

Pembuatan Film Dokumenter “Bukan Gangster” Melalui Implementasi Teknik Pengambilan Gambar Dan Teknik Editing Pada Komunitas Motor Sabbisco Karanganyar

Taufiq Yuliana Setiawan, Ramadhian Agus Triono
taufiqsetyawan@rocketmail.com

Abstract: Multimedia is the use of computers to create and combine text, graphics, audio, video and animation to incorporate tools that allow users to navigate, interact, create and communicate. At the present time have been able to develop a multimedia information process to be more dynamic and effective documentary is the development of the concept of non - fiction films in the documentary which contains the facts and contains the subjectivity of the author, meaning that what is on the record is based on facts. Based on the observation of the author to the public, most people considered the motorcycle community as well as a motorcycle gang. Public less sympathetic to the existence of the motorcycle community disturbing public order. The purpose of this research is to give an explanation of what is called the motorcycle community will obey traffic rules through a good documentary so that people will understand the real sense of community motors goal is to give an explanation of what is called the motorcycle community will obey traffic rules through a good documentary so that people will understand the real sense of community motors.

Abstrak: Multimedia adalah penggunaan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, video dan animasi dengan menggabungkan tool yang memungkinkan pemakai melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi dan berkomunikasi. Pada masa sekarang ini multimedia telah dapat mengembangkan proses penyampaian informasi menjadi lebih dinamis dan efektif Film dokumenter adalah perkembangan dari konsep film non fiksi dimana dalam film dokumenter mengandung fakta dan mengandung subyektivitas para pembuatnya, artinya bahwa apa yang di rekam memang berdasarkan fakta yang ada. Berdasarkan observasi penulis kepada masyarakat yaitu, komunitas motor dianggap kebanyakan orang sama halnya sebagai geng motor. Masyarakat kurang simpatik dengan keberadaan komunitas motor yang dianggap mengganggu ketertiban umum. Tujuan penelitian ini adalah memberi penjelasan mengenai apa yang dinamakan komunitas motor yang taat akan peraturan lalulintas melalui film dokumenter yang baik agar masyarakat paham akan pengertian komunitas motor yang sebenarnya
Kata Kunci : Film Dokumenter, Multimedia

1.1 LATAR BELAKANG

Multimedia adalah penggunaan computer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, video dan animasi dengan menggabungkan tool yang memungkinkan pemakai melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi dan berkomunikasi. Multimedia merupakan perpaduan dari kata multi dan media, kata multi berarti banyak atau bermacam macam sedangkan media berate sesuatu yang dipakai untuk menyampaikan.

(Kurniawan,2011) Pada masa sekarang ini multimedia telah dapat mengembangkan proses penyampaian informasi menjadi lebih dinamis dan efektif. (Ludiro,2011)

Film dokumenter adalah perkembangan dari konsep film non fiksi dimana dalam film dokumenter mengandung fakta dan mengandung subyektivitas para pembuatnya. Artinya bahwa apa yang di rekam memang berdasarkan fakta yang ada. (Nugroho,2007) Film dokumenter saat ini sudah menjadi tren tersendiri dalam perfilman dunia. Dokumenter adalah sebutan untuk film pertama karya Lumiere bersaudara yang berkisah tentang

perjalanan yang dibuat pada tahun 1890-an. Kata dokumenter kembali digunakan oleh pembuat film dan kritikus film asal Inggris John Grierson untuk film Moana (1926) karya Robert Flaherty. (Effendy,2009:3)

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara penulis pada masyarakat, komunitas motor dianggap kebanyakan orang sebagai geng motor. Masyarakat kurang simpatik dengan keberadaan komunitas motor yang dianggap mengganggu ketertiban umum. Kepedulian komunitas motor akan pentingnya keselamatan dalam berkendara setiap anggota di komunitas motor diwajibkan patuh terhadap peraturan lalulintas serta, motor di lengkapi STNK dan SIM bagi pengendara. Komunitas motor yang sebenarnya tidak suka kebut-kebutan di jalan umum serta tertib terhadap peraturan di jalan raya. Dari pengertian tersebut jelas bertolak belakang akan kehadiran geng motor yang cenderung senang kebut-kebutan di jalan, atau melakukan balapan liar di jalan umum, tidak patuh terhadap peraturan dari kepolisian.

