LAPORAN TUGAS AKHIR KARYA KREATIF

PERAN *DIRECTOR OF PHOTOGRAPHY* DALAM FILM PENDEK "MERANYAU"

Laporan Praktik Kerja Lapangan ini Disusun untuk Memenuhi Gelar Ahli Madya (A.Md) dalam Bidang Komunikasi dengan Spesifikasi Broadcasting Film

Oleh:

Harun Reeza Nugroho

2016/BC-F/5091

PROGRAM STUDI BROADCASTING FILM

SEKOLAH TINGGI ILMU KOMUNIKASI (STIKOM)

YOGYAKARTA

2019

HALAMAN PERSETUJUAN

Dengan ini kami menyatakan bahwa laporan Karya Tugas Akhir dengan :

Nama : Harun Reeza Nugroho

NIM : 2016/BC-F/5091

Jurusan : D3 Penyiaran (Broadcasting) Film

Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi (STIKOM) Yogyakarta

Menyatakan bahwa telah menyelesaikan laporan karya tugas akhir dan siap disidangkan dengan judul:

PERAN *DIRECTOR OF PHOTOGRAPHY* DALAM FILM PENDEK "MERANYAU"

STIKOM
SEKOLAH TINGGI ILMU KOMUNIKASI
YOGYAKARTA

Disetujui oleh:

Dosen Pembimbing

Pius Rino Pungkiawan, M.Sn

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Praktik Kerja Lapangan ini telah disahkan dan di presentasikan dihadapan dosen penguji program studi Penyiaran (Broadcasting) Film Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi (STIKOM) Yogyakarta pada:

Hari/ Tanggal : Selasa, 20 Agustus 2019
Waktu : 13:00 - Selesai
Tempat : Ruangan Presentasi STIKOM

1. **Pius Rino Pungkiawan, M.Sn**
   (Sebagai Pembimbing dan Dosen Penguji I) .....
2. **Hanif Zuhana Rahmawati, M.Sn**
   (Sebagai Dosen Penguji II) .....
3. **Tjandra Setia Buwana, S.I.P**
   (Sebagai Dosen Penguji III) .....

STIKOM
SEKOLAH TINGGI ILMU KOMUNIKASI
YOGYAKARTA

Mengesahkan	Mengetahui
R. Sumantri Raharjo, M.Si.	**Hanif Zuhana Rahmawati, M.Sn**
(Ketua STIKOM)	**(Ketua Program Studi D3 Penyiaran)**

PERNYATAAN ETIKA AKADEMIK

Nama : Harun Reeza Nugroho

NIM : 2016/BC-F/5091

Judul Laporan : Peran Director Of Photgraphy dalam film pendek “MERANYAU”

Dengan ini menyatakan bahwa :

1. Karya tulis yang penulis buat berupa laporan ini bersifat orisinil, murni karya penulis, merupakan deskripsi atas latihan kerja Profesional selama penulis menempuh tugas akhir karya kreatif film pendek berjudul “MERANYAU” dengan bimbingan dosen pembimbing.

2. Karya ini bukan plagiasi (*copy – paste*) karya serupa milik orang lain, kecuali yang penulis kutip seperlunya untuk mendukung argumentasi yang penulis buat, dan kemudian penulis cantumkan sumbernya secara resmi dalam daftar pustaka laporan sebagai rujukan ilmiah; disamping dalam catatan perut pada halaman tulisan.

3. Apabila dikemudian hari terbukti penulis melakukan tindakan plagiasi dan pelanggaran etika akademik, yang secara sah dapat dibuktikan berdasarkan dokumen – dokumen yang terpercaya keasliannya oleh pimpinan STIKOM, maka penulis bersedia dicabut gelar atau hak penulis sebagai Ahli Madya Komunikasi, yang kemudian di publikasikan secara luas oleh STIKOM.

Penyataan ini penulis buat dengan sesungguhnya,

Yogyakarta, 19 Agustus 20189

Harun Reeza Nugroho

MOTTO

“ Tuhan bersama hambanya yang santuy ”

-unknown-

“ Be yourself. People don’t have to like you, and you don’t have to care ”

-unknown-

“ Mager boleh tapi jangan lama-lama ”

-unknown-

PERSEMBAHAN

Dengan segala kerendahan hati penulis ingin mempersembahkan laporan ini :

1. ALLAH SWT, yang telah memberikan berkat dan karunia serta kesehatan sehingga penulisan dan karya tugas akhir ini bisa selesai.
2. Kedua orang tua tercinta, (alm) Eko Nugrono dan Agatha Ani yang selalu memberikan dukungan doa, mental dan finansial dari saya mulai bernafas di dunia ini hingga detik ini.
3. Kepada saudara saya, Enita Wahyunigtias Nugroho, Faisal Rachman Fadillah, Eka Dara Wulan, yang selalu memberikan support dan doa kepada adiknya ini.
4. Kepada teman satu kelompok, Rias, Nabila, Kiel yang telah berproses bersama dalam karya tugas akhir ini.
5. Kepada seluruh teman-teman Stikom Yogyakarta
6. Dan seluruh orang-orang yang terlibat di dalam film “MERANYAU”

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim, Assalamu‟alaikum Wr.Wb

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat dan karunianya, sehingga penulis dapat memnyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul “Peran *Director of photography* dalam film pendek “MERANYAU”. Tugas Akhir ini disusun sebagai persyaratan kelulusan pada Program Studi Broadcasting Film Diploma III Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi (STIKOM).

Dalam pembuatan laporan karya tugas akhir ini tentunya tidak terlepas dari pihak yang telah memberikan dorongan maupun bantuan baik berupa saran, materi dan tenaga. Oleh karena itu pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada :

1. ALLAH SWT yang telah membererikan semua nikmat dan anugerahnya.
2. Kedua orang tua, (alm) Eko Nugroho dan Agatha Ani yang selalu memberikan dukungan moral dan materi dalam hidup saya.
3. Saudara saya, Enita Wahyuningtyas Nugroho, Faisal Rachman Fadillah, dan Eka Dara Wulan yang selalu memberikan support nya untuk adiknya ini.
4. Kontrakan GIBAT, bang aloy, hela, gagat, bang ando, mang bonu, bayu, bangsep, dan semua manusia-manusia yang hidup dan bercengkrama di kontrakan. Terima kasih atas pengalaman hidupnya selama di Jogja.
5. Rias, Nabila, Kiel, terima kasih atas kerja sama dan supportnya dalam pembuatan karya tugas akhir “MERANYAU”.
6. Mas Pius Rino Pungkiawan selaku dosen pembimbing, terima kasih atas arahan, masukan, penjelasan, dukungan dan kesabaran dalam menyelesaikan tugas akhir ini.

7. Mbak Hanif Zuhana selaku kaprodi, terima kasih atas mentoring, pengalaman dan bimbingannya selama berproses di Stikom baik itu untuk pribadi saya atau untuk HMJ BC.
8. Seluruh Bapak dan Ibu dosen yang mengajar saya di Stikom, terima kasih atas ilmu, bimbingan dan pengalamannya selama saya berproses di Stikom.
9. Kepada sahabat-sahabat saya di Jakarta, Kiting, Mutia, Sindy, Sanga, Yahya, dan Eja aka Jono, Terima kasih.
10. Teman sepermainan di Jogja, Azfarido, Dita, Sita, dan Wahyu PA. Terima kasih.
11. Teman kuliah.
12. Broadcasting Film 16 terima kasih atas proses dan pengalamannya selama ini.
13. Paguyuban Filmmaker Jogja, khususnya Mas Ipoenk, Mas Seno, Mas Agni, Pak Viko terima kasih atas ilmu dan pengalamannya.
14. Seluruh pihak yang terlibat dalam produksi film “MERANYAU”, terima kasih atas kerja samanya selama produksi di film ini.
15. Dan seluruh teman / sahabat saya baik itu di kampus atau di tempat lain yang tidak bisa disebutkan satu-satu. Terima kasih.

Dalam penyusunan Tugas Akhir ini, penulis menyadari masih terdapat banyak kekurangan yang dibuat baik sengaja maupun tidak sengaja, dikarenakan keterbatasan ilmu pengetahuan dan wawasan serta pengalaman yang penulis miliki. Untuk itu penulis mohon maaf atas segala kekurangan tersebut tidak menutup diri terhadap segala saran dan kritik serta masukan yang berrsifat kontruksi bagi diri penulis. Akhir kata semoga dapat bermanfaat bagi penulis sendiri, institusi pendidikan, dan masyarakat luas. Amin!

Wassalamu „alaikum, Wr, Wb.

Yogyakarta, 19 Agustus 2019

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN ii

HALAMAN PERSETUJUAN iii

PERNYATAAN ETIKA AKADEMIK iv

MOTTO v

PERSEMBAHAN vi

KATA PENGANTAR vii

DAFTAR ISI ix

DAFTAR GAMBAR xii

DAFTAR TABEL xx

ABSTRAK xxi

BAB I PENDAHULUAN 1

1.1 Latar Belakang 1

1.2 Rumusan Masalah 3

1.3 Tujuan dan Manfaat 3

1.4 Tempat dan Waktu Karya Kreatif 4

1.5 Metode Pengumpulan data 5

BAB II KERANGKA KONSEP 7

2.1 Penegasan Judul 7

2.1.1 Peran 7

2.1.2 *Director of photography* 7

2.1.3 Film Pendek 8

2.1.4 MERANYAU 8

2.2 Dasar Teori 9

2.2.1 Definisi Film 9

2.2.2 *Director of photography* 10

2.2.3 Cinematography 10

2.2.4 Camera Angle 10

2.2.5 Level / ketinggian angle Kamera 13

2.2.6 *Shot* Size 16

2.2.7 Camera Movement/ Pergerakan Kamera 22

2.2.8 Komposisi 26

2.2.9 Metode Pengambilan Gambar / Shooting Method 27

2.2.10 Kontiniti / Kesinambungan 29

2.2.11 The Rule Of Third 31

2.2.12 Pencahayaan 31

2.2.13 Aspek rasio 40

2.2.14 Kamera 40

2.2.15 Kamera Film/Analog 42

2.2.16 Kamera Digital 43

2.2.17 Lensa Kamera 43

2.2.18 Equipment lain 47

2.2.19 Format video 49

2.3 Ekstrasi 49

BAB III DESKRIPSI OBJEK KARYA KREATIF 51

3.1 Desain Produksi 51

3.2 Deskripsi Film 52

3.3 Ide/ Gagasan 53

3.4 Konsep Cerita 53

3.5 Tokoh dan Penokohan 54

3.6 Lokasi Produksi 55

3.7 Tim Produksi 56

3.8 Peralatan Film Meranyau 57

3.9 Time Schedule 70

3.10 Rancangan Anggaran Biaya 70

BAB IV KARYA KREATIF DAN PEMBAHASAN 74

4.1 Proses pembuatan karya kreatif..... 74

4.2 Pembahasan Peran *Director of photography* pada film MERANYAU..... 82

4.2.1 Tahapan Pra Produksi film "MERANYAU" 82

4.2.2 Produksi 121

4.2.3 PascaProduksi 184

BAB V PENUTUP..... 188

5.1 KESIMPULAN 188

5.2 SARAN..... 189

DAFTAR PUSTAKA.....

DAFTAR REFRENSI.....

LAMPIRAN.....

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Lokasi Homestay Dolphin 4

Gambar 2. Lokasi Sungai Siluk 5

Gambar 3. Lokasi Sungai Siluk 5

Gambar 4. Angle Kamera Subjektif 12

Gambar 5. Angle Kamera Objektif 13

Gambar 6. Angle Kamera Poin Of View 13

Gambar 7. High angle 14

Gambar 8. low angle 14

Gambar 9. Tilt "dutch" Angle 15

Gambar 9A. Angle plus Angle 15

Gambar 10. Contoh Close-up 16

Gambar 11. Contoh Medium *shot* 18

Gambar 12. Contoh long *shot* 19

Gambar 13. Contoh extreme long *shot* 19

Gambar 14. Contoh medium close up *shot* 20

Gambar 15. Contoh medium long *shot* 21

Gambar 16. Contoh Big Close Up 21

Gambar 17. Contoh Extreme Close-up 22

Gambar 18, contoh hard light dan soft light 32

Gambar 19, Three Point Lighting 33

Gambar 19, Front Light 35

Gambar 20, Side Light 36

Gambar 21, Kicker / Rim Light 36

Gambar 22, Top Light 37

Gambar 23, Under Light 38

Gambar 24, High Key dan Low Key Lighting 38

Gambar 25. Temperature warna 39
Gambar 26, Aspek Rasio 40
Gambar 27. Contoh Kamera Film 40
Gambar 28. Kamera digital 41
Gambar 29. Lensa *Fix* 42
Gambar 30. Lensa *zoom* 42
Gambar 31. Lensa normal 43
Gambar 32. Lensa *wide* 43
Gambar 33. Tele Photo 44
Gambar 34. Tripod 47
Gambar 35. Monopod 48
Gambar 36. Stabilizer 49
Gambar 37. Logo Costi and Cray Cinema 51
Gambar 38. Foto Jessica 57
Gambar 39. Foto Jessica 57
Gambar 40. Foto Reffi Papo 58
Gambar 41. Foto Brisman HS 59
Gambar 42. Foto Joannadyah 60
Gambar 43. Foto Hendry 61
Gambar 44. Foto Adit 61
Gambar 45. Lokasi Homestay Dolphin 62
Gambar 46. Lokasi Sungai Siluk 62
Gambar 47. Lokasi Sungai Siluk 62
Gambar 48. Tim Produksi Film "Meranyau" 63
Gambar 49, Foto bersama mas Pius Rino Pungkiawan M.Sn 83
Gambar 50. Pencarian lokasi rumah 84
Gambar 51, Pencarian lokasi sungai dan hutan 85

Gambar 52. Diskusi di lokasi yang sudah di tetapkan 85

Gambar 53, kamera sony a7s..... 115

Gambar 54, Dji Phantom 3 Pro 116

Gambar 54a, lensa Samyang 24mm F1.4 ED AS UMC for Sony 116

Gambar 55, lensa Samyang 35mm T1.5 AS UMC for Sony 117

Gambar 56. Lensa Samyang 50mm T1.5 AS UMC for Sony..... 117

Gambar 57. Lensa Samyang 85mm T1.5 AS UMC for Sony..... 118

Gambar 58. Sony Vario-Tessar FE 24-70mm F4..... 118

Gambar 59, Tripod E-image EG04AS 119

Gambar 60, Shoulder rig Fotga DP3000..... 119

Gambar 61, Dji Ronin M..... 120

Gambar 62, monitor Lilliput a7s..... 120

Gambar 63, San Disk extreme pro SDXC 64gb 121

Gambar 65, proses final checking 121

Gambar 66, *shot* 1 (kanan) dan *shot* 2 (kiri) *scene* 2..... 122

Gambar 67. *Shot* 1 *scene* 2 123

Gambar 68. *Shot* 2 *scene* 2 123

Gambar 69. *Shot* 3 (kanan) dan 4 (kiri) *scene* 2..... 124

Gambar 70. *Shot* 5 *scene* 2 124

Gambar 71. *Shot* 6 *scene* 2 125

Gambar 72. *Shot* 7 *scene* 2 125

Gambar 73. *Shot* 1 *scene* 3 126

Gambar 74. *Shot* 2 *scene* 3 126

Gambar 75. *Shot* 3 *scene* 3 127

Gambar 76. *Shot* 1 *scene* 4 127

Gambar 77, *shot scene* 4 128

Gambar 78. *Shot* 3 *scene* 129

Gambar 79. *Shot* 4 *scene* 4 129

Gambar 80. *Shot* 1 *scene* 5 130

Gambar 81. *Shot* 2 *scene* 5 130

Gambar 82. *Shot* 3 dan 4 *scene* 131

Gambar 83. *Shot* 5 *scene* 5 131

Gambar 84. *Shot* 6 *scene* 5 132

Gambar 85. *Shot scene* 5 132

Gambar 86. *Shot* 1 *scene* 6 133

Gambar 87. *Shot* 2 *scene* 6 133

Gambar 88. *Shot* 3 *scene* 6 134

Gambar 89. *Shot* 1 *scene* 7 135

Gambar 90. *Shot* 2 *scene* 7 135

Gambar 91. *Shot* 3 *scene* 7 136

Gambar 92. *Shot* 4 *scene* 7 136

Gambar 93. *Shot* 1 *scene* 8 137

Gambar 93a. *Shot* 1 *scene* 8 137

Gambar 94. *Shot* 3(bawah),*Shot* 4 (atas kiri), *shot* 5(atas kanan) *scene* 8 ..... .137

