

PEMBUATAN FILM PENDEK “DREAM CATCHER” MENGUNAKAN TEKNIK SINEMATOGRAFI

Muhammad Hafizh Albin Ramadhan, Noor Alam Hadiwijaya, Bambang Cahyono

Teknik Informatika Multimedia, Teknologi Informasi, Politeknik Negeri Samarinda

Jalan Cipto Mangun Kusumo, Samarinda, Indonesia

mhafizhalr@gmail.com

ABSTRAK

Film pendek merupakan sarana yang baik untuk menyampaikan pesan secara singkat kepada penonton. Ini didukung oleh karakteristik film pendek yang hanya berfokus pada satu konsep dan topik utama, biasanya durasi film pendek sekitar 5-12 menit. Di era globalisasi sekarang, banyak generasi muda mengalami konflik batin antara mengejar impian pribadi atau kewajiban untuk memenuhi ekspektasi orang tua, namun belum banyak media visual yang menunjukkan masalah ini dengan cara yang mudah dimengerti. Oleh karena itu, tujuan dari penelitian ini adalah membuat film pendek yang berjudul “Dream Catcher” dengan menggunakan teknik sinematografi seperti *close up*, *medium shot*, *wide shot*, dan *color grading*. Penelitian ini menggunakan metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) yang memiliki enam tahap yaitu konsep, perancangan, pengumpulan bahan, pembuatan, pengujian dan distribusi. Hasil dari penelitian ini adalah sebuah film pendek yang berjudul “Dream Catcher” yang telah diupload di channel youtube Teknik Informatika Multimedia POLNES. Berdasarkan kuisioner yang diisi oleh 50 responden mendapatkan nilai rata-rata sebesar 84,7%. Adapun peningkatan perbandingan sebelum dan setelah *color grading* dari 50,7% menjadi 82%. Data tersebut menunjukkan bahwa film ini berhasil menyampaikan pesan dengan baik serta mengalami peningkatan visual yang signifikan.

Kata kunci : Film pendek, Dream Catcher, sinematografi, MDLC

1. PENDAHULUAN

Saat ini, teknologi telah berkembang pesat dengan adanya berbagai platform media sosial seperti YouTube, TikTok, dan Instagram. Platform-platform ini memungkinkan masyarakat untuk berekspresi dengan bebas, salah satunya melalui media film pendek. Film pendek merupakan sarana yang baik dalam menyampaikan pesan kepada audiens. Ini didukung oleh karakteristik film pendek yang hanya berfokus pada satu konsep dan topik utama. Berbeda dengan film pada umumnya, film pendek memfokuskan diri pada cerita atau tema yang lebih spesifik dan disampaikan dalam durasi yang terbatas. Dengan durasi sekitar 5 hingga 30 menit, . Dalam konteks pendidikan dan sosial, film pendek memiliki potensi besar untuk meningkatkan kesadaran, membangun empati, dan memberikan pandangan baru tentang isu-isu yang dihadapi di masyarakat.

Perlu diketahui di era globalisasi, salah satu masalah yang sering kali ditemui pada masyarakat saat ini adalah anak-anak muda semakin terpapar pada berbagai pilihan karir dan gaya hidup yang sering tidak sesuai dengan keinginan diri sendiri. Mereka sering kali merasa terjebak di antara keinginan untuk mengejar impian pribadi atau kewajiban untuk memenuhi ekspektasi orang tua. Fenomena ini menjadi semakin umum di kalangan generasi muda, yang merasakan tekanan untuk sukses dalam rencana yang telah ditentukan oleh orang tua mereka.

Berdasarkan permasalahan diatas maka penulis akan melakukan penelitian yang berjudul “Pembuatan Film Pendek “Dream Catcher” Menggunakan Teknik Sinematografi”. Film ini akan menunjukkan sebuah proses bagaimana seorang anak yang menghadapi

berbagai tekanan dari sekitarnya salah satunya adalah orang tuanya sendiri. Dari penelitian ini akan menghasilkan sebuah film pendek untuk memberikan pandangan kepada penonton bahwa kesuksesan tidak selalu tentang memenuhi ekspektasi orang lain atau mencapai standar yang ditetapkan oleh masyarakat.

Oleh karena itu, dengan memanfaatkan teknik sinematografi *color grading*, Serta dengan menggunakan metode penelitian *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) yang terdiri dari enam tahapan, yaitu konsep, perancangan, pengumpulan bahan, pembuatan, pengujian, dan distribusi. Diharapkan dapat memberikan kesan dan tampilan visual, sehingga dapat membantu menghidupkan cerita dan pesan yang ingin disampaikan dapat tersampaikan dengan baik.

