

# TEKNIK KREATIF PRODUKSI FILM

## ( Publikasi Media Sosial )



Teknik Kreatif Produksi Film

# Teknik Kreatif Produksi Film

( Publikasi Media Sosial )

**Sarwo Nugroho**

## Kata Pengantar

Pembuatan film telah menjadi gairah dan karir saya selama hampir 20 tahun. Mungkin ada beberapa pencarian lain yang memberikan kita kesempatan untuk mengekspresikan diri dengan kebebasan dan semangat kreatif yang sama, tidak mengherankan bahwa dalam beberapa tahun terakhir teknologi baru menawarkan aksesibilitas ke media video dan film untuk hampir semua orang yang memiliki sesuatu untuk dikatakan. Bagi saya, menggunakan kamera, merekam serangkaian peristiwa, lalu mengedit adegan di dalam suite edit untuk memberikan interpretasi yang jujur dan kreatif dari rekaman mentah asli tidak hanya bermanfaat tetapi juga salah satu dari kesenangan hidup yang luar biasa, dan ini merupakan hal yang setiap orang harus mencoba, setidaknya sekali dalam seumur hidup.

Dalam perkuliahan di kelas videografi saya berasal dari semua lapisan masyarakat, dari berbagai usia, kebangsaan dan kepercayaan, dan membawa serta berbagai materi pelajaran yang ingin mereka pelajari, baik itu hanya untuk bersenang-senang, untuk pribadi atau untuk perubahan karir kejenjang yang lebih serius.

Mereka yang merasa terdorong untuk menunjukkan keterampilan mereka; freelancer yang kadang memiliki hal untuk dibagikan; seniman dan penulis ingin yang bereksperimen dalam media audio visual; jurnalis tertarik menggunakan film untuk mengeksplorasi isu-isu sosial seperti penyakit mental atau ancaman terhadap kebebasan berbicara kita; pekerja yang bosan dengan suasana kerjanya dan ingin mencari tantangan, dan mempelajari keterampilan baru di sepanjang perjalanan hidupnya, atau orang yang tinggal di sebuah desa sejuk yang hanya ingin merekam dan mendokumentasikan peristiwa yang terjadi di sekitar mereka.

Buku ini disiapkan untuk pegangan kuliah pada mata kuliah “Videografi” pada Program Studi Desain Grafis. Dengan adanya buku ini diharapkan dapat melengkapi bahan pembelajaran yang diperlukan. Harapan penulis, semoga buku ini dapat bermanfaat bagi dunia pendidikan. Penulis mengucapkan terima kasih kepada rekan-rekan lain yang telah memberikan bantuan dalam pelaksanaan penulisan buku ini. Dengan menyadari banyak kekurangan pada buku ini. Sangat diharapkan kritik, saran dan gagasan dari rekan-rekan pemerhati serta pelaku multimedia khususnya dan teknologi informasi dan desain komunikasi visual pada umumnya.

Semarang, 21 Agustus 2021

Sarwo Nugroho, M.Kom

DAFTAR ISI

|  |           |
|--|-----------|
| KATA PENGANTAR .....                                     | i         |
| DAFTAR ISI.....  | ii        |
| <b>BAB 1 Film Pada Era Digital.....</b>                  | <b>6</b>  |
| A. Pengantar Pembuatan Film.....                         | 6         |
| B. Rangkuman Tujuan Belajar .....                        | 6         |
| C. Istilah Penting .....                                 | 10        |
| D. Pertanyaan Esai dan Diskusi.....                      | 10        |
| <b>BAB 2 Gaya Film .....</b>                             | <b>11</b> |
| A. Menilai Pilihan Film.....                             | 11        |
| B. Visi Sutradara .....                                  | 14        |
| C. Rangkuman Tujuan Belajar .....                        | 14        |
| D. Istilah Penting .....                                 | 15        |
| E. Pertanyaan Esai dan Diskusi.....                      | 16        |
| <b>BAB 3 Gaya Film .....</b>                             | <b>16</b> |
| A. Televisi Menciptakan Khalayak Yang Lebih Luas .....   | 16        |
| B. Mengintegrasikan Gaya Ke Dalam Narasi .....           | 18        |
| C. Rangkuman Tujuan Belajar .....                        | 18        |
| D. Istilah Penting .....                                 | 18        |
| E. Pertanyaan Esai dan Diskusi.....                      | 18        |
| <b>BAB 4 Evaluasi Film.....</b>                          | <b>19</b> |
| A. Menemukan Gaya.....                                   | 20        |
| B. Pertimbangkan Alternatifnya.....                      | 20        |
| C. Kekuatan Pendorong.....                               | 20        |
| D. Bersiaplah Dan Simpan Kekecewaan.....                 | 21        |
| E. Pendekatan Pribadi .....                              | 21        |
| F. Membuat Film Berfungsi Di Lebih Dari Satu Level ..... | 21        |
| G. Counterpoint Menggerakkan Aksi Ke Depan .....         | 22        |
| H. Ciptakan Cahaya Dan Bayangan .....                    | 22        |
| I. Libatkan Audiens Sejak Awal .....                     | 22        |
| J. Sudut Pandang Yang Seimbang .....                     | 23        |
| K. Dapatkah Film Memberikan Kesimpulan.....              | 24        |
| L. Memilih Materi Pelajaran .....                        | 25        |
| M. Temukan Apa Yang Dilakukan Pembuat Film Lain .....    | 25        |
| N. Rangkuman Tujuan Belajar .....                        | 25        |
| O. Istilah Penting .....                                 | 26        |
| P. Pertanyaan Esai dan Diskusi.....                      | 26        |

|  |           |
|--|-----------|
| <b>BAB 5 Persepsi .....</b>                                | <b>27</b> |
| A. Menemukan Kebenaran .....                               | 27        |
| 1. Menjelajahi di bawah permukaan sensorik .....           | 27        |
| 2. Subteks dalam drama .....                               | 28        |
| 3. Subteks dalam dokumenter .....                          | 28        |
| 4. Melampaui hal-hal yang jelas .....                      | 28        |
| B. Menemukan Kebenaran .....                               | 27        |
| 1. Eksposisi bekerja langsung dengan subteks .....         | 29        |
| 2. Eksposisi dalam dokumenter .....                        | 29        |
| C. Bagaimana Pembuat Film Dapat Mengubah Persepsi .....    | 29        |
| 1. Melihat cahaya .....                                    | 29        |
| D. Rangkuman Tujuan Belajar .....                          | 30        |
| E. Istilah Penting .....                                   | 30        |
| F. Pertanyaan Esai dan Diskusi .....                       | 30        |
| <br>   |           |
| <b>BAB 6 Komponen Film.....</b>                            | <b>27</b> |
| A. Menentukan Komponen Film .....                          | 32        |
| 1. Studio bound .....                                      | 32        |
| 2. Di lokasi .....   | 32        |
| 3. Tetap ringan.....                                       | 32        |
| 4. Putuskan apakah akan memotret suara dengan gambar ..... | 32        |
| B. Menciptakan Ilusi .....                                 | 33        |
| 1. Mengintegrasikan subjek ke dalam visualisasi .....      | 33        |
| 2. Penerapan subjek ke dalam visualisasi.....              | 33        |
| C. Menggali Arsip  |           |
| 1. Menghapus hak cipta/Copyright pada materi arsip .....   | 33        |
| 2. Kekuatan musik.....                                     | 34        |
| a. Musik sendiri. ....                                     | 34        |
| b. Musik komersial. ....                                   | 34        |
| c. Musik yang dikomposisikan secara khusus. ....           | 34        |
| d. Musik perpustakaan. ....                                | 34        |
| D. Membuat Musik Bekerja Selaras Dengan Film.....          | 35        |
| E. Musik Bebas Royalti (Musik Pustaka) .....               | 35        |
| F. Bekerja Dengan Aktor .....                              | 36        |
| 1. Jangan memilih aktor hanya karena mereka tersedia ..... | 36        |
| 2. Jelajahi semua opsi.....                                | 35        |
| 3. Aktor profesional adalah investasi yang layak.....      | 36        |
| 4. Mendekati seorang aktor .....                           | 37        |
| 5. Pertimbangkan sutradara casting.....                    | 37        |
| 6. Siapkan audisi .....                                    | 37        |
| 7. Berikan waktu untuk latihan .....                       | 38        |
| 8. Blocking menghemat waktu.....                           | 38        |
| 9. Masalah pembuatan film yang tidak berurutan .....       | 39        |
| G. Menyelesaikan Komponen .....                            | 39        |
| H. Rangkuman Tujuan Belajar .....                          | 30        |

## Teknik Kreatif Produksi Film

|   |  |           |
|---|--|-----------|
| I.  | Istilah Penting .....  | 40        |
| J.  | Pertanyaan Esai dan Diskusi.....                                       | 40        |
| <b>BAB 7 Potensi Masalah .....</b>          |  | <b>27</b> |
| A.  | Membersihkan Wilayah.....  | 41        |
| B.  | Syuting Bersama Anak-Anak .....  | 41        |
| 1.  | Tindakan dan peraturan .....   | 41        |
| 2.  | Patuhi semua persyaratan otoritas lokal .....                          | 42        |
| 3.  | Lakukan kontak dengan organisasi yang dapat membantu .....             | 42        |
| 4.  | Anak-anak memiliki perspektif yang berbeda .....                       | 42        |
| C.  | Syuting Kamera Tersembunyi .....                                       | 43        |
| D.  | Hindari Masalah Copyright .....  | 43        |
| E.  | Pentingnya Formulir Rilis .....  | 43        |
| F.  | Syuting Pada Properti Pribadi.....                                     | 45        |
| G.  | Rangkuman Tujuan Belajar .....   | 46        |
| H.  | Istilah Penting .....  | 46        |
| I.  | Pertanyaan Esai dan Diskusi.....                                       | 47        |
| <b>BAB 8 Perencanaan Produksi Film.....</b> |  | <b>48</b> |
| A.  | Berpikir Ke Depan Akan Menghemat Waktu Dan Uang .....                  | 48        |
| B.  | Penelitian Menyeluruh: Titik Awal Yang Penting .....                   | 48        |
| C.  | Luangkan Waktu Untuk Recce.....  | 49        |
| 1.  | Eksplorasi lokasi untuk keuntungan.....                                | 49        |
| 2.  | Jalankan adegan di kepala .....  | 50        |
| D.  | Kendalikan Kapanpun Bisa .....   | 50        |
| 1.  | Kontrol di suatu tempat .....  | 50        |
| 2.  | Kontrol di jalanan.....  | 51        |
| 3.  | Peringatan adalah Senjata.....   | 51        |
| E.  | Ambil langkah-langkah praktis untuk menghindari masalah lokasi.....    | 52        |
| 1.  | Foto referensi adalah suatu keharusan .....                            | 52        |
| 2.  | Nilai posisi kamera.....   | 53        |
| 3.  | Jangan pernah menerima situasi begitu saja .....                       | 53        |
| 4.  | Setujui biaya lokasi sebelumnya .....                                  | 54        |
| 5.  | Waspada terhadap perubahan skenario .....                              | 54        |
| 6.  | Lihat potensi masalah kebisingan .....                                 | 54        |
| 7.  | Tetapkan jika ada catu daya .....                                      | 55        |
| 8.  | Formulasikan daftar periksa .....                                      | 55        |
| F.  | Bersiaplah Saat Syuting Di Luar Negeri .....                           | 55        |
| 1.  | Rencanakan perjalanan jauh-jauh hari .....                             | 55        |
| 2.  | Temukan bantuan saat merekam di lingkungan yang tidak<br>Dikenal ..... | 56        |
| 3.  | Luangkan waktu untuk menyesuaikan diri dengan lingkungan<br>Baru ..... | 56        |
| G.  | Kesehatan Dan Keselamatan Menjadi Prioritas                            |           |
| 1.  | Pastikan semua orang sadar akan risikonya .....                        | 57        |

## Teknik Kreatif Produksi Film

|    |   |    |
|----|---|----|
| 2. | Kemungkinan Resiko .....                        | 58 |
| 3. | Ambil tindakan untuk menghilangkan risiko ..... | 50 |
| 4. | Skenario pencegahan tipikal.....                | 59 |
| H. | Rangkuman Tujuan Belajar .....                  | 60 |
| I. | Istilah Penting .....                           | 60 |
| J. | Pertanyaan Esai dan Diskusi.....                | 60 |

## **BAB 9 Kerangka Kreatif Film..... 61**

|     |  |    |
|-----|--|----|
| A.  | Menentukan Gaya Film .....                                   | 61 |
| B.  | Menentukan Durasi.....                                       | 61 |
| 1.  | Bersikaplah realistis dengan apa yang dapat dicapai .....    | 62 |
| 2.  | Menerjemahkan konsep kreatif menjadi kenyataan praktis ..... | 62 |
| C.  | Fokus Pada Pembuatan Narasi Yang Kuat .....                  | 62 |
| 1.  | Jelajahi kemungkinan kreatif .....                           | 62 |
| 2.  | Menulis perawatan akan memperkuat penglihatan .....          | 63 |
| 3.  | Merumuskan template kreatif.....                             | 64 |
| 4.  | Nilai elemen cerita .....                                    | 64 |
| 5.  | Perjelas kerangka cerita.....                                | 65 |
| 6.  | Template kreatif sebagai model kerja .....                   | 65 |
| 7.  | Mengubah ide menjadi template kreatif.....                   | 65 |
| 8.  | Buat template menjadi fleksibel.....                         | 68 |
| 9.  | Ubah template saat konten berubah .....                      | 69 |
| 10. | Merancang script (naskah syuting) untuk sequence drama.....  | 69 |
| 11. | Pertimbangkan opsi pembuatan film.....                       | 71 |
| 12. | Merancang skrip pemotretan sederhana.....                    | 71 |
| 13. | Buat semua orang tetap dalam lingkaran .....                 | 72 |
| D.  | Rangkuman Tujuan Belajar .....                               | 73 |
| E.  | Istilah Penting .....  | 73 |
| F.  | Pertanyaan Esai dan Diskusi.....                             | 73 |

## **BAB 10 Manajemen Komunikasi Produksi Film..... 74**

|    |   |    |
|----|---|----|
| A. | Daftar Target Komunikasi .....                      | 74 |
| B. | Atur Pertemuan Produksi.....                        | 74 |
| C. | Anggarkan Film Dengan Bijaksana.....                | 75 |
| D. | Rancang Jadwal Pemotretan Yang Realistis.....       | 75 |
| E. | Jadikan Jadwal Hemat Biaya .....                    | 76 |
| F. | Terapkan Logika Dan Koordinasi Pada Jadwal .....    | 76 |
| G. | Realitas Penjadwalan.....                           | 78 |
| H. | Nilai Implikasi Geografis Dari Pemotretan .....     | 78 |
| I. | Lindungi Diri Dari Hal Yang Tidak Terduga .....     | 79 |
| 1. | Asuransi tanggung jawab publik .....                | 79 |
| 2. | Penutup peralatan .....                             | 79 |
| 3. | Asuransi negatif dan rekaman video .....            | 79 |
| 4. | Asuransi alat peraga, set, dan lemari pakaian ..... | 79 |
| 5. | Asuransi kewajiban majikan. ....                    | 79 |

## Teknik Kreatif Produksi Film

|    |   |    |
|----|---|----|
| J. | Memutuskan Perlindungan Asuransi Mana Yang Mungkin Butuhkan | 79 |
| K. | Melakukan Kontak Dengan Perusahaan Asuransi.....            | 80 |
| L. | Manfaatkan Rapat Produksi Sebaik-Baiknya .....              | 80 |
| M. | Mulailah Dengan Ikhtisar .....                              | 80 |
| N. | Perluas Ide Menjadi Spesifik .....                          | 81 |
| O. | Jadwal Syuting Sebagai Katalis Untuk Diskusi .....          | 81 |
| P. | Menjaga Lembar Panggilan Untuk Komunikasi .....             | 82 |
| Q. | Rangkuman Tujuan Belajar .....                              | 86 |
| R. | Istilah Penting .....                                       | 86 |
| S. | Pertanyaan Esai dan Diskusi.....                            | 86 |

### **BAB 11 Produksi Film..... 87**

|    |   |    |
|----|---|----|
| A. | Film Atau Media Baru.....                                       | 87 |
| 1. | Film berdiri di tempatnya.....                                  | 87 |
| 2. | Film sebagai pilihan .....                                      | 87 |
| 3. | Semakin populernya media baru .....                             | 87 |
| B. | Memilih Kamera Yang Tepat .....                                 | 88 |
| 1. | Memberi diri pilihan yang fleksibel .....                       | 89 |
| 2. | Memilih format yang tepat untuk.....                            | 89 |
| C. | Menemukan Jalan Melalui Labirin Digital.....                    | 90 |
| 1. | Rute camcorder konsumen .....                                   | 91 |
| 2. | Rute perantara .....  | 91 |
| 3. | Mempertahankan kontrol maksimum selama pembuatan film .....     | 91 |
| 4. | Menggabungkan sumber daya teknis dengan pemikiran kreatif. .... | 92 |
| D. | Tinggal Bukti Masa Depan.....                                   | 93 |
| E. | Bersiap Untuk Pemotretan.....                                   | 92 |
| F. | Teknik Pencahayaan .....  | 94 |
| G. | Ide Suara .....   | 96 |
| H. | Rangkuman Tujuan Belajar .....                                  | 97 |
| I. | Istilah Penting .....   | 97 |
| J. | Pertanyaan Esai dan Diskusi.....                                | 97 |

### **BAB 12 Persiapan dan Latihan ..... 99**

|    |   |     |
|----|---|-----|
| A. | Mendengarkan Kontributor .....                | 99  |
| 1. | Keluarkan informasi dengan hemat.....         | 99  |
| 2. | Bangun pemahaman dengan subjek .....          | 100 |
| B. | Membuat Wawancara Menarik Secara Visual ..... | 100 |
| C. | Hilangkan Gangguan .....                      | 101 |
| D. | Dapatkan Hasil Maksimal Dari Kontributor..... | 102 |
| E. | Meningkatkan Teknik Wawancara .....           | 103 |
| F. | Menjaga keakraban di depan kamera .....       | 104 |
| G. | Syuting wawancara jalanan .....               | 105 |
| 1. | Rekam berbagai orang yang diwawancarai.....   | 105 |
| 2. | Libatkan publik dengan tegas.....             | 106 |
| 3. | Menjaga kontrol atas angka.....               | 106 |



## Teknik Kreatif Produksi Film

|    |   |     |
|----|---|-----|
| 4. | Mengontrol anak-anak selama wawancara ..... | 107 |
| H. | Rangkuman Tujuan Belajar .....              | 108 |
| I. | Istilah Penting .....                       | 108 |
| J. | Pertanyaan Esai dan Diskusi.....            | 108 |

### **BAB 13 On The Shoot..... 109**

|    |  |     |
|----|--|-----|
| A. | Pastikan Benar-Benar Siap .....                                | 109 |
| B. | Buat Sistem Untuk Merekam Wawancara.....                       | 109 |
| 1. | Mempekerjakan pemikiran kreatif pada komposisi .....           | 110 |
| 2. | Memutuskan Apakah Akan Menggunakan Dua Atau Lebih Kamera.....  | 110 |
| C. | Aturan sepertiga.....  | 110 |
| D. | Pertimbangkan Garis Mata Dan Hubungan Spasial .....            | 113 |
| E. | Mengontrol Rasio Pembuatan Film.....                           | 116 |
| 1. | Selektif saat merekam film dokumenter.....                     | 116 |
| 2. | Tentukan cara terbaik untuk memberikan dorongan dramatis ..... | 117 |
| F. | Hidupkan Adegan .....  | 117 |
| G. | Mengawasi Bungkusnya.....                                      | 119 |
| H. | Rangkuman Tujuan Belajar .....                                 | 119 |
| I. | Istilah Penting .....  | 120 |
| J. | Pertanyaan Esai dan Diskusi.....                               | 120 |

### **BAB 14 Mekanisme Pengeditan..... 121**

|    |  |     |
|----|--|-----|
| A. | Film Menetapkan Konvensi Pengeditan.....                 | 121 |
| B. | Film Menggunakan Metode Dasar Tetapi Efektif .....       | 122 |
| 1. | Kerugian dari mengedit langsung di film.....             | 122 |
| C. | Perkembangan Dari Linear Ke Non-Linier .....             | 122 |
| D. | Pengeditan Digital Dewasa.....                           | 123 |
| E. | Fleksibilitas Dan Kontrol Dalam Pengeditan Digital ..... | 125 |
| F. | Rangkuman Tujuan Belajar .....                           | 127 |
| G. | Istilah Penting .....                                    | 127 |
| H. | Pertanyaan Esai dan Diskusi.....                         | 128 |

### **BAB 15 Menggabungkan JIGSAW..... 129**

|    |   |     |
|----|---|-----|
| A. | Pemahaman Kehidupan .....                             | 129 |
| 1. | Dekati pengeditan dengan organisasi dan logika .....  | 129 |
| 2. | Pertimbangkan untuk membuat editan kertas .....       | 129 |
| 3. | Buat daftar kode waktu dari bagian yang relevan ..... | 130 |
| 4. | Buat rangkaian sebelum pemotongan .....               | 130 |
| 5. | Ambil pendekatan disiplin .....                       | 130 |
| 6. | Mengedit sebagai proses evolusi.....                  | 131 |
| 7. | Bangun elemen langkah demi langkah.....               | 131 |
| 8. | Membuat pengait.....                                  | 132 |
| 9. | Pilihan dalam merancang kail .....                    | 132 |

## Teknik Kreatif Produksi Film

|   |     |
|---|-----|
| 10. Trik dan perangkat dengan bahan bidikan kamera..... | 132 |
| B. Tetap Setia Pada Tujuan .....                        | 133 |
| C. Rangkuman Tujuan Belajar .....                       | 134 |
| D. Istilah Penting .....                                | 134 |
| E. Pertanyaan Esai dan Diskusi.....                     | 134 |

## **BAB 16 Pemirsa..... 135**

|   |     |
|---|-----|
| A. Memutuskan Outlet Untuk Film.....            | 135 |
| B. Pemberian Saran .....                        | 136 |
| C. Membawa Ide Ke Penyiar .....                 | 137 |
| D. Mengirimkan Film Ke Festival.....            | 137 |
| E. Menemukan Outlet Distribusi .....            | 138 |
| F. Promosi Film .....                           | 139 |
| G. Menggunakan film sebagai batu loncatan ..... | 139 |
| 1. Ekonomi distribusi .....                     | 139 |
| 2. Pegang kaki dengan kuat di pintu .....       | 140 |
| H. Perbatasan Baru .....                        | 140 |
| I. Rangkuman Tujuan Belajar .....               | 141 |
| J. Istilah Penting .....                        | 141 |
| K. Pertanyaan Esai dan Diskusi.....             | 141 |

## **BAB 17 Teknik Produksi..... 142**

|  |     |
|--|-----|
| A. Ikuti Perjalanan Pembuatan Video .....            | 142 |
| 1. Brainstorming.....                                | 142 |
| 2. Script/Naskah .....                               | 142 |
| 3. Tim .....   | 142 |
| 4. Storyboard .....                                  | 142 |
| 5. Shot List (Daftar Pemotretan) .....               | 143 |
| 6. Lokasi .....                                      | 143 |
| 7. Kostum dan Aksesoris.....                         | 143 |
| 8. Set Alat Peraga .....                             | 143 |
| 9. Latihan.....                                      | 143 |
| 10. Shoot/Rekam .....                                | 143 |
| 11. Upload .....                                     | 143 |
| 12. Edit .....                                       | 143 |
| 13. Sound Effect (Efek Suara), Grafik dan Text ..... | 143 |
| 14. Export/Render .....                              | 143 |
| 15. Identitas/Genre .....                            | 143 |
| 16. Share atau Upload .....                          | 144 |
| 17. Siapa di Tim ? .....                             | 144 |
| 18. Panggilan Peran.....                             | 144 |
| 19. Produser.....                                    | 144 |
| 20. Sutradara.....                                   | 144 |

## Teknik Kreatif Produksi Film

|                               |   |            |
|-------------------------------|---|------------|
| 21.                           | Kameramen .....                           | 144        |
| 22.                           | Koreografer .....                         | 144        |
| 23.                           | Komposer .....                            | 145        |
| 24.                           | Sound Recordist .....                     | 145        |
| 25.                           | Runner .....                              | 145        |
| 26.                           | Penulis skenario.....                     | 145        |
| 27.                           | Aktor.....                                | 145        |
| 28.                           | Penata Rambut dan Make Up.....            | 145        |
| 29.                           | Stylish.....                              | 145        |
| 30.                           | Set Designer .....                        | 145        |
| 31.                           | Editor.....                               | 145        |
| B.                            | Istilah yang digunakan saat Syuting ..... | 146        |
| C.                            | Kumpulkan Barang.....                     | 146        |
| D.                            | Camera.....                               | 147        |
| E.                            | Perlengkapan Lainnya .....                | 147        |
| F.                            | Alat Peraga .....                         | 147        |
| G.                            | Moving Camera Shot.....                   | 149        |
| H.                            | Jenis Lampu .....                         | 154        |
| I.                            | Kumpulkan bahannya .....                  | 157        |
| J.                            | Rangkuman Tujuan Belajar .....            | 157        |
| K.                            | Istilah Penting .....                     | 158        |
| L.                            | Pertanyaan Esai dan Diskusi.....          | 158        |
| <b>BAB 18 Genre Film.....</b> |   | <b>159</b> |
| A.                            | Brainstorming .....                       | 159        |
| B.                            | Memilih Genre.....                        | 159        |
| C.                            | Menulis Naskah .....                      | 162        |
| D.                            | Menangkap keindahan alam .....            | 164        |
| E.                            | Buat desain sendiri.....                  | 164        |
| F.                            | Apa itu Storyboard?.....                  | 165        |
| 1.                            | Menggambar Storyboard.....                | 165        |
| 2.                            | Apa itu Shot List?.....                   | 166        |
| 3.                            | Tetap di jalur .....                      | 166        |
| 4.                            | Apa yang harus bawa ke pemotretan?.....   | 168        |
| 5.                            | Uluran tangan .....                       | 168        |
| 6.                            | Apa itu Latihan?.....                     | 168        |
| 7.                            | Dalam Frame .....                         | 168        |
| 8.                            | Koreografi .....                          | 169        |
| 9.                            | Kostum .....                              | 169        |
| 10.                           | Istirahat.....                            | 169        |
| 11.                           | Latihan.....                              | 170        |
| 12.                           | Memilih Kostum .....                      | 170        |
| 13.                           | Membuat rencana .....                     | 171        |
| 14.                           | Tentukan pilihan .....                    | 171        |
| 15.                           | Gaya Rambut dan Make Up.....              | 172        |

## Teknik Kreatif Produksi Film

|                                     |     |
|-------------------------------------|-----|
| 16. Menggunakan make up .....       | 172 |
| G. Menciptakan tampilan .....       | 173 |
| H. Rangkuman Tujuan Belajar .....   | 174 |
| I. Istilah Penting .....            | 174 |
| J. Pertanyaan Esai dan Diskusi..... | 174 |

### **BAB 19 Ide Kratif Film ..... 175**

|                                     |     |
|-------------------------------------|-----|
| A. Pamerkan Keterampilan .....      | 175 |
| B. Sebelum Syuting.....             | 175 |
| C. Pengaturan .....                 | 175 |
| D. Shoot Khusus .....               | 175 |
| E. Prakiraan Cuaca.....             | 179 |
| F. Mulai.....                       | 179 |
| G. Produk jadi.....                 | 180 |
| H. Green Screen.....                | 180 |
| I. Bagaimana cara kerjanya? .....   | 180 |
| J. Rangkuman Tujuan Belajar .....   | 192 |
| K. Istilah Penting .....            | 192 |
| L. Pertanyaan Esai dan Diskusi..... | 193 |

### **BAB 20 Pasca produksi ..... 194**

|   |     |
|---|-----|
| A. Memulai pengeditan .....                     | 194 |
| B. Komponen yang diperlukan dalam Editing ..... | 194 |
| 1. Menambahkan teks dan Grafik .....            | 194 |
| 2. Apa itu font?.....                           | 195 |
| 3. Apa itu grafik?.....                         | 195 |
| 4. Mulai dan akhiri .....                       | 195 |
| 5. Teknik Praktis .....                         | 196 |
| 6. Menambahkan Suara .....                      | 196 |
| 7. Proses pengeditan.....                       | 196 |
| 8. Pengisi suara.....                           | 197 |
| 9. Bagaimana cara menyinkronkan? .....          | 197 |
| 10. Ekstra menyenangkan .....                   | 199 |
| 11. Transisi Scene/Adegan.....                  | 199 |
| 12. Menambahkan transisi.....                   | 199 |
| 13. Jenis transisi .....                        | 199 |
| 14. Buat cuplikan film.....                     | 201 |
| 15. Mengekspor Video .....                      | 201 |
| 16. Cara mengekspor.....                        | 201 |
| 17. Kualitas gambar.....                        | 202 |
| 18. Ukuran bingkai.....                         | 202 |
| 19. Mengunggah dan Berbagi .....                | 203 |
| 20. Menjadi viral .....                         | 203 |
| 21. Mengunggah video .....                      | 203 |
| 22. Membuat Identitas.....                      | 204 |

## Teknik Kreatif Produksi Film

|                                       |     |
|---------------------------------------|-----|
| 23. Tujuan dari sebuah identitas..... | 204 |
| 24. Penataan Gambar .....             | 205 |
| C. Rangkuman Tujuan Belajar .....     | 205 |
| D. Istilah Penting .....              | 205 |
| E. Pertanyaan Esai dan Diskusi.....   | 205 |

|                             |            |
|-----------------------------|------------|
| <b>DAFTAR PUSTAKA .....</b> | <b>213</b> |
|-----------------------------|------------|

# FILM PADA ERA DIGITAL



## Tujuan Instruksional :

1. Menjelaskan film era digital.
2. Bagaimana membuat film yang menonjol.
3. Mempertimbangkan pembuatan film.
4. Tantangan pembuatan film.
5. Menjelaskan etika film.

### A. Pengantar Pembuatan Film

**P**embuat film yang muncul saat ini memiliki peluang yang belum pernah ada sebelumnya untuk membuat jejak perfilman mereka. Dulunya, materi pelajaran dan sarana untuk menyusun cerita yang dapat menginspirasi, menginformasikan, mendidik, dan mengubah persepsi kita tentang dunia di sekitar kita belum memiliki banyak pilihan. Para pembuat film, banyak yang memulai perfilman mereka dengan membuat video kecil yang pribadi, atau film eksperimental pendek, tetapi ketika kesenjangan muncul, mereka akan ingin membuat film yang lebih besar dan lebih baik lagi dari sebelumnya, dan mencari cara untuk memperluas dan mengembangkan pengalaman mereka melalui imajinasi yang membuat mereka mengeluarkan banyak ekspresi, dan momen inspirasi, lalu mengubahnya menjadi gairah seumur hidup.

#### 1. Dampak Era Digital

Ada seseorang yang pernah mengatakan bahwa dunia kita yang berubah telah mempengaruhi cara kita berkomunikasi dan mendokumentasikan kehidupan kita, baik di bioskop dan televisi yang sudah mapan, atau melalui gadget berbasis internet yang menawarkan platform untuk pekerjaan kita yang dapat diakses oleh jutaan orang melampaui batas-batas bahasa dan budaya dalam hitungan detik. Padahal pada kenyataannya berkat teknologi di dunia yang semakin terinformasi dan semakin kecil ini, membuat hidup kita lebih instan, lebih kompak dan lebih mudah diakses.

#### 2. Kemajuan teknologi audio visual

Era digital tidak hanya mengubah cara kita membuat film tetapi juga cara kerja kita dapat dilihat oleh orang lain, didiskusikan, dianalisis, dan dicerna oleh penonton yang menonton dan diakses melalui layar raksasa, proyektor, perangkat televisi konvensional, CD-ROM, DVD, hard drive komputer atau smartphone. Kemajuan luar biasa dalam teknologi audio visual ini menghasilkan serangkaian peralatan portabel ringan yang menawarkan pemutaran instan dan dapat mengatasi semua masalah teknis, membuat kita bebas dalam mengekspresikan diri dengan cara apa pun yang kita pilih –

## Teknik Kreatif Produksi Film

pilihan itu ditingkatkan saat kita meninjau, manipulasi dan kesibukan kita di salah satu lingkungan paling kreatif (*suite edit digital*), di mana program dapat dibuat lebih cepat dari sebelumnya menjadi mahakarya pribadi.

3. Pentingnya integritas kreatif  
Teknologi saja, tidak dapat menghasilkan film-film hebat yang menghibur penonton atau mempengaruhi emosi mereka ketika menonton, ini karena sebuah karya yang menarik, membutuhkan properti dan video yang bagus, membutuhkan motivasi, semangat, dan keahlian untuk membuat film. Ini hanya dapat dicapai dengan ketekunan dan dedikasi, dikombinasikan dengan kemampuan untuk menciptakan sebuah video kisah yang terstruktur dengan baik yang dapat membuat penonton merasakan emosi yang ada dalam film, meningkatkan kesadaran manusia, dan membuat kita dapat melihat dunia dengan cara yang berbeda.
4. Tantangan Baru yang Menarik Bagi Pembuat Film  
Dunia yang terus berkembang telah menciptakan perubahan yang luar biasa, entah dalam cara kita berinteraksi dalam masyarakat multikultural atau beradaptasi dengan ancaman global, semuanya memiliki tantangan yang berbeda-beda. Kita perlu mencoba menyebarkan sumber daya kita ke berbagai multi-platform yang tak terbatas agar tetap bisa mengikuti perkembangan dunia yang makin besar.
5. Mengatasi Pembatasan dan Tekanan  
Pertumbuhan channel siaran telah menciptakan pilihan bagi pemirsa dan produser, hal itu juga menempatkan pembatasan dan tekanan yang meningkat pada pembuat film. Dari sini, para pembuat film profesional, baik pembuat film dokumenter maupun drama, jadwal dan tenaga mereka terus-menerus diperas, sutradara juga merasa mereka harus menyediakan lebih banyak inventif, yang berarti, waktu persiapan, pembuatan film, dan waktu untuk editing menjadi sangat sedikit dan terbatas. Walaupun begitu mereka tetap mampu menghasilkan karya yang sangat penting dan bernilai, ini karena mereka faham, bagaimana cara membuat sistem bekerja dengan baik untuk mereka, sehingga, dengan bakat seorang pembuat film, pengalaman dan kontinuitas sehari-hari mereka akan mampu menciptakan film dengan efek pengalaman yang sangat luar biasa bagi penontonnya. Kunci keberhasilnya adalah : dengan mengorganisir hal-hal dengan baik dan memiliki persiapan yang matang untuk pembuatan sebuah film.
6. Syuting secara ekonomis  
Kebutuhan untuk syuting secara ekonomis merupakan hal yang penting, terutama pada pemotretan/syuting dokumenter di mana keadaan mungkin akan berubah secara tidak terduga, misalnya ketika ingin melakukan syuting outdoor tiba-tiba hujan turun. Memiliki rencana permainan, memberi diri pilihan dan mengorganisir segala hal yang akan dilakukan dapat membantu mengatasi hambatan yang mungkin tidak dapat diatasi. Di halaman berikutnya kita akan melihat berbagai cara di mana dapat mengadopsi sejumlah praktik kerja yang akan membantu mencapai tujuan dan membuat

tetap fokus, sehingga dapat menghasilkan film yang layak dan dibuat dengan baik dengan sedikit kompromi, jika ada.

7. Memutuskan ingin menjadi pembuat film seperti apa  
Sebelum terlibat dalam detail seperti itu, sebaiknya menentukan ingin menjadi pembuat film seperti apa. mungkin hanya ingin membuat video pendek dua menit untuk didistribusikan di internet, atau memilih untuk membuat film pendek untuk menunjukkan kemampuan, atau untuk dikirimkan ke siaran televisi, yang terakhir menawarkan banyak channel dan khalayak luas, meskipun di sini sebagian besar berada atas perintah preferensi pribadi dari editor komisioning atau produser eksekutif.  
Menggunakan film pendek apa saja yang buat untuk masuk ke festival film atau dikirim ke produser untuk mendapatkan pijakan di industri merupakan rencana permainan yang bermanfaat, meskipun bekerja sebagai karyawan di perusahaan film atau penyiar bisa berarti membuat film yang diformulasikan atau sesuai dengan slot transmisi yang tersedia, pengalaman yang diperoleh pada akhirnya sepadan dengan usaha yang lakukan
8. Membuat film menonjol dari keramaian  
Memastikan film dan juga diri menonjol dari keramaian jelas merupakan sesuatu yang perlu pikirkan secara serius, karena apa pun keterampilan dan bakat, pembuatan film adalah industri yang sangat kompetitif. Dalam buku ini, kita akan melihat beberapa opsi yang tersedia yang mungkin sukai. Banyak hal yang tergantung pada apakah melihat film sebagai bentuk seni murni, atau sebagai prospek komersial yang mencakup ekspresi kreatif. Pilihlah pilihan yang relevan saat mengevaluasi pilihan .
  - a. Apakah akan mengambil rute yang lebih terkontrol, konvensional, atau benar-benar spontan dan reaksioner – atau akankah menggunakan kombinasi gaya dan teknik, gaya yang seperti apa, surealis atau abstrak, untuk menceritakan kisah ?
  - b. Apakah film akan dibuat murni observasional, atau akan lebih subjektif, terus-menerus menggores di bawah permukaan sensorik orang yang filmkan?
  - c. Apakah akan mempertahankan gaya dramatis yang dipilih, atau melewati batas antara fiksi dan non-fiksi?
  - d. Apakah akan menangani masalah sosial, menjadi provokatif, menghibur, atau mengambil pendekatan yang lucu dan menyindir?
  - e. Akankah itu mencerminkan kepada pemirsa yang diketahui, atau yang tidak diketahui, atau kombinasi keduanya?
9. Kebangkitan film pendek  
Dalam mempertimbangkan opsi-opsi ini, dan banyak lainnya yang akan kita lihat nanti, jelas bahwa membuat film pendek bukanlah masalah sederhana mengambil kamera dan membuat karya master instan, jadi ada baiknya meluangkan waktu untuk mempertimbangkan bagaimana merasa paling bisa mengekspresikan diri dan mengapa penting untuk menjelajahi berbagai kemungkinan. Dengan pilihan yang saat ini tersedia, tak mengherankan bahwa dalam beberapa tahun terakhir telah terjadi ledakan kecil video diary



dan drama mini atau dshort movie (film pendek) yang sebagian besar dapat diakses di internet atau aplikasi dengan gratis, YouTube misalnya. Film dokumenter telah menikmati kebangkitan yang signifikan, dengan banyak penyiarnya, termasuk channel Discovery, Biography and History, yang merangkul hampir secara eksklusif dokumenter, dan pertumbuhan festival film pendek dan dokumenter di seluruh dunia telah memberi ribuan pembuat film kesempatan global untuk memamerkan karya mereka.

10. Mempertimbangkan harapan audiens

Dalam menganalisis peran sebagai pembuat film, perlu diingat juga, seperti halnya tata bahasa film yang semakin disempurnakan selama bertahun-tahun, demikian juga dengan ekspektasi penonton. Kecepatan aksi dan pengeditan yang difilmkan, variasi sudut kamera (*Camera angles*) yang lebih besar, *jump-cuts* (penghilangan aksi yang disengaja dalam bidikan kamera untuk membuatnya secara fisik 'jump' posisi di layar) dan transisi antar adegan yang memungkinkan pemirsa untuk 'mengisi' beberapa dari celah-celah itu, hanyalah beberapa dari teknik yang kini telah dikenal oleh penonton dan mereka menawarkan serangkaian tantangan baru bagi generasi direktur, editor, dan teknisi masa depan.

11. Menjaga pesan tetap jelas

Hal ini bukan untuk menyarankan bahwa film harus menjadi eksperimental secara terbuka atau menggunakan teknik yang berisiko membuat sebagian besar penonton merasa asing, karena kebutuhan dasar penonton – untuk diinformasikan dengan jelas, dan dihibur dengan rasa senang – telah berubah sedikit selama bertahun-tahun, dan meskipun banyak dari kita menginginkan film yang menggugah pikiran dan inovatif, hanya sedikit dari kita yang ingin duduk di auditorium atau kursi berlengan favorit kita hanya untuk diledakkan dengan citra yang tidak berarti, serangkaian efek khusus, atau diharapkan untuk memahami maknanya. Pesan sutradara yang disamarkan secara cerdas dan mendalam dengan menghadiri sesi terapi selama beberapa minggu setelahnya. Dalam kebanyakan kasus, lebih sedikit pasti lebih banyak, dan kesederhanaan adalah kunci sukses.

Namun, kita akan selalu membutuhkan pembuat film yang akan menantang konvensi kita, doktrin kita, politik kita, etika sosial kita, cara kita hidup dan cara kita mati, dan apapun metode dan apapun gaya yang dipilih, media film dan video akan terus menawarkan berbagai kemungkinan dan alternatif yang menarik bagi semua orang yang menerima tantangan.

### B. Rangkuman Tujuan Belajar

Berkat teknologi di dunia yang semakin terinformasi dan semakin kecil ini, membuat hidup kita lebih instan, lebih kompak dan lebih mudah diakses. Kemajuan luar biasa dalam teknologi audio visual ini menghasilkan serangkaian peralatan portabel ringan yang menawarkan pemutaran instan dan dapat mengatasi semua masalah teknis. Walaupun begitu mereka tetap mampu menghasilkan karya yang sangat penting dan bernilai, ini karena mereka faham, bagaimana cara membuat sistem bekerja dengan baik untuk mereka, sehingga, dengan bakat seorang pembuat

## Teknik Kreatif Produksi Film

film, pengalaman dan kontinuitas sehari-hari mereka akan mampu menciptakan film dengan efek pengalaman yang sangat luar biasa bagi penontonnya.

### C. Istilah Penting

|             |             |              |
|-------------|-------------|--------------|
| Film        | Digital     | Camera Angle |
| Intepretasi | Jump – Cuts | Ekspresi     |
| Inspirasi   | Audio       | Visual       |
| Inventif    |             |              |

### D. Pertanyaan Esai dan Diskusi

1. Jelaskan dampak digital dalam pembuatan film ?
2. Bagaimana cara mengoptimalkan penggunaan teknologi audio visual ?
3. Tantangan apa yang muncul saat pembuatan film ?
4. Jelaskan tekanan yang terjadi pada saat produksi film ?
5. Bagaimana mengatur keuangan dalam produksi film dengan efedien ?
6. Bagaimana membuat keputusan yang tepat ?
7. Bagaimana membuat film menonjol dari keramaian ?
8. Bagaimana empertimbangkan harapan audiens ?
9. Bagaimana menjaga pesan tetap jelas
10. Bagaimana film menjadi alternatif yang menarik bagi masyarakat ?



**Tujuan Instruksional :**

1. Menjelaskan kreativitas dan kebenaran film.
2. Bagaimana membuat interpretasi dramatis.
3. Mempertimbangkan perbedaan pendekatan film.
4. Menjelaskan lisensi artistik.
5. Menjelaskan visi sutradara film.

Seberapa pun panjang film yang direncanakan, baik itu memiliki durasi dua atau sepuluh menit atau lebih panjang dari itu, tujuan utama adalah membuat cerita semenarik mungkin. Membuat audiens tetap duduk menonton film, tetapi hal pertama yang perlu dilakukan memutuskan gaya film apa yang akan digunakan. Ada beberapa gaya film yang dapat diambil:

1. dokumenter, drama dokumenter, atau drama romansa
2. objektif atau subjektif
3. realis atau surealis
4. konvensional atau abstrak
5. artistik atau komersial
6. spesialis atau daya tarik universal.

**A. Menilai Pilihan Film**

Film dokumenter lebih menonjolkan suara aktor yang bersih, tidak terganggu dengan backsound, narasi, dan musik. Film dokumenter mengizinkan suara alami untuk menceritakan kisah. Kelemahannya adalah, ketika menonton film semacam ini lebih dari beberapa menit bisa saja muncul rasa bosan dan jenuh, sehingga audiens akan merasa tidak sabar ingin mengetahui informasi apa saja yang akan diberikan di film ini, sehingga jika tempo-nya terlalu lambat dan tidak menarik perhatian maka audiens akan menggantinya dengan film lainnya.

1. Kreativitas dan kebenaran  
Demikian juga, perlu mempertimbangkan secara serius apakah film akan mencerminkan kebenaran mutlak dari situasi tertentu. Masukan kreatif akan menandakan nilai pembuat film, jadi cobalah sekali-kali untuk melihat film bersama dengan orang lain dan dengan masukan/kritikannya.
2. Keterampilan interpretasi kreatif  
Untuk pembuat film yang baik, tidak boleh mengesampingkan ekspresi artistik atau masukan kreatif dari kru bisa saja menambahkan atau memindahkan memindahkan trek suara yang ada di sekitar dan menambahkan beberapa musik sebagai backsound, sehingga ini akan meningkatkan tingkat kenikmatan bagi pembuat film dan penonton.

## Teknik Kreatif Produksi Film

Penggambaran kebenaran, atau versi kreatifnya, adalah sesuatu yang dapat memengaruhi cara mendekati film, jadi ada baiknya melihat beberapa opsi.

### 3. Interpretasi dramatis

Untuk banyak film, terutama yang mengacu pada peristiwa masa lalu (*flashback*), satu-satunya cara paling efektif untuk mengilustrasikan cerita adalah merekonstruksi sedramatis mungkin, ini dapat digunakan bersama dengan, foto, potongan koran, gambar, surat-surat lama, peta dan grafik. Jika film pendek adalah film dokumenter yang membutuhkan urutan drama, perlu mempertimbangkan:

- a. naskah
- b. latihan
- c. audisi
- d. pakaian
- e. d n
- f. properti
- g. mengatur desain.

Jika film adalah film dokumenter drama sejarah, harus memastikan dialog, kostum, dan alat peraga film tersebut akurat secara historis. Cek semua hal-hal termasuk masalah-masalah yang akan muncul ketika membuat film sejarah/historikal ini, karena harus flashback ke masa lalu yang saat ini sudah tidak ada lagi. Beberapa film memerlukan rekonstruksi dramatis yang memiliki relevansi dengan masa kini – misalnya, rekonstruksi kejahatan, atau laporan saksi mata dari insiden tertentu. Film dokumenter “Gerimis Kenangan dari Sahabat Terlupakan” menampilkan kisah-kisah orang biasa yang terjebak dalam situasi darurat, yang secara efektif menggabungkan wawancara dan trek suara dengan rekonstruksi dramatis. Jenis film ini sering menggunakan dua gaya pembuatan film yang sangat berbeda – metode tripod-di-kamera yang dikendalikan untuk merekam orang yang diwawancarai dan pendekatan semua-tindakan genggam yang membuat kontras dinamis antara keduanya. Dalam beberapa kasus, bahkan dapat memutuskan untuk memberikan adegan aksi tampilan visual yang berbeda untuk menyuntikkan lebih banyak gaya ke dalam film dan membuat kontras antara kedua teknik tersebut menjadi lebih menonjol.

### 4. Perbedaan pendekatan

Jika membuat drama atau film dokumenter pendek yang akan mencakup rekonstruksi drama, bagaimanapun, pendekatan pembuatan film umumnya akan sangat berbeda dari film dokumenter, dengan mempertimbangkan:

- a. Perubahan sudut dramatis di antara bidikan kamera kamera
- b. Pembuatan titik edit yang paling efektif
- c. Kesenambungan tindakan
- d. Kesadaran *Eye-line* (Garis mata)
- e. Pencocokan suara antara set-up.

### 5. Lisensi artistik

Selangkah lebih maju, mungkin merasa cocok untuk menciptakan tampilan surealis atau abstrak pada film. Namun, ada perbedaan antara seni dan

pendekatan bergaya, khususnya dalam pembuatan film dokumenter. Seni mungkin menyenangkan, tetapi tidak akan menyamarkan cerita yang dibuat secara tidak maksimal. Akan lebih efektif lagi jika mengintegrasikan gaya ke dalam narasi yang kuat. Pemeriksaan mimpi buruk seseorang atau mimpi yang berulang, misalnya, dapat membantu kita memahami keseriusan masalah orang tersebut dengan menggunakan beberapa adegan abstrak yang dibangun dengan hati-hati. Meskipun dapat dikatakan bahwa adegan seperti itu hanya memberikan kesan 'kebenaran', dapat juga dikatakan bahwa adegan tersebut tidak mendistorsi pengalaman kehidupan nyata jika diucapkan dengan tulus dan bahkan dengan rasa takut. Interpretasi visual dari suatu situasi, bagi saya, sangat dapat diterima jika inti cerita mencerminkan pengalaman subjek dengan kejujuran. Itu juga bisa memberikan tingkat informasi lain sambil meningkatkan respons emosional pemirsa sendiri.

6. Mengaburkan garis

Ada perbedaan mencolok dalam membuat konvensi film bagi penonton, dan menciptakan interpretasi yang salah tentang orang dan peristiwa. Ketika kita menonton sebuah karya fiksi kita tahu bahwa semuanya adalah imajinasi seseorang atau visualisasi sutradara dari sebuah cerita, apakah cerita itu asli atau cerita fiksi dari sebuah peristiwa yang sebenarnya. Dengan film-film faktual, dokumenter dan dokumenter-dramatis, garis-garisnya tidak selalu tergambar dengan jelas dan sangat mudah untuk memberikan interpretasi tentang kebenaran, atau bahkan memutarbalikkan kebenaran, baik secara kebetulan maupun disengaja.

7. Nyata atau imajiner

*The War Game* (sebuah film dokumenter tahun 1965) dianggap sangat realistis oleh pihak berwenang sehingga dilarang disiarkan selama lebih dari 20 tahun, ketika akhirnya diputuskan bahwa film ini tidak akan memberikan trauma terhadap penonton. *The War Game*, meskipun tercantum dalam kompilasi Channel 4 dari film dokumenter top sepanjang masa, bukanlah sebuah dokumenter melainkan sebuah karya fiksi yang dibuat dengan gaya dokumenter sehingga tampak lebih bersahaja dan dapat dipercaya.

8. Film Realisme dan pengaruhnya terhadap masyarakat

Seorang penulis bernama Jeremy Sandford menunjukkan dengan sangat detail sebuah keluarga biasa yang jatuh ke dalam kemiskinan dan menjadi tunawisma. Sutradaranya mengadopsi gaya dokumenter dalam menceritakan kisah pasangan muda yang memulai kehidupan pernikahan dengan penuh harapan dan optimisme, tapi pada akhirnya mereka mengalami kemalangan, perpisahan dan pengusiran, dan klimaks-nya adalah kedua anak mereka diambil oleh Dinas Sosial secara paksa dan menggunakan kekerasan, yang membuat mereka menjerit dan menangis histeris. Adegan itu begitu realistis, sehingga banyak pemirsa pasti percaya bahwa itu dimainkan secara nyata. Dari film ini, citra Dinas Sosial pastinya akan jatuh di mata masyarakat, karena digambarkan pihak berkuasa yang seharusnya melindungi dan peduli dengan masyarakat, justru malah melakukan hal-hal menggunakan kekerasan dan paksa, memberikan image para dingsos tidak memiliki rasa

kemanusiaan dan kepedulian terhadap keluarga tersebut, ini juga menimbulkan perasaan bias dalam representasinya dari situasi kehidupan nyata. Film ini, membentuk konvensi baru yang kuat, memberikan kontribusi substansial untuk debat publik dan politik yang mengikutinya, termasuk masyarakat luas yang menontonnya, karena dari sini image negatif terbentuk, dalam p nagan masyarakat yang awam, pihak berwenang semuanya adalah sama dengan yang ada dalam film, sehingga sebagai pembuat film juga harus mempertimbangkan hal-hal kecil seperti ini ketika sedang membuat film yang berbau dokumenter.

### **B. Visi Sutradara**

#### 1. Pembuatan film dari hati

Pembuatan film harus selalu menjadi pengalaman yang menggembirakan dan bermanfaat, apakah membuat komik pendek yang seru dan menyenangkan, atau retrospektif puitis, atau menangani jurnalisme investigasi mendalam. Film tidak selalu harus memiliki pesan tersembunyi atau menusuk hati nurani kita atau mencerminkan masalah masyarakat. Film juga bisa menjadi ekspresi imajinasi kita dalam keadaan mentah dan top-of-the-head. harus membuat film tentang hal-hal yang menginspirasi ; yang membuat orang tertawa atau menangis; tentang ilmu pengetahuan yang sangat ketahu, atau yang belum diketahui orang-orang atau hanya karena keinginan kreatif.

#### 2. Bersenang-senang dengan film

Humor adalah subjek yang dipilih oleh banyak orang sebagai film pertama. Film humor memiliki beragam teknik yang digunakan untuk memberikan kenikmatan universal kepada penonton.

#### 3. Imajinasi adalah segalanya

Berimajinasi adalah hal yang paling menyenangkan bagi pembuat film. Imajinasi dapat membantukita menemukan adegan-adegan untuk menceritakan sebuah kisah yang menarik. Segala jenis adegan yang ada pada script/naskah film akan menjadi semakin kreatif dan mendramatisir jika dibayangkan terlebih dahulu lalu mempraktikkannya.

### **C. Rangkuman Tujuan Belajar**

Film dokumenter *Gerimis Kenangan* dari Sahabat Terlupakan menampilkan kisah-kisah orang biasa yang terjebak dalam situasi darurat, yang secara efektif menggabungkan wawancara dan trek suara dengan rekonstruksi dramatis. Jenis film ini sering menggunakan dua gaya pembuatan film yang sangat berbeda – metode tripod-di-kamera yang dikendalikan untuk merekam orang yang diwawancarai dan pendekatan semua-tindakan genggam yang membuat kontras dinamis antara keduanya.

## Teknik Kreatif Produksi Film

### D. Istilah Penting

|            |              |          |
|------------|--------------|----------|
| Dokumenter | Interpretasi | Historis |
| Eye - Line | Lisensi      | Imajiner |
| Imajinasi  |              |          |

### E. Pertanyaan Esai dan Diskusi

1. Apakah yang dimaksud kreativitas dan kebenaran film ?
2. Jelaskan tentang interpretasi dramatis ?
3. Jelaskan tentang film dokumenter ?
4. Apa yang maksud dengan kesinambungan tindakan ?
5. Mengapa seni mungkin menyenangkan, tetapi tidak akan menyamarkan cerita yang dibuat secara tidka maksimal ?
6. Apakah cerita itu asli atau cerita fiksi dari sebuah peristiwa yang sebenarnya ?
7. Film Realisme dan pengaruhnya terhadap masyarakat, jelaskan ?
8. Apa yang dimaksud dengan pembuatan film harus selalu menjadi pengalaman ?
9. Jelaskan tentang film Humor ?
10. Apa yang dimaksud dengan berimajinasi ?

**Tujuan Instruksional :**

1. Menjelaskan program-program dokumenter dan faktual.
2. Bagaimana mengintegrasikan gaya ke dalam narasi.
3. Mempertimbangkan perbedaan pendekatan film.
4. Menjelaskan genre program.
5. Menjelaskan Tantangan untuk menjadi inovatif film.

**S**ejak akhir 1950-an, penonton bioskop mulai berkurang secara perlahan, karena ada aksesoris baru yang dimiliki di rumah setiap orang yaitu Televisi/TV. Sejak itu juga pabrik-pabrik di seluruh dunia telah dialihkan untuk membuat barang-barang yang diinginkan konsumen seperti lemari es, radio, dan mesin cuci untuk memenuhi tuntutan negara-negara yang membangun kembali kehidupan mereka dan berniat menciptakan lingkungan rumah yang lebih nyaman dan praktis. Lanskap sosial dan politik akan berubah secara dramatis ketika orang-orang mulai menuntut gaya hidup yang lebih baik dan lebih menarik.

**A. Televisi Menciptakan Khalayak Yang Lebih Luas**

Di awal munculnya televisi, banyak channel menyajikan sebagian banyak programnya adalah acara memasak, format segar dan menarik mulai muncul, yang pada akhirnya membentuk konvensi dan ide baru dari mana banyak format saat ini telah dikembangkan. Drama, yang telah diterima secara universal sebagai hiburan 1 jam akan dapat ditonton di layar kecil di ruang tamu .

Program-program dokumenter dan faktual dibawa ke dalam gelombang pasang perusahaan, yang mencakup berbagai macam pengetahuan, dengan durasi waktu yang bervariasi, untuk merangsang minat kita dan membuka mata kita melihat apa yang terjadi di dunia, dengan kecepatan yang jauh lebih cepat daripada bioskop karena mampu memberikan banyak tayangan tanpa harus menunggu dan membeli tiket untuk menonton.

## 1. Menemukan ide-ide baru

Para pembuat film televisi pada saat itu ini memulai banyak teknik yang telah menjadi bagian dari tata bahasa dokumenter serta bentuk film pendek, termasuk penyebaran peralatan portabel, dengan suara, ke beberapa medan paling terpencil dan berbahaya di bumi. Mereka melewati musim hujan, menemukan jeram yang mengamuk, melihat dan menghadapi penduduk asli yang bermusuhan, meliput hutan yang tidak dikenal dan berbahaya, semua orang berkonspirasi untuk menantang para pembuat film saat mereka bekerja untuk menyusun cerita yang mencekam di bawah tekanan dan ketidakpastian yang ekstrem.



## Teknik Kreatif Produksi Film

Tetapi merekam suku-suku yang hilang di sudut-sudut dunia yang terlupakan hanyalah salah satu dari banyak jalan eksplorasi yang mulai dirangkul oleh televisi dan menjadi genre baru dan inventif, termasuk:

- a. eksplorasi dan penemuan
- b. sejarah alam
- c. retrospektif sejarah
- d. serial drama
- e. dokumenter investigasi
- f. film yang dipimpin oleh kepribadian
- g. film yang dipimpin oleh para ahli
- h. program perbaikan rumah
- i. program makeover
- j. televisi virtual

Semua genre program ini masih ada hari ini dan, dalam iklim peluang baru, televisi telah mengakui bahwa ada juga tempat untuk film pendek dan membuat slot transmisi khusus untuk mengakomodasi mereka.

2. Berbagai macam genre program  
Televisi menawarkan berbagai genre program yang luar biasa untuk memenuhi sebagian besar kebutuhan kita, baik sebagai pemirsa dan pembuat film, dan tentu saja memiliki potensi untuk menawarkan beragam pilihan program berkualitas untuk membuat kita tetap terhibur dan mendapat informasi yang lebih luas.
3. Tantangan untuk menjadi inovatif  
Tidak semua keluaran penyiaran disambut dengan antusias yang meriah. Banyak yang mempertanyakan apakah banyak keluaran televisi saat ini terus segar dan merangsang dan secara tajam menanyakan apakah yang disebut Reality Show, misalnya, benar-benar 'nyata' atau palsu? Apakah itu mencerminkan kehidupan orang-orang menggunakan kejujuran dan integritas, atau apakah itu hanya setting panggung dan manipulatif, mengeksploitasi pesertanya dan membuat bingung audiensnya? Beberapa format realitas akhir-akhir ini bahkan mulai mementaskan skenario yang dibangun di mana orang-orang biasa memerankan peristiwa seolah-olah itu nyata. Orang mungkin juga merenungkan jika kadang-kadang konvensi yang terlalu sering digunakan dari narasi suara dinding-ke-dinding tanpa henti untuk membawa kita melalui cerita yang sedang berlangsung memicu kurangnya kepercayaan pada kemampuan pembuat film untuk memberi tahu kita kebenaran absolut daripada versi yang dibangun. dari itu - atau kemampuan kita sendiri untuk memahami apa yang terjadi jika alur cerita tidak dibuat benar-benar jelas, selangkah demi selangkah.
4. Memimpin dengan memberi contoh  
Banyak praktisi film telah diakui untuk kontribusi individu yang telah mereka buat untuk kerajinan, beberapa dengan desain, dan lain-lain tanpa mencari pengakuan khusus, tetapi hampir selalu berdasarkan imajinasi, dedikasi dan akal mereka.
5. Menyadari aliran visual film

## Teknik Kreatif Produksi Film

Kameramen adalah contoh terbaik bagi semua pembuat film, tentang cara mengambil video yang akan diedit menjadi narasi yang menarik dan dramatis, tanpa arahan apa pun dan di bawah tekanan ekstrem.

### B. Mengintegrasikan Gaya Ke Dalam Narasi

Garis-garis yang kabur masih menjadi bahan perdebatan dan pertimbangan serius seperti sebelumnya. Di televisi kita hari ini mungkin terdiri dari satu format sukses yang dikloning oleh format lain dan obsesi publik terhadap selebriti yang diberikan liputan media maksimum di setiap kesempatan, tetapi ada banyak hal yang patut disyukuri. Kebutuhan untuk menjadi inovatif akan selalu menjadi bagian dari jiwa pembuat film. Individu yang kreatif dan berpikiran maju selalu berhasil menghadapi tantangan dan kita dapat belajar banyak dari pencapaian mereka.

### C. Rangkuman Tujuan Belajar

Semua calon sutradara harus mencoba menyempurnakan kemampuan dalam memvisualisasikan adegan yang sudah selesai saat syuting, atau saat rekaman. Menjalankan adegan di kepala tidak hanya akan menunjukkan bidikan kamera yang dibutuhkan, tetapi juga ritme dan tempo dasar dari urutannya.

### D. Istilah Penting

|            |             |              |
|------------|-------------|--------------|
| Make Over  | Virtual     | Retrospektif |
| Eksplorasi | Investigasi | Narasi       |

### E. Pertanyaan Esai dan Diskusi

1. Bagaimana bentuk investasi pada ratusan orang dengan bakat individu dan ide-ide kreatif ?
2. Apa yang dimaksud denyadari aliran visual film ?
3. Bagaimana Karakter pemimpin film ?
4. Apa tantangan untuk inovatif film ?
5. Apa yang dimaksud dengan genre film ?

## EVALUASI FILM



### Tujuan Instruksional :

1. Menjelaskan kreativitas dan kebenaran film.
2. Bagaimana membuat interpretasi dramatis.
3. Mempertimbangkan perbedaan pendekatan film.
4. Menjelaskan lisensi artistik.
5. Menjelaskan visi sutradara film.

Dalam Bab 4 kita melihat hanya beberapa pilihan yang tersedia bagi pembuat film, tetapi tidak ada set rumus foto karena film umumnya merupakan ekspresi kreatif yang diwujudkan oleh visi satu orang. Banyak praktisi profesional, akan memiliki pandangan pribadi yang sangat berbeda dengan orang biasanya, tentang bagaimana mendekati pembuatan genre film apa pun. Saya hanya menempatkan berbagai pilihan sebelum mempertimbangkan dan mengevaluasi. Yang terpenting, harus terlebih dahulu memutuskan jenis film apa yang ingin buat.

- a. Apakah film akan murni observasional atau subjektif?
- b. Apa yang akan mendorong narasi?
- c. Akankah kita memahami di mana posisi orang dalam konflik?
- d. Akankah karakter mendapatkan apa yang mereka inginkan atau butuhkan?
- e. Akankah karakter mendapatkan empati penonton?
- f. Apakah film akan informatif, lucu, sedih, investigasi?
- g. Apakah akan menggunakan kombinasi gaya dan teknik?
- h. Apakah film akan seimbang dan tidak memihak atau sepenuhnya subjektif?
- i. Apakah cerita akan sepenuhnya dibulatkan atau meninggalkan pertanyaan yang belum terjawab?
- j. Apakah filmnya akan lambat dan terukur atau cepat dan dinamis?
- k. Akankah cerita memiliki satu atau lebih titik balik yang pasti?
- l. Bisakah menyamarkan eksposisi?
- m. Apakah akan menggunakan subteks dalam narasi?
- n. Apakah film akan menarik?

Poin terakhir diatas adalah hal terpenting, karena menarik atau tidaknya sebuah film akan mempengaruhi banyak dan sedikitnya penonton yang akan menonton dan menikmati film. Walaupun begitu, tidak perlu juga memsukkan semua poin yang ada diatas pada film, karena hanya membutuhkan poin-poin yang hanya akan gunakan saya dan emnggabungkannya untuk membuat narasi sekuat mungkin untuk menceritakan kisah khusus.

### A. Menemukan Gaya

Materi yang telah kita bahas pada bab-bab sebelumnya akan membantu fokus pada gaya dasar film, pada pertimbangan pertama, tidak memberikan petunjuk yang jelas tentang rute mana yang harus diambil. Contoh saja pembuatan video untuk band rock, ini akan membutuhkan jenis pendekatan spontan, menggunakan gambar yang sangat kontras dengan suntingan suara yang dramatis untuk menceritakan kisah yang sedang berlangsung, mungkin akan bekerja dengan baik – terutama jika subjek tidak selalu dapat didekati atau dapat mengekspresikan diri mereka dengan jelas. Mengapa membuang soundtrack, mungkin bertanya, dengan suara yang tidak relevan dan tidak koheren yang tidak menambahkan apa pun ke dalam cerita dan mungkin berisiko mengurangi dampaknya sebagai bagian pembuatan film yang kreatif dan kuat?

### B. Pertimbangkan Alternatifnya

Di sisi lain, jika anggota band sangat blak-blakan dan merasa mereka memiliki sesuatu untuk dikatakan, tentang musik, bepergian dengan koper bersama rekan kerja yang tidak rapi dengan memiliki kebiasaan buruk, maka mungkin ingin berhenti sejenak dan merenungkan apakah pendekatan yang lebih subjektif akan memberikan dimensi dan stimulus ekstra pada film, bahkan mungkin menambahkan sentuhan humor sesekali untuk mengurangi tekanan dan ketegangan sehari-hari. Masalah bahkan mungkin muncul selama tur, gesekan antara anggota band atau ketidaknyamanan mereka ketika perjalanan, atau bahkan masalah yang didapat dari manajernya; penggemar yang tidak puas merasa bahwa band telah kehilangan arah, menghasilkan karya yang membosankan dan tidak menginspirasi, sehingga akan membuat semua orang kehilangan minat, dan merugikan Agensi/perusahaan band rock.

### C. Kekuatan Pendorong

Narasi untuk film khusus, ditambah dengan ledakan tawa para anggota band, manajer, dan kru lainnya akan menunjukkan sebuah cerita sebuah perjalanan yang berjalan dengan halus. Bagaimanapun mungkin, memutuskan pada tahap kasar bahwa informasi penting tertentu hilang yang diperlukan untuk mengikat semua untaian narasi bersama-sama. Film pada titik ini mungkin, misalnya, tidak memberikan indikasi jarak antara tempat, jumlah jam yang dihabiskan untuk bepergian dan tampil, pemesanan yang berkurang saat tur berlangsung, atau konfrontasi dramatis yang membayangi antara pemodal dan band di tempat terakhir. Tak satu pun dari ini telah ditangkap secara memadai selama sesi wawancara untuk menjelaskannya karena, sejujurnya, ada jauh lebih banyak peristiwa dadakan dan menarik yang mengalir di sekitar di setiap tahap pembuatan film. Bahkan mungkin ada sub-plot yang melibatkan kelompok yang menuduh anggota band melakukan perilaku yang tidak pantas, polisi dipanggil untuk menyelidiki keluhan tentang kamar hotel yang hancur, penyanyi utama ditahan karena mabuk dan perilaku tidak tertib di beberapa kota di tengah malam, entah dari mana informasi tersebut ada (bisa jadi Antifan, atau fans yang terlalu agresif) dan tentunya mereka akan

## Teknik Kreatif Produksi Film

berusaha mati-matian untuk mengejar rombongan utama sebelum pertunjukan berikutnya dimulai.

Pilihan yang tersedia adalah membuang elemen-elemen tertentu dari cerita atau mengatur sesi wawancara baru dengan band untuk menopang kesenjangan, atau merekam narasi yang ekonomis dan selektif yang tidak hanya akan secara efektif menggabungkan elemen bersama tetapi memberikan cerita beberapa intrik dan ketegangan dramatis yang sangat dibutuhkan.

