

PERANCANGAN FILM DOKUMENTER TENTANG PENGGUNAAN PERANGKAT ELEKTRONIK SAAT TAKE OFF DAN LANDING

Elisafan Lukius¹, Deny Tri Ardianto², Erandaru³

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain, Universitas Kristen Petra,
Jl. Siwalankerto 121 – 131, Surabaya
Email: Yong_fu@windowslive.com

ABSTRAK

Sinyal pada perangkat elektronik khususnya pada ponsel dikatakan dapat menimbulkan gangguan dalam penerbangan. Oleh karenanya, dibuatlah perancangan Film Dokumenter; media paling efektif dalam menyampaikan sebuah fakta. Penyampaian fakta ini bertujuan untuk mengedukasi setiap penumpang untuk dapat lebih *aware* dalam menggunakan ponsel mereka khususnya di dalam penerbangan.

Kata Kunci: Film Dokumenter, Penerbangan, Perangkat Elektronik, Garuda Indonesia

ABSTRACT

The signal of electronic devices, especially on mobile phones is said to cause interference in flight. Therefore, we invented this Documentary; the most effective media in conveying a fact. Submission of this fact intends to educate passengers to be more aware in using their mobile phones, especially in aviation.

Keywords: Documentary Film, Flight, Electronic Devices, Garuda Indonesia

Pendahuluan

Pusat regulatori penerbangan khususnya di *US, Canada, Australia* dan *Europe* telah mengizinkan penggunaan ponsel selama penerbangan bahkan saat *take off* maupun *landing*, tentunya ponsel tersebut diharuskan masuk ke dalam kondisi *Airplane Mode* (Hoffman). Namun, kebijakan aturan ini tampaknya tidak berlaku di Indonesia.

Di dalam halaman *cathaypacific.com* tertulis:
".. Ponsel harus dimatikan sejak saat pintu kabin ditutup untuk keberangkatan hingga setelah pendaratan. Awak Kabin kemudian akan memberi tahu Anda ketika Anda boleh menyalakannya kembali. Beberapa perangkat elektronik seperti ponsel dan iphone dapat

digunakan jika fungsi teleponnya dimatikan dan perangkat dalam keadaan 'mode Flight Safe' dengan fungsi Bluetooth dan Wi-Fi dinonaktifkan." - cathaypacific.com

Statement diatas menunjukkan bahwa setiap perangkat elektronik diharuskan untuk mati secara penuh pada saat pesawat akan *take off* dan *landing*. Apa sebenarnya yang melatarbelakangi pelarangan tersebut? Untuk menyampaikan pemahaman secara penuh akan hal ini, penulis bermaksud merancang sebuah film dokumenter yang bercerita tentang pengaruh penggunaan perangkat elektronik pada saat *take off* dan *landing* di dalam penerbangan.

Garuda Indonesia merupakan tempat yang paling tepat untuk penumpang mendapatkan pemahaman secara tepat terhadap kebijakan aturan ini. Garuda Indonesia merupakan maskapai penerbangan terbaik di Indonesia bahkan di dunia. Hal ini dibuktikan, selama beberapa tahun terakhir, Garuda Indonesia telah mendapatkan penghargaan "*SkyTrax World Airline Awards*", dimana penghargaan ini merupakan penghargaan paling bergengsi di dalam maskapai penerbangan dan Garuda telah beberapa tahun terakhir masuk ke dalam 10 Penerbangan Terbaik di dunia.

Menurut Heinich dkk, film dokumenter merupakan film yang dibuat berdasarkan fakta, bukan fiksi, bukan pula memfiksikan fakta atau melakukan tipuan atau pemalsuan dari kejadian fakta yang terjadi, serta pola penting dalam film dokumenter menggambarkan permasalahan suatu kehidupan manusia (Munadhi 117). Selain itu, penulis menganggap media film merupakan media yang sangat efektif dalam hal menyampaikan sebuah pesan / informasi. Film sendiri memiliki unsur *visual* dan *audio* di dalamnya, yang media lain tidak miliki sehingga informasi-informasi pun dapat lebih jelas tersampaikan.

