

Analisis Teknik Sinematografi Menggunakan Continuity Editing Pada Film Pendek “Batasan”

Deani Azzahra¹, Agusdi Syafrizal², Subhan Hartanto³

¹²³ Teknologi Informasi, Teknik Informatika Multimedia, Politeknik Negeri Samarinda, Samarinda, Indonesia

INFORMASI ARTIKEL

Diterima Redaksi: 12 May 2024

Revisi Akhir: 28 June 2024

Diterbitkan Online: 01 July 2024

KATA KUNCI

Continuity, Sinematografi, *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC), Film Pendek.

Keywords:

Continuity, Cinematography, *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC), Short Film

KORESPONDENSI

azzahradeani@gmail.com

agusdisyafrizal@polnes.ac.id

subhan@polnes.ac.id

A B S T R A K

Film pendek dengan judul “batasan” menceritakan dua mahasiswa yang memiliki perbedaan kepribadian pemalas dan rajin. Film pendek “batasan” bertujuan untuk menyampaikan pesan moral ke masyarakat agar mengetahui batasan, tidak bergantung dan memanfaatkan kebaikan seseorang. Pembuatan film berfokus pada teknik pengambilan gambar sinematografi dan *continuity editing*. Penggunaan *continuity editing* bertujuan untuk membuat penonton merasa nyaman dan tidak terganggu oleh ketidakjelasan ruang maupun waktunya selama menonton film. Penelitian ini menggunakan tahapan metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) yang terdiri dari *concept*, *design*, *material collecting*, *assembly*, *testing*, dan *distribution*. Berdasarkan hasil kuesioner yang telah di sebar responden menyatakan 91% merasa puas dengan film yang ditonton, dan teruji reabilitas dengan angka cronbach alpha keseluruhan 0,771.

A B S T R A C K

The short film entitled “batasan” tells the story of two students who have different personalities, lazy and diligent. “batasan” film aims to convey a moral message to the community to know the limits, not to depend on and take advantage of someone’s kindness. The making of the film focuses on cinematography shooting techniques and continuity editing. The use of continuity editing aims to make the audience feel comfortable and not disturbed by the unclear space or time while watching the film. This study uses the *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) method stages consisting of *concept*, *design*, *material collecting*, *assembly*, *testing*, and *distribution*. Based on the results of the questionnaire that has been distributed, respondents stated that 91% were satisfied with the film they watched, and the reliability was tested with an overall Cronbach alpha number of 0.771.

PENDAHULUAN

Di era sekarang ini perkembangan teknologi sangatlah canggih dan maju dalam setiap segmen. Salah satunya dalam bidang perfilman, perubahan dalam industri film sangat jelas terlihat dengan teknologi yang digunakan sekarang. Film memiliki banyak jenis, salah satunya adalah film pendek [1]. Film pendek adalah film yang berdurasi kurang dari 60 menit bahkan bisa kurang dari 10 menit yang didukung oleh cerita pendek. Durasi film yang pendek membuat para pembuat film bisa lebih selektif dalam mengungkapkan materi yang ditampilkan melalui setiap frame yang cukup bermakna bagi penonton [2].

Seorang pembuat film tidak hanya menangkap setiap adegan, namun bagaimana mengontrol dan mengelola setiap adegan, seperti jarak ketinggian sudut, durasi pengambilan gambar, dan lain-lain. Hal ini menjelaskan mengapa elemen film secara umum dapat dibagi menjadi tiga bagian, yaitu kamera atau film, framing, dan durasi pengambilan gambar. Framing dapat diartikan sebagai batasan pada gambar kamera, seperti batas luas gambar atau frame, jarak ketinggian, pergerakan kamera, dan lain-lain [3]. Tujuannya adalah untuk menyajikan atau menjelaskan objek tertentu secara detail, menemukan bentuk visual dalam film yang tidak terkesan monoton.

Agar tercapainya hubungan cerita yang terus mengalir, mulus dan tidak monoton, editing dalam pembuatan film memiliki pengaruh penting. Peneliti menerapkan konsep continuity editing sebagai system pengolahan gambar untuk mencapai kesinambungan rangkaian dalam sebuah adegan cerita. Agar penonton tidak merasakan adanya sambungan antar pengambilan gambar.

