

PRODUKSI FILM PENDEK EDUKASI DENGAN TEKNIK P.O.V MENGUNAKAN SNORRICAM

Calvyn Soputra

^{1,2,3}Desain Komunikasi Visual Universitas Ma Chung

Villa Puncak Tidar Blok N no. 1, Doro, Karangwidoro, Kec. Dau, Kabupaten Malang, Jawa Timur 65151 - Jawa Timur

Email: calvynsoputra@gmail.com

Abstraksi

Kecemasan adalah hal umum, tetapi reaksi yang cukup lama dan berlebihan dapat menyebabkan gangguan psikologi seperti gangguan cemas umum atau GAD. Penderita GAD dapat merasakan takut dan cemas terhadap hal yang tidak spesifik atau situasi tertentu. Menurut Departemen Kesehatan, gejala-gejala kecemasan berlebih dirasakan oleh usia 15 tahun ke atas, khususnya bagi mahasiswa. Untuk meningkatkan kesadaran masyarakat dibuatlah sebuah film pendek dengan judul *"In My Mind: Generalized Anxiety Disorder"*. Dalam proses produksi memiliki 4 tahap yaitu, analisis data, pra-produksi, produksi, pasca-produksi. Dalam beberapa adegan memakai teknik P.O.V dengan menggunakan *SnorriCam* sebagai alat pengambilan gambar untuk menekankan emosi dari tokoh utama. Teknik P.O.V menggunakan *SnorriCam* dianggap berhasil menyampaikan emosi tokoh utama dengan lebih baik dan mudah dimengerti oleh penonton. Dalam produksi film ini terdapat 19 *scene* dengan durasi kurang lebih 15 menit. Film ini didukung dengan berbagai elemen pendukung film, diantaranya poster film, brosur, desain sampul DVD, gantungan kunci, *mug*, pin, tas jinjing, kaus, trailer film, dan *x-banner*.

Kata kunci: Film pendek, gangguan kecemasan umum, *SnorriCam*.

Abstract

Anxiety is common, but long-standing and excessive reaction can lead to psychological disorders such as Generalized Anxiety Disorder. GAD Sufferers can feel fear and anxiety about things that are not specific object or situations. According to the ministry of Health, symptoms of excessive anxiety are felt by the age of 15 years and over, especially for students. To raise public awareness was made a short film titeled "In My Mind: Generalized Anxiety Disorder". In the production prosses has 4 stages namely, data analysis, pre-production, production, post-production. In some scenes use the P.O.V technique using SnorriCam as a shooting tool to emphasize the emotions of the main character. The P.O.V echnique using SnorriCam is considered successful in conveying the main character emotions better and easily understood by the audience. In the production of this film there are 19 scene with a duration of approximately 15 minutes. The film is supported by various film support elements, including movie poster, brochure, DVD cover design, key chain, mugs, pins, tote bags, t-shirt, movie trailer, and x-banner.

Key words: Short film, generalized anxiety disorder, *SnorriCam*.

A. PENDAHULUAN

Gangguan kecemasan adalah gejala psikologi yang paling umum yang ada di Indonesia maupun dunia. Kecemasan, panik, ketakutan, kegelisahan, dan kekhawatiran merupakan gejala psikologi yang umum dirasakan oleh orang dewasa, remaja maupun anak-anak. Banyak hal yang dapat mempengaruhi reaksi tersebut seperti stres yang timbul karena tekanan pekerjaan, hari pertama bekerja, ujian akhir sekolah/kuliah, masalah dalam finansial, dan lain sebagainya. Reaksi yang berlangsung cukup lama dan berlebihan dapat menyebabkan gangguan psikologi, yaitu *general anxiety disorder* (GAD) atau gangguan kecemasan umum.

GAD merupakan salah satu gangguan psikologi dimana penderita mengalami

kecemasan yang berlebihan dan muncul terus menerus terhadap segala aspek dalam hidupnya (Ruscio, et al 2001). Faktor GAD bermacam-macam, mulai dari gangguan neurokimia, pengalaman traumatis, faktor keturunan (genetik), atau pengalaman yang tidak diinginkan. Pengalaman-pengalaman tersebut begitu membekas dalam pikiran sehingga rasa cemas yang timbul terus-menerus.

Remaja merupakan fase dimana memiliki risiko mengalami gejala gangguan cemas dari gejala ringan hingga berat. Sekitar 18.5% mahasiswi mengalami gejala kecemasan dan 10.4% pada mahasiswa (Chandratika & Purnawati, 2015). Menurut survei, sekitar 14 juta orang penduduk Indonesia mengalami gejala-gejala depresi dan kecemasan pada usia 15 (lima belas) tahun ke atas (Departemen Kesehatan, 2016). Dari-data tersebut menunjukkan mahasiswa rentan terhadap GAD. Akibat depresi, mahasiswa yang menjadi penderita GAD mengalami kesulitan fokus belajar dan mengerjakan tugas karena terlalu mengkhawatirkan hal-hal kecil yang terjadi di hidup mereka, hal tersebut dapat berujung pada keputusan untuk bunuh diri.

