

Pembuatan Film Pendek “Hidup Mahasiswa Yang Berubah” Dengan Teknik Cinematografi dengan “One-Take” dan Colorgrading

Rhenal Ahmad Syam¹, Agusdi Syafrizal², M.Zainul Rahman³

^{1,2,3} Tenologi Informasi, Teknik Informatika Multimedia, Politeknik Negeri Samarinda, Samarinda, Indonesia

INFORMASI ARTIKEL

Diterima Redaksi: 12 April 2024

Revisi Akhir: 13 June 2024

Diterbitkan Online: 01 July 2024

KATA KUNCI

Film Pendek, Cinematografi, Color Grading, MDLC

Keywords:

Short Film, Cinematography, Color Grading, MDLC

KORESPONDENSI

Phone : +6282350121682

E-mail : renalahmad21@gmail.com

A B S T R A K

Film pendek "Hidup Mahasiswa yang Berubah" menceritakan seorang mahasiswa yang menyalahgunakan teknologi.. Sinematografi, yang merupakan seni menangkap gambar bergerak, telah berkembang melalui kemajuan teknologi yang telah memungkinkan pengembangan berbagai gaya visual dan teknik kreatif. Dalam film pendek, sinematografi, teknik one-take, dan color grading sangat penting, dan bagaimana semua ini digunakan. Menggunakan Metode Multimedia Development Live Cycle (MDLC) pengembangan film terdiri dari enam tahap: konsep, desain, pengumpulan bahan, pembuatan, pengujian, dan distribusi dimana One-take dan Cinematografi diterapkan pada tahap pembuatan. Pengujian film ini melalui kuesioner dari 20 mahasiswa Politeknik negeri samarinda, Hasil menunjukkan bahwa teknik one-take meningkatkan keterlibatan penonton, sedangkan gradasi warna meningkatkan narasi visual dan emosional. Singkatnya, karya yang menghibur dan mendalam secara visual dan emosional dibuat melalui sinematografi kreatif, teknik one-take, dan color grading yang efektif. Ini memberikan panduan praktis bagi mereka yang baru memulai membuat film pendek.

A B S T R A C K

The short film "Hidup Mahasiswa yang Berubah" tells the story of a student who misuses technology. Cinematography, which is the art of capturing moving images, has evolved through technological advancements that have enabled the development of various visual styles and creative techniques. In the short film, cinematography, one-take technique, and color grading are crucial, and how all of these are utilized is essential. Using the Multimedia Development Life Cycle (MDLC) method, the film development consists of six stages: concept, design, material collection, production, testing, and distribution, where one-take and cinematography are applied during the production stage. The film testing was conducted through a questionnaire with 20 students from Polytechnic of Samarinda. The results showed that the one-take technique increased audience engagement, while color grading enhanced the visual and emotional narrative. In summary, a work that is entertaining and visually and emotionally profound is created through creative cinematography, effective one-take technique, and color grading. This provides practical guidance for those just starting to make short films

PENDAHULUAN

Film merupakan salah satu bentuk seni yang paling berpengaruh dalam budaya populer, memberikan sarana bagi para pembuat cerita untuk mengekspresikan ide dan pesan mereka melalui narasi visual. Sinematografi merupakan seni dan teknik dalam menangkap gambar bergerak untuk mendukung narasi visual dalam film. Seiring dengan perkembangan teknologi, sinematografi telah mengalami transformasi signifikan yang memungkinkan pembuat film untuk mengeksplorasi berbagai gaya visual dan teknik kreatif. Sinematografi tidak hanya melibatkan penggunaan kamera dan pencahayaan, tetapi juga komposisi gambar, pergerakan kamera, dan pengaturan visual lainnya yang mendukung cerita film. Penggunaan teknik sinematografi yang efektif dapat meningkatkan pengalaman penonton dan memperkuat pesan yang ingin disampaikan oleh pembuat film.

Teknik pengambilan gambar satu kali atau one-take merupakan metode dalam pembuatan film di mana sebuah adegan atau keseluruhan film diambil dalam satu kali pengambilan tanpa henti. Teknik ini menuntut perencanaan yang matang, koordinasi yang tepat, dan keterampilan yang tinggi dari para aktor dan kru produksi. One-take dikenal karena mampu menciptakan kesan realisme dan kehadiran yang lebih kuat, memungkinkan penonton untuk merasakan keterlibatan langsung dengan aksi yang berlangsung di layar. Teknik one-take sering digunakan untuk menciptakan ketegangan, menunjukkan kesulitan teknis, atau memberikan ilusi kontinuitas yang tak terputus.

