

**PENATAAN KAMERA DALAM FILM PENDEK TENTANG
FENOMENA GAYA HIDUP CLUBBERS SISWI SMA DI KOTA
BANDUNG**

**CAMERA SETTING IN SHORT FILM ABOUT PHENOMENA
OF CLUBBERS LIFESTYLE OF HIGH SCHOOL STUDENTS IN BANDUNG
CITY**

Dwiki Febriansyah, Dedi Warsana, S.Pd., M.Sn.

Prodi S1 Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom
Jl. Telekomunikasi No.1, Terusan Buah Batu, Bandung 40257 Indonesia

wikifebriansyah@gmail.com, Dedi.warsana@gmail.com

Abstrak

Febriansyah, Dwiki. 2018. Penataan Kamera Film Fiksi Pendek Gaya Hidup Clubbers Siswi SMA di Kota Bandung Tugas Akhir. Program Studi Desain Komunikasi Visual. Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom. Bandung.

Film fiksi pendek Hilangnya Permata adalah sebuah film fiksi yang memanfaatkan Psikologi remaja Clubbers siswi SMA di kota Bandung merupakan perancangan film fiksi yang dimana film tersebut di angkat dari pendekatan psikologis objek yang di teliliti, khususnya remaja wanita. Film ini ingin memunculkan unsur naratif yang di landaskan objek psikologis remaja wanita. Pengambilan topik ini dikarenakan semakin banyak remaja wanita di bawah umur yang melakukan gaya hidup malam seperti pergi ke klub malam. Sementara Pengaruh Globalisasi yang saat ini masuk ke dalam pikiran Siswi SMA tentang arus gaya hidup Barat yang tidak sesuai dengan norma sosial di Indonesia. Film fiksi dapat memberikan pesan secara tidak langsung kepada penonton tentang setiap unsur yang ada di dalam film tersebut seperti warna, *angle* kamera, hingga teknik pengambilan gambar dapat memberikan pesan yang mencakup semua hal yang ada dan dilakukan di depan kamera. Yang menciptakan imaji visual dalam sebuah film adalah *Direct of Photography* atau Penata Kamera. Ia adalah orang yang bertanggungjawab terhadap kualitas fotografi dan pandangan sinematik (*cinematic look*) dari sebuah film.

Kata kunci: Penataan Kamera, Film, Fiksi, Psikologi Objek, Globalisasi, Bandung.

Abstract

Febriansyah, Dwiki. 2018. Camera Setting Of Short Fiction Film High School Clubber Girl's Lifestyle in Bandung City. Final project. Visual Communication Design department. Faculty of Creative Industries, Telkom University. Bandung.

Short fiction film "Hilangnya Permata" is a fiction film about high school clubber girl's psychology in Bandung city. This film designed by using psychological approach over object of research i.e young woman. This film will shows it's narrative elements wich is based on young woman psychological condition as an object. This topic selected because the number of under-age young woman who joined the nightclub lifestyle is increasing. Meanwhile the effect of globalization that influence high school girl's mind is not fit with applicable social norm in Indonesia. Fiction film can explicitly give the audience message about every existing elements in the film e.g. color, camera angle, shooting technique. The man who create the visual imagery in a film is called Director of Photography, wich is responsible for photography quality and cinematic look of a film.

keywords : Camera setting, Film, Fiction, Object psychology, Bandung.

1. Pendahuluan

Gaya hidup adalah pola-pola tindakan yang membedakan antara satu orang dengan orang lainnya. Pola-pola kehidupan sosial yang khusus seringkali disederhanakan dengan istilah budaya. Sementara itu, gaya hidup tergantung pada bentuk-bentuk kultural, tata krama, cara menggunakan barang-barang, tempat dan waktu tertentu yang merupakan karakteristik suatu kelompok.

