

PEMBUATAN FILM PENDEK “DEPTH OF SURAKARTA”

PROPOSAL TUGAS AKHIR



Diajukan oleh:

FAT’HURAHMAN

2112030506

**PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM SURAKARTA
SUKOHARJO
2024**

PERSETUJUAN

PROPOSAL TUGAS AKHIR

Pembuatan Film Pendek “DEPTH OF SURAKARTA”

Yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Fat’hurahman

2112030506

Yang disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir

Pada tanggal (isikan tanggal bulan tahun)

Pembimbing

INA SHOLIAH WIDIATI, M.Kom
NIDN.06030128903

1. JUDUL USULAN

Pembuatan Film Pendek “DEPTH OF SURAKARTA”.

2. LATAR BELAKANG MASALAH

Film pendek adalah Film dengan durasi pendek antara 1 menit – 30 menit, menurut standar festival internasional. Mengenai cara bertuturnya, film pendek memberikan kebebasan bagi para pembuat sehingga bentuknya menjadi sangat bervariasi. Film pendek dapat saja hanya berdurasi 60 detik, yang penting ide dan pemanfaatan media komunikasinya dapat berlangsung efektif . (Metode Skala Likert & Agus Setiono, 2019)

Pembuatan film sebagai tugas akhir memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk mengekspresikan kreativitas mereka, mendapatkan pengalaman praktis dalam industri film, mengembangkan keterampilan teknis dan kreatif, serta mempelajari kolaborasi antar-disiplin ilmu. Selain itu, film juga merupakan medium yang kuat dalam menyampaikan pesan dan cerita kepada audiens. Dengan demikian, pembuatan film sebagai tugas akhir tidak hanya membantu mahasiswa menyelesaikan program studi, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang berharga dalam dunia seni dan industri film.

Film Dokumenter adalah film yang mendokumentasikan kenyataan. Istilah “dokumenter” pertama digunakan dalam resensi film moana (1926) oleh Robert Flaherty, ditulis oleh The Moviegoer, nama samaran John Grierson, di New York Sun pada tanggal 8 Februari 1926

Proses pembuatan film meliputi tiga tahapan utama: praproduksi (perencanaan dan persiapan), produksi (pengambilan gambar), dan pasca-produksi

(penyuntingan dan penyelesaian). Setelah itu, film didistribusikan dan dipromosikan kepada audiens. (Metode Skala Likert & Agus Setiono, 2019)

Film ini menceritakan atau berisi tentang seorang pemuda/aktor yang pernah hidup di Kota Surakarta dan ingin mengetahui lebih dalam kota ini lalu ia menjelajahi kota Surakarta dan dijadikan sebuah film oleh aktor tersebut. Lebih tepatnya film ini berisi storytelling tentang kota Surakarta dari sudut pandang aktor

"Depth of Surakarta" terinspirasi dari video yang berhasil mengangkat tema budaya dan lokal, seperti "MAGICAL DEWATA-Cinematic Documentary Film", "Jakarta in One Minute", "Some People-Bandung Indonesia" dari channel youtube Ferry Irwandi . Film-film ini menunjukkan nilai-nilai budaya dan sejarah lokal dengan cara yang artistik dan memikat bagi penonton. Dengan memanfaatkan referensi ini, proyek "Depth of Surakarta" diharapkan dapat menghadirkan pengalaman mendalam tentang kehidupan dan kekayaan budaya Kota Solo kepada penonton.

Pembuatan film "Depth of Surakarta" adalah bahwa Kota Solo, atau Surakarta, memiliki kekayaan budaya, sejarah, dan kehidupan sehari-hari yang unik, namun seringkali aspek-aspek ini belum dikenal secara luas oleh masyarakat umum, baik lokal maupun internasional.

Dari sudut pandang pribadi, seseorang mungkin tertarik membuat film tentang Kota Solo karena koneksi emosional, misi pribadi untuk pelestarian budaya, inspirasi dari pengalaman pribadi, atau ambisi untuk menginspirasi dan mempengaruhi orang lain.

Oleh karena itu, film "Depth of Surakarta" menjadi sebuah upaya untuk menyoroti dan memperkenalkan kekayaan kultural kota ini kepada masyarakat luas, sambil membangun kesadaran akan pentingnya menjaga dan menghargai warisan budaya lokal bagi masa depan kota Solo.

3. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang masalah yang penulis paparkan diatas, penulis dapat merumuskan masalah yang akan di teliti adalah “Bagaimana membuat film pendek berjudul “DEPTH OF SURAKARTA” ? “

4. BATASAN MASALAH

Batasan masalah dari pembuatan film pendek “DEPTH OF SURAKARTA” antara lain :

- a. Durasi Film 3 -15 menit
- b. Latar / lokasi pengambilan film hanya di Kota Solo
- c. Aktor / karakter diperankan oleh penulis dan masyarakat Kota Solo
- d. Konsep film yang menjelaskan tentang sedikit Kota Solo secara Visual
- e. Film akan di publish di social media (Youtube, Tiktok, Instagram)

5. TUJUAN PENULISAN

Adapun tujuan dari penulisan tugas akhir ini adalah :

- a. Membuat Film Pendek yang menjelaskan Kota Solo secara visual.
- b. Membantu masyarakat yang ingin mengetahui Kota Solo lebih dalam.

- c. Membantu penulis untuk merealisasikan ide atau gagasan yang ingin di buat.

6. MANFAAT PENULISAN

Adapun manfaat dari penulisan Tugas Akhir ini :

6.1 Manfaat Bagi Kampus STMIK AMIKOM Surakarta

Sebagai sarana kepada masyarakat dan tolak ukur materi perkuliahan dan referensi yang nantinya akan dipakai di dunia kerja.

6.2 Manfaat Bagi Penulis

Penulis dapat merealisasikan teori-teori yang telah diperoleh selama menempuh pendidikan di STMIK AMIKOM SURAKARTA khususnya pada bidang multimedia dengan menggunakan aplikasi Multimedia seperti *Adobe Premiere, Capcut*,

7. METODE PENGUMPULAN DATA

Adapun metode pengumpulan data yang digunakan :

7.1 Pengamatan Langsung

Melakukan pengamatan langsung kehidupan di Pasar Gedhe Solo, stadion Manahan, Balaikota Surakarta, Kraton Surakarta dan tempat umum di Kota Solo untuk mendapatkan data yang digunakan untuk pembuatan film “DEPTH OF SURAKARTA”.

7.2 Wawancara

Melakukan wawancara dengan beberapa warga kota Solo untuk dapat lebih memahami keadaan kota solo dari sudut pandang lain.

7.3 Dokumentasi

Mengumpulkan terhadap literature, artikel, buku, foto, video, dan materi visual lainnya dan sumber-sumber referensi yang terkait dengan kota Solo yang dapat digunakan sebagai referensi untuk mendukung pembuatan film, baik dari arsip pribadi maupun sumber-sumber public.

8. TEORI YANG DIGUNAKAN

8.1 Pengertian Multimedia

Multimedia adalah pemanfaatan computer untuk membuat dan mengabungkan teks, grafik, audio dan gambar bergerak (video dan animasi) dengan menggabungkan link dan tool yang memungkinkan pemakai melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi dan berkomunikasi. (M.Suyanto, CINEMATOGRAPHY OF OSCAR WINNER AND BOX OFFICE, 2020)

8.2 Pengertian Film Pendek

Film pendek mempunyai arti dengan salah satu tampilan film paling mudah dan paling kompleks. Awal kemunculan film pendek pernah diperkenalkan oleh komedia pantomim "Charlie Chaplin", Film pendek yang fiksi termasuk suatu karya animasi dengan mempunyai durasi tayang kurang lebih dari 60 menit. (Erlyana & Bonjoni, 2014)

Film pendek adalah reduksi dari sebuah film dengan cerita yang panjang, atau juga sebagai tempat latihan untuk yang baru saja terjun ke duniaperfilman. Film pendek mempunyai ciri serta karakter sendiri yang membuat ia lain dari film cerita panjang, bukan hanya karena tidak luas di dalam memaknai ataupun

membuatnya jadi mudah dengan anggaran yang sedikit. Tapi juga film pendek itu membuat ruang gerak berekspresi jadi lebih bebas untuk pemainnya. (Erlyana & Bonjoni, 2014)

8.3 Komponen Multimedia

8.3.1 Teks

Teks adalah elemen multimedia yang menjadi dasar utama dalam menyampaikan informasi atau pesan, karena teks merupakan jenis data yang paling sederhana dan mudah di mengerti. Biasanya dihasilkan oleh program pengolah kata dan merupakan informasi yang utama pada sebagian besar multimedia. Teks memegang peranan dasar dalam menyusun dokumen, karena hampir seluruh aplikasi multimedia menggunakan teks sebagai alat presentasi informasi yang paling sesuai untuk mendeskripsikan suatu nama, definisi atau aturan. (Erlyana & Bonjoni, 2014)

