di lapangan seorang sutradara berperan sebagai manajer, kreator, dan sekaligus inspirator bagi anggota tim produksi dan para pemeran. Peran yang sedemikian besar mengharuskan sutradara memahami benar konsep cerita, memahami situasi lingkungan maupun psikologis para pelibat produksi, dan juga harus memahami bagaimana menjalin hubungan yang baik dengan semua pelibat produksi.

Seorang sutradara profesional harus bisa membuat ide-ide kreatif bersama seluruh pimpinan produksi. Mereka harus berkolaborasi. Karena masing-masing pimpinan produksi pastilah memiliki keahlian masing-masing. Sehingga masukan ide kreatif dari masing-masing ahli itu akan sangat membantu untuk menciptakan film yang baik. Di dalam produksi film, sutradara harus memiliki keterampilan komunikasi dengan semua elemen, yaitu antara lain:

Sutradara – DOP

D.O.P atau *Director of Photography* adalah seorang seniman yang melukis dengan cahaya. Ia harus familiar dengan komposisi dan semua aspek teknik pengendalian kamera dan biasanya dipanggil untuk menyelesaikan permasalahan teknis yang muncul selama perekaman film. Kerja D.O.P sangat dekat dengan sutradara untuk mengarahkan teknik pencahayaan dan jangkauan kamera untuk setiap pengambilan gambar. D.O.P bertanggung jawab untuk semua hal yang berkaitan dengan fotografi pencahayaan film, exposure, komposisi, kebersihan, dll. D.O.P juga menciptakan jiwa dan perasaan dalam gambar dengan pencahayaan. Sutradara dan D.O.P secara konstan berdiskusi tentang angle kamera, warna, pencahayaan, blocking dan pergerakan kamera.

Sutradara – Asisten Sutradara (Rundown, Koordinator Talent, Akting Trainer)

Sutradara bekerja sama dengan Clapper (*Continuity script*), koordinator talent, dan akting trainer dalam proses produksi untuk memperingan pekerjaannya.

Sutradara – Penata Artistik (Set, Property, Wardrobe, Make-Up, Musik, lighting)

Sutradara harus selalu berdiskusi dengan para Chief (kepala divisi) artistik yang membawahi bagian set, property, wardrobe, make-up, music, dan lighting. Tujuannya adalah agar konsep dan keinginan sutradara dapat diwujudkan melalui elemen-elemen tersebut.

- Penata Lighting
Orang yang berhak dan memiliki konsep tentang tata cahaya sesuai dengan script atau nuansa film yang diinginkan sutradara.
- Penata Set/ Property
Orang yang bertugas merancang, mengatur, menata, dan menyediakan set dan property di lokasi syuting.
- Penata Wardrobe/ Kostum
Orang yang bertugas mendesain, menyediakan, dan memasang kostum/ wardrobe untuk para aktor.
- Penata Make-Up dan Hair Do
Orang yang menyediakan dan memasangkan rias wajah dan rambut aktor.
- Penata Musik/ Sound Designer
Orang yang bertanggung jawab atas segala aspek suara yang terdapat dalam sebuah film. Ia bekerja sama dengan sutradara dari tahap praproduksi, berdiskusi untuk membuat konsep dan desain suara.

Sutradara – Aktor

Sutradara memberikan pengarahan, briefing, dan pelatihan kepada aktor dalam memerankan tokoh sesuai dengan script yang telah diinterpretasikan. Pelatihan dapat mengacu pada pengkarakteran, dialog, intonasi, moving, dan ekspresi.

Sutradara – Editor

Editor adalah bagian penting dalam proses pasca produksi. Seorang editor bertanggung jawab untuk menggabungkan semua gambar dengan cara dan urutan sesuai dengan script dengan pendampingan sutradara.

Rumus 5-C

Sebelum seorang sutradara mengarahkan semua pemain dalam sebuah produksi, ada baiknya sutradara memiliki kepekaan terhadap Rumus 5 –C, yakni *close up* (pengambilan jarak dekat), *camera angle* (sudut pengambilan kamera), *composition* (komposisi), *cutting* (pergantian gambar), dan *continuity* (kesinambungan gambar). Kelima unsur ini harus diperhatikan oleh sutradara berkaitan dengan tugasnya di lapangan.

1. *Close Up*

Unsur ini diartikan sebagai pengambilan jarak dekat. Sebelum produksi (shooting di lapangan) sutradara harus mempelajari dahulu skenario, lalu diuraikan dalam bentuk shooting script, yakni keterangan rinci mengenai shot-shot yang harus dijalankan juru kamera. Terhadap unsur close up, sutradara harus betul-betul memperhatikan, terutama berkaitan dengan emosi tokoh. Gejolak emosi, kegundahan sering harus diwakili dalam shot-shot close up.

2. *Camera Angle*

Unsur ini sangat penting untuk memperlihatkan efek apa yang harus muncul dari setiap scene (adegan). Jika unsur ini diabaikan bisa dipastikan film yang muncul cenderung monoton dan membosankan sebab camera angle sebagai unsur visualisasi yang menjadi bahan mentah dan harus diolah secermat mungkin. Pada film-film opera sabun sering ada pembagian kerja antara pengambilan gambar yang long shot dan close up untuk kemudian diolah dalam proses editingnya. Variasi camera angle dapat mengayakan unsur filmis sehingga film terasa menarik.

3. *Composition*

Unsur ini berkaitan erat dengan bagaimana membagi ruang gambar dan pengisiannya untuk mencapai keseimbangan dalam pandangan. Composition merupakan unsur visualisasi yang akan memberikan makna keindahan terhadap suatu film. Pandangan mata penonton sering harus dituntun oleh komposisi gambar yang menarik. Jika aspek ini diabaikan, jangan harap penonton akan menilai film ini indah dan enak ditonton.

4. *Cutting*

Diartikan sebagai pergantian gambar dari satu scene ke scene lainnya. Cutting termasuk dalam aspek pikturisasi yang berkaitan dengan unsur penceritaan dalam urutan gambar-gambar. Sutradara harus mampu memainkan imajinasinya ketika menangani proses shooting. Imajinasi yang berjalan tentunya bagaimana nantinya jika potongan-potongan scene ini diedit dan ditayangkan di monitor.

5. *Continuity*

Unsur terakhir yang harus diperhatikan sutradara adalah *continuity*, yakni unsur persambungan gambar-gambar. Sejak awal, sutradara bisa memproyeksikan pengadegan dari satu scene ke scene lainnya. Unsur ini tentunya sangat berkaitan erat dengan materi cerita.

Unsur Visual (*visual element*)

Selanjutnya masih dalam tahap persiapan penyutradaraan, seorang sutradara juga harus memahami unsur-unsur visual (*visual element*) yang sangat penting dalam mengarahkan seluruh krunya. Ada enam unsur visual yang harus diperhatikan, yaitu sikap pose (*posture*), gerakan anggota badan untuk memperjelas (*gesture*), perpindahan tempat (*movement*), tindakan/perbuatan tertentu (*purpose action*), ekspresi wajah (*facial expression*), dan hubungan pandang (*eye contact*)

1. Sikap/Pose

Hal pertama yang menjadi arahan sutradara adalah sikap/pose (*posture*) pemainnya. Ini sangat erat kaitannya dengan penampilan pemain di depan kamera. Dengan monitor yang tersedia, sutradara harus mampu memperhatikan pose pemainnya secara wajar dan memenuhi kaidah dramaturgi. Apalagi untuk kalangan indie yang cenderung pemainnya masih baru atau belum pernah bermain di depan kamera sama sekali.

2. Gerakan Anggota Badan

Sesuai dengan *shooting script*, tentunya seorang atau beberapa pemain harus menggerakkan anggota tubuhnya. Namun, *gesture* yang mereka mainkan harus betul-betul kontekstual. Artinya, harus betul-betul nyambung dengan gerakan anggota tubuh sebelumnya. Misalnya, setelah seorang pemain minum air dari gelas tentunya gerakan berikutnya mengembalikan gelas tersebut dengan baik. Jangan sampai ada gerakan-gerakan tubuh yang secara filmis dapat menimbulkan kejanggalan.

3. Perpindahan Tempat

Seorang sutradara dengan jeli akan memperhatikan dan mengarahkan setiap perpindahan pemain pendukungnya. Perpindahan pemain ini tentunya dalam rangka mengikuti *shooting script* yang dibuat sang sutradara sendiri. Di sini, sutradara yang baik harus mampu mengarahkan pemainnya melakukan perpindahan secara wajar dan tidak dibuat-buat. Untuk itu, menonton pertunjukan teater bagi seorang sutradara dapat mengasah ketrampilan penyutradaraan.

4. Tindakan Tertentu

Aspek ini tentunya dikaitkan dengan casting yang diberikan kepada seseorang. Casting disini diartikan peran yang dijalankan pemain film dalam menokohkan karakter seseorang yang terlibat dalam cerita film tersebut. Selain ada casting ada juga yang disebut *cameo*, yakni penampilan seseorang dalam sebuah film tetapi membawakan dirinya sendiri (tidak

menokohkan orang lain). Dalam hubungan dengan casting, seorang pemain film harus diarahkan sang sutradara agar melakukan tindakan sesuai dengan tuntunan skenario.

5. Ekspresi Wajah

Unsur ini sering berkaitan dengan penjiwaan terhadap naskah. Wajah merupakan cermin bagi jiwa seseorang. Konsep inilah yang mendasari aspek ini harus diperhatikan betul oleh sutradara. Terutama untuk genre film drama, unsur ekspresi wajah memegang peran penting. Shot-shot close up yang indah dan pas dapat mewakili perasaan sang tokoh dalam sebuah film. Contoh kecil sering ditampilkan dalam perfilman India. Jika seseorang sedang jatuh cinta ukuran gambar *big close up* bergantian antara pria dan wanita. Namun sutradara juga harus memperhatikan penempatannya serta waktu yang tepat. Jika tidak tepat, komunikasi dalam film tersebut gagal. Di sini, ada pedomannya *time is key*, waktu adalah kunci.

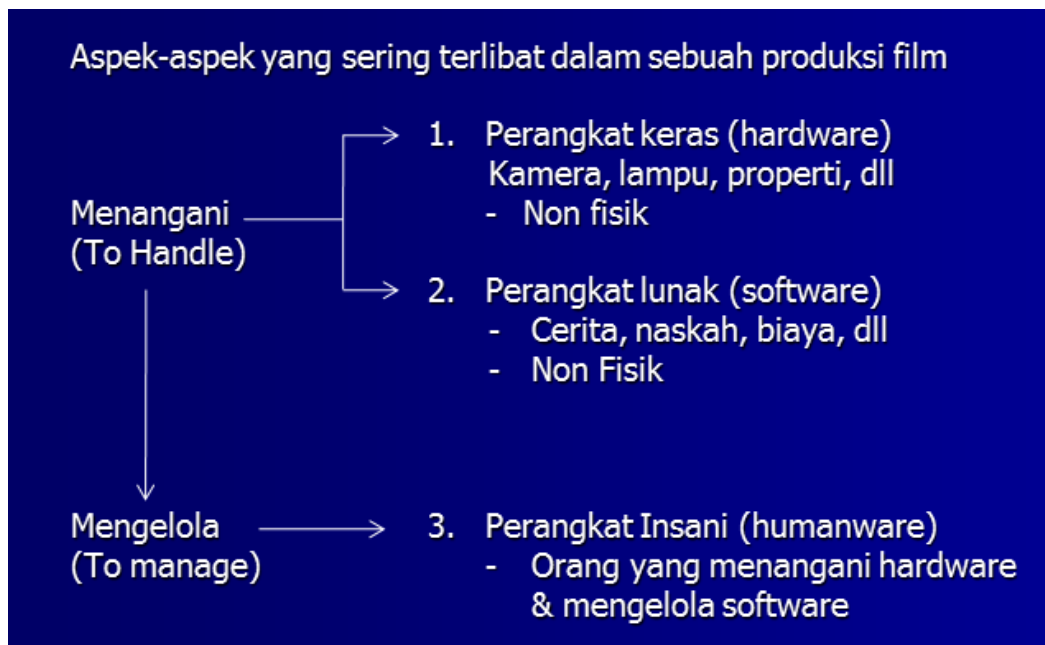
6. Hubungan Pandang

Hampir sama dengan ekspresi wajah, hubungan pandang di sini diartikan adanya kaitan psikologis antara penonton dan yang ditonton. Untuk membuat shot-shot-nya, biasanya sutradara selalu memberikan arahan kepada pemain film agar menganggap kamera sebagai mata penonton. Dengan cara seperti ini, biasanya kaidah hubungan pandang ini akan tercapai. Dengan mengibaratkan kamera sebagai mata penonton, berarti pemain harus berlakon sebaik mungkin untuk berkomunikasi dengan penonton lewat lensa kamera.

Dengan menguasai **Rumus 5-C** dan **Visual Element** secara baik dan benar bisa dipastikan seorang sutradara akan mampu membuat film menjadi tontonan menarik dan munculnya situasi komunikatif antara tontonan dan penonton.

ASPEK-ASPEK PENYUTRADARAAN

Sutradara memiliki peranan untuk menginterpretasikan naskah menjadi visual. Sebagai sutradara yang memiliki tanggung jawab penuh terhadap proses produksi film, sangat penting memahami aspek-aspek yang terlibat dalam pembuatan film



Bagan 7.1 Aspek Menangani dan mengelola yang harus dikuasai oleh sutradara

KRITERIA SUTRADARA

1. Harus memiliki kemampuan manajerial: kemampuan komunikasi yg baik dan mengarahkan (to direct) semua elemen untuk mencapai hasil yang dituju. mengkoordinasi semua pihak yang terlibat mulai dari penulis naskah, pemain, kameraman, desainer, editor dll.
2. Memiliki jiwa kepemimpinan (*leadership*), tegas dan cepat mengambil keputusan atau memecahkan masalah.
3. Memiliki visi dan pendirian yang kokoh namun fleksibel dalam segala saran dan kritik.
4. Memiliki jiwa artistik dan kreatif.
5. Dapat menginterpretasi naskah, dan merancang adegan serta memiliki wawasan yang luas.
6. Mengetahui minimal dasar ilmu-ilmu fotografi, lighting, tata artistik dsb.
7. Memiliki banyak koneksi, mulai dari produser hingga driver.

GAYA DAN VISUALISASI FILM

Keputusan sutradara dalam mengarahkan tema atau cerita untuk difilmkan, akan menuntutnya untuk melakukan hal-hal lain ke arah visualisasi film dengan melakukan pekerjaan sebagai berikut:

Director's Treatment

Gaya penyutradaraan yang akan diterapkan dalam cerita film yang dibangun. Setiap cerita akan memiliki interpretasi yang berbeda ketika dimaknai oleh beberapa orang. Satu cerita dibuat film oleh lima orang, akan menghasilkan lima film yang berbeda. Tiap sutradara dapat

memperlakukan sekenario dengan cara yang berbeda sesuai dengan penafsirannya masing-masing, hal ini melahirkan gaya penyutradaraan yang beragam.