### **D. Bersiaplah Dan Simpan Kekecewaan**

Banyak sutradara merasa bahwa, di belakang, mereka mungkin telah membuat film yang lebih baik jika mereka diberi lebih banyak waktu atau lebih siap. Sebelumnya saya membahas pentingnya memberi diri pilihan dan menjadi terorganisir dan disiplin untuk membantu mengatasi masalah tertentu. Jelas dapat mempertimbangkan beberapa opsi pada tahap pengeditan dan dalam beberapa kasus bahkan meningkatkan – atau menyimpan – film. Tapi tidak selalu. Jika ingat bahwa persiapan adalah investasi terbesar yang dapat dilakukan dalam film, akan memberi diri peluang terbaik untuk menghasilkan produk akhir yang sukses. Dan meskipun tidak selalu mungkin untuk meramalkan dengan tepat apa yang akan terjadi setelah berangkat dengan kamera di bawah lengan, penelitian menyeluruh akan sangat membantu memutuskan semua skenario dan alternatif yang mungkin sehingga dapat merencanakannya dengan tepat.

### **E. Pendekatan Pribadi**

Sesuatu yang pada akhirnya akan menentukan pendekatan adalah kategori genre dasar film. Meskipun drama dan dokumenter sangat berbeda dalam gaya dan teknik, mereka tetap dapat mempertahankan banyak elemen genre yang sama, dari petualangan aksi hingga intrik romantis, dari masalah sosial hingga yang sangat lucu atau sarkastik. mungkin merasa, misalnya, bahwa lebih banyak humor dapat diperas dari sebuah cerita dengan menggunakan narasi yang jenaka, atau bahwa karya investigasi akan jauh lebih kuat jika aksinya dibiarkan berbicara sendiri, dengan konfrontasi yang mentah dan murni.

### **F. Membuat Film Berfungsi Di Lebih Dari Satu Level**

Tugas selanjutnya adalah memutuskan apakah film akan menggunakan satu atau beberapa teknik. Jika anggaran untuk film band rock masih terbilang masuk akal, mungkin ingin memasukkan beberapa urutan pemutaran musik fantasi imajinatif yang berjalan paralel dengan narasi utama yang lebih bumi. Urutan seperti itu kemudian dapat 'diperlakukan' secara visual di suite edit untuk memberi mereka pemisahan yang lebih besar. Mengadopsi metode pengintegrasian dua atau lebih gaya yang sangat berbeda tentu saja tidak terbatas pada jenis skenario ini. Adegan flashback baik dalam drama atau dokumenter, atau adegan rekonstruksi, bisa sangat efektif jika direncanakan dengan baik, relevan dengan narasi, dan dieksekusi dengan bakat.

### **G. Counterpoint Menggerakkan Aksi Ke Depan**

Jangan pernah meremehkan kekuatan counterpoint untuk memperkuat tulang belakang cerita, atau untuk membuat poin edit yang lebih dinamis. Counterpoint dapat digunakan dalam berbagai cara, misalnya, memotong dari adegan seorang ahli seni bela diri yang berlatih gerakannya di danau yang tenang, ke skenario pertempuran yang lebih agresif, penuh dengan gerutuan, erangan dan pukulan tubuh, menggunakan gerakan lengan atau tangan untuk melakukan pemotongan. Dalam contoh ini kami tidak hanya membedakan tindakan, tetapi juga suara, dan pengeditan menjadi lebih efektif untuk menerapkan keduanya sebagai kekuatan pelengkap.

Ketika memilih untuk menggunakan counterpoint, ingatlah bahwa mungkin tidak selalu mudah untuk membuat transisi seperti itu di suite edit jika belum merencanakan skenario ini sebelum syuting. Membayangkan adegan di kepala dan dengan hati-hati mempertimbangkan pilihan akan membuka pikiran terhadap banyak kemungkinan jauh sebelum mulai menjalankan rekaman video melalui kamera.

### **H. Ciptakan Cahaya Dan Bayangan**

Bagaimana membuat tekstur film adalah pertimbangan penting lainnya, yang akan kita tinjau kembali di bab selanjutnya tentang pengeditan. Bertekstur berarti harus selalu memastikan bahwa film – drama atau dokumenter – tidak berjalan pada satu tingkat yang berkelanjutan, tetapi pasang surut, terkadang dengan elemen kejutan, untuk membuat penonton tetap tertarik dan terstimulasi sepenuhnya. Banyak editor film atau video telah menyelamatkan sebuah proyek dari kematian sebelum waktunya dengan menyandingkan gambar dan adegan untuk membuat struktur narasi lebih menarik dan menarik. Itu mungkin dengan memperlambat atau mempercepat laju edit, terkadang dengan musik atau suara lainnya; menahan citra atau informasi untuk memberikan dampak yang lebih besar, atau memotong adegan dengan cara yang berbeda untuk meningkatkan ketegangan dramatis atau untuk memberi penonton waktu istirahat darinya.

Namun, ingatlah bahwa seorang editor hanya dapat bekerja dengan materi, jadi semakin dapat memvisualisasikan pasang surut presentasi, dan memfilmkan elemen yang sesuai, semakin besar peluang untuk membuatnya. permukaan bertekstur lebih efektif saat mengacak gambar di sekitar suite edit.

### **I. Libatkan Audiens Sejak Awal**

Audiens bisa berubah-ubah dan sangat menuntut. tidak perlu memulai film dengan adegan eksplosif, penuh aksi yang membuat buku-buku jari mereka memutih saat mereka memegang sisi kursi mereka, tetapi setidaknya, harus membuat beberapa menit pembukaan film itu cukup menarik untuk menarik perhatian mereka dan memudahkan mereka masuk ke dalam cerita. Seperti yang akan kita lihat di Bab 16, semua jenis trik dapat digunakan untuk menarik audiens pada tahap pengeditan, tetapi, seperti sebelumnya, hanya akan ada begitu banyak materi yang dapat dimainkan, jadi pikirkan saat-saat pembukaan sebelum syuting bisa terbukti sangat menguntungkan.

## J. Sudut Pandang Yang Seimbang

Keseimbangan sebuah film tidak selalu relatif terhadap aplikasi teknis atau estetikanya. Ketika memiliki poin tertentu untuk dibuat, atau hanya memiliki keinginan membara untuk membuat pernyataan tentang masalah atau perhatian tertentu, sangat mudah untuk membuat merasa asing jika mengawali video dengan suasanya yang berat. Karena merasa bersemangat tentang sesuatu, bukan berarti harus memukul kepala audiens dengan tongkat atau memukul mereka agar tunduk dan agar pandangan tersampaikan. Ini bisa memiliki efek sebaliknya, ketika mempertimbangkan betapa lebih bermanfaatnya menggunakan keterampilan sebagai pembuat film. Gantikan wawancara antagonis dan ide visual yang canggung dengan teknik sinematik yang lebih halus jika memungkinkan dan gunakan kombinasi ide dan subteks imajinatif untuk memungkinkan film bekerja di berbagai tingkatan.

Akan tetapi, ini tidak berarti harus tampil sepenuhnya, tetapi akan sangat mungkin untuk mendapatkan simpati audiens dengan sudut pandang jika menunjukkan bahwa telah mempertimbangkan kedua sisi argumen, dan memberikan kesempatan kepada semua pihak untuk menyampaikan pendapatnya. Misalnya, membuat film tentang keluhan publik terhadap pemerintah tanpa meminta komentar/tanggapan dari juru bicara pemerintah, mungkin tampak tidak seimbang, kecuali jika pemerintah diberi kesempatan untuk menanggapi, tetapi mereka menolak untuk memberi tanggapan. Perusahaan besar sering mendapat kecaman dari pembuat film karena terlibat dalam kegiatan yang meragukan dan tidak bertanggung jawab, tetapi jika film tidak memiliki perwakilan perusahaan, berisiko tampil kurang diteliti, atau paling buruk terlibat dalam karya yang dibuat-buat dan bias.

Sementara kita menyadari kengerian yang dilakukan oleh berbagai orang dalam berbagai situasi, atau terkejut dengan tindakan yang dilakukan orang-orang yang berada di luar pemahaman kita, penting juga untuk memahami mengapa hal itu terjadi dan bagaimana hal itu terjadi. Dengan memberikan suara kepada pelaku seperti itu – baik melalui fiksi atau film dokumenter – setidaknya kita memiliki kesempatan untuk menilai situasi untuk diri kita sendiri. Bahkan mungkin memberi kita pemahaman yang lebih besar tentang apa yang membuat mereka melakukan sesuatu yang begitu tidak dapat dijelaskan – sebuah kesempatan yang mungkin telah kita tolak.

Kebebasan berekspresi sangat penting dalam setiap masyarakat demokratis. Tentu saja, dapat membuat film yang sepenuhnya subjektif atas dasar bahwa orang lain memiliki hak untuk membuat film mereka sendiri yang mengekspresikan sudut pandang yang berlawanan – tetapi jika begitu terancam oleh kemungkinan validitas dan persuasif dari opini yang berlawanan tersebut sehingga mendorong tidak memasukkannya ke dalam film jika itu merusak sudut pandang sendiri?

Sementara beberapa orang mungkin berpendapat bahwa siapa pun yang membuat film memiliki pendapat tentang subjek dan karena itu secara otomatis bias, itu bermuara pada masalah bagaimana mendekati pembuatan film dan representasi materi pelajaran. Dalam banyak kasus, sangat sah bagi seseorang untuk membuat

## Teknik Kreatif Produksi Film

film tanpa sudut pandang yang jelas, karena perjalanan penemuan itu sendiri adalah inti dari pembuatan film tersebut. Film bisa menjadi media yang sangat persuasif dan berpengaruh. Saya ingin berpikir bahwa sebagian besar pembuat film siap untuk mengadopsi pikiran terbuka pada banyak hal yang berkaitan dengan dunia pada umumnya.

### K. Dapatkah Film Memberikan Kesimpulan

Terlepas dari teknik modern aksi *jump-cutting*, *leapfrogging*, menggunakan layar terpisah untuk menampilkan adegan paralel, dan *inter-cutting flashback* (*Intercutting kilas balik*) dan *flash forward* (*kilas kedepan*), tidak disarankan untuk membiarkan penonton mengisi celah yang seharusnya diisi untuk mereka. Penulis Charlie Kaufman membingungkan dan membingungkan audiensnya dengan setiap karya fiksi yang dia hasilkan, tetapi potongan-potongan teka-teki pada akhirnya masuk akal, bahkan jika penonton harus bekerja lebih keras untuk menyatukannya. Dan karena film-film seperti *Eternal Sunshine of the Spotless Mind* direkayasa dengan begitu ahli oleh penulis, sutradara, dan editor, kebanyakan dari kita akan siap untuk mengabaikan area kebingungan karena kita telah dihibur secara menyeluruh dan imajinatif.

### L. Memilih Materi Pelajaran

Untuk film pertama tentu ingin membuat pekerjaan seefektif dan seefektif mungkin. Mungkin sudah memiliki naskah drama atau subjek dalam pikiran yang disukai dan benar-benar fokus untuk membuat film. Jika tidak, saya menawarkan saran berikut:

1. Tuliskan lima judul subjek berbeda yang menurut dapat membuat cerita yang menarik, mungkin membuat masing-masing memiliki gaya dan pendekatan yang berbeda, apakah itu investigasi, lucu, komedi, horor, petualangan, bergaya atau apa pun. Kemudian buatlah daftar komponen terpisah yang rasa akan dibutuhkan untuk menceritakan kisah itu dengan keyakinan dan ketepatan dan libatkan perhatian kita dari awal hingga akhir. Nilai mana dari lima yang dapat bekerja di lebih dari satu tingkat dan tawarkan potensi paling besar untuk membuat tekstur baik materi pelajaran maupun citra visual.
2. Jika ini adalah drama mini, dan merupakan film pertama, buatlah karya kontemporer untuk menghindari keharusan membuat referensi sejarah yang akurat terkait dengan tata rias, lemari pakaian, dan properti. Pilih atau tulis cerita dengan struktur kuat yang orisinal dan tidak klise, memiliki suara yang unik, dan akan bekerja tanpa terlalu dibebani dengan dialog dan liku-liku, atau berantakan dengan banyaknya karakter yang masuk dan keluar bingkai. Pertimbangkan bagaimana ide dapat diubah menjadi narasi visual yang mencolok menggunakan gaya yang jelas dan tidak terlalu rumit. Buku-buku Syd Field, William Goldman, dan Robert McKee mungkin dapat digunakan sebagai referensi karena buku-buku tersebut akan memberikan petunjuk yang sangat baik tentang seni penulisan skenario, meskipun naskah pada akhirnya harus merupakan karya asli ekspresi diri.



## Teknik Kreatif Produksi Film

3. Jika film faktual, hubungi orang yang ingin filmkan dan cari tahu apakah mereka akan memberikan izin mereka. Jika orang-orang ini ingin mendorong narasi tetapi tidak tertarik untuk difilmkan, atau sama sekali tidak memiliki karisma di layar, tidak memiliki film. Atau jika mendekati pemilik properti dan otoritas setempat untuk meminta izin membuat film di lokasi yang diinginkan tetapi ditolak, mungkin tidak memiliki film, tergantung pada pentingnya film tersebut bagi cerita dan apakah dapat menggantinya. Dengan kata lain, mulailah dengan sebuah visi, lalu persempit menjadi praktis, sesuaikan konsep dengan kompromi sesedikit mungkin – atau lanjutkan ke opsi dua.

### M. Temukan Apa Yang Dilakukan Pembuat Film Lain

Sebelum membuat keputusan akhir, akan bermanfaat untuk melihat beberapa dari ratusan film pendek yang tersedia untuk ditonton dengan mengklik mouse di web. Range and depth/Rentang dan kedalaman film-film ini mengejutkan dan akan memberi ide bagus tentang berbagai cerita, gaya, dan teknik yang diadopsi oleh pembuat film yang sedang naik daun.

Tentu saja harus membenamkan diri dalam budaya film di setiap kesempatan, di televisi dan di bioskop. Dengan mengamati para profesional, akan menemukan pengalaman dan inovasi yang berharga dan beragam yang akan menjadi katalis untuk evaluasi dan eksplorasi kemungkinan yang kaya dan tak terbatas.

### N. Rangkuman Tujuan Belajar

Penonton memiliki harapan bahwa setiap film yang mereka tonton akan, dalam beberapa cara, mengikat ujung yang longgar dan membawa masalah ke kesimpulan. Hal ini tidak selalu terjadi. Beberapa film meninggalkan penonton untuk mengambil keputusan sendiri tentang apa yang mungkin terjadi selanjutnya, tetapi jika film tidak, atau tidak dapat, sepenuhnya dibulatkan, narasi setidaknya harus dieksekusi dengan imajinasi dan bakat dengan cara kompensasi.

Konflik seperti itu dalam film tidak boleh dibiarkan begitu saja, tetapi juga tidak boleh melupakan fakta bahwa hanya sifat manusia bagi orang untuk 'bertindak' ketika kamera diarahkan ke mereka – terutama mereka yang memiliki opini sendiri. atau memiliki ego yang meningkat. Adegan seperti itu mungkin berisiko tampak dibuat-buat dan norak jika tidak ditangani dengan benar, yang pada akhirnya merusak tujuan untuk melukiskan gambaran kehidupan yang akurat dan jujur di jalan. Dalam hal ini, hubungan, dan kepercayaan, yang bangun dengan subjek akan berkontribusi besar pada kesuksesan film secara keseluruhan dan ini tidak boleh diremehkan.

### O. Istilah Penting

Observasional

Konflik

Fiksi

**P. Pertanyaan Esai dan Diskusi**

1. Bagaimana menentukan pembuatan film ?
2. Bisakah menggunakan counterpoint ?
3. Apakah film akan memiliki serial ?
4. Bisakah menarik audiens dari adegan pembuka ?
5. Apakah itu artistik, komersial, atau kombinasi keduanya ?
6. Akankah itu melewati batas antara non-fiksi dan fiksi ?

**Tujuan Instruksional :**

1. Menjelaskan persepsi.
2. Bagaimana persepsi teks sebuah film.
3. Mempertimbangkan subteks persepsi dalam dokumenter.
4. Menjelaskan persepsi eksposisi.
5. Menjelaskan pembuat film dapat mengubah persepsi eksposisi.

**K**arena kita adalah makhluk yang tidak terduga dan kompleks, manusia akan selalu memiliki kemampuan untuk mengejutkan atau membuat terkejut. dapat berjalan di jalan mana pun di kota mana pun, melihat dengan seksama wajah orang-orang yang datang ke arah , tetapi tidak akan benar-benar tahu apa yang sebenarnya terjadi di bawah permukaan. Sebagian besar dari kita adalah bunglon dalam hal interaksi sosial, menyesuaikan kepribadian kita agar sesuai dengan keadaan tertentu, atau orang yang bersama kita pada waktu tertentu. Tidak mengherankan bahwa kadang-kadang kita hanya tahu sedikit tentang orang-orang yang berbagi kantor dengan kita, atau bahkan teman-teman kita, karena kebanyakan dari kita menjalankan bisnis sehari-hari dengan mengungkapkan sedikit dari diri kita, sering kali menyamarkan rasa sakit, kelicikan, korupsi, penyimpangan, penipuan, tragedi dan siksaan pribadi.

**A. Menemukan Kebenaran**

Sebagai pembuat film, memiliki kesempatan langka untuk menanggalkan lapisan luar dan menggores di bawah permukaan sensorik untuk menemukan kebenaran, membuka mata kita terhadap apa yang sebenarnya terjadi di sekitar kita dan menantang kita untuk melihat hal-hal dalam cahaya yang berbeda. Film yang tidak memberi kita wawasan baru tentang karakter di dalamnya, atau hanya memberi tahu kita apa yang dapat kita lihat secara lahiriah, atau yang sudah kita ketahui, berisiko menjadi biasa-biasa saja dan tidak berpetualang, dengan sedikit memikat atau melibatkan kita, atau mendorong kita untuk mengajukan pertanyaan yang kita inginkan jawaban.

1. Menjelajahi di bawah permukaan sensorik  
*Teks sebuah film* – yang dapat kita lihat dalam bentuk aksi, dialog, suara – adalah sesuatu yang hampir dapat kita jangkau dan sentuh. *Subteks* – pikiran dan perasaan batin yang menyamarkan perilaku, pikiran dan perasaan yang sebenarnya, ketegangan, agenda atau keinginan pribadi – berjalan paralel dengan teks utama, menggelegak di bawah permukaan, sampai kita, penonton, menghubungkan keduanya – yang, jika waktunya tepat, menjadi saat wahyu dan pemahaman sejati.

Subteks bekerja dengan baik dalam drama karena penulis dapat dengan hati-hati menyusun dua tingkat, sedangkan dalam film dokumenter kita berada pada belas kasihan peristiwa kehidupan nyata saat mereka terungkap di sekitar kita, tidak selalu ingin bermain bola dengan rencana induk kita, dan meskipun dokumenter tidak selalu bergantung pada segala bentuk subteks untuk membuatnya bekerja, drama hampir pasti berhasil.

### 2. Subteks dalam drama

Ini adalah hal yang sangat emosional, dibuat lebih kuat oleh subteks yang bergerak maju selaras dengan teks utama, membuat kita merenungkan kesulitan yang dimiliki manusia dalam menghadapi masalah hubungan, kematian, kehilangan, cinta abadi dan komitmen – tidak hanya dengan pasangan dan pasangan, tetapi antara orang tua dan anak.

### 3. Subteks dalam dokumenter

Sementara pembuat film dokumenter tidak dapat membangun subteks dengan cara yang sama, ada banyak contoh di mana subteks dapat memperkuat sebuah cerita. Misalnya, Potret film penyanyi/penulis lagu yang memiliki bakat luar biasa dan banyak pengikut, tetapi untuk beberapa alasan tidak pernah mencapai ketenaran internasional dan penghargaan finansial. Dia selalu tersenyum di depan kamera selama latihan dan pertunjukan, tidak sekali pun melepaskan kewaspadaannya tentang masa-masa kelam yang dia alami. Meskipun dia menyimpan penyesalan tentang kegagalannya untuk memenuhi keinginan profesionalnya, dia akhirnya mengungkapkan, selama wawancara, bahwa dekat dengan kematian dan kelahiran putrinya baru-baru ini telah mengembalikan hidupnya ke dalam perspektif dan membuatnya sadar akan hal-hal yang benar-benar penting dalam hidupnya.

### 4. Melampaui hal-hal yang jelas

Mungkin tugas tersulit yang dihadapi sebagai pembuat film adalah membuat karya begitu menarik dan eksklusif sehingga menonjol dari karya film lainnya, sambil mempertahankan gaya dan substansi artistik yang kuat. Siapa pun dapat mengambil kamera dan memfilmkan urutan yang menarik dan menghibur untuk, katakanlah, balapan motor Formula Satu, dengan memotret berbagai sudut derit ban dan mobil yang meluncur melewati kamera, lalu mengeditnya bersama dengan musik cepat. Tapi ribuan film telah dibuat dengan cara ini dan, tidak peduli seberapa profesional mereka terlihat, mereka bekerja terutama pada satu tingkat stimulasi visual.

Dengan melihat melampaui yang jelas dan mengidentifikasi subteks, mungkin menemukan bahwa cerita memiliki banyak lapisan yang dapat dieksplorasi: seorang pengemudi yang merasa bahwa usia sedang mengejanya dan tekanan untuk tetap di atas menciptakan tantangan yang lebih besar dan lebih berisiko; atau persaingan yang mengakar antara pengemudi yang menciptakan ketegangan dramatis atau mendorong perilaku sembrono yang mungkin berdampak pada rekan kerja dan keluarga.

Penggabungan gambar dan suara dalam kaleidoskop peristiwa yang penuh warna tidak ada gunanya dan biasa kecuali jika dapat menjangkau dan mengeluarkan sesuatu yang lebih bermakna. Kesadaran tentang bagaimana

ambisi yang kejam pada akhirnya dapat menghancurkan manusia, atau bagaimana usaha manusia dapat berhasil melawan segala rintangan, hanyalah dua contoh elemen yang dapat membawa film melampaui apa yang terlihat dan memungkinkan audiens mendapatkan manfaat dari keterlibatan dan pemenuhan emosional yang lebih dalam.

### **B. Menggunakan Eksposisi**

Penempatan eksposisi dalam narasi – informasi yang dibutuhkan audiens untuk memahami sepenuhnya apa yang sedang terjadi – sangat penting untuk keberhasilan penceritaan cerita dan juga dapat membuat subteks menjadi lebih kuat. Tetapi eksposisi yang diberikan sebagai informasi langsung kepada penonton tanpa upaya untuk menyamarkan atau menyembunyikannya dapat terlihat berat dan canggung dan seringkali merusak dampak film .

#### 1. Eksposisi bekerja langsung dengan subteks

Dalam drama pendek informasi penting tentang latar belakang bermasalah dari karakter utama ditahan hingga akhir film. Jika sutradara merasa perlu tahu tentang masalahnya maka dia mungkin memilih untuk menggunakan pengisi suara untuk memperkenalkan karakter dan menjelaskan tentang karakter utamanya.

#### 2. Eksposisi dalam dokumenter

Terkadang penting untuk memberikan informasi utama kepada penonton sejak awal film. Dalam beberapa kasus, dokumenter tidak dapat menahan eksposisi untuk membuat cerita lebih menarik dan mengungkapkan dengan cara yang sama seperti drama.

Sehingga bagian eksposisi yang diletakkan di depan cerita akan secara efektif menghancurkan subteks dan kedua film akan diputar hanya pada satu tingkat, dampaknya terhadap cerita sangat mungkin berkurang secara signifikan.

### **C. Bagaimana Pembuat Film Dapat Mengubah Persepsi**

#### 1. Melihat cahaya

Pembuatan film objektif atau observasional, meskipun informatif, tidak menusuk permukaan sensorik dengan cara yang sama seperti pembuatan film subjektif. Namun sementara kebenaran memberi kita fakta, pencerahan melampaui kebenaran untuk mengungkapkan konsekuensi emosional dan konsekuensi luas dari tindakan kita. Kebenaran adalah fakta. Pencerahan adalah apa yang kita pelajari dari pengungkapan situasi atau rangkaian keadaan tertentu.

Persepsi dan sikap kita yang berubah adalah bagian dari proses alami pencerahan dan pembuat film dapat menciptakan kesadaran sambil membantu memengaruhi persepsi tersebut. Film memungkinkan kita untuk menjadi cermin bagi masyarakat kita dan membuat perbandingan antara dua gaya hidup dan sikap yang sangat berbeda, yang satu sama-sama tidak dapat dipercaya satu sama lain.

## Teknik Kreatif Produksi Film

Film, baik drama atau dokumenter, dapat memiliki dampak emosional yang tinggi pada penontonnya, terutama jika penonton dapat menghubungkannya dengan pengalaman pribadi.

### D. Rangkuman Tujuan Belajar

Dalam kasus tersebut, pembuat film telah mengupas fasad luar dan mempertanyakan apa yang sebenarnya terjadi, merancang sebuah narasi di mana untaian yang mendasari cerita mendukung teks utama dengan efek maksimal.

### E. Istilah Penting

Objektif

Persepsi

Subteks

### F. Pertanyaan Esai dan Diskusi

1. Bagaimana pembuatan subteks dalam drama ?
2. Bagaimana Menggunakan eksposisi ?
3. Bagaiman eksposisi bekerja langsung dengan subteks ?
4. Bagaiman Eksposisi dalam dokumenter ?
5. Buatlah teks film ?



## Tujuan Instruksional :

1. Menjelaskan komponen film.
2. Menjelaskan audio.
3. Bagaimana mengintegrasikan subjek ke dalam visualisasi
4. Menjelaskan lisensi artistik.
5. Menjelaskan kekuatan fisik film.

*A*pa pun jenis film yang ingin buat, dan teknik apa pun yang ingin gunakan, akan membuat dan menyempurnakan karya yang berisi kombinasi tertentu dari bagian-bagian komponen.

### A. Menentukan Komponen Film

Urutan di mana akhirnya memfilmkan bidikan kamera dan adegan hampir pasti tidak akan menjadi urutan akhir yang telah diedit. Karena terlalu mudah untuk sesekali melupakan tujuan film setelah otak dibajak oleh hal-hal penting lainnya, seperti menyiapkan lokasi dan melacak orang yang diwawancarai, selalu tetap fokus dengan cara apa pun yang bisa.

Merumuskan daftar komponen film adalah titik awal yang positif dan konstruktif, karena ini tidak hanya akan memusatkan pikiran pada elemen apa yang relevan dengan narasi, tetapi bagaimana elemen ini dapat bekerja ketika disatukan. Mereka dapat berupa kombinasi dari:

- a. pemotretan studio
- b. setting tempat/set build
- c. Atribut
- d. pemutaran suara
- e. rekaman lokasi dan pembuatnya
- f. rekaman observasional (waktu nyata)
- g. wawancara atau vox pops (hanya dalam penglihatan atau rekaman suara)
- h. narasi suara
- i. blue screen
- j. rekaman arsip
- k. foto
- l. musik
- m. aktor untuk drama atau adegan drama
- n. tambahan latar belakang
- o. lemari pakaian dan kostum
- p. grafis.

Komponen film :

1. Studio bound

Pengamatan pertama berkaitan dengan pembuatan film dalam studio adalah faktor biaya. Sementara studio adalah lingkungan terkontrol yang memungkinkan fleksibilitas maksimum atas pencahayaan, suara, dan kontinuitas, biayanya dapat meningkat saat mulai mempertimbangkan set-build dan properti, perbaikan berkelanjutan seperti pengecatan atau pembangunan kembali, ruang rias dan lemari pakaian, dan penggunaan ruang kantor, mesin fotokopi dan telepon. Jika pemotretan tidak sinkron atau pemutaran suara, mungkin tidak perlu menyewa panggung suara, dalam hal ini studio fotografi dapat memenuhi kebutuhan, tetapi perlu mempertimbangkan kelebihan dan kekurangannya. Sinkronisasi suara tidak diperlukan jika merekam lagu untuk diputar, misalnya, tetapi setiap bagian dialog yang diucapkan yang meniru trek suara yang telah direkam sebelumnya (kecuali jika itu adalah boneka atau animatronik) akan berisiko terlihat mencurigakan setelah sulih suara, dan akan disarankan untuk tidak mengikuti rute tertentu.

2. Di lokasi

Karena syuting di studio mungkin terbukti menjadi latihan yang mahal, pembuat film pertama – terutama yang tidak merekam adegan drama yang membutuhkan konstruksi set – akan disarankan untuk memanfaatkan lokasi eksterior dan interior sebanyak mungkin, jika tidak secara eksklusif.

3. Tetap ringan

Perlu mempertimbangkan begitu turun ke jalan. Mengangkut lampu berat, gel, dan Stage lighting di sekitar – dan mungkin generator untuk menyalakan lampu juga – bukanlah cara yang paling efisien untuk membuat film dokumenter. Waktu pengaturan juga harus diperhitungkan, jadi harus mempertimbangkan apakah lokasi interior seperti aula dan klub memiliki pencahayaan alami yang memadai dan jika dapat menjadwalkan pemotretan seperti itu pada siang hari. Membawa reflektor ke lokasi tentu akan meningkatkan peluang untuk memantulkan cahaya ke area yang paling membutuhkannya, terutama wajah.

4. Putuskan apakah akan memotret suara dengan gambar

Wawancara sering difilmkan bertemakan taman, atau ruang belajar, dan harus memutuskan apakah benar-benar perlu memutar film atau kaset video selama wawancara, atau hanya merekam suaranya. Meskipun perekaman suara sederhana akan menghemat banyak waktu pengaturan kamera, harus benar-benar yakin bahwa subjek tidak akan pernah muncul di kamera atau dapat menyesali keputusan tersebut setelah mulai menyatukan semuanya di suite edit, dan tidak memiliki cutaways yang memadai untuk mendukung bagian penting dari sound track.



### B. Menciptakan Ilusi

Mungkin ingin memfilmkan wawancara dengan seseorang yang membahas masalah lalu lintas atau polusi udara. Sementara syuting di lingkungan yang relevan akan memberikan suasana yang otentik, akan menggoda bahkan jika diizinkan untuk memfilmkan wawancara di sisi jalan raya atau I san pacu dengan segala gangguan dan kebisingannya, ketika lingkungan yang terkendali akan menghasilkan suara yang lebih baik. kualitas dan menjadi jauh lebih aman.

#### 1. Mengintegrasikan subjek ke dalam visualisasi

Mungkin merasa bahwa materi pelajaran akan mendapat manfaat dari beberapa interaksi visual yang menarik, seperti presenter atau orang yang diwawancarai, berdiri (atau duduk) di dalam rumah boneka untuk perspektif sejarah tentang hobi dan kerajinan. Atau tindakan relevan yang dimasukkan di belakang orang yang diwawancarai untuk film dokumenter tentang, katakanlah, sihir, dengan pertunjukan yang terjadi di belakang subjek, atau sebagai hologram di atas meja di latar depan – atau keduanya.

#### 2. Penerapan subjek ke dalam visualisasi

Apa pun penerapannya, baik untuk alasan praktis atau hanya untuk bersenang-senang, perlu melangkah dengan sangat hati-hati saat menggunakan chromakey karena latar belakang perlu dinyalakan secara merata untuk menghindari bayangan apa pun yang akan membuat keying sulit, atau menyebabkan 'fringeing'. latar depan. Waktu pengaturan juga dapat membuat terobosan serius ke dalam jadwal, hindari jika memungkinkan.

### C. Menggali Arsip

Sebuah film dokumenter – terkadang sebuah karya fiksi juga – seringkali membutuhkan beberapa cuplikan perpustakaan film. Dalam kasus seperti itu, mungkin bijaksana untuk meneliti ketersediaan rekaman yang dibutuhkan sebelum syuting, jika itu tidak cocok atau tidak tersedia – jika tidak, mungkin harus menyelesaikan film tanpanya atau menyesuaikan bahan pengambilan gambar .

Keuntungan dari melihat rekaman perpustakaan terlebih dahulu adalah sebenarnya dapat menjadwalkan pemotretan dan adegan untuk diedit silang dengan rekaman itu, bahkan membangun beberapa visual counter-pointing atau pengeditan kecocokan. Memisahkan dari pem ngan jalanan saat ini misalnya, ke pem ngan yang sama pada tahun 1800-an mungkin lebih efektif secara visual jika dapat mencocokkan pem ngan dari posisi kamera yang serupa, yang hanya mungkin jika memiliki arsip bidikan kamera untuk bekerja. Untuk drama atau dokumenter drama, mungkin juga perlu mencocokkan pakaian, seragam, dan alat peraga dengan aslinya, daripada menebak-nebak apa jadinya saat akhirnya melacak materi arsip.

#### 1. Menghapus hak cipta/Copyright pada materi arsip

Rekaman arsip, tentu saja, dilindungi hak cipta, dan karenanya rekaman arsip menjadi sangat mahal, tergantung pada sifat khusus kontennya. Banyak arsip film menjual rekamannya per menit, atau sebagian darinya, yang bisa sangat mahal jika berharap untuk menjual film kepada penonton internasional dan harus membayar di muka. Membayar hak dunia untuk rekaman yang digunakan dalam film yang mungkin tidak dapat dilihat di luar negara asalnya

akan sangat optimis, sehingga mungkin tergantung pada kekuatan negosiasi dengan pemilik hak cipta, atau dalam beberapa kasus warisan pemilik hak cipta .

Mungkin dapat menyetujui biaya pencarian awal dan membayar duplikasi materi, atau mungkin untuk hak domestik, dengan pengertian bahwa pembayaran akan dilakukan jika penjualan di seluruh dunia disetujui dan memiliki kesepakatan distribusi. Sebagian besar lembaga penyiaran – termasuk lembaga penyiaran regional – memiliki departemen arsip dengan kartu tarif, seperti halnya banyak organisasi independen dan spesialis.

### 2. Kekuatan musik

Sebagian besar sutradara dan editor akan memberi tahu betapa kuat dan memotivasi penambahan musik pada film , jika digunakan dengan cara yang benar. Dalam Bab 11 kita akan melihat beberapa contoh bagaimana musik dapat meningkatkan kualitas film , tetapi untuk saat ini kita akan memeriksa empat jenis dasar musik, serta implikasi dan manfaat dalam menggunakan masing-masing.

- a. Musik sendiri.
- b. Musik komersial.
- c. Musik yang dikomposisikan secara khusus.
- d. Musik perpustakaan.

Semua musik, seperti arsip film dan foto, dilindungi hak cipta. Tidak ada yang melarang untuk membuat soundtrack sendiri jika mahir dengan gitar atau piano, atau memiliki teman di sebuah band yang ingin memperluas jangkauan bakat dan ide musik mereka, tetapi harus berpikir serius untuk mendaftarkan karya tersebut dengan organisasi yang menangani perlindungan hak-hak karya dan cipta , jika film, dan musiknya, akan diluncurkan dan menarik perhatian dunia.

Selalu berhati-hatilah, meskipun musik dapat menyempurnakan film , musik juga berpotensi merusaknya jika digunakan secara tidak tepat, atau jika mengganggu dialog dan elemen penting lainnya dari soundtrack. Hanya karena sebuah karya musik murah atau tersedia bukanlah alasan yang cukup baik untuk memasukkannya ke dalam film .

Musik komersial – yaitu jenis yang dapat beli di toko musik mana pun dalam bentuk CD atau DVD – ini dapat menambah nilai yang istimewa ke film , mungkin karena kumpulan lirik tertentu, atau karena nadanya dikenal secara universal, tetapi harganya sangat mahal, meskipun hanya ingin menyertakan bagian kecil dalam film . Meskipun mungkin telah membeli CD, CD tersebut masih perlu izin untuk penyiaran publik. Untuk menghapus rekaman komersial, memerlukan lisensi sinkronisasi dari penerbit dan lisensi dari pemilik rekaman suara, mungkin harus menegosiasikan harga, tergantung pada penggunaannya, dan bisa mendapatkan uang besar jika film tersebut akan didistribusikan secara internasional.

## D. Membuat Musik Bekerja Selaras Dengan Film

Musik yang digubah secara khusus, dalam beberapa kasus, sama mahalannya, atau lebih dari itu, terutama jika menggunakan komposer terkenal yang bersikeras menggunakan orkestra penuh untuk merekam skor. Tidak diragukan lagi, bagaimanapun, dalam banyak kasus, soundtrack yang dicetak akan membawa film ke tingkat yang lebih tinggi, menambahkan lapisan ekstra drama dan ketegangan, membuat kita merasa nyaman dengan karakter atau alur cerita itu sendiri, meningkatkan dan memperlambat kecepatan, atau membuat kita menangis. Musik dapat menjadi kekuatan emosional, pada kenyataannya, bahwa jika menghapus musik dari film akhir, akan kagum pada betapa kuat kehadirannya - bahkan jika, sebagian besar, telah bekerja di sub-tingkat sadar.

Tidak semua komposer film datang dengan harga tinggi, tentu saja, tetapi meskipun ada ratusan musisi bagus yang akan melakukan pekerjaan yang sangat baik untuk dengan biaya yang masuk akal, angka anggaran keseluruhan mungkin masih harus menyertakan musisi tambahan untuk rekaman dan pembayaran royalti pada penggunaan berikutnya, seperti rilis soundtrack, penjualan di seluruh dunia atau distribusi DVD. Seringkali dimungkinkan untuk menegosiasikan pembayaran pembelian dengan komposer, dan musik yang dikomposisikan secara khusus diselesaikan melalui perjanjian komisioning, yang mungkin atau mungkin tidak termasuk izin penampilan apa pun pada rekaman.

Musik adalah pelengkap yang sangat serbaguna untuk film, tetapi itu tidak selalu harus menjadi mahakarya sensual yang berputar-putar. Beberapa adegan mungkin bekerja paling baik dengan piano sumbang tunggal, atau biola, atau instrumen yang jarang terdengar yang tidak terlalu melodis tetapi menghasilkan suara yang menghantui yang dapat memiliki dampak luar biasa pada sebuah adegan. Dan banyak musisi, yang bekerja sendiri di studio rekaman mini mereka sendiri, dapat menghasilkan karya yang menakutkan hanya dengan menggunakan synthesizer dan pikiran musik yang sangat subur, dan para genius musik ini tentu saja bernilai emas.

### **E. Musik Bebas Royalti (Musik Pustaka)**

Musik bebas royalti adalah kumpulan musik pra-rekaman yang tidak memiliki biaya lisensi tambahan yang harus dibayar setelah trek musik dibeli. Berbagai perpustakaan musik, bagaimanapun, memiliki persyaratan yang melekat, seperti penggunaan terbatas dalam iklan, pembayaran tambahan untuk produksi massal, dan siaran televisi.

Kelemahan menggunakan musik perpustakaan adalah mungkin harus menyaring berjam-jam trek yang tidak pantas dan trek yang sangat mirip sebelum menemukan permata kecil yang sempurna itu, dan kemudian selalu ada kemungkinan bahwa ratusan sutradara lain telah menggunakan trek yang sama dalam film mereka sendiri. Namun, perpustakaan musik di seluruh dunia telah ada untuk waktu yang sangat lama dan katalog pilihannya sangat luas dan giat, dengan musik yang dipasok oleh beberapa musisi terkemuka – dan ini tentu saja merupakan cara yang paling hemat biaya untuk memasukkan musik profesional ke dalam soundtrack.

## Teknik Kreatif Produksi Film

Proses otorisasi terkait musik perpustakaan relatif tidak sulit karena penggunaan hak cipta musik dan rekaman suara diselesaikan melalui satu lisensi. cukup mengirimkan lembar isyarat musik ke perpustakaan musik, mencantumkan detail trek apa pun yang digunakan sehingga royalti dapat dibayarkan kepada komposer.

### F. Bekerja Dengan Aktor

Jika membuat drama atau dokumenter drama, akan membutuhkan aktor dalam produksi. Untuk film pertama, mungkin ingin terjun ke air dengan merekrut teman dan keluarga, atau mengunjungi grup drama amatir lokal untuk mencari tahu kandidat yang mungkin. Ini bukan solusi ideal, tetapi mungkin prospek yang lebih baik daripada tidak membuat film sama sekali.

1. Jangan memilih aktor hanya karena mereka tersedia  
Tapak hati-hati, meskipun. mungkin lolos dengan keterlibatan amatir sebagai seniman latar, atau dalam kelompok, tetapi jika memiliki naskah yang memerlukan dialog, harus mempertimbangkan untuk melibatkan seorang profesional jika memungkinkan. Akting adalah keahlian yang tidak bisa diremehkan dan benar-benar bisa membuat perbedaan pada kesuksesan atau kegagalan film. Aturan praktis yang sama berlaku seperti halnya dengan musik – menggunakan teman sebagai aktor karena mereka gratis dan tersedia bukanlah alasan yang cukup baik untuk memasukkan mereka ke dalam film. Beberapa dari mereka mungkin merasa senang untuk terlibat pada awalnya, tetapi dengan menggunakan mereka secara terus-menerus mereka akan bosan.
2. Jelajahi semua opsi  
Pilihan lainnya adalah mendekati berbagai sekolah dan akademi drama, periksa apakah ada orang yang cocok untuk film dan bersiaplah untuk berpartisipasi. juga dapat mencoba menghubungi beberapa sekolah film untuk mengetahui apakah mereka dapat menawarkan bantuan, atau organisasi seperti PCR (*Production and Casting Report/Laporan Produksi dan Casting*), di mana siswa film dapat menempatkan iklan casting secara gratis – atau menelusuri salinan The Stage for informasi teater dan film umum, untuk mengetahui siapa yang melakukan apa, atau memasang iklan untuk aktor atau tempat audisi. Dan cari aktor dengan wajah yang menarik sebagai lawan dari mereka yang diprediksi menarik karena mereka dapat menambah kedalaman karakterisasi.
3. Aktor profesional adalah investasi yang layak  
Pada pertimbangan pertama mungkin tampak bahwa aktor profesional mungkin membawa berbagai macam barang bawaan ke produksi, terutama jika memiliki sedikit uang untuk dibelanjakan. Ada biaya dasar mereka, kemungkinan royalti di atas itu, dan biaya perjalanan dan makan. Ingatlah bahwa banyak aktor dimanfaatkan ketika mereka memulai dan sejumlah besar tidak bekerja selama berbulan-bulan. Bakat di layar sangat diperlukan dan meskipun artis harus diperlakukan dengan adil, selalu dapat bernegosiasi dengan aktor yang mencari, seperti, untuk mendapatkan kesempatan – dan jumlah yang mengejutkan, bahkan aktor terkenal, sering

## Teknik Kreatif Produksi Film

kali dengan senang hati mengerjakan proyek anggaran rendah dengan sutradara baru yang bersemangat dan ide yang bagus.

### 4. Mendekati seorang aktor

Jika memutuskan untuk mendekati aktor profesional, akan menggunakan beberapa kemungkinan. dapat mengirim skrip langsung ke aktor dan melewati agen, dengan asumsi memiliki akses, atau melibatkan agen aktor dari awal. Atau mungkin mendekati agen untuk menanyakan siapa yang mereka miliki di buku mereka yang mungkin cocok, dan bersedia, untuk mengambil peran. Agen secara alami melindungi klien mereka, tetapi jika mampu menunjukkan diri untuk berkomitmen dan jujur – dan memiliki ide yang menarik – dukungan dari sebuah agen tidak akan menjadi hal yang buruk dalam jangka panjang. Atau dapat menghubungi Spotlight, sebuah organisasi dengan database besar bakat akting. dapat melihat detail aktor secara online atau melalui publikasi Spotlight, yang keduanya memiliki tautan ke daftar internasional.

### 5. Pertimbangkan sutradara casting

Jika anggaran memungkinkan, dapat mengikuti sebagian besar produksi dan mempekerjakan direktur casting. Sutradara casting tahu agennya, mereka tahu siapa yang 'hot' dan siapa yang tidak, dan mereka melacak semua bakat baru yang muncul. Jika kebetulan membutuhkan tiga atau empat aktor dalam film, mereka juga akan melakukan pekerjaan dasar dalam menemukan tipe yang cocok untuk produksi. Dalam semua film yang melibatkan drama, casting jelas merupakan kuncinya. Lakukan dengan benar dan sudah setengah jalan di sana.

### 6. Siapkan audisi

Dari mana pun mengumpulkan calon bakat, baik itu teman, akademi akting atau agensi, jangan pernah menjanjikan peran sampai benar-benar yakin bahwa memiliki aktor yang tepat untuk peran tersebut, dan atur sesi audisi sehingga dapat menilai dengan tepat siapa yang menjadi aktornya, pilihlah naskah terbaik untuk setiap peran. Mintalah para aktor untuk membaca dari naskah, berikan catatan sedapat mungkin sehingga mereka memahami baik jalan cerita maupun karakter yang diminta untuk mereka perankan. Ambil foto mereka dan jika mungkin rekam video audisi untuk diputar ulang nanti. Akan sangat mengejutkan jika bisa melupakan kekuatan dan kelemahan adegan beberapa setelah acara, begitu juga dengan sebuah rekaman memberi kesempatan untuk membuat perbandingan antara berbagai pertunjukan sebelum membuat komitmen.

Dan apakah pemeran terakhir amatir atau profesional, harus membuat kontrak dengan siapa saja yang muncul di depan kamera untuk melindungi secara hukum. Bahkan jika awalnya ingin membuat film sebagai tontonan untuk bakat, atau hanya untuk mendapatkan pengalaman, mungkin menemukan bahwa film sebenarnya memiliki potensi penjualan, di mana perlu memastikan bahwa dilindungi dari segala kemungkinan comeback.

### 7. Berikan waktu untuk latihan

Selalu disarankan untuk bertemu dengan pemain beberapa hari sebelum syuting mulai melalui naskah dan menjelaskan visi, memberi mereka kesempatan untuk membuat saran dan mengeksplorasi karakterisasi dan subteks. Jangan pernah berharap aktor mana pun muncul di lokasi atau lokasi dan langsung masuk ke peran mereka. Secara alami, aktor pada umumnya adalah kelompok yang sensitif, tidak aman, dan menuntut yang membutuhkan kepastian dan dorongan – dan tidak heran ketika mereka diharapkan tiba di lokasi syuting dan melakukan pertunjukan yang luar biasa, terkadang di depan sekelompok orang yang mereka miliki. belum pernah bertemu sebelumnya.

Beri aktor ruang untuk bernafas sehingga mereka dapat membaca naskah, melatih dialog mereka, atau hanya bersantai. Artis menghabiskan lebih banyak waktu berkeliaran selama pemotretan menunggu pencahayaan dan mengatur perubahan daripada bekerja, jadi pastikan mereka merasa nyaman dan memiliki ruang yang jauh dari aktivitas utama. Dan masalah logistik apa pun yang dihadapi dengan pemotretan, selalu luangkan waktu untuk menjaga mereka tetap terhubung sehingga mereka tahu apa yang sedang terjadi dan tidak merasa terisolasi atau diabaikan.

### 8. Blocking menghemat waktu

Selalu memberikan waktu untuk *blocking* melalui pemotretan sehingga dapat melihat bagaimana suatu pem ngan bekerja dengan baik atau masalah apa yang mungkin dihadapi. Bidikan kamera pelacakan di taman mungkin tiba-tiba memunculkan deretan rumah modern selama drama periode, atau momen romantis yang sensitif mungkin dirusak oleh sinar matahari yang menyinari lensa karena memilih sudut kamera yang salah.

Aktor dapat menjadi sangat kesal jika mereka merasa adegan tersebut tidak dipikirkan dengan matang dan waktu terbuang percuma, jadi latihlah bidikan kamera selama rekaman jika memungkinkan, buat denah lantai (atau titik pin untuk peempatan kamera), tidak peduli seberapa kasarnya, untuk merencanakan kamera dan posisi aktor nanti. Dan selalu blokir adegan dengan aktor sebelum syuting, sementara lampu dan set sedang disesuaikan, misalnya – asalkan tidak menghalangi atau melanggar peraturan kesehatan dan keselamatan apa pun.

Ingat :

- a. Jangan memilih teman dan keluarga hanya karena mereka ada.
- b. Jangan pernah berkata tidak. Seorang aktor profesional mungkin tidak di luar jangkauan seperti yang pikirkan.
- c. Hubungi sekolah drama dan agen casting dan pasang iklan di jurnal perdagangan.
- d. Gunakan direktur casting jika memungkinkan.
- e. Mengatur audisi dan merekamnya untuk penilaian nanti.
- f. Luangkan waktu sebelum syuting untuk menjelaskan visi dan menjelajahi karakter.
- g. Selalu berikan ruang kepada aktor di lokasi syuting dan pertahankan mereka dalam lingkaran.

## Teknik Kreatif Produksi Film

- h. Blokir adegan sebelum syuting.
  - i. Hormati aktor . Manfaatkan energi dan keterampilan mereka untuk keuntungan semua orang.
9. Masalah pembuatan film yang tidak berurutan
- Hal lain yang perlu diingat ketika bekerja dengan aktor adalah pasti akan merekam shyuting di luar urutan urutan, karena jauh lebih mudah untuk menjadwalkan bidikan kamera yang semuanya dalam satu arah tertentu – yaitu di kamar tidur menghadap jendela – diikuti oleh semua shot terbalik ke arah yang berlawanan (sudut terbalik) – menghadap, katakanlah, perapian. Ini bagus untuk menerangi setiap pengaturan kamera dalam satu blok kontinu, tetapi tidak begitu bagus untuk melacak kontinuitas – terutama jika kebalikannya difilmkan beberapa hari kemudian – atau untuk aktor yang sering diminta memainkan adegan yang sangat berbeda satu demi satu yang lain, mengalihkan respons emosional mereka dari satu adegan ke adegan lain. Sementara pengaturan pencahayaan seperti ini bekerja paling efisien di studio, di lokasi mungkin ada perubahan kondisi dalam cahaya alami di antara pengaturan yang sedikit atau tidak kendalikan. Dan jika pengambilan gambar dilakukan selama beberapa minggu, perubahan kondisi musim mungkin juga memberi masalah kontinuitas yang serius.

### G. Menyelesaikan Komponen

Saat maju melalui fase penelitian, komponen yang diperlukan untuk menceritakan kisah akan berangsur-angsur masuk ke tempatnya, beberapa mungkin dibuang di sepanjang jalan, yang lain diperhitungkan dalam alur cerita terakhir. Menemukan arsip, musik, foto, properti, dan aktor terkadang membutuhkan waktu yang lama, jadi perlu mempelajari cara mempersingkat proses sebanyak mungkin. Pengalaman pada akhirnya adalah cara terbaik, membuat kontak 1 yang baik menjadi yang lain, tetapi membeli sendiri salinan manual produksi tidak hanya akan menyediakan sumber daya yang sangat berharga tetapi menghemat banyak pekerjaan kaki.

### F. Rangkuman Tujuan Belajar

Bekerja dengan efek khusus adalah hal yang sangat terspesialisasi dan sebaiknya memberi mereka tempat yang luas untuk film pertama dan berkonsentrasi untuk menciptakan narasi yang kuat dan menarik. Namun, dalam keadaan tertentu, mungkin ingin mempertimbangkan untuk menggunakan layar biru, metode di mana elemen latar depan seperti wawancara difilmkan dengan layar biru, atau hijau, dan latar belakang baru 'dikunci' nanti selama proses pengeditan. Chromakey, seperti yang diketahui, terkadang bisa sangat berguna untuk aplikasi yang relatif mudah, terutama wawancara.

### G. Istilah Penting

|               |             |              |
|---------------|-------------|--------------|
| Observasional | Blue screen | Studio bound |
| Stag          | Lighting    | Cutaways     |

**H. Pertanyaan Esai dan Diskusi**

1. Jelaskan tentang royalti ?
2. Jelaskan proses otorisasi terkait musik perpustakaan relatif tidak sulit.
3. Apa yang dimaksud dengan aktor ?
4. Apa langkah – langkah menentukan aktor ?
5. Apa pertimbangan sutradara melakukan casting ?
6. Apa yang dimaksud dengan Blocking waktu ?
7. Kapan diperlukan Blocking waktu >
8. Berakibat apa pembuatan film tidak berurutan ?
9. Apa saja komponen yang diperlukan untuk menceritakan kisah ?
10. Sumber daya apa yang diperlukan dalam pembuatan film ?



## POTENSI MASALAH



### Tujuan Instruksional :

1. Menjelaskan menghindari potensi masalah film.
2. Bagaimana membuat untuk pertunjukan.
3. Mempertimbangkan perbedaan pendekatan film.
4. Menjelaskan fitur lengkap.
5. Menjelaskan formulir rilis dapat dimodifikasi film.

### A. Membersihkan Wilayah

Syuting bisa cukup rumit tanpa menambah masalah, jadi saran saya adalah untuk mempersiapkan secara menyeluruh dan menghindari potensi masalah di celah sebelum mereka memiliki kesempatan untuk menggigit. Ada sejumlah subjek yang mungkin ingin tangani dan tangkap dalam film, dari yang sangat sederhana hingga yang luar biasa rumit, dan setiap pembuat film memiliki hak untuk mengekspresikan diri mereka dengan cara apa pun yang mereka pilih, baik itu menghibur kita, membawa ketidakadilan sosial perhatian kita atau mengekspos pelanggaran politik dan perusahaan. Namun, sebagai pembuat film independen, dan tanpa dukungan dan saran dari penasihat hukum perusahaan, agak rentan dan perlu menjelaskan dasar dengan hati-hati, terutama jika subjek cenderung kontroversial atau memiliki implikasi hukum. tidak ingin mendapati diri dikeluarkan dari suatu lokasi, membayar klaim keuangan retrospektif yang besar kepada kontributor, atau dituntut atau diancam karena tidak memeriksa fakta, atau melangkahi batas hukum tanpa menyadarinya.

### B. Syuting Bersama Anak-Anak

Tantangan rumit dalam menemukan aktor, mengaudisi mereka, casting mereka dan bernegosiasi dengan mereka adalah berjalan-jalan di taman dengan anak-anak dalam film. Mereka adalah aktor yang penuh dengan segala macam jebakan. Akan tetapi, tergantung pada usia dan pengalaman mereka di depan kamera, anak-anak dapat cepat lelah, jadi semakin banyak yang dapat capai sedini mungkin, semakin baik, dan selalu alokasikan waktu ekstra untuk memberikan makanan kesukaan dan istirahat sebentar juga perlu memberikan waktu latihan jika anak memiliki peran penting dalam film, dan menghabiskan waktu yang signifikan bersama mereka di lokasi syuting sehingga semuanya dapat dijelaskan dengan sangat hati-hati kepada mereka.

#### 1. Tindakan dan peraturan

Apakah film adalah fitur lengkap, film dokumenter beranggaran tinggi, atau produksi independen beranggaran rendah, jika anak yang inginkan dalam

film berusia di bawah 16 tahun, memerlukan izin dari orang tua, atau mereka yang bertanggung jawab sebagai orang tua, dan izin dari otoritas lokal tempat anak tinggal (bukan tempat mereka akan bekerja). Dan anak itu harus dibimbing setiap saat. Partisipasi anak-anak sebagai pemain diatur secara ketat, dan interpretasi serta penerapan Undang-undang dan Peraturan juga dapat bervariasi dari satu otoritas lokal ke *otoritas* lokal lainnya.

Undang-Undang Anak dan Orang Muda berlaku untuk:

- a. setiap anak di bawah usia sekolah minimum yang ambil bagian dalam pertunjukan
- b. kinerja di tempat berlisensi
- c. pertunjukan yang untuk siaran
- d. film atau presentasi untuk pameran publik.

Semua anak usia wajib sekolah ke bawah harus memiliki lisensi, kecuali jika tidak ada pembayaran yang dilakukan selain biaya. Dalam keadaan ini, selama anak tersebut tidak absen dari sekolah selama masa sekolah, tidak diperlukan izin. Namun, harus selalu menyelesaikan penilaian risiko anak seperti yang dipersyaratkan oleh Peraturan Manajemen Kesehatan dan Keselamatan Kerja – serta untuk ketenangan pikiran sendiri.

2. Patuhi semua persyaratan otoritas lokal

Otoritas setempat akan meminta foto anak, deskripsi sifat pertunjukan, akta kelahiran, formulir izin sekolah, formulir yang ditandatangani oleh produser film, formulir yang ditandatangani oleh orang tua, formulir yang ditangani oleh dokter yang mengonfirmasi, bahwa anak dalam keadaan sehat dan bugar, dan surat dari sekolah yang menyetujui cuti anak tersebut jika selama masa wajib belajar dan dalam jangka waktu tertentu. Beberapa otoritas lebih fleksibel daripada yang lain dalam hal memiliki salinan asli atau salinan faks dari dokumentasi, dan lisensi dibuat dalam waktu 21 hari sejak aplikasi.

Dan bahkan ketika semua dokumen sudah siap, tidak dapat mempekerjakan anak-anak di luar jam tertentu. Di Surabaya, untuk anak hingga usia lima tahun itu lima jam sehari, selama lima tahun hingga sembilan tahun adalah tujuh setengah jam dan untuk sembilan tahun ke atas, sembilan setengah jam.

3. Lakukan kontak dengan organisasi yang dapat membantu

Jika melakukan casting untuk drama, atau untuk pertunjukan musik atau tari, sebaiknya hubungi sekolah panggung. Tidak hanya anak-anak yang terlatih dalam disiplin drama, banyak yang bisa menari, menyanyi dan memainkan alat musik; beberapa memiliki pengalaman bekerja di lingkungan profesional dan organisasi akan mengurus dokumennya. Agen model seperti Scallywags juga dapat menyediakan anak-anak dalam peran berbicara dan non-berbicara dan menghemat waktu dan tenaga dengan mengatur lisensi.

4. Anak-anak memiliki perspektif yang berbeda

Jangan pernah lupa bahwa artis anak-anak tidak memiliki perspektif yang sama tentang hal-hal seperti orang dewasa dan tidak akan pernah sepenuhnya menghargai arti sebenarnya dari ketidakpastian sampai membuat film dengan anak-anak.

Beberapa tahun yang lalu saya sedang mengerjakan drama anak-anak dan harus menyelesaikan adegan dengan seorang anak laki-laki berusia delapan tahun yang mengendarai sepeda. Sayangnya, departemen desain hanya berhasil memasok sepeda merah muda jadi saya meminta maaf dan mengatakan kepadanya bahwa itu yang terbaik yang bisa kami lakukan. Dia menolak untuk mengendarainya dengan alasan bahwa itu adalah sepeda perempuan (yang itu). Saya mengingatkannya bahwa saya adalah direkturnya dan jika saya ingin dia mengendarai sepeda merah muda maka harus begitu. Dia menatapku menantang, melipat tangannya dan menolak mentah-mentah untuk mengendarainya. Merasa bahwa keterampilan negosiasi saya semakin memburuk dan dengan sedikit tawar-menawar, saya mengatakan kepadanya bahwa saya mungkin akan merasakan hal yang sama di posisinya dan oleh karena itu akan mengubah warna motor menjadi warna lain dalam pascaproduksi. Apakah ada warna tertentu yang dia sukai? Kami memilih biru tua, menyegel kesepakatan dengan hi-five (tos tangan), dia mengendarai sepeda, dan berkat dewa teknologi kami berhasil mengubahnya menjadi biru di suite edit beberapa hari kemudian. Itu mencicit sempit, dan setiap kali hari syuting dengan anak-anak tampak besar, saya sering berkeringat dingin memikirkannya.

### **C. Syuting Kamera Tersembunyi**

Pembuatan film terselubung dari suatu subjek – atau pembuatan film apa pun yang tidak disadari oleh subjek tersebut – dapat menyebabkan komplikasi, terutama jika merekam di properti pribadi dan tanpa izin. Syuting rahasia untuk tujuan menangkap tanggapan publik terhadap situasi lucu adalah satu hal, pelaporan investigasi adalah hal lain. Mengenai apakah dapat menerbitkan atau menyiarkan film pada akhirnya tergantung pada apakah telah memperoleh izin yang ditangani dari mereka yang difilmkan di kamera dan, jika tidak, apakah konten tersebut dianggap oleh elang hukum sebagai 'demi kepentingan terbaik publik'.

### **D. Hindari Masalah Copyright**

Kami telah membahas pentingnya menghapus hak cipta sehubungan dengan rekaman arsip, foto, dan musik, tetapi sama pentingnya untuk menghindari konten di layar yang dapat menyebabkan pelanggaran hak cipta saat merekam di lokasi. Lukisan, gambar, poster atau foto bioskop atau teater, memang segala jenis visual branding baik-baik saja jika itu murni insidental ke tempat kejadian, tetapi jika membuat fitur dari karya itu mungkin ada keluhan dan mungkin harus melakukannya menutupi bagian dari bidikan kamera di suite edit.

### **E. Pentingnya Formulir Rilis**

Perilisan tidak diperlukan jika individu tersebut adalah bagian dari kerumunan, dalam pemotretan latar belakang, atau tidak ditampilkan selama lebih dari beberapa detik atau diberikan penekanan dalam sebuah adegan, tetapi jika mereka berbicara kepada atau memberikan pertunjukan apa pun, pastikan mereka menanggapi formulir pelepasan (lihat Gambar 1, halaman 90–1). Formulir tersebut

## Teknik Kreatif Produksi Film

tidak perlu mengacu pada pembayaran apa pun yang dilakukan, tetapi tentu tidak ada salahnya memasukkan klausul yang mengacu pada pembayaran, katakanlah, satu pound (kecuali biaya wawancara formal telah disepakati sebelumnya) yang dilakukan di kembali untuk wawancara. Ini adalah bukti dokumenter bahwa seseorang dibayar untuk layanan mereka dan mereka menyetujui biaya tersebut sebagai pembelian tanpa pembayaran lebih lanjut jatuh tempo. Formulir rilis dapat dimodifikasi, tergantung pada apakah kontributornya, katakanlah, pop vox jalanan, presenter atau orang yang diwawancarai.

Saya mengizinkan PRODUKSI KAPAN SAJA, yang saat ini memproduksi program tiga belas kali dua puluh empat menit tentang pembuatan lubang untuk memanfaatkan wawancara/penampilan saya dalam film Into the Darkness (judul sementara).

Saya setuju bahwa boleh merekam dan memotret saya, dan merekam suara, percakapan, dan suara saya, termasuk penampilan komposisi musik apa pun selama dan sehubungan dengan penampilan saya dan dengan ini memberi semua persetujuan dan memberikan semua hak (termasuk hak cipta) secara eksklusif kepada . perlu untuk memperbanyak, memamerkan, mentransmisikan, menyiarkan, dan mengeksploitasinya atau setiap bagiannya atau reproduksinya.

Jika lebih lanjut setuju bahwa berhak menggunakan nama, suara, kemiripan, dan materi biografi tentang saya, yang dapat saya berikan, tanpa batas waktu, format, dan media (baik yang sekarang dikenal atau yang akan dibuat selanjutnya) tanpa kewajiban atau pengakuan atas tindakan yang diwajibkan berdasarkan Undang-Undang Hak Cipta, Desain, dan Paten atau dengan cara lain dan dengan ini menegaskan bahwa semua hak moral berdasarkan Undang-undang ini atau sebaliknya telah dikesampingkan.

Untuk menghindari keraguan, berhak untuk memotong dan mengedit wawancara/penampilan saya yang anggap cocok dan tidak berkewajiban untuk memasukkan semua atau sebagian yang sama dalam item siaran apa pun.

Selanjutnya saya menyatakan bahwa setiap pernyataan yang saya buat selama penampilan saya adalah benar dan tidak akan melanggar atau melanggar hak pihak ketiga mana pun.

Untuk kinerja yang tepat dan efisien dari layanan , saya setuju bahwa akan membayar saya biaya yang sepenuhnya termasuk sebesar Rp. XXX,-. Selanjutnya saya mengakui bahwa akan membayar saya biaya perjalanan dan biaya hidup yang wajar sebagaimana disepakati sehubungan dengan pertunangan ini, dengan syarat saya harus menyerahkan rincian lengkapnya dalam waktu empat belas hari setelah pengeluaran tersebut terjadi.

Selanjutnya diakui dan disetujui bahwa saya bekerja sendiri untuk tujuan asuransi dan pajak nasional dan bertanggung jawab penuh atas kontribusi tersebut selama jangka waktu perikatan ini.

Nama : ..... T Tangan .....

Alamat : .....

.....

|  |
|--|
| .....  |
| .....  |
| .....  |
| Tanggal :.....   |
| No. Telp/HP: .....   |
| Jika berlaku : Saya adalah orang tua (atau wali) dari mereka di atau yang telah men tangani rilis dan persetujuan ini dan dengan ini setuju bahwa saya dan anak di bawah umur tersebut akan terikat oleh semua ketentuan yang tercantum di sini. |
| Nama : ..... T Tangan .....  |
| Tanggal : .....  |
| ATAS NAMA PRODUKSI KAPAN SAJA  |

Gambar7.1. Formulir rilis wawancara/penampilan

Contoh di atas adalah untuk tandatangan kontributor yang telah melakukan perjalanan ke lokasi untuk difilmkan, dan dengan siapa telah menyetujui biaya penampilan. Untuk wawancara jalan santai referensi biaya perjalanan, asuransi nasional dan hari libur harus dihilangkan dari formulir rilis karena tidak relevan.

#### F. Syuting Pada Properti Pribadi

Sementara perlu menyadari potensi masalah syuting di tempat umum, konsekuensi dari pembuatan film di properti pribadi tanpa izin juga bisa membuat terkena air panas. tidak ingin harus meninggalkan urutan karena tidak mengetahui bahwa area tertentu bersifat pribadi dan tidak terpikir oleh untuk memeriksa apakah izin diperlukan. Sebuah pusat perbelanjaan mungkin tampak sebagai bagian dari domain publik, misalnya, tetapi seseorang akan memiliki properti itu dan seseorang itu hampir pasti akan memiliki kamera keamanan dan petugas keamanan yang terus mengawasi. Dalam masyarakat saat ini, kamera CCTV adalah bagian dari kehidupan sehari-hari dan sementara sibuk mengamati orang lain, seseorang mungkin mengamati – dan jika mereka tidak menyukai apa yang mereka lihat, ekspedisi pembuatan film bisa berumur pendek.

Teliti lokasi secara menyeluruh, periksa apakah memerlukan izin untuk memfilmkan, setuju biaya lokasi terlebih dahulu jika diperlukan (meskipun selalu layak untuk mencoba mengamankan lokasi secara gratis jika memungkinkan) dan pastikan pemilik atau pemilik men tangani kontrak. (Lihat Gambar 2)

1. Syuting keluar dan sekitar: masalah akal sehat  
Jalan-jalan kita, taman, dan taman bermain kita mungkin merupakan bagian dari jalan raya umum, bukan berarti dapat berkeliaran dengan sembarangan memasang kamera, mencolokkan kabel, dan umumnya mengganggu publik. Terlepas dari aspek kesehatan dan keselamatan yang menempatkan orang dalam bahaya dengan memaksa mereka untuk melangkah di sekitar kamera ke jalur lalu lintas, selalu ada kemungkinan bahwa akan menarik perhatian yang tidak perlu pada diri sendiri, bahkan menarik kerumunan penonton yang bertekad untuk membuat tugas sesulit mungkin.
2. Meskipun

## Teknik Kreatif Produksi Film

Meskipun mungkin menemukan bahwa dapat berjalan-jalan di kota-kota besar untuk syuting tanpa gangguan, selalu disarankan untuk menghubungi pihak berwenang untuk memastikan bahwa akan memiliki syuting yang relatif bebas masalah. Beberapa taman mungkin meminta biaya lokasi, dan meskipun pembayaran jarang jatuh tempo untuk syuting di jalan – kecuali jika ingin menutup area sebagai zona eksklusif publik, di mana perlu mengajukan izin – polisi umumnya sangat kooperatif dan membantu jika mereka tahu sebelumnya bahwa akan keluar dan sekitar di patch mereka.

Saya setuju bahwa film/kaset video yang direkam pada hari Minggu 19 November 200X di properti yang disebutkan di bawah ini dengan biaya sewa inklusif sebesar Rp. Xxx,- dapat digunakan oleh PRODUKSI KAPAN SAJA dan penerimanya sebagian atau seluruhnya dalam urutan atau urutan yang mereka inginkan. Ini mungkin dalam format penyalin apa pun (baik sarana, media, atau format seperti itu sekarang dikenal atau selanjutnya dikembangkan) untuk program mereka yang untuk sementara berjudul Into the Darkness atau program atau publikasi apa pun yang berkembang darinya di seluruh dunia untuk selamanya.

