

PEMBUATAN FILM PENDEK “ANTIHOAX” MENGUNAKAN TEKNIK SINEMATOGRAFI

Fikhri Luffy Almadani, Muchamad Zainul Rohman, Yusni Nyura

Teknik Informatika Multimedia, Teknologi Informasi, Politeknik Negeri Samarinda
Jalan Cipto Mangun Kusumo, Samarinda, Indonesia.
almadani0813@gmail.com¹

ABSTRAK

Film pendek merupakan media yang efektif dalam menyampaikan pesan karena berfokus pada satu ide utama. Namun, penggunaan orientasi vertikal dalam film masih sering dianggap kurang profesional. Penelitian ini bertujuan untuk menilai efektivitas orientasi pengambilan gambar vertikal dalam film pendek “Antihoax” sebagai media penyampaian pesan. Metode penelitian yang digunakan adalah Multimedia Development Life Cycle (MDLC), yang terdiri dari enam tahap: *concept, design, material collecting, assembly, testing, dan distribution*. Evaluasi dilakukan dengan menyebarkan kuesioner berbasis skala Likert kepada 100 responden untuk mengukur tingkat pemahaman pesan dalam film. Hasil penelitian menunjukkan bahwa film pendek “Antihoax” memperoleh skor rata-rata 88,6% dalam kategori “sangat baik,” yang mengindikasikan bahwa penyampaian pesan tetap efektif meskipun menggunakan orientasi vertikal. Hal ini membuktikan bahwa film vertikal dapat menjadi alternatif yang layak dalam produksi film pendek serta menantang anggapan bahwa video vertikal bersifat amatir atau kurang bermakna.

Kata kunci : *Film Pendek, Video vertikal, Penyampaian pesan, Multimedea Development Life Cycle, Kuesioner.*

1. PENDAHULUAN

Dalam upaya dalam menyampaikan informasi, media audio visual film merupakan media informasi yang semakin berpengaruh dan diminati oleh masyarakat [1].

Alasannya adalah karena karakteristik dari film terutama film pendek yang terfokus pada satu ide atau tema utama. Hal tersebut yang menyebabkan film pendek sering digunakan untuk mengkomunikasikan berbagai isu secara ringkas namun tetap memiliki dampak. Meskipun demikian, kebanyakan film pendek yang beredar saat ini masih menggunakan orientasi horizontal. Hal tersebut dikarenakan orientasi tersebut dianggap lebih profesional dan sesuai dengan standar sinematografi pada umumnya.

Di lain sisi, video dengan orientasi vertikal seringkali dianggap sebagai video amatir. Banyak orang berpendapat bahwa video vertikal tidak profesional seperti video horizontal. Namun dengan berkembangnya teknologi dan modernisasi, memunculkan banyak platform media sosial yang mendukung format vertikal, hal tersebut membuat persepsi masyarakat terhadap video vertikal lambat laun berubah.

Berdasarkan permasalahan yang ada, maka penulis akan melakukan penelitian dengan judul “Pembuatan Film Pendek “Antihoax” Menggunakan Teknik Sinematografi”, yang berdasar dari kebutuhan untuk menguji efektivitas dari format video vertikal dalam penyampaian pesan melalui film pendek. Film pendek “Antihoax” digunakan sebagai subjek penelitian karena film ini relevan dengan konteks sarana pemilahan informasi. Dari penelitian ini akan menghasilkan sebuah film pendek yang menggunakan orientasi pengambilan gambar secara

vertikal, sehingga dari video yang akan dibuat diharapkan dapat merubah persepsi masyarakat tentang video vertikal serta memberikan edukasi mengenai hal-hal yang dapat dilakukan untuk mencegah timbulnya hoaks.

2. TINJAUAN PUSTAKA

Pada proses pembuatan judul penelitian ini, penulis telah melakukan pengkajian terhadap penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini sebagai landasan teori. Adapun tujuan dari pengkajian tersebut adalah sebagai tolak ukur penelitian.

