PERAN JURU KAMERA DALAM PRODUKSI FILM PENDEK "*GAME OVER*"

TUGAS AKHIR APLIKATIF

LOUIS MICHAEL ANGELO

44122110001

FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI

UNIVERSITAS MERCU BUANA

JAKARTA

2026

https://lib.mercubuana.ac.id

PERAN JURU KAMERA DALAM PRODUKSI FILM PENDEK "*GAME OVER*"

TUGAS AKHIR
APLIKATIF

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana

LOUIS MICHAEL ANGELO
44122110001

FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI
UNIVERSITAS MERCU BUANA
JAKARTA
2026

https://lib.mercubuana.ac.id

HALAMAN PENYATAAN KARYA SENDIRI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama	: Louis Michael Angelo
NIM	: 44122110001
Fakultas/Program Studi	: Ilmu Komunikasi / Pemyiaran

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa Tugas Akhir berjudul:
"Peran Juru Kamera Dalam Film Pendek Game Over"
adalah hasil karya saya sendiri, tidak mengandung unsur plagiarisme, pelanggaran hak cipta, atau konten ilegal dalam bentuk apapun dan tidak melanggar hukum atau hak pihak manapun.

Apabila di kemudian hari ditemukan pelanggaran terhadap pernyataan ini, saya bersedia menanggung seluruh konsekuensi hukum dan membebaskan Universitas Mercu Buana dari segala bentuk tuntutan hukum dan saya siap mendapatkan sanksi akademis yang berlaku di Universitas Mercu Buana.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya untuk digunakan sebagaimana mestinya.

UNIVERSITAS MERCU BUANA

Jakarta, 29 Agustus 2026



Louis Michael Angelo

https://lib.mercubuana.ac.id

UNIVERSITAS
MERCU BUANA
AKREDITASI UNGGUL

PERNYATAAN *SIMILARITY CHECK*

Saya yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan, bahwa karya ilmiah yang ditulis oleh

Nama	:	Louis Michael Angelo
NIM	:	44122110001
Program Studi	:	Ilmu Komunikasi
Bidang Studi	:	*Broadcast*

Dengan judul " Peran Juru Kamera Dalam Produksi Film Pendek *Game Over*" ,telah dilakukan pengecekan similarity dengan sistem Turnitin pada tanggal 22 Agustus ,didapatkan nilai persentase sebesar 15 %

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

Jakarta, 29 Agustus 2026
Administrator Turnitin

Rizki Agustin. M.I.Kom

KAMPUS MENARA BHAKTI
Jl. Raya Meruya Selatan No. 01, Kembangan, Jakarta Barat 11650
Telp. 021-5840815 / 021-5840816 (Hunting), Fax. 021-584 0813
http://www.mercubuana.ac.id, e-mail: umb@mercubuana.ac.id

https://lib.mercubuana.ac.id

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir ini diajukan oleh:

Nama	: Louis Michael Angelo
NIM	: 44122110001
Fakultas/Program Studi	: Ilmu Komunikasi/Ilmu Komunikasi
Judul Tugas Akhir	: Peran Juru Kamera dalam Produksi Film Pendek *Game Over*

Telah berhasil dipertahankan pada sidang tanggal 6 Agustus 2026 dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana pada Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Mercu Buana.

Disahkan oleh:

Pembimbing

UNIVERSITAS MERCU BUANA

(Drs. Joni Arman, M.I.Kom)
NIDN: 0316066105

Jakarta, 26 Agustus 2026
Mengetahui,

Dekan Fakultas Ilmu Komunikasi	Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi
(Prof. Dr. Ahmad Mulyana, M.Si)	(Dr. Farid Hamid, M.Si)
NIDN: 0318116602	NIDN: 0301117301

https://lib.mercubuana.ac.id

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis sampaikan kepada Tuhan Yesus Kristus atas kasih, penyertaan, berkat, dan anugerah-Nya sehingga penulis dapat menyusun Laporan Aplikatif Tugas Akhir yang berjudul *Peran Juru Kamera dalam Produksi Film Pendek "Game Over"*.