2. TINJAUAN PUSTAKA

Berikut ini adalah beberapa referensi yang berkaitan dengan penelitian ini dan menjadi rujukan bagi penulis. Referensi-referensi ini menjadi rujukan penting untuk memperkuat argumen dan mendukung keaslian hasil yang diperoleh dalam penelitian ini.

2.1. Penelitian Terdahulu

Penelitian yang dilakukan oleh Zainul Rohman dkk, dengan judul “Analisis teknik Sinematik dalam Implementasi *Color grading* pada film dokumenter”, tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis penerapan teknik sinematik dan *color grading* pada film dokumenter Desa Budaya Pampang, dengan fokus pada penggunaan tata cahaya, jenis pengambilan gambar (*type shot*), dan pewarnaan dapat menciptakan suasana estetik. Hasil penelitian ini

berupa film dokumenter Desa Budaya Pampang yang digunakan sebagai media promosi tempat wisata edukatif dan estetis tentang adat dan budaya Pulau Kalimantan. Serta penggunaan Teknik Sinematik dan Color Grading pada film dokumenter tersebut yaitu agar terciptanya suasana estetik yang mengatur tata cahaya, type shot dan pewarnaan [1].

Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Felyshia dkk, yang berjudul “Manajemen Produksi Pada Film Pendek Gemang”, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui dan mendeskripsikan manajemen produksi pada pembuatan film pendek *Gemang*, khususnya bagaimana tim produksi mengelola keterbatasan waktu dan peralatan yang dimiliki, serta untuk mengevaluasi efektivitas strategi produksi yang diterapkan hingga berhasil menghasilkan karya film yang optimal. Hasil dari penelitian ini yaitu bahwa produksi film berjalan dengan sangat singkat dikarenakan waktu yang diberikan hanya terbatas dan dengan keterbatasan alat. Namun hal itu tidak menghalangi dalam memproduksi sebuah film, bahkan mendapatkan hasil yang cukup optimal dan meraih juara 1 dalam FLS2N [2].

Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Rhenal dkk, dengan judul “Pembuatan film pendek “Hidup Mahasiswa Yang Berubah” Dengan Teknik Cinematografi dengan *One-Take* dan *Color grading*”, tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan film pendek berjudul “Hidup Mahasiswa yang Berubah dengan menerapkan teknik sinematografi *one-take* dan teknik *color grading*” secara optimal, serta untuk menganalisa bagaimana kedua teknik tersebut dapat digunakan dalam mendukung penyampaian alur cerita, memperkuat emosi visual, dan meningkatkan kualitas visual film secara keseluruhan. Hasil penelitian ini membuktikan bahwa membuat film pendek dengan teknik sinematografi dan color grading yang dipilih dan diterapkan dengan baik dapat meningkatkan kualitas dan daya tarik serta dapat memberi pesan kepada penonton. [3].

Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Tony & Dian, dengan judul “Perancangan dan pengembangan video dokumenter tentang Industri Halal menggunakan MDLC”, tujuan dari penelitian ini adalah untuk merancang dan mengembangkan video dokumenter tentang industri halal dengan menggunakan metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC), serta untuk memberikan informasi yang edukatif dan menarik mengenai pentingnya industri halal melalui media audiovisual yang sistematis, efektif, dan mudah dipahami oleh masyarakat luas. Hasil dari penelitian ini adalah sebuah video dokumenter yang digunakan sebagai sumber informasi untuk orang awam yang mencari informasi tentang industri halal [4].

2.2. Pra Produksi

Tahapan pra produksi merupakan salah satu tahapan yang cukup penting dan tidak boleh dilewati begitu saja ketika memproduksi sebuah film. Dalam

tahapan pra produksi meliputi berbagai tahapan seperti pengembangan ide, penulisan skenario, perancangan anggaran produksi, pemilihan kru produksi, dan berbagai persiapan teknis yang diperlu pada saat produksi. Dalam proses produksi film, pentingnya tahapan pra produksi terletak pada fungsinya dalam meminimalkan resiko kesalahan ketika proses produksi berlangsung [5].

2.3. Produksi

Tahap yang kedua adalah produksi atau eksekusi. Produksi adalah tahap terpenting, karena untuk mempermudah jalannya proses *shooting*, semua rencana yang berhubungan dengan manajemen waktu, yang disusun sebelumnya saat pra produksi [6].

2.4. Pasca Produksi

Tahap yang terakhir adalah pasca produksi. Setelah melewati banyak kegiatan pada pra produksi sampai dengan produksi, kini waktunya untuk semua hasil gambar disusun menjadi satu. Tahap ini terdapat kegiatan yang dinamakan *editing* yaitu proses akhir dalam teknik produksi film, dan pada tahap ini produser, sutradara, dan penulis naskah berperan penting untuk dapat mengkaji ulang seluruh rangkaian hasil film yang sudah jadi [6].