2.1. Penelitian Terdahulu

Penelitian Febriyanti Ine dkk. dengan judul “Efektifitas Penggunaan Media Pembelajaran Tambahan Video Pendek Vertikal (TikTok) pada Mata Kuliah Metodologi Penelitian”, tujuan dari penelitian tersebut adalah untuk mengetahui efektivitas penggunaan media pembelajaran tambahan video pendek vertikal (TikTok) mata kuliah Metodologi Penelitian. Hasil dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa terjadi peningkatan nilai rata-rata hasil belajar pada kelompok eksperimen yang diberikan treatment berupa penggunaan video pendek vertikal dengan interval efektivitas N-Gain sebesar 57 - 75% yang termasuk kategori “cukup efektif” dibandingkan kelompok control yang tidak diberikan treatment, juga di dukung dengan rata-rata hasil angket kuesioner penilaian kepuasan pengguna pada kelompok eksperimen sebesar 82,40% dengan kategori “sangat puas”. Hasil tersebut menunjukkan bahwa video pendek vertikal (TikTok) yang dijadikan media pembelajaran tambahan terbukti efektif

meningkatkan hasil belajar pada mata kuliah Metodologi Penelitian [2].

Selanjutnya penelitian dari Mustikawati Retno dkk. dengan judul “Vertical Video Trends Among Amateur Digital Platform Users As An Alternative for Film Production” tujuan dari penelitian tersebut adalah untuk menyatukan hubungan yang saling menguntungkan antara ide dan teknologi yang baru. Hasil dari penelitian tersebut dalam bentuk pengetahuan dan rekomendasi mengenai pengemasan dan distribusi dari produksi film dengan format vertikal agar nyaman dinikmati oleh pengguna platform digital di era perkembangan teknologi yang cepat, namun tidak melupakan elemen keindahan sehingga menghasilkan video yang menarik [3].

Selanjutnya adalah penelitian dari Darmawan Agus dkk. dengan judul “Fenomena Video Vertikal Dalam Kehidupan Masyarakat”, tujuan penelitian tersebut adalah untuk mempelajari fenomena video vertikal dalam kehidupan masyarakat. Hasil dari penelitian tersebut adalah sebuah temuan yang menunjukkan popularitas video vertikal, alasan video vertikal banyak digunakan, isi dalam konten, serta kelebihan dan kelemahan dari video vertikal [4].

2.2. Praproduksi

Proses pra produksi adalah tahap paling penting dalam sebuah produksi televisi, yaitu merupakan semua tahapan persiapan sebelum sebuah produksi dimulai, seperti persiapan ide dan konsep untuk pembuatan naskah [5].

Makin baik sebuah perencanaan produksi, maka akan memudahkan proses produksi televisi [6].

2.3. Produksi

Proses ini pada dasarnya adalah pemvisualisasian konsep dari ide/naskah agar dapat menjadi sesuatu yang dapat dinikmati, tahapan ini sudah melibatkan hal-hal yang bersifat teknis. Intinya proyek harus diambil gambarnya sebelum dapat masuk ke tahap selanjutnya, dimana tahap ini biasanya memakan waktu antara satu hari sampai dua minggu [7].

2.4. Pasca Produksi

Proses ini pada dasarnya adalah suatu tahap yang bertujuan untuk memoles footage yang telah diambil selama proses produksi sebelum di distribusikan, proses ini biasanya memakan waktu dua sampai sepuluh minggu [7].

2.5. Video Vertikal

Menurut Awal penggunaan video vertikal dapat dilacak kembali ke era fotografi, ketika format potret sangat populer. Namun, dengan kemajuan teknologi kamera pada *smartphone*, video vertikal mulai menjadi lebih populer. Sebuah studi menunjukkan bahwa 91% orang memegang *smartphone* mereka secara vertikal, termasuk saat menonton video [6]. *Platform* media sosial seperti Snapchat dan TikTok

memainkan peran kunci dalam popularitas format ini, yang dirancang khusus untuk konsumsi video vertikal.

Dalam rangka mengikuti dominasi media sosial, platform lain seperti Facebook dan Instagram meluncurkan IGTV, yang mendukung format video vertikal, dan YouTube meluncurkan fitur YouTube Shorts untuk meningkatkan interaksi pengguna dengan video pendek [8].

Video vertikal dianggap lebih nyaman untuk ditonton di layar *smartphone*, sehingga penonton mendapatkan pengalaman menonton yang lebih maksimal.

