

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Hubungan pertemanan akan berkualitas jika hubungan antara dua manusia bisa saling pengertian, menghargai dan saling mempercayai. Selain itu dalam hubungan pertemanan hendaknya harus bisa meningkatkan hubungan baik dengan teman, seperti keterbukaan diri, akrab, saling mendukung, membentuk kesetiaan serta saling belajar tentang perilaku sosial agar hubungan pertemanan bisa jadi erat.

Penulis memilih skenario tentang pertemanan karena sangat beragamnya hubungan pertemanan setiap individu baik itu berdampak negatif atau positif, tergantung bagaimana lingkungan pergaulan yang mereka pilih. Karena hubungan pertemanan tidak selalu bisa memberikan dampak positif, ada baiknya bagi setiap orang untuk bisa lebih memilih teman yang bisa membawa pengaruh yang baik dan tidak melakukan sesuatu yang merugikan untuk diri sendiri maupun orang lain.

Skenario film *Dendam* mengangkat tema tentang hubungan pertemanan yang dikenyaannya tidak semua teman akan membantu, memahami, dan saling menjaga tanpa mengemukakan egonya. Ada waktunya teman akan mendahulukan ego di saat mereka merasa dirugikan secara personal dan terancam, dan akan mementingkan dirinya sendiri. Maka sangat pentingnya dalam memilih teman agar tidak merugikan diri sendiri dan orang lain.

Skenario yang digarap oleh penulis menceritakan petualangan sekelompok pertemanan yang melakukan perjalanan ke hutan dan di dalam

perjalanan mereka mengalami beberapa kejadian-kejadian di luar perkiraan yang membuat mereka mulai terpisah satu persatu dan terbunuh. Pada akhirnya semua teror yang dialami oleh 6 sekawan ini adalah rencana dari Tara yang ingin balas dendam kepada teman-temannya karena telah memperkosa dan membuat adiknya bunuh diri.

Dalam penciptaan karya, penulis memilih film fiksi sebagai media yang dapat menyampaikan pesan melalui media audio visual yang lebih mudah dimengerti dan dipahami penonton. Film juga memberikan manfaat positif seperti hiburan dan kesenangan, melepas stres dan penat, memberikan inspirasi dan motivasi, mempelajari hal-hal baru, meningkatkan imajinasi. sehingga mampu memberi energi baru bagi kehidupan.

Genre film yang digarap adalah *thriller*. *Thriller* merupakan film yang memiliki tujuan utama memberi rasa ketegangan, penasaran, dan ketidakpastian pada penontonnya. Alur cerita film *thriller* sering kali berbentuk aksi nonstop, penuh misteri dan teka-teki, penuh unsur kejutan atau *twist*, dan mampu mempertahankan intensitas ketegangan klimaks filmnya.

Penulis di sini bertanggung jawab sebagai DOP (*director of photography*) yaitu orang yang bertugas dalam memimpin dan mengarahkan perekaman unsur visual dengan kamera, baik mekanik, maupun elektronik, yang memenuhi standar teknik, artistik, dan dramatik dalam produksi film. DOP juga bertanggung jawab terhadap kualitas fotografi dan pandangan sinematik (*cinematic look*) dari sebuah film.

Pada penciptaan karya ini penulis menerapkan konsep penataan kamera Subjektif untuk mewujudkan reaksi karakter dalam film *Dandam*. Kamera Subjektif adalah kamera yang merekam dari sudut pandang salah satu pemain tertentu, dimana penonton diminta untuk menyatu dengan pemain tersebut dan berhubungan dengan para pemain lainnya. Teknik ini mampu membawa penonton seakan-akan masuk kedalam situasi melalui gambaran visual yang ditampilkan. Dapat diartikan bahwa penulis ingin mewujudkan reaksi karakter secara nyata dari situasi yang dialami tokoh dari sudut pandang salah satu pemain di dalam film.

B. Rumusan Ide Penciptaan

Berdasarkan latar belakang ini rumusan ide penciptaannya yaitu, bagaimana penataan kamera subjektif untuk mewujudkan reaksi karakter dalam film *Dandam*.

C. Tujuan dan Manfaat Penciptaan

a. Tujuan Penciptaan

1) Tujuan Khusus

Tujuan khususnya adalah mewujudkan film dengan genre *thriller* dengan menerapkan konsep penataan kamera subjektif untuk mewujudkan reaksi karakter.

