

PEMBUATAN FILM PENDEK BERJUDUL “ANDAI” DENGAN PENERAPAN TEKNIK PENGAMBILAN GAMBAR

Heldy Kurniawan, Muchamad Zainul Rohman, Muhammad Farman Andrijasa
Teknik Informatika Multimedia, Teknologi Informasi, Politeknik Negeri Samarinda
Jl. Cipto Mangun Kusumo, Samarinda, Indonesia
heldii7744@gmail.com

ABSTRAK

Film Pendek adalah salah satu dari bentuk audio visual yang dapat digunakan untuk menyampaikan berbagai macam informasi dan merefleksikan keadaan yang sedang terjadi. Dalam pembuatan Film pendek berjudul "Andai" mengangkat permasalahan pada pengembangan karakter seorang mahasiswa Politeknik Negeri Samarinda yang terhalang oleh lingkungan dan kebiasaannya yang buruk, namun dengan usaha dan keinginan yang kuat dalam diri sendiri dapat merubah kebiasaan buruknya tersebut. Penelitian ini bertujuan menjelaskan proses pembuatan film pendek “Andai” dengan memanfaatkan penerapan teknik Pengambilan Gambar didukung metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC) dalam proses pembuatannya sehingga menghasilkan film pendek yang menarik dan mampu menyampaikan pesan dengan baik melalui cerita dan visual. Proses produksi film pendek "Andai" menggunakan metode Multimedia Development Life Cycle yang mencakup 6 tahapan yakni pengkonsepkan, perancangan, pengumpulan materi, pembuatan, pengujian, dan publikasi. Hasil akhir penelitian ini berupa film pendek dan menunjukan bahwa teknik Pengambilan Gambar yang diterapkan dengan baik dapat meningkatkan kualitas visual maupun cerita dalam film pendek. Berdasarkan timbal balik kepuasan penonton menggunakan google form didapatkan tingkat kepuasan seluruh responden sebesar 89% (Sangat Baik), kemudian tingkat kepuasan Remaja berusia 15 sampai 22 tahun sebesar 88,5% (Sangat Baik), dan tingkat kepuasan dewasa berusia 24 sampai 34 tahun sebesar 92% (Sangat Baik).

Kata kunci : *Film Pendek, Teknik Pengambilan Gambar, MDLC, Produksi Film.*

1. PENDAHULUAN

Beberapa kalangan Mahasiswa seringkali merasakan kurangnya motivasi dan kurangnya dukungan mereka dalam memanfaatkan kesempatan yang ada terutama dalam mengemban ilmu yang ada di perkuliahan disebabkan faktor lingkungan dan kebiasaan. Ketidaksiplinan dan kurangnya kesadaran terhadap diri sendiri merupakan alasan utama dari mengapa kebiasaan buruk tersebut dapat terjadi pada segala kalangan khususnya pada Mahasiswa yang tidak memiliki lingkungan yang dapat mendukungnya atau dapat dikatakan tidak memotivasinya untuk fokus pada hal-hal penting untuk dirinya di masa depan khususnya pada bidang akademis.

Permasalahan yang dapat diangkat di dalam cerita pada sebuah film dapat berasal dari hal apapun yang terjadi di lingkungan sekitar. Pada film pendek berjudul “Andai” mengangkat permasalahan yang terjadi di Lingkungan Mahasiswa Politeknik Negeri Samarinda yang berfokus kepada pengembangan karakter dari salah seorang Mahasiswa yang mengalami kendala terhadap prosesnya dalam mengemban Ilmu disebabkan oleh faktor lingkungan dan kebiasaannya yang buruk sehingga ia tidak bisa memaksimalkan segala kesempatan yang ada di sekitarnya.

Salah satu faktor penting dalam pembuatan film pendek “Andai” adalah kualitas visual dan juga Audio nya. Kualitas visual yang baik dapat mempengaruhi cara penonton menangkap dan merasakan cerita yang disajikan sehingga pesan yang disampaikan di dalam

cerita film pendek dapat maksimal. Film pendek “Andai” menampilkan perkembangan karakter mahasiswa yang berhasil berubah sesuai dengan usaha dan tekad kuatnya karena diiringi dengan proses kerasnya yang serius ingin berubah menjadi lebih baik demi masa depannya kelak terutama dalam hal akademiknya dengan memanfaatkan teknik pengambilan gambar sehingga pesan cerita dapat disampaikan secara baik kepada penonton.

Teknik Pengambilan Gambar memainkan peran yang penting dalam pembuatan pada Film Pendek “Andai”. Proses produksi film tentu memerlukan kerangka kerja yang sistematis untuk memastikan setiap tahap berjalan dengan lancar. Salah satu metode yang efektif adalah Multimedia Development Life Cycle (MDLC). Metode ini menyajikan kerangka kerja yang jelas melalui tahapan pengkonsepkan, perancangan, pengumpulan materi, pembuatan, pengujian, dan distribusi atau publikasi. Metode MDLC memungkinkan pengelolaan yang lebih baik dan efisien pada setiap tahap produksi, mengurangi risiko kesalahan dan meningkatkan kualitas hasil akhir pada film pendek yang dibuat. Penelitian ini berfokus pada pembuatan film pendek berjudul "Andai" dengan menerapkan teknik Pengambilan Gambar, serta menggunakan metode MDLC sebagai kerangka Pembuatannya.