Dalam film juga memiliki genre [4], salah satu genre yang digunakan peneliti adalah dramatisasi. Genre dramatisasi dilakukan dengan berbagai cara, beberapa di antaranya melalui adegan yang dilakukan oleh para aktor pada beberapa adegan yang ada di dalam film. Proses produksi film tentunya harus melalui beberapa tahapan sebelum menghasilkan film yang sudah benar-benar siap untuk ditayangkan dan dapat dinikmati oleh khalayak umum.

Film ini menceritakan kehidupan kedua mahasiswa yang memiliki perbedaan sikap dalam mengerjakan tugas di perkuliahan, sikap rajin dan malas. Film pendek ini terdapat pesan moral didalamnya yaitu untuk mengetahui batasan, tidak bergantung dan memanfaatkan kebaikan seseorang. Alur cerita pada film pendek juga lebih ringan dan terinspirasi dari kehidupan sehari-hari sehingga jenis film ini sangat cocok untuk menyampaikan pesan dari cerita untuk penontonnya.

Melihat uraian di atas, maka untuk memproduksi sebuah film pendek sangat membutuhkan pemahaman mendalam mengenai film pendek sinematografi dan peranan dalam pengeditan film untuk dapat membuat sebuah film pendek yang sempurna.

TINJAUAN PUSTAKA

1. Sinematografi

Sinematografi merupakan ilmu mengambil gambar dan menggabungkannya dengan gambar lain menjadi satu kesatuan yang utuh. Secara bahasa, sinematografi berasal dari bahasa latin kinema yang berarti gerak. Dalam membuat sebuah video atau film, sinematografi mempengaruhi nilai estetika dan nilai karya, konsep visual yang diwakili oleh sinematografi, serta kesan dan emosi unik yang disampaikan melalui berbagai Teknik sinematografi itu sendiri. Sinematografi juga dapat menghilangkan rasa bosan bagi penonton dan peminat ketika menyaksikan suatu karya [5].

Di dalam teknik sinematografi ada beberapa aspek yang perlu di perhatikan dan diperhitungkan, agar setiap *shoot* kamera yang di pilih dapat menjadi suatu gambar utuh yang mampu menyampaikan sebuah pesan.

a. *Extreem Close-up (ECU)*

Pengambilan gambar yang sangat dekat sekali, hanya menampilkan bagian tertentu pada tubuh objek. Fungsinya untuk kedetailan suatu objek.

b. *Big Close-up (BCU)*

Pengambilan gambar hanya sebatas kepala hingga dagu objek. Fungsinya untuk menonjolkan ekspresi yang dikeluarkan oleh objek.

- c. *Close-up (CU)*
Ukuran gambar hanya sebatas dari ujung kepala hingga leher. Fungsinya untuk memberi gambaran jelas tentang objek.
- d. *Medium Close-up (MCU)*
Gambar yang di ambil sebatas dari ujung kepala hingga dada. Fungsinya untuk mempertegas profil seseorang sehingga penonton jelas.
- e. *Medium Shoot (MS)*
Pengambilan gambar sebatas kepala hingga pinggang. Memperlihatkan sosok objek secara jelas.
- f. *Kneel Shoot (KS)*
Pengambilan gambar sebatas kepala hingga lutut. Fungsinya hampir sama dengan mid shoot.
- g. *Full Shoot (FS)*
Pengambilan gambar penuh dari kepala hingga kaki. Memerlihatkan objek beserta lingkungannya.
- h. *Long Shoot (LS)*
Pengambilan gambar lebih luas yang menunjukan objek dengan latar belakangnya.
- i. *Extrem Long Shoot (ELS)*
Shot ini biasa digunakan untuk Pengambilan gambar yang menampilkan objek utama pada posisi yang sangat jauh, melebihi *long shoot*.
- j. *High Angle*
Pengambilan gambar dengan meletakkan tinggi kamera diatas objek/garis mata orang.
- k. *Eye Level*
Tinggi kamera sejajar dengan garis mata objek yang dituju.
- l. *Low Angle*
Pengambilan gambar dengan meletakkan tinggi kamera di bawah objek atau dibawah garis mata orang.

