

BAB III

KONSEP KARYA

III.1. Konsep Penciptaan

Konsep penciptaan dalam film fiksi berjudul Warisan memperlihatkan sebuah harta yang di rebutkan oleh sekeluarga yang sangat serakah lalu terjadi pembunuhan antara keluarga dengan keluarga lainnya. Di dalam film warisan penulis menerapkan teknik komposisi dinamis dan statis agar membangun unsur emosional kepada tokoh utama dan tokoh lainnya. Kemudian menentukan kategori-kategori, karakter-karakter, sifat-sifat, yang hendak digunakan sebagai konsep penciptaan.

Adapun pendekatan konseptual penciptaan film fiksi Warisan adalah sebagai berikut:

A. Konsep cerita

Konsep cerita yang yang digunakan dalam film Warisan mengambil sudut pandang emosional kepada tokoh utama ataupun tokoh lainnya, tokoh utama berperan penting di dalam film Warisan dan menghasilkan konsep cerita yang memiliki konflik, penekanan emosional dan ketakutan dalam film Warisan.

B. Konsep Teknik Kamera

Penulis memakai teknik kamera Komposisi Dinamis dan Statis pada film Warisan menunjukkan sebuah film yang bergenre Horor trailer yang didalamnya menekan kan emosional dan ketakutan kepada tokoh. Melalui *Shot* kamera yang

di ambil oleh videographer yaitu *medium shot* , *long shot*, *exteram long shot* Yang digunakan untuk mendukung senmatografi agar penonton ikut merasakan apa yang dilihat di dalam frame dan dapat membangun emosional kepada tokoh utama.

1. Shot list

Adapun shot list yang menjadi kebutuhsn dalam penciptaan film Warisan dengan menulis shot dan angel yang dipakai dalam tiap adegan sehingga pada proses produksi shot list menjadi acuan untuk penata kamera agar lebih cepat dalam melaksanakan film.

**Tabel III.1. Shot list film Warisan, Sumber :
(Nadila Azmi, 2023)**

Scene	Visual	Shot size	Cam level	Movement	Equipment
5	Joko dan adit tellah sampai kerumah neneknya si joko dan adit sangat ketakutan melihat rumah nenek joko yang sangat horror dan seram	LS	<i>Low Angel</i>	<i>Still+Handheld</i>	Sony A6300
6	Nenek kasmi menawarkan makan dan minum kepada joko dan adit	MS	High angel	Still	Tripod +sony A6300
8	Joko menghampiri adit untuk menceritakan kejadian yang	MCU	<i>Hgh Angel</i>	<i>Still+Handheld</i>	Sony A6300

	terjadi di malam hari saat kakek mengetuk pintu dan nenek menghampiri joko dengan keadaan muka yang panik				
14	Saat nenek kasmi menusuk adit dari belakang sampai berulang kali sehingga adit terjatuh dan tidak sadarkan diri	MLS	<i>Low angel</i>	<i>Still</i>	Gimbal+ Sony A6300
14	Nenek kasmi mulaimengejar joko dan joko menjauhi ruangan itu dan nenek pun terus mengejar joko sambil membawa pisau dan parang	ELS	Low Angel	Still	Gimbal+ SonyA6300
16	Joko mulai bangkit dari tempat tidur sambil menuju ke lokasi suara ketukan. Joko melihat kakek mengetokkan kepalanya ke pintu	CU	Eye Level	Rotate 90 + Pan + Handhled	Lens 35mm + Gimbal
17	Kakek berhenti	MCU	High Level	Still + Handheld	Lens 35mm + Gimbal

	mengantukan kepalanya. kemudian melihat joko & adit, lalu kakek mengambil palu, mereka jadi sangat ketakutan.				
17	Nenek kasmi mendekati kakek dan marah-marrah, kakek pun menjadi ketakutan. Nenek kasmi membawa kakek menuju kamar.	LS	Knee Level	Track In	Lens 16mm + Dolly Track
18	Adit menempelkan telinganya ke dinding ruangan. suara misterius terdengar. wajah adit ketakutan.	CU	Eye Level	Still	Lens 16mm + Tripod
18	Wajah kakek tiba tiba ketakutan melihat ke arah adit, dan kakek maju ke arah adit dengan membawa senjata	MS	Top Shot	Still + Handheld	Lens 16mm + Gimbal
19	Di depan pintu	LS	Hip Level	Pan Right + Handheld	Lens 16mm + Gimbal