Laporan ini disusun sebagai bentuk dokumentasi, pertanggungjawaban, serta uraian mengenai proses pelaksanaan Tugas Akhir Aplikatif, khususnya dalam penerapan peran dan teknik juru kamera pada produksi film pendek *Game Over*. Dalam proses penyusunan laporan ini, penulis memperoleh banyak bantuan, arahan, motivasi, dan dukungan dari berbagai pihak. Dukungan yang sangat berarti diberikan oleh Ibu Mely selaku orang tua penulis serta Jeanette Angel Kathleen selaku kakak penulis, yang senantiasa memberikan doa, semangat, perhatian, dan dukungan selama proses penyelesaian tugas akhir ini. Oleh karena itu, dengan penuh rasa hormat dan kerendahan hati, penulis ingin menyampaikan terima kasih kepada :

- Bapak Prof. Dr. Ir. Andi Adriansyah, M.Eng, selaku Rektor Universitas Mercu Buana, yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menjalani proses pendidikan di Universitas Mercu Buana serta mendukung tersedianya sarana dan lingkungan akademik yang menunjang kegiatan pembelajaran hingga penyelesaian Tugas Akhir Aplikatif ini.
- Bapak Prof. Dr. Ahmad Mulyana, M.Si selaku Dekan Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Mercu Buana yang senantiasa memberikan kesempatan kepada penulis untuk dapat menempuh pendidikan di Universitas Mercu Buana.
- Bapak Dr. Farid Hamid Umarella, M.Si selaku Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi yang telah memberikan kemudahan baik dalam penyusunan tugas akhir maupun perizinan sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir dengan tepat waktu.
- Bapak Drs. Joni Arman Arman Hamid, M.I.Kom selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, serta masukan yang sangat berarti dalam penyusunan laporan ini.

https://lib.mercubuana.ac.id

- Bapak Sophan Wahyudi, S.Ikom., M.Ikom. selaku dosen mata kuliah Fotografi dan Kamera TV Digital serta Feature and Documentary yang telah memberikan ilmu, wawasan, dan pemahaman mengenai teknik pengambilan gambar serta penggunaan kamera yang menjadi bekal bagi penulis dalam menjalankan peran sebagai juru kamera pada Tugas Akhir Aplikatif ini.
- Ibu Eka Perwitasari Fauzi S.Sos, M.Ed selaku dosen Mata Kuliah Riset Komunikasi yang telah memberikan ilmu pengetahuan dan wawasan selama masa studi.
- Teman-teman seperjuangan dan semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu yang telah membantu secara langsung maupun tidak langsung dalam proses penyusunan laporan ini. Penulis menyadari bahwa laporan ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, penulis terbuka terhadap kritik dan saran yang membangun demi perbaikan di masa yang akan datang.

Jakarta, 28 July 2026

Louis Michael Angelo

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

https://lib.mercubuana.ac.id

HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR DI REPOSITORI UMB

Sebagai sivitas akademik Universitas Mercu Buana, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama	:	Louis Michael Angelo
NIM	:	44122110001
Fakultas/Program Studi	:	Ilmu Komunikasi / Penyiaran
Judul Tugas Akhir	:	Peran Juru Kamera Dalam Film Pendek Game Over

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, dengan ini memberikan izin dan menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Mercu Buana **Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif** (***Non-exclusive Royalty-Free Right***) atas karya ilmiah saya yang berjudul di atas beserta perangkat yang ada (jika diperlukan).