Gambar 95. *Shot* 1 *scene* 9 138

Gambar 96. *Shot* 2 *scene* 9 138

Gambar 97. *Shot* 3 *scene* 9 139

Gambar 98. *Shot* 4 *scene* 9 139

Gambar 99. *Shot* 1 *scene* 10 140

Gambar 100. *Shot* 2 *scene* 10 140

Gambar 101. *Shot* 3 *scene* 10 141

Gambar 102. *Shot* 4 *scene* 10 142

Gambar 103. *Shot* 5 *scene* 10 143

Gambar 104. *Shot* 6 *scene* 10 143

Gambar 105. *Shot* 7 *scene* 10 144

Gambar 106. *Shot* 8 *scene* 10 144

Gambar 107. *Shot* 8a *scene* 10..... 145

Gambar 108. *Shot* 9 *scene* 10 145

Gambar 109. *Shot* 10 *scene* 10..... 146

Gambar 110. *Shot* 11 *scene* 10..... 146

Gambar 111. *Shot* 1 *scene* 10 (A)..... 147

Gambar 112. *Shot* 2 (kiri) dan *shot* 3 (kanan) *scene* 10 (A)..... 147

Gambar 113. *Shot* 1 *scene* 11 148

Gambar 114. *Shot* 2 *scene* 11 149

Gambar 115. *Shot* 3 *scene* 11 151

Gambar 116. *Shot* 4 dan 5 *scene* 11 152

Gambar 117. *Shot* 1 *scene* 12 152

Gambar 118. *Shot* 2 (kiri) dan *shot* 3 (kanan) *scene* 12 153

Gambar 119. *Shot* 1 *scene* 13 153

Gambar 120. *Shot* 2 *scene* 13 154

Gambar 121. *Shot* 2 *scene* 13 154

Gambar 122. *Shot* 4 *scene* 13 155

Gambar 123. *Shot* 1 *scene* 14 155

Gambar 124. *Shot* 2 *scene* 14 155

Gambar 125. *Shot* 3 *scene* 14 156

Gambar 126. *Shot* 4 *scene* 14 156

Gambar 127. *Shot* 1 *scene* 15 157

Gambar 128. *Shot* 2 (kiri) dan 3 (kanan) *scene* 15 157

Gambar 129. *Shot* 1 (kiri) dan *shot* 2 (kanan) *scene* 16 157

Gambar 130. *Shot* 3 (kiri) dan *Shot* 4 (kanan) *scene* 16 158

Gambar 131. *Shot* 5 *scene* 16 158

Gambar 131a. *Shot* 1 *scene* 17..... 159

Gambar 132. *Shot* 2 (kiri) dan *shot* 3 (kanan)..... 160

Gambar 133. *Shot* 1 *scene* 18 161

Gambar 134. *Shot scene* 19 161

Gambar 135. *Shot* 2 (atas kiri), *shot* 3 (atas kanan), *shot* 4 (bawah kiri), dan *shot* 5 (bawah kanan) *scene* 18 162

Gambar 136. *Shot* metafora *scene* 18..... 162

Gambar 137. *Shot* 2 *scene* 19 163

Gambar 138. *Shot* 1 *scene* 20 163

Gambar 139, *shot* 2 (kiri) dan *shot* 3 (kanan) *scene* 20..... 164

Gambar 140. *Shot* 1 *scene* 21 164

Gambar 141. *Shot* 2 *scene* 21 165

Gambar 142. *Shot* 3 *scene* 21 165

Gambar 143. *Shot* 4 *scene* 21 166

Gambar 144. *Shot* 5 (kiri) dan *shot* 6 (kanan) *scene* 21..... 167

Gambar 145. *Shot* 7 *scene* 21 168

Gambar 146. *Shot* 8 *scene* 21 168

Gambar 147. *Shot* 9 dan 10 *scene* 21..... 168

Gambar 148. *Shot* 11 *scene* 21..... 169

Gambar 149. *Shot* 12 *scene* 21..... 169

Gambar 150. *Shot* 13 *scene* 21..... 170

Gambar 151. *Shot* 1 *scene* 22 170

Gambar 152. *Shot* 2 *scene* 22 171

Gambar 153. *Shot* 3 *scene* 22 171

Gambar 154. *Shot* 4 *scene* 22 172

Gambar 155. *Shot* 5 *scene* 22 172

Gambar 156. *Shot* 6 *scene* 22 173

Gambar 157. *Shot* 1 *scene* 23 174

Gambar 158. *shot* 2(kiri) dan 3 (kanan) *scene* 23..... 174

Gambar 159. *Shot* 4 *scene* 23 175

Gambar 160. *Shot* 1 *scene* 24 175

Gambar 161. *Shot* 2 *scene* 24 175

Gambar 162. *Shot* 3 *scene* 24 176

Gambar 163. *Shot* 4 *scene* 24 178

Gambar 164. *Shot* 1 *scene* 25 178

Gambar 165. *Shot* 2 *scene* 25 178

Gambar 166. *Shot* 1 *scene* 26 179

Gambar 167. *Shot* 2 *scene* 26 179

Gambar 168. *Shot* 3 *scene* 28 180

Gambar 169. *Shot* 4 *scene* 26 180

Gambar 170. *Shot* 1 *scene* 27 181

Gambar 171. *Shot* 2 *scene* 27 181

Gambar 172. *Shot* 3 *scene* 27 182

Gambar 173. *Shot* 4 *scene* 27 182

Gambar 174. *Shot* 5 *scene* 27 183

Gambar 175. *Shot* 6 *scene* 27 183

Gambar 176. *Shot* 7 *scene* 27 184

Gambar 177. *Shot* 8 *scene* 27 184

Gambar 178. *Shot* 9 *scene* 27 185

Gambar 179. Pemeriksaan file..... 185

Gambar 180. Pengambilan footage 186

Gambar 181. Proses colour grading film “MERANYAU” 186

DAFTAR TABEL

Tabel 01. Peralatan dan Kebutuhan Properti 66

Tabel 02. Penjadwalan pra-produksi 70

Tabel 03. Rancangan Anggaran Biaya film Meranyau 72

Tabel 04. Proses pembuatan karya kreatif 72

Tabel 05. shotlist 86

ABSTRAK

Sebuah film perlu didukung dengan penerapan teknik sinematografi yang dirancang oleh *Director of Photgraphy*. Laporan tugas akhir ini berjudul “Peran *Director of photography* dalam film pendek MERANYAU”. Film pendek “Meranyau” adalah film berdurasi pendek yang bergenre drama misteri. Film ini mengangkat tema konflik yang berada di keluarga. Tokoh utama dalam film ini bernama Ifan. Film ini menceritakan tentang seorang kakek yang mengalami kepuhunan dan mengakibatkan meranyau yang dialami oleh cucunya. Karena itu peran *Director of photography* sangat penting untuk produksi sebuah film karena membuat konsep visual dalam penyampaian pesan film berdasarkan penerapan teknik sinematografi. Sinematografi sendiri adalah ilmu terapan yang membahas teknik menangkap gambar dan menggabung-gabungkan gambar sehingga menjadi rangkaian gambar yang mampu menyampaikan ide sebuah cerita.

Kata Kunci : Peran, *Director of photography*, film pendek, MERANYAU

ABSTRACT

Film needs to be supported by the application of cinematographic techniques designed by the Director of Photgraphy. This final report is entitled "The Role of Director of photography in the short film MERANYAU". The short film "Meranyau" is a short duration film with a mystery drama genre. This film takes the theme of conflict in the family. The main character in this film is called Ifan. This film tells the story of a grandfather who experienced senility and resulting in the experiences experienced by his grandchildren. Therefore the role of Director of photography is very important for the production of a film because it makes visual concepts in delivering film messages based on the application of cinematographic techniques. Cinematography itself is an applied science that discusses the technique of capturing images and combining images into a series of images that are able to convey the idea of a story.

Keywords: Role, Director of photography, short films, MERANYAU

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Film pendek adalah salah satu bentuk film yang paling simple dan kompleks. Pada awal perkembangannya film pendek sempat beberapa kali dipopulerkan oleh comedian Charlie Chaplin. Secara teknis film pendek berdurasi dibawah 50 menit. Maka dari itu untuk pembuatan film sangat bervariasi. Karena variasi-variasi itulah yang menciptakan cara pandang yang baru sehingga memberikan cukup banyak kontribusi untuk perkembangan sinema.

Yang dimaksud film pendek di sini menurut (Panca Javandalasta 2011: 2) yaitu, sebuah karya film cerita fiksi yang berdurasi kurang dari 60 menit. Di berbagai Negara, film pendek dijadikan laboraturium eksperimen dan batu loncatan bagi para film maker untuk memproduksi film panjang.

Pada hakikatnya film pendek bukan merupakan reduksi dari film dengan cerita panjang, atau sebagai wahana pelatihan bagi pemula yang baru masuk dunia perfilman. Film pendek memiliki suatu karakteristik sendiri yang membuatnya berbeda dengan film panjang, bukan karena film pendek sempit dalam pemaknaan atau pembuatannya lebih mudah serta anggaran yang minim. Tetapi karena film pendek memberikan ruang gerak ekspresi yang lebih leluasa untuk para filmakernya.

Film pendek tidak akan menjadi sebuah karya seni yang bagus tanpa memperhatikan teknik sinematografinya, karena di dalam sebuah film sinematografi berperan dalam menentukan kualitas gambar dalam film. Berdasarkan pemilihan film dan tema yang ada dalam film, aspek sinematografi yang diambil lebih kepada pemilihan cerita dan teknik pengambilan gambar di dalam film. Sebuah cerita di dalam film akan menjadi baik apabila didukung dengan teknik pengambilan gambar yang baik dan benar. Begitupun sebaliknya, untuk itu dalam membuat film yang berhasil sesuai keinginan, diperlukan perancangan yang matang untuk aspek sinematografinya pada tahap pra produksi. Di samping itu, tidak kalah penting yaitu

skenario dan penataan artistik yang baik untuk mendukung kesatuan cerita film. Penggunaan teknik sinematografi yang baik akan mendukung film dalam penyampaian pesan kepada penonton. Apabila teknik sinematografi dalam film tidak diterapkan dengan baik, maka bisa saja pesan di dalam film tidak tersampaikan.

Seperti di film pendek “MERANYAU” yang dibuat merupakan suatu film yang dibuat dengan kebebasan untuk berekspresi untuk bercerita di dalam film ini. Film pendek “MERANYAU” adalah film dengan genre drama dan misteri, Film ini menceritakan tentang seorang kakek yang mengalami kepuhunan dan mengakibatkan meranyau yang dialami oleh cucunya. Dengan munculnya satu *scene* dengan tanda tanya besar siapa yang meninggal di awal film, penonton dapat berpikir itu ayahnya atau pun bukan. Semua akan tertebak saat di akhir film. Di film ini mengangkat 2 mitos/budaya Kalimantan khususnya Banjar, yaitu kepuhunan dan meranyau. Meranyau sendiri dijadikan sebagai judul film yang dibuat. Sesuai dengan yang diharapkan sutradara, seorang *Director of photography* harus bisa memvisualkan apa yang diharapkan sutradara.

Seorang *Director of photography* bertanggung jawab atas semua aspek visual dalam pembuatan sebuah film. *Director of photography* bertugas untuk membuat konsep visual yang dibuat berdasarkan interpretasi dari sang sutradara dan skenario cerita yang ada. Dikarenakan seorang *Director of photography* bertanggung jawab penuh atas kualitas gambar dan *cinematic look* dalam sebuah film, sehingga seorang sinematografer memiliki wewenang untuk membuat keputusan mengenai pemilihan alat, tipe pencahayaan dan teknik perekaman berdasarkan keinginan sutradara.

Pada proses karya kreatif ini sebagai *Director of photography* yang bertanggung jawab atas aspek visual yang berkaitan dengan film “MERANYAU”, selain itu juga *Director of photography* membuat keputusan mengenai penyewaan alat yang berhubungan dengan visual dan juga merancang konsep visual bersama sutradara untuk menginterpretasikan konsep visual yang ingin dibangun dalam film “MERANYAU” serta menyampaikan pesan kepada penonton maksud dan tujuan film “MERANYAU” ini dibuat.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas dapat disimpulkan sebuah rumusan masalah antara lain :

1. Bagaimana peran *Director of photography* dalam produksi film pendek MERANYAU ?

1.3 Tujuan dan Manfaat

Seorang pencipta karya tentunya harus paham tujuan dan manfaat dari karya yang dibuat. Adapaun tujuan dari pembuatan karya kreatif ini adalah :

a. Menambah ilmu tentang peran *Director of Phography* sehingga bisa menjadi *Director of photography* professional.

b. Menambah wawasan tentang sinematografi.

c. Mengamplikasikan beberapa teknik sinematografi untuk mendukung dramatisasi cerita

d. Memberikan tayangan film yang menonjolkan sisi lain dari kepercayaan sebuah daerah akan adanya mitos di daerah tersebut.

e. Mendapatkan pengalaman secara langsung menjadi *Director of Photography*.

Tujuan diatas tentunya dapat tepat sasarannya apabila memberikan manfaat sebagai berikut :

1. Manfaat Praktis

a. Menambah pengetahuan terhadap teknik sinematografi.

b. Menambah wawasan untuk menerapkan teknik sinematografi kedalam film.

c. Mengetahui peran *Director of photography* dalam produksi sebuah film.

2. Manfaat Akademis

a. Membantu mahasiswa dalam produksi sebuah film.

b. Memberi pengetahuan tentang teknik sinematografi dan mengimplementasikan ke dalam sebuah karya film.

c. Menjadi refrensi untuk penelitan berikutnya tentang peran *Director of photography*

1.4 Tempat dan Waktu Karya Kreatif

1.4.1. Tempat

a. Homestay Dolphin, Jl Lempongsari, Randuguang, Sariharjo, Ngaglik, Sleman, Yogyakarta.

Gambar 1. Lokasi Homestay Dolphin
Sumber : dokumentasi

b. Sungai Siluk, Imogiri Bantul.

Gambar 2. Lokasi Sungai Siluk
Sumber : Foto dokumentasi

Gambar 3. Lokasi Sungai Siluk
Sumber : dokumentasi

1.4.2. Waktu

Pra Produksi : 27 September 2018 - 04 April 2019

Produksi : 6 April 2019 - 9 April 2019

Paska Produksi : 19 Juni 2019 - 01 Agustus 2019

1.5 Metode Pengumpulan data

Dalam pembuatan karya kreatif dan laporan ini penulis melakukan beberapa teknik pengumpulan data antara lain adalah :

1.5.1 Observasi

Obsevasi dilakukan untuk mencari sebuah ide untuk konsep visual yang diwujudkan melalui melihat/menonton film-film yang akan dijadikan refrensi untuk pembuatan film “MERANYAU”, tentunya dengan genre yang sama dengan film yang akan dibuat.

1.5.2 Studi Pustaka dan Tinjauan Pustaka

Studi ini dilakukan untuk memahami teknik-teknik dan cara pembuatan film yang baik dan benar melalui membaca dan mempelajari melalui buku-buku atau jurnal yang terkait tentang studi pembuatan sebuah film dan mengmbil beberapa sample

potongan dari beberapa film untuk dijadikan untuk direfrensi untuk masukan ke dalam film “MERANYAU”.

1.5.3 Wawancara

Wawancara dilalukan untuk mencari bertanya atau berkonsultasi terkait dengan pembuatan film “MERANYAU” dengan para praktisi film guna untuk mendapatkan beberapa masukan mengenai teknik pengambilan yang baik untuk pembuatan film “MERANYAU”.

1.5.4 Partisipasi Langsung

Partisipasi langsung dilakukan dengan menerapkan beberapa metode yang sudah diuraikan di atas untuk merasakan dan mengalami secara langsung proses produksi film “MERANYAU”.