Teknik Color grading adalah proses mengubah dan menyempurnakan warna dalam film atau video untuk menciptakan nuansa tertentu, mengarahkan emosi penonton, dan meningkatkan estetika visual. Teknologi digital telah merevolusi color grading, memungkinkan pembuat film untuk memiliki kontrol yang lebih besar terhadap palet warna dan suasana dalam produksi mereka. Color grading tidak hanya berfungsi untuk memperbaiki kesalahan warna, tetapi juga untuk memperkuat narasi dan karakterisasi dalam film.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC), merupakan siklus pengembangan produk multimedia yang dimulai dengan fase analisis produk, pengembangan produk, dan peluncuran. Ini dan Software Development Life Cycle (SDLC) memiliki dasar yang sama, tetapi MDLC berbeda dalam hal pengembangan dan penggunaan elemen multimedia. Selain itu, Metode MDLC memiliki 6 tahapan yaitu, Concept, Design, Material Collecting, Testing, Distribution.

Dengan demikian penggunaan teknik cinematografi bertujuan untuk mempelajari pentingnya metode cinematografi, teknik "One-Take", serta penerapan Color Grading dalam pembuatan film pendek untuk meningkatkan kualitas visual dan naratif, serta memberikan panduan praktis kepada pemula dalam menerapkan prinsip-prinsip cinematografi dalam proyek-proyek mereka. Oleh karena itu, peneliti berharap dapat memberikan kontribusi yang berarti dalam dunia perfilman. Diharapkan bahwa para pembuat film dapat melampaui batas kreatif dan teknis melalui sinematografi yang inovatif, penggunaan teknik one-take yang memukau, dan color grading yang kaya dan berkesan. Hal ini akan memungkinkan mereka membuat film yang tidak hanya menghibur, tetapi juga mendalam secara visual dan emosional, memperkaya pengalaman penonton, dan memperkuat cerita yang disampaikan.

TINJAUAN PUSTAKA

Film Pendek

Film pendek merupakan media yang ampuh untuk mengeksplorasi cerita-cerita pribadi, gaya eksperimental, dan narasi yang tidak lazim. Film pendek memungkinkan para pembuat film untuk mengambil risiko kreatif dan mendorong batas-batas penceritaan tradisional. Singkatnya durasi film pendek menuntut fokus pada elemen-elemen esensial, memaksa para pembuat film untuk menyaring ide-ide mereka menjadi bentuk yang paling kuat dan memikat. Setiap bingkai, setiap baris dialog, dan setiap pilihan visual harus berkontribusi pada dampak keseluruhan dan resonansi emosional film. [1]

Cinematografi

Cinematografi melibatkan lima elemen utama, yaitu kelangsungan cerita, sudut pengambilan gambar, ukuran gambar, komposisi, dan penyuntingan. Pertama, kelangsungan cerita berkaitan dengan kesinambungan antar-gambar agar film dapat dinikmati oleh penonton. Kedua, sudut pengambilan gambar mencakup sudut pandang seperti normal, high angle, dan low angle untuk merepresentasikan perspektif penonton. Ketiga, ukuran gambar, terkait dengan objek manusia, mencakup close up shot, medium shot, dan long shot. Keempat, komposisi menitikberatkan pada cara meletakkan objek dalam bingkai agar terlihat menarik dan mendukung alur cerita, dengan konsep seperti the rule of thirds, walking room, looking room, head room, aerial shot, establishing shot, point of view, dan object in frame. Kelima, penyuntingan atau editing melibatkan pemilihan dan penyusunan gambar untuk membentuk suatu cerita yang koheren, dengan teknik seperti jump cut, cut in, cut away, cut on direction, cut on movement, dan cut rhyme. [2]

Colorgrading

Color grading adalah proses mengubah atau mengubah warna dan atau meningkatkan warna video. Warna biasanya digambarkan sebagai spektrum cahaya, dengan panjang gelombang cahaya yang menentukan warnanya. Warna adalah warna yang dihasilkan oleh mata dari cahaya yang dipantulkan oleh benda yang dikenainya (KBBI, 2008:1809). Jika dilihat dari perspektif psikologis atau emosional seseorang, makna dan makna warna dapat menunjukkan bagaimana mereka berperasaan tentang sesuatu. Wexner (1954)

telah menyelidiki hubungan antara warna dan suasana hati (mood). Bahkan Mahnke (1996), seorang psikolog Amerika, juga memimpin dua eksperimen tentang keterkaitan warna dengan emosi (UK Essay Film Studies:2015). Jadi, dapat disimpulkan bahwa color grading membuat penonton dapat merasakan emosi dari film tersebut. [3]

One-Take

Long-take atau one-take adalah ekspresi berbeda yang dapat disalah artikan dengan single-shot. Pengambilan gambar bersambungan menggambarkan lebih banyak adegan, atau bahkan lebih banyak urutan, dibandingkan dengan pengambilan gambar lama, yang mana sutradara atau operator diam selama beberapa menit atau jam pada satu aspek tertentu dari adegan tersebut. Satu pengambilan gambar dalam sebuah adegan, seluruh adegan, atau bahkan keseluruhan film dapat dimasukkan dalam pengambilan gambar panjang. [4]

