

BAB III

KONSEP KARYA

III.1 Konsep Sinematografi

Dalam fotografi dan sinematografi, *Headroom composition* atau ruang kepala adalah konsep komposisi estetika yang membahas posisi vertikal relatif subjek dalam bingkai gambar. *headroom composition* merujuk secara khusus pada jarak antara bagian atas kepala subjek dan bagian atas bingkai, tetapi istilah ini kadang-kadang digunakan sebagai ganti ruang utama, ruang hidung, atau ruang melihat, untuk memasukkan rasa ruang di kedua sisi dari gambar.

Jumlah *headroom composition* yang dianggap estetis adalah kuantitas yang dinamis itu berubah relatif terhadap seberapa banyak bingkai diisi oleh subjek. Daripada menunjuk dan memotret, seseorang harus menyusun gambar agar menyenangkan. Terlalu banyak ruang antara kepala subjek dan bagian atas bingkai menghasilkan ruang mati.

Sinematografi memiliki faktor tambahan berupa pergerakan subjek, pergerakan kamera, dan kemungkinan memperbesar atau memperkecil. *Headroom composition* berubah saat kamera memperbesar atau memperkecil, dan kamera harus secara bersamaan dimiringkan ke atas atau ke bawah untuk menjaga pusat perhatian kira-kira sepertiga dari bagian atas bingkai. Semakin dekat subjek, semakin sedikit ruang kepala yang dibutuhkan. Adapun konsep sinematografi film “Asmaraloka” menggunakan *headroom composition* dengan berbagai *angle* kamera seperti yang telah penulis jabarkan pada bab 2 adalah sebagai berikut.

III.1.1. *Close up*

Dalam *shot* yang menggunakan *angle* kamera *close up*, bagian atas kepala berada di luar bingkai, tetapi konsep *headroom composition* masih berlaku melalui aturan sepertiga (*rule of thirds*). Ini juga berubah ketika seseorang memotret bidikan lebar yang ekstrem. Subjek masih dapat ditempatkan dengan benar dengan menggunakan aturan sepertiga, tetapi memiliki jarak yang cukup besar antara kepalanya dan bagian atas dari bingkai. Akan lebih menyenangkan secara visual untuk memberikan bobot yang sama ke langit dan tanah daripada memastikan ruang kepala yang tepat tercapai.



Gambar III.1. Contoh konsep *angle* kamera *close up* dalam film “Asmaraloka”

(sumber: channel Youtube GDH)

Dimana dalam hal ini penulis menggunakan *angle* kamera *close up* untuk menangkap ekspresi aktor mulai dari raut wajah serta menangkap adegan dialog dalam film “Asmaraloka”.

III.1.2. *Medium close up*

Bidikan *Medium close up* mencakup tubuh bagian atas aktor, biasanya dari pinggang ke atas. Seperti dalam bidikan *close-up*, beberapa latar belakang akan terlihat, tetapi kamera berfokus pada aktor dan emosinya. *Medium close up* biasanya memperlihatkan wajah subjek mulai dari dada sampai kepala. Tipe *shot* ini dapat memperlihatkan emosi subjek. Penerapan *angle* kamera *medium close up* dengan *headroom composition* pada film “Asmaraloka” bertujuan untuk mengatur *frame* yang tepat dalam membidik aktor. Memberikan ruang atas kepala terlalu banyak juga tidak bagus dimata penonton.



Gambar III.2. Contoh konsep *angle* kamera *medium close up* dalam film “Asmaraloka”

(sumber: Warner Bros Pictures)

III.1.3. *Medium shot*

Bidikan sedang atau juga disebut sebagai *medium shot* (MS), atau bidikan pinggang yang ditangkap pada jarak menengah dari subjek adalah cara yang bagus untuk menangkap detail pertunjukan aktor dan sekitarnya. Jarak dari subjek berarti dapat membingkai beberapa aktor sekaligus, dan menangkap semua yang

mereka lakukan dalam adegan (Joseph V. Mascelli, 2010). Penerapan *medium shot* yang diperpadukan dengan *headroom composition* pada film “Asmaraloka” ini digunakan untuk adegan dialog, tetapi juga menggambarkan bahasa tubuh dan lebih banyak pengaturan. Seringkali itu akan membingkai banyak subjek serta sebagian dari latar belakang dan ruang secara umum.