2. TINJAUAN PUSTAKA

Pemanfaatan multimedia beserta media sosial maka dapat dilakukan pembuatan film pendek untuk kepentingan pendidikan, salah satunya dengan

membuat film pendek dengan tujuan edukasi yang nantinya dapat dipublikasikan melalui media digital. Perkembangan multimedia dan banyaknya pengguna media sosial terutama Youtube, tentunya dapat dimanfaatkan sebagai sarana pendidikan, dalam hal ini adalah dengan membuat film pendek. Dengan mengangkat cerita sederhana yang mudah dipahami oleh mahasiswa dapat memberikan edukasi kepada seluruh mahasiswa pada Institusi terkait. Penelitian tersebut bertujuan untuk menghasilkan Film Pendek sebagai media yang dapat memberikan pendidikan etika dan moral khususnya kepada mahasiswa dalam berinteraksi terhadap dosen didalam lingkungan Institusi tersebut.[1]

“Analisis Isi Penerapan Teknik Sinematografi Video Klip Monokrom” menerapkan teknik *type of shot* dalam video klip Monokrom yang dibawakan oleh Penyanyi Ibukota bernama Tulus. Penelitian tersebut bertujuan untuk mengetahui peran penting dari penerapan teknik *Type of shot* dalam pembuatan videoklip agar video yang dihasilkan menarik untuk ditonton dan juga pesan yang terkandung didalam lagu tersebut juga dapat tersampaikan dengan baik melalui video klip yang dihasilkan sebagai media penegasan lagu dari videoklip Monokrom tersebut dengan berdasarkan Joseph V Mascelli yang dikenal dengan prinsip Camera angle, Type Shot, Composition. [2]

“Produksi Film Pendek ‘Tinta Untuk Bumi’ Sebagai Media Edukasi dan Inspirasi Dalam Pentingnya Menjaga Kelestarian Lingkungan”. Penelitian tersebut dilakukan dengan tujuan menyampaikan pesan-pesan tentang pentingnya menjaga kelestarian lingkungan serta mempengaruhi penonton agar turut serta melakukan tindakan nyata dalam menjaga lingkungan melalui media Film pendek tersebut yang berjudul “Tinta Untuk Bumi”. Peneliti memilih untuk menggunakan film pendek sebagai media penyampaian pesan karena dinilai dapat menciptakan pengalaman estetis bagi penonton yang tentunya dapat menarik minat dan kenyamanan para penonton film tersebut. [3]

“Identifikasi Skema Warna Pada Color Grading Sebagai Pembangun Mood Dalam Film Animasi Pixar “Coco”. mengidentifikasi skema warna pada color grading dalam film animasi “Coco” dan bagaimana skema warna tersebut berfungsi sebagai pembangun mood dalam film tersebut. skema warna dominan dalam film “Coco” adalah turunan dari oranye, biru, dan ungu, yang digunakan secara strategis untuk membangun mood di setiap babak cerita. Babak pertama menggunakan warna-warna hangat seperti oranye dan ungu untuk memperkenalkan karakter dan menciptakan suasana yang menarik. Babak kedua, yang menampilkan puncak konflik, menggunakan warna-warna dingin seperti hijau dan biru untuk menciptakan suasana tegang. Babak ketiga kembali menggunakan warna-warna hangat untuk menunjukkan resolusi konflik dan menciptakan suasana bahagia. color grading dalam film “Coco” berhasil mempengaruhi suasana hati penonton dan

mendukung narasi cerita dengan efektif. Skema warna yang dipilih dengan cermat tidak hanya memperindah visual film tetapi juga memperkuat emosi dan cerita yang disampaikan. [4]

Film biasa dipakai untuk merekam suatu keadaan atau mengemukakan sesuatu. Film dipakai untuk memenuhi suatu kebutuhan umum, yaitu mengkomunikasikan suatu gagasan, pesan atau kenyataan. Karena keunikan dimensinya, film telah diterima sebagai salah satu media audio visual yang paling populer dan digemari.[5]

Film pendek adalah film yang memiliki durasi waktu kurang dari 60 menit dan bahkan bisa kurang dari 10 menit. Film pendek memiliki karakteristiknya sendiri dan berbeda dari film panjang. Film pendek memberikan kebebasan kepada para pembuatnya sehingga bentuknya sangat beragam.[6]

Color Grading merupakan suatu metode mengatur warna pada gambar untuk mengatur dan menentukan keseimbangan warna serta tingkat kecerahan warna untuk mencapai suatu looks yang diinginkan gambar. Tujuannya adalah untuk memastikan dan menjaga kesinambungan color balance dari satu shot ke shot lain, sehingga tidak akan mengganggu atau mengalihkan perhatian penonton. [7]