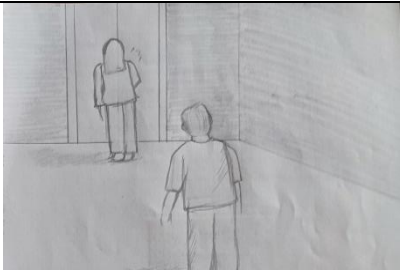
	ruangan rahasia, sudah berdiri nenek kasmi dengan membawa pisau sambil mendekati adit.				
19	Joko melihat kakek & adit sudah berlimpah darah. nenek kasmi menyadari kehadiran joko dan mengejarnya.	LS	Top Shot	Track	Lens 16mm
20	Joko lari keluar rumah menuju hutan, kakinya menabrak sebuah Pohon besar dan tak sadarkan diri.	MCU	High Level	Still + Handheld	Lens 35mm + Gimbal
20	Nenek kasmi mulai mengkuliti wajah joko. Joko teriak kesakitan dan nenek kasmi langsung menggorok leher joko	MCU	Eye Level	Still	Lens 16mm + Tripod

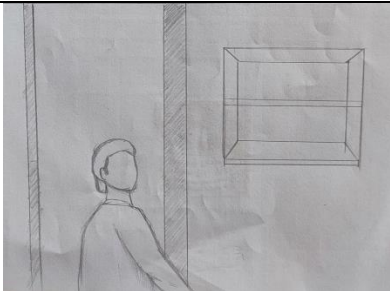
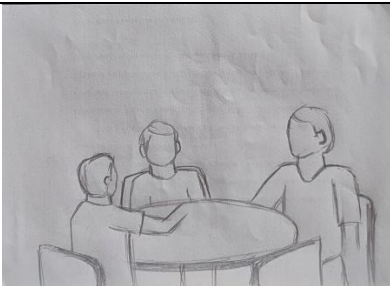
2. Storyboard

Storyboard adalah serangkaian gambar atau ilustrasi berurutan yang digunakan untuk merencanakan dan menggambarkan urutan adegan dalam

sebuah film, video, atau produksi visual lainnya. Storyboard membantu para pembuat film dan animator dalam merancang alur cerita, komposisi visual, pengaturan kamera, dan tata letak adegan sebelum proses produksi sebenarnya dimulai.

**Tabel III.2. Storyboard film Warisan, Sumber :
(Nadila Azmi, 2023)**

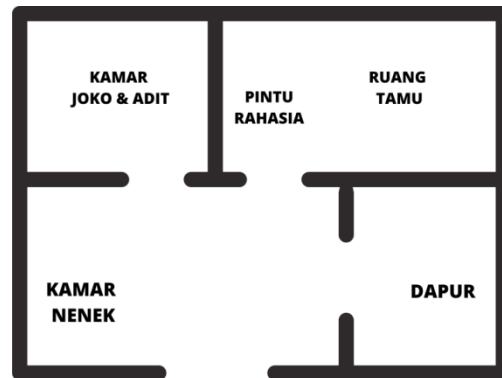
Scene	Storyboard	Adegan
1		Seorang wanita sedang berjalan di halaman rumah, tiba-tiba ada seseorang yang mengikutinya dan menyusuknya dari belakang.
5		saat nenek mengayunkan parangnya. tiba tiba dari belakang, kakek memukul kepala nenek dari belakang menggunakan kayu. nenek kasmi terjatuh.
8		joko mulai bangkit dari tempat tidur menuju ke lokasi dimana suara ketukan pintu berbunyi
9		joko melihat kakek mengetokkan kepalanya ke pintu yang tidak tau itu ruangan apa secara terus menerus

16		adit berjalan perlahan-lahan agar tidak menimbulkan suara. langkah adit semakin mendekat ke arah ruangan rahasia.
18		nenek kasmi mulai mengejar joko sambil membawa pisau dan parang.
6		nenek langsung kaget dan merasa tidak senang hati (sambil memperlihatkan ekspresi tidak senang)
19		joko dan kakek duduk di ruang tengah meminum teh manis sambil mendengarkan kakek bercerita