2. *Continuity Editing*

Continuity Editing adalah konsep pengeditan yang paling umum digunakan oleh para editor, bertujuan membuat penonton nyaman atau tidak terganggu oleh ketidakjelasan ruang maupun waktu dan mengerti dengan alur cerita. Sehingga pengeditan kontinuitas dapat dicapai dengan perubahan gambar yang sesuai. *Continuity Editing* merupakan sistem pengeditan gambar yang memberikan kesinambungan dalam mewujudkan rangkaian aksi cerita dalam sebuah adegan. Adapun aturan serta teknik digunakan untuk mencapai *continuity editing* yakni [6]:

- a. Aturan 180°
Aturan 180° merupakan aturan standar yang digunakan dalam pembuatan film hingga saat ini. Teknik ini digunakan untuk memastikan posisi pemain tetap konsisten selama berdialog. Tujuan dari teknik ini adalah agar penonton tidak merasa bingung dengan cerita dari setiap film.
- b. *Shot / Reverse Shot*
Teknik shot / reverse shot menurut anton mabruri adalah gabungan dua *shot* atau lebih yang membedakan tokoh, biasanya digunakan pada adegan dialog. Syarat ini untuk menunjukkan bahwa setiap apa yang dilihat oleh tokoh haruslah ditampakkan kedalam urutan *shot*nya. *Teknik Shot/Reverse-Shot* ini digunakan dalam adegan dialog di film, dimana menampilkan ekspresi wajah setiap pemain secara bergantian selama berdialog.
- c. *Establishing / Reestablishing shot*
Establishing/reestablishing shot digunakan pada pengambilan gambar jarak cukup jauh (*long shot*) untuk memperlihatkan sebagian latar belakang hingga keseluruhan ruangan, termasuk seluruh isi dalam area yang luas.
- d. *Eyeline Match*
Eyeline match digunakan ketika mata pemain (subjek) sedang melihat ke objek di luar frame dan kemudian melanjutkan memotret apa yang dilihat pemain.

e. *Point of View (POV) Cutting*

POV cutting sama dengan *eyeline match* namun pada shot kedua memperlihatkan objek dari arah pandang pemain (*subjective shot*). Teknik ini memungkinkan penonton merasakan apa yang dirasakan pemainnya.

f. *Cut-in & Cut Away*

Teknik *cutting* digunakan pada adegan serius, menampilkan close-up wajah masing-masing pemain dan suasana pengambilan gambar jarak jauh.

METODOLOGI

Terdapat banyak metode dalam pembuatan sebuah film, salah satu yang diterapkan pada pembuatan film “batasan” adalah metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) yang terdiri dari *Concept, Design, Material Collecting, Assembly, Testing, dan Distribution* [7].

1. Konsep (*Concept*)

Tahap konsep melibatkan pembuatan cerita dan naskah berisi narasi, dialog antar pemeran dan deskripsi adegan yang akan dihasilkan pada film pendek. Setelah menentukan ide selanjutnya adalah pembuatan naskah, dalam menulis naskah peneliti menggunakan *software celtx*.

```

"BATASAN"

Ber cerita tentang Dua mahasiswa yang memiliki kepribadian
berbeda dalam menyelesaikan dan mengerjakan berbagai tugas
yang ada di perkuliahan, mahasiswa pemalas hidup dengan
berkecukupan termasuk peralatan kuliah, namun ia tidak
menggunakan fasilitas yang ia punya dengan baik. Hingga suatu
hari ia selalu memanfaatkan mahasiswa rajin untuk mengerjakan
semua tugasnya, mahasiswa rajin tersebut selalu menyetujuinya
karna memiliki sifat tidak enakan, dan membuat mahasiswa
rajin itu kewalahan dengan pekerjaannya dan berhenti membantu
mahasiswa pemalas. Hingga suatu hari mengakibatkan mahasiswa
pemalas tersebut dalam masalah.

INT. KAMAR SYENA - MALAM HARI

Syena sedang asik bermain game online berjam-jam lamanya.

          SYENA
ya terus ayo dikit lagi bisa menang.

sembari melihat jam syena tetap melanjutkan gamenya dan
enggan mengerjakan tugas

          SYENA
akhirnya menang, eh jam berapa sih
ini? oh jam sepuluh saatnya main lagi
mengerjain tugasnya besok-besok aja deh.

CUT TO:

INT. KAMAR FANI - MALAM HARI

Fani sedang sibuk menatap layar laptop dan mengerjakan tugas
perkuliahannya.

di waktu yang sama mereka berhenti dari aktivitasnya lalu
tidur.

CUT TO:

EXT. KAMPUS - PAGI HARI

suasana kampus dengan beberapa mahasiswa yang hendak
melaksanakan perkuliahan.

CUT TO:

Fani Keluar dari Lift hendak memasuki ruang kelas.

CUT TO:

```

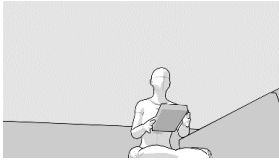
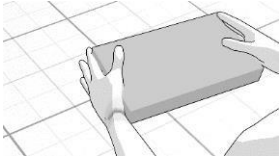
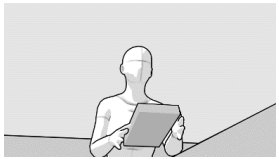
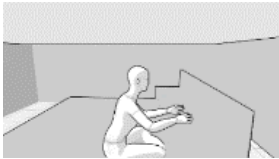
Created using CeltX

Gambar 1. Naskah Film Batasan

2. Perancangan (*Design*)

Tahap selanjutnya, yaitu perancangan. Peneliti akan membuat *storyboard* dengan menentukan dan menyesuaikan naskah yang telah dibuat. *Storyboard* merupakan gabungan antara naratif (teks) dan visual (gambar) [8], pada tahap pembuatan *storyboard* peneliti menggunakan *software storyboarder*. *Storyboarder* membuat dengan menentukan pengambilan sudut pandang kamera.

Tabel 1. *Storyboard*

Adegan	Durasi	Keterangan Adegan
	2 Detik	BATASAN A Film By Deani Azzahra
	18 Detik	Syena sedang asik bermain game online berjam-jam lamanya. “ya terus ayo dikit lagi bisa menang”
	17 detik	“akhirnya menang, eh jam berapa sih ini? oh jam sepuluh saatnya main lagi ngerjain tugasnya besok-besok aja deh”
	35 Detik	Fani sedang sibuk menatap layar laptop dan mengerjakan tugas perkuliahannya.

3. Pengumpulan Bahan (*Material Collecting*)

Material Collecting merupakan tahap pengumpulan bahan yang sesuai dengan kebutuhan peneliti. Setelah terkumpul selanjutnya siap digunakan pada tahap pembuatan.

4. Pembuatan (*Assembly*)

Tahap pembuatan peneliti melakukan proses pengaturan kamera dengan menentukan *angle* kamera yang dilanjutkan ke tahap pengeditan menggunakan perangkat lunak Adobe Premiere 2021 untuk menciptakan video akhir. Proses-proses tersebut dijalankan untuk menghasilkan Film Pendek.

5. Pengujian (*Testing*)

Pada tahap ini dilakukan pengujian *beta test* dengan kuisisioner yang berkaitan dengan pemutaran film pendek ini. Pengujian menggunakan *Beta test* dengan mengolah data melalui kuesioner skala likert, dalam penilaian ini, jarak jenjang penilaian berkisar dari Sangat Tidak Setuju hingga Sangat Setuju.

Tabel 2. Bobot

Index (%)	Hasil
0% - 19,99%	Sangat Tidak Setuju
20% - 39,99%	Tidak Setuju
40% - 59,99%	Netral
60% - 79,99%	Setuju
80% - 100%	Sangat Setuju

Sumber: Doembana, I., and Mahmud, S. (2022)

Berdasarkan data yang telah dikumpulkan, dilakukan dengan menggunakan rumus berikut untuk menghitung total skor skala likert.

$$Y = \frac{x}{\text{skor ideal}} \times 100\%$$

$$X = \sum (N.R)$$

Skor Ideal = nilai likert tertinggi * jumlah responden

Keterangan:

Y = nilai prosentase yang dicari

X = jumlah dari hasil perkalian nilai setiap jawaban dengan responden

N = nilai dari setiap jawaban

R = jumlah responden

6. Distribusi (*Distribution*)

Distribusi merupakan tahapan paling akhir, dimana hasil video akan dipublikasikan ke internet untuk dapat ditonton oleh masyarakat. Dipublikasi pada platform seperti bioskop atau distribusi digital melalui *platform streaming* seperti YouTube.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Pengambilan Gambar

a. *Medium Shoot*

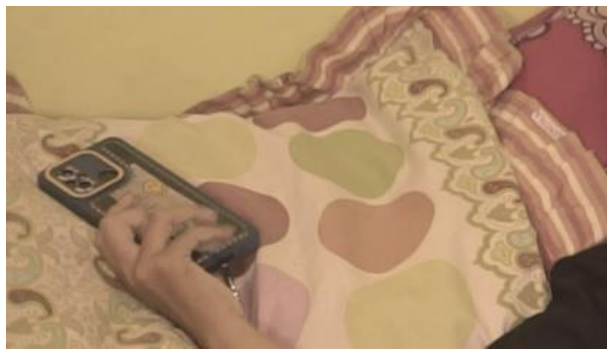


Gambar 1. *Medium Shoot*

Pengambilan gambar pada menit 00:11:26 menggunakan *medium shoot*, pengambilan gambar sebatas dari ujung kepala hingga pinggang. Pengambilan gambar *medium shoot* digunakan pada adegan yang memperlihatkan fani baru terbangun dari tidurnya dan mencari keberadaan handphonenya.

b. *Medium Close Up*Gambar 2. *Medium Close Up*

Pengambilan gambar pada menit 00:07:24 menggunakan *medium close up*, pengambilan gambar sebatas dari ujung kepala hingga dada. Pengambilan gambar *medium close up* digunakan untuk menunjukkan informasi lebih spesifik. Dimana adegan yang memperlihatkan ekspresi syena terkejut melihat isi pesan handphonenya saat sedang bersiap-siap pergi ke kampus.

c. *Close Up*Gambar 3. *Close Up*

Pengambilan gambar pada menit 00:11:29 menggunakan *close up*, pengambilan gambar digunakan untuk memberi gambaran jelas tentang objek, dimana adegan yang memperlihatkan keberadaan handphone fani.

d. *Kneel Shoot*Gambar 4. *Kneel Shoot*

Pengambilan gambar pada menit 00:14:02 menggunakan *kneel shoot*, pengambilan gambar sebatas dari ujung kepala hingga lutut. Pengambilan gambar *kneel shot* digunakan untuk menunjukkan objek secara

jelas, dimana adegan yang memperlihatkan syena sedang berjalan menghampiri teman kelasnya diarea kampus.

e. *Full Shoot*



Gambar 5. *Full Shoot*

Pengambilan gambar pada menit 00:01:43 diatas menggunakan *full shoot*, pengambilan gambar dari ujung kepala hingga kaki. Pengambilan gambar *full shoot* digunakan untuk menunjukkan objek beserta lingkungannya secara jelas. Dimana adegan yang memperlihatkan risa dan sinta berjalan diarea kampus hendak menuju ruang kelas.

f. *Extreem Long Shoot*



Gambar 6. *Extreem Long Shoot*

Pada bagia Pengambilan gambar pada menit 00:12:32 menggunakan *extreem long shoot*. Pengambilan gambar digunakan untuk menunjukkan area secara luas. Pada *scene* diatas memperlihatkan suasana kampus secara luas.

2. *Continuity Editing*

a. Aturan 180



Gambar 7. Aturan 180

Aturan 180 dikombinasikan dengan adegan perbincangan antara dua orang atau lebih. Adegan dialog biasanya menggunakan teknik *shot/reverse-shot* yang dimaksudkan untuk mengetahui ekspresi tokoh yang sedang berbicara dan ekspresi tokoh lain saat mendengarkannya. *Scene* pada menit 00:04:50-00:05:20 menggunakan teknik 180 memperlihatkan kedua pemeran sedang melakukan dialog di ruang kelas, syena berada disebelah kanan dan fani berada disebelah kiri. Penyusunan pengambilan gambar pada adegan tersebut memberikan kesan dinamis sehingga penonton dapat merasa nyaman melihat adegan dialog yang dilakukan syena dan fani.

b. *Shot / Reverse Shot*



Gambar 8. *shot/reverse-shot*

Teknik *shot/reverse-shot* diperlihatkan ketika sedang berdialog dengan secara bergantian antara *shot* Syena dan Ibu Indri. *Scene* pada menit 00:13:09-00:13:55 menggunakan teknik *shot/reverse-shot*. Dimana pada setiap dialog terjadi perpindahan kamera yang mendeskripsikan ekspresi tokoh pemeran. *Shot* disusun secara berselang-seling agar penonton dapat melihat ekspresi dari kedua pemeran.