Namun, meskipun popularitasnya meningkat, video vertikal tidak lepas dari kritik. Banyak orang masih melihat format ini sebagai "amatir" ketika ditampilkan di layar besar seperti televisi [4]. Hal ini menciptakan perdebatan mengenai standar kualitas dalam produksi audiovisual. Di sisi lain, format ini memberikan tantangan baru bagi pembuat konten untuk berinovasi dalam penyampaian cerita mereka. Keterbatasan ruang dalam video vertikal mendorong kreativitas dan eksplorasi baru dalam teknik pembuatan film.

Dengan semua perubahan ini, video vertikal telah berkembang menjadi komponen penting dalam ekosistem media digital. Selain mengubah cara orang mengonsumsi konten, kemajuan teknologi dan perilaku pengguna telah mengubah bagaimana konten dibuat dan didistribusikan. Budaya menonton video saat ini diubah oleh video vertikal, yang juga mengubah cara penonton menikmati video online [5].

2.6. Film Pendek

Menurut Richard Raskin, didalam salah satu bukunya yang berjudul “The Art of the Short Fiction Film: A shot by Shot Study of Nine Modern Classics”, ia mendefinisikan film pendek sebagai film yang durasinya maksimum 15 menit[9].

Raskin juga berpendapat bahwa film pendek lebih terfokus pada satu ide atau tema utama, hal tersebut yang membuat film pendek efektif dalam menyampaikan pesan[9].

2.7. Sinematografi

Sinematografi merupakan ilmu terapan yang membahas tentang teknik menangkap gambar dan sekaligus menggabung-gabungkan gambar tersebut menjadi satu rangkaian gambar yang memiliki ide cerita atau penyampaian tentang satu hal [10].

Sementara itu Joseph V. Mascelli (1965) dalam bukunya yang berjudul “The Five C’s of Cinematography” mengungkapkan ada lima unsur sinematografi dan teknik dasar pengambilan gambar yaitu camera angle, continuity, close up, composition, dan cutting[11].

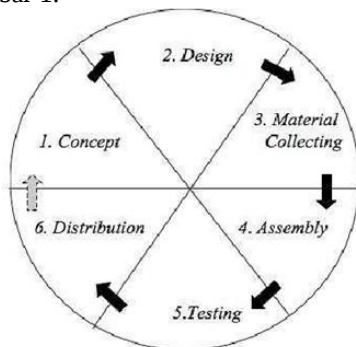
2.8. Skala Likert

Skala Likert adalah suatu skala psikometrik yang umum digunakan dalam kuesioner, dan

merupakan skala yang paling banyak digunakan dalam riset berupa survei. Nama skala ini diambil dari nama Rensis Likert, yang menerbitkan suatu laporan yang menjelaskan penggunaannya. Sewaktu menanggapi pertanyaan dalam skala Likert, responden menentukan tingkat persetujuan mereka terhadap suatu pernyataan dengan memilih salah satu dari pilihan yang tersedia [12]

3. METODE PENELITIAN

Tahapan penelitian merupakan urutan dari kegiatan penelitian yang disusun secara sistematis yang bertujuan untuk memperoleh hasil yang valid mengenai objek permasalahan. Tahapan dari penelitian ini menggunakan pendekatan MDLC (Multimedia Development Lifecycle). MDLC merupakan siklus pengembangan produk multimedia yang dimulai dengan fase analisis produk, pengembangan produk, dan peluncuran [13]. tahapan Multimedia Development Life Cycle dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 1. Tahapan Penelitian

3.1. Konsep (Concept)

Konsep adalah tahapan awal dari proses MDLC. Pada tahap ini akan dimulai dengan penentuan ide awal, seperti konsep, tema, tujuan, dan premis dari film pendek “Antihoax”. maka akan memudahkan proses produksi televisi [2].

3.2. Perancangan (Design)

Dengan konsep yang sudah ditentukan, maka akan mempermudah melakukan tahapan selanjutnya yaitu perancangan atau dapat juga disebut tahap praproduksi. Pada tahap ini dilakukan penentuan hal yang akan digunakan pada tahap pengambilan gambar, seperti teknik pengambilan gambar, transisi, dialog serta latar. Semua hal tersebut nantinya akan dituangkan kedalam naskah untuk menggambarkan rangkaian cerita di tiap scene.”.