Gambar III.3. Contoh konsep *angle* kamera *medium shot* dalam film “Asmaraloka”

(sumber: studiobinder)

III.1.4. *Medium long shot*

Medium long shot atau tembakan menengah panjang mungkin terdengar membingungkan, tetapi jauh lebih sederhana daripada yang dibayangkan. Namun, ini adalah bidikan yang sangat spesifik yang membingkai karakter dengan cara tertentu. *Medium long shot* juga disebut *medium full shot*, adalah tembakan yang membingkai karakter di sekitar lutut dan ke atas. *Medium long shot* berada di antara *medium shot* dan *full shot*. *Medium long shot* juga disebut sebagai

tembakkan jarak jauh atau tembakan koboi.

Penerapan *medium long shot* yang diperpadukan dengan *headroom composition* digunakan dalam film “Dari Hati” karena kemampuannya menangkap karakter dan elemen adegan lainnya. Dengan menggunakan *medium long shot* memungkinkan penulis untuk membuat bingkai yang sedikit lebih lebar juga membuat penonton dapat melihat emosi karakter melalui ekspresi wajah mereka. Namun, cukup lebar bagi penonton untuk melihat bahasa tubuh dan tindakan karakter.



Gambar III.4. Contoh konsep *angle* kamera *medium long shot* dalam film “Asmaraloka”

(sumber: studiobinder)

III.1.5. *Eye level*

Eye level atau bidikan level mata mengacu pada saat level kamera

ditempatkan pada ketinggian yang sama dengan mata karakter dalam bingkai. Sudut kamera setinggi mata tidak mengharuskan pemirsa untuk melihat mata aktor, juga tidak perlu melihat langsung ke kamera agar bidikan dianggap setinggi mata. Bidikan setinggi mata mensimulasikan penglihatan manusia standar dan dengan demikian menyajikan informasi visual melalui sudut pandang yang sudah dikenal (Joseph V. Mascelli, 2010).

Penerapan *angle* kamera *eye level* yang diperpadukan dengan *headroom composition* pada film “Dari Hati” digunakan untuk sedikit memperkuat karakter sekaligus juga untuk membangkitkan emosi penonton yang kemudian ditujukan untuk membuat penonton bersimpati dan berempati dengan karakter dalam film “Dari Hati”.



Gambar III.5. Contoh konsep *angle* kamera *eye level* dalam film “Asmaraloka”

(sumber: studiobinder)

III.1.6. *Low angle*

Dalam sinematografi, *low angle* adalah bidikan dari sudut kamera yang diposisikan di mana saja di bawah garis mata, mengarah ke atas. Bahkan bisa di bawah kaki karakter yang disebut sebagai bidikan sudut rendah ekstrem. *Low angle* hanyalah salah satu dari banyak sudut kamera yang mungkin dan bahkan dapat digabungkan untuk efek tambahan.

Penerapan *low angle* yang diperpadukan dengan menggunakan *headroom composition* pada film “Dari Hati” bertujuan untuk membuat sebuah obyek seolah tampak lebih besar (raksasa), dominan, percaya diri, serta kuat. Dalam hal ini penulis menggunakan *low angle* untuk membuat karakter Iwan tampak sangat menakutkan, superior dibandingkan Putri dan mendominasi percakapan pada adegan klimaks.



Gambar III.6. Contoh konsep *low angle* kamera dalam film “Asmaraloka”

(sumber: studiobinder)

III.2. Konsep Estetik

Estetika secara etimologi berasal dari kata Yunani yakni *aisthetikos*, yang berarti “keindahan, sensitivitas, kesadaran, berkaitan dengan persepsi sensorik”, yang mana merupakan turunan dari *aisthanomai*, yang berarti "saya melihat,

meraba, merasakan”. Kata estetika pertama kali digunakan oleh filsuf Alexander Gottlieb Baumgarten pada 1735 untuk pengertian ilmu tentang hal yang bisa dirasakan lewat perasaan (sumber: <https://id.wikipedia.org/wiki/Estetika>, diakses pada 29 Agustus 2021).

