

Pembuatan Film Pendek Berjudul 'Jangan Menyerah' Dengan Menggunakan Kamera Smartphone

Darmoyo

Program Studi Sistem Informasi, Universitas Internasional Batam
Jl Gajah Mada Baloi Sei Ladi Batam 29442
darmoyoramli@gmail.com

Abstract

Capturing and recording images in making a film is not only done by pro cameras such as various kinds of camcorder video cameras and DSLR-type video cameras. In addition to its use requiring special expertise for the wearer, the video camera has various features or parts that are rather complicated in its operation and settings. The presence of video cameras found on smart phones, can provide an alternative for users in the process of taking and recording images that are more practical, fast and efficient. Although the results of images or videos produced through smart phone video cameras are not as good as when compared to using a more pro video camera. "The Making of A Short Movie 'Jangan Menyerah' using Smartphone Camera", shooting is done using a Samsung Galaxy J5 (2016) smart phone video camera with a cinematography method that goes through the video editing process using the Sony Vegas Pro 11.0 application. The results of the video in the form of short films then distributed publicly on the Youtube channel which are expected from the short film can be an interesting and entertaining film and can provide motivation to the audience to make a change.

Keywords: Multimedia, Cinematography, Short Movie, Smartphone, Sony Vegas Pro

Copyright © Journal of Information System and Technology. All rights reserved

1. PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Perkembangan teknologi sangat begitu pesat bahkan saat ini menjamurnya berbagai jenis produk ponsel pintar (smartphone) dapat mewakili dari canggihnya teknologi di kehidupan yang serba modern ini dengan melakukan segala sesuatunya lebih praktis, cepat, dan efisien [10]. Pengambilan gambar bergerak atau perekaman berupa video tidak hanya dilakukan oleh kamera-kamera pro. Dengan menggunakan kamera yang terdapat pada ponsel pintar, perekaman gambar dalam bentuk video bisa dikembangkan menjadi sebuah film yang menarik dan menghibur dengan dibantu aplikasi *editing* video.

Film merupakan suatu rangkaian gambar bergerak yang membentuk suatu cerita dan

memiliki durasi waktu di bawah 50 menit. Film memiliki beberapa keistimewaan, diantaranya film bisa menghadirkan suatu pengaruh emosional yang kuat, bisa menggambarkan visual secara langsung, bisa berkomunikasi dengan penonton tanpa adanya konektifitas secara langsung, dan film juga bisa memotivasi para penontonnya untuk melakukan suatu perubahan [9].

Pembuatan sebuah film memiliki hubungan yang erat dengan sinematografi yang berdasarkan ilmu terapan, sinematografi merupakan ilmu yang membahas mengenai teknik menangkap suatu gambar dan menggabungkan gambar tersebut menjadi suatu rangkaian gambar yang bisa menyampaikan ide suatu cerita [1].

Kamera merupakan suatu penggabungan alat yang saling terintegrasi dan biasa digunakan untuk menghasilkan suatu tampilan gambar serta bisa juga digunakan untuk merekam suatu video. Kamera banyak ditemukan pada berbagai ponsel pintar atau *smartphone* yang digunakan sebagai fitur pelengkap [17]. Saat ini banyak kamera ponsel telah dilengkapi dengan berbagai macam kegunaan serta fitur, seperti fokus secara otomatis, *zoom* secara *digital*, optikal *zoom*, dan fitur-fitur lainnya. Beberapa fitur kamera yang terdapat di ponsel pintar memiliki kemampuan bisa bekerja sebagai kamera digital serta mampu melakukan perekaman video. Resolusi yang terdapat pada kamera adalah karakteristik yang paling penting untuk diperhatikan oleh banyak orang. Pengukuran resolusi diukur dalam satuan *MP* (*megapixel*) pada suatu lensa jenis fokus otomatis serta pencahayaan yang singkat (*flash*). Dalam menghasilkan kualitas suatu gambar atau foto menjadi lebih baik, maka suatu kamera harus didukung dengan ukuran *megapixel* yang lebih tinggi.