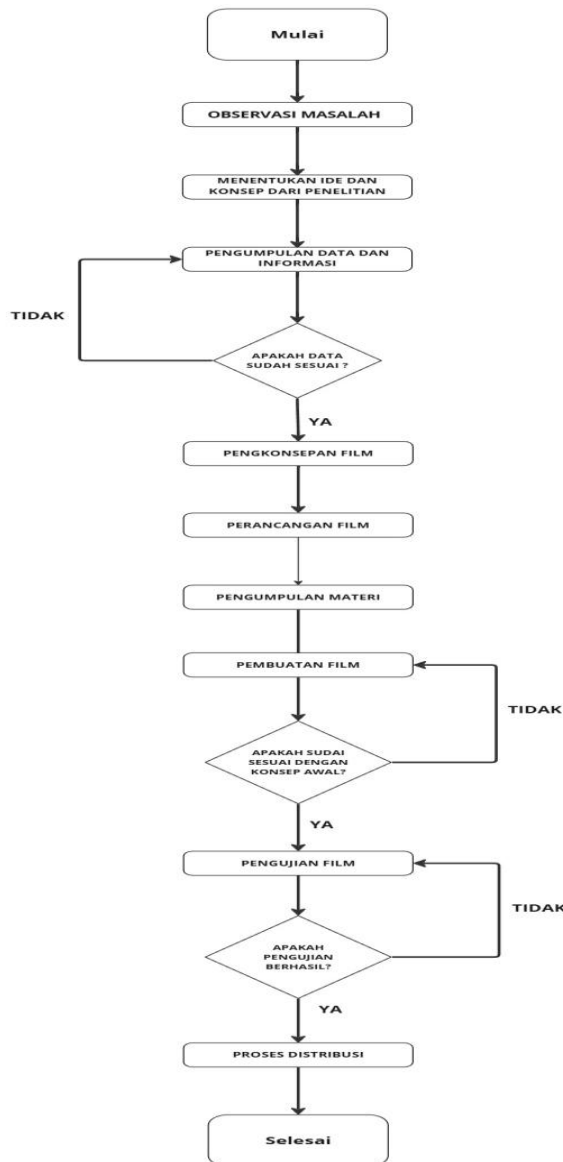
Teknik Continuity Cutting adalah metode editing film yang berisi penyambungan dari dua buah adegan yang mempunyai kesinambungan. Continuity adalah salah satu teknik dari sinematografi yang ada pada film, arti kata continuity itu sendiri ialah kelanjutan atau berkesinambungan. [8]

Transition atau Transisi merupakan efek animasi yang dapat membuat perpindahan dari satu video ke video lainnya menjadi lebih menarik. Pada umumnya pemakaian transisi video digunakan untuk proses penggantian tampilan antar klip video. Transisi pada editing video merupakan perpindahan antar adegan yang berfungsi untuk memberikan efek pada setiap perpindahan antara shot, scene, dan sequence.[9]

Metode MDLC merupakan metode dengan 6 tahapan yang cocok digunakan di lingkup pengembangan multimedia. diantara tahapan yang ada meliputi tahap concept atau pembuatan konsep dasar, design atau perancangan awal, material collecting atau pengumpulan bahan, assembly atau pembuatan, testing atau pengujian, dan distribution atau pendistribusian. [10]

3. METODE PENELITIAN

Dalam tahapan penelitian, peneliti menerapkan Metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC) sebagai model pengembangan yang digunakan. Dengan metode ini, Pembuatan Film pendek dilakukan secara bertahap dan berurutan, dimulai dari tahap perancangan hingga tahap publikasi. Proses dari metode MDLC yang akan di terapkan dapat dilihat pada Gambar 1 yang memperlihatkan diagram alir penelitian sebagai berikut.



Gambar 1. Diagram alir penelitian

3.1. Tahap Concepting (Pengkonsepan)

Tahap awal Pengkonsepkan dalam film Pendek “Andai ” yaitu terlebih dahulu merangkai dan menyusun konsep cerita atau ide cerita yang akan dibawakan mulai dari tema, lalu menentukan jalan cerita atau alur dari film dan menentukan lokasi dalam ide cerita, kemudian mulai membuat sinopsis dari pengembangan konsep cerita yang telah dibuat.

3.2. Tahap Design (Perancangan)

Setelah Tahap Pengonsepan selesai dilakukan, maka dilanjutkan dengan tahap Perancangan yakni membuat script atau naskah menggunakan ide konsep dan sinopsis yang telah di buat sebelumnya kemudian dilanjutkan dengan membuat storyboard sesuai dengan naskah/Script yang telah dibuat.

3.3. Tahap Material Collecting (Pengumpulan Materi)

Pada Tahap Pengumpulan Materi, Peneliti menyiapkan semua alat dan bahan yang digunakan pada saat produksi serta menyusun crew hingga menentukan lokasi produksi berlangsung nantinya.

3.4. Tahap Assembly (Pembuatan)

Setelah menyiapkan dan menentukan semua kebutuhan produksi sesuai dengan tahap sebelumnya, maka Peneliti memulai tahapan pembuatan seperti Pengambilan Video sesuai scene yang ada pada storyboard dan pada naskah cerita serta melakukan perekaman suara hingga melakukan editing.

3.5. Tahap Testing (Pengujian)

Pada tahapan ini dilakukan proses pengujian seperti mereview hasil editing yang telah dilakukan serta dilanjutkan pada proses rendering film tersebut.

3.6. Tahap Distribution (Publikasi)

Distribution adalah tahapan terakhir dalam proses pembuatan Film Pendek “Andai” dengan melakukan publikasi di media sosial seperti Youtube dan juga Instagram agar dapat dinikmati oleh para penonton khususnya masyarakat umum.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Tahap Pengkonsepkan

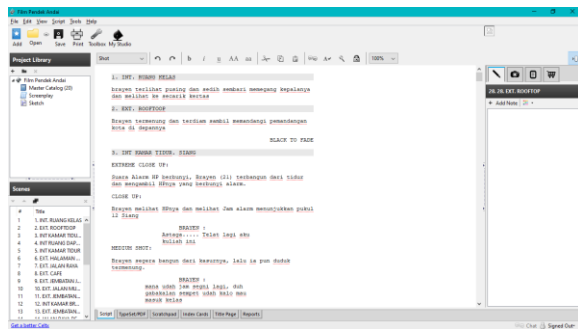
Pada tahapan awal dalam pembuatan film ini, peneliti melakukan pengkonsepkan mengenai ide cerita yang akan dibawakan dalam film ini tersebut. Konsep cerita yang ditentukan oleh peneliti yang akan dibawakan pada film pendek “Andai” ini adalah seorang mahasiswa yang memiliki kebiasaan buruk rasa malas, suka menyia-nyiakan waktunya dengan sibuk bermain game hingga ia menyesali perbuatannya tersebut lalu pada akhirnya mahasiswa tersebut berhasil merubah kebiasaan buruknya tersebut menjadi pribadi yang lebih baik.