2.5. Film Pendek

Film pendek adalah media komunikasi yang bersifat audio visual untuk menyampaikan suatu pesan kepada sekelompok orang di suatu tempat tertentu. Sebuah film dapat mencakup berbagai pesan, baik pesan pendidikan, hiburan dan informasi. Film merupakan media komunikasi yang ampuh terhadap massa yang menjadi sasarannya, karena sifatnya yang audio visual. Dengan gambar dan suara, film mampu bercerita banyak dalam waktu singkat [7].

Tidak ada kesepakatan pasti dalam menentukan durasi, film berdurasi 5-12 menit pada umumnya disebut film pendek, selanjutnya pada film dengan durasi diatas 21 menit bisa dikatakan film panjang [8].

2.6. Naskah

Naskah dalam produksi film memiliki peran yang sangat penting. Hal tersebut disebabkan karena naskah film berisikan rancangan yang akan menjadi patokan dalam produksi film. Dalam sebuah naskah film tentu memiliki sebuah tema, tokoh, lokasi, cerita yang akan dijadikan media audio visual. Pada akhirnya media audio visual tersebut akan menjadi wadah dalam komunikasi yang membawa pesan baik secara implisit maupun eksplisit secara dramatik. Untuk menghasilkan sebuah naskah film tentu membutuhkan seorang penulis naskah. Penulis naskah film tentu bertugas untuk membuat sebuah cerita dan skenario lengkap yang berisikan dialog serta deskripsi dari visualnya [9].

2.7. Storyboard

Storyboard merupakan visualisasi ide dari aplikasi yang akan dibangun, sehingga dapat memberikan gambaran dari aplikasi yang akan dihasilkan. Storyboard dapat dikatakan juga visual script yang akan dijadikan outline dari sebuah proyek, ditampilkan shot by shot yang biasa disebut dengan istilah scene. Biasanya storyboard dapat dibuat seperti cerita bergambar atau komik sederhana [10].

2.8. Color Grading

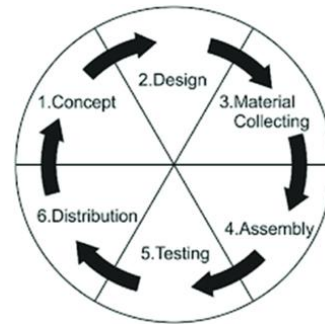
Penggunaan *color grading* bertujuan untuk lebih mengkoreksi atau mempertajam warna serta untuk meminimalisir terjadinya kekurangan yang diakibatkan kekurangan cahaya saat proses merekam. Selain itu, *color grading* juga dapat menjadikan video lebih menarik ketika ditonton. Seseorang yang dalam keadaan emosi negatif membutuhkan lebih banyak penalaran, dibandingkan dengan orang dalam keadaan emosi positif yang memahami mengapa dan bagaimana bisa terjadi nya perasaan yang tidak menyenangkan tersebut. Warna bisa merubah mood dari sedih menjadi bahagia, dari kebingungan menjadi kecerdasan, dari rasa takut hingga percaya diri. Warna merupakan salah satu faktor efektif dalam suatu ruang pengaruh untuk mengekspresikan emosi seseorang [11].

2.9. sinematografi

Dalam pembuatan video promosi, aspek sinematografi sangat peran penting untuk menghasilkan video yang menarik dan dapat menyampaikan pesan dengan efektif. Sinematografi merupakan ilmu yang mengkaji tentang teknik pengambilan gambar sehingga membentuk serangkaian gambar yang dapat menyampaikan cerita atau ide. Teknik-teknik dalam sinematografi meliputi sudut pengambilan kamera (*camera angle*), jenis pengambilan gambar (*type of shot*), pergerakan kamera (*camera movement*), pergerakan objek, komposisi, pencahayaan, ketajaman gambar, dan elemen-elemen lainnya. Teknik-teknik sinematografi ini sangat penting untuk menghasilkan video yang menarik dan mampu mengomunikasikan pesan dengan baik [12].

3. METODE PENELITIAN

Tahapan penelitian adalah rangkaian kegiatan yang dirancang secara sistematis dengan tujuan untuk mendapatkan hasil yang valid terkait objek permasalahan. Penelitian ini menerapkan pendekatan *Multimedia Development Lifecycle* (MDLC) sebagai langkah-langkah dalam proses pengembangannya. MDLC sendiri memiliki enam tahap, yaitu konsep, perancangan, pengumpulan bahan, pengujian, dan yang terakhir adalah distribusi. Diagram alir dari tahap penelitian MDLC dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 1. Tahap penelitian

3.1. Konsep

Pada tahap konsep akan dilakukan riset dan mengumpulkan referensi untuk memperkuat ide dan konsep film yang akan dibuat. Dengan melakukan riset yang menyeluruh, penulis dapat mengembangkan naskah yang lebih kuat dan relevan, serta memastikan bahwa film yang dihasilkan dapat menyampaikan pesan dengan baik.