Film yang merupakan media visual dipilih sebagai media untuk menyampaikan pesan mengenai GAD dikarenakan media visual adalah alat yang sangat strategis dalam menularkan gagasan-gagasan baru (Resmiwaty, 2009). Film pendek ini dirancang dan dibuat untuk meningkatkan kesadaran masyarakat khususnya mahasiswa mengenai bahaya maupun penanganan terhadap GAD. Pemilihan media film sendiri karena dapat membawa emosi penonton seolah-olah merasakan apa yang terjadi di dalam film (Natadja dkk., 2006).

Film ini akan memakai sudut pandang penderita GAD, untuk menunjukkan kepada penonton bagaimana sudut pandang jika menjadi seorang penderita (kegelisahan, susah tidur, dan lain sebagainya). Film ini bertemakan (genre) fiksi edukasi yang akan menceritakan bagaimana penderita merasakan kecemasannya, gaya hidup di universitas, hubungan dengan lingkungan, dan hubungan sosialnya sebagai penderita GAD. Film akan didominasi oleh nuansa gelap dan pengambilan gambar *close-up* dan teknik *point of view* (P.O.V) dengan menggunakan *SnorriCam* untuk lebih menekankan tekanan dan kecemasan yang di alami penderita. Diharapkan bagi mahasiswa yang menonton film ini akan lebih waspada dan mengetahui bagaimana mengatasi kecemasan yang berlebih terhadap dirinya maupun orang sekitarnya.

Dewabrata (2017) dalam judul "Perancangan Film Pendek Untuk Meningkatkan Pemahaman Masyarakat Tentang Kleptomania", membahas perancangan dan pembuatan film pendek untuk meningkatkan pemahaman masyarakat umum, mengetahui pendapat masyarakat, dan cara menangani penderita kleptomania.

Cokokinarto (2010) dalam judul "Perancangan Film Pendek Mengenai Bully", membahas isu sosial *bullying* dengan menggunakan film pendek sebagai media informasi utama yang didukung dengan berbagai elemen pendukung film. Film tersebut menekankan kembali pentingnya sikap saling menghargai orang lain, apapun kekurangan dari orang tersebut.

Fahlawi (2014) dalam judul "Penataan Kamera Pada Film Fiksi Pendek Samar bertema Prosopagnosia", membahas pembuatan teknis sinematografi sudut pengambilan gambar (angle) pada film tersebut. Setiap *shot* membutuhkan penempatan kamera yang tepat untuk menunjang cerita dari film yang dibuat. Untuk itu, setiap sudut penempatan kamera sangat berpengaruh bagi hasil akhir film tersebut.

Koeshardanto (2013) dalam judul "Film Pendek Bertema Nasionalisme Menggunakan *Potrait Screen Angle* dan Teknik *Special Effect*", membahas cara membangun kepedulian dan rasa nasionalisme masyarakat Indonesia serta mengedukasi generasi-generasi penerus bangsa yang di perkuat dengan *special effect audio visual*.

Hasil penelitian terdahulu yang masih kurang dalam teknik sudut pengambilan gambar dengan menggunakan *SnorriCam*, oleh karena itu pada produksi film ini akan menjabarkan mengenai teknik pengambilan gambar *point of view* (P.O.V) menggunakan *SnorriCam* terhadap film pendek edukasi mengenai gangguan cemas umum. Selain menyempurnakan penelitian terdahulu, dalam pembuatan perancangan ini juga diambil beberapa teori dan referensi dari beberapa buku.

B. METODE

Perancangan dan pembuatan film pendek mengenai GAD ini menggunakan metode perancangan yang terdiri dari 4 (empat) tahap. Tahap yang meliputi pengumpulan data dan analisis data, pra-produksi, produksi, dan pasca-produksi. Film ini akan bertemakan (genre) fiksi edukatif, dimana akan menceritakan tokoh utama yang mengalami GAD. Dalam proses pengumpulan data menggunakan metodologi kualitatif studi kasus yang sesuai dengan masalah yang diteliti. Beberapa adegan akan menggunakan pengambilan gambar menggunakan teknik P.O.V dengan menggunakan *SnorriCam* untuk menunjukkan kesan tertekan, dinamis, dan menggunakan sudut pandang kamera *close-up*. Proses produksi diperlukan strategi agar tujuan produksi dapat diwujudkan, dalam produksi ini menggunakan *cyclic strategy* dan *branching strategy*.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Pengumpulan dan Analisis Data