3.3. Pengumpulan Bahan (Material Collecting)

Material Collecting adalah tahap pengumpulan bahan yang diperlukan untuk mendukung dan memperkaya film pada proses assembly atau tahap editing. Bahan-bahan tersebut antara lain footage video, audio, gambar, teks, serta animasi baik yang sudah siap pakai ataupun yang masih memerlukan pemolesan sesuai kebutuhan yang ada.

3.4. Perakitan (Assembly)

Pada tahap ini seluruh bahan yang telah dikumpulkan seperti footage video, audio, serta gambar akan di satukan dan dipoles lagi menggunakan aplikasi editing dengan berdasarkan naskah. Tahap ini dapat disebut tahap pascaproduksi atau lebih tepatnya tahap editing.

3.5. Pengujian (Testing)

Pada tahap pengujian hasil jadi dari video akan di sebar bersamaan dengan kuesioner ke 100 orang responden untuk mendapatkan data yang diperlukan untuk penelitian.

3.6. Distribusi (Distribution)

Tahap ini adalah tahapan terakhir dalam model MDLC, dimana penulis akan mempublikasikan hasil dari video ke internet untuk dapat ditonton oleh masyarakat. Platform streaming yang digunakan penulis dalam mendistribusikan video adalah Kanal Youtube Teknik Informatika Multimedia POLNES

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dan pembahasan dibagi menjadi dua bagian yaitu tahap pembuatan video dan tahap analisis ketersampaian pesan oleh film pendek “Antihoax”

4.1. Konsep (Concept)

Tahap ini adalah tahapan terakhir dalam model MDLC, dimana penulis akan mempublikasikan hasil dari video ke internet untuk dapat ditonton oleh masyarakat. Platform streaming yang digunakan penulis dalam mendistribusikan video adalah Kanal Youtube Teknik Informatika Multimedia POLNES

Tabel 1. Tabel konsep

Bentuk Film	Film Edukasi
Format Film	Film Pendek Vertikal
Tema	Akibat dari percaya berita hoax
Premis	Seorang ibu yang tidak paham teknologi percaya dengan berita hoaks di internet, anaknya berusaha memberitahunya namun ia tetap kekeh tanpa tahu akan bahaya yang dapat terjadi kedepannya
Konsep Pengambilan Gambar	Gambar diambil dengan format vertikal, gambar diambil menggunakan tripod untuk hasil yang lebih stabil.
Konsep Teknik Sinematografi	Penerapan Konsep 5C's of Cinematography oleh Mascelli (1965) kedalam pengambilan gambar dengan orientasi vertikal

4.2. Perancangan (Design)

4.2.1. Naskah

Pada proses pembuatan naskah, penulis menggunakan program aplikasi bernama Celtx. Penggunaan Celtx dipilih karena didalamnya terdapat berbagai fitur yang memudahkan dalam penulisan naskah. Program aplikasi ini memberikan alat-alat penulisan skenario yang mempermudah penulis

dalam mengorganisir ide, mengatur format, dan menyusun elemen-elemen penting dalam naskah film dengan lebih terstruktur. Berikut naskah dapat dilihat.

scene 1 - ext rumah zaki - halaman rumah - siang

FIKHRI :

"irpannn, irpannn, irpannnn."

IRFAN :

"oiii fik, ayo masuk sini."

scene 2 - int rumah zaki - ruang KAMAR - siang

IRFAN :

"info kegiatan hari inii"

FIKHRI :

"kegiatan kegiatan....."

IRFAN :

"lah gitu banget, kenapa luu."

FIKHRI :

"Tadi pagi tuh, ibu aku percaya sama video deepfake yang beredar, padahal aku udah bilang itu palsu."

(Scene berpindah ke beberapa saat lalu di rumah fikhri)

4.2.2. Storyboard

Penulis Juga membuat storyboard yang digambar manual, hal ini dilakukan untuk membantu memvisualisasikan naskah agar lebih mudah dimengerti saat proses pengambilan gambar. Berikut storyboard dapat dilihat pada tabel 4.2.

Tabel 2. Storyboard

Scene	Board	Durasi	Naskah
1		00:10	Potongan Video Berita yang menayangkan berita tentang hoaks.
2		00:30	Potongan Web Berita yang menunjukkan berita tentang hoaks.
3		00:20	Fikhri sampai di depan rumah irfan, iapun langsung menuju pintu masuk, kamera Full body Shot.