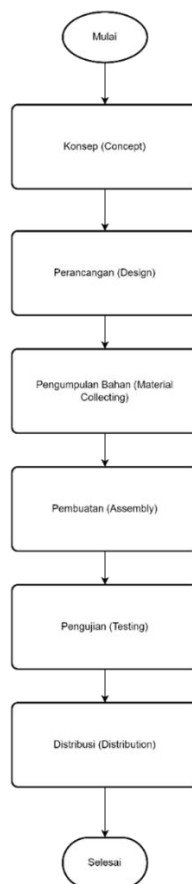
MDLC

Multimedia Development Life Cycle (MDLC) adalah siklus pengembangan produk multimedia yang enam tahapan, yaitu Konsep (Concept), Desain (Design), Pengumpulan Bahan (Material Collecting), Pembuatan (Assembly), Pengujian (Testing), dan Distribusi (Distribution). Meskipun memiliki dasar pengembangan yang sama dengan Siklus Pengembangan Software (SDLC), MDLC memiliki fitur khusus yang berkaitan dengan pengembangan dan penggunaan elemen multimedia. Literatur tentang MDLC belum berkembang dengan kemajuan teknologi, terutama dalam multimedia interaktif. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membuat versi baru dari MDLC, yang akan memperbaiki beberapa kekurangan dari versi sebelumnya. Versi baru juga dapat digunakan sebagai bahan referensi untuk studi lebih lanjut tentang metode pengembangan produk multimedia interaktif. [5]

METODOLOGI

Metode Penelitian

Metode pengembangan/perancangan yang digunakan adalah metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC).



Gambar 1 Tahapan MDLC

Menurut Roedavan, Pudjoatmodjo, dan Sujana, Multimedia Development Life Cycle (MDLC) adalah siklus pengembangan produk multimedia yang enam tahapan, yaitu Konsep (Concept), Desain (Design), Pengumpulan Bahan (Material Collecting), Pembuatan (Assembly), Pengujian (Testing), dan Distribusi (Distribution)

Teknik Pengumpulan & Analisis Data

1. Observasi

Observasi adalah teknik pengumpulan data di mana peneliti secara langsung mengamati dan mencatat peristiwa, perilaku, atau fenomena tertentu. Dalam konteks penelitian video, observasi dapat digunakan untuk mengumpulkan informasi tentang berbagai aspek produksi, konten, atau penerimaan video.

2. Dokumentasi

Metode pengumpulan data penelitian yang dikenal sebagai dokumentasi didasarkan pada pencarian data dalam bentuk film. Metode ini menggunakan screenshot (adegan) dari skenario untuk mendapatkan data yang diperlukan dan relevan dengan penelitian.

3. Kuesioner

Teknik pengumpulan data melalui kuesioner video memerlukan pertanyaan yang sesuai dan terstruktur untuk mengumpulkan informasi yang diinginkan dari responden. Faktor-faktor seperti preferensi dan pengalaman penonton dengan video dapat dimasukkan dalam kuesioner tersebut. Pertanyaan kuesioner yang baik harus memastikan pertanyaan-pertanyaan jelas dan mudah dijawab oleh responden. Selain itu, dapat dimungkinkan untuk mengukur data secara kuantitatif variabel-variabel tertentu dengan menggunakan skala penilaian atau opsi jawaban yang sesuai.

Konsep

Tahap konsep melibatkan pembuatan konsep cerita yang akan dibuat, memilih calon pemeran film pendek, pemilihan lokasi *shooting* film, dan menentukan konsep pengambilan gambar, dan konsep pewarnaan pada *scene* film.

Tabel 1 Deskripsi Konsep

Bentuk Film	Film Moral
Format Film	Film Pendek
Judul	Hidup Mahasiswa Yang Berubah
Tema	Mahasiswa yang menyalahgunaan teknologi
Premis	Seorang mahasiswa Tara yang kecerdasan yang rata-rata, namun dia menemukan website AI untuk membantunya mengerjakan tugas kuliahnya, dia pun menggunakannya tanpa memikirkan timbal baliknya
Konsep Pengambilan	Dengan menggunakan menggunakan Tripod dan Gimbal untuk mendapatkan hasil video yang mulus dan terbaik
Konsep <i>Color Grading</i>	Mengatur warna video agar menyesuaikan mood yang akan disampaikan ke penonton

Desain

Tahap selanjutnya, yaitu perancangan. Peneliti akan membuat naskah berisi, dialog antar pemeran dan deskripsi adegan yang akan dihasilkan pada film pendek. Lalu peneliti membuat storyboard dengan menentukan dan menyesuaikan naskah yang telah dibuat.