3. Floor plan

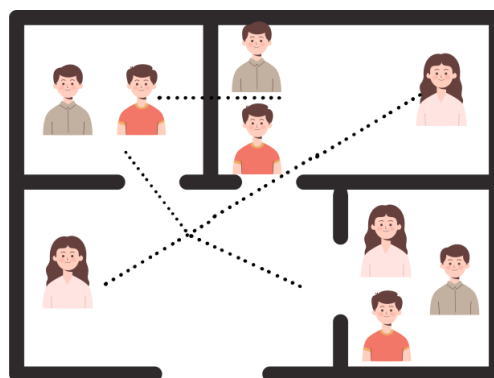
Floor plan dalam film adalah rancangan skematik yang menggambarkan tata letak set atau lokasi pengambilan gambar dari sudut pandang atas. Ini memberikan pandangan bird's-eye view (dari atas) yang memperlihatkan ruang dan struktur tempat pengambilan gambar, termasuk posisi kamera, penempatan aktor, dan elemen-elemen penting lainnya. Floor plan digunakan

dalam produksi film untuk merencanakan dan memvisualisasikan komposisi visual dalam suatu adegan.



**Gambar III.1. Floor plan film Warisan, Sumber :
(Nadila Azmi, 2023)**

Gambar III.1 memperlihatkan floor plan atau denah lokasi film Warisan yang mencakup kamar yang Joko & Adit tempati, kamar nenek, ruang dapur, ruang tamu dan pintu rahasia. Floor plan ini memberikan informasi penting kepada kru film untuk lebih detail mengetahui struktur penampatan sehingga dapat mempermudah mengatur posisi artistik, pencahayaan maupun kamera.



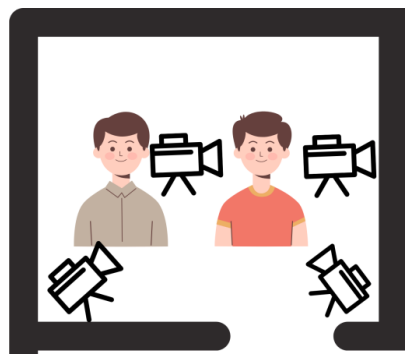
**Gambar III.2. Floor plan film Warisan, Sumber :
(Nadila Azmi, 2023)**

Gambar III.2. memperlihatkan posisi karakter di ruangannya masing-masing serta memperlihatkan pergerakan mereka kemana-mana saja. Dapat

dilihat, karakter nenek Kasmi bergerak dari kamar menuju dapur, kemudian ke ruang tamu saat mempersilahkan Joko dan Adit untuk meminum teh. Sedangkan pergerakan Joko & Adit diperlihatkan dari kamar kemudian ke ruang tamu. Adapun satu pergerakan berbeda, dimana Joko & Adit mendengarkan suara ketukan dari pintu rahasia yang kemudian menuntun mereka menuju pintu tersebut.

4. *Camera plan*

Camera plan adalah rancangan yang merencanakan pergerakan kamera dalam setiap adegan film. Camera plan mencakup jalur pergerakan kamera, posisi kamera, dan sudut pandang yang akan digunakan. Camera plan membantu Pengkarya dan sutradara dalam merencanakan pergerakan kamera yang tepat untuk menghasilkan komposisi visual yang diinginkan, mempertahankan konsistensi pencahayaan, dan menyoroti elemen penting dalam adegan.



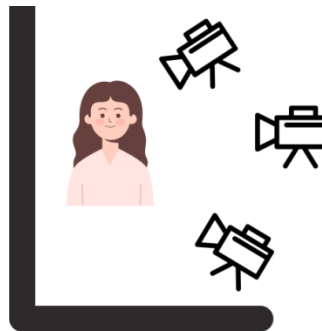
**Gambar III.3. Camera plan film Warisan, Sumber :
(Nadila Azmi, 2023)**

Gambar III.3. menunjukkan posisi kamera yang akan digunakan saat pengambilan adegan Joko dan Adit di dalam kamar.



