

Mekanisme kerja divisi pasca produksi video di zerosith pictures

Noni Boni Irawan
D.1406047



PENGESAHAN

Tugas akhir ini telah diujikan dan disahkan oleh panitia Ujian Tugas Akhir

Program Diploma III Komunikasi Terapan

Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik

Universitas Sebelas Maret

Surakarta

Hari :

Tanggal :

Panitia Ujian Tugas Akhir

Ketua,

Drs. A. Eko Setyanto, M.Si

NIP. 131 658 537

Anggota,

Ch. Heny Dwi S, S.Sos

NIP. 19761222 200212 2002

Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik

Universitas Sebelas Maret

Surakarta

Mengetahui,

Dekan

Drs. H. Supriyadi, SU

NIP. 195301281981031001

MOTTO

“Jika engkau memiliki cita-cita yang teguh, maka berserah dirilah kepada Allah SWT”

(Q.S. Al-Imran : 159)

“Allah akan mengangkat orang-orang yang beriman dan orang-orang yang mempunyai ilmu pengetahuan diantaramu beberapa derajat”

(Q.S. AlMujadallah :11)

“Hadapilah masa depan, berbekal pengalaman masa lalu, dan kepekaan mengantisipasi perkembangan zaman dan teknologi”

(Penulis)

“Mulailah segala sesuatu dengan niat yang sungguh-sungguh ,maka semua akan terasa lebih mudah”

(Penulis)

PERSEMBAHAN

Tugas Akhir ini penulis persembahkan untuk :

Kedua Orang Tuaku Tercinta
Kakakku yang senantiasa mendukungku
Adik-adikku yang selalu memberi semangat
Pendukung Setiaku
Teman-teman terbaikku
Dan semua pihak yang telah mendukungku

KATA PENGANTAR

Syukur alhamdulillah, penulis panjatkan kepada Allah SWT serta kekasih-NYA Rasulullah SAW. Penulis sangat bersyukur karena dengan rahmad, karunia dan hidayah-NYA sehingga penulis mampu menyelesaikan laporan Kuliah Kerja Media dengan judul "" dengan baik.

Laporan Kuliah Kerja Media ini diajukan guna melengkapi dan memenuhi syarat-syarat untuk memperoleh gelar Ahli Madya (A.Md) dalam bidang Ilmu Komunikasi Terapan dengan Program Studi Penyiaran di Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Sebelas Maret Surakarta.

Banyak sumbangan pikiran, dorongan, serta bantuan yang penulis terima selama menempuh studi di Program Studi Penyiaran Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Sebelas Maret Surakarta.

Pada kesempatan ini penulis juga ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Kepada Penciptaku Allah SWT.
2. Untuk Ayah dan Ibu tercinta, terima kasih buat dukungan dan kepercayaannya selama ini.
3. Bapak Drs. H. Supriyadi, SU selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Sebelas Maret Surakarta.
4. Bapak Drs. A Eko Setyanto, M.Si selaku Ketua Program Komunikasi Terapan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Sebelas Maret Surakarta.
5. Ibu Ch. Henny Dwi S, S.sos selaku Dosen Pembimbing Akademik, serta Dosen Pembimbing Tugas Akhir yang telah banyak membantu dan meluangkan waktu untuk mengarahkan, membimbing, serta memberi saran-saran hingga terselesaikan penyusunan Tugas Akhir ini.
6. Dosen-dosen Program Studi D III Penyiaran, terimakasih atas ilmu yang telah diberikan.
7. Mas Aryo Wicaksono selaku managing Director ZEROSITH PICTURES, terima kasih untuk kesempatan magang yang telah diberikan, serta mas Cahyo selaku Produser, terima kasih atas bimbingannya dan kepercayaannya.
8. Buat mas Alam terima kasih banyak atas penduannya mengenai ilmu editing, serta mas Otonk yang juga telah memberikan pengetahuan tentang grafis, penulis tidak akan melupakan jasa kalian, dan buat mas Ujel, mas kelik, mas wawan, mas didit, mas adit terima kasih atas bantuannya..
9. Untuk teman-teman seperjuangan di D III Broadcasting 2006, terima kasih untuk semua kerjasamanya.
10. Dan semua pihak yang telah membantu, yang tidak dapat penulis sebutkan satu-persatu, terima kasih banyak.

Penulis hanya mampu berdoa semoga Allah SWT membalas segala kebaikan yang telah diberikan. Tak ada gading yang tak retak, kritik dan saran penulis butuhkan dalam penyusunan Tugas

Akhir yang masih jauh dari sempurna ini. Akhirnya penulis hanya bisa berharap semoga Tugas Akhir ini dapat memberikan manfaat bagi ilmu pengetahuan dan segenap pembaca yang budiman.

Surakarta,

Penulis

DAFTAR ISI

Halaman Judul	
Halaman persetujuan.....	ii
Halaman pengesahan.....	iii
Halaman motto.....	iv
Halaman persembahan.....	v
Kata pengantar.....	vi
Daftar isi.....	7
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang.....	1
B. Tujuan.....	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
A. Media Televisi.....	5
B. Program Siaran Televisi.....	6
C. Sumber Siaran Televisi.....	10
D. Poduction House.....	12
E. Pengertian dan Dasar Produksi Video.....	17

F. Organisasi Produksi.....	18
G. Tahap Pelaksanaan Produksi.....	23

BAB III DESKRIPSI LEMBAGA/ INSTANSI

A. Sejarah Berdirinya ZEROSITH PICTURES.....	31
B. Visi dan Misi.....	32
C. Logo.....	32
D. Karya Produksi ZEROSITH PICTURES.....	33
E. Struktur Organisasi ZEROSITH PICTURES.....	37

BAB IV PELAKSANAAN MAGANG

A. Pelaksanaan Kuliah Kerja Media.....	41
B. Kegiatan Kuliah Kerja Media.....	41
C. Focus of Interest.....	45

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan.....	53
B. Saran.....	54

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

BAB I

PENDAHULUAN

H. LATAR BELAKANG

Dalam masa sekarang ini media komunikasi menjadi kebutuhan pokok bagi manusia. Karena media komunikasi adalah media utama untuk menyampaikan informasi. Bahkan di dunia ini media komunikasi sudah menjadi sarana untuk mencari uang baik berupa komunikasi berbentuk cetak, audio dan audio visual. Dari berbagai macam jenis media komunikasi yang paling ideal adalah media komunikasi dalam bentuk audio visual. Komunikasi dalam bentuk audio visual dapat dinikmati dan dicerna oleh orang banyak karena setiap orang tidak hanya mendengarkan saja tetapi juga bisa melihat tayangan gambar dari informasi tersebut.

Dengan seiring perkembangan jaman teknologi komunikasi semakin maju dengan adanya alat-alat elektronik yang digunakan untuk berkomunikasi. Terciptanya alat-alat elektronik untuk berkomunikasi membantu berkembangnya dunia komunikasi dalam memproduksi informasi audio visual.

Produksi audio visual tidak mudah dibuat karena membutuhkan konsep penggarapan yang begitu detail. Penggarapan yang begitu detail juga dibutuhkan sumber daya manusia dan alat-alat yang compatible. Hasil produksi audio visual sangat beraneka ragam contohnya seperti berita, sinetron, iklan, film dan video klip.

Karena komunikasi audio visual adalah bentuk komunikasi yang paling ideal maka bermunculan televisi swasta dan production house. Jika televisi memproduksi berita dengan produksi yang seadanya demi tercapainya informasi berita kepada masyarakat secara update. maka lain halnya dengan production house yang mengutamakan hasil produksi tidak hanya dari isi pesan audio visual

namun juga dari gambar yang berkualitas baik serta juga editing, effects gambar dan effects sound yang dinamis sehingga hasil produksi audio visual menarik untuk dilihat dan didengarkan.

Production house memproduksi informasi audio visual kedalam kaset audio visual untuk kemudian dijual kepada broadcasting house. Dapat juga production house memproduksi informasi audio visual atas dasar pesanan untuk keperluan iklan, dokumentasi lembaga dan video klip.

Sehubungan dengan hal tersebut, serta untuk mengetahui dunia kerja di bidang boadcasting terutama bidang editing yang sesungguhnya, maka penulis telah melaksanakan sebuah proses belajar dalam Kuliah Kerja Media (KKM) dan memilih Production House ZEROSITH PICTURES sebagai tempat pelaksanaan Kuliah Kerja Media [KKM]. ZEROSITH PICTURES merupakan salah satu Production House terkemuka di Jojakarta, yang memproduksi berbagai bentuk karya produksi terutama dalam produksi karya artistik, semacam film, video klip, iklan, profil sebuah instansi perusahaan. Diantara jenis karya artistik tersebut ZEROSITH PICTURES lebih dikenal sebagai spesialis pembuat video klip. Video klip dari band-band ternama semacam Naif, Sheila on 7, Jagostu, serta gitaris Jubing Kristianto menjadi bagian dari portofolio ZEROSITH PICTURES. Selain itu film 'KALAH ATAU MENANG' produksi ZEROSITH PICTURES telah memenangkan FESTIVAL DIGITAL FILM FIESTA DI SINGAPURA, serta juga film 'MATI BUJANG TENGAH MALAM' yang dibintangi oleh Eros SO7 serta Artika Sari Devi juga pernah diproduksi oleh ZEROSITH PICTURES. Penulis telah mendapat pengalaman berharga dengan melakukan Kuliah Kerja Media di ZEROSITH PICTURES sebagai editor. Selama magang penulis berkesempatan membantu kinerja dibidang pasca produksi yang penulis pilih sebagai judul dari Tugas Akhir ini. Penulis memilih editing karena penulis sangat tertarik terhadap cara kerja editor dan telah cukup ilmu dibidang editing. Selain itu penulis juga tertarik untuk menggeluti bidang tersebut di masa mendatang.

I. TUJUAN

Beberapa tujuan penulis dalam melaksanakan Kuliah Kerja Media di Production House Zerosith Pictures dengan jangka waktu tanggal 2 Februari sampai 2 Maret 2009 adalah sebagai berikut :

C. Tujuan Umum :

- a) Menerapkan disiplin ilmu penyiaran terutama ilmu dibidang editing yang telah saya pelajari selama kuliah di program studi Penyiaran Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Sebelas Maret Surakarta, pada saat saya melakukan kegiatan magang di Zerosith Pictures pada divisi editing.
- b) Menambah koneksi baru dalam dunia kerja.
- c) Melatih kedisiplinan dan tanggung jawab terhadap tugas yang diberikan.

D. Tujuan Khusus :

1. Menambah wawasan dan pengalaman kerja dibidang broadcasting dari produksi-produksi di Zerosith Pictures terutama dibidang editing.
2. Menambah pengalaman dalam melatih diri untuk lebih disiplin dan lebih detail jika mengerjakan suatu pekerjaan serta juga bertanggung jawab terhadap tugas.
3. Menambah pengalaman mengenai cara pengoperasian software-software editing yang belum penulis kuasai.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A.MEDIA TELEVISI

Media televisi adalah gabungan dari media dengar dan gambar yang bisa bersifat politis, bisa pula informatif, hiburan dan pendidikan, atau bahkan gabungan dari ketiga unsur tersebut. Dan penyampaian isi pesan dalam televisi seolah-olah langsung antara komunikator dan komunikan. Informasi yang disampaikan oleh televisi akan mudah dimengerti karena jelas terdengar secara audio dan terlihat secara visual.¹

Dalam dunia audio visual, televisi disebut SOP yakni suatu mekanisme kerja produksi yang tahapanya jelas serta memiliki kerangka atau wilayah kerja yang kemampuannya dapat dipantau.²

Istilah televisi terdiri dari kata “tele” yang berarti jauh dan “visi” (*vision*) yang berarti penglihatan. Segi “jauh”-nya ditransmisikan dengan prinsip-prinsip radio, sedangkan segi “penglihatan”-nya diwujudkan dengan prinsip-prinsip kamera sehingga menjadi gambar, baik dalam bentuk gambar hidup atau bergerak (*moving picture*) maupun gambar diam (*still picture*). Sehingga bisa dikatakan televisi merupakan panduan audio dari segi penyiarannya (*broadcast*) dan video dari segi gambar bergeraknya (*moving images*). Audiens tidak akan mungkin menangkap siaran televisi kalau tidak ada prinsip-prinsip radio yang mentansmisikannya, dan tidak mungkin melihat gambar-gambar yang bergerak atau hidup, jika tidak ada unsur-unsur film yang memvisualisasikannya.³

Peristilahan televisi berarti melihat dari kejauhan, dimana informasi visual yang dilihat pada layar diubah menjadi sinar listrik ke penerima.⁴

1 Wawan Kuswandi, *Komunikasi Massa, Sebuah Analisis Media Televisi*, Rineka Cipta Jakarta, 1993, hal 8

2 Putut Pramana, *Audio Visual – Pemahaman Teoritis dan Tekhnis*, 1998, hal 1

3 Onong Uchjana Effendy, *Televisi Siaran Teori dan Praktek*, Mandar Maju, 1993, hal 22

4 Bernard Gorb, *System Televisi dan Video*, 1993, hal 1

B.PROGRAM SIARAN TELEVISI

Program siaran merupakan faktor yang paling penting dan menentukan dalam mendukung keberhasilan finansial suatu stasiun penyiaran radio dan televisi. Selain itu program siaran bisa membawa audiens mengenal suatu stasiun penyiaran. Sehingga bisa dikatakan pendapatan dan keuntungan stasiun penyiaran sangat dipengaruhi oleh programnya.

Dan menurut *Vane-Gross* (1994) menentukan jenis program berarti menentukan atau memilih daya tarik (*appeal*) dari suatu program. Adapun yang dimaksud dengan daya tarik di sini adalah bagaimana suatu program mampu menarik audiennya.⁵

Menurut JB Wahyudi, program televisi yang bersumber dari manusia atau peristiwa dapat dihasilkan menjadi 2 jenis yakni karya artistik dan karya jurnalistik.⁶ Secara umum proses produksi melalui pendekatan artistik mengutamakan keindahan, sedangkan proses produksi melalui pendekatan jurnalistik mengutamakan kecepatan (aktualitas).