4.2. Tahap Perancangan

Perancangan yang dilakukan pada tahapan selanjutnya yakni membuat naskah secara lengkap menggunakan Software Celtx lalu membuat Storyboard film sesuai dengan jalan cerita yang telah dibuat pada naskah

4.3. Proses Pembuatan Naskah

Dalam proses pembuatan naskah film, konsep cerita yang telah dibuat pada tahap sebelumnya selanjutnya dikembangkan oleh Peneliti dengan membuat naskah film secara penuh menggunakan aplikasi celtx dapat dilihat pada gambar 2.



Gambar 2. Proses pembuatan naskah

4.4. Proses Pembuatan Storyboard

Langkah selanjutnya setelah Pembuatan Naskah cerita telah selesai dirampungkan, maka peneliti mulai membuat Storyboard film sesuai dengan jalan cerita yang telah dituangkan ke dalam naskah sebelumnya seperti yang bisa dilihat pada Gambar 3.



Gambar 3. Proses pembuatan storyboard

4.5. Tahap Pengumpulan Materi

Pada tahapan Material Collecting atau yang bisa disebut dengan pengumpulan materi, Peneliti mengumpulkan persiapan yang diperlukan sebelum melakukan take video. Pengumpulan materi yang dipersiapkan peneliti yakni Menyiapkan alat dan bahan, Menentukan Crew dan juga Menentukan Lokasi Syuting akan diadakan

4.6. Menyiapkan Alat dan Bahan

Langkah pertama dalam tahapan material collecting yakni peneliti terlebih dahulu menyiapkan Alat-alat perlengkapan dan juga bahan untuk mendukung keberlangsungan pada pembuatan film

pendek. Alat dan bahan yang diperlukan dapat dilihat pada gambar 4.



Gambar 4. Alat dan bahan

4.7. Menentukan Crew

Selanjutnya, setelah peneliti selesai menyiapkan alat dan perlengkapan, Peneliti menentukan crew yang akan membantu dalam proses syuting nantinya. Adapun penyusunan pembuatan film pada penelitian ini dapat dilihat pada tabel 1

Tabel 1. Penentuan crew

Sutradara	Hedy Kurniawan
Penulis Cerita	Hedy Kurniawan
Penata Kamera	Hedy Kurniawan
Kameramen	Hedy Kurniawan
Aktor	1. Muhammad Shodikul Anam 2. Naufal Ihsan 3. Muhammad Reza Rizky Ramadhan 4. Rafly Rizaldi 5. Hedy Kurniawan 6. Gilang Akbar Fathon 7. Muhammad Maulana 8. Mardiansyah
Editor	Hedy Kurniawan
Penata Musik	Hedy Kurniawan
Crew Pembantu	1. Rafly Rizaldi 2. Muhammad Shodikul Anam 3. Naufal Ihsan

4.8. Menentukan Lokasi

Langkah terakhir dalam tahapan Material Collecting adalah menentukan lokasi syuting yang akan diberlangsungkan sesuai dengan Naskah cerita yang telah dibuat. Lokasi yang akan digunakan dalam proses pembuatan film sebagai berikut:

- Politeknik Negeri Samarinda, Jl. Cipto Mangkusumo
- Kontrakan Ilham Fadillah Jl. Revolusi Gg. Abah

- c. Blasteran Café Jl Samratulangi Kec. Samarinda Seberang
- d. Sanjaya Billiard Jl. Cipto Mangun Kusumo Kec. Samarinda Seberang
- e. Pinggiran Sungai Jl Pangeran Suriansyah.

4.9. Tahap Pembuatan

Dalam tahap pembuatan atau Assembly, peneliti mulai melakukan pembuatan film pendek “Andai”. Pada tahap ini, peneliti menerapkan Teknik Pengambilan Gambar atau Type of shot pada film pendek “Andai”. Teknik Type of shot merupakan teknik yang termasuk dalam cinematography yang berfokus pada teknik pengambilan gambar pada suatu shot film. Tahapan Pembuatan atau Assembly, peneliti membagi menjadi 3 proses yakni proses pengambilan video, proses perekaman suara, dan yang terakhir adalah proses editing.

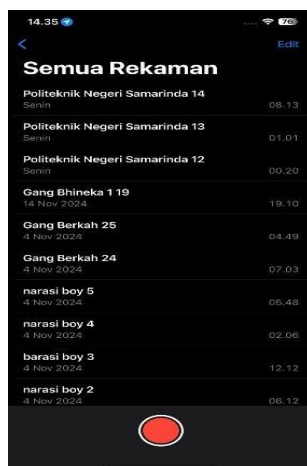
4.10. Proses Pengambilan Video

Langkah pertama yang dilakukan peneliti dalam tahap pembuatan yakni proses pengambilan video dalam film pendek “Andai” sesuai dengan naskah cerita dan juga Storyboard yang telah selesai dibuat sebelumnya. Setelah proses pengambilan video selesai dilakukan, maka Peneliti akan menyusun dan menggabungkan video tersebut yang akan dilakukan pada proses editing. Proses pengambilan gambar yang dilakukan dapat dilihat pada gambar 5 berikut.