Gaya hidup juga menunjukkan bagaimana orang hidup, bagaimana membelanjakan uangnya, dan bagaimana mengalokasikan waktu dalam kehidupannya, juga dapat dilihat dari aktivitas sehari-harinya dan minat apa yang menjadi kebutuhan dalam hidupnya.

Kita hidup di zaman globalisasi, segalanya mengalami perubahan yang berdampak positif maupun yg negatif. Terutama bagi pemuda pemudi Indonesia. Pemikiran yang terus berkembang seturut kemajuan zaman, kemajuan teknologi ikut mempengaruhi segala perubahan yang terjadi, baik perubahan budaya, pergaulan, kebiasaan. Dari beberapa kasus yang telah ada sebelumnya, *Clubbing* merupakan salah satu contoh perubahan gaya hidup yang berdampak negatif. *Clubbing* sebagai suatu contoh gaya hidup hedonisme ini telah banyak menjerat remaja dibawah umur. Salah satunya para pelajar siswa Sekolah Menengah Atas. Karena para siswa SMA merupakan masa dimana rasa keingintahuan akan suatu hal dan memiliki keinginan untuk menjunjung eksistensi dirinya kepada orang lain, rasa dimana ingin dipandang sebagai orang yang berada dalam kelompoknya melalui sebuah gaya hidup budaya barat, yaitu *clubbing*.

Salah satu faktor yang membuat remaja dibawah umur mudah untuk memasuki sebuah club malam karena tidak adanya batasan atau persyaratan khusus untuk dapat memasuki club tersebut. Sehingga pelajar seperti siswi SMA dibawah umur dapat memasuki wilayah tersebut dengan akses yang mudah. Tidak sepatasnya seorang pelajar Siswi SMA memasuki wilayah tersebut, faktor lain yang mendorong remaja dibawah umur bebas masuk club malam karena longgarnya pengawasan dari orang tua. Kesenjangan keluarga dapat mendorong psikologis seorang anak untuk melakukan sesuatu yang buruk. Salah satunya kebebasan anak yang tidak terkontrol lagi aktifitasnya dan pergaulannya oleh orang tua. Sehingga dapat mendorong anak untuk melakukan gaya hidup negatif yang terpengaruh oleh lingkungan sekitarnya.

Terdapat 2 jenis gaya hidup yang umum dipandang orang, yakni yang bersifat positif dan bersifat negatif. Karena pandangan setiap orang berbeda beda akan suatu hal maka pastinya akan ada timbul perbedaan pendapat tentang masalah tersebut. Permasalahan gaya hidup adalah salah satu masalah yang cukup menarik perhatian masyarakat luas maka dari itu masalah gaya hidup diatas akan diangkat menjadi sebuah film untuk menjadi solusi terhadap masalah diatas.

Film adalah media komunikasi yang bersifat audio visual untuk menyampaikan suatu pesan kepada sekelompok orang yang berkumpul di suatu tempat tertentu (Effendy, 1986: 134). film secara umum dapat dibagi menjadi tiga jenis , yakni : dokumenter, fiksi, dan eksperimental.

Jenis film yang akan digunakan adalah fiksi. Film fiksi adalah sebuah genre film yang mengisahkan cerita fiktif maupun narasi. Film cerita biasanya berkebalikan dengan film yang menyajikan informasi secara langsung dan faktual seperti film dokumenter. Film fiksi dibentuk berdasarkan unsur penokohan, situasi, dan peristiwa yang hampir seluruhnya imajinatif atau rekayasa dari pikiran penulis, film fiksi juga dapat memberikan pesan secara tidak langsung kepada penonton melalui setiap element seperti warna, *angle* kamera, hingga teknik pengambilan gambar dapat memberikan pesan yang mencakup semua hal yang ada dan dilakukan di depan kamera.