Rumusan Masalah

Bagaimana merancang sebuah film dokumenter tentang pengaruh penggunaan perangkat elektronik saat *take off* dan *landing*?

Tujuan Perancangan

Menedukasi setiap penumpang maskapai penerbangan Garuda Indonesia untuk dapat mengetahui bahaya yang dapat ditimbulkan oleh perangkat elektronik yang mereka gunakan atau nyalakan di dalam penerbangan khususnya saat fase *take off* dan *landing*.

Batasan Lingkup Perancangan

- Perancangan ini akan dibuat pada bulan Februari - Mei 2015
- Perancangan *Audio Visual* ini bersifat dokumenter

- Target *audience* dari perancangan ini adalah penumpang maupun calon penumpang maskapai penerbangan Garuda Indonesia.
Demografis : 17-35 tahun, Pria dan Wanita.
Geografis : Indonesia
Behavioristik : Suka *travelling*, aktif *social media*.
- Durasi : 5-10 menit

Metode Penelitian

Kualitatif Deskriptif dengan melakukan wawancara, observasi atau pengamatan secara langsung.

Data yang Dibutuhkan

Pengetahuan akan sistem kerja pesawat, pengetahuan akan perangkat-perangkat elektronik tersebut mengapa dapat menjadi sebuah gangguan, pengetahuan akan *Audio Visual*.

Metode Pengumpulan Data

Wawancara terhadap pihak aviasi penerbangan Garuda Indonesia, penumpang, serta teknisi penerbangan.

Instrumen / Alat Pengumpulan Data

Data Primer : Wawancara
Data Sekunder : Buku, Jurnal, Makalah, serta Internet.

Pembahasan

Regulasi Penerbangan

Regulasi adalah sebuah aturan (dengan atau tanpa adanya kuasa hukum koersif) yang digunakan untuk mengendalikan, mengarahkan, atau mengelola suatu kegiatan, organisasi, atau suatu sistem yang ada. Aturan-aturan tersebut dibawah oleh sebuah badan pengawas yang dibentuk dan diberi mandat untuk melaksanakan tujuan atau ketentuan perundang-undangan yang berlaku. ("Regulation")

Penerbangan adalah sebuah perjalanan udara menggunakan *aircraft* dari suatu titik keberangkatan menuju ke titik destinasi. ("Flight")

Regulasi Penerbangan adalah sebuah aturan yang dibawah oleh sebuah badan regulatori / aviasi penerbangan untuk mengendalikan sistem perjalanan udara yang ada, dengan tujuan menjamin keamanan, keteraturan, efisiensi, serta keselamatan penerbangan. (EASA)

Menurut "InFO (Information for Operator) 13010, Expanding Use of Passenger PED", penggunaan perangkat elektronik telah diijinkan dalam setiap masa penerbangan. Berdasar regulasi, telah ditetapkan bahwa perangkat-perangkat elektronik tidak akan menimbulkan gangguan terhadap sistem navigasi dan sistem komunikasi pesawat yang digunakan. Dengan ketetapan, perangkat elektronik dikondisikan di dalam *Airplane Mode*. Operator diwajibkan untuk menginformasikan kepada setiap penumpang untuk mengondisikan setiap perangkat elektronik mereka di bawah *Airplane Mode* (transmisi selular mati) dari pesawat mulai lepas landas hingga mendarat. Jika terdapat fasilitas *onboard wireless services* dalam pesawat tersebut, operator diharapkan untuk menginformasikan waktu yang tepat untuk penumpang dapat melakukan koneksi terhadap *wireless services* yang ada. Pesawat dengan *wireless services* telah melakukan proses tahap uji untuk memastikan bahwa fasilitas tersebut tidak akan menimbulkan gangguan terhadap avionik pesawat.

FCC regulations 47 CFR 22.925, tidak mengijinkan penumpang untuk menggunakan servis perangkat selular mereka selama penerbangan. Tetapi penggunaan *Airplane Mode* akan membuat aturan regulasi itu tidak terlanggar.