1. Karya Jurnalistik

Pada prinsipnya, karya jurnalistik merupakan karya yang mengutamakan kecepatan baik dalam hal produksinya maupun dalam penyajian hasil karyanya kepada khalayak. Dan informasi yang diproduksi haruslah mengandung aktualitas, faktualitas, serta menarik.

Dan karya jurnalistik, proses produksinya harus disesuaikan dengan sifat berita yang akan diproduksi. Untuk berita yang bersifat timeconcern, proses perencanaan, produksi, serta editingnya harus dilakukan secara cepat. Karena mengejar aktualitas berita. Sedangkan untuk berita timeless, proses produksinya harus dilakukan dengan cara yang sama dengan proses produksi karya jurnalistik.⁷

5 Morissan, *Manajemen Media Penyiaran*, Kencana Media Group Jakarta, 2008, hal 208

6 JB Wahyudi, *Teknologi Informasi dan Produksi Citra Bergerak*, PT Gramedia Pustaka Utama, 1992, hal 55

7 *Ibid.*

Prinsip dasar pada proses produksi melalui pendekatan jurnalistik adalah peristiwa/pendapat yang terjadi dengan cepat diliput, diedit, di dubbing, dan segera disiarkan. Semakin cepat disiarkan maka akan semakin baik, karena nilai aktualitasnya akan semakin tinggi. Dan yang termasuk dalam ruang lingkup karya jurnalistik meliputi berita-berita aktual, penerangan yang bertitik tolak dari berita, serta dokumenter (nilai sejarah).⁸

2. Karya Artistik

Karya artistik merupakan jenis karya *audio visual* yang sangat menekankan unsur keindahan. Berbeda dari karya jurnalistik, pada karya artistik realisasi kamera harus indah dan tidak perlu faktual. Dengan kata lain, karya artistik boleh menggambarkan keadaan yang tidak sebenarnya, yang penting indah.

Ruang lingkup karya artistik meliputi pendidikan dan agama, kesenian dan kebudayaan, sinetron, film, lawak, public services, iklan, dokumentasi (pribadi/lembaga), berita nonaktual (*human interest, berita ringan*) serta hiburan musik⁹. Pada umumnya penyajian karya artistik yang berbentuk produksi berupa video klip, film, sinetron, iklan, dan sebagainya diproduksi oleh suatu *production house*, sehingga stasiun televisi hanya tinggal menyiarkannya kepada khalayak. Produksi video klip, film, sinetron, iklan biasanya juga berisi variasi ilustrasi pemandangan atau suasana lewat efek atau animasi sebagai latar belakang yang bercerita sesuai dengan lirik lagu. Dan dalam hal ini film, sinetron, iklan merupakan jenis karya produksi artistik karena lebih menekankan unsur keindahan gambar.

Sedangkan menurut Morissan berdasarkan jenisnya program siaran televisi dikelompokkan menjadi dua jenis, yakni ¹⁰ :

1. Program Informasi (*berita*)

Program informasi adalah segala jenis siaran yang tujuannya untuk memberikan tambahan

⁸ *Ibid*, hal 59

⁹ *Ibid*, hal 74

¹⁰ Morissan, *Log Cit.*

pengetahuan (informasi) kepada audiens. Program informasi dibagi menjadi dua jenis, yaitu berita keras (*hard news*) yang merupakan segala informasi penting dan/atau menarik yang harus segera disiarkan oleh media penyiaran karena sifatnya yang harus segera ditayangkan agar dapat diketahui khalayak secepatnya. Yang termasuk *hard news* adalah *straight news* (berita langsung yang mencakup 5W1H), *feature* (berita ringan namun menarik, berdurasi singkat dan menjadi bagian dari program berita).¹¹

Sedangkan berita lunak (*soft news*) adalah segala informasi yang penting dan menarik yang disampaikan secara mendalam (*indepth*) namun tidak bersifat harus segera ditayangkan. Yang termasuk kategori *soft news* ditayangkan pada satu program tersendiri di luar program berita diantaranya *current affair* (menyajikan informasi yang terkait dengan suatu berita penting yang muncul sebelumnya yang dibuat lebih mendalam), *magazine*, dokumenter, dan *talk show*.¹²

2 Program hiburan (*entertainment*)

Program hiburan adalah segala bentuk siaran yang bertujuan untuk menghibur audiens dalam bentuk musik, lagu, cerita, dan permainan. Yang termasuk program hiburan diantaranya drama, permainan, pertunjukan, dan musik.¹³

a. Drama

Program drama adalah pertunjukan (*show*) yang menyajikan cerita mengenai kehidupan atau karakter seseorang atau beberapaorang (tokoh) yang diperankan oleh pemain (artis) yang melibatkan konflik dan emosi. Dan yang termasuk dalam drama yakni sinetron dan film.

b. Permainan

Permainan merupakan suatu bentuk program yang melibatkan sejumlah orang baik secara individu ataupun kelompok yang saling bersaing untuk mendapatkan sesuatu. Dan yang termasuk program permainan diantaranya *quiz show*, ketangkasan, serta *reality show*.

11 Morissan, *Op. Cit*, hal 20

12 *Ibid.*

13 *Ibid.*

c. Pertunjukan

Yang termasuk program pertunjukan diantaranya pertunjukan sulap, lawak, tarian, dan sebagainya.

d. Musik

Program hiburan musik biasanya menjadi program yang paling diminati oleh audiens. Dan dalam penyajian suatu program musik biasanya tersaji dalam dua bentuk. Yang pertama program hiburan musik dalam bentuk *live show*. Yakni menggunakan *stage* atau panggung, baik *indoor* di dalam gedung, maupun *outdoor* di suatu lapangan, dengan tata pencahayaan yang warna warni, dibuat lebih heboh dengan laser dan camera movement. Sedangkan yang kedua adalah penyajian hiburan musik dalam bentuk video klip.¹⁴

C.SUMBER SIARAN TELEVISI

C.1 Memproduksi Program Sendiri¹⁵

Dalam hal ini eksekutif program bertanggung jawab dalam :

- D. Mengembangkan dan menciptakan ide/gagasan program.
- E. Mencari dan mendayagunakan pakar, konsultan, dan narasumber program.
- F. Menyediakan skenario atau naskah yang siap produksi, termasuk hubungan industrial dengan penulis scenario, organisasi, kelompok budayawan, dan seniman.
- G. Menyediakan dana produksi.
- H. Mengurus publikasi dan jadwal program.

C.2 Menyediakan Program Paket (Program Jadi)¹⁶

14 Fred Wibowo, *Teknik Produksi Program Televisi*, (Pinus Book Publisher, Yogyakarta), 2007 hlm 60

15 Sutrisno PC, *Pedoman Praktis Penulisan Skenario Televisi Dan Video*, PT Grasindo, Jakarta, 1993, hal 13-15

16 *Ibid.*

Pelaksanaan tanggung jawab ini mengacu pada kriteria dan pedoman yang telah digariskan.

Yaitu dapat dilakukan dengan cara membeli atau meminjam/sewa dari :

- E. Rumah Produksi (*Production House*)
- F. Jaringan Penyiaran Televisi
- G. Industri Rekaman
- H. Perusahaan Film

Sumber-sumber diatas berumber dari dalam negeri maupun luar negeri. Untuk memperoleh program paket yang diperlukan, kegiatan yang dilakukan oleh media televisi meliputi :

- C. Negosiasi dalam upaya meminjam, membeli, atau menyewa program.
- D. Melakukan seleksi dengan mengacu sinopsis (ringkasan cerita) dan pedoman yang telah ditetapkan.
- E. Melakukan penyesuaian berupa dubbing, pengisian teks, atau sensor.

D.PRODUCTION HOUSE

Production house atau biasa disebut PH adalah rumah yang memproduksi informasi video kedalam film, kaset audiovisual, dan disket dan menjualnya kepada khalayak, termasuk kepada broadcasting house. Dengan demikian, pemasaran hasil produksi *production house* dilakukan melalui toko-toko atau video rental. Dapat juga *production house* memproduksi informasi audio visual atau video atas dasar pesanan untuk keperluan iklan atau dokumentasi pribadi atau lembaga.¹⁷

D.1 Fungsi Production House

Perananan utama *production house* adalah memproduksi dan menyiarkan informasi video dalam bentuk film, kaset video atau disk. Karena hanya memproduksi dan memasarkan hasil produksi melalui cara non siaran, *production house* jauh lebih sederhana bila dibandingkan dengan broadcasting house. Namun demikian, dalam memproduksi keduanya harus tetap melandasi diri dengan kebutuhan atau kegemaran, mengingat bahwa produk *production house* dan *broadcasting house* memiliki sasaran

17 JB Wahyudi, *Op. Cit*, hal 57

yang sama yaitu khalayak atau masyarakat.¹⁸

Organisasi production house memiliki ciri khas yaitu :

1. Masa kerja 24 jam perhari
2. Tidak boleh ada birokrasi
3. Kebijakan harus luwes
4. Pimpinan harus demokrasi
5. Kreativitas tinggi
6. Saling menghargai, pengertian dan saling mengingatkan antar pimpinan dan pelaksana.

Production house memproduksi benda abstrak informasi menjadi informasi video berupa isi pesan yang mampu mengubah sifat, sikap, pendapat, dan perilaku individu, kelompok, masyarakat atau massa. Dengan demikian *production house* dapat membuat perubahan situasi dan kondisi masyarakat. Disinilah letak perbedaan yang sangat prinsip antara produksi informasi dan produksi jasa yang lain.

D.2 Manajemen Production House

Manajemen production house adalah susunan system kerja dan struktur organisasi yang diterapkan dan diberlakukan pada sebuah production house.¹⁹

Production house yang berusaha di Indonesia harus tunduk dan memasukan ideologi Pancasila sebagai dasar usaha, dan ideologi ini tercermin pada karya hasil produksi *production house* yang telah dihasilkan.

Proses produksi *production house* melibatkan banyak personel yang berbeda profesinya, dengan demikian sebuah *production house* mempunyai struktur organisasi. Struktur organisasi production house terbagi menjadi 2 bagian yaitu struktur organisasi production house besar dengan struktur organisasi

¹⁸ *Ibid.*

¹⁹ *Ibid*, hal 63

production house kecil.²⁰

Berikut bagan struktur organisasi *production house* besar ²¹ :



20 *Ibid*, hal 65

21 *Ibid*, hal 65

0100090000037800000002001c00000000000400000003010800050000000b0200000000050000000c0
2fe10710b040000002e0118001c000000fb021000070000000000bc02000000000102022253797374656d
0010710b0000d6430000ac5d110004ee833918f616000c020000040000002d01000004000000020101001c
000000fb029cff0000000000009001000000000440001254696d6573204e657720526f6d616e000000000
00000000000000000000000040000002d010100050000000902000000020d000000320a5a00fff0100
04000000000006d0bfe10201c2d00040000002d010000030000000000

Gb.1

Berikut bagan struktur organisasi *production house* kecil ²² :



0100090000037800000002001c0000000000400000003010800050000000b020000000050000000c0
2fe10710b040000002e0118001c000000fb021000070000000000bc02000000000102022253797374656d
0010710b0000d6430000ac5d110004ee833918f616000c020000040000002d01000004000000020101001c
000000fb029cff000000000009001000000000440001254696d6573204e657720526f6d616e00000000
000000000000000000000000040000002d010100050000000902000000020d000000320a5a00ffff0100
0400000000006d0bfe10201c2d00040000002d010000030000000000

Gb.2

D.3 Produksi Production House

Salah satu penyangga atau penyedia materi bagi broadcasting house adalah *production house*. Broadcasting house dapat memproduksi sendiri materi siarannya, namun harus dalam porsi yang lebih kecil dibandingkan dengan materi yang harus dibeli atau diperoleh dari *production house*.

Beberapa macam pembeli hasil produksi *production house* dapat berupa pembeli bebas, (tanpa ikatan sebelumnya), pemesan (melalui kontrak kerja), pelanggan (melalui kontrak dalam jangka waktu tertentu).²³

Production house harus melayani ketiga jenis pembeli diatas, seperti bagan dibawah ini :

Production House

Memproduksi Informasi Video

tentang

²³ *Ibid.*

Hiburan/Drama	Sains/Teknologi	Sponsor/Dokumentas i	News
Musik	Pendidikan	Iklan	Berita
Lawak	Instruktual	Public service/ Peneranagan umum	Feature
Sinetron			
Olahraga		Dokumentasi	

Pembeli Bebas

Pembeli pemesan

Pemesan

Pelanggan

Gb.3

Production house harus berusaha agar hasil produksinya dapat menarik calon pembeli / konsumen melalui hasil produksi yang bermutu, baik dari segi audio visualnya maupun dari isi pesanya. Sebagai produsen, production house harus menjaga kredibilitas perusahaan dan terus-menerus menjaga kepercayaan konsumen atau pembel, sehingga antara production house dan konsumen atau pembeli selalu terjadi himpitan kepentingan.²⁴

Agar himpitan kepentingan selalu terjaga, pihak production house harus selalu berorientasi pada kebutuhan pasar , sebab khalayaklah sang konsumen.²⁵

E.PENGERTIAN DAN DASAR PRODUKSI VIDEO

Produksi video adalah sebuah kegiatan perubahan konsep atau naskah tertulis menjadi sebuah bentuk video yang mampu dicerna oleh penontonya.. Semua itu bermula dari ide-ide yang

²⁴ *Ibid*, hal 58

²⁵ *Ibid*, hal 59

dikembangkan menjadi satu alur cerita yang kemudian dijabarkan dalam bahasa teknis produksi sehingga menjadi satu kesatuan karya audio visual.²⁶

Dasar produksi video membutuhkan segala macam keperluan yang begitu banyak baik dari segi sumber daya manusia maupun dari segi peralatan. Dari segi sumber daya manusia dibutuhkan begitu banyak crew yang telah ditetapkan dari awal produksi video, lain halnya dari segi peralatan dibutuhkan segala peralatan yang compatible.