### **PROPERTI:**

PUSAT OUT BOUND SEMARANG  
SEMARANG

.....

Tert

.....

Tanggal

.....

Nomor telepon

Disaksikan oleh : .....

Tanggal : .....

Gambar7.2. Persetujuan Lokasi

## **G. Rangkuman Tujuan Belajar**

Untuk film dokumenter, masih memerlukan izin orang tua atau wali untuk keterlibatan anak dan harus menyembunyikan wajah anak yang izin tersebut belum diberikan. Izin dari sekolah anak dan otoritas lokal mungkin juga diperlukan jika anak tampil atau diarahkan sebagai lawan, katakanlah, diwawancarai dalam situasi vox pop spontan.

## **H. Istilah Penting**

|              |          |             |
|--------------|----------|-------------|
| Retrospektif | Otoritas | Investigasi |
| Suite edit   | Properti |             |

## **I. Pertanyaan Esai dan Diskusi**

## Teknik Kreatif Produksi Film

1. Bagaimana menentukan lokasi shooting ?
2. Bagaiman formulir rilis dapat dimodifikasi ?
3. Apa yang dimaksud copyright ?
4. Apa yang dimaksud syuting kamera tersembunyi ?
5. Kenapa anak-anak memiliki perspektif yang berbeda ?
5. Bagaimana memenuhi persyaratan otoritas lokal ?
6. Jelaskan, kinerja di tempat berlisensi ?
7. Apa yang dimaksud dengan film independen ?
8. Jelaskan tentang retrospeksi ?
9. Apa yang dimaksud dengan otoritas lokal ?
10. Jelaskan tentang film atau presentasi untuk pameran publik.

# PERENCANAAN PRODUKSI FILM



## Tujuan Instruksional :

1. Menjelaskan kreativitas dan kebenaran film.
2. Bagaimana membuat interpretasi dramatis.
3. Mempertimbangkan perbedaan pendekatan film.
4. Menjelaskan lisensi artistik.
5. Menjelaskan visi sutradara film.

**7** erlepas dari jenis film yang buat, materi pelajarannya, atau isinya, harus menyusun rencana tindakan sehingga waktu dan sumber daya digunakan secara efektif. Apakah film tersebut adalah cerita bergaya terstruktur ketat, atau pengamatan terbang di dinding, tidak ada adegan yang akan jatuh ke tempatnya dengan sihir. Tidak relevan, oleh karena itu, apakah film itu adalah catatan harian kronologis kehidupan seorang prajurit, atau seminggu di jalan-jalan dengan layanan darurat, atau cobaan dan kesengsaraan band rock dalam tur, film ini akan tetap memiliki dasar. kumpulan komponen – elemen yang diketahui yang memiliki banyak kemungkinan di dalamnya – apa pun tingkat ketidakpastian dalam narasi akhir.

### A. Berpikir Ke Depan Akan Menghemat Waktu Dan Uang

Ketika mulai berpikir tentang komponen yang pada akhirnya akan membentuk film, menggerakkan rangkaian peristiwa yang pada akhirnya akan membuah hasil di suite pengeditan. Pada saat itu, keputusan penting perlu dibuat tentang bagaimana pengambilan gambar dan adegan harus disandingkan untuk dampak terbaik, dan bagaimana hal itu akan memengaruhi keseimbangan film serta ritme dan temponya. Sementara dalam beberapa kasus penjajaran seperti itu mungkin diserahkan sepenuhnya pada integritas kreatif editor yang akan melihat film dengan p ngan baru, adalah bijaksana untuk mempertimbangkan semua kemungkinan pada tahap perencanaan. Menghasilkan visi struktur yang terbentuk sebelumnya akan membantu merumuskan kebutuhan pembuatan film saat bekerja melalui hutan pra-produksi dan menyediakan template kreatif untuk membantu tetap fokus.

### B. Penelitian Menyeluruh: Titik Awal Yang Penting

Jika film adalah drama kontemporer, titik awal hampir pasti adalah pembuatan naskah, diikuti dengan keputusan apakah itu akan menjadi studio atau lokasi (atau keduanya), diikuti dengan audisi dan casting – semuanya telah kita bahas di Bab 6.



## Teknik Kreatif Produksi Film

Jika ini adalah drama periode atau dokumenter drama, penting untuk melakukan penelitian terperinci tentang fakta dan memeriksa keakuratan alat peraga dan pakaian, karena perhatian terhadap detail akan menjadi faktor penting dalam menentukan apakah film memiliki kredibilitas sejarah atau terlihat penuh dengan lubang.

Jika membuat film faktual, perlu melakukan kontak dengan orang-orang yang ingin ditampilkan di film, dan meneliti setiap aspek cerita untuk memastikan mendapatkan fakta yang benar, terutama jika sedang menyelidiki individu atau organisasi penyelidik. Dan cobalah untuk mendapatkan sudut pandang yang seimbang, menawarkan kesempatan kepada semua kontributor untuk menanggapi setiap sudut pandang, kritik atau tuduhan.

Area penelitian mungkin termasuk:

- a. Internet
- b. Perpustakaan
- c. Journal Khusus
- d. Musium
- e. Koran atau Percetakan
- f. Perpustakaan arsip film
- g. Perpustakaan Fotografi
- h. Laporan berita video
- i. Spesialis dan ahli
- j. Orang-orang yang terinformasi.

### C. Luangkan Waktu Untuk Recce

Recce adalah syuting dengan melakukan perencanaan angle dan pencahayaan dilokasi secara langsung. Kapan pun memungkinkan untuk mengetahui lokasi sebelumnya, harus mengaturnya sedini mungkin. Recce akan memunculkan banyak kemungkinan pembuatan film dan memberi waktu untuk menyelesaikan masalah potensial apa pun. Ini juga dapat memperkuat visualisasi dari sebuah adegan. Berdiri di suatu lokasi tidak hanya membuka pikiran terhadap kemungkinan kreatif, tetapi juga memungkinkan mengetahui bagaimana dapat meminimalkan pengaturan dan memaksimalkan pemotretan untuk menghemat waktu dan menghindari memindahkan orang dan peralatan yang tidak perlu.

#### 1. Eksploitasi lokasi untuk keuntungan

Memfilmkan adegan kejar-kejaran dengan pemain sepeda yang melaju menuruni lereng gunung, misalnya, tidak berarti harus menemukan banyak posisi kamera dari puncak gunung hingga ke bawah. Dengan melakukan recce mendetail, mungkin akan menemukan kesalahan atau hal-hal yang tidak tepat yang harus diubah, memungkinkan memotret beberapa pengaturan dengan latar belakang yang berbeda, memotong bidikan kamera bersepeda aksi jarak dekat dengan bidikan kamera yang lebih lebar, dan menciptakan ilusi bahwa itu adalah bidikan kamera sepeda di berbagai bagian gunung.

Sebagai orang yang telah mengalami pembuatan film skenario seperti itu, saya dapat meyakinkan bahwa memindahkan orang dan peralatan di sekitar tebing-tebing gunung raksasa yang miring adalah jenis hal yang membuat

## Teknik Kreatif Produksi Film

mimpi buruk, dan tidak akan menjadi yang tercepat, paling efisien, atau pengalaman paling bahagia dalam hidup kecuali dapat memanfaatkan situasi untuk keuntungan terbaik.

### 2. Jalankan adegan di kepala

Ingatlah suatu adegan-adegan yang ada pada naskah, jika bisa lakukan improvisasi pada adegan-adegan yang terbayangkan dan tersimpan di kepala, sehingga, jika diperlukan, dapat mengubah menjadi aplikasi praktis.

## D. Kendalikan Kapanpun Bisa

Meskipun pembuatan film dokumenter sebagian besar tidak dapat diprediksi, harus mengendalikan situasi dan pengaturan sedapat mungkin untuk menghindari komplikasi yang tidak perlu pada hari pembuatan film – tidak terkecuali kemungkinan pengambilan gambar yang berlebihan dan konsekuensinya pada pengeditan. Kontrol tidak berarti mengelola skenario panggung tetapi menerapkan batasan kerusakan dan solusi positif yang berkaitan dengan aspek praktis pengambilan cerita di film. Saya menawarkan dua contoh untuk memperjelas hal ini.

### 1. Kontrol di suatu tempat

Membuat film tentang paduan suara yang bernyanyi di ruang konser, atau band yang tampil di atas panggung. mungkin tidak tahu persis apa yang akan terjadi pada malam itu, tetapi tiga pertanyaan penting harus segera muncul di benak :

- a. Kapan tanggal dan waktu latihan dan pertunjukan?
- b. Bagaimana cara menutupinya secara efektif dengan kamera dan suara?
- c. Apakah ada batasan di mana saya dapat beroperasi dari dalam venue?

Tidak mungkin siapa pun yang memberikan pertunjukan yang dilakukan pada hari itu juga, memainkan instrumen mereka dan mengisi udara dengan musik yang menakjubkan dan menawan tanpa terlebih dahulu melakukan latihan. Terlepas dari kenyataan, bahwa latihan akan menjadi adegan yang berguna dalam film, ini memberi kesempatan untuk menilai tingkat pencahayaan suara dan panggung, memikirkan posisi kamera, dan menjadi akrab dengan lagu yang akan dibawakan dan urutannya akan dapat mencari tahu bagaimana sebuah adegan mungkin paling baik tercakup dalam hal bidikan kamera dekat, shot menengah dan shot lebar - dan jika memutuskan mungkin ingin liputan penonton juga, hampir pasti perlu mempertimbangkan dua, jika bukan tiga kamera. juga disarankan untuk bekerja sama dengan kru teknis yang mengatur tata suara dan pencahayaan panggung sehingga tidak ada konflik kepentingan, kru diharapkan menawarkan untuk menyediakan dengan output suara dari meja pencampuran mereka sendiri. Dan buat kebutuhan teknis sendiri sangat jelas bagi mereka karena akan ada sedikit atau tidak ada waktu sesaat sebelum pertunjukan untuk memperbaiki kesalahpahaman.

Dan jika memutuskan untuk merekam wawancara selama istirahat dalam latihan, ambil kesempatan di recce untuk mencari ruang ganti yang cocok yang mungkin memiliki latar belakang yang menarik, atau bidikan kamera di

permukaan tanah, atau bahkan sudut tinggi dari balkon yang mungkin menawarkan latar belakang yang menarik, jauh dari aktivitas atau kebisingan tingkat tinggi.

### 2. Kontrol di jalanan

Karnaval jalanan di desa atau kota mana pun di belahan dunia menawarkan semua jenis kemungkinan yang menarik, tetapi skenario impian berupa tontonan, warna, musik, tarian, dan semangat visual dapat menimbulkan bencana jika tidak merencanakan pemotretan sebelumnya. Mengetahui rute yang akan diambil di arak-arakan adalah titik awal yang positif. Pengetahuan lanjutan tentang urutan berbagai kendaraan hias dan marching band akan memberi kesempatan untuk memutuskan urutan prioritas untuk pembuatan film, dan detail jalan apa pun yang akan ditutup pada hari itu akan membantu penjadwalan pergerakan kamera dan peralatan. Melakukan kontak dengan otoritas setempat, polisi, dan penyelenggara karnaval juga akan sangat membantu kelancaran hari pembuatan film .

Sekali lagi, dua atau lebih kamera mungkin diperlukan untuk melakukan kelengkapan pada cerita, dan, seperti sebelumnya, harus mempertimbangkan kemungkinan latar belakang wawancara dan cara terbaik untuk menghindari masalah dengan gangguan kebisingan dan keramaian.

### 3. Peringatan adalah Senjata

Dengan asumsi tidak melakukan self-shooting atau multi-tasking seluruh proyek sendiri, tetapi berkolaborasi dengan orang lain (langkah yang sangat bijaksana), recce akan memberikan kecerdasan tingkat lanjut yang akan bermanfaat bagi semua orang yang terlibat dalam pembuatan film , karena tidak ada yang ingin muncul di pemotretan dan menemukan terlalu banyak kejutan yang dilemparkan kepada mereka - terutama jenis yang seharusnya ditandai dan ditangani sebelumnya.

Saat memfilmkan di lokasi, ada empat musuh utama yang menunggu untuk menyergap :

- a. Cuaca
- b. Waktu
- c. Noise
- d. Kesulitan praktis.

Mengetahui bahwa sejuta kemungkinan kemunduran dapat berasal dari zona masalah dasar ini, harus mengambil langkah-langkah yang diperlukan untuk menahannya sebanyak mungkin, jauh sebelum muncul dengan kamera, lampu, generator, alat peraga, kru, dan aktor.

Tidak banyak yang bisa kami lakukan tentang cuaca, kecuali menarik sajadah kami dan berharap yang terbaik, tetapi memeriksa ramalan cuaca jangka panjang pasti akan memberi beberapa indikasi prospek , mungkin memungkinkan untuk menjadwalkan segmen pagi dan sore. demikian. Di musim panas, hari yang lebih panjang akan memberi kesempatan berjuang untuk menyelesaikan tepat waktu, tetapi di musim dingin berhati-hatilah untuk meremehkan jadwal pemotretan , karena mengganti cahaya Tuhan

dengan cahaya buatan di akhir hari pembuatan film dapat menciptakan masalah kontinuitas yang mengerikan.

Waktu, adalah musuh terbesar pembuat film, karena waktu akan terasa habislebih cepat dari yang bayangkan – jadi semakin merencanakan, semakin baik peluang untuk sukses.

### **E. Ambil langkah-langkah praktis untuk menghindari masalah lokasi**

Dalam skenario, mengambil langkah-langkah praktis berikut dapat menghilangkan sebagian besar masalah dan hambatan potensial:

- a. Ambil foto digital untuk referensi nanti.
- b. Buat sketsa denah tanah, termasuk kemungkinan posisi kamera.
- c. Carilah bangunan tinggi atau titik p ng yang dapat diakses untuk sudut yang tinggi.
- d. Kaji area di mana pergerakan peralatan mungkin terbatas.
- e. T i posisi matahari dan waktu pada peta lokasi kasar.
- f. Kaji apakah ada kemungkinan berubah antara rekaman dan pemotretan.
- g. Dapatkan izin untuk memfilmkan dari pemilik tanah dan properti.
- h. Setujui biaya lokasi atau fasilitas di muka.
- i. Periksa potensi masalah kebisingan.
- j. Periksa titik daya atau catu daya.
- k. Putuskan apakah akan membutuhkan peralatan komunikasi.
- l. Periksa apakah ada tempat parkir yang memadai.
- m. Periksa kafe, toilet, hotel, dan rumah sakit terdekat.
- n. Beli peta lokal area tersebut.
- o. Kaji masalah keamanan dan potensi bahaya apa pun.

#### **1. Foto referensi adalah suatu keharusan**

Sebagai titik awal, saya akan merekomendasikan pembelian kamera digital untuk dibawa bersama saat recce. Tidak harus Nikon atau Canon kelas atas, semua bernyanyi, semua menari, super mewah. Kamera digital apa pun bisa digunakan, asalkan memiliki kartu memori dengan penyimpanan yang cukup, dan dapat meninjau foto-foto saat bepergian.

Jika bisa melupakan suatu lokasi dari saat menghitung hingga saat duduk dan menyusun jadwal pemotretan adalah hal yang sangat luar biasa. Foto recce tidak hanya akan memberi representasi visual yang tepat dari lokasi lokasi, tetapi dapat menggunakannya untuk menyusun denah lantai kasar untuk memplot posisi kamera dan, jika tidak memotret diri sendiri, untuk menunjukkan kepada operator kamera dan perekam suara .

Dalam beberapa kasus, mungkin memerlukan orang lain yang terlibat dalam film untuk melihat foto-foto: seorang desainer yang mencoba mencocokkan latar belakang fisik dengan alat peraga, mungkin, atau rumah fasilitas yang menyediakan peralatan pelacakan untuk digunakan di medan yang kasar. Jika ada personel produksi yang perlu dilibatkan tinggal agak jauh, atau sedang bepergian ke luar negeri, dapat menyalin foto ke komputer dan mengirimkannya sebagai lampiran email untuk penilaian dan tanggapan segera.

### 2. Nilai posisi kamera

Tidak ada yang lebih mungkin menghabiskan waktu yang berharga daripada muncul di pemotretan dan berdiri sambil menggaruk-garuk kepala saat memutuskan di mana kamera harus ditempatkan. Bahkan pengambilan gambar atau wawancara yang sederhana pun perlu dipikirkan. Jika telah memeriksa hasil jepretan di rekaman, kamera dan suara dapat segera disiapkan. Akan lebih baik lagi, jika berhasil men inya pada denah lantai kasar, semua orang yang terlibat dalam pemotretan dapat langsung melihat apa rencana permainan itu dan bereaksi sesuai dengan itu. Jika memungkinkan, pertimbangkan untuk melacak kamera – ini dapat membuat bidikan kamera jauh lebih menarik dan bervariasi saat citra latar depan dan latar belakang digabungkan untuk menciptakan tampilan yang lebih tiga dimensi.

Tidak semua adegan perlu diambil dari permukaan tanah. Jika menginginkan sudut yang tinggi, misalnya, akan bijaksana untuk memeriksa kemungkinannya terlebih dahulu. Flat bertingkat tinggi dan tempat parkir mobil menawarkan pemandangan panorama alam, tetapi mungkin memerlukan izin untuk memfilmkannya. Lereng bukit dan puncak tebing adalah kemungkinan lain – tetapi apakah ada masalah akses? Apakah akan memakan waktu terlalu lama untuk memindahkan peralatan? Reka untuk karnaval jalanan, misalnya, memberi kesempatan untuk mengatur kemungkinan bidikan kamera dari posisi jalan, dan untuk menyelidiki titik p ng tinggi di sepanjang rute yang akan menguntungkan dalam menunjukkan kemegahan penuh acara tersebut.

Foto referensi karnaval akan menunjukkan lebar trotoar dan jalan, dengan kemungkinan aksesibilitas untuk sepeda motor atau mobil untuk mendapatkan gambar pelacakan, sementara peta kota yang dit i dengan jelas akan menunjukkan di mana jalan akan ditutup pada hari itu dan lalu lintas dialihkan. Gambar untuk tempat konser rock akan mengungkapkan konfigurasi tempat duduk untuk potongan penonton; tunjukkan lorong dan pintu keluar api yang tidak boleh blokir, posisi yang memungkinkan di atas panggung untuk kamera jarak jauh, kamera genggam, dan posisi umum untuk kamera tetap dan pencahayaan tambahan apa pun.

### 3. Jangan pernah menerima situasi begitu saja

Jika segala sesuatu tampaknya dapat dikendalikan, sering kali bisa gagal karena tidak memikirkan semuanya dengan baik. mungkin ingin memfilamkan dua adegan sederhana di sekolah, misalnya, satu di ruang kelas, satu di taman bermain. Tetapi jika tidak memeriksa waktu istirahat murid, mungkin tiba-tiba menemukan diri disergap oleh gerombolan anak sekolah yang berteriak-teriak yang membuat sesi syuting berakhir tiba-tiba, meskipun sementara. Dan jika pindah dari taman bermain ke ruang kelas hanya untuk menemukannya terkunci karena tidak mengatur entri, semua orang harus berdiri menunggu kunci ditemukan sebelum diizinkan masuk.

### 4. Setujui biaya lokasi sebelumnya

Menyetujui rencana tindakan dan biaya lokasi dengan pemilik tanah pribadi atau pemilik properti di recce jika memungkinkan, dan pastikan perjanjian atau kontrak tertulis ditangani di tempat, atau segera setelah itu. Mereka yang tidak terbiasa dengan cara-cara aneh dan luar biasa dari persaudaraan pembuatan film mungkin tidak sepenuhnya menghargai konsekuensi dari mengizinkan kamera di properti mereka, jadi harus memperjelas apa niat . tidak ingin menghabiskan waktu berdebat dengan tuan tanah atau pemilik bisnis pada hari pemotretan karena kesalah pahaman tentang jumlah orang, jumlah peralatan, pergolakan yang disebabkan – diikuti oleh permintaan untuk negosiasi ulang biaya.

5. Waspadalah terhadap perubahan skenario

Apa yang temukan pada recce tidak selalu seperti yang akan temukan di pemotretan. Inspeksi sekolah, atau latihan kebakaran, atau koridor yang ditutup untuk pembersihan atau renovasi mungkin berarti mengambil jalan memutar dari satu tempat ke tempat lain. Sebuah lapangan yang benar-benar dapat diakses, hanya dalam beberapa hari hujan, berubah menjadi rawa-rawa berawa, dengan dasar sungai kering berubah menjadi aliran deras dengan kedalaman sekitar dua kaki, dengan dan kru tidak siap untuk menyeberang, itu karena tidak membawa penyeberang atau papan untuk membentuk jembatan.

Selalu tandai posisi matahari pada denah lantai kasar, atau peta, bersama dengan waktu. Beberapa bidikan kamera mendukung sinar matahari yang menyinari langsung ke lensa atau menciptakan bayangan tebal di tempat yang tidak inginkan, jadi mengetahui kemungkinan posisi matahari kapan saja sepanjang hari dapat memengaruhi penjadwalan bidikan kamera dan menghemat banyak waktu dan frustrasi. mungkin juga perlu menentukan apakah ada jeda dalam pembuatan film – khususnya, kopi atau makan siang, atau pengaturan untuk sudut terbalik – dapat memengaruhi kontinuitas karena perubahan kondisi pencahayaan, dalam hal ini, memikirkan kembali jadwal akan terbukti menguntungkan.

6. Lihat potensi masalah kebisingan

Mengambil kesempatan untuk menilai tingkat kebisingan dari jalan, sekolah, kereta api dan lapangan terbang. Jangan pernah berasumsi bahwa karena keadaan sepi selama recce bahwa kedamaian dan ketenangan akan menguntungkan saat kamera mulai berputar.

- a. Jika ada sekolah lokal di dekat lokasi, periksa jam sekolah.
- b. Jika ada stasiun kereta api di dekatnya, periksa waktu kereta dan ambil jadwalnya.
- c. Periksa apakah ada perbaikan jalan lokal atau pekerjaan bangunan yang dijadwalkan.
- d. Cari sungai dan anak sungai yang mungkin berubah menjadi sungai yang berisik dan berarus cepat setelah periode hujan lebat.
- e. Periksa area di mana publik mungkin tiba-tiba berkumpul pada hari pembuatan film: tempat perkemahan dan piknik, misalnya, atau moto cross, sirkuit balap, pertunjukan udara, atau konser rock terdekat.

## Teknik Kreatif Produksi Film

7. Tetapkan jika ada catu daya  
Melakukan syuting film jauh dari studio berarti perlu menggunakan lampu, terutama untuk adegan interior, jadi tanyakan kepada pemilik rumah, atau tukang listrik rumah, apakah ada soket listrik yang cukup dan daya yang cukup untuk memenuhi kebutuhan lighting . Jika tidak, perlu mengatur generator portabel untuk dibawa ke lokasi. Bahkan jika rencana awal melibatkan pembuatan film adegan di luar menggunakan cahaya alami, hal-hal dapat berubah pada hari itu jika cuaca menjadi mendung, atau terpaksa membuat film di dalam karena alasan apa pun.
8. Formulasikan daftar periksa  
Untuk memastikan bahwa tidak ada yang terlewatkan, selalu buat daftar periksa lokasi sehingga keterangan dan detail kontak dapat ditulis di rece saat masih segar di pikiran . Prioritasnya adalah nomor dan alamat rumah sakit setempat. Meskipun selalu dapat memanggil bantuan, kadang-kadang lebih tepat, dan lebih cepat, untuk mengangkut personel yang terluka langsung ke rumah sakit daripada menunggu ambulans, jika yakin mereka dapat dipindahkan.  
Menemukan kontak untuk dokter lokal juga akan berguna jika pemotretan akan dijadwalkan selama beberapa minggu. juga perlu memastikan bahwa akan ada tempat parkir yang memadai di lokasi untuk semua orang yang terlibat dalam pemotretan, dan jika tidak, pengaturan alternatif apa yang akan dilakukan. Dan ada banyak hal lain yang dapat dengan mudah diabaikan tetapi sama pentingnya: kafe atau restoran terdekat untuk istirahat makan siang dan makan malam; toilet; kost atau hotel terdekat, tidak hanya untuk membuat pemesanan lanjutan tetapi juga jika ada perubahan rencana menit terakhir dan , atau anggota unit, harus menginap.

### F. Bersiaplah Saat Syuting Di Luar Negeri

Jika film – atau bagian mana pun dari film – akan dibuat di luar negeri, persyaratan tambahan perlu dipertimbangkan, karena pembuatan film di negara asing tidak pernah mudah. Ini tidak mengherankan bila mempertimbangkan potensi salah tafsir dan kebingungan, misalnya:

- a. Masalah komunikasi, terutama bahasa
  - b. Masalah Geografis
  - c. Perbedaan waktu
  - d. Perbedaan budaya
  - e. Kesalahpahaman tentang hukum dan adat istiadat setempat
  - f. Pengaturan fixer lokal dan juru bahasa
  - g. Kemungkinan persyaratan visa
  - h. Persyaratan peralatan carnet
  - i. Kesadaran akan daerah terlarang.
1. Rencanakan perjalanan jauh-jauh hari  
Bahkan sebelum memulai perjalanan ke tempat yang tidak diketahui, perlu membuat pengaturan lanjutan untuk memperlancar perjalanan dan siapa pun yang menemani . Terbang ke zona perang atau daerah kerusuhan sipil, atau

negara yang akan dilanda badai atau kudeta militer atau tempat lainnya yang beresiko adalah hal yang paling tidak bijaksana (kecuali tentu saja film tentang badai dan kudeta militer). Jika tidak mendapat manfaat dari akses ke daftar tempat-tempat-untuk-dipikirkan-dengan-hati-hati-sebelum dikunjungi yang diperbarui secara berkala oleh BBC, harus memeriksa dengan agen perjalanan atau Kedutaan Besar negara tertentu untuk menilai apakah itu kemungkinan masalah. tempat, dan untuk memverifikasi apakah memerlukan visa.

Jika berencana untuk bepergian ke luar negeri, harus memegang paspor sepuluh tahun penuh, bahkan untuk perjalanan sehari. Beberapa negara memiliki persyaratan imigrasi agar paspor tetap berlaku untuk jangka waktu minimum (biasanya setidaknya enam bulan) setelah tanggal masuk ke negara itu.

Pastikan paspor dalam kondisi baik dan berlaku setidaknya enam bulan pada tanggal kembali. Ini adalah persyaratan negara tujuan, bukan kantor paspor. Setiap pertanyaan lagi harus ditujukan ke Kedutaan Besar Negara yang sedang tinggal atau Konsulat atau Kedutaan Besar negara yang ingin kunjungi. juga harus memeriksa apakah memerlukan vaksinasi atau dokumen khusus yang memungkinkan mengakses tempat-tempat terpencil, terutama jika publik biasanya tidak diizinkan untuk berada di sana. Dan jangan lupakan barang-barang kecil yang tiba-tiba menjadi sangat penting, seperti tablet diare, semprotan nyamuk, dan krim tabir surya.

2. Temukan bantuan saat merekam di lingkungan yang tidak dikenal  
Turun dari pesawat, kapal, atau kereta api di negeri asing bisa menjadi pengalaman yang menakutkan jika tidak siap. Kesadaran akan undang-undang mengemudi selalu merupakan awal yang baik, AC yang akan terasa begitu penting di dalam setiap kendaraan sewaan yang rencanakan untuk digunakan di negara yang panas. Peta daerah sangat diperlukan jika berencana untuk bepergian tanpa pemandu lokal, tetapi bila memungkinkan harus mengatur terlebih dahulu, untuk layanan reparasi yang berbicara bahasa serta bahasa lokal, dan yang dapat menerjemahkan dan memilah-milah ketika masalah muncul, terutama ketika berhadapan dengan pihak berwenang.
3. Luangkan waktu untuk menyesuaikan diri dengan lingkungan baru  
Memberikan waktu untuk menyesuaikan diri sebelum menyelesaikan sesuatu. Jet lag bisa sangat berbahaya jika terlalu lelah untuk berkonsentrasi dengan baik, terutama jika berkendara, bisa jadi menabrak trotoar atau apapun ditengah jalan. Cuaca dan suhu udara yang berbeda dari negara dapat menambah ketidaknyamanan. Beragam budaya, kebiasaan, dan sikap dapat menunda aktivitas jika tidak sepenuhnya siap untuk semua kemungkinan. Segera setelah berada di tanah asing, saran saya adalah meluangkan waktu 24 jam untuk bersantai dan duduk bersama semua orang yang terlibat untuk menyusun rencana tindakan. Menyelenggarakan rekaman dan pemotretan asing sendiri sangat tidak disarankan, jadi investasi yang layak adalah menyewa manajer produksi lepas, atau koordinator produksi.



### G. Kesehatan Dan Keselamatan Menjadi Prioritas

Menempatkan orang lain dalam risiko selama produksi adalah tindakan yang tidak bertanggung jawab, dan dapat dihindari jika mengikuti beberapa pedoman dasar. Ini adalah persyaratan hukum bagi semua produser yang bekerja di perusahaan penyiaran untuk menyerahkan formulir penilaian risiko kepada petugas kesehatan dan keselamatan dan semua personel produksi, tetapi jika film kecil, anggaran rendah menggunakan teman dan kerabat, akan lebih bijaksana. Untuk menilai bahaya keselamatan apa pun untuk menghindari kemungkinan kecelakaan yang dapat menyebabkan bertanggung jawab secara pribadi. Ada lebih banyak risiko kesehatan dan keselamatan dalam pembuatan film. Sebagai permulaan, orang yang bekerja terlalu lama, terkadang tanpa istirahat yang cukup, dapat menyebabkan kelelahan, kehilangan konsentrasi, dan akhirnya kecelakaan.

Bahaya fisik – mengangkat dan memindahkan alat peraga berat, set peraga, peralatan kamera, dan lampu – menyebabkan sebagian besar kecelakaan, seperti halnya jatuh dari ketinggian dan insiden terkait listrik. Lalu ada risiko lingkungan, seperti kebisingan, suhu dan air, penggunaan zat berbahaya seperti bahan kimia, dan penyiapan makanan.

1. Pastikan semua orang sadar akan risikonya

Jika anak-anak terlibat dalam pengambilan gambar, hal yang harus dilakukan adalah menyerahkan formulir Penilaian Risiko Anak, yang dapat dilakukan di otoritas setempat, dan jika membuat film untuk perusahaan film independen atau penyiar, harus mengajukan permohonan dokumentasi kepada mereka. Formulir penilaian risiko setiap perusahaan sedikit berbeda dan akan mencantumkan Kode Praktik perusahaan pada daftar periksa bahaya. Dan bahkan jika film adalah produksi beranggaran rendah yang dibuat oleh dan beberapa teman, harus membuat formulir penilaian risiko sendiri untuk dibawa bersama sehingga setiap orang dapat disadarkan akan potensi bahayanya. (Lihat Gambar 3.)

| <b>PRODUKSI KAPAN SAJA</b><br><b>Penilaian Resiko</b>         |  |
|---|--|
| Judul Produksi :  |  |
| Nomor kontak Produksi Kapansaja :                             |  |
| Deskripsi Syuting :   |  |
| Tanggal Produksi  |  |
| Alamat Lokasi :   |  |
| Produser :  |  |
| Kontraktor Spesialis :  |  |
| Peralatan yang disewa :                                       |  |
| <b>Pengaturan Darurat dan Persyaratan Pertolongan Pertama</b> |  |
| Kontak Darurat dan Kecelakaan terdekat :                      |  |
| Pertolongan Pertama dan Klinik Terdekat :                     |  |
|   |  |

| <b>Daftar Distribusi (centang untuk mengonfirmasi bahwa dokumen telah diteruskan)</b> |  |                      |  |
|---|--|----------------------|--|
| Produser  |  | Artis atau Presenter |  |
| Sutradara   |  | Make-Up              |  |
| Set Desainer  |  | Kameramen            |  |
| Kantor Kesehatan dan Keselamatan  |  | Sound Recordist      |  |
| Manajer Operasional Film  |  | Kelistrikan          |  |

Gambar 8.1. Formulir penilaian risiko

Ada banyak orang di sekitar yang mungkin berisiko saat merekam:

- a. kru produksi
- b. anggota masyarakat
- c. pemain, presenter dan aktor
- d. karyawan bisnis dan perusahaan
- e. pemilik properti

Untuk memberi tahu tentang bahaya keselamatan yang tiba-tiba muncul.

2. Kemungkinan Resiko

Gunakan daftar periksa di bawah ini untuk mengidentifikasi bahaya atau risiko pada pemotretan yang berlaku untuk aktivitas yang terdaftar. Silakan centang kotak yang sesuai.

| No | Bahaya atau risiko  | No | Bahaya atau risiko  |
|----|---|----|---|
| 1  | Akses Sulit   | 25 | Penanganan manual   |
| 2  | Alkohol/Perhotelan  | 26 | Operasi malam   |
| 3  | Hewan   | 27 | Kebisingan  |
| 4  | Artis menggunakan alat peraga atau alat khusus                    | 28 | Alat portabel di atas 110V  |
| 5  | Kebutuhan khusus: mis. orang tua, orang cacat, tuli, buta         | 29 | Bangunan terlantar: mis. tikus, asbes, gas, struktur berbahaya                            |
| 6  | Gas terkompresi, kriogenik  | 30 | Radiasi   |
| 7  | Ruang terbatas: mis. lift, tambang, selokan, tangki, set terbatas | 31 | Resiko infeksi  |
| 8  | Kerumunan/publik/kerusakan sipil/jalanan/taman                    | 32 | Desain dan konstruksi set, bahan konstruksi   |
| 9  | Perancah, rostra, platform kerja, tangga praktis                  | 33 | Bahaya pemngan: mis. panggung berputar, bentuk dan gerakan yang menipu, non-fire retardan |
| 10 | Pengoperasian kamera: derek, kabel, remote, steadicam             | 34 | Penyimpanan dok adegan  |
| 11 | Prop bahaya: mis. praktis, kaca, tahan api, air                   | 35 | Merokok   |

## Teknik Kreatif Produksi Film

|    |  |    |  |
|----|--|----|--|
| 12 | Bekerja pada ketinggian  | 36 | Prosedur kebakaran dan nyala api yang terbuka                            |
| 13 | Listrik, peralatan listrik   | 37 | Efek visual khusus   |
| 14 | Penggalian   | 38 | Acara olah raga  |
| 15 | Bahan Peledak/Kembang Api/Kembang Api  | 39 | Akrobat  |
| 16 | Kelelahan / jam kerja yang panjang / aktivitas fisik / stres                             | 40 | Suhu dan perubahan suhu yang ekstrem                                     |
| 17 | Peralatan pengangkat: mis. truk pengangkat garpu, derek.                                 | 41 | Kendaraan/sepeda motor, syuting dari, seniman mengemudi                  |
| 18 | Bahan dan cairan yang mudah terbakar: LPG, gas dalam kemasan, bensin, cat dan semprotan. | 42 | Air: bekerja di dalam atau di sekitar, penggunaan tank/perahu/penyelaman |
| 19 | Senjata  | 43 | Anak-anak dan remaja   |
| 20 | Persiapan makanan  | 44 | Terbang: pesawat terbang, balon, parasut, hang-glider                    |
| 21 | Kontraktor jaringan  | 45 | Bekerja di luar negeri   |
| 22 | Zat berbahaya: debu, uap, asap, minyak, kabut, asam                                      | 46 | Cuaca ekstrim  |
| 23 | Laser dan efek stroboskopik  | 47 | Kemungkinan kekerasan  |
| 24 | Penonton dan pengawasan  | 48 | Lainnya  |

3. Ambil tindakan untuk menghilangkan risiko  
Setelah mengidentifikasi siapa yang paling mungkin berisiko dalam situasi apa pun, kemudian harus mempertimbangkan tindakan apa yang perlu diambil, baik sebelum pembuatan film atau selama pembuatan film, dalam prioritas kontrol:
  - a. menghapuskan
  - b. pengganti
  - c. memisahkan
  - d. mengawasi
  - e. memiliki staf berpengalaman dan spesialis yang hadir
  - f. mendistribusikan pakaian pelindung dan peralatan keselamatan.Membuat daftar semua tindakan pencegahan yang relevan yang rencanakan untuk dilakukan pada lembar terpisah dan melampirkannya pada Penilaian Risiko untuk didistribusikan.
4. Skenario pencegahan tipikal  
Butir 10 mencantumkan operasi kamera, kebutuhan yang jelas untuk pengambilan gambar film, tetapi daftar periksa yang ketat harus menunjukkan tindakan apa yang akan diambil untuk memastikan bahwa setiap orang dapat bekerja dengan aman. Menyatakan bahwa kru yang berpengalaman akan mengawasi peralatan setiap saat adalah komitmen yang harus dipastikan ditegakkan, dengan ketentuan kepada semua orang yang hadir

## Teknik Kreatif Produksi Film

bahwa mereka harus mengikuti instruksi dari juru kamera dan teknisi listrik, dan tidak memasuki area syuting kecuali diberi izin.

Butir 25 mencantumkan penanganan manual, yang sekali lagi terlihat jelas di lingkungan di mana begitu banyak peralatan terus-menerus dipindahkan. Tetapi jika ada furnitur berat yang terlibat, misalnya, harus menunjukkan bahwa pengaturan telah dibuat sehingga hanya departemen desain, dan mungkin petugas pembersih furnitur berpengalaman, yang akan melakukan penanganan manual yang diperlukan.

Ini jelas merupakan bonus jika dapat memiliki First Aider atau perawat yang berpengalaman dalam pemotretan, tetapi untuk semua manfaat yang mereka bawa, pencegahan selalu lebih baik daripada mengobati.

### H. Rangkuman Tujuan Belajar

Memfilmkan 'segala sesuatu yang bergerak' mungkin menjadi satu-satunya pilihan karena sifat ceritanya, tetapi dengan mempertimbangkan sudut kamera yang berbeda dan kemungkinan cutaways pada recce, mungkin menghemat banyak head-banging saat harus melakukan penyambungan. teka-teki jigsaw bersama-sama nanti. Mencari saran teknis tentang cara menjaga gambar dan suara tetap sinkron jika menggunakan dua atau lebih kamera yang tidak disambungkan dan dikendalikan melalui mixer penglihatan portabel. perlu memastikan bahwa fasilitas edit dapat menjalankan beberapa gambar yang terburu-buru selaras dengan suara, memungkinkan kontrol penuh atas titik edit.

### I. Istilah Penting

Carnet

Skenario

Historis

### J. Pertanyaan Esai dan Diskusi

1. Bagaimana membuat daftar semua tindakan pencegahan yang relevan ?
2. Bagaimana mengambil tindakan untuk menghilangkan risiko ?
3. Temukan bantuan saat merekam di lingkungan yang tidak dikenal ?
4. Bagaimana menurangi kebisingan saat produksi film ?
5. Jelaskan nilai posisi kamera ?

# KERANGKA KREATIF FILM



## Tujuan Instruksional :

1. Menjelaskan kreativitas dan kebenaran film.
2. Bagaimana membuat interpretasi dramatis.
3. Mempertimbangkan perbedaan pendekatan film.
4. Menjelaskan lisensi artistik.
5. Menjelaskan visi sutradara film.

Setelah menyelesaikan penelitian dan *recce* perlu berpikir hati-hati tentang pendekatan kreatif. Jika membuat film dokumenter, kemungkinan besar tidak akan menghasilkan naskah yang sebenarnya. Jika ini adalah film fiksi, harus memiliki naskah yang lengkap dan menemukan sekelompok aktor yang cocok untuk diaudisi sebelum dapat memulai produksi.

### A. Menentukan Gaya Film

Bisa jadi tidak menemukan apapun dalam fase penelitian, begitu juga dengan *recce* yang akan terus memengaruhi konsep kreatif asli. Ada berbagai faktor yang harus disesuaikan dengan fikran, misalnya: kontributor utama yang telah memutuskan untuk tidak berpartisipasi, atau hilangnya lokasi yang akan mengubah tampilan visual film.

Penelitian seharusnya membantu mengembangkan ide lebih jauh dan memberi kesempatan untuk mengevaluasi semua kemungkinan. Memutuskan gaya film seharusnya cukup mudah jika hal-hal ini terjawab dengan jelas; Apa, atau siapa, yang akan mendorong narasi? Akankah ceritanya lucu, satir, investigasi? Apakah akan menggunakan satu atau beberapa gaya dasar? Apakah akan artistik atau komersial?.

### B. Menentukan Durasi

Durasi rata-rata pada film pendek adalah 10 menit, akan tetapi banyak video lainnya bisa jadi lebih dari 10 menit. Jika telah memutuskan untuk membuat film untuk slot siaran tertentu, misalkan untuk festival film tertentu, maka waktu tayang harus ditetapkan secara lebih spesifik.

Salah satu faktornya mungkin adalah total waktu atau uang yang miliki untuk membuat film, terutama jika aktor, teknisi, peralatan, dan lokasi harus dibayar semuanya. Kemungkinan lain adalah kerumitan cerita yang akan diangkat, terutama jika menggunakan rekreasi dramatis dan saksi mata untuk membangun ketegangan. Di sisi lain film mungkin murni observasional, dengan narasi sederhana yang didorong oleh efek suara, dialog dan musik alami, sehingga potret suatu peristiwa dalam film akan terlihat lebih rinci.

## Teknik Kreatif Produksi Film

1. Bersikaplah realistis dengan apa yang dapat dicapai  
Apa pun sifat ceritanya, aturan utamanya adalah jangan terlalu ambisius dan realistis tentang apa yang dapat dicapai, karena setiap konten pasti memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing. Untuk membuatnya menarik dan bermakna, setiap adegan harus penuh dengan informasi, interpretasi visual yang menarik, dan menyenangkan untuk ditonton. Beberapa film pendek yang pernah saya tonton di beberapa tahun terakhir ini merangkum kegembiraan dan emosi dalam durasi delapan menit tanpa membuat penonton bosan untuk menontonnya. dapat mengedit ulang film ke durasi yang lebih pendek untuk slot waktu siaran atau festival tertentu.
2. Menerjemahkan konsep kreatif menjadi kenyataan praktis  
Setelah memutuskan gaya dan teknik keseluruhan, juga perlu menerjemahkan ide kreatif menjadi kenyataan. Mudah beradaptasi adalah senjata pembuat film karena tidak ada yang akan menghalangi membuat film. Lokasi baru yang spektakuler akan memberi beberapa latar belakang yang benar-benar menginspirasi, akan memberikan suasana dan emosi untuk para penonton.  
Jadi, diawal waktu sebelum pembuatan film, harus tetap menyusun dan menggunakan rencana utama sebagai acuan dalam pembuatan film yang ingin buat, walaupun nanti ditengah syuting pasti akan ada tambahan atau perubahan adegan, setidaknya alur ceritanya tidak berubah, sehingga pembuatan film akan berjalan lebih baik dan sesuai yang diharapkan.

### C. Fokus Pada Pembuatan Narasi Yang Kuat

Jangan memikirkan dan menganggarkan biaya terlebih dulu. Film tidak dibuat oleh sutradara untuk terus-menerus mengejar nilai konten layar, Jangan memikirkan berapa banyak biaya yang akan dibutuhkan untuk adegan aksi atau penggunaan cuplikan arsip untuk pembuatan film yang akan buat. Sebuah film adalah proses yang berkembang, kontennya bergeser dan berubah setiap hari ketika melakukan syuting dan melakukan pengeditan hingga bentuk dan keseimbangan yang diinginkan tercapai, sampai yakin mana hal yang penting untuk dimasukkan dalam film dan mana yang tidak, harus membiarkan pikiran bebas dari beban keuangan dan penjadwalan sehingga dapat fokus untuk membentuk narasi sekuat mungkin dari komponen cerita .

1. Jelajahi kemungkinan kreatif  
Pengalaman mengajarkan banyak dari kita bahwa rangkaian peristiwa yang terekam di kamera tidak berarti bahwa harus membatasi kontrol kreatif atas peristiwa tersebut. Ada banyak film, tentu saja, yang menceritakan kisah jujur dengan cara yang lugas, tanpa embel-embel apa pun, dan tanpa gaya atau bakat kreatif; materi pelajaran mereka tidak mendapat manfaat dari visualisasi yang kuat atau musik yang emosional. Film investigasi sering kali menyelidiki sisi kehidupan yang lebih rumit, berurusan dengan orang-orang dan situasi yang mengejutkan dan menggemparkan kita, dan hanya sedikit yang bisa dilakukan, atau bahkan ingin dilakukan oleh pembuat film, selain menggunakan integritas mereka untuk menceritakannya apa adanya. Ada

tempat untuk setiap jenis pembuat film dan setiap jenis genre – tetapi jika ingin film menonjol dari yang lain, harus mempertimbangkan bagaimana film itu dapat menggabungkan imajinasi dan inovasi dengan cara yang sekuat mungkin.

Jika berencana untuk mengajukan proposal untuk film ke studio atau penyiar, pada akhirnya harus membuat jadwal syuting dan anggaran untuk mereka lihat, tetapi pertama-tama dan terutama setiap pendukung atau produser potensial akan ingin melihat garis besarnya. ide – sebuah perlakuan – sehingga mereka dapat mengukur kesesuaiannya dan apakah ide tersebut memiliki manfaat konseptual.

### 2. Menulis perawatan akan memperkuat penglihatan

Bahkan jika tidak mengirimkan perawatan ke penyiar, sering kali merupakan ide yang baik untuk menuliskan garis besar ide cerita, tidak hanya agar dapat melihat ide itu terbentuk di halaman, tetapi karena semua orang yang akan terlibat dalam proyek dapat membagikan visi awal dan membantu mengembangkannya.

Gambar 4 adalah perawatan untuk film dokumenter hiburan tentang sejarah sihir yang disebut *Smoke and Mirrors*. Paragraf pembuka ditulis dengan tujuan khusus untuk melibatkan pembaca dengan segera, paragraf berikutnya memberikan gambaran umum tentang konten dan cara konten akan ditangani secara kreatif. Ini telah dikembangkan dari film pendek yang dibuat sebelumnya tentang kehidupan salah satu pesulap unggulan.

Membuat orang tertarik pada proyek adalah penting, karena jika dapat menggairahkan dan membuat mereka tertarik pada tahap awal, kemungkinan besar hal itu hanya akan menjadi lebih baik dalam penyampaian – dan menulis perawatan memberi titik fokus yang sangat positif.

### **Asap dan Cermin**

#### **Perawatan**

Roll Up! Roll Up! Saksikan dengan takjub saat Master Magician mendorong paku raksasa melalui asistennya yang menggairahkan! Tunggu dengan napas terengah-engah saat Conjuror Cina menangkap peluru berapi-api di antara giginya! Alihkan pandanganmu saat Penyihir jahat membedah salah satu penonton menjadi beberapa bagian!

Ini hanyalah beberapa aksi yang menarik jutaan orang ke teater pada akhir 1800-an. Penonton terpesona oleh prestasi transformasi, levitasi, eskapologi, membaca pikiran, dan ilusi yang diarak di depan mereka. Pada pergantian abad, lebih dari 4.000 pesulap dari semua negara bermain di berbagai tagihan di seluruh dunia, dan di atas itu semua berdiri beberapa pemain paling flamboyan dan inventif dalam sejarah hiburan.

*Smoke and Mirrors* diusulkan sebagai film dokumenter satu jam yang mengadopsi gaya visual yang kuat dan imajinatif sesuai dengan materi pelajaran dan harapan penonton akan keajaiban televisi di abad kedua puluh satu. Setiap pertunjukan akan mengambil tema sentral di mana sejumlah elemen dapat ditampilkan, apakah ingatan dan wawasan pribadi, rekreasi panggung, foto

mimbar atau rekaman arsip. Pertunjukan individu, sementara menjadi bagian dari gaya sentral, akan menawarkan variasi tematik yang relevan dengan subjek, baik itu Oriental, Americana, English Music Hall, atau gelap, misterius dan gothic. Oleh karena itu, tampilan keseluruhan akan menjadi inovatif dan bergaya. Di mana tidak ada cuplikan pertunjukan oleh para pesulap hebat, rekreasi akan difilmkan, dengan citra yang tersebar, seringkali berfokus lembut untuk mencerminkan keabadian abstrak, dengan potongan penonton dalam kostum periode diperlakukan dengan cara film yang sama. Pencitraan sederhana dan cahaya latar yang kuat juga akan mempertahankan rasa misteri, ketegangan, dan drama dalam segmen ini. *Smoke and Mirrors* akan mengontraskan yang lama dan yang baru dalam presentasi menakjubkan yang unik dan segar.

Program teater, klip pers, dan papan reklame sering kali berisi gambar bergerak yang dibuat ulang atau rekaman arsip sebagai pengganti foto, terkadang dengan perlakuan visual untuk memberikan rasa heran dan fantasi. Ada banyak bahan dan memorabilia yang terdokumentasi di Magic Circle Museum di Jakarta dan di Society of American Magicians, ratusan buku terperinci tentang kerajinan dan sejarah sihir, dan berjam-jam cuplikan film yang berasal dari tahun 1896, bersama dengan cuplikan televisi dari semua pesulap kontemporer yang hebat, termasuk Channing Pollock, Doug Henning, Robert Harbin dan David Copperfield.

Kehidupan pria dan wanita yang luar biasa ini adalah bukti abadi untuk integritas, akal, dan kecerdasan di tingkat tertinggi dan merupakan bahan, kami percaya, untuk seri yang benar-benar inspiratif dan ajaib.

### 3. Merumuskan template kreatif

Dalam bab-bab sebelumnya kita telah melihat berbagai pendekatan dan gaya yang mungkin diambil dengan film. Sebuah naskah drama akan menghidupkan imajinasi, perlakuan visualnya jelas untuk dilihat semua orang, terlepas dari apakah itu terdiri dari narasi tradisional, kilas balik, flash ke depan, urutan fantasi atau citra abstrak dan surealis.

Sebuah film dokumenter tidak begitu mudah untuk divisualisasikan karena sifat kontennya yang berubah-ubah dan tidak dapat diprediksi. Namun, ini tidak berarti bahwa tidak dapat memiliki visi. Tentu saja dapat merekam film secara kronologis, saat peristiwa berlangsung, dan mengeditnya bersama-sama dengan penjajaran minimum – tetapi berisiko membuat film yang membosankan dan tidak menginspirasi. Jika ingin melibatkan audiens dan menempatkan stempel pribadi sebagai pembuat film di dalamnya, harus mengerjakannya, menerapkan beberapa pemikiran kreatif dan struktural dalam pra-produksi serta selama pembuatan film dan di edit.

### 4. Nilai elemen cerita

Riset dan *recce* sudah menempatkan sebagian besar konten film ke dalam perspektif, dan sebuah struktur mungkin sudah mulai terbentuk di pikiran. Bertemu dan berbicara dengan kontributor dan orang yang wawancara akan memberikan informasi penting yang tidak hanya akan membawa cerita ke



depan tetapi juga memindahkannya ke berbagai arah. Dan karena semua materi – komponen cerita – yang mendukung bagian dialog utama akan diasimilasi, ini hanya memberi tugas untuk memutuskan bagaimana semua elemen ini dapat digabungkan menjadi struktur yang kohesif dan menarik.

dapat mengumpulkan semua terburu-buru di suite edit dan membuat keputusan struktural pada saat itu, tetapi editor masih ingin melihat rencana permainan, tidak peduli seberapa kasarnya. Bahkan jika mengedit materi sendiri, benar-benar ingin menghindari kewalahan oleh rekaman selama beberapa jam dan tidak tahu harus mulai dari mana.

### 5. Perjelas kerangka cerita

Kemungkinan lain yang perlu dipertimbangkan kemudian, adalah merancang template kreatif sebelum pemotretan. Jika mengusulkan untuk menambahkan gaya apa pun ke film – rekreasi dramatis, elemen fantasi, pembacaan prosa dan puisi, visualisasi musikal – semuanya harus memiliki beberapa makna kontekstual dan perkembangan dalam cerita, jadi akan sangat bermanfaat untuk memetakannya. keluar dengan baik sebelum syuting dimulai.

### 6. Template kreatif sebagai model kerja

Mari kita lihat kisah hipotetis kehidupan nyata seorang wanita yang menderita mimpi buruk, yang akan kita sebut Dunia Impian. Mungkin kebetulan menemukan cerita di koran lokal, atau muncul dalam percakapan dengan wanita itu sendiri di sebuah pertemuan sosial. tertarik dengan ceritanya. bertanya padanya apakah dia keberatan membicarakannya dengan di film, lalu menulis perawatan untuknya

### 7. Mengubah ide menjadi template kreatif

Mari kita asumsikan bahwa perawatan untuk Dream World telah didasarkan pada penelitian yang cermat; berbicara dengan wanita di rumah, dan saudara perempuannya di telepon, mendiskusikan masalah dengan seorang spesialis dan berbagai psikolog, orang-orang yang kenal yang juga menderita, dan dengan membaca berbagai laporan tentang efek mimpi pada manusia secara umum.

#### **Dream Woorld Perawatan**

Bayangkan menjalani momen-momen besar dalam hidup sebagai mimpi terjaga, tidak mampu membedakan mana yang nyata dan mana yang tidak. Bayangkan kegelisahan setiap kali naik ke tempat tidur, tidak tahu perjalanan mengerikan apa yang akan mulai saat kegelapan tak berujung berubah menjadi siang hari yang masih tidak membawa kelegaan dari siksaan di dalam pikiran. Kemudian bayangkan berjalan di jalan, atau mengendarai mobil, ketika perasaan mual menguasai dan, untuk beberapa saat yang menakutkan, percaya bahwa masih tidur dan dunia nyata sekali lagi hanyut ke dalam fantasi yang mengerikan.

Bagi Dawn Taylor, ini bukan fantasi. Sejak dia melihat kecelakaan mobil saudara perempuannya, Claire, dalam mimpi tiga bulan sebelum kecelakaan itu terjadi,

mimpi telah mendominasi hidupnya. Hampir tidak berani pergi ke tempat tidur atau bahkan meninggalkan rumah, pikirannya telah menjadi tuan rumah dan dia tidak dapat menemukan cara untuk melarikan diri. Dalam upaya untuk menyelesaikan krisis, Dawn telah memutuskan untuk mencari bantuan dari seorang psikiater tidur di Skotlandia. Dr Sean Myers memiliki reputasi untuk menganalisis mimpi dan pola tidur, dan telah berjanji untuk melakukan apa yang dia bisa untuk membantunya.

Cerita Dawn akan berbentuk quest; perjalanan seorang wanita yang menderita kelelahan terminal; seorang wanita putus asa di ujung tambatnya. Film dibuka dengan rekreasi kecelakaan mobil saudara perempuannya, dengan ingatan Dawn tentang insiden tersebut dalam sulih suara. Penggerak naratif utama adalah Dawn sendiri, berbicara kepada kami tentang mimpinya dan implikasinya pada hidupnya, dan Dr Myers tentang bagaimana mimpi dapat memengaruhi kita secara umum dan tentang kondisi Dawn secara khusus.

Meskipun Dream World adalah kisah faktual yang serius, ia akan mengadopsi pendekatan gaya dalam ilustrasi mimpi sementara menggunakan teknik yang lebih konvensional untuk menggambarkan pengalaman menyayat hati seorang wanita yang berhadapan langsung dengan iblisnya. Perjalanan ke Skotlandia, meskipun nyata, akan memiliki kualitas abstrak, membuat kita bertanya-tanya apakah perjalanan ini sendiri nyata atau imajiner, dan mimpi penderita lain akan diilustrasikan sebagai rekreasi surealis untuk menunjukkan kengerian sejati dari apa yang mereka alami. Kami akan menyelidiki masa kecil Dawn, mengungkapkan ketidaksepakatan dengan orang tuanya yang memisahkan mereka selama bertahun-tahun, dan keinginannya untuk menjadi seorang seniman yang tidak pernah terpenuhi.

Pencarian berakhir saat Dawn menghadapi ketakutannya sendiri dan menghubungkan pengalamannya dengan Dr Myers dalam sesi emosional saat dia berusaha untuk mendapatkan kebenaran. Apakah kita, penonton, akan menemukan sendiri apa yang nyata dan apa yang imajiner?

Berdasarkan penelitian telah memutuskan untuk mengadopsi pendekatan bergaya sebuah montase gambaran seperti mimpi sesuai dengan inti cerita itu sendiri dan memperkuat kengerian dan efek menghancurkan yang mereka miliki pada penderita. Meskipun gambar-gambar ini akan dibuat, mereka didasarkan pada gambaran yang sangat nyata bagi para korban, dan karena mimpi-mimpi ini hanya ada di pikiran orang, ini mungkin cara terbaik untuk menggambarannya.

Namun, sebelum merancang template kreatif untuk film (lihat Gambar 6), sebaiknya daftar komponen cerita sebagai titik awal untuk memetakan kemungkinan struktur:

wawancara di depan kamera: Dawn, Claire, Dr Myers

wawancara penderita lain

bidikan kamera Dawn tertidur di tempat tidur dan berjalan di jalan-jalan lokalnya

## Teknik Kreatif Produksi Film

Perjalanan Dawn dari Semarang ke Yogyakarta  
pendiri Dataran Tinggi Skotlandia dan Dr Myers sedang bekerja  
foto atau film rumah dari koleksi pribadi Dawn atau Claire  
rekreasi kecelakaan mobil  
rekreasi mimpi Dawn  
rekreasi mimpi penderita lain.

Dalam cerita khusus ini pada akhirnya akan menemukan banyak eksposisi dan subteks yang kuat karena hubungan yang tegang antara Dawn dan Claire yang tidak sadari sampai berada di tengah-tengah pembuatan film. Meskipun belum mengetahui semua aspek cerita, dapat merancang template berdasarkan apa yang inginkan. tahu, menerima bahwa meskipun template dapat berubah, ia menawarkan titik fokus saat mengembangkannya di berbagai tahap produksi. Ini bukan skrip tetapi gambaran umum tentang kemungkinan urutan ini.

| <b>AKSI</b>  | <b>SOUND</b>  |
|--|---|
| Rekreasi visual dari kecelakaan mobil Claire   | Musik yang menakutkan. Trek suara Dawn menceritakan kengerian mimpi itu.  |
| Wawancara Dawn dalam visi  | Dawn mengungkapkan bagaimana kecelakaan itu menjadi katalisator bagi banyak orang yang mengikutinya.  |
| Rekreasi visual dari salah satu impian Dawn  | Suara fajar (v/o) menggambarkan mimpi yang khas.  |
| Wawancara fajar diselingi dengan: Fajar tertidur di tempat tidur. Fajar berjalan di jalanan. | Dawn memberi tahu kita bagaimana mimpi telah memengaruhi kehidupan sehari-harinya, bahwa dia sering tidak pernah tahu apakah dia bangun atau dalam mimpi, dan bahwa dia telah memutuskan untuk mencari bantuan. |
| Pendiri Dataran Tinggi Skotlandia. Dr Myers di tempat kerja.                                 | Dr Myers menjelaskan dampak mimpi bagi banyak orang dan tingkat penderitaan yang berbeda.   |
| Wawancara dengan berbagai penderita mimpi  | Komentar dan deskripsi mimpi buruk yang khas.   |
| Nyata, rekreasi mimpi penderita  | Musik surealis dan komentar v/o dari Dr Myers dan penderita.  |
| Fajar berangkat dengan mobilnya  | Musik liris, mungkin gitar. Dawn memberi tahu kami tentang harapannya untuk dapat menyembuhkan masalahnya.  |

|   |   |
|---|---|
| Citra abstrak seolah-olah perjalanan ke Skotlandia adalah bagian dari mimpi (mobil menghilang, muncul kembali, latar belakang sungai berubah menjadi hutan dll) | Dr Myers menjelaskan beberapa metode yang akan dia gunakan untuk mencoba membantu Dawn.   |
| Wawancara dengan Claire diselingi dengan: Foto keluarga dan klip video rumah  | Claire memberi tahu kita bagaimana Dawn memiliki masa kanak-kanak yang normal, tanpa peringatan sebelumnya tentang masalah yang akan datang.  |
| Adegan yang lebih abstrak dari perjalanan Dawn ke Dataran Tinggi  | Dawn memberi tahu kita tentang keretakan dengan orang tuanya, yang dia sesali, dan ketakutannya pergi ke Skotlandia. Akankah mimpi itu akhirnya sirna atau semakin buruk? Seberapa yakin dia akan solusi? |
| Fajar tiba di Skotlandia dan bertemu dengan Dr Myers  | Suara natural dari pertemuan pertama antara Dawn dan Dr Myers.  |
| Wawancara Dr Myers  | Myers menceritakan kesan pertamanya saat bertemu Dawn.  |
| Dr Myers mulai bekerja untuk membantu Dawn  | Dawn v/o merangkum kebutuhannya yang sangat besar untuk bebas dari siksaan.   |
| Pencitraan surealis dari mimpi Dawn diselingi dengan Dr Myers dalam konsultasi dengan Dawn  | Akankah kita akhirnya menemukan apa yang nyata dan apa yang imajiner dalam kehidupan Dawn?  |

8. Buat template menjadi fleksibel

Membuat tabel yang dibagi menjadi segmen cerita dengan cara ini – dengan aksi di kiri dan suara di kanan – memberi gambaran sekilas tentang proyek dan berbagai urutan yang dapat diubah dan acak saat maju, dan bahkan mungkin berikan sebagai urutan kasar untuk pengeditan.

Sementara template saat ini dibuka dengan kecelakaan mobil, karena ini adalah pengait penonton yang dramatis, versi template yang lebih baru – atau bahkan film yang sudah selesai – mungkin dibuka dengan Dawn berjalan-jalan memberi tahu kita bahwa dia takut meninggalkan rumahnya, diikuti oleh adegan dengan dia tertidur di tempat tidur, diikuti oleh mimpi sebagai taktik kejutan yang tertunda, yang dengan jelas mengungkapkan mengapa dia ketakutan.

Template juga memberi kesempatan untuk melihat di mana dapat memanfaatkan komponen cerita dengan baik dan untuk mempertimbangkan materi penghubung apa pun yang mungkin diperlukan dari orang yang wawancarai. Jika tidak berencana menggunakan narasi, misalnya, beberapa

ide dan transisi mungkin perlu diatur. Beberapa pertanyaan tambahan untuk kontributor dapat memberikan beberapa materi berguna yang akan menghubungkan beberapa ide bersama sehingga ada lebih banyak aliran ke narasi.

Disarankan untuk tidak menunjukkan template ini kepada mereka yang akan muncul di film, atau menjelaskan kepada mereka mengapa memerlukan informasi tertentu untuk membantu alur film. Terserah untuk merencanakan pertanyaan dengan hati-hati sehingga dapat memperoleh respons yang alami dan jujur, tanpa ada jawaban yang diatur atau dibuat-buat. Untuk alasan yang sama, tidak boleh menunjukkan daftar pertanyaan kepada orang yang diwawancarai, meskipun akan mendiskusikan dengan mereka area yang rencanakan untuk diliput dan konteksnya di dalam film, dan mengizinkan adegan seperti pertemuan dan sesi konseling berikutnya dengan Dr. Myers untuk berjalan secara alami.

### 9. Ubah template saat konten berubah

Dalam contoh khusus ini akan ada sedikit perubahan keseluruhan antara templat awal dan penyelesaian film – tetapi pergantian peristiwa yang dramatis akan memberi subteks yang tidak terduga dan resolusi yang tidak terduga.

Saat pembuatan film berlangsung, mulai bertanya-tanya apakah keinginan kreatif Dawn yang tidak terpenuhi telah membuatnya melukis gambar dramatis dalam pikirannya sendiri sebagai sarana untuk melarikan diri dari siksaan emosional. Kemudian menemukan bahwa saudara perempuannya, Claire, tidak pernah terlibat dalam kecelakaan mobil, meskipun orang tuanya terbunuh dalam kecelakaan yang sangat mengerikan saat berlibur ke luar negeri beberapa tahun sebelumnya. Terungkap bahwa Dawn tidak mampu menghadapi kengerian sebenarnya dari kecelakaan orang tuanya, merasa bersalah tentang keretakan, dan secara tidak sadar menggantikan saudara perempuannya dalam kecelakaan itu, sehingga menyebabkan hubungan yang tidak tenang antara keduanya. Meskipun Dawn setuju untuk menjalani terapi, tampaknya film tersebut akan menyimpulkan bahwa hanya rekonsiliasi dengan Claire dan penerimaan bahwa kecelakaan saudara perempuannya benar-benar hanya mimpi, pada akhirnya dapat memulai proses penyembuhan.

Sementara bagian eksposisi ini tidak ada dalam template aslinya, ini jelas merupakan bagian penting dari cerita dan titik balik yang signifikan. Memasukkannya ke dalam film akan menjadi masalah penjajaran dan restrukturisasi, tetapi tidak wajib menceritakan kisah secara kronologis jika memutuskan lebih baik menahan informasi. tidak akan mendistorsi dialog orang yang diwawancarai atau cerita itu sendiri – hanya akan mempertahankan subteksnya, sehingga membuat pengungkapan penyangkalan Dawn lebih dramatis. Cahaya dan bayangan, keseimbangan dan tekstur, ingat, sama pentingnya dengan penceritaan cerita seperti cerita itu sendiri.

### 10. Merancang script (naskah syuting) untuk sequence drama

## Teknik Kreatif Produksi Film

Tidak seperti template kreatif sederhana yang mungkin digunakan untuk film dokumenter, setiap rangkaian drama dengan naskah perlu diterjemahkan ke dalam naskah syuting yang mendetail sehingga jadwal syuting dapat diselesaikan.

Tidak relevan apakah terlibat dalam periode siaran berkualitas tinggi atau drama anggaran rendah yang dibuat dengan peralatan pinjaman dan beberapa teman aktor yang bersedia. Hampir pasti tidak akan memfilmkan setiap adegan dalam satu pemotretan bersambungan dan hanya dari satu sudut, jadi perlu menyusun urutan pembuatan film yang mencakup setiap perubahan posisi kamera, perubahan kostum, perubahan set, perubahan pencahayaan, dan kontinuitas aksi. Gambar 7 berasal dari adegan drama yang khas.

Adegan pendek yang menampilkan seorang pekerja muda dan seorang guru yang diancam oleh gerombolan preman muda ini, bisa menjadi bagian dari drama lengkap, atau urutan kilas balik rekonstruksi drama dalam sebuah film dokumenter, seperti yang diingat oleh guru itu sendiri.

Dalam adegan kami menetapkan bahwa itu adalah interior, tengah hari, bahwa ada dua karakter, dan beberapa aktivitas di luar visi yang relevan dengan skenario. Adegan ini, bagaimanapun, akan diapit di antara beberapa adegan lain, mungkin yang lebih awal ketika pekerja muda pertama kali tiba, diikuti oleh adegan dengan preman mendiskusikan rencana mereka. Mungkin akan diikuti oleh adegan selanjutnya, pada malam hari, di dalam flat yang sama, ketika David kembali setelah dipukuli secara serius – untuk menghadapi pertemuan eksplosif dengan istrinya yang ketakutan.

ADEGAN 20: INT. HARI. INTERIOR DAVID'S FLAT. tengah siang

DAVID menatap ke luar JENDELA pada aktivitas jalanan di bawah. Dia berbalik dari jendela untuk menghadapi TIM BARRETT, yang duduk di kursi berlengan.

DAVID

Aku bilang aku akan pergi dan berbicara padanya

TIM

Berbicara padanya? Apa kamu marah?

DAVID

(menantang)

Kenapa tidak? Mereka hanya anak-anak, apakah aku dapat kehilangan?

TIM

Mereka membawa pisau dan senjata di tas mereka, David, dan tidak ingin tahu kerusakan apa yang dapat mereka timbulkan dengan bolpoin biasa.

DAVID mempertimbangkan ini sejenak, lalu bergerak menuju pintu.

DAVID

Saya tahu ada masalah, tetapi seseorang perlu menghubungi mereka. Kami orang dewasa yang bertanggung jawab, Tim. Jika kita tidak bisa membantu mereka, siapa yang bisa?

