

LAPORAN TUGAS AKHIR
PENERAPAN *TYPE OF SHOT* PADA FILM PENDEK
DENGAN TEMA “ REVOLUSI INDUSTRI 4.0”

Diajukan sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya



Disusun oleh
FEBYOLA INDAH MAQFIROH
NIM: 20521026

PRODI DESAIN GRAFIS KONSENTRASI MULTIMEDIA
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF
PSDKU MEDAN
2023

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Penerapan Type of Shot Pada Pembuatan Film Pendek
Dengan Tema “ Revolusi Industri 4.0”
Penulis : Febyola Indah Maqfiroh
NIM : 20521026
Program Studi : Desain Grafis Konsentrasi Multimedia
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah dipertanggung jawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir⁹
di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari Selasa, Tanggal 11 Juli 2023.

Disahkan oleh:
Ketua Penguji,



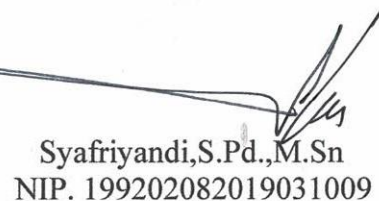
Andrian, M.Kom
NIP. 198611302020121004

Anggota 1



Khairil Anwar, S.Kom., M.Kom
NIP. 198504012019031010

Anggota 2



Syafriyandi, S.Pd., M.Sn
NIP. 199202082019031009

Mengetahui,

Kepala Unit Pengelola PNMK
PSDKU Medan



Komda Saharja, S.Kom., M.Pd
NIP. 197712202006041002

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Penerapan Type of Shot Pada Film Pendek Dengan Tema
"Revolusi Industri 4.0"
Penulis : Febyola Indah Maqfiroh
NIM : 20521026
Program Studi : Desain Grafis Konsentrasi Multimedia
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.
Ditandatangani di Medan, 06 Juli 2023

Pembimbing I





Syafriyandi, S.Pd., M.Sn
NIP. 199202082019031009

Pembimbing II



Sofi Andriyanti, S.Pd., M.Sn
NIP. 199002112019032021

Mengetahui,
Koordinator Program Studi Desain Grafis
Konsentrasi Multimedia

Suhendra, ST, M.Kom
NIP. 198506252019031007

PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Febyola Indah Maqfiroh
NIM : 20521026
Program Studi : Desain Grafis Konsentrasi Multimedia
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2023

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul:

“Penerapan Type Of Shot Pada Film Pendek Dengan Tema ‘Revolusi Industri 4.0’”
adalah **original, belum pernah dibuat oleh pihak lain, dan bebas dari plagiarisme.**

Bilamana pada kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini, saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya dan dengan sebenar-benarnya.

Medan, 06 Juli 2023

Yang menyatakan,



Febyola Indah Maqfiroh
NIM. 20521026

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Sebagai civitas academica Politeknik Negeri Media Kreatif, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Febyola Indah Maqfiroh
NIM : 20521026
Program Studi : Desain Grafis Konsentrasi Multimedia
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2023

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Negeri Media Kreatif Hak Bebas Royalti Noneklusif (Non- exclusive Royalty-Free Right) atas karya ilmiah saya yang berjudul: Penerapan Type Of Shot Pada Film Pendek Dengan Tema "Revolusi Industri 4.0". Dengan Hak Bebas Royalti Noneklusif ini Politeknik Negeri Media Kreatif berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya

Medan, 06 Juli 2023

Yang menyatakan,



Febyola Indah Maqfiroh
NIM. 20521026

ABSTRAK

Each shot from the camera's point of view and distance has its own purpose and purpose. The choice of the right type of shot can affect the way the audience understands and feels the film. Each type of shot has a different purpose and effect in telling a story, creating an atmosphere, and influencing the emotions of the audience. This film with the theme of the industrial revolution 4.0 aims to describe the industrial changes that are happening rapidly due to the adoption of digital technology, automation, artificial intelligence, and high connectivity. In this film, it is hoped that the audience will be able to see how these changes affect various aspects of life and the industrial world. This film was made with the aim of being an information medium and learning media that contains opportunities and threats in the era of the industrial revolution 4.0 in the world of education.