Menyikapi uraian latar belakang masalah diketahui bahwa, penilaian masyarakat akan

perbedaan komunitas motor dan geng motor masih kurang dan penulis tertarik untuk memproduksi film dokumenter dalam bentuk news agar dapat menciptakan keselarasan yang positif dan inspiratif dengan pemanfaatan perkembangan teknologi dan software editing multimedia.

1.2 RUMUSAN MASALAH

Bagaimana memproduksi film dokumenter untuk menambah wawasan dan opini kepada masyarakat tentang keberadaan komunitas motor SOBBISCO (Solo Black Bikes Community) secara baik dan berkualitas?

1.3 BATASAN MASALAH

1. Pengambilan setting tempat di Karanganyar.
2. Film ini nantinya berisi muatan tentang sejarah, kegiatan komunitas motor SOBBISCO (Solo Black Bikes Community).
3. Produksi film dokumenter menggunakan software Sony Vegas Pro 10, cool Edit Pro 2.0, Kamera DSLR dan Handycam.

1.4 TUJUAN PENELITIAN

Menghasilkan film dokumenter yang dapat memberi penjelasan kepada masyarakat akan perbedaan komunitas motor dan geng motor khususnya SOBBISCO (Solo Black Bikes Community) di Kabupaten Karanganyar.

1.5 MANFAAT PENELITIAN

1. Dapat memberikan pemahaman kepada masyarakat bahwa keberadaan komunitas motor yang disalah artikan oleh masyarakat sama saja dengan geng motor, ternyata pendapat masyarakat tersebut berbeda dengan pengertian komunitas motor yang sebenarnya.
2. Dapat menumbukan rasa simpatik terhadap semua kalangan dalam produksi film dokumenter yang baik dan mengangkat cerita yang sesungguhnya.

2.1. PENGERTIAN MULTIMEDIA

Menurut Vaugan (2004), multimedia merupakan kombinasi teks, seni, suara, gambar, animasi, dan video yang disampaikan dengan komputer atau dimanipulasi secara digital dan dapat disampaikan dan dikontrol secara interaktif. (Binanto, 2010). Ada tiga jenis multimedia, yaitu:

1. Multimedia Interaktif. Pengguna dapat mengontrol apa dan kapan elemen-elemen

multimedia akan dikirimkan atau ditampilkan. (Binanto, 2010)

2. Multimedia Hiperaktif. Multimedia jenis ini mempunyai suatu struktur dari elemen-elemen terkait dengan pengguna yang dapat mengarahkannya. Dapat dikatakan bahwa multimedia jenis ini mempunyai banyak tautan yang menghubungkan elemen-elemen multimedia yang ada. (Binanto, 2010)
3. Multimedia Linear. Pengguna hanya menjadi penonton dan menikmati produk multimedia yang disajikan dari awal hingga akhir. (Binanto, 2010)

2.2. PENGERTIAN FILM DOKUMENTER

Film dokumenter adalah perkembangan dari konsep film non fiksi dimana dalam film dokumenter mengandung fakta dan mengandung subyektivitas para pembuatnya. Artinya bahwa apa yang direkam memang berdasarkan fakta yang ada. (Nugroho, 2007) Film dokumenter saat ini sudah menjadi tren tersendiri dalam perfilman dunia. Dokumenter adalah sebutan untuk film pertama karya Lumiere bersaudara yang berkisah tentang perjalanan yang dibuat pada tahun 1890-an. Kata dokumenter kembali digunakan oleh pembuat film dan kritikus film asal Inggris John Grierson untuk film Moana (1926) karya Robert Flaherty. (Effendy, 2009)

2.3. TEKNIK PENGAMBILAN GAMBAR

Ada beberapa teknik pengambilan gambar dalam videografi diantaranya:

1. *Establising Shot* (ES)
Pengambilan gambar yang diambil dari jarak yang sangat jauh, biasanya untuk membangun dimana lokasi kejadian. (Yanuar, 2009).
2. *Long Shot* (LS)
Pengambilan gambar dari jarak jauh tetapi tidak sejauh *establish shot*. Digunakan untuk penekanan terhadap lingkungan sekitar atau *setting* dalam *scene*. (Yanuar, 2009).
3. *Medium Shot* (MS)
Pengambilan gambar untuk membuat *frame actor*. Biasanya dilakukan dari pinggang ke atas. *Medium shot* biasa digunakan untuk membuat fokus terhadap dua orang *actor* yang saling berhadapan dan berinteraksi. (Yanuar, 2009).