Yang menciptakan imaji visual film adalah *Direct of Photography* atau Penata Kamera. Ia adalah orang yang bertanggungjawab terhadap kualitas fotografi dan pandangan sinematik (*cinematic look*) dari sebuah film. Ia juga melakukan perawatan alat terutama yang berhubungan dengan kamera, serta bekerja sangat dekat dengan sutradara. Dengan pengetahuannya tentang pencahayaan, lensa, kamera, *angle* dan imaji digital, seorang penata kamera seharusnya dapat menciptakan kesan/ rasa yang tepat, suasana dan gaya visual pada setiap shot yang membangkitkan emosi sesuai keinginan sutradara pada saat proses produksi. *Director of Photography* juga dapat mengalurkan sebuah cerita kedalam bentuk visual yang biasa disebut dengan *storyboard* yang dilakukan dalam proses pra produksi.

Storyboard adalah sebuah sketsa yang ditata secara berurutan sesuai pada naskah. Berfungsi untuk menyampaikan cerita yang kita susun kepada orang lain dalam bentuk visual dan dapat lebih mudah dimengerti. *Storyboard* dapat dibuat dalam bentuk gambar sketsa ataupun shot gambar yang disusun teratur sesuai alur pada naskah. Sehingga pada saat proses produksi penata kamera serta *crew* memiliki acuan dan rencana *shooting* sehingga penata kamera serta *crew* tidak lupa dalam mengerjakan tugas mereka masing masing dengan cepat dan tepat. Selain itu, *storyboard* juga berfungsi bagi *editor* untuk membantu menyusun *scene* yang berbeda beda sehingga memudahkan pekerjaan *editor* dalam pemilihan alur cerita pada setiap shot-shot gambar.

Sebuah film terbentuk dari sekian banyak shot. Tiap shot membutuhkan penempatan kamera pada posisi yang paling baik bagi pandangan mata penonton, bagi tata set dan *action* pada suatu saat tertentu perjalanan cerita. Menginterpretasi skenario dalam bentuk visual, menentukan *angle* kamera adalah tugas penata kamera atau *Director Of Photography*. Peran *Director Of Photography* sangat berpengaruh besar, karena pemilihan *angle* kamera, jarak kamera, penggunaan lensa, kecepatan gambar hingga gerak kamera bisa mempengaruhi visualisasi dramatis dari cerita. Oleh karena itu peneliti tertarik menjadi penata kamera atau *Director Of Photography* dalam pembuatan film fiksi pendek tentang gaya hidup *clubbers* Siswi SMA di Kota Bandung.

2. Dasar Teori

2.1 Definisi Film

Secara harfiah, film (sinema) adalah cinematographie yang berasal dari kata cinema (gerak), tho atau phytos (cahaya), danghaph (tulisan, gambar, citra). Jadi pengertiannya adalah melukis gerak dengan cahaya. Agar dapat melukis gerak dengan cahaya, harus menggunakan alat khusus, yang biasa disebut kamera.

Menurut Mascelli (2010: 1) menyatakan bahwa, "Sebuah film terbentuk dari sekian banyak shot." Sedangkan menurut Pratista (2008: 1) "Film secara umum dibagi atas dua unsur pembentuk yakni, unsur naratif dan unsur sinematik." Kedua unsur tersebut memiliki keterkaitan dan saling melengkapi satu sama lain dalam membuat sebuah film yang terstruktur. Dari pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa film merupakan kumpulan dari beberapa shot dengan unsur naratif dan cinematic yang digabungkan menjadi satu membentuk sebuah film yang terstruktur. Dari kedua unsur tersebut, penulis bergerak pada unsur sinematik khususnya sinematografi yang menjadi tugas penata kamera atau *Director of Photography*.

