

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Film**

Menurut Cangara, film diartikan dalam artian yang sempit ialah penyajian gambar melalui layar lebar dan dalam pengertian luasnya ialah sebuah gambar yang tersiar dalam televisi dan dapat dikategorikan sebagai film. film merupakan media komunikasi dalam menyampaikan sebuah pesan dari komunikator kepada komunikan namun dalam film bukan hanya menyampaikan pesan dari komunikator kepada komunikan antara dua orang tetapi menyampaikan kepada masyarakat secara luas. Dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa film termasuk dalam kategori media komunikasi massa karena film dapat menghubungkan komunikator dan komunikan dengan jumlah yang sangat banyak, heterogen, berbeda tempat wilayah dan masih banyak lainnya.(Wahyuningsih, 2019, p. 2)

Film sebagai media komunikasi massa juga telah disebutkan dalam UU nomer 33 pada tahun 2009 mengenai perfilman yang didalamnya berkata bahwa film merupakan sebuah karya seni yang memiliki pranata sosial dan komunikasi massa yang didasari oleh sinematografi. Film yang merupakan salah satu bentuk dari media massa ini bukan hanya digunakan sebagai media dalam merefleksikan sebuah realitas namun juga dalam membentuk suatu realitas. Dalam perfilman juga memiliki sasaran yang sangat luas seperti keberagaman dari etnis, agama, budaya, umur, tempat tinggal, status dan lainnya. (Wahyuningsih, 2019, p. 6)

##### **a. Film Fiksi**

Film fiksi (cerita) adalah film yang diproduksi berdasarkan cerita yang dikarang, dan dimainkan oleh aktor dan aktris. Pada umumnya film fiksi ini bersifat komersial, artinya dipertunjukkan dibioskop dengan dukungan sponsor iklan tertentu.

##### **b. Film Non Fiksi**

Film non fiksi (non cerita) merupakan kategori film yang mengambil kenyataan sebagai subyeknya. Jadi, merekam kenyataan dari pada fiksi tentang kenyataan. salah satu contohnya Film Dokumenter merupakan kategori film yang

mengandung fakta, ia juga mengandung subjektivitas pembuat. Subjektivitas diartikan sebagai sikap atau opini terhadap peristiwa. Jadi, ketika faktor manusia ikut berperan, persepsi tentang kenyataan akan sangat bergantung pada manusia pembuat film dokumenter itu.

#### **c. Film Eksperimental**

Film Eksperimental adalah film yang tidak dibuat dengan kaidah-kaidah pembuat film yang lazim. Tujuannya untuk mengadakan eksperimental dan mencari cara- cara pengucapan baru lewat film.

#### **d. Film Animasi**

Film Animasi adalah pemanfaatan gambar (lukisan) Maupun benda-benda mati yang lain, seperti boneka, meja dan kursi yang biasa dihidupkan dengan teknik.

### **2.2 Metode Komparatif**

Kebudayaan masyarakat pra-aksara. Pendekatan komparatif juga merupakan pendekatan yang unik dalam antropologi untuk mempelajari kebudayaan masyarakat yang belum mengenal baca-tulis (pra-aksara). Para ilmuwan antropologi paling sering mempelajari masyarakat pra-aksara karena 2 alasan utama. Pertama, mereka yakin bahwa setiap generalisasi dan teori harus diuji pada populasi-populasi di sebanyak mungkin daerah kebudayaan sebelum dapat diverifikasi. Kedua, mereka lebih mudah mempelajari keseluruhan kebudayaan masyarakat-masyarakat kecil yang relatif homogen dari pada masyarakat-masyarakat modern yang kompleks. Masyarakatmasyarakat pra-aksara yang hidup di daerah-daerah terpencil merupakan laboratorium bagi para ilmuwan antropologi. (K J Maulana, 2022)

### **2.3 Proses Pembuatan Film**

Menurut Maburri dalam bukunya yang berjudul Manajemen Produksi Program Acara TV Format Acara Drama proses pembuatan film umumnya dibagi kedalam 3 mekanisme yaitu:

Dalam proses pembuatan film ada 3 tahapan, yaitu:

## **1. Pra-Produksi**

Merupakan kegiatan tahap perencanaan produksi film yang akan diproduksi. Kompleksitas sebuah kegiatan perencanaan ini bergantung pada besar atau kecilnya film yang akan diproduksi. Di tahap ini, perekrutan awak produksi film sudah terpilih; kru film sudah menentukan jenis film yang akan dibuat; serta naskah cerita yang akan dipakai, sudah matang dan tidak lagi mengalami perubahan. Selain itu rancangan anggaran juga sudah diselesaikan dan departemen kru yang bersangkutan mulai untuk mencari dana demi pembuatan film. Para pemeran dan pelaku dalam film telah dipilih melalui proses seleksi (casting). Setiap departemen dari tim pembuat film mulai melakukan preparasi sesuai dengan kewajiban timnya masing-masing. Para pemeran sudah dapat berkumpul untuk melakukan bedah naskah dengan penulis skenario dan sutradara. Departemen sinematografi membuat daftar teknis pengambilan adegan per adegan (shotlist) dan sudah dapat menyusun jadwal syuting (breakdown dan rundown).

Di tahap ini pula dilakukan pencarian lokasi yang sekiranya sesuai dengan plot naskah yang telah dibuat. Saat melaksanakan 15 pencarian lokasi, umumnya beberapa pemeran (aktor dan aktris) juga turut diboyong untuk melakukan latihan akting di lokasi syuting bersangkutan.

## **2. Produksi**

Setelah semua kegiatan pra-produksi serta kegiatan lain yang berkaitan dengan preparasi selesai dilaksanakan, maka tahap selanjutnya adalah melaksanakan pengambilan gambar adegan (take shot) atau yang lebih dikenal kaum awam dengan sebutan "syuting". Proses syuting dilaksanakan sesuai dengan jadwal syuting yang telah dibuat. Jadwal syuting secara garis besar pada umumnya tercantum pada breakdown dan detail jadwal setiap harinya dicantumkan ke dalam rundown. Seluruh kru film dan para pemeran sebisa mungkin harus bekerja sesuai dengan jadwal yang sudah direncanakan agar proses pembuatan film selesai tepat waktu. Apabila melewati batas waktu yang telah dibuat dalam jadwal, maka diperlukan waktu tambahan dan tentunya hal tersebut akan mempengaruhi rancangan

anggaran produksi. Seperti yang telah disampaikan dalam bab sebelumnya, pembuatan film sifatnya kolaboratif, karena kegiatan ini melibatkan sejumlah kegiatan dengan didukung Oleh latar belakang keahlian yang berbeda beda. Dari seluruh pihak yang terlibat dalam pembuatan film, termasuk aktor dan aktris, harus dapat bersinergi dan saling mendukung, agar setiap aspek pekerjaan terlihat sempurna untuk menghasilkan film berkualitas.

### **3. Paska Produksi**

Setelah proses produksi rampung, maka kegiatan selanjutnya dalam pembuatan film adalah post-produksi. Dalam tahap ini, hasil perekaman gambar diolah dan digabungkan dengan hasil rekaman suara. Penggabungan tersebut disesuaikan dengan naskah sehingga dapat menjadi satu kesatuan karya audio-visual yang mampu bercerita kepada para penikmat film. Aspek terpenting dalam kegiatan post-produksi adalah Editing, setelah melalui tahap picture locked, maka langkah selanjutnya adalah mengerjakan tahap editing online. Pada kegiatan editing online ini, susunan adegan yang sudah dikunci ditambahkan efek suara, music scoring (musik latar), serta efek Visual lain seperti coloring, animation, serta special effect. Proses editing tidak lagi mengacu pada naskah. Proses edit coloring pada setiap scene dilakukan sama seperti halnya melakukan penyuntingan pewarnaan dalam sebuah foto. Tone warna di film dapat disunting untuk membantu membangun keindahan visual, seperti membuat tone menjadi hitam-putih, sephia, menaikkan atau menurunkan kontras kualitas gambar, dan lain-lain. (Agatha, 2019)