Film Dokumenter

Film Dokumenter dimulai pada tahun-tahun terakhir abad ke 19, dengan film pertama yang pernah ditayangkan. Film Dokumenter dapat menjadi sebuah perjalanan ke tempat-tempat wisata eksotis, dan gaya hidup, seperti *Nanook of the North (1922)*. Bisa juga menjadi sebuah puisi visual, seperti *Joris Iven's Rain (1929)* -- sebuah cerita saat musim hujan terjadi yang disatukan ke dalam sebuah karya musik klasik,

di mana gema-gema badai dapat menjadi sebuah struktur alunan musik. Bisa juga menjadi sebuah karya seni yang propaganda. Pembuat Film asal Soviet, Dziga Vertov, dengan tegas mengatakan bahwa Film Fiksi merupakan racun yang mematikan, sedang Dokumenter merupakan masa depan. Sebuah film dokumenter bercerita tentang kehidupan nyata, dengan klaim kebenaran. Bagaimana melakukan itu dengan jujur, dan dengan itikad baik, adalah sebuah diskusi yang tidak pernah berakhir, dengan banyak jawaban. Dokumenter didefinisikan dan didefinisikan ulang dari waktu ke waktu, baik oleh para pembuat film maupun oleh penonton. Penonton berharap untuk diberitahu hal tentang dunia nyata, hal-hal yang adalah benar, dan tidak akan tertipu dan dibohongi. Penonton tidak menuntut hal-hal ini digambarkan secara obyektif, tetapi penonton berharap bahwa film dokumenter akan menjadi representasi yang adil dan jujur pengalaman seseorang tentang realitas. Dan ini yang dimaksud oleh Michael Rabiger dalam teks klasik yang berkata, "*There are no rules in this young art form, only decisions about where to draw the line and how to remain consistent to the contract you will set up with your audience.*"

(Patricia 1).

Metode Penciptaan Film

Pengembangan Skenario

Terdapat 2 tahap dalam pembuatan naskah dokumenter :

A. THE PRE-SHOOT / SHOOTING SCRIPT

The pre-shoot / shooting script adalah seperti seseorang membawa sebuah peta ketika akan memulai sebuah perjalanan. Mereka mungkin akan menemukan banyak sekali hambatan yang tak terlihat serta kejutan-kejutan yang tak pernah mereka duga. Mungkin mereka akan menemukan berbagai hal indah, daerah-daerah terpencil yang belum pernah ditemukan, dan memutuskan untuk mengambil beberapa arah dalam kegiatan perjalanan mereka. Peta, akan membantu perjalanan mereka agar mereka tidak tersesat. Hal ini, sama halnya dengan *shooting script*.

B. THE POST-SHOOT SCRIPT

The post-shoot script merupakan versi akhir dari sebuah naskah (*shooting script*). Seringkali, perubahan / penulisan ulang naskah ini terjadi antara waktu *shooting* dan proses *editing* film dokumenter. *The post-shoot script* menggabungkan informasi-informasi yang telah didapatkan dengan mencakup berbagai pengetahuan-pengetahuan baru yang muncul pada saat proses produksi. (Das 3-4).

Pra Produksi

Analisis ide cerita, menyiapkan naskah skenario, menyusun *Production Team* (*Director, Art Director, Lighting, Editor, Soundman*, dll), *Scheduling*, menyusun *budget*, tinjau lokasi, menyiapkan properti, menyiapkan peralatan

Produksi

Produksi adalah proses yang paling menentukan keberhasilan penciptaan sebuah karya film. proses yang dalam kata lain bisa disebut dengan *shooting* (pengambilan gambar) ini dipimpin oleh seorang sutradara, orang yang paling bertanggung jawab dalam proses ini. orang yang ikut dalam proses ini antara lain kameraman atau DOP (*Director Of Photography*) yang mengatur cahaya, warna, dan merekam gambar. Artistik yang mengatur *set, make up, wardrobe* dan lain sebagainya. dan *Soundman* yang merekam suara.