Gambar 5. Proses pengambilan video

4.11. Proses Perekaman Suara

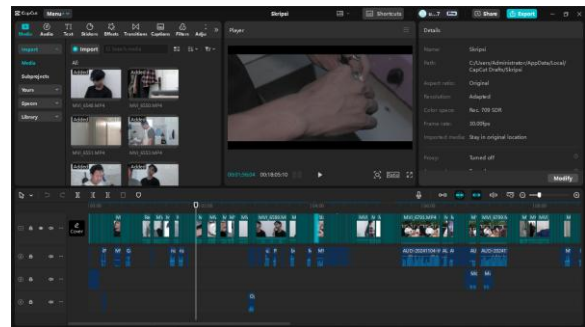


Gambar 6. Proses perekaman suara

Langkah Selanjutnya dalam tahapan pembuatan atau assembly ,sembari melakukan pengambilan gambar, Peneliti juga melakukan perekaman suara yang dilakukan pada saat proses pengambilan gambar berlangsung. Pada proses perekaman suara ini, peneliti menggunakan Microphone Mixio T10 Pro untuk memperjelas perekaman suara yang dilakukan. Proses perekaman suara yang dilakukan dapat dilihat pada gambar 6.

4.12. Proses Editing

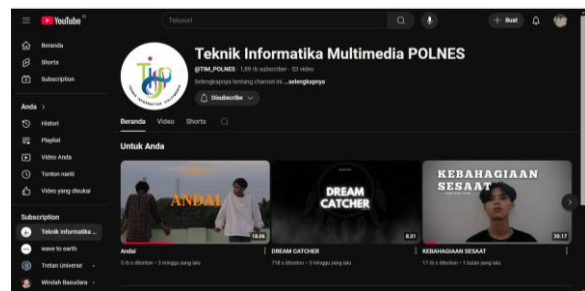
Setelah proses pengambilan gambar dan perekaman suara telah selesai dilakukan, maka Peneliti melakukan proses editing .Proses editing ini merupakan proses yang cukup penting karena berguna untuk menyatukan seluruh hasil file dari gambar dan suara yang telah di ambil pada proses sebelumnya sesuai dengan naskah cerita dan storyboard yang telah disusun dapat dilihat pada gambar 7 berikut.



Gambar 7. Proses editing

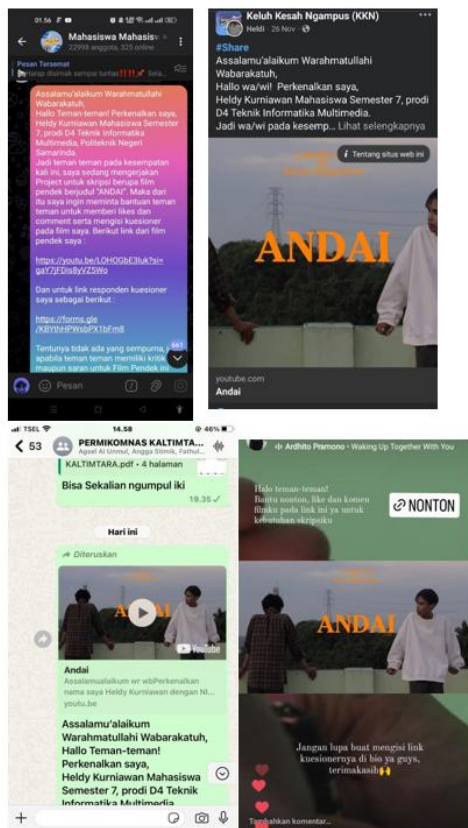
4.13. Tahap Publikasi

Setelah melalui berbagai tahapan sebelumnya, film pendek yang telah melewati tahap testing akan dipublikasikan pada kanal youtube Teknik Informatika Multimedia yang dapat diakses pada link <https://youtu.be/LOHOGbE3luk?si=DFup4J-R35QGefdf> dapat dilihat pada gambar 8 berikut.



Gambar 8. Proses publikasi

Setelah Peneliti melakukan publikasi di kanal youtube, maka Peneliti juga melakukan share informasi perilsan melalui Instagram, Telegram, Facebook dan Grup Whatsapp” yang dapat dilihat pada gambar 9 berikut ini.



Gambar 9. Proses share informasi perilsan

4.14. Tahap Pengujian

Pada tahap pengujian film yang dilakukan menggunakan skala likert. Peneliti menggunakan google form sebagai media untuk mengumpulkan jawaban terkait kepuasan terhadap film pendek “Andai”. Berdasarkan metode penelitian Sugiyono maka data yang diperoleh dari timbal balik yang diberikan penonton pada sepuluh pertanyaan akan dikelompokkan dan dipisahkan sesuai dengan jenisnya dan diberi nilai presentase, disajikan dalam bentuk tabel dan uraian dengan rumus presentasinya menggunakan rumus sebagai berikut :

$$P = \frac{f}{N} \times 100\% \quad (1)$$

Keterangan :

P : Presentase

f : Frekuensi

N : Populasi

Dengan rumus diatas perhitungan dilakukan dengan melihat bobot nilai pada skala likert, jawaban (SS) Sangat setuju diberi bobot 5, jawaban (S) Setuju diberi bobot 4, jawaban (N) Netral diberi bobot 3, jawaban (TS) Tidak Setuju diberi bobot 2, jawaban (STS) Sangat Tidak Setuju diberi bobot 1. Melakukan perhitungan sebagai berikut:

Mencari F : Jumlah responden x Frekuensi Jawaban Responen per kategori

Mencari N : Bobot Skor Nilai Tertinggi x Jumlah Responden

4.15. Menguji Tingkat Kepuasan Seluruh Responden

Untuk menguji tingkat kepuasan dari seluruh responden yang telah dilakukan, didapat data keseluruhan responden yang dapat dilihat pada tabel 2 berikut.