4.3. Perancangan (Design)

4.3.1. Pengambilan Gambar

Proses pengambilan gambar dilakukan sesuai naskah dan storyboard yang telah dibuat. Perhatian khusus diberikan pada framing vertikal, terutama ketika memfokuskan kamera pada wajah Fikhri dan Zaki. Pengambilan gambar dilakukan dari berbagai sudut untuk memastikan hasil yang maksimal. Berikut pengambilan video dapat dilihat pada gambar 2.



Gambar 2. Proses perekaman video menggunakan format vertikal secara statis/diam

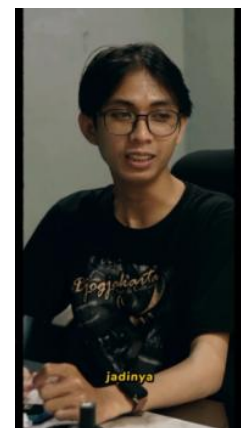
Pada tahap ini penulis akan menunjukkan bagaimana penerapan orientasi vertikal dan teknik sinematografi oleh Joseph V. Mascelli dalam proses pembuatan film pendek "antihoax".

a. Camera Angle (Sudut Kamera)

Pada gambar 3. dan 4. yang menunjukkan menit ke 3:42 – 4:15 Dapat dilihat posisi Fikhri dan Irfan yang tidak sejajar menandakan bahwa irfan adalah sosok yang mendominasi ditempat tersebut, dalam hal ini konteksnya adalah tuan rumah.



Gambar 3. Eye Level



Gambar 4. Low Angle

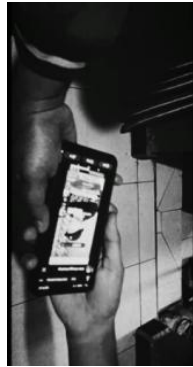
b. Continuity (Kesinambungan)

Pada gambar 5. dan 6. yang menunjukkan menit ke 2:47 – 2:53 menunjukkan adegan yang bersambung ketika Fikhri hendak meminta handphone ke Ibu, adegan langsung berpindah ke

scene yang berbeda namun tetap satu konteks yaitu meminta handphone.



Gambar 5. Continuity 1



Gambar 6. Continuity 2

c. Cutting (Transisi)

Pada gambar 7. dan 8. yang menunjukkan menit ke 1:40 – 1:46 proses cutting dilakukan mulai dari Irfan di dalam rumah lalu dilakukan transisi ke arah depan pintu dengan Irfan tetap sebagai fokus utama.



Gambar 7. Cutting 1



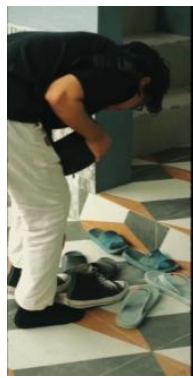
Gambar 8. Cutting 2

d. Cutting (Transisi)

Pada gambar 9. dan 10. yang menunjukkan menit ke 1:24 – 1:28 pengambilan gambar secara close-up diterapkan untuk menekankan Fikhri yang sedang melepas sepatunya.



Gambar 9. Close-up 1



Gambar 10. Close-up 2

e. Composition (Komposisi)

Pada gambar 11. dapat dilihat karakter Fikhri diletakkan di tengah frame agar terlihat jelas.

Dikarenakannya frame vertikal yang sangat terbatas, maka disepanjang film setiap karakter diberikan frame masing-masing agar pesan yang ingin disampaikan dapat tersampaikan dengan lebih baik.\



Gambar 11. Framing Karakter

4.3.2. Pengambilan Gambar

Pengumpulan aset tambahan dari internet sangat penting untuk memperkaya dan mendukung narasi visual serta audio. Aset yang dikumpulkan mencakup sound effects (SFX), gambar, grafik, dan musik, yang semuanya akan diintegrasikan ke dalam film untuk menciptakan pengalaman menonton yang lebih immersif. Beberapa aset yang dikumpulkan dapat dilihat pada gambar 12.