Tahapan ini dimana hampir seluruh team work mulai bekerja. Seorang sutradara, produser atau line produser sangat dituntut keahliannya untuk mengatasi kru dalam tiap tahap ini. Beberapa faktor penting yang perlu diperhatikan adalah :

A. MANAJEMEN LAPANGAN

Manajemen lapangan mencakup beberapa hal, yaitu:

- Manajemen lokasi (perijinan, keamanan, keselamatan)
- Talent koordinasi (koordinasi kostum, *make up*, dll)
- Manajemen waktu (koordinasi konsumsi, kecepatan kerja, penyediaan alat)
- *Crew* koordinasi (koordinasi para kru)

Attitude dalam bekerja merupakan hal yang sangat penting. Kesabaran, pengertian dan kerjasama merupakan *attitude* yang diperlukan untuk mencapai sukses. Berdoa sebelum bekerja dan briefing sebelum memulai merupakan hal yang baik untuk menyatukan semangat, visi dan *attitude* yang diinginkan. Jangan pernah kehilangan control emosi pada saat syuting. Apalagi semua bekerja dengan keterbatasan waktu.

B. KEGIATAN SHOOTING

Tahap ini adalah tahap dimana kepiawaian sutradara, DOP, dan kru sangat menentukan. Kualitas gambar adalah selalu ingin kita capai. Oleh karena itu penguasaan kamera dan *lighting* sangatlah penting. Untuk mencapai hasil maksimal dengan alat yang kita gunakan, ada beberapa hal yang harus kita ketahui.

1. Shooting Outdoor

Shooting outdoor biasa menekan *budget*, namun harus berhati-hati melakukannya karena sangat bergantung dari keadaan cuaca saat syuting dilakukan. Beberapa yang harus dipersiapkan saat syuting outdoor adalah :

- Cahaya matahari (*hard, soft*)
- *Reflector* (*silver, gold*)
- Hujan buatan
- *Camera setting* (*iris, speed, white balance*)
- *Crowd control* (*working with extras*)

2. Shooting Indoor

Shooting indoor lebih cepat terkontrol daripada *shooting outdoor*, namun dibutuhkan peralatan yang cukup lengkap. Antara lain :

- Penggunaan *lighting* sederhana
- Penggunaan filter
- Make up
- Pemilihan back ground
- Monitor

3. Visual Efek

Beberapa trik mudah untuk dilakukan untuk membuat video kelihatan lebih menarik antara lain dengan :

- *Reverse motion*
- *Fast motion* (*normal lipsync*)
- *Slow motion* (*normal lipsync*)
- *Chromakey* (*blue-screen*)

Beberapa hal lain pada saat produksi yang juga perlu untuk diperhatikan yaitu :

- Makan/ Logistik
- Sewa Peralatan
- Film
- Transportasi
- Akomodasi
- Telekomunikasi
- Dokumentasi
- Medis

C. TATA SETTING

Set construction merupakan bangunan latar belakang untuk keperluan pengambilan gambar. Setting tidak selalu berbentuk bangunan dekorasi tetapi lebih menekankan bagaimana membuat suasana ruang mendukung dan mempertegas latar peristiwa sehingga mengantarkan alur cerita secara menarik.

D. TATA SUARA

Untuk menghasilkan suara yang baik maka diperlukan jenis mikrofon yang tepat dan berkualitas. Jenis mikrofon yang digunakan adalah yang mudah dibawa, peka terhadap sumber suara, dan mampu meredam *noise* (gangguan suara) di dalam dan di luar ruangan.

E. TATA CAHAYA

Penataan cahaya dalam produksi film sangat menentukan bagus tidaknya kualitas teknik film tersebut. Seperti fotografi, film juga dapat diibaratkan melukis dengan menggunakan cahaya. Jika tidak ada cahaya sedikitpun maka kamera tidak akan dapat merekam objek.

Penataan cahaya dengan menggunakan kamera video cukup memperhatikan perbandingan *highlight* (bagian ruang yang paling terang) dan *shade* (bagian yang tergelap) agar tidak terlalu tinggi atau biasa disebut *high-contrast*. Sebagai contoh jika pengambilan gambar dengan latar belakang lebih terang dibandingkan dengan artist yang sedang melakukan acting, kita dapat gunakan reflektor untuk menambah cahaya.