3.2. Perancangan

Setelah menetapkan konsep, tahap selanjutnya adalah membuat rancangan untuk storyboard dan menulis naskah. Kemudian survei lokasi yang cocok untuk dijadikan latar tempat pengambilan video dan menata tempat agar sesuai dengan konsep cerita. Memastikan untuk mengatur pencahayaan, aksesibilitas, dan mood yang mendukung cerita.

3.3. Pengumpulan Bahan

Pada tahap pengumpulan bahan, penulis mengumpulkan properti untuk kebutuhan pengambilan video, mulai dari buku, laptop, hp, dll. serta pakaian yang digunakan untuk mendukung sebuah cerita yang ingin disampaikan. Sehingga setiap elemen yang ada dapat berkontribusi dengan baik terhadap pengembangan narasi dari film tersebut.

3.4. Pembuatan

Hal pertama yang dilakukan pada tahap pembuatan yaitu dimulai dari pengaturan kamera dengan menentukan sudut dan arah kamera. Kemudian dilanjutkan dengan mengambil video pada scene pertama dan dilanjutkan proses perekaman suara, hingga didapatkan video yang sesuai dengan keinginan. Setelah mengambil gambar, selanjutnya melakukan proses editing dengan menyatukan seluruh scene yang telah diambil dan memberikan efek tambahan seperti audio dan visual.

3.5. Pengujian

Tahap selanjutnya adalah melakukan pengujian terhadap film pendek yang telah dibuat yaitu dengan menggunakan kuisisioner untuk mengukur tingkat keberhasilan terhadap film pendek "Dream Catcher". Dilakukannya pengujian kuisisioner untuk menentukan apakah film pendek ini sudah seperti yang diharapkan atau tidak.

3.6. Distribusi

Tahap terakhir dalam proses produksi film pendek ini adalah pendistribusian. Pada tahap ini, hasil akhir dari pembuatan film pendek akan dipublikasikan dan dibagikan secara luas melalui platform digital. Salah satu media utama yang digunakan adalah kanal YouTube resmi milik Program Studi Teknik Informatika Multimedia POLNES.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berikut merupakan hasil dan pembahasan proses produksi film pendek Dream Catcher menggunakan metode MDLC.

4.1. Konsep

Ide dan konsep sangat penting dalam proses pembuatan film pendek agar sesuai yang diharapkan oleh karena itu diperlukan rancangan yang matang agar film yang dihasilkan mampu memberikan hasil yang terbaik. Film ini terinspirasi dari *video game* "A Space For The Unbound" Karya Mojiken studio yang berasal dari kota Surabaya, dan karakter yang bernama Raya. Game ini menceritakan tentang perjalanan Raya dalam menghadapi tekanan hidup dari orang lain khususnya orang tuanya sendiri.

Tabel 1 Konsep Film

Bentuk Film	Film Drama
Format	Film Pendek
Tema	Pembuktian diri kepada orang lain
Premis	Film ini menceritakan perjalanan Atma, seorang pemuda yang terjebak oleh tuntutan orang tuanya. Namun, suatu hari Atma ingin membuktikan kepada orang tuanya, bahwa ia memiliki potensi yang luar biasa
Konsep Editing	mengatur tone warna agar dapat menyesuaikan mood yang ingin dibangun.
Durasi	8 menit

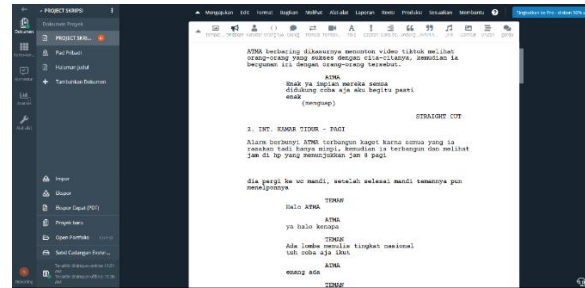
Dapat dilihat pada tabel 1 merupakan rincian konsep yang telah dibuat dan akan dijadikan film.

4.2. Perancangan

Setelah menemukan ide dan konsep tahap selanjutnya adalah perancangan. Pada tahap perancangan akan dibagi menjadi dua yaitu pembuatan naskah dan pembuatan *storyboard*.