4. Naskah

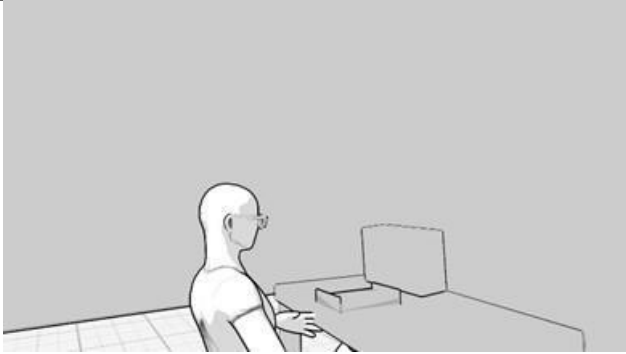
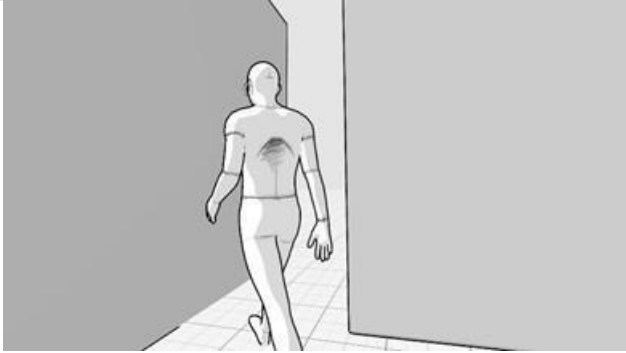
Dalam proses pembuatan naskah untuk film pendek ini, peneliti memanfaatkan platform daring bernama Celtx. Penggunaan website Celtx dipilih karena menawarkan berbagai fitur yang dapat memudahkan dan mengefisienkan proses penulisan naskah. Platform ini menyediakan alat-alat khusus untuk penulisan skenario yang membantu peneliti dalam mengorganisir ide, mengatur format, dan menyusun elemen-elemen penting dalam naskah film dengan lebih terstruktur. Berikut naskah dapat dilihat pada gambar 2.



Gambar 2 Naskah

5. Storyboard

Dalam pembuatan storyboard untuk film ini, Penulis memanfaatkan aplikasi Storyboarder dengan fitur shot generator-nya. Penggunaan aplikasi ini memungkinkan tim untuk menciptakan visualisasi tiga dimensi (3D) dari setiap shot yang direncanakan, memberikan gambaran yang lebih akurat dan detail tentang komposisi, sudut kamera, dan tata letak adegan. Pendekatan ini tidak hanya meningkatkan efisiensi dalam proses pengambilan gambar, tetapi juga membantu dalam komunikasi visual antar anggota tim, memungkinkan eksplorasi kreatif yang lebih mendalam, dan pada akhirnya berkontribusi pada peningkatan kualitas keseluruhan film. Berikut storyboard dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2 Storyboard	
Gambar	Keterangan
Scene 1	
	Tara sedang duduk didepan laptopnya sedang mengerjakan tugas
	tara pergi beristirahat kamera mengikuti dari belakang



Pengumpulan Bahan

Pada tahap pengumpulan bahan, bahan-bahan yang diperlukan untuk membuat film pendek dikumpulkan. Bahan-bahan ini termasuk video, audio, dan dubbing. Pada tahap ini, semua elemen yang diperlukan untuk mendukung dan memperkaya film dikumpulkan secara menyeluruh, memastikan bahwa semua komponen yang diperlukan tersedia untuk proses produksi berikutnya.

1. Pengambilan Video

Proses pengambilan video yang dilakukan seorang *videographer* harus dilakukan secara hati-hati & teliti agar tidak terjadinya “kebocoran” pada saat pengambilan gambar agar mendapatkan hasil yang memuaskan dan sesuai dengan keinginan sutradara. Berikut pengambilan video dapat dilihat pada gambar 3.



Gambar 3 Proses pengambilan video

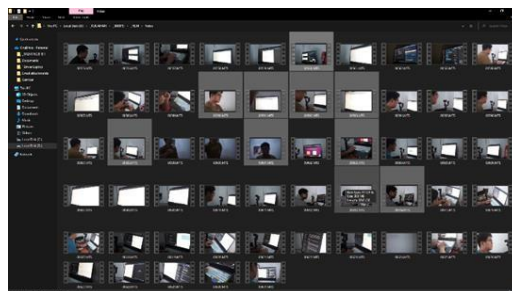
Proses perekaman video menggunakan dua metode yaitu *one-take* dan statis.

Pembuatan (Assembly)

Tahap pembuatan peneliti melakukan proses pengeditan dan color grading film menggunakan perangkat lunak Adobe Premiere 2020 untuk menciptakan video akhir. Proses-proses tersebut dijalankan untuk menghasilkan Film Pendek.

1. Pemilihan Video

Proses awal pengeditan video yaitu menyeleksi ide yang akan dimasukkan ke dalam software editing yaitu Adobe Premiere Pro. Berikut pemilihan video dapat dilihat pada gambar 4.



Gambar 4 Pemilihan Video

Pada proses pemilihan video peneliti melakukan seleksi untuk memasukkan video yang sesuai dengan alur naskah.