Berdasarkan pembahasan latar belakang masalah tersebut, penulis melakukan perancangan dan pembuatan sebuah film pendek yang berjudul 'Jangan Menyerah' dengan menggunakan kamera ponsel pintar (*smartphone*) dengan harapan pembuatan *project* ini bisa memberikan sebuah metode pembelajaran mengenai sinematografi pada proses pembuatan film pendek yang diharapkan bisa memberikan motivasi dan sikap positif bagi orang lain maupun bagi penulis.

2. LANDASAN TEORI

2.1. Sinematografi

Sinematografi merupakan kata serapan dari bahasa Inggris *Cinematography* yang berasal dari bahasa Latin *kinema* 'gambar'. Sinematografi berdasarkan ilmu terapan adalah bidang ilmu yang membahas mengenai teknik menangkap suatu gambar dan menggabungkan gambar tersebut hingga menjadi suatu rangkaian gambar yang bisa menyampaikan ide suatu cerita. Sinematografi memiliki suatu objek yang sama seperti dengan fotografi yaitu menangkap pantulan cahaya dari suatu benda. Sedangkan perbedaannya, terletak pada suatu gambar yang akan ditangkap. Ide yang disampaikan pada fotografi

menggunakan gambar tunggal, sedangkan penangkapan gambar pada sinematografi menggunakan rangkaian suatu gambar. Sinematografi bisa diartikan sebagai penggabungan antara fotografi dengan teknik merangkai gambar atau dalam sinematografi biasa disebut *montase* [1].

2.2 Multimedia

Multimedia berasal dari kata "*multi*" yang berarti banyak, dan "*media*" yang berarti sarana atau alat yang digunakan untuk menyampaikan informasi [5]. Berdasarkan kata, multimedia dapat dirumuskan sebagai wadah atau penyatuan beberapa media yang kemudian didefinisikan sebagai elemen-elemen pembentukan multimedia. Elemen-elemen tersebut adalah teks, gambar, suara, animasi, dan video [13].

2.3 Smartphone Camera

Fitur kamera video pada kamera ponsel mengacu pada kemampuan kamera dalam mengambil gambar bergerak. Biasanya kemampuan kamera dalam mengambil video ditentukan menurut resolusi dan kecepatannya. Seperti contoh *1080 (30 fps)* yaitu kemampuan kamera yang mampu merekam tampilan video dengan resolusi *1080 pixel* serta kecepatan *30 Fps*. *FPS* adalah *Frame Per Second*. Jumlah gambar yang mampu di tangkap dalam waktu 1 detik. Jadi *30 Fps* berarti kamera mampu merekam 30 gambar dalam waktu 1 detik dengan resolusi *1080 pixel* pada setiap gambarnya.

2.4 Sony Vegas Pro 11.0

Sony Vegas Pro merupakan paket *software* untuk mengedit video *non-linear editing* yang pada awalnya dikembangkan untuk *editor audio*, kemudian berkembang lagi menjadi sebuah *software editing video*. Berbeda dengan *editor* lain, *Sony Vegas Pro* mendukung teknologi *scripting* yang memberikan tugas sesuai otomatisasi, disederhanakan dalam alur kerja, dan efisiensi yang lebih besar dan lebih produktivitas. *Sony Vegas Pro* dikenal sebagai program *editing*

video yang bagus, namun ramah dan mudah digunakan bagi pemula.

2.5 Adobe Photoshop CS6

Adobe Photoshop atau biasa disebut *Photoshop* adalah perangkat lunak editor citra buatan *Adobe System* yang dikhususkan untuk pengeditan foto/gambar dan pembuatan efek. Perangkat lunak ini banyak digunakan oleh fotografer *digital* dan perusahaan iklan sehingga disebut sebagai pemimpin pasar (*market leader*) untuk perangkat lunak pengolah gambar/foto [14].

2.6 Celtx

Celtx merupakan *software word* prosesor yang digunakan untuk menulis naskah/skenario dalam proses kreatif pra-produksi pada sebuah film, *documenter*, *company profile*, bahkan untuk naskah pertunjukan seni teater. Pada tampilan depannya, *celtx* memiliki *template* seperti; skenario untuk film, visual audio, pertunjukan teater, *audio play*, *storyboard*, *comic book*, dan novel. Untuk penulisan suatu naskah atau skenario, *celtx* sudah dilengkapi dengan berbagai format tulisan seperti; *scene heading*, *action*, *character*, *dialog*, *shot*, *parenthetical*, *transition*, dan *text*.

3. METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Rancangan Penelitian

Dalam proses perancangannya, penulis menggunakan metode sinematografi pada kegiatan penelitiannya karena pada metode sinematografi beberapa tahapan dalam perancangan relatif sudah diketahui komponennya dan beberapa tahap perancangan lebih sederhana dan mudah untuk dilakukan. Kegiatan perancangan tersebut dibagi menjadi 3 tahapan yaitu tahap pra-produksi, tahap produksi, dan tahap pasca-produksi [11].

4. Implementasi dan Pembahasan

4.1 Perancangan Video

1. Tahap Pra-Produksi

Tahap pra-produksi memuat beberapa kegiatan seperti merancang ide atau menggagas cerita, menulis sebuah naskah atau skenario, menentukan tempat atau lokasi yang tepat, dan membuat *storyboard* [6]. Berikut merupakan beberapa tampilan *storyboard* film pendek 'Jangan Menyerah';

a. Tampilan Storyboard Scene 1

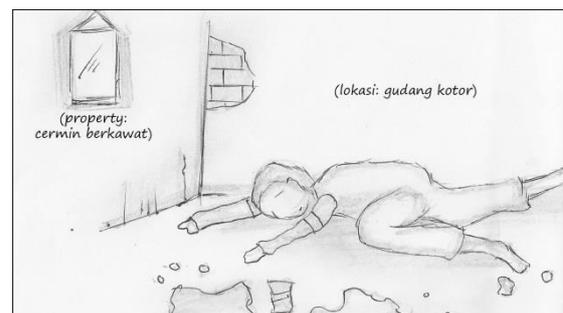
Tampilan *storyboard* ini menggambarkan sebuah keluarga yang sedang bercengkrama dalam kebersamaan. Menampilkan *scene* hitam putih yang menggambarkan bahwa adegan ini merupakan adegan masa lalu atau kenangan. Pada *scene* ini juga terdapat transisi judul dan suara dari aktor utama sebagai suara pembuka film. Pengambilan sudut gambar menggunakan *normal shot*. (Lihat Gambar 1).



Gambar 1 Tampilan Storyboard Scene 1

b. Tampilan Storyboard Scene 7

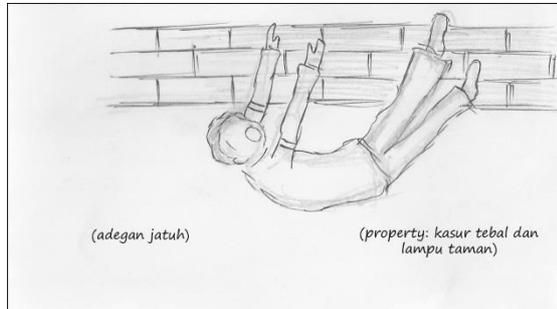
Tampilan *storyboard* ini menggambarkan pemeran utama sedang terbaring di sebuah gudang yang kotor. Pengambilan sudut gambar menggunakan teknik still camera dan long shot (Lihat Gambar 2).



Gambar 2 Tampilan Storyboard Scene 7

c. Tampilan *Storyboard Scene 12*

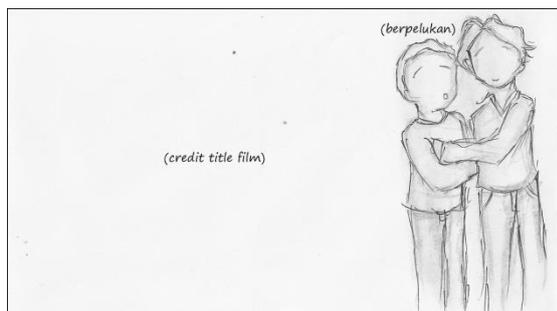
Menggambarkan adegan pemeran utama terjatuh setelah berusaha keluar dari tempat penculikan dengan memanjat pagar. Pengambilan sudut gambar menggunakan teknik *still camera* (Lihat Gambar 3).