8.3.2 Grafik/Gambar

Adanya gambar dalam multimedia, membuat penyampaian informasi menjadi semakin efektif dan bermanfaat, terutama informasi yang tidak dapat dijelaskan dengan kata-kata. Gambar dapat dibagi menjadi tiga katagori:

- a. Gambar dari dunia nyata: lukisan, scanning foto.
- b. Gambar dari dunia maya: dibuat dengan program editor.
- c. Gambar gabungan dunia nyata dan dunia maya.

(Erlyana & Bonjoni, 2014)

8.3.3 Suara/Audio

Suara terbagi menjadi tiga katagori: - Ucapan (speech): suara orang berbicara. - Musik (music): suara yang dihasilkan oleh alat musik. - Efek suara (sound effect): suara yang dibuat untuk menciptakan kesan atau kejadian, seperti suara tembakan, halilintar, gelas pecah, dll. (Erlyana & Bonjoni, 2014)

8.3.4 Video

Merupakan gabungan elemen multimedia yang lengkap karena menggabungkan semua elemen untuk menyajikan informasi video menggunakan sistem animasi yang diambil melalui suatu kamera video dan disimpan dalam bentuk file dan format tertentu. (Erlyana & Bonjoni, 2014)

8.4 ALUR PRODUKSI

Pembuatan produk menggunakan tahapan pra produksi, produksi dan pasca produksi. Berikut ini adalah tahap alur produksi video:

8.4.1 Tahap Pra Produksi

Tahap Pra Produk adalah tahap awal dalam proses produksi di mana semua persiapan dilakukan sebelum kamera mulai mengambil gambar. Ini mencakup perencanaan, pengumpulan sumber daya, casting, perizinan, dan persiapan teknis lainnya. (Nufaidah & Darwinsyah, 2021)

Adapun langkah pra produksi yang di gunakan :

8.4.1.1 Konsep Ide

Ide – ide film dapat diperoleh dari berbagai sumber, antara lain pengalaman pribadi penulis yang menghebohkan, percakapan atau aktifitas sehari - hari yang

menarik, cerita rakyat atau dongeng, atau bahkan adaptasi dari cerita di komik, cerpen, atau novel.

8.4.1.2 Storyboard

Storyboard sangat dibutuhkan karena dalam setiap pengadeganan yang akan dilakukan di lokasi, perlu adanya gambaran angle kamera dan setiap sudut pengambilan gambar tersebut

8.4.1.3 Sinematografi

Tanggung jawab penata sinematografi juga termasuk menentukan para personel yang bertugas sebagai pengarah sinematografi, pengarahcahaya, dan efek visual, yang semuanya bekerjasama sesuai arahan dan keinginan sutradara dalam memproduksi fil/video (Erlyana & Bonjoni, 2014).

8.4.2 Tahap Produksi

Tahap produksi adalah tahap di mana kamera mulai mengambil gambar dan adegan direkam sesuai dengan skrip dan rencana yang telah disiapkan selama tahap pra-produksi. Tahap produksi melibatkan pengambilan gambar, pengarahan, pengaturan pencahayaan dan suara, serta pengambilan gambar di lokasi atau studio. (Nufaidah & Darwinsyah, 2021)

Pada tahap produksi adalah tahap dimana pengambilan gambar di lakukan berikut beberapa cara yang digunakan dalam teknik pengambilan gambar :

8.4.2.1 Sudut Pandang Gambar

Berikut teknik pengambilan gambar :

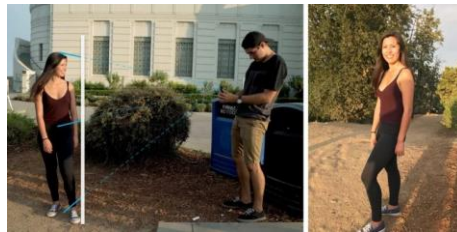
8.4.2.1.1 *Frog Eye View*



Gambar 1. Contoh frog eye (pixel.web.id, 2024)