Gambar 7.1 Film Superman dari masa ke masa telah diproduksi dengan gaya penyutradaraan yang berbeda (sumber: <http://www.1.bp.blogspot.com>)

Hal-hal yang dapat mempengaruhi director's treatment antara lain; warna, gerakan kamera, penyampaian cerita, dan gaya editing.

- **Warna**, akan mempengaruhi gaya penyutradaraan. Nuansa warna (color tone) akan memberikan suasana dan karakter berbeda terhadap visual yang dibangun, menentukan terhadap konsep dan makna yang ingin disampaikan. Kesan yang ingin disampaikan dalam setiap suasana, memberikan mood setiap adegan yang dibangun. Kesan hangat, dingin, mencekam dapat dibangun dengan nuansa warna yang berbeda.
- **Gerakan kamera**, dapat memberikan efek besar terhadap penonton, yang akan melihat rangkaian peristiwa selain audio juga melalui visual. Oleh karena itu perlu diperlakukan berbeda melalui gerakan kamera. Gerakan kamera dinamis dan variatif atau sebaliknya statis atau lambat.

- **Penyampaian cerita**, dilakukan melalui perpaduan antara aksi dan dialog. Aksi lebih dominan atau dialog, bahkan mungkin tanpa dialog sama sekali. Semua itu tergantung dari konsep cerita termasuk genre yang dikembangkan. Perpaduan aksi dan dialog akan menghadirkan cerita yang berbeda dengan dominasi masing-masing dari penyampaian cerita tersebut.
- Gaya editing, merupakan hal penting lain guna mendapatkan penyesuaian penceritaan melalui tempo cerita, aliran cerita, pemotongan dan penyambungan adegan, serta perlu atau tidaknya penambahan efek visual, animasi atau bentuk grafis lainnya dalam film tersebut. Selain itu unsur suara dan musik juga menjadi penting diperhatikan guna mendapatkan gaya editing yang lengkap antara audio dan visualnya.

Shotlist

Rencanakan dengan cermat dari sudut mana saja sebuah adegan akan di shot. Kumpulan urutan shot dari tiap adegan dalam film disebut sholist. Tanpa shotlist film bisa saja diselesaikan, namun dengan bantuan shotlist akan memudahkan proses shooting dilakukan. Segala kebutuhan shooting setiap adegan dicatat dan semua tim memiliki catatan untuk mengetahui dengan baik apa yang harus disiapkan dan dilakukan. Cara paling mudah mengurai adegan dalam bentuk shot dengan membuat **script breakdown**.

Script breakdown adalah catatan setiap adegan yang berlangsung dari skenario yang dibangun. Setiap adegan membutuhkan satu lembar script breakdown sheet. Jika terdapat 100 scene atau adegan, maka membutuhkan 100 lembar script breakdown sheet. Di dalamnya memuat segala informasi dan kebutuhan pemain, tata set, properti, estimasi waktu setup, dan masih banyak lagi. Script breakdown harus dimiliki oleh seluruh departemen guna memastikan setiap pekerjaan yang harus dilakukan oleh seluruh tim sesuai catatan tersebut. Contoh script breakdown sheet yang sering dipakai dalam produksi film. Sebelum masuk ke proses pengambilan gambar, terlebih dahulu harus mempersiapkan segala sesuatunya. Yang pertama adalah membuat *script breakdown*, yaitu menguraikan tiap adegan dalam skenario menjadi daftar yang berisi sejumlah informasi tentang segala hal yang dibutuhkan untuk pengambilan gambar. Proses ini dilakukan agar bisa mengetahui rincian kebutuhan shooting termasuk biaya yang dibutuhkan serta pengaturan pada jadwal shooting. Untuk membuat *script breakdown* yang dibutuhkan adalah *script breakdown sheet* yang berisi informasi tentang adegan yang ada pada film tersebut. Segala keperluan shooting untuk tiap adegan diuraikan dalam satu lembar *breakdown sheet*. Lembaran tersebut memuat informasi sebagai berikut :

Day Ext. – Yellow
 Night Ext. – Green
 Day Int. – White
 Night Int. – Blue

SCRIPT BREAKDOWN SHEET

DATE : _____
 INT. / EXT. : _____
 DAY / NIGHT : _____

PRODUCTION NO.	PRODUCTION TITLE	BREAKDOWN PAGE NO.
SCENE NO.	SCENE NAME	SCRIPT PAGE NO.
DESCRIPTION		PAGE COUNT
		LOCATION NAME
CAST RED	STUNTS ORANGE	EXTRAS / ATMOSPHERE GREEN
	EXTRAS / SILENT BITS YELLOW	
SPECIAL EFFECTS BLUE	PROPS VIOLET	VEHICLES / ANIMALS PINK
WARDROBE CIRCLE	MAKEUP / HAIR ASTERISK	SOUND EFFECTS / MUSIC BROWN
SPECIAL EQUIPMENT BOX	PRODUCTION NOTES	

Bagan 7.2 Contoh format script breakdown sheet

- **Date:**
Bagian ini dicantumkan tanggal saat *script breakdown sheet* diisi
- **Script Version Date:**
Waktu yang dicantumkan adalah tanggal versi skenario yang dipakai untuk menyiapkan shooting.
- **Production Company:**
Bagian yang mencantumkan nama dan nomor telepon dari production house yang memproduksi film tersebut.

- **Breakdown Page No.:**

Nomor halaman dari lembar *breakdown* yang dibuat. Butir ini membantu mengontrol apakah telah menyelesaikan pengerjaan adegan demi adegan secara berurutan. Biasanya nomor halaman ini sama dengan nomor adegan.

Kecuali jika untuk satu adegan membutuhkan lebih dari satu lembar *breakdown*.

- **Title/No of Episodes:**

Pada bagian ini dituliskan judul film yang diproduksi. Jika film tersebut merupakan suatu serial perlu dicantumkan juga nomor episodenya.

- **Page Count:**

Bagian uraian tentang panjang atau porsi dari adegan dalam skenario. Biasakan membagi tiap halaman skenario menjadi 8 bagian. Jika adegan yang diuraikan hanya mempunyai panjang $\frac{2}{8}$ halaman maka ditulis angka $\frac{2}{8}$. *Page Counts* sangat tergantung dari format penulisan skenario yang berdasarkan tingkat kerumitan sebuah adegan. Sebuah skenario yang ditulis dengan format berbeda menghasilkan *Page Count* yang berbeda pula. Adegan sepanjang $\frac{2}{8}$ halaman mungkin memerlukan waktu lebih lama dibanding dengan adegan lain dengan *Page Count* lebih besar jika melibatkan banyak orang atau ruangan yang sangat besar dengan pergerakan orang serta kamera yang rumit. *Page Count* bukan sebuah ukuran mutlak untuk mengetahui seberapa lama sebuah adegan di shoot. Namun *Page Count* membantu dalam mengukur porsi dari masing-masing adegan dalam sebuah film.

- **Location or Set:**

Dicantumkan lokasi sesuai dengan skenario, ini diperlukan untuk memudahkan identifikasi antara satu adegan dengan adegan lainnya. Yang perlu diingat bisa saja lokasi shooting berubah sama sekali dengan apa yang direncanakan dalam skenario.

- **Scene No.:**

Nomor adegan sesuai dengan yang tercantum dalam skenario.

- **Int/Ext:**

Bagian ini menandakan dimana suatu adegan terjadi. *Int.* adalah untuk interior yang berarti dilakukan didalam suatu ruangan, sementara *Ext.* adalah untuk exterior yang artinya adegan diambil di luar ruangan.

- **Day/Night:**

Bagian ini menandakan waktu adegan untuk siang hari (day) dan malam hari (night)

- **Description:**

Penggambaran kejadian spesifik yang ada dalam adegan untuk mempermudah ingatan, dengan cara ini akan tidak membuang waktu dengan membolak balik skenario untuk mengingat apa yang terjadi dalam adegan.

- **Cast:**

Pada bagian ini untuk menuliskan semua pemeran yang melakukan dialog (*speaking parts*) termasuk peran pendukung, semuanya diurutkan berdasar pentingnya peran.

Nomor ini tidak boleh berubah-ubah dikarenakan agar masing-masing porsi dalam peran berdasar skenario dapat diketahui dengan mudah.

- **Wardrobe:**

Bagian khusus untuk mencatat kostum yang akan dikenakan oleh pemeran. Catatan ini diperlukan apabila ada kostum khusus dipakai oleh pemeran yang penyediaannya memerlukan biaya dan waktu khusus.

- **Extras/Atmosphere:**

Bagian untuk mencantumkan jumlah orang-orang (*crowd*) yang dibutuhkan untuk mendukung suasana dalam sebuah adegan. Pencatatan ini termasuk juga jika *crowd* serupa terdapat pada adegan lainnya sehingga bisa dikelompokkan secara berkelanjutan (*continuity*)

- **Make Up/Hair Do:**

Pencatatan khusus tentang tata rias dan tata rambut (*hair do*) untuk tiap peran dan *crowd*.

- **Extras/Silent Bits:**

Yang termasuk dalam pencatatan ini adalah para pemeran tidak melakukan dialog yang tidak tergabung dalam *crowd*. Misalnya seorang tukang koran bersepeda yang kemudian melemparkan koran ke rumah pelanggannya.

Yang perlu dicatat adalah usia, penampilan fisik, tinggi badan, perawakan tubuh, dan lain sebagainya.

- **Stunts/Stand Ins:**

Pencatatan untuk beberapa adegan yang memerlukan peran pengganti adegan berbahaya (*stunt*) atau pemeran pengganti dengan mempertahankan wajah pemeran utama (*stand in*). Penggunaan stunts dan stand in harus diperhitungkan dengan cermat agar mempermudah pelaksanaan shooting. Tentang kostum dan aksesoris misalnya, harus ditambah karena stunts dan stand in ini mengenakan tata busana yang serupa dengan yang dipakai oleh pemeran sesungguhnya.

- **Vehicles/Animals:**

Pencatatan yang diperlukan apabila ada kendaraan yang nantinya tampak dalam gambar (*frame*), catatan tersebut meliputi segala informasi tentang kendaraan yang dipakai termasuk tahun, warna, jumlah, dan posisi kendaraan. Apabila dalam film itu membutuhkan hewan harus dipastikan tentang dibutuhkan atau tidak seorang pelatih/pawang hewan.

- **Props, Set Dressing, Greenery:**

Ketiga hal tersebut merupakan bagian dari departemen artistik. *Props* adalah benda-benda yang dipakai oleh *cast* dan *extras*, *set dressing* merupakan tata lokasi (*set*) yang diatur dan dihias oleh *set dresser*, dan *greenery* adalah tanaman yang dipinjam, disewa, atau dibeli karena bukan bagian dari lokasi.

- **Sound Effects/Music:**

Pencatatan kebutuhan untuk efek suara tertentu serta musik yang akan dipakai.

- **Security/Teachers:**

Terkadang dibutuhkan tenaga keamanan untuk kelancaran shooting pada adegan atau lokasi tertentu. *Teachers* perlu dicatat juga pada bagian ini jika diperlukan pengajar untuk para pemeran disela-sela waktu shooting. yang meliputi melatih dialog (*dialog coaches*) atau melatih pemeran agar dapat melakukan serangkaian gerakan bela diri (*fighting instructor*).

- **Special Effects:**

Pencantuman segala kebutuhan efek khusus seperti ledakan, penghancuran, pembakaran, tata rias khusus, dan lain sebagainya.

- **Estimated No. of Set Ups:**

Pencatatan untuk memperkirakan sudut pengambilan gambar suatu adegan serta menentukan set up yang dibutuhkan.

- **Estimated Production Time:**

Pencatatan tentang perkiraan waktu yang diperlukan untuk menyiapkan set up dan perekaman gambar pada setiap set up. Termasuk pencatatan total waktu untuk semua *set up*.

- **Special Equipment:**

Pencatatan kebutuhan peralatan khusus untuk shooting, misalnya steadycam, under water camera, car mounting, atau lensa tele.

- **Production Notes:**

Pencatatan yang memuat semua keperluan yang belum disebutkan di bagian-bagian sebelumnya yang membutuhkan waktu, tenaga, dan biaya khusus. Misalnya dalam hal mempersiapkan efek ledakan yang butuh waktu sekitar 3 jam.

Selanjutnya pindahkan informasi yang telah dicantumkan pada lembaran-lembaran *script breakdown sheet* ke dalam *script breakdown*. Jumlah kolom informasi yang tertera pada *script breakdown* tidak sebanyak yang terdapat pada *script breakdown sheet*, karena itu untuk pencatatan informasi lainnya ada pada kolom *notes*.

Script breakdown diperbanyak kemudian dibagikan ke seluruh departemen agar semua tim bisa mengerti dengan baik apa yang harus dipersiapkan serta dikerjakan dalam produksi film tersebut. Pembagian kerja di setiap departemen mengacu pada segala hal yang tertera dalam *script breakdown*.

Title	: ALTER
Producer	: Dedy Rahyudi
Director	: Teddy Andika
Date	: 8 Juni 2012
Revisi	: 1

BREAKDOWN SHOOTING Film Fikismini "Alter"

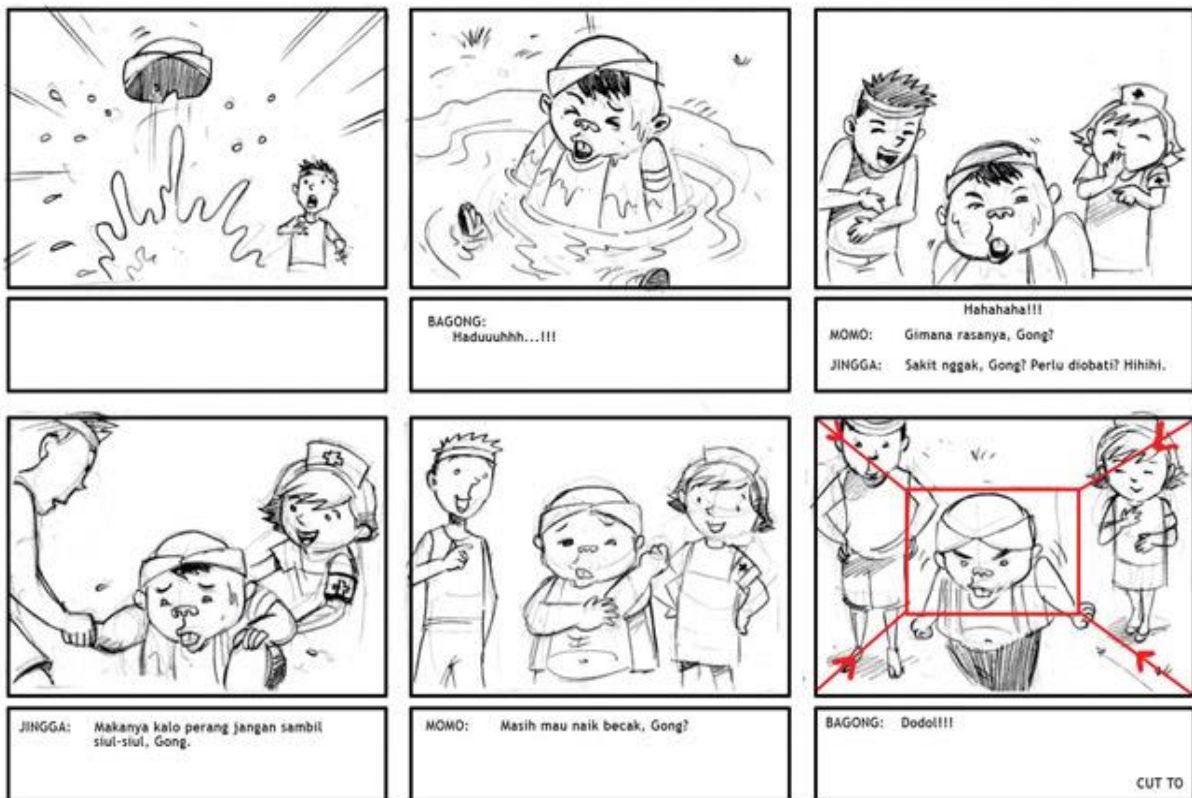
NO	TIME	LOCATION	SCENE	TALENT	WARDROBE	PROPERTY	EQUIPMENT	REMARKS
1	07.00-08.00	Sarapan dan persiapan						
2	08.00-08.30	Jalan di samping museum	04. Lari-lari 04. Crowd muka sama	Main Cast Extras	Baju casual Baju kerja/casual (extras)	Poster	Tripod Steadycam	Marking effect di muka.
3	08.30-09.00	Taman di dalam museum	04. Lari-lari	Main Cast Extras	Baju casual Baju kerja/casual (extras)		Tripod Steadycam	Marking effect di muka.
4	09.00-09.25	Tangga	Lari-lari	Main Cast	Baju Casual		Tripod Steadycam	Marking effect di muka.
5	09.25-09.45	Lift	Masuk ke dalam	Main Cast	Baju Casual		Tripod Steadycam	Marking effect di muka.