Estetika dapat memberikan tekanan pada pengalaman seni sebagai suatu sarana untuk mengetahui kesempurnaan pengetahuan hidup (Kartika 2004, 5). Pada dasarnya konsep estetika merupakan suatu konsep penciptaan yang berhubungan dengan rasa dalam menilai keindahan. Tiap orang mempunyai caranya masing-masing dalam menilai suatu keindahan pada sebuah karya seni. Hal ini yang kemudian memunculkan suatu konsep dalam estetika, yakni konsep *the beauty and the ulgy*, dimana keindahan tidak selalu memiliki rumusan tertentu, ia berkembang sesuai penerimaan masyarakat terhadap ide yang dimunculkan oleh pembuat karya (sumber: <https://id.wikipedia.org/wiki/Estetika>, diakses pada 29 Agustus 2021).

Segei Eisenstein menjabarkan empat unsur estetika dalam bukunya “*Film Form and The Film Sense*” (1959). Empat unsur estetika tersebut meliputi: Sinematografi, *mise-en-scene* (yang meliputi: tata cahaya, tata artistik, kostum dan tata rias), montase dan suara. Adapun empat unsur estetika dalam film “Asmaraloka” adalah sebagai berikut.

III.2.1. Konsep Tata Cahaya

Konsep pencahayaan yang penulis terapkan pada film Asmaraloka tidak

banyak menggunakan elemen cahaya, seperti cahaya biru, kuning atau cahaya lainnya. Penulis menerapkan cahaya natural seperti cahaya putih dengan pengaturan pencahayaan di kamera yang *flat* untuk kemudian penulis maksimalkan pada proses editing. Hal ini untuk menghindari pembiasan cahaya yang mantul dan tertangkap di kamera akibat dari warna latar dinding rumah yang lebih mencolok daripada warna *lightintg*.

Ada dua *lighting* yang penulis gunakan dalam film Asmaraloka, yakni *lighting* pertama bertujuan untuk menerangkan area sekitar dan *lighting* kedua untuk menimalisir *shadow* yang terdapat dibagian wajah aktor. Penerapan dua *lighting* tersebut yang masing-masing cahayanya berwarna putih kemudian akan dimaksimalkan kembali pada proses editing yakni dengan *color grading* sedikit kekuningan dan gradiasi biru untuk membuat film terasa dramatis.



Gambar III.7. Contoh konsep *color pallete* dalam film “Asmaraloka”

(sumber: <https://www.pinterest.ca/pin/716142778217509989/>)

III.2.2. Konsep Tata Artistik

Konsep tata artistik yang penulis gunakan dalam film Asmaraloka sangat

natural seperti halnya kehidupan sehari-hari, dimana terdapat perabotan rumah seperti sofa, meja, piring, gelas, kasur, bantal dan yang lain. Beberapa elemen pendukung artistik seperti pot bunga diletakkan pada ruang tamu untuk menambah kesan ‘terlihat rame’ dan lebih estetik. Peletakan posisi artistik dipilih begitu strategis dengan mencocokkan warna latar dinding serta baju yang dikenakan oleh aktor kemudian juga diatur sedemikian rupa agar meninggalkan banyak ruang yang nantinya dapat digunakan untuk *lighting*.



Gambar III.8. Contoh konsep artistik film “Asmaraloka”

(sumber: CJ Entertainment)

III.2.3. Konsep Kostum dan Tata Rias

Konsep kostum dan tata rias yang penulis gunakan dalam film ini juga sangat natural. Hal ini kembali lagi pada cerita film Asmaraloka yang memang menggambarkan kehidupan sehari-hari masyarakat Indonesia, dimana pakaian yang digunakan adalah pakaian sehari-hari yakni untuk yang pria adalah celana

jeans atau keper dan baju kaos ataupun kemeja. Sementara untuk yang wanita mengenakan hijab, memakai baju berlengan panjang dengan tipe baju seperti baju gamis atau baju kemeja dan memakai celanan jeans atau celana keper.



Gambar III.9. Contoh konsep kostum film “Asmaraloka”

(sumber: MD Entertainment)

III.3. Konsep Produksi

Pendekatan konseptual penciptaan berkaitan erat dengan ide, tujuan dan kajian sumber, berisi penjelasan singkat tentang pemaparan konsep yang dipilih sebagai dasar penggarapan karya seni. Adapun pendekatan konseptual penciptaan film pendek “Asmaraloka” adalah sebagai berikut.

III.3.1. Konsep dasar

Konsep dasar penciptaan film pendek “Asmaraloka” berawal dari

pengamatan penulis terhadap fenomena berpacaran yang berkembang dimasyarakat. Sebuah ajakan untuk berpacaran setelah menikah sering terdengar dikalangan anak muda. Apakah nikah muda efektif bagi generasi saat ini? Pertanyaan itu yang coba penulis angkat menjadi pesan utama dalam film pendek “Asmaraloka”.