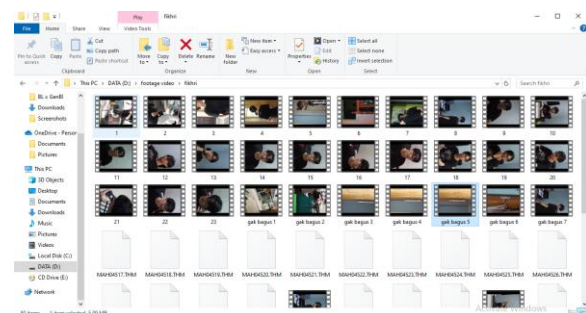


Gambar 12. Asset

4.4. Perakitan (Assembly)

4.4.1. Pemilihan Video

Merupakan tahap menyeleksi footage video yang akan dimasukkan kedalam software editing. Tahap pemilihan video dapat dilihat pada gambar 13.

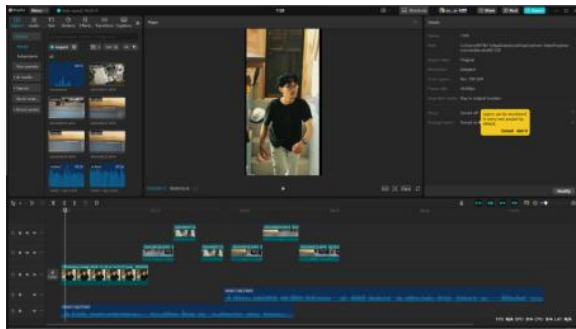


Gambar 13. Pemilihan video

4.4.2. Penyusunan Video

Pada tahap ini penulis menyusun footage video sesuai dengan naskah. Selain itu penambahan elemen pada video seperti color grading, subtitle, transisi, dan sound effect dilakukan di tahap ini.

Tahap penyusunan video dapat dilihat pada gambar 14.



Gambar 14. Penyusunan *footage*

4.4.3. Dubbing

Setelah proses pengambilan gambar selesai, tahap berikutnya adalah dubbing untuk memastikan kualitas suara yang jernih dan pesan tersampaikan dengan jelas. Dubbing dilakukan untuk memperbaiki atau memperjelas dialog, terutama jika ada suara latar yang mengganggu saat proses syuting. Berikut dubbing dapat dilihat pada gambar 15.



Gambar 15. Proses *dubbing*

4.5. Pengujian (Testing)

Pada tahap pengujian dilakukan alpha test menggunakan kuesioner yang berisikan pertanyaan tentang pemutaran film. Hal ini dilakukan untuk mengetahui apakah film pendek ini sudah seperti yang diharapkan. Hasil kuesioner akan dihitung menggunakan skala likert, dengan hasil akhir/interval penilaian berkisar dari Sangat Baik hingga Sangat Buruk, sementara jarak interval penilaian bervariasi diantara 3 hingga 5 pertanyaan. Rumus mencari jarak interval menggunakan rumus berikut

$$\text{Jarak Interval} = \frac{\text{Skor tertinggi} - \text{Skor terendah}}{\text{Jumlah kategori}} \quad (1)$$

Sementara total skala Likert dilakukan dengan menggunakan rumus berikut.

$$\text{Indeks Skala Likert} = \left(\frac{\text{Total Skor}}{\text{Skor Maksimum}} \right) \times 100 \quad (2)$$

Tabel 3. Pertanyaan 5

Pertanyaan ke	Keterangan	Skala (N)	Responden (R)	N. R	Index (%)
5	Sangat Jelas	4	59	236	88.6%
	Jelas	3	38	114	
	Cukup Jelas	2	4	8	
	Tidak Jelas	1	0	0	
Jumlah			101	358	