2) Tujuan Umum

Tujuan dari penciptaan film fiksi *Dandam* adalah untuk menyampaikan pesan kepada penonton agar dapat memilih teman yang baik agar tidak merugikan diri sendiri dan orang lain.

b. Manfaat Penciptaan

1) Manfaat Teoritis

Hasil penciptaan ini bisa menjadi rujukan dan referensi dalam menciptakan karya-karya film lainnya di masa mendatang terkhususnya di bidang videografi

2) Manfaat Praktis

1) Bagi pengkarya

Sebagai wadah bagi penulis dalam mengaplikasikan ilmu-ilmu dan pengalaman videografi yang telah penulis pelajari selama perkuliahan di jurusan Televisi dan Film, Serta juga menambah ilmu dan pengalaman baru dalam menerapkan konsep penataan kamera subjektif untuk menunjukkan reaksi karakter ke dalam sebuah penciptaan karya film.

2) Bagi Lembaga Pendidikan

Dengan terciptanya film fiksi Dandam ini bisa menjadi referensi dan rujukan bagi mahasiswa dalam mencari referensi konsep videografi penciptaan sebuah karya film fiksi lainnya. Selain itu juga sebagai penambah koleksi karya film untuk lembaga pendidikan/ institusi.

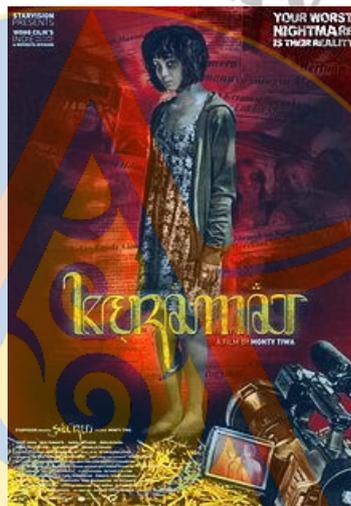
3) Bagi Masyarakat

Dengan terciptanya karya film ini bisa menjadi pelajaran bagi masyarakat untuk lebih bisa selektif dalam mencari teman agar tidak terkena dampak buruk untuk diri sendiri dan orang lain.

D. Tinjauan Karya

Penciptaan sebuah karya film menggunakan kamera *Subjektif* di dalam film *Dandam*. beberapa film yang menerapkan teknik ini dan kesamaan lainnya menjadi bahan acuan bagi penonton dalam penciptaan karya ini, antara lain:

1. *Keramat* (2009)



Gambar 1
Poster *Keramat* 2009

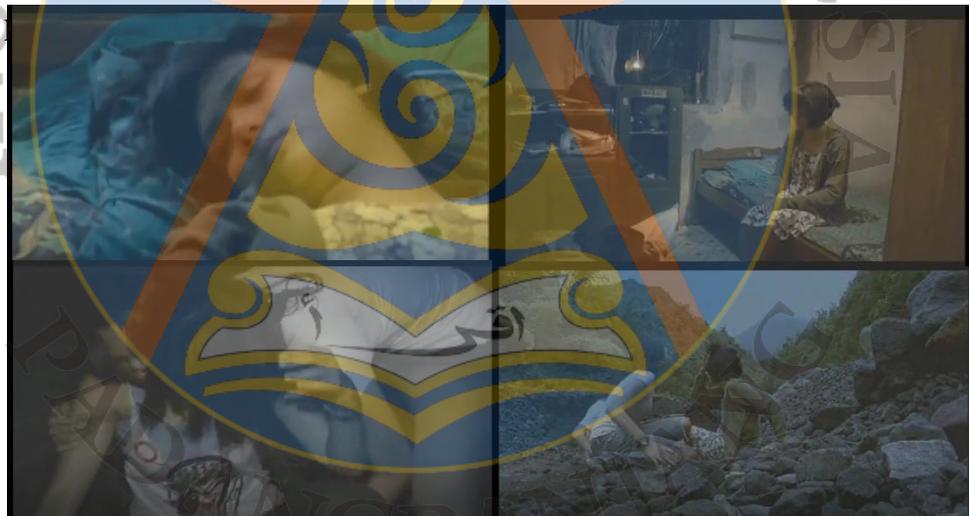
(Sumber :[id.wikipedia.org/wiki/Keramat_\(film\)](https://id.wikipedia.org/wiki/Keramat_(film)), 2021)

Keramat merupakan film horor dari Indonesia yang dirilis pada tahun 2009, disutradarai oleh Monty Tiwa. Film ini dibintangi antara lain oleh Poppy Sovia, Migi Parahita, Sadha Triyudha, Miega Kusuma, Dimas Projo sujadi, Diaz Ardiawan, dan Brama Sutasara. Apapun yang dilakukan oleh tim produksi selalu ditangani oleh tim Moviesta Pictures dan Monty Tiwa sendiri.