Tahap awal dilakukan pengumpulan data melalui wawancara dan observasi. Wawancara dilakukan kepada Adyatman Prabowo, M.Psi (10 april, 2018) seorang psikolog di Anima Consulting, Malang. Menurut hasil wawancara disimpulkan, GAD merupakan akumulasi antara kecemasan-kecemasan spesifik hingga menjadi kecemasan yang umum atau menyeluruh, hal ini memiliki ciri-ciri yang sangat mirip dengan depresi, penyebab bisa disebabkan oleh berbagai hal.

Observasi dilakukan kepada mahasiswa yang ada di Universitas Ma Chung Malang dan Universitas Negeri Malang. observasi ini dilakukan untuk mengumpulkan data sekunder mengenai sebab-sebab munculnya kecemasan mahasiswa. Dari hasil observasi ini ditemukan beberapa penyebab umum kecemasan antara lain, tugas kuliah yang banyak, nilai, dan bertemu dosen.

Dalam mempermudah penyampaian informasi dan menentukan target film, digunakan metode STP (*Segmenting, Targeting, dan Positioning*). Adapun pengertian STP dalam pembuatan film ini:

Tabel 1. Analisis STP

STP		Project
Segmenting dan Targeting	Geografis	Seluruh mahasiswa Indonesia.
	Demografis	Usia 18-22 tahun.
	Psikografis	Semua kelas sosial.
Positioning		Film ini sebagai media infomasi bagi masyarakat.

2. Pra-Produksi

Tahap ini berfungsi sebagai tahap perencanaan produksi, segala bentuk perencanaan dilakukan pada tahap ini. Tahap ini terbagi menjadi 5 bagian, yaitu:

1) Penulisan Cerita

Dalam penulisan membutuhkan sebuah judul cerita, film pendek ini di beri judul "*In my mind: generalized anxiety disorder*". Agar cerita lebih menarik, menggunakan 8 *story ark* yang di antaranya *stasis, trigger, quest, surprise, critical choice, climax, reversal, dan resolution* (Watts, 2003). Cerita yang dibuat menggunakan data-data yang sebelumnya sudah dikumpulkan melalui wawancara dan observasi. Judul dari cerita yang buat adalah "*In My Mind: Generalized Anxiety Disorder*", judul ini dipakai untuk menggambarkan kegelisahan maupun masalah yang terjadi di dalam pikiran penderita. Keterangan judul juga ditambahkan untuk memberikan konteks pada penonton mengenai gangguan yang akan dibahas. Cerita ini dibagi menjadi tiga babak diantaranya, babak pertama "*symptom/gejala*", babak ke-dua "*interference/gangguan*" dan babak ketiga "*rehabilitation/Rehabilitasi*". Babak ini dibuat untuk memberikan tahapan terhadap setiap proses mulai dari gejala, gangguan, dan rehabilitasi agar memudahkan penonton untuk menangkap informasi di setiap proses gangguan kecemasan ini.

2) Pembentukan Karakter

Karakter utama mengambil peran penting dalam cerita ini. Sebagai tokoh yang sangat berpengaruh, dibentuk sebuah panduan/acuan untuk aktor yang memerankan karakter utama. Hal tersebut dilakukan untuk dapat membantu aktor menyampaikan gambaran tokoh utama dan emosi yang sesuai. Berikut tabel pembentukan karakter utama "Adi".

Tabel 2. Karakter Adi

No.	Keterangan	Deskripsi
1	Tampilan Fisik	Laki-laki, Usia 20 thn, Kurus, Rambut berantakan, pakaian <i>hoodie</i> , lusuh, Melayu mongolid
2	Latar Belakang	Keluarga berkecukupan, sedang berkuliah, ayah sudah meninggal, tinggal sendiri di kos, penderita GAD.
3	Sifat	Minder, <i>introvert</i> , sensitif, pesimis
4	Lainnya	Meminum kopi untuk menenangkan diri.