c. *Establishing / Reestablishing shot*



Gambar 9. *Establishing / Reestablishing shot*

Teknik *Establishing/reestablishing shot* biasa digunakan untuk memperlihatkan latar secara luas. *Scene* pada menit 00:01:42-00:01:46 memperlihatkan kedua mahasiswa yang sedang berjalan di area kampus.

d. *Eyeline Match*



Gambar 10. *Eyeline Match*

Teknik *Eyeline Match* diterapkan pada menit 00:02:45-00:02:55 yang memperlihatkan mata sinta berbicara mengarah ke posisi risa yang sedang bercerita tentang kegiatan semalam.

e. *Point of View (POV) Cutting*



Gambar 11. *Point of View (POV) Cutting*

Scene pada menit 00:00:02-00:00:37 pengambilan gambar *medium shot* memperlihatkan syena sedang bermain game dan berpindah *shot* POV memegang *handphone* seperti adegan gambar diatas.

f. *Cut-in & Cut Away*



Gambar 12. *Cut-in & Cut Away*

Scene pada menit 00:11:17-00:11:35 memperlihatkan *shot* awal *long shot*. Syena baru saja bangun dari tidurnya dan mencari keberadaan *handphonenya* berganti menjadi *close up* yang menunjukkan keberadaan *handphonenya*.

3. Pengujian (*Testing*)

Tabel 3. Pertanyaan

No	Pertanyaan
1	Apakah anda terhibur setelah menonton film ini?
2	Apakah alur cerita film ini mudah dimengerti?
3	Apakah Pesan Moral pada film tersampaikan?
4	Apakah dalam film ini teknik pengambilan gambarnya sudah cukup baik?
5	Apakah dengan teknik pengambilan gambar pada film ini dapat menggambarkan cerita pada sebuah film?

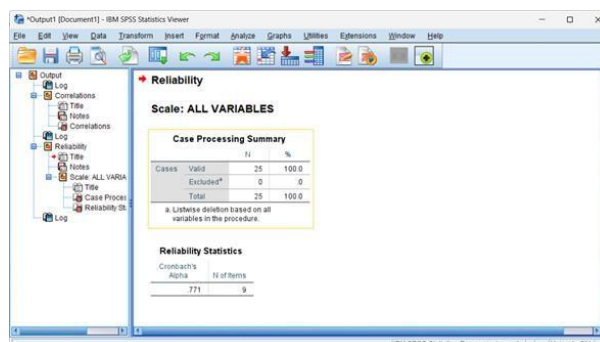
6	Apakah dengan teknik pengambilan gambar pada film ini membuat film tidak terlihat monoton saat disaksikan?
7	Apakah penyambungan potongan scene sudah berkesinambungan dan mengalir dari shot satu ke shot yang lainnya?
8	Apakah pemilihan warna pada film pendek "Batasan" sudah sesuai?

Hasil Kuesioner yang telah diberikan, dilakukan rekapitulasi dapat dianalisa film pendek “Batasan” yang telah diisi oleh 25 responden mengenai tingkat kepuasan dalam menonton film tersebut.

Tabel 4. Hasil Pengujian

P	SS	S	N	TS	STS	Total	Nilai
P1	15	9	1	0	0	114	91%
P2	13	12	0	0	0	113	90%
P3	14	11	0	0	0	114	91%
P4	16	8	1	0	0	115	92%
P5	17	8	0	0	0	117	94%
P6	11	13	1	0	0	110	88%
P7	11	13	1	0	0	110	88%
P8	18	6	1	0	0	117	94%

Dari hasil perhitungan diatas, didapatkan hasil akhir 91%. Dengan hasil yang didapatkan, sudah sesuai dengan interval penilaian likert, didapat hasil perhitungan keseluruhan sangat setuju dengan penerapan teknik sinematografi dan *continuity editing* pada film “batasan”.



Gambar 13. Uji Reliabilitas

Menurut jurnal “Konten *Review* Film, Kualitas Informasi dan minat menonton film” yang ditulis oleh Sutandi FV & Erdiansyah (2023) menyatakan angka *cronbach alpha* pada uji reliabilitas lebih dari 0,6 dinyatakan teruji reliabilitas. Berdasarkan angka *cronbach alpha* keseluruhan 0,771 menyatakan bahwa hasil uji pada film “batasan” teruji reliabilitas.