2. Penyusunan Video

Pada proses ini, peneliti Menyusun video sesuai dengan alur naskah. Lalu peneliti juga menyesuaikan dengan *audio recorder* dan video dengan menggunakan tools *audio synchronizer*, Penyusunan Video bisa dilihat pada gambar 5.



Gambar 5 Penyusunan Video

3. Color Correction

Pada proses ini sebelum *colorgrading*, peneliti memperbaiki warna pada video yang tidak sesuai satu sama lain, penerapan *color correction* dapat dilihat pada gambar 6.



(1)



(2)

Gambar 6 Color correction

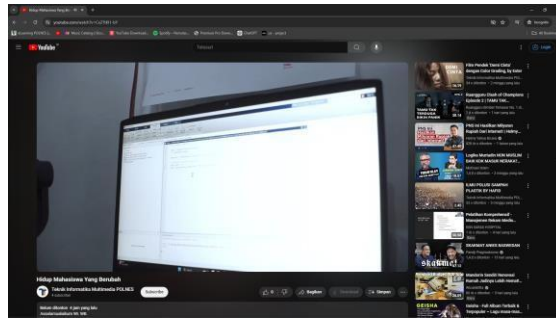
Pada gambar 6, peneliti melakukan perbaikan warna gambar agar sesuai dengan warna yang diinginkan, pada gambar nomor (1) merupakan hasil sebelum peneliti memperbaiki warna video, dan pada gambar (2) merupakan hasil sesudah peneliti memperbaiki warna menggunakan *Tool Lumetri Colors* dengan Menurunkan persentase saturasi dan suhu warna pada video yang diinginkan.

Pengujian

Pada tahap pengujian peneliti memberi kuesioner kepada 20 mahasiswa Politeknik Negeri Samarinda dengan jurusan yang berbeda setiap 5 mahasiswa.

Distribusi

Distribusi merupakan tahapan paling akhir, dimana hasil video akan dipublikasikan ke internet untuk dapat ditonton oleh masyarakat. Untuk publikasi platform dipublikasikannya seperti tayangan lebar atau distribusi digital melalui platform streaming seperti YouTube, distribusi video dapat dilihat pada gambar 8.



Gambar 7 Distribusi

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembahasan Film

Pada pembahasan film peneliti penerapan *one-take* dan *colorgrading* pada *scene* tertentu, Pembahasan film dapat dilihat pada gambar 8 hingga gambar 14.



Gambar 8 Scene awal film

Pada gambar 8 menunjukkan pada menit ke 00:00:27:09 pengambilan gambar menggunakan *one take* dengan pada awal *scene* tara duduk dimeja hingga pergi ke kamar, dan penerapan *colorgrading* dengan mengatur pada temperatur *cold* dengan mengatur *Temperature* ke -36,5 dan mengatur *Saturation* ke 82,4 menghasilkan warna yang terkesan kelam ini bertujuan untuk menggambarkan bahwa suasana pemeran sedang kewalahan dan menandakan sebelum perubahan sikap pemeran.



Gambar 9 Kamera menghadap Kiki



Gambar 10 Kamera menghadap Tara

Pada gambar 9 dan 10, diterapkan *colorgrading* dengan tone warna *cold*, pada scene ini merupakan perbincangan antara Tara dan Kiki pada menit 00:02:54:06 pada gambar 9 merupakan posisi kamera menghadap ke Kiki, dan pada menit 00:03:03:02 pada gambar 10 merupakan posisi kamera menghadap ke Tara.



Gambar 11 Warna sebelum transisi



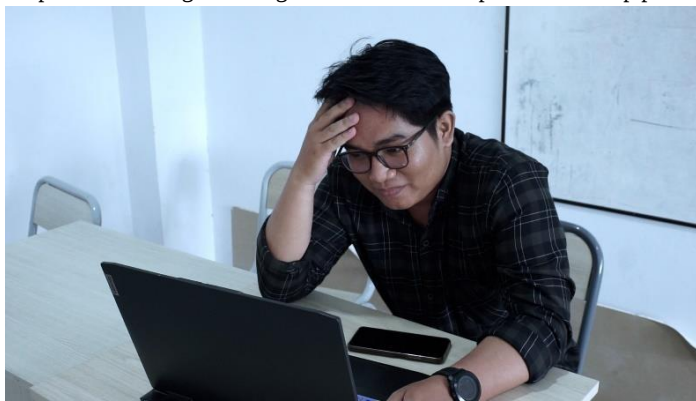
Gambar 12 Warna sesudah transisi

Pada gambar 11 dan 12, pada scene ini diterapkan *one-take* dan *colorgrading*, terdapat transisi perubahan warna dari pada awal scene yang dimulai pada gambar 11 pada menit 00:07:34:23-00:08:05:12 dengan mengatur *opacity adjustment layer* dari 0% ke 100% dan gambar 12 merupakan warna sesudah transisi perubahan *tone* warna.