TIM

## Teknik Kreatif Produksi Film

Bicaralah dengan mereka besok ketika memiliki kesempatan untuk memikirkan semuanya.  
DAVID  
Tidak. Besok sudah terlambat. Sangat terlambat.  
DAVID membuka PINTU dan keluar, berniat menyelesaikan situasi.

Gambar 8.1 Contoh script drama

### 11. Pertimbangkan opsi pembuatan film

Dalam merancang naskah pemotretan, perlu mempertimbangkan berbagai faktor, mengingat bahwa kemungkinan besar tidak akan memfilmkan bidikan kamera dalam urutan yang akan diedit. Sebagai permulaan, mungkin diperlukan dua jam untuk menyalakan master wide. bidikan kamera menghadap ke jendela untuk adegan sebelumnya yang terjadi tujuh atau delapan halaman ke belakang ketika pekerja muda pertama kali tiba di flat. tidak ingin memindahkan kamera dan semua lampu untuk memfilmkan kebalikan menghadap kursi berlengan untuk satu adegan itu, dan kemudian harus memindahkan semuanya kembali dan menyalakan kembali untuk memfilmkan adegan selanjutnya dari posisi kamera yang identik.

Metode yang paling efisien waktu dalam hal ini adalah memfilmkan pengaturan pencahayaan tertentu dalam satu arah untuk setiap adegan interior hari di dalam flat, dan kemudian memposisikan ulang dan menyalakan kembali untuk semua pemotretan terbalik untuk adegan tersebut, mencocokkan pencahayaan dan kontinuitas yang sesuai. . Bisa jadi aktor pekerja muda hanya tersedia untuk satu hari, dan tidak dapat membuatnya duduk-duduk menunggu kebalikannya saat menyalakan kembali dan merekam adegan malam utama, yang bahkan tidak ia tampilkan.

Mungkin juga seluruh flat telah 'dihias ulang' dalam cerita oleh beberapa preman, dan perabotan dihancurkan, antara pem ngan siang dan pem ngan malam, dalam hal ini akan lebih mudah untuk mengoordinasikan kamera dan desain. dengan memotret adegan sepanjang hari, mengubah tampilan seluruh set, lalu menyalakannya kembali untuk malam hari.

Jauh lebih aman untuk memotret seperti ini, karena jika melihat terburu-buru memutuskan ingin merekam beberapa pengambilan pada pemotretan hari master, tidak akan ingin merobek seluruh rangkaian dan mengubah pencahayaan di antara keduanya yang sangat berbeda. skenario. Ini juga merupakan ide yang baik untuk memiliki setidaknya dua set pakaian identik untuk David, satu dalam kondisi baik, yang lain robek dan berlumuran darah, untuk berjaga-jaga jika terjadi pengulangan yang tidak terduga.

### 12. Merancang skrip pemotretan sederhana

Perusahaan produksi akan memiliki tata letak masing-masing untuk skrip pemotretan, tergantung pada kerumitan produksi. Untuk film pertama harus menjaga hal-hal sesederhana mungkin, template pengambilan gambar dasar untuk cerita ini mungkin terlihat seperti Gambar 8.

| SC | SET  | D/N   | SENIMAN                      | PROPERTI & CATATAN   |
|----|--|-------|------------------------------|--|
| 18 | INT DAVID'S FLAT MENGHADAPI JENDELA & PINTU  | Siang | Max Marshall<br>Brian Hughes | Tas kerja<br>Brian   |
| 20 | INT DAVID'S FLAT MENGHADAPI JENDELA & PINTU  | Siang | Max Marshall<br>Brian Hughes | Tas kerja<br>Brian   |
| 18 | PEMBALIK FLAT INT DAVID  | Siang | Max Marshall<br>Brian Hughes | Tas kerja<br>Brian   |
| 20 | PEMBALIK FLAT INT DAVID  | Siang | Max Marshall<br>Brian Hughes | Tas kerja<br>Brian   |
|    | BREAK UNTUK LUKISAN SCENE FLAT   |       |                              |  |
| 22 | INT DAVID'S FLAT FACING WINDOW & DOOR Set sekarang tertutup grafiti dan furnitur rusak | Malam | Max Marshall<br>Patsy Sutton | Make-up maksimal: Memar, luka, dan mata hitam. Pakaian robek |
| 22 | INT DAVID'S FLAT REVERSES Set sekarang tertutup grafiti dan furnitur rusak             | Malm  | Max Marshall<br>Patsy Sutton | Make-up maksimal: Memar, luka, dan mata hitam. Pakaian robek |

Sebagian besar produksi drama akan mengekstrak adegan sebenarnya dari naskah asli dan mengurutkannya kembali sehingga naskah syuting akan memiliki dialog lengkap yang berjalan melalui halaman sesuai urutan pengambilan gambarnya. Ini menghemat harus melompat-lompat di seluruh halaman dalam skrip asli untuk menemukan adegan yang sedang kerjakan.

13. Buat semua orang tetap dalam lingkaran

Entah itu mengacu pada template atau naskah syuting itu sendiri, siapa pun yang terlibat dalam produksi dapat melihat sekilas urutan adegan yang akan diambil, aktor yang akan terlibat, alat peraga apa yang diperlukan, apakah siang atau malam, dan persyaratan lain, seperti make-up spesialis.

Mengambil foto digital selama pemotretan akan membantu memantau kontinuitas, dan keindahan perekaman digital adalah selalu dapat memutar ulang adegan untuk memeriksa kontinuitas pencahayaan dan aksi, asalkan mencatat kode waktu untuk akses cepat untuk setiap adegan. adegan.



## Teknik Kreatif Produksi Film

Menjadi terorganisir dengan baik memberi setiap orang kesempatan berjuang untuk memberikan kontribusi masing-masing untuk produksi sebagai bagian dari tim, tanpa kebingungan dan tanpa perlu terus-menerus mengajukan pertanyaan tentang apa yang sedang terjadi.

### D. Rangkuman Tujuan Belajar

Merancang template kreatif tidak berarti mengusulkan untuk memanipulasi orang dan peristiwa dalam film. Asalkan film mencerminkan insiden dan pengalaman pesertanya secara akurat, dan tanpa distorsi, hanya menggantungkan beberapa perangkat kreatif visual ke tulang belakang cerita utama.

Merancang template kreatif membuka pikiran untuk film, membantu untuk menyusun dan membentuknya sesuai. Kerangka kerja ini mungkin berubah dengan berbagai tingkat selama pembuatan film yang sebenarnya, tetapi membuatnya dapat memusatkan imajinasi pada semua jenis opsi dan peluang yang mungkin tidak pernah pertimbangkan sebelumnya; visi tentang bagaimana film yang sudah jadi mungkin terlihat; panduan untuk dibawa bersama selama produksi untuk referensi dan pengembangan berkelanjutan.

Jika tidak, perlu mengukur nilai konten dengan durasi yang dibutuhkan dengan cermat, dan bagaimana ingin memasarkan produk akhir. Jika tujuan film hanya untuk menunjukkan bakat, perlu memastikan bahwa setiap frame pada setiap pengambilan gambar harus mampu menahan penontonnya dari awal hingga akhir. Membuat film berdurasi tiga menit yang tidak sesuai dengan isinya, atau film berdurasi dua belas menit yang terlihat seperti sudah ketinggalan zaman adalah salah satu kesalahan terbesar yang dapat dilakukan oleh pembuat film. Sebuah cerita yang pas dengan waktu tayang yang tepat akan membuat konten lebih bernilai untuk para penontonnya.

### E. Istilah Penting

|             |                 |        |
|-------------|-----------------|--------|
| Eksplorisif | Wide            | Script |
| Eksposisi   | Restrukturisasi |        |

### F. Pertanyaan Esai dan Diskusi

1. Bagaimana merancang template kreatif membuka pikiran untuk film ?
2. Bagaimana adegan pendek yang menampilkan seorang pekerja muda ?
3. Bagaimana mengubah template saat konten berubah ?
4. Bagaimana membuat template menjadi fleksibel ?
5. Bagaimana mengubah ide menjadi template kreatif ?
6. Bagaimana merancang template kreatif membuka pikiran untuk film ?
7. Bagaimana adegan pendek yang menampilkan seorang pekerja muda ?
8. Bagaimana mengubah template saat konten berubah ?
9. Bagaimana membuat template menjadi fleksibel ?
10. Bagaimana mengubah ide menjadi template kreatif

## MANAJEMEN KOMUNIKASI PRODUKSI FILM



### Tujuan Instruksional :

1. Menjelaskan kreativitas dan kebenaran film.
2. Bagaimana membuat interpretasi dramatis.
3. Mempertimbangkan perbedaan pendekatan film.
4. Menjelaskan lisensi artistik.
5. Menjelaskan visi sutradara film.

**K**omunikasi yang baik sangat penting untuk keberhasilan proyek . 'Seandainya saja memberi tahu saya itu' adalah kata-kata yang tidak ingin dengar selama produksi. Untuk menghindari kesalahpahaman, perlu berkomunikasi dengan semua orang.

### T. Daftar Target Komunikasi

1. Manajer produksi
2. Perancang
3. Juru kamera
4. perekam suara
5. Asisten sutradara pertama
6. Montir listrik
7. Artis, aktor, presenter
8. orang yang diwawancarai
9. Kontributor ahli
10. Pemilik dan pemilik lokasi
11. Fasilitas rumah.

Bahkan jika produksinya kecil, tidak mungkin tim produksi seluruhnya terdiri dari pemilik dan pemilik lokasi perlu mengetahui rencana permainan, serta orang yang diwawancarai dan siapa pun yang menyewakan peralatan kepada untuk produksi, jadi tidak bijaksana untuk meremehkan berapa banyak organisasi yang dibutuhkan.

### U. Atur Pertemuan Produksi

Apakah itu dan beberapa teman yang bertemu di kamar tidur, atau pertemuan penuh personel produksi di perusahaan penyiaran, rapat produksi adalah kesempatan terbaik yang miliki untuk membicarakan setiap aspek proyek kepada mereka yang akan terlibat. Personil kunci harus menghadiri pertemuan – biasanya manajer produksi, juru kamera, perekam suara, dan desainer – dan ini harus diatur segera setelah rekaman berlangsung, dengan asumsi bahwa sebagian besar elemen cerita telah diidentifikasi pada saat itu.

## Teknik Kreatif Produksi Film

Sebelum rapat, harus:

1. rancang anggaran
2. selesaikan jadwal pemotretan garis besar
3. fotokopi perawatan, skrip, atau Storyboard apa pun untuk didistribusikan
4. susun dan fotokopi semua informasi yang relevan yang siap untuk didistribusikan
5. atur foto audisi/recce untuk diskusi.

Pada tahap ini anggaran dan jadwal pengambilan gambar tidak perlu ditetapkan, karena diskusi dalam rapat dapat memunculkan beberapa item yang perlu diperhitungkan, tetapi harus memiliki gagasan yang cukup baik tentang berapa biayanya dan bagaimana lama itu akan memakan waktu.

### V. Anggarkan Film Dengan Bijaksana

Bahkan jika film adalah produksi anggaran rendah, pengeluaran masih dapat meningkat jika tidak menyetujui biaya sebelumnya dan mencantumkannya untuk referensi dan amandemen. Jika menggunakan peralatan sendiri, termasuk Software pengeditan, tidak memiliki biaya perjalanan, dan orang yang wawancara serta lokasinya gratis, maka ada kemungkinan anggaran akan mencapai status yang patut ditiru. Tetapi begitu mulai memperhitungkan biaya apa pun di atas dan di atas gratisan, harus terus mengawasi arus kas .

Jika membuat film dengan dukungan keuangan apa pun, pendukung, atau penyiar, akan mengharapkan untuk memberikan anggaran yang realistis dan akurat sebagai syarat perjanjian. Dalam keadaan seperti itu, anggaran harus dipecah menjadi beberapa bagian, seperti Pengembangan Naskah, Artis, Unit Produksi, Kru Unit, Pengeditan, dan sebagainya, dengan sub-total setiap bagian secara otomatis memperbarui total keseluruhan. Dengan cara ini dapat mengontrol biaya , menambahkan hari pemotretan ekstra, mungkin, sambil mengurangi beberapa hari pengeditan, dengan tinjauan sekilas tentang efek dan implikasinya pada masing-masing item dan keseluruhan biaya yang dianggarkan .

### W. Rancang Jadwal Pemotretan Yang Realistis

Dengan recce selesai, kesepakatan di tempat dan anggaran dan skrip pemotretan sekarang tersedia, perlu menyusun jadwal pemotretan . Di atas segalanya, jadwal harus realistis. Segala sesuatu dalam pemotretan membutuhkan waktu lebih lama dari yang kira – bahkan untuk profesional berpengalaman – jadi tidak boleh menyia-nyiakan kesempatan, selalu sediakan banyak waktu untuk:

1. perjalanan ke lokasi pertama
2. perjalanan antar lokasi
3. set-up dan bungkus di setiap lokasi
4. latihan dengan presenter dan aktor
5. make up dan lemari pakaian
6. obrolan pra-syuting dengan orang yang diwawancarai
7. alat peraga dan set dressing
8. perubahan cuaca dan lingkungan
9. faktor lain, seperti hewan dan anak-anak.

Perlu menganalisis cara paling efisien untuk mendekati setiap hari pembuatan film, meluangkan waktu antar lokasi atau pengaturan terhadap ketersediaan pemain, orang yang diwawancarai, alat peraga, dan aktivitas apa pun di luar kendali yang mungkin perlu diselesaikan: taman hiburan yang tidak akan membiarkan mengakses wahana tertentu sampai gerbang ditutup untuk umum, misalnya, atau pabrik di mana perlu memfilmkan awal dari suatu proses dan hasil akhirnya, mengapit wawancara dengan Managing Director di antaranya, dan ingat contoh sebelumnya yang kita lihat tentang kru yang merekam adegan pengejaran di lereng gunung. Sangat masuk akal untuk menjadwalkan beberapa adegan dalam satu lokasi kapan pun bisa sehingga tidak perlu memindahkan orang dan peralatan secara tidak perlu.

### **X. Jadikan Jadwal Hemat Biaya**

Tidak perlu setengah jalan mendaki gunung untuk menghemat waktu tentunya. Jika menggunakan waktu dengan bijaksana dalam recce, akan tahu pada saat datang untuk menjadwalkan bahwa dapat memfilmkan wawancara di dalam restoran di pagi hari, kemudian adegan taman di tikungan sebelum makan siang, dan adegan kantor hanya dua blok jauhnya di sore hari. Ini berarti tukang listrik dapat memindahkan lampu dari restoran ke kantor dan mengaturnya saat sedang syuting di taman.

Pastikan bahwa menjadwalkan setiap pembuat atau cutaway insidental setelah pemotretan utama jika memungkinkan, dan ingatlah untuk membangun istirahat untuk minum teh, kopi, dan makan siang. tidak dapat mendorong orang ke ekstrem, atau akan mengambil risiko mencoba kesabaran mereka dan kehilangan niat baik mereka, keduanya sering kali merupakan anugerah yang menyelamatkan ketika masalah tak terduga menimpa dan semua orang perlu bekerja sama untuk mengembalikan film ke jalurnya.

Perlu memutuskan apakah mengambil seorang pelari atau First Assistant Director (First AD) akan hemat biaya, dan jika beberapa tekanan dapat diambil dari pemotretan utama dengan memiliki kamera kedua untuk mengambil cutaways penting dan adegan pelengkap. Skenario kami sebelumnya dari band rock di jalan akan mendapat manfaat positif dari memiliki dua unit kamera, tidak hanya untuk memberikan cakupan keseluruhan yang lebih baik dari latihan dan pertunjukan panggung, tetapi juga siaga untuk mengikuti aktivitas di belakang layar yang tiba-tiba. sebaliknya mungkin terlewatkan.

### **Y. Terapkan Logika Dan Koordinasi Pada Jadwal**

Untuk skenario Dunia Impian kami, kami jelas ingin menjadwalkan wawancara Dawn dan Claire berdekatan karena mereka tinggal di kota yang sama, meskipun itu mungkin tidak berarti mereka berdua berada di sekitar pada waktu yang sama, dalam hal ini tanggal yang nyaman perlu dikoordinasi. Pertemuan dengan Dr Myers perlu diatur ketika dia dan Dawn tersedia, meskipun perjalanan ke Skotlandia sendiri dapat difilmkan setelah acara jika perlu, dan skenario mimpi nyata, termasuk kecelakaan mobil, dapat dijadwalkan untuk hampir semua waktu.

## Teknik Kreatif Produksi Film

Namun, perlu mempertimbangkan bagaimana Dawn mungkin terpengaruh oleh pertemuan dengan Dr Myers. Memfilmkan urutan secara kronologis berarti akan membuat Dawn merasa segar dan positif setidaknya hingga pertemuan itu. Tetapi jika menjadwalkan adegan apa pun dengannya setelah pertemuan Dr Myers dan solusi untuk masalahnya tidak muncul, dia mungkin menjadi depresi dan pesimis tentang masa depan dan antusiasme serta kerja samanya mungkin hilang, bersama dengan adegan yang belum selesai.

Penjadwalan, oleh karena itu, harus memperhitungkan sejumlah permutasi dan sejumlah faktor, termasuk praktis, keuangan, dan kadang-kadang emotif. Dokumen jadwal itu sendiri memiliki tingkat kerumitan yang berbeda-beda, terutama ketika melibatkan drama. Jadwal dasar untuk Dream World mungkin terlihat seperti Gambar 10.1.

| <b>TANGGAL</b> | <b>LOKASI</b>          | <b>SCENE</b>  | <b>KONTRIBUSI</b>      |
|----------------|------------------------|---|------------------------|
| 2 Mei          | Jakarta                | Wawancara penderita   | Matthew Price          |
|                | Jakarta                | Wawancara penderita   | Arlene Ma              |
| 3 Mei          | Bandung                | Wawancara penderita   | Brian Shelgrave        |
|                | Surabaya               | Wawancara penderita   | Sarah Channing         |
| 4 Mei          | Surabaya               | Interview Utama 1   | Dawn                   |
|                | Bogor                  | Dawn tertidur di tempat tidur Dawn keluar berbelanja foto-foto Dawn film rumah Dawn | Dawn                   |
|                | Bogor                  | Wawancara utama 2 foto Claire   | Claire                 |
| 5 Mei          | Jakarta                | Perjalanan mobil ke Skotlandia  | Dawn                   |
| 6 Mei          | Yogyakarta             | Wawancara penderita   | Julie Seaton           |
|                | Semarang               | Pembentuk lokasi Wawancara utama 3 Dr Myers di tempat kerja Pertemuan pertama       | Dr. Sean Myers<br>Dawn |
| 8 Mei          | Semarang               | Konsultasi 1  | Dawn and Sean Myers    |
| 9 Mei          | Semarang               | Konsultasi 2  | Dawn and Sean Myers    |
| 10 Mei         | Semarang ke Yogyakarta | Rekreasi impian: Situs Cornfield Seashore Loch Building                             |                        |
| 12 Mei         | Semarang ke Yogyakarta | Rekreasi impian Penjemputan jika diperlukan   |                        |

Gambar 10.1. Jadwal syuting Dream World

## Z. Realitas Penjadwalan

Pada tahap tertentu, jadwal dasar ini perlu diubah menjadi Lembar Panggilan terperinci, yang menunjukkan waktu rapat, alamat lokasi, alamat hotel untuk menginap, nomor telepon kontak, dan sebagainya, tetapi untuk saat ini, ini berfungsi sebagai gambaran umum tentang pesanan yang rencanakan. untuk memfilmkan berbagai adegan di dalamnya dan tanggal pengambilan gambarnya. mungkin telah memilih untuk memulai dengan rekreasi kecelakaan mobil dan beberapa rekreasi impian untuk membuat jus kreatif mengalir, tetapi apakah memiliki cukup informasi untuk melakukan urutan yang adil? Meskipun telah berbicara secara singkat kepada masing-masing penderita dan mungkin memiliki gambaran mimpi mereka di kepala, sampai mewawancarai mereka, tidak akan memiliki catatan yang jelas, dan beberapa skenario mungkin berubah dalam penceritaannya. Bagaimanapun, ini adalah topik yang dalam dan sulit dan sebelum berbicara dengan Dawn dan Dr Myers, adalah ide yang baik untuk mendapatkan informasi sebanyak mungkin tentang kompleksitas masalah dan konsekuensi bagi mereka yang menderita.

## AA. Nilai Implikasi Geografis Dari Pemotretan

Sebagai aturan umum, selalu bijaksana untuk melakukan wawancara terlebih dahulu sehingga dapat membuat catatan tentang cutaways yang relevan dan adegan pelengkap yang mungkin perlukan untuk difilmkan, jika tidak, ada kemungkinan besar akan kembali ke lokasi untuk syuting. penjemputan. menjadwalkan wawancara, dengan mempertimbangkan perkembangan geografis masing-masing antara setiap titik lokasi, dalam hal ini mulai di Jakarta, pindah ke Bandung, kemudian Bogor, dan akhirnya Semarang, di mana akan bertemu secara terpisah dengan Dawn dan Claire. telah memberikan waktu dua hari untuk fase berikutnya dari jadwal, yang melibatkan pembuatan film perjalanan mobil Dawn ke Skotlandia, termasuk berbagai pemberhentian untuk memfilmkan kombinasi dari beberapa fantasi yang sudah terbentuk sebelumnya dan di luar kepala. ' skenario mimpi. Bergantung pada berapa banyak orang yang terlibat dalam pembuatan film – semuanya perlu menghabiskan beberapa malam di hotel atau B & B – dapat memilih untuk menghapus satu hari dari jadwal dan mencoba perjalanan mobil dalam satu hari sehingga dapat mengurangi biaya.

Setibanya di Yogyakarta, akan memfilmkan penderita lain yang direkomendasikan oleh Dr Myers dan kemudian mewawancarai Myers sendiri pada hari berikutnya, tetapi tanpa kehadiran Dawn karena ingin pertemuan pertama mereka terjadi secara alami dan spontan. Setelah memfilmkan potongan-potongan Dr Myers di tempat kerja, membawa Dawn kembali dan merekam pertemuan dan diskusi awal mereka, kemudian memfilmkan berbagai konsultasi selama dua hari berikutnya sebagai urutan pengamatan.

Akan kembali turun dari Yogyakarta ke Semarang, lalu Jakarta, berhenti dalam perjalanan untuk memfilmkan rekreasi impian di lokasi yang tepat yang mungkin pernah temui, dan perhatikan, dalam perjalanan ke atas. Ini jelas bukan skenario terperinci. Shot genggam sudah cukup; gambar abstrak berjalan melalui

## Teknik Kreatif Produksi Film

ladang jagung dan mengarang air dapat diolah di pasca-produksi untuk memberikan tampilan fantasi menakutkan yang akan memberi tekstur pada cerita dan menawarkan kelegaan visual dari serangkaian wawancara di depan kamera. Dan kemudian menyilangkan jari bahwa semuanya berjalan sesuai rencana.

### **BB. Lindungi Diri Dari Hal Yang Tidak Terduga**

Sebelum mulai mendistribusikan dokumentasi dan mengatur pertemuan, ada satu hal penting lainnya yang perlu tangani: apakah memerlukan asuransi dan, jika demikian, berapa banyak yang butuhkan?

Jawaban singkatnya adalah ya, benar-benar harus memiliki asuransi, terutama jika keluar dan syuting di antara publik, atau di properti pribadi, atau dengan aktor. Hari-hari lokasi mungkin berjalan seperti mimpi, dan tanpa kecelakaan, tetapi apakah bersedia mengambil kesempatan itu?

Bahkan jika bekerja sendiri atau dengan sekelompok teman, kecelakaan dapat terjadi dan mungkin menyesal tidak memiliki perlindungan apapun. Jika membuat film untuk perusahaan produksi, studio, atau penyiar, mereka akan meminta memiliki perlindungan asuransi yang sesuai, dan akan dapat membantu pengaturannya.

1. asuransi tanggung jawab publik
2. penutup peralatan
3. asuransi negatif dan rekaman video
4. asuransi alat peraga, set, dan lemari pakaian
5. asuransi kewajiban majikan.

### **CC. Memutuskan Perlindungan Asuransi Mana Yang Mungkin Butuhkan**

Asuransi kewajiban publik adalah satu hal yang perlu miliki, dan merupakan persyaratan hukum. Jika seseorang tersandung kabel trailing, atau dudukan lampu jatuh dan membuat mereka pingsan, hukum akan meminta pertanggungjawaban. Jika anggota masyarakat, termasuk orang-orang yang wawancarai, mengajukan klaim yang sah dan tidak diasuransikan, itu bisa menjadi mahal. Asuransi pertanggungjawaban publik memberikan perlindungan kepada produksi jika terjadi cedera tubuh atau kerusakan properti selama produksi berlangsung.

Asuransi peralatan sewaan melindungi atas kehilangan atau kerusakan peralatan apa pun yang mungkin sewa dari perusahaan fasilitas. Perusahaan akan memerlukan bukti bahwa peralatan tersebut dilindungi sebelum menyewanya, dan dalam banyak kasus, harus dapat mengatur asuransi melalui mereka, atau dengan perusahaan asuransi yang mereka rekomendasikan.

Asuransi negatif dan kaset video melindungi dari kehilangan atau kerusakan pada stok film atau kaset video selama produksi dan pasca produksi. Ini juga dapat melindungi dari pengambilan gambar ulang adegan yang telah hilang akibat stok yang salah, kamera yang rusak, atau pemrosesan yang salah. Alat peraga, set, dan asuransi lemari pakaian akan diperlukan jika menyewa alat peraga atau lemari pakaian dan juga akan melindungi jika memiliki salah satu barang itu sendiri. Jika membuat film di museum atau bangunan bersejarah, mungkin diharuskan

## Teknik Kreatif Produksi Film

memiliki asuransi yang mencerminkan biaya penggantian untuk kehilangan atau kerusakan.

Asuransi kewajiban pemberi kerja adalah persyaratan hukum jika mempekerjakan, atau membayar, setiap anggota unit. Ini menjamin mereka jika terjadi cedera tubuh, penyakit, kematian atau sakit saat mengerjakan film.

Bukti asuransi akan diperlukan oleh otoritas setempat, studio dan pemilik lokasi, serta rumah fasilitas, jadi disarankan untuk membawa dokumen setiap saat.

### **DD. Melakukan Kontak Dengan Perusahaan Asuransi**

Menghubungi broker asuransi – lebih disukai yang berurusan dengan asuransi terkait hiburan – jauh sebelum syuting, memberi mereka informasi sebanyak mungkin tentang syuting, orang-orang yang terlibat, dan lokasi. Ada terlalu banyak masalah potensial yang menunggu untuk mengganggu proyek tanpa harus khawatir tentang kecelakaan yang tidak terduga, jadi masuk akal untuk membayar ketenangan pikiran.

Rincian kontak dari perusahaan asuransi spesialis dapat ditemukan di berbagai direktori perdagangan, termasuk The Knowledge, Kemps and Kays Production Manual.

### **EE. Manfaatkan Rapat Produksi Sebaik-Baiknya**

Jadi sekarang hampir siap untuk pergi syuting. sendiri jika ini adalah pemotretan satu orang, tetapi jika tidak, inilah saatnya untuk membagikan akumulasi pengetahuan dengan mengundang teman dan pembantu berkeliling untuk pembaruan di ruang tamu, atau mengatur pertemuan formal dengan anggota kunci dari tim produksi sekitar sebuah meja kantor.

Agenda tipikal mungkin:

1. menyajikan gambaran umum dari film yang diusulkan
2. membagikan jadwal syuting untuk diskusi
3. tunjukkan foto audisi/recce
4. bagikan denah lantai jika punya
5. garis besar apa yang telah temukan di recce
6. mendiskusikan perawatan visual umum dari film
7. diskusikan kebutuhan peralatan
8. diskusikan persyaratan desain apa pun
9. mendiskusikan kemungkinan persyaratan tambahan
10. mendistribusikan lembar panggilan
11. berikan perawatan dan proposal jika memilikinya
12. bagikan skrip jika memilikinya.

### **FF. Mulailah Dengan Ikhtisar**

Itu selalu yang terbaik untuk memulai dengan memberikan gambaran proyek; cerita, karakter sentral, atau karakter, dan pendekatan yang ingin ambil, apakah itu lucu, investigasi, abstrak, bergaya atau bermuatan emosional. Kemudian uraikan komponen-komponen yang akan membentuk cerita, baik itu wawancara, urutan tindakan, urutan observasi, urutan fantasi, rekreasi dramatis, atau cuplikan arsip.



## Teknik Kreatif Produksi Film

Memberikan sapuan kuas yang luas pada film membantu menghindari memberikan terlalu banyak detail terlalu cepat dan berisiko membuat semua orang kewalahan. Mulailah dari yang kecil dan bangun ide, bersama dengan antusiasme, sehingga anggota tim lainnya dapat melihat cerita yang terungkap sebelum mereka mengalihkan perhatian mereka ke detail. Kemudian tanyakan apakah ada pertanyaan umum. Masukan setiap orang harus dipertimbangkan, karena mungkin ada hal-hal yang lewatkan, atau mungkin terlalu dekat dengan materi pelajaran pada saat ini dan suntikan pemikiran segar terbukti bermanfaat.

### **GG. Perluas Ide Menjadi Spesifik**

Jika telah menulis perawatan atau proposal, atau memiliki naskah, harus membagikannya di akhir sesi sehingga semua orang dapat tetap fokus selama pertemuan. Berikan sedetail mungkin tentang jenis karakter dalam film dan bagaimana menurut mereka akan membentuk cerita. Bagikan foto kontributor atau aktor agar tim dapat lebih mengenal orang-orang yang akan mengarahkan narasi film kemudian harus menjelaskan perawatan visual apa pun yang mungkin diperlukan film. mungkin telah memutuskan untuk memberikannya tampilan mentah, kasar, atau kualitas seperti mimpi yang lembut, atau kombinasi gaya dan teknik pembuatan film. Jika seseorang selain memiliki tanggung jawab untuk kamera dan pencahayaan, mereka harus dapat membagikan visi sedini mungkin karena hal itu dapat berimplikasi pada daftar peralatan – lensa dan filter, misalnya – dan pekerjaan pasca produksi. Dalam kebanyakan kasus, perawatan visual sebaiknya dibiarkan sampai tahap pengeditan, ketika dapat memilih tampilan yang berbeda dari ratusan yang tersedia. Karena kemungkinan dibahas pada rapat, mungkin memutuskan bahwa memerlukan hari pengeditan tambahan untuk mencapai tampilan yang diinginkan, dan itu mungkin memiliki implikasi biaya.

### **HH. Jadwal Syuting Sebagai Katalis Untuk Diskusi**

Selanjutnya, bagikan jadwal syuting sehingga kelompok yang berkumpul dapat melihat berapa lama syuting akan berlangsung, berapa banyak lokasi yang ada, berapa banyak pergerakan antar lokasi, dan jumlah adegan yang diharapkan untuk difilmkan setiap hari. Ini pasti akan memicu perdebatan yang hidup karena semua orang menilai implikasinya dan mengajukan keprihatinan dan saran. Ini adalah saat mungkin menemukan diri mengutak-atik atau mengadaptasi jadwal, dan berbagai implikasi biaya mungkin perlu diambil.

Banyak dari pertanyaan-pertanyaan ini dapat dijawab dengan melihat foto-foto rece dan 'denah lantai' kasar. mungkin sudah mempertimbangkan beberapa masalah ini dan dapat mengajukan solusi untuk beberapa, dan meminta ide dan saran untuk orang lain. Jenis peralatan pelacakan apa yang paling cocok untuk medan tertentu? Akankah dua kamera memberikan cakupan yang lebih baik? Apakah memerlukan First AD atau pelari untuk membantu mengatur kerumunan atau penonton? Apakah walkie talkie berguna? Dapatkah peralatan cadangan diatur jika terjadi gangguan teknis? Apakah perekam suara akan baik-baik saja hanya dengan mikrofon pistol atau akankah mikrofon radio diperlukan? Dan membagikan alat peraga dan daftar lemari pakaian bisa sangat berguna, karena setiap anggota

## Teknik Kreatif Produksi Film

tim dapat menyarankan barang apa pun yang dapat mereka sumbangkan untuk menghindari keharusan menyewa atau membelinya terutama untuk pemotretan. Ingat, tujuan pertemuan adalah untuk berbagi pengetahuan, menilai potensi masalah dan mencari solusi terbaik. Setelah membangun jalur komunikasi yang kuat, perlu memastikan bahwa mereka tetap erat selama fase pra-produksi, selama pemotretan, dan hingga pasca produksi.

### II. Menjaga Lembar Panggilan Untuk Komunikasi

Semua perusahaan produksi membuat dan mendistribusikan lembar panggilan sesaat sebelum pembuatan film dan tidak ada alasan bagi untuk berpikir bahwa tidak memerlukannya hanya karena film adalah film beranggaran rendah tanpa adegan kompleks, atau pasukan aktor dan ekstra, dan dengan segala sesuatu di bawah kendali penuh akan takjub melihat berapa banyak insiden yang dapat saya pikirkan di mana anggota unit film pergi syuting karena meninggalkan peralatan vital, tanpa nomor kontak yang dapat dihubungi sehingga mereka dapat mengambilnya kembali, atau kehilangan kontak dengan anggota unit karena nomor ponsel mereka telah berubah tanpa ada yang diberitahu, atau mereka ditemukan berkeliaran mencari lokasi karena mereka tidak memiliki peta atau nomor kontak untuk mendapatkan petunjuk arah.

Pemotretan yang sukses selalu merupakan tunas yang terorganisir dengan baik dan tidak ada yang tersisa untuk kesempatan. Mari kita lihat lembar panggilan khas (Gambar 11) untuk pembuatan film sehari tentang *Smoke and Mirrors*, sebuah film dokumenter drama yang melibatkan wawancara, pertunjukan, pembuat film, rekaman arsip, dan rekonstruksi drama. Siapa pun yang menerima Lembar Panggilan ini dari produser atau kantor produksi tidak akan ragu lagi tentang di mana lokasinya, jam berapa mereka seharusnya berada di lokasi tersebut, dan siapa yang harus dihubungi jika perlu dilakukan kontak dengan siapa pun, mendesak atau sebaliknya. Semua informasi yang berkaitan dengan makan siang, pertolongan pertama, kontak darurat, kesehatan dan keselamatan, fasilitas parkir, dan orang yang diwawancarai kamera juga terdaftar.

Lembar Panggilan adalah untuk segmen dokumenter, yang melibatkan wawancara dengan sejarawan sulap dan penulis biografi *The Great Bodini*, dan adegan melihat situs salah satu trik pelarian airnya yang hebat.

#### LEMBAR PANGGILAN PRODUKSI KAPAN SAJA

|                  |                            |
|------------------|----------------------------|
| Judul            | : Smoke and Mirrors        |
| Produser         | : Lucy Golden              |
| Kantor Produksi  | : 021 xxxxx                |
| Ponsel Produksi  | : Hans Tyler (021 xxx)     |
| Kameramen        | : Dick Stone (021 xxx)     |
| Teknisi Sound    | : Martin Rickman (021 xxx) |
| Kelistrikan      | : Roy Tebbitt (021 xxx)    |
| Sejarawan        | : Ellie Simpson            |
| Penulis biografi | : Ben Chamberlain          |

## Teknik Kreatif Produksi Film

|                 |  |
|-----------------|--|
| Kucing & Peluit | : See map for details  |
| Waktu panggilan | :<br>Unit call: 08.30 di lokasi, Selasa 5 Juni 200X Makan siang: 13.00, kemudian membungkus dan perjalanan ke Bell's Marina, Norwich |
| Cuaca           | :<br>Suhu: 16 derajat, hujan ringan pm<br>Matahari terbit; 05.45<br>Matahari terbenam: 21.30   |

### Lokasi:

Rectory, Dingley Thorpe, Norfolk (seemap). Kontak: Sarah Brown 01603 444 XXX

Bells Marina, Waterside, Norwich (lihat peta). Kontak: Stephen Gray 01603 222 XXX

| Scene | Set dan Synopsis                                     | Siang/Malam | Kontribusi      |
|-------|--|-------------|-----------------|
| 1     | Pastoran interior, tempat kelahiran The Great Bodini | Siang       |                 |
| 2     | Wawancara dengan sejarawan sihir                     | Siang       | Ellie Simpson   |
| 3     | Pendiri Dingley Thorpe dan VOX POPS                  | Siang       | Penduduk lokal  |
| 4     | Pendiri marina dan situs pelarian peti besar Bodini  | Siang       |                 |
| 5     | Wawancara dengan penulis biografi Bodini             | Siang       | Ben Chamberlain |

|                                  |  |
|----------------------------------|--|
| Kamera                           | Kontak Penyewaan Peralatan<br>Flynn: Ryder Houseman di 07889 224 667                         |
| Sound                            | Kedengarannya Fantastis<br>Kontak: Slim Benton di 08781 999 444                              |
| Kontak Emergency                 | Rumah sakit lokal: Norwich dan Norfolk<br>Polisi setempat: Norwich                           |
| Pertolongan Pertama              | Sarah Bellman akan hadir sepanjang hari  |
| Jaket neon                       | Tersedia dari kru van. Harus dipakai saat merekam semua adegan jalanan.                      |
| Penilaian Keselamatan dan Risiko | Salinan Penilaian Risiko tersedia melalui direktur.<br>Silakan baca sebelum syuting dimulai. |

### Tolong dicatat:

Tidak ada makanan atau minuman untuk dikonsumsi di lokasi syuting.

Dilarang merokok di lokasi syuting.

Konsumsi alkohol tidak akan diizinkan setiap saat.

Harap hanya membawa kendaraan penting karena tempat parkir terbatas.

**Catatan sutradara:**

Tidak ada fasilitas catering di Dingley Thorpe. Makan siang di Cat & Whistle. Ada cahaya alami yang terbatas di dalam gereja tetapi titik daya yang cukup. Saat syuting di Bell's Marina, kita harus mematuhi pedoman kesehatan dan keselamatan perusahaan. Jaket pelampung dan topi keras harus dikenakan di Marina.

Gambar 10.1. Lembar Telepon dan Panggilan

Contohnya (Gambar 12) adalah hari pembuatan film yang berkonsentrasi pada dua segmen drama.

Setiap kali seniman terlibat, semuanya memakan waktu lebih lama. Seperti yang dapat dilihat dari lembar panggilan, meskipun kru kamera berada di lokasi pada pukul 0800 untuk mengatur dan menyalakan, dua penampil dikumpulkan pada pukul 06:00 sehingga kostum dan make-up dapat diperhatikan sebelum mereka menghadapi kamera. Kemudian akan ada waktu latihan untuk para aktor dan departemen desain, yang perlu memeriksa apakah semua alat peraga berfungsi dengan baik.

Apakah merencanakan pemotretan yang rumit atau sesuatu yang jauh lebih mudah, mendiskusikan rencana pada rapat produksi kemudian menyampaikan informasi rinci melalui lembar panggilan akan menjaga komunikasi tetap erat sehingga tidak ada orang yang memiliki alasan untuk mengatakan 'Se inya saja' dan mengatakan kepada saya bahwa'.

**LEMBAR PANGGILAN PRODUKSI KAPAN SAJA**

|                       |  |
|-----------------------|--|
| Judul                 | : Smoke and Mirrors  |
| Produser              | : Lucy Golden  |
| Kantor Produksi       | : 021 xxxxx  |
| Ponsel Produksi       |  |
| Sutradara             | : Hans Tyler (021 xxx)   |
| Kameramen             | : Dick Stone (021 xxx)   |
| Teknisi Sound         | : Martin Rickman (021 xxx)   |
| Kelistrikan           | : Roy Tebbitt (021 xxx)  |
| Desainer              | : Gwen Sellars (021 xxx)   |
| Make-Up               | : Linda Grant (021 xxx)  |
| Pakaian               | : John Friedland (021 xxx)   |
| Penasihat sihir       | : Edwardo The Magnificent  |
| Bon Appetite Caterers |  |
| Waktu panggilan       | :  |
|                       | Unit call: 08.00 di lokasi, Selasa 14 Juni 200X Makan siang: 12.30, Pengemasan jam 19.00 |
| Cuaca                 | :  |
|                       | Suhu: 18 derajat, Mendung  |

## Teknik Kreatif Produksi Film

| Matahari terbit; 05.45<br>Matahari terbenam: 21.30  |   |  |             |                                 |        |
|---|---|--|-------------|---------------------------------|--------|
| Lokasi:<br>The Magic Emporium 333 xxxxxx  |   |  |             |                                 |        |
| Scene   | Set dan Synopsis                                    | Siang/Malam  | Siang/Malam | Keterangan                      |        |
| 4   | Teater eksterior. Bodini berdebat dengan manajernya | 12/13  | Siang       | The Great Bodini Arthur Bennett |        |
| 6   | Teater dalam. Bodini melakukan trik Exploding Head  | 16/17  | Malam       | The Great Bodini Arthur Bennett |        |
| Artis   | Karakter  | Pengangkut   | Kostum      | Make-Up                         | On Set |
| Joh Rickman   | Bodini  | 0600   | 0700        | 0800                            | 0100   |
| David Argent  | Manager   | 0630   | 0700        | 0900                            | 0100   |
| Julie Lightfoot   | Assistant   | 1000   | 1100        | 1200                            | 1400   |
| Kamera  |   | Kontak Penyewaan Peralatan<br>Flynn: Ryder Houseman di 021 xxxx                              |             |                                 |        |
| Sound   |   | Sound Fantastis<br>Kontak: Slim Benton di 021 xxx  |             |                                 |        |
| Peralatan Suap  |   | The Magic House, Coventry<br>Kontak: Stan Delaware   |             |                                 |        |
| Kontak Emergency  |   | Rumah Sakit Setempat: Deniston, A&E<br>Polisi setempat: Norwich                              |             |                                 |        |
| Peralatan Tambahan  |   | Lagu Hollywood untuk kedua adegan  |             |                                 |        |
| Penilaian Keselamatan dan Risiko  |   | Salinan Penilaian Risiko tersedia melalui direktur.<br>Silakan baca sebelum syuting dimulai. |             |                                 |        |
| <b>Harap diperhatikan:</b>  |   |  |             |                                 |        |
| Tidak ada makanan atau minuman untuk dikonsumsi di lokasi syuting.<br>Dilarang merokok di lokasi syuting.<br>Konsumsi alkohol tidak akan diizinkan setiap saat. |   |  |             |                                 |        |
| Catatan Sutradara:  |   |  |             |                                 |        |

Hanya pemain dan penasihat sulap yang diizinkan untuk menangani alat peraga sulap.

**JJ. Rangkuman Tujuan Belajar**

Membuat templat anggaran sendiri menggunakan Software spreadsheet yang tersedia sangat dapat diterima jika membuat film beranggaran rendah sendiri, meskipun paket yang dirancang khusus seperti Movie Magic Budgeting, Movietools, Easy Budget, atau penganggaran Company MOVE tersedia untuk pengguna yang lebih mahir. Untuk film pertama, tidak perlu mengeluarkan Software penganggaran dulu, tetapi, sistem apa pun yang gunakan, merinci semua yang memiliki implikasi biaya dan terus-menerus meninjau pilihan.

**KK. Istilah Penting**

Objektif

Persepsi

Subteks

**LL. Pertanyaan Esai dan Diskusi**

1. Bagaimana pembuatan subteks dalam drama ?
2. Bagaimana Menggunakan eksposisi ?
3. Bagaiman eksposisi bekerja langsung dengan subteks ?
4. Bagaiman Eksposisi dalam dokumenter ?
5. Buatlah teks film ?

## PRODUKSI PRAKTIS



### Tujuan Instruksional :

1. Menjelaskan kreativitas dan kebenaran film.
2. Bagaimana membuat interpretasi dramatis.
3. Mempertimbangkan perbedaan pendekatan film.
4. Menjelaskan lisensi artistik.
5. Menjelaskan visi sutradara film.

**A**nda sebuah perdebatan yang berlangsung selama bertahun-tahun adalah 'apakah kita menggunakan film atau video?' Ini, tentu saja, sebelum revolusi digital membawa pilihan yang lebih besar dan memaksa kita untuk melihat video dan pembuatan film dalam beberapa cara yang berbeda.

### A. Film Atau Media Baru

Sementara film masih memiliki peran unik untuk dimainkan di bioskop dan dalam siaran, kaset videolah yang menghadapi tantangan terbesar dari aplikasi media baru. DVD, hard drive, dan kartu memori dengan kapasitas luar biasa semuanya telah memasang serangan teknologi pada salah satu bentuk komunikasi kami yang paling dihormati, mengurangi gulungan besar pita bergerak menjadi kendaraan informasi, pendidikan, dan hiburan yang statis, hampir tidak terlihat. Ini adalah kabar baik bagi siapa saja yang ingin mengekspresikan diri di dunia interaksi audiovisual, karena sarana untuk mengirimkan ide, pikiran, dan perasaan ke seluruh jaringan manusia menjadi lebih murah, lebih cepat, dan lebih mudah diakses.

#### 1. Film berdiri di tempatnya

Tentu saja banyak yang ingin menggunakan bentuk komunikasi massa selain media film yang dicintai. Bagaimanapun, itu adalah tempat semuanya dimulai, dan tetap kaya akan kedalaman dan tekstur visual hingga hari ini, dengan kualitas yang hanya ditantang dalam beberapa tahun terakhir dengan munculnya High Definition (HD).

Mengapa lagi jutaan pembuat drama dan dokumenter mengambil rekaman video mereka untuk mengedit suite di seluruh dunia dan meminta editor untuk 'memberi mereka tampilan film'? Dan banyak dari kita masih mengacu pada proses menangkap dan mengedit gambar bergerak, dalam format apa pun, sebagai 'membuat film', sebagai penghormatan kepada asal usul kerajinan yang tak ada habisnya ini.

Tidak seperti kaset video atau kartu memori, masih dapat memegang film hingga terang dan mengagumi kecerdikan di balik gambar-gambar fotografi

## Teknik Kreatif Produksi Film

kecil yang dicetak ke seluloid, kemudian secara fisik mengedit gambar-gambar itu bersama-sama dan menjalankannya melalui proyektor untuk menghidupkannya secara ajaib. Tapi hari ini, menggunakan film ada harganya.

### 2. Film sebagai pilihan

Sementara film masih tetap menjadi pilihan yang layak, itu adalah salah satu yang relatif mahal. Saat permintaan turun, biaya material naik; bandingkan harga kaset Mini DV satu jam dengan harga yang setara dengan stok film. Tambahkan ke biaya pemrosesan untuk menghasilkan cetakan negatif dan kemudian positif yang dapat digunakan untuk bekerja, dan anggaran dapat mulai goyah – terutama jika telah pergi ke lokasi dan melampaui segalanya. Saat menjalankan film melalui kamera, tidak dapat melihat dengan tepat apa yang didapatkan, meskipun bantuan video telah memberi juru kamera dan sutradara sarana untuk memutar adegan dalam beberapa tahun terakhir. Dan apakah menggunakan 8mm, 16mm, Super 16mm atau 35mm, film tidak merekam suara langsung ke seluloid, tetapi ke pita DAT terpisah, dihubungkan oleh kabel antara kamera dan peralatan perekaman suara, dan disinkronkan dengan sinyal dari kamera untuk menjaga keduanya tetap akurat. Ini berarti perlu menyelaraskan 'kecepatan' setelah syuting dengan menyelaraskan suara – ditransfer ke stok film magnetik dengan lubang sproket identik – dengan gambar, dengan bantuan tepuk tangan atau papan genta.

### 3. Semakin populernya media baru

Selain preferensi romantis dan kreatif, ada keuntungan praktis yang besar dalam menggunakan teknologi media baru. Ketika kaset video pertama kali masuk ke tempat kejadian, ada perbedaan pendapat yang jelas antara para kreatif dan para insinyur mengenai siapa yang mengendalikan alat komunikasi baru. Untungnya, semua orang segera menyadari kontribusi yang dapat dibuat masing-masing, dan pertumbuhan berikutnya dari peralatan dan Software audio visual telah menciptakan taman bermain ajaib yang sesungguhnya, diisi dengan berbagai mainan menarik yang menawarkan fleksibilitas dan pilihan luar biasa kepada kita.

## B. Memilih Kamera Yang Tepat

Meskipun membeli atau menyewa kamera yang sesuai dengan kantong dan aspirasi kreatif adalah penting, kualitas sebenarnya dari film yang buat akan terlihat dari cara menyusun dan menceritakan kisah, citranya ditingkatkan oleh resolusi dan kualitas gambar dari film tersebut. Kamera dalam hubungannya dengan pencahayaan. Film bisa menjadi film layar lebar yang spektakuler untuk kesempurnaan visual dan kemegahan, tetapi jika tidak menarik bagi penonton, tujuannya sebagai pembawa hiburan akan segera diturunkan nilainya.

Banyak fitur sukses dalam beberapa tahun terakhir telah difilmkan menggunakan kamera video, misalnya Video-video teaser Smartphone Samsung yang semakin membabi buta disegala online platform dan dapat di tonton atau



## Teknik Kreatif Produksi Film

diakses dengan lebih mudah. Walaupun video-video tersebut muncul untuk dirilis tipe smartphone barutapi video tidak membosankan dan dapat dinikmati.

Kamera tidak dapat menutupi kekurangan inspirasi atau bakat kreatif yang dimiliki pembuat film untuk menceritakan sebuah kisah dengan baik, tetapi dengan mengetahui kemampuan kamera, setidaknya dapat menyalurkan visi kreatif dengan gambar yang bertahan. fokus sambil menampilkan tingkat kompetensi teknis yang dapat diterima. Kemudian dapat melanjutkan untuk mengembangkan keterampilan sehingga pada akhirnya film akan menggabungkan tingkat kemampuan kreatif dan teknis yang tinggi. Jika format film adalah pilihan, biaya sewa dan pembelian properti bisa lebih tinggi dan mahal.

### 1. Memberi diri pilihan yang fleksibel

Alasan mengapa teknologi digital menjadi begitu populer dalam beberapa tahun terakhir adalah jelas: berbagai macam kamera yang terjangkau dan dapat diakses; stok murah (bahkan lebih hemat biaya saat merekam langsung ke kartu memori atau hard drive yang dapat dihapus); kemudahan penggunaan; pemutaran instan untuk meninjau terburu-buru, dan integrasi langsung dengan sistem pengeditan komputer.

Pertama, perlu menentukan jenis kamera apa yang dibutuhkan, terutama jika film pertama lebih merupakan kurva pembelajaran daripada serangan kreatif yang menyeluruh. Pilihan camcorder digital yang tersedia di jalan raya sangat besar dan selalu dapat melihat spesifikasi kamera di web atau majalah ulasan camcorder mana pun sebelum berpisah dengan uang tunai. Semua produsen papan atas, termasuk Sony, Panasonic, dan Canon membuat kamera di tingkat pemula, serta untuk penggunaan semi-profesional dan profesional.

Meskipun teknologi camcorder saat ini bergerak sangat cepat dan pilihan yang tersedia saat ini akan diganti dengan produk baru dalam beberapa bulan, akan selalu ada spesifikasi tertentu yang, sebagai pembuat film, perlu pertimbangkan, tergantung pada kebutuhan pribadi tidak memerlukan kamera yang dapat melakukan efek khusus yang mencolok, atau subtitle dalam berbagai bahasa, atau menawarkan fasilitas pengeditan dalam kamera. Ini tentu harus dalam format DV dan bukan analog dan, format apa pun yang direkamnya, pastikan bahwa kamera akan mengeluarkan konten langsung ke komputer untuk diedit melalui konektivitas FireWire standar industri, atau ke kartu pengambilan video. Jika tidak, pastikan bahwa konten yang direkamnya setidaknya dapat dikeluarkan ke komputer melalui perangkat sekunder seperti hard drive eksternal (misalnya produk Fire Store, yang dapat merekam materi DV hingga 7 jam) atau pemutar DVD.

Titik awal terbaik adalah memutuskan formatnya:

- a. DVD
- b. Memory card
- c. Hard drive
- d. Mini DV.

### 2. Memilih format yang tepat untuk

DVD adalah format yang akrab bagi sebagian besar dari kita tetapi DVD yang digunakan dalam camcorder, meskipun murah, memiliki waktu perekaman

yang jauh lebih terbatas, 20 menit atau lebih dengan kualitas yang dapat diterima, yang berarti mereka harus diganti dengan disk kosong pada interval yang relatif singkat. Mungkin bukan pilihan format yang paling populer dalam jangka panjang untuk camcorder digital normal, meskipun kamera perekam DVD High Definition dual layer akan melakukan perubahan, dengan Sony berinvestasi besar-besaran dalam teknologi XDCAM, yang pada dasarnya adalah DVD Blu-ray yang sama yang bisa main di ps3.

Kartu memori bisa mahal untuk dibeli, terutama yang memiliki kapasitas penyimpanan tertinggi – dan akan membutuhkan kartu memori tertinggi yang tersedia. Sayangnya, pengaturan kualitas tinggi memakan banyak ruang memori. Untuk meningkatkan kapasitas penyimpanan, memerlukan kompresi tinggi, yang akan menghasilkan gambar dengan kualitas lebih rendah. Namun, kartu memori masih dalam tahap pengembangan yang relatif awal dan kinerja serta kapasitas penyimpanannya hampir pasti akan meningkat di tahun-tahun mendatang.

Banyak dari kita telah merasakan manfaat dari kapasitas hard drive yang besar pada komputer dan perekam televisi kita, dan hard drive yang terpasang di dalam camcorder dapat berukuran antara 80GB dan 100GB, yang merupakan penyimpanan yang cukup untuk merekam lebih dari 20 jam pada tingkat kualitas tertinggi. Jika ingin merekam lebih dari itu, atau menyimpan materi rekaman untuk waktu yang lama, memerlukan kamera dengan hard drive yang dapat dilepas, atau dapat mengunduh materi ke format sekunder, seperti DVD, hard drive eksternal, atau sebagai file digital di komputer. Jika memilih camcorder dengan hard drive yang lebih kecil, tidak ingin mengarsipkan camcorder di lokasi, jadi memaksimalkan kemampuan penyimpanan tentu saja merupakan pertimbangan penting.

Mini DV saat ini merupakan pilihan yang sangat populer, menggunakan kaset kecil yang menyimpan waktu perekaman hingga 50 menit dan digunakan untuk format st r dan HDV. Untuk penge ditan video, Mini DV menghasilkan kualitas gambar video yang lebih baik daripada banyak format lain (resolusi 500 baris dan suara stereo kualitas CD) dan tersedia untuk dibeli melalui berbagai gerai ritel. Kaset, bagaimanapun, tidak seperti kartu memori, hard drive dan DVD yang dapat ditulis ulang, harus digunakan hanya sekali untuk kinerja maksimum. juga harus mentransfer konten sesegera mungkin ke komputer, karena melihatnya langsung di camcorder menyebabkan keausan yang tidak perlu pada kaset dan mesin.

### C. Menemukan Jalan Melalui Labirin Digital

Dengan begitu banyak pilihan, mudah untuk menjadi bingung, jadi saran terbaik adalah memilih yang terbaik yang mampu, mengetahui bahwa jika usaha awal berhasil, selalu dapat menukarnya nanti dengan kamera yang akan memberi lebih banyak pilihan dan kualitas gambar yang lebih baik.

#### 1. Rute camcorder konsumen

Jika memutuskan untuk memulai dengan berinvestasi dalam camcorder digital konsumen, periksa apakah ia memiliki output audio video sehingga

dapat mentransfer terburu-buru ke PC, laptop atau Mac (atau ke hard drive eksternal yang mendukung komputer ), adalah format PAL, memiliki gambar stabilisasi untuk menghilangkan guncangan saat merekam adegan genggam, dan lensa zoom untuk menangkap bidikan kamera saat tidak bisa cukup dekat dengan aksi. Namun, berhati-hatilah, lensa zoom yang digunakan sebagai zoom sebenarnya dalam film dapat menurunkan upaya dengan sangat cepat ke status film rumahan. Gunakan dengan hemat, menutupi materi pada tripod, trek, atau sebagai bidikan kamera genggam.

Dengan camcorder dasar, mungkin menemukan bahwa tidak memiliki output untuk mikrofon terarah, hanya meng lkan mikrofon kamera tetap untuk merekam suara, dan sebagian besar camcorder konsumen dilengkapi dengan Autofocus, yang berarti benar-benar mengarahkan dan memotret. Namun, ada kelemahan serius, yaitu bidikan kamera akan melayang masuk dan keluar dari fokus saat lensa menetap pada subjek yang dipilih, dan tidak akan memiliki kendali atas eksposur atau di mana ingin titik fokus yang tepat berada.

### 2. Rute perantara

Jika menginginkan lebih banyak fleksibilitas, perlu naik ke tingkat menengah, atau semi-pro, dan meskipun kamera ini lebih mahal, selalu memiliki opsi untuk menyewanya. Lebih banyak fitur manual berarti akan memiliki kontrol yang jauh lebih besar atas semua yang filmkan, beberapa pengaturan dipilih, dimodifikasi, dan disimpan melalui menu di layar.

Fitur khas mungkin termasuk:

- a. white balance
- b. manual focus
- c. manual iris
- d. lens adapters
- e. filter ring
- f. external microphone input
- g. headphone jack
- h. audio metering
- i. time code
- j. koneksi FireWire/iLink DV in-and-out
- k. kemampuan untuk beralih antara pengaturan manual dan otomatis.

### 3. Mempertahankan kontrol maksimum selama pembuatan film

Fasilitas white balance membantu mengontrol keseimbangan warna bidikan kamera . Berbagai jenis cahaya memiliki panjang gelombang warna yang berbeda, siang hari menuju ujung biru spektrum, pencahayaan dalam ruangan memancarkan cahaya yang sangat kuning, atau hangat. Dalam semua kondisi pencahayaan, akan memiliki lebih banyak kontrol atas warna yang direkam, khususnya dalam kondisi pencahayaan campuran, di mana mungkin memiliki sinar matahari dan pencahayaan praktis dalam bidikan kamera yang sama. Tetapi harus ingat untuk memeriksa white balance dengan setiap perubahan pem ngan atau perubahan kondisi pencahayaan.

### 4. Menggabungkan sumber daya teknis dengan pemikiran kreatif

Fokus manual memberi pilihan untuk memilih titik fokus yang diinginkan dalam bingkai, memungkinkan mencapai bidang kamera yang lebih kompleks dan kreatif. Kedalaman bidang yang dangkal, misalnya, di mana latar depan tetap tajam sementara latar belakang tetap lembut (atau sebaliknya), dicapai dengan menggunakan lensa panjang (telefoto), sementara lensa yang lebih pendek (sudut lebar) memberi lebih banyak kedalaman bidang, dimana hampir semuanya dalam fokus.

Menggunakan lensa panjang berarti harus sangat berhati-hati, karena fokus menjadi jauh lebih detail. Namun, ini bisa sangat berguna dalam situasi wawancara, misalnya, ketika ingin orang yang diwawancarai terlihat tajam, dan latar belakangnya jadi blur/ke fokus lembut untuk membuat komposisi bidang kamera lebih menarik, atau mungkin menutupi gangguan latar belakang yang tidak diinginkan.

Meskipun hanya kamera profesional yang dapat memfasilitasi lensa yang dapat dilepas, dapat menggunakan adaptor lensa pada banyak kamera perantara, yang memberi opsi untuk merekam bidang kamera telefoto dan sudut lebar.

Memiliki kemampuan untuk menyesuaikan iris secara manual memungkinkan untuk mengekspos bidang kamera dengan benar, sedangkan eksposur otomatis tidak akan memungkinkan mengontrol bidang kamera sebanyak itu, kurang mengekspos latar depan, misalnya, jika latar belakang terlalu terang, sehingga membuat subjek wajah terlalu gelap. Membuka iris memungkinkan lebih banyak cahaya, sehingga meningkatkan kecerahan; menutup iris membuat gambar lebih gelap. Beberapa kamera memiliki fasilitas untuk mengetahui apakah terlalu mengekspos. Ini adalah pola zebra, yang dihamparkan di atas area putih mana pun dalam pemngan untuk membantu menyesuaikan eksposur.

Kontrol manual atas kecepatan rana juga berguna. Pengaturan rana cepat akan membuat gambar tajam bahkan jika subjek bergerak, sementara dengan pengaturan rana lambat kamera akan mengambil lebih banyak cahaya, yang ideal untuk pengambilan gambar dalam kondisi cahaya rendah.

Tempat filter, kotak matte, atau roda filter akan memberi keuntungan tambahan dengan menambahkan filter di depan, atau di belakang, lensa, seperti filter AV untuk melindunginya dari goresan, atau filter bintang khusus untuk membuat ledakan bintang, kilau dan berbagai efek untuk meningkatkan tampilan kreatif film – tetapi harus menggunakannya dengan hati-hati. Memotret rekaman yang 'bersih' setidaknya memberi opsi untuk menambahkan efek visual pada tahap pengeditan, tanpa melibatkan diri dalam pemotretan. Namun, filter polarisasi dapat mengurangi atau menghilangkan pantulan di air, jendela, dan kaca, karena cahaya alami memantul di semua tempat, sebagian besar di luar kendali.

Camcorder juga akan mendapat manfaat dari input untuk mikrofon eksternal, pengukuran audio, dan jack headphone untuk memantau suara saat sedang direkam untuk mempertahankan tingkat perekaman suara yang baik dan

untuk menghindari distorsi. Kamera juga harus memiliki kode waktu, dan koneksi masuk dan keluar FireWire/iLink DV.

Meskipun selalu lebih baik untuk memiliki kontrol maksimum atas pembuatan film, namun disarankan untuk membuat film dengan kamera yang memiliki kemampuan untuk menggunakan pengaturan manual dan otomatis, karena beberapa situasi mungkin memberi sedikit atau tidak ada waktu untuk pengaturan, dan adegan mungkin perlu direkam dengan segera dan tanpa penundaan.

### **D. Tinggal Bukti Masa Depan**

Karena teknologi yang memungkinkan kita untuk merekam dan mengedit gambar bergerak bergerak maju dengan kecepatan yang mengejutkan, kita perlu menyadari opsi apa yang tersedia dan berusaha untuk menerimanya kapan pun kita bisa. Pembuatan film dalam format standar 4:3, misalnya, kurang lebih terbatas pada sejarah, format layar lebar 16:9 sekarang diterima sebagai norma. Tidak hanya sebagian besar kamera dan Software pengeditan yang digunakan secara eksklusif untuk 16:9, pemirsa di seluruh dunia berharap untuk menonton presentasi layar lebar dan dapat kecewa dengan apa pun yang kurang.

Definisi Tinggi adalah inovasi terbaru yang dirancang untuk meningkatkan pengalaman menonton kami, menawarkan suara dan gambar dengan kualitas luar biasa. Tidak ada kepanikan segera bagi pembuat film pertama kali untuk bergegas keluar dan berinvestasi dalam peralatan HDV, karena format 16:9 yang diproduksi pada camcorder saat ini akan ada selama bertahun-tahun yang akan datang. Kamera HDV bahkan dapat menggunakan kaset Mini DV standar yang sama, meskipun menawarkan resolusi yang jauh lebih tinggi. Akan tetapi, patut dicermati bahwa kualitas gambar yang mengesankan seperti itu menuntut perhatian yang lebih besar pada pencahayaan karena dapat menunjukkan cacat visual dalam detail yang lebih halus dan meskipun kesempurnaan adalah tujuan akhir, memperoleh pengalaman dalam menangani fitur dasar kamera dan suara masih merupakan hal yang sangat penting. investasi yang layak.

Seiring berjalannya waktu, High Definition hampir pasti akan menjadi pilihan yang dipilih, peralatan menjadi lebih mudah diakses dan lebih murah dan pada akhirnya layak untuk ditingkatkan. Namun, pada akhirnya, kualitas cerita dan cara mengeksekusinya adalah yang terpenting, dan itu harus menjadi prioritas nomor satu di atas segalanya.

### **E. Bersiap Untuk Pemotretan**

Meninggalkan markas dan memulai pemotretan tanpa peralatan yang tepat tidak hanya sangat konyol, itu pasti akan menyebabkan penundaan, membuat ketinggalan jadwal dan menyebabkan frustrasi yang tidak perlu. harus selalu melakukan pemeriksaan peralatan sebelum mengepak dan mengemasnya, menaruh item jika perlu untuk memastikan bahwa semua yang dibutuhkan ada di sana.

Peralatan khas untuk pemotretan digital mungkin terdiri dari:

- a. digital camera
- b. charger dan power supply untuk kamera

## Teknik Kreatif Produksi Film

- c. 2 batre yang sudah diisi daya penuh
- d. tripod (dengan kepala cairan jika memungkinkan)
- e. set lampu
- f. filter berwarna (gel) untuk menutupi lampu atau jendela untuk mengubah keseimbangan warna
- g. reflektor atau polistiren putih
- h. Mikrofon dan kabel arah Sennheiser
- i. tiang boom untuk mikrofon dan kabel
- j. mixer suara portabel untuk mengontrol keseimbangan suara
- k. headphone
- l. penutup hujan
- m. set mikrofon radio
- n. kaset Mini DV kosong (atau media lain yang dapat merekam)
- o. monitor tambahan untuk memeriksa kualitas gambar atau pembingkai visual.

### F. Teknik Pencahayaan

Seperti yang telah dibahas sebelumnya, pengambilan gambar dokumenter yang bergerak cepat tidak selalu memiliki waktu untuk pencahayaan yang cermat, tetapi akan ada saat-saat ketika pengaturan lampu diperlukan, dan jika merekam rangkaian drama interior, hampir pasti harus menyalakannya. Suasana, suasana, dan nada dari setiap adegan yang difilmkan, pada kenyataannya, dapat diubah atau ditingkatkan dengan cara menggunakan lampu, terkadang dalam kombinasi dengan alat peraga dan desain set.

Kecuali jika itu adalah adegan bergaya yang menggunakan teknik pencahayaan tertentu, rahasianya adalah membangun suasana hati, sambil menciptakan ilusi realitas, tanpa memaksakan dirinya pada penonton. Aksi harus berbaur dengan mudah dalam sebuah skenario, sehingga kita tidak menyadari bahwa pencahayaan telah dimanipulasi untuk memunculkan ilusi seperti itu – terutama dalam film faktual di mana kenyataan pahit mungkin harus menjadi pusat perhatian dan setiap saran pencahayaan 'artistik' akan menjadi perhatian. sepenuhnya tidak pantas. Dengan drama harus berhati-hati untuk tidak terlalu terang karena adegan seperti itu juga harus tampil sealaminya mungkin.

Dalam situasi apa pun, baik menggunakan cahaya alami atau cahaya yang dihasilkan, selalu disarankan untuk menghindari tampilan datar pada gambar, terutama pada wajah, dan menggunakan cahaya apa pun yang tersedia untuk menambah bentuk dan kontras.

Ada tiga metode pencahayaan dasar:

- a. key light
- b. fill light
- c. back light.

Cahaya utama umumnya berada di depan subjek, menerangi mereka di atas tingkat latar belakang dan merupakan sumber cahaya utama. Dalam situasi wawancara, ini akan menciptakan bayangan untuk memberikan pemodelan dan bentuk wajah subjek, semakin tajam sudut kuncinya, semakin dalam dan semakin

## Teknik Kreatif Produksi Film

dramatis bayangannya. Dalam kebanyakan kasus, harus membidik kehalusan daripada efek dramatis apa pun.

Cahaya pengisi adalah sumber cahaya yang menyebar dari arah yang berlawanan, mengisi beberapa area yang lebih gelap dan melembutkan bayangan yang diciptakan oleh cahaya utama. Lampu belakang ditempatkan di belakang subjek, secara diagonal berlawanan dengan cahaya utama untuk memisahkannya dari latar belakang dan memberikan tampilan yang lebih tiga dimensi. Tergantung pada lingkungan pembuatan film, mungkin tidak selalu memungkinkan untuk menempatkan lampu latar, tetapi setidaknya harus menggunakan lampu utama dan lampu pengisi untuk menghindari tampilan datar dan membuat subjek lebih menarik secara visual. Dan periksa apakah ada cahaya di mata subjek, itu membuatnya berkilau dan menghidupkan wajah.