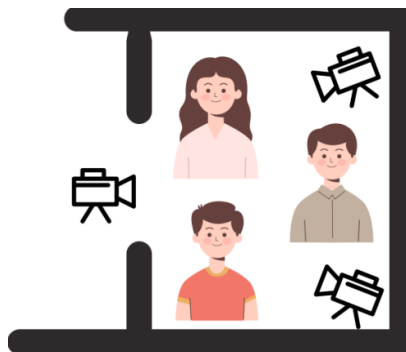
**Gambar III.4. Camera plan film Warisan, Sumber :
(Nadila Azmi, 2023)**

Gambar III.4. menunjukkan posisi kamera yang akan digunakan saat pengambilan adegan Joko, Adit dan Nenek Kasmi di ruang tamu.



**Gambar III.5. Camera plan film Warisan, Sumber :
(Nadila Azmi, 2023)**

Gambar III.5. menunjukkan posisi kamera yang akan digunakan saat pengambilan adegan Nenek Kasmi di dalam kamarnya.



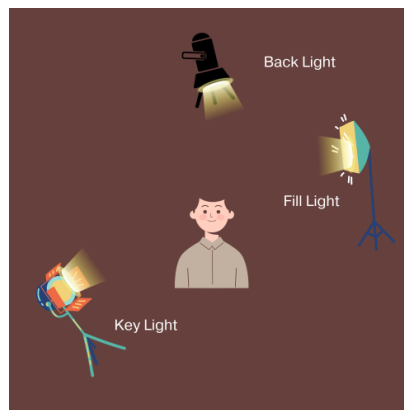
**Gambar III.6. Camera plan film Warisan, Sumber :
(Nadila Azmi, 2023)**

Gambar III.6. menunjukkan posisi kamera yang akan digunakan saat

pengambilan adegan Nenek Kasmi di dapur.

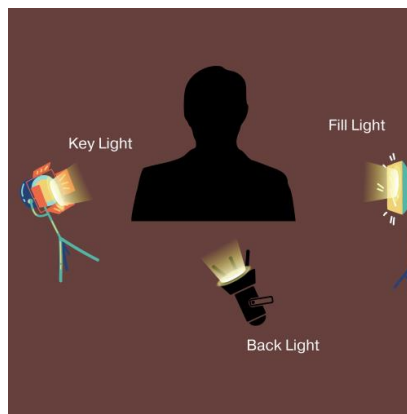
5. *Lighting plan*

Lighting plan adalah rancangan yang merinci pencahayaan yang diperlukan dalam setiap adegan film. Lighting plan mencakup penempatan lampu, jenis lampu yang digunakan, intensitas cahaya, dan efek khusus yang diperlukan. Lighting plan membantu Pengkarya dalam menciptakan atmosfer yang diinginkan, menyoroti elemen penting, dan mempertahankan konsistensi pencahayaan antara adegan.



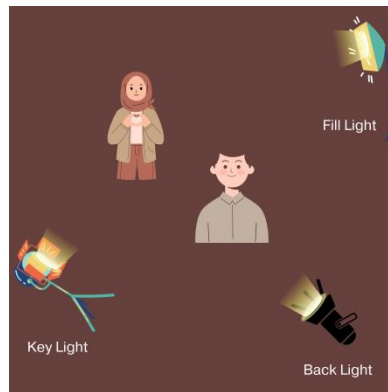
**Gambar III.7. Lighting plan film Warisan, Sumber :
(Nadila Azmi, 2023)**

Gambar III.7. memperlihatkan posisi lighting saat adegan Adit hendak memeriksa ruang rahasia.



**Gambar III.8. Lighting plan film Warisan, Sumber :
(Nadila Azmi, 2023)**

Gambar III.8. memperlihatkan posisi lighting saat adegan kakek memperlihatkan dirinya kepada Adit dan Joko.



**Gambar III.9. Lighting plan film Warisan, Sumber :
(Nadila Azmi, 2023)**

Gambar III.9. memperlihatkan posisi lighting saat adegan seorang wanita yang diam-diam mengendap di halaman rumah dan diikuti oleh seorang pria yang kemudian menyusuknya.