Frog Eye merupakan sudut pandang kamera dari bawah pada posisi tepat diatas tanah layaknya mata katak memandang, mengambil gambar dari posisi horizontal dimana objek berdiri. *Frog Eye* berfungsi dalam menampilkan perspektif gambar dari bawah agar objek terlihat lebih besar. (pixel.web.id, 2024)

8.4.2.1.2 *Eye Level*



Gambar 2. Contoh eye level (pixel.web.id, 2024)

Pengambilan gambar mengambil sudut sejajar dengan mata objek, yang memperlihatkan pandangan mata seseorang yang berdiri. (Erlyana & Bonjoni, 2014)

8.4.2.1.3 *High Angle*



Gambar 3. Contoh high angle (pixel.web.id, 2024)

Sudut pengambilan gambar tepat diatas objek, pengambilan gambar seperti ini memiliki arti yang dramatik, yaitu kecil atau kerdil. (Erlyana & Bonjoni, 2014)

8.4.2.1.4 Low Angle



Gambar 4. Contoh low angle (pixel.web.id, 2024)

Pengambilan gambar diambil dari bawah objek dengan sudut pengambilan gambar merupakan kebalikan dari *high angle*. (Erlyana & Bonjoni, 2014)

8.4.2.2 Ukuran Gambar (*Frame Size*)

8.4.2.2.1 *Close Up (CU)*



Close Up

Gambar 5. Contoh *close up* (pixel.web.id, 2024)

Gambar *close up* biasanya memiliki komposisi gambar penuh dari leher hingga ke ujung batas kepala yang biasanya fokus kepada wajah. (Metode Skala Likert & Agus Setiono, 2019)

8.4.2.2.2 *Medium Close Up (MCU)*



Medium Close Up

Gambar 6. Contoh *medium close up* (pixel.web.id, 2024)

Gambar medium close up biasanya memiliki komposisi gambar dari dada hingga ke atas kepala (Metode Skala Likert & Agus Setiono, 2019).

8.4.2.2.3 *Medium Shot (MU)*



Medium Shot

Gambar 7. Contoh *medium shot* (pixel.web.id, 2024)

Gambar *medium shot* biasanya memiliki komposisi gambar setengah badan yaitu daritangan hingga ke atas kepala (Metode Skala Likert & Agus Setiono, 2019)

8.4.2.2.4 *Ekteme Long Shoot (ELS)*



Extreme Long Shot

Gambar 8. Contoh *extreme long shot* (pixel.web.id, 2024)

Extreme Long Shot atau *Very Long Shot* adalah pengambil gambar yang menampilkan area disekitar objek secara luas dan dapat dikatakan sangat luas.

Extreme Long Shot berfungsi dalam menampilkan pesan yang ingin disampaikan melalui area disekitar objek (pixel.web.id, 2024)

8.4.2.2.5 Long Shoot (LS)



Long Shot

Gambar 9. Contoh *long shot* (pixel.web.id, 2024)

Gambar *long shot* biasanya memiliki komposisi gambar hampir sama dengan full shot tetapi obyek (tokoh) lebih besar dari latar setting nya. (Metode Skala Likert & Agus Setiono, 2019)

8.4.3 Tahap Pasca Produksi

Tahap pasca produksi adalah tahap terakhir dalam produksi film, video, atau proyek media lainnya setelah proses pengambilan gambar selesai. Ini melibatkan serangkaian aktivitas untuk mengedit, menyusun, dan meningkatkan kualitas hasil akhir. Tahap ini mencakup editing video, compositing, rendering, penyesuaian warna, mixing audio, dan penambahan efek khusus. Tujuannya adalah untuk menghasilkan produk akhir yang sesuai dengan visi awal proyek dan memenuhi standar kualitas yang diinginkan. (M.Suyanto, Directing Of Oscar Winners and box Office, 2023)

8.4.3.1 Editing

Editing video adalah proses mengatur dan menyusun klip video, suara, dan elemen lainnya untuk membuat sebuah karya video yang lengkap. Ini melibatkan potongan, transisi, efek visual, audio, teks, dan pengeditan lainnya untuk

menciptakan narasi visual yang keren dan menarik. Dengan menggunakan Software :

8.4.3.1.1 *Adobe Premiere Pro*

Adobe Premiere Pro adalah salah satu software editing video yang paling populer dan banyak digunakan di dunia industri kreatif. Dikembangkan oleh perusahaan software ternama Adobe, Premiere Pro menawarkan berbagai fitur dan kemampuan yang sangat berguna bagi para editor video. Dengan menggunakan Adobe Premiere Pro, pengguna dapat dengan mudah mengedit, memotong, menggabungkan, dan mengatur video dengan hasil akhir yang profesional. Tidak hanya itu, software ini juga dilengkapi dengan berbagai efek visual, transisi, dan alat bantu lainnya yang dapat memperkaya kualitas dan kreativitas video yang dihasilkan. (geograf.id, 2023)

Adobe premiere Pro di gunakan untuk menyusun mentahan video yang etelah kita ambil agar sesuai. Dan juga digunakan untuk color grading, menambahkan audio.