Jenis video merupakan karya artistik yang menekankan unsur keindahan. Berbeda dari karya jurnalistik, pada karya artistik realisasi kamera harus indah dan tidak perlu faktual. Dengan kata lain, karya artistik boleh menggambarkan keadaan yang tidak sebenarnya, yang penting indah.

Ruang lingkup karya artistik meliputi pendidikan dan agama, kesenian dan kebudayaan, sinetron, lawak, public services, iklan, dokumentasi (pribadi/lebaga), berita nonaktual (human interest, berita ringan) serta hiburan musik, terutama dalam bentuk video klip²⁷.

F.ORGANISASI PRODUKSI

Suatu produksi audio visual melibatkan banyak orang atau yang disebut sebagai crew. Agar pelaksanaan produksi berjalan lancar, seorang produser harus memikirkan penyusunan organisasi pelaksana produksi. Suatu produksi tidak boleh disusun sembarangan karena akan menghambat jalanya suatu kegiatan produksi. Ini berarti akan mengakibatkan organisasi pelaksana produksi tersebut mengalami kerugian waktu serta uang. Dalam hal ini seorang produser dapat dibantu oleh seorang asisten produser yang biasa disebut sebagai produser pelaksana (manager production), yang mendampnigi pembagian tugas yang rinci dengan tanggung jawab yang jelas. Daftar anggota kerabat kerja dan tugas masing-masing sangat diperlukan untuk mengontrol seluruh pekerjaan, sehingga jika

²⁶ Modul Art Film School, PT. Mataram Surya Visi, Yogyakarta, 2006, hal 2

²⁷ JB Wahyudi, *Op. Cit*, hal 96

terdapat hambatan dapat segera diketahui dan siapa yang harus bertanggung jawab.

F.1 Job Description²⁸ :

- d) Producer : Pihak yang mendanai produksi.
- e) Asisten Produser : Pihak yang melaksanakan produksi secara manajerial.
- f) Script Writer : Orang yang ditunjuk sebagai penulis naskah.
- g) Sutradara : Orang yang bertanggung jawab secara teknis pada seluruh kerja produksi.
- h) Ass. Sutradara : Orang yang bertanggung jawab pada estetika pengambilan gambar.
- i) Director
Of Photography : Orang bertanggung jawab terhadap peralatan teknis dan mengepalari divisi kamera, lighting, dan sound.
- j) Art Director : Orang yang bertanggung jawab terhadap kesiapan non teknis dan mengepalari divisi artistic, spcial effect, dan wardrobe.
- k) Unit Manager : Orang yang bertanggung jawab pada fasilitas-fasilitas produksi (perijinan lokasi, pengadaan alat,dll) dan mengepalari divisi transport, konsumsi, dan juga keamanan.
- l) Cameraman : Orang yang bertugas dan bertanggung jawab dalam pengambilan gambar.
- m) Lightingman : Orang yang bertugas dan bertanggung jawab pada tata cahaya.

- n) Soundman : Orang yang bertugas dan bertanggung jawab pada kejernihan suara.
- o) Artistik : Divisi yang bertanggung jawab pada setting lokasi.
- p) Special Effect : Divisi yang mengadakan special effect
- q) Klipper : Orang yang bertugas mencata dan menandai adegan.
- r) Wardrobe : Divisi yang bertanggung jawab terhadap make up para artis pemain.
- s) Make Up : Divisi yang bertanggung jawab terhadap make up para artis pemain.
- t) Konsumsi : Divisi yang bertugas menyiapkan makanan, snack, dan segala sesuatu yang dibutuhkan crew produksi.
- u) Transport : Divisi yang bertanggung jawab melakukan pengiriman, pengangkutan, dan juga loading alat-alat produksi.

Dalam produksi sebuah video kerabat kerja/krew yang terlibat tidaklah sebanyak dan selengkap pada eksekusi penggarapan produksi video karena satu orang bisa merangkap beberapa jabatan dalam produksi. Daftar kerabat kerja/krew dalam sebuah video :

1. Sutradara
2. Director Of Photography
3. Assisten Sutradara
4. Script Witer
5. Kameraman

6. Penata Cahaya
7. Penata Suara
8. Editor
9. Unit Manager
10. Driver

F.2 S.O.P (Standart Operational Procedure) ²⁹

1. Ide/Gagasan

Dimana ide dasar didapat dan dikembangkan menjadi sebuah bentuk alur cerita.

2. Riset

Melakukan wawancara, pengamatan dan pengalaman langsung, pencarian data, referensi, literature.

3. Tema

Tujuannya adalah membatasi topik dan menentukan kelompok sasaran.

4. Sinopsis/Ringkasan kajian

Ringkasan atau kerangka pikiran dari awal hingga akhir cerita.

5. Treatment/Rangkain Cerita Keseluruhan

Uraian tokoh utama, garis besar plot/ alur cerita. Uraian adegan-adegan utama dari uraian tentang tema.

6. Skenario/Script

Dialog dan keterangan detail adegan, waktu, lokasi, dan cast yang terlibat.

7. Survei Lokasi

Mencari lokasi berdasarkan scenario dan mengamati keadaan pertimbangan lokasi adalah tentang cuaca, noise, listrik, dan gangguan lainnya.

8. Story Board

Rangkaian gambar yang menggambarkan adegan, dialog, waktu, ukuran shoot, dan standart equipment yang dibutuhkan.

9. Shoot List

Panduan kameraman dan Director Of Photography dalam melakukan pengambilan gambar berdasarkan story board ataupun skenario.

10. Breakdown Shooting

Panduan di lapangan tentang adegan yang akan dieksekusi berdasarkan waktu dan lokasi yang telah disepakati.

11. Shooting

Melaksanakan semua perencanaan.

12. Logging/Pencatatan dan Seleksi Shoot

Menyeleksi shoot-shoot yang masuk dalam kategori baik untuk kemudian direkomendasikan pada editor.

13. Off Line Edit On Script

Menyusun gambar sesuai dengan scenario.

14. Editing and Mixing.

Menambahkan efek-efek khusus sehingga gambar yang telah tersusun dapat mengalir sesuai kronologis yang diinginkan.

15. Dubing vocal dan pemilihan ilustrasi musik, sound efek, dan soundtrack.

16. Mixing All Audio.

17. Mastering.

G.TAHAP PELAKSANAAN PRODUKSI

G.1 Pra Produksi

Pra produksi adalah semua kegiatan yang dilakukan sampai dengan pelaksanaan shooting. Yang meliputi kegiatan penuangan ide ke dalam outline, pembuatan *treatment*, *storyboard*, peninjauan lokasi, dan sebagainya.. Pada tahap Pra produksi memiliki tiga bagian utama, yakni:³⁰

a. Penemuan ide,

Tahap ini merupakan tahap dimana tim kreatif dan juga produser menemukan ide atau gagasan, membuat riset, serta menuliskan naskah produksi.

b. Perencanaan,

Tahap ini meliputi penetapan jangka waktu kerja (*time schedule*), penyempurnaan naskah, pemilihan artis, lokasi, dan *crew*. Selain itu estimasi biaya, penyediaan biaya, dan rencana alokasi merupakan bagian dari perencanaan yang perlu dibuat secara hati-hati dan teliti.

c. Persiapan,

Tahap ini meliputi pemberesan semua kontrak, perijinan dan surat-menyurat. Latihan para artis dan pembuatan seting, meneliti dan melengkapi peralatan yang diperlukan. Semua persiapan ini paling baik diselesaikan menurut jangka waktu kerja (*time schedule*) yang sudah ditetapkan.

Di tahap ini juga dilakukan pembentukan kerabat kerja, pemilihan artis, penentuan lokasi shooting, estimasi dana, pendataan peralatan produksi, perijinan dan kontrak, reading dan pembuatan setting.

Keberhasilan sebuah produksi video sangat ditentukan oleh kinerja kerabat/krew dan kerapian pelaksanaan tahap ini, Jika tahap ini dapat dilaksanakan secara matang maka dalam proses produksi akan berjalan lancar.

30 Fred Wibowo, *Teknik Produksi Program Televisi*, (Pinus Book Publisher, Yogyakarta) hlm 39

Seperti pada umumnya dalam produksi video tidak lepas dari biaya produksi. Untuk merencanakan biaya dalam sebuah produksi video tidaklah mudah.³¹

Rencana pembiayaan yang disusun masih merupakan prakiraan sehingga harus fleksibel. Selain itu harus tersedia pula dana tak terduga atau dana taktis yang harus dipertanggung jawabkan di kemudian hari, setelah seluruh kegiatan selesai.³²

Tiga hal yang harus diingat mengenai kontrol keuangan dalam produksi³³:

1. Selalu ingat bahwa waktu adalah uang, dan sesuai jadwal adalah kunci utama untuk mengontrol budget.
2. Laporan keuangan harus segera dilakukan agar keadaan keuangan dapat diketahui secara tepat.
3. Sebuah langkah cepat dan tepat harus segera diambil jika budget tampak tidak terkontrol.

G.2 Produksi

Produksi adalah seluruh kegiatan shooting baik distudio atau dilapangan yang telah terkonsep³⁴. Sebelum produksi dimulai, sebaiknya dilakukan briefing untuk semua orang yang terlibat dalam produksi, agar semua tahu apa yang diperlukan dan apa yang yang harus dilakukan.

Pada tahap ini sutradara bekerjasama dengan para artis dan crew mencoba mewujudkan apa yang direncanakan dalam *shooting script* menjadi gambar. Dalam pelaksanaan produksi ini, sutradara menentukan jenis shoot yang akan diambil di dalam adegan (*scene*). Biasanya sutradara mempersiapkan suatu daftar shoot (*shoot list*) dari setiap adegan.

Hasil *shooting* harus terus dikontrol untuk melihat apakah hasil pengambilan gambar sudah

31 Peter W.Rea dan David K.Irving, *Producing and Directing The Short Film and Video*, Focal Press, 2001, hal 25

32 JB Wahyudi, *Op. Cit*, hal 97

33 Gates Richard, *Production Management For Film And Video*, Focal Press, 1999, hal 118

34 JB Wahyudi, *Op. Cit*, hal 75

baik. Apabila tidak maka adegan itu perlu diulang pengambilan gambarnya. Sesudah semua adegan di dalam naskah selesai diambil maka hasil gambar asli (*original material/root foot-age*) dibuat catatannya (*logging*) untuk kemudian masuk ke dalam proses pasca produksi, yaitu *editing*.³⁵

Berikut adalah bagan susunan perintah dan pertanggung jawaban tugas seluruh kerabat kerja/krew dalam proses produksi³⁶ :



35 Fred Wibowo, *Op. Cit*, hal 40

36 Peter W.Rea dan David K.Irving, *Op. Cit*, hal 132

atau sebagian gambar atau *shot* yang telah tersusun, sedangkan ingin memperbaiki bagian-bagian gambar yang berada pada urutan awal atau bagian tengah, maka seluruh gambar atau *shot* yang letaknya setelah gambar atau *shot* yang kita perbaiki harus kita ulangi lagi penggunaannya dengan merekamnya sesuai dengan yang telah kita susun nanti.

Perangkat pokok alat *editing linear* terdiri dari :

- Sebuah alat pemutar *player* untuk menjalankan kaset baham mentah.
- Satu alat perekam (*recorder*) untuk merekam gambar dari *player*.
- Dua monitor televisi untuk melihat gambar dari *player* dan *recorder*.
- Satu alat kontrol *editing* untuk menjalankan *player* dan *recorder*.

Sebuah alat pencampur suara (*sound mixer*) untuk mengontrol suara yang akan direkam.

Adapun alat-alat yang digunakan dalam *editing linear* yaitu : ⁴⁰

1. VTR (Video Tape Recorder) : Alat untuk merekam video.
2. SWITCHER : Alat untuk mengedit video agar video dapat serasi, dan sebagai alat untuk memilih video yang akan ditayangkan atau direkam.
3. TV MONITOR : Alat untuk melihat video yang akan ditampilkan atau direkam.

C.3.3 Editing Non Liar ⁴¹

Editing Non linear adalah suatu editing dengan cara mengurutkan video yang terekam secara acak. Alat yang digunakan dalam editing non linear adalah computer, adapun spesifikasi computer yang compatible untuk mengedit yaitu computer yang mempunyai spesifikasi sebagai berikut :

1. PROSESOR : AMD ATHLON X2

⁴⁰ *Ibid*, hal 356

⁴¹ Peter W.Rea dan David K.Irving, *Op. Cit*, hal 219

2,80 GHZ ATAU INTEL CORE 2 DUO E 7300 2,66
GHZ.

2. RAM : DDR2 4GB.
3. VGA CARD : 256 BIT, 512 MB DDR
2.
4. HARDISK : 250 GB
5. FIRE WARE

Selain itu ada juga software-software yang digunakan seperti Adobe Premiere CS3 Profesional, Final Cut Pro, Avid, Ulead, Pinnacle, Spark Plug, Radius Edit, Media Studio, Speed Razor, MotoDV, Video Action, Sony Vegas.