Gambar 13 Scene perbincangan antara kiki dan teman-temannya

Pada gambar 13 menunjukkan pada menit ke 00:08:50:05 menerapkan *one take* dan *colorgrading*, scene diawali dengan Tara keluar dari ruangan dengan kamera mengikutinya hingga Tara berbincang bersama teman-temannya dan warna diatur pada temperatur *warm* dengan mengatur *Temperature* ke 15,2 dan mengatur *Saturation* ke 128,3 menghasilkan warna yang terkesan senang ini bertujuan untuk menggambarkan bahwa suasana pemeran sedang berbahagia dan menandakan perubahan sikap pemeran.



Gambar 14 Scene ending film

Pada gambar 14 menunjukkan pada menit ke 00:15:19:14 menerapkan *one take* dan *colorgrading*, kamera mengikuti Tara dari luar ruangan hingga duduk dimeja dan warna diatur kembali ke temperatur *warm* dengan mengatur *Temperature* ke -36,5 dan mengatur kembali *Saturation* ke 82,4, ini bertujuan untuk menyampaikan emosi pemeran yang menyesal atas perbuatannya.

Pengujian

Pada pembahasan ini dilakukan pengujian Alpha test dengan kuesioner yang berkaitan dengan pemutaran film pendek ini. Dilakukannya pengujian kuisisioner untuk menentukan apakah film pendek ini sudah seperti yang diharapkan atau tidak. Pengujian hasil kuesioner akan dihitung menggunakan skala likert, dalam penilaian ini, jarak jenjang penilaian berkisar dari Sangat Tidak Setuju hingga Sangat Setuju. Rumus untuk mencari jarak interval penilaian menggunakan rumus berikut.

$$\text{Jarak Interval} = \frac{\text{Skor tertinggi} - \text{Skor terendah}}{\text{Jumlah kelas interval}}$$

Berdasarkan perhitungan rumus mencari jarak interval, maka didapatkan kriteria kepuasan terhadap film pendek “Hidup Mahasiswa yang Berubah” dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 3 Jarak interval penilaian

Rata – rata kelayakan	Kriteria
4,3 – 5,0	Sangat Baik
3,5 – 4,2	Baik
2,7 – 3,4	Cukup Baik
1,9 – 2,6	Tidak Baik
1,0 -1,8	Sangat Tidak Baik

Setelah data dikumpulkan, metode skala Likert akan digunakan untuk menganalisisnya. Jika tingkat persetujuan kuesioner memenuhi syarat untuk kelima gradasi yang diberikan oleh Likert, bobot akan diberikan sesuai dengan tabel 4.

Tabel 4 Tingkat persetujuan skala likert

No	Pernyataan	Bobot
----	------------	-------

1	Sangat Setuju (SS)	5
2	Setuju (S)	4
3	Netral (N)	3
4	Kurang Setuju (KS)	2
5	Sangat Tidak Setuju (STS)	1

Berdasarkan data yang telah dikumpulkan, analisis interval dilakukan untuk menerjemahkan hasil skala Likert. Ini dilakukan dengan menggunakan rumus berikut untuk menghitung total skor skala Likert.

$$Y = \frac{X}{\text{Skor Ideal}} \times 100\%$$

Nilai akhir perhitungan index akan dievaluasi dan dirujuk dengan interval yang telah ditetapkan pada tabel 5.

Tabel 5 Interval penilaian

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

Alpha testing ini terdiri dari pengujian pada fitur-fitur film, seperti pengujian terhadap adegan dan efek visual, apakah sudah berjalan sesuai yang diharapkan atau tidak. Hasilnya semua sesuai dengan skenario pengujian. Berikut pengujian film dapat dilihat pada gambar 15.



Gambar 15 Pengujian

Pada tahapan *testing*, digunakan kuesioner untuk mengukur tingkat kepuasan penonton terhadap film pendek “Hidup Mahasiswa yang Berubah”. Hasil kuisisioner pada tahap *testing*, sebelum membagikan kuesioner yang akan diisi oleh responden, terlebih dahulu mempersiapkan beberapa pertanyaan yang nantinya akan diisi oleh responden sebagai penonton, Pada tabel 6 merupakan pertanyaan kuesioner.

Dari hasil lembar kuesioner yang telah dibagikan maka tahap selanjutnya melakukan rekapitulasi sehingga dapat dianalisa film pendek “Hidup Mahasiswa yang Berubah” yang telah diisi oleh 20 responden dari tahap *testing*. Pada pertanyaan kuesioner pertama yang membahas mengenai tingkat kepuasan penonton setelah menonton film tersebut dapat dilihat pada tabel 6.

Tabel 6 Hasil pengujian pertanyaan pertama

Pertanyaan ke	Keterangan	Skala(N)	Responden (R)	N.R	Index (%)
1	Sangat Setuju	5	7	35	84%
	Setuju	4	10	40	
	Netral	3	3	9	
	Tidak Setuju	2	0	0	
	Sangat Tidak Setuju	1	0	0	
Jumlah:			20	84	

$$Y = \frac{84}{20} \times 100\% = 84\%$$

Berdasarkan jawaban responden pada tabel 6 terhadap pertanyaan mengenai kepuasan film diperoleh hasil persentase sebesar 84%.