Bagan 7.2 Contoh format script breakdown

Storyboard

Rangkaian gambar yang memuat informasi ruang dan tata letak pemeran dengan gambaran teknik pengambilan gambar dalam setiap frame-nya. Storyboard adalah sketsa gambar yang disusun berurutan sesuai dengan naskah, dengan storyboard kita dapat menyampaikan ide cerita kita kepada orang lain dengan lebih mudah, karena kita dapat menggiring khayalan seseorang mengikuti gambar-gambar yang tersaji, sehingga menghasilkan persepsi yang sama pada ide cerita kita.

Salah satu tahapan penting dalam produksi film adalah membuat storyboard, setelah sutradara dan pengarah fotografi membahas sebuah adegan mereka kemudian bertemu dengan artis storyboard untuk menerjemahkan gagasan mereka dalam gambar. Disitu terbentuklah rancangan-rancangan shooting, dan ketika dirasa ada sesuatu yang kurang pas atau ada kendala-kendala dalam pengambilan gambar nantinya segera dapat dilakukan revisi.



Gambar 7.2 Contoh Soryboard

Pembuatan storyboard tidak ada standar yang baku format penuangannya, tapi selama informasi secara visual sudah tergambarkan dipahami oleh tim produksi sudah cukup dan sudah bisa storyboard itu ditetapkan.

Casting

Pada bagian ini sutradara mencari seorang calon pemain untuk memerankan tokoh yang akan dimainkannya. Proses pemilihan calon pemain dilakukan dalam dua tahapan. Pertama seorang casting director menyeleksi sejumlah calon pemeran yang disediakan oleh talent coordinator. Berdasarkan skenario, arahan sutradara dan casting director, seorang talent coordinator mengundang sejumlah calon pemeran, biasanya tergabung dalam agen penyalur model (model agencies), yang telah diseleksi sesuai kriteria. Setelah terkumpul casting director melakukan tugasnya, meminta para calon pemeran membaca dan memerankan penggalan cerita dari skenario yang disodorkan. Umumnya penggalan cerita yang diambil adalah bagian cerita yang cukup kuat dapat menggambarkan mewakili sekelumit karakter tokoh. Aktivitas dalam seleksi ini biasanya mengacu pada apa yang tercantum dalam skenario, atau berdasarkan permintaan dari periset dan sutradara. Tahap kedua dari casting ini adalah menyerahkan calon pemeran yang dipandang sesuai kriteria untuk diseleksi oleh

sutradara. Berdasarkan hasil kerjanya, seorang casting director menyerahkan daftar yang berisi nama-nama calon pemeran yang memenuhi syarat, serta menyerahkan daftar evaluasi dan argumentasi proses pemilihan pemeran.

Menguasai unsur sinematik

unsur sinematik merupakan unsur penting lainnya sebagai ungkapan gaya penuturan secara visual dengan aspek teknis pembentuk film yang di dalamnya terdiri dari empat elemen yaitu; *mise-en-scene*, sinematografi, editing, dan suara, dimana masing-masing elemen tersebut saling berinteraksi dan berkesinambungan untuk membentuk gaya sinematik secara utuh. Menurut M. Boggs (Asrul Sani, 1986: 93), unsur sinematik itu merupakan "Permainan gambar, suara, dan gerak yang terus menerus dan serentak di atas layar putih membangun berbagai irama yang beragam, kompleks dan halus". Unsur sinematik menghadirkan kebebasan dalam mengungkapkan kata-kata, serta kesanggupan mengkomunikasikan secara langsung, secara fisik dan nyata melalui gambar dan suara. Interpretasi secara visual seorang sineas terhadap naskah akan membangun visual dengan pemahaman terhadap konsep unsur sinematik.

- Mise-en-scene

Mise-en-scene [baca: mis ong sin] berasal dari bahasa Perancis yang artinya "*putting in the scene*" (Pratista, 2008: 61) yaitu menempatkan dalam adegan segala perencanaan, pengaturan secara terstruktur semua hal yang ada di depan kamera saat akan dilakukan pengambilan gambar dalam produksi film. Segala unsur visual yang hadir dalam sebuah *setting* yang dilakukan berkaitan dengan segala aspek dalam *mise en scene* yaitu; *setting* (latar), kostum dan tata rias wajah, pencahayaan, dan para pemain dan pergerakannya (akting).

- Setting atau Latar

Menurut Pratista (2008: 62), "*Setting* adalah seluruh latar bersama segala propertinya. Benda tidak bergerak sebagai latar seperti perabot rumah, pintu, jendela, pohon, kendaraan, dan lainnya yang digunakan dalam sebuah film dengan penataan yang senyata mungkin dengan konteks ceritanya. *Setting* akan menentukan karakter sebuah lokasi yang dibangun sesuai dengan keadaan yang diperlukan. Membangun sebuah *setting* diperlukan kejelian dalam menempatkan properti untuk selalu terjaga kesinambungan dan keterpaduan dari setiap *setting* yang dibangun. *Setting* memiliki fungsi untuk menunjukkan ruang dan waktu sebagai informasi yang kuat dalam mendukung cerita film. Selain itu penataan set berfungsi juga untuk menunjukkan status sosial, membangun mood, serta dapat menunjukkan motif tertentu membentuk imajinasi dan karakter baru.

Setting dapat dilakukan dengan beberapa cara antara lain; **Set Studio**, dapat dibangun dalam ruangan ataupun di luar ruangan. *Setting* studio memudahkan dalam pengaturan kontrol produksinya, namun membutuhkan ketelitian dalam merancang dan membangun set guna mendapatkan konstruksi yang senyata mungkin. **Set on Location**, produksi film dengan melakukan setting menggunakan lokasi sesungguhnya. *Set on location* tidak selalu mengambil lokasi yang sama persis dalam cerita, namun bisa saja menggunakan lokasi yang serupa mendekati lokasi sesungguhnya demi kepentingan-kepentingan tertentu dalam produksi film. Berbagai kendala dapat ditemui saat melakukan *set on location* seperti keadaan cuaca yang sulit dikontrol, trafik lalu lintas, suara kebisingan yang muncul, serta hal lainnya. **Set Virtual**, dengan perkembangan teknologi digital saat ini telah memungkinkan membangun latar sesuai dengan tuntutan cerita. Menggunakan manipulasi setting secara komputerisasi yang berteknologi tinggi dapat melakukan rancangan set dengan menggabungkan berbagai properti yang disiapkan serta dapat membangun karakter-karakter baru.

- **Kostum dan Tata Rias Wajah**

Segala hal yang dikenakan pemain dari pakaian hingga aksesorisnya serta riasan wajah serta rambut sesuai dengan pakaian dan konsep penokohan yang dijalankan. Kostum dan tata rias wajah memiliki beberapa fungsi diantaranya; sebagai **penunjuk ruang dan waktu**, setiap aspek yang teridentifikasi dari sebuah wilayah dengan berbagai karakter yang dikenakan serta menunjukan waktu ketika pakaian yang dikenakan masa lalu hingga masa kini. Bahkan kostum dapat dirancang secara kreatif dan imajinatif sesuai tuntutan cerita film yang dikembangkan. **Penunjuk status sosial**, kostum memberikan gambaran jelas sebagai identitas yang mengangkat status sosial, mewah, murahan, bangsawan, kaum pinggiran dan lainnya yang dapat memberikan karakter tertentu sebagai ungkapan kepribadian pelaku cerita dalam kelas-kelas tertentu yang di plot dalam cerita film. **Kostum sebagai simbol dan citra**, menggambarkan sebagai orang bijak, simbol kebaikan, kejahatan, kebebasan, persaudaraan, dan lainnya sehingga akan menghadirkan citra tertentu.

Sedangkan tata rias wajah memiliki fungsi untuk menunjukan usia serta menggambarkan wajah selain manusia. Membuat berbagai karakter wajah dapat dilakukan guna mencapai karakter yang diinginkan, memperlihatkan tingkatan usia dengan pencapaian tata rias wajah yang maksimal sangat memungkinkan dilakukan. Sementara fungsi lain yang menggambarkan selain manusia, tata rias dibuat untuk menghadirkan sosok-sosok tertentu dalam mengungkapkan fantasi dan imajinasi atau film-film bergenre horor.

- **Pencahayaan**

Pengelolaan cahaya merupakan faktor penting dalam menentukan unsur visual yang ingin ditampilkan, menurut M. Boggs dan W. Patrie (2008: 114), "Dengan mengontrol intensitas, arah, dan penyebaran cahaya, sutradara mampu menciptakan kesan kedalaman ruang, menggambarkan dan membentuk kontur dan bidang subjek, menyampaikan suasana emosional dan atmosfer, serta membuat efek dramatis khusus". Pengaturan adegan merupakan faktor penting dalam menentukan efektivitas dramatis adegan itu. Variasi dalam pencahayaan menciptakan suasana hati dan atmosfer untuk aksi yang dilakukan, karena pencahayaan harus memperkuat suasana setiap adegan, Pengamatan lebih dalam tentang pencahayaan harus dapat mengungkapkan suasana hati secara keseluruhan dalam film".

Mata penonton secara normal akan tertarik pada subjek atau objek dengan cahaya lebih terang, nada yang paling cerah atau bagian yang paling berwarna dari gambar. Objek yang lebih terang akan berada di depan dari latar belakang yang lebih gelap. Gerakan pemain atau kamera digunakan untuk bergerak ke tempat yang lebih terang pencahayaannya, untuk meningkatkan kesan dramatik saat adegan berlangsung. Tata cahaya dengan kontras yang lembut memungkinkan pemain bergerak dari daerah gelap ke daerah yang terang. Kamera memiliki keterbatasan kontras (*tonal kontras*), karena itu agar bisa menghasilkan gambar yang baik harus melakukan pengontrolan pencahayaan dengan cermat. Pencahayaan sangat membantu dalam menciptakan pandangan khayalan tiga dimensi yang mampu memperjelas adanya jarak, ruangan, kepadatan, dan unsur-unsur bentuk dari objeknya dan hal ini dapat membangun suasana, mood atau style.

Dalam kehidupan sehari-hari cahaya berfungsi membantu identifikasi objek oleh indra penglihatan. Di bidang sinematografi pencahayaan memiliki fungsi menyinari objek yang akan berhadapan dengan kamera, menciptakan gambar yang artistik, membuat efek khusus, menghilangkan bayangan yang tidak perlu atau mengganggu.

- **Pemain dan Gerakannya**

Pemain atau pelaku dalam cerita akan membawakan karakter penokohan sesuai dengan cerita yang diberikan. Pelaku cerita yang memotivasi naratif dan selalu bergerak dalam melakukan sebuah aksi (Pratista, 2008:80). Pelaku cerita dapat berwujud manusia ataupun bukan manusia, karakter non fisik, serta karakter animasi, yang akan menentukan keberhasilan sebuah film dari aktingnya para pelaku cerita.

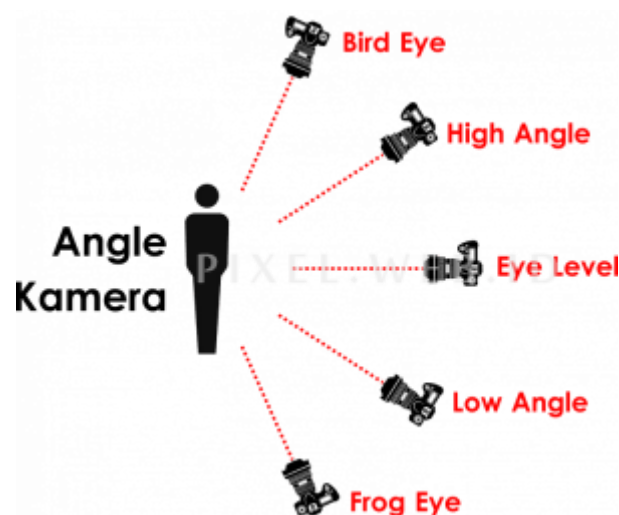
Karakter manusia secara umum yang sering digunakan sebagai pelaku cerita utama hadir dalam setiap peristiwa. Lainnya adalah karakter bukan manusia yang dapat berwujud binatang, tumbuhan, benda atau sosok khayalan yang diciptakan. Secara non fisik karakter juga sering dimunculkan dalam film seperti sosok hantu yang tak berwujud. Sedangkan karakter animasi adalah karakter yang dibuat dengan dua dimensi atau tiga dimensi dapat berwujud apapun karena kemampuan teknologi komputer yang terus berkembang. Para pelaku dalam cerita film harus dapat memainkan perannya sesuai karakter penokohan yang diberikan, oleh karena itu dalam akting para sineas harus mampu mengarahkan para pemain saat pengambilan adegan.

H. Teknik Kamera

I. Pengenalan

Teknik kamera dalam pembuatan film merujuk pada berbagai strategi dan pendekatan yang digunakan untuk mengelola penggunaan kamera dalam proses produksi film. Teknik kamera ini melibatkan pengaturan sudut pengambilan gambar, pergerakan kamera, komposisi, pencahayaan, pengaturan kedalaman bidang, Kecepatan rana (sutter speed), dan penggunaan transisi antara adegan. Tujuan dari penggunaan teknik kamera dalam pembuatan film adalah untuk menciptakan efek visual dan naratif yang diinginkan, memperkuat pesan cerita, mengekspresikan emosi, mengarahkan perhatian penonton, dan menciptakan pengalaman yang mendalam dalam menonton film. Dengan menguasai teknik kamera, para pembuat film dapat memanfaatkannya secara efektif untuk mencapai visi artistik mereka dan menyampaikan cerita dengan cara yang paling kuat dan menggugah.