BAB II

KERANGKA KONSEP

2.1 Penegasan Judul

Judul karya tugas akhir ini adalah Peran *Director of photography* pada film pendek “MERANYAU”. Penegasan judul yang dimaksud adalah :

2.1.1 Peran

Pengertian peran menurut Soerjono Soekanto (2002:243), yaitu peran merupakan aspek dinamis kedudukan (status), apabila seseorang melaksanakan hak dan kewajibannya sesuai dengan kedudukannya, maka ia menjalankan suatu peranan.

2.1.2 *Director of photography*

DOP adalah orangyang menciptakan imaji *visual* film adalah sinematografer juga bisa disebut pengarah fotografi (*Director of photography*/DOP) jika dalam produksi yang besar dan memiliki personil yang lengkap. Orang yang bertanggungjawab terhadap kualitas fotografi dan pandangan sinematik (*cinematik look*) dari sebuah film, melakukan supervisi personil kamera dan pendukungnya serta bekerja sangat dekat dengan sutradara. Dengan pengetahuan tentang pencahayaan, lensa, kamera, emulsi film dan imaji digital, seorang DOP menciptakan kesan/rasa dengan tepat, suasana dan gaya *visual* pada setiap *shot* yang membangkitkan emosi sesuai keinginan sutradara. (Ariatama & Muhlisiun 2008: 75).

Basis pengetahuan mencakup lensa, pencahayaan, komposisi, kontinuitas, kebutuhan editorial, pencahayaan, *grip*, warna, bahasa kamera, bahkan elemen dasar dari struktur cerita. Pekerjaannya adalah menarik dengan kamera, dan semakin banyak yang Anda ketahui tentang elemen seni itu,

semakin baik Anda dapat membantu sutradara dalam mencapai tujuan-tujuan tersebut. DP tidak perlu memerintahkan semua teknik ini pada tingkat detail editor, penulis, atau pegangan utama, tetapi harus ada pemahaman yang kuat tentang dasar-dasar dan yang lebih penting adalah kemungkinan - alat dan potensi mereka untuk melayani bercerita dan visi sutradara. (Blain Brown : 2012)

2.1.3 Film Pendek

Film pendek di sini menurut Panca Javandalasta (2011: 2) yaitu, sebuah karya film cerita fiksi yang berdurasi kurang dari 60 menit. Di berbagai Negara, film pendek dijadikan laboraturium eksperimen dan batu loncatan bagi para film maker untuk memproduksi film panjang.

2.1.4 MERANYAU

Film pendek “Meranyau” adalah film berdurasi pendek yang bergenre drama misteri. Film ini mengangkat tema konflik yang berada di keluarga. Tokoh utama dalam film ini bernama Ifan. Film ini menceritakan tentang seorang kakek yang mengalami kepuhunan dan mengakibatkan meranyau yang dialami oleh cucunya. Pada film ini merupakan tantangan tersendiri bagi pembuat, karena film ini diproduksi di wilayah Jogja. Tetapi tetap dengan integritas wilayah Kalimantan tetap harus ada. Dengan itu, penulis bersama tim menggunakan bahasa campuran dalam film ini, yakni Bahasa Indonesia dan Bahasa Banjar.

Film meranyau mempunyai sesuatu yang tidak biasa, Film ini menggunakan teknik *non-linier* dengan alur yang maju mundur, banyak menggunakan *flashback*. Mungkin akan sedikit membingungkan bagi penonton sehingga akan membuat penonton menebak- nebak kemana arah cerita dan apa maksud dari cerita ini.

2.2 Dasar Teori

2.2.1 Definisi Film

Film adalah gambar-hidup yang juga sering disebut movie.Film secara kolektif sering disebut sebagai sinema. Sinema itu sendiri bersumber dari kata kinematik atau gerak. Film juga sebenarnya merupakan lapisan-lapisan cairan selulosa, biasa di kenal di dunia para sineas sebagai seluloid. Pengertian secara harafiah film (sinema) adalah *Cinemathography* yang berasal dari *Cinema* + *tho* = phytos (cahaya) + *graphie* = *grhap* (tulisan = gambar = citra), jadi pengertiannya adalah melukis gerak dengan cahaya. Agar kita dapat melukis gerak dengan cahaya, kita harus menggunakan alat khusus, yang biasa kita sebut dengan kamera. Film adalah sekedar gambar yang bergerak, adapun pergerakannya disebut sebagai *intermitten movement*, gerakan yang muncul hanya karena keterbatasan kemampuan mata dan otak manusia menangkap sejumlah pergantian gambar dalam sepersekian detik. Film menjadi media yang sangat berpengaruh, melebihi media-media yang lain, karena secara *audio* dan *visual* dia bekerja sama dengan baik dalam membuat penontonnya tidak bosan dan lebih mudah mengingat, karena formatnya yang menarik. (www.repository.usu.ac.id)

Pusat Apresiasi Film Definisi Film Menurut UU 8/1992, adalah karya cipta seni dan budaya yang merupakan media komunikasi massa pandang-dengar yang dibuat berdasarkan asas sinematografi dengan direkam pada pita seluloid, pita video, piringan video, dan/atau bahan hasil penemuan teknologi lainnya dalam segala bentuk, jenis, dan ukuran melalui proses kimiawi, proses elektronik, atau proses lainnya, dengan atau tanpa suara, yang dapat dipertunjukkan dan/atau ditayangkan dengan sistem Proyeksi mekanik, eletronik,atau lainnya.

2.2.2 *Director of photography*

Seorang DoP *Director of photography* bertanggung jawab atas semua aspek *visual* dalam pembuatan sebuah film. Mencakup Interpretasi *visual* pada skenario, pemilihan jenis kamera, pemilihan lensa, pemilihan jenis filter yang akan dipakai di depan lensa atau di depan lampu, pemilihan lampu dan jenis lampu yang sesuai dengan konsepsutradaradan cerita dalam skenario. Seorang DoP/*Director of photography* juga memutuskan pergerakan kamera, membuat konsep *visual*, membuat floor plan nuntuk keefisienan pengambilan gambar. Artinya seorang DoP *Director of photography* adalah orang yang bertanggung jawab baik secara teknis maupun tidak teknis pada semua aspek *visual* dalam film.(Efendy 2014 : 54-55).

Basis pengetahuan mencakup lensa, pencahayaan, komposisi, kontinuitas, kebutuhan editorial, pencahayaan, *grip*, warna, bahasa kamera, bahkan elemen dasar dari struktur cerita. Pekerjaannya adalah menarik dengan kamera, dan semakin banyak yang Anda ketahui tentang elemen seni itu, semakin baik Anda dapat membantu sutradara dalam mencapai tujuan-tujuan tersebut. DP tidak perlu memerintahkan semua teknik ini pada tingkat detail editor, penulis, atau pegangan utama, tetapi harus ada pemahaman yang kuat tentang dasar-dasar dan yang lebih penting adalah kemungkinan - alat dan potensi mereka untuk melayani bercerita dan visi sutradara. (Blain Brown : 2012)

2.2.3 *Cinematography*

Istilah sinematografi berasal dari akar kata Yunani yang berarti “menulis dengan gerak.” Pada intinya, pembuatan film adalah pemotretan tetapi sinematografi lebih dari sekadar tindakan fotografi. Ini adalah proses mengambil ide, kata-kata, tindakan, subteks emosional, nada, dan semua bentuk komunikasi nonverbal lainnya dan menjadikannya dalam istilah *visual*. Seperti yang akan kita gunakan istilah di sini, teknik sinematik adalah seluruh

jajaran metode dan teknik yang kita gunakan untuk menambahkan lapisan makna dan subteks ke "konten" film dialog dan tindakan. (Blain Brown 2012:2)

Sinematografi mempunyai nuansa sinematik yang disebut prinsip 5C, yaitu: *camera angle, continuity, close up*, komposisi, dan *cutting.* Melalui teknik sinematografi, seorang tokoh/pemain dalam film dapat dilukiskan sesuai keinginan sang sutradara. Teknik sinematografi yang baik dalam sebuah film dapat memberikan pengaruhpada khalayak serta pesan yang disampaikan dapat di mengerti oleh penonton. Sebaliknya, jika teknik sinematografi yang diterapkan kurang baik maka akan terjadi kesalahpahaman (*miss perception*) dalam memahami pesan yang disampaikan. (Joseph V.Maschelli 2010 : 2).

2.2.4 *Camera Angle*

Sebuah film terbentuk dari sekian banyak *shot*. Tiap *shot* membutuhkan penempatan kamera pada posisi yang paling baik bagi pandangan mata penonton, bagi tata set dan *action* pada suatu saat tertentu dalam perjalanan cerita. Penempatan kamera pada suatu posisi, menentukan *angle* kamera, dipengaruhi oleh sejumlah faktor. Pemecahan-pemecahan sekian banyak problem dalam memilih *angle* kamera, mungkin bisa dicapai melalui suatu analisis yang mendalam dari tuntutan cerita. Melalui pengalaman, keputusan penentuan *angle* kamera menentukan sudut pandang penonton serta wilayah yang bisa diliput pada suatu *shot*. (Mascelli, 2010:1).

Tipe-tipe *Angle* kamera :

1. ***Angle* kamera subjektif**

   Kamera subjektif membuat perekaman film dari titik pandang seseorang. Penonton berpartisipasi dalam peristiwa yang disaksikannya sebagai pengalaman pribadinya. Penonton ditempatkan di dalam film baik dia sendiri sebagai peserta aktif,

atau bergantian tempat dengan seseorang pemain dalam film dan menyaksikan kejadian yang berlangsung melalui matanya. Penonton juga dilibatkan dalam film, mana kala seorang pelaku dalam adegan memandang ke lensa yakni karena terjadinya hubungan pemain-penonton melalui pandang - memandang. (Mascelli, 2010:6).

Gambar 4. *Angle Kamera Subjektif*
Sumber : *Cinematography Theory and Practice* : 2012

2. *Angle* kamera objektif

Kamera objektif melakukan penembakan dari garis sisi titik pandang. Penonton menyaksikan peristiwa dilihatnya melalui mata pengamat yang tersembunyi, seperti mata seseorang yang mencuri pandang. Juru kamera dan sutradara seringkali dalam menata kamera objektifnyamengunakan titik pandang penonton. Karena peristiwa yang mereka sajikan di layar putih bukan dari sudut pandang siapapun yang berada dalam adegan film, maka *angl e*dari kamera objektif tidak mewakili siapapun. Orang yang difilm kan akan nampak tidak menyadari adanya kamera dan tidak pernah memandang ke arah lensa, biarpun hanya dengan lirikan sekilas, adegan harus diulang pengambilannya. Sebagian besar adegan film disajikan dari *angle* kamera yang objektif. (Mascelli, 2010:5).

Gambar 5. *Angle* Kamera *Objektif*
Sumber : *Cinematography Theory and Practice* : 2012

3. *Angle* kamera *Point of view*

Angle kamera *Point Of View*, atau disingkat P.O.V, merekam adegan dari titik pandangan pemain tertentu. P.O.V adalah *angle* objektif, tapi karena ia berada antara objektifdan subjektif, maka *angle* ini harus ditempatkan pada kategori yang terpisah dan diberikan ketimbangan khusus.(Mascelli, 2010:22).

Gambar 6. Angle Kamera Poin Of View
Sumber : *Cinematography Theory and Practice* : 2012

2.2.5 Level / ketinggian *angle* Kamera

Unsur ini sangat penting untuk memperlihatkan efek apa yang harus muncul dari setiap *scene* (adegan). Jika unsur ini diabaikan bisa dipastikan film yang muncul cenderung monoton dan membosankan sebab *camera angle* dan *close up* sebagai unsur *visual*isasi yang menjadi bahan mentah dan harus diolah secermat mungkin. (Baksin,2003 : 74)

a. High Angle

Shot yang diambil dengan high *angle* adalah segala macam *shot* dimana mata mata kamera diarahkan kebawah untuk menangkap subjek. (Mascelli. 2010 : 54)

Gambar 7. *High angle*

Sumber : film Marvel : The Avengers

b. Low Angle

Shot low *angle* adalah setiap *shot* dimana kamera mengadah ke atas dalam merekam objek (Mascelli. 2010 : 63)

Gambar 8. *low angle*

Sumber : film Marvel : The Avengers

c. Tilt "Dutch" Angle

Dalam Bahasa studio Hollywood, istilah "Dutch" *angle* merupakan *angle* kamera dengan kemiringan gila-gilaan, dimana poros vertical dari kamera membentuk sudut terhadap poros vertical dari subjek. (Mascelli. 2010:78)

Gambar 9. *Tilt "dutch" Angle*

Sumber : film Marvel : The Avengers

d. Angle-Plus-Angle

Shot Angle-plus-*angle* merupakan pengambiloan gambar dengan kamera yang penataan *angle*-nya adalah dalam hubungan dengan subjeknya, sementara kamera itu juga dimiringkan menunduk/mengadah. (Mascelli, 2010:76)

Gambar 9. *Angle plus angle*

Sumber : (truecenterpublishing.com)

` **2.2.6 *Shot Size***

Kita tahu bahwa *shot* adalah unit terkecil dari cakupan fotografi seseorang, tindakan, atau peristiwa dalam sebuah film. Kita juga tahu, dari menonton film dan acara televisi, bahwa orang-orang, tindakan, dan peristiwa yang kita lihat tidak semuanya ditunjukkan dari sudut, perspektif, atau jarak yang sama persis. Oleh karena itu, meskipun setiap *sho t*mewakili cara unik untuk menutupi atau membingkai aksi, jelas bahwa ada berbagai jenis pengambilan gambar yang umum. Mungkin istilah *close-up, medium shot, dan long shot*

sudah akrab bagi Anda, tetapi mari kita lihat contoh dari setiap jenis pengambilan gambar. (Christopher, 2009 :7).

a. Close Up

Kadang-kadang disebut "*head shot*," karena framingdapat memotong bagian atas rambut subjek dan bagian bawah *frame* dapat mulai di mana saja tepat di bawah dagu atau dengan sedikit bahu atas terlihat.. (Christopher, 2009:17).

Gambar 10. Contoh *Close-up*

Sumber : (Grammar Of The *Shot* 2009)

b. Medium Shot

Bisa juga disebut *shot* "Pinggang", karena bingkai memotong gambar manusia tepat di bawah pinggang dan tepat di ataspergelangan tangan jika lengan. (Christopher, 2009:16).

Gambar 11. Contoh *Medium shot*

Sumber : (Grammar Of The *Shot* 2009)

c. Long Shot

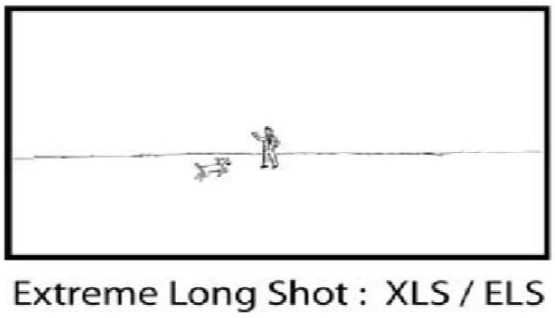
Long Shot (LS) adalah *shot* yang lebih inklusif. Ini membuat *frame* lebih banya kondisi lingkungan di sekitar orang, objek, atau suasana dan sering menunjukkan hubungan mereka di ruang fisik yang jauh lebih baik. Akibatnya, keadaan di sekitar mungkin akan mengambil lebih banyak di *frame* daripada orang atau objek yang termasuk dalam *frame*. (Christopher 2009:10).