Setelah produksi berhasil dilaksanakan, tim divisi produksi menyerahkan hasil produksi kepada divisi pasca produksi. Divisi pasca produksi dibagi menjadi 3 bagian yaitu :

- 1) Creative Director
- 2) Editor
- 3) Graphic Design

1. Creative Director

Creative Director adalah orang yang mengawasi semua proyek dan staf, bertanggung jawab untuk keseluruhan kualitas pekerjaan kreatifitas. Pengelolaan proyek dari konsep kreatif untuk menyelesaikan produksi adalah tugas wajib seorang creative director, serta juga menerjemahkan tujuan pemasaran menjadi strategi kreatif, dan mengarahkan tim kreatif dalam produksi dari sebuah konsep.⁴²

Seorang creative director memberikan pengarahan atau masukan-masukan ide kreatif kepada editor pada saat editor mengedit video agar hasil editing lebih terlihat menarik dan harmonis.

⁴² http://www.sessions.edu/career_center/careers/CreativeDirector.asp

2. Editor

Editor adalah orang yang memotong dan menyambung video agar video dapat terlihat sesuai dengan konsep/sinopsis yang diterapkan dari awal.

Proses editing adalah proses tahap terakhir dalam sebuah produksi video, oleh karena itu proses editing harus teliti dan cermat. Tugas seorang editor akan dibantu oleh creative director maka seorang editor tidak hanya berpedoman pada editing script saja.⁴³

3. Graphic Design

Graphic design adalah orang yang membuat desain tulisan, grafis, visual effects 3D, bumper program.

Tugas seorang graphic design adalah membantu editor dalam pembuatan desain tulisan, judul, subtitle, visual effects 3D, bumper program, ilustrasi. Seorang graphic design selalu memberikan grafis yang cocok kedalam video yang telah selesai di edit, agar video terlihat lebih menarik.

43 Peter W.Rea dan David K.Irving, *Op. Cit*, hal 355

BAB III

DESKRIPSI LEMBAGA / INSTANSI

F. SEJARAH BERDIRINYA ZEROSITH PICTURES

ZEROSITH Pictures secara resmi didirikan pada tanggal 1 Juni 2005 di bawah naungan PT. HAKA CIPTA KREASI. Awal mula terbentuknya Production House yang sekarang bertalimat di Puri Permata II no 23 Condong Catur, Jogjakarta ini sebenarnya diawali oleh sebuah komunitas salah satu kelompok band independent yang beraliran techno di Jogjakarta, yang berniat untuk mendokumentasikan setiap penampilannya di acara pentas musik ke dalam bentuk video. Dan beranjak dari situlah ada niat untuk membuat video klip dari band tersebut. Dan dengan berbekal pengalaman memproduksi karya artistik, kemudian ada ketertarikan untuk membuat sebuah film panjang yang masih bertajuk independent. Saat mulai memasuki dunia profesional, muncullah nama ZEROSITH sebagai branding mereka.

Dan berbekal pengalaman, profesionalitas, serta mengandalkan fresh idea dengan tata artistik yang berkualitas, ZEROSITH Pictures tidak hanya menawarkan sebuah hasil audio visual yang hanya dipandang sebagai sebuah hasil kerja saja, namun juga sebagai sebuah karya intelektual

G. VISI DAN MISI

1. Visi

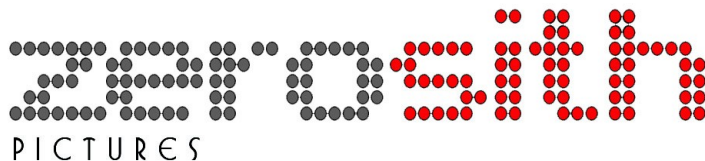
Menjadi sebuah production house yang tidak hanya mampu mewujudkan customer satisfaction,

namun juga public satisfaction.

a. Misi

- i. Mengutamakan ide-ide yang kreatif serta orisinal dalam setiap karya produksi.
- ii. Meningkatkan profesionalitas serta kualitas ZEROSITH PICTURES.
- iii. Menggunakan tata artistik gambar yang berkualitas dalam setiap karya produksinya.
- iv. Menetapkan perencanaan dan pengaturan serta pengembangan SDM yang menjamin profesionalitas penyiaran
- v. Membangun iklim persaingan usaha di bidang penyiaran yang sehat dan bermartabat

H. LOGO



I. KARYA PRODUKSI ZEROSITH PICTURES

J. Music Clip

Sebagai sebuah Production House yang berangkat dari sebuah komunitas kelompok musik, Zerosith pictures tentunya memiliki kemampuan dalam memahami selera / pangsa pasar terhadap perkembangan music klip sekarang ini. Karena selain untuk membangun sebuah image serta

sebagai identitas bagi pemilik lagu, sebuah music klip juga merupakan sebuah film bercerita dengan durasi yang lebih pendek. Sebuah musik klip tidak hanya semata-mata menampilkan si pembawa acara musik itu saja, melainkan juga untuk menampilkan isi dan materi dari musik itu sendiri ke dalam bentuk visual.

K. Company Profile

Lebih mirip dengan sebuah iklan televisi atau TV Commercial, hanya saja dengan durasi yang lebih panjang. Dalam menggarap company profile pihak ZEROSITH Pictures tidak hanya akan menampilkan ruang lingkup internal dari perusahaan yang bersangkutan, tetapi juga lingkup eksternalnya. Sebuah perusahaan tentu memiliki sebuah pengaruh atau hubungan timbale balik dengan beberapa pihak lain. Dengan pembahasan yang lebih mendalam, akan tercipta sebuah hasil bentuk audio visual yang benar-benar dapat dikatakan sebagai sebuah company profile.

L. Personal Profile

Banyak sekali pihak-pihak perseorangan yang membutuhkan sebuah personal profile baik untuk kepentingan publikasi atau juga untuk kepentingan promosi. Pihak tersebut biasanya adalah orang-orang yang terkait dan bergerak dalam bidang seni, dan politik. Selain untuk kepentingan komersil, sebuah profile juga dapat dimiliki untuk kepentingan pribadi. Seseorang dapat membuat sebuah profile akan dirinya sebagai kumpulan dokumentasi, perjalanan hidup, atau sebagai sebuah album kenangan. Yang menarik di sini, profile tersebut dapat dikemas menyerupai sebuah film cerita yang dibintangi oleh orang itu sendiri beserta orang-orang di sekitarnya.

M. TV Commercial

Keberadaan TV Commercial sekarang ini tidak hanya sebagai sebuah sarana promosi bagi pelaku bisnis saja, tetapi juga sekaligus sebagai salah satu bentuk hiburan bagi masyarakat. Bentuk atau wujud visualisasinya pun kini makin kreatif. Dengan mengandalkan pada *jargon* dan gambar

yang mudah diingat, maka sebuah iklan akan dengan mudah dapat mengangkat imej sebuah brand. Dan yang lebih menarik, biasanya masyarakat justru akan lebih mengingat *jargon* dari sebuah iklan ketimbang produk itu sendiri.

N. TV Program

Di sini pihak ZEROSITH akan mencari pihak luar untuk bekerjasama dalam produksi sebuah TV Program. Bentuk TV Program inipun bermacam-macam. Bisa dalam bentuk film cerita lepas, games, infotainment, reality show, talk show, atau dalam bentuk lainnya. ZEROSITH Pictures membuka kesempatan bagi pihak lain baik sebagai pemilik ide konsep untuk kami realisasikan menjadi sebuah TV Program yang kemudian akan ditawarkan pada stasiun televisi swasta lokal maupun nasional.

O. Film / Movie

Film adalah salah satu project idealisme pihak ZEROSITH Pictures. ZEROSITH Pictures juga sering ikut serta dalam event-event festival film pendek atau movie competition baik tingkat nasional maupun internasional, sebagai tolok ukur kemampuan dalam produksi audio visual.

P. Exclusive Documentation

Sebuah paket dokumentasi dengan kemasan yang berbeda akan coba ditawarkan oleh pihak ZEROSITH Pictures. Pada dokumentasi ini akan dibuat menjadi bentuk personal profile, sehingga pihak client akan mendapatkan tiga buah produk audio visual sekaligus, dokumentasi moment yang dimaksud, dokumentasi pre-moment, dan sekaligus juga profile dari beberapa pihak yang terkait. Sehingga diharapkan sebuah produk audio visual berupa Exclusive Documentation yang diproduksi oleh ZEROSITH Pictures akan lebih berkesan dan berbeda.

Dan beberapa karya yang diproduksi oleh ZEROSITH PICTURES diantaranya :

11. Music Clip TEKNOSHIT, Jogja, 2002

12. Bumper, Launching Ajbun TEKNOSHIT, Jogja 2002
13. Event Organizing & Documentation, Launching Album TEKNOSHIT “Anti Diskriminasi Gender”,
Jogja 2002
14. Independt Movie, “Mendung...”, Jogja, 2002
15. Documentation, PODA Exhibition, IEC – Jogja, 2003
16. Profile, “Pasar Seni Kasongan”, Jogja, 2003
17. Independent Movie, “Bila Aku Mengerti”, Jogja, 2004
18. TV Program (supporting), “Percaya Nggak Percaya”, AN-TV, 2004
19. TV Program (supporting), “Famous to Famous”, METRO TV, 2004
20. TV Program (supporting), “Living at The Plaza”, METRO TV, 2004
21. TV Program (supporting),”Otblitz”, METRO TV, 2004
22. TV Program (supporting), Live Show “Lion Air”, METRO TV, 2004
23. TV Program (supporting),”Indonesian Star”, METRO TV, 2004
24. Independent Movie, “Nianta”, Jogja, 2004
25. Music Clip (join production), GREEN PEANUT, Jogja, 2005
26. TV Program, Reality Show “OK Jack”, Jogja, 2005 (Offering on GLOBAL TV - Jakarta)
27. Independent Movie, :Kalah Atau Menang”, Jogja, 2005
28. Music Clip, KALIMAYA, Jogja, 2005
29. Music Clip, KLAAD, Jogja, 2005
30. Profile, Casa Grande Real Estate by Damai Putra, Jogja 2006
31. Profile OUROE CAFÉ & LOUNGE, Jogja, 2006
32. Musik Clip, D’Athena Band, Jogja, 2006
33. Music Clip, KALIMAYA (remake), Jogja, 2006

34. Vide profile dan Video Dokumenter, Telkom Smart Kampus, Jogja, 2006
35. Bumper, Telkom Smart Kampus, Jogja, 2007
36. Musik Clip, SYURGA, Jogja, 2007
37. Music Clip, ASOKA, Jogja, 2007
38. Film Layar Lebar, Mati Bujang Tengah Malam, Jogja, 2007
39. Iklan Sumber Ayam, Jogja 2007
40. Profile DAGADU JOGJA, Jogja 2007
41. Iklan MPWP Kring Pajak, Jakarta 2007
42. Iklan The Jakarta Post, Jakarta 2008
43. Music Clip, Jubing Kristanto, Jogja 2007
44. Music Clip, NAIF, Jogja 2008
45. Music Clip, JAGOSTU, Jogja 2007
46. Music Clip, MYSIN, Jogja 2007
47. Music Clip, GENDHING, Jogja 2007
48. Music Clip, ELIZTBETH, Jogja 2007
49. Music Clip, NEWDAYS, Jogja 2007
50. Music Clip, D'STAR, Jogja 2009
51. Music Clip, SKJ 94, Jogja 2009

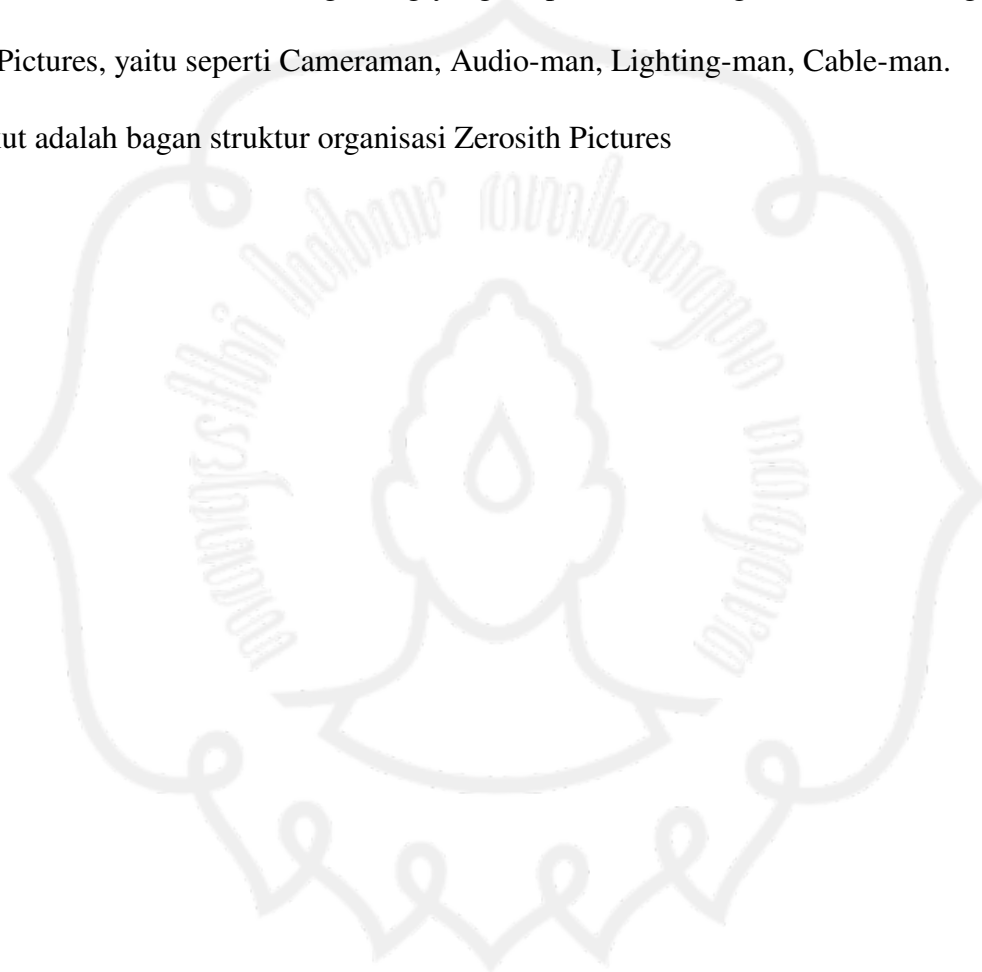
dan lain sebagainya.