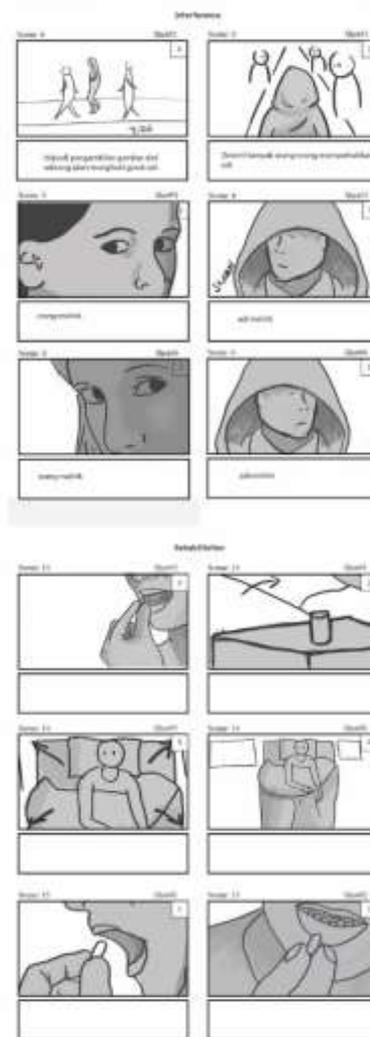
3) Penulisan Skenario

Penulisan skenario dibagi kedalam tiga babak. Babak pertama sebagai babak pengenalan tokoh (babak *symptom/Act 1*), babak kedua sebagai babak petualangan karakter atau inti cerita (babak *interference/Act 2*), dan yang terakhir babak ketiga sebagai kesimpulan dari petualangan karakter (babak *rehabilitation/ Act 3*).

4) Storyboard

Storyboard yang dibuat mengacu pada skenario yang sebelumnya sudah dibuat. Dalam *storyboard* terdapat 19 *scene*. Setiap *scene* memiliki beberapa adegan yang dijadikan acuan pengambilan gambar dalam proses produksi. Berikut merupakan beberapa potongan *storyboard* dari 3 (tiga) babak dalam film ini.





Gambar 1. Storyboard

5) Pemeran

Dalam pemilihan peran yang dimainkan dibagi menjadi tiga yaitu:

- a) Pemeran inti: Adi, Fredi, Psikiater, Dosen, Penemu Cincin, Penjual Kopi, Pewawancara #1 dan #2
- b) Figuran: Mahasiswa, Pejalan kaki, dan Pembaca koran
- c) Pengisi suara: Ibu Adi, Ibu Kos, Tetangga, dan Resepsionis.

3. Produksi

Pengambilan gambar dilakukan dalam 4 hari. Berikut rincian produksi film pendek ini.

1) Penulisan Cerita

a) Hari 1

Tanggal : 16 Mei 2018
 Waktu : 21.30 - 22.15
 Lokasi : Trio Indah
 Scene : 6, 10, 17

b) Hari 2

Tanggal : 17 Mei 2018
 Waktu : 18.00 - 22.30
 Lokasi : Hotel
 Scene : 4, 5, 9, 14

c) Hari 3
Tanggal : 19 Mei 2018
Waktu : 19.00 - 20.40
Lokasi : Warung
Scene : 7, 11, 16

d) Hari 4
Tanggal : 20 Mei 2018
Waktu : 10.40 - 18.00
Lokasi : Univ. Ma Chung
Scene : 1, 2, 3, 8, 12, 13, 15, 19

Berdasarkan hasil evaluasi selama proses produksi, terdapat tambahan satu hari pengambilan gambar untuk melengkapi *scene* 7, 11, dan 16 yang seharusnya berada di *minimarket*. Kendala tersebut dikarenakan izin yang tidak diberikan oleh pihak *minimarket*.

4. Pasca-Produksi

Dalam tahap ini dibagi menjadi dua proses yaitu *editing offline* dan *editing online*.

1) *Editing Offline*

Berdasarkan skenario dan storyboard yang sudah di buat sebelumnya digunakan sebagai acuan urutan *scene* dan *shot* dalam penyuntingan film ini. Terdapat 19 (sembilan belas) *scene* yang disunting terpisah-pisah untuk mempermudah penyuntingan kembali jika terjadi kesalahan dalam penyuntingan awal.

2) *Editing Online*

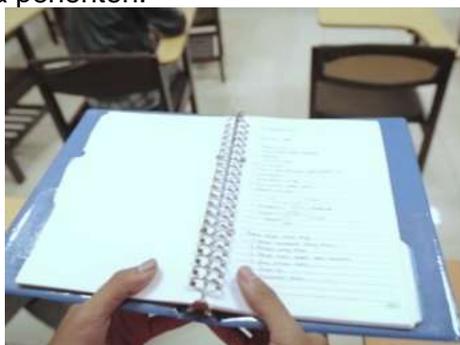
Setelah *editing offline* selesai. Dilakukan penambahan efek suara, penambahan musik, *dubbing*, efek visual, transisi, dan *color grading*. Pada tahap *Color grading*, menggunakan warna yang lebih dingin (warna biru) untuk memberikan kesan depresi, suram, dan tertekan. Warna *orange* pada jaket juga lebih ditonjolkan untuk mengarahkan fokus utama penonton kepada karakter utama.