## **2.4 Genre**

Genre, merupakan istilah serapan untuk ragam yang terbagi dalam bentuk seni atau tutur tertentu menurut kriteria yang sesuai untuk bentuk tersebut. Dalam semua jenis seni, genre adalah suatu kategorisasi tanpa batas-batas yang jelas. Genre terbentuk melalui konvensi, dan banyak karya melintasi beberapa genre dengan meminjam dan menggabungkan konvensi-konvensi tersebut. Lingkup kata

"genre" biasanya dibatasi pada istilah dalam bidang seni dan budaya. Genre dalam tulisan dibedakan dalam kategori Non Fiksi dan Fiksi. (education, 2015)

## 2.5 Genre Drama

Genre *Drama* dipilih karena berhubungan dengan kisah kehidupan yang memiliki alur dan konflik realita, yang dapat diterima masyarakat. Film Drama adalah yang paling luas dari genre film dan termasuk subgenre seperti drama romantis, film olahraga, drama periode, drama ruang pengadilan, dan kejahatan. Di pusat drama biasanya satu karakter atau lebih yang bertentangan pada saat yang genting dalam hidup mereka.

Beberapa penampilan layar terhebat datang dari drama, karena adanya kesempatan yang luas bagi aktor untuk meregangkan diri ke dalam peran di mana genre lain tidak mampu. (Zakky, 2020) Film drama sering dinominasikan untuk penghargaan film, lebih sering dari genre film lainnya. Beberapa contoh film fiksi bergenre drama dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

**Tabel 2.1** film fiksi bergenre drama

No.	Poster	Judul Film	Sumber
1.		Nanti Kita Cerita Tentang Hari Ini	<a href="https://www.google.nanti+kita+ceritakan+hari+ini">https://www.google.nanti+kita+ceritakan+hari+ini</a>
2.		Keluarga Cemara	<a href="https://www.google.keluarga+cemara">https://www.google.keluarga+cemara</a>

3.		Laskar Pelangi	<a href="https://www.google.laskar+pelangi">https://www.google.laskar+pelangi</a>
----	---	----------------	---

## 2.6 Metode

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, susunan W.J.S. Poerwadarminta, bahwa “metode adalah cara yang teratur dan berpikir baik-baik untuk mencapai suatu maksud”. Sedangkan dalam Kamus Bahasa Indonesia Kontemporer pengertian metode adalah cara kerja yang sistematis untuk mempermudah sesuatu kegiatan dalam mencapai maksudnya. Dalam metodologi pengajaran agama Islam pengertian metode adalah suatu cara, seni dalam mengajar. Para ahli mendefinisikan beberapa pengertian tentang metode antara lain: Purwadarminta dalam menjelaskan bahwa, metode adalah cara yang teratur dan terpikir baik-baik untuk mencapai suatu maksud. Ahmad Tafsir juga mendefinisikan bahwa metode ialah istilah yang digunakan untuk mengungkapkan pengertian “cara yang paling tepat dan cepat dalam melakukan sesuatu. Ungkapan “paling tepat dan cepat” itulah yang membedakan method dengan way (yang juga berarti cara) dalam bahasa Inggris”.

## 2.7 Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian” berasal dari kata “Metode” yang artinya cara yang tepat untuk melakukan sesuatu; dan “Logos” yang artinya ilmu atau pengetahuan. Jadi, metodologi artinya cara melakukan sesuatu dengan menggunakan pikiran secara saksama untuk mencapai suatu tujuan. Sedangkan “Penelitian” adalah suatu kegiatan untuk mencari, mencatat, merumuskan dan menganalisis sampai menyusun laporannya.

Metodologi penelitian terdiri dari kata metodologi yang berarti ilmu tentang jalan yang ditempuh untuk memperoleh pemahaman tentang sasaran yang telah ditetapkan sebelumnya. Sejalan dengan makna penelitian tersebut di atas,

penelitian juga dapat diartikan sebagai usaha/kegiatan yang mempersyaratkan keseksamaan atau kecermatan dalam memahami kenyataan sejauh mungkin sebagaimana sasaran itu adanya. Jadi, metodologi penelitian adalah ilmu mengenai jalan yang dilewati untuk mencapai pemahaman. Jalan tersebut harus ditetapkan secara bertanggung jawab ilmiah dan data yang dicari untuk membangun/ memperoleh pemahaman harus melalui syarat ketelitian, artinya harus dipercaya kebenarannya.