8.4.3.1.2 *CapCut*

CapCut adalah aplikasi penyuntingan video yang semakin populer dikalangan pengguna media sosial. CapCut efektif dalam mengelola konten audio visual pemerintah,serta dapat meningkatkan daya tarik dan dampak konten tersebut di media sosial. (Alfaisa Hasibuan & Febrina, 2023)

Capcut digunakan untuk menmbahkan efek visual atau text serta digunakan untuk finishing agar video terlihat lebih baik.

8.4.3.2 Compositing

Compositing adalah proses menggabungkan beberapa elemen visual menjadi satu gambar atau klip video. Ini digunakan untuk menciptakan efek khusus, adegan yang tidak mungkin dilakukan secara fisik, atau meningkatkan kualitas visual suatu karya. (M.Suyanto, Directing Of Oscar Winners and box Office, 2023)

8.4.3.3 Rendering

Rendering Proses rendering merupakan proses yang membentuk sebuah penggabungan file – file yang sudah di edit menjadi satu format file sendiri. (Metode Skala Likert & Agus Setiono, 2019)

Rendering adalah proses menghasilkan gambar atau klip video dari data dalam perangkat lunak komputer.

9. GAMBARAN UMUM



Gambar 10. Salah satu tempat di kota solo

Kota Solo, atau Surakarta, adalah kota yang kaya akan warisan budaya, tradisi, dan sejarah yang mendalam di Pulau Jawa, Indonesia. Dikenal sebagai pusat kebudayaan Jawa, Solo memiliki atmosfer yang khas dengan jalan-jalan yang dipenuhi dengan arsitektur tradisional Jawa yang megah. Salah satu daya tarik utamanya adalah Keraton Surakarta, istana kerajaan yang menjadi simbol kejayaan masa lalu. Di sekitar Keraton, terdapat pasar tradisional yang ramai dan warung kopi yang menjadi tempat berkumpulnya warga setempat dan wisatawan. Selain

itu, Sungai Bengawan Solo yang melintasi kota ini menambah keindahan alam dan memberikan kesan romantis, terutama saat matahari terbenam. Kota ini juga dikenal dengan seni dan budaya tradisionalnya, seperti wayang kulit, tarian Jawa, dan musik gamelan. Festival seni dan budaya seringkali diadakan di Solo, menambah warna dan kehidupan bagi kota ini. Dengan kekayaan budaya dan pesonanya yang khas, Solo menjadi tujuan yang menarik bagi wisatawan dan tempat yang inspiratif bagi seniman dan pembuat film. (Nur, Zaida, & Arifin, 2010)

Film ini menceritakan atau berisi tentang seorang pemuda/aktor yang pernah hidup di Kota Surakarta dan ingin mengetahui lebih dalam kota ini lalu ia menjelajahi kota Surakarta dan dijadikan sebuah film oleh aktor tersebut. Lebih tepatnya film ini berisi storytelling tentang kota Surakarta dari sudut pandang aktor

10. PERANGKAT KERAS (*HARDWARE*) DAN PERANGKAT LUNAK (*SOFTWARE*) YANG DIGUNAKAN

10.1 Perangkat Keras (*Hardware*)

Hardware adalah sebuah perangkat keras yang diperlukan dalam setiap perangkat teknologi seperti laptop, komputer, *smartphone*, dan masih banyak lagi. Peran komponen yang satu ini sangatlah penting. *Hardware* yang digunakan pada tugas akhir ini :

- a. Laptop : Acer Aspire E5-476G
- b. RAM : 12GB
- c. SSD : 256GB
- d. Kamera : SONY A6000
- e. Tripod/ *Stabillizer* : Zhiyun Crane Plus

10.2 Perangkat Lunak (*Software*)

10.2.1 Adobe Premiere

Adobe Premiere Pro digunakan untuk pengeditan video yang kuat dengan fungsi-fungsi seperti , efek visual, transisi video, pengeditan audio, pengeditan multi-kamera, judul dan grafik,

10.2.2 CapCut

CapCut digunakan untuk tahap penyelesaian atau pengeditan akhir dalam produksi film “DEPTH OF SURAKARTA” seperti, penambahan subtitle, efek audio.