Dalam film pendek ini menggunakan sudut pandang tokoh utama dengan mengutamakan ekspresi dari tokoh. Hal tersebut dapat di wujudkan dengan menggunakan teknik P.O.V *SnorriCam*. Berikut hasil visual film pendek "*In My Mind: Generalized Anxiety Disorder*" menggunakan teknik P.O.V *SnorriCam* di beberapa adegan.

5. Hasil Film

1) *Scene 2*

Adi diceritakan sedang membacakan soal yang diperintahkan kepadanya. Dalam adegan ini ditunjukkan Adi merasakan kegugupan ketika membaca soal tersebut di depan teman-temannya. Adegan ini menggunakan teknik P.O.V sebagai cara penyampaian pesan tersebut (lihat pada gambar 2). Pemilihan teknik P.O.V pada adegan ini bertujuan untuk menunjukkan posisi sebagai Adi kepada penonton. Ketegangan, kecemasan, ketakutan, dan malu yang di rasakan Adi dapat tersampaikan kepada penonton.



Gambar 2. *Scene 2*

2) Scene 6

Adegan Adi merasakan kecemasan dan mencari pelarian dalam *scene* ini di ambil dalam satu kali pengambilan gambar dengan menggunakan teknik P.O.V *SnorriCam*. teknik tersebut digunakan untuk menunjukkan ekspresi ketegangan, kecemasan, dan ketakutan Adi selama dia melewati jalan tersebut. Dengan teknik ini penonton dapat melihat ekspresi Adi dari dekat dan teknik ini dapat memberikan efek yang unik terhadap sudut pandang aktor.



Gambar 3. Scene 6

3) Scene 9a

Adi merasa cemas dan gagal dengan ujian yang sebelumnya dia kerjakan. Pada adegan ini ekspresi Adi menunjukkan kegelisahannya. Dengan menggunakan teknik P.O.V *SnorriCam*, ekspresi Adi dapat tertangkap dengan jelas dan lebih berfokus pada apa yang dirasakan oleh Adi.



Gambar 4. Scene 9a

4) Scene 9b

Setelah Adi mendapatkan kabar jika ibunya tidak dapat membayar kos Adi dalam waktu dekat. Adi merasa marah dan cemas karena sebelumnya Adi sudah di tagih oleh pemilik kos. Pada saat tertekan tersebut Adi marah dengan menghempaskan barang-barang di kamarnya dan bersandar di sudut kamar. Teknik P.O.V *SnorriCam* digunakan pada adegan ini dengan menggunakan dua sisi yaitu depan dan belakang Adi. Pada saat Adi menghempaskan barang-barangnya, kamera ditempatkan di belakang tokoh untuk menunjukkan adegan Adi menghempaskan barang-barang tersebut. Pada saat Adi bersandar di sudut kamarnya, kamera ditempatkan pada posisi depan tokoh untuk menunjukkan ekspresi kegelisahan dan amarahnya.



Gambar 5. Scene 9b

5) Scene 10

Adi mencari pelarian seperti halnya pada *scene* ke 6, tetapi pada *scene* ini Adi merasakan ketakutan akan kematian. Dalam adegan ini menggunakan teknik P.O.V *SnorriCam* untuk menunjukkan ekspresi Adi secara detail yang sedang berbicara dengan dirinya sendiri dan ketakutan yang dirasakannya.



Gambar 6. Scene 10

6. Elemen Pendukung Film

Film ini dapat lebih optimal dengan adanya elemen pendukung film. Dengan adanya elemen pendukung, dapat mengoptimalkan hasil akhir film pendek ini dan menjadi media publikasi/promosi film ini. Adapun elemen pendukung tersebut adalah.

1) Trailer Film

Trailer digunakan sebagai promosi film pendek ini yang ditayangkan melalui video berdurasi 50 detik. Trailer tersebut memuat *plot* inti film pendek ini. Berikut beberapa tampilan visual dari trailer film ini.