Film ini mengisahkan sekelompok kru film yang akan membuat film di Yogyakarta. Tim yang terdiri dari Sutradara (Miega Kusuma), Asisten Sutradara (Sadha Triyudha), Manager Produksi (Dimas Projosujadi), serta

dua pemain utama (Migi Parahita dan Diaz Ardiawan) serta tim yang bertugas mendokumentasikan kegiatan behind the scene (Poppy Sovia dan Brama Sutarasa) berangkat dari Yogyakarta menuju Bantul, Yogyakarta.

Pada film *Keramat* ini, memiliki kesamaan konsep sinematografinya, karena pada film ini menggunakan konsep kamera subjektif yang dikombinasikan dengan *handheld camera* dengan konsep film seperti *documentary*. Selain penggunaan *handheld* dalam film ini juga menerapkan teknik kamera zoom pada saat pengambilan gambarnya. Sehingga menjadikan film ini sebagai bahan referensi bagi penulis yang tepat untuk lebih memahami konsep yang akan penulis aplikasikan dalam penciptaan



Gambar 2
Potongan adegan film *Keramat*
(Sumber :capture film *Keramat*/ Wezzy Zwartta Suganda,2021)

2. *Voice 2* (2017)



Gambar 3
Poster *Voice 2* 2018

(Sumber : <https://mydramalist.com/26153-voice-2>, 2018)

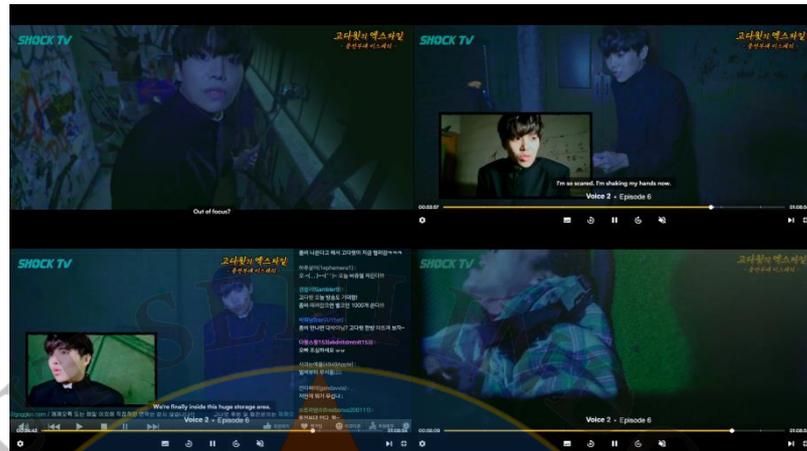
Voice adalah seri televisi Korea Selatan tahun 2018 yang dibintangi oleh Lee Ha-na dan Lee Jin-wook. Seri televisi ini merupakan musim kedua dari seri televisi OCN tahun 2017 yaitu *Voice 1*. Seri ini tayang di OCN mulai 11 Agustus hingga 16 September 2018 setiap hari Sabtu dan Minggu pukul 22:20. Series ini menceritakan tentang seorang *team leader* bagi *Golden Time center*, *call center* yang menerima berbagai panggilan darurat terkait kejahatan bernama Kang Kwon Joo (Lee Ha Na) siap beraksi. Kemampuannya untuk mengenali suara adalah faktor utama yang membuatnya istimewa. Keistimewaannya tersebut mampu menyelamatkan banyak nyawa sekaligus menangkap pelaku.

Sementara Do Kang Woo (Lee JinWook) adalah seorang pria yang mampu memasuki pikiran penjahat. Pertemuannya dengan Kwon Joo

sebenarnya bisa menciptakan satu kekuatan tersendiri untuk mengatasi berbagai masalah kriminal. Kwon Joo dapat mendengar, Kang Woo dapat membaca pikiran.