Gambar 12. Contoh *long shot*

Sumber : (Grammar Of The *Shot* 2009)

d. Extreme Long Shot

Dapat disingkat sebagai XLS atau ELS Juga disebut sebagai *shot* yang sangat lebar atau bidikan sudut yang sangat lebar Secara tradisional digunakan dalam pemotretan eksterior Meliputi bidang pandang yang luas, oleh karena itu membentuk gambar yang menunjukkan sejumlah besar lingkungan dalam ruang film. (Christopher 2009 : 12)



Gambar 13. Contoh extreme *long shot*

Sumber : (Grammar Of The *Shot* 2009)

e. Medium Close Up

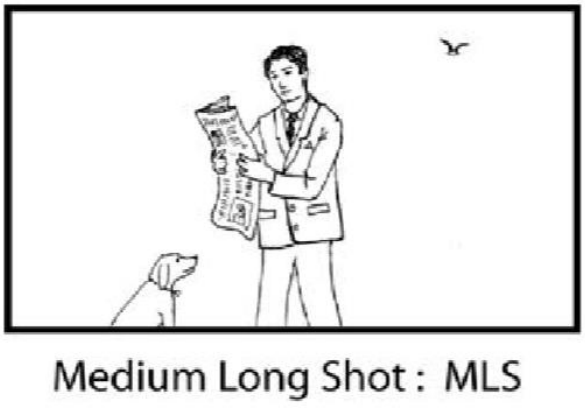
Kadang-kadang disebut *"two-button"* untuk *frame* bawah ketat yang dipotong di dada, kira-kira di mana Anda akan melihat dua tombol teratas pada kaos. Dengan pasti memotong di atas sendi siku. Sesuaikan *frame* bawah sedikit untuk pria atau wanita, tergantung pada kostum mata terlihat jelas, seperti emosi,gaya rambut dan warna, make-up, dll. (Christopher 2009:17)

Gambar 14. Contoh *medium close up shot*

Sumber : (Grammar Of The *Shot* 2009)

f. Medium Long Shot

Shot pertama dalam peningkatan besaran yang memotong bagian tubuh subjek -secara tradisional dibingkai sedemikian sehingga bagian bawah bingkai memotong kaki baik di bawah atau, lebih umum, tepat di atas lutut. Pilihan untuk memotong di mana mungkin tergantung pada kostum atau gerakan tubuh individu dalam *shot*. (Chrishtopher 2009:15)

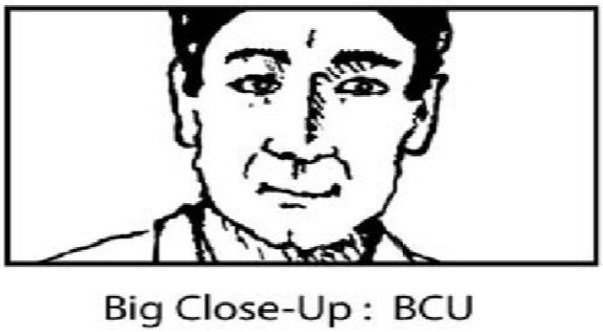


Gambar 15. Contoh *medium long shot*

Sumber : (Grammar Of The *Shot* 2009)

g. Big Close Up

Wajah manusia menempati sebanyak mungkin bingkai dan masih menunjukkan fitur kunci mata, hidung, dan mulut sekaligus *Interior* atau *eksterior*. *Shot* yang intim seperti ini menempatkan penonton secara langsung dalam menghadapi subjek karena setiap detailwajah sangat terlihat, gerakan atau ekspresi wajah harus halus sedikit gerakan kepala dapat ditoleransi sebelum subjek bergerak keluar dari *frame*. (Christopher 2009:19)



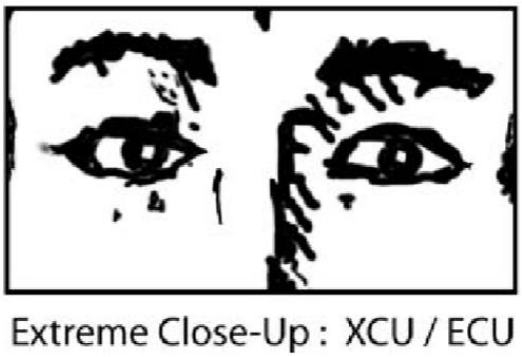
Gambar 16. Contoh *Big Close Up*

Sumber : (Grammar Of The *Shot* 2009)

h. Extreme Close Up

Framing mendukung satu aspek dari subjek seperti matanya, mulut, telinga, atau tangan. Kurangnya titik referensi ke lingkungan sekitarnya, audiens tidak memiliki konteks di mana untuk menempatkan bagian tubuh ini detail, sehingga pemahaman akan berasal dari bagaimana atau kapan *shot*ini diedit ke dalam gambar-itu mungkin membantu jika subjek yang detail tubuhnya ditampilkan dalam XCU pertama

ditampilkan dalam gambar yang lebih luas sehingga konteks dapat ditetapkan untuk penonton. (Chrishtopher 2009:19)



Gambar 17. Contoh *Extreme Close-up*

Sumber : (Grammar Of The *Shot* : 2009)

2.2.7 *Camera Movement*/ Pergerakan Kamera

Bersamaan dengan pengeditan sekuensial, kemampuan untuk menggerakkan kamera adalah aspek paling mendasar yang membedakan film dan video dari pho-tografi, lukisan, dan seni *visual* lainnya. Seperti yang telah kita lihat, menggerakkan kamera jauh lebih dari sekadar berpindah dari satu *frame* ke *frame* lainnya. Gerakan itu sendiri, gaya, lintasan, mondar-mandir, dan waktu dalam kaitannya dengan tindakan semua berkontribusi pada suasana hati dan nuansa tembakan. Mereka menambahkan subteks dan konten emosional yang terlepas dari subjek.

Kami berbicara tentang penggunaan sinematik gerakan kamera dalam *Language of the Lens*; di sini kita bisa membahas teknik dan teknologi menggerakkan kamera. Penggunaan kamera yang paling dasar adalah tempat Anda meletakkannya. Penempatan kamera adalah keputusan kunci dalam mendongeng. Lebih dari sekadar "di mana terlihat bagus," itu menentukan apa yang dilihat penonton dan dari

perspektif apa mereka melihatnya. Seperti yang dibahas dalam bab tentang Metode Menembak, apa yang tidak dilihat oleh audiens dapat sama pentingnya dengan apa yang mereka lihat. (Blain Brown 2012:210)

Macam-macam pergerakan kamera :

a. Pan

Shot untuk panorama, istilah pan berlaku untuk gerakan horizontal kiri atau kanan kamera. *Pan* cukup mudah dioperasikan dengan kepala kamera yang layak - yang duduk di atas *tripod* atau *dolly*, memegang kamera, dan memungkinkan gerakan kiri / kanan, atas / bawah, dan terkadang memiringkan gerakan.(Blain Brown 2012:212)

b. Tilt

Gerakan miring ke atas atau ke bawah tanpa mengubah posisi kamera. Secara teknis, tidak benar untuk mengatakan "*pan up*," tetapi sebagai masalah praktis semua orang mengatakannya. Kemiringan, sebagai gerakan vertikal, digunakan jauh lebih jarang daripada pan. .(Blain Brown 2012:212)

c. Move In/ Move Out

Gerakan kamera dengan mendekati atau menjauhi dari subjek. .(Blain Brown 2012:212)

d. Zoom

Zoom adalah perubahan optis dari panjang fokus. Ini memindahkan sudut pandang masuk atau keluar tanpa menggerakkan kamera. .(Blain Brown 2012:213)

e. Punch In

Berbeda dari *push-in*, yang melibatkan gerakan kamera secara nyata, *punch-in* berarti bahwa kamera tetap berada di tempatnya, tetapi prime length yang lebih panjang diletakkan atau lensa diperbesar untuk *shot* yang lebih ketat. .(Blain Brown 2012:214)

f. Tracking

Gerakan kamera yang paling sederhana dan termotivasi adalah untuk melacak bersama dengan karakter atau kendaraan dalam arah yang sama . Untuk sebagian besar, gerakannya berdampingan dan parallel. .(Blain Brown 2012:214)

g. Countermove

Jika kamera selalu bergerak hanya dengan subjek, sesuai dengan arahan dan kecepatannya, itu bisa sedikit membosankan. Dalam hal ini, kamera "terikat" dengan subjek dan sepenuhnya bergantung padanya. Jika kamera kadang-kadang bergerak secara independen dari subjek, ia dapat menambahkan titik-terpusat dan elemen tambahan ke adegan. .(Blain Brown 2012:214)

h. Reveal

Gerakan *Dolly* sederhana atau gerakan *Crane* dapat digunakan untuk pengungkapan yang efektif. Subjek mengisi *frame*, dan kemudian dengan gerakan, sesuatu yang lain terungkap. Jenis *shot* ini paling efektif di mana *frame* kedua mengungkapkan konten baru yang memperkuat makna *shot* pertama atau ironisnya mengomentarinya. .(Blain Brown 2012:214)

i. Circle Track Shot

Ketika memesan *Dolly* dan *Crane,* cukup umum untuk memesan setidaknya beberapa track lingkaran. Track melingkar umumnya datang dalam dua jenis: 45 ° dan 90 °. Ini menentukan apakah dibutuhkan empat potong atau delapan potong untuk membuat lingkaran lengkap, yang menentukan jari-jari trek. Penggunaan trek lingkaran yang sangat spesifik adalah untuk menggunakan sepenuhnya atau setengah jalan di sekitar subjek jenis gerakan ini mudah disalahgunakan dan bisa sangat sadar diri jika tidak termotivasi oleh sesuatu di lokasi. .(Blain Brown 2012:215)

j. Crane Shot

Aspek yang paling berguna dari *crane* adalah kemampuannya untuk mencapai gerakan vertikal besar dalam bidikan. Sementara crane hanya dapat digunakan untuk membuat kamera naik tinggi, variasi paling mendasar dari pemotretan crane adalah mulai dengan tampilan sudut tinggi dari keseluruhan adegan sebagai pemotretan yang berdiri dan kemudian bergerak ke bawah dan ke dalam untuk mengisolasi bagian geografi : paling sering karakter utama kami, yang kemudian melanjutkan dengan tindakan atau dialog. .(Blain Brown 2012:215)

k. Aerial Shot

Adalah *shot* yang diambil dari udara. (Blain Brown 2012:224)

l. Handheld

Genggam adalah setiap saat operator mengambil kamera di tangan, biasanya dipegang di pundak, tetapi dapat dipegang

rendah ke tanah, diletakkan di atas lutut, atau kombinasi lainnya.(Blain Brown 2012:216)

m. Steadycam

Steadicam merevolusi gerakan kamera. Ini dapat dengan lancar menggerakan kamera dengan halus di tempat-tempat di mana dolly akan menjadi tidak praktis atau sulit, seperti tangga, tanah kasar, lereng, dan pasir. Operator yang terampil dapat melakukan *shot* luar biasa yang hampir dapat menjadi karakter tambahan di lokasi(Blain Brown 2012:225).

2.2.8 Komposisi

Menurut Mascelli komposisi yang baik adalah aransmen dari unsur-unsur gambaruntuk membentuk suatu kesatuan, yang serasi (harmonis) secara keseluruhan.Alat kamera secara mekanis akan merekam semua yang bisa ditangkap, citra-citra dengan fokus yang tajam dan kejelasan yang sama. Stimulasi dari respon penonton faktor non-mekanik bisa dibawa kepada yang terbaik oleh juru kamera melalui pengarahan dari tekanan dramatik yang disukai. Hal ini dilaksanakan dengan memberikan aksetuasi pada gerakan-gerakan dan emosi-emosi, yang membuat cerita menjadi hidup dalam fikiran penonton. (Mascelli 2010: 383)

1. Garis-garis

Garis-garis pengkomposisian bisa jadi kontur sesungguhnya dari sebuah objek atau bisa juga hannya garis imajiner dalam ruang. Orang, props, pohon-pohon, kendaraan, peralatan rumah semua bisa diekpresikan dalam bentuk

lurus, lengkungan, vertikal, horizontal, diagonal atau berbagai kobinasi dari garis-garis.(Mascelli 2010: 391)

2. Bentuk-bentuk

Semua objek, apakah alamiah atau buatan manusia, mempunyai bentuk fisik mudah dikenali. Bentuk-bentuk yang dibentuk oleh gerakan mata penonton dari satu ke lain objek tidak selalu mudah dikenali jika tidak ditunjukan. Jadi banyak bentuk-bentuk abstrak yanghanya muncul di fikiran penonton saja dalam ruangan yang diciptakan oleh sejumlah objek fisik. (Mascelli 2010: 395)

3. Massa-massa

Penggambaran berat (*pictorial weight)* dari objek, suatu area, seseorang atau kelompok. (Mascelli 2010: 399)

4. Gerakan-Gerakan

Pengkomposisian gerakan-gerakan adalah aspek yang sangat penting dalam pengambilan film. Pada potret (*still photography*) gerakan-gerakan lengkap mungkin hanya sekedar dikesankan saja. (Mascelli 2010: 401)

2.2.9 Metode Pengambilan Gambar / *Shooting Method*

Ada banyak cara berbeda untuk *shot* sebuah *scene*, tetapi beberapa metode dasar paling sering digunakan. Ringkasan berikut adalah beberapa teknik yang paling mendasar dan sering digunakan untuk me-*shot* sebuan *scene*. Metode master *scene* sejauh ini merupakan metode yang paling sering digunakan untuk mengambil adegan, terutama untuk adegan dialog. Urutan tindakan adalah pengecualian untuk ini. Jarang masuk akal untuk menggunakan

metode master *scene* untuk ini, karena itu sepenuhnya bergantung pada mengulangi adegan berulang kali. (Blain Brown 2012:27)

1. *Master Scene*

   Pada prinsipnya, metode adegan utama cukup sederhana: pertama Anda mengabil *shot* seluruh adegan sebagai satu *shot* dari awal hingga akhir, ini adalah master. Setelah anda memiliki master, Anda beralih ke *cover shot*. (Blain Brown 2012:27)

2. *Coverage*

   Coverage terdiri dari *over the shoulder shot, medium shot,* dan *close-up* yang akan digunakan untuk menyelesaikan adegan. Pikirkan master sebagai kerangka kerja untuk seluruh adegan - cakupan adalah bagian-bagian yang cocok dengan kerangka itu untuk membuat semuanya bekerja bersama. (Blain Brown 2012:28)

3. *Overlapping / Triple Take*

   Metode *Overlapping* juga disebut metode *triple-take.* Katakanlah Anda memfilmkan pembuatan poros besar pada mesin bubut industri besar. Ini adalah pabrik sungguhan dan anda sedang membuat video industri untuk perusahaan. Potongan logam itu mahal dan mereka hanya membuatnya hari ini. Intinya adalah anda tidak akan bisa mengulangi tindakan. anda dapat meminta masinis untuk berhenti selama beberapa menit tetapi tidak ada jalan untuk mengulang. (Blain Brown 2012:29)

4. In-One

Dari semua metode shooting adegan, sejauh ini yang paling sederhana adalah *in-one*, kadang-kadang disebut *oner* atau *developing master*, atau dalam istilah Prancis *plan-scene* atau *plan-sequence*. Ini berarti seluruh adegan dalam satu pemotretan beruntun. Sebuah adegan mungkin sederhana seperti "dia mengangkat telepon dan berbicara" dalam hal ini satu tembakan mungkin banyak. (Blain Brown 2012:30)

5. Freeform

Seperti gaya dokumenter tetapi sebenarnya tidak. Saat membuat film dokumenter nyata, kita hampir tidak pernah dapat melakukan pengambilan kedua, atau meminta mereka mengulangi suatu tindakan. Tujuan kami dalam mengambil adegan fiksi seperti ini adalah untuk membuatnya tampak seperti film dokumenter. (Blain Brown 2012:30)

6. Montage

Ada bentuk khusus pengeditan yang digunakan dalam pembuatan film narasi dramatis yang tidak bertujuan untuk kesinambungan sama sekali ini disebut montase. Montase hanyalah serangkaian bidikan yang terkait dengan tema. (Blain Brown 2012:32)

2.2.10 Kontiniti / Kesinambungan

Film bersuara yang dibuat secara profesional harus menyajikan citra *visual* secara bersinambungan, lancar, mengalir secara logis, ditambahkan suara, penggambaran peristiwa yang difilmkan secara

berkaitan yang masuk akal. Itu adalah aspek kesinambungan (*Continous*) dari film; adalah kontiniti yang menentukan sukses tidaknya produksi. (Mascelli 2010:119)

Film adalah rekaman peristiwa dari suatu kenyataan, karanan atau fantasi belaka. Citra-citra yang dihasilkan haruslah merupakan reproduksi kehidupan sesungguhnya, atau suatu dunia pura-pura yang meyakinkan. Suara dalam bentuk dialog dan atau narasi, didampingi oleh musik dan Soud Effectyang sesuai. Unsur-unsur *visual* dan audio dari film harus diintegrasikan, hingga keduanya saling menunjang dalam pengaruh penonton. (Mascelli 2010:119)