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Universitas Mercu Buana berhak menyimpan, mengalihmedia/format-kan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan Tugas Akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 29 Agustus 2026

Yang menyatakan,



Louis Michael Angelo

UNIVERSITAS MERCU BUANA

https://lib.mercubuana.ac.id

PERAN JURU KAMERA DALAM PRODUKSI FILM PENDEK "*GAME OVER*"

Louis Michael Angelo

ABSTRAK

Film merupakan salah satu bentuk komunikasi massa yang memadukan unsur visual, suara, dan narasi untuk menyampaikan pesan serta membangun respons emosional penonton. Tugas Akhir Aplikatif ini membahas peran juru kamera dalam produksi film pendek *Game Over* yang bergenre *psychological thriller* dan mengangkat isu mengenai citra diri, manipulasi identitas, serta sisi gelap yang tersembunyi di balik persona seseorang di media sosial. Dalam produksi ini, penulis berperan sebagai juru kamera yang bertanggung jawab menerjemahkan arahan visual sutradara ke dalam bentuk sinematografi melalui pengaturan komposisi gambar, sudut pengambilan gambar, pergerakan kamera, *framing*, fokus, *exposure*, pencahayaan, serta kontinuitas visual. Proses produksi dilaksanakan melalui tiga tahapan, yaitu pra-produksi, produksi, dan pasca-produksi. Pada tahap pra-produksi, penulis terlibat dalam analisis naskah, peninjauan lokasi, penentuan kebutuhan peralatan, serta penyusunan *shotlist* sebagai panduan teknis dalam proses pengambilan gambar. Pada tahap produksi, penulis mengoperasikan kamera, menyesuaikan posisi dan sudut pengambilan gambar dengan *blocking* pemain, mengatur *framing*, fokus, *exposure*, dan pencahayaan, serta memastikan setiap *shot* mampu mendukung suasana tegang dan perkembangan cerita. Penulis juga melakukan *preview* hasil pengambilan gambar bersama sutradara untuk memastikan kebutuhan visual telah terpenuhi dan menentukan apabila diperlukan pengambilan ulang. Pada tahap pasca-produksi, penulis berkoordinasi dengan sutradara dan editor untuk meninjau hasil pengambilan gambar, menjaga konsistensi visual, serta memberikan masukan terkait pemilihan *shot* dan penyesuaian warna. Pendekatan visual dalam film ini menggunakan *framing* yang cenderung sempit, teknik *close-up*, variasi sudut kamera, komposisi visual, serta pencahayaan kontras untuk memperkuat tekanan psikologis karakter. Penerapan teknik tersebut membantu membangun suasana misterius, mengarahkan perhatian penonton pada ekspresi karakter, serta memperlihatkan perubahan situasi dari kondisi yang tampak normal menuju konflik yang semakin intens. Melalui penerapan teknik sinematografi tersebut, peran juru kamera berkontribusi dalam membangun atmosfer, memperkuat narasi, menjaga kesinambungan visual, serta menegaskan perbedaan antara citra publik Tara dan identitas aslinya yang manipulatif.

Kata Kunci: Film Pendek, Juru Kamera, Sinematografi, Thriller Psikologis, Manipulasi Identitas, Media Sosial.

https://lib.mercubuana.ac.id

THE ROLE OF THE CAMERA OPERATOR IN THE PRODUCTION OF THE SHORT FILM GAME OVER

Louis Michael Angelo

ABSTRACT

Film is a form of mass communication that combines visual elements, sound, and narrative to deliver messages and create emotional responses from audiences. This applied final project discusses the role of the camera operator in the production of the short film Game Over, a psychological thriller that raises issues of self-image, identity manipulation, and the dark side hidden behind a person's persona on social media. In this production, the author served as the camera operator and was responsible for translating the director's visual direction into cinematographic execution through the arrangement of composition, camera angles, camera movement, framing, focus, exposure, lighting, and visual continuity. The production process was carried out in three stages: pre-production, production, and post-production. During pre-production, the author was involved in script analysis, location observation, the preparation of equipment, and the development of a shot list as a technical guide for the shooting process. During production, the author operated the camera, adjusted camera position and angle according to the actors' blocking, arranged framing, focus, exposure, and lighting, and ensured that each shot supported the tense atmosphere and narrative development. The author also reviewed the footage with the director to ensure that the visual requirements had been fulfilled and to determine whether additional takes were needed. During post-production, the author coordinated with the director and editor to review the recorded footage, maintain visual consistency, and provide input regarding shot selection and color adjustment. The visual approach in this film applies tight framing, close-up techniques, varied camera angles, visual composition, and contrasting lighting to emphasize the characters' psychological pressure. Through the application of these cinematographic techniques, the role of the camera operator contributes to building atmosphere, strengthening the narrative, maintaining visual continuity, and emphasizing the contrast between Tara's public image and her manipulative true identity.