4. Distribusi (*Distribution*)



Gambar 14. *Distribution*

Pendistribusian film ini dilakukan dengan mempublikasikannya ke platform video gratis YouTube Teknik Informatika Multimedia POLNES.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Pembuatan film pendek “Batasan” menggunakan teknik sinematografi yang selaras dengan naskah yang telah dibuat. Naskah tersebut merupakan hasil imajinasi yang kemudian divisualisasikan melalui sinematografi untuk menggambarkan dengan tepat apa yang telah dibayangkan.

Film pendek “Batasan” dibuat menerapkan teknik *continuity editing*, yang memastikan hasil pengambilan gambar menjadi berkesinambungan dan sesuai dengan aturan *continuity*, sehingga alur cerita menjadi mulus dan teratur.

Berdasarkan hasil kuesioner yang disebarkan, penonton merasa puas dengan teknik pengambilan gambar sinematografi dan penerapan *continuity editing* dalam pembuatan film “Batasan”. Penonton juga merasa terhibur dan menyatakan bahwa pesan moral dalam film tersebut tersampaikan dengan baik. Berdasarkan hasil angka *cronbach alpha* sebesar 0,771, film batasan teruji reliabilitas.

Saran

Pemilihan warna atau *color grading* pada film agar lebih diperhalus, penambahan *backsound* pada scene atau adegan yang lebih dari 15 detik agar menambah suasana dalam film, memperhatikan Kembali detail-detail kecil yang bisa mempengaruhi kesesuaian adegan.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] D. R. Ariani, F. Neta, S. Pd, and M. T. Pd, “Penerapan Teknik Color Grading dan Musik Scoring Pada Tahap Paska Produksi Film Horor ‘Waktu Terlarang,’” vol. 5, no. 1, pp. 29–41, Jul.2021. Available: <http://jurnal.polibatam.ac.id/index.php/JAMN>
- [2] V. Elvaretta and A. Ahmad, “Perancangan Film Pendek Yang Berjudul ‘Ask Myself’”, *Sense: Journal of Film and Television Studies*, vol. 4, no. 2, Nov. 2021, doi: <https://doi.org/10.24821/sense.v4i2.5425>.
- [3] R. Gunawan and A. Pahlevi, “Analisis Komponen Visual Pesan Maskulinitas Pada Series Peaky Blinders Season 6,” vol. 10, no. 1, pp. 98–112, 2023, doi: 10.22487/ejk.v10i1.511.
- [4] H. Sasongko, S. Sn, and M. Sn, “Cinelook: Journal Of Film, Television And New Media Analisis Continuity Editing Dalam Membangun Unsur Dramatik Pada Film Sejuta Sayang Untuknya Sutradara Herwin Novianto.” *Cinelook: Journal of Film, Television, and New Media*, vol. 1, no. 2. Available: <https://journal.isi-padangpanjang.ac.id/index.php/JFTNM/index>

- [5] Agus Baihaqi, K. Ibrahim, and I. Darussalam Blokagung, "Teknik Sinematografi Film Pendek Air Mata Impian Karya Multimedia Darussalam Blokagung Banyuwangi", *Jdariscomb: Jurnal Komunikasi dan Penyiaran Islam*, vol. 3, no. 1, Available: <https://bahrurraisy.wordpress.com/>.
- [6] I. I. Bagus Komang Adhi Widyacaya Komang Arba Wirawan SSn and I. S. Kadek Puriartha Sn, "Penerapan Teknik Penyunting Gambar Dalam Film 'NISKALA.'" 2019.
- [7] Y. H. K. Admaja and A. Sonita, "Multimedia development life cycle method for script making in the film kultur," *Borobudur Informatics Review*, vol. 2, no. 1, pp. 36–46, Aug. 2022, doi: 10.31603/binr.6139.
- [8] H. Hasminur, Z. Zulhaini, Arief Rachman Hadi, and Mangatur Sinaga, "Keefektifan Penggunaan Storyboard Dalam Pembuatan Film Pendek sebagai Implementasi Pembelajaran Teks Anekdote," *GERAM*, vol. 10, no. 2, pp. 52–63, Dec. 2022, doi: 10.25299/geram.2022.vol10(2).11219.