III.2. Konsep teknis

Konsep teknis berisi penjelasan tentang rencangan teknis yang sesuai dengan kebutuhan proses produksi. Penjelasan ditulis secara lengkap dan detail, sehingga mudah di pahami tentang karya yang dibuat. Berikut tahapan teknis dari setiapbagiannya:

A. Pra produksi

1. Membentuk tim produksi

Hal yang utama bagi pra produksi adalah membentuk tim produksi, penata kamera membentuk tim dan berdiskusi panjang bersama dengan sutradara dan juga editor dalam mewujudkan film fiksi Warisan. Karena film tidak bisa diciptakan oleh satu orang saja melainkan oleh beberapa orang yang memberi waktu, tenaga, pikiran, serta kerja keras sesama tim hingga menciptakan karya film fiksi yang terbaik.

2. Membuat ide

Dalam sebuah film tentunya berisi tentang visual yang diadaptasi dari sebuah ide cerita, yang kemudian dituangkan melalui scenario naskah. Dalam film Warisan ide cerita diadaptasi dari pemikiran seluruh tim produksi sehingga dapat tercipta sebuah naskah yang berisi tentang cerita yang berjudul Warisan.

3. Membedah naskah

Pada rangkaian proses pra produksi membedah naskah juga menjadi hal penting sebelum dilakukannya produksi film, di dalamnya akan terlihat bagian mana yang dirasa terdapat kekurangan ataupun kelebihan. Dengan dilakukannya pembedahan naskah maka akan dapat menghasilkan kesimpulan cerita yang paling baik dan diangkat di film Warisan.

4. Menentukan pemain

Dari naskah sudah dibedah maka tim produksi sudah menentukan pemain yang bagaimana dapat cocok sebagai pemeran dalam film fiksi Warisan. Tentunya dengan melalui casting actor setiap pemain akan di pilih sesuai karakter yang ada di dalam naskah tersebut.

5. *Recce*

Pada bagian ini tim produksi mencari lokasi yang akan digunakan dalam film Warisan, untuk film warisan sendiri, lokasi yang penting adalah lokasi rumah panggung yang dinamakan didalam rumah itu terdapat konflik dalam film Warisan.

6. Persiapan peralatan

Adapun dalam menjalankan persiapan produksi, penatra kamera memakai beberapa peralatan dalam menciptakan film Warisan.

**Tabel III.3. Peralatan pada film Warisan, Sumber :
(Nadila Azmi, 2023)**

Nama alat	jumlah	Penjelasan
Kamera	2	Sony a6400
Tripot	2	Penyanggah kamera
Lighting	3	Menghidupkan lighting
Sound record	1	Saramonic
Kleper	1	Penghitung jumlah take
Gimbal	1	Untuk kamera tidak goyang

7. Tokoh / Karakter

Dalam film warisan penentuan tokoh yang diinginkan juga harus sesuai dengan cerita yang dibuat didalamnya, di dalam film ini tokoh yang diperlukan berjumlah 4 orang dengan deskripsi dan watak yang berbeda – beda. Berikut ini table karakter tokoh sebagai berikut:

**Tabel III.4. Karakter dalam film Warisan, Sumber :
(Nadila Azmi, 2023)**

Tokoh	Kreteria
Joko	- Kulit mencoklat - Rasa ingin tau yang kuat - Kalem - Berusia 20 tahun
Adit	- Kulit Mencoklat - Keras kepala - Humoris
Nenek kasmi	- Kulit mencoklat - Jahat - Licik - Berusia 50 tahun
Suami nenek kasmi	- Pendiam - Baik - Memiliki karakter yang susah ditebak - Berusia 52 tahun

8. Rapat tim

Hal ini dilakukan sebelum kegiatan produksi berlangsung, fungsinya untuk mengecek ulang semua persiapan maupun perlengkapan, untuk mengatur jadwal produksi yang di sepakati.

B. Produksi

Pada proses produksi ini, pengkarya bertanggung jawab sebagai (D.O.P) yang akan merealisasikan semua rancangan yang telah dibuat, baik secara tertulis maupun seperti shotlist serta menerapkan teknik kamera *Medium shot*, *Long shot*. *Exteram long shot*, *medium long shot*. Beberapa tugas pengkarya sebagai D.O.P pada produksi film Warisan adalah sebagai berikut.

1. Mengatur Kamera dan Pencahayaan

Pengkarya memimpin tim kamera dalam mengatur kamera, lensa, dan pencahayaan sesuai dengan rencana sinematik. Mengatur pencahayaan untuk mencapai efek visual yang diinginkan dan memastikan kejelasan gambar.