II. Pemilihan Sudut Pengambilan Gambar



1. Bird Eye : sudut pandang kamera lebih tinggi dari objek layaknya mata burung memandang, dengan luas jangkauan dan area fokus lebih kompleks dari High Angle. Bird Eye Angle biasa digunakan dalam landscape maupun cityscape fotografi dalam memotret gedung perkotaan dari atas helikopter.



1.0 Bird Eye Angle

2. Sudut tinggi (High Angle): penggunaan sudut pandang dari atas, memberikan kesan penekanan, kecil, atau mengungkapkan situasi yang sedang terjadi



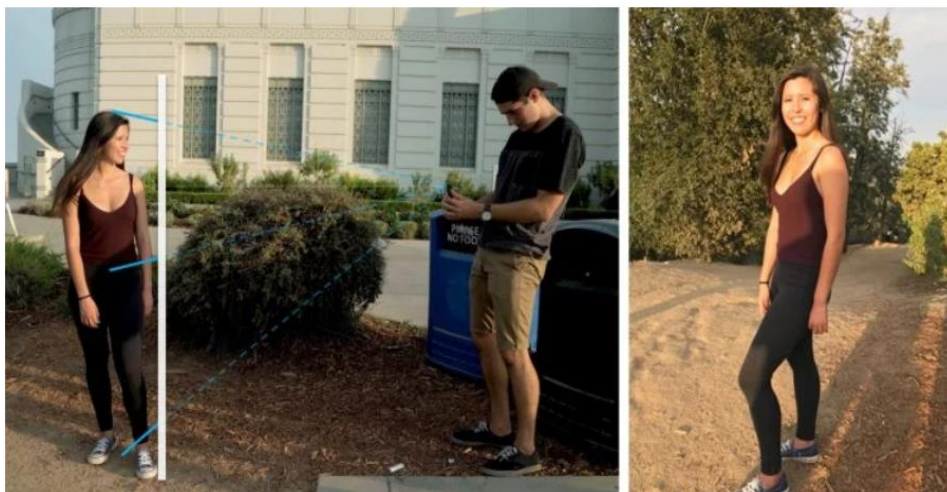
1.1 Sudut tinggi (high angle)

3. Sudut rendah (low Angle): penggunaan sudut pandang dari bawah, menciptakan kesan keagungan, kekuatan, atau dominasi



1.2 Sudut Rendah (low Angle)

4. Eye Level Angle : merupakan sudut pandang kamera yang tingginya sejajar dengan tinggi objek, layaknya mata memandang. Merupakan sudut pandang standar dan umum digunakan pada teknik pengambilan foto dengan kamera hp. Eye Level ini berfungsi dalam menyampaikan kesan perspektif foto lebih realistis seperti umumnya sudut pandang mata manusia.



5. Frog Eye View: merupakan sudut pandang kamera dari bawah pada posisi tepat diatas tanah layaknya mata katak memandang, mengambil gambar dari posisi horizontal dimana objek berdiri. Frog Eye berfungsi dalam menampilkan perspektif gambar dari bawah agar objek terlihat lebih besar.



III. Jarak Fokus

1. Extreme Long Shot : Teknik ini mencakup area yang sangat luas dan memasukkan objek-objek di sekitar subjek utama. Biasanya subjek utama terlihat agak kecil.



2. Long Shot : Teknik ini menggunakan area yang memperlihatkan seluruh tubuh subjek tanpa terpotong frame.



3. Close-up: fokus pada wajah atau objek tertentu untuk menyoroti ekspresi atau detail penting



4. Big Close-up: Teknik ini memotret mulai dari leher sampai atas kepala.



5. Extreme Close-up : Teknik ini biasanya hanya fokus pada satu bagian tertentu, misalnya mata, hidung, atau bibir.



6. Medium Long Shot : Teknik ini hampir mirip dengan long shot tetapi batas pengambilan gambar biasanya mulai lutut hingga kepala.



7. Medium shot: memberikan gambaran yang lebih luas dengan menjaga jarak yang wajar antara subjek dan latar belakang.



IV. Pergerakan Kamera

1. Pan: gerakan horizontal kamera dari satu sisi ke sisi lain, digunakan untuk mengikuti subjek atau memberikan pemahaman ruang
2. Tilt: gerakan vertikal kamera ke atas atau ke bawah, digunakan untuk mengungkapkan ketinggian atau memberikan perubahan perspektif
3. Dolly: pergerakan maju atau mundur kamera secara fisik untuk mendekati atau menjauh dari subjek
4. Truck: pergerakan kamera ke samping, menciptakan pergerakan lateral
5. Crane: gerakan vertikal kamera dengan menggunakan crane atau peralatan khusus, memberikan pengambilan gambar dari ketinggian yang tinggi atau sudut yang tidak biasa

V. Komposisi Gambar

1. Rule of thirds: membagi bingkai menjadi sembilan bagian dengan dua garis horizontal dan dua garis vertikal, dan menempatkan subjek utama pada salah satu titik persimpangan garis
2. Keseimbangan visual: menciptakan kesan keseimbangan antara elemen-elemen dalam bingkai
3. Penggunaan ruang negatif: memanfaatkan area kosong di sekitar subjek untuk memberikan kesan dramatis atau memusatkan perhatian pada subjek
4. Elemen estetika: mempertimbangkan elemen-elemen seperti warna, tekstur, garis, dan bentuk dalam penataan komposisi

VI. Pencahayaan

1. Cahaya keras: menggunakan sumber cahaya langsung untuk menciptakan kontras yang tajam dan bayangan yang keras
2. Cahaya lembut: menggunakan sumber cahaya yang difus atau dipantulkan untuk menghasilkan bayangan yang lebih halus dan efek pencahayaan yang lembut
3. Warna dan suhu cahaya: mempertimbangkan penggunaan pencahayaan dengan warna yang sesuai dan suhu cahaya yang dapat mempengaruhi suasana dalam adegan
4. Penempatan sumber cahaya: mengatur posisi dan sudut sumber cahaya untuk menciptakan tampilan yang diinginkan

VII. Penggunaan Depth of Field

Depth of Field (DoF): mengatur jarak fokus untuk menciptakan efek yang diinginkan, seperti fokus pada subjek utama dengan latar belakang yang kabur atau mempertahankan kedalaman fokus yang besar untuk menjaga kejelasan di seluruh bingkai

VIII. Kecepatan rana (sutter speed) (Shutter Speed)

Shutter speed dalam kamera mengacu pada durasi waktu di mana rana kamera terbuka dan sensor atau film terpapar cahaya. Ketika rana terbuka, cahaya masuk ke kamera dan menciptakan gambar. Kecepatan rana (sutter speed) yang lebih cepat akan mengurangi durasi paparan cahaya, sedangkan Kecepatan rana (sutter speed) yang lebih lambat akan memperpanjang durasi paparan cahaya.

Kecepatan rana (sutter speed) diukur dalam satuan detik atau fraksi detik. Misalnya, Kecepatan rana (sutter speed) (sutter speed) $1/1000$ berarti rana terbuka selama $1/1000$ detik, sedangkan Kecepatan rana (sutter speed) $1/30$ berarti rana terbuka selama $1/30$ detik. Semakin kecil angka penyebut (misalnya $1/1000$), semakin cepat Kecepatan rana (sutter speed), sedangkan semakin besar angka penyebut (misalnya $1/30$), semakin lambat Kecepatan rana (sutter speed).

Penggunaan Kecepatan rana (sutter speed) memiliki dampak langsung pada hasil gambar yang diambil. Berikut adalah beberapa efek penting dari Kecepatan rana (sutter speed):

1. Pengaturan Kecepatan rana (sutter speed) untuk Memperbaiki Pencahayaan: Kecepatan rana (sutter speed) mempengaruhi jumlah cahaya yang mencapai sensor kamera atau film. Kecepatan rana (sutter speed) yang lebih cepat (seperti $1/1000$) akan membatasi jumlah cahaya yang masuk, sehingga cocok untuk kondisi pencahayaan yang terang. Kecepatan rana (sutter speed) yang lebih lambat (seperti $1/30$) memungkinkan lebih banyak cahaya masuk, cocok untuk kondisi pencahayaan yang redup.
2. Membekukan Gerakan: Kecepatan rana (sutter speed) yang sangat cepat (seperti $1/1000$ atau lebih cepat) dapat "membekukan" gerakan subjek yang sedang difoto. Ini berguna untuk mengambil gambar aksi atau objek bergerak dengan detail yang tajam.
3. Efek Blur Gerakan: Kecepatan rana (sutter speed) yang lebih lambat (seperti $1/30$ atau lebih lambat) akan menyebabkan efek blur pada subjek yang bergerak. Ini

dapat digunakan secara kreatif untuk menciptakan efek artistic, menggambarkan gerakan atau memberikan nuansa dinamis dalam gambar.

4. Menyesuaikan Kedalaman Bidang: Kecepatan rana (sutter speed) yang lebih lambat juga mempengaruhi kedalaman bidang dalam gambar. Dengan Kecepatan rana (sutter speed) yang lambat, lebih banyak cahaya masuk dan memungkinkan penggunaan aperture yang lebih kecil, yang pada gilirannya dapat menghasilkan kedalaman bidang yang lebih dalam dengan lebih banyak detail di seluruh frame.

Kecepatan rana (sutter speed) adalah salah satu elemen penting dalam pengaturan eksposur dalam fotografi dan pembuatan film. Dalam pengaturan manual, fotografer dan pembuat film dapat mengontrol Kecepatan rana (sutter speed) untuk mencapai efek yang diinginkan dan memadukan dengan baik dengan aperture dan ISO untuk mencapai eksposur yang tepat.

IX. Transisi

Berbagai teknik dan cara menghubungkan adegan atau potongan gambar yang berbeda dalam sebuah karya visual. Transisi digunakan untuk memperkenalkan perubahan waktu, lokasi, suasana, atau narasi, sehingga menghasilkan aliran yang mulus antara adegan satu dengan yang lain. Berikut adalah beberapa transisi kamera yang umum digunakan dalam pembuatan film dan video:

1. Cut: Transisi cut adalah pemotongan langsung dari satu adegan ke adegan berikutnya. Ini adalah transisi yang paling sederhana dan umum digunakan, menghasilkan perubahan instan dari satu gambar ke gambar lain tanpa adanya efek khusus.
2. Fade: Transisi fade melibatkan perlahan memudarkan (fade out) atau memperjelas (fade in) adegan. Fade out digunakan untuk mengakhiri adegan atau karya secara halus, sedangkan fade in digunakan untuk memulai adegan baru secara perlahan-lahan.
3. Dissolve: Dissolve melibatkan percampuran dua adegan yang saling tumpang tindih. Secara bertahap, adegan lama memudar sedangkan adegan baru muncul, sehingga menciptakan transisi yang mulus antara keduanya.
4. Wipe: Transisi wipe melibatkan penggeseran garis atau bentuk geometris yang secara bertahap mengungkapkan adegan berikutnya. Garis atau bentuk tersebut dapat bergerak dari tengah ke tepi, dari atas ke bawah, atau dalam pola lainnya.

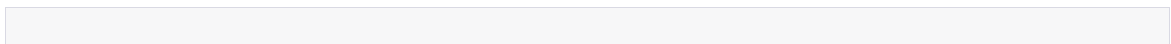
5. Iris: Transisi iris melibatkan efek pembukaan atau penutupan melingkar yang bergerak untuk mengungkapkan adegan baru atau menghilangkan adegan yang ada. Biasanya, iris dilakukan dengan memperkecil atau membesarkan cahaya tengah pada adegan.
6. Swipe: Swipe adalah transisi yang melibatkan pergerakan horizontal atau vertikal yang cepat dari satu sisi layar ke sisi lainnya. Ini dapat memberikan perasaan yang cepat dan dramatis dalam perpindahan antara adegan.
7. Split Screen: Transisi split screen membagi layar menjadi dua atau lebih bagian yang berisi adegan yang berbeda secara bersamaan. Ini memungkinkan penonton melihat beberapa adegan sekaligus, menciptakan perbandingan atau paralelisme visual antara mereka.
8. L-Cut dan J-Cut: L-Cut terjadi ketika audio dari adegan pertama dimulai sebelum transisi visualnya, sementara J-Cut terjadi ketika audio dari adegan berikutnya dimulai sebelum transisi visualnya. Ini membantu mempertahankan aliran audio yang kontinu dan menghubungkan adegan secara mulus meskipun terjadi perubahan visual.

Pilihan transisi kamera tergantung pada gaya dan tujuan visual pembuat film. Transisi yang tepat dapat memperkuat narasi, memberikan aliran yang mulus, dan menciptakan pengalaman menonton yang menarik dan terhubung. Dalam pembuatan film dan video, pemanfaatan transisi kameranya merupakan salah satu aspek penting dalam mengatur ritme, suasana, dan alur cerita. Berikut adalah beberapa tips dalam menggunakan transisi kamera dengan efektif:

1. Pertimbangkan konteks dan tujuan: Transisi kamera harus dipilih dengan mempertimbangkan konteks cerita dan tujuan yang ingin dicapai. Setiap transisi harus mendukung alur cerita dan menciptakan transisi yang mulus antara adegan.
2. Konsistensi: Penting untuk menjaga konsistensi dalam penggunaan transisi. Pilihlah satu atau dua transisi yang konsisten dengan gaya dan nuansa keseluruhan film atau video. Menggunakan terlalu banyak transisi yang berbeda dapat mengganggu alur cerita dan menciptakan kebingungan.
3. Timing yang tepat: Transisi kamera harus digunakan dengan timing yang tepat untuk menciptakan efek yang diinginkan. Jangan terlalu terburu-buru atau terlalu lambat dalam melakukan transisi. Perhatikan ritme dan tempo cerita untuk menentukan timing yang tepat.
4. Gunakan transisi sebagai alat narasi: Transisi kamera dapat digunakan sebagai alat narasi untuk mengarahkan perhatian penonton atau menyampaikan informasi tambahan. Misalnya, menggunakan transisi cut tiba-tiba untuk menciptakan kejutan atau menggunakan transisi fade out untuk menunjukkan waktu yang berlalu.

5. Eksperimen dengan kombinasi transisi: Jangan takut untuk bereksperimen dengan kombinasi transisi kamera yang berbeda untuk menciptakan efek yang unik dan menarik. Misalnya, menggabungkan fade out dengan dissolve untuk menciptakan transisi yang halus dan dramatis.
6. Gunakan transisi sebagai jembatan visual: Transisi kamera dapat digunakan sebagai jembatan visual antara adegan yang memiliki kontras yang kuat atau berbeda secara visual. Ini membantu menghubungkan adegan secara visual dan membuat transisi yang lebih mulus.
7. Pilih transisi yang sesuai dengan genre dan tema: Setiap genre film atau video memiliki transisi kamera yang umum digunakan. Misalnya, transisi wipe sering digunakan dalam film-film sci-fi, sedangkan transisi iris sering digunakan dalam film-film bergaya vintage. Pilih transisi yang sesuai dengan genre dan tema karya Anda.
8. Praktik dan eksperimen: Yang terpenting, praktik dan eksperimen dengan berbagai transisi kamera. Cobalah mengambil adegan yang sama dengan menggunakan transisi yang berbeda dan perhatikan perbedaan yang dihasilkan. Ini akan membantu Anda mengembangkan intuisi visual dan memahami bagaimana transisi kamera dapat mempengaruhi cerita dan pengalaman penonton.