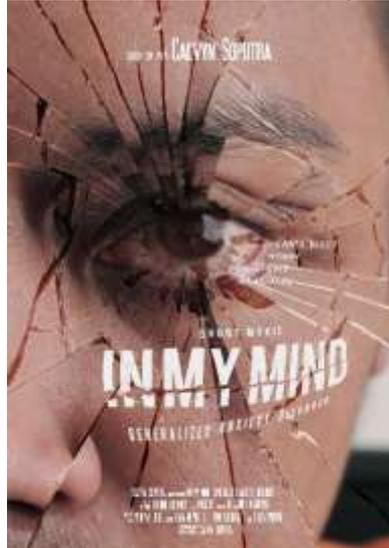


Gambar 7. Trailer

2) Poster

Poster film ini digunakan sebagai media promosi sebuah film yang dibuat dengan ukuran A3. Poster dipilih sebagai media pendukung promosi dan sebagai

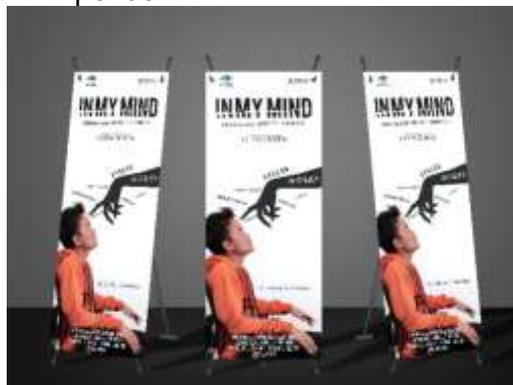
sampul dari film ini, dimana penonton melihat poster terlebih dahulu sebelum menentukan pilihan menonton. Berikut visualisasi poster film pendek ini.



Gambar 8. Poster

3) X-Banner

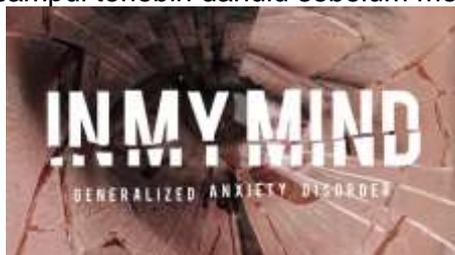
Salah satu media pendukung film ini adalah *x-banner*. Media ini berfungsi sebagai media promosi film pendek ini. Media ini dipilih Karena ukurannya yang lebih kecil dari spanduk atau *banner* pada umumnya, pesan yang disampaikan bisa menjadi lebih kuat hanya dari format minimalis. Konsep visual dalam kemasan minimalis malah sering menciptakan impresi yang kuat bagi orang yang melihatnya. Berikut hasil visualisasi *x-banner* film pendek ini.



Gambar 9. X-Banner

4) Thumbnail

Thumbnail digunakan sebagai elemen pelengkap pada film ini. Khususnya pada *platform* Youtube. *Thumbnail* berfungsi sebagai sampul pada film ini, dimana orang dapat melihat sampul terlebih dahulu sebelum melihat film ini.



Gambar 10. Thumbnail

5) Sampul *Digital Video Disc* (DVD)

Sebagai media pendukung film, DVD menjadi media pendukung dalam pendistribusian film secara *offline*. Desain sampul dus DVD dan sampul DVD dibuat lebih menarik minat penonton. Berikut desain sampul DVD.



Gambar 11. DVD

6) Brosur

Brosur berfungsi sebagai media promosi dan sebagai informasi pelengkap mengenai isi film ini. Media ini di harapkan dapat menarik minat penonton lebih banyak dan lebih memahami cerita secara umumnya. Berikut visualisasi brosur.



Gambar 12. Brosur

7) Kaus

Sebagai media yang dekat dengan kehidupan sehari-hari, kaus dapat dijadikan media promosi dengan masa penggunaan yang cukup lama. Berikut adalah visualisasi kaus.



Gambar 13. Kaus

8) Gantungan Kunci

Sebagai media yang murah dan dapat diproduksi massal. Gantungan kunci sangat dekat dan berguna bagi semua orang. Hal tersebut dapat dimanfaatkan sebagai pengingat dan *recall* terhadap film ini. Berikut adalah visualisasi gantungan kunci.



Gambar 14. Gantungan Kunci

9) Mug

Mug memiliki sifat tahan lama dan dapat digunakan dalam promosi jangka panjang tidak seperti brosur atau *flyer* yang sekali pakai. Berikut adalah visualisasi mug.



Gambar 15. Mug

10) Tas Jining

Sebagai salah satu kebutuhan mahasiswa ketika membawa buku dengan jumlah kecil, tas jinjing sangat efisien digunakan sebagai media promosi yang dapat langsung digunakan oleh target promosi film. Berikut adalah visualisasi tas jinjing.



Gambar 16. Tas Jinjing

11) Pin

Sebagai media yang murah dan dapat diproduksi massal. Pin dapat diberikan kepada target promosi dengan jangkauan lebih banyak dan hemat biaya. Berikut adalah visualisasi pin.