1. Ruang Dan Waktu

   Waktu dan ruang bisa menurut aslinya atau khayalan, diperluas atau dipersempit, dicerai-beraikan atau digabung terpadu. Sebuah peristiwa bisa disajikan secara keseluruhan sebagaimana terjadi sebenarnya atau dalam bagian-bagian kecil fragmen dimana yang diperlihatkan hanya pokok-pokoknya atau impresinya saja. Beberapa lokasi yang letaknya terpancar ruang bisa disajikan secara sendiri-sendiri,atau dikombinasikan dalam film dalam satu kesatuan setting. Penangan yang baik dari kedua faktor waktu dan ruang itu bisa meningkat kan mutu unsur *visual* dan audio dari cerita film. Penanganan yang keliru atas keperluan-keperluan waktu dan ruang bisa memporak-porandak penangkapan penonton atas peristiwa-peristiwa yang disaksikannya di layar putih.(Mascelli 2010:121-122)

2. Waktu

   Waktu yang sesungguhnya bergerak ke depan, secara kronologis.waktu film bisa dibagi dalam empat kategori: sekarang, lampau, mendatang, dan menurut kondinis. Sebuah

film bisa menggunakan satu atau lebih elemen-elemen waktu ini, secara tersendiri-sendiri atau dalam semua kombinasi.(Mascelli 2010:122-123)

3. Ruang

Penuturan cerita yang actionnya bergerak dari satu tempat ke tempat lain melibatkan kontiniti ruang. Film dokumenter ekspedisi, film tripmobil atau suatu perjalanan adalah contoh-contoh yang tipikal. Agar dapat diterima, suatu kerangka logika dari pergerakan harus diperlihatkan. Adalah juga mungkin, sebagaimana dengan kontiniti waktu untuk bergerak bolak-balik dalam ruang, mempercepat atau melambatkan perjalanan, atau sebentar di transportasikan ke lokasi lain, asalkan bahwa perpindahan mendadak dari kontiniti difahami oleh penonton.(Mascelli, 2010:134)

2.2.11 *The Rule Of Third*

Rule of Third dimulai dengan membagi *frame* menjadi tiga. *Rule of Third* mengusulkan bahwa titik awal perkiraan yang berguna untuk setiap pengelompokan komposisi adalah menempatkan titik-titik utama yang menarik dalam adegan pada salah satu dari empat persimpangan garis interior. Ini adalah pedoman kasar yang sederhana namun efektif untuk komposisi *frame* apa pun. (Blain Brown 2012 : 51)

2.2.12 Pencahayaan

Cinematographer tidak perlu mengetahui semua rincian tentang bagaimana masing-masing peralatan pencahayaan bekerja, tetapi penting bahwa mereka mengetahui kemampuan dan

kemungkinan masing-masing unit, serta keterbatasannya. Banyak waktu dapat disia-siakan dengan menggunakan lampu atau peralatan cengkeraman yang tidak pantas untuk pekerjaan itu. Salah satu fungsi terpenting DoP adalah memesan peralatan pencahayaan yang tepat untuk pekerjaan itu dan menggunakannya dengan tepat. (Blain Brown 2012 : 130)

1. Kualitas Pencahayaan

Di luar suhu warna dan kuantitas cahaya, sebagian besar pembuat film juga memperhatikan kualitas cahaya. Bukan seberapa baik atau seberapa buruk cahaya terlihat, meskipun itu sangat penting, tetapi seberapa keras atau seberapa lembut sinar yang menerangi aktor dan set. (Christopher 2009:82)

a. Hard Light

Hard light juga disebut *specular light*. Cahaya yang menghasilkan bayangan yang jelas dan tajam. (Christopher 2009:82)

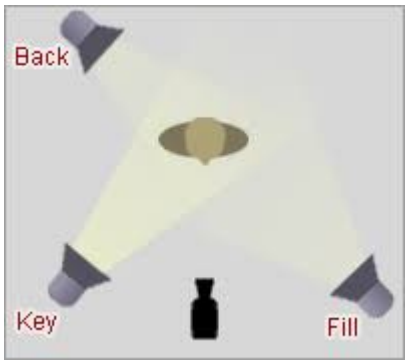
b. Soft Light

Soft Light adalah sebaliknya; cahaya yang hanya menampilkan bayangan kabur, tidak jelas; terkadang tidak ada bayangan sama sekali. (Christopher 2009:82)

Gambar 18, contoh *hard light* dan *soft light*
Sumber : www.adoramatv.com

2. Dasar karakter pencahayaan : *Three Point Lighting*

Bagaimana seseorang menggunakan cahaya keras dan cahaya lembut untuk mendapatkan eksposur selektif pada bakat dan di set adalah bagian menyenangkan dari pencahayaan kreatif untuk komposisi. Ada banyak cara bagi Anda untuk menyoroti aktor Anda, dan mudah-mudahan, selama karier Anda sebagai pembuat film, Anda akan memiliki kesempatan untuk bereksperimen dengan banyak dari mereka. Namun, memulai dari tanah yang kokoh sangat berguna, jadi kita akan menjelajahi standar paling dasar dalam pencahayaan subjek - metode pencahayaan tiga titik. (Christopher 2009:86)



Gambar 19, *Three Point Lighting*

Sumber : www.mediacollege.com

a. Key Light

Key Light adalah satu-satunya sumber cahaya di sekitar tempat anda membangun skema pencahayaan Anda. Biasanya penyedia utama pencahayaan untuk set film Anda atau lokasi. Ada "kunci" lampu lainnya (kuantitas dan kualitas) dari sumber utama ini. *Key Light* dapat hidup di mana saja di sekitar subjek Anda, tetapi secara tradisional

ditempatkan 45 derajat (horizontal dan vertikal) dari sumbu lensa kamera dan di atas ketinggian kepala talenta. (Christopher 2009:86)

b. Fill Light

Fill Light adalah sumber cahaya yang digunakan untuk membantu mengontrol kontras. Energi cahaya yang dipancarkannya ke dalam bayangan sering kali diciptakan oleh lampu *key light* yang lebih terang. Penempatan fisik *fill light* berada pada sisi berlawanan dari subjek dari lampu tombol, kira-kira 45 derajat (horizontal) dari sumbu lensa. (Christopher 2009:86)

c. Back Light

Lampu latar adalah cahaya yang menentukan tepi, atau efek halo di sekitar bagian belakang subjek. Karena ia hidup di belakang subjek (sisi berlawanan dari pengaturan film dari lensa kamera) dan memberikan rim light pada garis besar subjek, back light berfungsi untuk memisahkan objek dari latar belakang dan meningkatkan ilusi kedalaman dalam bingkai film. (Christopher 2009:86)

3. Arah Pencahayaan

a. Front Light

Seperti yang Anda ketahui bahwa kamera dapat ditempatkan di sekitar subjek di sepanjang lingkaran horizontal atau vertikal imajiner, fitur pencahayaan dapat ditempatkan dengan cara yang sama. Ketika cahaya berada di dekat sudut kamera perekaman yang sedang beraksi, ini

disebut *Front light* yang cenderung mengecil pada wajah dan terlihat agak soft. (Christopher 2009:88)

Gambar 19, *Front Light*
Sumber : www.workshopphotography.com

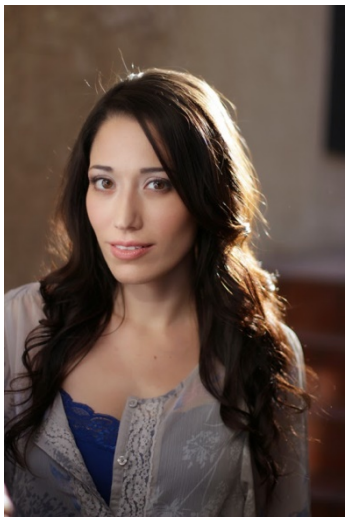
b. Side Light

Jika kita melanjutkan jalan kita di sekitar aktor dan menempatkan cahaya 90 derajat di sekitar lingkaran dari kamera ke sumbu subjek, itu disebut *side light* dan dapat menghasilkan belahan wajah setengah gelap setengah gelap sepanjang batas hidung. (Christopher 2009:88)

Gambar 20, Side Light
Sumber : www.workshopphotography.com

c. Kicker

Ketika cahaya berada di belakang subjek tetapi tidak persis berlawanan dengan lensa kamera, sering disebut *kicker* atau *rimlight*, menyoroti tepi rambut, bahu, dan kadang-kadang tulang rahang. (Christopher 2009:89)

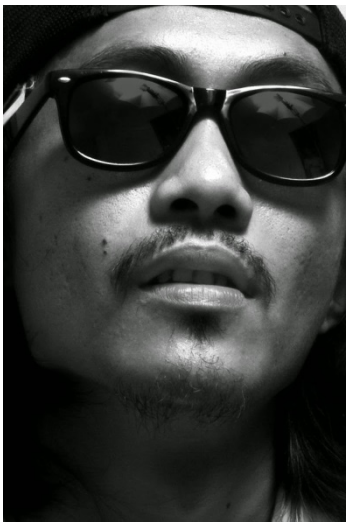


Gambar 21, *Kicker / Rim Light*

Sumber : www.workshopphotography.com

d. Top Light

Sebagian besar sumber cahaya di dunia nyata, dan kemudian di dunia film, datang dari atas dan sedikit menjauh. Ini umumnya berlaku karena cahaya yang datang langsung dari atas. (Christopher 2009:89)



Gambar 22, Top Light

Sumber : www.workshopphotography.com

e. *Under Light*

Sebaliknya, jika Anda menyalakan dari bawah, Anda menciptakan efek pencahayaan yang agak tidak wajar, karena sangat sedikit lampu yang benar-benar ada di bawah tingkat kepala kita dalam kehidupan sehari-hari. (Christopher 2009:89)

Gambar 23, Under Light
Sumber : www.workshopphotography.com

4. *High key Lighting* dan *Low key Lighting*

a. *High Key Lighting*

Kontras rendah, rata atau bahkan, skema pencahayaan dapat membuat gambar tampak lebih terbuka, ramah, atau "lebih terang," tetapi mereka juga menghasilkan *frame* yang lebih sedikit, *frame* yang tidak terlalu terpisah secara *visual*. (Christopher 2009:84)

b. *Low Key Lighting*

Skema pencahayaan yang sangat kontras, tajam atau berlubang, dapat menghasilkan citra yang lebih dramatis atau menegangkan, tetapi juga menghasilkan kedalaman yang lebih dalam pada *frame* anda. Interaksi cahaya dan bayangan di latar depan, jalan tengah, dan latar belakang

shot anda membantu menciptakan efek layering di dalam ruang fisik set yang dalam. Ketidakteraturan objek dalam *frame*, termasuk wajah dan tubuh manusia, mendapatkan bantuan dari bentuk terang dan gelap ini, yang membantu mereka mencapai tampilan tiga dimensi pada bingkai film dua dimensi. (Christopher 2009:84)

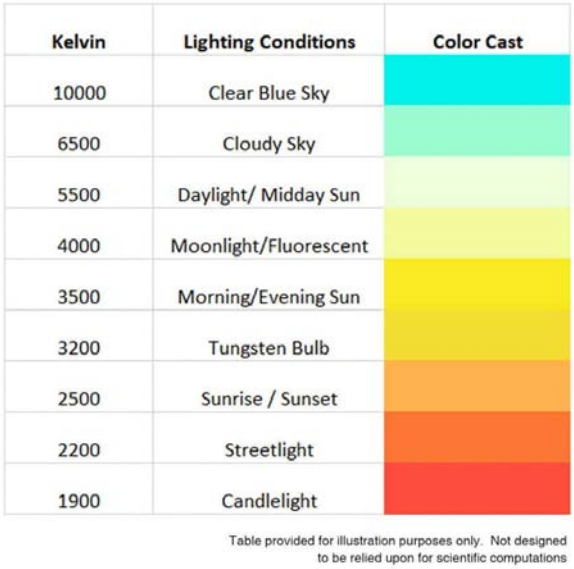
Gambar 24, High Key dan Low Key Lighting
Sumber : www.picturecorrect.com

5. *White Balance* dan *colour temperature*

White balance adalah fitur penting yang memungkinkan kamera untuk menyesuaikan diri dengan kondisi warna yang tepat untuk setiap kondisi atau situasi. Kebanyakan kamera saat ini memiliki built-in white balance yang cukup handal untuk ditetapkan pada situasi siang hari dan dalam ruangan. Fungsi-fungsi dalam kamera ditandai dengan simbol bola lampu kecil untuk white balance seting cahaya dalam ruangan di 3200K atau simbol matahari untuk white balance setting siang hari di 5600K, Auto White Balance memiliki simbol ATW atau Auto WB.

Temperatur warna, sepanjang skala derajat Kelvin, membantu kita memahami apa warna cahaya yang tak terlihat itu. Ini diukur dalam ribuan derajat (sekitar 1.000 hingga 20.000 derajat Kelvin). Tanpa mempelajari semua sains di baliknya, Anda hanya perlu memahami bahwa ada dua warna utama yang menjadi perhatian di sepanjang skala Kelvin untuk pemotretan film dan video: kemerahan dan biru. Angka-angka yang paling umum dikaitkan

dengan suhu warnanya masing-masing adalah 3200 dan 5600 derajat Kelvin. Lampu film umumnya memancarkan cahaya Kelvin 3200 derajat, dan siang hari (dari matahari) kira-kira sekitar 5.600 derajat Kelvin. Semakin rendah jumlah derajat Kelvin (0 - 4000-ish), semakin kemerahan, atau "lebih hangat," cahayanya. Semakin tinggi jumlah derajat Kelvin (4000 - 10.000 ke atas), semakin biru, atau "lebih dingin," cahaya akan muncul. (Christopher 2009 : 77)



Kelvin	Lighting Conditions	Color Cast
10000	Clear Blue Sky	
6500	Cloudy Sky	
5500	Daylight/ Midday Sun	
4000	Moonlight/Fluorescent	
3500	Morning/Evening Sun	
3200	Tungsten Bulb	
2500	Sunrise / Sunset	
2200	Streetlight	
1900	Candlelight	

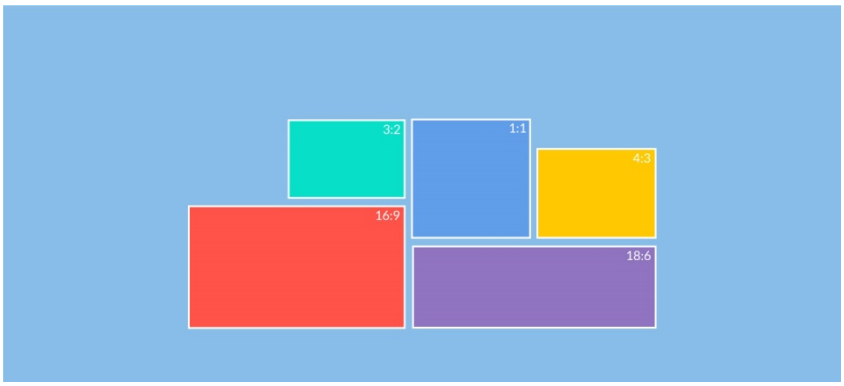
Table provided for illustration purposes only. Not designed to be relied upon for scientific computations

Gambar 25. Temperature warna
Sumber : www.improvephotography.com

2.2.13 Aspek rasio

Dimensi dari bingkai kamera (area gambar yang dapat direkam aktif) atau hubungan lebar-ke-tinggi dari bingkai sering dinyatakan sebagai rasio lebar itu dengan tinggi tersebut. Rasio ini disebut aspek rasio dan tergantung pada format media, dapat ditulis 144: 3, 16: 9, 1,85: 1, dan seterusnya. Contoh pertama, 4: 3 (mengatakan "empat hingga tiga" dan kadang-kadang "empat oleh tiga"), berarti jika tinggi badan adalah tiga unit, maka lebarnya sama dengan empat unit yang sama. Ini adalah aspek rasiountuk televisi definisi standar (SD) di