Menggunakan transisi kamera dengan efektif adalah keterampilan yang membutuhkan latihan dan pemahaman tentang alur cerita serta pengaruh visual. Dengan mempertimbangkan konteks, konsistensi, timing yang tepat, dan tujuan cerita, Anda dapat menggunakan transisi kamera untuk meningkatkan kualitas visual dan naratif dari film atau video Anda.

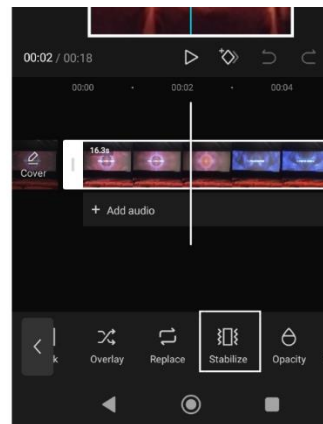
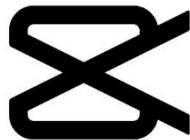


Ketentuan video

- Pengambilan Video harus lanscape
- Export 720 HD pada 25 fps / 30 fps
- Durasi Film 5 menit sampai dengan 7 menit
- Hastag film #SmandaMovieFest #FilmSmandaSalatiga #P5Smanda

A. Editing menggunakan smartphone

1. Tutorial Aplikasi Capcut



- Buka aplikasi CapCut terlebih dahulu.
- Kemudian klik ikon + pada bagian pilihan New Project.
- Lanjutkan dengan memilih video mana atau foto yang ingin diedit dengan aplikasi ini.
- Jika sudah, klik Add.
- Tunggu sejenak sampai proses Add selesai dilakukan. Biasanya tidak akan lama.
- Jika sudah selesai, berikutnya secara otomatis Anda akan dibawa menuju tampilan halaman editor dengan penawaran berbagai macam fitur.
- Akan tetapi, apabila masih menginginkan tambahan video atau foto lainnya untuk diedit maka langsung klik ikon + terlebih dahulu.

- Untuk menambahkan audio, ada baiknya langsung klik ikon audio yang ada dalam tampilan aplikasi bisa memilih beberapa lagu yang ada dalam smartphone dengan sesuka hati.
- Klik opsi Sound.
- Masukkan lagu mana yang sesuai dengan keinginan lewat menu Your Sound.
- Silahkan atur timeline lagu yang telah dipilih dengan mengklik pilihan musik tersebut.
- Apabila sudah, lanjutkan dengan melakukan klik Mute Video Asli.
- Pada aplikasi ini dapat memilih lebih dari satu lagu ketika melakukan editing video.
- Apabila sudah berhasil menambahkan audio, berikutnya Anda bisa menambahkan teks, stiker maupun efek lainnya yang bisa menunjang editing video tersebut.
- Apabila tidak menyukai ending default editan video maupun foto dengan tampilan logo CapCut maka langsung klik opsi Delete.
- Apabila proses editing video tersebut sudah selesai, jangan lupa menekan pilihan Export. Letaknya ada pada bagian kanan tampilan layar.
- Berikutnya tentukan frame rate sekaligus resolusi video.
- Lanjutkan dengan mengklik Export dan tunggu beberapa saat sampai proses tersebut selesai dilakukan.
- Apabila ingin melakukan pembagian video hasil editan (share video), maka klik tombol Share.
- Jika sudah, langsung saja klik opsi Done.

2. Tools Editing di CapCut

1. Trim

Trimming video berarti menghapus dan memotong bagian awal video dengan trimming tools. Tools membantumu menghapus konten yang tidak perlu.

2. Split

Dengan fitur ini, kamu bisa dengan mudah membagi file video besar menjadi segmen-segmen yang lebih kecil.

Split-screen menempatkan lebih dari satu bidikan ke dalam frame, apakah itu b-roll atau subjek utama, efek ini dapat menghasilkan banyak variasi.

3. Resize

Rezise digunakan untuk memodifikasi atau menyesuaikan rasio aspek video untuk diunggah ke Instagram atau mengubah ukuran klip video untuk dilampirkan ke Email.

4. Rotate

Rotate biasanya berada di Advance Setting. Fitur menawarkan bagaimana kamu ingin melihat videonya.

Fitur rotasi video juga bisa digunakan untuk menggabungkan dua video ke dalam layar atau bahkan membuat video dilihat dari sudut yang berbeda.

5. Cut

Kamu mungkin membutuhkan fitur ini untuk menghapus scene tertentu. Dengan fitur cut, kamu bisa menyesuaikan rasio aspek (4:3, 16:9, 1:1, 9:16, dll.)

6. Mirror

Efek mirror ada di hampir semua aplikasi pengeditan video. Ia digunakan untuk membuat efek lucu dalam video. Mirroring objek yang ada dalam video dapat membuatnya lebih dinamis secara visual, dan menghibur.

7. Add Audio

Tidak ada yang lebih penting daripada soundtrack atau efek suara jika ingin mengatur suasana hati untuk audiens. Di luar respons emosional suara, fitur audio juga dapat melakukan pengaturan tabel dalam video.

8. Change Speed

Fitur ini digunakan untuk mengontrol kecepatan video, ingin diperlambat seperti fitur slow motion apakah dipercepat lagi.

9. Change Volume

Klip audio biasanya berisi berbagai tingkat volume, jadi kamu perlu menyesuaikan volume setiap trek audio yang ingin disertakan dalam proyek agar punya soundtrack seimbang.

10. Add Text

Fitur Add Text digunakan untuk menambahkan teks di videomu. Teks dapat membuat videomu menarik.

3. Cara Membuat Video Transisi di CapCut

Video jenis ini dibuat dengan menggabungkan banyak foto menjadi satu file video yang diiringi musik dan transisi sesuai tempo musik. Berikut caranya:

- Buka aplikasi CapCut dan pilih **New project**.
- Pilih foto-foto yang akan dijadikan video transisi.
- Zoom semua foto agar pas dengan background.
- Hapus scene terakhir yang menampilkan logo CapCut.
- Tambahkan audio. Kamu bisa menggunakan lagu apa saja, sesuai selera.
- Klik **audio** lalu pilih **Match cut**.
- Dengarkan file audio sambil menandai bagian lagu yang akan diberi beat dengan klik +Add beat.
- Sesuaikan foto dengan beat-beat yang telah ditambahkan.
- Tambahkan transisi pada foto pertama dengan klik **Animation > Combo** lalu pilih transisi **Yo-yo 2**.
- Tambahkan transisi Slip and Slide 1 untuk foto kedua, keempat, keenam, dan kedelapan.
- Pilih transisi Slip and slide 2 untuk foto ketiga, kelima, ketujuh, dan kesembilan.
- Gunakan transisi Funhouse mirror 1 untuk foto-foto selanjutnya.
- Tambahkan efek pada foto pertama dengan klik **menu Effect > Dreamy**. Kemudian pilih Chromatic.
- Jika sudah selesai, simpan dan export video.

B. EDITING MENGGUNAKAN LAPTOP

1. Movavi Video Editor

Link download aplikasi movavi di google drive: <http://s.id/movavimaster>

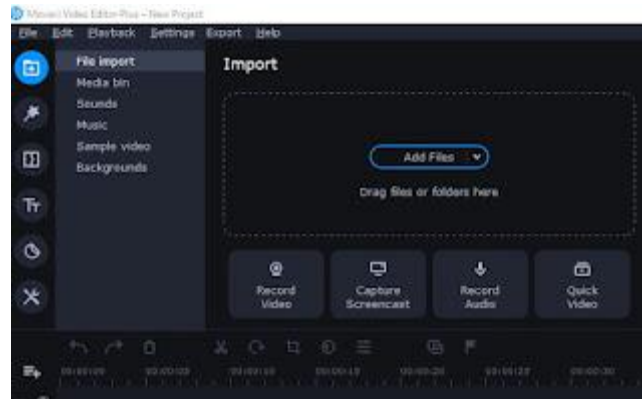


Tampilan awal

1. Pada bagian nomor 1, Digunakan untuk Import file dan menambahkan beberapa efek kedalam proyek video yang akan dibuat. Seperti menambahkan Audio, Video, Tulisan dan lainnya. Kemudian kamu juga bisa download File penambahnya disana.
2. Pada bagian nomor 2, Yaitu Layar yang akan menampilkan Proyek atau demo yang kamu buat.
3. Pada bagian nomor 3, Disini kamu mengerjakan semua proyeknya dan area ini biasanya disebut sebagai Timeline

langkah-langkah untuk Memasukan Media Ke dalam Movavi Video Editor :

1. Buka aplikasinya
2. Kemudian pergi ke bagian Import



Keterangan :

- Record Video, Digunakan untuk merekam melalui Webcam
- Capture ScreenCast, Merekam Video Melalui Screen
- Record Audio, Untuk Merekam Audio
- Quick Video, Digunakan untuk memasukkan video.

3. Kemudian Di bagian Import lainnya :



Keterangan :

- Media Bin, Digunakan untuk memasukkan Media seperti gambar dan video
- Sound, Digunakan untuk menambahkan Sound ke dalam project
- Music, Digunakan untuk menambahkan musik kedalam project
- Sample Video, Untuk menambahkan Video yang sudah disediakan oleh

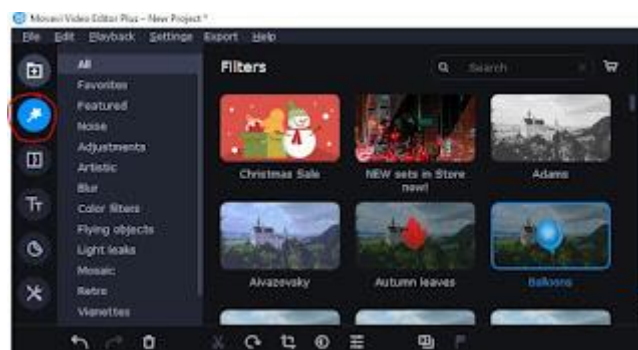
aplikasi

- Background, Untuk menambahkan Background

** Kamu bisa Download Material Tambahannya dengan cara Klik Tombol Download yang bertanda " + " di setiap kotak dialognya

Menambahkan Filters di Movavi Video Editor

1. Pergi ke bagian Filters



2. Disini kamu bisa memilih dan Download Effect Filter yang dibutuhkan untuk projek video yang akan dibuat.
3. Cara menggunakannya adalah dengan menyeret filters yang dipilih ke timeline

Menambahkan Transisi Pada Video dan Text

Cara menambahkan Transition, Transisi merupakan efek perpindahan vidoe atau konten tertentu seperti Text dan lainnya yang memungkinkan hasil dari gabungan antar konten menjadi lebih halus dan professional.

Cara menggunakan Transisi di Movavi Video Editor Plus :

1. Masuk kebagian Transitions



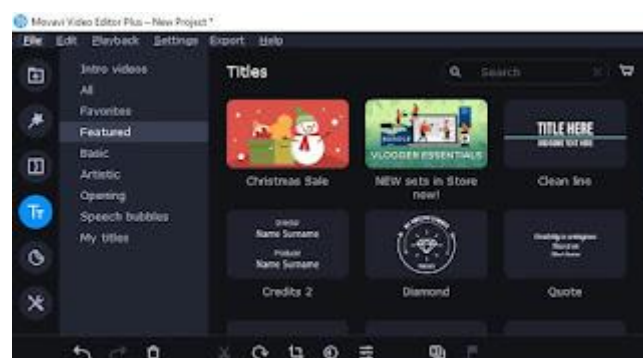
2. Di bagian ini ada banyak efek transisi yang bisa kamu gunakan. Untuk Transisi yang terbaru bisa langsung di download disana.
3. Cara penggunaannya adalah dengan cara menyeret transisi ke bagian yang kamu inginkan di timeline

Cara Menambahkan Tulisan / Titles di Movavi Video Editor Plus

Menambahkan Tulisan di Movavi Video Editor bertujuan untuk memperjelas Video yang akan dibuat melalui keterangan text. Kemudian kamu juga bisa menggunakan Tulisan untuk opening Video ataupun untuk penutupan Video.

Cara menambahkan Tulisan di Movavi Video Editor Plus :

1. Masuk ke tab bagian Tittles



2. dibagian ini kamu bisa memilih Tulisan beserta Efeknya sesuka hati.
Kemudian kamu juga bisa melakukan aktivitas Download untuk efek terbaru.

Cara Edit Tulisan di Movavi Video Editor :

1. Masukan Titles yang kamu inginkan
2. kemudian klik kanan > Edit
3. Setelah itu Double Klik di tulisannya dan masukan Tulisan / Text yang kamu inginkan.

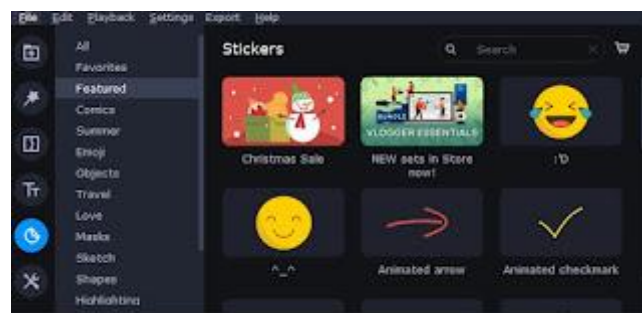


Menambahkan Sticker di Movavi Video Editor Plus

Kamu bisa menambahkan Stiker kedalam proyek Video yang dibuat untuk mempercantik dan memberikan kesan menarik ke pelanggan.

Cara menambahkan Stiker di Movavi Video Editor :

1. Masuk ke bagian Stickers



2. Kamu bisa menggunakan Stiker yang telah disediakan oleh Movavi video Editor dan kemudian kamu juga bisa Download tambahannya.

More Tools

Ada beberapa Tools yang bisa kamu gunakan untuk melakukan editing pada konten yang digunakan dalam movavi video editor. Salah satunya adalah menambahkan color Adjust pada konten dan lainnya.

Fitur ini bisa kamu gunakan dengan cara pergi ke bagian More Tools.