### 1. Miliki banyak ide saat menyalakan adegan

Cahaya selalu dapat 'dipantulkan' dari reflektor atau poli putih untuk memberikan isian lembut ke area yang lebih gelap, dan gel dapat digunakan untuk memberikan cahaya berwarna, atau untuk mengurangi jumlah cahaya belakang yang tidak diinginkan yang mengalir masuk melalui jendela. Dan selalu dapat menambahkan cahaya di layar, seperti lilin atau lampu str untuk menciptakan tekstur dan suasana visual ekstra.

Jika tidak menerangi subjek, pertimbangkan bagaimana memanfaatkan cahaya alami sebaik mungkin. dapat menghindari tampilan datar pada wajah dengan menempatkan subjek di dekat jendela untuk memungkinkan beberapa pemodelan pada fitur – meskipun berhati-hatilah untuk tidak menempatkan satu sisi wajah terlalu banyak ke dalam bayangan sehingga detail hilang di sisi lain.

### 2. Kit pencahayaan dasar

Untuk film beranggaran rendah, dapat mempertimbangkan untuk membawa perlengkapan dasar yang terdiri dari:

- a. idealnya 2 x 800 watt, tungsten halogen (sering dikenal sebagai Redheads) dan 1 yang lebih kecil 500 watt atau 300 watt, tungsten halogen
- b. pencahayaan berdiri
- c. papan poli, reflektor, gel dan jejak (untuk meredakan atau melembutkan cahaya)
- d. lampu cadangan
- e. klem
- f. kabel ekstensi
- g. sarung tangan dan lakban
- h. socket tester untuk menentukan keamanan pasokan. Gunakan RCD in-line untuk melindungi kru dari sengatan listrik.

Redhead adalah pekerja keras dasar dari dunia film dan sangat ideal untuk pemotretan jarak dekat, sementara cahaya yang lebih kecil dapat digunakan untuk menyorot area kecil, atau menempatkan sorotan di mata subjek.

Jika berniat untuk merekam pertunjukan – di gedung konser atau di dalam teater atau klub – harus mempertimbangkan bagaimana dapat memadukan

## Teknik Kreatif Produksi Film

lampu sendiri dengan pencahayaan panggung. Terlepas dari kenyataan bahwa para pemain tidak ingin cahaya tambahan bersinar di mata mereka, suasana hati dan penampilan secara keseluruhan bisa menjadi sangat terganggu. Selalu bekerja dengan kru panggung sehingga mereka memahami kebutuhan dan masalah, sehingga bersama-sama dapat menemukan solusi.

### 3. Waspada terhadap risiko dan bahaya

Dan jangan pernah melupakan aspek kesehatan dan keselamatan membawa lampu ke suatu lokasi. Bola lampu panas yang berada di dalam selubung logam bermata keras yang diletakkan di atas dudukan dapat membahayakan kru, dan publik. Selalu biarkan bohlam menjadi dingin sebelum menyentuhnya dan rekatkan kabel listrik, atau letakkan alas di atasnya. Bawalah teknisi listrik jika memungkinkan, tetapi selalu minta seseorang yang ditugaskan untuk mengawasi setiap area di mana peralatan penerangan ditempatkan.

### 4. Pertimbangkan metode pencahayaan alternatif

Jika ragu-ragu, atau jika tidak mampu membeli lampu, atau tidak memiliki ruangan untuknya, selalu dapat menjadwalkan pembuatan film di siang hari, memanfaatkan cahaya alami sebaik-baiknya dan menggunakan reflektor dan papan poli untuk membantu menghilangkan kerataan pada foto.

## G. Ide Suara

Salah satu bidang pembuatan film yang paling berpotensi diabaikan adalah suara. Pada bidikan kamera, semua orang pada umumnya memperhatikan tampilan bidikan kamera dan komposisinya, sementara perekam suara dengan gagah berani berusaha menemukan posisi di mana tiang boomnya tidak akan ditembak atau tidak akan memberikan bayangan besar pada segala sesuatu di dalam area bingkai.

Dan jika terburu-buru tiba di suite edit, baik, atau editor yang lebih berpengalaman, akan merakit gambar, kemudian menyeimbangkan suara sebaik mungkin, tanpa manfaat, seperti praktik *st r* di masa lalu, dari campuran suara yang terpisah. di studio suara yang dilengkapi secara khusus, di bawah kendali mixer dubbing yang berpengalaman.

Suara tidak boleh diremehkan. Ini adalah kekuatan yang kuat yang dapat memberikan dimensi baru dan bersemangat pada film yang telah selesai. harus mempertimbangkan bagaimana suara dapat meningkatkan cerita langsung dari saat merumuskan pemikiran, hingga *recce* - di mana kebisingan sekitar yang berat bisa menjadi gangguan yang tidak diinginkan dan sulit untuk ditangani jika tidak diisolasi - ke dalam fase produksi, diikuti oleh pemotretan dan pengeditan.

### *Suara dalam prakteknya*

Secara praktis, harus menggunakan kamera yang memiliki input untuk mikrofon terarah untuk memberi lebih banyak kontrol atas suara daripada mikrofon tetap, dan mixer suara seperti SQN-4S untuk memastikan dapat merekam keseimbangan yang baik dengan beberapa sumber tanpa terlalu banyak kebisingan latar belakang yang mengganggu latar depan. Jika merekam pertunjukan teater, periksa apakah dapat mengambil output dari konsol pencampuran teknisi panggung.



## Teknik Kreatif Produksi Film

harus merekam atmosfer latar belakang di setiap lokasi untuk menghindari hicks dan gundukan yang tidak perlu dalam pengeditan, atau untuk 'mengisi' suara yang keluar (seperti suara truk atau pesawat yang tiba-tiba terputus dalam pengeditan dialog), atau untuk melengkapi adegan; sungai yang mengalir lembut menambah suasana bidikan kamera, suara latar di, katakanlah, tempat pekan raya, untuk membuat pem ngan lebih hidup. Dan ketika menjadwalkan pemotretan , pertimbangkan jenis tambahan apa yang mungkin layak direkam untuk menambahkan lapisan tambahan pada cerita, seperti suara latar yang dibuat khusus, pembacaan prosa dan puisi, atau lagu.

### *Suara sebagai kekuatan kreatif*

Menguasai disiplin suara serta visual berarti menguasai sepenuhnya seni pembuatan film; kombinasi kekuatan gambar dan audio yang berpotensi menciptakan produk akhir yang menarik, lengkap, dan tangguh. Triknya adalah menjaga suara sebagai bagian integral dari pemikiran selama seluruh proses produksi .

## I. Rangkuman Tujuan Belajar

Banyak sutradara dan produser film tidak terhalang oleh ketidaknyamanan kecil seperti itu, lebih memilih untuk menghibur anak-anak baru di blok dan tetap dengan keunggulan yang telah teruji dari media kreatif yang mereka junjung tinggi, lengkap dengan semua koneksi historis dan konotasi romantisnya. . Meskipun mereka dapat, tentu saja, merekam film dan memposting produksi sepenuhnya secara digital, yang merupakan pilihan yang disukai oleh banyak orang yang memilih untuk memanfaatkan kedua media untuk keuntungan terbaik.

## J. Istilah Penting

|            |              |          |
|------------|--------------|----------|
| Dokumenter | Interpretasi | Historis |
| Eye - Line | Lisensi      | Imajiner |
| Imajinasi  |              |          |

## K. Pertanyaan Esai dan Diskusi

1. Bagaimana pembuatan subteks dalam drama ?
2. Bagaimana Menggunakan eksposisi ?
3. Bagaiman eksposisi bekerja langsung dengan subteks ?
4. Bagaiman Eksposisi dalam dokumenter ?
5. Buatlah teks film ?
6. Bagaimana merancang template kreatif membuka pikiran untuk film ?
7. Bagaimana adegan pendek yang menampilkan seorang pekerja muda ?
8. Bagaimana mengubah template saat konten berubah ?
9. Bagaimana membuat template menjadi fleksibel ?
10. Bagaimana mengubah ide menjadi template kreati ?

## PERSIAPAN DAN LATIHAN



### Tujuan Instruksional :

1. Menjelaskan kreativitas dan kebenaran film.
2. Bagaimana membuat interpretasi dramatis.
3. Mempertimbangkan perbedaan pendekatan film.
4. Menjelaskan lisensi artistik.
5. Menjelaskan visi sutradara film.

Untuk sebagian besar film dokumenter, wawancara dan voice-track mendorong narasi, jadi bagaimana mendekati subjek dan melibatkan mereka dalam cerita adalah yang paling penting.

### A. Mendengarkan Kontributor

Menjalin kontak dengan kontributor sedini mungkin untuk memastikan nilai mereka bagi film dan untuk mendapatkan kepercayaan mereka. juga perlu memutuskan apakah mereka akan dapat mengekspresikan diri mereka secara koheren dan dengan antusias, karena suara monoton dan membosankan yang melekat pada wajah tanpa ekspresi terkadang lebih berbahaya daripada kebaikan, terlepas dari kelayakan atau pentingnya apa yang mereka katakan. Carilah orang-orang dengan karakter yang kuat dan bersemangat sedapat mungkin, kemudian pisahkan mereka dalam situasi wawancara satu lawan satu, jauh dari pengaruh luar teman dan kelompok sebaya juga harus tidak meragukan peran mereka dalam produksi dan bagaimana mengusulkan untuk menggunakan kontribusi mereka dalam konteks cerita. Jika mereka setuju untuk diwawancarai, tetapi tidak di depan kamera, perlu mempertimbangkan secara serius apakah keterlibatan mereka pada akhirnya akan bermanfaat. Kata-kata saja tidak cukup dalam cerita yang menginspirasi secara visual, di mana kesedihan, kemarahan, kemenangan, atau keputusan seseorang perlu disaksikan, bahkan jika hanya dalam waktu singkat, bagi kita untuk sepenuhnya menghargai semangat, euforia, atau keputusan mereka.

1. Keluarkan informasi dengan hemat

Berhati-hati agar tidak memberikan terlalu banyak informasi kepada mereka sebelum pembuatan film, karena spontanitas dalam tanggapan mereka sangat penting. Jelas perlu mendiskusikan tujuan film dan kontribusi apa yang diharapkan akan mereka berikan, tetapi hindari memberi mereka daftar pertanyaan yang diajukan. Tidak ada yang lebih buruk daripada memutar kamera pada hari itu dan menemukan bahwa subjek telah melakukan beberapa jawaban yang disiapkan dengan hati-hati ke memori, menghasilkan

pengiriman yang dibuat-buat dan datar, tanpa emosi atau semangat apa pun. Tetap beri tahu mereka sambil menahan mereka sejauh mungkin.

### 2. Bangun pemahaman dengan subjek

Terkadang mungkin mendapati diri harus menjalani wawancara 'dingin', tanpa persiapan atau pengenalan lanjutan. Dalam keadaan seperti itu, hubungan antara dan subjek cenderung bekerja lebih pada tingkat tanya jawab formal daripada percakapan antara dua orang yang telah menjalin hubungan baik. Kecuali jika memanggang seseorang dalam situasi investigasi, penting agar subjek tampak tenang dan merasa bahwa adalah seseorang yang dapat mereka percayai.

Bahkan jika tidak mungkin untuk bertemu dengan kontributor beberapa hari sebelum pemotretan (karena mungkin terlalu jauh untuk melakukan perjalanan untuk recce), selalu ada baiknya mencoba mengatur pertemuan malam sebelumnya, atau setidaknya jam atau lebih sebelum sesi syuting yang direncanakan, sehingga bisa mengenal mereka lebih baik.

## B. Membuat Wawancara Menarik Secara Visual

Menetapkan apakah kontributor memiliki foto, film rumah atau dokumen untuk mendukung wawancara dapat mengubah keseimbangan cerita yang diusulkan jika tahu sebelumnya bahwa dapat mengilustrasikan aspek-aspek tertentu dari diskusi dengan materi yang mungkin telah dihilangkan. Menonton arak-arakan wajah-wajah di layar yang tak henti-hentinya menyampaikan opini, ingatan, dan fakta bisa menjadi kematian mendadak bagi sebuah film pendek, karena film adalah media visual dan bukan acara radio. Dalam keadaan tertentu – di mana merasa bahwa wajah mengungkapkan penyembunyian kebenaran, atau saat-saat ketika seseorang tiba-tiba diliputi emosi – sangat dibenarkan untuk membiarkan kamera berlama-lama. Tapi jangan berlebihan. Variasi dan stimulasi visual penting dalam mempertahankan minat audiens.

Carilah latar belakang untuk memfilmkan wawancara yang akan menarik tetapi tidak mengganggu. T -t neon, lampu berkedip, blok besar teks yang dapat dibaca, pintu masuk korban rumah sakit dan area di mana banyak orang berkumpul semuanya harus dihindari, karena tidak disarankan untuk membuat latar belakang lebih menarik daripada subjek latar depan. Ingat juga, bahwa harus menghindari kemungkinan masalah hak cipta yang mungkin ditimbulkan oleh poster iklan, papan reklame, lukisan, foto, atau merek visual yang mencolok juga harus mempertimbangkan apakah dapat menghasilkan lingkungan wawancara yang relevan dengan cerita. Menempatkan subjek di depan latar belakang yang sesuai tentu akan mengintegrasikannya lebih dekat dengan narasi, bahkan jika harus memaksakan tingkat penemuan tertentu. Seorang anggota band rock yang duduk di depan bermacam-macam gitar dan drum yang diposisikan secara artistik di studio rekaman bisa menjadi menarik dan relevan; atau berdiri di samping panggung saat anggota band lainnya berlatih di belakang untuk menambahkan unsur kesenangan dan juga pantas – selama latar belakang tidak terlalu menghibur dan tingkat kebisingan tidak membuat wawancara tidak dapat digunakan. Dan ingatlah bahwa

## Teknik Kreatif Produksi Film

bahkan untuk wawancara di lingkungan tertutup, tidak akan pernah memiliki cukup ruang untuk peralatan, kru, dan lampu.

1. Terapkan beberapa pemikiran lateral

Selalu bisa mendekati wawancara dengan beberapa pemikiran lateral. Jika cerita tentang tim penerjun payung atau penerjun payung, misalnya, dapat mengatur agar sesi wawancara berlangsung di dalam pesawat terbang yang berada di darat di dalam hanggar sehingga suaranya dapat direkam dengan bersih. Dengan merekam dengan tangan dan menambahkan suara dengungan pesawat kemudian saat diedit, dapat memberi kesan bahwa subjek terbang ke zona jatuh, menambahkan lebih banyak drama, kedekatan, dan relevansi dengan skenario.

Sebagai alternatif, dapat memfilmkan jalan-jalan dengan tangan di samping kontributor saat mereka berbicara dengan , menggambarkan bangunan dan tempat yang menguntungkan, mungkin, atau berjalan di antara anggota panti jompo atau klub pemuda, bertemu dan berbicara secara informal kepada orang-orang yang berkumpul di sana. Film dengan dua kamera jika ingin menambahkan elemen kreatif lebih lanjut, satu dekat dari samping, yang lain memberikan perspektif yang lebih luas.

### C. Hilangkan Gangguan

Jangan memberikan posisi pada aktor berdiri tepat menghadap matahari karena ini akan emmbuta mereka merasa tidak nyaman dan sering menyipitkna mata, karena mata mereka adalah hal yg istimewa yang dapat membawa adegan menjadi semakin terjiwai jika ditonton.

1. Pertimbangkan semua kemungkinan

Cukup beruntung jika memiliki waktu untuk recce, karena akan mengidentifikasi suara latar belakang potensial yang dapat menimbulkan masalah yang tidak diinginkan secara tidak langsung. Jika cerita tentang sebuah peternakan, tidak wajib mewawancarai petani di halaman peternakan, dengan ayam, anjing, dan sapi yang berlomba-lomba untuk mendapatkan perhatian. Bawa subjek ke gudang terdekat, atau ladang di yang jauh dari kebisingan, tetapi latar belakang peternakan masih dapat terlihat di latar belakang.

Terkadang, mungkin ada baiknya mempertimbangkan untuk membawa orang yang diwawancarai ke sudut p ng yang tinggi, seperti balkon atau puncak bukit, di mana dapat merekam suara yang relatif bersih tetapi tetap melihat ke bawah pada latar belakang yang sibuk dan bersemangat, di mana dapat merekam trek suasana setelahnya. Selalu merekam trek suasana untuk 'mengisi' pengeditan suara nanti, apa pun suasana lingkungan wawancaranya. Hindari merekam di aula dan koridor yang membuat suara mengggema, atau ruangan dengan dengungan latar belakang yang berasal dari sistem AC atau kipas. Jika mengidentifikasi mereka pada recce setidaknya harus memiliki kesempatan untuk mengatur seseorang untuk mematikkannya selama pembuatan film. Dan cobalah untuk memfilmkan wawancara di lingkungan yang cocok dengan adegan yang akan mereka masukkan.

Melihat seseorang bekerja di blok sel penjara dan mendengar burung berkicau, atau air terjun, di soundtrack mungkin tampak sedikit aneh.

Untuk meringkas:

- a. Gunakan foto atau memorabilia untuk menghidupkan wawancara.
- b. Pilih latar belakang wawancara yang menarik tetapi tidak mengganggu.
- c. Pilih lingkungan wawancara yang relevan dengan cerita.
- d. Hindari latar belakang yang dapat memberi masalah hak cipta.
- e. Terapkan beberapa pemikiran artistik atau lateral ke latar belakang wawancara.
- f. Hindari kekacauan latar belakang.
- g. Jauhkan orang yang diwawancarai dari dinding dan permukaan datar.
- h. Jangan menempatkan orang yang diwawancarai sejajar dengan matahari.
- i. Lepaskan topi atau kacamata hitam yang menutupi mata mereka.
- j. Hindari lingkungan yang bising.
- k. Hindari ruang echoey.
- l. Rekam trek atmosfer untuk digunakan saat mengedit.
- m. Potongan wawancara film setelah wawancara utama dan bukan selama itu.

### D. Dapatkan Hasil Maksimal Dari Kontributor

Kontributor di layar sering kali menjadi rentan saat duduk di kursi, menghadap kamera, dengan seseorang yang melontarkan pertanyaan kepada mereka, jadi semakin banyak waktu dapat mempersiapkan mereka dan mendapatkan kepercayaan diri mereka, semakin baik. Meskipun kebanyakan orang dewasa ini cukup mengetahui tentang bagaimana film dan program televisi dibuat, mereka tidak selalu akrab dengan berbagai teknik yang digunakan untuk memperoleh tanggapan, atau betapa mudahnya pembuat film mendistorsi – atau memberikan interpretasi yang salah tentang - apa yang telah dikatakan.

#### 1. Kewajiban moral kepada kontributor

Baik kontributor maupun penonton bergantung pada kejujuran dan integritas saat melakukan wawancara film, terutama saat kemudian mengedit cerita menjadi representasi yang lebih ringkas dari apa yang awalnya direkam. Mungkin merasa bahwa jika orang yang diwawancarai berbohong kepada , atau memberikan representasi fakta yang salah, dibenarkan untuk mengoreksi keseimbangan dan mengungkapkan kebenaran.

Namun, hal-hal seperti itu sering memasuki arena diskusi hukum, ketika pengacara dan penyiar berkumpul untuk memutuskan apakah konten tersebut dapat diputar. Hal ini terjadi terutama jika orang lain telah terlibat dalam tuduhan apapun tetapi tidak diberikan hak jawab (atau yang tidak ada bukti kuat), atau orang yang diwawancarai dapat dipanggil kemudian untuk memberikan bukti di persidangan dan film, jika dipublikasikan, dapat dilihat untuk mengurangi hasilnya.

Dalam kebanyakan kasus, orang setuju untuk difilmkan karena mereka memiliki cerita untuk diceritakan, poin yang ingin disampaikan, atau beberapa informasi untuk disampaikan, dan tidak ada agenda tersembunyi

atau motif tersembunyi di balik penampilan mereka. Dalam keadaan seperti itu, yang secara wajar mereka harapkan dari adalah bahwa menguraikan tujuan sehingga mereka dapat bekerja sama dan memberikan jawaban mereka sesuai dengan pengetahuan dan kemampuan terbaik mereka. Sebagai imbalannya, mereka mengharapkan penggambaran percakapan yang adil dan terhormat yang tidak dirusak sehingga merugikan pribadi mereka, atau dimanipulasi agar sesuai dengan sudut pandang pribadi.

Dan ingatlah untuk menyetujui biaya apa pun sebelumnya sebelum menjalankan stok kaset apa pun, dan pastikan mereka menanggapi formulir rilis yang memberi izin untuk menggunakan kontribusi mereka.

### E. Meningkatkan Teknik Wawancara

Jika ingin mendapatkan yang terbaik dari wawancara, harus memperlakukan kontributor dengan hormat, memiliki empati dengan situasi mereka dan memahami sudut pandang mereka, bahkan jika tidak setuju dengannya, sambil menggunakan diplomasi dan berbagai teknik untuk memungkinkan mereka untuk berbicara dengan bebas dan tanpa hambatan.

Hindari melatih salah satu pertanyaan dan jawaban sebelum kamera berubah, karena mereka hanya akan menembakkan semua barel mereka di luar kamera dan akan ditinggalkan dengan versi encer yang tidak memiliki dampak yang sama.

Kebanyakan sutradara baru menemukan bahwa mewawancarai orang di depan kamera tidak semudah kelihatannya, kesalahan terbesar mereka adalah lebih banyak berbicara daripada orang yang seharusnya menjawab pertanyaan. Orang yang diwawancarai adalah pemain bintangnya, bukan, jadi tidak ada gunanya mengajukan pertanyaan yang panjangnya enam kalimat untuk mengekstrak jawaban dari empat kata.

1. Pastikan orang yang diwawancarai memberikan jawaban yang lengkap  
Pertama, harus menjelaskan bahwa memerlukan jawaban lengkap untuk pertanyaan karena suara sendiri tidak akan terdengar ketika film akhirnya diedit, oleh karena itu jika mereka hanya menjawab 'ya' atau 'tidak', itu tidak hanya terdengar seperti jawaban, tetapi juga jawaban. tidak memberikan informasi yang sebenarnya. 'Dapatkah menjelaskan dengan kata-kata sendiri' adalah salah satu cara untuk mengekstrak informasi. Mengulangi sebagian pertanyaan adalah cara lain untuk mengatasi masalah. 'Apakah pergi ke Jakarta dengan mobil?', oleh karena itu, mungkin dijawab dengan 'Saya pergi ke Jakarta dengan mobil karena ...'

Kebanyakan orang memahami apa yang diperlukan setelah tiga atau empat pertanyaan, tetapi jika tidak, cukup mengangkat tangan untuk menghentikan mereka, memberi mereka senyuman dan memulai jawaban untuk mereka. Jadi, jika bertanya kepada mereka 'Kapan pertama kali menyadari bahwa memiliki bakat alami untuk bermain banjo' dan mereka menjawab dengan 'Saya pikir kira-kira pada usia empat belas tahun', mengangkat tangan dan berkata 'Saya pertama kali menyadari bahwa saya telah melakukannya. hadiah untuk bermain banjowas ketika saya berusia sekitar empat belas tahun ...', tersenyum lagi dan memberi isyarat kepada mereka untuk

melanjutkan, di mana mereka akan memulai jawabannya lagi, setelah membantu menunjukkan jalannya.

Tapi jangan terlalu tertarik untuk ikut campur. Sangat sering, seorang kontributor mungkin menyadari kesalahan mereka dan memulai lagi tanpa disuruh, atau mereka mungkin memulai jawaban dengan kalimat yang tidak berguna tetapi kemudian segera memberi alternatif poin 'masuk'. Jadi, jika bertanya kepada mereka 'Apakah penurunan pendapatan menyulitkan perusahaan?' dan mereka menjawab dengan 'Ya, sangat. Untungnya kami memiliki sekelompok karyawan yang berdedikasi yang akan memastikan kami tidak gagal ...' mereka dengan jelas memberi poin 'dalam' edit yang bersih dari 'Untungnya kami memiliki grup ...' meskipun awal dari jawabannya akan diturunkan ke lantai ruang potong. juga ingin menghindari jawaban menjadi formula ketika respons alami akan selalu terlihat jauh lebih baik.

### 2. Dengarkan semua yang dikatakan

Trianya adalah mendengarkan dengan cermat semua yang dikatakan orang yang wawancara. Akan selalu ada celah pendek ketika mereka berhenti sejenak untuk mengumpulkan pikiran mereka, tetapi jangan merasa harus menyela atau mendorong mereka dengan cara apa pun. Seringkali, jeda adalah bagian dari kenyataan yang diterima dari momen reflektif yang akan tetap berada di potongan terakhir - atau kesediaan untuk meninggalkan orang yang diwawancarai berpikir menjadi katalis bagi otak mereka untuk bergerak maju dan terus memberi semua hal hebat itu. telah berdoa untuk tetapi tidak pernah berpikir akan datang.

Yang terpenting, jangan pernah menggunakan daftar pertanyaan seolah-olah itu adalah penyangga. Pertanyaan-pertanyaan itu hanyalah alat, dan pengingat, dari tujuan film, tetapi bukan naskah. Saat kontributor bermasalah, dan itu relevan, ikuti mereka. Dengarkan sepanjang waktu dan tunjukkan kepada mereka bahwa benar-benar tertarik dengan apa yang mereka katakan, menindaklanjuti jawaban mereka dengan pertanyaan yang mungkin tidak rencanakan, tetapi mengikuti alur pemikiran mereka dan membuka cerita.

## F. Menjaga keakraban di depan kamera

Titik kebingungan bagi seorang kontributor adalah di mana mereka seharusnya mencari selama pembuatan film. Sederhananya, mereka melihat sepanjang wawancara dan bukan ke kamera kecuali secara khusus ingin mereka melihat ke dalam lensa karena itu adalah gaya pengambilan gambar yang pilih. Jika tidak memperjelasnya, garis mata mereka akan melesat di antara dan kamera dan mereka akan terlihat sangat tidak nyaman dan tidak yakin dengan diri mereka sendiri.

Idealnya, harus duduk sedekat mungkin dengan kamera sehingga garis mata mereka tidak jauh dari kamera dan wajah mereka tidak mengarah ke profil. Tataplah mereka secara langsung seolah-olah ini adalah percakapan pribadi antara berdua saja, tersenyumlah dengan meyakinkan kapan pun bisa, dan beri mereka t-t visual,

seperti anggukan kepala atau jempol, untuk menjaga energi dan kepercayaan diri mereka tetap tinggi.

Tujuan utamanya adalah agar orang yang diwawancarai terus berbicara selama mungkin, tanpa interupsi, kecuali jika mereka mulai mengoceh, atau mengulangnya sendiri, atau mulai keluar jalur. Hentikan mereka jika itu terjadi, karena jauh lebih baik untuk menghentikan wawancara sejenak daripada membuang waktu dan rekaman.

### G. Syuting wawancara jalanan

Wawancara yang diambil secara acak di jalan raya umum – VOX POPS seperti yang kadang-kadang disebut – sangat berbeda dari yang difilmkan di lingkungan yang terkendali. Orang-orang yang sibuk dengan urusan sehari-hari mereka sering tidak senang dengan gangguan mendadak dalam hidup mereka, atau mereka tidak punya waktu untuk berhenti dan memberikan pendapat. Di sisi lain, mengejutkan betapa banyak yang tertarik pada kamera seperti magnet begitu kru film turun ke jalan.

Jika berada di luar dan ingin melakukan wawancara jalanan, benar-benar harus sebergerak mungkin, seperti dalam ponsel genggam, karena memasang tripod tidak hanya memakan waktu tetapi juga berpotensi berbahaya jika publik terpaksa berjalan di sekitar. Juga sulit untuk mengarahkan orang ke posisi ideal, seperti menggunakan tubuh mereka untuk melindungi kebisingan lalu lintas, atau untuk menghilangkan matahari (atau bayangan) dari wajah mereka jika membatasi pilihan pada satu posisi kamera statis.

Bagaimana mengutarakan pertanyaan juga penting dalam situasi di mana tidak punya waktu untuk menjelaskan bahwa memerlukan jawaban lengkap dan bukan hanya 'ya' 'tidak' atau 'mungkin' dan apakah mereka keberatan untuk tidak menatap ke kamera. Pada dasarnya harus mengambil kendali, sehingga mereka fokus pada dan menjawab dengan cara yang komprehensif tetapi sesingkat mungkin sebelum bergegas untuk membeli sepasang sepatu baru itu.

#### 1. Rekam berbagai orang yang diwawancarai

Katakanlah membuat film pendek tentang keresahan dalam komunitas lokal yang disebabkan oleh banyak keputusan dewan baru-baru ini – seperti membangun kompleks rekreasi baru alih-alih pusat kesehatan yang sangat dibutuhkan, atau meminta masyarakat untuk memungut sampah jalanan karena kekurangan pembersih jalan – dan ingin mengukur reaksi lokal. Agar tidak terlihat bias, dan untuk mencerminkan lintas pendapat yang jujur, perlu berbicara dengan sebanyak mungkin orang – mengatur wawancara, jika mungkin, dengan perwakilan dewan, meskipun harus meninggalkan hal itu. wawancara sampai terakhir sehingga dapat menyampaikan beberapa kekhawatiran yang disuarakan selama pembuatan film langsung kepada mereka, memberi mereka kesempatan untuk bereaksi secara positif.

#### 2. Libatkan publik dengan tegas

Masyarakat pada umumnya cenderung tidak menanggapi dengan semangat tertentu terhadap situasi yang tidak mempengaruhi mereka secara langsung, jadi pertanyaan perlu diutarakan sedemikian rupa sehingga mereka akan



merasa situasi tersebut dapat berdampak pada mereka di beberapa titik, bahkan jika mereka tidak diberikan pemikiran yang serius sampai sekarang. Sebuah pertanyaan seperti 'Apakah menurut dewan melakukan pekerjaan dengan baik?' mungkin memancing respons marah dan bersemangat pada mereka yang memiliki pendapat pasti, tetapi juga menawarkan pilihan 'ya, saya kira begitu' bagi mereka yang merasa demikian. Tidak terlibat dengan cara apa pun dan tidak memiliki kecenderungan khusus untuk terlibat. Pikirkan topik yang sedang didiskusikan sebagai bagian dari Lingkaran Keterlibatan yang besar dan ingin memposisikan orang yang diwawancarai di dalam lingkaran, bukan berdiri di luarnya sebagai pengamat pasif.

'Apa kekhawatiran terbesar yang dimiliki tentang dewan lokal?' adalah pendekatan yang lebih positif karena memfokuskan pikiran orang pada fakta bahwa ada kekhawatiran dan mungkin mereka harus mempertimbangkan bagaimana mereka mungkin terpengaruh secara pribadi. Dan untuk berjaga-jaga jika mereka membutuhkan dorongan, harus selalu memastikan bahwa dipersenjatai dengan daftar item kontroversial untuk membantu memprovokasi respons yang berani. 'Bagaimana menurut mereka memengaruhi secara pribadi?' adalah pertanyaan tindak lanjut alami yang dijamin akan menempatkan mereka dengan kuat di kursi panas dan mengundang tanggapan yang dipertimbangkan.

Menimbulkan reaksi yang baik dari orang-orang bukan hanya tentang menekan tombol yang tepat, tetapi mengetahui kapan harus menekannya. Namun, tidak boleh mendekati orang dengan cara yang antagonis atau menuduh, karena risiko langsung mengasingkan mereka. Lebih baik menggunakan kehalusan taktis untuk menempatkan mereka di garis tembak sehingga mereka akan merasa tidak nyaman mengambil rute yang mudah dan mendorong tanggung jawab untuk persatuan dan partisipasi komunal kepada orang lain.

### 3. Menjaga kontrol atas angka

Memfilmkan wawancara dalam situasi jalanan cukup sulit, terutama jika ada kebisingan latar belakang yang berat atau gangguan lain, tetapi mewawancarai dua orang atau lebih selalu memperumit masalah. Jika berbicara dengan pasangan, akan sering menemukan bahwa salah satu memiliki lebih banyak hal untuk dikatakan daripada yang lain dan orang itu dengan cepat menegaskan dirinya sendiri di tengah panggung. Dalam keadaan seperti itu, lebih baik membingkai satu bidikan kamera untuk menghindari kita melihat bahwa orang lain tidak cukup tahu ke mana harus mencari dan hanya berdiri di sana seperti lemon selama wawancara.

Jika orang kedua tiba-tiba memutuskan untuk campur tangan dan meminta pendapat mereka, tidak ada salahnya menghentikan dan memulai kembali wawancara jika tidak dapat membingkai ulang dengan lancar. Sebuah jump-cut dari satu shot ke dua shot lebih mungkin berhasil daripada tidak. Jika tiga orang atau lebih berada di depan kamera, disarankan untuk menahan mereka dalam pemotretan kelompok untuk menghindari 'melompat-lompat' kamera dari satu ke yang lain, selalu membingkai seseorang yang baru saja selesai

berbicara sementara teman mereka terlibat. dalam pertukaran panas baru saja keluar dari shot.

#### 4. Mengontrol anak-anak selama wawancara

Dan jika ada orang dewasa yang ditemani oleh anak kecil, harus ekstra waspada, karena anak-anak sangat cepat kehilangan minat dan menjadi gelisah dan gelisah. Mereka akan mulai memaksakan diri dengan berisik untuk mendapatkan perhatian, atau membawa ke ujung frustrasi dengan melambatkan bungkus permen loli berwarna cerah, atau mengunyah keripik yang sangat besar dan renyah.

selalu dapat menyimpan sekantong buah yang matang, lembut, dan berair jika dapat menggoda ancaman kecil itu untuk melakukan pertukaran sementara – tetapi jangan pernah meremehkan potensi anak-anak untuk merusak rencana induk, karena akan ada kesempatan ketika lebih baik menjadi filosofis sepenuhnya, memasang wajah berani, dan berhenti saat berada di belakang.

Untuk meringkas:

- a. Uraikan tujuan dengan sangat jelas kepada kontributor.
- b. Jangan melatih pertanyaan dan jawaban sebelum membalik.
- c. Biarkan orang yang diwawancarai yang berbicara – bukan.
- d. Dapatkan jawaban lengkap untuk pertanyaan.
- e. Dengarkan poin edit 'masuk' dan 'keluar'.
- f. Dengarkan baik-baik apa yang dikatakan dan sesuaikan pertanyaan.
- g. Posisikan diri dekat dengan kamera untuk mempertahankan garis mata yang kuat.
- h. Selama wawancara jalanan, arahkan pertanyaan sehingga orang yang diwawancarai merasa terlibat dalam subjek yang sedang didiskusikan, menyadari bagaimana situasi dapat berdampak pada mereka.
- i. Saat merekam pasangan, bingkai pada satu jika salah satu dari mereka tidak berkontribusi.
- j. Saat merekam grup, lakukan pemotretan grup daripada 'menyiram' kamera.
- k. Cobalah dan temukan pengalih perhatian untuk anak-anak yang berisik dan gelisah.
- l. Setujui biaya, jika berlaku, dan pastikan formulir pelepasan ditangani sebelum pergi.

## H. Rangkuman Tujuan Belajar

Hindari kekacauan atau hal-hal berantakan yang mengganggu penglihatan di latar belakang. Kantor atau ruangan dengan cangkir polistiren, bagan kemajuan, atau dokumen yang berserakan di atas meja dapat membuat bidikan kamera terlihat norak. Dan jauhkan subjek dari dinding atau permukaan datar apa pun yang akan terlihat membosankan dan mengganggu pemngan, tetapi juga sulit untuk di terangi

## Teknik Kreatif Produksi Film

cahaya dan menimbulkan banyak bayangan acak dimana-mana dan menghalangi gerak ketika ingin menyalakna atau mematikan lampu latar.

### I. Istilah Penting

|            |              |          |
|------------|--------------|----------|
| Dokumenter | Interpretasi | Historis |
| Eye - Line | Lisensi      | Imajiner |
| Imajinasi  |              |          |

### J. Pertanyaan Esai dan Diskusi

1. Bagaimana pembuatan subteks dalam drama ?
2. Bagaimana Menggunakan eksposisi ?
3. Bagaiman eksposisi bekerja langsung dengan subteks ?
4. Bagaiman Eksposisi dalam dokumenter ?
5. Buatlah teks film ?
6. Bagaimana merancang template kreatif membuka pikiran untuk film ?
7. Bagaimana adegan pendek yang menampilkan seorang pekerja muda ?
8. Bagaimana mengubah template saat konten berubah ?
9. Bagaimana membuat template menjadi fleksibel ?
10. Bagaimana mengubah ide menjadi template kreatif ?



**Tujuan Instruksional :**

1. Menjelaskan kreativitas dan kebenaran film.
2. Bagaimana membuat interpretasi dramatis.
3. Mempertimbangkan perbedaan pendekatan film.
4. Menjelaskan lisensi artistik.
5. Menjelaskan visi sutradara film.

**P**ada hari pembuatan film, waktu menguap lebih cepat dari yang kira, jadi semakin dini memulai, semakin baik dan harus siap untuk semua kemungkinan dan hal-hal yang akan terjadi.

**A. Pastikan Benar-Benar Siap**

Setiap orang yang terlibat dalam pemotretan harus tahu persis ke mana mereka akan pergi, siapa yang mereka temui dan apa yang mereka lakukan – baik dengan daftar check point yang diketik, atau lembar panggilan dan peta terperinci baik – harus berpakaian dan dilengkapi dengan aksesoris, harus siap untuk setiap kemungkinan yang mungkin terjadi pada hari itu. Pakaian berlapis/jaket dna sejenisnya selalu disarankan dalma hal ini, karena ini akan membantu menyesuaikan diri ketika perubahan kondisi cuaca dan suhu terjadi.

Akan selalu bermanfaat jika menominasikan seseorang untuk mengambil gambar produksi. Ketika film selesai dan ingin memasarkannya, terutama jika menggunakan aktor, pakar, atau presenter terkenal, foto-foto film dalam produksi akan sangat berguna untuk bahan pemasaran.

**B. Buat Sistem Untuk Merekam Wawancara**

Ketika membuat rencana pemotretan, harus menjadwalkan wawancara di lokasi tertentu sebelum materi cutaway pelengkap. Selama wawancara, semua hal yang mungkin dibahas yang tidak ketahui atau tidak sadari relevan dengan cerita, tetapi jika menyimpan daftar periksa, dapat mengambil potongannya saat masih berada di tempat kejadian. Jika sendiri yang merekam wawancara, harus tetap melakukan wawancara tatap muka untuk menjaga keakraban, yang berarti mengatur bidikan kamera terlebih dahulu dan kemudian mengambil posisi dekat dengan kamera. Kerugian utamanya adalah kemungkinan subjek condong ke dalam dan ke luar bidikan kamera; tapi masalah akan teratasi jika dapat menghubungkan monitor kecil ke kamera dan meletakkannya tepat di bawah garis mata sendiri untuk referensi visual sesegera mungkin. Kerugian lainnya adalah tidak dapat memperbesar (zoom in) jika subjek menjadi emosional.

## Teknik Kreatif Produksi Film

### 1. Mempekerjakan pemikiran kreatif pada komposisi

Pemotretan wawancara harus bervariasi, jadi hindari pengambilan gambar dengan ukuran yang sama untuk waktu yang lama. Situasi yang ideal adalah memberi tahu operator kamera tentang apa yang cari, membiarkan mereka 'merasakan' jalan mereka melalui wawancara dan menyesuaikan pembingkaiannya yang sesuai. Dengan monitor tepat di bawah garis mata, dapat melihat apakah ada masalah, atau lebih suka pembingkaiannya yang berbeda, dan memulai kembali pertanyaan jika perlu setelah pembingkaiannya ulang cepat. Ingat juga bahwa kualitas suara sangat penting. Tempatkan mikrofon di atas – dan dekat – ke wajah orang yang diwawancarai, dan pastikan bahwa seseorang selalu memantau input suara.

Pertimbangkan apakah bidikan kamera dapat ditingkatkan dengan menggerakkan kamera ke belakang dan memfilmkan orang yang diwawancarai pada lensa yang lebih panjang untuk membuat latar belakang lebih lembut dan memisahkannya dari latar depan untuk memberikan tampilan yang lebih kreatif. Selalu bawa sesuatu untuk 'mengepel' kontributor jika mereka terlalu panas dan berkeringat. Bedak padat dasar akan menghilangkan kilau dari wajah seseorang dan menjadikannya gambar yang jauh lebih menyenangkan untuk dilihat.

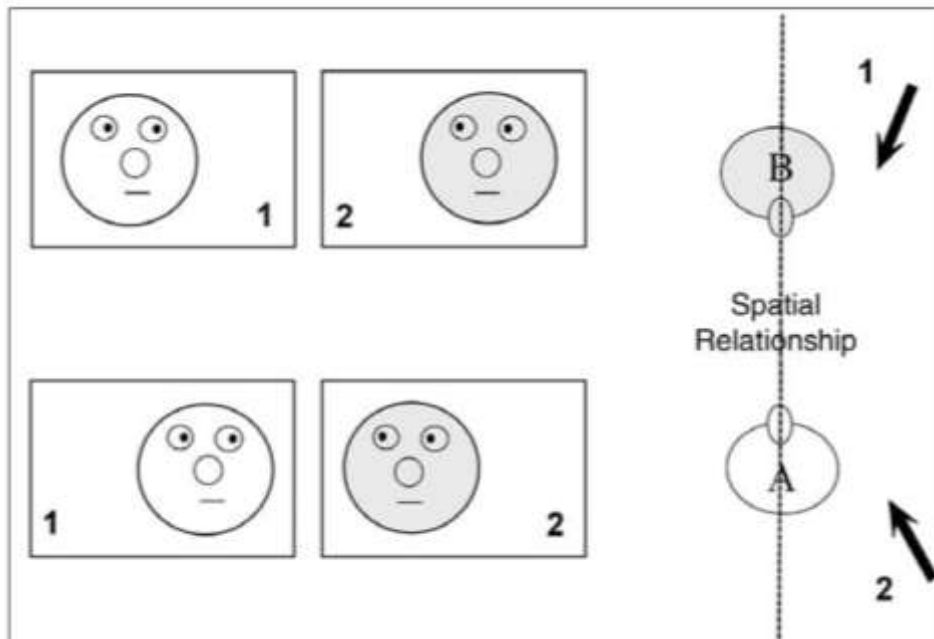
### 2. Aturan sepertiga

Dengan wawancara, selalu disarankan untuk mematuhi 'aturan sepertiga', yang berarti bahwa sisi kamera mana pun yang menghadap orang yang diwawancarai, berikan lebih banyak ruang di depan garis pinggang mereka daripada di belakang, karena komposisinya bisa terlihat buruk, atau tidak imajinatif, jika subjek diposisikan tepat di tengah bingkai atau ada ruang kosong di belakangnya.

Dan pikirkan baik-baik tentang jarak yang harus tinggalkan antara diri dan subjek. Duduk atau berdiri terlalu dekat dan itu bisa menjadi mengesankan, bahkan mengancam, tentu saja jika mereka tidak terbiasa dengan kamera yang terfokus pada mereka. Posisikan diri terlalu jauh dan bisa mengisolasi mereka dan membuat mereka merasa terbuka dan rentan.

## C. Pertimbangkan Garis Mata Dan Hubungan Spasial

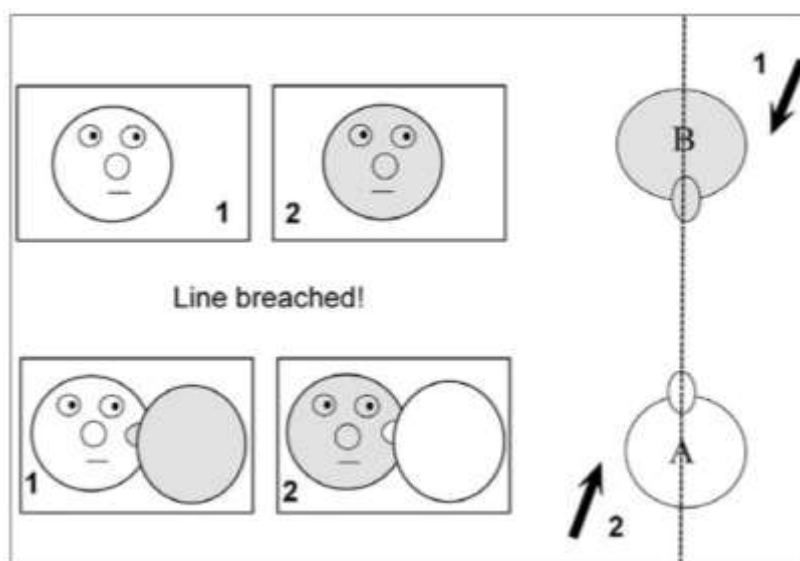
Untuk menjelaskan ini lebih jelas, mari kita lihat situasi di mana (atau orang lain) mewawancarai kontributor dan pertanyaan akan digunakan sebagai bagian dari percakapan. Dalam hal ini, mungkin memfilmkan pilihan kebalikan dari pewawancara untuk disisipkan nanti saat diedit. Situasi seperti itu tidak akan berbeda dengan syuting dua aktor dalam sebuah drama yang berbicara satu sama lain. Jarak antara kedua aktor adalah Hubungan Spasial yang mereka berdua bagikan dan memfilmkan mereka membutuhkan pemahaman dasar tentang cara kerja eyeline.



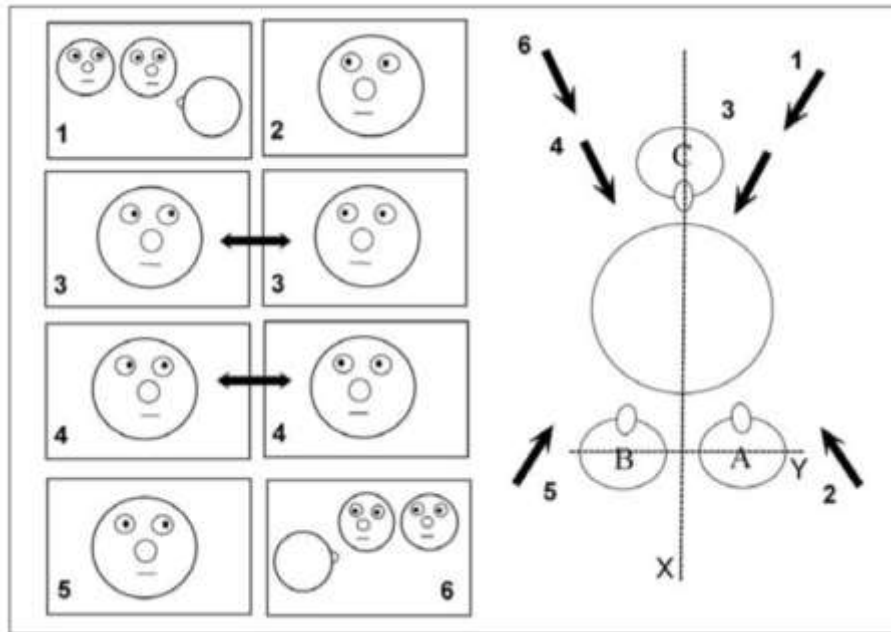
Gambar 13.1. Garis Mata – pemosisian kamera yang benar

Dalam contoh ini, dua karakter, A dan B, berdiri saling berhadapan, Hubungan Spasial adalah ruang yang ada di antara keduanya. Dengan menggambar garis imajiner di antara dua karakter dan menempatkan kamera (1 dan 2) di satu sisi, kita dapat membuat garis mata yang tidak akan membingungkan atau membingungkan pemirsa saat kita mengedit dua bidikan kamera yang sesuai bersama-sama.

Kamera 1, dalam posisi ini, menunjukkan bidikan kamera dekat A, dengan garis matanya menghadap ke kanan kamera. Dipotong dengan garis mata B yang menghadap ke kiri kamera, kami akan membuat aliran visual ke pengeditan. Namun, perhatikan bahwa dua bidikan kamera teratas memberikan ruang di depan garis mata, sedangkan dua bidikan kamera bawah menempatkan ruang di belakangnya, menghancurkan Hubungan Spasial dan menyebabkan karakter 'memantul' di antara pengeditan.



Gambar 13.2. Garis mata dilanggar



Gambar 13.3 Garis Mata.

Dalam skenario ini, kami telah menempatkan kamera yang sesuai di kedua sisi garis imajiner, menghasilkan garis mata karakter sekarang keduanya melihat ke arah yang sama dan memberi kesan, ketika diedit bersama, bahwa salah satu dari mereka berdiri di belakang yang lain dan mereka tidak saling berhadapan. Dua bingkai bawah menunjukkan apa yang akan terjadi jika bidikan kamera yang sesuai dibingkai sebagai dua bidikan kamera dan bukan sebagai bidikan kamera jarak dekat individual. Tidak hanya garis mata keduanya menghadap ke arah yang sama, tetapi bagian depan belakang kepala yang melompat posisi dalam bingkai pada suntingan, menambah kebingungan.

Banyak sutradara mengabaikan prinsip-prinsip dasar ini dan menggunakan pengalaman mereka untuk menentukan apa yang bisa mereka dapatkan dan apa yang tidak, tetapi pembuat film yang tidak berpengalaman menempuh jalan sempit antara terlihat sangat inovatif dan tidak kompeten secara teknis, jadi memahami konvensi ini adalah titik awal yang sangat berharga.

Garis mata bisa menjadi jauh lebih rumit dengan semakin banyak karakter yang perkenalkan ke sebuah adegan, tentu saja, dan jika tidak berhati-hati, karakter tersebut akan melihat ke mana-mana, dengan penonton segera kehilangan semua pemahaman geografi di antara mereka.

Dalam skenario ini, kami memiliki dua karakter dalam percakapan dengan karakter ketiga duduk di seberang mereka di sebuah meja. Ini bisa berupa adegan di pub lokal untuk drama atau dokumenter drama, atau pertemuan antara tiga orang yang mendengarkan untuk film faktual. Garis khayal di sini adalah garis vertikal yang ditandai dengan garis X. Kita akan melihat bagaimana bidikan kamera akan saling memotong sesuai urutan pengeditannya.

Shot 1 diambil pada Kamera 1 dan merupakan bidikan kamera tiga dengan garis mata A & B menghadap ke kanan kamera ke arah C, dilihat dari belakang. Shot 2 adalah bidikan kamera dekat yang sesuai dari bidikan kamera C yang diambil pada Kamera 2, dengan garis matanya menghadap ke kiri kamera – situasi yang

mirip dengan contoh pertama kita, kecuali bahwa sekarang ada dua karakter yang terpotong dengan satu karakter. Shot 3, bagaimanapun, memulai perubahan. Shot 3, diambil di Kamera 3, adalah bidikan kamera dekat B melihat kembali ke C, tetapi dia sekarang melihat dari C ke A, yang duduk, tidak jauh dari bidikan kamera, di sebelah kanannya. Kita perlu memotong untuk melihat reaksi A, tetapi jika kita mengambil bidikan kamera itu dari posisi Kamera 1 atau Kamera 3, wajah C akan ada di profil dan tidak akan cocok dengan Bidikan kamera 3. Bidikan kamera juga tidak akan terlalu buruk. dinamis jika diambil dari posisi kamera yang sama, dengan latar belakang yang serupa. Untuk mengatasi masalah ini kita cukup menempatkan kamera kita di posisi baru sehingga kita bisa melakukan cross-cut antara B dan A, dan posisi baru itu adalah Kamera 4. Tapi tunggu, menangis, baru saja melewati garis imajiner X; yang katakan kita perlu menjaga kamera kita di satu sisi untuk menghindari garis mata yang membingungkan!

Karena kita sekarang berada di persimpangan antara A dan B, garis imajiner X tidak lagi 'aktif', digantikan oleh garis Y, yang ditarik di antara dua karakter yang sekarang sedang berbicara satu sama lain. Persimpangan antara Kamera 3 dan 4 sekarang terjadi di satu sisi garis itu, jadi tidak ada garis yang dilanggar.

Segmen adegan khusus ini berakhir pada A yang melihat dari B, kembali ke C, memulai lagi posisi kamera baru, Kamera 5, karena untuk sekarang memotong antara A dan C, kita harus memotret eyeline yang sesuai, yang artinya C harus melihat ke kanan kamera, dan tidak ke kiri seperti di awal adegan dari posisi Kamera 2.

Ketika kami memotong dari Kamera 5 menjadi 3-shot pada Kamera 6, garis Y menjadi tidak aktif, dan digantikan oleh garis X yang diaktifkan kembali. Kami sekarang secara efektif merekam interaksi antara tiga karakter dari sisi lain garis X dari di mana kami memulai adegan, setelah melewatinya, tetapi tidak melanggarnya. Dalam contoh ini adalah perubahan garis mata karakter dari satu ke yang lain yang telah menentukan di mana garis imajiner harus 'diletakkan' dan di mana kamera harus diposisikan agar pengeditan bekerja dengan baik.

### **D. Memutuskan Apakah Akan Menggunakan Dua Atau Lebih Kamera**

Meskipun adegan ini tidak dapat difilmkan secara real time karena kamera muncul dalam bidikan kamera satu sama lain, menggunakan dua kamera akan menjadi pilihan, meskipun metode konvensional adalah menggunakan satu kamera dan memosisikannya untuk setiap pengaturan. Dalam hal ini, tentu saja, lampu akan di-tweak setelah setiap gerakan dan kontinuitas aksi dan alat peraga perlu dipantau secara ketat untuk menghindari hal yang memalukan secara visual. juga perlu melakukan overlap pada setiap perubahan sudut dan memberikan waktu run-up dan run-down di bagian depan dan akhir setiap shot.

Dalam situasi di mana menginginkan stylisasi atau kontrol lebih pada pengeditan, terutama untuk keseimbangan struktural dan stimulasi visual, harus mempertimbangkan untuk memfilmkan bridging cutaways, atau menggunakan berbagai sudut dan ukuran bingkai – yang sebagian besar seharusnya telah dikerjakan di recce jika sama sekali mungkin. Seperti biasa, persiapan yang baik sangat penting untuk mencapai tujuan kreatif dan meminimalkan risiko pemotretan

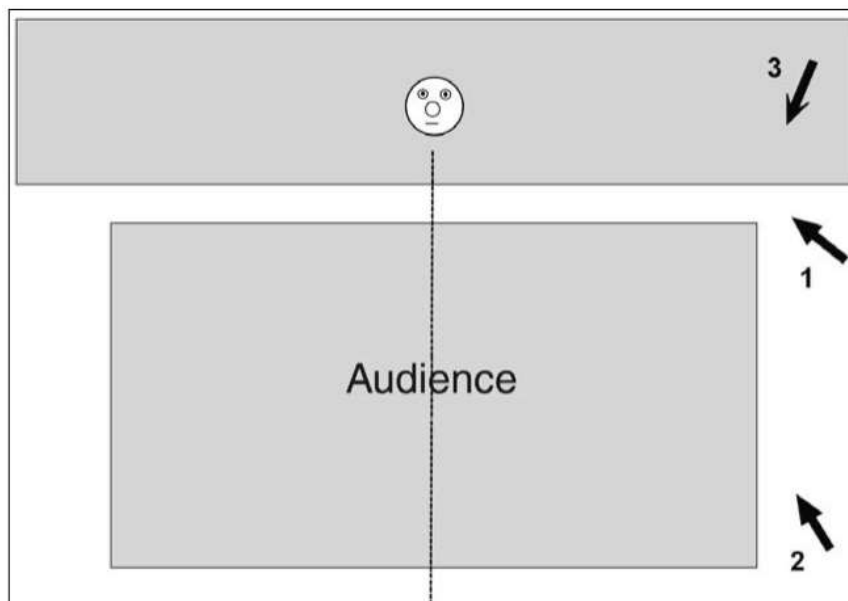


## Teknik Kreatif Produksi Film

berlebihan, terutama jika melibatkan dua atau lebih kamera. Namun, ada banyak situasi di mana dua atau lebih kamera sangat penting untuk mencapai cakupan terbaik: pertunjukan konser, misalnya, atau pertemuan balai kota di mana penduduk yang marah menanggapi keputusan komite yang tidak populer.

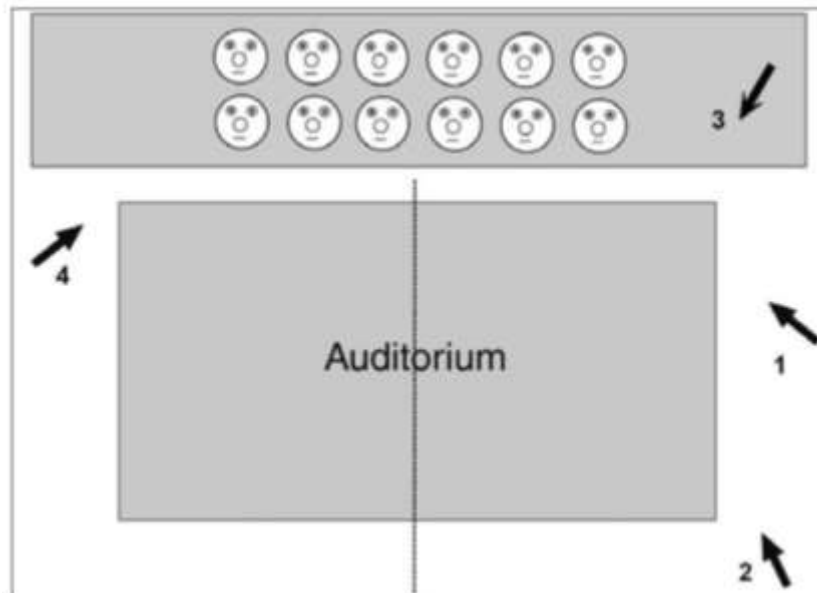
Memotret dengan tiga kamera mungkin berarti mengerahkan tiga operator kamera, tetapi karena operator tidak akan dapat melihat bidikan kamera yang diambil oleh kamera lain, pengarahan lengkap perlu dilakukan agar masing-masing mengetahui bidikan kamera apa yang mereka liput, dan pembingkaiannya umum untuk setiap bidikan kamera.

Dalam skenario ini, seseorang memberikan kuliah kepada audiens (Gambar 16, sebaliknya). Tiga kamera digunakan di sini, Kamera 1 merekam bidikan kamera tengah dosen, Kamera 2 merekam bidikan kamera 'master' yang lebih luas dengan bagian dari latar depan penonton, dan Kamera 3 merekam reaksi penonton. Rencana permainan ini akan disepakati sebelum syuting dimulai sehingga setiap operator kamera tahu persis bidikan kamera yang mereka dapatkan dan bagaimana bidikan kamera itu akan diedit dengan yang lain. dapat memilih untuk menggunakan hanya satu kamera, tentu saja, memfilmkan dosen terlebih dahulu dan mengambil cutaway audiens pada kesempatan yang tepat, tetapi kontrol akan berkurang secara signifikan dan hasil akhirnya tidak akan semenarik itu, terutama jika ada interaksi penonton.



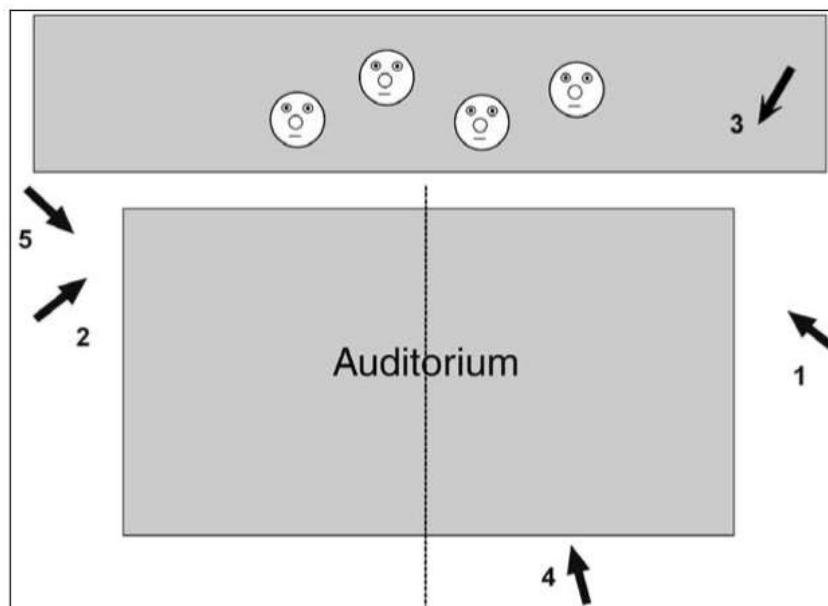
Gambar 13.4. Dosen dan hadirin

Garis imajiner telah diposisikan antara dosen dan tengah penonton, mirip dengan adegan tiga karakter sebelumnya. Dengan menjaga ketiga kamera pada sisi garis yang sama, garis mata dosen yang melihat ke kiri kamera akan diedit secara mulus dengan audiens yang melihat ke kanan kamera. Jika Kamera 3 diposisikan di sisi lain dari garis, bidikan kamera cutaway penonton akan berubah arah sebentar-sebentar, mengganggu geografi visual antara dosen dan penonton.



Gambar 13.5 Shot Grup

Jika kita mengganti satu orang di atas panggung dengan beberapa orang, secara otomatis kita menciptakan situasi di mana satu kamera tidak dapat meliput aksi secara memadai. Dalam contoh ini, paduan suara memberikan pertunjukan kepada audiens yang sama, di tempat yang sama, tetapi kamera tambahan telah ditambahkan sehingga kami dapat memperoleh cakupan yang lebih baik.



Gambar 13.6. Rockband

Kamera 4 telah diposisikan di sisi lain dari garis imajiner untuk memvariasikan sudut; menangkap wajah yang akan diselingi dengan bidikan kamera grup paduan suara yang diambil oleh Kamera 1. Disorientasi bukanlah masalah pemotongan antara Kamera 1, 2 dan 4 jika ukuran bidikan kamera berbeda, dan meskipun pemotongan antara Kamera 1, 2 dan 3 akan menghasilkan pengeditan yang mulus, pengeditan antara Kamera 4 dan 3 akan tampak lebih terputus-putus karena bidikan kamera cutaway penonton akan kembali berubah arah sesekali.

## Teknik Kreatif Produksi Film

Baris imajiner akan menjadi tidak relevan jika kita membuat paduan suara, katakanlah, paduan suara Injil, dan faktor partisipasi penonton dengan menari, menyanyi dan bertepuk tangan. Variasi bidikan kamera akan menjadi sangat penting, dan kami bahkan mungkin menambahkan posisi kamera kelima untuk menangkap bidikan kamera penonton yang melihat ke belakang dari posisi Kamera 4.

Pembuatan film beroktan tinggi dalam bentuk apa pun membutuhkan variasi pengambilan gambar yang sangat banyak untuk membuatnya menggembirakan dan merangsang secara visual. Saat merekam mobil balap, pemain skateboard, balap perahu, selancar angin, dan wahana taman hiburan, hampir tidak pernah memiliki cukup bidikan kamera untuk menjaga tingkat kegembiraan tetap terpompa, jadi harus terlindungi dengan baik untuk menghindari kehabisan bidikan kamera terlalu cepat saat mengedit.

Pertunjukan multi-kamera utama, tidak mengherankan, adalah konser rock; hiruk-pikuk musik, warna, dan cahaya tanpa henti yang memakan jalannya melalui bidikan kamera wajah, gitar, drum, keyboard, dan penonton yang berputar dengan kecepatan yang mengejutkan. Konser televisi besar-besaran akan menggunakan banyak kamera, dari genggam hingga pelacakan, dari derek hingga katrol dan jib di atas kepala, dengan setiap sudut yang dapat dibayangkan tertutupi. Pada produksi beranggaran rendah, tidak disarankan untuk memikirkan tugas pembuatan film sebesar ini dengan kurang dari tiga kamera, satu statis dari samping, yang kedua dipegang di dekat panggung, dan satu mengambil bidikan kamera reaksi penonton, dan panggung shot bila diperlukan.

### **E. Mengontrol Rasio Pembuatan Film**

Mungkin tantangan terbesar bagi setiap sutradara baru adalah membuat film tanpa rasio pembuatan film mereka yang berlebihan. Dalam contoh sebelumnya di mana dua atau lebih kamera diperlukan untuk melakukan keadilan pada urutannya, perlu merencanakan pemotretan dengan hati-hati dan memungkinkan rekaman tambahan sesuai anggaran – dan ini tidak hanya berarti membayar untuk kamera, operator, dan pita tambahan. persediaan.

Baik merekam dengan satu kamera atau lebih, pengambilan gambar yang berlebihan akan berdampak pada sesi pascaproduksi, karena semakin banyak memotret, semakin banyak harus mendigitalkan ke komputer, semakin banyak harus masuk dan menyimpan ke dalam file terpisah atau 'bins,' dan semakin lama waktu yang dibutuhkan untuk mengasimilasi dan mengedit.

#### **1. Selektif saat merekam film dokumenter**

Pada film dokumenter, tidak selalu mudah untuk mengontrol rasio pengambilan gambar, terutama ketika sesuatu yang dramatis terjadi tiba-tiba, atau wawancara menjadi lebih menarik dan terbuka daripada yang diperkirakan. Dalam jangka panjang, pengalaman akan memungkinkan untuk mengevaluasi nilai dari apa yang rekam saat itu terjadi, memungkinkan untuk lebih cerdas tentang apa yang penting, atau relevan, dan apa yang tidak. juga akan belajar bagaimana menjadi lebih ekonomis dengan pembuatan film dengan mengedit adegan di kepala saat pergi, menghilangkan bidikan kamera yang tidak

sepenuhnya diperlukan dalam batas anggaran dan jadwal . Fakta bahwa memfilmkan materi dalam jumlah besar tidak berarti bahwa materi tersebut akan diedit menjadi cerita yang mulus dan menarik, jadi triknya, seperti biasa, adalah merencanakan sebanyak mungkin sebelumnya dan selektif mungkin pada hari itu. .

Dan selalu syuting tes, atau periksa kembali bidikan kamera pertama hari itu, untuk memastikan tidak ada hambatan teknis sebelum melanjutkan.

### 2. Tentukan cara terbaik untuk memberikan dorongan dramatis

Syuting urutan drama selalu bermuara pada pendekatan pribadi sutradara. Beberapa lebih memilih untuk menutupi adegan tertentu dengan bidikan kamera genggam atau Steadicam yang terus bergerak, sementara yang lain mungkin memecah pembuatan film menjadi bidikan kamera master, bidikan kamera dekat, atau bidikan kamera tengah dan bidikan kamera reaksi. Jika berencana untuk merekam adegan seperti itu dengan kamera yang bergerak terus-menerus, harus benar-benar yakin sebelum membungkus aktor atau melepaskan diri dari lokasi pengambilan gambar yang diinginkan – karena mungkin sudah terlambat setelahnya.

Dalam kebanyakan kasus, lebih aman untuk memberi diri sendiri – dan editor – beberapa opsi. mungkin juga menemukan bahwa para aktor akan memberi kinerja yang lebih baik pada baris tertentu pada pengambilan ulang, atau mungkin harus kehilangan garis untuk memperketat adegan, keduanya lebih dapat dikontrol jika difilmkan dari berbagai sudut. juga perlu menyamakan waktu pengaturan untuk setiap bidikan kamera terpisah dengan waktu yang diperlukan untuk menyelesaikan adegan dengan sukses dalam satu gerakan berkelanjutan. Pada akhirnya, itu harus menjadi bidikan kamera yang menyampaikan adegan paling efektif yang diinginkan.

## F. Hidupkan Adegan

Jangan pernah menerima adegan apa pun yang rekam begitu saja; selalu melihat melampaui yang jelas untuk menentukan bagaimana dapat memfilmkan urutan untuk membuatnya lebih hidup dan lebih menarik. Penonton tidak pernah melihat film dari perspektif yang sama dengan pengamat biasa yang mengembara ke dalam suatu situasi. Jika berjalan di sepanjang trotoar dan menyaksikan kejar-kejaran mobil, itu hanya dari satu perspektif; di permukaan tanah, dengan mobil melewati dengan kecepatan. Pada film, aksinya dapat diliput dalam berbagai sudut dan suntingan; mobil naik dan turun, mobil interior dengan pengemudi yang cemas melirik ke kaca spion, bidikan kamera dari udara atau sudut tinggi, bidikan kamera roda, bidikan kamera wajah, bidikan kamera ban yang berputar – semuanya dipotong bersama-sama dengan kecepatan tinggi untuk memberikan interpretasi dramatis dari pengejaran yang persis sama tetapi dirancang untuk lebih melibatkan .