Reflektor dapat dibuat sendiri dengan menggunakan *styrofoam* atau *aluminium foil* yang ditempelkan di karton tebal atau triplek, dan ukurannya disesuaikan dengan kebutuhan.

Perlu diperhatikan karakteristik tata cahaya dalam kaitannya dengan kamera yang digunakan. Lebih baik sesuai ketentuan buku petunjuk kamera minimal *lighting* yang disarankan. Jika melebihi batasan atau dipaksakan maka gambar akan terlihat seperti pecah dan tampak titik-titik yang menandakan cahaya *under*.

Perlu diperhatikan juga tentang standar warna pencahayaan film yang dibuat yang disebut *white balance*. Disebut *white balance* karena memang untuk mencari standar warna putih di dalam atau di luar ruangan, karena warna putih mengandung semua unsur warna cahaya.

F. TATA KOSTUM (WARDROBE)

Pakaian yang dikenakan pemain disesuaikan dengan isi cerita. Pengambilan gambar dapat dilakukan tidak sesuai nomor urut adegan, dapat meloncat dari *scene* satu ke yang lain. Hal ini dilakukan agar lebih mudah, yaitu dengan mengambil seluruh shot yang terjadi pada lokasi yang sama. Oleh karenanya sangat perlu mengidentifikasi kostum pemain. Jangan sampai adegan yang terjadi berurutan mengalami pergantian kostum. Untuk mengantisipasi maka sebelum pengambilan gambar dimulai para pemain difoto dengan kamera digital terlebih dahulu atau dicatat kostum apa yang dipakai. Tatanan rambut, riasan, kostum dan aksesoris yang dikenakan dapat dilihat pada hasil foto dan berguna untuk shot selanjutnya.

G. TATA RIAS

Tata rias pada produksi film berpatokan pada skenario. Tidak hanya pada wajah tetapi juga pada seluruh anggota badan. Tidak membuat untuk lebih cantik atau tampan tetapi lebih ditekankan pada karakter tokoh. Jadi unsur manipulasi sangat berperan pada teknik tata rias, disesuaikan pula bagaimana efeknya pada saat pengambilan gambar dengan kamera. Membuat tampak tua, tampak sakit, tampak jahat/baik, dll.

Pasca Produksi

A. PROSES EDITING

Secara sederhana, proses editing merupakan usaha merapikan dan membuat sebuah tayangan film menjadi lebih berguna dan enak ditonton. Dalam kegiatan ini seorang editor akan merekonstruksi potongan-potongan gambar yang diambil oleh juru kamera.

Tugas editor antara lain sebagai berikut:

- Menganalisis skenario bersama sutradara dan juru kamera
- Melakukan pemilihan *shot* yang terpakai dan yang tidak sesuai *shooting report*.
- Menyiapkan bahan gambar dan menyusun daftar gambar yang memerlukan efek suara.
- Berkonsultasi dengan sutradara atas hasil editingnya.
- Bertanggung jawab sepenuhnya atas keselamatan semua materi gambar dan suara yang diserahkan kepadanya untuk keperluan editing.

B. REVIEW HASIL EDITING

Setelah film selesai diproduksi maka kegiatan selanjutnya adalah pemutaran film tersebut secara intern. Alat untuk pemutaran film dapat bermacam-macam, dapat menggunakan *VCD/DVD player* dengan monitor TV, ataupun dengan PC (*CD-ROM*) yang diproyeksikan dengan menggunakan *LCD (Light Computer Display)*. Pemutaran intern ini berguna untuk review hasil editing. Jika ternyata terdapat kekurangan atau penyimpangan dari skenario maka dapat segera diperbaiki. Bagaimanapun juga editor juga manusia biasa yang pasti tidak luput dari kelalaian. Maka kegiatan review ini sangat membantu tercapainya kesempurnaan hasil akhir suatu film.