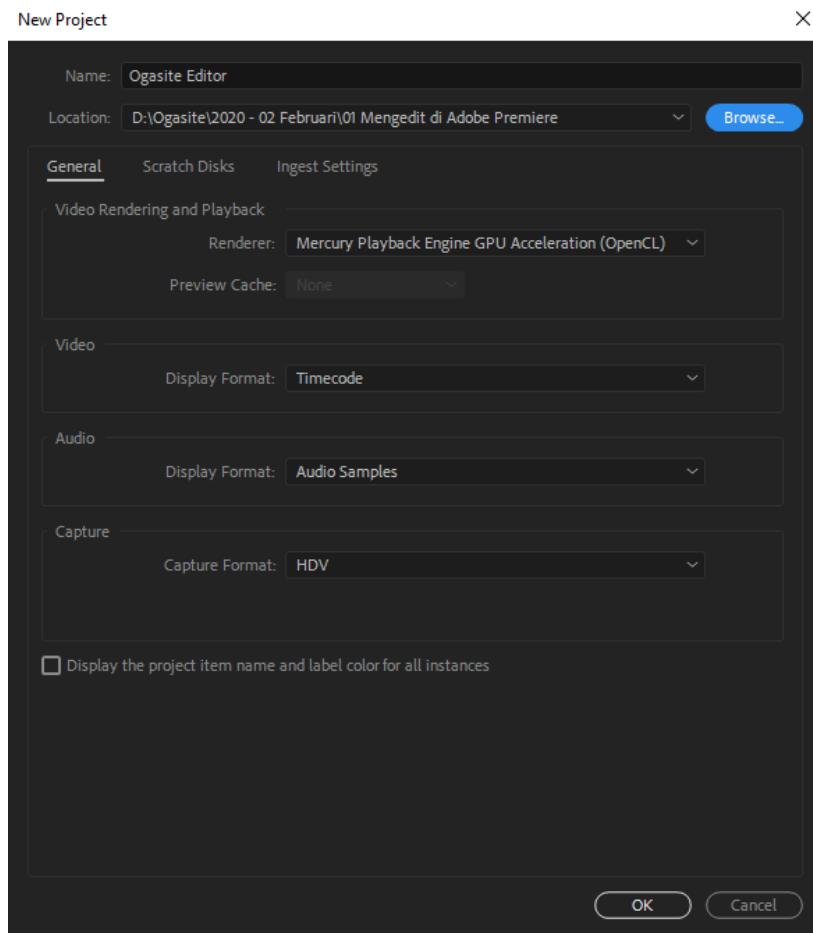
Cara Export File

Cara melakukan Save file ke dalam format Video, Ikuti langkah-langkah berikut ini :

1. Klik File
2. Kemudian Pilih Save **Movie as a Media File..**
3. Pilih Format yang diinginkan Seperti Mp4 dan lainnya
4. Kemudian tekan **Start**

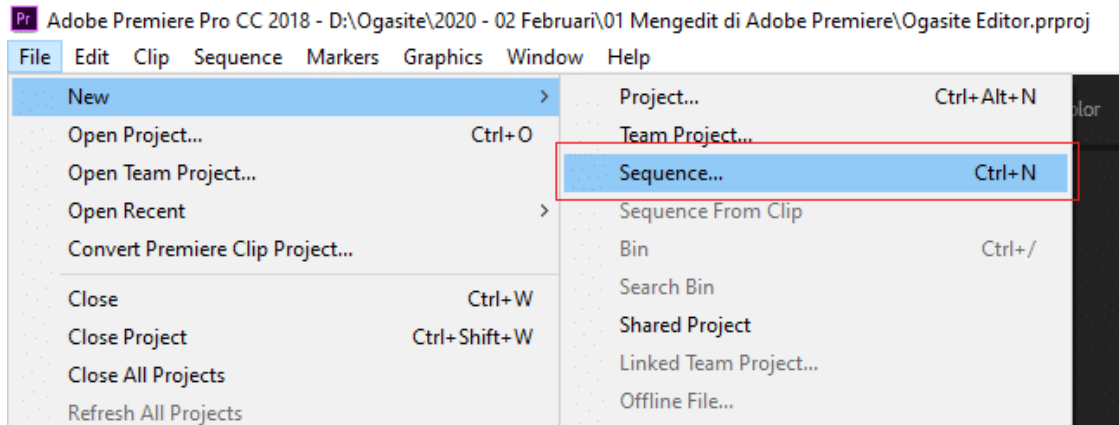
2. ADOBE PREMIER PRO

1. Buka Adobe Premiere Pro di komputer Anda, Pilih **"New Project"** untuk memulai editing video. Lalu Anda bisa menambahkan Nama Project itu, Lokasi penyimpanan file project, dan settingan lainnya.



2. Sebelum melakukan editing, kita membuat **Sequence (Ctrl + N)** atau dalam istilah lain ini di ibaratkan seperti scene. Belum paham juga ? atau gini deh, Anda punya video Episode 1, Episode 2, dst..

Nah Anda bisa menyimpan ke 3 episode tersebut dalam *1 Project file Adobe Premiere*. Ketika dibuka Misal Sequence 1 adalah file editing episode 1, Sequence 2 dari file editing episode 2, dan seterusnya.

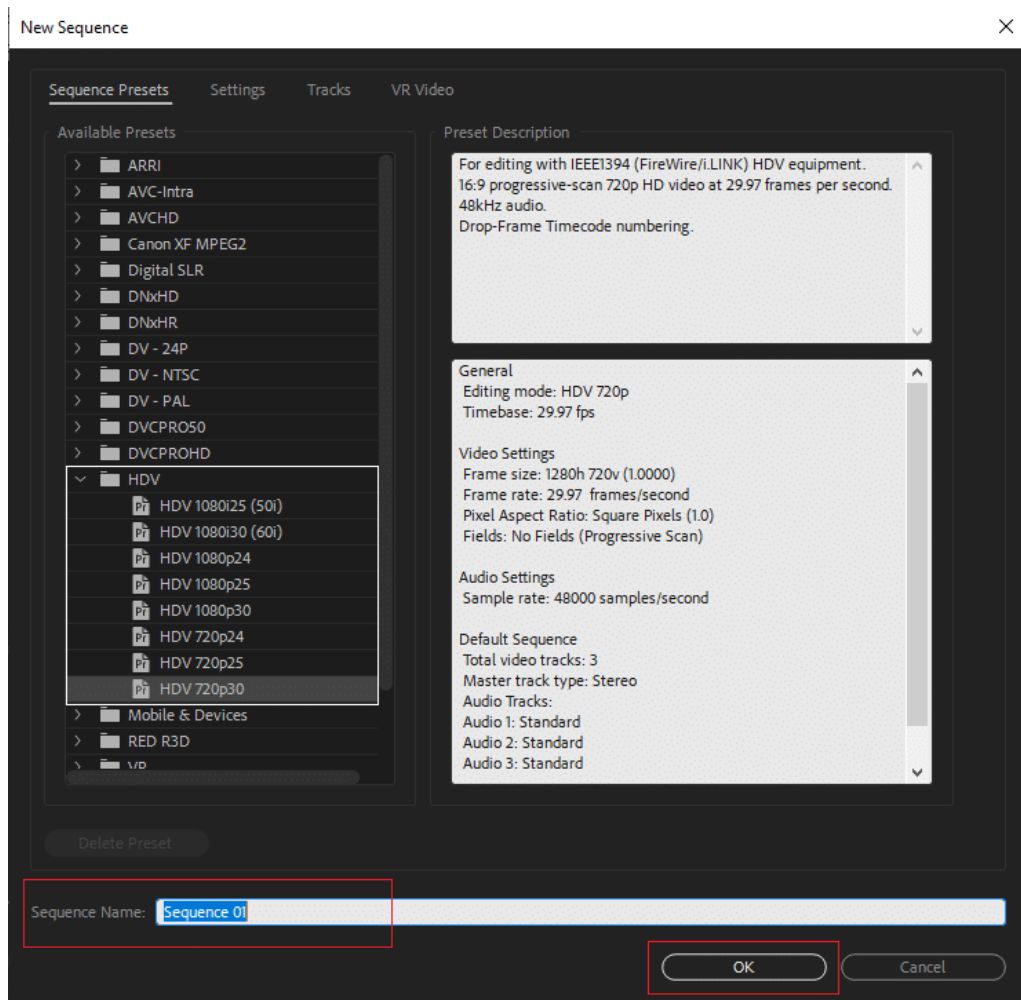


3. Pada tahapan Suquence ini bagian yang paling penting menurut kami, kenapa ?
Karena kita akan memilih resolusi editing.

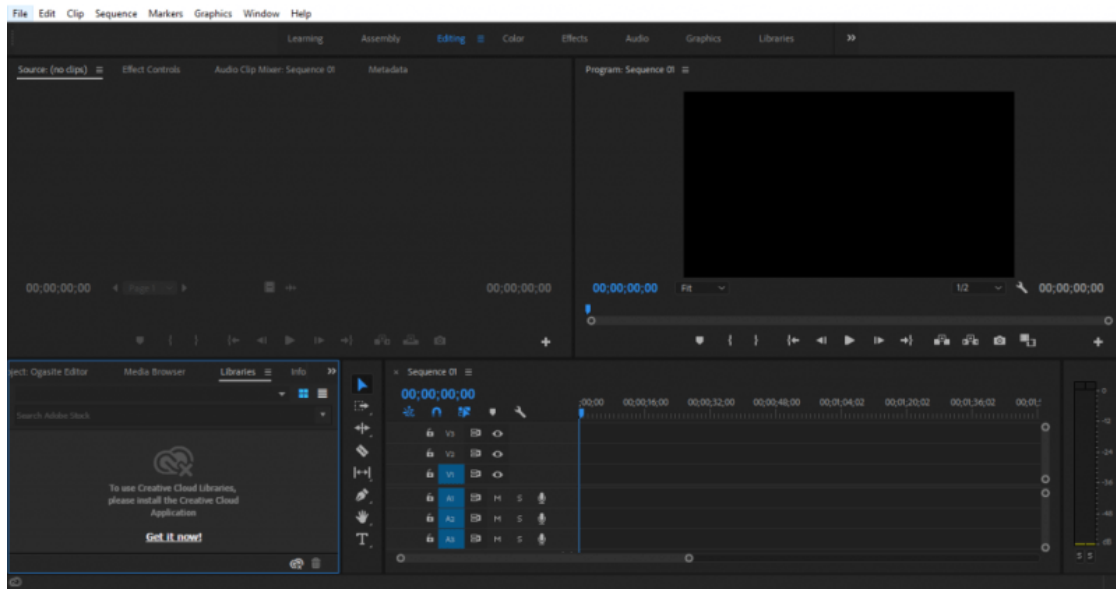
Kita tinggal sesuaikan dengan file video yang dimiliki, misal Anda mempunyai video *Resolusi 720p atau 1080p dengan 30 FPS (Frame rate per second)* dan silahkan memilih 1080p30 atau 720p30 tergantung video yang Anda punya.

Sebentar, bagaimana cara mengetahui ukuran resolusi dengan Fps itu ? Pergi ke lokasi file *klik kanan pada video* dan **Properties > Details >** disana terdapat informasi yang sudah mencakup dari resolusi hingga Fps.

File yang kami gunakan adalah **720p30** – Silahkan Anda bisa mengganti nama Sequence 1 misal dengan Episode 1 atau Scene 1 terserah ya. Lalu tekan saja **OK**.

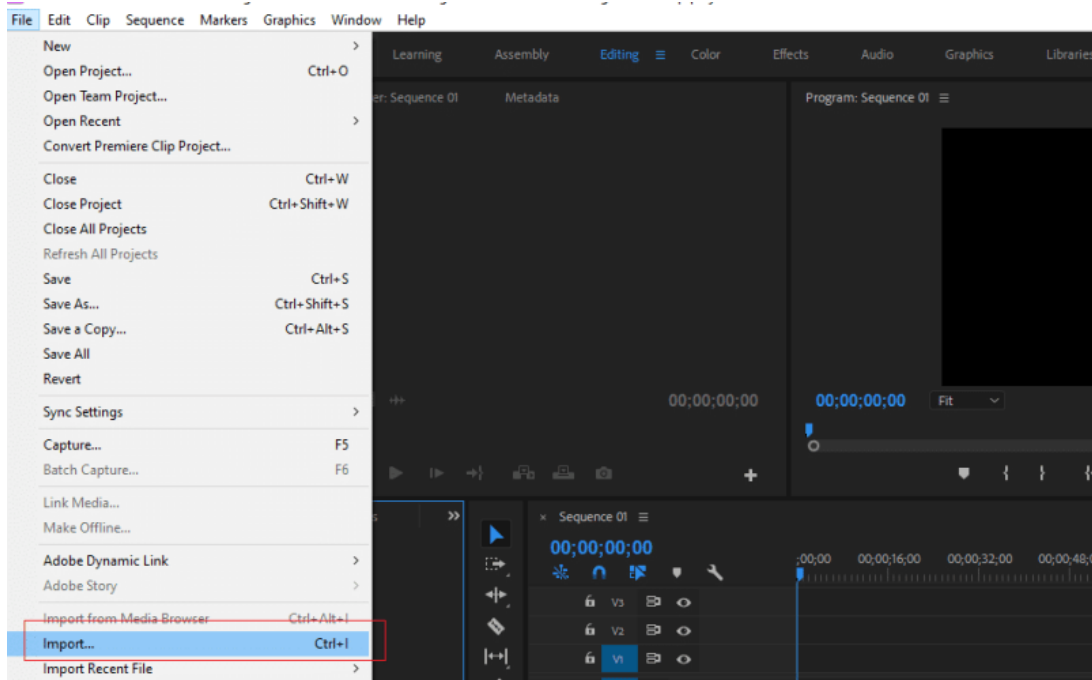


4. Ini merupakan tampilan awal dari Adobe Premiere Pro, Anda bisa menggunakan fitur yang tersedia dibawah ini. Salah satunya paling penting adalah ***Timeline (Sequence)*** > dimana untuk menyatukan video yang akan kita edit dan menambah effect ataupun suara.