Pada episode 6 ada seorang penelpon wanita yang bernama Jang Han Byul mengatakan kalau ia melihat zombie. Zombie menyerang David dan juru kamera *live streamingnya*. Kwon Joo berpikir kalau gerakannya tidak wajar seperti bukan manusia. Tapi jeritan penyiar dan juru kameranya terdengar nyata. Kwon Joo mempertanyakan apa yang Seo Yool ketahui tentang penyiar Ko David. Seo Yool mengatakan kalau dia mantan penyanyi idola yang beralih menjadi penyiar. Awalnya acaranya tidak menarik, tapi dia populer berkat siaran barunya, "*X-Files*," beberapa bulan lalu.

Kang Woo dan sampai di TKP. Kang Woo dan masuk, mereka menyisir lokasi. Kang Woo dan Gwang Soo menemukan jejak darah segar. Kwon Joo mendengar suara mengalir. Mereka menemukan Ko David. Ia meminta agar mencari rekannya. Ko David mengatakan kalau dia bukan manusia, ia yakin pasti zombie. Mereka menemukan dompet, kang Woo meminta agar Kwon Joo pemilik dompet bernama Ji Hye Yeon. Kang Woo meminta Gwang Soo membawa David keluar.



Gambar 4
Potongan adegan Series *Voice 2 episode 6*
(Sumber :capture Series *Voice 2*/ Wezzy Zwartza Suganda,2021)

Pada series ini pengambilan gambar dengan menggunakan teknik kamera subjektif serta *handheld camera* yang dikombinasikan dengan *follow camera* pada saat ko David melakukan *live streaming* mencari zombie di salah satu gedung usang. Disini dapat dirasakan ketegangan ko david dan temannya saat ada seseorang perempuan yang memakai gaun putih menghampiri dan menyerang mereka. Penggunaan kamera subjektif dan *handheld camera* yang dikombinasikan dengan *follow camera* ini menjadi acuan bagi penulis dalam pengaplikasian konsep ini pada film yang digarap.

3. *Gonjiam Haunted Asylum* (2018)



Gambar 5

Poster *Gonjiam Haunted Asylum*
(Sumber : <https://www.liputan6.com/>, 2021)

Film *Gonjiam Haunted Asylum* adalah film horror Korea Selatan tahun 2018. Film yang disutradarai oleh Jung Bum-shik. Berdasarkan rumah sakit jiwa di kehidupan nyata dengan nama yang sama, dibintangi Wi Ha-joon, Park Ji-hyun, Oh Ah-yeon, Moon Ye-won, Park Sung-hoon, Yoo Je-yoon dan Lee Seung-wook di peran utama. Narasi berpusat di sekitar serial web horor kru yang melakukan perjalanan ke suaka yang ditinggalkan untuk siaran langsung untuk mengumpulkan pandangan dan publisitas.

Film *Gonjiam Haunted Asylum* bercerita tentang anak-anak muda yang suka bertualang melihat “dunia ghaib”. Mereka merekam petualangan tersebut bahkan mengajak makhluk-makhluk dunia lain untuk berkomunikasi. Kali ini mereka memilih bertualang menuju Gonjiam sebuah bangunan tua yang dahulunya merupakan rumah sakit jiwa. Rumah sakit jiwa ini unik, karena banyaknya pasien yang mati karena disiksa oleh

petugas medis di sana. Sejak itulah Gonjiam menjadi urban legend tersendiri bagi masyarakat korea selatan.

Mereka berlima merekam dan kemudian menyiarkan kegiatan mereka secara *live streaming* dengan penggemar yang sudah menunggu mereka. Awalnya, kejadian horror berlangsung biasa-biasa saja dan sudah sering mereka temukan. Namun, pada satu momen, mulai muncul kejadian-kejadian horror yang tidak direncanakan. Kondisi semakin mencekam ketika satu persatu lima anak muda ini terpisah karena ketakutan yang tidak mereka duga. Tidak hanya itu, rasa khawatir pun menular kepada penonton yang menyaksikan tingkah kelima remaja ini melalui siaran *live streaming*.

Film ini adalah referensi bagi penulis dalam pengambilan gambarnya yang sesuai dengan penulis terapkan. Dalam film ini menggunakan kamera subjektif dari awal film sampai akhir film. dan juga beberapa menggunakan kamera *go pro* dan kamera 360° untuk menunjukkan suasana secara lebih lebar. Dan menunjukkan reaksi para tokoh secara lebih luas. Penggunaan penantaan kamera subjektif pada film ini juga membuat film ini seperti sebuah film documenter.