Tabel 7 Hasil pengujian kedua

Pertanyaan ke	Keterangan	Skala(N)	Responden (R)	N.R	Index (%)
2	Sangat Setuju	5	7	35	83%
	Setuju	4	9	36	
	Netral	3	4	12	
	Tidak Setuju	2	0	0	
	Sangat Tidak Setuju	1	0	0	
Jumlah:			20	83	

$$Y = \frac{83}{20} \times 100\% = 83\%$$

Berdasarkan jawaban responden pada tabel 7 terhadap pertanyaan mengenai mudahnya dimengerti alur cerita pada film ini diperoleh persentase sebesar 83%.

Tabel 8 Hasil pengujian ketiga

Pertanyaan ke	Keterangan	Skala(N)	Responden (R)	N.R	Index (%)
3	Sangat Setuju	5	9	45	84%
	Setuju	4	6	24	
	Netral	3	5	15	
	Tidak Setuju	2	0	0	
	Sangat Tidak Setuju	1	0	0	
Jumlah:			20	84	

$$Y = \frac{84}{20} \times 100\% = 84\%$$

Berdasarkan jawaban responden pada tabel 8 terhadap pertanyaan mengenai pesan yang ingin disampaikan pada film ini sudah tersampaikan diperoleh persentase sebesar 84%.

Tabel 9 Hasil pengujian keempat

Pertanyaan ke	Keterangan	Skala(N)	Responden (R)	N.R	Index (%)
4	Sangat Setuju	5	8	40	85%
	Setuju	4	9	36	
	Netral	3	3	9	
	Tidak Setuju	2	0	0	
	Sangat Tidak Setuju	1	0	0	
Jumlah:			20	85	

$$Y = \frac{85}{20} \times 100\% = 85\%$$

Berdasarkan jawaban responden pada tabel 9 terhadap Teknik pengambilan gambar pada film ini diperoleh persentase sebesar 85%.

Tabel 10 Hasil pengujian kelima

Pertanyaan ke	Keterangan	Skala(N)	Responden (R)	N.R	Index (%)
5	Sangat Setuju	5	8	40	82%
	Setuju	4	6	24	
	Netral	3	6	18	
	Tidak Setuju	2	0	0	

Sangat Tidak Setuju	1	0	0
Jumlah:		20	82

$$Y = \frac{82}{20} \times 100\% = 82\%$$

Berdasarkan jawaban responden pada tabel 10 terhadap teknik *one-take* pada film ini sebesar 82%.

Tabel 11 Pertanyaan keenam

Pertanyaan ke	Keterangan	Skala(N)	Responden (R)	N.R	Index (%)
6	Sangat Setuju	5	8	40	83%
	Setuju	4	7	28	
	Netral	3	5	15	
	Tidak Setuju	2	0	0	
	Sangat Tidak Setuju	1	0	0	
Jumlah:			20	83	

$$Y = \frac{83}{20} \times 100\% = 83\%$$

Berdasarkan jawaban responden pada tabel 11 terhadap rasa keterlibatan penonton saat menonton film ini sebesar 83%.

Tabel 12 Pertanyaan ketujuh

Pertanyaan ke	Keterangan	Skala(N)	Responden (R)	N.R	Index (%)
7	Sangat Setuju	5	7	35	83%
	Setuju	4	9	36	
	Netral	3	4	12	
	Tidak Setuju	2	0	0	
	Sangat Tidak Setuju	1	0	0	
Jumlah:			20	83	

$$Y = \frac{83}{20} \times 100\% = 83\%$$

Berdasarkan jawaban responden pada tabel 12 terhadap *color grading* secara keseluruhan pada film ini sebesar 83%.

Tabel 13 Hasil Pengujian kedelapan

Pertanyaan ke	Keterangan	Skala(N)	Responden (R)	N.R	Index (%)
8	Sangat Setuju	5	7	35	83%
	Setuju	4	9	36	
	Netral	3	4	12	
	Tidak Setuju	2	0	0	
	Sangat Tidak Setuju	1	0	0	
Jumlah:			20	83	

$$Y = \frac{83}{20} \times 100\% = 83\%$$

Berdasarkan jawaban responden pada tabel 13 terhadap *color grading* dengan tone warna monoton pada film ini sebesar 83%.

Tabel 14 Hasil pengujian kesembilan

Pertanyaan ke	Keterangan	Skala(N)	Responden (R)	N.R	Index (%)
9	Sangat Setuju	5	11	55	87%
	Setuju	4	5	20	
	Netral	3	4	12	
	Tidak Setuju	2	0	0	
	Sangat Tidak Setuju	1	0	0	
Jumlah:			20	87	

$$Y = \frac{87}{20} \times 100\% = 87\%$$

Berdasarkan jawaban responden pada tabel 14 terhadap *color grading* dengan tone warna colorful pada film ini sebesar 87%.