Keywords: Capture, Audience, Media, Emotions, Film

Setiap pengambilan gambar dari sudut pandang dan jarak kamera memiliki tujuan dan maksud tersendiri. Pilihan *type of shot* yang tepat dapat mempengaruhi cara penonton memahami dan merasakan film tersebut. Setiap *type of shot* memiliki tujuan dan efek yang berbeda dalam menyampaikan cerita, menciptakan suasana, dan mempengaruhi emosi penonton. Film bertema revolusi industri 4.0 ini bertujuan untuk menggambarkan perubahan industri yang terjadi dengan cepat akibat adopsi teknologi digital, otomatisasi, kecerdasan buatan, dan konektivitas yang tinggi. Dalam film ini, diharapkan penonton dapat melihat bagaimana perubahan ini mempengaruhi berbagai aspek kehidupan dan dunia industri. Film ini dibuat dengan tujuan sebagai media informasi serta media pembelajaran yang berisi tentang peluang dan ancaman di era revolusi industri 4.0 dalam dunia pendidikan.

Kata Kunci : Pengambilan, Penonton, Media, Emosi, Film

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberi kekuatan, kemampuan, dan kesabaran kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik. Tujuan penulisan tugas akhir adalah memenuhi salah satu persyaratan bagi mahasiswa untuk dapat menyelesaikan pendidikan Diploma-3/Sarjana Terapan Program Studi Desain Grafis Konsentrasi Multimedia di Politeknik Negeri Media Kreatif.

Dalam tugas akhir ini, penulis berperan sebagai editor telah menyunting karya produk buku informasi anak tentang video Berdasarkan karya tersebut, penulis menyusun laporan TA berjudul Penerapan Type of Shot Pada Film Pendek Dengan Tema “ Revolusi Industri 4.0”.

Laporan TA ini tidak akan selesai dengan baik tanpa bantuan, bimbingan, dan dorongan dari orang-orang yang berada di sekitar penulis. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih banyak kepada:

1. Dr. Tipri Rose Kartika, M.M, Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. Nova Darmanto, M.Si., Wakil Direktur Bidang Akademik Politeknik Negeri Media Kreatif.
3. Trifajar Yurmama, S.Kom., M.T, Ketua Jurusan Desain Politeknik Negeri Media Kreatif.
4. Komda Saharja, S.Kom., M.Pd, Kepala Unit Pengelola Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Medan.
5. Suhendra, M.Kom, Koordinator Prodi Desain Grafis Konsentrasi Multimedia Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Medan.
6. Syafriyandi, S.Pd., M.Sn, Dosen Pembimbing I yang telah meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran dalam pelaksanaan bimbingan dan pengarahan dalam proposal Tugas Akhir ini.
7. Sofi Andriyanti, S.Pd., M.Sn, Dosen Pembimbing II yang telah meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran dalam pelaksanaan bimbingan dan pengarahan dalam proposal Tugas Akhir ini.

8. Para dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah melayani mahasiswa selama penulis menempuh pendidikan di sini.
9. May Gloria S Meliala, S.Pd.,M.M, kepala sekolah SMK Negeri 1 Medan yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk melakukan penelitian.
10. Keluarga yang telah memberikan kasih sayang, nasehat, selalu memberikan doa kepada penulis, motivasi dan memberikan semangat kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir ini.
11. Para Crew dan talent yang turut berpartisipasi dalam penyelesaian Tugas Akhir ini.
12. Tuan pemilik NIM.19152008 yang sudah memberikan motivasi dan semangat serta meluangkan tenaga , pikiran dan materi kepada penulis.
13. Sahabat-sahabat tercinta sekaligus sahabat seperjuangan yang selalu memberikan warna di dalam hari-hari penulis senang maupun sedih selama 3 tahun ini Arista Quera Sidabutar, Qais Ibrahim, Hafidzul Habib dan Nurul Annisa yang telah memberikan motivasi, dorongan, dan saling memberikan semangat satu sama lainnya kepada penulis.

Dalam penyusunan Tugas Akhir ini penulis menyadari bahwa masih terdapat kekurangan, oleh karena itu penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun untuk Tugas Akhir ini.

Medan, 17 November 2022

Penulis,



Ecbyola Indah Maqfiroh
NIM : 20521026

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG	iii
PERNYATAAN ORIGINALITAS	iv
PERNYATAAN PUBLIKASI	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah	3
C. Batasan Masalah	3
D. Rumusan Masalah	4
E. Tujuan Penulisan	4
F. Manfaat Penulisan	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	6
A. Type of Shot.....	6
B. Penerapan	12
C. Sudut Pengambilan Gambar (<i>Angle Camera</i>).....	12
D. <i>Camera Movement</i>	15
E. <i>Aspect Ratio</i>	19
F. <i>Frame Rate</i>	20
G. Resolusi.....	21
H. Film Pendek	21
I. Program Aplikasi Pendukung Produksi	22
1. <i>Adobe Premiere Pro</i>	22
2. <i>Adobe Podcast</i>	23
J. Revolusi Industri	23
BAB III METODE PELAKSANAAN	25
A. Data/Objek Penulisan.....	25
B. Teknik Pengumpulan Data.....	25
C. Ruang Lingkup.....	26
1. Peran Penulis.....	26
2. Kategori Karya.....	26
3. Ide Kreatif	27
D. Langkah Kerja.....	27
1. Praproduksi/Persiapan.....	27
a. Konsep Karya.....	28
b. Penentuan Ide Cerita	28
c. Penetapan Tim Kerja.....	28
d. Jadwal Kerja.....	29