Gambar 3 Tampilan *Storyboard scene 12*

d. Tampilan *Storyboard Scene 16*

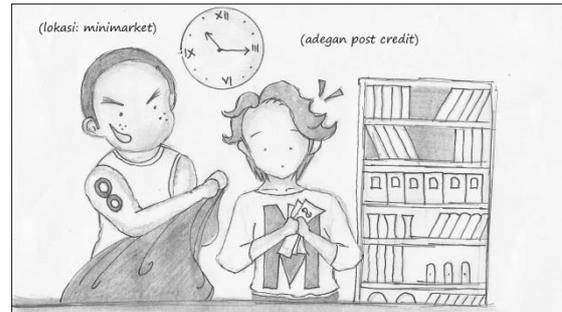
Pada tampilan *storyboard* ini menggambarkan adegan pemeran utama dan ayahnya berpelukan pada sisi *frame*. Sedangkan pada tengah *frame* akan muncul *credit title film* dengan efek transisi. Pengambilan sudut gambar menggunakan teknik *still camera* dan *long shot* (Lihat Gambar 4).



Gambar 4 Tampilan *Storyboard Scene 16*

e. Tampilan *Storyboard Scene 17*

Tampilan *storyboard* ini menggambarkan adegan setelah adegan film selesai (*post credit*). Adegan ini menggambarkan seorang Penjaga Minimarket yang sedang menghitung uang di belakang mesin kasir, di sekap oleh Penculik dari belakang. Pengambilan sudut gambar menggunakan teknik *head and shoulder* (Lihat Gambar 5).



Gambar 5 Tampilan *Storyboard Scene 17*

2. Produksi

Tahap produksi melakukan proses pengambilan gambar dengan menggunakan kamera *smartphone* yang dibantu dengan *tripod* khusus untuk ponsel agar gambar yang dihasilkan bisa fokus dan stabil. *Smartphone* yang digunakan oleh penulis adalah *Samsung Galaxy J5 (2016)* dengan *rear camera 13 MP, 4128 x 3096 pixels, autofocus, dan LED flash*.

Pengambilan gambar yang berupa video, digabungkan melalui proses *editing* dengan menggunakan aplikasi *Sony Vegas Pro 11.0* di *PC*. Proses *editing* video juga mencakup *cutting video, cropping, transisi, penambahan teks, backsound musik dan suara, efek pewarnaan (grading) pada video, dan penambahan garis hitam atas bawah (black bar) pada video*. Berikut tampilan proses *editing video* yang dilakukan di *Sony Vegas Pro 11.0* (Lihat Gambar 6);



Gambar 6 Tampilan Proses *Editing Video* di *Sony Vegas Pro 11.0*

3. Pasca-Produksi

Setelah tahap produksi dilakukan, akan menghasilkan sebuah video yang sesuai dengan *storyboard* yang telah dibuat sebelumnya berupa film pendek dan dipublikasikan di saluran Youtube. Adapun beberapa tampilan yang ada pada film pendek 'Jangan Menyerah' adalah sebagai berikut;

a. Tampilan *Scene 1*

Scene 1 menampilkan sebuah adegan kenangan masa lalu sebuah keluarga yang digambarkan dengan *grading scene* hitam putih. Pada *scene* ini ditambahkan musik latar bebas *royalty* dengan judul “*Little Planet*” yang telah di download dari situs www.bensound.com dan suara latar Pemeran Utama sebagai pembuka (*opening*). Pada *scene* ini juga ditambahkan tulisan untuk judul film dengan menggunakan transisi *fade offset* 1 detik. Durasi *scene* ini dimulai dari 00.00.00 - 00.00.25 (Lihat Gambar 7).



Gambar 7 Tampilan *Scene 7*

b. Tampilan *Scene 12*

Scene 12 menampilkan adegan pemeran utama terjatuh dari ketinggian. *Scene* ini berdurasi 00:06:05 - 00:06:29 (Lihat Gambar 8).



Gambar 8 Tampilan *Scene 12*

c. Tampilan *Scene 16*

Scene 16 menampilkan adegan terakhir film pendek dengan memunculkan teks berwarna putih yang menggunakan font *BrowalliaUPC* dengan ukuran 25 point untuk *credit title*. *Scene* ini juga menambahkan musik latar bebas royalti berjudul “*Once Again*”. *Scene* ini berdurasi 00:08:10 - 00:08:40 (Lihat Gambar 9).