Tabel 2. Tingkat kepuasan seluruh responden

P	SS	S	N	TS	STS
P1	21	6	1	0	0
P2	14	14	0	0	0
P3	17	11	0	0	0
P4	12	15	1	0	0
P5	14	14	0	0	0
P6	16	11	1	0	0
P7	13	11	4	0	0
P8	10	16	2	0	0
P9	11	15	2	0	0
P10	15	9	3	1	0
Total	143	122	14	1	0

Berikut perhitungan mencari persentase (P) untuk seluruh responden:

$$P1 = \frac{(21 \times 5) + (6 \times 4) + (1 \times 3) + (0 \times 2) + (0 \times 1)}{28 \times 5} = \frac{132}{140} \times 100\% = 94,2\%$$

$$P2 = \frac{(14 \times 5) + (14 \times 4) + (0 \times 3) + (0 \times 2) + (0 \times 1)}{28 \times 5} = \frac{126}{140} \times 100\% = 90\%$$

$$P3 = \frac{(17 \times 5) + (11 \times 4) + (0 \times 3) + (0 \times 2) + (0 \times 1)}{28 \times 5} = \frac{129}{140} \times 100\% = 92,1\%$$

$$P4 = \frac{(12 \times 5) + (15 \times 4) + (1 \times 3) + (0 \times 2) + (0 \times 1)}{28 \times 5} = \frac{123}{140} \times 100\% = 87,8\%$$

$$P5 = \frac{(14 \times 5) + (14 \times 4) + (0 \times 3) + (0 \times 2) + (0 \times 1)}{28 \times 5} = \frac{126}{140} \times 100\% = 90\%$$

$$P6 = \frac{(16 \times 5) + (11 \times 4) + (1 \times 3) + (0 \times 2) + (0 \times 1)}{28 \times 5} = \frac{127}{140} \times 100\% = 90,7\%$$

$$P7 = \frac{(13 \times 5) + (11 \times 4) + (4 \times 3) + (0 \times 2) + (0 \times 1)}{28 \times 5} = \frac{121}{140} \times 100\% = 86,4\%$$

$$P8 = \frac{(10 \times 5) + (16 \times 4) + (2 \times 3) + (0 \times 2) + (0 \times 1)}{28 \times 5} = \frac{120}{140} \times 100\% = 85,7\%$$

$$P9 = \frac{(11 \times 5) + (15 \times 4) + (2 \times 3) + (0 \times 2) + (0 \times 1)}{28 \times 5} = \frac{121}{140} \times 100\% = 86,4\%$$

$$P10 = \frac{(15 \times 5) + (9 \times 4) + (3 \times 3) + (1 \times 2) + (0 \times 1)}{28 \times 5} = \frac{122}{140} \times 100\% = 87,1\%$$

$$P_{total} = \frac{(143 \times 5) + (122 \times 4) + (14 \times 3) + (1 \times 2) + (0 \times 1)}{28 \times 5 \times 10} = \frac{1247}{1400} \times 100\% = 89\%$$

Berikut hasil persentase terkait sepuluh Pertanyaan beserta karakteristik persentasenya dapat diperhatikan pada tabel 3 berikut ini.

Tabel 3. Presentase kuesioner keseluruhan

P	TOTAL	%	Karakteristik
P1	148	94,2%	Sangat Baik
P2	122	90%	Sangat Baik
P3	124	92,1%	Sangat Baik
P4	119	87,8%	Sangat Baik
P5	122	90%	Sangat Baik
P6	124	90,7%	Sangat Baik
P7	105	86,4%	Sangat Baik
P8	116	85,7%	Baik
P9	117	86,4%	Sangat Baik
P10	121	87,1%	Sangat Baik
Total	1207	89%	Sangat Baik

Jadi persentase dari film pendek andai dari keseluruhan responden sebanyak 27 orang adalah sebesar 89% (Sangat Baik)

4.16. Menguji Tingkat Kepuasan Remaja (15 – 22 Tahun)

Untuk menguji tingkat kepuasan dari responden Remaja berusia 15-22 Tahun yang telah dilakukan sebelumnya maka didapatkan data responden yang dapat dilihat pada tabel 4 berikut

Tabel 4. Tingkat kepuasan remaja

P	SS	S	N	TS	STS
P1	17	6	1	0	0
P2	12	12	0	0	0
P3	16	8	0	0	0
P4	9	14	1	0	0
P5	12	12	0	0	0
P6	12	11	1	0	0
P7	10	10	4	0	0
P8	8	14	2	0	0
P9	9	13	2	0	0
P10	13	8	2	1	0
Total	118	108	13	1	0