III.3.2. Konsep cerita

Konsep cerita film pendek “Asmaralokas” berkisah tentang Iwan dan Putri, dua remaja yang menikah muda melalui taaruf dan harus menjalani kehidupan rumah tangga, dimana keduanya ternyata menyimpan masa lalu dan enggan untuk terbuka satu sama lain. Hal itu kemudian menjadi konflik utama dalam cerita ini.

III.3.3. Konsep videografi

Head room composition tidak hanya mengatur jarak antara bagian atas kepala dan bagian *frame*, tetapi juga menjadi acuan *cropping* dalam menentukan *aspect ratio* film. Pada penciptaan film “Asmaraloka” terdapat banyak adegan yang memakai *medium shot*, *long shot*, *medium close up*, *close up*, *over the shoulder* hingga *two shot* yang kesemua *angle* tersebut merupakan *angle camera* dengan bidikan yang lebih berfokus pada bagian tubuh atau wajah objek, sehingga mengatur ruang antar bagian atas kepala objek dengan layar menggunakan *head room composition* adalah metode yang tepat.

Sesuai dengan pernyataan Roy dan Bowen bahwa “ketika penonton

menyaksikan aktor di layar, mereka akan paling sering melihat wajah aktor tersebut, terutama di bagian mata dan mulut” (Roy Thompson & Christopher Bowen, 2009).

III.3.4. Identitas karya

Sebuah karya seni terutama film tentunya memiliki suatu identitas yang dapat menjadi acuan dalam merepresentasikan karya tersebut dihadapan orang banyak. Melalui identitas karya, penonton dapat mengetahui arah dan tujuan karya seni itu dibuat dan hal apa yang ingin coba disampaikan, meskipun begitu, identitas karya tidak dapat menggambarkan secara keseluruhan. Adapun identitas karya film “Asmaraloka” adalah sebagai berikut.

- Judul : Asmaraloka
- Kategori film : Film fiksi
- Format film : Film pendek
- Genre : Romance
- Target penonton : Remaja, Dewasa
- Durasi : 17 – 20 menit.
- Bahasa : Bahasa Indonesia
- Aspek ratio : 2.35:1 *cinemascope*
- Tema : Pacaran, Pernikahan.

III.4. Konsep Teknis

Penempatan kepala di dalam bingkai sangat penting, itulah sebabnya

sinematografer memiliki pedoman *Headroom Composition*. *Headroom Composition* secara khusus mengacu pada seberapa banyak atau sedikit ruang yang ada di antara bagian atas kepala aktor dan tepi atas bingkai yang direkam. Karena ruang layar sangat mahal, sayang untuk menyia-nyiakannya, jadi sinematografer sering mengatur bingkai tersebut untuk dipotong tepat di atas kepala dalam bidikan yang lebih ketat (Roy Thompson & Christopher Bowen, 2009).

Dalam bidikan yang lebih lebar, seorang sinematografer juga harus mempertimbangkan berapa banyak ruang atas layar yang diinginkan. Kecuali memang membutuhkan ruang ekstra di atas kepala, sinematografer harus melakukannya demi informasi lebih lanjut di bingkai tengah. Saat meninjau contoh bidikan yang lebih dekat, sinematografer akan melihat betapa pantas atau tidaknya memotong bagian rambut dan bagian atas kepala aktor untuk menjaga mata dan mulut dibingkai dengan baik dalam ruang layar. Jadi, secara umum, sinematografer mencoba untuk tidak memberikan terlalu banyak ruang kepala karena akan membuang ruang layar dan dapat merusak komposisi keseluruhan (Roy Thompson & Christopher Bowen, 2009).



Gambar III.10. Contoh konsep teknis *headroom composition* film “Asmaraloka”

(sumber: <https://medium.com/i-m-h-o/the-rule-of-thirds-for-vine-ab816a0351b1>)

III.5. Metode Penciptaan

Proses pembuatan film dilakukan melalui beberapa tahapan yang membutuhkan suatu perencanaan dengan membuat analisis situasi, menyusun strategi yang meliputi: sumber dan ide penciptaan, tema dan konsep, tujuan pembuatan, premis dan sinopsis, naskah dan *treatment* serta banyak lagi lainnya. Adityo B. Hardoyo (2020: 13) dalam jurnalnya yang berjudul “Tahapan Produksi Film” mengatakan, proses produksi film diibaratkan sebuah sistem, mempunyai komponen yang saling berkaitan dan tidak dapat dipisahkan.