4.3. Naskah

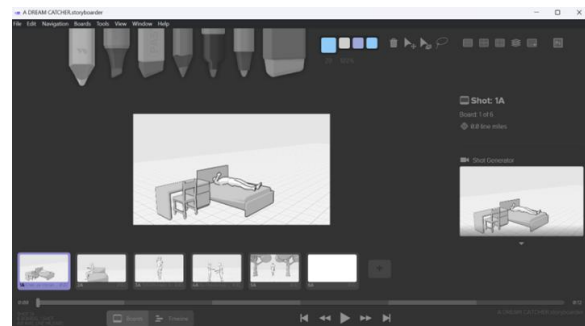
Proses penulisan naskah film "Dream Catcher" ini dilakukan dengan menggunakan website WriterDuet.com. WriterDuet merupakan platform penulisan skenario berbasis *cloud* yang memiliki banyak fitur unggulan, seperti kolaborasi daring secara real-time, format otomatis sesuai standar industri, penyimpanan otomatis, serta kemudahan untuk memberikan catatan dan revisi. Proses pembuatan naskah dapat dilihat pada gambar 2.



Gambar 2. Pembuatan naskah

4.4. Storyboard

Proses storyboard dilakukan setelah penulisan naskah selesai. Proses penggambaran storyboard pada gambar 3 dilakukan menggunakan aplikasi storyboarder. Pada tahap ini gambaran dari setiap adegan dan urutan cerita dapat dibuat secara lebih jelas, agar dapat membantu memudahkan proses pengambilan gambar nantinya.



Gambar 3. Pembuatan storyboard

4.5. Persiapan alat dan bahan

Setelah naskah dan storyboard selesai dibuat, tahap selanjutnya adalah mempersiapkan alat dan bahan yang diperlukan untuk proses pengambilan video. Kamera yang digunakan adalah Sony A6000, dengan alat pendukung berupa tripod dan lampu lighting. Dapat dilihat pada gambar 4 alat dan bahan yang digunakan untuk pengambilan gambar.



Gambar 4. Alat dan bahan

4.6. Pengumpulan Bahan

Dalam proses pengumpulan bahan untuk penelitian, penulis mengumpulkan referensi dari berbagai sumber yang relevan seperti YouTube, Storyblocks, dll. Referensi ini mencakup aspek-aspek penting untuk produksi film pendek, seperti efek suara yang dapat meningkatkan suasana, gambar yang mendukung visual, serta elemen lainnya yang diperlukan untuk menciptakan film pendek yang bagus. Melalui hal ini, penulis berusaha untuk memastikan bahwa semua aspek dan tampilan pada film dapat menyatu dengan baik.

4.7. Pembuatan

Pada proses pembuatan film, akan dilakukan dua tahap, yaitu pengambilan gambar dan perekaman suara. Tahap pengambilan gambar bertujuan untuk merekam adegan sesuai dengan storyboard dan naskah yang telah disusun. Sementara itu, tahap perekaman suara dilakukan untuk mendapatkan suara yang jernih, termasuk dialog, *background*, dan *sound effect* yang mendukung suasana cerita dalam film.

4.8. Pengambilan Gambar

Pada tahap pengambilan gambar dapat dilakukan pada beberapa kondisi yaitu di dalam ruang dan di luar ruangan. pengambilan gambar di dalam ruangan bisa disebut *interior* atau INT, dan pengambilan gambar di luar ruangan disebut *exterior* atau EXT. Dalam tahap pengambilan gambar juga penulis menerapkan beberapa teknik sinematografi *type shot* yaitu *medium shot*, *close-up*, dan *wide shot*.

a. *close-Up*

Close-up pada adegan ini menampilkan area pengambilan gambar yang sangat dekat, agar ekspresi wajah dari karakter terlihat lebih jelas sedang melihat beranda Tiktok dengan fokus. Teknik *close-up* dapat dilihat pada gambar 5.



Gambar 5. Close-up

b. *Medium Shot*

Medium shot adalah teknik pengambilan gambar yang sering digunakan dalam pembuatan film pendek. Dalam *scene* ini *medium shot* digunakan untuk menampilkan karakter utama dari pinggang ke atas, dengan menunjukkan suasana pagi setelah bangun tidur dengan sedikit cahaya pagi yang masuk ke dalam kamar. Ini memberikan keseimbangan antara karakter dan latar di sekitarnya, sehingga penonton dapat melihat karakter dengan jelas sambil tetap mendapatkan

informasi keadaan dari lingkungan di sekitarnya. *Medium shot* dapat dilihat pada gambar 6 dibawah ini.