Metode merupakan sebuah istilah yang digunakan untuk mengungkapkan pengertian “cara yang paling tepat dan cepat dalam melakukan sesuatu.” Ungkapan “paling tepat dan cepat” itulah yang membedakan method dengan way (yang juga berarti cara) dalam bahasa Inggris.

Metode berarti cara yang paling tepat dan cepat, maka urutan kerja dalam suatu metode harus diperhitungkan benar-benar secara ilmiah. Karena itulah suatu metode selalu merupakan hasil eksperimen.

## **2.8 Sinematografi**

Sinematografi menurut Prasetyo & Setyadi (2017), mencakup semua pekerja dan bidang dalam proses pengambilan gambar dari sebuah video, dimulai dari teknik penggunaan kamera, pencahayaan, jarak, dan sudut pandang. Unsurunsur sinematografi yang dapat dibagi menjadi 3 yaitu, framing, kamera dan film, serta durasi gambar. Adapun teknik-teknik dalam sinematografi, yaitu:

### **a. *Extreme Long Shot***

ELS atau lebih dikenal dengan istilah Extreme Long Shot berfungsi untuk mengambil gambar atau objek dari jarak yang cukup jauh. Oleh karena itu teknik ini biasanya digunakan untuk mengambil gambar pemandangan.

### **b. *Long Shot***

Long Shot ini adalah teknik yang dimana dapat digunakan untuk membantu komposisi lingkungannya agar dapat memiliki keseimbangan dalam framenya.

### **c. *Medium Close-Up***

Medium Close-Up umumnya digunakan untuk mengambil gambar atau objek yang biasanya berupa ekspresi muka manusia di dalam suatu scene,

contohnya di scene film. Medium Close-Up dapat dilakukan dengan menggunakan lensa 50mm.

**d. Close Up**

Teknik ini dapat digunakan untuk memperlihatkan berbagai ekspresi wajah yang lebih jelas serta gesture yang detail.

**e. Durasi**

Berdasarkan studi komparator dan jumlah konten oleh penulis, durasi digunakan untuk merancang sebuah video promosi memiliki jeda waktu diantara 3 sampai 5 menit.

**f. Lighting**

Pencahayaan video biasanya menggunakan cahaya asli atau bisa disebut dengan natural light dari sinar matahari dengan menggunakan bantuan reflector untuk memantulkan sinar tersebut.

**g. Editing**

Teknik editing biasanya menggunakan software seperti adobe premiere, untuk proses coloring dan penambahan visual element seperti pengaturan cahaya dan motion graphic.

**h. Kamera**

Kamera dan film biasanya mencakup teknik yang digunakan dalam pemakaian kamera seperti warna dan kecepatan gerak gambar.

## **2.9 Metode Villamil-Molina**

Villamin-Molina (1997) mengatakan bahwa pengembangan multimedia akan berhasil baik dengan membutuhkan perencanaan yang teliti, penguasaan teknologi multimedia yang baik, serta penguasaan manajemen produksi yang baik juga. Dengan kata lain, keberhasilan pengembangan multimedia merupakan hasil dari pekerjaan tim yang terpadu. Tim ini mempunyai struktur organisasi dimana masing-masing anggota tim mempunyai tugas dan tanggung jawab yang berbeda-beda walaupun tanggung jawab terbesar demi suksesnya pengembangan aplikasi multimedia terletak pada Manajer Produksi.

**a. Development**

Pada tahap ini konsep aplikasi multimedia yang akan dikembangkan mulai dibentuk berdasarkan ide yang ada. Selain itu, ditentukan juga tujuan dan sasaran serta kapasitas jaminan pembiayaan.