e. Penulisan Naskah	30
f. Pembuatan <i>Storyboard</i>	32
g. Target <i>Audiens</i>	37
h. Kebutuhan Perangkat	37
i. Anggaran dan Pengeluaran	41
2. Produksi/Pelaksanaan.....	42
3. Pascaproduksi/Evaluasi.....	44
a. <i>Editing Offline</i>	44
b. <i>Editing Online</i>	45
BAB IV PEMBAHASAN	48
A. Penerapan <i>Type of Shot</i> Pada Film Pendek	48
1. <i>Long Shot</i>	48
2. <i>Medium Shot</i>	49
3. <i>Close Up</i>	51
4. <i>Over The Shoulder</i>	52
BAB V PENUTUP	55
A. Simpulan	55
B. Saran.....	55
DAFTAR PUSTAKA	57
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Singkatan <i>Type of Shot</i>	11
Tabel 2 Jadwal Kerja.....	29
Tabel 3 <i>Storyboard</i>	32
Tabel 4 Anggaran dan Pengeluaran	41

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1	<i>Extreme Long Shot</i>	7
Gambar 2	<i>Long Shot</i>	7
Gambar 3	<i>Knee shot</i>	8
Gambar 4	<i>Medium Shot</i>	8
Gambar 5	<i>Medium Close Up</i>	9
Gambar 6	<i>Close Up</i>	9
Gambar 7	<i>Big Close Up</i>	10
Gambar 8	<i>Extreme Close Up</i>	10
Gambar 9	<i>Over The Shoulder</i>	11
Gambar 10	<i>Bird Eye Angle</i>	12
Gambar 11	<i>High Angle</i>	13
Gambar 12	<i>Eye Level Angle</i>	13
Gambar 13	<i>Low Angle</i>	14
Gambar 14	<i>Frog Eye Angle</i>	14
Gambar 15	<i>Pan</i>	15
Gambar 16	<i>Tilt</i>	16
Gambar 17	<i>Pedestal</i>	17
Gambar 18	<i>Dolly</i>	18
Gambar 19	<i>Crab</i>	18
Gambar 20	<i>Arc</i>	19
Gambar 21	<i>Aplikasi Adobe Premiere Pro</i>	22
Gambar 22	<i>Logo Adobe Podcast</i>	23
Gambar 23	<i>Gimbal Stabilizer</i>	38
Gambar 24	<i>Kamera</i>	38
Gambar 25	<i>Lensa Kamera</i>	39
Gambar 26	<i>Video Mic</i>	39
Gambar 27	<i>Tripod</i>	40
Gambar 28	<i>Spesifikasi Laptop</i>	40
Gambar 29	<i>Dokumentasi 1</i>	42
Gambar 30	<i>Dokumentasi 2</i>	43
Gambar 31	<i>Foto Bersama Tim Produksi</i>	43
Gambar 32	<i>Proses Menyatukan Video</i>	44
Gambar 33	<i>Penggunaan Adobe Podcast</i>	45
Gambar 34	<i>Proses Menambahkan Voice Over</i>	46
Gambar 35	<i>Proses Menambahkan Subtitle</i>	46
Gambar 36	<i>Proses Color Grading</i>	47
Gambar 37	<i>Long Shot</i>	48
Gambar 38	<i>Medium Shot pertama</i>	49
Gambar 39	<i>Medium Shot Kedua</i>	50
Gambar 40	<i>Medium Shot Ketiga</i>	50
Gambar 41	<i>Close Up Pertama</i>	51
Gambar 42	<i>Close Up Kedua</i>	52
Gambar 43	<i>Over The Shoulder Pertama</i>	52

Gambar 44 <i>Over The Shoulder</i> Kedua.....	53
Gambar 45 <i>Over The Shoulder</i> Ketiga.....	54

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 : Biodata Penulis

Lampiran 2 : Lembar Bimbingan TA

Lampiran 3 : Berita Acara Seminar Proposal TA

Lampiran 4 : Dokumentasi Uji Proposal

Lampiran 5 : Surat Izin Penelitian

Lampiran 6 : Surat Balasan Penelitian

Lampiran 7 : Transkrip Wawancara