Gambar 6. *Medium Shot*

c. *Wide Shot*

pada gambar 7 adegan di luar ruangan, *wide shot* yang menggambarkan *landscape* yang luas, memberikan informasi tentang tempat di mana cerita berlangsung. Pada bagian ini penggunaan *wide shot* digunakan untuk memperlihatkan karakter sedang berjalan di trotoar



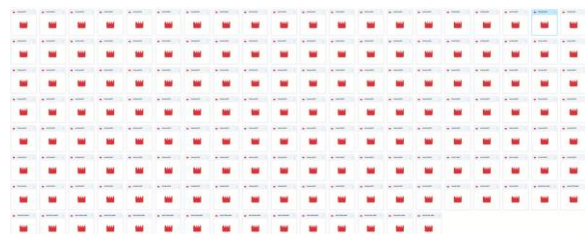
Gambar 7. *Wide Shot*

4.9. Perekaman Suara

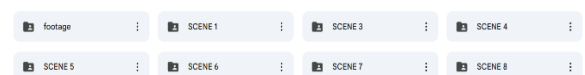
Pada proses perekaman suara penulis menggunakan mic dari handphone karena sederhana dan mudah dipakai. Selain itu ada beberapa adegan dalam film yang memanfaatkan suara yang telah direkam sebelumnya.

4.10. Seleksi Video

Hasil video yang sudah dibuat nantinya akan diseleksi dan disusun untuk dijadikan sebuah film pendek. Pada gambar 8 dan 9 dapat dilihat proses sebelum dan sesudah seleksi video.

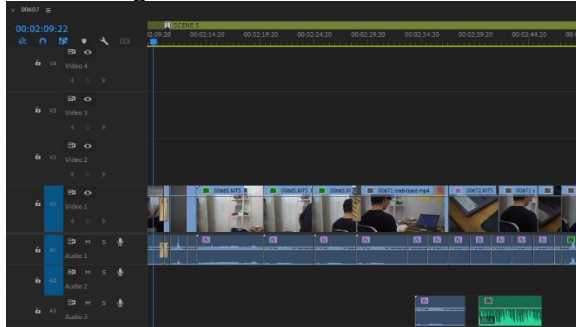


Gambar 8. Video sebelum diseleksi



Gambar 9. Video sesudah diseleksi

4.11. Editing

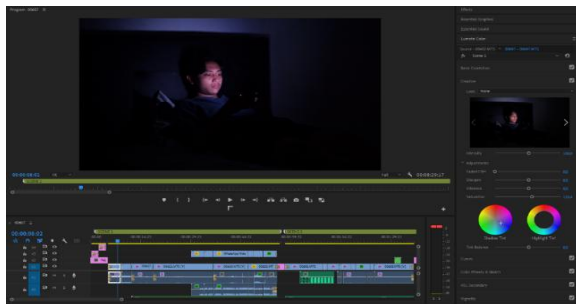


Gambar 10. Editing

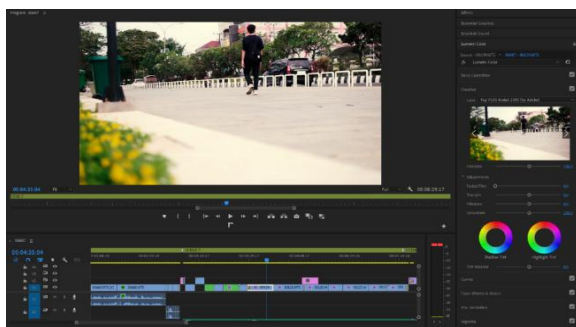
Dapat dilihat pada gambar 10 proses *editing* dengan menggabungkan seluruh video mentah yang sudah dikumpulkan sebelumnya, dan kemudian dijadikan sebuah film pendek. Proses *editing* dilakukan menggunakan aplikasi PremierePro.

4.12. Color Grading

Selanjutnya adalah tahap *color grading* yaitu memberikan efek warna pada masing-masing *scene*. setiap *scene* akan diberikan *color grading*, pada proses ini penulis menambahkan tone warna seperti *cool tone* dan *warm tone*. Dapat dilihat pada gambar 11 dan 12 dibawah ini.



Gambar 11. Cool tone



Gambar 12. Warm tone

4.13. Pengujian

Pengujian menggunakan kuisioner dilakukan untuk mengetahui apakah film pendek ini sesuai dengan harapan atau tidak. Pengujian pada film ini menggunakan skala likert, dalam penilaian ini, jarak rentang penilaian dari sangat setuju hingga sangat tidak setuju. Rumus untuk mencari jarak interval menggunakan rumus berikut.

$$\text{jarak interval} = \frac{\text{skor tertinggi} - \text{skor terendah}}{\text{jumlah kelas interval}} \quad (1)$$

Selanjutnya, untuk menghitung total skor skala likert dilakukan dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

$$y = \frac{x}{\text{skor ideal}} \times 100\% \quad (2)$$

Keterangan rumus:

$X = \Sigma(N \times R)$

Skor Ideal = nilai likert tertinggi $\times$ jumlah responden

Y = nilai persentase yang dicari

X = jumlah dari hasil perkalian nilai setiap jawaban dengan responden

N = nilai dari setiap jawaban

R = jumlah responden

Langkah selanjutnya adalah mengumpulkan data melalui kuisioner yang telah disebar. Jika kuesioner menunjukkan tingkat persetujuan yang memenuhi kriteria untuk kelima gradasi yang ditetapkan oleh Likert, maka bobot akan diberikan sesuai dengan tabel 2 dibawah ini.