4. *Close-Up (CU)*
Pengambilan gambar dari jarak dekat. Biasanya fokus pada wajah, digunakan untuk memperlihatkan ekspresi wajah dari aktor. Memperhatikan detail obyek atau untuk mengarahkan *audience* pada suatu elemen yang dipentingkan. (Yanuar, 2009).
5. *Over The Shoulder Shot (OS)*
Pengambilan gambar untuk mengambil gambar aktor melalui pundak aktor lain, digunakan ketika para aktor saling bertatapan muka satu sama lain. (Yanuar, 2009).
6. *Close-Up (CU)*
Pengambilan gambar dari jarak dekat. Biasanya fokus pada wajah, digunakan untuk memperlihatkan ekspresi wajah dari aktor. Memperhatikan detail obyek atau untuk mengarahkan *audience* pada suatu elemen yang dipentingkan. (Yanuar, 2009).

2.4. PENGERTIAN ANGLE

Angle adalah sudut pengambilan gambar, amat berpengaruh dalam penciptaan komunikasi yang diharapkan dari sebuah gambar sebagai bahasa visual (Javandalasta, 2011). Sudut pengambilan gambar :

1. *High Angle*
Kamera ditempatkan lebih tinggi daripada subyek untuk mendapatkan kesan bahwa subyek yang diambil gambarnya memiliki status sosial yang rendah, lemah dan terabaikan (Javandalasta, 2011)
2. *Eye Level*
Kamera ditempatkan sejajar dengan mata subyek. Pengambilan gambar dari sudut *eye level* hendak menunjukkan bahwa kedudukan subyek dengan penonton sejajar (Javandalasta, 2011)
3. *Low Angle*
Kamera ditempatkan lebih rendah daripada subyek, untuk menampilkan subyek lebih tinggi dari penonton (Javandalasta, 2011)
4. *Bird Eye View Angle* (Pandangan Mata Burung)
Pengambilan gambar dilakukan dari atas ketinggian tertentu sehingga memperlihatkan lingkungan yang sedemikian luas dengan benda-benda lain yang tampak di bawah sedemikian kecil (Yanuar, 2009)

2.5. TINJAUAN PUSTAKA

Ludiro (2011), dalam penelitian dengan judul pembuatan film dokumenter wisata Pantai Dan Goa di Pacitan Jawa Timur. Pada penelitian tersebut menghasilkan sebuah film dokumenter, dimana dalam penelitian tersebut menghasilkan film dokumenter yang mempunyai tampilan dan cerita yang menarik tentang wisata pantai dan goa di Pacitan Jawa Timur. Keunggulan film dokumenter ini menggunakan animasi sebagai pendukungnya. Software yang digunakan dalam penelitian ini antara lain Ulead Video Studio 11, Sony Vegas 7.0, Photoshop CS 6.

Urbani 2012, dalam penelitian dengan judul Film Pendek “Aku Cinta Indonesia Generation”. Pada penelitian tersebut penulis menggunakan lima sudut pengambilan gambar yaitu, bird eye view, high angle, low angle, eye level, frog eye. Pada tahap perancangan penulis merencanakan dengan detail tahap produksi mulai dari tahap pra produksi, produksi sampai tahap pasca produksi. Hal ini akan mempermudah proses produksi dan mendapatkan hasil yang sesuai dari rancangan.

Rakhmawati 2012, dalam penelitian dengan judul pembuatan film dokumenter “Sejarah uang dinar dan Dirham di Indonesia” sebagai arsip sejarah Indonesia. Pada penelitian tersebut penulis menggunakan perangkat lunak yang digunakan dalam pembuatan film dokumenter yaitu, open shot sebagai software pengolahan film, GIMP sebagai software pengolahan gambar bitmap, Inkscape sebagai software pengolahan vektor, Audacity sebagai software pengolahan audio, serta Ubuntu Image Viewer sebagai software pengolahan gambar.