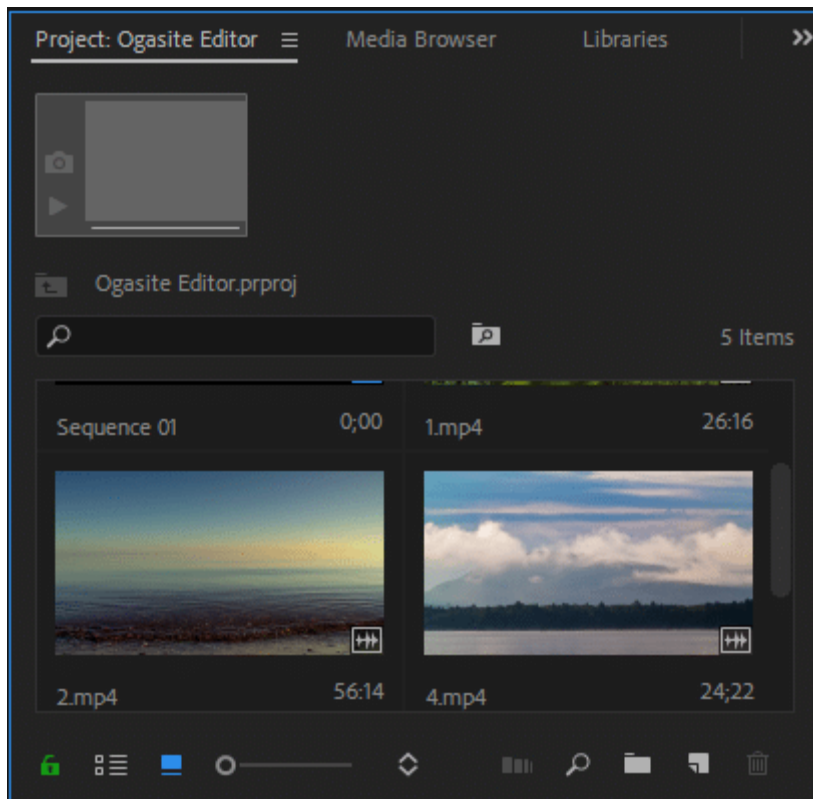


Import Video Kedalam Project

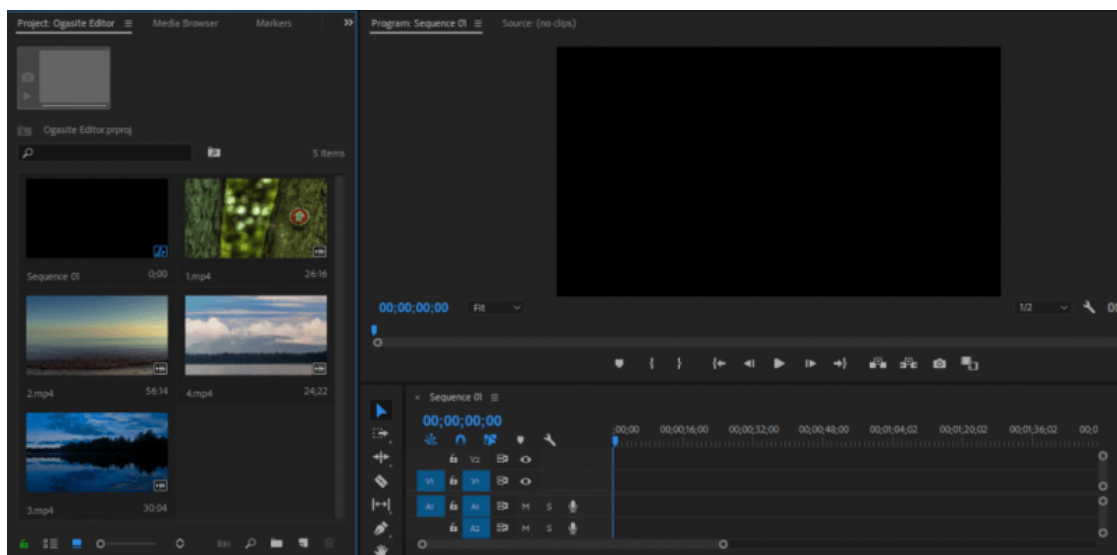
5. Rasanya percuma saja kalau belum import video kedalam Adobe Premiere Pro, apa yang mau kita edit ? Kalau tidak ada videonya. Silahkan Anda menuju menu **File > Import (Ctrl+I)** dan pilih video sesuai lokasi yang kamu simpan ya.



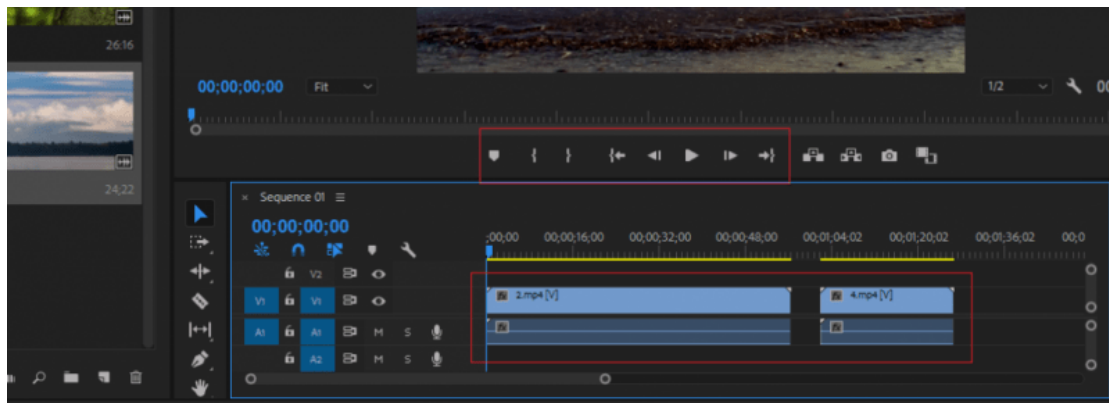
6. Setelah mengimport video kedalam project, secara otomatis Adobe Premiere akan menyimpan video Anda di kolom **Project – Nama Project** seperti dibawah ini.



7. Bahan video yang anda ingin edit sudah ditampilkan di kolom **Project**, Tugas Anda sekarang adalah memindahkan video ke dalam *timeline* dengan cara *Drag and Drop* video.



8. Jika anda berhasil melakukan **Drag and Drop** Video akan tampil seperti dibawah ini, Kita bisa melakukan beberapa kali dengan sesuai kebutuhan.

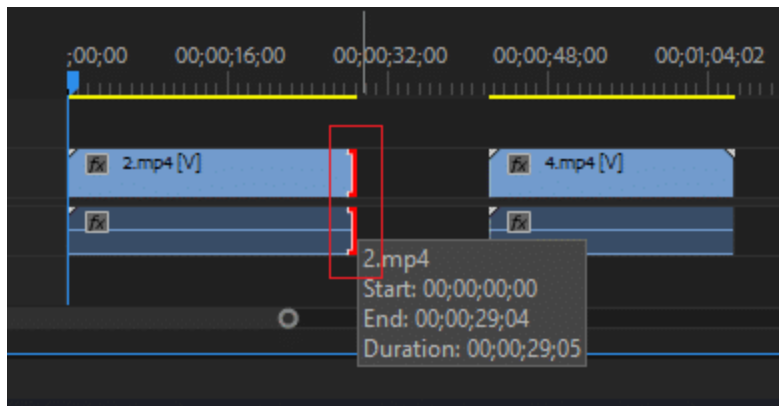


9. Mengenal fungsi *tools* dalam *timeline* yang menunjang kebutuhan editing, akan tetapi tidak akan semua digunakan dalam pengeditan, patokannya dalam penggunaan *mouse* Anda.

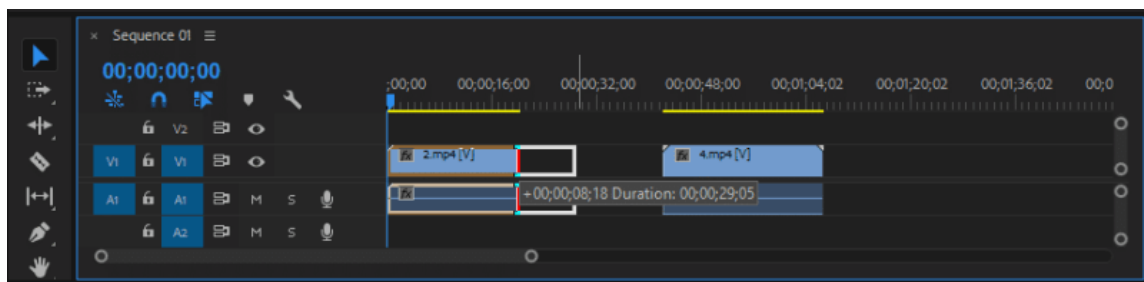


Pemotongan Video didalam Timeline

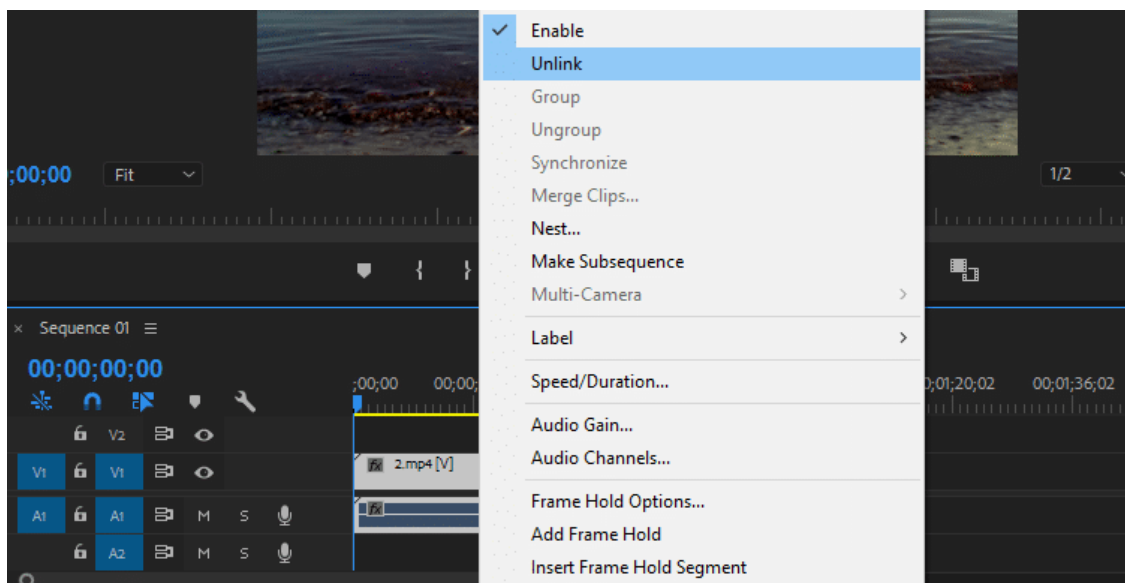
10. Untuk *pemotongan durasi video* berada di *timeline*, Anda bisa menggunakan *tools* yang telah tersedia di *timeline* dengan *Trim tool*. Atau juga Anda bisa memotongnya dengan cara *arahkan cursor ke ujung video* sampai seperti tanda yang didalam kolom berwarna merah, lalu tinggal drag saja sesuai keinginan.



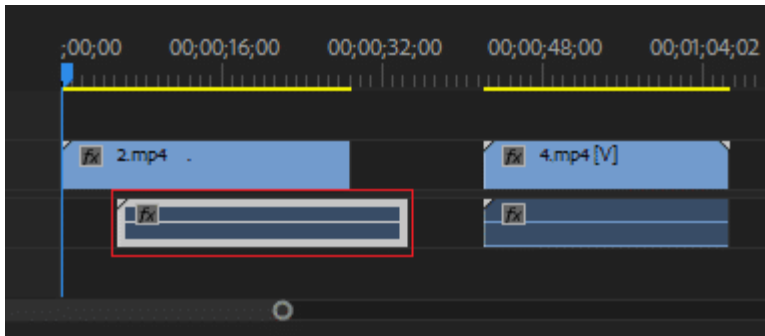
11. Adapun kita setelah drag ujung video yang akan dilakukan bisa mengurangi durasi video ataupun memulihkan video tersebut yang telah kita potong tadi.



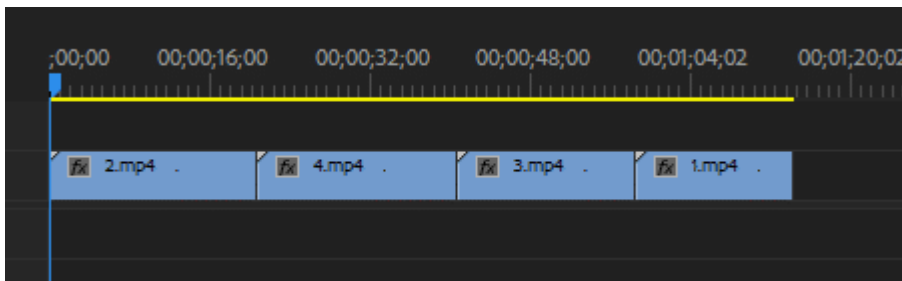
12. Kita bisa perhatikan terdapat dua kotak pada kolom **V1** mendakan Video 1, dan **A1** adalah Audio 1, yang dimana ini saling keterkaitan. Anda bisa menghilangkan audio dengan cara klik **kanan > Unlink**



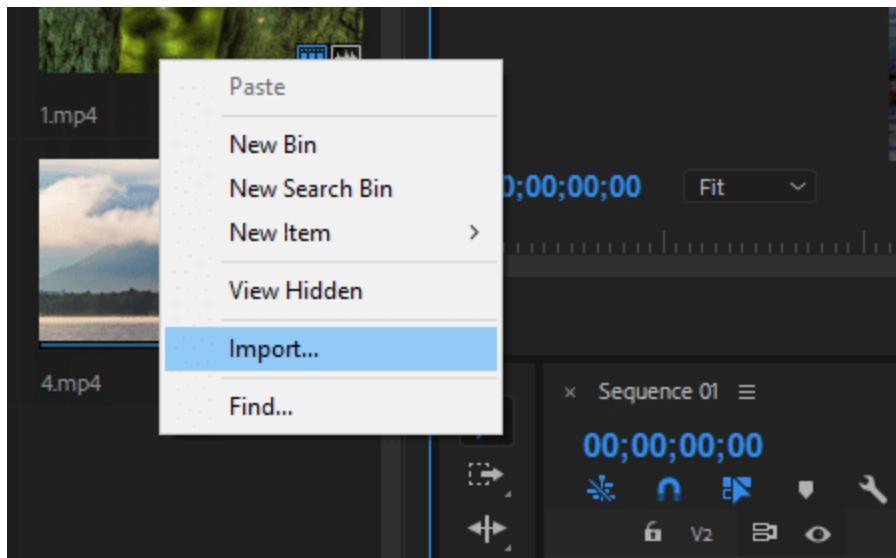
13. Secara default atau bawaan sebelum di unlink, video dan audio ketiga di geser secara bersamaan tergeser, sedangkan setelah di *unlink* akan bisa seperti dibawah ini dan Anda bisa menghapusnya.



14 .Lakukan penyusunan video secara bertahap dengan sebagaimana gambar dibawah ini, Pada *kolom A1* atau Audio anda bisa menambahkan sebuah musik ataupun ***Sound FX*** sesuai keinginan.

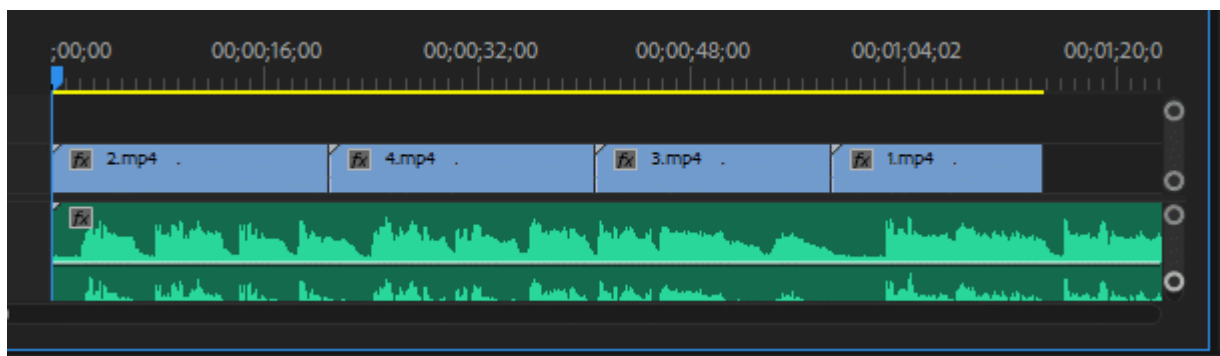


15. Kita pindah kedalam kolom ***Project > Klik Kanan > Import (Ctrl + I)*** audio yang sesuai keinginan Anda. Pada cara ini kita akan menambahkan musik dalam edit video di Adobe Premiere.