2. Mengatur Komposisi Visual

Pengkarya memastikan komposisi visual yang baik dalam setiap adegan. Memperhatikan garis pandang, framing, penempatan objek, dan komposisi ruang negatif untuk mencapai efek yang diinginkan.

3. Mengatur Gerakan Kamera

Pengkarya memimpin pergerakan kamera yang diperlukan, seperti pergerakan pan, tilt, atau tracking shots, sesuai dengan visi kreatif film.

4. Memantau Perekaman

Pengkarya memantau perekaman kamera secara keseluruhan untuk memastikan kualitas gambar, pencahayaan, dan komposisi yang baik.

C. Pasca produksi

Setelah semua rangkaian produksi selesai dilaksanakan, hasil pengambilan video disusun melalui laptop lalu dimasukkan ke dalam flashdisk ataupun harddisk yang kemudian diserahkan kepada bagian tim editor untuk melaksanakan penyuntingan film Warisan yang akan dibuat sebaik mungkin.

Beberapa tugas pengkarya sebagai D.O.P pada pasca produksi film Warisan adalah sebagai berikut.

1. Kolaborasi dengan Editor

Pengkarya bekerja sama dengan editor dalam pengeditan film. Memberikan masukan tentang pemilihan pengambilan gambar terbaik, penggunaan transisi, dan pemotongan yang tepat untuk mempertahankan estetika visual film.

2. Koreksi Warna

Pengkarya dapat terlibat dalam proses koreksi warna, memastikan konsistensi visual antara adegan dan mencapai tampilan yang diinginkan.

3. Evaluasi Hasil Akhir

Pengkarya meninjau hasil akhir film dan memberikan umpan balik terkait aspek sinematik. Memastikan bahwa visi visual film terwujud dengan baik dalam hasil akhir.

III.3. Desain Produksi

Desain produksi dalam pembuatan film pendek merujuk pada proses merancang dan mengatur elemen-elemen visual yang mempengaruhi penampilan dan estetika keseluruhan film. Ini mencakup pengaturan set, dekorasi, kostum, properti, pencahayaan, warna, dan elemen-elemen lain yang berkontribusi pada

penampilan visual dan atmosfer film.

1. Perencanaan Visual

Pengkarya bekerja sama dengan sutradara untuk mengembangkan visi visual film untuk membantu menentukan gaya sinematik, komposisi visual, dan penggunaan komposisi dinamis dan statis dalam adegan-adegan.

2. Penentuan Posisi Kamera

Pengkarya memutuskan di mana kamera akan ditempatkan dalam setiap adegan. Memilih sudut pandang yang sesuai dengan konsep dan emosi yang ingin ditampilkan. Dalam penerapan komposisi dinamis, Pengkarya dapat menggunakan pergerakan kamera seperti pan, tilt, dan tracking shots untuk menciptakan efek visual yang dinamis.

3. Pencahayaan

Pengkarya bertanggung jawab untuk merancang pencahayaan yang sesuai dengan konsep dan mood film. Menggunakan pencahayaan untuk menciptakan bayangan, sorotan, dan kontras yang diperlukan untuk mencapai efek visual yang diinginkan. Dalam penerapan komposisi dinamis, Pengkarya dapat menggunakan pencahayaan yang bergerak atau efek pencahayaan yang dinamis.



Gambar III.10 Pencahayaan film Warisan, Sumber :

(Film Kafir, gambar di screen shot dari WeTV, pada 15 Juni 2023)

Menggunakan sumber pencahayaan berwarna kuning dan hijau secara langsung dapat memberikan tampilan visual yang kuat. Lampu berwarna kuning atau hijau dapat dipasang atau dipantulkan pada subjek atau latar belakang untuk menciptakan efek dramatis atau khusus.



**Gambar III.11. Pencahayaan film Warisan, Sumber :
(Film Kafir, gambar di screen shot dari WeTV, pada 15 Juni 2023)**

Menggunakan filter pencahayaan dengan warna kuning atau hijau pada lampu atau lensa kamera dapat memberikan tampilan yang konsisten dan menciptakan suasana yang diinginkan. Filter ini dapat digunakan untuk menambahkan kehangatan kuning atau kehijauan pada seluruh adegan atau dalam adegan tertentu.