Hakim 2011, dalam penelitian dengan judul pembuatan film pendidikan Masyarakat tentang Lalu Lintas Kepolisian Resort Karanganyar. Pada penelitian tersebut penulis menggunakan aspek penulisan skenario yaitu tema, plot, karakter, setting, dan konflik. Pada metode penelitian pendekatan masalah tidak mencantumkan tahap produksi dan pasca produksi sebagai acuan dalam pembuatan film, dan proses pembuatan skenario seharusnya dilakukan pada saat perancangan bukan pada saat implementasi.

Muzayan 2011, dalam penelitian dengan judul Pembuatan Film Dokumenter Sebagai Media Informasi Dan Promosi Pabrik Genteng Massokka. Pada penelitian tersebut penulis menghasilkan teknik produksi film dokumenter sebagai media informasi dan promosi pabrik genteng Massokka yaitu, sistem perekaman dilakukan secara langsung atau direct. Selain

itu, menggunakan sistem rekaman tidak langsung atau indirect, Susunan gambar di lakukan secara acak kemudian di kelompokkan sesuai dengan kondisi, situasi dan lokasi. Tipe shoot yang diterapkan *Extreme Close Up, Close Up, Medium Close Up, Medium Shoot, Medium Close Up, Medium Full Shoot, Full Shoot, Long Shoot, Zoom in atau Zoom Out, Panning, dan Tilting*.

Dari kelima penelitian diatas, Ludiro 2011, maka peneliti ingin lebih mengembangkan cara membuat film dokumenter secara optimal baik dari aspek software, pengoperasian, hardware, pengolahan atau editing, pengaturan tata kerja dalam pengambilan gambar atau video sedangkan dalam penelitian ini penulis membuat Film Dokumenter “Bukan Gangster” Melalui Implementasi Teknik Pengambilan Gambar Dan Teknik Editing Pada Komunitas Motor SOBBISCO Karanganyar. Urbani 2012, menggunakan lima sudut pengambilan gambar yaitu *bird eye view, high angle, low angle, eye angle, dan frog angle*. Sedangkan dalam penelitian ini penulis menggunakan sudut pengambilan gambar yaitu *high angle, eye level, low angle, bird view angle, dan crazy angle* yang dikombinasikan dengan teknik pengambilan gambar, *Establishing Shot (ES), Long Shot (LS), Medium Shot (MS), Over The Shoulder Shot (OS), dan Close Up (CU)*, sesuai dengan skenario yang ada. Rakhmawati 2012, film dokumenter Sejarah Uang Dinar dan Dirham di Indonesiamenggunakan Perangkat Lunak adalah OpenShot sebagai software pengolah film, GIMP sebagai software pengolah gambar bitmap. Sedangkan penulis menggunakan Sony Vegas Pro 10, karena lebih ringan dan memiliki multitrack yang tak terbatas, begitu juga dengan effect manual yang ditawarkan membuat penulis dapat berekpresi sesuai dengan keinginan. Photoshop untuk mengolah gambar, corel draw untuk pengolah gambar vector, cool edit pro 2 sebagai pengolah audio, dan windows photo viewer sebagai penampil photo. Hakim 2011, menggunakan aspek penulisan skenario yaitu tema, plot, karakter, *setting*, dan konflik. Sedangkan dalam penelitian ini penulis menggunakan aspek penulisan skenario yaitu konsep cerita, karakterisasi, alur cerita, perancangan ide per adegan. Muzayan 2011, produksi film dokumenter sebagai media informasi dan promosi pabrik genteng Massokka sistem perekaman dilakukan secara langsung atau direct. Selain itu, menggunakan sistem rekaman tidak langsung atau indirect, dan Tipe

shoot yang diterapkan *Extreme Close Up, Close Up, Medium Close Up, Medium Shoot, Medium Close Up, Medium Full Shoot, Full Shoot, Long Shoot, Zoom in atau Zoom Out, Panning, dan Tilting*. Sedangkan penulis menggunakan sistem perekaman langsung atau direct dan tipe shoot menggunakan Medium Close Up, Close Up, medium shoot, full shoot dan Panning sesuai dengan skenario yang ada.