Tidak harus acachase untuk membuat adegan hidup dan menarik sekalipun. mungkin merekam suatu hari dalam kehidupan klub remaja, di mana para remaja berkumpul untuk bermain bola basket, tenis meja, dan bulu tangkis. Jika hanya berdiri di aula menonton mereka bermain, semuanya bergerak melalui satu shot – garis visi sendiri. Tetapi jika meletakkan kamera di bahu dan bergerak di antara

aksi, perspektif yang dekat dengan net tenis meja, memotong dengan aksi dari sisi sebaliknya, mungkin, atau mengikuti salah satu pemain yang bergerak di net basket, atau merunduk dan menyelam dengan tim saat mereka memukul shuttlecock ke belakang dan ke depan, membawa audiens ke dalam aksi dan melibatkan mereka dalam skenario sehingga mereka tidak lagi menjadi penonton pasif.

### 1. Pertimbangkan bagaimana adegan dapat diedit

Jika merekam urutan drama, naskah mungkin sudah menunjukkan beberapa titik edit dinamis, seperti potongan tiba-tiba dan tidak terduga dari urutan musik gerakan lambat dari dua orang yang berlari melalui ladang jagung hingga pemukul bisbol yang menjatuhkan bola ke udara dengan suara keras. retak, atau kerusuhan jalanan yang bising, atau kereta ekspres yang bergemuruh melewati kamera. Transisi semacam ini merupakan bagian dari tekstur film seperti kecepatan dan isi adegan itu sendiri dan menunjukkan bahwa sutradara telah menerapkan beberapa pemikiran dan imajinasi tentang bagaimana materi akan dihubungkan.

Dalam dokumenter, poin pengeditan dinamis seperti itu tidak selalu dapat direncanakan sebelumnya, tetapi ini tidak berarti bahwa mereka perlu dikecualikan. dapat mengatur bidikan kamera yang membingungkan sesaat selama beberapa detik pertama, atau membiarkan seseorang memasuki bingkai kosong untuk menghasilkan energi visual yang tiba-tiba. Jika merekam seseorang yang melangkah masuk, atau keluar, dari sebuah mobil, dapat mengatur bidikan kamera sehingga bantingan pintu menjadi titik potong untuk transisi, atau seseorang melompat dengan cipratan deras ke sungai. Kombinasi antara suara dan gambar menambah dampak pengeditan dan, dalam beberapa kasus, penglihatan yang mendahului suara – seperti bunyi peluit kereta api sebelum potongan dramatis saat melewati shot – akan meningkatkan efeknya.

### 2. Adegan film yang akan diedit ke efek terbaik

Jika memfilmkan pemotretan bersambungan panjang yang tahu harus dipotong nanti, selalu ada baiknya memikirkan bagaimana mereka bisa difilmkan untuk membuat adegan jauh lebih efektif dan dramatis. Dua dokter yang berjalan tergesa-gesa di koridor rumah sakit dapat diedit dengan serangkaian lompatan yang menggerakkan aksi. Dalam skenario yang serupa, bahkan mungkin dapat mengulangi tindakan tersebut, dengan bidikan kamera berjalan dari belakang dan bidikan kamera pelacakan mundur dari depan, untuk menambahkan dimensi ekstra pada pemngan. Namun, pastikan bahwa memiliki seseorang yang 'membimbing' operator kamera untuk bidikan kamera depan, dan kedua bidikan kamera difilmkan dengan kecepatan yang sama.

Banyak adegan, tentu saja, dapat diedit sebagai jump-cuts pada sesi pengeditan, tetapi seringkali mereka akan bekerja lebih baik jika telah merencanakannya sebelumnya. Akan tetapi, waktu pengeditan juga penting, karena meskipun potongan lompatan yang aneh mungkin terlihat seperti kesalahan, serangkaian potongan lompatan menunjukkan bahwa ini dimaksudkan sebagai bagian dari gaya pembuatan film.

## G. Mengawasi Bungkusnya

## Teknik Kreatif Produksi Film

Saat syuting selesai di suatu lokasi, jangan pernah meremehkan waktu yang dibutuhkan untuk melakukan derig: melepas kamera dari peralatan pelacakan, menurunkan lampu, aktor harus melepas lemari pakaian dan make-up, kabel dan kabel digulung, reflektor dan poli papan dimuat kembali ke van, sampah dikantongi dan dibawa pergi, set dibongkar, alat peraga diperhitungkan dan disingkirkan. Terlepas dari kenyataan bahwa harus bertanggung jawab tentang kondisi meninggalkan lokasi, jangan pernah lupa bahwa jika ada masalah yang berkembang saat melihat kesibukan, mungkin harus kembali.

Untuk meringkas:

- a. Pastikan benar-benar siap untuk pemotretan dan tidak membuang-buang waktu.
- b. Ambil foto produksi jika memungkinkan.
- c. Buat sistem untuk merekam wawancara, terutama jika tidak mengoperasikan kamera sendiri.
- d. Simpan monitor kecil di garis mata sendiri untuk referensi.
- e. Variasikan ukuran bingkai pada wawancara.
- f. Pertimbangkan untuk menggunakan kedalaman fokus untuk membuat bidikan kamera lebih menarik.
- g. Sediakan bedak padat untuk 'mengepel' wajah yang berkilau.
- h. Pikirkan baik-baik tentang garis mata saat merekam rangkaian drama, rapat, kuliah, dan pertunjukan di berbagai tempat.
- i. Berikan lebih banyak ruang di depan subjek atau garis mata karakter daripada di belakang.
- j. Putuskan apakah memerlukan dua atau lebih kamera untuk melakukan keadilan pada suatu urutan.
- k. Kontrol rasio pemotretan atau itu akan berdampak pada waktu pengeditan dan anggaran .
- l. Awasi bungkusnya dan tinggalkan lokasi seolah-olah belum pernah ke sana.

## H. Rangkuman Tujuan Belajar

Mencatat kode waktu yang signifikan akan memudahkan untuk menemukan bidikan kamera jika diperlukan untuk meninjaunya di lain waktu, jadi ada baiknya membawa beberapa kantong plastik bening – ideal untuk menutupi skrip atau catatan log jika hujan turun. Beberapa karet gelang juga berguna untuk menghentikan catatan berkibar-kibar tertiuip angin.

## I. Istilah Penting

|            |              |          |
|------------|--------------|----------|
| Dokumenter | Interpretasi | Historis |
| Eye - Line | Lisensi      | Imajiner |
| Imajinasi  |              |          |

**J. Pertanyaan Esai dan Diskusi**

1. Bagaimana pembuatan subteks dalam drama ?
2. Bagaimana Menggunakan eksposisi ?
3. Bagaiman eksposisi bekerja langsung dengan subteks ?
4. Bagaiman Eksposisi dalam dokumenter ?
5. Buatlah teks film ?
6. Bagaimana pembuatan subteks dalam drama ?
7. Bagaimana Menggunakan eksposisi ?
8. Bagaiman eksposisi bekerja langsung dengan subteks ?
9. Bagaiman Eksposisi dalam dokumenter ?
10. Buatlah teks film ?

## MEKANISME PENGEDITAN



### Tujuan Instruksional :

1. Menjelaskan mekanisme pengeditan
2. Bagaimana membuat interpretasi dramatis.
3. Mempertimbangkan perbedaan pendekatan film.
4. Menjelaskan lisensi artistik.
5. Menjelaskan visi sutradara film.

**P**enyuntingan film adalah metode yang paling banyak digunakan dan diterima untuk menyusun bidikan kamera dan adegan menjadi narasi yang bermakna – prinsipnya masih menjadi dasar praktik penyuntingan yang kita terapkan saat ini.

### A. Film Menetapkan Konvensi Pengeditan

Ruang pemotongan film tradisional tidak menggunakan peralatan berteknologi tinggi, hanya penyelaras gambar untuk menjalankan film dan suara magnetik, dengan lubang sproket yang serasi, secara serempak di atas meja kerja, dengan Moviola tegak atau Steenbeck flatbed di tangan untuk melihat urutan pemotongan, atau untuk mengedit secara langsung. Satu-satunya saat peralatan ini membutuhkan perhatian adalah jika bola lampu meledak dan perlu diganti.

Shot logging juga mudah, jika agak padat karya. Karena setiap gulungan aliran negatif dari kamera memiliki serangkaian nomor kunci yang tercetak di sisi film, angka-angka ini, ditempatkan pada interval dua puluh bingkai pada film 16mm, secara otomatis dipindahkan ke cetakan positif yang dibuat darinya. Nomor kunci yang sesuai dengan bidikan kamera tertentu, atau 'cut', dituliskan sehingga 'trim' untuk setiap bidikan kamera – umumnya disimpan dalam gulungan dalam kaleng film atau digantung di nampan trim untuk akses langsung – dapat dengan cepat ditemukan jika shot perlu diperpanjang. Tak perlu takut karena ada asisten editor yang umumnya dipekerjakan untuk mengawasi pergerakan gambar dan suara sehari-hari dari kaleng film ke meja kerja dan kembali lagi.

Elemen gambar dan suara umumnya tiba secara terpisah di ruang potong dan pekerjaan pertama adalah menyelaraskan aliran menggunakan papan tepuk tangan atau papan genta yang dit i sebagai titik sinkronisasi yang mengidentifikasi. Untuk menjaga sinkronisasi berkelanjutan dengan gambar dan suara saat setiap elemen diiris dan dipisahkan, serangkaian nomor tinta berwarna yang sesuai dicetak ke film dan pita magnetik, dan ini juga dimasukkan ke dalam rush log di samping nomor kunci.



## **B. Film Menggunakan Metode Dasar Tetapi Efektif**

Potongan fisik film dan soundtrack magnetiknya kemudian dibuat menggunakan 'splicer' sederhana, yang melapisi film dan dipenggal di sepanjang garis bingkai. Bagian film dan suara kemudian disambung dengan selotip transparan untuk membuat 'salinan pemotongan'. Saat pekerjaan berlangsung dan pengeditan mulai terbentuk, bidikan kamera dan adegan dapat dengan cepat dibongkar dan dipasang kembali dengan melepas pita dan membuat kembali sambungan pada titik pengeditan baru. Ini mungkin terdengar rumit dan primitif bagi pembuat program saat ini, tetapi itu adalah sistem yang telah bekerja – dan bekerja dengan baik – sejak awal 1900-an.

Meskipun ada keuntungan seperti tidak harus terus-menerus berinvestasi dalam perangkat keras dan Software baru, dapat menahan film pada cahaya untuk melihat gambar, dan memanipulasi elemen secara manual, ada kekurangan yang jelas. Trim film dapat dengan mudah hilang (sering ditemukan bersembunyi di bagian bawah nampan trim) atau salinan pemotongan menjadi tergores, atau editor harus menunggu tiga atau empat hari agar efek optik dan transisi kembali dari laboratorium film. bahwa mereka bisa dipotong menjadi edit.

### **1. Kerugian dari mengedit langsung di film**

Dan ketika pengeditan akhirnya disetujui, salinan pemotongan harus dikirim kembali ke lab film sehingga mereka dapat memotong negatif asli agar sesuai dengan salinan pemotongan menggunakan nomor kunci untuk mengidentifikasi titik potong, dan kemudian menghasilkan cetakan jawaban bergradasi untuk dilihat dan disetujui. Setiap cetakan tampilan berikutnya yang kemudian dicetak dari potongan negatif akan memakan biaya, dan satu-satunya cara untuk melihat film yang sudah selesai adalah melalui proyektor, dengan suara yang diubah menjadi trek optik yang dicetak ke film itu sendiri. Setelah beberapa kali dilihat, film dapat tergores dan kotor, atau berisiko patah atau sobek, atau tersangkut pada peralatan proyeksi.

Akan tetapi, harus dikatakan bahwa film masih digunakan secara luas saat ini dan banyak profesional lebih memilih untuk mengedit alur mereka bersama-sama di ruang pemotongan konvensional menggunakan semua teknik yang telah dicoba dan diuji. Banyak yang telah menerima, bagaimanapun, bahwa sementara film mempertahankan tampilan yang unik, metode modern untuk mengedit dan distribusi lebih nyaman dan murah. Jadi, kecenderungan umumnya adalah agar aliran negatif yang terpapar ditransfer sebagai file digital untuk dinilai dan diedit menggunakan sistem digital terbaru.

## **C. Perkembangan Dari Linear Ke Non-Linier**

Anehnya, sistem video asli mengambil langkah mundur dalam proses pengeditan ketika pertama kali diperkenalkan, meskipun pengeditan sekarang dapat dijaga tetap bersih (terlepas dari dropout teknis yang aneh) dan sistem kode waktu terkomputerisasi digunakan untuk melacak di mana shot disimpan untuk pengambilan.

Meskipun revolusi teknis yang akan datang jelas untuk dilihat semua orang, dengan keuntungan yang jelas, sistem pengeditan analog awal tidak memiliki kualitas gambar yang kita harapkan sekarang, dan urutannya dirangkai sebagai pengeditan linier – yaitu bidikan kamera mengikuti satu demi satu sehingga hanya dapat menyisipkannya dan tidak memasangnya kembali kecuali setiap bidikan kamera memiliki panjang yang sama persis. Jika ingin membuat amandemen atau peningkatan pada hasil edit, harus 'menjuluki' hasil edit yang ada ke gulungan kaset video lain, membuat perubahan saat melakukannya, tetapi menciptakan kualitas gambar yang kurang dapat diterima karena telah menurunkan satu generasi secara efektif.

### D. Pengeditan Digital Dewasa

Sebagai seseorang yang menghabiskan sebagian besar karirnya sebagai editor film, kedatangan video berarti bahwa saya adalah salah satu dari banyak orang yang menendang dan berteriak hingga akhir abad ke-20 dan umumnya membenci kedatangan penipu besar – tetapi bahkan saya harus mengakui bahwa perpaduan inovatif antara teknologi dan metode pengeditan tradisional ini merupakan langkah maju yang sangat besar, dan harus disambut baik.

Satu-satunya kelemahan dengan sistem non-linier awal adalah bahwa mereka menuntut sejumlah besar kapasitas penyimpanan. Dengan hard drive yang relatif mahal, rush harus didigitalkan pada resolusi rendah dan pengeditan dilakukan dalam suite edit offline yang relatif murah sebelum kaset master rush kemudian dibawa ke suite edit online yang lebih mahal dengan kapasitas penyimpanan yang jauh lebih besar dan state-of-the-art software terancang, dan autoconformed – yaitu master digital yang dirakit pada resolusi tinggi dengan mencocokkan kaset master dengan pembacaan kode waktu (EDL) yang dibuat pada pengeditan offline.

#### 1. Pengeditan digital sebagai kekuatan kreatif baru yang dinamis

Saat ini, pengeditan komputer digital non-linear adalah kekuatan baru yang populer dan dinamis dalam pengeditan. Hard drive tidak lagi harus berjuang untuk mengatasi masalah kapasitas penyimpanan, karena drive eksternal yang relatif murah sekarang dapat menampung volume data yang luar biasa, dan dengan peningkatan dramatis dalam teknologi digital, editor dan direktur dapat mendigitalkan terburu-buru mereka langsung ke komputer mereka sendiri dan bekerja pada resolusi tinggi, secara efektif melewati proses offline. Di mana Lightworks pernah memimpin lapangan, Avid telah menjadi pilihan profesional selama beberapa tahun, dengan Final Cut Pro muncul dengan cepat di jalur dalam dan digunakan oleh banyak profesional serta pemula. Kedua sistem bahkan telah memperkenalkan paket software hemat biaya untuk digunakan pada laptop, memberikan fleksibilitas yang lebih besar pada bentuk seni yang sebelumnya hanya dapat dilakukan di ruangan yang penuh dengan tumpukan perangkat keras, papan sirkuit, monitor, dan beberapa teknisi.

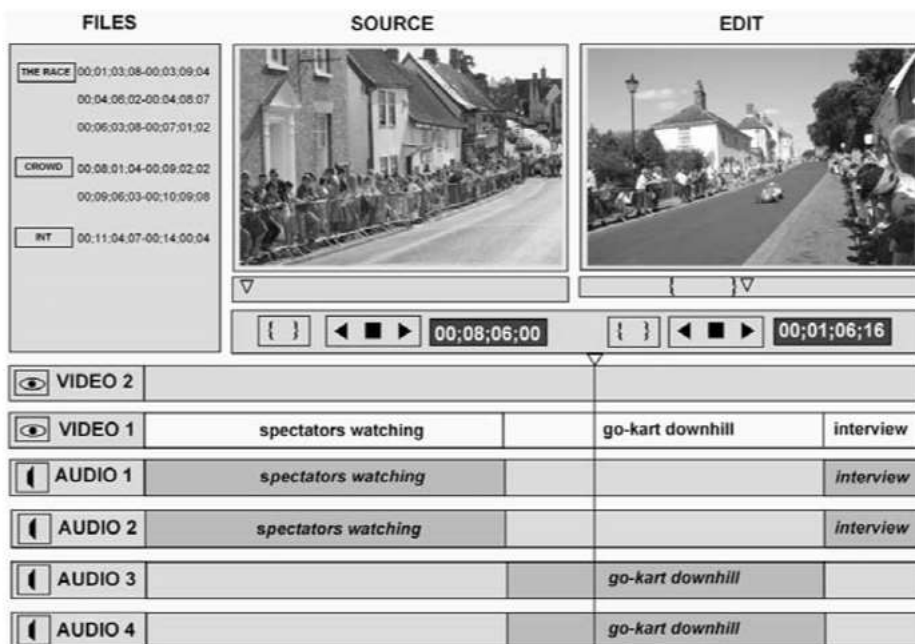
Ada banyak paket pengeditan yang sekarang tersedia, bahkan untuk pemula yang lengkap, dari sistem yang sepenuhnya terintegrasi hingga software yang disertakan dengan komputer baru (iMovie untuk Mac, Moviemaker untuk

## Teknik Kreatif Produksi Film

PC), atau sistem independen yang dapat beli, seperti Adobe Premiere. Cukup impor terburu-buru ke komputer, edit dan output film yang sudah selesai sebagai file digital, atau langsung ke DVD untuk distribusi massal yang murah.

### 2. Pengeditan digital dalam prakteknya

Setiap sistem digital non-linear memiliki serangkaian aplikasi dan tombolnya sendiri yang diatur dengan cara yang berbeda di layar, masing-masing menawarkan berbagai tingkat fleksibilitas dan kompleksitas yang berkaitan dengan efek visual dan kontrol atas keseimbangan gambar dan suara. Semakin banyak membayar, semakin besar jangkauan gadget-dan-gizmos - tetapi sebelum mengarungi selalu disarankan untuk terlebih dahulu memahami prinsip-prinsip pengeditan non-linear.



Gambar 14.1. Layar edit non-linier (1)

Tangkapan layar yang diambil dari paket pengeditan apa pun akan jauh lebih detail daripada mock-up di atas, yang telah saya gunakan di sini untuk mendemonstrasikan dasar-dasar cara kerja sistem non-linear digital. File video digital telah dimasukkan ke dalam sistem, dipecah menjadi sub-klip terpisah dan ditempatkan di masing-masing 'tempat sampah'.

Dalam contoh ini, semua bidikan kamera balapan utama telah ditempatkan di tempat yang disebut THE RACE, potongan kerumunan telah ditempatkan di tempat yang disebut CROWD dan wawancara dengan salah satu pembalap telah ditempatkan di tempat yang disebut 'INT'. Menemukan salah satu adegan untuk diedit, oleh karena itu, hanyalah masalah menggulir ke bawah melalui daftar sampah dan membuka file yang sesuai dari dalamnya.

Di sebagian besar paket pengeditan, dapat melangkah lebih jauh, mengidentifikasi setiap file bidikan kamera terpisah seperti, katakanlah, BLUE CAR MID-SHOT atau YELLOW CAR CRASHES. Semakin banyak waktu yang ambil pada awalnya untuk membuat sub-kliping dan

mendeskripsikan bidikan kamera, semakin cepat pengeditan utama akan berkembang, tidak hanya untuk kecepatan menemukannya pada awalnya, tetapi mengambil bidikan kamera saat perlu memperluas gambar atau suara, atau keduanya.

Untuk melihat klip tertentu, cukup 'menyeretnya' ke WINDOW SUMBER dan mengatur titik 'masuk' dan 'keluar' di mana ingin klip dimulai dan selesai (dit i dengan kode waktu untuk bidikan kamera tertentu), lalu seret ke bawah LINIMASA. Seperti yang lihat, gambar berbaris dengan bagian suara yang sesuai (Audio 1 menjadi channel stereo kiri, Audio 2, channel stereo kanan), masing-masing menempati tempatnya sendiri dalam Timeline. Tak satu pun dari bagian ini disematkan ke dalam posisi ini tetapi dapat dipindahkan di sekitar Timeline sesuka hati, sehingga mereka dapat ditempatkan sebagai item 'terkunci' (yaitu gambar dan suara bersama-sama), atau sebagai item terpisah, di tempat lain dalam pengeditan.

Dalam beberapa kasus, mungkin menempatkan gambar dan suara untuk wawancara ke dalam Timeline, tetapi kemudian memutuskan untuk mengganti gambar orang yang diwawancarai dengan bidikan kamera cutaway. cukup menyimpan bagian suara tetapi menghapus bagian gambar dan menggantinya dengan bidikan kamera cutaway yang telah temukan dengan kembali ke file bin, melihatnya di WINDOW SUMBER dan menyeretnya ke Timeline untuk mengganti gambar aslinya dapat memindahkan gambar dan elemen suara sebanyak yang inginkan di Timeline, karena tidak ada pengaturan yang benar-benar akan terkunci pada posisinya sampai 'menyimpan' hasil edit sebagai file render terpisah – dan bahkan kemudian dapat membukanya kembali, buat perubahan, lalu simpan lagi – baik dengan nama file yang sama atau dengan nama file baru, sehingga hasil edit asli disimpan di sistem untuk berjaga-jaga jika perlu merujuknya kembali kapan saja.

Saat maju, dapat melihat hasil edit di EDIT WINDOW, kode waktu sekarang menunjukkan waktu berjalan akumulatif. Untuk mengubah suntingan, cukup hentikan, hubungkan ulang, atau ganti, bagian pada Timeline, beralih antara WINDOW SUMBER dan WINDOW EDIT, tergantung pada apakah melihat dan memilih dari terburu-buru, atau melihat hasil edit dengan perubahan yang diinstal.

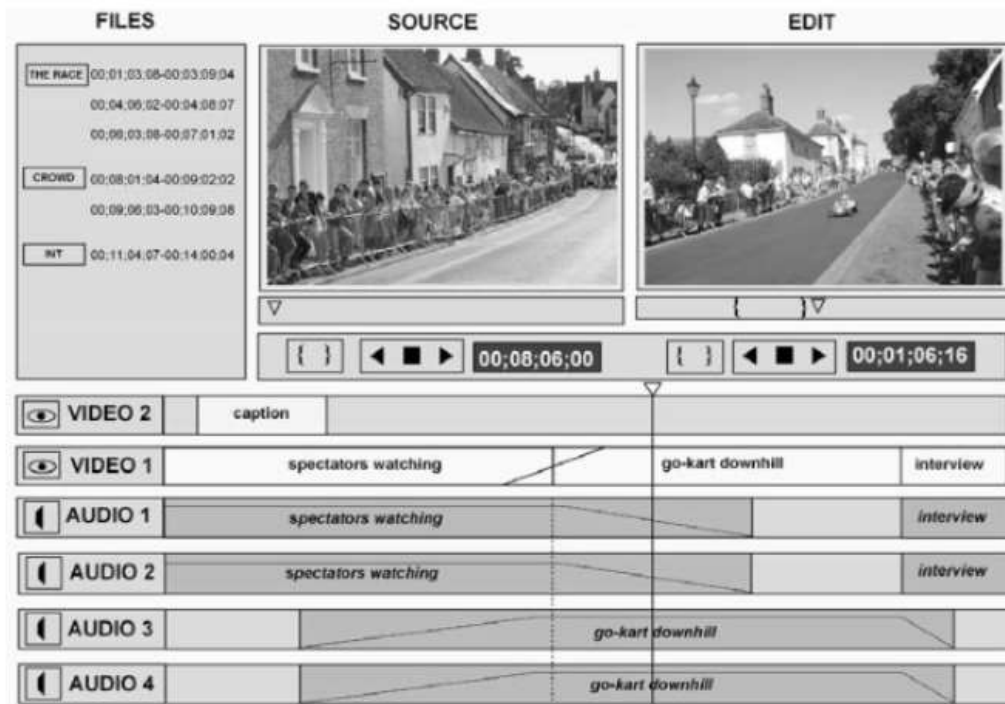
### **E. Fleksibilitas Dan Kontrol Dalam Pengeditan Digital**

Dalam bentuknya yang paling sederhana, pengeditan non-linier berarti menempatkan bagian gambar dan suara yang sesuai pada Timeline dan menyatukannya untuk membuat narasi yang berjalan. Sejak saat itu dapat menjadi sesederhana atau serumit yang inginkan.

Tangkapan layar ini berasal dari bagian yang sama dari film yang kami edit, perbedaannya adalah bahwa kami telah melapisi keterangan di Video 2 dan dua bagian gambar – kerumunan dan kart balap – telah diperluas melampaui titik edit (dit i di sini sebagai garis putus-putus vertikal) untuk memungkinkan campuran

## Teknik Kreatif Produksi Film

gambar dalam penglihatan. Suara juga telah diperpanjang kedua sisi titik edit untuk memungkinkan fade-in dan fade-out dari trek suara untuk menghindari hik dan gundukan yang mengganggu dan suara go-kart yang keluar telah memudar ke bagian wawancara. Kami mungkin juga ingin menambahkan lebih banyak drama ke dalam cerita, sehingga bagian terpisah dari suasana penonton yang bersemangat – baik yang direkam sebagai trek atmosfer pada saat itu atau diambil dari perpustakaan efek suara – dapat dimasukkan ke dalam Track 5 tambahan di Timeline, dan kemudian memudar masuk dan keluar untuk menghindarinya menabrak dan keluar dari hasil edit.



Gambar 14.2. Layar edit non-linier (2)

Transisi yang mulus seperti ini adalah perbedaan antara pengeditan yang dibuat dengan tergesa-gesa yang terlihat dan terdengar (terlepas dari semua kerja keras yang diinvestasikan dalam pembuatan film) seperti film rumahan, dan pengeditan yang lebih canggih di mana pemikiran kreatif telah menghubungkan lengan dengan pengetahuan teknis untuk menciptakan produk akhir yang terlihat profesional. Dan berhati-hatilah agar trek suara tidak mulai bersaing satu sama lain; suara harus didengar, jelas dan koheren, di atas musik dan efek.

### 1. Luangkan waktu untuk memahami sistem pengeditan

Seperti halnya sistem apa pun yang tidak dikenal, harus meluangkan waktu untuk mengetahui cara kerjanya sebelum menggunakannya. Dengan pengeditan non-linear, langit adalah batas dari apa yang dapat dicapai – bukan hanya penjumlahan gambar dan suara, tetapi juga kemampuan untuk mengubah kecerahan dan kontras, menguras warna, menambahkan difusi, membuat efek khusus, dan sebagainya.

Memahami dasar-dasar pengeditan dan tata bahasa film harus selalu diutamakan sebelum mulai terlibat dalam tata rias teknis kreatif yang lebih kompleks, jadi habiskan waktu sebanyak mungkin untuk mempelajari

## Teknik Kreatif Produksi Film

dokumentasi yang disertakan dengan setiap sistem, bahkan berinvestasi dalam salah satu dari banyak kursus harian di ditawarkan di berbagai tempat pelatihan. Ini akan menjadi investasi yang layak, karena latihan pada akhirnya adalah satu-satunya cara untuk benar-benar menguasai semua yang dapat diberikan oleh paket pengeditan pilihan .

### 2. Selalu sembunyikan blok bangunan

Saat film terbentuk, Timeline akan mulai menyerupai bermacam-macam blok bangunan, yang bersama-sama membentuk narasi . Sementara akan menyadari semua potongan audio/visual yang telah ditempatkan di berbagai trek untuk menceritakan kisah , mosaik gambar bergerak ini harus tampak benar-benar mulus. Harus ada alasan dan motivasi untuk setiap pengeditan yang buat, dan jika audiens melihat atau mendengar salah satu dari berbagai gabungan yang seharusnya sembunyikan, akan berisiko terlihat tidak kompeten secara teknis dan juga merusak alurnya.

Jika memiliki potongan video yang melompat dalam sebuah wawancara, sisipkan di atasnya dengan urutan gambar yang relevan untuk melengkapi soundtrack dan membuat pemirsa tetap tertarik. Jangan pernah memotong dengan cepat, bidikan kamera yang diambil untuk menyamakan pengeditan, karena kemungkinan hanya akan menarik perhatian pada masalah yang telah coba perbaiki. Upaya salah arah seperti itu biasanya salah sasaran dan seharusnya tidak diperlukan jika merencanakan pemotretan dengan benar. Jangan biarkan hasil edit terbuka; selalu padukan gambar dan suara dalam simfoni ritme, tempo, dan tekstur yang terkoordinasi yang membuat setiap transisi bermakna tetapi tidak terlihat.

## F. Rangkuman Tujuan Belajar

Untuk semua potensi kerugiannya, film pada awalnya memiliki fleksibilitas yang lebih besar karena dapat mengacak gambar dan suara sesuka hati , tanpa komitmen apa pun yang dibuat sampai film tersebut akhirnya dibatalkan. Untuk pembuat program yang cerdas, kualitas penceritaan kreatif akan selalu lebih penting daripada cara pengambilan gambar dan perakitan, dan sistem analog awal tentu saja tidak memiliki kemampuan untuk memberi kita fleksibilitas dan kendali penuh atas materi kita.

## G. Istilah Penting

|            |              |          |
|------------|--------------|----------|
| Dokumenter | Interpretasi | Historis |
| Eye - Line | Lisensi      | Imajiner |
| Imajinasi  |              |          |

## H. Pertanyaan Esai dan Diskusi

1. Bagaimana pembuatan subteks dalam drama ?
2. Bagaimana Menggunakan eksposisi ?
3. Bagaimana eksposisi bekerja langsung dengan subteks ?

### Teknik Kreatif Produksi Film

4. Bagaiman Eksposisi dalam dokumenter ?
5. Buatlah teks film ?
6. Bagaimana pembuatan subteks dalam drama ?
7. Bagaimana Menggunakan eksposisi ?
8. Bagaiman eksposisi bekerja langsung dengan subteks ?
9. Bagaiman Eksposisi dalam dokumenter ?
10. Buatlah teks film ?

# MENGGABUNGKAN JIGSAW



## Tujuan Instruksional :

1. Menjelaskan kreativitas dan kebenaran film.
2. Bagaimana membuat interpretasi dramatis.
3. Mempertimbangkan perbedaan pendekatan film.
4. Menjelaskan lisensi artistik.
5. Menjelaskan visi sutradara film.

Dalam film, apakah drama atau faktual, tidak pernah menunjukkan kehidupan persis seperti yang terjadi. Menyaksikan orang-orang bertukar basa-basi dengan tukang pos, memotong rumput, membuang sampah atau menyetrিকা bukanlah hal-hal yang membuat cerita menarik, meskipun kita semua melakukannya sebagai bagian dari struktur zaman kita.

### A. Pemahaman Kehidupan

Oleh karena itu, ketika kami menulis skenario, atau membuat narasi dokumenter, kami menggabungkan semua bahan menjadi cerita yang ringkas namun bermakna, menghilangkan bagian-bagian yang tidak relevan atau tidak menarik. Untuk menghemat waktu, uang, dan tenaga, tahap perencanaan film harus mengidentifikasi beberapa elemen yang harus dibuang, proses pembuatan film mengungkapkan banyak elemen lainnya. Jika belum dapat mengarahkan jalur visioner yang jelas melalui banyak kemungkinan materi konten pada saat tiba di tahap pengeditan, sekaranglah saatnya harus menghadapi tantangan yang tak terhindarkan itu.

1. Dekati pengeditan dengan organisasi dan logika  
Semua editor dan sutradara tidak akan pernah memulai pengeditan tanpa merumuskan rencana terlebih dahulu. Bahkan jika mereka memiliki skrip yang sebenarnya, mereka masih akan mengerjakan dokumen dan men i bagian yang sesuai untuk digunakan, karena hal itu akna mempermudah dalam menyelesaikan pekerjaan mereka, ini juga membantu mereka menentukan video mana saya yang tidak perlu digunakan atau dimasukkan kedalam pengeditan.
2. Pertimbangkan untuk membuat editan kertas  
Jika tidak merancang template kreatif untuk pemotretan, tidak perlu putus asa karena masih ada waktu untk merumuskan sebelum diedit. Pada saat ini, setidaknya, elemen-elemen yang diketahui akan membantu membentuk cerita bisa mengetik daftar progresif yang menunjukkan bagaimana satu adegan



bisa mengarah ke adegan lain, atau membuat template seperti yang kita lakukan di Bab 10, menunjukkan aksi di kiri dan suara di kanan.

Jika memiliki beberapa adegan-adegan baru yang tersimpan dalam pikiran, dan mendekati pengedit ketika pemotretan berlangsung, ini akan membantu menemukan adegan-adegan baru lagi, apalagi jika hal tersebut sedang terjadi dan menggambarannya di sebuah kertas storyboard maka akan sangat membantu.

Seorang editor video independen, yang datang ke cerita tanpa mengetahui kontennya, mereka akan menghancurkan rencana, dan memberikan alternatif-alternatif yang tidak diperlukan. Oleh karena itu sebelum mulai melakukan syuting, selalu ajak editor dan kameramen untuk berdiskusi dan beritahu mereka tentang konsep yang akan digunakan, sehingga aktivitas syuting dan editing akan berjalan dengan baik tanpa kendala apapun.

3. Buat daftar kode waktu dari bagian yang relevan

Kode waktu menjadi aset nyata saat memulai proses digitalisasi. Jika telah memfilmkan banyak rekaman wawancara tetapi tidak memiliki transkrip yang diketik, duduk dan tontonlah, rasakan di mana mereka bekerja dengan baik dan di mana mereka tidak sekuat yang pikirkan sebelumnya, buat catatan singkat tentang apa yang dikatakan, dengan referensi kode waktu yang tertulis di samping setiap bagian. Daftar seperti itu akan menjadi sangat berharga saat pengeditan berlangsung.

Memecah bidikan kamera ke tempat terpisah akan membantu mengasimilasi lebih jauh apa yang harus mainkan, sehingga akan terbiasa dengan materinya, dan mendapatkan adegan-adegan baru yang cocok dengan rencana permainan

4. Buat rangkaian sebelum pemotongan

Setelah memindahkan semua video hasil syuting ke PC, dan pecah-pecah menjadi beberapa folder dengan nama masing-masing, ini akan mempermudah untuk proses pengeditan. juga tidak akan kehilangan gambaran dan rencana awal yang ingin gunakan. Misalkan, folder 1 adalah intro, lalu folder 2 adalah scene 1-10 dan seterusnya.

Melepasakan bidikan kamera yang menakutkan dan memberikan adegan yang dapat menguras air mata adalah salah satu hal tersulit yang harus dilakukan oleh sutradara dan editor. adegan-adegan serupa dapat diedit lebih dramatis. Untuk beberapa video yang tidak dapat diedit atau tidak perlu dimasukkan dalam urutan video editing maka hanya perlu menghapusnya saja.

5. Ambil pendekatan disiplin

Banyak sutradara tiba di ruang edit dengan gambaran yang sangat ringkas di benak mereka tentang bagaimana keseluruhan film akan disatukan, lengkap dengan musik dan efek khusus, dan ingin mulai menyusun berbagai bagian menjadi permata kecil yang menyenangkan, tetapi pembuat film yang kurang berpengalaman mungkin tidak datang dengan visi yang kuat dan lengkap, juga tidak memiliki cukup latihan untuk mengasah keterampilan mengedit mereka untuk mengetahui apa kemungkinannya.

Memulai perakitan dasar dengan cara meletakkan adegan wawancara dengan suara treknya di Timeline akan membantu membentuk cerita lebih mudah. Jika ada bagian wawancara yang membosankan, harus menghapusnya kecuali jika bagian wawancara tersebut benar-benar penting.

Pikirkan baik-baik apakah orang, tempat, dan acara telah diatur dengan benar sehingga pemirsa dapat mengikuti alur cerita tanpa merasa bingung, dan pertimbangkan untuk membatalkan wawancara yang tidak dibutuhkan – dan tidak dapat diperoleh – cuplik apa saja untuk mengilustrasikan wawancara agar terasa lebih hidup.

6. Mengedit sebagai proses evolusi

Perakitan seharusnya hanya dianggap sebagai batu loncatan menuju film yang telah selesai, karena pembuatan film adalah proses organik yang penuh dengan banyak alternatif dan kemungkinan yang selalu berubah yang dapat dimanipulasi untuk menceritakan kisah dengan cara yang paling menarik. Untuk sebuah drama, mungkin sudah memutuskan untuk memulai dengan urutan dramatis untuk menarik perhatian penonton. Untuk cerita faktual, mungkin telah merencanakan untuk memulai dengan pembukaan yang menarik perhatian yang ditarik dari tengah cerita tetapi dibedah menjadi dua bagian. bahwa bagian pertama menjadi gantungan tebing.

7. Bangun elemen langkah demi langkah

Dengan latar belakang cerita di tempatnya, ambil setiap bagian sebagaimana adanya, bekerja untuk membuat peningkatan pada setiap tampilan; memangkas gambar, meletakkan adegan dengan urutan yang baik, membuat trek suara lebih ringkas, memperkenalkan musik yang membantu mempercepat tempo atau membuat adegan tertentu lebih menarik atau emosional. Kemudian pertimbangkan apakah dapat memindahkan salah satu adegan untuk memberi mereka lebih banyak dampak, atau menahan informasi untuk membuat pengungkapannya lebih dramatis, atau untuk membuat atau melestarikan subteks.

Saat suntingan mulai terbentuk, berhati-hatilah agar wawancara tetap dapat dinikmati. Alasan adanya wawancara adalah: untuk menetapkan siapa yang berbicara sambil memverifikasi hal-hal kredensial sehingga akan didapatkan informasi penting dan verifikasi kebenaran pada sebuah fakta atau isu yang ada jadi didapatkan.

Jika digunakan dengan bijak, wawancara di layar dapat memiliki dampak yang luar biasa, akan tetapi jika wawancara dengan durasi panjang dilakukan di 1 plot lokasi yang sama ini akan memberikan efek sangat membosankan bagi penontonnya, sehingga akan lebih baik jika melakukan wawancara tidak hanya dengan latar belakang yang sama persis atau dilokasi yang sama dengan waktu yang begitu lama.

Jangan lupa untuk selalu mengecek pencahayaan pada video sebelum di render, ini untuk membuat penonton terstimulasi dengan perubahan kecepatan dan suasana hati, atau pengungkapan dan titik balik yang tidak terduga, semuanya membantu memastikan bahwa film tidak berjalan pada satu tingkat yang berkelanjutan, tetapi dengan kemiringan dan tikungan

berlapis-lapis; montase gambar dan suara yang menarik akan membuat mereka terpesona dari awal hingga akhir.

### 8. Membuat pengait

Di pasar yang kompetitif, di mana produsen dan distributor mencari materi yang menginspirasi dan inventif, atau pemirsa televisi tidak sabar untuk mengontrol remote control mereka, perlu menetapkan identitas film sejak awal; untuk memberi tahu penonton bahwa ini adalah cerita yang layak untuk ditonton; sebuah cerita yang telah disusun dengan cermat dan tidak akan mengecewakan.

Saya pernah melihat potongan kasar tentang akademi pelatihan polisi yang dibuka dengan anggota baru menyanyikan himne dan disambut oleh kom n. Delapan menit dan masih sangat sedikit yang terjadi selain beberapa pembicaraan awal dan beberapa latihan, pada saat itu para penonton pergi, karena terlalu membosankan

Walaupun didalamnya ada beberapa adegan kejar-kejaran dengan kecepatan tinggi, percobaan pembunuhan, penusukan, dan penangkapan narkoba besar-besaran, tidak banyak relevansinya dengan penonton yang tidak tahu adegan yang menarik perhatian. Menarik bagian dari salah satu adegan aksi ke depan film tidak hanya menciptakan pembukaan dramatis.

### 9. Pilihan dalam merancang kail

Pembukaan film tidak perlu menjadi kaleidoskop aksi dan kebisingan yang meledak-ledak. Ada kemungkinan penonton akan terpesona oleh adegan pembuka seperti itu dan ingin tahu apa yang sedang terjadi.

Merancang template kreatif sebelum pemotretan bisa memecahkan masalah itu dengan baik, tetapi jika materi yang cukup dalam, ini akan menjadi senjata cukup baik untuk menarik penonton.

### 10. Trik dan perangkat dengan bahan bidikan kamera

Misteri dan intrik selalu dijamin akan menarik perhatian seseorang. Bahkan kebingungan atau disorientasi sesaat, asalkan tidak membuat penonton bingung atau disorientasi terlalu lama sehingga mereka kehilangan minat. Trik dan perangkat yang bisa gunakan banyak dan beragam. Meletakkan trek musik yang menakutkan, mistis, di suntingan di awal, misalnya, disertai dengan montase visual singkat yang menarik dari kemudian di film, dengan suara orang yang diwawancarai yang berbicara tentang ingatan yang sangat mengerikan pasti akan membangkitkan rasa ingin tahu kita; gambar bayangan gelap di hutan, misalnya, disertai seseorang yang berbicara tentang Gangguan Afektif Musiman tanpa kita, pada awalnya, menyadari hubungan yang mengkhawatirkan antara keduanya.

Ingat Dream World dan berbagai mimpi buruk yang dialami orang-orang. Kecelakaan mobil Claire pada awalnya telah dimasukkan ke dalam kerangka kreatif yang dibuat sebelum pembuatan film, tetapi bahkan jika tidak, salah satu dari banyak rekonstruksi mimpi dapat dipindahkan ke bagian depan pengeditan untuk menciptakan kesadaran yang nyata dan langsung tentang kedalaman masalah yang kita, pemirsa, akan hadapi. Itu adalah pembukaan

yang jauh lebih menarik daripada wawancara di layar, atau menonton Dr Myers bekerja di kliniknya.

Untuk meringkas:

- a. Asimilasi materi sebelum mulai mengedit.
- b. Rancang edit kertas.
- c. Buat daftar kode waktu dari berbagai bagian untuk referensi.
- d. Kumpulkan rakitan sebelum pemotongan halus.
- e. Pangkas, kencangkan, dan terus-menerus menilai kembali hasil edit .
- f. Pertimbangkan untuk memindahkan adegan untuk memberikan dampak yang lebih besar atau untuk mengatur orang dan situasi dengan lebih jelas.
- g. Pertahankan cahaya dan bayangan selama pengeditan.
- h. Jika memungkinkan, buat kait pembuka yang menarik.

Menerapkan salah satu hal di atas tidak berarti bahwa mengubah atau mengganggu integritas cerita; memang, dalam beberapa kasus, kemungkinan memperkuatnya.

### **B. Tetap Setia Pada Tujuan**

Terlalu mudah, ketika memotong cerita dari 12 menit menjadi 8, atau 40 menit menjadi 30 menit, tanpa mengamati potongan-potongan video dengan benar, ini mungkin akan membuat beberapa informasi penting yang ada dalam video malah hilang. Ketika melakukan pemotongan video, harus betul-betul memperhatikan potongan video mana saja yang seharusnya tetap ada di dalamnya dan video mana yang jika di cut/dihapus tidak mempengaruhi hasil akhir dari video setelah di potong.

1. Berhati-hatilah untuk tidak memutarbalikkan kebenaran

Terlepas dari tautan dan pengaturan yang hilang, kerugian dari memangkas kembali hasil edit justru bisa menyalah artikan pendapat orang yang wawancarai, atau distorsi umum dari kebenaran. Pengambilan gambar dan adegan dapat dimanipulasi untuk memberikan dampak emosional atau dramatis yang lebih besar, akan tetapi manipulasi kebenaran harus dihindari bagaimanapun caranya, karena baik kontributor maupun penonton ingin mendapat kisah/cerita dengan jujur .

Akan ada saatnya, ketika butuh pendapat kedua; salah satu yang jauh lebih objektif selain diri sendiri, karena dalam proses pengeditan video, akan selalu terpaku pada bahan video yang edit, sehingga tidak dapat lagi membuat penilaian tentang apakah film tersebut mencerminkan visi yang jelas, atau apakah itu menyampaikan pesan yang campur aduk atau membingungkan.

Minta orang untuk melihat film yang dapat memberikan jawaban yang jujur; orang-orang yang akan dapat membuat pengamatan dan saran yang masuk akal, memungkinkan untuk mengevaluasi pendapat tersebut sebelum membuat penyesuaian akhir pada film . Kemudian, sebelum mengirimkannya, biarkan selama satu atau dua hari dulu untuk ditinjau, hal

## Teknik Kreatif Produksi Film

ini untuk memastikan apakah film itu memiliki ritme dan tempo yang alami, seimbang dan bertekstur, apakah menarik, dan memenuhi semua tujuan .

### 2. Belajar dari kesalahan

Beberapa pembuat film baru membuat karya yang luar biasa dengan film pertama mereka. mungkin senang dengan hasil edit terakhir , senang dan lega karena semuanya berjalan lebih baik dari yang diharapkan. Atau mungkin merasa bahwa itu bisa menjadi jauh lebih baik lagi. Yang terpenting adalah belajar dari kesalahan dan terus maju, mencari peningkatan setiap saat. Kerajinan dan stamina adalah hal yang endemik di setiap pembuat film yang bagus, tetapi kerajinan adalah keterampilan yang diperoleh dan hanya bisa datang kepada dengan kesabaran dan latihan. Dalam jangka panjang, pengalaman hidup itu sendiri akan menjadi aset terpenting yang miliki untuk menjadi pembuat film yang hebat.

### C. Rangkuman Tujuan Belajar

Di sisi lain, mungkin tidak melihat kemungkinan seperti itu dan memilih narasi kronologis yang lugas. Ini tidak berarti akan tetap seperti itu, karena dalam film dokumenter khususnya, hal-hal memiliki kebiasaan indah untuk berubah dalam penceritaannya. Saat suntingan terbentuk, mungkin melihat bagaimana merevisi struktur sehingga benar-benar non-kronologis dan jauh lebih menarik.

### D. Istilah Penting

|            |              |          |
|------------|--------------|----------|
| Dokumenter | Interpretasi | Historis |
| Eye - Line | Lisensi      | Imajiner |
| Imajinasi  |              |          |

### E. Pertanyaan Esai dan Diskusi

1. Bagaimana pembuatan subteks dalam drama ?
2. Bagaimana Menggunakan eksposisi ?
3. Bagaiman eksposisi bekerja langsung dengan subteks ?
4. Bagaiman Eksposisi dalam dokumenter ?
5. Buatlah teks film ?

## Tujuan Instruksional :

1. Menjelaskan kreativitas dan kebenaran film.
2. Bagaimana membuat interpretasi dramatis.
3. Mempertimbangkan perbedaan pendekatan film.
4. Menjelaskan lisensi artistik.
5. Menjelaskan visi sutradara film.

**K**etika film selesai, jelas ingin orang-orang melihatnya, jadi di mana menargetkannya akan sangat bergantung pada apakah membuatnya hanya untuk bersenang-senang, sebagai eksperimen untuk menguji kemampuan bercerita, untuk memperluas pengetahuan dan pengetahuan teknis, atau mengambil langkah positif untuk bekerja di industri film dan televisi.

Bisa jadi mulai membuat film pendek untuk hiburan sendiri, akan tetapi ternyata itu justru menjadi proses perjalanan luar biasa yang nantinya akan menjadi pengalaman yang berharga. Film tersebut bahkan mungkin telah berkembang menjadi sesuatu yang jauh lebih baik dari yang bayangkan, atau telah mengarahkan untuk membuat film kedua yang lebih ambisius yang ingin orang lain tonton, baik untuk dipromosikan sebagai pameran bakat atau untuk berbagi pengalaman dengan mereka (para penonton).

### A. Memutuskan Outlet Untuk Film

Apa pun alasan membuat film, jika ingin menjangkau pemirsa di luar teman dan kerabat dekat, harus mempertimbangkan opsi:

- a. Internet
  - b. produser dan komisaris siaran
  - c. festival dan kompetisi film
1. Mengunggah ke internet

Titik awal bagi banyak orang adalah internet. Ada semakin banyak situs web yang memamerkan film yang dibuat oleh non-profesional untuk tontonan umum, beberapa di webcam, beberapa dihasilkan oleh telepon seluler, yang lain melalui camcorder yang diedit sebagai file digital. Dua yang pertama akan memiliki kualitas yang relatif rendah dan, meskipun merupakan pilihan termurah, memiliki masa pakai terpendek. Mereka tidak memiliki kemungkinan pengembangan nyata dalam format tersebut karena penyiar memerlukan standar kualitas teknis tertentu sebelum mereka mengirimkan materi. Masing-masing situs web akan memberi tahu prosedur pengunggahan dan format pilihan mereka, tetapi umumnya ini adalah AVI, ASF, QuickTime

(Mac), Windows Media (PC) dan MP4, yang sebagian besar akan dibuat secara otomatis dengan Software yang disertakan bersama komputer . Selain film, file digital yang dihasilkan di komputer akan menawarkan kualitas terbaik, tergantung pada resolusi dan karakteristik kamera , dan akan terlihat jauh lebih mengesankan. Direkomendasikan bahwa konten yang berasal dari kamera DV atau sumber berkualitas tinggi lainnya, sebenarnya, dikodekan pada ukuran bingkai penuh dan kecepatan bit tinggi pada format seperti MPEG2.

Google Video (<http://video.google.com>) terbuka untuk konten dari pembuat film baik amatir maupun profesional, dengan ketentuan (seperti kebanyakan situs web) bahwa materi tersebut bukan pornografi, tidak mempromosikan kebencian atau mendiskriminasi kelompok mana pun dengan alasan agama, orientasi seksual, atau ras, dan konten tidak melanggar hak cipta. memegang hak cipta atas film yang kirimkan dan tidak ada biaya lisensi yang dibayarkan untuk memamerkan materi tersebut, tetapi jika dapat menjual karya melalui Google Video, mungkin menerima bagi hasil. Dengan menggunakan layanan unggah mandiri, memegang kendali penuh tentang bagaimana dan kapan mendistribusikan film dan dapat menghapusnya kapan pun mau.

Jika hanya ingin mengunggah item menyenangkan selama dua hingga tiga menit di YouTube ([www.youtube.com](http://www.youtube.com)), cukup membuat akun, lalu klik Unggah Video di sudut kanan halaman YouTube mana pun dan masukkan informasi tentang film , termasuk judul dan deskripsi singkatnya, lalu klik 'Lanjutkan Mengunggah'. kemudian mengklik tombol 'Jelajahi' sehingga dapat menelusuri file komputer sendiri untuk masing-masing file video, lalu pilih file yang diperlukan untuk diunggah dan klik tombol 'Unggah Video'. Waktu unggah akan sepenuhnya bergantung pada kecepatan koneksi .

YouTube menerima file video dari sebagian besar camcorder digital modern dalam format file AVI, MOV, atau MPG. Tidak ada batasan jumlah video yang dapat unggah, tanpa film atau video yang melebihi sepuluh menit. Jika memiliki Akun Sutradara, yang tersedia untuk musisi, pembuat film amatir, dan produser konten profesional, dapat mengunggah file video lebih dari sepuluh menit.

MySpace ([www.myspace.com](http://www.myspace.com)) juga menawarkan fasilitas untuk mengunggah dan memamerkan film dan video , dan mengoperasikan sistem serupa. Baik YouTube dan MySpace juga memiliki tutorial video di layar untuk membantu prosedur pengunggahan.

### **B. Pemberian Saran**

Website ini tidak hanya menawarkan fasilitas pameran, tetapi juga memberi kesempatan untuk melihat film pendek orang lain beserta berbagai wawancara dan saran dari pembuat film mapan.

Situs web Jaringan Film adalah tambang emas informasi yang sesungguhnya, termasuk panduan pembuatan film dan direktori orang. Situs ini menawarkan kesempatan bagi untuk melihat kiriman pembuat film lain, sambil memberikan informasi tentang distribusi dan festival film, serta opini dan panduan informasi dari pembuat film mapan. Namun, jika berencana untuk mengirimkan film untuk

## Teknik Kreatif Produksi Film

diputar di Film Network, harus membaca catatan tentang proses pengiriman, yang berbeda dari situs web lain dan mengharuskan untuk mengirimkan film dalam bentuk DVD dan bukan sebagai file video.

FourDocs ([www.channel4.com/fourdocs](http://www.channel4.com/fourdocs)) adalah situs web lain yang sangat populer, dengan katalog film pendek yang tersedia untuk ditonton; klip video dari pembuat film mapan seperti Paul Watson, Nick Broomfield, Molly Dineen dan Penny Woolcock memberikan saran, seluruh rakit klip video yang menunjukkan berbagai petunjuk dan tip produksi, dan kesempatan untuk mengunggah film empat menit ke situs dengan kemungkinan itu ditransmisikan di Channel 4.

Shooting People ([www.shootingpeople.org](http://www.shootingpeople.org)) adalah situs web yang didedikasikan untuk komunitas pembuat film independen yang aktif. Ini memiliki kalender acara film, fasilitas unduhan untuk semua jenis sumber daya pembuatan film, database anggota kru, wawancara dengan profesional industri, dan daftar festival film favorit.

### C. Membawa Ide Ke Penyiar

Tidak ada yang bisa menghentikan siapa pun mengambil ide untuk sebuah proyek langsung ke komisaris siaran. Jika sudah membuat film pendek yang dapat diajukan sebagai pilot untuk versi yang lebih panjang, atau bahkan serial, itu lebih baik. Penyiar umumnya mencari umur panjang dan sebanyak mungkin cara untuk mengeksploitasi format, dari interaktivitas di World Wide Web, hingga DVD, game, dan publikasi buku. Satu kali jarang terlihat hemat biaya ketika biaya set-up dalam desain, set, biaya lokasi, biaya wawancara, narasi, grafik, musik dan urutan judul digunakan hanya selama 30 menit atau satu jam, bukannya tersebar di 13 atau 26 setengah jam – dan, bagi komisaris, loyalitas pemirsa berarti peringkat yang lebih tinggi.

Semua penyiar memiliki situs web komisioning tempat dapat mengetahui cara mengirim proposal untuk film atau serial film, jadi perlu menulis sesuatu yang akan membuat mereka takjub atau menunjukkan kemungkinan yang sangat kuat. Dan jika mengirimkan film ke komisaris atau produser sebagai contoh pekerjaan, itu harus dalam bentuk DVD, jadi periksa apakah itu adalah format yang disukai – baik PAL atau NTSC – tergantung pada bagian dunia mana mengirimnya.

### D. Mengirimkan Film Ke Festival

Menjadi realistis, peluang sebagai pembuat film pertama kali untuk memutar film di bioskop sangat tipis. Kembali di tahun 1950-an dan 60-an bioskop menampilkan fitur B, lalu Pathe News atau Look At Life, lalu mungkin film pendek, diikuti oleh fitur utama. Hari ini, penonton pergi ke kompleks multi-layar khusus untuk melihat fitur utama, sehingga film pendek atau dokumenter harus luar biasa untuk menemukan jalan ke layar lebar, terutama pada rilis umum.

Konon, organisasi seperti Dewan Film Surabaya menjalankan skema untuk mencari dan mengembangkan pembuat film yang dapat menunjukkan bakat dan inovasi dalam pekerjaan yang telah mereka selesaikan, dan berbagai film yang ditugaskan Dewan telah memenangkan banyak penghargaan, termasuk Oscar. Cinema Extreme adalah salah satu skema tersebut.



## Teknik Kreatif Produksi Film

Meskipun Cinema Extreme bukanlah skema untuk pembuat film yang belum berpengalaman atau pemula, banyak bioskop, klub film, dan perkumpulan menyelenggarakan acara film pendek, dan ada banyak festival dan kompetisi film internasional yang dapat diikuti untuk mengirimkan film – banyak yang ditonton oleh industri profesional maupun publik. Situs Web Dokumenter Surabaya mencantumkan 'panggilan untuk entri' untuk festival yang akan datang di seluruh dunia dan memiliki kalender yang merinci festival untuk setiap bulan dalam setahun.

Eksposur, Festival Film Mahasiswa Surabaya ([www.exposuresfilmfestival.co.id](http://www.exposuresfilmfestival.co.id)) menawarkan kesempatan kepada pembuat film baru untuk mengirimkan entri untuk pameran, kategorinya adalah Drama, Dokumenter, Animasi dan Eksperimental. Without a Box ([www.withoutabox.com](http://www.withoutabox.com)) adalah situs luar biasa untuk memfasilitasi pengiriman film pendek ke festival. Cukup mengisi satu formulir dan daftar ke festival mana ingin film dikirim. Menghemat sejumlah besar menggaruk kepala.

Didirikan oleh Robert Redford pada tahun 1981, Sundance Institute adalah organisasi nirlaba yang didedikasikan untuk pengembangan dan pameran karya sutradara independen, penulis skenario, penulis naskah dan komposer, dan Festival Film Sundance, yang diadakan setiap bulan Januari di Park City, Utah, secara luas diakui sebagai pertunjukan perdana untuk film independen internasional. Sementara Festival ditujukan untuk pembuat film yang lebih berpengalaman, situs webnya di [www.sundance.org/festival](http://www.sundance.org/festival) menawarkan wawasan yang menarik tentang produksi independen; Festival telah berkembang selama bertahun-tahun untuk memasukkan acara film budaya, diskusi panel, program pemuda, pameran online dan musik live. Dihadiri oleh lebih dari 45.000 orang dari seluruh dunia setiap tahun, Sundance Film Festival menciptakan komunitas seniman dan penonton global yang dinamis dan unik, dengan streaming film pendek dan liputan Festival langsung, yang merangkul penonton internasional.

### E. Menemukan Outlet Distribusi

Ada berbagai distributor film pendek yang akan membawa karya ke pasar internasional dan mencoba menjualnya ke penyiar, maskapai penerbangan, dan perusahaan lain, tetapi harus membuat kesepakatan dengan mereka dan memberikan semua dokumentasi yang diperlukan untuk membuktikan bahwa adalah pemilik sah dan memiliki izin hak cipta untuk menjual film ke pihak ketiga.

Shorts International ([www.britshorts.com](http://www.britshorts.com)) mengelola katalog film terbesar dan paling beragam di dunia yang dikhususkan untuk film pendek, tersedia untuk semua wilayah dalam semua genre, dan pembuat film diundang untuk mengirimkan film mereka dalam bentuk DVD untuk dipertimbangkan. Organisasi akan, bagaimanapun, mengharapkan hak distribusi eksklusif selama periode lisensi. The Independent Cinema Office ([www.independentcinemaoffice.org](http://www.independentcinemaoffice.org)) adalah organisasi nasional yang bertujuan untuk mengembangkan dan mendukung pameran film independen di seluruh Surabaya dan bekerja sama dengan bioskop independen, festival film, perkumpulan film dan agensi layar regional dan nasional, dan termasuk daftar rinci distributor film Surabaya.

## Teknik Kreatif Produksi Film

Future Shorts ([www.futureshorts.com](http://www.futureshorts.com)) telah menciptakan jaringan yang berkembang pesat yang memungkinkan para pembuat film berkesempatan untuk melihat karya mereka di platform teater terbesar di seluruh dunia, dari hanya satu pengiriman, di festival film bulanannya sendiri di seluruh dunia. Organisasi seperti The Jakarta Film Academy ([www.Jakartafilmmacademy.com/courses](http://www.Jakartafilmmacademy.com/courses)) menawarkan kursus satu hari, misalnya The Business of Film and Marketing and Distributing Your Short Film, bersama dengan seluruh rangkaian acara dan pemutaran film untuk mahasiswa film.

### F. Promosi Film

Selalu dapat menulis surat kepada organisasi dan perusahaan untuk melihat apakah mereka bersedia mensponsori atau mendanai sebagian proyek, mungkin berdasarkan contoh film pendek yang dapat dikirimkan kepada mereka. Penyerah hari ini jauh lebih terbuka untuk kemungkinan sponsorship daripada dulu, meskipun perlu memeriksa pedoman masing-masing perusahaan.

Atau dapat mempromosikan film di situs web sendiri – dan situs web orang lain – untuk membeli dan mengunduh secara langsung, atau menjelajahi ceruk pasar yang mungkin dapat dijual. Seorang rekan yang giat baru-baru ini membuat film dokumenter tentang komunitas skuter, membawa sekotak besar salinan DVD ke festival skuter di Isle of Wight dan menjualnya langsung ke seluruh pasukan penggemar skuter. Mengejutkan apa yang kadang-kadang bisa dicapai hanya dengan sedikit akal.

### G. Menggunakan Film Sebagai Batu Loncatan

Tidak mungkin film pertama yang buat begitu sukses sehingga mendorong ke jalur cepat dengan kecepatan turbo. Persaingannya sangat besar, tetapi setiap film pendek yang buat membuat bergerak lebih jauh, dan jangan pernah meremehkan kekuatan tawar-menawar yang dapat dihasilkan oleh pengalaman – dan jaringan kontak yang berkembang – pada akhirnya. Setidaknya dapat menunjukkan kepada orang-orang bahwa siap untuk menginvestasikan waktu dan uang sendiri dalam sebuah proyek dan bahwa memiliki hasrat yang tulus untuk pembuatan film. Pada akhirnya, kepercayaan diri dan komitmen sangat penting dan membuat serangkaian film pendek yang relatif murah tentu saja merupakan cara bagi untuk menemukan gaya pengambilan gambar dan membantu menentukan jenis film yang ingin buat, menggerakkan . lebih dekat dengan salah satu yang pada akhirnya akan memilih . Seperti kebanyakan hal, cara terbaik untuk belajar adalah dengan pergi ke sana dan melakukannya.

#### 1. Ekonomi distribusi

Sebagian besar komputer modern memungkinkan untuk mentransfer file komputer digital langsung ke DVD melalui penulis DVD built-in, tetapi jika tidak memilikinya, selalu dapat menghubungkan penulis DVD eksternal ke port USB – yang berarti dapat menyalin film sebanyak yang suka untuk beberapa pence salinan, dan mendistribusikannya ke sejumlah produser, komisar, festival film dan perusahaan independen yang tidak terbatas.

#### 2. Pegang kaki dengan kuat di pintu

Jika memiliki cita-cita yang serius untuk bekerja di industri film dan televisi, hubungi beberapa sekolah pelatihan film untuk melihat kursus apa yang mereka jalankan, dan lamar pekerjaan apa pun yang setidaknya akan membuat maju. Banyak situs web mencantumkan peluang kerja, misalnya [www.broadcastfreelancer.com](http://www.broadcastfreelancer.com) dan [www.mandy.com](http://www.mandy.com), yang pertama membebankan sedikit biaya untuk pendaftaran, yang terakhir gratis untuk daftar email mingguan.

Membuat film imajinatif dan kemudian bersikap proaktif dalam mengingatkan orang lain tentang keberadaan mereka adalah salah satu cara pasti untuk mendorong diri ke tempat terbuka. Jika cukup ulet, seseorang di suatu tempat pada akhirnya akan memperhatikan – dan tidak boleh menjual diri sendiri dalam hal memasarkan keterampilan dan bakat. Namun, ingatlah bahwa pembuatan film adalah untuk pelari jarak jauh dan bukan pelari cepat, dan merupakan perjalanan penemuan seumur hidup – jadi ambil setiap kesempatan untuk meningkatkan pendidikan dalam kerajinan pembuatan film dan apa yang dapat ditawarkannya kepada keduanya dan orang-orang yang akan menonton film.

### **H. Perbatasan Baru**

Hanya orang pemberani yang berani memprediksi alat komunikasi apa yang akan kita gunakan 20 tahun dari sekarang; tetapi alat paling efektif yang akan selalu kita miliki adalah imajinasi kita dan kecil kemungkinan seni mendongeng akan berubah secara signifikan. Beberapa pembuat film paling inovatif dalam 100 tahun terakhir telah menghasilkan karya luar biasa dengan sedikit sumber daya dan dengan peralatan yang relatif tidak canggih. Namun upaya mereka telah membuka mata kita terhadap dunia di sekitar kita, memengaruhi persepsi kita tentang orang dan peristiwa, dan memberi kita sarana untuk terus memberi informasi, menghibur, dan menemukan pencerahan bagi jutaan orang yang akan berbagi planet kita selama 100 tahun mendatang. tahun dan seterusnya.

Penting agar kita tidak disesatkan untuk percaya bahwa teknologi yang muncul di abad kedua puluh satu dapat menciptakan keajaiban instan dan berkelanjutan dengan satu sentuhan tombol, atau mengubah kita semua dalam semalam menjadi Schlesingers, Spielbergs, atau Scorsese. Pengisahan cerita yang benar tidak memerlukan embel-embel, trik, atau perangkat yang spektakuler untuk menyenangkan dan memikat kita, dan narasi yang meyakinkan yang tetap pada jalurnya hanya dapat dihasilkan oleh mereka yang memiliki dedikasi dan hasrat nyata untuk pekerjaan yang paling mencerahkan dan bermanfaat ini.

Kecerdasan, keuletan, dan keahlian akan terus menjadi kekuatan pendorong saat pembuat film baru menempa batas baru dan mengambil tantangan yang ditetapkan oleh pendahulu mereka – tidak hanya dengan menampilkan sumber daya kreatif, tetapi dengan mendekati pekerjaan mereka dengan rasa tanggung jawab yang teguh. Dengan cara ini, film dan televisi dan semua teknologi pelengkap akan terus memainkan peran penting dalam kehidupan kita dan, dengan melakukan itu, tetap relevan di masa depan seperti di masa lalu. Mengambil kamera dan

## Teknik Kreatif Produksi Film

mengekspresikan diri melalui film pendek sendiri bisa menjadi langkah pertama dalam memainkan peran yang inspiratif dan bermakna di masa depan itu.

### I. Rangkuman Tujuan Belajar

Komunitas jaringan hiburan pembuatan film di [www.MyMovieNetwork.com](http://www.MyMovieNetwork.com) menawarkan fasilitas kepada sutradara, aktor, pemeran, dan kru untuk mempromosikan karya mereka sambil menikmati video, berita, dan hiburan yang dibuat oleh anggota komunitas lainnya. dapat mengunggah film, membuat portofolio unik untuk dibagikan dengan calon pemberi kerja dan kolega, menemukan peluang kerja, menemukan orang lain untuk mengerjakan proyek dengan, membuat blog, memposting di forum, berinteraksi melalui pesan pribadi, dan menghubungkan pengguna yang bekerja dengan ke film dan studio. Selain itu, jaringan terus-menerus menjalankan kompetisi, memiliki pembaruan berita industri dan anggota dapat mengunggah gambar dan membuat profil pribadi.

### J. Istilah Penting

|            |              |          |
|------------|--------------|----------|
| Dokumenter | Interpretasi | Historis |
| Eye - Line | Lisensi      | Imajiner |
| Imajinasi  |              |          |

### K. Pertanyaan Esai dan Diskusi

1. Bagaimana pembuatan subteks dalam drama ?
2. Bagaimana Menggunakan eksposisi ?
3. Bagaiman eksposisi bekerja langsung dengan subteks ?
4. Bagaiman Eksposisi dalam dokumenter ?
5. Buatlah teks film ?

# TEKNIK PRODUKSI



## Tujuan Instruksional :

1. Menjelaskan kreativitas dan kebenaran film.
2. Bagaimana membuat interpretasi dramatis.
3. Mempertimbangkan perbedaan pendekatan film.
4. Menjelaskan lisensi artistik.
5. Menjelaskan visi sutradara film.