2.2 Pengertian Film Fiksi

Pengertian Film Fiksi Pendek adalah gabungan dari kedua kata yang memiliki arti sebagai berikut:

a. Film Fiksi

Menurut Pratista, film fiksi berbeda dengan film dokumenter, film fiksi terikat oleh plot. Film fiksi sering menggunakan cerita rekaan di luar kejadian nyata serta memiliki konsep pengadeganan yang telah dirancang sejak awal. Cerita biasanya juga memiliki karakter protagonis dan antagonis, masalah dan konflik, penutupan, serta pola pengembangan cerita yang jelas. (Pratista, 2008: 6)

b. Film Cerita Pendek

Pada umumnya, film pendek memiliki waktu durasi dibawah 60 menit. Film pendek biasanya banyak diproduksi oleh para mahasiswa dengan jurusan film atau kelompok/ komunitas yang menyukai dunia perfilman dan ingin melatih kemampuan memproduksi sebuah film. Bahkan ada juga orang yang sangat menyukai film film pendek karena konten dan konfliknya yang sedikit membuat film tersebut lebih mudah dimengerti maksud dan tujuannya.

Definisi tentang film dan unsur-unsur pembentuk film, adalah salah satu cara untuk membuat film terstruktur yang ideal. Film fiksi pendek yang memiliki durasi pendek ini merupakan film yang mempunyai konten dan konflik lebih sedikit dari film panjang namun sebenarnya sebuah film fiksi pendek memuat konten dan konflik yang lebih padat dalam mengungkapkan materi yang ingin ditampilkan karena keterbatasan durasi dalam film. Sehingga unsur unsur pembuat film harus saling mendukung dalam memuat isi keseluruhan cerita agar penonton dapat mengerti maksud dan tujuan film tersebut.

2.3 Peran Penata Kamera Dalam Film Fiksi

Yang menciptakan imaji visual film adalah sinematografer atau penata kamera. Ia adalah orang yang bertanggungjawab terhadap kualitas fotografi dan pandangan sinematik (*cinematic look*) dari sebuah film. Ia juga melakukan supervisi personil kamera dan pendukungnya serta bekerja sangat dekat dengan sutradara. Dengan pengetahuannya tentang pencahayaan, lensa, kamera, emulsi film dan imaji digital, seorang sinematografer menciptakan kesan/ rasa yang tepat, suasana dan gaya visual pada setiap shot yang membangkitkan emosi sesuai keinginan sutradara.

Tahap Pra Produksi:

- Menganalisa skenario (menginterpretasi skenario) dan membahasnya bersama sutradara dan penata artistik agar mencapai kesesuaian penafsiran untuk mewujudkan gagasan penulis skenario dan sutradara dalam bentuk nyata, dengan menciptakan konsep look dan mood yang disepakati bersama untuk menunjang penceritaan.
- Bersama sutradara dan penata artistik menetapkan lokasi syuting hasil dari tim hunting lokasi.
- Bersama sutradara, penata artistik dan departemen produksi, mengecek dan melihat ulang hasil hunting (interior/ eksterior). Merencanakan letak kamera dan pencahayaan di lokasi.

- Membentuk, memilih/menentukan teamwork yang dianggap memenuhi persyaratan.
- Menjabarkan konsep visual dalam pencapaian look dan mood (mencakup warna, pencahayaan, karakter visual, komposisi yang juga menghasilkan gerak) lebih baik dengan referensi foto/gambar yang selanjutnya didiskusikan dengan personil kamera dan pendukungnya.
- Menentukan kebutuhan dan menjamin semua peralatan dengan spesifikasi sesuai dengan desain visual. Kemudian mengkoordinasikan tugas personil kamera dan pendukungnya untuk menyiapkan dan memilih serta menentukan sarana peralatan dan bahan baku yang diperlukan dalam menjalankan tugasnya
- Melakukan uji coba peralatan dan bahan baku dengan uji coba filter, make up, kostum, properti dan warna set.
- Ikut menentukan laboratorium/studio paska produksi (film).