3.1. Analisis Penelitian

Analisis sistem adalah penguraian dari sistem informasi yang utuh kedalam bagian – bagian komponennya dengan maksud untuk mengidentifikasi dan mengevaluasi permasalahan. Kesempatan hambatan yang terjadi dan kebutuhan – kebutuhan yang diharapkan sehingga diusulkan perbaikan. Dalam menganalisa sistem dilakukan langkah – langkah yaitu :
Identifikasi Masalah

3.2. Hasil Wawancara Dengan Masyarakat

Host : “Menurut bapak, komunitas motor itu apa”?
Daryono : “Komunitas motor itu setau saya, ya gang motor itu”.
Host : “Selama berkendara di jalan raya, apakah bapak pernah bertemu langsung dengan mereka”?
Daryono : “Pernah, bahkan ya sering”
Host : “Dampak keberadaan komunitas motor itu di jalan raya apa saja”?
Daryono : “Yang pernah saya rasakan saya sendiri selaku pengguna jalan merasa terganggu dengan keberadaannya, karena si komunitas motor itu sendiri merasa dia itu seperti layaknya sebagai pengantar pejabat yang artinya itu pengguna jalan yang lain itu harus mengalah, harus minggir dulu, biar mereka lewat dulu ini kan sudah tidak benar”.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara penulis pada masyarakat, komunitas motor dianggap kebanyakan orang sebagai geng motor. Masyarakat kurang simpatik dengan keberadaan komunitas motor yang dianggap mengganggu ketertiban umum. komunitas motor sering konvoi maupun saat touring di jalan dan tak jarang menggunakan atribut yang dipakai sedikit aneh digunakan saat berkendara dan ada motor yang dilengkapi aksesoris tambahan. Masyarakat pada umumnya yang melihat kejadian tersebut akan merasa terganggu dengan keberadaan komunitas motor walaupun,

ada juga masyarakat menganggap perbedaan komunitas motor biasa-biasa saja.

Dari identifikasi masalah diatas tentang penilaian masyarakat akan perbedaan komunitas motor dan geng motor masih kurang dan penulis tertarik untuk memproduksi film dokumenter agar dapat menciptakan keselarasan yang positif dan inspiratif dengan pemanfaatan perkembangan teknologi dan software Sony Vegas. maka penulis membuat sebuah kerangka pemikiran hal tersebut bertujuan untuk mempermudah pembuatan film dokumenter.

3.3. PERANGKAT KERAS YANG DIGUNAKAN

1. Paket komputer untuk mengolah data
 - a. Monitor Samsung 19"
 - b. Procecor AMD Phenom II X2
 - c. RAM 2 GB
 - d. Hard Disk 500 GB
 - e. Keyboard multimedia komic
 - f. Drive DVD Room
 - g. Mouse Logitech
2. Speaker Simbada CST 6100 N
3. Kamera video
4. Kaset mini DV
5. Mikروفon elektrik
6. Fire Wire

3.4. KERANGKA PEMIKIRAN



Gambar 1 Kerangka Pemikiran

3.5. STORYBOARD

Storyboard adalah ilustrasi dengan adegan dalam sebuah cerita yang ditungkan dalam gambaran tangan atau komputer. Dilengkapi dengan penjelasan – penjelasan yang berupa tulisan, waktu, kejadian backsound yang dipakai dan durasi.

Visual	Keterangan
	Sing in animasi video Film Dokumenter Bukan Gagster
	Bumper in matahari terbit di pagi hari
	Gapura selamat datang Karanganyar merupakan gapura perbatasan antara kota Solo dan Karanganyar
	Jalan Yosudarmo, Jenglong, Karanganyar,
	Anggota SOBBISCO sedang konvoi di jalan Slamet Riyadi, dan dikawal oleh for nider dari kepolisian
	Anggota Sobbisco kumpul di teras rumah Ketua Sobbisco Ilham Budi M.

Gambar 2 Storyboard

3.6. SCRIPT

Category	: Film Dokumenter
Format	: News
Title	: Pembuatan Film Dokumenter "Bukan Gangster" Melalui Implementasi Teknik Pengambilan Gambar Dan Teknik Editing Pada Komunitas Motor SOBBISCO Karanganyar
Durasi	: 00.06.48 menit