**b. PreProduction**

Setelah tahap diatas dilalui maka tahap ini dapat dikerjakan yaitu mengembangkan control anggaran, memperkerjakan para spesialis yang terlibat dalam proses aplikasi multimedia, memperkerjakan kru produksi audio, menyewa atau membeli peralatan lain yang dibutuhkan. Pemasangan perangkat lunak yang dibutuhkan, merancang riset untuk specialist content, pengembangan aliran logis, script, storyboard serta pembuatan jadwal yang direalisasikan. Pada proses ini juga diperhatikan kebutuhan perangkat keras dan perangkat lunak yang diperlukan. Hal-hal diatas tetap memperhatikan aspek legalitas (ijin, hak cipta, ijin lokasi, kontrak kerja dan lain sebagainya).

**c. Production**

Setelah tahap *Preproduction* dilalui, maka tahap ini mulai dikerjakan. Aktifitas yang berhubungan dengan tahap ini adalah riset content, pengembangan outline/garis besar aplikasi, desain antar muka, pengembangan grafis 2D, pengembangan grafis 3D, perekaman suara, pemilihan music latar dan perekaman, pengembangan animasi computer, produksi video digital, dan authoring untuk mengumpulkan dan menyatakan apa yang sudah dibuat perbagian sehingga menjadi produk yang utuh dan siap untuk dilakukan uji coba.

**d. PostProduction**

Pada tahapan ini pengembangan aplikasi multimedia memasuki tahapan pengujian alfa dan beta, namun sebelum melakukan uji coba alfa dan beta, terlebih dahulu dilakukan evaluasi internal oleh tim pengembangan dengan memperhatikan aspek – aspek a) desain aplikasi, b) tujuan dan sasaran, c) konten, d) teks dan narasi, e) grafis, f) suara, g) navigasi, h) kode program, i) delivery, j) pertimbangan hukum. Setelah aplikasi multimedia lolos uji alfa dan beta, maka aplikasi memasuki tahapan packing/pengemasan. Pengemasan dapat berupa penulis ke DVD atau dipublikasikan ke internet.

**e. *Delivery***

Tahap ini adalah tahapan terakhir dari pengembangan aplikasi multimedia. Delivery dapat menggunakan beberapa cara yaitu berbasis persentasi kelompok, persentasi individual dan melalui internet, semua metode ini membutuhkan perhatian khusus terutama dengan logistic pengiriman.

**2.10 Metode *Multimedia Development Life Cycle (MDLC)***

Metode MDLC adalah metode yang sesuai dalam merancang dan mengembangkan suatu aplikasi media yang merupakan gabungan dari media gambar, suara, video, animasi dan lainnya. Metode MDLC memiliki enam tahapan sebagai berikut: Concept, Design, Material Collecting, Assembly, Testing dan Distribution (Rahman & Tresnawati, 2016).

**a. *Concept***

Tahap ini merupakan tujuan dari pembuatan aplikasi dan siapa pengguna dari aplikasi yang di rancang tersebut dan juga menganalisa kebutuhan pada system.

**b. *Design***

Tahap ini merupakan tentang storyboard pada aplikasi yang dirancang dan tampilan serta bahan-bahan materi yang ada pada program atau aplikasi.

**c. *Material Collecting***

Tahap pengumpulan bahan-bahan yang akan digunakan terlebih dahulu. Kemudian bahan yang telah dikumpulkan akan di lanjutkan pada tahap selanjutnya yaitu assembly.

**d. *Assembly***

Tahap pembuatan atau penggabungan ini adalah menggabungkan bahan-bahan yang telah terkumpul berdasarkan perancangan yang telah disusun pada tahap design, berdasarkan storyboard dan struktur navigasi untuk aplikasi yang dirancang.

**e. *Testing***

Pada tahap ini melakukan testing atau pengujian setelah menggabungkan semua materi-materi yang telah dilakukan pada tahap assembly. Pengujian

dilakukan untuk mengetahui apakah aplikasi yang dirancang tersebut berfungsi dengan baik atau tidak (*Malfunction*).

#### **f. Distribution**

Tahap distribution ini merupakan tahap dimana tempat penyimpanan hasil pengujian aplikasi. Akan melakukan compress jika aplikasi tersebut melebihi kapasitas pada media penyimpanan yang disediakan.