Tahap Produksi

- Mempelajari *breakdown* script dan shooting script dimana seorang sinematografer dapat memperhatikan setting lokasi syuting segala aspek elemen yang masuk ke dalam kamera
- Memberikan pengarahan tegas kepada personil kamera sesuai dengan design yang sudah dibuat.
- Mengawasi set lampu dan waspada terhadap kontinuiti. Mengarahkan dan menjaga kesinambungan suasana (atmosfer) dan format visual serta tata cahaya dari setiap shot. Menuntun dan mengembangkan teknis kreatif pencahayaan sebagai gaya dan perubahan peralatan untuk menerangi area aksi/subyek visual untuk menentukan eksposur yang tepat.
- Pada saat sutradara mengarahkan aktornya, sinematografer menyiapkan sudut pengambilan gambar, komposisi sesuai dengan *blocking* sutradara.
- Siap menghadapi perubahan karena situasi tertentu di luar rencana (perubahan cuaca, lingkungan set yang berubah).
- Memeriksa laporan kamera (*camera report*) dan continuity lighting log.
- Ikut serta memeriksa hasil release copy untuk koreksi kualitas.
Berdasarkan tugas *Director of Photography* yang dijelaskan diatas, dapat dikatakan bahwa *Director of Photography* atau penata kamera memiliki peran yang sangat penting dalam melakukan proses pembuatan film, penata kamera juga memiliki tugas serta tanggung jawab dalam perancangan pembuatan film agar proses pembuatan film menjadi lebih terarah. Selain itu, dalam tahap pra-produksi juga akan dilakukannya pembuatan *storyboard*.

2.4 Sinematografi

Sinematografi adalah merupakan keahlian dalam teknik menangkap gambar bergerak dan menggabung gambar tersebut sehingga menjadi rangkaian gambar yang dapat memberikan rancangan yang tersusun. (Pratista, 2008:89) menyatakan bahwa “Unsur sinematografi secara umum dapat dibagi menjadi tiga aspek, yakni: kamera, film, dan framing, serta kontinuiti waktu”. Seorang penata kamera harus memahami teknik - teknik pengambilan gambar serta memvisualisasikan naskah ke dalam *storyboard* berdasarkan konsep yang sudah disepakati dengan sutradara.

a. Angle Kamera

- **Angle Kamera Objektif**
(Mascelli, 2010:5) menyatakan bahwa “Kamera objektif melakukan pengambilan dari sudut titik pandang penonton, seperti mata seseorang yang sedang mencuri pandang.”
- **Angle Kamera Subjektif**
Miscelli (2010:6) menyatakan bahwa “Kamera subjektif membuat perekaman film dari sudut pandang seseorang, seperti berpasipasi dalam peristiwa yang disaksikan.”
- **Angle Kamera Point of View**
“Angle kamera *point of view* adalah merekam adegan dari titik pandang pemain tertentu .” (Miscelli, 2010:22)

b. Angle Kamera Dari Ukuran Subjek

- **Extream Long Shot (ELS)**
(Mascelli, 2010:28) menyatakan bahwa “Sebuah *extreme long shot* menggambarkan wilayah luas dari jarak jauh.”
Extreme long shot bisa menyajikan wilayah sangat luas atau memperlihatkan seluruh dari jarak yang jauh, untuk memberikan kesan keagungan dan pemandangan yang hebat dari pengambilan kamera tersebut.
- **Long Shot (LS)**

“Sebuah *long shot* mengkap seluruh wilayah untuk memperlihatkan tempat, orang dan objek-objek dalam adegan untuk memberitahukan kepada penonton penampilan secara keseluruhan.” (Mascelli 2010:29)

- **Medium Shot (MS Atau MED)**

Menurut Miscelli (2010:32) “*Medium shot* lebih baik didefinisikan sebagai *intermediate shot* karena terletak antara *long shot* dan *close up*, pengambilan kamera dari batas lutut keatas, atau sedikit dibawah pinggang. Sejumlah pemain bisa direkam dalam kelompok oleh *medium shot*, dimana kamera akan cukup dekat untuk merekam dengan jelas gerak-gerik, ekspresi wajah mereka”