Tabel 1 Script

No	Visual		Audio
	A	B	C
1	Sign in opening berupa text animasi Film Dokumenter dan Bukan Gangster.		TC :00.00.00 - 00.00.05 Backsound : Sound efek suara frekuensi sinyal
2	Bump in matahari terbit di pagi hari TS : FS Angle: Stav		TC :00.00.05 - 00.00.10 Backsound: suara kicauan burung kenari
3	Gapura selamat datang Karanganyar. TS : FS Angle : Tilt down		TC : 00.00.10 - 00.00.24 Backsound: Johnny Cast-Ring of Fire
4	Jalan Yosudarmo, Jenglong, Karanganyar TS : FS		TC : 00.00.24 – 00.00.30 Backsound: Johnny Cast-Ring of Fire
5	Anggota sobbisco sedang konvoi di jalan slamet riyadi solo TS : FS Angle : Bird eye view		TC : 00.00.34 – 00.01.00 Backsound: Johnny Cast-Ring of Fire Dubbing : Komunitas motor hitam yang memiliki kesamaan dalam berkendara dan beradventure. Sobbisco sendiri singkatan dari Solo Black Bikes Community yang disini kita sebagai chapter, yakni chapter karanganyar
6	Anggota Sobbisco kumpul di teras halaman rumah ketua Sobbisco Ilham Budi M TS : FS, CU Angle : low angle dan pan right		TC : 00.01.02 – 00.01.19 Backsound: Johnny Cast-Ring of Fire Dubbing : Sobbisco chapter karanganyar sendiri berdiri pada tanggal 1 januari 2006 dan sudah 7 tahun kita berdiri
7	Wawancara dengan ketua Sobbisco Karanganyar TS : MS dan CU Angle: Stay		TC : 00.01.09 – 00.01.34 Dubber: suara ketua Sobbisco Ilham Budi M "kegiatan yang sering dilakukan yaitu kopdar setiap hari Sabtu mulai dari jam 20.00 sampai selesai dan kegiatan bakti sosial".

Setelah produk selesai diproduksi selanjutnya adalah proses uji coba hasil yang dilihat oleh pemakai. Adapun navigasi yang dibuat dengan menggunakan desain Sony Vegas Pro 10, dengan durasi 00.06.50 antara lain:



Gambar 3 Tampilan Awal

Pada tampilan awal dibuat text Film Dokumenter Bukan Gangster menggunakan efek tansisi Video Sony Vegas Pro 10



Gambar 4 Tampilan isi video

Anggota Sobbisco sedang konvoi di jalan Slamet Riyadi Solo *Full Shoot*.



Gambar 5 Wawancara Ketua Sobissco Ilham

Ketua Sobbisco Ilham Budi M berlokasi di desa Jengglong, Karanganyar dilakukan dengan teknik pengambilan gambar Medium Shot dan Close-Up dengan teknik pengambilan gambar *Medium Shoot*.

5.1. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil uji coba kepada responden Pembuatan Film Dokumenter “Bukan Gangster” Melalui Implementasi Teknik Pengambilan Gambar Dan Teknik Editing Pada Komunitas Motor SOBBISCO Karanganyar didapat hasil tampilan film dokumenter sudah baik, kejelasannya suara sudah jelas, pengambilan gambar dan teknik pencahayaan sudah baik, dan film dokumenter “Bukan Gangster” ini sudah layak dikategorikan film dokumenter dan memiliki kualitas yang baik jika dilihat dari segi teknik pengambilan gambar.

5.2. SARAN

1. Dalam membuat film dokumenter, diperlukan persiapan yang matang agar film yang dihasilkan dapat diterima oleh setiap orang yang menontonya.
2. Dengan menggunakan mikrofon eksternal, maka kualitas suara yang di hasilkan akan menjadi lebih jernih.