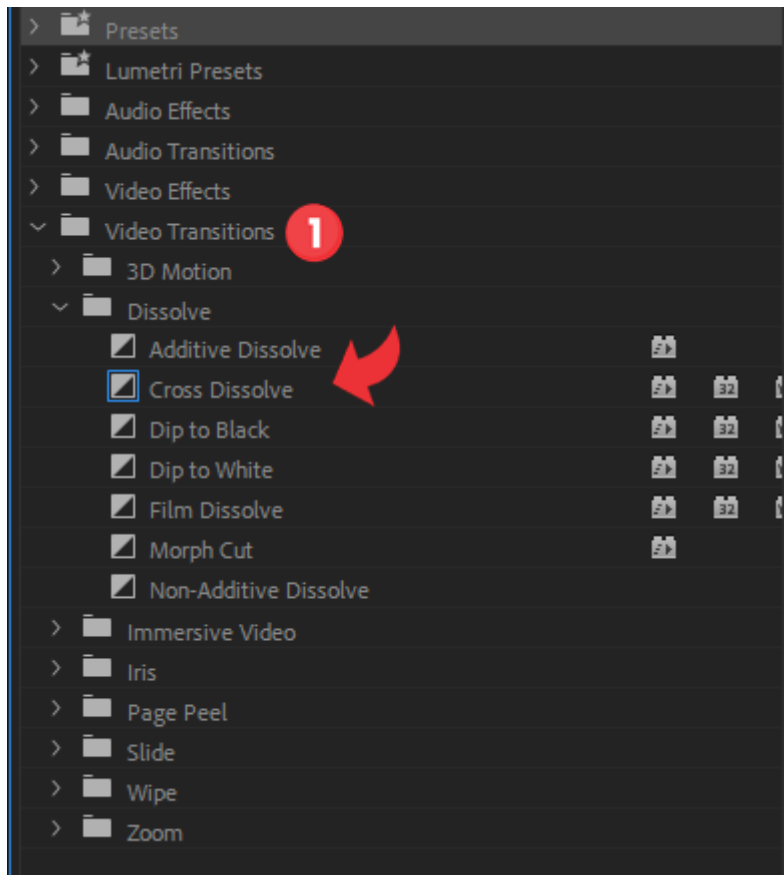


Menambahkan Musik atau Audio di Timeline

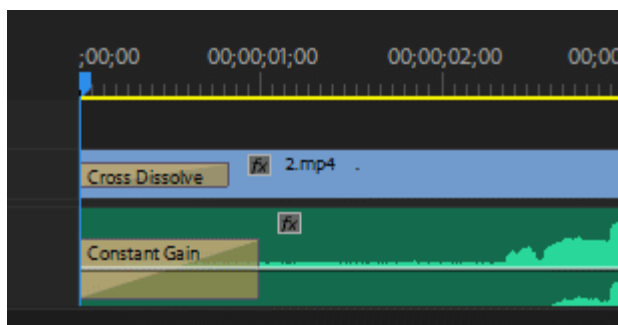
16. Bisa dilihat kolim dengan berwarna hijau adalah sebuah audio atau musik yang kami tambahkan didalam timeline. File musik atau audio tersebut terdapat dari import yang telah saya siapkan dan seperti cara sebelumnya adalah di ***Drag an Drop***.



17. Audio terlalu panjang bukan ? Anda bisa menggunakan Trim Tools untuk memotong audio ataupun video yang terlalu lebih. Perhatikan dalam kolom berwarna merah, merupakan tanda audio yang akan dipotong.



3. Jika sudah di drag ke dalam timeline maka hasilnya seperti ini. Oh iya, Anda juga bisa mengatur effect sesuai keinginan dalam hal durasinya.

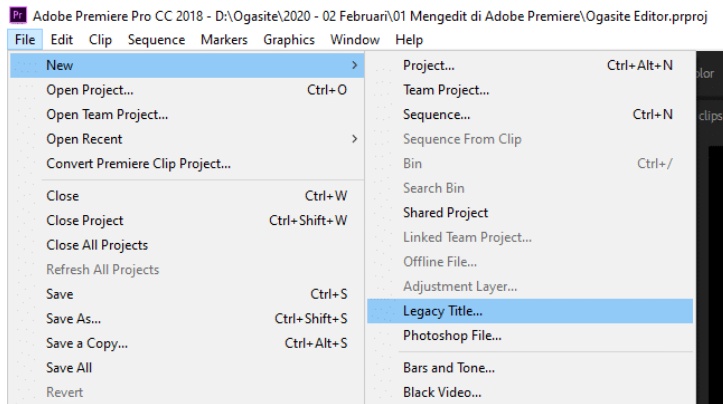


Membuat Text atau Tulisan di Adobe Premiere

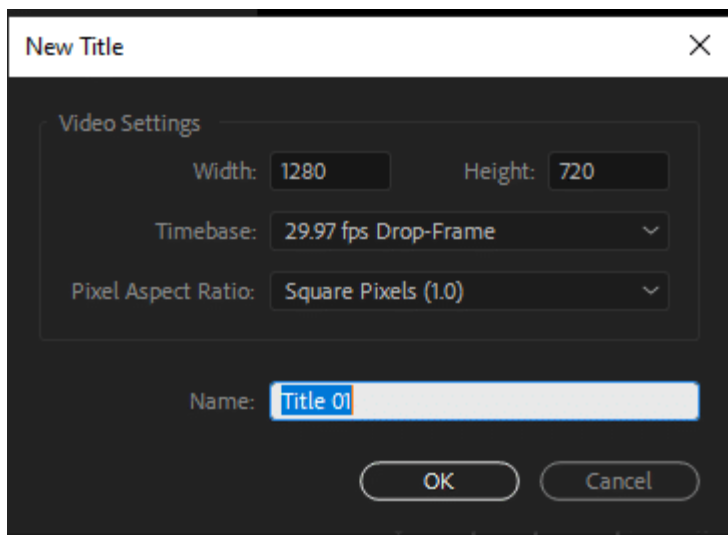
Text atau tulisan merupakan sebuah element yang sangat penting dalam pembuatan video, karena akan menambahkan suatu informasi yang dapat dilihat oleh orang lain.

Oleh karena itu, pada tahapan ini kami akan menambahkan text atau title di video yang kita sedang edit ini.

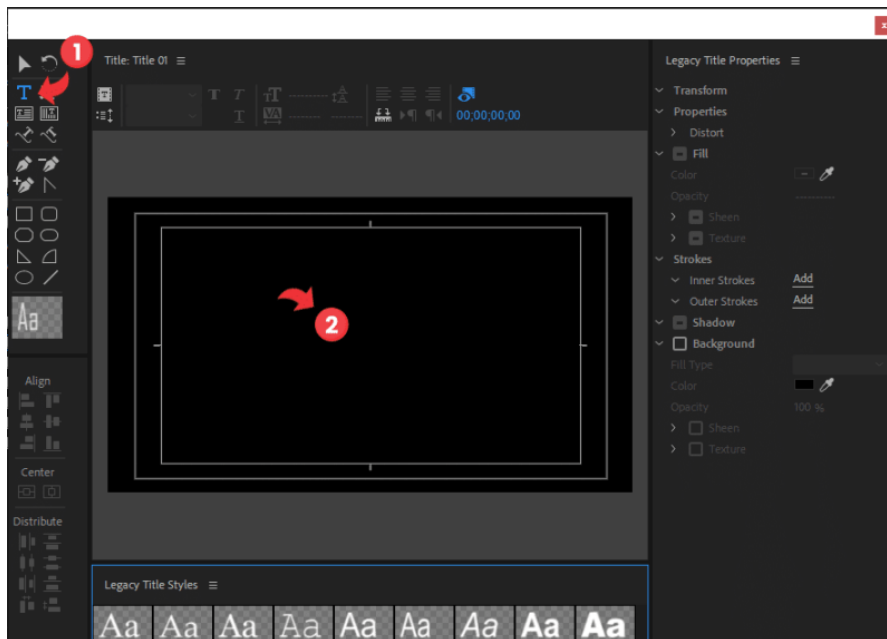
1. Silahkan Anda pilih **File > New > Legacy Title** (Untuk Adobe Premiere Versi CS6 atau CC 2014 pada bagian menu title)



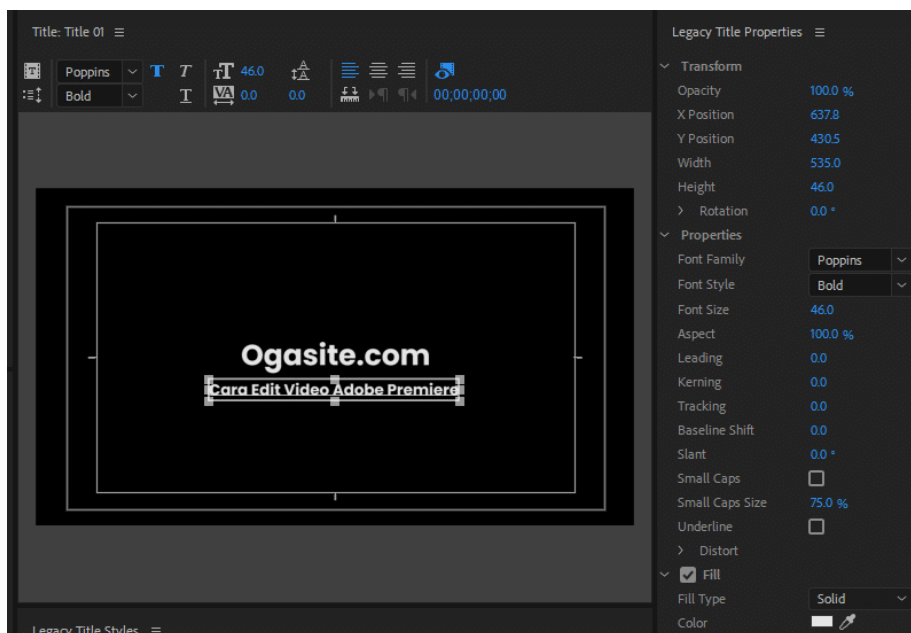
2. Untuk mengisi nama, Silahkan bebas terserah Anda dan **"OK"**.



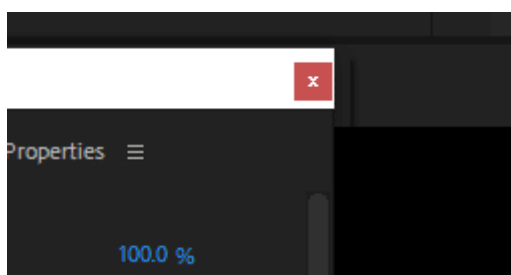
3. Pilih **Text dan Klik pada bagian layar hitam**, dan Anda bisa mengetik text pada bagian nomor 2.



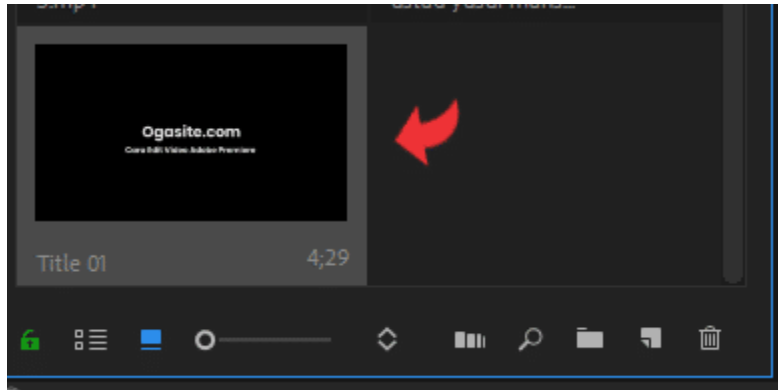
4. Untuk contohnya seperti ini Anda dapat merubah ***format text, ukuran text, warna text***, dan masih banyak fitur yang lainnya.



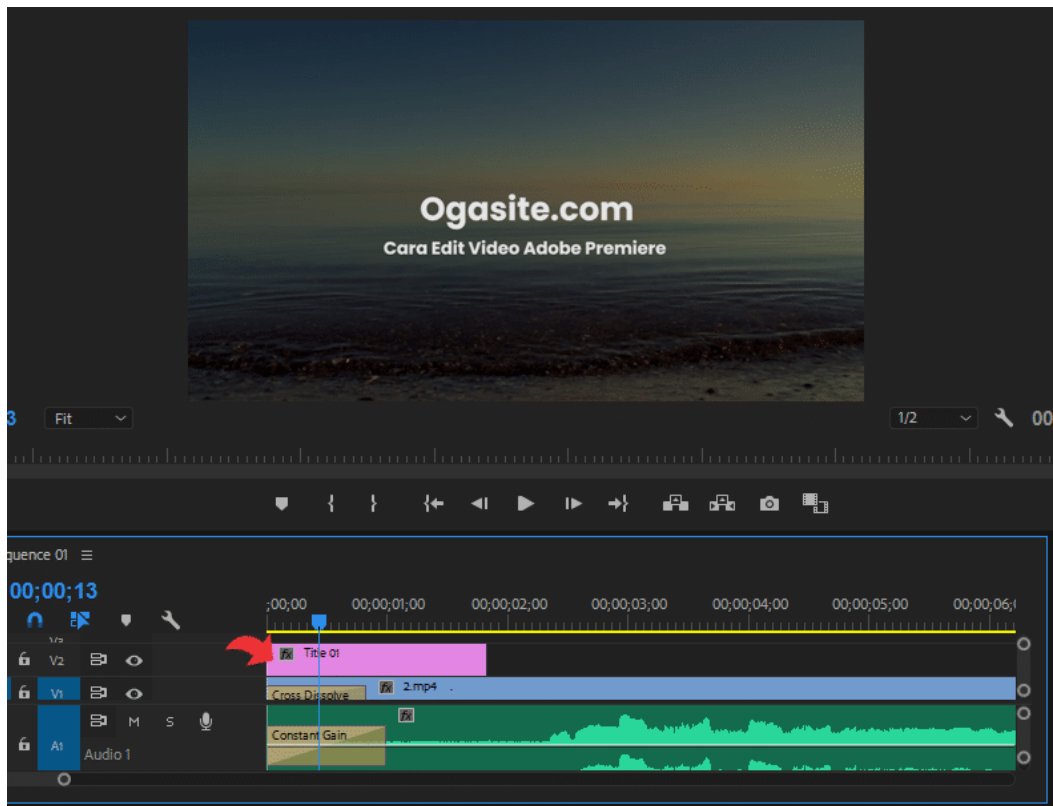
5. Jika sudah langsung ***Close*** saja.



6. Apakah langsung otomatis ada textnya ? Tidak. Anda harus kembali drag and drop title yang sudah dibuat tadi. Untuk caranya sama saja seperti pada langkah sebelumnya.



7. Simpan pada bagian atas video editing Anda, seperti pada timeline dibawah ini terdapat nama **"Title 01"**



Jangan lupa kita beri ***Effect Cross Dissolve*** lagi pada awal dan ujung title.