7. STRUKTUR ORGANISASI ZEROSITH PICTURES

ZEROSITH Pictures merupakan kumpulan dari orang-orang yang memiliki kesamaan visi dan terhadap dunia audio visual dan broadcasting. Seluruh tim kerja dari ZEROSITH Piictures adalah

orang-orang yang berpengalaman bidangnya. Dan untuk kepentingan management, tim kerja ZEROSITH Pictures terbagi dalam dua bagian penting, yakni Officer Crew dan Technical Crew. Yang termasuk dalam Officer Crew adalah orang-orang yang berperan dalam kegiatan produksi ZEROSITH Pictures di luar bidang teknis, yaitu seperti keuangan, humas dan pemasaran, operasional, dan juga orang-orang yang merupakan chief dari bagian produksi dan bagian kreatif. Sedangkan yang termasuk ke dalam Technical Crew adalah orang-orang yang berperan di bidang teknis dalam kegiatan produksi ZEROSITH Pictures, yaitu seperti Cameraman, Audio-man, Lighting-man, Cable-man.

Berikut adalah bagan struktur organisasi Zerosith Pictures



0100090000037800000002001c00000000000400000003010800050000000b0200000000050000000c0
2fe10710b040000002e0118001c000000fb021000070000000000bc02000000000102022253797374656d
0010710b0000d6430000ac5d110004ee833918f616000c020000040000002d01000004000000020101001c
000000fb029cff0000000000009001000000000440001254696d6573204e657720526f6d616e000000000
000000000000000000000000040000002d010100050000000902000000020d000000320a5a00ffff0100
0400000000006d0bfe10201c2d00040000002d010000030000000000Gb.5

Keterangan Job Description :

D. Aryo Wicaksono / Direktur

Aryo Wicaksono adalah pendiri atau pemilik PT HAKA CIPTA KREASI ZEROSITH PICTURES. Aryo menjabat sebagai Direktur, yang bertugas mengepalai semua divisi kerja di Zerosith Pictures dan juga bertugas untuk mengepalai departemen produksi yang biasa jadi penggerak sebuah produksi.

E. Aditya Testarossa / Creative Director

Aditya Testarossa mempunyai jabatan sebagai Kreatif Director yang bertugas membantu Sutradara yaitu menerjemahkan dan merancang apa yang menjadi keinginan Sutradara menjadi lebih menarik dengan ide kreatif, setelah itu bertugas membimbing crew untuk menghasilkan hasil yang sesuai.

F. Cahyo Inda / Manajer Produksi

Cahyo Inda menjabat sebagai Manajer Produksi yang bertugas memimpin seluruh tim produksi sesuai tujuan yang diterapkan bersama, baik dalam aspek kreatif maupun manajemen produksi sesuai dengan anggaran yang telah disepakati.

G. Adiputro Yudhityo / Manajer Keuangan

Adiputro Yudhityo bertugas mengatur keuangan di Zerosith Pictures baik pengeluaran uang untuk biaya produksi maupun pengeluaran uang untuk gaji karyawan.

H. Henry Suryawan / Pemasaran

Henry Suryawan menjabat sebagai kepala pemasaran yang bertugas memasarkan hasil produksi Zerosith Pictures.

I. Fauzi Bausad / Operasional

Fauzi Bausad bertugas menjadi Cameraman di Zerosith Pictures namun juga bertugas sebagai kepala operasional.

J. Akbar Alam W / Editor

Akbar Alam adalah Editor utama di Zerosith Pictures yang mempunyai tugas mengedit semua video hasil produksi.

K. Irwan Yuniarto / Grafis Design

Irwan Yuniarto menjabat sebagai Grafis Design yang bertugas membuat efek-efek visual dalam video yang sudah di edit, serta juga bertugas membuat segala macam desain tulisan yang akan digunakan oleh Zerosith Pictures.

BAB IV

PELAKSANAAN MAGANG

Q. PELAKSANAAN KULIAH KERJA MEDIA

Penulis melaksanakan Kuliah Kerja Media KKM mulai tanggal 2 Februari 2009 sampai dengan 2 Maret 2009 di ZEROSITH PICTURES yang bertempat di Perum Puri Permata II no 23 Condong Catur, Jogjakarta. Selama mengikuti Kuliah Kerja Media , penulis mengerjakan beberapa pekerjaan editing. Diantaranya editing bumper iklan pemilu 2009, editing trailer movie, editing showreel, serta editing video klip.

Untuk pembuatan Tugas Akhir ini penulis mengacu pada mekanisme pasca produksi video di Zerosith Pictures.

4. KEGIATAN KULIAH KERJA MEDIA

1. Minggu pertama (2 Februari 2009 – 8 Februari 2009)
 - a. 2 Februari 2009 dan 3 Februari 2009
 - 1) Melihat dan mempelajari bersama sebagian hasil karya produksi ZEROSITH PICTURES yang berupa video klip, TVC dan film.
 - 2) Mengenali hardware dan software yang dipakai oleh ZEROSITH PICTURES
 - 3) Mempelajari software editing dan software grafis animasi yang digunakan dalam system editing di Zerosith Pictures, Yakni Adobe After Effects CS 3, Fusion, Canopus, Adobe Encore, Final Cut Pro, yang diawasi oleh editor dan design grafis ZEROSITH Pictures, Akbar Alam dan Irwan Yuniarto.

b. 4 Februari 2009 - 6 Februari 2009

- 1) Mendapat tugas untuk membuat bumper pemilu 2009 yang berdurasi 14 detik dengan konsep yang sudah ditentukan yakni diawali dengan bar and tone normal kemudian bar and tone perlahan-lahan terdapat noise seperti efek TV yang sedang gangguan, kemudian perlahan-lahan bar and tone kembali normal dan mulai muncul tulisan “perbedaan bukan gangguan, bersama membangun Indonesia” satu persatu, kemudian gambar berubah dengan transisi dissolve menjadi gambar dengan tulisan “pilih dan sukseskan pemilu 2009”.
- 2) Penulis mendapat kesulitan saat tidak bisa membuat efek noise pada bar and tone, namun atas panduan Alam Akbar, editor ZEROSITH Pictures yang menyarankan menggunakan software fusion, maka penulis pun mencobanya dan akhirnya bar and tone dengan efek rusak berhasil dibuat.

c. 7 Februari 2009

- 1) Melihat preview Bumper pemilu 2009.
- 2) Mempelajari pengoperasian software Final Cut Pro.

2. Minggu Kedua (9 Februari 2009 – 15 Februari 2009)

a. 9 Februari 2009 - 10 Februari 2009

- 1) Mempelajari proses serta tips-tips dalam membuat thrailer movie. Thrailer sendiri bisa diibaratkan sebagai iklan dari sebuah film. Dalam pembuatan sebuah thrailer kita harus mampu merangkai shot-shot terbaik dari film tersebut yang mampu mangimajinasikan serta mensugesti audiens agar tertarik serta penasaran terhadap film tersebut. Sehingga bisa dikatakan

dalam membuat thrailer inti ataupun akhir ceritanya tidak boleh diperlihatkan kepada audiens, sehingga audiens menjadi penasaran dan tertarik untuk menonton film utuhnya.

- 2) Menginstall software-software baru yang akan dipakai seperti Maya dan Cannopus Imagine.

b. 11 Februari- 12 Februari 2009

- 1) Membuat thrailer film Desember 26, yakni sebuah film garapan ZEROSITH Pictuires yang mengisahkan tentang konflik sosial.

c. 13 Februari – 14 Februari 2009

- 1) Membuat thrailer film dagadu (kapan ke jogja lagi) yakni sebuah film hasil produksi ZEROSITH PICTURES yang menceritakan tentang persoalan mengenai makna kata dagadu yang juga merupakan merk kaos terkenal jogjakarta.

3. Minggu Ketiga (16 Februari 2009 – 22 Februari 2009)

a. 16 februari 2009

- 1) Membuat showreel ZEROSITH PICTURES yaitu gabungan dari portofolio ZEROSITH PICTURES yang berupa film, video klip, TVC, Profile, dan Personal Profile. Dan pada kesempatan ini penulis diberi kesempatan mengedit film dan video klip. Dan penulis memulai hari pertama di minggu ketiga ini dengan membuat showreel dari Film karya-karya ZEROSITH PICTURES. Dan saat membuat showreel Film tidak ada kendala, sebab penulis tinggal menggabungkan setidaknya 5 film dengan durasi kurang lebih 7 menit. Sehingga penulis tinggal memberinya logo ZEROSITH PICTURES

pada TVC tersebut.

- 2) Mencoba membuat bumper ZEROSITH PICTURES dengan menggunakan software Adobe After Effect CS 3.

b. 17 februari – 21 februari 2009

- 1) Penulis mulai membuat showreel yang berupa video klip. Pada pembuatan showreel video klip ini penulis mengedit per video klip setiap satu band dengan berdurasi 30 sampai 50 detik. Dan pengeditan ini hampir sama prosesnya dengan pembuatan trailer film, sebab kita tidak bisa sekedar memotong gambar namun gambar-gambar yang akan dipotong haruslah diseleksi terlebih dahulu dan kemudian dirangkai agar tetap terlihat continuity.

4. Minggu Keempat (23 Februari 2009 – 2 Mei 2009)

a. 23 februari 2009 – 27 februari 2009

- 1) Terhitung mulai tanggal 23 februari 2009 penulis terlibat dalam proses pengeditan video klip LAGU "SKUTER MATIC" dari sebuah band asal jogja yaitu SKJ'94, penulis mendapat tugas pengeditan dari capturing hingga mastering. Saat melakukan editing offline penulis dibantu oleh editor. Dan selama kurang lebih tiga hari berikutnya penulis melakukan editing online serta mixing dengan lagu. Dan hari berikutnya penulis hanya tinggal melakukan colouring dengan menggunakan effect color correction yang juga dibantu oleh Editor. Dan selama mengedit video klip "SKUTER MATIC - SKJ'94" tersebut penulis benar-benar memperoleh banyak pengalaman yang berharga., mulai dari proses capture, editing, colouring, mastering yang juga

penulis rasakan sendiri proses-proses tersebut.

b. 28 februari 2009

Penulis dibantu editor melakukan preview terhadap video klip "SKUTER MATIC - SKJ'94" sebelum nantinya akan diserahkan kepada client.

c. 2 maret 2009

Penulis melakukan pengecekan terakhir terhadap hasil editing yang penulis buat. Yakni berupa bumper iklan pemilu, trailer film, showreel, serta video klip "SKJ'94 - SKUTER MATIC".

C. FOCUS OF INTEREST

Selama melaksanakan kuliah kerja media (KKM) di divisi pasca produksi ZEROSITH PICTURES, banyak yang penulis kerjakan. Penulis mendapatkan tugas menjadi seorang editor namun dibalik semua proses pasca produksi bukan hanya seorang editor saja yang menjadi finishing sebuah produksi. Ada banyak tugas di divisi pasca produksi dan setiap bagian harus bertanggung jawabkan setiap yang mereka kerjakan masing-masing. Bagian-bagian tim pasca produksi tidak begitu besar tetapi merupakan pekerjaan yang rumit yang harus dikerjakan dengan hati-hati dan teliti. Bagian tim divisi pasca produksi di Zerosith Pictures antara :

52. Creative Director

53. Editor

54. Graphic Design

C.1 Mekanisme Kerja Divisi Pasca Produksi Video di Zerosith Pictures

Gb.6

Seorang Creative Director mendapatkan hasil rekaman video dari tim divisi produksi, setelah sebuah karya hasil produksi diserahkan kepada divisi pasca produksi maka tim divisi pasca produksi segera melaksanakan tugasnya masing-masing.

Apabila video sudah berada ditangan creative director maka seorang kreatif director menyerahkannya kepada seorang editor. Tugas Seorang editor adalah memotong dan menyambung gambar, seorang editor tidak bekerja sendirian, saat editor melaksanakan tugasnya creative director juga membantu memberikan pengarahannya dan masukan-masukan ide-ide kreatif kepada editor agar sebuah hasil editing sebuah video berupa video yang menarik dan kreatif.

Setelah proses editing selesai maka video yang telah selesai di edit diserahkan kepada seorang graphic design. Tugas seorang graphic design adalah memberikan tulisan-tulisan, sub title, efek, judul di dalam sebuah video yang sudah di edit, selain itu graphic design juga memberikan efek-efek visual ke dalam video yang sudah di edit sesuai dengan konsep yang diterapkan. Apabila semua itu sudah berhasil maka divisi pasca produksi akan menyelenggarakan screening agar hasil produksi di Zerosith Pictures dapat di preview oleh semua crew. Setelah screening selesai maka akan ada masukan-masukan ide dan kritikan, tim divisi pasca produksi menerima masukan-masukan ide dan kritikan baik dari divisi produksi maupun divisi pasca produksi.

Dengan adanya masukan-masukan ide dan kritikan maka divisi pasca produksi akan melakukan revisi hingga mencapai hasil editing yang baik. Apabila revisi sudah selesai dan telah disetujui oleh director maka seorang editor akan melakukan rendering yang kedua kalinya, lalu setelah rendering editor juga melaksanakan mastering video ke dalam suatu device.

Sebagai contohnya penulis mengacu kepada sebuah proses produksi video klip

SKUTERMATIC-SKJ'94 dan video klip ini adalah video yang diedit oleh penulis saat menerima tugas terakhir di zerosith pictures dalam melaksanakan KKM.