Gambar 17. Pin

D. KESIMPULAN

Teknik P.O.V menggunakan *SnorriCam* termasuk pergerakan kamera *follow*, yaitu kamera mengikuti aktor/aktris. Teknik ini mampu menciptakan motivasi pergerakan kamera yang menonjolkan ekspresi aktor/aktris. Teknik ini cocok dipakai kedalam adegan-adegan film yang mengutamakan emosi dari aktor dengan tampilan visual yang lebih dinamis. Dalam film pendek ini, teknik ini digunakan sebagai cara untuk menyampaikan pesan kepada penonton perasaan atau emosi dari tokoh utama yang menderita gangguan kecemasan GAD. Teknik ini dianggap berhasil menyampaikan kecemasan yang dirasakan oleh tokoh utama yang ada dalam film ini kepada penonton. Teknik ini dianggap lebih menarik dengan sudut pandang kamera yang berbeda. Menciptakan keunikan pada film ini untuk menarik minat penonton untuk tetap melihat film ini. Khususnya bagi target penonton yaitu mahasiswa, diharapkan mahasiswa dapat mengambil nilai edukasi lebih mudah dengan menggunakan teknik P.O.V *SnorriCam* sebagai cara penyampaian pesan.

Dalam menciptakan motivasi kecemasan tokoh maupun dalam membangun suasana dalam sebuah adegan film. Hal tersebut dapat dimunculkan dengan beberapa teknik, seperti pengambilan gambar dari kejauhan dengan menggunakan *panning* mengikuti arah berjalan tokoh, dan pengambilan gambar yang sedikit mengintip dari balik pintu/jendela memberikan kesan tokoh yang sedang di ikuti atau di perhatikan orang lain. Teknik P.O.V *SnorriCam* merupakan salah satu cara untuk menonjolkan emosi tokoh tetapi, teknik ini memerlukan alat yang cukup mahal. Penggunaan teknik P.O.V *SnorriCam* dapat dilakukan dengan peralatan alternatif. Seperti pada produksi film pendek ini, keterbatasan alat dalam pengambilan adegan menggunakan *SnorriCam* dapat digantikan dengan tripod dan tali. Tripod dapat digunakan sebagai *SnorriCam* dengan konsekuensi jarak antara tokoh dan kamera akan sangat dekat, untuk itu diperlukannya lensa 20 mm – 35 mm untuk dapat menangkap gambar cukup luas.

Selain tripod dan tali, *SnorriCam* juga dapat dibuat menggunakan pipa atau kayu sebagai tiang *SnorriCam* dan di ikatkan dengan tubuh aktor menggunakan tali atau sabuk. Alat ini dapat dibuat lebih stabil untuk menopang kamera yang lebih berat dan jarak yang lebih jauh dari tripod.

DAFTAR PUSTAKA

- American Psychiatric Association, 2000. Diagnostic and statistical Manual of Mental Disorder, Washington, American Psychiatric Association.
- Armstrong, R., Charity, T., Hughes, L., Winter, J., 2007. The Rough Guide to Film, Dorling Kindersley, New York.
- Askurifai, B., 2009. Jurnalistik Televisi: Teori dan Praktik, PT. Remaja Rosdakarya, Bandung.
- Betensky, E., Kreitzer, M., dan Moskovich, J., 1995. Handbook of Optics: Fundamentals, techniques, dan design, McGraw-Hill, California.
- Bonafix, N. D., 2011. 'Videografi: Kamera dan Teknik Pengambilan Gambar', Fakultas Komunikasi dan Multimedia, Universitas Binus, Jakarta.
- Brown, B., 2002. Cinematography: Theory and Practice: Image making for Cinematographers, Directors & Videographers, Focal Press, Massachusetts.
- Chandratika, D. & Purnawati, S., 2015. 'Gangguan Cemas pada Mahasiswa Semester I dan VII', Fakultas Kedokteran, Universitas Udayana, Kuta Selatan.
- Creswell, J. W., 2010. Research design: pendekatan kualitatif, kuantitatif, dan mixed, PT Pustaka Pelajar, Yogyakarta.
- Cokokinarto, K., Suwasono, A. A., dan Kurniawan, S. D., 2010, Perancangan Film Pendek Mengenai "Bully", Jurnal, Progam Sarjana Desain Komunikasi Visual, Univ. Kristen Petra, Surabaya.
- Dewabrata, L., Adiarto, D. T., dan Srisanto E., 2017, Perancangan Film Pendek Untuk Meningkatkan Pemahaman Masyarakat Tentang Kleptomania, Jurnal, Progam Sarjana Desain Komunikasi Visual, Univ. Kristen Petra, Surabaya.
- Fahlawi, M. D., Herdiawam, T., dan Rahajaan, J. D., 2014, Penataan Kamera Pada Film Fiksi Pendek "Samar" Bertema Prosopagnosia, Jurnal, Program Sarjana Desain Komunikasi Visual, Univ. Telkom, Bandung.
- Fauziah, F. dan Widuri, J., 2007. Psikologi Abnormal Klinis Dewasa. Universitas Indonesia (UI-Press), Jakarta.
- Gunawan, A. P., 2013. 'Pengenalan Teknik Dasar Fotografi', Desain Komunikasi Visual, Universitas Binus, Jakarta.
- Herdiansyah, H., 2010. Metodologi Penelitian Kuantitatif, Salemba Humanika, Jakarta.
- Iroth, C. A., Prayanto W. H., dan Hen, D. Y., 2004. 'Perancangan Film Pendek 1000 Bintang Sebagai Upaya Untuk Menumbuhkan Rasa Empati Masyarakat Terhadap Penderita Kanker', Fakultas Seni dan Desain, Universitas Kristen Petra, Surabaya.
- Joseph, D. 2011. 'Landasan Konseptual Perencanaan dan Perancangan Pusat Apresiasi Film di Yogyakarta', Fakultas Teknik, Universitas Atma Jaya Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta.
- King, G., 2005. American Independent Cinema, I.B.Tauris, London.
- Koeshardanto T. W., dan Masnuna, 2013, Film Pendek Bertema Nasionalisme Menggunakan Potrait Screen Angle dan Teknik Special Effect, Jurnal, Program Sarjana Desain Komunikasi Visual, Univ. Pembangunan Nasional, Surabaya.
- Mabruri, A. 2010. Manajemen Produksi Program Acara Televisi., Mid 8 Publising House, Depok.