Amerika Utara (NTSC dan NTSC miniDV) dan Eropa (PAL, dan DV-PAL). Ini juga dapat diwakili oleh rasio 1,33: 1 (yang dikatakan "one-three-three to one"), di mana angka "1" mewakili tinggi bingkai standar dan angka "1 .33" menunjukkan bahwa lebar *frame* adalah 1,33 kali sepanjang tinggi. Semua definisi tinggi (HD) video adalah 16: 9 (yang dikatakan "s ixteen to nine" dan sering ditulis 16 9, atau "sixteen oleh sembilan"), yang berarti rasio aspek layar lebar di mana ada unit ukuran 16 melintang dan hanya 9 unit yang sama tinggi menunjukkan beberapa ukuran *frame* atau rasio aspek dari televisi dan sejarah gambar bergerak. Ukuran telah berkembang selama beberapa dekade sebagai teknologi berubah. Saat ini, film-film teatrikal, definisi standar, dan televisi definisi tinggi semuanya memiliki rasio aspek yang berbeda,dan membuatnya agak membingungkan dan rumit untuk membuat gambar-gambar dari satu gambar.(Christopher, 2009 :6)



Gambar 26, *Aspec Ratio*

Sumber : www.phlearn.com

2.2.14 Kamera

Kamera adalah sebuah alat yang digunakan kegiatan fotografi/ videografi, kamera digunakan untuk membentuk atau merekam suatu bayangan kedalam film / memorycard. Sistem dari kamera sebenarnya berasal sejak abad ke 5 sebelum masehi. Dalam kutipan sebuah buku

yang berjudul *History Of Photography* karya Alma Davenport menyebutkan bahwa seorang pria bernama Mo Ti mengamati sebuah gejala apabila pada dinding ruang yang gelap terdapat lubang kecil maka di bagian dalam ruang itu akan terefleksikan pemandangan di luar ruang secara terbalik lewat lubang tadi. Mo Ti lah oraang pertama yang menyadari fenomena itu yang tersebut dengan *camera obscura*. (Lusiana:2012)

Beberapa abad kemudian, banyak ilmuan yang menyadari dan mengagumi fenomena itu, seperti Aristoteles pada abdan ke 3 sebelum masehi dan seorang ilmuan Arab Ibnu Al Haitam(Al Hazen) pada abad ke 10 sebelum masehi. Dan para ilmuan tersebut berusaha mengembangkan fenomena itu dan menciptakan sebuah alat yang bernama kamera. Selanjutnya tahun 1558 seorang ilmuan Italia (Giambattista Della Porta) membuat sebuah kotak yang membantu pelukis menangkap bayangan gambar. Pada tahun 1611 (Johannes Keppler) membuat desain kamera portabel yang dibuat seperti sebuah tenda, dan akhirnya memberi nama alat tersebut sebuah nama yang terkenal hingga sekarang: *Camera Obscura*. Keadaan dalam tenda tersebut sangat gelap kecuali sedikit cahaya yang ditangkap oleh lensa, yang membentuk gambar keadaan di luar tenda di atas selembar kertas, seajarah kamera dimulai dari fenomena ruang gelap yang terdapat lubang kecil. Dan perkembangan kamera sangat pesat pada saat ini. (Lusiana:2012)

A. Komponen Kamera

Kamera memiliki komponen-komponen terpenting, komponen-komponen kamera adalah :

1. BodyKamera
2. Lensa

3. Tombol shutter
4. Memory Card

B. Komponen Tambahan kamera

a.Lampu flash

b.Pengagtur speed

c.Pengatur diafragma

d.Pengatur ISO

e.Pengatur fokus pada lensa (AF/MF)

Kamera memiliki bermacam-macam jenis dan tipenya, tetapi disini hanya akan disebutkan jenis kamera menurut mekanisme kerja dan teknologinya. Jenis kamera menurut media mekanisme kerja dan teknologinya:

2.2.15 Kamera Film/Analog

Pengertian kamera film yakni, kamera ini mengunakan media penangkap atau penyimpanan menggunakan film yang digulung, kamera inin cenderung kecil dan tidak mencolok, untuk mendapatkan semua gambar, kamera film ini harus melalui proses cuci cetak.(Lusiana:2012)

Gambar 27. Contoh Kamera Film

Sumber : tekno.kompas.com

2.2.16 Kamera Digital

Kamera digital adalah alat untuk membuat gambar dari objek untuk selanjutnya dibiaskan melalui lensa pada sensor CCD dan akhir-akhir ini pada sensor BSI-CMOS (Back Side Illuminated) sensor yang lebih irit daya untuk kamera yang lebih canggih yang hasilnya kemudian direkam dalam formatdigitalke dalammedia simpan digital.Kemudahan dari kamera digital adalah hasil gambar yang dengan cepatdiketahui hasilnya secara instan dan kemudahan memindahkan hasil (transfer). Beberapa kamera digital, terutama DSLR dan high-end camerasdilengkapi fasilitas RAW yang dapat ditindaklanjuti di komputer mengunakan perangkat lunak tertentu untuk hasil terbaik, tetapi pada saat ini fasilitas Auto Modetelah menghasilkan gambar yang baik dalam format JPEG. (Lusiana:2012)

Gambar 28. Kamera digital

Sumber : tekno.kompas.com

2.2.17 Lensa Kamera

Lensa Kamera merupakan alat vital dari kamera yang berfungsi memfokuskan cahaya hingga mampu membakar medium penangkapan

(atau lebih umum dikenal dengan nama film). Terdiri atas beberapa lensa yang berjauhan yang bisa diatur sehingga menghasilakan ukuran tangkap gambar dan variasi fokus yang berbeda. Lensa kamera memiliki beberapa struktur, tergantung jenis dan mereknya. Tetapi yang jelas ada beberapa struktur penting yang terdapat disetiap lensa, seperti pada gambar berikut ini : (Agil:2013)

A. Jenis Lensa

1. Lensa *Fix*

   Pembesaran gambar dan sudut pandang yang tidak dapat di ubah-ubah. Contohnya : lensa 14mm f/2,813, 50mm f/1,8, dan 400mm f/2,8. (Ardiansyah, 2009 : 18)

Gambar 29. Lensa *Fix*
Sumber : www.sony.co.id

2. Lensa *Zoom*

   Sebuah lensa disebut sebagai lensa *zoom* apabila pembesaran gambar apabila pembesaran gambar dan sudut pandangnya dapat diubah-ubah tanpa harus mengganti-ganti lensa. Contoh 18-35mm f/3,5-4,5, 28-70mm f/2,8, dan 70-300mm f/4,5-6. (Ardiansyah, 2009 : 18)

Gambar 30. Lensa *zoom*
Sumber : www.sony.co.id

3. Lensa Normal

   Yang dimaksud dengan lensa normal adalah lensa yang mempunyai sudut pandang yang kurang lebih sama dengan mata manusia (± 450) dan mempunyai panjang fokus sekitar 50mm (45-58mm) pada kamera format 135. (Ardiansyah, 2009 : 19)

Gambar 31. Lensa normal
Sumber : www.sony.co.id

4. Lensa *Wide*

   Semua lensa yang mempunyai cakupan lebih lebar dari lensa normal (lebih dari 450) disebut dengan sebagai lensa sudut lebar (contoh : 28 mm f/1,4) lensa jenis ini mengecilkan obyek, tetapi meluaskan sudut pandang sehingga sangat ideal dipakai untuk pemotretaan panorama alam (*landscape*) (Ardiansyah, 2009 : 19)

Gambar 32. Lensa *wide*
Sumber : www.sony.co.id

5. Lensa *TelePhoto*

   Kebalikan dari lensa sudut lebar, setiap lensa yang memperbesar dan mendekatkan obyek serta menyempitkan sudut pandang (panjang fokus lebih besar dari 50 mm) disebut lensa tele. Contoh 105mm f/2, 200mm f/2, dan dua macam lensa 500mm, yakni tele cermin (*catadioptric*)500mm f/8 dan tele "biasa" 500mm f/4. (Ardiansyah, 2009 : 20)

Gambar 33. Tele Photo
Sumber : www.sony.co.id

2.2.18 Equipment lain

1. Tripod

   Seperti yang diketahui dalam dunia fotografi, tripod memang menjadi perangkat yang sangat membantu. Tripod merupakan penyangga yang memiliki tiga kaki dan berfungsi untuk menopang kamera atau HP. Tripod untuk ponsel biasanya berukuran lebih kecil, tetapi ada juga jenis tripod yang bisa digunakan untuk kamera dan disesuaikan untuk HP.(www.review.bukalapak.com)

Gambar 34. Tripod
Sumber : review.bukalapak.com

2. Monopod

   Perangkat ini pada dasarnya memiliki fungsi yang hampir sama dengan tripod, hanya saja desain monopod hanya memiliki satu kaki saja. Dibandingkan tripod, rupanya monopod memiliki berbagai keunggulan. Monopod ini relatif lebih ringan dan lebih mudah dibawa ke mana-mana. (www.review.bukalapak.com)

Gambar 35. monopod

Sumber : review.bukalapak.com

3. Stabilizer

   stabilizer yang bermanfaat untuk mengurangi guncangan dan membuat gambar terlihat lebih halus dan tajam. Sebelum mahir menggunakan *stabilizer*, kamu memang perlu berlatih telebih dahulu karena teknik penggunaan alat bantu ini juga akan berpengaruh pada kualitas video yang dihasilkan. (www.review.bukalapak.com)

Gambar 36. stabilizer

Sumber : review.bukalapak.com

2.2.19 Format video

Format XAVS S adalah format video penerus dari AVCHD, jadi mendukung bit rate yang lebih tinggi, sesuai untuk merekam video dengan resolusi tinggi seperti video 4K. Format ini mendukung 60p/50p/30p/25p/24p/120p/100p. Saat memilih format ini, perlu mengunakan memory card dengan kecepatan minimal Class 10.(inet.detik.)

Format AVCHD adalah format video praktis untuk ditampilkan di TV High Definition. Anda bisa membuat Blu-Ray Disc, atau DVD dengan program Playmemories dari Sony. Minimal mengunakan memory card class 6. (inet.detik.com)

MP4 itu format video yang dikompresi sehingga ukuran filenya kecil dengan tujuan supaya lebih cepat bisa di-upload ke web seperti youtube atau dikirimkan via e-mail. Kekurangannya adalah kualitasnya tidak terlalu bagus. (inet.detik.com)

2.3 Ekstrasi

Pada laporan tugas akhir ini menggunakan ekstrasi dari laporan Tugas akhir (Frendy Risky Youanda : 2015) yang berjudul (Apa Peran *Director of photography* di dalam Produksi Film Documenter “TITARUBI”). Kesimpulan pada laporan tersebut Mengambil peran sebagai *Director of photography* dalam produksi Film Dokumenter mempunyai tugas dan tanggung jawab yang besar. Mulai dari pra produksi hingga pasca produksi seorang DoP harus kreatif dalam membaca *treatment* untuk dijadikan dalam bentuk visual yang menarik dan bisa diterima penonton. Perbedaan dari laporan ini

adalah pembahasan tentang peran *Director of photography* dalam film documenter.

Laporan tugas akhir (Muh.Fajrin : 2013) yang berjudul (Cinematography dalam film pendek “SUCI”) dengan sub judul “kameramen sebagai pengarah cinematography dengan kamera digital single lens reflect (DSLR) dalam film pendek SUCI”. Dalam laporannya menyatakan bahwa seorang cinematographer harus mampu mempertimbangkan bagaimana cara menyampaikan pesan visual yang menarik bagi para penonton. Perbedaan dari laporan ini adalah pada pembahasannya lebih spesifik ke pengarah *cinematography* yang menggunakan kamera DSLR.

Penulis juga menggunakan laporan tugas akhir (Robby Cahyadi : 2013) yang berjudul (implementasi dan analisis teknik sinematografi pada tahap produksi serta pasca produksi film good night). Yang berkesimpulan bahwa terdapat pembagian dalam penerapan sinematografi pada tahap produksi dan pasca produksi. Pada tahap produksi penerapan sinematografi ada pada saat pengambilan gambar di lokasi *shooting*. Sedangkan ketika pasca produksi adalah menyempurnakan apa yang telah dikerjakan pada bagian produksi melalui proses *editing.* Perbedaan terletak pada pembahasan dimana membuat implementasi berdasarkan story board yang dibuat pada pasca produksi.

BAB III
DESKRIPSI OBJEK KARYA KREATIF

3.1 Desain Produksi

Gambar 37. Logo Costi and Cray Cinema

Desain Produksi film pendek “Meranyau” sebagai berikut :

a. Production House : Costy and Cray Cinema
b. Kategori : Film Pendek Fiksi
c. Genre : Drama Misteri
d. Aspect Ratio : 16:9
e. Durasi film : ± 30 menit
f. Judul : Meranyau (Mengadakan yang tiada)
g. Bahasa : Bahasa Indonesia dan Bahasa Banjar (Kalimantan)
h. Sasaran penonton : Masyarakat umum usia diatas 11 tahun
i. Nama pemain :

1. Brisman H.S *as* Zulhan
2. Merriel Jessica Tarihoran *as* Rani
3. Reffi Papo *as* Ifan
4. Joannadyah *as* Lela
5. Hendry Arie N *as* Ipul
6. Aditya Nugraha Putra *as* Rully

j. Lokasi :

1. Homestay Dolphin, Jl Lempongsari, Randuguang, Sariharjo, Ngaglik, Sleman, Yogyakarta.
2. Sungai Siluk, Imogiri, Bantul, Yogyakarta

3.2 Deskripsi Film

Film pendek "*Meranyau"* adalah film berdurasi pendek yang ber-*genre* drama dan misteri. Film ini mengangkat tema konflik yang berada di keluarga. Tokoh utama dalam film ini bernama Ifan. Film ini menceritakan tentang seorang kakek yang mengalami *kepuhunan* dan mengakibatkan *meranyau* yang dialami oleh cucunya. Pada film ini merupakan tantangan tersendiri bagi pembuat, karena film ini diproduksi di wilayah Yogjakarta. Tetapi tetap dengan integritas wilayah Kalimantan harus ada. Dengan itu, penulis bersama tim menggunakan bahasa campuran dalam film ini, yakni Bahasa Indonesia dan Bahasa Banjar.

Pada film *meranyau* mempunyai sesuatu yang tidak biasa, Film ini menggunakan teknik *non-linier* dengan alur yang maju mundur, banyak menggunakan *flashback*. Mungkin akan sedikit membingungkan bagi penonton sehingga akan membuat penonton menebak- nebak kemana arah cerita dan apa maksud dari cerita ini.

Pesan yang akan disampaikan ialah dengan memasukkan mitos/ budaya *kepuhunan* kami sebagai sineas ingin berbicara bahwa apa yang kita percayai dan kita anggap sebagai kewajiban janganlah sekali-sekali

meninggalkannya dengan alasan apapun itu. Walaupun ini hanya mitos, Akan tetapi kita tidak bisa memungkiri hal ini benar-benar nyata di tengah kehidupan masyarakat Kalimantan. Orang orang percaya akan adanya *kepuhunan* dan *meranyau*.

Produksi film pendek ini berada di dua lokasi yang berbeda. Dimana lokasi rumah terletak di Homestay Dolphin, tepatnya di Jalan Lempongsari, Randuguang Sariharjo, Ngaglik, Sleman dan Sungai Siluk yang teletak di Imogiri, Bantul. Lokasi yang diplih memiliki kriteria yang pas dengan konsep film meranyau ini. Dengan konsep rumah jaman sekarang, kelihatan kelas menengah. Untuk Sungai Siluk dipilih karena penulis dan tim sengaja mencari kearah hilir, dimana sungai semakin keruh. Penulis bersama tim sengaja mencari sungai yang berkriteria warna air bewarna coklat/ keruh, ada tepian sungai yang tidak curam dan banyak pepohonan atau bisa disebut semacam hutan karena sungai di Kalimantan memiliki ciri ciri tersebut.

Sistem produksi dalam film pendek *meranyau* ini menggunakan single kamera. Lama waktu produksi film pendek ini 3 hari, dimana 2 hari *full day* dari pagi sampai malam yang berlokasi di Homestay Dolphin dan hari ketiga mulai dari siang hari hingga malam yang berlokasi di Sungai Siluk.

Pada segi penyajiannya, film meranyau di setiap dialog antara kakek dan anak menggunakan bahasa banjar, Kalimantan. Hal ini merupakan point penting yang bertujuan agar penonton mengetahui bahwa film ini diangkat dari budaya luar jawa.