Tabel 2. Skala likert

skala	bobot
Sangat Setuju	5
Setuju	4
Netral	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

Setelah menghitung rumus dan menentukan nilai bobot skala likert maka tahap selanjutnya melakukan rekapitulasi sehingga dapat dianalisa film pendek “*Dream Catcher*” yang telah diisi oleh 50 orang responden.

Tabel 3. Hasil kuisioner

Pertanyaan	SS	S	N	TS	STS
P1	7	39	4	0	0
P2	26	19	5	0	0
P3	12	36	2	0	0
P4	18	25	6	1	0
P5	27	17	6	0	0
P6	19	26	5	0	0

Pada tabel 3 dapat dilihat hasil keseluruhan dari nilai responden yang telah mengisi kuisioner. Tahap selanjutnya yaitu menghitung jumlah persentase dari semua pertanyaan yang telah dikumpulkan.

Tabel 4. Total nilai dan persentase

P	Jumlah	Persentase	Keterangan
P1	203	81,2%	Sangat Baik
P2	221	88,4%	Sangat Baik
P3	206	81,6%	Sangat Baik
P4	210	84%	Sangat Baik
P5	221	88,4%	Sangat Baik
P6	214	85,6%	Sangat Baik

Pada tabel 4 dapat dilihat berdasarkan skala likert yang telah diisi oleh responden, maka pesan dan cerita yang ingin disampaikan oleh film pendek "Dream Catcher" dapat tersampaikan dengan baik.

Adapun untuk kuisioner tentang perbandingan sebelum dan setelah color grading dapat dilihat pada tabel 5 berikut ini.

Tabel 5. sebelum dan sesudah color grading

Hasil Nilai Presentasi			
Sebelum color grading		Setelah color grading	
1	49,6%	1	80%
2	51,6%	2	84,4%
3	48,4%	3	82,8%
4	50,8%	4	78%
5	53,2%	5	85,6%

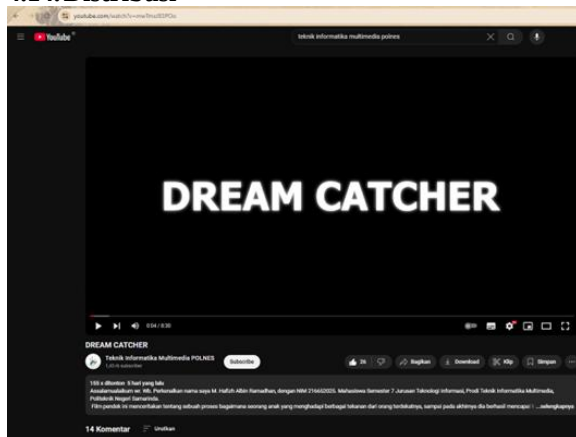
Setelah mendapatkan data perbandingan dari tabel 5, selanjutnya menghitung nilai rata-rata dari perbandingan tabel sebelum dan setelah color grading. Data perbandingan tersebut dapat dilihat pada tabel 6.

Tabel 6. Nilai rata-rata

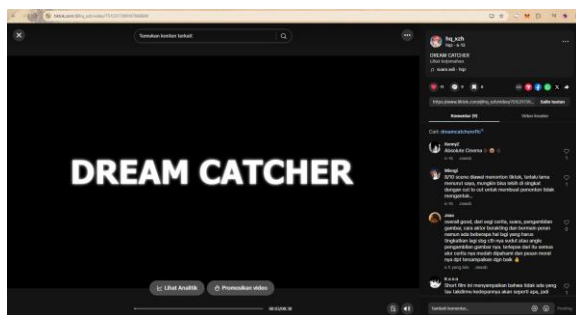
Kategori	Nilai rata-rata
Sebelum	50,7%
setelah	82%

Dari hasil perhitungan pada tabel 6, dapat disimpulkan bahwa peningkatan data sebelum dan sesudah color grading menunjukkan bahwa kualitas visual film pendek *Dream Catcher* sangat baik.

4.14. Distribusi



Gambar 13. Publikasi melalui Youtube



Gambar 14 Publikasi melalui tiktok

Hasil video tersebut telah dipublikasikan melalui platform media sosial seperti Youtube dan Tiktok melalui channel Youtube Teknik Informatika Multimedia POLNES. Proses distribusi dan publikasi dapat dilihat pada gambar 13 dan 14.