Gambar 6
Potongan adegan Series *Voice 2 episode 6*
(Sumber :capture film *Gonjiam Haunted Asylum/ Wezzy Zwarta Suganda,2021*)

E. Landasan Teori Penciptaan

Film merupakan media. Sebagai media, film memerlukan beberapa unsur pendukung untuk menyampaikan sebuah pesan cerita, beberapa unsur pendukung. yaitu : yang pertama unsur Naratif adalah yang berhubungan dengan cerita. Dalam cerita pasti memiliki elemen-elemen, seperti tokoh, masalah, konflik, lokasi dan waktu. Elemen-elemen tersebut saling berinteraksi satu sama lain untuk menjalin peristiwa yang memiliki maksud dan tujuan. Yang kedua unsur Sinematik adalah aspek teknis dalam produksi sebuah film, antara lain : *Mise en scene* adalah segala sesuatu yang berada di depan kamera seperti, *setting*, tata cahaya, kostum serta pemain. Sinematografi adalah perlakuan terhadap kamera filmnya, serta hubungan kamera dengan objek yang diambil. Editing adalah transisi sebuah gambar (*shot*) ke gambar (*shot*) lainnya. Suara adalah segala hal dalam film yang mampu kita tangkap

melalui indra pendengaran. Seluruh unsur sinematik saling berkesinambungan membentuk kesatuan film yang utuh.

Penulis disini bertanggung jawab pada bagian DOP (*director of photography*) yang bertugas terhadap proses perekaman gambar bergerak baik dari segi seni maupun teknik, serta bertugas memvisualkan naskah dalam bentuk gambar bergerak (film). kualitas gambar yang baik membuat film menjadi bagus, begitu juga sebaliknya. bukan hanya itu, penulis juga berperan dalam menentukan kesinambungan gambar agar informasi yang akan disampaikan kepada penonton menjadi mudah dimengerti. Selama pengambilan gambar, seorang DOP memusatkan perhatian kepada makna yang akan disampaikan kepada penonton.

Unsur sinematografi secara umum dapat dibagi menjadi tiga aspek, yakni: kamera, film, *framing* dan durasi gambar. Kamera dan film mencakup teknik-teknik yang dapat dilakukan melalui kamera dan stok (data mentah) filmnya, seperti penggunaan lensa, kecepatan gerak gambar, efek visual, pewarnaan dan sebagainya. *Framing* adalah hubungan kamera dengan objek yang akan diambil, seperti lingkup wilayah gambar. Atau *frame*, jarak, ketinggian, serta pergerakan kamera. Sementara durasi gambar mencakup lama atau durasi sebuah objek diambil gambarnya oleh kamera.

Pada penciptaan karya ini penulis akan menerapkan konsep kamera subjektif untuk mewujudkan reaksi karakter dalam film “*Dandam*”. Teknik penataan kamera dalam film diperlukan agar alur cerita dapat berkesinambungan antar pemain dan penonton. Melalui teknik penataan

gambar dapat menunjukkan reaksi karakter yang berkesan lebih nyata yang berpengaruh terhadap rasa cemas dan takut yang menimpa tokoh dengan menempatkan kamera untuk merekam dari sudut pandang salah satu tokoh dalam film. Teknik Kamera subjektif adalah memposisikan kameramen jadi salah satu pemain di dalam film. Menurut Joseph V. Marcelli, A.S.C (2010:6) terjemahan H. Misbach Yusa Biran dalam bukunya *Lima Jurus Sinematografi* menjelaskan:

“Kamera Subjektif membuat perekaman film dari titik pandang seseorang. Penonton berpartisipasi dalam peristiwa yang disaksikannya sebagai pengalaman pribadinya. Penonton ditempatkan di dalam film, baik dia sendiri sebagai peserta aktif, atau bergantian tempat dengan seseorang pemain dalam film dan menyaksikan kejadian yang berlangsung melalui matanya penonton juga dilibatkan dalam film, manakala seseorang pelaku dalam dengan memandang ke lensa, yakni karena terjadinya hubungan pemain-penonton melalui pandangan atau memandang.”