**M**engetahui teknik mana yang digunakan, akan membantu membuat video terbaik yang bisa. Temukan dasar-dasar yang perlu ketahui saat membuat video, mulai dari penggunaan pencahayaan hingga sudut kamera. Ada banyak jenis shot yang dapat digunakan untuk merekam video yang menarik.

### A. Ikuti Perjalanan Pembuatan Video

Membuat video semudah menggunakan ponsel untuk merekam di mana pun berada, dan kapan pun mau. Tetapi untuk video yang berkualitas, perlu melakukan sedikit perencanaan dan persiapan. Berikut adalah langkah-langkah yang dapat diambil dalam perjalanan pembuatan video .

1. Brainstorming  
Brainstorm apa yang ingin buat. Cerita apa yang ingin ceritakan? Genre apa yang akan buat? perlu memikirkan dan memilih ide untuk video . Brainstorming akan membantu menemukan pilihan ide yang tepat dari banyak ide yang telah kumpulkan sebelumnya.
2. Script/Naskah  
Sebelum memulai recording, tuliskan naskah terlebih dahulu, termasuk dialog apa saja yang akan digunakan dalam video dan gerakan apa saja yang akan dilakukan aktor, serta informasi tentang adegan yang akan dilakukan.
3. Tim  
Pilih tim untuk membantu membuat video. Bagi tugas kepada mereka untuk pengambilan blocking/movement kamera, menjadi aktor, pengatur dekorasi dan properti, dan tugas lainnya yang dibutuhkan dalam proses pembuatan video.
4. Storyboard  
Buat Storyboard yang menunjukkan semua angle kamera berbeda yang perlu diambil, dengan gambar manual menggunakan pensil atau drawing pen, lengkapi

## Teknik Kreatif Produksi Film

- juga dengan keterangan jika dibutuhkan, misalnya Close-up dengan low angle, atau yang lainnya
5. Shot List (Daftar Pemotretan)  
Tulis daftar pemotretan , ini akan sangat berguna untuk memastikan properti yang akan digunakan sudah lengkap. Sehingga ketika melakukan pemotretan semua akan berjalan dengan lancar.
  6. Lokasi  
Pilih lokasi untuk pemotretan, tentukan peralatan lighting/pencahayaan dan suara apa yang akan digunakan dalam video. Apakah membutuhkan tempat yang ramai atau tempat yang sejuk dan sepi.
  7. Kostum dan Aksesoris  
Siapkan kostum dan aksesoris yang akan digunakan dalam pembuatan video, dan bantu para aktor ketika styling rambut dan merias wajah mereka. Tentukan riasan seperti apa yang harus mereka gunakan, dan kostum apa yang harus dikenakan.
  8. Set Alat Peraga  
Buat satu set, dan kumpulkan semua alat peraga yang dibutuhkan untuk menceritakan kisah dengan baik.
  9. Latihan  
Jadwalkan latihan adegan yang akan digunakan, sehingga semua anggota tim merasa siap untuk melakukan pemotretan.
  10. Shoot/Rekam  
Rekam video ! Pastikan benar-benar mendapatkan semua rekaman video yang diperlukan, tentunya sesuai storyboard yang buat sebelumnya.
  11. Upload  
Upload atau pindahkan hasil rekaman ke komputer jika berencana membuat video menggunakan software editing (Misal : Adobe Premiere, atau sejenisnya).
  12. Edit  
Edit video , tambahkan transisi yang berpindah dari satu video ke video berikutnya. Agar tidak terjadi lompatan video yang tidak pas agar video lebih enak dinikmati dan memiliki efek yang smooth/halus.
  13. Sound Effect (Efek Suara), Grafik dan Text  
Tambahkan efek suara atau musik pada video , tambahkan grafik jika diperlukan, dan tambahkan juga teks, termasuk judul pembuka, subtitel jika dibutuhkan dan kredit akhir.
  14. Export/Render  
Ketika merasa puas dengan proyek video yang edit, lakukan ekspor atau render video ke file film (menggunakan format mp4, AVI, atau WMV).
  15. Identitas/Genre  
Buat dan berikan identitas pada video , yang nantinya akan memberi tahu apa yang akan buat kepada para penonton

16. Share atau Upload

Bagikan video dengan teman dan keluarga, atau unggah video ke YouTube atau platform lainnya (Instagram, Twitter, Facebook, dan lainnya) lalu bagikan dengan dunia!

17. Siapa di Tim ?

Dibutuhkan lebih dari satu orang untuk membuat video. Setiap orang memiliki peran penting dalam proses tersebut. Mengetahui apa yang melibatkan peran setiap orang akan membantu bekerja sama dan mencapai hasil sebagai sebuah tim.

18. Panggilan Peran

Menjadi direktur bukan berarti suka memerintah. Perlakukan setiap anggota kru dengan hormat. Langkah pertama adalah mempelajari apa yang menjadi tanggung jawab setiap orang.



19. Produser

Produser membuat proyek terus berjalan, mulai dari merencanakan pemotretan hingga memastikan semua orang tahu di mana dan kapan mereka harus melakukan tugas masing-masing.



20. Sutradara

Sutradara adalah kapten kreatif dari pembuatan film. Dia yang memotivasi, dan mengeluarkan hal-hal yang terbaik dari kru.

proyek membimbing, hal dan adegan



21. Kameramen

Kameramen menyiapkan lampu, dan mengoperasikan kamera, biasanya kameramen terdiri dari beberapa orang dengan tugas masing-masing, karena dalam pembuatan film, seringkali terdapat adegan-adegan yang memerlukan banyak kameramen pada syuting di tiap adegan



22. Koreografer

Koreografer adalah orang yang membuat semua orang bergerak ke ritme yang sama, melakukan tarian

bersama dengan tim nya.

23. Komposer

Seorang komposer bertugas menulis dan mengaransemen musik untuk film yang sedang dibuat.

24. Sound Recordist

Sound Recordist merekam audio dan suara aktor, memeriksa level suara, dan menyiapkan mikrofon untuk pembuatan film.



25. Runner

Runner membantu semua orang dalam pemotretan dengan menjalankan tugas dan memberikan bantuan saat dibutuhkan, misalnya pembawa make up, pengantar baju aktor, pengambil properti, mereka mampu melakukan tugas secara cepat dan mampu berlari/bergerak dengan cepat tanpa kenal lelah.

26. Penulis skenario

Penulis skenario bertugas menulis cerita dan dialog yang akan digunakan untuk syuting.



27. Aktor

Para aktor tampil dalam video tersebut. Mereka mungkin menggambarkan sebagai diri mereka sendiri, dari pemeran yang ada pada

karakter atau tampil memerankan adegan



cerita yang ditulis oleh Penulis Skenario.

28. Penata Rambut dan Make Up

Penata rambut dan make-up mempersiapkan riasan dan gaya rambut aktor yang akan memerankan adegan, ini juga biasanya lebih dari 2 orang dalam setiap tim.



29. Stylish

Stylist bekerja sama dengan penata rambut dan make-up, tapi dia berkonsentrasi pada kostum dan aksesoris yang

akan di pakai oleh aktor saja.

30. Set Designer

Set Designer bertanggung jawab untuk merancang dan membuat set untuk video yang akan dibuat pada saat rekaman/syuting.

31. Editor

Ketika semuanya difilmkan, editor akan mengedit dan memotong rekaman menjadi film.





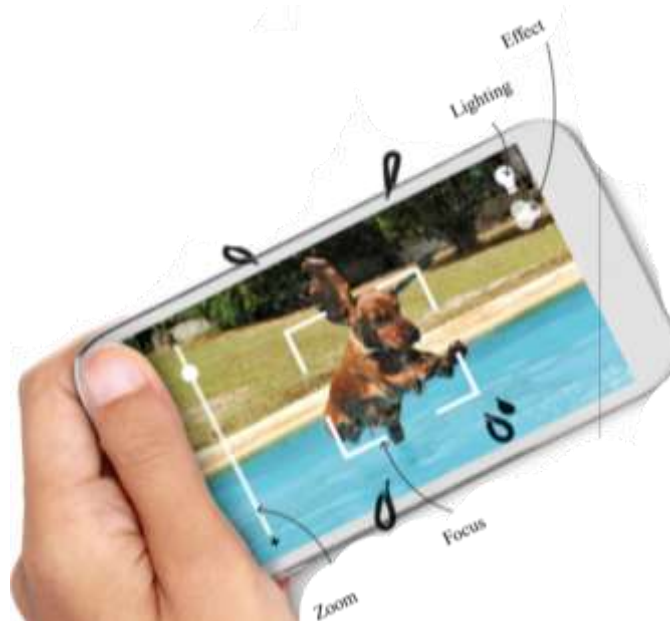
## B. Istilah yang digunakan saat Syuting

Sebagai sutradara, tugas adalah memberi arahan kepada kru yang melakukan syuting. Berikut adalah kata kunci dan frasa yang digunakan, dan urutan penggunaannya.

1. Saat syuting sudah siap untuk dimulai, persiapkan semua orang, dengan memanggil, "**QUIET, PLEASE**".
2. Biarkan semua orang diam terlebih dahulu. Ketika semua orang diam, panggil, "**SOUND**" Ini memungkinkan perekam suara untuk mulai merekam dan membalas dengan mengatakan "**ROLLING**"
3. kemudian mengatakan, "**CAMERA**" untuk juru kamera untuk mulai syuting.
4. Mereka akan berteriak kembali, "**ROLLING**".
5. Kemudian, jika menggunakan musik, ucapkan, "**CUE MUSIC**", dan tunggu konfirmasi bahwa musik sudah siap.
6. Lalu ucapkan, "**ACTION**" dan biarkan syuting dimulai.
7. Saat mencapai akhir pembuatan film, berikan beberapa detik ekstra dan kemudian Ucapkan, "**CUT**".
8. Jika semuanya berjalan dengan baik, lanjutkan dengan mengatakan, "**NEXT SCENE**".

## C. Kumpulkan Barang

Tidak pernah ada waktu yang lebih mudah untuk mendapatkan alat yang dibutuhkan untuk membuat video. dapat menggunakan kamera sendiri, atau dengan tambahan yang berguna seperti tripod, mikrofon, atau alat peraga. Imajinasi dan sedikit perencanaan juga penting!



## D. Camera

## Teknik Kreatif Produksi Film

Pilih kamera yang tepat untuk proyek . Smartphone biasanya memiliki kamera internal, tetapi dapat menggunakan kamera video/mirrorless/DSLR jika memilikinya.

1. Effect  
Jika kamera memiliki efek, coba ubah warna menggunakan efek kamera .
2. Lighting  
Kamera mungkin memiliki alat untuk mencerahkan bagian yang gelap. Jika tidak, mungkin perlu menggunakan pencahayaan tambahan.
3. Focus  
Apakah video tajam atau kabur disebut fokus. Sebagian besar kamera dapat diatur ke fokus otomatis atau manual.
4. Zoom  
Menggunakan fitur ini untuk memperbesar objek dari kejauhan.

### E. Perlengkapan Lainnya

Beberapa orang hanya menggunakan kamera untuk merekam karya agung mereka. Ada item tambahan yang dapat mempermudah pembuatan video .

1. Tripod  
Tripod memegang kamera dengan stabil. dapat menggunakannya untuk membuat video selang waktu di mana dunia di sekitar tampak bergerak lebih cepat.
2. Mikrofon  
Menyambungkan mikrofon ke beberapa kamera untuk meningkatkan suara.
3. Komputer/Laptop  
Mengunggah video ke komputer dan membuat perubahan menggunakan aplikasi pengeditan.
4. Tongkat selfie (Tongsis)  
Ini membuatnya lebih mudah untuk memfilmkan diri sendiri saat sedang bertualang.



### F. Alat Peraga

Hal-hal yang muncul dalam video disebut alat peraga. dapat membuat apa yang rekam lebih menarik dengan item seperti pistol air.

1. Jenis Shot/Bidikan kamera Kamera  
Zoom In, Zoom Out. Shot adalah apa yang ditangkap kamera saat merekam. Dengan mendekat atau bergerak lebih jauh ke belakang dari pem ngan, orang, atau objek, dapat membuat berbagai jenis bidikan kamera. Variasi pengambilan gambar membuat video menjadi menarik.

## Teknik Kreatif Produksi Film



2. Wide Shot  
Juga disebut **Long Shot** atau **establishing shot**, Wide Shot memperkenalkan lokasi atau subjek. Ini sering kali merupakan bidikan kamera pertama dalam video, kecuali jika bidikan kamera lebar ekstrem digunakan.
3. Extreme Wide Shot  
Wide Shot yang ekstrem menunjukkan semua pemandangan. Dalam video taman skate ini, seluruh taman perlu dilihat serta tanah dan langit.



4. Mid Shot/Middle Shot  
Mid Shot lebih dekat daripada Wide Shot. Juga disebut Medium Shot, sering digunakan untuk fokus pada dialog antar karakter, menunjukkan gerakan mereka, dan menonjolkan ekspresi mereka.



5. Close Up Shot  
Close-up Shot membingkai sebagian kecil karakter, apakah itu wajah, tangan, atau kakinya. Ini dapat menunjukkan emosi karakter, tetapi juga digunakan untuk merekam objek video dari dekat.
6. Extreme Close Up  
Extreme close-up yang ekstrem berfokus pada detail tertentu, seperti mata seseorang. Ini memungkinkan pemirsa memahami apa yang dirasakan karakter.

### G. Moving Camera Shot

Menggunakan **Moving Camera Shot** yang berbeda dalam video akan memberikan kesan energik. **Moving Camera Shot** membantu menceritakan kisah, karena mereka mengungkapkan detail kepada pemirsa dan membuat aksi lebih menarik untuk ditonton. Berikut adalah empat bidikan kamera kamera bergerak yang umum.



#### Panning

Geser kamera dari satu sisi ke sisi lain untuk memamerkan pemandangan yang luas.

## Teknik Kreatif Produksi Film



**Pan Left** untuk menunjukkan laut, atau  
**Pan Right** untuk Melihat tebing.

### 1. Panning

**Pan** adalah saat kamera bergerak secara horizontal ke kiri atau ke kanan. Gunakan **panning** untuk menyajikan lokasi yang menakjubkan, atau untuk mengungkap dan memperkenalkan aktor dalam sebuah adegan.

### 2. Tilting

Menggerakkan kamera ke atas dan ke bawah disebut **Tilting**. Memiringkan dapat membantu memperkenalkan seorang aktor, misalnya, dengan mengarahkan kamera dari kaki hingga kepala.



Miringkan kamera ke atas  
(**Tilt Up**) untuk memperlihatkan  
dedaunan dan langit,  
atau  
ke bawah (**Tilt Down**) untuk  
memperlihatkan dasar pohon.

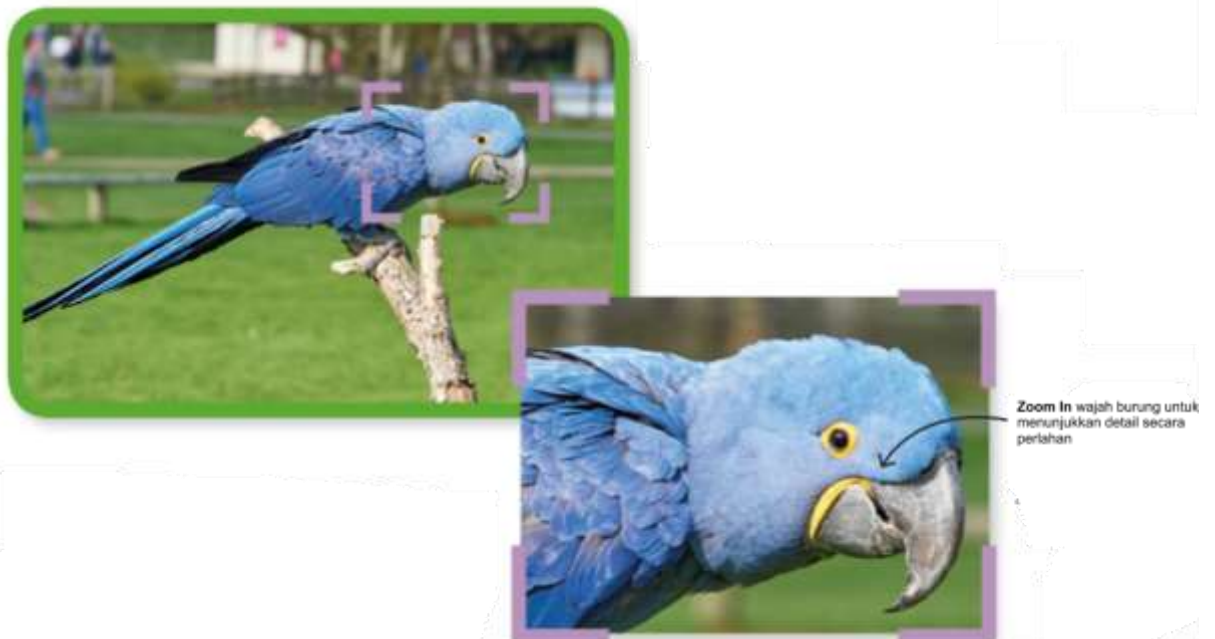
### 3. Tracking

Saat kamera bergerak di samping sesuatu yang bergerak, seperti pengendara sepeda, ini disebut **Tracking**. Pertahankan subjek di tengah bingkai agar seolah-olah dunia berlalu begitu saja.



4. Zooming

**Zooming in** adalah saat bidikan kamera bergerak dari **wide view** ke **close-up** dalam satu shot yang bersangkutan. Ini berfungsi untuk memilih detail dalam adegan, seperti wajah burung. **Zooming out** bergerak dari close-up ke wide shot.



*TIPS*

- **Tilt** atau **Pan** dapat dilakukan dengan kecepatan berapa pun, tetapi semakin cepat gerakannya, semakin sedikit detail yang akan dilihat. Cobalah kecepatan yang berbeda untuk menemukan yang terbaik.
- Coba **Zoom Out** (Perkecil) secara perlahan untuk mengejutkan pemirsa dengan mengungkapkan sesuatu atau seseorang yang tidak ada di close-up aslinya.

## Teknik Kreatif Produksi Film

5. Dapatkan suara terbaik  
Suara dalam video sama pentingnya dengan gambar. Misalnya, saat merekam wawancara atau sesi pertunjukan dan cerita, kualitas suara dapat membuat perbedaan besar. Ikuti tips ini untuk membuat rekaman benar-benar jelas.
6. Menggunakan mikrofon  
Sebagian besar kamera memiliki mikrofon internal, perangkat di dalam kamera yang merekam suara. Namun, mikrofon eksternal dapat digunakan untuk mendapatkan kualitas rekaman yang lebih baik.
7. Mikrofon internal  
Ponsel memiliki mikrofon internal yang menangkap suara melalui speaker. Pastikan jari tidak menutupi speaker.
8. Mikrofon eksternal  
Jika kamera memiliki lubang input, mikrofon eksternal dapat dicolokkan. Ini memungkinkan mendapatkan rekaman dengan kualitas yang jauh lebih baik.



9. Pelindung angin  
Pelindung angin adalah bahan berbulu halus atau penutup lembut yang dapat diselipkan di atas mikrofon. Ini berfungsi untuk meredam suara yang tidak diinginkan dari angin.
10. Efek suara  
Jika ingin menambahkan sesuatu yang istimewa ke audio, gunakan objek sehari-hari untuk membuat efek khusus. Berikut adalah berbagai ide yang dapat dicoba, atau dapat membuat sendiri.



## Teknik Kreatif Produksi Film



### 11. Alternatif

Jika tidak memiliki pelindung angin profesional, dapat membuatnya sendiri dengan menutupi mikrofon dengan kaus kaki bersih yang tidak dipakai.

#### TIPS

- Untuk proyek tertentu, perlu merekam suara secara terpisah dari gambar. Ketika digabungkan dalam tahap edit, ini disebut “sinkronisasi”
- Gunakan papan clapperboard atau tepuk tangan untuk membantu sinkronisasi. Saat mengedit, dapat mencocokkan suara tepukan pada audio dengan gambar tepukan tangan atau papan ditutup.

### 12. Pencahayaan (Lighting) dalam ruangan

Syuting di dalam ruangan dengan cahaya buatan memberi kesempatan untuk mencoba efek pencahayaan kreatif. Sebelum mulai menggunakan pencahayaan di dalam ruangan, ada poin baik (pro) dan buruk (kontra) yang perlu ketahui untuk menghindari warna dan hasil yang aneh.



### 13. Cahaya alami dan buatan



## Teknik Kreatif Produksi Film

Saat memfilmkan di ruangan di mana sinar matahari masuk melalui jendela, menggunakan cahaya alami. Saat menggunakan lampu dan lampu saat syuting, ini disebut cahaya buatan. Ada berbagai macam lampu buatan.

### 14. Pengaturan kamera

Di kamera , dapat mengatur “white balance”, yang akan membuat gambar lebih dingin (lebih biru) atau lebih hangat (lebih merah). Terkadang kamera melakukan ini secara otomatis, tetapi jelajahi opsi pada kamera untuk belajar mengontrol warna gambar.



## H. Jenis Lampu

1. Bola Disko  
Pro: Dapat menambah suasana pada sebuah adegan.  
Con: Cahaya akan terus berubah dan efek keseluruhan tidak akan terlalu terang.
2. Lampu Overhead  
Pro: Mengisi ruangan dengan cahaya keseluruhan yang bagus, kuat.  
Con: Semuanya menyala sama, sehingga bisa memberikan efek datar.
3. Lampu hias kerlap kerlip  
Pro: Memberikan cahaya yang indah dan berkilau.  
Kontra: Tidak mengeluarkan banyak cahaya sehingga tidak bagus untuk menerangi subjek.
4. Lampu Batrei  
Pro: Bagus jika ingin membuat pencahayaan yang menarik dan kreatif.  
Kontra: Dapat memberikan efek kasar saat diarahkan ke wajah subjek atau aktor.
5. Lilin Elektrik  
Pro: Berikan cahaya lembut dan berkilau pada video.  
Con: Cahaya tidak akan cukup kuat untuk menerangi seluruh set atau subjek.
6. Lampu Belajar/Lampu Meja  
Menyinari lampu di langit-langit menghasilkan cahaya lembut yang bagus, tetapi bisa menciptakan bayangan yang tidak diinginkan di bawah mata dan dagu seseorang.  
Pro: Lampu dengan kepala yang dapat dipindahkan memungkinkan mengarahkan cahaya ke arah .  
Con: Mungkin terlalu kecil untuk memberikan cahaya keseluruhan yang bagus.

## Teknik Kreatif Produksi Film

### 7. Lampu Spot

Pro: Cahaya yang bagus dan kuat yang ideal untuk menerangi orang.

Con: Dapat menjadi tidak menarik jika diposisikan terlalu dekat dengan set.

### 8. Pencahayaan Luar Ruangan

Pelajari cara memantulkan cahaya seperti seorang profesional. Matahari memberikan cahaya alami, tetapi jumlah sinar matahari dapat mengubah efek pencahayaan. Kendalikan dengan reflektor cahaya untuk memperbaiki masalah pencahayaan dan dengan demikian, buat video yang lebih baik.

### 9. Bright dan Sunny Day



Sinar matahari yang kuat membuat beberapa warna cerah, sementara warna lain lebih gelap saat berada dalam bayangan.

### 10. Hari yang mendung



Pada st mendung, sinar matahari terhalang, sehingga cahaya alami lembut. Hal ini membuat warna menjadi kurang kuat.

11. Buat reflektor cahaya



Reflektor adalah permukaan yang memantulkan cahaya. Itu bisa dibuat dari bahan yang berbeda. Ikuti langkah-langkah ini untuk membuat yang perak.

### I. Kumpulkan bahannya



Membutuhkan: karton, lakban, dan kertas timah. Potong kartu dengan ukuran yang tepat, sekitar 60 cm x 40 cm (24 inci x 16 inci).

1. Tutup dengan kertas timah dan selotip di tempatnya



Kertas timah memiliki dua jenis permukaan. Gunakan kertas timah super mengkilap untuk menutupi satu sisi, dan kertas timah yang kurang mengkilap untuk menutupi sisi lainnya.

2. Siap digunakan  
Bereksperimenlah dengan reflektor untuk melihat efek pantulan cahaya ke arah yang berbeda, dan menggunakan sisi yang berbeda. Cobalah dengan pencahayaan dalam dan luar ruangan.

### L. Rangkuman Tujuan Belajar

Pada hari yang cerah, mungkin sulit untuk melihat layar kamera . Coba pegang kain gelap di atas kepala dan kamera . Reflektor putih memberikan cahaya yang lembut dan bersih, ideal untuk hari yang cerah. Reflektor perak dan emas bagus untuk hari berawan, karena cahayanya akan lebih kuat.

**M. Istilah Penting**

|            |              |          |
|------------|--------------|----------|
| Dokumenter | Interpretasi | Historis |
| Eye - Line | Lisensi      | Imajiner |
| Imajinasi  |              |          |

**N. Pertanyaan Esai dan Diskusi**

1. Bagaimana pembuatan subteks dalam drama ?
2. Bagaimana Menggunakan eksposisi ?
3. Bagaiman eksposisi bekerja langsung dengan subteks ?
4. Bagaiman Eksposisi dalam dokumenter ?
5. Buatlah teks film ?



**Tujuan Instruksional :**

1. Menjelaskan kreativitas dan kebenaran film.
2. Bagaimana membuat interpretasi dramatis.
3. Mempertimbangkan perbedaan pendekatan film.
4. Menjelaskan lisensi artistik.
5. Menjelaskan visi sutradara film.

**A**pa yang ingin ditampilkan di video ? harus membuat rencana dan mengumpulkan semuanya sebelum mulai syuting. Pikirkan: cerita apa yang akan diceritakan? Apa yang akan dikenakan aktor ? Bab ini mencakup apa yang perlu dilakukan untuk bersiap-siap untuk pemotretan.

**A. Brainstorming**

Sebelum mulai, pikirkan tentang jenis video apa yang ingin buat dan tuliskan ide-ide . Jenis perencanaan ini dikenal sebagai brainstorming.

- a. Berapa lama durasi video yang akan buat?
- b. Tentang apa video ?
- c. Siapa yang akan menjadi aktor atau karakter dalam video ?
- d. Akankah ada cerita? Jika demikian, apa yang harus terjadi di awal, tengah, dan akhir?

**B. Memilih Genre**

Jenis video apa yang ingin buat? Ada banyak jenis, atau genre, untuk dipilih. Berikut adalah pilihan untuk dipikirkan. Untuk mempermudah dalam memutuskan salah satunya, pertimbangkan siapa yang akan menonton video dan apa yang menurut mereka menghibur.

**1. Genre Misteri**

Genre film Misteri ini berkisah tentang solusi dari suatu masalah atau kejahatan. Genre tersebut berfokus pada usaha seorang detektif, investigator pribadi atau detektif amatir untuk memecahkan suatu keadaan misterius dari sebuah masalah melalui petunjuk, investigasi, dan deduksi yang cerdas.

**2. Genre Historikal**

Sebuah cerita yang diatur di masa lalu adalah sejarah.

Genre ini memiliki plot berlangsung dalam pengaturan yang terletak di masa lalu. Meskipun istilah ini biasa digunakan sebagai sinonim untuk novel sejarah , istilah ini juga dapat diterapkan pada jenis naratif lain, termasuk teater, opera, bioskop, dan televisi, serta video game dan novel grafis .

**3. Genre Petualangan**

Genre ini memiliki lokasi eksotis dan adegan penuh aksi adalah elemen utama genre petualangan.

Genre Petualangan adalah genre film yang plotnya menampilkan unsur-unsur perjalanan. Mereka biasanya melibatkan protagonis yang harus meninggalkan rumah atau tempat nyaman mereka dan pergi ke negeri yang jauh untuk memenuhi suatu tujuan.

**4. Genre Horor**

Banyak orang senang ditakuti oleh cerita horor. Seringkali ini dilakukan dengan menunjukkan hantu dan makhluk angker lainnya.

Genre horor adalah genre yang berusaha untuk memancing emosi berupa ketakutan dan rasa ngeri dari penontonnya. Alur cerita mereka sering melibatkan tema-tema kematian, supranatural, atau penyakit mental. Banyak cerita film horor yang berpusat pada sebuah tokoh antagonis tertentu yang jahat.

**5. Genre Musical**

Genre ini adalah kombinasi dari musik dan tarian. Genre ini didalamnya berisi lagu dinyanyikan oleh para karakter terjalin ke dalam narasi, kadang-kadang disertai dengan menari. Lagu-lagu biasanya plot maju atau mengembangkan karakter film tersebut, meskipun dalam beberapa kasus mereka melayani hanya sebagai istirahat dalam alur cerita, sering kali sebagai rumit "angka produksi". Sebuah subgenre dari film komedi musik adalah musik, yang juga mencakup elemen kuat dari humor.

**6. Genre Silent Film**

Alih-alih kata-kata yang diucapkan, film bisu menggunakan musik, pantomim, dan kartu judul.

Genre Silent Film adalah genre untuk film yang diproduksi tanpa dialog dan rekaman suara, berasal dari periode sebelum diperkenalkannya film bersuara. Dalam film bisu yang dibuat untuk hiburan, dialog disampaikan melalui gerak isyarat, pantomim, dan telop antarjudul. Ide menggabungkan film dengan rekaman suara sebenarnya sudah sama tuanya dengan penciptaan gambar hidup. Kesulitan teknis menyebabkan dialog tersinkronisasi baru mudah dilakukan pada akhir 1920-an setelah disempurnakannya tabung penguat Audion dan diperkenalkannya sistem Vitaphone.

**7. Genre Animasi**

Penggunaan gambar, grafik, atau model adalah bagaimana animasi dibuat. Genre animasi merupakan hasil dari pengolahan gambar tangan sehingga menjadi gambar yang bergerak. Pada awal penemuannya, film animasi dibuat dari berlembar-lembar kertas gambar yang kemudian di-"putar" sehingga muncul efek gambar bergerak. Dengan bantuan komputer dan grafika komputer, pembuatan film animasi menjadi sangat mudah dan cepat. Bahkan

akhir-akhir ini lebih banyak bermunculan film animasi 3 dimensi daripada film animasi 2 dimensi.

### 8. **Genre Aksi**

Genre berenergi tinggi dan serba cepat ini sering kali menyertakan pahlawan yang menyelamatkan hari.

Genre Aksi adalah genre di mana protagonis atau protagonis didorong ke dalam serangkaian peristiwa yang biasanya mencakup kekerasan, pertempuran panjang, prestasi fisik, penyelamatan dan kejar-kejaran. Film aksi cenderung menampilkan pahlawan yang sebagian besar p i berjuang melawan peluang luar biasa, yang mencakup situasi yang mengancam jiwa, penjahat berbahaya, atau pengejaran yang biasanya berakhir dengan kemenangan bagi sang pahlawan. Kemajuan dalam citra yang dihasilkan komputer (CGI) telah membuatnya lebih murah dan lebih mudah untuk membuat urutan aksi dan efek visual lainnya yang membutuhkan upaya aksi profesional di masa lalu. Namun, reaksi terhadap film aksi yang mengandung sejumlah besar CGI telah dicampur, karena film yang menggunakan animasi komputer untuk membuat peristiwa yang tidak realistis dan sangat sulit dipercaya sering mendapat kritik. Sementara aksi telah lama menjadi komponen yang berulang dalam film, genre "film aksi" mulai berkembang pada 1970-an seiring dengan peningkatan aksi dan efek khusus. Kiasan umum dari genre ini termasuk ledakan, kejar-kejaran mobil, perkelahian dan tembak-menembak.

### 9. **Genre Make and Do**

Genre ini menunjukkan bagaimana sesuatu dibuat, menggunakan teknik langkah demi langkah.

### 10. **Genre Sci-fi**

Alien, robot futuristik, dan perjalanan waktu biasanya terlihat dalam video fiksi ilmiah.

Fiksi ilmiah (atau sci-fi) adalah genre film yang menggunakan penggambaran fenomena berbasis sains fiksi spekulatif yang tidak sepenuhnya diterima oleh sains arus utama, seperti bentuk kehidupan di luar bumi, dunia asing, persepsi ekstrasensor, dan perjalanan waktu, bersama dengan elemen futuristik. seperti pesawat ruang angkasa, robot, cyborg, perjalanan antarbintang atau teknologi lainnya. Film fiksi ilmiah sering digunakan untuk fokus pada isu-isu politik atau sosial, dan untuk mengeksplorasi isu-isu filosofis seperti kondisi manusia.

### 11. **Genre Komedi**

Dirancang untuk membuat penonton tertawa, komedi adalah genre populer. Genre komedi adalah genre film di mana penekanan utama adalah pada humor. Genre dalam gaya tradisional ini memiliki akhir yang bahagia (komedi hitam yang pengecualian). Salah satu genre tertua dalam film, beberapa film bisu pertama adalah komedi. Komedi, tidak seperti genre film lainnya, menempatkan fokus lebih pada individu bintang, dengan banyak mantan komedian berdiri transisi ke industri film karena popularitas mereka.



## Teknik Kreatif Produksi Film

Sementara banyak film komik cerita ringan tanpa maksud lain selain untuk menghibur, yang lain mengandung komentar politik atau sosial.

### 12. Genre Dokumenter

Dokumenter Genre ini mendokumentasikan aspek kehidupan nyata untuk mendidik penonton, seperti mengamati alam.

### 13. Genre mana yang harus pilih?

Saat memilih genre, pikirkan tentang apa yang cocok untuk dan audiens, atau dapatkan inspirasi dengan menonton film, video, dan membaca buku. Pembuat video terkadang mencampur genre untuk membuat cerita imajinatif, seperti acara memasak sci-fi sejarah!

#### Tips

- Pastikan memikirkan usia audiens. Seorang anak, remaja, dan orang dewasa semua akan menikmati menonton hal-hal yang berbeda.
- Cobalah untuk mencari tahu apa yang akan menghibur audiens sehingga video menarik untuk mereka tonton.
- Jangan lupa untuk memikirkan hobi sendiri dan jenis video yang paling cocok untuk.

### C. Menulis Naskah

Semua yang ingin katakan dan lakukan dalam video dapat ditulis dalam naskah. Sebuah skrip bertindak sebagai panduan langkah demi langkah tentang apa yang rencanakan untuk terjadi ketika mulai syuting. Menulis naskah dapat membantu ide menjadi nyata.

#### 1. Muncul dengan ide

Mulailah dengan membayangkan jenis cerita yang ingin ceritakan. Pertimbangkan di mana itu akan diatur dan siapa yang akan berada di dalamnya. Setelah memutuskan ini, dapat memikirkan dialog dan tindakan. Setiap bagian dari naskah membutuhkan waktu dan pemikiran yang dihabiskan untuk itu.

#### 2. Setting



Naskah harus selalu menjelaskan di mana pertunjukan berlangsung. Pengaturan harus sesuai dengan genre yang pilih untuk video



### 3. Karakter

Karakter yang fantastis adalah kunci untuk membuat video sukses. Mereka adalah salah satu bagian terpenting dari sebuah naskah

### 4. Dialog dan Aksi

Script dikendalikan oleh apa yang karakter katakan dan lakukan. Buatlah dialog dan aksi yang menarik untuk membuat penonton tetap tertarik.

### 5. Pena ke kertas

Setelah memiliki semua ide, saatnya untuk mulai menulis. Selain karakter, pengaturan, dialog, dan aksi, juga dapat memasukkan informasi tambahan dalam skrip tentang arah kamera, atau penggunaan prop.

### TIPS

- Cara terbaik untuk menguji skrip adalah dengan membacanya dengan keras. Jika para aktor kehabisan napas, atau bingung, maka dialognya mungkin perlu ditulis ulang.

### 6. Memilih Lokasi

Mencari area untuk film disebut "pramuka". Kunjungi berbagai tempat sebelum memilih salah satu. bahkan mungkin memutuskan untuk merekam video di beberapa tempat. Temukan lokasi yang memiliki pola, pantulan, dan objek tertentu yang menarik di kamera.

### 7. Apa yang harus cari?

Tanyakan pada diri pertanyaan-pertanyaan ini dan gunakan daftar periksa untuk mencari tahu di mana yang terbaik. Apakah membutuhkan ruang

## Teknik Kreatif Produksi Film

indoor atau outdoor? Apakah bisa digunakan di segala cuaca? Penampilan apa yang kamu tuju? Berikut adalah beberapa ide untuk membuat maju.

### 8. **Buat video pop yang menyenangkan**

Taman bermain berwarna cerah sangat cocok untuk video musik ceria, atau tempat untuk menunjukkan teman bermain dan piknik.

### 9. **Buat buku harian liburan**

Taman hiburan sangat ideal untuk membuat video diary. Perhatikan banyak detail, tetapi hindari merekam orang dari dekat yang tidak kenal.

### 10. **Dokumentasikan area perkotaan**

Gunakan dinding yang dicat atau latar belakang mosaik untuk membuat film dokumenter atau wawancara.

### 11. **Buat kenangan di pantai berpasir**

Pantai adalah situs yang ideal untuk video yang menunjukkan liburan musim panas. Tangkap detail seperti istana pasir, batu, dan kerang.



## D. **Menangkap Keindahan Alam**

Woods menciptakan suasana yang sempurna untuk sebuah drama.



## E. **Buat desain sendiri**

Jika tidak memiliki akses ke aula, tutupi dinding di kamar tidur dengan bahan gelap dan gantung beberapa lampu disko.



Fikirkan tentang :

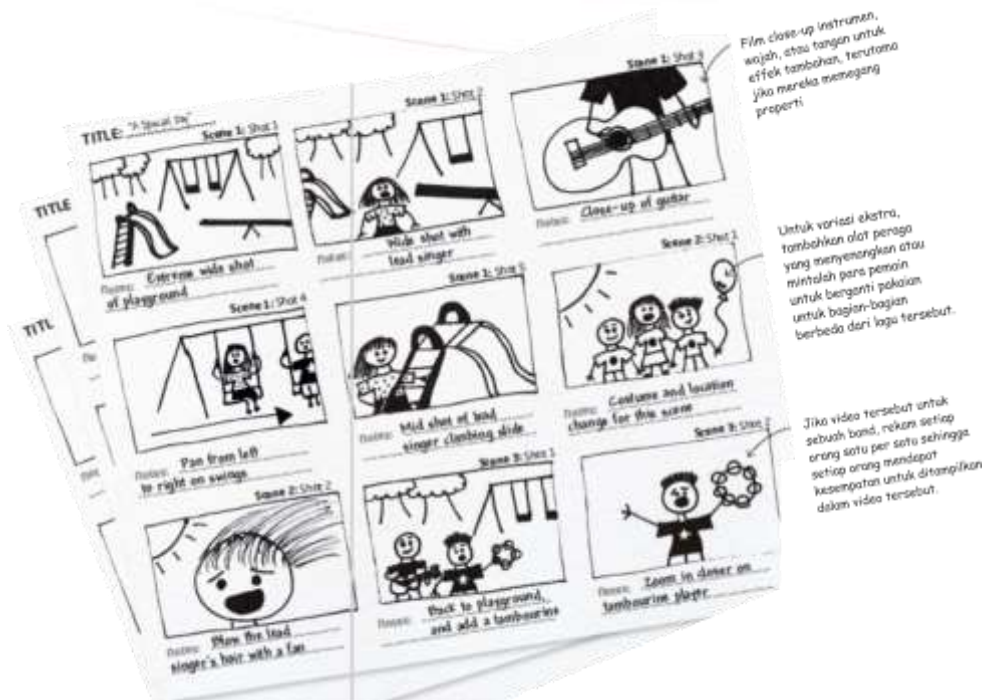
- Apakah memerlukan izin untuk memotret di lokasi?
- Apakah itu tempat yang sibuk? perlu mendapatkan izin dari orang-orang jika mereka akan ditembak.
- Apakah ada listrik di lokasi?
- Apakah ada toilet dan fasilitas lainnya di lokasi?

### F. Apa itu Storyboard?

Storyboard adalah rencana bergambar yang terlihat sedikit seperti komik. Ini memungkinkan untuk memvisualisasikan video dari awal hingga akhir. Gunakan untuk membuat catatan untuk semua yang ingin tangkap.

#### 1. Menggambar Storyboard

Selalu letakkan judul di atas, tuliskan adegan di mana setiap pengambilan gambar, dan tambahkan catatan pada setiap gambar. Catatan harus menjelaskan aksi, siapa yang akan berada di dalamnya, kostum, gerakan kamera khusus, alat peraga apa pun, dan waktu pengambilan gambar. Contoh ini menunjukkan storyboard untuk video musik.



**Catatan**

- Buat daftar gerakan kamera di catatan untuk membantu menyempurnakan rekaman dan membuat pem ngan terlihat lebih menyenangkan.
- Lacak bidikan kamera apa yang telah ambil dengan men inya di storyboard dan Shot List sehingga tidak melupakannya.
- Pikirkan untuk menampilkan lagu tersebut beberapa kali di berbagai bagian lokasi sehingga dapat mengedit bersama video yang lebih menarik secara visual.

**2. Apa itu Shot List?**

Menuliskan semua gambar yang inginkan dalam video adalah bagian penting dari proses persiapan. Daftar ini disebut daftar shot. Ini akan membuat semuanya berjalan lebih lancar pada hari pembuatan film. Contoh ini menunjukkan Shot List untuk video musik.

**3. Apa yang ada di Shot list?**

Shot List menunjukkan siapa yang ada dalam sebuah adegan, apa yang mereka lakukan, di mana lokasinya, apakah ada alat peraga yang terlibat, dan apa yang sedang dilakukan kamera. Ini akan menginspirasi untuk memikirkan setiap bidikan kamera, dan membantu bidikan kamera berjalan lancar.



Tulis apa yang akan dilakukan kamera, seperti apakah bidikan akan bergerak atau diam

| SHOT LIST                     |                                  |            |             | Project <small>Music video</small>  |                                     |
|-------------------------------|----------------------------------|------------|-------------|-------------------------------------|-------------------------------------|
| Director <small>Sarah</small> |                                  |            |             | Song <small>"A Special Day"</small> |                                     |
| Shot number                   | Brief description of shot        | Location   | Actors      | Props                               | Done                                |
| 1                             | Extreme wide shot of playground  | Playground |             |                                     | <input checked="" type="checkbox"/> |
| 2                             | Wide shot with lead singer       | Playground | Paula       |                                     | <input checked="" type="checkbox"/> |
| 3                             | Close-up of guitar               | Playground | Glenn       | Guitar                              | <input checked="" type="checkbox"/> |
| 4                             | Pan from left to right           | Playground | Paula, Matt |                                     | <input type="checkbox"/>            |
| 5                             | Mid shot of lead singer on slide | Playground | Paula       |                                     | <input type="checkbox"/>            |

Centang kotak untuk menandai ketika Shot telah dilakukan

Item yang harus dibawa :

- Kamera dan Memory Card
- Shot List
- Storyboard
- Kostum
- Peralatan Styling rambut dan Make-up
- Propperti
- Lighting eksta
- Reflektor
- Batre Cadangan (yang sudah di is daya penuh)
- Tripod (jika sekiranya dibutuhkan)
- Snack dan air mineral botol
- Kotak P3K
- Payung
- Sunblock/Sun cream

**4. Tetap di jalur**

Seringkali tidak memfilmkan setiap adegan dalam urutan yang akan muncul di video. Itulah mengapa daftar foto itu penting – ini akan membantu melacak apa yang telah dilakukan, dan apa yang tersisa untuk dilakukan.

**5. Apa yang harus bawa ke pemotretan?**

Daftar periksa apa yang harus dibawa ke pemotretan juga sangat membantu. Ini berarti dapat memastikan bahwa membawa semua yang butuhkan ke lokasi. Ini juga memungkinkan untuk memeriksa tidak meninggalkan apa pun di akhir.

**6. Uluran tangan**

Jika sibuk mengarahkan, mintalah seorang teman untuk membantu mencentang gambar dari daftar setelah selesai

**7. Apa itu Latihan?**

Latihan adalah kesempatan bagi para pemain dan kru untuk mempraktikkan apa yang akan mereka lakukan dalam video. Ini mungkin berarti berlatih baris dalam naskah, atau menjalani rutinitas tarian. Jika ada alat peraga yang dibutuhkan dalam adegan yang harus digunakan pada saat yang tepat, cobalah. Hal-hal yang perlu diperhatikan disini adalah :

**8. Dalam Frame**

Selalu usahakan aktor terekam dalam frame dengan baik, entah aktor banyak gerak dalam adegannya maupun tidak.



**In Frame**

Jika aktor anda banyak bergerak, pastikan anda berlatih di depan kamera untuk memeriksa seluruh shot dalam bingkai.

**9. Koreografi**

## Teknik Kreatif Produksi Film

Siapkan para koreografer dengan baik, dengan latihan maksimal sehingga ketika syuting tidak adakesalahan gerakan maupun hal-hal yang sejenis yang dapat mengulang rekaman dan memakan waktu.



### Koreografi

Pastikan para koreografer serentak dengan musik dan mereka tahu semua isyarat mereka.

## 10. Kostum

Tentukan kostum yang tepat untuk para aktor, coba di depan kamera, dan pastikan semuanya cocok dan pas untuk dipakai, sehingga, selain nyaman kostum akan menambah nuansa dan dramatisasi dalam sebuah adegan.

### Kostum

Pastikan kostum dan aksesoris semua orang tepat dan pas untuk dipakai. Menggunakan kostum dan aksesoris dalam latihan memungkinkan anda untuk dapat memeriksa mereka apakah terlihat bagus/ tidak pada kamera.



## 11. Istirahat

Selalu berikan waktu khusus untuk istirahat pada semua kru dan aktor, termasuk diri sendiri.





**Istirahat**  
Beri tim anda waktu istirahat untuk makan dan minum agar mereka bisa berlatih dengan baik.

## 12. Latihan

Manfaatkan waktu latihan dengan mencatat sepanjang waktu, dan berikan banyak masukan kepada pemain dan kru .

Sebelum latihan :

- Pastikan semua orang sudah siap, telah melihat naskah sebelumnya, dan telah mempelajari dialog mereka.
- Cari tahu apakah mungkin untuk melakukan latihan di lokasi di mana akan merekam video .
- Bawa ponsel ke latihan untuk memfilmkan bit untuk diputar kembali ke aktor saat memberi mereka umpan balik.
- Kumpulkan semua hal yang perlukan untuk latihan, termasuk minuman dan makanan ringan untuk pemain , musik jika relevan, dan pencahayaan tambahan apa pun.
- Saat hari pembuatan film sudah dekat, jalankan gladi bersih di mana semua orang memakai kostum, memakai make-up, dan menggunakan alat peraga mereka.

Ceklis :

- Apakah ada yang hilang?
- Apakah skripnya terdengar baik-baik saja? Apakah itu terlalu lama atau tidak cukup lama?
- Bagaimana semua orang bekerja sama?
- Apakah semua orang berada di tempat yang tepat pada waktu yang tepat?
- Akankah semuanya cocok dalam shot?
- Apakah perlu menambahkan petunjuk tambahan ke skrip?
- Apakah memberikan umpan balik dan dorongan kepada tim ? Penting untuk berterima kasih kepada mereka dan memberikan saran untuk hal-hal yang harus diperbaiki dan ditingkatkan.

## 13. Memilih Kostum

Sebagian besar video membutuhkan kostum, apakah itu pakaian mewah untuk drama periode atau kaos sederhana untuk video musik. Semakin banyak upaya yang dilakukan untuk membuat pemeran terlihat benar, semakin dapat dipercaya video .

## Teknik Kreatif Produksi Film

Kostum bukan hanya pakaian – karakter juga dapat memiliki aksesoris, seperti topi dan perhiasan.



### 14. Membuat rencana

Lakukan riset untuk proyek dengan melihat gambar di majalah dan buku, atau dengan mencari topik secara online. Ketika melihat sesuatu yang sukai, tulis atau buat sketsa.

### 15. Tentukan pilihan

Pilih kostum yang dengan jelas menunjukkan siapa karakter. bisa memilih topi hitam besar untuk kapten bajak laut, jas putih panjang untuk dokter, atau mahkota permata untuk ratu.

Lalu perhatikan hal ini :

- Haruskah karakter memakai topi?
- bisa membuat kostum dari barang-barang yang sudah miliki.
- Segala macam kostum yang berbeda dapat dibeli secara online.
- Beberapa pakaian dan aksesoris dapat dibeli dengan harga murah dari toko amal.

Beberapa kostum mudah dibuat sendiri, seperti pedang dan perisai kardus ini



Jangan lupa untuk memutuskan apa yang harus dikenakan karakter di kaki mereka. Perhiasan dapat membantu membuat karakter terlihat kaya dan penting.

Topeng dapat digunakan untuk menyembunyikan identitas karakter.

*TIPS*

## Teknik Kreatif Produksi Film

- Pastikan mendapatkan ukuran dari aktor sebelum menyusun pakaian mereka.
- Jadilah kreatif dengan pilihan kostum !

### 16. Gaya Rambut dan Make Up



Gaya rambut dan make-up semuanya penting karena membantu mengatur suasana. Penampilan dan gaya memberi tahu penonton banyak hal tentang karakter dalam video, mulai dari rambut balerina yang rapi hingga wajah Halloween yang menakutkan. Mereka semua menambah kesenangan dari sebuah video.

### 17. Menggunakan make up

Selalu pikirkan apa yang cocok dengan karakter. Apakah mereka membutuhkan riasan polos dan sederhana atau tampilan yang lebih cerah dan berani? Gaya rambut apa yang harus mereka miliki? Apakah kuku mereka juga perlu dicat?



**18. Menciptakan tampilan**

Cat wajah yang layak benar-benar mengubah seseorang menjadi karakter yang mereka mainkan dalam sebuah video. Penampilan keren seperti di bawah ini mudah dibuat melalui gaya rambut yang cerdas, cat wajah yang menakjubkan, dan riasan yang rapi.

## Teknik Kreatif Produksi Film



### TIPS

- Mintalah orang dewasa untuk membantu mendapatkan gaya rambut yang rumit atau riasan yang mendetail.
- Gunakan make-up dan cat wajah yang aman untuk penderita alergi atau kulit sensitif.
- Aktor mungkin kesulitan mengenakan kostum setelah rambut atau riasan mereka selesai. Minta mereka untuk berpakaian terlebih dahulu.

### G. Rangkuman Tujuan Belajar

Saat syuting, mungkin mendapatkan ide baru tentang cara menggabungkan bidikan kamera, jadi biarkan Storyboard berubah jika menginginkannya!. Buat template Storyboard sendiri. Fotokopi atau pindai, sehingga dapat menggunakannya berulang kali.

### H. Istilah Penting

|            |              |          |
|------------|--------------|----------|
| Dokumenter | Interpretasi | Historis |
| Eye - Line | Lisensi      | Imajiner |
| Imajinasi  |              |          |

### I. Pertanyaan Esai dan Diskusi

1. Bagaimana pembuatan subteks dalam drama ?
2. Bagaimana Menggunakan eksposisi ?
3. Bagaiman eksposisi bekerja langsung dengan subteks ?
4. Bagaiman Eksposisi dalam dokumenter ?
5. Buatlah teks film ?

## IDE KREATIF FILM



### Tujuan Instruksional :

1. Menjelaskan kreativitas dan kebenaran film.
2. Bagaimana membuat interpretasi dramatis.
3. Mempertimbangkan perbedaan pendekatan film.
4. Menjelaskan lisensi artistik.
5. Menjelaskan visi sutradara film.

**A**da banyak proyek video yang dapat dibuat. Bab ini menyarankan ide untuk coba, mulai dari merekam ulasan mainan "unboxing" hingga membuat video komedi hewan peliharaan. Gunakan ide-ide ini (dan banyak lagi!) sebagai titik awal untuk membuat ide sendiri.

#### **A. Pamerkan Keterampilan**

Tunjukkan dan beri tahu cara memasak, memanggang, atau membuat sesuatu yang luar biasa! Video langkah demi langkah adalah cara yang bagus untuk membagikan apa yang disukai, dan untuk menginspirasi orang lain untuk mencobanya juga. Baik sedang memanggang kue atau melakukan eksperimen sains, triknya adalah persiapan yang baik dan pengaturan yang tepat.

#### **B. Sebelum Syuting**

Persiapan adalah kunci keberhasilan pengambilan video. Sebelum dapat mulai merekam, perlu memikirkan bidikan kamera mana yang ingin ambil. Letakkan storyboard di dekat saat memotret sehingga dapat merujuk kembali ke sana.

#### **C. Pengaturan**

Siapkan semua alat peraga sebelum mulai. Tunjukkan mereka ditata di awal video. Pastikan memeriksa pencahayaan. Gunakan cahaya alami apa pun di dalam ruangan, dan pantulkan ke reflektor jika perlu.

#### **D. Shoot Khusus**

Menggunakan pengambilan gambar yang berbeda akan membuat video lebih menarik dan membantu pemirsa memahami apa yang harus mereka lakukan. Berikut adalah beberapa ide.

1. Close Up



Gambar 19.1 Close Up

Bidikan kamera close-up seperti ini akan mengarahkan perhatian pemirsa ke tindakan tertentu.

2. Extreme Close-Up



Gambar 19.2 Extreme Close-Up

Perbesar lebih dekat sehingga pemirsa dapat melihat detail suatu teknik, seperti mengayak tepung.





## Teknik Kreatif Produksi Film

Gunakan transisi untuk memfilmkan seorang teman yang berpakaian seperti astronot di depan latar luar angkasa, diikuti dengan bidikan kamera jarak dekat dari roket yang terbang. Ini menunjukkan karakter sedang menonton perjalanan roket melalui ruang angkasa.

### 8. Dunia lain

Untuk animasi video, dapat membuat seluruh rangkaian di dalam kotak kardus. Atau bisa membuat latar belakang seukuran aslinya untuk beraksi di depan dengan mengecat dinding atau spreng tua. Gunakan karton, cat, dan alat peraga untuk membuat set dapat dipercaya.



Gambar 19.5  
Perjalanan luar angkasa



Gambar 19.6 Gambarlah latar belakang laut dan buat gurita dari kertas mâché



Gambar 19.7 Bangun pemandangan hutan seukuran aslinya.



Gambar 19.8 Bangun mainan dan tanaman kecil.

Gunakan mainan dan tanaman kecil untuk membuat pemandangan gurun di wadah tanaman yang dangkal.



Gambar 19.8 Buat kota yang sibuk dari tabung dan kotak kardus.

#### *TIPS*

- Selalu pikirkan bagaimana item akan muncul di kamera
- Tambahkan musik ke video yang sesuai dengan materi pelajaran.
- Minta orang dewasa untuk membantu membuat set ukuran sebenarnya

#### **E. Prakiraan Cuaca**

Latar belakang interaktif adalah latar belakang yang ditempatkan di belakang seseorang yang sedang difilmkan, seperti peta cuaca atau karya seni. , atau orang yang rekam, dapat menunjuk ke latar belakang dan membicarakan kontennya. Ini menyenangkan dan mudah dibuat. Ambil perlengkapan kerajinan dan mulailah berkreasi!

#### **F. Mulai**

Gunakan selembar kartu besar untuk memotong bentuk negara yang ada, atau melukis peta khayalan. Kemudian gambar simbol cuaca dan tulis teks untuk ramalan cuaca.

### G. Produk jadi

Setelah peta cuaca selesai, gunakan tongkat tempel untuk mengikatnya ke dinding. Minta presenter untuk menggunakan gerakan tangan atau tongkat kayu untuk menunjuk ke simbol. Hal ini membuat ramalan cuaca lebih menarik dan dinamis.

Rekatkan beberapa simbol cuaca ke tongkat dowel. Kemudian presenter dapat memindahkan simbol-simbol tersebut agar tidak terjebak di satu tempat selama ramalan.



Gambar 19.8 Gambar Simbol – simbol

### H. Green Screen

Pembuatan film layar hijau adalah cara luar biasa untuk membuat video epik. Ini memungkinkan menempatkan latar belakang yang menarik dan mustahil di belakang orang atau objek. dapat mencoba pembuatan film layar hijau di meja dapur dengan sedikit kartu hijau, beberapa lampu, dan model atau mainan – seperti dinosaurus.

### I. Bagaimana cara kerjanya?

Memfilmkan sesuatu di depan latar belakang hijau terang memungkinkan dengan mudah memotong objek dan kemudian mengganti area hijau dengan latar belakang apa pun yang suka.

## Teknik Kreatif Produksi Film

**1 Memindahkan dinosaurus**  
Lampirkan selembar karton hijau ke dinosaurus sehingga anda dapat memindahkannya. Potongan kartu dapat dipotong nanti.

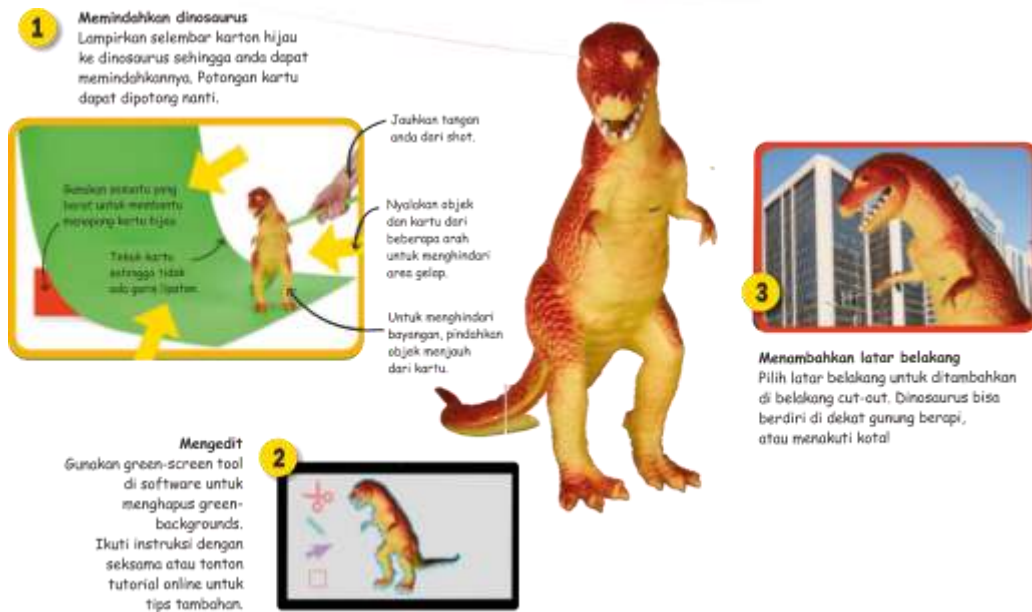
Jauhkan tangan anda dari shot.

Nyalakan objek dan kartu dari beberapa arah untuk menghindari area gelap.

Untuk menghindari bayangan, pindahkan objek menjauh dari kartu.

**2 Mengedit**  
Gunakan green-screen tool di software untuk menghapus green-backgrounds. Ikuti instruksi dengan seksama atau tonton tutorial online untuk tips tambahan.

**3 Menambahkan latar belakang**  
Pilih latar belakang untuk ditambahkan di belakang cut-out. Dinosaurus bisa berdiri di dekat gunung berapi, atau menakuti kotal



## Banyak kombinasi

Buat video menyenangkan dengan bereksperimen dengan ide dan menambahkan latar belakang yang berbeda.

Cobalah mengirim hewan peliharaan dalam petualangan luar angkasa!

Pilot ini terbang tanpa pesawat.

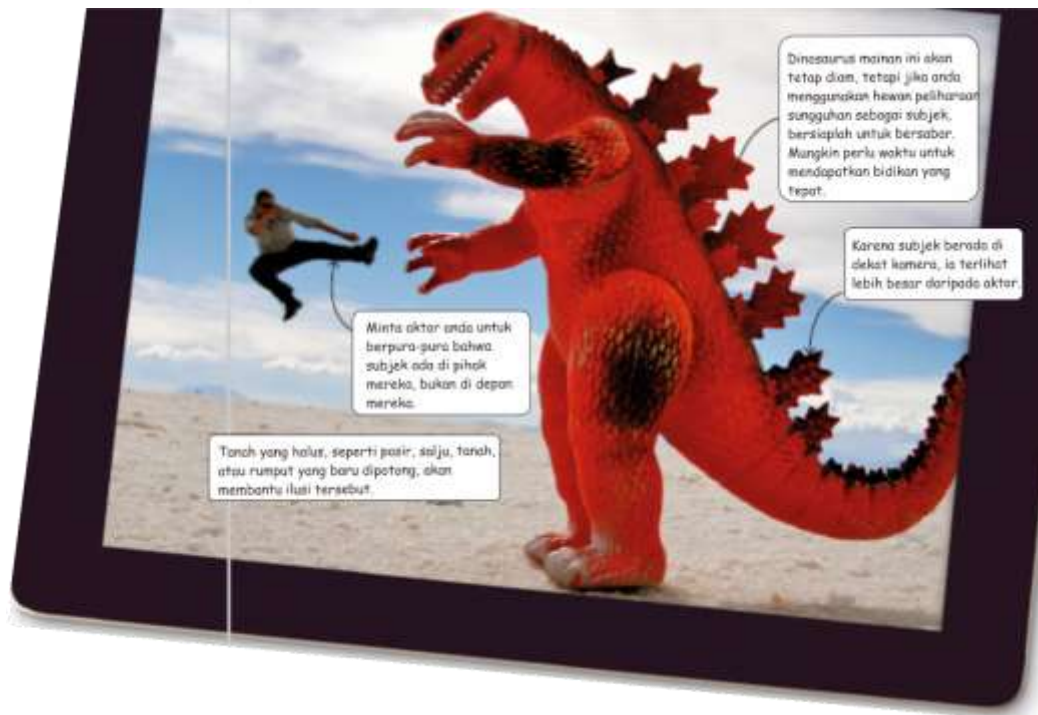


## Buat monster sendiri

Mainkan dengan sudut kamera untuk mengubah tampilan orang, hewan peliharaan, dan properti di video. Di sini, akan melihat bagaimana membuatnya tampak seolah-olah penyangga sangat besar – atau, apakah orang-orangnya menyusut?

## Bagaimana itu bekerja

Dengan menempatkan beberapa orang atau objek lebih dekat ke kamera, dapat menciptakan ilusi bahwa mereka lebih besar daripada yang lebih jauh.



### Menjadi kreatif!

Setelah menguasai sudut kamera yang rumit, dapat menggunakannya di semua jenis video. Lihat ide-ide luar biasa ini. Bisakah menemukan yang baru?

### Syuting Video Hewan Peliharaan yang Sempurna

Video hewan lucu membuat kita kesal, tetapi hanya jika kualitasnya bagus. tidak dapat menertawakan anjing yang bermain piano jika videonya terlalu gelap atau tidak fokus. Untuk membuat video hewan peliharaan yang sempurna, memerlukan dua hal: subjek yang lucu dan keterampilan teknis utama.

### Temukan yang lucu

Hewan bisa menjadi makhluk yang lucu, apakah mereka mengejar ekornya atau membuat suara konyol. Buka mata dan telinga untuk subjek video, atau bantu hal-hal bersama dengan situasi lucu, alat peraga, atau kostum.

## Teknik Kreatif Produksi Film

### Periksa kualitas

Setelah selesai merekam, putar ulang bidikan kamera di kamera . Ada baiknya untuk memeriksa beberapa bidikan kamera pertama jika lupa mengatur sesuatu dengan benar. Berikut adalah beberapa hal yang dapat menghasilkan bidikan kamera yang mengecewakan.

### Di luar bingkai

Jika subjek banyak bergerak, itu mungkin menghilang dari sisi bidikan kamera. Pegang kamera dengan stabil, dan ikuti subjek sebaik mungkin.

### Tidak fokus

Semakin dekat dengan subjek yang bergerak, semakin mudah objek tersebut menjadi tidak fokus. Ini membantu untuk mundur dan memperbesar sebagai gantinya.

### Eksposur buruk

Eksposur berarti seberapa banyak cahaya yang masuk ke kamera. Coba atur eksposur secara manual alih-alih mengaturnya ke otomatis. Dibutuhkan latihan, tetapi menawarkan lebih banyak kontrol.

### Warna yang aneh

Pada banyak kamera dan perangkat, pengaturan warna diatur ke "otomatis". Jika gambar terlalu biru atau oranye, dapat mengubahnya secara manual dengan menjelajahi opsi warna yang berbeda.

### Atur Properti

#### Atur alat peraga bergerak

Hidupkan objek yang tidak akan bergerak sendiri melalui sihir stop-motion. Ambil serangkaian gambar diam satu demi satu, ubah posisi objek sedikit di antara setiap bidikan kamera. Saat mengimpor gambar ke komputer dan memainkan semuanya secara berurutan, objek akan tampak bergerak!

### Ready, Go!



Rekam balapan stop-motion antara dua mobil mainan. Pertama, gambar dan cat arena pacuan kuda sendiri. Buat garis putus-putus di tengah lintasan pada jarak yang sama. Pilih mobil mana yang ingin menangkan, dan buat mobil itu maju tiga baris di depan untuk setiap shot. Pindahkan mobil yang kalah dua baris ke depan setiap shot.

### Temukan sudut terbaik

Posisikan kamera pada sudut dinamis di sekitar lokasi untuk membuat video menjadi menarik. Lihat halaman untuk ide sudut kamera.



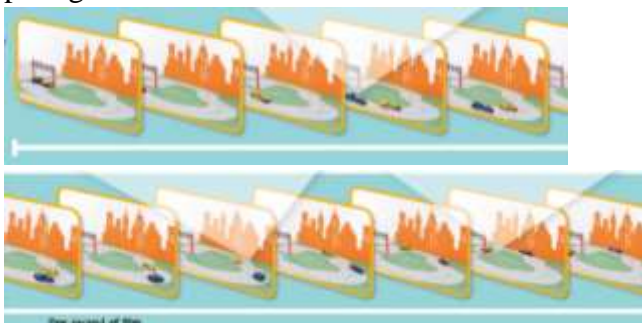
### Bayangkan

Stop-motion sempurna untuk membuat hal yang tidak mungkin menjadi mungkin. Dengan beberapa paku lengket, misalnya, bisa membuat mobil mainan menabrak tembok. Bisakah bayangkan trik lain yang bisa dilakukan pada mobil?



### Kecepatan bingkai

Kecepatan bingkai video adalah jumlah gambar yang diputar untuk setiap satu detik film. Ini menunjukkan kecepatan bingkai 12, yang merupakan kecepatan bingkai paling umum untuk animasi.



### TIPS

- Stop-motion bisa memakan waktu cukup lama untuk difilmkan, tetapi perlu bersabar karena hasilnya ajaib.

## Teknik Kreatif Produksi Film

- Matikan fokus otomatis dan atur fokus secara manual untuk membantu fokus kamera sebelum setiap pemotretan.
- Dengan memvariasikan jarak mobil bergerak di antara frame, dapat membuatnya tampak lebih cepat atau lebih lambat.
- Banyak gambar yang diperlukan untuk membuat empat atau lima detik rekaman.
- Impor semua gambar dan pilih opsi "12-frame-a-second" di Software saat membuat klip video .

### Berpikir lebih luas

Apa yang ada di dalam kotak? Ungkap dan tinjau item baru yang menarik dalam video "unboxing". Jenis video ini mungkin tampak cukup sederhana pada awalnya, tetapi jika benar-benar ingin melibatkan pemirsa, ada beberapa hal penting yang perlu diketahui

### Pilih Passion

sudah tahu subjek atau item apa yang paling sukai. Pilih topik favorit , dan mulai dari sana.



### Trik Berdagang

Semua video unboxing berbeda, tergantung pada subjek dan kepribadian pengulas. Ada beberapa trik yang dibagikan oleh sebagian besar orang hebat. Pikirkan langkah-langkah ini sebagai saran daripada aturan.

1. Beri tahu audiens apa yang akan diulas. Pastikan bidikan kamera cukup dekat untuk mendapatkan pemngan yang bagus.





2. Perlihatkan fitur apa saja yang dimilikinya, dan tunjukkan dari semua sisi – termasuk bagian dalam, jika itu penting.



3. Pamerkan semua bagian satu per satu. dapat membuka kotak item di atas meja untuk menghentikan semua bagian agar tidak hilang.