Gambar 9 Tampilan *Scene 16*

d. Tampilan *Scene 17*

Scene 17 merupakan adegan *post credit* yang menampilkan seorang penculik membekap Kasir Minimarket yang sedang menghitung uang dari arah belakang. *Scene* ini berdurasi 00:08:40 - 00:08:55 (Lihat Gambar 10).



Gambar 10 Tampilan *Scene 17*

4.4 Implikasi

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh penulis dalam perancangan dan pembuatan film pendek berjudul ‘Jangan Menyerah’ dengan menggunakan kamera smartphone, implikasi yang didapat adalah sebagai berikut:

1. Bagi masyarakat secara umum sebagai pengguna media sosial seperti youtube, diharapkan sebuah film pendek selain bisa dijadikan sebagai media hiburan dan motivator juga bisa dijadikan sebagai contoh bagi pelaku pembuat film sejenis dalam berkreasi menciptakan sebuah film yang lebih baik kedepannya.
2. Bagi penulis pengalaman yang didapat dari perancangan pembuatan film pendek ini, menjadi sebuah motivasi kedepannya untuk menciptakan dan mengembangkan sebuah film yang lebih bervariasi dan memberikan pesan yang baik kepada masyarakat secara umum.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Dari hasil perancangan dan pembuatan film pendek yang dilakukan oleh peneliti yang berjudul “Pembuatan Film Pendek Berjudul ‘Jangan Menyerah’ dengan menggunakan Kamera Smartphone” peneliti menyimpulkan beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Proses perancangan pembuatan film pendek mencakup beberapa tahapan yang merupakan dasar dari teori sinematografi, yaitu tahapan pra-produksi, produksi, dan pasca-produksi.
2. Pengambilan gambar film pendek dilakukan dengan menggunakan kamera ponsel *android (smartphone) Samsung Galaxy J5 (2016)* dengan *rear camera 13 MP, FHD 1920x1080*.
3. Proses *editing* video menggunakan aplikasi *Sony Vegas pro 11.0*.
4. Hasil dari pembuatan film pendek ini diimplementasikan di saluran *www.youtube.com* dengan tautan <https://youtu.be/INB6VxMkyRU>
5. Mempublikasikan video berjudul “Jangan Menyerah” di saluran *Youtube*, diharapkan bisa menjadi suatu film yang dapat menghibur dan memberikan motivasi bagi penontonnya untuk melakukan suatu perubahan sesuai dengan pesan yang terkandung di dalamnya.

5.2. Saran

Dalam “Pembuatan Film Pendek Berjudul ‘Jangan Menyerah’ dengan Menggunakan Kamera Smartphone” tentu memiliki banyak kekurangan. Oleh sebab itu penulis memberikan beberapa saran untuk meningkatkan serta mengembangkan film-film pendek berikutnya, yaitu:

1. Film pendek tentunya bisa dijadikan sebagai media yang dapat memberikan dampak positif kepada penontonnya. Oleh karena itu peneliti untuk selanjutnya bisa mengambil tema yang lebih mempunyai dampak positif dan bermanfaat bagi penontonnya karena masih banyak sekali ide-ide yang dapat digali dan dikembangkan dalam pembuatan sebuah film.
2. Proses pembuatan film pendek memakan banyak sekali ruang penyimpanan. Oleh karena itu diperlukan laptop dengan