C.1.1 Contoh Produksi dan Pasca Produksi Video di Zerosith Pictures

1. Produksi Video Klip SKUTER MATIC - SKJ'94 di Zerosith Pictures

Pada pembuatan video klip "SKUTER MATIC - SKJ'94" yang merupakan single pertama dari band asal Jogjakarta ini, setting yang digunakan bertempat di Perumahan Real Estate Casa Grande yang berada di Condong Catur, Jogjakarta. Tim Kreatif ZEROSITH sendiri menganalogikan suasana pagi untuk berolah-raga dan akhirnya para personil SKJ'94 bertemu dengan seorang gadis cantik.

Di video klip ini sendiri isinya terbagi dalam 60% sequence story dan 40% sisanya adalah performance band. Dimana di sepanjang sequence story akan ditampilkan personil SKJ'94 sedang berlari pagi yang membawa mereka bertemu dengan gadis cantik yang menggunakan kaos bertuliskan "SKUTER MATIC".

2. Pasca Produksi Video klip SKUTER MATIC - SKJ'94 di Zerosith Pictures

Setelah produksi selesai dan semua video telah terekam baik dari inti konsep maupun stock shoot tim divisi produksi menyerahkan hasil eksekusi produksi video klip "SKUTER MATIC - SKJ'94" kepada tim divisi pasca produksi Zerosith Pictures. Dalam proses pasca produksi video klip "SKUTER MATIC - SKJ'94" ini menggunakan system editing nonlinear atau sering disebut juga dengan istilah digital video editing. Sistem ini juga bisa disebut dengan Random Access video dan audio ke dalam suatu media rekam berupa disk (disc storage) atau hard disk. Karena menggunakan konsep Random Access (sembarang penempatan), editing dengan sistem ini hampir sama dengan editing pada film layar lebar. Bedanya dalam digital video editing ini menggunakan komputer rumah (PC) sebagai media dan sarananya. Dengan penyimpanan di hard disk ini, selama

data masih tersimpan di dalamnya, seorang editor bisa berulang-ulang mengedit bagian yang kurang sempurna tanpa harus mengulang dari awal lagi. Selain itu, jika hasilnya sudah final bisa dicopy berulang-ulang dengan kualitas yang tetap.

Saat proses pasca produksi berlangsung penulis didampingi oleh editor dan creative director saat melaksanakan tugas editing video klip "SKUTER MATIC - SKJ'94". Karena seorang creative director selalu membantu dan juga memberikan pengarahan kepada seorang editor saat mengedit sebuah video agar hasil editing video dapat menjadi hasil yang menarik, kreatif dan harmonis.

Spesifikasi komputer serta software yang digunakan untuk mengedit video klip "SKUTER MATIC - SKJ'94", yakni :

F. Hardware :

1. Procesor : INTEL CORE 2 DUO E7300 2,66GHZ
2. Memory ram : ADATA XTREME DDR2 4GB PC 8500
3. Mainboard : DFI LAN PARTY DK P45 LGA775
4. Hardisk : WDC 1 TERA (1000GB)
5. Vga card : NVIDIA GEFORCE 9600GT 512MB/256 BIT DDR 3
6. Monitor : APPLE LCD 19" WIDE
7. Ups : PROLINK SAVE 2 JAM
8. Soundcard : SOUND BLASTER
9. Optical drive : DVD-RW SONY
10. Dv-cam : DV-CAM SONY
11. Fireware : OB DFI LAN PARTY

G. Software :

1. Adobe Premiere CS 3

2. Adobe After Effects CS 3
3. Adobe Encore CS 3
4. Adobe Photoshop CS 3
5. Fusion 5.2
6. Cool Edit Pro 2.0
7. Canopus Imagine
8. Nero 9.0

Untuk masteringsnya, menggunakan format mini DV. Sedangkan second mastering menggunakan DV standart atau yang lebih dikenal dengan DVD (Digital Video Disc).

Konsep *editing* gambar "SKUTER MATIC - SKJ'94" adalah *effets transision* dan gerakan yang disesuaikan dengan mood lagu. Setiap scene selalu menggunakan *effets transision* dari scene sebelumnya ke scene sesudahnya.

Capturing video klip "SKUTER MATIC - SKJ'94" menggunakan software Adobe Premiere Pro CS3. Setelah proses capturing selesai, kemudian dibuatlah editing offline atau editing kasar yang juga menggunakan software Adobe Premiere Pro CS3. Proses editing offline sendiri berjalan sederhana, yakni menggabungkan shot-shot yang telah diambil namun penggabungannya masih kasar dan belum diberi efek video. Pengerjaan editing offline ini didampingi oleh editor dan creative director ZEROSITH PICTURES, yakni Alam Akbar dan Aditya Testarossa.

Pada proses editing online, dilakukan juga proses mixing dengan lagu "SKUTER MATIC - SKJ'94". Dalam proses editing online ini penulis memasang semua *effets transision* pada setiap awal scene dan perubahan scene. Penulis tidak terlalu mengalami kesulitan, sebab penulis sudah sering dan terbiasa melakukan editing. Kurang lebih selama hampir tiga hari proses editing online ini berlangsung, dan setelah proses editing online serta mixing dengan lagu selesai, kemudian

dilakukan colouring atau pewarnaan. Penulis menggunakan effects fast colour corection pada setiap scene dengan menggunakan software Adobe Premere CS3, dan konsep gambar yang diinginkan dari video klip "SKUTER MATIC - SKJ'94" adalah cendeung berwarna kuning. Setelah proses colouring selesai penulis melakuakan preview dengan menggunakan TV, karena editing yang penulis laksanakan sudah dilihat dan dinilai oleh editor, creative diector serta produser Zerosith Pictures dan sudah disetujui untuk di mastering maka penulis melakukan mastering kedalam Mini DV menjadi format AVI.



BAB IV

KESIMPULAN DAN SARAN

I. KESIMPULAN

Selama melakukan Kegiatan Kuliah Kerja Media di ZEROSITH Pictures, penulis mendapatkan wawasan dan pengalaman kerja dibidang broadcasting dari produksi-produksi di Zerosith Pictures terutama dibidang editing.

Penulis juga mendapatkan pengalaman dalam melatih diri untuk lebih disiplin dan lebih detail jika mengerjakan suatu pekerjaan serta juga bertanggung jawab terhadap tugas sehingga penulis dapat merasakan bagaimana proses kerja yang sebenarnya dalam sebuah Production House, terutama di ZEROSITH Pictures.

Sebagai seorang editor harus menguasai begitu banyak software maka penulis selama melaksanakan KKM mendapatkan pengalaman mengenai cara pengoperasian software-software editing yang belum penulis kuasai.

Dan penulis menyadari bahwa hal terpenting dalam melakukan editing adalah ketrampilan, kerja keras, kemampuan penguasaan software editing, logika, imajinasi, taste, serta kesabaran.

J. SARAN

1. Bagi program diploma III Komunikasi terapan UNS

Dalam melaksanakan Kuliah Kerja Media [KKM] sebaiknya dari pihak fakultas lebih malakukan pemantauan terhadap para mahasiswa. Dengan pengecekan melalui email atau telepon. Karena dengan demikian akan ada hubungan yang lebih baik antara pihak fakultas dengan pihak instansi atau lembaga yang terkait, sehingga hal tersebut dapat membantu mempermudah pencarian tempat dalam melaksanakan KKM untuk generasi selanjutnya.

2. Bagi Instansi [ZEROSITH PICTURES]

Selama mengikuti KKM di ZEROSITH PICTURES, penulis melihat bahwa sistem manajemen yang ada tidak terlalu menjadi perhatian. Untuk itu penulis ingin memberikan saran agar sistem manajemen yang ada untuk dibenahi supaya segala urusan dapat ditangani dengan cepat dan akan lebih terorganisir. Dan penulis berharap ZEROSITH PICTURES akan semakin berkembang dan lebih bisa bersaing dalam dunia broadcasting.



DAFTAR PUSTAKA

Gorb Bernard. 1993. *System Televisi dan Video*

GP, Arturo. 2001. *Pengantar Editing: Editing 2*. Karya Bengkel Film Pemula. Pop Corner

Kuswandi. Wawan. *Komunikasi Massa: Sebuah Analisis Media Televisi*. Rineka Cipta Jakarta, 1993

Morissan. 2008. *Manajemen Media Penyiaran*. Kencana Media Group Jakarta

Modul Art Film School, PT. Mataram Surya Visi, Yogyakarta, 2006

Pramana Putut. 1998. *Audio Visual – Pemahaman Teoritis dan Tekhnis*.

Richard. Gates. 1999. *Production Management For Film And Video*. Focal Press

Uchjana Onong. 1993. *Televisi Siaran Teori dan Praktek*. Mandar Maju

Wahyudi JB. 1992. *Teknologi Informasi dan Produksi Citra Bergerak*. PT Gramedia Pustaka Utama

Wibowo Fred. 2007. *Teknik Produksi Program Televisi*. Pinus Book Publisher Yogyakarta

W.Rea. Peter dan K.Irving. David. 2001. *Producing and Directing The Short Film and Video*. Focal Press,

PC Sutrisno, *Pedoman Praktis Penulisan Skenario Televisi Dan Video*, PT Grasindo, Jakarta, 1993

Situs Internet

http://www.sessions.edu/career_center/careers/CreativeDirector.asp
27/06/2009/10.00

H. GREETING

Dunia audio visual semakin berkembang. Mungkin bagi para youngster seperti kami masih belum banyak mendapat kepercayaan dari public dalam hal kemampuan mengikuti perkembangan teknologi di bidang audio visual tersebut. Tetapi di sisi lain kami justru berterima kasih untuk itu karena dengan anggapan tersebut kami semakin terpacu untuk dapat memberikan sesuatu yang selalu baru dan membuktikan untuk menjadi yang terbaik.

Kami mewakili seluruh rekan yang juga bergerak di bidang entertainment khususnya dunia audio visual, juga ingin berterima kasih kepada seluruh lapisan masyarakat yang telah mendukung dunia audio visual. Perkembangan film Indonesia yang semakin maju, penghargaan-penghargaan baik bersifat materi maupun non-materi kepada para pemilik ide dari karya-karya intelektual, dan semakin beragamnya produksi gambar bergerak, merupakan wujud dukungan masyarakat terhadap sebuah hasil kerja yang dianggap memuaskan. Dan itulah tujuan utama kami : PUBLIC SATISFACTION. Semoga kami bisa menjadi bagian penting dalam dunia entertainment.

I. THE JOURNEY

Secara resmi Zerosith production berdiri pada tanggal 1 juni 2005 di Yogyakarta, di bawah naungan PT> HAKA CIPTA KREASI. Sebenarnya ketertarikan pada dunia audio visual dan broadcasting sudah ada sejak beberapa tahun yang lalu. Berawal dari sebuah komunitas salah satu kelompok band independent di Yogyakarta, yang berniat untuk mendokumentasikan setiap penampilannya di acara pentas musik ke dalam bentuk video. Beranjak dari situ, lalu kami berniat untuk membuat sebuah video klip dari band tersebut. Selesai penggarapan video klip tersebut, kemudian kami mengajak beberapa rekan dari komunitas lain untuk bergabung dan secara resmi membantu penggarapan proses produksi film tersebut. Alhasil, sebuah teamworkpun tercipta, dan kami berniat untuk menekuni bidang ini secara professional, bukan hanya sebagai amatir. Beberapa orang yang merupakan bagian dari komunitas memiliki latar belakang pendidikan formal beragam seperti bidang ekonomi, hukum, teknik, design grafis, dan tentunya bidang broadcasting, sehingga kami merasa memiliki bekal sumber daya manusia yang bergerak di bidang audio visual dan broadcasting, yaitu Production House.

J. JUST BEGIN

Dunia audio visual memiliki ruang lingkup yang luas, demikian juga ruang lingkup job description yang dikuasai oleh pihak ZEROSITH Pictures. Dengan mengkombinasikan antara fresh idea dengan

tata artistic gambar yang berkualitas, ZEROSITH Pictures tidak hanya menawarkan sebuah hasil audio visual yang hanya dipandang sebagai sebuah hasil kerja saja, tetapi juga sebagai sebuah hasil karya intelektual. Kami tidak ingin menjadikan identitas yang kami miliki sekarang ini [sebuah production house baru] sebagai sebuah factor yang membatasi dan mengekang kualitas kerja kami dalam menghasilkan sebuah karya. Setiap kesalahan yang muncul dari pengalaman produksi yang lalu adalah sebuah proses pembelajaran bagi kami. Bahkan sebisa mungkin kami akan menjadikannya sebagai suatu kesalahan yang sempurna. Artinya, kami tidak hanya melihat kesalahan itu dari sisi buruknya saja, tetapi juga dari sisi baimnya agar tidak menjadikan kami berhenti dalam berkarya. Dan hal ini tekah dibuktikan melalui beberapa produk audio visual yang pernah melibatkan kami dalam proses produksinya, antara lain :

- I. Music Clip TEKNOSHIT, Jogja, 2002
- J. Bumper, Launching Ajbun TEKNOSHIT, Jogja 2002
- K. Event Organizing & Documentation, Launching Album TEKNOSHIT “Anti Diskriminasi Gender”, Jogja 2002
- L. Indepent Movie, “Mendung...”, Jogja, 2002
- M. Documentation, PODA Exhibition, IEC – Jogja, 2003
- N. Profile, “Pasar Seni Kasongan”, Jogja, 2003
- O. Independent Movie, “Bila Aku Mengerti”, Jogja, 2004
- P. TV Program (supporting), “Percaya Nggak Percaya”, AN-TV, 2004
- Q. TV Program (supporting), “Famous to Famous”, METRO TV, 2004
- R. TV Program (supporting), “Living at The Plaza”, METRO TV, 2004
- S. TV Program (supporting),”Otblitz”, METRO TV, 2004
- T. TV Program (supporting), Live Show “Lion Air”, METRO TV, 2004
- U. TV Program (supporting),”Indonesian Star”, METRO TV, 2004
- V. Independent Movie, “Nianta”, Jogja, 2004
- W. Music Clip (join production), GREEN PEANUT, Jogja, 2005
- X. TV Program, Reality Show “OK Jack”, Jogja, 2005 (Offering on GLOBAL TV - Jakarta)
- Y. Independent Movie, :Kalah Atau Menang”, Jogja, 2005
- Z. Music Clip, KALIMAYA, Jogja, 2005
- AA.Music Clip, KLAAD, Jogja, 2005
- BB.Profile, Casa Grande Real Estate by Damai Putra, Jogja 2006

- CC.Profile OUROE CAFÉ & LOUNGE, Jogja, 2006
- DD.Musik Clip, D'Athena Band, Jogja, 2006
- EE.Music Clip, KALIMAYA (remake), Jogja, 2006
- FF. Vide profile dan Video Dokumenter,Telkom Samart Kampus, Jogja, 2006
- GG.Bumper, Telkom Smart Kampus, Jogja, 2007
- HH.Musik Clip, SYURGA, Jogja, 2007
- II. Music Clip, ASOKA, Jogja, 2007
- JJ. Film Layar Lebar, Mati Bujang Tengah Malam, Jogja, 2007
- KK.Iklan Sumber Ayam, Jogja 2007
- LL.Profile DAGADU JOGJA, Jogja 2007
- MM.Iklan MPWP Kring Pajak, Jakarta 2007
- NN.Iklan The Jakarta Post, Jakarta 2008
- OO.Music Clip, Jubing Kristanto, Jogja 2007
- PP. Music Clip, NAIF, Jogja 2008
- QQ.Music Clip, JAGOSTU, Jogja 2007
- RR.Music Clip, MYSIN, Jogja 2007
- SS. Music Clip, GENDHING, Jogja 2007
- TT.Music Clip, ELIZTBETH, Jogja 2007
- UU.Music Clip, NEWDAYS, Jogja 2007
- VV.Music Clip, D'STAR, Jogja 2008
- WW.Music Clip, SKJ 94, Jogja 2008

Berikut adalah beberapa bentuk produk audio visual yang ditawarkan untuk diproduksi oleh pihak ZEROSITH Pictures.