Gambar III.12. Pencahayaan film Warisan, Sumber :

(Sebelum Iblis Menjemput, gambar di screen shot dari WeTV, pada 15 Juni 2023)

1. Pengaturan Tata Letak

Pengkarya membantu mengatur tata letak set dan objek dalam setiap adegan. Mempertimbangkan komposisi visual, penggunaan ruang negatif, dan posisi karakter dalam frame untuk mencapai efek yang diinginkan. Dalam penerapan komposisi statis, Pengkarya akan memperhatikan garis horisontal dan vertikal yang rapi untuk mencapai kesan keseimbangan dan ketenangan.

2. Look Film

Istilah "look film" mengacu pada tampilan visual keseluruhan dari sebuah film. Look film melibatkan elemen-elemen seperti pencahayaan, penggunaan warna, komposisi gambar, penyesuaian warna, dan gaya sinematik secara keseluruhan yang digunakan untuk menciptakan atmosfer, mood, dan estetika visual yang konsisten dalam film.

Look film merupakan bagian penting dari proses produksi yang berkontribusi pada narasi dan pengalaman penonton. Look film dapat mencakup berbagai gaya atau karakteristik visual, seperti tampilan yang dramatis dengan kontras tinggi, tampilan yang naturalistik dengan pencahayaan alami, atau tampilan yang memanfaatkan warna-warna khusus untuk menciptakan suasana tertentu.



Gambar III.13 Pencahayaan film Warisan, Sumber :
(Film Kafir, gambar di screen shot dari WeTV, pada 15 Juni 2023)

Pada adegan outdoor di siang hari, pengkarya memanfaatkan cahaya matahari yang terang dan keindahan alam secara penuh. Penggunaan warna yang cerah dan kontras yang kuat menghidupkan lanskap dan memberikan kesan energi dan kehidupan yang penuh semangat. Sinematografi yang cerah dan terbuka menghadirkan pemandangan yang menakjubkan, menciptakan suasana yang ceria, dan memperlihatkan keindahan alam secara menyegarkan.



Gambar III.14 Pencahayaan film Warisan, Sumber :
(Sebelum Iblis Menjemput, gambar di screen shot dari Netflix, pada 15 Juni 2023)

Dalam adegan outdoor di malam hari, pengkarya coba menggunakan pencahayaan yang dramatis dan nuansa gelap yang menciptakan atmosfer misterius dan intens. Penggunaan sinematografi yang cerdas menyoroti detail-detil dalam kegelapan, menciptakan kontras yang kuat antara cahaya dan bayangan, yang menghasilkan adegan yang penuh ketegangan dan keindahan yang menakjubkan.



**Gambar III.15 Pencahayaan film Warisan, Sumber :
(Ratu Ilmu Hitam, gambar di screen shot dari Netflix, pada 15 Juni 2023)**

Untuk adegan indoor, pengkarya coba menciptakan atmosfer yang kaya dan detail dengan set yang mendalam, pencahayaan yang tepat, dan penggunaan warna yang menarik, menciptakan ruang yang hidup dan memikat penonton.

3. Camera test

Camera test dalam film adalah proses di mana sutradara, sinematografer, dan tim produksi menguji kualitas visual dan teknis dari kamera yang akan digunakan dalam produksi film. Tujuannya adalah untuk memastikan bahwa kamera yang dipilih dapat menghasilkan tampilan yang diinginkan dan memenuhi kebutuhan artistik film tersebut.

Selama camera test, berbagai elemen diuji, termasuk pencahayaan, fokus, pengaturan kamera, kecepatan rana, dan pengaturan warna. Proses ini membantu mengidentifikasi dan memperbaiki masalah teknis atau artistik sebelum produksi utama dimulai.



**Gambar III.16. Camera test film Warisan, Sumber :
(Nadila Azmi, 2023)**



**Gambar III.17. Camera test film Warisan, Sumber :
(Nadila Azmi, 2023)**



**Gambar III.18. Camera test film Warisan, Sumber :
(Nadila Azmi, 2023)**

4. Screen test

Screen test adalah proses di mana seorang aktor atau aktris diuji dengan merekam adegan atau beberapa adegan menggunakan kamera, dengan tujuan untuk mengevaluasi penampilan mereka di layar. Screen test sering dilakukan sebagai bagian dari proses pemilihan pemeran dalam tahap pra-produksi film atau produksi televisi.