Keywords: *Camera Operator, Cinematography, Psychological Thriller, Short Film, Visual Composition*

https://lib.mercubuana.ac.id

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL **0**
HALAMAN JUDUL ..... **i**
HALAMAN PERNYATAAN KARYA SENDIRI ..... **ii**
PERNYATAAN *SIMILARITY CHECK* ..... **iii**
HALAMAN PENGESAHAN ..... **iv**
KATA PENGANTAR ..... **v**
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR DI REPOSITORI UMB ..... **vii**
ABSTRAK ..... **viii**
ABSTRACT ..... **ix**
DAFTAR ISI ..... **x**
DAFTAR TABEL ..... **xiii**
DAFTAR GAMBAR ..... **xiv**
DAFTAR LAMPIRAN ..... **xvi**
BAB I PENDAHULUAN **1**
1.1 Latar Belakang 1
1.2 Rumusan Masalah 5
1.3 Tujuan Produksi 5
1.4 Alasan Pemilihan Judul 6
1.5 Manfaat Produksi 6
1.5.1 Manfaat Akademis 6
1.5.2 Manfaat Praktis 7
BAB II KERANGKA/ DASAR PEMIKIRAN **8**
2.1 Referensi Karya 8
2.1.1 Referensi Visual Dalam Produksi 12
2.1.2 Visi Visual Dalam Produksi Film 13
2.2 Film Sebagai Media Komunikasi Massa 13
2.2.1 Pengertian Sinematografi 14
2.2.2 Penataan Visual Dalam Frame 15
2.2.3 Prinsip Lima C dalam Sinematografi 17

UNIVERSITAS MERCU BUANA

https://lib.mercubuana.ac.id

2.3 Unsur-Unsur Dasar Sinematografi 19
2.3.1 Tipe-Tipe Pengambilan Gambar 19
2.3.2 Sudut Pengambilan Gambar 23
2.3.3 Pergerakan Kamera 25
2.3.4 Pergerakan Lensa 26
2.3.5 Garis Imajiner 27
2.3.6 Komposisi 28
2.3.7 Aturan Sepertiga 28
2.4 Elemen Sinematografi 29
2.5 Pencahayaan 30
2.6 Makna Visual Dalam Sinematografi 35
2.7 Relevansi Peran Juru kamera dalam Genre Thriller 35
BAB III KONSEP PRODUKSI 36
3.1 Tujuan Komunikasi 36
3.2 Strategi Komunikasi 37
3.2.1 Segmentasi Audiens 37
3.2.2 Pengemasan Pesan (*Genre Thriller Psikologis*) 37
3.2.3 Strategi Representasi dan Visualisasi Karakter 37
3.2.4 Strategi Persuasi Emosional dan Struktur Naratif 37
3.3 Analisis Spesifikasi Film 38
3.3.1 Deskripsi Program 38
3.3.2 Alasan Pemilihan Karya 38
3.3.3 Gambaran Isi Pesan & Media Promosi 39
3.4 Konsep Produksi 39
3.4.1 Pra Produksi 39
3.4.2 Produksi 64
3.4.3 Pasca Produksi 65
3.5 Storyboard 66
BAB IV ANALISIS PROSES 68
4.1 Lembar Kerja Juru Kamera 68
4.2. Profil Tayangan 68
4.2.1 Sinopsis 69