Dalam mencapai konsep agar terealisasikan, penulis juga menerapkan beberapa teknik pengambilan gambar lain seperti:

a. *Handheld Camera*

Teknik *handheld camera* ini untuk mendukung gambar agar terlihat lebih berkesan nyata. Menurut Himawan Pratista dalam bukunya *Memahami Film* (2008:112) menjelaskan bahwa salah satu Teknik kamera yang kini tengah menjadi tren adalah gaya kamera dokumenter, kamera dibawa dan dijinjing langsung oleh operator kamera tanpa menggunakan alat bantu seperti tripod atau *dolly*. Gaya *handheld camera* memiliki beberapa karakter yang khas yakni, kamera bergerak dinamis dan bergoyang untuk memberikan kesan nyata (realistik).

b. Kamera *Follow*

Kamera *Follow* merupakan pengambilan gambar yang mengikuti pergerakan pemain. Ini digunakan untuk mempertahankan komposisi visual yang proporsional di dalam *frame* dan memberi *headspace* agar bagian kepala tidak terpotong di dalam *frame* saat tokoh utama sedang berjalan menjelajah. Sehingga gambar yang dihasilkan memberikan efek kepada penonton yang seolah-olah mengikuti subjek.

c. *Zoom*

Zoom adalah teknik yang memungkinkan untuk mengubah *focal length* sehingga mampu menghasilkan efek perspektif yang berbeda hanya dalam sebuah *shot*. Kamera tetap pada posisinya, namun efek lensa memperbesar atau memperkecil sebuah objek. Teknik *zoom* ini juga sering digunakan oleh para sineas yang menggunakan teknik *handheld camera* serta selalu fleksibel mengubah fokus objek dengan cepat.

d. Kamera *Angle*

Kamera *angle* adalah sudut pandang ketinggian kamera terhadap objek yang berada di dalam *frame*. Penggunaan *angle* kamera akan mempengaruhi pengambilan gambar. *Angle* kamera ini akan menyesuaikan dengan keadaan atau aktivitas yang akan dilakukan oleh subjek. Tidak hanya itu *angle* kamera juga akan menjelaskan motivasi pada *shot* yang akan diambil.

- 1) *Eye Angle* adalah sudut pengambilan gambar dengan level semata manusia (karakter). *Eye angle* dipilih pada adegan percakapan antar

tokoh, entah itu dengan tipe *shot medium close up*, *close up* maupun *over shoulder*.

- 2) *High Angle* adalah sudut pengambilan gambar di atas *eye angle*. Letak kamera lebih tinggi daripada subjek/objek sehingga sudut pengambilan kamera mesti mengarah ke bawah. Ini digunakan untuk menggambarkan subjek yang berada di posisi tertekan dan tak berdaya.
- 3) *Low Angle* adalah sudut pengambilan gambar dibawah *eye level*. Letak kamera lebih rendah daripada subjek/objek sehingga sudut pengambilan kamera mesti mengarah keatas. Ini digunakan menggambarkan subjek yang memiliki kekuasaan penuh, lebih tinggi derajatnya dari subjek lain.
- 4) *Dutch Angle* adalah sudut pengambilan gambar secara diagonal. Alhasil akan adanya kesan kemiringan atau ketidakstabilan pada *frame*. Ini digunakan untuk menunjukkan subjek yang sedang menghadapi masalah, adanya kericuhan yang melanda dirinya, hidupnya sedang tidak stabil.

Dalam mencapai konsep agar dapat terealisasikan dibutuhkan gestur dari tokoh agar dapat menunjukkan reaksi tertentu. Gestur merupakan komunikasi yang menggunakan isyarat bukan kata-kata. Gestur adalah komunikasi yang keluar pada diri seseorang karena adanya rangsangan pada saat komunikasi meskipun tanpa bersuara yang mempunyai arti atau maksud tersendiri. Dan biasanya komunikasi ini selalu diiringi oleh komunikasi yang

menggunakan kata-kata untuk memberikan dukungan atau penguat pada saat berkomunikasi. Bentuk dan tipe umum Bahasa tubuh ada 3 yaitu :

1. Kontak Mata

Kontak mata mengacu pada suatu keadaan penglihatan secara langsung antar orang disaat sedang berbicara. Kontak mata sangat menentukan kebutuhan psikologis dan membantu kita memantau efek komunikasi antar pribadi. Kontak mata dapat menceritakan kepada orang lain suatu pesan sehingga orang akan memperhatikan kata demi kata melalui tatapan,

2. Ekspresi wajah

Ekspresi wajah meliputi pengaruh raut wajah yang dipergunakan untuk berkomunikasi secara emosional atau bereaksi terhadap suatu pesan. Wajah setiap orang selalu menyatakan hati dan perasaannya. Wajah ibarat cermin pikiran dan perasaan. Melalui wajah orang juga bisa membaca makna suatu pesan.