Tabel 15 Hasil pengujian kesepuluh

Pertanyaan ke	Keterangan	Skala(N)	Responden (R)	N.R	Index (%)
10	Sangat Setuju	5	8	40	82%
	Setuju	4	7	28	
	Netral	3	4	12	
	Tidak Setuju	2	1	2	
	Sangat Tidak Setuju	1	0	0	
Jumlah:			20	82	

$$Y = \frac{82}{20} \times 100\% = 82\%$$

Berdasarkan jawaban responden pada tabel 15 terhadap penyampaian emosi melalui *color grading* pada film ini sebesar 82%.

Perhitungan persentase juga dilakukan dengan cara yang sama sampai dengan pertanyaan ke 10. Dari hasil perhitungan maka diperoleh hasil persentase untuk setiap pertanyaan seperti ditunjukkan pada Tabel 16 dan 17.

Tabel 16 Hasil persentase pengujian Alpha

Pertanyaan	Index(%)
1	84%
2	83%
3	84%
4	85%
5	82%
6	83%
7	83%
8	89%
9	87%
10	82%

Tabel 17 Hasil Akhir

Kategori	Hasil	Hasil Akhir
Pengambilan gambar & Cerita	84%	84%
Color Grading	84%	

Berdasarkan tabel 17, dapat disimpulkan bahwa keseluruhan aspek dari film pendek “Hidup Mahasiswa yang Berubah” adalah Sangat Baik.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penerapan teknik sinematografi dan color grading pada film pendek memiliki peran signifikan dalam mendukung narasi visual serta meningkatkan pengalaman menonton. Penelitian ini menunjukkan bahwa:

1. One-take: Berdasarkan hasil kuesioner yang disebarkan, pembuatan film pendek dengan one-take berhasil membuat mayoritas penonton dapat merasakan keterlibatan saat menonton film.
2. Color Grading: Berdasarkan hasil kuesioner yang disebarkan, pembuatan film pendek dengan color grading berhasil memperkuat narasi yang ingin disampaikan kepada pembuat film ke penonton.
3. Penyampaian Pesan: Berdasarkan hasil kuesioner yang disebarkan, film pendek ini berhasil memberi pesan moral kepada penonton

Secara keseluruhan, 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 melalui film pendek.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini, terdapat beberapa saran yang dapat diberikan untuk penelitian dan produksi film selanjutnya:

1. Ditambahnya Subtitle/takrir agar memudahkan penonton yang untuk memahami film
2. Pengembangan teknik pengambilan gambar long-take agar mendapatkan hasil yang lebih baik
3. Untuk penelitian berikutnya diharapkan mengoptimasi lokasi dan pengambilan video dan audio saat pengambilan video.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. Rizka Afifatul, “Eksistensi Film Pendek Dalam Meningkatkan Kompetisi Media Dakwah,” Radenintan.Ac.Id, Jan. 2020, Doi: [Http://Repository.Radenintan.Ac.Id/9468/1/Pusat.Pdf](http://Repository.Radenintan.Ac.Id/9468/1/Pusat.Pdf).
- [2] N. R. Omie And T. Mutia, “Problematica Videographer Dalam Meningkatkan Kualitas Cinematography Wedding Di Aghesa Photography,” Jurnal Riset Mahasiswa Dakwah Dan Komunikasi, Vol. 1, No. 6, Pp. 395–406, Jan. 2020, Accessed: Aug. 02, 2024. [Online]. Available: <https://Ejournal.Uin-Suska.Ac.Id/Index.Php/Irmdk/Article/View/9129/6097>
- [3] M. F. Al-Salam And D. Manesah, “Penerapan Teknik Color Grading Dalam Menampilkan Kesan Horor Pada Film ‘Kejepit Mayat,’” Journal Of Art, Film, Television, Animation, Games And Technology, Vol. 2, No. 1, Pp. 39–50, Mar. 2023, Accessed: Aug. 02, 2024. [Online]. Available: <https://Journal-Profesi.Or.Id/Index.Php/Framing/Article/View/14>
- [4] A.Ghosh, “Analysis Of Singleshots And Longtake Filmmaking: Its Evolution, Technique, Miseenscène, And Impact On The Viewer,” Indian Journal Of Mass Communication And Journalism, Vol. 2, Pp. 4–12, Dec. 2022, Doi: <https://doi.org/10.54105/ijmcj.B1023.122222>.
- [5] R. Roedavan, B. Pudjoatmodjo, And A. Sujana, “Multimedia Development Life Cycle (Mdlc),” 2022.

NOMENKLATUR

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

Skor Ideal = nilai likert tertinggi * jumlah responden

Keterangan:

Y = nilai persentase yang dicari

X = jumlah dari hasil perkalian nilai setiap jawaban dengan responden

N = nilai dari setiap jawaban

R = jumlah responden