UNIVERSITAS MERCU BUANA

https://lib.mercubuana.ac.id

4.2.2 Analisis Hasil Produksi 69
4.2.3 Pra Produksi 70
4.2.4 Produksi 72
4.2.5 Pasca Produksi 75
4.3 Kendala dan Pemecahan 75
4.3.1 Pra Produksi 75
4.3.2 Produksi 76
4.3.3 Pasca Produksi 77
4.4 Media Pendukung Karya 79
4.4.1 Poster Film 79
4.5 Kendala & Pemecahan Masalah 81
4.5.1 Kendala 81
4.5.2 Pemecahan Masalah 81
BAB V KESIMPULAN 82
5.1 Kesimpulan 82
5.2 Saran Akademis & Praktis 82
5.2.1 Saran Akademis 82
5.2.2 Saran Praktis 83
5.3 Saran 84
DAFTAR PUSTAKA 87
LAMPIRAN 90

UNIVERSITAS MERCU BUANA

https://lib.mercubuana.ac.id

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Tabel Lokasi 41
Tabel 3. 2 Tahapan Produksi 42
Tabel 3. 3 Tabel Rencana Anggaran Biaya 43
Tabel 3. 4 Tabel Shotlist.....64

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

https://lib.mercubuana.ac.id

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 8
Gambar 2. 2 9
Gambar 2. 3 10
Gambar 2. 4 10
Gambar 2. 5 11
Gambar 2. 6 Contoh Medium Shot 19
Gambar 2. 7 Contoh Medum Close Up 20
Gambar 2. 8 Contoh Long Shot 20
Gambar 2. 9 Contoh Extreme Long Shot 21
Gambar 2. 10 Contoh Close Up 21
Gambar 2. 11 Extreme Long Shot 22
Gambar 2. 12 Contoh Over The Shoulder Shot 22
Gambar 2. 13 Contoh POV Shot 23
Gambar 2. 14 Contoh Low Angle 23
Gambar 2. 15 Contoh High Angle 24
Gambar 2. 16 Contoh Eye Level 24
Gambar 2. 17 Contoh Panning 25
Gambar 2. 18 Contoh Tilt 25
Gambar 2. 19 Contoh Follow Shot 26
Gambar 2. 20 Contoh Zoom Pada Pergerakan Lensa 26
Gambar 2. 21 Contoh Rack Focus 27
Gambar 2. 22 Contoh Garis Imajiner 27
Gambar 2. 23 Contoh Komposisi 28
Gambar 2. 24 Contoh Aturan Sepertiga 28
Gambar 2. 25 Contoh Elemen Sinematografi 29
Gambar 2. 26 Contoh Warna 29
Gambar 2. 27 Contoh Kedalaman Bidang 30
Gambar 2. 28 Contoh Pencahayaan 30
Gambar 2. 29 Contoh Key Light 31
Gambar 2. 30 Contoh Fill Light 31

UNIVERSITAS MERCU BUANA

https://lib.mercubuana.ac.id

Gambar 2. 31 Contoh Back Light 32
Gambar 2. 32 Contoh Ambient Light.....32
Gambar 2. 33 Contoh Practical Light 33
Gambar 2. 34 Contoh High Key Lighting.....33
Gambar 2. 35 Contoh Low Key Lighting 34
Gambar 2. 36 Contoh Hard Light & Soft Light.....34
Gambar 3. 1 Contoh Story Board.....67
Gambar 4. 1 Persiapan Alat Syuting 72
Gambar 4. 2 Persiapan Alat Syuting 73
Gambar 4. 3 Persiapan Alat Syuting 73
Gambar 4. 4 Proses Briefing 74
Gambar 4. 5 Preview Hasil Shooting..... 74
Gambar 4. 6 Poster Film Game Over..... 79
Gambar 4. 7 Merchandise Game Over..... 80

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

https://lib.mercubuana.ac.id

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Poster 90
Lampiran 2 Merchandise.....90
Lampiran 3 Curriculum Vitae 91
Lampiran 4 Dokumentasi.....92
Lampiran 5 Tabel Skenario 95

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

https://lib.mercubuana.ac.id