5. KESIMPULAN

Film pendek *Dream Catcher* dibuat dengan menerapkan teknik sinematografi yang menekankan pada pergerakan kamera, pencahayaan, dan pengambilan gambar, untuk memperkuat visual. Teknik sinematografi ini digunakan untuk menciptakan suasana yang mendukung perkembangan karakter dan cerita. Sementara itu, *color grading* digunakan untuk memperkuat cerita, membedakan waktu dan suasana adegan. Film pendek *Dream Catcher* dibuat dengan enam tahapan metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) yang terdiri dari konsep, perancangan, pengumpulan bahan, pembuatan, pengujian dan distribusi. Melalui kuisioner yang telah disebar, mayoritas responden menyatakan bahwa pesan yang terkandung di dalam film *Dream Catcher* dapat tersampaikan dengan baik. Film ini juga berhasil menggambarkan tentang perjuangan seorang anak dalam menghadapi tekanan keluarga dan berjuang meraih mimpinya sebagai seorang penulis. Untuk pengembangan selanjutnya dapat menambahkan karakter dan konflik yang baru, sehingga dapat mengembangkan cerita yang lebih variatif. Kemudian memperhatikan posisi tangan dan menggunakan stabilizer saat memegang kamera, agar tidak menyulitkan editor ketika proses pengeditan. Sebaiknya menambah anggota kru produksi untuk pengembangan selanjutnya, agar meningkatkan efisiensi kerja, dan mempercepat proses produksi.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] M. Z. Rohman, M. F. Andrijasa, and A. D. Aldito, "Analisis teknik sinematik dalam implementasi color grading pada film dokumenter" JCOSIS (Journal of Computer Science and Information System), 2024. [Online]. Available: <https://doi.org/10.61567>
- [2] F. I. Hasri, I. Fatin, and A. A. A. P. Mokodompit, "Manajemen produksi pada film pendek Gemang," Jurnal Audiens, vol. 4, no. 2, pp. 278–288, 2023. [Online]. Available: <https://doi.org/10.18196/jas.v4i2.28>
- [3] R. A. Syam, A. Syafrizal, and Mz. Rahman, "Pembuatan film pendek 'Hidup Mahasiswa yang Berubah' dengan teknik sinematografi one-take dan color grading," 2024. [Online]. Available: <https://doi.org/10.12345/xxxxx>
- [4] T. Wibowo and D. P. Manelsi, "Design and development of halal industry documentary videos using MDLC," 2022.
- [5] M. A. M. Alfathoni, T. Sya'dian, and F. Canavaro, "Analisis Proses Kreatif Tahapan Pra Produksi Film Fiksi ATMA ", *jpnmb*, vol. 1, no. 8, pp. 986–994, Jan. 2025..

- [6] Suhadi M, and Dahar D, "Strategi manajemen produksi dalam karya film documenter garis pelakon-kemenparekraf" *Jurnal Sains Manajemen*, vol. 6, no. 1, 2024.
- [7] Indriyati, "Film pendek sebagai media membumikan karakter nilai-nilai Pancasila dalam menghadapi masa adaptasi kebiasaan baru COVID-19," 2020. [Online]. Available: <https://juridiksiam.unram.ac.id/index.php/juridiksiam>.
- [8] D. J. Alberto, S. Atmaja, and Nur'aeni, "PERAN SUTRADARA DALAM PEMBUATAN FILM PENDEK BERJUDUL UNKNOWN", *OMNICON*, vol. 7, no. 1, pp. 1–10, May 2021, Accessed: Jul. 10, 2025. [Online]. Available: <https://ejournal.unsub.ac.id/index.php/FIKOM/article/view/1059>
- [9] M. A. M. Alfathoni, B. Syahputra, and J. Roy, "Penulisan naskah dalam pembuatan film pendek fiksi 'Haroroan,'" *PROPORSI: Jurnal Desain, Multimedia dan Industri Kreatif*, vol. 7, no. 1, pp. 52–64, 2021. [Online]. Available: <https://doi.org/10.22303/proporsi.7.1.2021.52-64>
- [10] K. Imbar, D. Ariani, R. Widyaningrum, dan R. Syahyani, "Ragam Storyboard untuk Produksi Media Pembelajaran," *Jurnal Pendidikan Indonesia*, vol. 4, no. 1, pp. 108–120, 2021, doi: [10.21009/JPI.041.14](https://doi.org/10.21009/JPI.041.14).
- [11] J. N. Robbi and S. Prasetyaningsih, "Implementasi dan analisis color grading terhadap emosi penonton pada video wedding Afra dan Septian," *Jurnal Simetris*, vol. 13, 2022.
- [12] Sari, R. P., & Abdullah, A. ANALISIS ISI PENERAPAN TEKNIK SINEMATOGRAFI VIDEO KLIP MONOKROM 1, vol. 1, no. 6, 2021.