C. PRESENTASI DAN EVALUASI

Setelah pemutaran film secara intern dan hasilnya dirasa telah menarik dan sesuai dengan gambaran skenario, maka film dievaluasi bersama-sama dengan kalangan yang lebih luas. Kegiatan evaluasi ini dapat melibatkan :

- Ahli Sinematografi : Untuk mengupas film dari segi atau unsur dramatikalnya.

- Ahli Produksi Film : Untuk mengupas film dari segi teknik, baik pengambilan gambar, *angle*, teknik *lighting*, dll.

- Ahli Editing Film (*Editor*) : Untuk mengupas dari segi teknik editingnya.

- Penonton / penikmat film : Penonton biasanya dapat lebih kritis dari para ahli atau pekerja film. Hal ini dikarenakan mereka mengupas dari sudut pandang seorang penikmat film yang mungkin masih awam dalam pembuatan film. (Samudera Teater Film & Craft, 2007).

Distribusi

Setelah melakukan pembuatan film dokumenter; akan dilakukan pendistribusian film untuk dapat dilihat oleh khalayak. Dari layar lebar, TV, DVD, serta Web.

Judul Program

Ponsel *In-flight*

Format Program

Format Video	: H.264/MPEG-4 AVC
Resolusi	: 1920*1080p
Frame Rate	: 25 <i>fps</i>
Aspect Ratio	: 16:9 (<i>1.3333</i>)
Audio Quality	: 24 Bit
Audio Channel	: 2

Durasi

Durasi perancangan Film Dokumenter ini berkisar antara 5-10 menit.

Tujuan Program

Mengedukasi setiap penumpang maskapai penerbangan Garuda Indonesia untuk dapat mengetahui bahaya yang dapat ditimbulkan oleh perangkat elektronik yang mereka gunakan atau nyalakan di dalam penerbangan khususnya saat fase *take off* dan *landing*.

Pesan yang Ingin Disampaikan

Penggunaan perangkat elektronik seakan telah menjadi kebutuhan utama masyarakat. Tidak terlepas dari penerbangan, masih banyak dari masyarakat yang tidak mematikan perangkat elektronik mereka / memasukkan perangkat mereka ke dalam *Airplane Mode* saat penerbangan berlangsung. Aturan ini kerap

kali diremehkan oleh para penumpang maskapai sehingga membuat para penumpang lain merasa dikhawatirkan oleh tindakan mereka di dalam melakukan penerbangan.

Gelombang radio pada perangkat-perangkat elektronik sejenis dengan perangkat komunikasi dan navigasi pesawat sehingga gelombang-gelombang tersebut dapat saling berhimpitan. Kondisi ini akan menimbulkan interferensi radio dengan menara bandara (ATC) yang menyebabkan sistem komunikasi antara pilot di kokpit penerbangan dengan menara akan terganggu atau kurang jelas dan memiliki peluang dalam mengakibatkan pilot melakukan kesalahan membaca instrumen navigasi.

Tertulis pada *FCC regulations 47 CFR 22.925*, penumpang maskapai tidak diijinkan untuk menggunakan servis perangkat selular mereka selama penerbangan. Regulasi aturan ini disebabkan oleh peluang terjadinya kondisi di atas tetapi penggunaan *Airplane Mode* akan membuat aturan regulasi itu tidak terlanggar.

Target Audience

Target *audience* dari perancangan ini adalah setiap orang / calon penumpang yang memiliki potensi untuk menggunakan maskapai penerbangan Garuda Indonesia dalam aktivitas mereka berpergian.

Demografis : 17-35 tahun, Pria dan Wanita.

Geografis : Indonesia

Behavioristik : Suka *travelling*, aktif *social media*.