- **Close Up (CU)**

“*Close up* adalah sarana unik dari film. Hanya film yang bisa membuat penggambaran skala besar atas bagian dari *action*. *Close up* yang dipilih secara bersama, direkam secara ahli dan disunting secara efektif akan menambah dampak dramatik dan kejelasan visual pada cerita.” (Mascelli, 2010:337)

a. **Angle Kamera dari Sudut Pengambilan**

- **High Angle**

Menurut Mascelli (2010:54) “*shot* yang diambil dengan *high angle* adalah segala macam *shot* dimana mata kamera diataskan ke bawah untuk menangkap subyek. *High angle* tidak harus kamera diletakkan di tempat yang tinggi. Bahkan mungkin letak kamera berada di bawah level mata juru kamera, tapi arah lensanya menunduk ke bawah, menangkap sebuah obyek kecil, maka *shot* itu sudah dalam *high angle*.”

- **Low Angle**

Shot low angle adalah setiap *shot* dimana kamera menengadahkan dalam merekam subyek. Sebuah *low angle* tidak usah harus berarti demikian rendah seperti pandangan mata cacing melihat setting atau *action*. Juga bukan pula menjelaskan bahwa kamera sekedar ditempatkan di bawah level mata juru kamera. *Low angle* harus digunakan kalau perlu untuk merangsang rasa kagum atau kegairahan, meningkatkan ketinggian atau kecepatan subjek, mengurangi *foreground* yang tidak disukai, menurunkan cakrawala dan menyusutkan latar belakang. (Mascelli, 2010:63)

d. **Pergerakan Kamera**

- **Pan**

Menurut Pratista (2008:109) “*Pan* adalah pergerakan kamera secara datar dengan posisi kamera yang statis untuk mengikuti pergerakan seorang karakter.”

- **Tilt**

Tilt merupakan pergerakan kamera secara tegak lurus dengan posisi kamera statis untuk menunjukkan obyek yang tinggi seperti misalnya gedung bertingkat dan patung raksasa. (Pratista 2008:109)

- **Tracking**

Pratista (2008:110) *Tracking shot* atau *dolly shot* merupakan pergerakan kamera akibat perubahan posisi kamera secara horizontal. Pergerakannya mempunyai berbagai bentuk seperti maju, mundur, melingkar, menyamping dan sering kali menggunakan rel atau track.”

- **Crane Shot**

Crane shot adalah pergerakan kamera akibat perubahan posisi kamera secara vertikal, horizontal, atau kemana saja selama masih di atas permukaan tanah. *Crane shot* umumnya menggunakan alat crane yang mampu membawa kamera bersama operatornya sekaligus dan dapat bergerak turun dan naik hingga beberapa meter. (Pratista 2008:110)

Crane shot bisa menghasilkan efek *high angle* dan sering dipakai untuk menunjukkan situasi pemandangan yang luas.

- **Handheld**

Menurut Pratista (2008:112) menyatakan bahwa “kamera dibawa langsung oleh yang bertugas menjaga kamera tanpa menggunakan alat bantu seperti tripod dan *dolly*.”

Teknik *handheld* kamera sudah biasa mengabaikan komposisi visual dan lebih menegaskan pada obyek yang diambil dan biasanya dikombinasikan dengan teknik kamera subyektif supaya penonton seolah diajak terlibat langsung dalam setiap adegan.

Ditegaskan oleh Purnamawati dan Eldarni (2001:4) yaitu media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa

sedemikian rupa sehingga terjadi proses belajar. Dari beberapa teori diatas dapat disimpulkan bahwa media merupakan sebuah alat untuk menyampaikan atau menyalurkan pesan dan informasi untuk mencapai tujuan tertentu.