$$\text{Indeks Skala Likert} = \left(\frac{358}{404} \right) \times 100$$

Berdasarkan jawaban dari responden pada tabel 4.12 mengenai seberapa jelas pesan mengenai hoaks dan deepfake disampaikan oleh film pendek "Antihoax" yaitu sebesar 88.6%. Mengacu pada indeks skala likert yang sudah dibuat maka hasil dari skala ini adalah responden merasa pesan mengenai hoaks dan deepfake tersampaikan dengan sangat jelas.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa pembuatan film pendek *Antihoax* menggunakan teknik sinematografi telah memenuhi tujuan penelitian. Film pendek vertikal berdurasi 5 menit 16 detik ini berhasil diproduksi dengan menerapkan teknik sinematografi dalam proses pembuatannya. Film tersebut telah dipublikasikan di kanal YouTube Teknik Informatika Multimedia POLNES dan memperoleh 275 views, 45 like, serta 12 komentar. Berdasarkan hasil kuesioner menggunakan skala Likert, pesan dalam film *Antihoax* dapat tersampaikan dengan baik. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa orientasi video vertikal tidak mengurangi efektivitas penyampaian pesan, sebagaimana tercermin dari tingginya nilai rata-rata tanggapan responden. Untuk pengembangan selanjutnya, disarankan agar penggunaan alat dan bahan yang lebih memadai dapat diterapkan guna meningkatkan kualitas visual. Selanjutnya, durasi film sebaiknya diperpanjang untuk mengetahui apakah format vertikal tetap efektif dalam menyampaikan pesan dalam durasi yang lebih panjang. Selain itu, tema film mungkin dapat dikembangkan dari edukasi dengan pesan tersurat menjadi film dengan genre yang memiliki pesan tersirat, sehingga dapat menguji sejauh mana format vertikal mampu menyampaikan pesan yang lebih kompleks secara efektif.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. Ahmad, W. Liu, and M. E. Prasetyo, "Perancangan film pendek sebagai media informasi mengenai strategi alternatif mengembangkan usaha mikro kecil menengah," *Jurnal Desain*, vol. 10, no. 1, pp. 105–119, 2022.
- [2] I. Febriyanti, R. E. Murtinugraha, and T. Iriani, "Efektivitas penggunaan media pembelajaran tambahan video pendek vertikal (TikTok) pada

- mata kuliah metodologi penelitian," *Jurnal Pendidikan Tambusai*, vol. 8, no. 2, pp. 27964–27975, 2024.
- [3] R. Mustikawati, G. F. Sadewa, and M. A. Fadholi, "Vertical video trends among amateur digital platform users as an alternative for film production," *Proceedings of the International Conference for Asia-Pacific Art Studies 2022*, pp. 114–120, 2022.
- [4] A. Darmawan and I. M. Ridwan, "Fenomena video vertikal dalam kehidupan masyarakat," *Jurnal Wacadesain*, vol. 4, no. 1, pp. 19–27, 2023.
- [5] D. Ariatmanto dan M. I. Arief, "Prediksi Peluang Kesuksesan Film dalam Pra Produksi Menggunakan Algoritma Decision Tree," *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, vol. 7, no. 1, pp. 222–226, Feb. 2023. doi: 10.36040/jati.v7i1.6277.
- [6] A. Fachruddin, *Dasar-Dasar Produksi Televisi: Produksi Berita, Feature, Laporan Investigasi, Dokumenter, dan Teknik Editing*. Jakarta: Kencana Prenadamedia, 2012.
- [7] P. W. Rea and D. K. Irving, *Producing and Directing the Short Film and Video*, 5th ed. Burlington: Focal Press, 2015.
- [8] Slice Enterprise, "Video Vertikal: Trend Media Baru dalam Dunia Digital," Slice.id, 2023. [Online]. Available: <http://www.slice.id/blog/video-vertikal-trend-media-baru-dalam-dunia-digital>. [Accessed: 16-Mar-2025].
- [9] R. Raskin, *The Art of the Short Fiction Film: A Shot by Shot Study of Nine Modern Classics*. London: McFarland & Company, Inc., Publishers, 2002.
- [10] A. Anjaya and A. Deli, "Studi perbedaan komposisi pada sinematografi dan efek yang dihasilkan," *Conference on Business, Social Sciences and Innovation Technology*, vol. 1, no. 1, pp. 604–612, 2020.
- [11] J. V. Mascelli, *The Five C's of Cinematography*. Los Angeles: Silman-James Press, 1965.
- [12] S. Syofian, T. Setiyaningsih, and N. O. Syamsiah, "Otomatisasi metode penelitian skala Likert berbasis web," *Proceedings of the International Conference on Information Technology and Education*, pp. 1–10, 2015. [Online]. Available: <https://api.semanticscholar.org/CorpusID:151644929>. [Accessed: 7-Feb-2025].
- [13] R. A. Syam, A. Syafrizal, dan M. Z. Rahman, "Pembuatan Film Pendek 'Hidup Mahasiswa Yang Berubah' Dengan Teknik Cinematografi dengan 'One-Take' dan Colorgrading," *Jurnal Vokasi Teknik (JuVoTek)*, vol. 2, no. 2, pp. 16–28, Aug.–Dec. 2024.