Dalam screen test, aktor atau aktris biasanya melakukan adegan yang relevan dengan peran yang mereka audisi. Proses ini memungkinkan sutradara, produser, dan tim produksi lainnya untuk melihat dan menilai kemampuan akting, kecocokan karakter, kemampuan beradaptasi dengan arahan, serta penampilan visual aktor atau aktris di kamera.

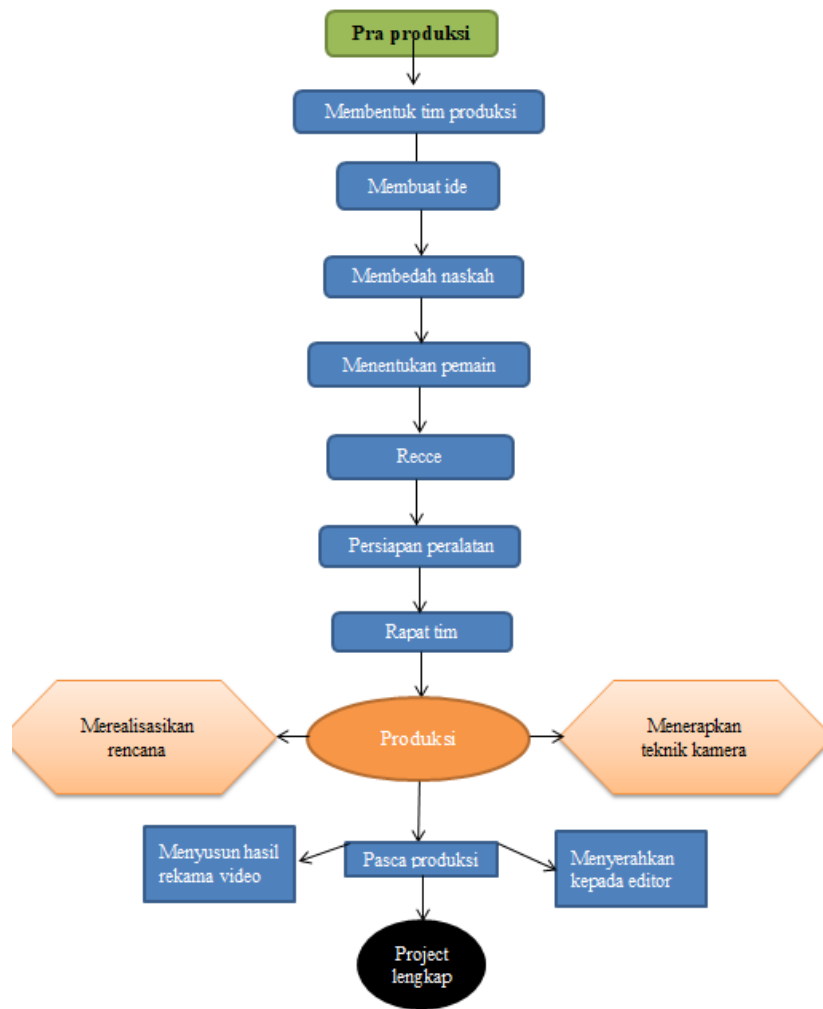
Berikut adalah screen test yang dilakukan pada film Warisan.



**Gambar III.19. Camera test film Warisan, Sumber :
(Nadila Azmi, 2023)**



**Gambar III.20. Camera test film Warisan, Sumber :
(Nadila Azmi, 2023)**



Gambar III.21. Bagan Desain Produksi film Warisan, Sumber : (Nadila Azmi, 2023)

JADWAL PELAKSANAAN

Tahapan	Kegiatan	September	Oktober	November	februari
Pra produksi	Membentuk tim produksi				
	Membuat ide				
	Membedah naskah				
	Menentukan pemain				
	recce				
	Persiapan peralatan				
	Rapat tim				
Produksi	Merealisasikan rancangan				
	Menerapkan teknik kamera				
Pasca produksi	Menyusun hasil rekaman				
	Menyerahkan kepada editor				