2.5 Gaya Hidup

Gaya hidup adalah pola tingkah laku sehari-hari segolongan manusia dalam masyarakat (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2016). Gaya hidup bisa merupakan identitas kelompok. Dimana dalam kelompok tersebut dapat mempengaruhi identitas individu yang berada dalam kelompok tersebut. Gaya hidup juga dapat menggambarkan seluruh pola hidup seseorang dalam beraksi dan berinteraksi seperti kata Kotler (2022:192) “gaya hidup menggambarkan “keseluruhan diri seseorang” dalam berinstraksi dengan lingkungannya”.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa gaya hidup merupakan pola hidup seseorang dalam suatu lingkungan yang menunjukkan kepribadian seseorang yang terbentuk dari lingkungan sosialnya.

3. Konsep, Hasil, dan Media Perancangan

3.1 Konsep Pesan

Siswi SMA di kota Bandung memiliki hubungan yang erat dengan dunia hiburan mala dan pergaulan bebas seperti clubbing, tetapi masih ada juga siswi SMA di kota Bandung yang tidak tersentuh dengan dunia hiburan malam karena mereka beranggapan kalo dunia hiburan malam bias membawa dampak negatif dalam hidup mereka.

Untuk memberi informasi kepada siswi SMA di kota Bandung bahwa dunia hiburan malam adalah suatu kegiatan yang harus dilakukan dengan penuh dipertimbangkan karena kegiatan tersebut mempunyai dampak negatif maupun positif, maka perlu adanya informasi yang memiliki pesan didalamnya. Salah satu media yang dapat dijadikan untuk menyampaikan informasi tersebut yaitu melalui film.

3.2 Konsep Kreatif

Konsep kreatif adalah interpretasi penulis yang berperan sebagai penata kamera yang membuat naratif visual dari sebuah treatment yang dibuat oleh sutradara. Dalam film jenis fiksi pendek ini penulis membuat sebuah komposisi dimana sebuah *shot* yang diambil dan dimasukkan kedalam sebuah komposisi *third-person perspective*, dimana yang maksud dari komposisi komposisi *third-person perspective* ialah untuk membuat para audiens yang menyaksikan tiap scenenya merasa seperti terlibat dalam film tersebut.

3.3 Konsep Media

Konsep media yang akan tercipta dalam membuat sebuah film yaitu adalah:

- **Durasi dan Format**
Estimasi durasi film yang akan dibuat adalah maksimal 15 menit. Format File video dalam melakukan pengambilan gambar yaitu menggunakan resolusi 1920x1080 full HD.
- **Trailer**
Perancang akan membuat trailer film berdurasi 1 menit sebagai media pendukung untuk mendeskripsikan cerita didalam film secara singkat.

3.4 Konsep Visual

Secara keseluruhan konsep visual pada film fiksi pendek ini bertujuan untuk menginformasikan kepada remaja gaya hidup malam seperti *clubbing* lama kelamaan akan merusak moral diri kita dari contoh beberapa kasus yang telah terjadi. Dan perancang membuat visual lebih menarik menggunakan beberapa teknik pengambilan gambar seperti *long shot*, *medium shot*, *low angle*, dan *eye level* serta menggunakan *third-person perspective*.

3.5 Proses Perancangan

a. Pra Produksi

Dalam Pra Produksi perancang mempersiapkan beberapa hal sebelum dilakukannya pengambilan gambar diantaranya adalah:

- **Menganalisa Naskah Film**
Pembuatan skenario disusun oleh sutradara namun, sutradara bekerja sama dengan perancang dan tim lainnya untuk menganalisa dan menentukan skenario yang akan ditampilkan ke dalam visual di pembuatan film dokumenter ini.
- **Menganalisa Director Shot**

Setelah melakukan analisa naskah film bersama sutradara, hal yang berikutnya dilakukan oleh perancang adalah membuat *breakdown shot* yang didapat dari menganalisa *director shot* yang telah dibuat oleh sutradara.