## Teknik Kreatif Produksi Film

4. Tampilkan semuanya dengan jelas di depan sebelum melanjutkan untuk merakit dan meninjau produk.



5. Jelaskan setiap langkah jika item memerlukan perakitan, tetapi jangan biarkan ulasan berlangsung terlalu lama. Tetap singkat dan menyenangkan.



6. Gunakan bidikan kamera close-up untuk memamerkan langkah atau item yang sangat rumit, mendetail, atau menarik.



## Teknik Kreatif Produksi Film

7. Katakan apa yang suka atau tidak suka tentang produk di akhir video, dan berikan p ngan yang baik kepada pemirsa. Jangan lupa untuk membiarkan kepribadian bersinar!



### Membuat Video Menggunakan Time-Lapse

Video time-lapse menciptakan sensasi gerakan yang fantastis dengan mempercepat berlalunya waktu. Ini adalah teknik menyenangkan yang digunakan untuk membuat acara terlihat seperti terjadi lebih cepat, atau untuk mempercepat potongan rekaman yang panjang agar pas dalam waktu singkat.

### Memfilmkan proyek seni

Siapkan kamera atau ponsel untuk merekam saat membuat karya seni, seperti kolase seni. Setelah selesai, dapat mempercepat rekaman menggunakan Software edit .



### Dunia ide

Kemungkinan selang waktu tidak terbatas. Cobalah merekam awan yang mengambang di langit, siput yang merayap di dinding, bunga yang mekar di depan mata , atau eksperimen sains yang keren.

## Teknik Kreatif Produksi Film



### TIPS

- Sebelum mulai merekam, pastikan ada banyak ruang di kartu memori kamera .
- Letakkan kamera di atas tripod atau permukaan datar sehingga stabil selama pembuatan film.
- Jika kamera hanya dapat merekam untuk waktu yang terbatas, gunakan ini sebagai kesempatan untuk mengubah sudut dan mulai merekam lagi.
- Tambahkan beberapa musik yang hidup untuk memberikan energi video selang waktu .

### Shot Dengan Drone

Drone adalah mesin terbang yang dapat dikendalikan dengan remote. Beberapa drone memiliki kamera yang terpasang, memungkinkan mendapatkan pem ngan di atas kepala yang sulit ditangkap dengan cara lain. Gunakan drone untuk merekam seluruh video dari atas, atau untuk beberapa bidikan kamera di atas kepala untuk proyek yang lebih besar.

Drone datang dalam berbagai ukuran. Mulailah dengan yang kecil dan ringan. Mengontrol drone Sebuah drone dengan kamera terpasang memiliki empat baling-baling yang memungkinkannya terbang. dapat mengarahkannya dengan ponsel saat merekam. Video akan direkam ke kartu memori di drone, atau langsung ke ponsel .

### Pem ngan dari atas

Drone sangat ideal untuk merekam acara besar, memamerkan pem ngan, dan mendapatkan sudut p ng kehidupan yang unik. Pembuat film telah menemukan cara kreatif untuk menggunakan drone.

Terbang tinggi di atas pantai atau taman untuk membuka video dengan keren.

Teknik Kreatif Produksi Film



Gunakan drone untuk mendapatkan sudut pandang baru pada acara olahraga.



Lihat area lokal dari langit.



**Berselancar!**

Pantai adalah tempat yang bagus untuk berlatih terbang, asalkan tidak ramai dan diperbolehkan mengoceh. Shot drone ini untuk video selancar menetapkan adegan dan memberikan gambaran tentang tindakan apa yang akan datang.

**Lakukan :**

- Ketahui aturan di daerah sehingga dapat menerbangkan drone dengan aman dan legal. memerlukan izin untuk menerbangkan drone di beberapa tempat, seperti di pusat kota.
- Lakukan latihan menerbangkan drone sebelum hari pemotretan.
- Beri tahu aktor apakah ingin mereka melihat drone, atau berpura-pura tidak ada.
- Setelah terbiasa menggunakan drone, cobalah semua gerakan yang berbeda dan ambil banyak bidikan kamera yang menarik.

**Jangan:**

- Jangan membeli drone tanpa meneliti model yang berbeda terlebih dahulu. Beberapa mungkin lebih sesuai dengan kebutuhan daripada yang lain.
- Jangan terbang terlalu dekat ke tanah atau ke kepala aktor .
- Jangan terbang terlalu dekat dengan hewan. Mereka mungkin takut (atau drone bisa menjadi mainan kunyah terbaru anjing !).
- Jangan menerbangkan drone pada hari yang sangat berangin. Ini berbahaya, dan akan sulit untuk mendapatkan bidikan kamera yang stabil.

### **Bloopers**

Banyak kesalahan yang bisa terjadi saat membuat video. Aktor lupa dialog mereka, alat peraga rusak, dan set jatuh. Terkadang masalah ini sangat lucu! Kesalahan video lucu dikenal sebagai bloopers. Banyak sutradara memilih untuk memasukkan bagian blooper pendek di akhir film.

### **Blooper**

Saat mulai mengedit video, buat urutan baru dan beri nama "Bloopers edit". Setiap kali melihat kesalahan atau sesuatu yang tidak direncanakan, tambahkan ke proyek bloopers.

Hal-ha yang perlu diperhatikan :

- Terkadang lelucon atau kesalahan bisa membuat seluruh pemeran mulai tertawa.
- Hati-hati terhadap hewan peliharaan yang mencuri alat peraga
- Aktor akan memiliki banyak dialog untuk diingat. Ini bisa menjadi lucu jika mereka melupakannya atau membuat kata-kata mereka menjadi kacau.
- Hati-hati dengan aktor yang konyol – beberapa alat peraga terlalu menyenangkan untuk tidak dimainkan!
- Terpeleset atau jatuh dapat menambahkan momen lucu yang tidak direncanakan ke video.

### **Hal-hal yang harus diperhatikan**

Segala macam kesalahan bisa menjadi lucu. Berikut adalah beberapa hal yang harus diwaspadai yang dapat membuat entri bagus pada video bloopers.

#### *TIPS*

- dapat menggunakan kesalahan apa pun yang buat dalam video lucu yang benar-benar baru.
- Kesalahan dapat menunjukkan lebih dari sekadar aktor – kamera yang terjatuh dan kesalahan pembuatan film juga bisa menjadi hal yang lucu.

### **J. Rangkuman Tujuan Belajar**

Pikirkan baik-baik tentang apa yang akan dikenakan presenter dan kenakan pakaian yang cocok untuk peran tersebut. Posisikan mikrofon dengan dekat untuk merekam suara dengan jelas. Tambahkan beberapa musik intro dan efek suara dalam pengeditan untuk menyelesaikan ekstremitas cuaca.

### **K. Istilah Penting**

|            |         |          |
|------------|---------|----------|
| Sekenrio   | Audio   | Transisi |
| Eye - Line | Lisensi | Imajiner |
| Imajinasi  |         |          |

**L. Pertanyaan Esai dan Diskusi**

1. Bagaimana video menjadi viral ?
2. Bagaimana cara mengekspor video ?
3. Apa yang dimaksud dengan cuplikan film ?
4. Apa yang dimaksud dengan Straight Cut ?
5. Buatlah contoh dengan transisi Scene ?



## PASCA PRODUKSI

# BAB 20

### Tujuan Instruksional :

1. Menjelaskan pasca produksi film.
2. Bagaimana memulai pengeditan ?.
3. Mempertimbangkan perbedaan pendekatan film.
4. Menjelaskan lisensi artistik.
5. Menjelaskan visi sutradara film.

Saatnya menambahkan sentuhan akhir pada video, sehingga siap untuk dibagikan dengan orang lain. Ini disebut editan mungkin ingin menambahkan suara dan grafik ke video , atau menggunakan efek khusus agar terlihat lebih profesional. Tepat sebelum mengupload video, buat cuplikan untuk membuat semua orang bersemangat tentang karya!

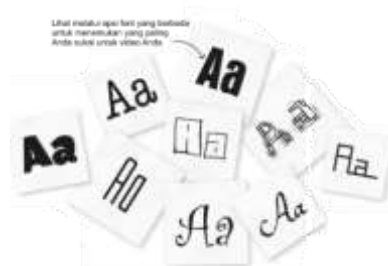
### A. Memulai pengeditan

Ikuti langkah-langkah sederhana ini untuk pengeditan . Semakin baik pilihan footage , semakin menyenangkan video untuk ditonton.

1. Instal Software pengeditan ke perangkat . Buka dan impor rekaman ke "garis waktu", area kreatif tempat mengedit.
2. Letakkan rekaman dalam urutan yang benar pada timeline. Kurangi apa pun yang terlalu panjang. Jika relevan, impor file suara.
3. Bermain-main dengan timeline, menambahkan teks, grafik, transisi, atau efek khusus. Saat puas dengan video, eksporlah.

### B. Komponen yang diperlukan dalam Editing

1. Menambahkan teks dan Grafik  
Teks dan grafik dapat menambahkan informasi dan gaya ke video . Teks dapat digunakan untuk judul pembuka, untuk menjelaskan suatu konsep, dan untuk kredit akhir. Grafik adalah gambar yang dapat membantu menyajikan statistik atau membuat video lebih menarik.
2. Apa itu font?



Gambar 20.1

Saat menggunakan komputer untuk mengatur teks, harus memilih font. Font adalah gaya huruf yang digunakan. Ada banyak font untuk dipilih.

3. Apa itu grafik?



Gambar 20.2 Grafik ini menunjukkan jenis pai favorit orang.

Grafik adalah gambar visual. Mereka dapat digunakan untuk mewakili sesuatu, seperti statistik atau fakta, atau sebagai hiasan untuk membuat video terlihat bagus.

4. Mulai dan akhiri



Atur judul pembuka dengan warna dan font yang Anda sukai untuk video.

Grafik sederhana dapat diletakkan di belakang teks selama kata-katanya masih mudah dibaca

Daftar semua orang yang membantu dengan video di kredit akhir

Untuk sentuhan buatan tangan, filmkan selembur kertas saat Anda menulis nama di atasnya. Anda dapat mempercepat rekamannya nanti

| Crew         |        |
|--------------|--------|
| Director     | Tan    |
| Editor       | Angelo |
| Sound editor | Jake   |

| Cast     |         |
|----------|---------|
| Old man  | Charlie |
| Hero     | Lulu    |
| Villain  | Josane  |
| Princess | Hilma   |

Starring:

Gambar 20.3 Skenario Starting dan Finishing

5. Teknik Praktis



Gambar 20.4 Teknik Praktis

Ketik teks yang ingin gunakan, atau buat atau tambahkan grafik. Kemudian gunakan alat perangkat lunak untuk mengatur tampilan yang inginkan. Terakhir, tambahkan ke edit di tempat yang inginkan di video.

*TIPS :*

- Tulis daftar semua teks dan grafik yang perlu buat.
- Tonton judul pembuka dan kredit akhir video dan film yang sukai untuk mendapatkan inspirasi.

6. Menambahkan Suara

Suara video sama pentingnya dengan tampilan video . Suara tidak perlu sempurna saat membuat film – dapat menambahkan ucapan, efek, dan musik di perangkat lunak pengeditan . Menambahkan audio dengan cermat ke rekaman yang bagus dapat menciptakan sebuah mahakarya.

7. Proses pengeditan

Beberapa hal yang salah selama pembuatan film dapat diperbaiki saat mengedit, atau menyatukan, footage. Jika suaranya tidak cukup keras atau jika tidak mengatakan apa yang ingin katakan, dapat menambahkan efek suara dan sulih suara selama pengeditan

Derit yang menegangkan atau bantingan keras menambah kegembiraan pada saat pintu ditutup atau dibuka



Gambar 20.5 Mendramatisir Adegan.

8. Pengisi suara

Sebuah voice-over adalah pidato yang menjelaskan apa yang terjadi dalam rekaman. dapat menulis ini sebelum memotret sehingga tahu apa yang ingin tangkap.



Gambar 20.6 Cut to Cut

9. Bagaimana cara menyinkronkan?

“Menyinkronkan” rekaman ke audio, seperti untuk video musik, membutuhkan latihan. harus menyelaraskan footage yang berisi audio panduan, yaitu musik yang diputar di set untuk menjaga musisi tetap pada

## Teknik Kreatif Produksi Film

waktunya, dengan trek audio master . Ulangi langkah-langkah ini untuk setiap potongan footage yang ingin tambahkan.

- a. Impor trek audio master ke dalam perangkat lunak edit  
Trek audio master adalah file yang direkam secara terpisah ke video, seperti musik atau lagu.



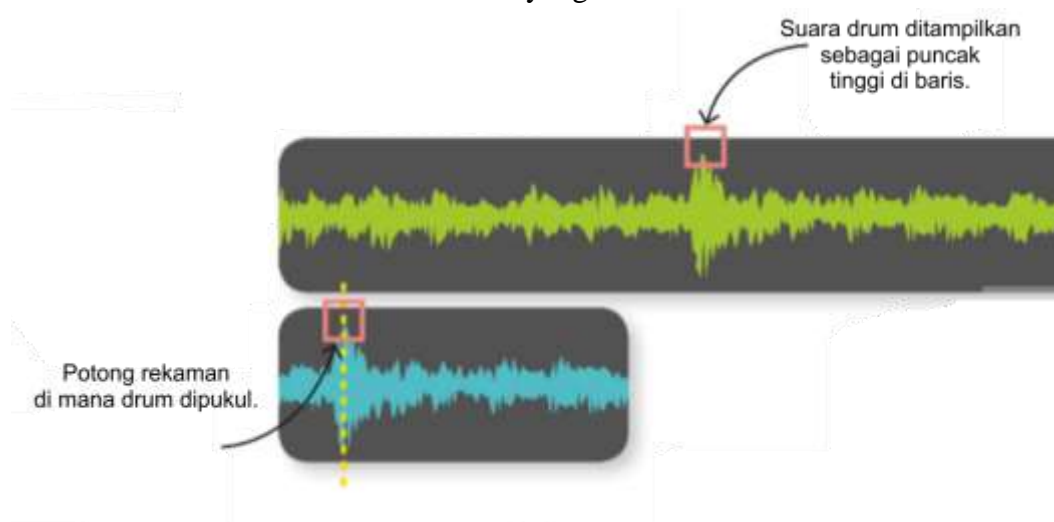
Gambar 20.7 Audio Master.

- b. Bawa rekaman video, yang memiliki audio panduan.



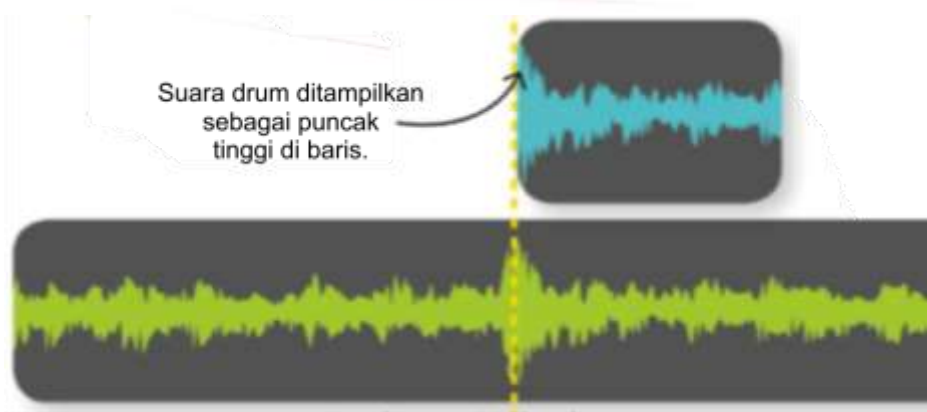
Gambar 20.8 Rekaman Audio.

- c. Temukan suara berbeda dalam audio panduan , seperti ketukan drum. Kemudian temukan ketukan yang sama di master.



Gambar 20.9 Pematangan Audio.

- d. Letakkan cuplikan video di atas master, dan nonaktifkan audio panduan. semua telah disinkronkan!



Gambar 20.10 Keselarasan Audio.

10. Ekstra menyenangkan  
Tidak semua rekaman perlu disinkronkan. Beberapa klip, seperti kembang api ini, dapat dibawa ke mana pun merasa terlihat benar atau merespons musik dengan baik.



Gambar 20.11 Kombinasi Audio dan Gambar.

11. Transisi Scene/Adegan  
Transisi memungkinkan berpindah dari satu bidikan kamera ke bidikan kamera lainnya dengan cara yang berbeda. Transisi yang pilih dapat menunjukkan bahwa waktu telah berlalu, lokasi telah berubah, atau suatu peristiwa akan segera dimulai atau berakhir. Dengan cara ini, transisi adalah alat bercerita yang kuat.
12. Menambahkan transisi  
Memutuskan transisi mana yang paling berhasil di antara dua pemotretan bisa jadi rumit, tetapi sebenarnya menambahkannya ke proyek itu mudah. Ikuti langkah-langkah ini setiap kali ingin menambahkan transisi.
  - a. Perangkat lunak edit akan memiliki transisi yang siap untuk digunakan. Temukan di mana mereka berada, dan pilih salah satu yang suka.
  - b. Pilih bidikan kamera yang ingin tambahkan transisinya. Jika mencoba cross-fade atau wipe, pilih dua bidikan kamera di samping satu sama lain.
  - c. Terapkan transisi ke bidikan kamera, dan tekan putar untuk melihat seperti apa tampilannya. Ulangi langkah-langkah ini sampai puas dengan cara kerja transisi.
13. Jenis transisi  
Ada banyak transisi yang dapat digunakan untuk mengubah dari satu bidikan kamera ke bidikan kamera berikutnya. Terserah untuk memutuskan mana yang terasa benar di antara adegan. Berikut adalah empat yang paling sering digunakan.

## Teknik Kreatif Produksi Film

### a. Cross-Fade



Gambar 20.12 Efek Cross - Fade.

Cross-fade adalah ketika satu shot muncul di atas yang lain untuk menggantikannya. Transisi ini membantu menunjukkan bahwa waktu telah berlalu.



Gambar 20.13 Kombinasi Cross - Fade.

### b. Wipe

Ada banyak tisu animasi, dari garis lurus hingga bentuk rumit. Mereka "menghapus" satu shot untuk mengungkapkan yang lain. Cari online untuk contoh penghapusan untuk mendapatkan inspirasi.

### c. Straight Cut



Gambar 20.14 Straight Cut.

Potongan lurus, transisi paling sederhana, adalah ketika satu pukulan berakhir dan pukulan berikutnya baru saja dimulai.

### d. Fade in atau Fade Out

## Teknik Kreatif Produksi Film



Gambar 20.15 Fade in atau Fade Out

Memudar atau keluar dari hitam bisa menjadi dramatis. Ini sering digunakan untuk menyorakan sesuatu sedang dimulai atau telah berakhir.

### 14. Buat cuplikan film



Gambar 20.16 Cuplikan Film

Cuplikan adalah iklan mini untuk sebuah film, dan membuatnya adalah cara yang bagus untuk berlatih menggunakan transisi. Pilih beberapa bidikan kamera terbaik dari film, lalu tambahkan transisi untuk membuatnya menarik.

### 15. Mengekspor Video

Mengekspor mengubah video dari jenis file yang digunakan komputer ke jenis file yang dapat bagikan. Hanya perlu beberapa klik, tetapi ada beberapa hal yang harus ingat saat melakukannya: berapa ukuran layar yang akan digunakan untuk menonton video, dan apakah menginginkannya dalam kualitas tinggi atau rendah?

### 16. Cara mengekspor

Klik "ekspor" di perangkat lunak pengeditan untuk mengekspor video. akan melihat berbagai opsi ketika mengklik ekspor – berikut adalah beberapa tip untuk membantu saat membuat pilihan.

- Pikirkan tentang ukuran layar yang inginkan untuk menonton video, dan pilih ukuran bingkai yang sesuai.
- Saat menyimpan video ke komputer, beri nama yang sama dengan judul video, dan simpan di tempat yang mudah ditemukan.
- Jika memiliki audio dengan video, ingatlah untuk mengekspornya bersama dengan video atau akan berakhir dengan film bisu.



## Teknik Kreatif Produksi Film

- d. Jika ingin membagikan video di Internet, lihat pengaturan ekspor situs web yang direkomendasikan.

### 17. Kualitas gambar



Akan sulit untuk melihat apa yang terjadi pada gambar dengan kualitas sangat rendah

Gambar 20.17 Kualitas Gambar

Memilih untuk mengekspor video dengan kualitas rendah, sedang, atau tinggi. Semakin tinggi kualitas yang pilih, semakin baik tampilan gambarnya. Namun, video berkualitas tinggi membutuhkan waktu lebih lama untuk dibuat dan dibagikan oleh komputer .

### 18. Ukuran bingkai

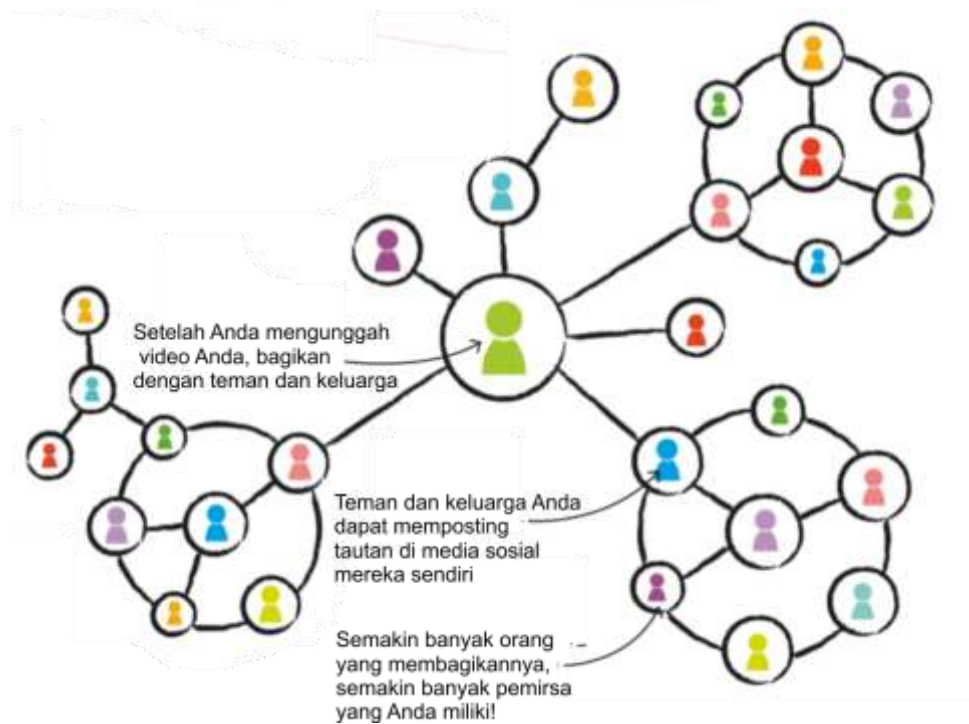
Ukuran bingkai memberi tahu lebar dan tinggi video , diukur dalam "piksel". Pilih ukuran bingkai besar jika ingin menonton video di layar besar, atau ukuran bingkai kecil untuk layar kecil.

Ada lima ukuran bingkai umum y: berbeda.



Gambar 20.18 Bingkai Gambar

### 19. Mengunggah dan Berbagi



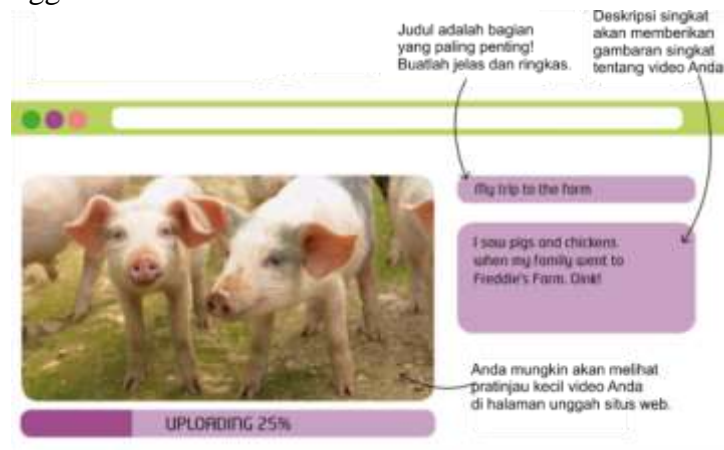
Gambar 20.19 Berbagi Video

Setelah video selesai, dapat membagikannya dengan orang lain. Ada banyak tempat untuk melihat karya, mulai dari festival film lokal hingga pertemuan sekolah. Pemirsa terbesar akan online, jadi mungkin ingin mengunggah video ke Internet.

20. Menjadi viral

Jika mengunggah video ke situs web yang tepat, dengan pengaturan terbaik, video dapat berkeliling dunia. Inilah bagaimana hanya beberapa saham untuk memulai dapat menjadi sukses viral.

21. Mengunggah video



Gambar 20.20 Mengunggah Video

Situs web berbagi video paling populer dikunjungi oleh jutaan orang – tetapi mereka harus dapat menemukan video untuk dapat menontonnya. Informasi yang unggah bersama dengan video akan membantunya ditemukan.



Gambar 20.21 Situs Web Berbagi Video

*Keamanan online*

- Selalu minta izin orang tua untuk membuat video online sebelum menguploadnya.
- Gunakan mesin pencari yang aman.
- Hanya mengobrol dengan orang yang kenal di forum.
- Pikirkan tentang di mana membagikan video dan seberapa publik situs web tersebut. dapat menyesuaikan pengaturan privasi pada video jika mau.

22. Membuat Identitas

Ident adalah nama yang diberikan untuk animasi pendek atau klip video yang memperkenalkan program, saluran, atau film. Membuat ident membantu untuk memperkenalkan video dalam waktu sekitar lima sampai sepuluh detik. Gunakan untuk memberi diri identitas yang familier setiap kali mengupload video baru.

23. Tujuan dari sebuah identitas

Ada banyak alasan mengapa televisi, film, dan video online menggunakan ident. Berikut adalah beberapa contoh ident. Identitas terbaik selalu dikenang. Seorang pemirsa harus dapat dengan mudah mengingat tampilan atau konsep di balik sebuah ident.



Gambar 20.22 Tujuan dari sebuah Identitas

24. Penataan Gambar

## Teknik Kreatif Produksi Film

Identitas dapat berupa gaya apa pun yang suka. Bisa berupa live action, animasi, atau campuran keduanya. Jika ingin membuat ide untuk saluran resensi buku, pikirkan beberapa ide yang berhubungan dengan membaca. Pertama lakukan brainstorming (petakan) ide-ide, lalu pilih satu konsep untuk diwujudkan. Menghidupkannya dapat memindahkan setumpuk buku untuk mengungkapkan nama saluran.



Gambar 20.23 Penataan Gambar

### C. Rangkuman Tujuan Belajar

Sebelum mengeksplor video, berikan pemeriksaan terakhir untuk memastikan puas dengannya, juga bisa meminta teman untuk menonton video untuk memastikan tidak melewatkan kesalahan apa pun.

### D. Istilah Penting

|            |         |          |
|------------|---------|----------|
| Sekenrio   | Audio   | Transisi |
| Eye - Line | Lisensi | Imajiner |
| Imajinasi  |         |          |

### E. Pertanyaan Esai dan Diskusi

1. Bagaimana video menjadi viral ?
2. Bagaimana cara mengeksplor video ?
3. Apa yang dimaksud dengan cuplikan film ?
4. Apa yang dimaksud dengan Straight Cut ?
5. Buatlah contoh dengan transisi Scene ?

## DAFTAR PUSTAKA

## Teknik Kreatif Produksi Film

- Abeele, V. V., Nacke, L. E., Mekler, E. D., & Johnson, D. (2016). Design and Preliminary Validation of the Player Experience Inventory. In ACM CHI Play '16 Proceedings of the 2016 Annual Symposium on Computer-Human Interaction in Play (pp. 335–341), Austin, TX.
- Alessi, S. M., & Trollip, S. R. (2001). *Multimedia for Learning: Methods and Development*. Boston, MA: Allyn and Bacon.
- Amabile, T. M. (1996). *Creativity in Context: Update to the Social Psychology of Creativity*. Boulder, CO: Westview Press.
- Amaya, G., Davis, J. P., Gunn, D. V., Harrison, C., Pagulayan, R. J., Phillips, B., & Wixon, D. (2008). Games User Research (GUR): Our experience with and evolution of four methods. In K. Ibister & N. Schaffer (Eds.), *Game Usability*. Burlington, MA: Morgan Kaufmann Publishers, pp. 35–64.
- Anselme, P. (2010). The uncertainty processing theory of motivation. *Behavioural Brain Research*, 208, 291–310.
- Anstis, S. M. (1974). Letter: A chart demonstrating variations in acuity with retinal position. *Vision Research*, 14, 589–592.
- Ariely, D. (2008). *Predictably Irrational: The Hidden Forces that Shape Our Decisions*. New York: Harper Collins.
- Ariely, D. (2016a). *Payoff: The Hidden Logic that Shapes Our Motivations*. New York: Simon & Schuster/TED.
- Ariely, D. (2016b). Free Beer: And Other Triggers that Tempt us to Misbehave. Game UX Summit (Durham, NC, May 12th). Retrieved from [http://www.gamasutra.com/blogs/CeliaHodent/20160722/277651/Game\\_UX\\_Summit\\_2016\\_\\_All\\_Sessions\\_Summary.php-11-Dan Ariely](http://www.gamasutra.com/blogs/CeliaHodent/20160722/277651/Game_UX_Summit_2016__All_Sessions_Summary.php-11-Dan+Ariely) (Accessed May 28, 2017).
- Atkinson, R. C., & Shiffrin, R. M. (1968). Human memory: A proposed system and its control processes. In K. W. Spence & J. T. Spence (Eds.), *The Psychology of Learning and Motivation*, Vol. 2. New York: Academic Press, pp. 89–195.
- Baddeley, A. D., & Hitch, G. (1974). Working memory. In G. H. Bower (Ed.), *The Psychology of Learning and Motivation: Advances in Research and Theory*, Vol. 8. New York: Academic Press, pp. 47–89.
- Baillargeon, R. (2004). Infants' physical world. *Current Directions in Psychological Science*, 13, 89–94.
- Baillargeon, R., Spelke, E., & Wasserman, S. (1985). Object permanence in five-month-old infants. *Cognition*, 20, 191–208.
- Bartle, R. (1996). Hearts, Clubs, Diamonds, Spades: Players Who Suit MUDs. Retrieved from <http://mud.co.uk/richard/hcdfs.htm> (Accessed May 28, 2017).
- Bartle, R. (2009). Understand the limits of theory. In C. Bateman (Ed.), *Beyond Game Design: Nine Steps to Creating Better Videogames*. Boston: Charles River Media, pp. 117–133.
- Baumeister, R. F. (2016). Toward a general theory of motivation: Problems, challenges, opportunities, and the big picture. *Motivation and Emotion*, 40, 1–10.
- Benson, B. (2016). Cognitive Bias Cheat Sheet. Better Humans. Retrieved from <https://betterhumans.coach.me/cognitive-bias-cheat-sheet-55a472476b18#.52t8xb9ut> (Accessed May 28, 2017).
- Bernhaupt, R. (Ed.). (2010). *Evaluating User Experience in Games*. London: Springer-Verlag.
- Blackawton, P. S., Airzee, S., Allen, A., Baker, S., Berrow, A., Blair, C., Churchill, M., et al. (2011). Blackawton bees. *Biology Letters*, 7, 168–172.

## Teknik Kreatif Produksi Film

- Blumberg, F. C. (Ed.). (2014). *Learning by Playing: Video Gaming in Education*. Oxford, UK: Oxford University Press.
- Blumberg, F. C., & Fisch, S. M. (2013). Introduction: Digital games as a context for cognitive development, learning, and developmental research. In F. C. Blumberg & S. M. Fisch (Eds.), *New Directions for Child and Adolescent Development*, 139, pp. 1–9.
- Bowman, L. L., Levine, L. E., Waite, B. M., & Gendron, M. (2010). Can students really multitask? An experimental study of instant messaging while reading. *Computers & Education*, 54, 927–931.
- Brown, S., & Vaughan, C. (2009). *Play: How It Shapes the Brain, Opens the Imagination, and Invigorates the Soul*. New York: Avery.
- Burak, A., & Parker, L. (2017). *Power Play: How Video Games Can Save the World*. New York, NY: St. Martin's Press/MacMillan.
- Cabanac, M. (1992). Pleasure: The common currency. *Journal of Theoretical Biology*, 155, 173–200.
- Carraro, J. M. (2014). How Mature Is Your Organization when It Comes to UX? *UX Magazine*. Retrieved from <http://uxmag.com/articles/how-mature-is-your-organization-when-it-comes-to-ux> (Accessed May 28, 2017).
- Castel, A. D., Nazarian, M., & Blake, A. B. (2015). Attention and incidental memory in everyday settings. In J. Fawcett, E. F. Risko & A. Kingstone (Eds.), *The Handbook of Attention*. Cambridge, MA: MIT Press, pp. 463–483.
- Catmull, E., & Wallace, A. (2014). *Creativity, Inc.: Overcoming the Unseen Forces that Stand in the Way of True Inspiration*. New York: Random House.
- Cerasoli, C. P., Nicklin, J. M., & Ford, M. T. (2014). Intrinsic motivation and extrinsic incentives jointly predict performance: A 40-year meta-analysis. *Psychological Bulletin*, 140, 980–1008.
- Chen, J. (2007). Flow in games (and everything else). *Communication of the ACM*, 50, 31–34.
- Cherry, E. C. (1953). Some experiments on the recognition of speech, with one and two ears. *Journal of the Acoustical Society of America*, 25, 975–979.
- Craik, F. I. M., & Lockhart, R. S. (1972). Levels of processing: A framework for memory research. *Journal of Verbal Learning and Verbal Behavior*, 11, 671–684.
- Craik, F. I. M., & Tulving, E. (1975). Depth of processing and the retention of words in episodic memory. *Journal of Experimental Psychology: General*, 104, 268–294.
- Csikszentmihalyi, M. (1990). *Flow: The Psychology of Optimal Experience*. New York: Harper Perennial.
- Damasio, A. R. (1994). *Descartes' Error: Emotion, Reason, and the Human Brain*. New York: Avon.
- Daneman, M., & Carpenter, P. A. (1980). Individual differences in working memory and reading. *Journal of Verbal Learning and Verbal Behavior*, 19, 450–466.
- Dankoff, J. (2014). Game telemetry with DNA tracking on Assassin's Creed. *Gamasutra*. Retrieved from [http://www.gamasutra.com/blogs/JonathanDankoff/20140320/213624/Game\\_Telemetry\\_with\\_DNA\\_Tracking\\_on\\_Assassins\\_Creed.php](http://www.gamasutra.com/blogs/JonathanDankoff/20140320/213624/Game_Telemetry_with_DNA_Tracking_on_Assassins_Creed.php) (Accessed May 28, 2017).
- Darrell, H. (1954). *How to Lie with Statistics*. New York: W.W. Norton & Co.
- Deci, E. L. (1975). *Intrinsic Motivation*. New York: Plenum.

## Teknik Kreatif Produksi Film

- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (1985). *Intrinsic Motivation and Self-Determination in Human Behavior*. New York: Plenum.
- Denisova, A., Nordin, I. A., & Cairns, P. (2016). The Convergence of Player Experience Questionnaires. In *ACM CHI Play '16 Proceedings of the 2016 Annual Symposium on Computer-Human Interaction in Play* (pp. 33–37), Austin, TX.
- Desurvire, H., Caplan, M., & Toth, J. A. (2004). Using Heuristics to Evaluate the Playability of Games. *Extended Abstracts CHI 2004*, 1509–1512.
- Dillon, R. (2010). *On the Way to Fun: An Emotion-Based Approach to Successful Game Design*. Natick, MA: A K Peters, Ltd.
- Drachen, A., Seif El-Nasr, M., & Canossa, A. (2013). Game analytics—The basics. In M. Seif El-Nasr, A. Drachen & A. Canossa (Eds.), *Game Analytics—Maximizing the Value of Player Data*. London: Springer, pp. 13–40.
- Dutton, D. G., & Aaron, A. P. (1974). Some evidence for heightened sexual attraction under conditions of high anxiety. *Journal of Personality and Social Psychology*, 30, 510–517.
- Dweck, C. S., & Leggett, E. L. (1988). A social-cognitive approach to motivation and personality. *Psychological Review*, 95(2), 256–273.
- Easterbrook, J. A. (1959). The effect of emotion on cue utilization and the organization of behaviour. *Psychological Review*, 66, 183–201.
- Ebbinghaus, H. (1885). *Über das Gedächtnis*. Leipzig: Dunker. Translated
- Ebbinghaus, H. (1913/1885) *Memory: A Contribution to Experimental Psychology*. Ruger HA, Bussenius CE, translator. New York: Teachers College, Columbia University.
- Ekman, P. (1972). Universals and Cultural Differences in Facial Expressions of Emotions. In Cole, J. (Ed.), *Nebraska Symposium on Motivation*. Lincoln, NB: University of Nebraska Press, pp. 207–282.
- Ekman, P. (1999). Facial expressions. In T. Dalgleish & M. J. Power (Eds.), *The Handbook of Cognition and Emotion*. New York: Wiley, pp. 301–320.
- Eysenck, M. W., Derakshan, N., Santos, R., & Calvo, M. G. (2007). Anxiety and cognitive performance: Attentional control theory. *Emotion*, 7, 336–353
- Fechner, G. T. (1966). *Elements of psychophysics* (Vol. 1). (H. E. Adler, Trans.). New York: Holt, Rinehart & Winston. (Original work published 1860).
- Federoff, M. A. (2002). Heuristics and usability guidelines for the creation and evaluation of fun in videogames. Master's thesis, Department of Telecommunications, Indiana University.
- Festinger, L. (1957). *A Theory of Cognitive Dissonance*. Stanford, CA: Stanford University Press.
- Fields, T. V. (2013). Game industry metrics terminology and analytics case. In M. Seif El-Nasr, A. Drachen & A. Canossa (Eds.), *Game Analytics—Maximizing the Value of Player Data*. London: Springer, pp. 53–71.
- Fitts, P. M. (1954). The information capacity of the human motor system in controlling the amplitude of movement. *Journal of Experimental Psychology*, 47, 381–391.
- Fitts, P. M., & Jones, R. E. (1947). Analysis of factors contributing to 460 “pilot error” experiences in operating aircraft controls (Report No. TSEAA-694-12). Dayton, OH: Aero Medical Laboratory, Air Materiel Command, U.S. Air Force.
- Fu, F. L., Su, R. C., & Yu, S. C. (2009). EGameFlow: A scale to measure learners' enjoyment of e-learning games. *Computers and Education*, 52, 101–112.

## Teknik Kreatif Produksi Film

- Fullerton, T. (2014). *Game Design Workshop: A Playcentric Approach to Creating Innovative Games*. 3rd edn. Boca Raton, FL: CRC press.
- Galea, J. M., Mallia, E., Rothwell, J., & Diedrichsen, J. (2015). The dissociable effects of punishment and reward on motor learning. *Nature Neuroscience*, 18, 597–602.
- Gerhart, B., & Fang, M. (2015). Pay, intrinsic motivation, extrinsic motivation, performance, and creativity in the workplace: Revisiting long-held beliefs. *Annual Review of Organizational Psychology and Organizational Behavior*, 2, 489–521.
- Gibson, J. J. (1979). *The Ecological Approach to Visual Perception*. Boston, MA: Houghton Mifflin.
- Goodale, M. A., & Milner, A. D. (1992). Separate visual pathways for perception and action. *Trends in Neuroscience*, 15, 20–5.
- Greene, R. L. (2008). Repetition and spacing effects. In J. Byrne (Ed.) *Learning and Memory: A Comprehensive Reference*. Vol. 2, pp. 65–78. Oxford: Elsevier.
- Green, C. S., & Bavelier, D. (2003). Action video game modifies visual selective attention. *Nature*, 423, 534–537.
- Gross, J. J. (Ed.). (2007). *Handbook of Emotion Regulation*. New York: Guilford Press.
- Guernsey, L., & Levine, M. (2015). *Tap, Click, Read: Growing Readers in a World of Screens*. San Francisco, CA: Jossey-Bass.
- Hartson, R. (2003). Cognitive, physical, sensory, and functional affordances in interaction design. *Interaction Design*, 22, 315–338.
- Hartson, R., & Pyla, P. (2012). *The UX Book: Process and Guidelines for Ensuring a Quality User Experience*. Waltham, MA: Morgan Kaufmann/Elsevier.
- Hazan, E. (2013). Contextualizing data. In M. Seif El-Nasr, A. Drachen & A. Canossa (Eds.), *Game Analytics—Maximizing the Value of Player Data*. London: Springer, pp. 477–496.
- Hennessey, B. A., & Amabile, T. M. (2010). Creativity. *Annual Review of Psychology*, 61, 569–598.
- Heyman, J., & Ariely, D. (2004). Effort for payment. A tale of two markets. *Psychological Science*, 15, 787–793.
- Hodent, C. (2014). Toward a playful and usable education. In F. C. Blumberg (Ed.), *Learning by Playing: Video Gaming in Education*. pp. 69–86. Oxford, UK: Oxford University Press.
- Hodent, C. (2015). 5 Misconceptions about UX (User Experience) in video games. Gamasutra. Retrieved from [http://www.gamasutra.com/blogs/CeliaHodent/20150406/240476/5\\_Misconceptions\\_about\\_UX\\_User\\_Experience\\_in\\_Video\\_Games.php](http://www.gamasutra.com/blogs/CeliaHodent/20150406/240476/5_Misconceptions_about_UX_User_Experience_in_Video_Games.php)
- Hodent, C. (2016). The elusive power of video games for education. Gamasutra. Retrieved from [http://www.gamasutra.com/blogs/CeliaHodent/20160801/278244/The\\_Elusive\\_Power\\_of\\_Video\\_Games\\_for\\_Education.php#comments](http://www.gamasutra.com/blogs/CeliaHodent/20160801/278244/The_Elusive_Power_of_Video_Games_for_Education.php#comments)
- Hodent, C., Bryant, P., & Houdé, O. (2005). Language-specific effects on number computation in toddlers. *Developmental Science*, 8, 373–392.
- Horvath, K., & Lombard, M. (2009). *Social and Spatial Presence: An Application to Optimize Human-Computer Interaction*. Paper presented at the 12th Annual International Workshop on Presence, 11–13 November, Los Angeles, CA
- Houdé, O., & Borst, G. (2015). Evidence for an inhibitory-control theory of the reasoning brain. *Frontiers in Human Neuroscience*, 9, 148.



## Teknik Kreatif Produksi Film

- Huizinga, J. (1938/1955). *Homo Ludens: A Study of the Play Element in Culture*. Boston, MA: Beacon Press.
- Hull, C. L. (1943). *Principles of Behavior*. New York: Appleton.
- Isbister, K. (2016). *How Games Move Us: Emotion by Design*. Cambridge, MA: The MIT Press.
- Isbister, K., & Schaffer, N. (2008). What is usability and why should I care?; Introduction. In K. Ibister & N. Schaffer (Eds.), *Game Usability*. pp. 3–5. Burlington: Elsevier.
- Izard, C. E., & Ackerman, B. P. (2000). Motivational, organizational, and regulatory functions of discrete emotions. In M. Lewis & J. M. Haviland Jones (Eds.), *Handbook of Emotions*. pp.253–264. New York: The Guilford Press.
- Jarrett, C. (2015). *Great Myths of the Brain*. New York: Wiley.
- Jenkins, G. D., Jr., Mitra, A., Gupta, N., & Shaw, J. D. (1998). Are financial incentives related to performance? A meta-analytic review of empirical research. *Journal of Applied Psychology*, 83, 777–787.
- Jennett, C., Cox, A. L., Cairns, P., Dhoparee, S., Epps, A., Tijs, T., & Walton, A. (2008). Measuring and defining the experience of immersion in games. *International Journal of Human-Computer Studies*, 66, 641–661.
- Johnson, J. (2010). *Designing with the Mind in Mind: Simple Guide to Understanding User Interface Design Guidelines*. Burlington, NJ: Elsevier.
- Just, M. A., Carpenter, P. A., Keller, T. A., Emery, L., Zajac, H., & Thulborn, K. R. (2001). Interdependence of non-overlapping cortical systems in dual cognitive tasks. *NeuroImage*, 14, 417–426.
- Kahneman, D. (2011). *Thinking, Fast and Slow*. New York: Farrar, Straus and Giroux.
- Kahneman, D., & Tversky, A. (1984). Choices, values, and frames. *American Psychologist*, 39, 341–350.
- Kandel, E. (2006). *In Search of Memory: The Emergence of a New Science of Mind*. New York: W. W. Norton.
- Kelley, D. (2001). Design as an Iterative Process. Retrieved from <http://ecomer.stanford.edu/authorMaterialInfo.html?mid=686> (Accessed May 28, 2017).
- Kirsch, P., Schienle, A., Stark, R., Sammer, G., Blecker, C., Walter, B., Ott, U., Burkhart, J., & Vaitl, D., 2003. Anticipation of reward in a nonaversive differential conditioning paradigm and the brain reward system: An eventrelated fMRI study. *Neuroimage*, 20, 1086–1095.
- Klahr, D., & Carver, S. M. (1988). Cognitive objectives in a LOGO debugging curriculum: Instruction, learning, and transfer. *Cognitive Psychology*, 20, 362–404.
- Koelsch, S. (2014). Bain correlates of music-evoked emotions. *Nature Reviews Neuroscience*, 15, 170–180.
- Koster, R. (2004). *Theory of Fun for Game Design*. New York: Paraglyph Press.
- Krug, S. (2014). *Don't Make Me Think, Revisited: A Common Sense Approach to Web Usability*. 3rd edn. San Francisco, CA: New Riders, Peachpit, Pearson Education.
- Kuhn, G., & Martinez, L. M. (2012). Misdirection: Past, present, and the future. *Frontiers in Human Neuroscience*, 5, 172. <http://dx.doi.org/10.3389/fnhum.2011.00172>
- Laitinen, S. (2008). Usability and playability expert evaluation. In K. Ibister & N. Schaffer (Eds.), *Game Usability*. pp. 91–111. Burlington: Elsevier.
- Lambrecht, A., & Tucker, C. E. (2016). The Limits of Big Data's Competitive Edge. MIT IDE Research Brief. Retrieved from <http://ide.mit.edu/sites/default/files/publications/IDE-researchbrief-v03.pdf> (Accessed May 28, 2017).

## Teknik Kreatif Produksi Film

- Lavie, N. (2005). Distracted and confused? Selective attention under load. *Trends in Cognitive Sciences*, 9, 75–82.
- Lazarus, R. S. (1991). *Emotion and Adaptation*. Oxford, UK: Oxford University Press.
- Lazzaro, N. (2008). The four fun keys. In K. Ibister & N. Schaffer (Eds.), *Game Usability*. Burlington: Elsevier, pp. 315–344.
- LeDoux, J. (1996). *The Emotional Brain: The Mysterious Underpinnings of Emotional Life*. New York: Simon & Schuster.
- Lepper, M., Greene, D., & Nisbett, R. (1973). Undermining children's intrinsic interest with extrinsic rewards: A test of the "overjustification" hypothesis. *Journal of Personality and Social Psychology*, 28, 129–137.
- Lepper, M. R., & Henderlong, J. (2000). Turning "play" into "work" and "work" into "play": 25 years of research on intrinsic versus extrinsic motivation. In C. Sansone & J. M. Harackiewicz (Eds.), *Intrinsic and Extrinsic Motivation: The Search for Optimal Motivation and Performance*. San Diego, CA: Academic Press, pp. 257–307.
- Levine, S. C., Jordan, N. C., & Huttenlocher, J. (1992). Development of calculation abilities in young children. *Journal of Experimental Child Psychology*, 53, 72–103.
- Lewis-Evans, B. (2012). Finding out what they think: A rough primer to user research, Part 1. Gamasutra. Retrieved from [http://www.gamasutra.com/view/feature/169069/finding\\_out\\_what\\_they\\_think\\_a\\_.php](http://www.gamasutra.com/view/feature/169069/finding_out_what_they_think_a_.php) (Accessed May 28, 2017).
- Lewis-Evans, B. (2013). Dopamine and games—Liking, learning, or wanting to play? Gamasutra. Retrieved from [http://www.gamasutra.com/blogs/BenLewisEvans/20130827/198975/Dopamine\\_and\\_games\\_\\_Liking\\_learning\\_or\\_wanting\\_to\\_play.php](http://www.gamasutra.com/blogs/BenLewisEvans/20130827/198975/Dopamine_and_games__Liking_learning_or_wanting_to_play.php) (Accessed May 28, 2017).
- Lidwell, W., Holden, K., Butler, J., & Elam, K. (2010). *Universal Principles of Design: 125 Ways to Enhance Usability, Influence Perception, Increase Appeal, Make Better Design Decisions, and Teach through Design*. Beverly, MA: Rockport Publishers.
- Lieury, A. (2015). *Psychologie Cognitive*. 4e edn. Paris: Dunod.
- Lightbown, D. (2015). *Designing the User Experience of Game Development Tools*. Boca Raton, FL: CRC Press.
- Lilienfeld, S. O., Lynn, S. J., Ruscio, J., & Beyerstein, B. L. (2010). *50 Great Myths of Popular Psychology: Shattering Widespread Misconceptions about Human Behavior*. New York: Wiley-Blackwell.
- Lindholm, T., & Christianson, S. A. (1998). Gender effects in eyewitness accounts of a violent crime. *Psychology, Crime and Law*, 4, 323–339.
- Livingston, I. (2016). Working within Research Constraints in Video Game Development. Game UX Summit (Durham, NC, May 12th). Retrieved from [http://www.gamasutra.com/blogs/CeliaHodent/20160722/277651/Game\\_UX\\_Summit\\_2016\\_\\_All\\_Sessions\\_Summary.php-4-Ian Livingston](http://www.gamasutra.com/blogs/CeliaHodent/20160722/277651/Game_UX_Summit_2016__All_Sessions_Summary.php-4-Ian Livingston) (Accessed May 28, 2017).
- Loftus, E. F., & Palmer, J. C. (1974). Reconstruction of automobile destruction: An example of the interaction between language and memory. *Journal of Verbal Learning and Verbal Behavior*, 13, 585–589.
- Lombard, M., Ditton, T. B., & Weinstein, L. (2009). Measuring Presence: The Temple Presence Inventory (TPI). In *Proceedings of the 12th Annual International Workshop on Presence*. Retrieved from <https://pdfs.semanticscholar.org/308b/16bec9f17784fed039ddf4f86a856b36a768.pdf> (Accessed May 28, 2017).

## Teknik Kreatif Produksi Film

- Lynn, J. (2013). Combining back-end telemetry data with established user testing protocols: A love story. In M. Seif El-Nasr, A. Drachen & A. Canossa (Eds.), *Game Analytics—Maximizing the Value of Player Data*. London: Springer, pp. 497–514.
- Mack, S. (2016). Insights Hybrids at Riot: Blending Research at Analytics to Empower Player-Focused Design. *Game UX Summit* (Durham, NC, May 12th). Retrieved from [http://www.gamasutra.com/blogs/CeliaHodent/20160722/277651/Game\\_UX\\_Summit\\_2016\\_\\_All\\_Sessions\\_Summary.php-8](http://www.gamasutra.com/blogs/CeliaHodent/20160722/277651/Game_UX_Summit_2016__All_Sessions_Summary.php-8)-Steve Mack (Accessed May, 28, 2017).
- MacKenzie, I. S. (2013). *Human-Computer Interaction: An Empirical Research Perspective*. Waltham, MA: Morgan Kaufmann.
- Malone, T. W. (1980). What Makes Things Fun to Learn? Heuristics for Designing Instructional Computer Games. *Proceedings of the 3rd ACM SIGSMALL Symposium* (pp. 162–169), Palo Alto, CA.
- Marozeau, J., Innes-Brown, H., Grayden, D. B., Burkitt, A. N., & Blamey, P. J. (2010). The effect of visual cues on auditory stream segregation in musicians and non-musicians. *PLoS One*, 5(6), e11297.
- Maslow, A. H. (1943). A theory of human motivation. *Psychological Review*, 50, 370–396.
- Mayer, R. E. (2014). *Computer Games for Learning: An Evidence-Based Approach*. Cambridge, MA: MIT Press.
- McClure, S. M., Li, J., Tomlin, D., Cypert, K. S., Montague, L. M., & Montague, P. R. (2004). Neural correlates of behavioral preference for culturally familiar drinks. *Neuron*, 44, 379–387.
- McDermott, J. H. (2009). The cocktail party problem. *Current Biology*, 19, R1024–R1027.
- McGonigal, J. (2011). *Reality Is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World*. New York: Penguin Press.
- McLaughlin, A. (2016). Beyond Surveys & Observation: Human Factors Psychology Tools for Game Studies. *Game UX Summit* (Durham, NC, May 12th). Retrieved from [http://www.gamasutra.com/blogs/CeliaHodent/20160722/277651/Game\\_UX\\_Summit\\_2016\\_\\_All\\_Sessions\\_Summary.php-1](http://www.gamasutra.com/blogs/CeliaHodent/20160722/277651/Game_UX_Summit_2016__All_Sessions_Summary.php-1)-Anne McLaughlin (Accessed May 28, 2017).
- Medlock, M. C., Wixon, D., Terrano, M., Romero, R., & Fulton, B. (2002). Using the RITE method to improve products: A definition and a case study. Presented at the Usability Professionals Association 2002, Orlando, FL.
- Miller, G. A. (1956). The magical number seven, plus or minus two: Some limits on our capacity for processing information. *Psychological Review*, 63, 81–97.
- Nielsen, J. (1994). Heuristic evaluation. In J. Nielsen & R. L. Mack (Eds.), *Usability Inspection Methods*. pp. 25–62. New York: Wiley.
- Nielsen, J. (2006). *Corporate UX Maturity: Stages 5–8*. Nielsen Norman Group. Retrieved from <https://www.nngroup.com/articles/usability-maturitystages-5-8/> (Accessed May 28, 2017).
- Nielsen, J., & Molich, R. (1990). Heuristic Evaluation of User Interfaces. *Proceedings of the ACM CHI'90 Conference* (pp. 249–256), Seattle, WA, 1–5 April.
- Norman, D. A. (2005). *Emotional Design: Why We Love (or Hate) Everyday Things*. New York: Basic Books.
- Norman, D. A. (2013). *The Design of Everyday Things, Revised and Expanded Edition*. New York: Basic Books.
- Norman, D. A. (2016). UX, HCD, and VR: Games of Yesterday, Today, and the Future. *Game UX Summit* (Durham, NC, May 12th). Retrieved from

## Teknik Kreatif Produksi Film

- [http://www.gamasutra.com/blogs/CeliaHodent/20160722/277651/Game\\_UX\\_Summit\\_2016\\_\\_All\\_Sessions\\_Summary.php-12-Don Norman](http://www.gamasutra.com/blogs/CeliaHodent/20160722/277651/Game_UX_Summit_2016__All_Sessions_Summary.php-12-Don%20Norman) (Accessed May 28, 2017).
- Norman, D. A., Miller, J., & Henderson, A. (1995). What You See, Some of What's in the Future, And How We Go About Doing It: HI at Apple Computer. Proceedings of CHI 1995, Denver, CO.
- Norton, M. I., Mochon, D., & Ariely, D. (2012). The IKEA effect: When labor leads to love. *Journal of Consumer Psychology*, 22, 453–460.
- Ochsner, K. N., Ray, R. R., Hughes, B., McRae, K., Cooper, J. C., Weber, J., Gabrieli, J. D. E., & Gross, J. J. (2009). Bottom-up and top-down processes in emotion generation. *The Association for Psychological Science*, 20, 1322–1331.
- Oosterbeek, H., Sloof, R., & Kuilen, G. V. D. (2004). Cultural differences in ultimatum game experiments: Evidence from a meta-analysis. *Experimental Economics*, 7, 171–188.
- Paivio, A. (1974). Spacing of repetitions in the incidental and intentional free recall of pictures and words. *Journal of Verbal Learning and Verbal Behavior*, 13, 497–511.
- Palmiter, R. D. (2008). Dopamine signaling in the dorsal striatum is essential for motivated behaviors: Lessons from dopamine-deficient mice. *Annals of the New York Academy of Science*, 1129, 35–46.
- Papert, S. (1980). *Mindstorms. Children, Computers, and Powerful Ideas*. New York: Basic Books.
- Pashler, H., McDaniel, M., Rohrer, D., & Bjork, R. (2008). Learning styles: Concepts and evidence. *Psychological Science in the Public Interest*, 9, 105–119.
- Pavlov, I. P. (1927). *Conditioned Reflexes*. London: Clarendo Press.
- Pellegrini, A. D., Dupuis, D., & Smith, P. K. (2007). Play in evolution and development. *Developmental Review*, 27, 261–276.
- Peterson, M. (2013). *Preschool Math: Education's Secret Weapon*. Huffington Post. Retrieved from [http://www.huffingtonpost.com/matthew-peterson/post\\_5235\\_b\\_3652895.html](http://www.huffingtonpost.com/matthew-peterson/post_5235_b_3652895.html)
- Piaget, J. (1937). *La construction du reel chez l'enfant*. Neuchâtel: Delachaux & Niestlé.
- Piaget, J., & Inhelder, B. (1969). *The Psychology of the Child*. New York: Basic Books.
- Pickel, K. L. (2015). Eyewitness memory. In J. Fawcett, E. F. Risko & A. Kingstone (Eds.), *The Handbook of Attention*. Cambridge, MA: MIT Press, (pp. 485–502).
- Pinker, S. (1997). *How the Mind Works*. New York, NY: W. W. Norton & Company.
- Prensky, M. (2001). Digital Natives, Digital Immigrants: Do they really think different? *On the Horizon*, 9, 1–6. Retrieved from <http://www.marcprensky.com/writing/Prensky%20-%20Digital%20Natives,%20Digital%20Immigrants%20-%20Part1.pdf> (Accessed May 28, 2017).
- Przybylski, A. K. (2016). How We'll Know When Science Is Ready to Inform Game Development and Policy. Game UX Summit (Durham, NC, May 12th). Retrieved from [http://www.gamasutra.com/blogs/CeliaHodent/20160722/277651/Game\\_%20UX\\_Summit\\_2016\\_\\_All\\_Sessions\\_Summary.php-3-Andrew%20Przybylski#3-Andrew Przybylski](http://www.gamasutra.com/blogs/CeliaHodent/20160722/277651/Game_%20UX_Summit_2016__All_Sessions_Summary.php-3-Andrew%20Przybylski#3-Andrew%20Przybylski) (Accessed May 28, 2017).
- Przybylski, A. K., Deci, E. L., Rigby, C. S., & Ryan, R. M. (2014). Competenceimpeding electronic games and players' aggressive feelings, thoughts, and behaviors. *Journal of Personality and Social Psychology*, 106, 441–457.
- Przybylski, A. K., Rigby, C. S., & Ryan, R. M. (2010). A motivational model of video game engagement. *Review of General Psychology*, 14, 154–166.

## Teknik Kreatif Produksi Film

- Reber, A. S. (1989). Implicit learning and tacit knowledge. *Journal of Experimental Psychology: General*, 118, 219–235.
- Rensink, R. A., O'Regan, J. K., & Clark, J. J. (1997). To see or not to see? The need for attention to perceive changes in scenes. *Psychological Science*, 8, 368–373.
- Rogers, S. (2014). *Level Up! The Guide to Great Video Game Design*. 2nd edn. Chichester, UK: Wiley.
- Rosenthal, R., & Jacobson, L. (1992). *Pygmalion in the Classroom*. Expanded edn. New York: Irvington.
- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2000). Self-determination theory and the facilitation of intrinsic motivation, social development, and well-being. *American Psychologist*, 55, 68–78.
- Sacks, O. (2007). *Musicophilia: Tales of Music and the Brain*. London: Picador.
- Salen, K., & Zimmerman, E. (2004). *Rules of Play: Game Design Fundamentals*, Vol. 1. London: MIT.
- Saloojee, Y., & Dagli, E. (2000). Tobacco industry tactics for resisting public policy on health. *Bulletin of World Health Organization*, 78, 902–910.
- Schachter, S., & Singer, J. E. (1962). Cognitive, social, and physiological determinants of emotional state. *Psychological Review*, 69, 379–399.
- Schaffer, N. (2007). *Heuristics for Usability in Games*. Rensselaer Polytechnic Institute, White Paper. <https://pdfs.semanticscholar.org/a837/d36a0dda35e10f7dfce77818924f4514fa51.pdf> (Accessed May 28, 2017).
- Schell, J. (2008). *The Art of Game Design*. Amsterdam: Elsevier/Morgan Kaufmann.
- Schüll, N. D. (2012). *Addiction by Design: Machine Gambling in Las Vegas*. Princeton, NJ: Princeton University Press.
- Schultheiss, O. C. (2008). Implicit motives. In O. P. John, R. W. Robins & L. A. Pervin (Eds.), *Handbook of Personality: Theory and Research*. 3rd edn. New York: Guilford, pp. 603–633.
- Schultz, W. (2009). Dopamine Neurons: Reward and Uncertainty. In: L. Squire (Ed.), *Encyclopedia of Neuroscience*. Oxford: Academic press, pp. 571–577.
- Schvaneveldt, R. W., & Meyer, D. E. (1973). Retrieval and comparison processes in semantic memory. In S. Kornblum (Ed.). *Attention and Performance IV* (pp. 395–409). New York: Academic Press.
- Selten, R., & Stoecker, R. (1986). End behavior in sequences of finite prisoner's dilemma supergames a learning theory approach. *Journal of Economic Behavior & Organization*, 7, 47–70.
- Shafer, D. M., Carbonara, C. P., & Popova, L. (2011). Spatial presence and perceived reality as predictors of motion-based video game enjoyment. *Presence*, 20, 591–619.
- Shaffer, D. W. (2006). *How Computer Games Help Children Learn*. New York: Palgrave Macmillan.
- Shaffer, N. (2008). Heuristic evaluation of games. In K. Ibister & N. Schaffer (Eds.), *Game Usability*. pp. 79–89. Burlington, NJ: Elsevier.
- Shepard, R. N., & Metzler, J. (1971). Mental rotation of three-dimensional objects. *Science*, 171, 701–703.
- Simons, D. J., & Chabris, C. F. (1999). Gorillas in our midst: Sustained inattentive blindness for dynamic events. *Perception*, 28, 1059–1074.
- Simons, D. J., & Levin, D. T. (1998). Failure to detect changes to people in a realworld interaction. *Psychonomic Bulletin and Review*, 5, 644–649.

## Teknik Kreatif Produksi Film

- Sinek, S. (2009). *Start with Why: How Great Leaders Inspire Everyone to Take Action*. New York, NY: Penguin Publishers.
- Skinner, B. F. (1974). *About Behaviorism*. New York: Knoph.
- Stafford, T., & Webb, M. (2005). *Mind Hacks: Tips & Tools for Using your Brain*. Sebastapol, CA: O'Reilly.
- Sweetser, P., & Wyeth, P. (2005). GameFlow: A model for evaluating player enjoyment in games. *ACM Computers in Entertainment*, 3, 1–24.
- Sweller, J. (1994). Cognitive load theory, learning difficulty and instructional design. *Learning and Instruction*, 4, 295–312.
- Swink, S. (2009). *Game Feel: A Game Designer's Guide to Virtual Sensation*. Burlington, MA: Morgan Kaufmann.
- Takahashi, D. (2016). With just 3 games, Supercell made \$924M in profits on \$2.3B in revenue in 2015. *VentureBeat*. Retrieved from <https://venturebeat.com/2016/03/09/with-just-3-games-supercell-made-924m-in-profits-on-2-3b-in-revenue-in-2015/> (Accessed May 28, 2017).
- Takatalo, J., Häkkinen, J., Kaistinen, J., & Nyman, G. (2010). Presence, involvement, and flow in digital games. In R. Bernhaupt (Ed.), *Evaluating User Experience in Games* (pp. 23–46). London: Springer-Verlag.
- Thorndike, E. L. (1913). *Educational Psychology: The Psychology of Learning*, (Vol. 2). New York: Teachers College Press.
- Toppino, T. C., Kasserman, J. E., & Mracek, W. A. (1991). The effect of spacing repetitions on the recognition memory of young children and adults. *Journal of Experimental Child Psychology*, 51, 123–138.
- Tversky, A., & Kahneman, D. (1974). Judgment under uncertainty: Heuristics and biases. *Science*, 185, 1124–1130.
- Valins, S. (1966). Cognitive effects of false heart-rate feedback. *Journal of Personality and Social Psychology*, 4, 400–408.
- van Honk, J., Will, G. -J., Terburg, D., Raub, W., Eisenegger, C., & Buskens, V. (2016). Effects of testosterone administration on strategic gambling in poker play. *Scientific Reports*, 6, 18096.
- Vogel, S., & Schwabe, L. (2016). Learning and memory under stress: Implications for the classroom. *Science of Learning*, 1, Article number 16011.
- Vroom, V. H. (1964). *Work and Motivation*. San Francisco, CA: Jossey-Bass.
- Vygotsky, L. S. (1967). Play and its role in the mental development of the child. *Soviet Psychology*, 5, 6–18.
- Vygotsky, L. S. (1978). Interaction between learning and development. In M. Cole, V. John-Steiner, S. Scribner & E. Souberman (Eds.), *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Cambridge, MA: Harvard University Press, pp. 79–91.
- Wahba, M. A., & Bridwell, L. G. (1983). Maslow reconsidered: A review of research on the need hierarchy theory. In R. Steers & L. Porter (Eds.), *Motivation and Work Behavior*. New York: McGraw-Hill, pp. 34–41.
- Wertheimer, M. (1923). *Untersuchungen zur Lehre der Gestalt II*, *Psychol Forsch.* 4, 301–350. Translation published as *Laws of Organization in Perceptual Forms*, In Ellis WA *Source Book of Gestalt Psychology* (pp. 71–88). London: Routledge (1938)
- Whorf, B. L. (1956). *Language, Thought and Reality*. Cambridge: MIT.

## Teknik Kreatif Produksi Film

Wynn, K. (1992). Addition and subtraction by human infants. *Nature*, 358, 749–750.

Yee, N. (2016). Gaming Motivations Align with Personality Traits. Retrieved from <http://quanticfoundry.com/2016/01/05/personality-correlates/> (Accessed May 28, 2017).

# TEKNIK KREATIF PRODUKSI FILM

## ( Publikasi Media Sosial )

**Sarwo Nugroho, S.Kom., M.Kom**

### BIO DATA PENULIS



sarwo, sang kandidat doktor ISI Jogyakarta serta pemerhati budaya visual. Aktifitas sehari - hari sebagai dosen pada progra, studi Desain Grafis di Universitas Sains dan Teknologi Komputer (Universitas STEKOM). Menulis dengan komprehensif dengan wawasan yang lengkap, serta mengemasnya secara sederhana sehingga penting untuk dibaca oleh

mereka yang ingin terus memperdalam “ilmu bedah” desain grafis atau desain komunikasi visual. Secara umum buku videografi ini mampu memuaskan dahaga kurangnya buku-buku videografi berbahasa Indonesia. Buku lain yang sudah di tulis antara lain : Desain Grafis, Teknik Videografi, Manajemn Warna dan Desain, Perancangan Media Publikasi, Desain Kemasan Kreatif, dan Semiotika Desain. Sudah selayaknya bila program studi desain grafis atau desain komunikasi visual dari berbagai perguruan tinggi di Indonesia mengundang Sarwo. Piliang untuk membedah buku karya Sarwo ini, serta membahas masalah Videografi dan perannya dalam dunia desain. Semoga setelah meraih gelar doktornya, dunia desain grafis akan disuguhi Sarwo Nugroho dengan buku-bukunya yang lain – demi terbentuknya profesi dan



YAYASAN PRIMA AGUS TEKNIK

### **PENERBIT :**

**YAYASAN PRIMA AGUS TEKNIK**

JL. Majapahit No. 605 Semarang

Telp. (024) 6723456. Fax. 024-6710144

Email : penerbit\_ypat@stekom.ac.id