Berikut perhitungan mencari persentase (P) dari responden remaja :

$$P1 = \frac{(17 \times 5) + (6 \times 4) + (1 \times 3) + (0 \times 2) + (0 \times 1)}{24 \times 5} = \frac{112}{120} \times 100\% = 93,3\%$$

$$P2 = \frac{(12 \times 5) + (12 \times 4) + (0 \times 3) + (0 \times 2) + (0 \times 1)}{24 \times 5} = \frac{108}{120} \times 100\% = 90\%$$

$$P3 = \frac{(16 \times 5) + (8 \times 4) + (0 \times 3) + (0 \times 2) + (0 \times 1)}{24 \times 5} = \frac{112}{120} \times 100\% = 93,3\%$$

$$P4 = \frac{(9 \times 5) + (14 \times 4) + (1 \times 3) + (0 \times 2) + (0 \times 1)}{24 \times 5} = \frac{104}{120} \times 100\% = 86,6\%$$

$$P5 = \frac{(12 \times 5) + (12 \times 4) + (0 \times 3) + (0 \times 2) + (0 \times 1)}{24 \times 5} = \frac{108}{120} \times 100\% = 90\%$$

$$P6 = \frac{(12 \times 5) + (11 \times 4) + (1 \times 3) + (0 \times 2) + (0 \times 1)}{24 \times 5} = \frac{107}{120} \times 100\% = 89,1\%$$

$$P7 = \frac{(10 \times 5) + (10 \times 4) + (4 \times 3) + (0 \times 2) + (0 \times 1)}{24 \times 5} = \frac{102}{120} \times 100\% = 85\%$$

$$P8 = \frac{(8 \times 5) + (14 \times 4) + (2 \times 3) + (0 \times 2) + (0 \times 1)}{24 \times 5} = \frac{102}{120} \times 100\% = 85\%$$

$$P9 = \frac{(9 \times 5) + (13 \times 4) + (2 \times 3) + (0 \times 2) + (0 \times 1)}{24 \times 5} = \frac{103}{120} \times 100\% = 85,8\%$$

$$P10 = \frac{(13 \times 5) + (8 \times 4) + (2 \times 3) + (1 \times 2) + (0 \times 1)}{24 \times 5} = \frac{105}{120} \times 100\% = 87,5\%$$

$$P_{total} = \frac{(118 \times 5) + (108 \times 4) + (13 \times 3) + (1 \times 2) + (0 \times 1)}{24 \times 5 \times 10} = \frac{1063}{1200} \times 100\% = 88,5\%$$

Kemudian, hasil persentase dari sepuluh pertanyaan dalam kuesioner beserta karakteristik persentasenya dapat diperhatikan pada tabel 5 berikut.

Tabel 5. Presentase responden remaja

P	TOTAL	%	Karakteristik
P1	108	93,3%	Sangat Baik
P2	104	90%	Sangat Baik
P3	107	93,3%	Sangat Baik
P4	100	86,6%	Sangat Baik
P5	104	90%	Sangat Baik
P6	104	89,1%	Sangat Baik
P7	98	85%	Baik

P	TOTAL	%	Karakteristik
P8	98	85%	Baik
P9	99	85,8%	Sangat Baik
P10	101	87,5%	Sangat Baik
Total	1023	88,5%	Sangat Baik

Jadi persentase tingkat kepuasan dari film pendek andai dari 24 responden Remaja berusia 15 sampai 22 tahun sebesar 88,5% (Sangat Baik).

4.17. Menguji Tingkat Kepuasan Dewasa (24 – 34 Tahun)

Peneliti menguji tingkat kepuasan dari Responden dengan kategori Dewasa berusia 24 sampai 34 tahun sehingga dapat diperoleh data responden yang dapat diperhatikan pada tabel 6 berikut.

Tabel 6. Tingkat kepuasan dewasa

P	SS	S	N	TS	STS
P1	4	0	0	0	0
P2	2	2	0	0	0
P3	1	3	0	0	0
P4	3	1	0	0	0
P5	2	2	0	0	0
P6	4	0	0	0	0
P7	3	1	0	0	0
P8	2	2	0	0	0
P9	2	2	0	0	0
P10	2	1	1	0	0
Total	25	14	1	0	0

Berikut perhitungan mencari persentase (P) dari responden Dewasa :

$$P1 = \frac{(4 \times 5) + (0 \times 4) + (0 \times 3) + (0 \times 2) + (0 \times 1)}{4 \times 5} = \frac{20}{20} \times 100\% = 100\%$$

$$P2 = \frac{(2 \times 5) + (2 \times 4) + (0 \times 3) + (0 \times 2) + (0 \times 1)}{4 \times 5} = \frac{18}{20} \times 100\% = 90\%$$

$$P3 = \frac{(1 \times 5) + (3 \times 4) + (0 \times 3) + (0 \times 2) + (0 \times 1)}{4 \times 5} = \frac{17}{20} \times 100\% = 85\%$$

$$P4 = \frac{(3 \times 5) + (1 \times 4) + (0 \times 3) + (0 \times 2) + (0 \times 1)}{4 \times 5} = \frac{19}{20} \times 100\% = 95\%$$

$$P5 = \frac{(2 \times 5) + (2 \times 4) + (0 \times 3) + (0 \times 2) + (0 \times 1)}{4 \times 5} = \frac{18}{20} \times 100\% = 90\%$$

$$P6 = \frac{(4 \times 5) + (0 \times 4) + (0 \times 3) + (0 \times 2) + (0 \times 1)}{4 \times 5} = \frac{20}{20} \times 100\% = 100\%$$

$$P7 = \frac{(3 \times 5) + (1 \times 4) + (0 \times 3) + (0 \times 2) + (0 \times 1)}{4 \times 5} = \frac{19}{20} \times 100\% = 95\%$$

$$P8 = \frac{(2 \times 5) + (2 \times 4) + (0 \times 3) + (0 \times 2) + (0 \times 1)}{4 \times 5} = \frac{18}{20} \times 100\% = 90\%$$

$$P9 = \frac{(2 \times 5) + (2 \times 4) + (0 \times 3) + (0 \times 2) + (0 \times 1)}{4 \times 5} = \frac{18}{20} \times 100\% = 90\%$$

$$P10 = \frac{(2 \times 5) + (1 \times 4) + (1 \times 3) + (1 \times 2) + (0 \times 1)}{4 \times 5} = \frac{17}{20} \times 100\% = 85\%$$

$$P_{total} = \frac{(25 \times 5) + (14 \times 4) + (1 \times 3) + (0 \times 2) + (0 \times 1)}{4 \times 5 \times 10} = \frac{184}{200} \times 100\% = 92\%$$

Setelah dilakukan perhitungan mencari persentasenya, maka didapatkan hasil persentase dari sepuluh kuesioner beserta karakteristik persentasenya dapat dilihat pada tabel 7 berikut ini.