3. Gerakan Tubuh

Gerakan tubuh merupakan bentuk perilaku nonverbal pada Gerakan tangan, bahu, jari-jari. Gerakan tubuh sering digunakan secara sadar maupun tidak sadar untuk menekankan suatu pesan.

Dapat penulis simpulkan bahwa kamera subjektif merupakan sudut pandang kamera persis seperti apa yang dilihat seorang tokoh dalam film. efek dari penggunaan teknik kamera subjektif ini adalah penonton mampu melihat langsung dan merasakan sensasi yang dirasakan tokoh dalam cerita

filmnya. Unsur realis dapat dicapai secara maksimal karena Pergerakan kamera yang begitu fleksibel (bahkan kadang kamera terjatuh atau terlempar) sehingga kamera sering menampilkan sudut pengambilan gambar yang tak wajar

F. Metode Penciptaan

1. Persiapan

Tahapan ini penulis melakukan pengamatan pada skenario yang telah dikembangkan oleh penulis skenario *Dandam*. Dalam menentukan konsep yang cocok dan mendukung untuk skenario yang akan di produksi, penulis mencari referensi dari membaca buku-buku yang berkaitan dengan sinematografi untuk menentukan teknik videografi yang cocok penulis aplikasikan untuk menunjukkan reaksi karakter yang ingin penulis tonjolan dalam film ini dan memikat penonton untuk merasakan emosional yang dialami para tokoh.

2. Perancangan

Tahap ini penulis menentukan dan merancang konsep yang telah penulis dapatkan. Menganalisis scene-scene yang cocok untuk pengaplikasian konsep dan Teknik yang penulis rancang. Kemudian penulis akan merancang shot list agar memudahkan penulis dalam pengambilan gambar pada saat produksi. Selain itu pada tahap ini penulis juga mulai menentukan lokasi yang cocok untuk skenario yang telah ada dan peralatan yang dibutuhkan untuk produksi dan segala hal penunjang untuk menciptakan hasil gambar yang bagus dan indah.

3. Perwujudan

Tahap ini adalah tahapan pengarapan, pada tahap ini penulis akan mengaplikasikan konsep yang telah penulis pilih terhadap suatu naskah yang akan diproduksi dalam bentuk audio visual. Dalam tahap ini penulis akan bertanggung jawab sebagai *Director of Photography* yaitu seseorang yang memimpin dan mengarahkan perekaman unsur visual dengan kamera, yang memenuhi standar teknik, artistik, dan dramatik dalam produksi film dengan mengaplikasikan konsep penataan kamera subjektif dan didukung *handheld camera* untuk memberi kesan nyata (realistis) untuk menunjukkan reaksi karakter.

4. Penyajian Karya

Setelah selesai melaksanakan tahap pasca-produksi. Hasil akhir karya film fiksi *Dandam* Ini akan dipersiapkan untuk ditayangkan ke penonton banyak dan berharap film ini dapat memberikan kita pesan untuk tetap berhati-hati dalam memilih teman.

G. Jadwal Pelaksanaan

Table 1
Jadwal Pelaksanaan

KETERANGAN KEGIATAN	JADWAL / BULAN																										
	September				Oktober				November				Desember				Januari				Februari				Maret		
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3
PRA PRODUKSI																											
Riset																											
Sinopsis																											
Treatmet																											
Skenario																											
Casting																											
Pengenalan Tokoh																											
Reading																											
Hunting/ Survey																											
Shot List																											
Breakdown Departement																											
Desain Produksi																											
PRODUKSI																											
Set Preparation																											
Shooting																											
PASCA PRODUKSI																											
Editing Offline																											
Editing Online																											
Sound Design																											
Scoring Music																											
Mastering																											
DISTRIBUSI																											
Penulisan Skripsi Karya																											
Pengumpulan Karya																											

Sumber : Wezzy Zwartta Suganda, 2022