Sinopsis

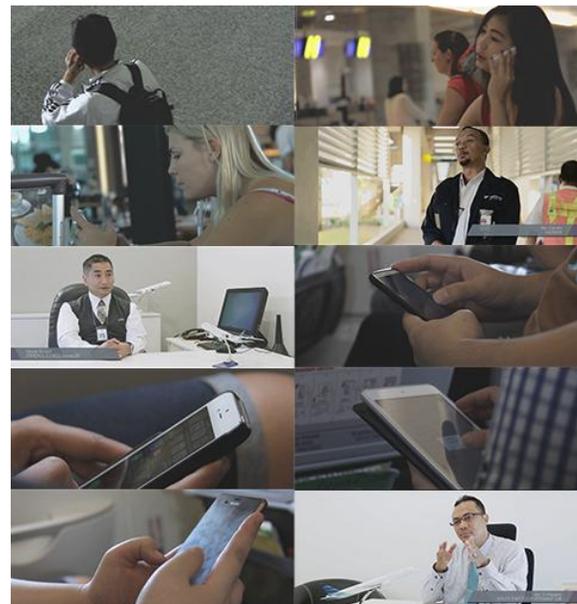
Bercerita tentang penggunaan perangkat elektronik khususnya ponsel yang seakan telah menjadi kebutuhan di dalam masyarakat termasuk di dalam penerbangan. Penggunaan ponsel di dalam penerbangan Indonesia tidak diperbolehkan karena dianggap dapat menimbulkan gangguan / interferensi terhadap komunikasi antara pilot dengan menara ATC. Sebenarnya, seberapa jauh bahaya ponsel tersebut ketika diaktifkan? bagaimana dengan penumpang yang menggunakan *Airplane Mode*?

Treatment

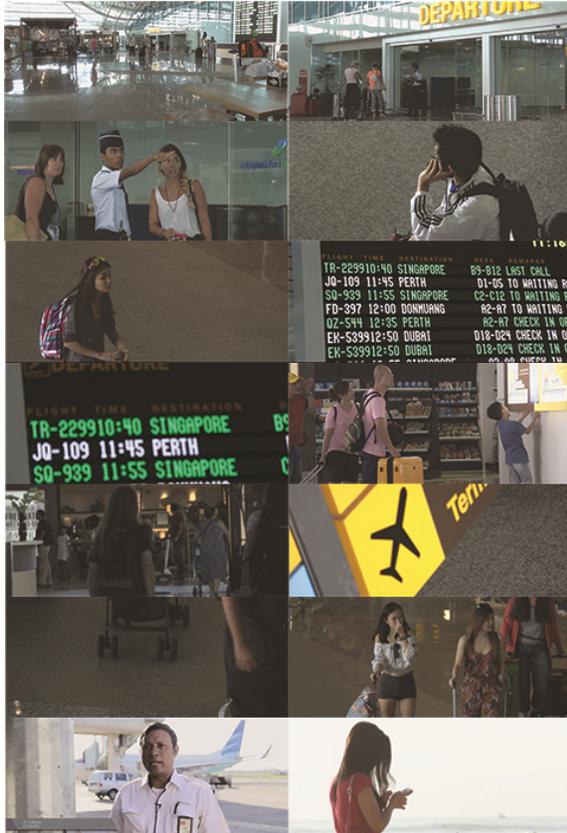
Tabel 1. Treatment

<i>Seq</i>	Pokok Materi	Dur
1	Setting : Bandara Juanda Pesawat <i>Landing</i> <i>Timelapse</i> suasana Bandara <i>Candid</i> penumpang	5" 5" 20" 2'
2	<i>Interview</i> I	2'
3	<i>Interview</i> II	2'
4	<i>Interview</i> III	

Karya Akhir



Gambar 1. Final Video (1)



Gambar 2. Final Video (2)

Kesimpulan

Film Dokumenter ini berpesan untuk setiap penumpang khususnya maskapai penerbangan Garuda Indonesia untuk dapat mematuhi setiap perangkat elektronik mereka ketika berada di dalam penerbangan khususnya pada saat *critical phase* yaitu pada saat *take off* dan *landing*. Hal ini dilakukan demi keamanan dan kenyamanan setiap penumpang selama di dalam penerbangan itu sendiri.

Penulis mengharapkan perancangan ini dapat bermanfaat bagi masyarakat khususnya para penumpang maupun calon penumpang maskapai penerbangan Garuda Indonesia untuk dapat menyadari pentingnya aturan yang ada. Penulis menyadari masih adanya banyak kekurangan di dalam perancangan ini. Kritik

dan saran dapat membantu penulis demi keberhasilan perbaikan perancangan ini.