- Natadjaja, L., Setyawan, D., dan Limantara, H., 2006. 'Analisis Sudut Pandang Kamera', tesis, Universitas Kristen Petra, Surabaya.
- Oltmanns, T. F. dan Emery, R. E., 2013, Psikologi Abnormal, edisi ke-7, terjemahan dari Bahasa Inggris oleh Helly P. S, Pustaka Pelajar, Yogyakarta.
- Primanti, H. R., 2012. 'Landasan Konseptual Perencanaan dan Perancangan Studio Film di Yogyakarta', Fakultas Teknik, Universitas Atma Jaya Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta.
- Permas, A., Sedyono, C. H., Pranoto, L. H., dan Saputro, T., 2003. Manajemen Organisasi Seni Pertunjukan, PPM, Jakarta, Indonesia.
- Powell, A., 2007. Deleuze, Altered States and Film, Edinburgh University Press, Manchester.
- Prasista, H., 2008. Memahami Film, Homerian Pustaka, Yogyakarta, hal 12.
- Remiwaty, 2009. 'Degradasi Kultural Dalam Kehidupan Remaja', Fakultas Ilmu Sosial dan Politik, Universitas Tadulako, Palu.
- Riyadi, T., 2014. 'Sinematografi dengan DSLR' Desain Komunikasi Visual, Universitas Binus, Jakarta Barat.
- Ruscio, A. M., Borkovec, T. D., dan Ruscio, J., 2001. 'A Taxometric Investigation of the Latent Structure of Worry', Washington, American Psychiatric Association.
- Semedhi, B., 2001. Sinematografi-Videografi suatu pengantar, Ghalia Indonesia, Bogor.
- Sugiyono, 2013. Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D, Alfabeta, Bandung.
- Sugiyono, 2004. Metode Penelitian, Alfabeta, Bandung.
- Suryana, 2010. Metodologi Penelitian: Model Praktis Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif, Universitas Indonesia, Jakarta.
- Soehartono, I., 1995. Metode Penelitian Sosial: Suatu Teknik Penelitian Bidang Kesejahteraan Sosial dan Ilmu Sosial Lainnya, Remaja Rosdakarya, Bandung, hal. 55.
- Thompson, K., Brodwell, D., dan Smith, J., 2016. Film Art: An Introduction, McGraw-Hill Education, America.
- Tjiptono, F., Chandra, G., dan Adriana, D. 2008, Pemasaran Strategik, Andi, Yogyakarta, Indonesia, hal 211-214.
- Watts, N., 2003. Teach Yourself Writing A Novel, 1st edition, McGraw-Hill, America.
- Zed, M., 2008, Metode Penelitian kepustakaan, Yayasan Obor Indonesia, Jakarta, hal.2.

Sumber Internet:

- Cicala, R., 2012. The camera vs human eye, [Online] Available at <<https://petapixel.com/2012/11/17/the-camera-versus-the-human-eye/>> [Accessed 04 July 2018].
- Departemen Kesehatan, 2016. Peran Keluarga Dukung Kesehatan Jiwa Masyarakat, [Online] Available at <www.depkes.go.id/article/view/16100700005/peran-keluarga-dukung-kesehatan-jiwa-masyarakat.html> [Accessed 17 March 2018].