Tabel 7. Presentase responden dewasa

P	TOTAL	%	Karakteristik
P1	20	100%	Sangat Baik
P2	18	90%	Sangat Baik
P3	17	85%	Baik
P4	19	95%	Sangat Baik
P5	18	90%	Sangat Baik
P6	20	100%	Sangat Baik
P7	19	95%	Sangat Baik
P8	18	90%	Sangat Baik
P9	18	90%	Sangat Baik
P10	17	85%	Baik
Total	184	92%	Sangat Baik

Jadi persentase tingkat kepuasan dari film pendek andai dari 4 responden Dewasa beusia 24 sampai 34 tahun sebesar 92% (Sangat Baik).

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Pada pembuatan film pendek “Andai” penerapan Teknik pengambilan gambar menjadi fokus utama dalam tahapan produksi agar hasil dari pengambilan gambar dapat menjadi baik dan menarik. Selain itu, dalam pembuatan film pendek “Andai” ini menggunakan metode Multimedia Development Lifecycle (MDLC) yaitu terdapat 6 tahapan yang telah diterapkan dalam proses pembuatan film pendek “Andai”.

Untuk mengukur tingkat kepuasan penonton terhadap film pendek “Andai” dilakukan menggunakan google form sehingga didapatkan tingkat kepuasan seluruh responden sebesar 89% (Sangat Baik), kemudian tingkat kepuasan Remaja yang berusia 15 sampai 22 tahun sebesar 88,5% (Sangat Baik), dan tingkat kepuasan dewasa yang berusia 24 sampai 34 tahun sebesar 92% (Sangat Baik).

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Y. P. Yuda, M. Nur, and L. Azis, “Perancangan Film Pendek Etika Mahasiswa Terhadap Dosen Program Studi Teknik Informatika Universitas PGRI Madiun,” *Jurnal Riset Sistem Informasi Dan Teknik Informatika (JURASIK)*, no. 4, pp. 27–33, 2019, [Online]. Available: <http://tunasbangsa.ac.id/ejurnal/index.php/jurasi k>
- [2] R. P. Sari and A. Abdullah, “ANALISIS ISI PENERAPAN TEKNIK SINEMATOGRAFI VIDEO KLIP MONOKROM,” 2020.
- [3] M. N. Wahid and I. Novianty, “PRODUKSI FILM PENDEK ‘TINTA UNTUK BUMI’ SEBAGAI MEDIA EDUKASI DAN INSPIRASI DALAM PENTINGNYA MENJAGA KELESTARIAN LINGKUNGAN (The Short Film Production of ‘Tinta Untuk Bumi’ as an Educational and Inspiration on the Importance of Preserving the Environment),” vol. 13, no. 2, pp. 46–59, 2023, doi: 10.29244/jstsv.13.2.46-59.
- [4] Savina Rachma Oktaviandry and Virginia Suryani Setiadi, “IDENTIFIKASI SKEMA WARNA PADA COLOR GRADING SEBAGAI PEMBANGUN MOOD DALAM FILM ANIMASI PIXAR ‘COCO,’” *Jurnal Dimensi DKV: Seni Rupa dan Desain*, vol. 8, no. 2, pp. 151–166, Oct. 2023, doi: 10.25105/jdd.v8i2.18394.
- [5] S. N. Wulandari and N. Mariyyah, “KAJIAN SINEMATOGRAFI FILM PENDEK ‘JAKARTA LOCKDOWN’ OLEH CAMEO PROJECT,” 2021.
- [6] A. A. Vania Elvaretta, “PERANCANGAN FILM PENDEK YANG BERJUDUL ‘ASK MYSELF,’” 2021.
- [7] T. S. Fachreza Aditya Putra, “View of Penerapan Teknik Color Grading Untuk Menunjukkan Perubahan Suasana Dalam Penciptaan Film ‘Hari Yang Tadi,’” 2024.
- [8] A. Kharismasari, I. N. Ridho, N. Y. Kinanti, and A. Chusyairi, “Pembuatan Film Pendek Allure Of Culture Dengan Teknik Edit Continuity Cutting,” *JTIM : Jurnal Teknologi Informasi dan Multimedia*, vol. 1, no. 4, pp. 318–326, Feb. 2020, doi: 10.35746/jtim.v1i4.56.
- [9] A. S. Khairi *et al.*, “Analisis Penggunaan Teknik Editing Pada Music Video Stray Kids Thunders,” *Jurnal Jurnal Sains Dan Teknologi (JSIT)*, vol. 3, no. 1, pp. 2807–7393, 2023, doi: 10.47233/jsit.v3i1.
- [10] A. Apriyani, M. Zainul Rohman, F. Metandi Teknologi Informasi, P. Negeri Samarinda Jl Cipto Mangunkusumo, S. Seberang, and K. Timur, “IMPLEMENTASI ANIMASI 3D PADA VIDEO PROFIL UKM JURNALISTIK POLNES MENGGUNAKAN METODE MDLC,” 2024