### **2.11 Studi Kasus**

Studi Kasus berasal dari terjemahan dalam bahasa Inggris “A Case Study” atau “Case Studies”. Kata “Kasus” diambil dari kata “Case” yang menurut Kamus Oxford Advanced Learner’s Dictionary of Current English (1989; 173), diartikan sebagai 1). “instance or example of the occurrence of sth., 2). “actual state of affairs; situation”, dan 3). “circumstances or special conditions relating to a person or thing”. Secara berurutan artinya ialah 1). contoh kejadian sesuatu, 2). kondisi aktual dari keadaan atau situasi, dan 3). lingkungan atau kondisi tertentu tentang orang atau sesuatu.

Dari penjabaran definisi tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa Studi Kasus ialah suatu serangkaian kegiatan ilmiah yang dilakukan secara intensif, terinci dan mendalam tentang suatu program, peristiwa, dan aktivitas, baik pada tingkat perorangan, sekelompok orang, lembaga, atau organisasi untuk memperoleh pengetahuan mendalam tentang peristiwa tersebut. Biasanya, peristiwa yang dipilih yang selanjutnya disebut kasus adalah hal yang aktual (real-life events), yang sedang berlangsung, bukan sesuatu yang sudah lewat.

### **2.12 Tools Yang Digunakan**

Dalam proses pembuatan proyek ini, penulis menggunakan beberapa tools pada software Adobe Premiere Pro CS6 dan Adobe Audition diantaranya adalah sebagai berikut:

#### **1. Adobe Premiere Pro**

Adobe premiere merupakan program video editing yang dikembangkan oleh Adobe Program ini sudah umum digunakan oleh rumah-rumah produksi, televisi

dan praktisi di bidangnya. Adobe Premiere lebih dikhususkan untuk merangkai gambar, video dan audio, sedangkan untuk animasi dapat memakai Adobe After Effect. Adobe Premiere dapat digabungkan oleh multimedia lainnya seperti 3D Studio Max, After Effect, Adobe Photoshop dan Utility Multimedia lainnya. Program Adobe Premiere adalah bagian dari Adobe Creative Suite, sebuah rangkaian desain grafis, video editing, dan pengembangan aplikasi web yang dibuat oleh Adobe Systems.



**Gambar 2.1** Adobe Premiere Pro

Ada beberapa fitur yang ditawarkan oleh Adobe Premiere ini diantaranya yaitu:

- Shift+2 untuk memutar klip video terbaru di source monitor.
- Mengotomatiskan judul klip terbaru untuk diurutkan.
- Mengambil klip dengan menekan Alt + klik untuk membuat duplikatnya di Timeline.
- Gunakan media browser untuk mengimpor klip.
- Pengeditan untuk mengatur ulang klip di Timeline.
- Audio gain atau penyesuaian tingkat audio.
- Pengeditan Top and Tail.
- Master clip effects.
- Saving Presets.

## 2. Adobe Audition

Adobe Audition CS6 merupakan sebuah software yang digunakan untuk membuat, mengolah, dan mengedit suara agar menjadi lebih berkualitas. Kita akan memanfaatkan Adobe Audition CS6 ini yang merupakan versi yang paling terbaru dari Adobe Audition, untuk memberikan hasil yang lebih maksimal bagi media pembelajaran yang akan dibuat dengan menggunakan Adobe Flash Professional CS6. Dengan memanfaatkan Adobe Audition CS6 ini, kita dapat membuat suara latar atau pun suara yang ingin kita sisipkan untuk isi seluruh konten, sebagai pendukung dari media pembelajaran yang akan dibuat nanti, dan suara merupakan salah satu komponen penting dalam multimedia, sehingga media pembelajaran yang dibuat menjadi lebih interaktif dan menarik bagi pengguna.