J. Music Clip

Sebagai sebuah Production House yang berangkat dari sebuah komunitas kelompok musik, kami merasa memiliki kemampuan dalam memahami selera / pangsa pasar terhadap perkembangan music clip sekarang ini. Bagi kami, selain untuk membangun sebuah image serta sebagai identitas bagi pemilik lagu, sebuah music clip juga merupakan sebuah film bercerita dengan durasi yang lebih pendek. Sebuah music clip tidak hanya semata-mata menampilkan si pembawa acara musik itu saja, melainkan juga untuk menampilkan isi dan materi dari musik itu sendiri ke dalam bentuk visual.

K. Company Profile

Lebih mirip dengan sebuah iklan televisi atau TV Commercial, hanya saja dengan durasi yang lebih panjang. Dalam menggarap company profile pihak ZEROSITH Pictures tidak hanya akan menampilkan ruang lingkup internal dari perusahaan yang bersangkutan, tetapi juga lingkup eksternalnya. Sebuah perusahaan tentu memiliki sebuah pengaruh atau hubungan timbal balik dengan beberapa pihak lain. Dengan pembahasan yang lebih mendalam, akan tercipta sebuah hasil bentuk audio visual yang benar-benar dapat dikatakan sebagai sebuah company profile.

L. Personal Profile

Banyak sekali pihak-pihak perseorangan yang membutuhkan sebuah personal profile baik untuk kepentingan publikasi atau juga untuk kepentingan promosi. Pihak tersebut biasanya adalah orang-orang yang terkait dan bergerak dalam bidang seni, dan politik. Selain untuk kepentingan komersil, sebuah profile juga dapat dimiliki untuk kepentingan pribadi. Seseorang dapat membuat sebuah profile akan dirinya sebagai kumpulan dokumentasi, perjalanan hidup, atau sebagai sebuah album kenangan. Yang menarik di sini, profile tersebut dapat dikemas menyerupai sebuah film cerita yang dibintangi oleh person itu sendiri beserta orang-orang di sekitarnya.

M. TV Commercial

Menggarap sebuah TV Commercial adalah sebuah tantangan besar. Di sini pihak ZEROSITH Pictures akan mencoba menemukan ide konsep yang baru untuk mengangkat sebuah brand atau company yang akan dipromosikan. Keberadaan TV Commercial sekarang ini tidak hanya sebagai sebuah sarana promosi bagi pelaku bisnis saja, tetapi juga sekaligus sebagai salah satu bentuk hiburan bagi masyarakat. Bentuk atau wujud visualisasinya pun kini makin kreatif. Dengan mengandalkan pada *jargon* dan gambar yang mudah diingat, maka sebuah iklan akan dengan mudah dapat mengangkat imej sebuah brand. Dan yang lebih menarik, biasanya masyarakat justru akan lebih mengingat *jargon* dari sebuah iklan ketimbang produk itu sendiri.

N. TV Program

Di sini pihak ZEROSITH akan mencari pihak luar untuk bekerjasama dalam produksi sebuah TV Program. Bentuk TV Program inipun bermacam-macam. Bisa dalam bentuk film cerita lepas, games, infotainment, reality show, talk show, atau dalam bentuk lainnya. ZEROSITH Pictures membuka kesempatan bagi pihaklain baik sebagai pemilik ide konsep untuk kami realisasikan menjadi sebuah TV Program yang kemudian akan ditawarkan pada stasiun televisi swasta lokal maupun nasional.

O. Film / Movie

Film adalah salah satu project idealisme pihak ZEROSITH Pictures. Diharapkan pada setiap tahunnya kami dapat memproduksi sebuah film komersil berdurasi panjang yang segala bentuk penggarapan konsep maupun proses produksinya adalah penuangan dari ide kami sendiri tanpa adanya influence pihak lain. Selain itu ZEROSITH Pictures juga akan ikut serta dalam event-event festival film pendek atau movie competition baik tingkat nasional maupun internasional, sebagai tolok ukur kemampuan dalam produksi audio visual. Namun kami tidak menutup kesempatan bagi pihak lain yang ingin bekerjasama dalam proses produksi sebuah film. Kami akan sangat menghargai setiap tawaran yang diberika baik oleh pihak yang memiliki ide cerita maupun pihak penanam modal.

P. Exclusive Documentation

Sebuah paket dokumentasi dengan kemasan yang berbeda akan coba ditawarkan oleh pihak ZEROSITH Pictures. Dalam proses dokumentasi ini kami akan membuatnya menjadi bentuk personal profile, sehingga pihak client akan mendapatkan tige buah produk audio visual sekaligus, dokumentasi moment yang dimaksud, dokumentasi pre-moment, dan sekaligus juga profile dari beberapa pihak yang terkait. Sehingga diharapkan sebuah produk audio visual berupa Exclusive Documentation yang diproduksi oleh ZEROSITH Pictures akan lebih berkesan dan berbeda.

K. We Are...

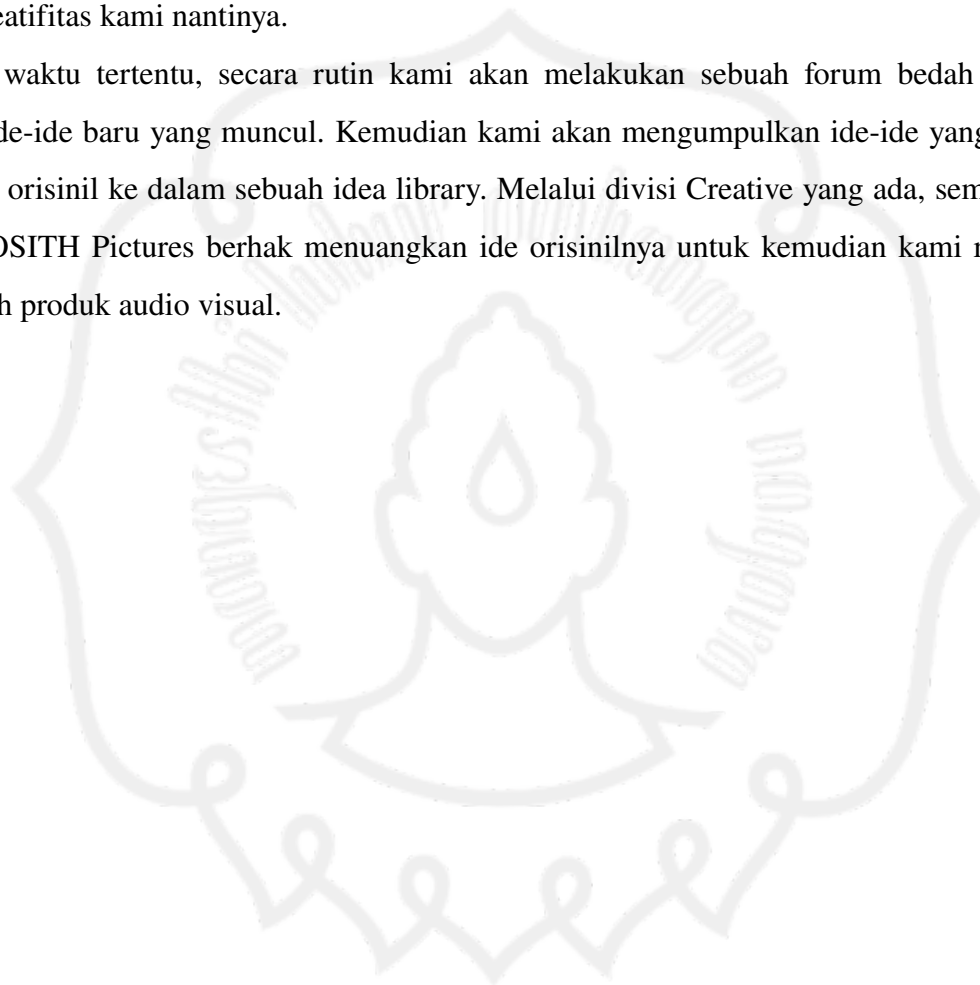
ZEROSITH Pictures berangkat dari sebuah komunitas di mana orang-orang yang ada di dalamny memiliki kesamaan visi dan misi terhadap dunia audio visual dan broadcasting. Hal ini kami anggap penting sebagai salah satu bekal sabuah teamwork di dalam memasuki dunia kerja. Pemilihan beberapa orang untuk kemudian menjadi bagian tetap kami adalah sebuah keterbatasan yang memang harus dilakukan dalam rangka memasuki sebuah kinerja dunia professional.

Seluruh tim kerja dari ZEROSITH Pictures adalah orang-orang yang berpengalaman di bidangnya. Dan untuk kepentingan management, tim kerja tersebut kami bagi menjadi dua bagian penting, yaitu officer crew dan technical Crew. Yang termasuk dalam officer crew adalah orang-orang yang ebrperan dalam kegiatan produksi ZEROSITH Pictures di luar bidang teknis, yaitu seperti keuangan, humas dan pemasaran, operasional, dan juga orang-orang yang merupakan chief dari bagian produksi dan bagian kreatif. Atau dapat disimpulkan bahwa yang termasuk di dalam officer crew adalah orang-orang yang lebih menekankan pada kegiatan yang berhubungan langsung dengan pihak luar sebagai client atau

customer relation, sekaligus juga dengan pihak staff ZEROSITH Pictures itu sendiri atau Human Resource Development.

Kemudian yang termasuk ke dalam Technical Crew adalah orang-orang yang berperan di bidang teknis dalam kegiatan produksi ZEROSITH Pictures, yaitu seperti cameraman, audioman, lightingman, cableman, editor. Selain latar belakang pendidikan formilnya yang beragam, tiap individu dari tim kerja ZEROSITH Pictures juga berasal dari kota yang berbeda-beda. Keanekaragaman ini merupakan salah satu 'harta karun' bagi ZEROSITH Pictures, karena keanekaragaman tersebut akan menjadi sumber dari kekayaan kreatifitas kami nantinya.

Pada setiap waktu tertentu, secara rutin kami akan melakukan sebuah forum bedah konsep untuk membahas ide-ide baru yang muncul. Kemudian kami akan mengumpulkan ide-ide yang kami anggap menarik dan orisinil ke dalam sebuah idea library. Melalui divisi Creative yang ada, semua individu di dalam ZEROSITH Pictures berhak menuangkan ide orisinilnya untuk kemudian kami realisasikan ke dalam sebuah produk audio visual.



Pada halaman berikut adalah profile dari tim kerja ZEROSITH Pictures

OFFICER CREW – yang terdiri dari :

R. Aryo Wicaksono – Managing Director

Menjadi Managing Director ZEROSITH Pictures menurut aryo bukanlah suatu hal yang mudah. “Orang-orang yang berada di dalamnya berasal dari kultur beragam dan dengan karakter kepribadian yang berbeda-beda pula”. Bagi pria yang telah memiliki seorang putra ini, audio visual memiliki arti penting tersendiri dalam dunia informasi dan komunikasi. Dengan teknologinya yang selalu dinamis, dunia broadcasting memberikan banyak opportunity. ” Melalui audio visual kita bisa menyampaikan sesuatu hal dengan cara yang lebih mudah diterima masyarakat, yaitu melalui visualisasi yang menarik. Di situlah letak tantangannya”.

S. Cahyo Inda – Produser

Seorang yang tegas dan berwibawa. Pria yang berperawakan tinggi ini tidak suka basa-basi dalam berbicara, namun langsung to the point ke pokok permasalahan. Tetapi dibalik itu, dia memiliki tanggung jawab yang tinggi. Karena jiwa kepemimpinannya serta ketegasannya, membuatnya di segani oleh para Crew.