- **Hunting Lokasi**

Dalam hunting lokasi perancang datang ke tempat-tempat yang mempunyai unsur kehidupan malam seperti, jalan sulanjana, karaoke, jalan lengkong, serta rumah yang dipakai menjadi lokasi utama pengambilan gambar.

b. Produksi

Dalam tahap produksi, semua konsep dan sketsa yang telah dibuat ketika pra- produksi akan di implementasikan di tahap produksi. Penata kamera akan memvisualisasikan sketsa dalam bentuk video seperti *shot list* dan *storyboard* yang telah dibuat sebelumnya.

c. Pasca Produksi

Persiapan Editing

Persiapan pada tahap pasca produksi ini sutradara dan penata kamera menyiapkan hasil shot-shot yang telah diambil dan disusun agar mempermudah pekerjaan editor pada saat proses editing mulai dari video *footage*, *sound*, dan musik.

Proses Editing

Pada proses editing ini sangatlah perlu diperhatikan dalam pemotongan video dan suara. Dan tugas penata kamera adalah untuk menemani editor dalam proses editing karena penata kamera lebih paham atas aspek-aspek sinematografi dalam setiap gambar yang sudah ada dan mengikuti *storyboard* yang sudah di buat pada tahap pra produksi. **Hasil Perancangan**

Hasil perancangan didapat setelah dilakukannya Pra Produksi. Adapun hasil perancangan yang didapat adalah:

- **Implementasi Storyboard**





b. Media Pendukung

Media pendukung berfungsi sebagai sarana untuk mempromosikan media utama, media pendukung bersifat untuk menginformasikan, mempermudah masyarakat dalam menemukan dan ingin mengetahui film dokumenter bertema pergeseran budaya *graffiti* ini. Berikut adalah media pendukung dalam perancangan ini:

- Poster



4. Kesimpulan

Penataan kamera dalam film fiksi tentang fenomena gaya hidup clubbers siswi SMA di Kota Bandung adalah berdasarkan dari hasil analisis perancangan menggunakan pendekatan psikologi sosial, yaitu dengan menyelidiki hubungan antara manusia dan kelompok. Gaya hidup clubbers siswi SMA di Kota Bandung sendiri ada kaitannya dengan lingkungan tempat mereka tinggal dan kondisi lingkungan mereka. Sebagian besar mereka melakukan clubbing karena kesenjangan dan keharmonisan dengan keluarga mereka sangat rentan yang menyebabkan pengawasan orang tua terhadap anaknya menjadi lemah.

Film fiksi tentang tentang fenomena gaya hidup *clubbers* siswi SMA di Kota Bandung ini dikemas dengan gaya yang natural. Dirancang sedemikian rupa mulai dari setting dan menggunakan beberapa latar yang berbeda dengan menggunakan alur linier (lurus).

Berdasarkan permasalahan tersebut, perancang membuat suatu media yang menarik untuk memberikan informasi yang bersifat edukasi, peringatan dan berisi ajakan kepada generasi muda. Media tersebut adalah dalam bentuk film fiksi. Pesan yang ingin disampaikan melalui film pendek "Hilangnya Permata" ini berusaha untuk memberitahu permasalahan remaja pada zaman globalisasi sekarang ini kepada generasi muda serta orang tua.

Daftar Pustaka

- [1] Ariatama, Agni. Arda Muhlisiun. 2008. *Job Description Pekerja Film*. Jakarta: FFTV-IKJ
- [2] Mascelli, Joseph. 2010. *Lima Jurus Sinematografi* (terj. H. Misbach Yusa). Jakarta: FFTV-IKJ.
- [3] Pratista, Himawan. 2008. *Memahami Film*. Yogyakarta: Homerian Pustaka.
- [4] Ratna, Nyoman Kutha. 2010. *Metodologi Penelitian: Kajian Budaya dan Ilmu Sosial Humaniora Pada Umumnya*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- [5] Sarwono, Sarlito Wirawan. 2015. *Teori-Teori Psikologi Sosial*. Jakarta: Grafindo Persada