spesifikasi yang lebih baik guna menunjang kinerja pembuatan video dan proses *rendering* nya pun bisa berjalan dengan baik dan maksimal.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Abidin, A. (2016). Realita, Peran dan Keberadaan Pemulung di Tempat Pembuangan Akhir (TPA) Sampah Benowo melalui Video Dokumenter. *Video Dokumentasi*, 2(1), 1–13.
- [2] Aziz, B. I. W., Said, A. A., & Syahrir, N. (2017). Teknik Sinematografi Praktis Menggunakan Smartphone bagi Remaja Kelurahan Bontoduri. In *Prosiding Seminar Nasional Lembaga Pengabdian kepada Masyarakat* (pp. 332–336).
- [3] Guta, H. T. P. (2017). Produksi Film Pendek dengan Judul “Shocked.” *Multimedia*, 1(1), 1–5.
- [4] Hidayat, T., & Mustajab, A. A. A. (2015). Perancangan Film Pendek Animasi 2 Dimensi dengan Konsep Objek Silhouette dan Teknik Editing Cut Out. In *Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Multimedia* (Vol. 1, pp. 7–14).
- [5] Kausar, A., Sutiawan, Y. F., & Rosalina, V. (2015). Perancangan Video Company Profile Kota Serang dengan Teknik Editing Menggunakan Adobe Premier Pro CS 5. *Jurnal PROSISKO*, 2(1), 19–26.
- [6] Kezia, B., Ardianto, D. T., & Srisanto, E. (2015). Perancangan Video Musik Voice of The Restless : “My Guiding Star.” *Komunikasi Visual*, 1(1), 1–12.
- [7] Nurhardian, T., Ferdiansyah, R., & Dwiyatno, S. (2015). Iklan Layanan Masyarakat Tentang Tertib Berlalu Lintas di Kota Rangkas Bitung dengan Menggunakan Adobe Premiere dan Adobe After Effect. *Jurnal PROSISKO*, 2(1), 64–77.
- [8] Purwanto, A., & Hanief, S. (2016). Multimedia Pembelajaran Bahasa Indonesia Untuk Mahasiswa Berbasis Animasi. *Video Animasi*, 1(1), 6–7.
- [9] Ramadhan, F. I., & Adi, A. E. (2016). Penataan Kamera pada Film Fiksi Pendek dengan Memanfaatkan Teknik Compositing yang Berjudul “Dimensi Rasa.” *E-Proceeding of Art & Design*, 3(3), 477–483.
- [10] Sama, H. (2015). Analisis Sistem Manajemen Persediaan dengan Menggunakan Sistem Microsoft Business Solutions Navision dan Teknologi Informasi. *CBIS*, 3(1), 48–66.
- [11] Santoso, B. (2014). Pembuatan Video Profil Smart Preschool Kepunton Solo. *Vokasional Teknik Elektronika & Informatika*, 3(1), 53–58.

- [12] Saptadi, N. T. S., Marwi, H. C., & Wijaya, F. (2016). Penyusunan Sistem Evaluasi Kinerja Layanan Dalam Membangun Tata Kelola TI Berbasis Komputasi Awan. *Teknik Informasi Dan Sistem Informasi*, 2(2), 95–119.
- [13] Saputro, R. E., & Saputra, D. I. S. (2014). Pengembangan Media Pembelajaran Mengenal Organ Pencernaan Manusia Menggunakan Teknologi Augmented Reality. *Informasi Teknologi*, 6(2), 153–162.
- [14] Shaath, M. Z., Al-hanjouri, M., Naser, S. S. A., & Aldahdooh, R. (2017). Photoshop (CS6) Intelligent Tutoring System. *International Journal of Academic Research and Development*, 2(1), 81–86.
- [15] Suryawann, I. G. N. B., Darmawiguna, I. G. M., & Sindu, I. G. P. (2017). Film Dokumenter Kain Gringising di Desa Tenganan Pegringsingan. *KARMAPATI (Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika)*, 6(1), 52–63.
- [16] Susila, M. P. P., Baraja, A., & P, A. H. (2017). Produksi Film Pendek dengan Judul “Semau Gue.” *Motivasi*, 1(1), 1–5.
- [17] Wantoro, K., Sudjito, D. N., & Rondonuwu, F. S. (2016). Pemanfaatan Kamera Smartphone dan Eyetracking Analysis pada Percobaan Kinematika di Atas Landasan Udara Dua Dimensi. *Science Education*, 5(2), 1191–1197.
- [18] Wenten, K. G., Darmawiguna, I. G. M., & Pradnyana, I. M. A. (2017). Film Dokumenter Pembayaran Kaul dengan Bulu Geles di Desa Tambakan Kecamatan Kubutambahan Kabupaten Buleleng. *KARMAPATI (Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika)*, 6(1), 1–11.