3. Dengan menggunakan kamera lebih dari 1 (satu) akan mempercepat dan mempermudah proses pengambilan gambar.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] **Alim, Yanuar**, *60 menit mahir Mengedit Video dengan Pinnacle Studio*. Galoenk Ramadhan, Dunia Komputer, Bekasi, 2009, ISBN:602-99250-2-4
- [2] **Binanto, Iwan**, *Multimedia Digital Dasar Teori dan Pengembangannya*. Nikodewus WK, Andi, Yogyakarta, 2010, ISBN: 978-979-29-1328-6
- [3] **Effendy, Heru**, *Mari Membuat Film*. Novietha Indra Salamma, Erlangga, 2009, ISBN: 978-979-075-297-9
- [4] **Irawan, Esta Indra dan laelasari**, *Sinematografi paduan usaha mandiri*. Yrama Widya, Bandung, 2011, ISBN: 976-979-007-513-8
- [5] **Javandalasta, Panca**, *5 hari mahir bikin film*. M. Mutakin, Mumtaz media, Surabaya, 2011, ISBN: 602984634-5
- [6] **Kurniawan, Wahyu**, *Journal Analisis Dan Pembuatan Film Dokumenter dengan Teknik Candid*, 2011. Journal Amikom Yogyakarta
- [7] **Ludiro, Muhammad**, *Journal Pembuatan Film Dokumenter Wisata Pantai Dan Goa Di Pacitan Jawa Timur*, 2011, Journal Amikom Yogyakarta
- [8] **Muzayan, Afif**, *Journal Pembuatan Film Dokumenter Sebagai Media Informasi Dan Promosi Pabrik Genteng Massokka*, 2011 Journal Amikom Yogyakarta
- [9] **Nugroho, Fajar**, *Cara Pinter Bikin Film Dokumenter*. Indonesia Cerdas, Yogyakarta, 2007, ISBN: 979-23-9941-0
- [10] **Rakhmawati, Erlinda**, *Journal Pembuatan Film Dokumenter Sejarah Uang Dinar dan Dirham di Indonesia Sebagai Arsip Sejarah Indonesia*, 2012, Journal Amikom Yogyakarta
- [11] **Semedhi, Bambang**, *Sinematografi-Videografi suatu pengantar*. Risman Sikumbang, Ghalia Indonesia, Bogor, 2011, ISBN: 978-979-450-629-5
- [12] **Siagian, Gayus**, *Sejarah Film Indonesia Masa kelahiran-Pertumbuhan*. Gatot Prakosa, Fakultas Film dan Televisi Institut Kesenian Jakarta, Jakarta, 2011, ISBN: 976-979-16063-6-3
- [13] **Lukman Hakim, Bambang Eka Purnama**, *Pembuatan Film Pendidikan Masyarakat Tentang Lalu Lintas Kepolisian Resort Karanganyar*, *Journal Speed* Vol 8 No 2 tahun 2011, ISSN 1979 – 9330
- [14] **Deni Eko Purwanto, Bambang Eka Purnama**, *Pembangunan profil perusahaan Perseroan terbatas (pt) radio gema panca arga pacitan berbasis multimedia*, *Seruni 2012 - Seminar Riset Unggulan Nasional Informatika dan Komputer*
- [15] **Isma Trisna Santi, Bambang Eka Purnama**, *Pembuatan Film Ande-Ande Lumut Menggunakan Animasi 2 Dimensi Pada Taman Kanak-Kanak (TK) Az-Zalfa Sidoharjo Pacitan*, *Journal Speed* Vol 11 No 3 tahun 2014, ISSN 1979 – 9330
- [16] **Catur Ardianto, Bambang Eka Purnama**, *Pembuatan Profil Multimedia Green House Book's And Coffe Break*, *Journal Speed* Vol 7 No 1 tahun 2010, ISSN 1979 – 9330
- [17] **Budi Santosa, Bambang Eka Purnama**, *Perancangan Studio Mini Berbasis Multimedia Universitas Surakarta*, *Journal Speed* 10 Vol 8 No 1 - Februari 2011, ISSN 1979 – 9330
- [18] **Sri Maryati, Bambang Eka Purnama**, *Pembuatan Video Profil Sekolah Menengah Pertama Negeri 4 Polokarto Kabupaten Sukoharjo Dengan Menggunakan Multimedia*, *Journal Speed* Vol 10 No 1 – Februari 2013 - ijcss.unsa.ac.id, ISSN 1979 – 9330
- [19] **Bambang Eka Purnama (2013)**, *Konsep Dasar Multimedia*, Graha Ilmu, Yogyakarta
- [20] **Indra Irawan, Bambang Eka Purnama**, *Produksi Film Pendek "In Solo" Berbasis Multimedia*, *Journal IJNS* Volume 3 No 1 – Januari 2014, ISSN: 2302-5700 (Print) 2354-6654 (Online), ijns.apmmi.org
- [21] **Budhi Santoso**, *Pembuatan Video Profil Smart Preschool Kepunton*, *Journal IJNS*
- [22] **Muga Linggar Famukhit, Lies Yulianto, Maryono, Bambang Eka Purnama (2013)**, *Interactive Application Development Policy Object 3D Virtual Tour History Pacitan District based Multimedia*, (IJACSA) *International Journal of Advanced Computer Science and Applications*, Vol. 4, No.3, 2013