Ucapan Terima Kasih

Pada kesempatan ini, Penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada :

1. Aristarchus Pranayama, selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual yang telah memberikan kesempatan untuk penulis dapat melakukan perancangan ini.
2. Dr. Deny Tri Ardianto S.Sn.,Dipl.Art selaku Dosen Pembimbing Utama dan Erandaru,ST.,M.Sc selaku Dosen Pembimbing Kedua yang telah memberikan bimbingan dari awal hingga akhir perancangan ini dapat terselesaikan dengan baik.
3. Flora Izza, selaku *Vice President Domestic Region-3* (Jawa, Bali, Nusra) - PT. Garuda Indonesia.
4. Andyanto, selaku *Senior Manager - Service Quality Management* (Jawa, Bali, Nusra), serta sebagai selaku pelaksana harian Ibu Flora Izza - PT .Garuda Indonesia.
5. Irawan Suryadi selaku *Station & Services Manager* - PT. Garuda Indonesia.
6. Joni Tri Hapsoro selaku *Deputy Chief FA SUB* - PT. Garuda Indonesia.
7. Ali Zakaria & Alex Candra selaku *Engineer* - PT. Garuda Indonesia.
8. Mahsun, selaku *Airport Facilities Readiness Section Head* - PT. Angkasa Pura I.
9. Andi, selaku *Personalia* PT. Angkasa Pura I yang telah banyak membantu dalam proses pengurusan ijin lokasi *shooting*.
10. Erwin Christian, Ibnu Prayogo Hadi, Liem Harris dan Nikita Liang yang telah memberikan waktu, tenaga serta pikiran selama proses produksi berlangsung.
11. Semua nama-nama yang tidak disebutkan diatas yang telah turut membantu dalam pembuatan perancangan Tugas Akhir ini serta memberikan dukungan dalam bentuk apa-pun.

Daftar Pustaka

- "Audiovisual". *Wikipedia, The Free Encyclopedia*. 27 Januari 2015. Wikipedia Foundation.
<<http://en.wikipedia.org/wiki/Audiovisual>>
- Das, Trisha. 2007. "*How to Write a Documentary Script*".
- EASA (*European Aviation Safety Agency*). "*Flight Standards*". 18 Februari 2015.
<<http://easa.europa.eu/the-agency/faqs/flight-standards>>
- "Fictional Film". *Wikipedia, The Free Encyclopedia*. 27 Januari 2015. Wikipedia Foundation.
<http://en.wikipedia.org/wiki/Fictional_film>
- "Film". *Cambridge, Dictionaries Online*. 18 Februari 2015.
<<http://dictionary.cambridge.org/dictionary/british/film>>
- "Flight". *Business Dictionary*. 18 Februari 2015.
<www.businessdictionary.com/definition/flight.html>
- FAA (*Federal Aviation Administration*). "*InFO 13010*". 2013.
<http://www.faa.gov/other_visit/aviation_industry/airline_operators/airline_safety/info/all_infos/media/2013/InFO13010.pdf>
- Hermansyah, Kusen Dony. 2011. *Jenis-Jenis (Genre) Film Dokumenter*.
<<https://kusendony.wordpress.com/2011/03/25/jenis-jenis-film-dokumenter>>
- Hoffman, Chris. "*Yes, You Can Use Electronics During Takeoff and Landing: What You Need to Know*". 03 Agustus 2014.
<<http://www.howtogeek.com/194019/yes-you-can-use-electronics-during-takeoff-and-landing-what-you-need-to-know>>
- Kidman, Angus. "*The New Rules For Using Electronic Devices In-Flight In Australia*." 26 Agustus 2014.
<<http://www.lifehacker.com.au/2014/08/the-new-rules-for-using-electronic-devices-in-flight-in-australia>>
- Munadhi, Yudhi. 2008. *Media Pembelajaran Sebuah Pendapat Baru*. Ciputat: Gaung Persada.
- "Regulation". *Business Dictionary*. 4 Maret 2015.
<www.businessdictionary.com/definition/regulation.html>