T. Dian Irma – Business Finance

Dian adalah lulusan dari jurusan broadcasting, Universitas Indonesia, Jakarta. Ia adalah wanita yang sangat mencintai dan tertarik pada dunia anak. Karena itu salah satu hal yang menjadi obsesinya adalah membuat sebuah film yang mengangkat tentang anak dari sudut pandang atau permasalahan sosial. Dian sangat gemar menonton film. ” Semua jenis film saya suka. Dan sejak dulu saya sudah bercita-cita untuk bisa membuat sebuah film.” Film yang dicita-citakan Dian adalah sebuah film yang bisa menarik perhatian dan dinikmati oleh publik internasional. ” Artinya, masalah yang ingin saya angkat adalah masalah yang juga banyak dihadapi di negara lain.”

U. Henry Suryawan [Wawan] / Accounting Staff

Pria hitam manis dan bertubuh mungil ini berasal dari kota gresik. Meskipun memiliki postur tubuh yang kecil, namun semangat dan ketertarikannya untuk terlibat dalam sebuah produksi sangatlah besar.

Karena menurutnya, ” Dalam setiap produksi, pasti selalu ada pelajaran baru yang bisa didapatkan.” Selain hobi memelihara burung, wawan juga gemar mendengarkan musik. Ia juga seorang pecandu kopi. Soal hobynya yang satu ini tidak ada stupun dari kami yang bisa mengalahkannya dalam menganalisa sebuah citarasa kopi. Tak heran jika kami pun memberinya julukan ’Mas Nguasai’. Menurutnya sebagai staff bagian keuangan, ” Irit bukan berarti pelit. Irit artinya bijaksana dalam memilah mana hal yang penting dan mana hal yang paling penting.”

V. Adiputro Yudhityo [Didit] / Accounting Staff

Seorang pria yang memiliki wibawa tinggi ini sangat menyukai obrolan tentang dunia politik. Kalau menyangkut hal-hal berbau politik dirinya akan menanggapi dengan kritis. Pria yang memiliki seorang putra ini juga sangat berjiwa muda. Dan perwatakannya yang ramah, gaya bicaranya yang lembut menjadi ciri khas kesehariannya.

W. Fauzi Bausad [Ujel] / Production Manager

Ujel, begitu ia biasa dipanggil, pernah terlibat sebagai cameraman pada rumah produksi avant garde, dan beberapa rumah produksi lainnya di Jakarta. Sejak masa kuliah dulu dia sudah banyak terlibat dalam produksi audio visual baik sebagai seorang sutradara, cameraman, maupun editor. Karena itu pria asal kota poso ini dipercaya sebagai Production Mnager yang tugasnya bertanggung jawab penuh atas segala bentuk produksi audio visual yang ada. Baik dari proses kualifikasi crew yang akan terlibat, sampai dengan proses pasca produksinya. ” Dalam memilih crew produksi saya lebih mengedepankan profesionalisme ketimbang sebuah landasan hubungan pribadi.

X. Akbar Arief [Achiel] / Business Representative

Achiel adalah sosok orang yang selalu penuh perhitungan dalam melakukan segala hal, dan sangat menghargai waktu. Menurutnya, ” Ini dapat meminimalisasi kemungkinan terjadinya kesalahan dalam melakukan sesuatu hal.” Dia tidak ingin menjadi orang yang gegabah dalam mengambil keputusan. Baginya waktu dan kesempatan tidak dapat diulang kembali. Itu juga yang membuatnya tertarik pada dunia audio visual. ” Kita dapat mengabadikan dengancara kita sendiri, sebuah moment yang tidak dapat terulang.” Meskipun achiel merupakan alumnus dari jurusan informatika Universitas Indonesia Jakarta, namun kecintaannya pada dunia seni dan bisnis membuat pria ini berani mengambil tanggung

jawab sebagai tim marketing ZEROSITH.

Y. Aditya Testarossa / Creative Director

Pria yang kesehariannya kerap disapa Adit ini merupakan tipe pria yang ramah murah senyum namun imajinatif. Dari kepalanya kerap muncul ide-ide yang matang dan menarik.

Z. Akbar Alam W / Editor

Merupakan seorang pria yang kalem dan santai. Namun sifatnya berubah saat dia berada di hadapan komputer. Sifatnya berubah menjadi sangat serius, bahkan sulit diajak bicara sampai selesai mengedit. Alam juga merupakan seorang yang cinta damai, anti kekerasan.

AA.Irwan Yuniarto / Graphic Design

Selain membantu sebagai bagian design grafis di ZEROSITH Pictures, Otonk juga merupakan bagian dari tim artistik ZEROSITH Pictures.

And many more yang nggak bisa disebutin satu persatu.....

L. Ending

Akhirnya yang menjadi harapan dari pihak ZEROSITH Pictures adalah dapat lebih menyemarakkan dunia audio visual. Semoga kehadiran kami dapat diterima dengan baik oleh semua pihak dari seluruh lapisan masyarakat, dan semoga dengan hadirnya ZEROSITH Pictures akan semakin banyak karya-karya orisinil yang tercipta dalam dunia audio visual dan broadcasting.

Kami menyadari sepenuhnya bahwa segala bentuk produk audio visual yang kami hasilkan akan menjadi konsumsi public, karena itu tujuan utama kami dalam berkarya tidak hanya untuk mewujudkan CUSTOMER SATISFACTION, tetapi juga PUBLIC SATISFACTION.

Terima kasih untuk segala bentuk dukungan yang diberikan kepada kami. Segala keluhan, kritikan dan masukan dari pihak lain adalah pelajaran yang paling berharga bagi kami. Penghargaan dan kepuasan masyarakat adalah upah yang paling besar bagi kami. Terakhir, terima kasih kepada masyarakat dan

semua pihak atas kepercayaan yang telah maupun akan dibeikan kepada kami... !

”WE’LL MAKE IT PERFECT, EVEN A MISTAKE.. !”

M. Struktur Organisasi

ZEROSITH Pictures mamiliki struktur organisasi sebagai berikut :

0100090000037800000002001c0000000000400000003010800050000000b020000000050000000c0
2fe10710b040000002e0118001c000000fb021000070000000000bc0200000000102022253797374656d
0010710b0000d6430000ac5d110004ee833918f616000c020000040000002d01000004000000020101001c
000000fb029cff0000000000009001000000000440001254696d6573204e657720526f6d616e00000000
00000000000000000000000040000002d010100050000000902000000020d000000320a5a00ffff0100
04000000000006d0bfe10201c2d00040000002d010000030000000000

Yogyakarta, 22 desember 2008

Kepada Yth :

Bapak Wiratama Ariansyah

Pengelola Kawasan Casa Grande

Di Tempat

Hal : Permohonan Ijin Lokasi

Dengan Hormat,

Bersama dengan ini kami dari **ZEROSITH PICTURES**, sebuah rumah produksi yang berkantor di Perumahan Casa Grande Kavling 236 dan bergerak dibidang pembuatan Film, Video Klip, TVC, Video Profile, dan Post Production memohon ijin untuk dapat menggunakan kawasan Casa Grande sebagai setting lokasi bagi keperluan Shooting Video Klip Band SKJ 94.

Adapun kegiatan tersebut rencananya akan kami laksanakan pada :

Tanggal	: 29 Desember 2008
Hari	: Senin
Jam	: 08.00 – 22.00
Personel	: 30 orang

Tak lupa pula kami lampirkan konsep dari Video Klip yang akan diproduksi, sebagai bahan pertimbangan Bapak/Ibu. Untuk hal-hal yang bersifat teknis dapat langsung menghubungi Assisten Production kami, Aditya Testarossa (081807196636)

Demikianlah permohonan ini kami buat, atas bantuan dan kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.

Hormat kami

ZEROSITH MANAGEMENT

Producer

..jagoselingkuh..

Artist: D'Star

IDEA

“Ketika band yang lain hanya berani melakukan perselingkuhan di garasi rumah, D’Star kini berani untuk melompat pagar dan berselingkuh di Bowling Alley..”

Kenapa musti bowling sih?? Entah kenapa kami tim kreatif selalu menganalogikan permainan bowling dengan seni berselingkuh. Butuh keahlian, kecermatan, dan ketetapan hati untuk merubuhkan semua pin di akhir line. Dan jika satu unsur itu hilang, maka yang terjadi adalah sisa-sisa pin yang masih berdiri tegak atau malah tidak ada satupun pin yang rubuh karena bola anda tidak menggelinding ke tempat yang tepat lalu kembali kepada anda dengan banyak goresan dipermukaannya mengiiringi kenyataan bahwa anda telah kalah

Sama halnya dengan selingkuh kan?? Jika anda tidak mempunyai cukup keahlian untuk melakukannya, yang ada hanyalah tertinggalnya banyak clue bagi pasangan anda untuk mengetahui bahwa anda mengkhianatinya. Dan siap-siap saja untuk kemungkinan didamprat oleh pasangan anda

Cukup mewakili ‘JAGO SELINGKUH’ gak?? Hehehehehe... terlepas dari intermezo di atas sebenarnya kami hanya berusaha untuk memberikan sentuhan yang berbeda bagi single pertama D’STAR. Menampilkan video klip dengan setting sebuah Bowling Alley tentu saja akan memberikan suatu pertunjukan yang fresh bagi pecinta musik di tanah air. Karena bisa jadi klip ‘JAGO SELINGKUH’ ini nantinya akan menjadi yang pertama atau bahkan satu-satunya video klip dengan setting sebuah Bowling Alley

Sudah siap menjadi ‘JAGO SELINGKUH’ di arena bowling?? Maka yang dibutuhkan hanyalah sebuah video clip dengan isi 60% sequence story dan 40% sisanya adalah performance band. Dimana di sepanjang sequence story akan ditampilkan koreografi yang menceritakan aksi vocalis D’STAR yang terkenal jago selingkuh dalam merayu gadis – gadis di sana dan mengelabui sang pacar. Penggunaan tone yang cenderung *candy* akan membantu menambah atmosfir ceria dari lagu dan semakin menambah sakit hati para personil D’STAR yang lain karena iri dengan predikat ‘JAGO SELINGKUH’ sang vocalis

Udah gini aja nih?? Ya ngga lah... Bagaimanapun juga ini masih merupakan sebuah ide yang coba disampaikan lewat barisan kalimat draft kasar. Pengembangan cerita dan konsep sangat dapat dimungkinkan sesuai kebutuhan dari pihak D'Star band sendiri. Jadi jangan ragu untuk segera menghubungi kami

Terima kasihnya mana?? Bentar, sabar dong.. nie juga mo bilang, “Akhir kata kami selaku tim kreatif dari Zerosith Pictures mengucapkan banyak terima kasih atas perhatiannya”



ZEROSITH PICTURES
copyright©2009

ZEROSITH PICTURES
Breakdown Shooting
'VIDEO CLIP D'STAR BAND'
'JAGO SELINGKUH'
Director : Aditya Testarossa

SHOOT DAY : Sabtu, 2009-01-09

CREW CALL : 05.00 WIB CREW ON LOC : 06.00 WIB BAND ON LOC : 06.30 WIB ON CAM :
07.30 WIB WRAPP : 17.00 WIB

LOC : ROCK n BOWL

NO	TIME	SCENE	SET	STORY	CAST	WADROBE	PROPERTY
1	07.30 - 11.00		TENGAH RUANGAN	FULL PERFORMANCE	D'STAR, EXTRAS		
				DETAIL DRUMERS	D'STAR, EXTRAS		
				DETAIL KEYBOARDIST	D'STAR, EXTRAS		
				DETAIL BASSIST	D'STAR, EXTRAS		
				DETAIL GUITARIST	D'STAR, EXTRAS		
				DETAIL GUITARIST	D'STAR, EXTRAS		
				DETAIL VOCALIST	D'STAR, EXTRAS		
2	11.00 - 12.00			DETAIL SHOT			
3	12.00 - 13.00		FOODCOURT	BREAK			
4	13.00 - 17.00		RAK SEPATU	BAGUZ DAN MUMUN DIFOTO	BAGUZ, MUMUN, KRINSTIN, TEMAN KRISTIN, EXTRAS		
			DEPAN LINE	PEMUDA-PEMUDI OPENING	BAGUS, MUMUN, EXTRAS		
				PEMUDA MELEMPAR BOLA	BAGUS, MUMUN, EXTRASS		
				MUMUN TEGANG	MUMUN		
				EKPRESI BAHAGIA MUMUN KARENA STRIKE	MUMUN		
				MUMUN TERPESONA LALU BERLARI KE ARAH BAGUS	MUMUN		
				BAGUS TEGANG, BAHAGIA DAN BERSIAP MENYAMBU MUMUN KARENA STRIKE	BAGUS		
				EKPRESI BAGUS SADAR, KAGET, Mencari MUMUN, OUT FRAME	BAGUS		
				EKSPRESI BENGONG OFFICER, BAGUZ OUT FRAME	BAGUS, MUMUN, OFFICER		
				SPIN	BAGUS, MUMUN, KRISTI, TEMAN KRISTI, EXTRASS		
				SATPAM MENIUP PELUIT DAN MENUNJUK PAPAN PERINGATAN	SATPAM		
				OFFICER, MENERIMA SEPATU, MEMOTRET, MELIHAT ALBUM	OFFICER, MUMUN, BAGUS		
				CLOSE ALBUM			

ZEROSITH PICTURES
Rundown Shooting
'VIDEO CLIP D'STAR BAND'
'JAGO SELINGKUH'

SHOOT DAY : Sabtu, 2009-01-09

CREW CALL : 05.00 WIB CREW ON LOC : 06.00 WIB
BAND ON LOC : 07.00 WIB ON CAM : 08.00 WIB
WRAPP : 22.00 WIB

LOC : Rock n Bowl Saphir Square

No	Time	Status
1.	06.00 – 08.00	Breakfast Prepare Setting
2.	08.00 – 12.00	Take Master n Detail Band Performance
3.	12.00 – 13.00	Break Lunch Setting
4.	13.00 – 19.00	Take Master Story Detail Shot
5.	19.00 – 20.00	Wrapp