3.3 Ide/ Gagasan

Ide dasar film *Meranyau* ini berawal dari keinginan Sutradara yang ingin mengangkat mitos di tanah kelahirannya, yakni Kalimantan. Dengan film ini, penulis bersama tim produksi mengangkat tentang *kepuhunan* dan *meranyau*. Arti dari *kepuhunan* yaitu suatu kepercayaan dimana disaat kita ditawarkan makanan atau pun sebatas keinginan yang tak kunjung tercapai, jika terus ditunda atau sengaja tidak dilakukan maka dipercayai akan

mendapat musibah. Sedangkan *meranyau* adalah suatu keadaan di mana terjadi penurunan kesadaran dan pemusatan perhatian serta kesiagaan, kesadaran yang ada tidak penuh. *Meranyau* dapat menyebabkan imajinasi yang liar seperti membayangkan orang yang sudah tiada. Pada saat mengalami *meranyau*, penderita mungkin akan mengalami kebingungnan yang disertai dengan mengigau, tetapi masih mempunyai sedikit kemampuan untuk berkomunikasi atau biasa disebut menggigau atau letargi.

Pada film *"Meranyau"*, penulis bersama tim menambahkan konflik keluarga sebagai awal permasalahan. Munculnya satu *scene* dengan tanda tanya besar siapa yang meninggal di awal film, penonton dapat berpikir itu ayahnya atau pun bukan. Semua akan tertebak saat di akhir film.

3.4 Konsep Cerita

3.4.1 Ide

Ketika mengingkatkan kewajiban kepada orang lain, namun tidak melakukannya untuk diri sendiri.

Kalimat tersebut adalah landasan ide sebagai penulis naskah sekaligus Sutradara, namun dalam film *meranyau* kami ingin lebih mengangkat lokalitas khususnya Kalimantan, sehingga kewajiban yang dimaksud oleh kalimat diatas bukanlah tentang agama, namun kepercayaan tradisi/ budaya dalam keseharian.

3.4.2 Premis

Seorang Kakek yang mengalami musibah, mengakibatkan cucunya mengigau (meranyau) kan sosoknya.

3.4.3 Sinopsis

Zulhan yang berumur enam puluh tahun hidup bertiga dengan anak dan cucunya yang menerapkan budaya kalimantan khususnya banjar dalam kesehariannya. Ifan sepuluh tahun cucu dari Zulhan adalah cucu satu - satunya

yang selalu ia janjikan untuk mengikuti hobinya yaitu memancing, namun suatu hari Zulhan terburu - buru dan belum sempat menyantap makanan yang di masak anaknya Rani. Sesuai kepercayaan budaya kalimantan Zulhan mengalami kepuhunan karna belum sempat menyantap makanan dan tak kunjung melakukan keinginannya yaitu memancing, dan mengakibatkan meranyau yang di alami oleh Ifan karna kepergiannya.

3.5 Tokoh dan Penokohan

3.5.1 Merriel Jessica Tarihoran berperan sebagai “Rani”

Gambar 38. Foto Jessica
Sumber : Instagram @Jessicamerriel

Gambar 39. Foto Jessica
Sumber : Instagram @Jessicamerriel

a. Dimensi Sosiologis

Anak Zulhan satu - satunya yang memutuskan untuk menikah muda tanpa restu orang tuanya, ia mengalami masalah dengan suaminya sehingga memutuskan untuk pulang kerumah orang tuanya bersama anaknya yang bernama Ifan. Rani mempunyai pekerjaan sebagai karyawan swasta.

b. Dimensi Psikologis

Rani mempunyai sifat pekerja keras, penyayang, dan mudah menangis karna merasa sangat bersalah dalam hidupnya.

c. Dimensi Fisiologis

Rani berumur 25 tahun dengan perawakan kurus, rambut panjang dan berpakaian rapi.

3.5.2 Reffi Papo berperan sebagai “Ifan”

Gambar 40. Foto Reffi Papo
Sumber : Foto Pribadi

a. Dimensi Sosiologis

Anak Rani satu - satunya yang belum mengerti ada apa dalam permasalahan orang tuanya dan harus ikut ibunya untuk tinggal sementara di rumah kakeknya yaitu Zulhan. Setiap harinya Ifan dipenuhi dengan menunggu karna tak tau harus apa yang dia lakukan.

b. Dimensi Psikologis

Ifan memiliki sifat yang sedikit pendiam.

c. Dimensi Fisiologis

Ifan perawakan kurus kecil, berkulit coklat

3.5.3 Brisman HS berperan sebagai “Zulhan”

Gambar 41. Foto Brisman HS
Sumber : Tokoh

a. Dimensi Sosiologis

Duda ditinggal wafat dengan satu anak yang awal hidupnya penuh dengan kecukupan namun jatuh dititik terendah. Mempunyai pekerjaan sebagai satpam tambang batu bara.

b. Dimensi Psikologis

Pak Zulhan seorang yang keras kepala dan pekerja keras namun tidak konsisten, sangat penyanyang kepada keluarganya.

c. Dimensi Fisiologis

Pak Zulhan berumur 60 tahun , dengan rambut beruban , dan berkulit sawo matang.

3.5.4 Joannadyah berperan sebagai “Lela”

Gambar 42. Foto Joannadyah
Sumber : Casting Pemain

a. Dimensi Sosiologis

   Pembantu rumah tangga di keluarga Rani

b. Dimensi Psikologis

   Seorang yang mempunyai sifat cerewet dan menjengkelkan, namun sangat perhatian dan saying terhadap kelurga majikannya.

c. Dimensi Fisiologis

   Mempunyai perawakan kecil dan tidak tinggi

3.5.5 Hendry Arie N berperan sebagai “Ipul”

Gambar 43. Foto Hendry
Sumber : Instagram @hendry.n

a. Dimensi Sosiologis

   Ipul merupakan seorang ojek pengkolan yang selalu menjadi langganan ojek Rani.

b. Dimensi Psiokologis

   Mempunyai sifat ramah, rajin dan suka membantu.

c. Dimensi Fisiologis

   Ipul mempunyai perawakan berisi, berkulit kusam dan selalu menggunakan kacamata ketika mengojek.

3.5.6 Aditya Nugraha Putra berperan sebagai “Rully”

Gambar 44. Foto Adit
Sumber : Insatgram @Adityaputra___

a. Dimensi Sosiologis

   Rully adalah boss Zulhan di tambang batu bara

b. Dimensi Psikologis

   Mempunyai sifat berwibawa dan sangat baik hati

c. Dimensi Fisiologis

   Rully seorang yang tampan dengan berpenampilan rapi dan berperawakan tinggi tegak

3.6 Lokasi Produksi

Lokasi pembuatan film karya kreatif ini berada di dua lokasi, yaitu :

c. Homestay Dolphin, Jl Lempongsari, Randuguang, Sariharjo, Ngaglik, Sleman, Yogyakarta.

Gambar 45. Lokasi Homestay Dolphin
Sumber : Internet

Foto diatas merupakan tempat tinggal Zulhan dan keluarganya di dalam film *Meranyau* yang akan kami buat. Rumah tersebut ditinggali oleh Zulhan, Rani dan Ifan.

d. Sungai Siluk, Imogiri Bantul.

Gambar 46. Lokasi Sungai Siluk
Sumber : Foto pribadi

Gambar 47. Lokasi Sungai Siluk
Sumber : Foto pribadi

Sungai Siluk merupakan lokasi kedua pada film *Meranyau.* Sungai ini nanti nya akan digunakan saat Ifan mencari *Kai* nya. Sungai dipilih untuk menjadi lokasi pencarian *Kai* karena di dalam cerita Ifan dan *Kai* berjanjian untuk memancing bersama namun hanya janji belaka.

3.7 Tim Produksi

Gambar 48. Tim Produksi Film “Meranyau”

Sumber : *Behind The Scene* Film

Membuat film karya kreatif merupakan kerja kolektif, maka dari itu di film *Meranyau* ini membutuhkan beberapa tim. Diantaranya :

1. Produser : Nabilla Putri Wijaya
2. Line Produser : M.Tri Prayogi
3. Unit Manager : Fajar Ayu
4. Sutradara : Rias Hada Firdausya
5. Astrada 1 : Nanda Novia Ahmadi
6. Astrada 2 : Theresia Citra Jatiningtyas
7. Script County : Grace Natalia
8. Koor Talent : Giska Putri A
9. Penulis Naskah : Rias Hada Firdausya
10. DOP : Harun Reeza Nugroho
11. Ascam 1 : Ryan Nasution
12. Ascam 2 : Idham Nugrahadi
13. Gaffer : Dhani Dwi Bachtiar
14. Lightingman 1 : Ahmad Hadri nasution
15. Lightingman 2 : Muhammad Ridwan A

16. Lightingman 3 : Iqbal Zein
17. Sound Director : Yeheskiel Panggabean
18. Boom Operator 1 : Lourensius Adhi P.N
19. Art Director : Dodi Ahmad Fatoni
20. Tim Properti 1 : Yulius Ega Prasetya
21. Tim Properti 2 : Andra Handoyo Setiawan
22. Wardrobe : Bestari Rahmawati
23. Ass. Wardrobe : MayaVivian
24. Make Up : Annisa Melati Tiaraswari
25. Ass. Make Up : Ramdina Annisa Putri
26. Clapper : Nuryadi Setiawan
27. Bts : Ervin N
28. Editor : Rias Hada Firdausya

3.8 Peralatan Film Meranyau

Tabel 01. Peralatan dan Kebutuhan Properti

A. *Visual Departmen*t

NO	NAMA ALAT	JUMLAH
1.	Kamera Sony A7S II	1 buah
2.	Lensa samyang 24mm	1 buah
3.	Lensa Samyang 35mm	1 buah
4.	Lensa Samyang 50mm	1 buah
5.	Lensa Samyang 85mm	1 buah
6.	Tripod E-Image	1 buah
7.	Rig	1 buah
8.	Mmc 64Gb	1 buah

9.	Liliput 4k	1 buah
10.	*Battery pack*	1 buah
11.	Dji Ronin	1 buah
12.	HDMI	1 Buah

B. *Lighting Department*

NO	**NAMA ALAT**	**JUMLAH**
1.	Arrisun Parlight 2,5 Kw	1 buah
2.	Arri HMI Compact 575W	1 buah
3.	Arri Parlight 200 W	1buah
4.	C Stand	6 buah
5.	Cardelini Clamp	2 buah
6.	Magic arm	1 buah
7.	Apple box	1 buah
8.	Sand bag	8 buah
9.	Perleng kabel	10 buah
10.	Blonde	
11.	Red Head 800 W	2 buah
12.	Arri Junior 650 W	2 buah
13.	Hi Boy 20x20	1 buah
14.	Aligator Clamp/ Magic grip	2 buah

C. *Audio Department*

NO	NAMA ALAT	JUMLAH
1.	Clip On Sennheiser	3 buah
2.	Boom Stand Mic	1 buah
3.	Mic Rode NTG	1 buah
4.	Paket *Zoom* H6N	

5.	MMC 16Gb	1 buah
6.	Headphone	1 buah

D. *Art Department*

NO	NAMA ALAT	JUMLAH
1.	Gorden putih	
2.	Gabus	3 buah
3.	Kertas manila	2 buah
4.	Kertas krep	4 buah
5.	Zippbag	1 buah
6.	Cutter	1 buah
7.	Asturo	2 buah
8.	Lakban	3 buah
9.	Jajanan pasar	-
10.	Spidol	1 buah
11.	Plat nomer	2 buah
12.	Paku baja	-
13.	Kertas paying	-
14.	Taplak gallon	1 buah
15.	Kaligrafi	2 buah
16.	Tricot	-
17.	Alat pancing	1 buah
18.	Ikan patin	-
19.	Karpet	3 buah
20.	Foto	1 buah
21.	Buffet	1 buah
22.	Meja makan	1 set

23.	Figura	3 buah
24.	Gucci	1 buah
25.	*Gun Smoke*	1 buah
26.	Bingkai foto	1 buah
27.	Senter	3 buah

E. *Make Up* dan *Wardrobe*

No	Nama Alat	Jumlah
1.	Tissu kering, basah	1 buah
2.	Bedak tabor	1 buah
3.	Spon bedak	1 buah
4.	Pensil Alis	1 buah
5.	Lipstik	Beberapa
6.	Blush on	1 buah
7.	Foundation natural	1 buah
8.	Foundation coklat	1 buah
9.	Brush	1 set
10.	Micellar Water	1 buah
11.	Baju	Beberapa
12.	Bucket Hat	1 buah
13.	Handuk	1 buah
14.	Tas	Beberapa
15.	Sepatu	Beberapa
16.	Seragam satpam	1 set
17.	Setrika	1 buah
18.	Pewangi	1 buah
19.	Hanger	Beberapa

FEBRUARI	SABTU 09/02/19	SELASA 12/02/19	SABTU 16/02/19	SENIN 18/02/19	SABTU 23/02/19
	Survey lokasi 1 (sungai) Rapat (Diskusi nama PH, Pembahasan naskah, cari crew, cari talent, desain kaos, list lokasi rumah) Jam 09.00 CREW INTI	Konsul Naskah KONDISIONAL CREW INTI	Survey Lokasi 2 (sungai) Jam 09.00 CREW INTI	DRAFT 5 Rapat (diskusi naskah) Langsung konsul mba hanif KONDISIONAL CREW INTI	Survey Lokasi 3 (rumah) Jam 09.00 Kontrakan Harun CREW INTI
SENIN 25/02/19	KAMIS 28/02/19	MARET	SENIN 04/03/19	JUMAT 08/03/19	SENIN 11/03/19
DRAFT 6 Ke omah casting Ibnu Gundul Langsung rapat (Pemantapan talent, *fix* crew, *fix* nama PH, bahas naskah, desain kaos) 13.00 CREW INTI	FINAL DRAFT Rapat (*fix* naskah, Budgeting secara rinci per divisi, *fix* lokasi, desain kaos) KOPI TUBRUK 19.00 CREW INTI		Casting pemain (IFAN,RANI) Langsung rapat *fix* desain kaos 18.00 Kampus STIKOM CREW INTI	Reading talent 1 (IFAN, RANI, ZULHAN) 18.00 Kampus STIKOM CREW INTI	Rapat perdana ALL CREW (Bedah naskah per chief) 19.00 Ruang Rapat Kampus STIKOM ALL CREW
RABU 13/03/19	JUMAT 15/03/19	MINGGU 17/03/19	KAMIS 21/03/19	MINGGU 24/03/19	RABU 27/03/19

Survey lokasi rumah Produser, Sutradara, DOP, Audio Kumpul Kontrakan harun KONDISIONAL	Rapat All Crew Produser, line produser, DOP, Asscam, gaffer, ass lighting, art director, ass artistic, audio 19.00 Ruang Rapat Kampus STIKOM ALL CREW	Reading talent 2 lanjut rapat allcrew 19.00 Ruang Rapat Kampus STIKOM ALL CREW	Reading talent 3 Rapat inti (bahas budgeting) 18.00 Kampus STIKOM CREW INTI	Rapat 3 all crew Bahas budgeting, floor plan, story board 19.00 GOEDANG ALL CREW	RECCE lokasi Rumah 09.00 Kontrakan Harun ALL CREW
KAMIS 28/03/19	SABTU 30/03/19	APRIL	SELASA 02/04/19	KAMIS 04/04/19	JUMAT 05/04/19
RECCE Sungai 09.00 Kontrakan Harun ALL CREW	Rapat All Crew (Produser,line pro,sutradara, astrada 1, Dop, Asscam, Gaffer, Ass lighting, Art Director,Ass Art, Audio) Budgeting, Floorplan,		Recce Rumah (Rani, Zulhan, Ifan, Rully, Ipul, Lela) Produser, Line pro, Sutradara, Astrada 1, Astrada 2, Amey, Dop, Asscam, Gaffer, Ass lighting, Art Drector, Ass Art, Wardrobe, Make up, Audio, Kortel	RECCE SUNGAI (Rani, Ifan,Lela,Ipul) Produser, Line pro, Sutradara, Astrada 1, Astrada 2, Amey, Dop, Asscam, Gaffer, Ass lighting, Art Drector, Ass Art, Audio, Kortel	Rapat terakhir (persiapan produksi) ALL CREW