11. SISTEMATIKA PENULISAN

Berisi paparan garis besar setiap bab yang ada di tugas akhir. Silakan disesuaikan dengan isi tugas akhir penulis.

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi uraian latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penulisan, manfaat penulisan, metode pengumpulan data, teori yang digunakan, perangkat keras dan perangkat lunak yang digunakan, sistematika penulisan, rencana kegiatan.

BAB II GAMBARAN UMUM

Bab ini berisi paparan mengenai uraian gambaran umum objek yaitu kota Surakarta yang terdapat pada objek penulisan, diantaranya sejarah berdirinya, dan aturan-aturan yang berjalan.

BAB III PEMBAHASAN

Bab ini berisi paparan Pada bab ini dipaparkan dari hasil tahapan penulisan.

BAB IV PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran yang mana kesimpulan itu diperoleh dari bukti. Bukti yang ada setelah menjawab pertanyaan yang ada pada rumusan masalah. Sedangkan untuk saran berisi bagaimana penulis menyampaikan jalan keluar yang ada untuk mengatasi masalah dan tidak terlepas dari ruang lingkup penulis.

12. RENCANA KEGIATAN

Untuk menyelesaikan tugas akhir ini penulis telah menyiapkan rencana kegiatan yang berfungsi agar semua kegiatan penelitian dapat berjalan sesuai dengan yang penulis harapkan dan selesai dengan tepat waktu. (Silakan disesuaikan dengan waktu dan kegiatan).

Tabel 1. Rencana Kegiatan

No	Kegiatan	Bulan/Minggu																	
		Maret		April				Mei				Juni				Juli			
		3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Survei Tempat																		
2	Penulisan Proposal																		
3	Pra Pendadaran																		
4	Penyusunan BAB I																		
5	Penyusunan BAB II																		
6	Penyusunan BAB III																		
7	Penyusunan BAB IV																		
8	Ujian Pendadaran																		

DAFTAR PUSTAKA

- Alfaisa Hasibuan, H., & Febrina, R. (2023). *OPTIMALISASI PENGELOLAAN AUDIOVISUAL MENGGUNAKAN APLIKASI CAPCUT*. Retrieved From [Http://Jurnal.Kolibi.Org/Index.Php/Kultura](http://Jurnal.Kolibi.Org/Index.Php/Kultura)
- Erlyana, Y., & Bonjoni, M. (2014). *PERANCANGAN FILM PENDEK "TANYA SAMA DENGAN"*.
- Geograf.Id. (2023). Pengertian Adobe Premiere Pro: Definisi Dan Penjelasan Lengkap Menurut Ahli.
- M.Suyanto. (2020). *CINEMATOGRAPHY OF OSCAR WINNER AND BOX OFFICE*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- M.Suyanto. (2023). *Directing Of Oscar Winners And Box Office*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Metode Skala Likert, D., & Agus Setiono, M. (2019). *Analisa Pengaruh Visual Efek Terhadap Minat Responden Film Pendek Eyes For Eyes Pada Bagian Pengenalan Cerita (Part 1)*. Solo: Agus Setiono, M.
- Nufaidah, A., & Darwinsyah, M. (2021). Peran Director Of Photography Dalam Pembuatan Film Pendek Berjudul "Sampur Lengger Lanang". *Nufaidah, Asti; Darwinsyah, Muhammad*. Retrieved From [Http://Dx.Doi.Org/10.29313/V7i1.27260](http://Dx.Doi.Org/10.29313/V7i1.27260)
- Nur, S., Zaida, A., & Arifin, N. (2010). *SURAKARTA: PERKEMBANGAN KOTA SEBAGAI AKIBAT PENGARUH PERUBAHAN SOSIAL PADA BEKAS IBUKOTA KERAJAAN DI JAWA* Surakarta: *Urban Development As Effect Of Social Changes In Ex-Capital City Of Kingdom In Java*.
- Pixel.Web.Id. (2024). Teknik Pengambilan Gambar. *Pixel.Web.Id*.