**Gambar 2.2** Adobe Audition

Ada beberapa fitur yang ditawarkan oleh Adobe Audition ini diantaranya yaitu:

- Free Sound Effect
- Audio Mixing and Mastering
- Record Podcast
- Noise Reduction

### 2.13 Penelitian Terdahulu

Penelitian ini bertujuan untuk membandingkan metode Villamil-Molina dan metode MDLC dalam konteks pembuatan film fiksi, dengan harapan dapat mengidentifikasi metode yang paling tepat untuk digunakan. Terdapat beberapa penelitian terdahulu yang telah membahas perbandingan metode penelitian, namun penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi baru dengan menerapkan kedua metode tersebut dalam konteks yang spesifik, sehingga dapat memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang kelebihan dan kelemahan masing-masing metode dalam konteks pembuatan film fiksi.

**Tabel 2.2** Penelitian Terdahulu

No	Judul Penelitian Terdahulu	Nama Peneliti	Tujuan Penelitian	Hasil
1.	Perbandingan Metode Pengembangan Perangkat Lunak (Waterfall, Prototype, RAD)(2021)	Titania Pricillia dan Zulfahmi	Untuk membandingkan ketiga metode yaitu waterfall, prototype dan RAD dan mengetahui sistem mana yang lebih tepat digunakan oleh pengembang	Model Waterfall cocok digunakan untuk sistem yang bersifat generic, model Prototype lebih cocok digunakan oleh sistem yang bersifat customize, dan model RAD digunakan oleh sistem dicustomize dengan skala besar dan waktu yang singkat
2.	Analisis Perbandingan Metode Waterfall dan RAD dengan menggunakan metode Agille pada sistem informasi	Moehamad Irpan	Menemukan cara yang tepat antara metode Waterfall dan RAD dengan menggunakan kerangka metode agille	Hasil analisis perbandingan menggunakan metode Waterfall dan RAD pada sudut pandang agille model RAD lebih unggul pada setiap tahapan

	bengkel motor Fauzan (2018)			ayng dimiliki agile mode dengan kriteria waktu dan biaya
3.	Analisis Metodologi pengembangan Sistem dengan Perbandingan Model Perangkat Lunak Sistem Informasi Kepegawaian Menggunakan Rapid Application Development, Waterfall dan Prototype	Wahyu Wijaya Widiyanto	Pengembang dapat melakukan implementasi pengembangan sistem khususnya sistem informasi kepegawaian dengan pemilihan metodologi yang tepat	Hasil yang menggunakan metode RAD dapat dikembangkan lebih cepat dan mudah untuk tersampaikan oleh user karena tidak perlu menunggu fitur yang belum terselesaikan
4.	Perbandingan Metode Klasik dan Agile dalam Pengembangan Sistem Informasi (2017)	Fathian, Zulaida dan Hayinukman	Untuk menentukan dalam memilih metode mana yang memberikan solusi yang lebih baik dan murah biayanya	Semua proses tahapan sistem jika ditempatkan pada desain yang tepat maka akan menghasilkan suatu perangkat lunak yang berkualitas, juga berdaya saing tinggi. Banyak aspek pertimbangan dalam memilih metode ini yaitu dari sisi planning, analisa sistem, resiko, komposisi tim, ukuran tim, budget, dan waktu
5.	Perbandingan Metode Waterfall dan RAD (Rapid Application Development)	Deni Murdiani dan Heri Hermawan	Untuk membandingkan 2 metode pengembangan sistem metode yang ada di	Pada pengembangan sistem informasi sangat membantu user untuk menentukan

	<p>Pada Pengembangan Sistem Informasi</p>		<p>SLDC supaya dapat memilih metode mana yang paling tepat digunakan dalam mengembangkan sebuah sistem perangkat lunak</p>	<p>perbandingan sistem mana yang sesuai dengan kebutuhan user, keakraban pengguna dengan teknologi, sistem kompleksitas dan keandalannya serta kecepatan sebuah perangkat lunak. Dalam memilih metode mana yang sesuai dengan kebutuhan user maka dibutuhkan interaksi yang lebih lanjut. Model waterfall tidak cocok dengan model pengembangan yang tinggi karena tahapannya tidak dapat berulang, membutuhkan waktu pengerjaan yang cukup lama dan biaya yang mahal, sedangkan model RAD sangat cocok untuk skala proyek besar karena menggunakan metode iterative (berulang) dan dapat menghemat biaya</p>
--	---	--	--	---