Proses pembuatan film yang memiliki perencanaan dan persiapan yang matang akan menghasilkan suatu karya terbaik. Melalui skripsi karya ini penulis membuat suatu perencanaan dan persiapan untuk proses pembuatan film “Asmaraloka” yang meliputi beberapa tahapan diantaranya adalah sebagai berikut.

III.5.1. Persiapan

Di tahap persiapan ini penulis melakukan membaca jurnal yang membahas *head room composition* sebagai metode penciptaan yang penulis pilih. Kemudian penulis menonton video di Youtube yang membahas *head room composition* yakni di *channel* Youtube studiobinder, pembahasannya cukup lengkap dengan menjelaskan *head room composition*, penerapan *head room composition* dilapangan, fungsinya serta pengaruh *head room composition* pada sebuah film.

III.5.2. Elaborasi

Di tahap elaborasi ini penulis melakukan pengamatan terhadap film – film yang menggunakan *head room compisition* dengan menonton beberapa film yang menggunakan *head room compisition*. Dari hasil menonton tersebut, penulis kemudian melakukan praktek sederhana dengan menggunakan kamera *handphone* untuk mencoba *head room compisition* pada salah satu adegan yang ada pada film “Asmaraloka”.

III.5.3. Sintesis/Pra-produksi

Pada proses pra-produksi ini, penulis mempersiapkan rancangan visual, mulai dari membedah naskah, membuat *shortlist*, *ploorplan*, sampai membuat *storyboard*. Proses pra-produksi meliputi yang diantaranya adalah sebagai berikut.

a. Penulisan naskah

Sebuah cerita film akan ditulis kedalam sebuah naskah agar semua orang yang terlibat pada pembuatan film tersebut dapat mengerti dan memahami hal-hal apa saja yang akan ditampilkan oleh film. Naskah film adalah sesuatu yang penting yang benar-benar harus ditulis oleh orang yang mampu menulis naskah dengan benar, agar saat naskah yang dibagikan dapat dimengerti oleh kru film dan pemain.

b. Membentuk kru

Film bukan dibuat oleh satu orang saja melainkan oleh banyak orang yang menghabiskan waktu, tenaga, pikiran serta kerja kerasnya demi bisa mewujudkan film hingga sampai disaksikan oleh penonton. Kru film dipilih berdasarkan orang yang punya pengetahuan dan wawasan

terhadap pembuatan film. Berikut kru film “Asmaraloka”.

KRU FILM “ASMARALOKA”		
No.	Nama	Posisi
1	Ridho Pratama Tammi Ayu Pradita	Produser
2	Anggi Pradana	Sutradara
3	Arif Sukria Hidayat	Penulis naskah
4	Ridho Pratama	Penata gambar & Kamera
5	M. Bayu Putra Pratama	Penata cahaya
6	Irwanda Prasetya	Penata suara
7	Pitri Ramadani	Penata artistik
8	Tri Wulandari	Penata busana
9	Tammi Ayu Pradita	Penyunting gambar

Tabel III.1. Kru film “Asmaraloka”

c. Membedah naskah

Breakdown script atau membedah naskah merupakan salah satu hal yang harus dilakukan pada proses pra-produksi. Dengan membedah naskah, para kru termasuk penulis yang merupakan *director of photography* (D.O.P) pada film “Asmaraloka” akan lebih mengeti serta memahami visual yang ingin dibuat pada produksi nanti.

d. Mencari pemain

Dari naskah yang sudah dibedah kemudian penulis bisa mendapatkan kriteria pemain yang ingin dicari. Pemain tersebut haruslah berdasarkan kriteria yang ada dinaskah. Mampu melakukan adegan – adegan yang tertulis dinaskah. Seorang pemain akan di *casting* terlebih dahulu sebelum dipilih. Berikut karakter pemain dalam film “Asmaraloka”

Character Design		
No.	Nama Karakter	Iwan
1	Peran dalam film	Karakter Utama
2	Sifat	Suka memberikan harapan palsu.
3	Ciri bicara	Agak medot, lembut, sopan
4	Penampilan	Celana jeans, kemeja, dalamnya kaos oblong
No.	Nama Karakter	Putri
1	Peran dalam film	Karakter utama
2	Sifat	Pemalu, penakut, diam-diam menghanyutkan
3	Ciri bicara	Pelan. Kadang kuat pas lagi bercanda.
4	Penampilan	Berhijab. Celana keper.

Tabel III.2. Character design film “Asmaraloka”

e. *Recce*

Recce adalah mencari lokasi yang akan dipakai untuk kebutuhan produksi. Pada penciptaan film pendek “Asmaraloka” tidak terdapat banyak lokasi yang dipakai. Hanya dibutuhkan satu buah rumah yang mempunyai halaman, jauh dari kota dan jauh dari kebisingan.

f. *Shortlist*

Shortlist dibuat berdasarkan naskah yang sudah dibedah, dengan menulis seluruh *shot* dan *angle camera* pada tiap – tiap adegan sehingga pada proses produksi *shortlist* bisa dijadikan acuan pengambilan gambar yang membuat proses produksi menjadi lebih cepat.

g. *Floorplan*

Fungsi dari *floorplan* untuk mempermudah posisi kamera serta mengatur pelatakan cahaya. *Floorplan* dibuat berdasarkan lokasi produksi, dengan cara membuat sebuah denah lalu membuat titik yang diberi kode L (sebagai *lighting*) dan C (sebagai *camera*).

h. *Storyboard*

Storyboard adalah suatu gambar rekaan adegan yang dibuat berdasarkan naskah. Fungsi *storyboard* untuk memberitahu kepada seluruh kru mengenai posisi kamera, *angle*, *shot* serta posisi aktor. Dengan melihat *storyboard* seluruh kru termasuk aktor akan dapat lebih mengerti.

i. *Reading*

Reading adalah sebuah proses membaca naskah bersama pemain, sutradara dan penulis naskah. Tujuannya untuk memperkenalkan karakter film kepada para pemain sekaligus melakukan latihan ringan dengan pemain melafalkan dialog yang ada di dalam naskah.

j. Rapat produksi

Rapat produksi dilakukan sebelum produksi, tujuannya mengecek ulang segala persiapan, menyamakan kembali visi dan misi serta menentukan jadwal produksi.

III.5.4. Realisasi/Produksi

Pada proses produksi ini, penulis bertanggung jawab sebagai penata kamera (D.O.P) akan merealisasikan semua rancangan yang sudah penulis buat, baik secara tertulis seperti *shortlist & ploorplan* maupun secara visual seperti, *storyboard* serta menerapkan *head room composition* untuk mengambil gambar yang menggunakan *angle camera* seperti, *medium shot, long shot, medium close up, close up, dan two shot.*

III.5.5. Penyelesaian/Pasca Produksi

Penyelesaian adalah proses pasca-produksi, dimana pada proses ini semua audio dan gambar yang telah diambil dikumpulkan lalu dilakukan penyuntingan gambar. Adapun proses pasca-produksi adalah sebagai berikut.

a. Offline Editing

Proses penyuntingan ini hanya menyusun gambar dan audio yang telah diambil saat produksi. Gambar dan audio akan disusun sesuai dengan yang ada dinaskah.

b. Music Scoring

Proses pembuatan musik untuk menjadi latar dalam sebuah film. Musik ini biasanya dikerjakan oleh orang yang memang mengerti

musik atas berdasarkan dari arahan sutradara.

c. *Sound Mixing*

Proses ini merupakan pengolahan antara audio dan musik sehingga suaranya tidak saling bertabrakan.

d. *Editing Online*

Proses penyuntingan ini adalah penyempurnaan dari proses semua proses. Di proses ini gambar yang telah disusun pada *offline editing* akan diberi warna yang lebih bagus dan menarik sesuai dengan visi dan misi yang dibawa oleh sutradara.

III.5.6. Jadwal Pelaksanaan

Jadwal pelaksanaan penting untuk dibuat agar penciptaan film pendek “Asmaraloka” berjalan sesuai dengan waktu yang sudah ditentukan agar juga prosesnya tidak memakan waktu yang terlalu lama. Adapun jadwal pelaksanaan dalam film pendek “Asmaraloka” dibagi menjadi tiga yaitu praproduksi, produksi dan pascaproduksi.

No.	Tahapan Produksi	Maret											April	
		21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	1	2
1	Development													
	Penentuan ide & konsep	•												
	Riset & pengamatan							•						