	Storyboard KAMPUS KONDISIONAL		HOMESTAY DOLPHIN KONDISIONAL	Kumpul Kampus KONDISIONAL	
SABTU 06/04/19	MINGGU 07/04/19	SENIN 08/04/19	**WRAAAAAAAPPPP !!!!!**		
CAMROLL DAY 1 HOMESTAY DOLPHIN	**CAMROLL DAY 2** HOMESTAY DOLPHIN	**CAMROLL DAY 3** SUNGAI SILUK IMOGIRI			

3.9 *Time Schedule*

Tabel 02. Penjadwalan pra-produksi

4.0 Rancangan Anggaran Biaya

Tabel 03. Rancangan Anggaran Biaya film Meranyau

PRA PRODUKSI				
NAMA	**JUMLAH**	**HARGA/ DAY**	**KET**	**TOTAL HARGA**
Proposal	2	-	-	60.000
Print naskah	-	-	-	40.000
JUMLAH				**100.000**

VISUAL DEPARTMENT				
NAMA ALAT	**JUMLAH**	**HARGA/ DAY**	**KET**	**TOTAL HARGA**
Kamera Sony A7S II	1 unit	350.000	3 hari	1.050.000
Lensa Samyang for sony 24mm	1 unit	80.000	3 hari	240.000
Lensa Samyang for sony 35mm	1 unit	70.000	3 hari	210.000
Lensa Samyang for sony 50mm	1 unit	70.000	2 hari	140.000
Lensa samyang for sony 85mm	1 unit	60.000	1 hari	60.000
Tripod e-image	1 unit	40.000	3 hari	120.000
Rig set	1 unit	175.000	2 hari	350.000
Mmc 64gb	1 unit	30.000	3 hari	90.000
Liliput A7S support 4 K	1 unit	100.000	3 hari	300.000
Battery wasabi	1 unit	30.000	3 hari	30.000
Battery pack	1 unit	150.000	2 hari	300.000
Dji ronin	1 unit	275.000	1 hari	275.000
Converter HDMI	1 unit	Pinjam	3 hari	-
JUMLAH				**3.165.000**

LIGHTHING DEPARTMENT				
Day 1 & 2				
NAMA ALAT	**JUMLAH**	**HARGA/DAY**	**KET**	**TOTAL HARGA**
Arrisun parlight	1 unit	250.000	2 hari	500.000

2,5Kw				
ARRI HMI FF compact 575W	1 unit	250.000	2 hari	500.000
Arrisun parlight 200W	1 unit	300.000	2 hari	600.000
C stand	6 unit	50.000	2 hari	600.000
Cutter light	1 unit	150.000	2 hari	300.000
Cardelini clamp	2 unit	20.000	2 hari	80.000
Magic arm	2 unit	20.000	2 hari	80.000
Apple box	1 unit	125.000	2 hari	250.000
Sand bag	8 unit	10.000	2 hari	160.000
Perlenght cable	10 unit	25.000	2 hari	500.000
Day 3				
ARRI junior 650W	2 unit	40.000	1 hari	80.000
Red head 800W	2 unit	30.000	1 hari	60.000
ARRI studio/Polaris 1Kw	1 unit	50.000	1 hari	50.000
C stand	4 unit	50.000	1 hari	200.000
Hi-boy 20x20	1 unit	150.000	1 hari	150.000
Sand bag	8 unit	10.000	1 hari	80.000
Blonde	4 unit	50.000	1 hari	200.000
Alligator	4 unit	20.000	1 hari	80.000
Magic arm	2 unit	20.000	1 hari	40.000
Apple box	1 unit	125.000	1 hari	125.000

Cutter light	1 unit	150.000	1 hari	300.000
Perlenght cable	10 unit	25.000	1 hari	250.000
Castor	2 unit	75.000	1 hari	150.000
JUMLAH				**4.600.000**

AUDIO DEPARTMENT				
NAMA ALAT	**JUMLAH**	**HARGA/DAY**	**KET**	**TOTAL HARGA**
Clip on sennheiser	3 unit	100.000	3 hari	900.000
Bom set sennheiser + *zoom* H6N + headphone ATH	1 paket	350.000	3 hari	1.050.000
JUMLAH				**1.950.000**

ARTISTIC DEPARTMENT				
NAMA ALAT	**JUMLAH**	**HARGA/DAY**	**KET**	**HARGA TOTAL**
Gun smoke	1 unit	100.000	1 hari	100.000
				1.400.000
JUMLAH				**1.500.000**

FEE TALENT				
NAMA	**JUMLAH**	**HARGA/DAY**	**KET**	**HARGA TOTAL**
Rani	-	-	3 hari	650.000
Zulhan	-	-	2 hari	600.000

Ifan	-	-	3 hari	450.000
Lela	-	-	3 hari	350.000
Ipul	-	-	3 hari	250.000
Rully	-	-	1 hari	200.000
JUMLAH				**2.500.000**

KONSUMSI				
NAMA	**JUMLAH**	**HARGA/DAY**	**KET**	**TOTAL HARGA**
Makan			3 hari	
Sembako			3 hari	
Galon			3 hari	
Snack talent			3 hari	
JUMLAH				**2.800.000**

LAIN LAIN				
NAMA	**JUMLAH**	**HARGA/DAY**	**KET**	**TOTAL HARGA**
Homestay	-	800.000	2 hari	1.600.000
Lokasi sungai	-	300.000	1 hari	300.000
Mobil pickup	1	250.000	1 hari	250.000
Mobil box lighting	1	250.000	1 hari	250.000
Bensin	-	-	3 hari	400.000
HT	10	-	3 hari	250.000
Genset	-	-	3 hari	3.000.000
Makeup	-	-	3 hari	100.000

Rokok	-	-	3 hari	200.000
JUMLAH				**6.300.000**

Total keseluruhan dana produksi Rp.22.915.000

BAB IV

KARYA KREATIF DAN PEMBAHASAN

4.1 Proses pembuatan karya kreatif

Tabel 04. Proses pembuatan karya kreatif

WAKTU	KEGIATAN	TEMPAT	KETERANGAN
27 September 2018 Jam 16.00	Diskusi pertama, pembentukan tim kerja	Kopilot Cafe	Tim Inti
03 Oktober 2018 Jam 16.00	Bedah naskah	Ivy Coffee	Tim Inti
12 Oktober 2018 Kondisional	Konsultasi naskah	Mas Seno	Tim Inti
24 Oktober 2018 Jam 17.00	Bedah naskah , desain logo	Gimbo Coffee	Tim Inti
28 Oktober 2018 Kondisional	Konsultasi naskah dengan dosen	Rumah Pius Rino P	Tim Inti

31 Oktober 2018 Jam 19.00	Bedah naskah, revisi logo, desain kaos	Bjong Cafe	Tim Inti
20 November 2018 Jam 16.00	Revisi Logo, Rincian Proposal, revisi desain baju	Kedai OAK	Tim Inti
24 November 2018 Kondisional	*Fix* logo, *fix* desain kaos, Revisi proposal, menetukan survey lokasi	Rumah Nabilla	Tim Inti
09 Januari 2019 Kondisional	Konsultasi naskah dengan dosen	Rumah Pius Rino P	Tim Inti
15 Januari 2019 Kondisional	Konsultasi naskah	Mas Seno	Tim Inti
09 Februari 2019 Jam 10.00	Survey lokasi sungai	Kumpul kontrakan gibat	Tim Inti

11 Februari 2019 Jam 19.00	Menentukan talent,menentukan crew, menentukan survey lokasi, bedah naskah	Coffee Note	Tim Inti
16 Februari 2019 Jam 10.00	Survey lokasi sungai	Selopamioro	Tim Inti
18 Februari 2019 Kondisional	Konsultasi dengan dosen	Rumah Pius Rino P	Tim Inti
21 Februari 2019 Kondisional	Konsultasi dengan dosen	Rumah Hanif Zuhana R	Tim Inti
25 Februari 2019 Jam 10.00	Survey lokasi rumah	Kaliurang	Tim Inti
26 Februari 2019 Jam 19.00	Menentukan tanggal produksi, Ganti nama Ph, *fix* crew produksi, penentuan lokasi produksi, mencari talent	Warung Tubruk	Tim Inti

03 Maret 2019 Jam 19.00	Rapat All crew pertama, bedah naskah	Kampus Stikom	All crew
04 Maret 2019 Jam 15.00	Casting Talent “Ifan”	Taman Kuliner	-Produser Sutradara -Astrada 2
05 Maret 2019 Jam 16.00	Casting Talent “Zulhan”	TBY	-Produser Sutradara -Astrada 2
08 Maret 2019 Jam 19.00	Casting Talent Ifan dan Rani	Kampus STIKOM	-Produser Sutradara -Astrada 2
11 Maret Jam 19.00	Budgeting, mencari talent	Goedang	All crew
14 Maret 2019 Jam 19.00	Budgeting per divisi (inti), mencari talent	Warkop DIY	Tim Inti
17 Maret 2019 Jam 16.00	Reading semua talent	Kampus Stikom	-Produser Sutradara -Astrada 2

			Wardrobe -Make up
18 Maret 2019 Jam 10.00	Survey lokasi rumah	Jalan Damai, Jl Gedong Kiwo	Tim Inti
20 Maret 2019 Jam 14.00	Survey lokasi rumah	Lempongsari dan selopamioro	-Produser Sutradara -Astrada 1 -DOP -Lighting -Audio
21 Maret 2019 Jam 19.00	*Fix* lokasi sungai dan rumah, merinci kebutuhan per chief	Warkop DIY	Per chief
25 Maret 2019 Jam 16.00	Reading talent Zulhan	TBY	-Produser Sutradara
29 Maret 2019 Jam 19.00	Budgeting detail	Goedang	All crew

31 Maret 2019 Jam 16.00	Reading talent	Kampus Stikom	-Produser Sutradara -Astrada 2
02 April 2019 Kondisional	Photo Story	Rumah Palagan	

Laporan Paska Produksi

TANGGAL	KEGIATAN
12April-23 Juni 2019	Editing Offline
25Juni-30 Juni 2019	Leveling dan Ambience
02-05 Juli 2019	Picture locked
11-14 Juli 2019	Color Grading
20-26 Juli 2019	Revisi Color Grading
28 Juli-04 Agustus	Mixing, credit title, bumper
08-16 Agustus	Scoring

4.2 Pembahasan Peran *Director of photography* pada film "MERANYAU"

Sebagai seorang DoP/*Director of photography* di film "MERANYAU" tentunya harus memiliki pengetahuan tentang jenis-jenis kamera, lensa, dan alat-alat pendukung lainnya, serta paham tentang teknik penggunaannya agar bisa memaksimalkan alat yang dibawa oleh *Director of photography* . Seorang DoP menciptakan kesan/rasa yang tepat, suasana dan gaya visual pada setiap *shot* dan *angle* yang membangkitkan emosi sesuai keinginan sutradara. Selain itu juga DoP bertanggung jawab atas segala aspek visual seperti saat menentukan *framing* dan pergerakan kamera.

Untuk membangun konsep visual dalam film "MERANYAU" ini DoP melakukan beberapa tahapan untuk menciptakan konsep *visual* yang diinginkan oleh sutradara di dalam film "MERANYAU" ini. Tahapan yang dilakukan terdiri dari pra produksi, produksi, hingga paska produksi. Dimulai dari, menerima treatmen dari sutradara, menerima penjelasan dan arahan mengenai konsep penyutradaraan pada aspek visual dari sutradara, membangun konsep visual, mempersiapkan segala alat yang dibutuhkan untuk proses produksi, melakukan pengambilan peran dan gambar, dan memberikan arahan kepada colourist untuk *mood* warna pada film ini. Pencahayan dalam film ini dibuat lebih kearah natural. Berikut adalah tahapan-tahapan produksi film "MERANYAU" :

4.2.1 Tahapan Pra Produksi film "MERANYAU"

Tahap ini adalah tahap dimana *Director of photography*/ DoP mempersiapkan segala sesuatunya sebelum tahapan produksi. Tahap ini dimulai ketika menerima treatment dari sutradara tentang penjelasan dan arahan mengenai pencapaian dari segi aspek visual yang diinginkan sutradara, membangun konsep visual, dan mempersiapkan segala alat yang dibutuhkan

untuk tahap produksi. Hal ini dilakukan untuk mempersiapakan segala sesuatunya agar matang ketika di tahap produksi.

Berikut adalah tahap-tahap yang dilakukan DoP saat pra produksi :

1. **Analisis naskah dan konsep visual dengan sutradara**

   Sutradara menjelaskan dan memberikan arahan mengenai konsep penyutradaraan pada aspek visual yang diinginkan untuk film "MERANYAU" kepada DoP. DoP mencoba memahami maksud dan tujuan sutradara mengenai konsep visual yang diinginkan yang bertujuan untuk memahami visi sutradara secara mendalam tentang film "MERANYAU" dan juga untuk menyatukan pikiran supaya mendapatkan hasil yang diinginkan ketika film ini selesai dibuat.

2. **Konsultasi visual**

   a. Konsultasi visual yang pertama pada tanggal 18 februari 2019 bersama dosen pembimbing (Pius Rino Pungkiawan M.Sn) melakuan diskusi konsep visual yang akan dibuat untuk film ini dan mas Pius berpesan agar penyampaian visual dalam film ini jangan sampai ada yang miss/gagal sehinggan penyampaian pesan di dalam film akan lebih dapat tersampaikan ke penonton.

Gambar 49, Foto bersama mas Pius Rino Pungkiawan M.Sn.
Sumber : Dokumentasi

b. Konsultasi visual yang kedua pada tanggal 01 Maret 2019 bersama dosen pembimbing mas Pius Rino Pungkiawan, M.Sn. Konsultasi ini dilakukan setelah *shot list* dibuat. Pada konsultasi ini DoP menjelaskan tentang maksud dan tujuan *shot* yang yang dieksekusi nantinya kepada mas Pius. Di sesi diskusi ini mas Pius memberikan pesan bahwa pada eksekusi nantinya sebagai DoP adalah orang yang pertama kali merasakan *mood* pada *shot* itu apakah pesan dalam di *shot* itu akan tersampaikan atau tidaknya tergantung eksekusinya pada tahap produksi.

3. Hunting lokasi

a. Pencarian lokasi

Perncarian yang harus sesuai dengan wujud nyata dari lokasi yang berada di naskah, lokasi pertama yang dicari yaitu rumah memilik teras cukup luas. Kemudian lokasi berikutnya mencari sebuah sungai yang masih mempertahankan kondisi sekitarnya penuh dengan pepohonan hijau.

Gambar 50. Pencarian lokasi rumah
Sumber : Dokumentasi

Gambar 51, Pencarian lokasi sungai dan hutan
Sumber : Dokumentasi

b. Cek Lokasi

Cek lokasi dilakukan saat sudah ada kesepakan produksi. Tujuan hunting lokasi ini adalah untuk riset lokasi dengan melibatkan beberapa kru, dan yang wajib hadir adalah sutradara, DoP, penata artistic, dan penata lampu karena untuk mencapai kesepakatan bersama mengenai set lokasi dan mengenai aspek visual untuk film "MERANYAU".

Gambar 52. Diskusi di lokasi yang sudah di tetapkan
Sumber : dokumentasi

4. Membuat dan memahami *shot list*

Dalam pembuatan sebuah film, baik itu film pendek maupun panjang, setelah penyusunan naskah, biasanya selanjutnya adalah mengatur rancangan akhir ke dalam daftar tabel yang jelas dan ringkas atau

dinamakan *Shot List*. *Shot List* adalah daftar dari semua *shot* yang ingin disertakan dalam film. Pada dasarnya itu adalah checklist diisi dengan rincian menit yang akan membuat pembuatan film lebih efisien.

DoP membuat *shot list* untuk mempermudah pembuatan film sehingga pada saat produksi nanti bisa lebih efisien dalam pengeksekusiannya serta mempermudah saat breakdown naskah nantinya dan jadi kita akan menggunakan equipment apa saja nantinya saat proses produksi.

Tabel 05. *Shotlist* Film "Meranyau"

***SHOT*LIST**									
JUDUL FILM :		**MERANYAU**						**DATE :**	
SUTRADARA :		**RIASHADA**						**PAGE____OF____**	
DOP :		**HARUN REEZA NUGROHO**							
No	***Scene***	***Shot***	**Type *Shot***	**Subject**	**Lensa**	***ANGLE***	**Descripti**	**Keterangan**	**MOVEMENT**
1	1	1	LS	RUMAH	24mm	High	Suasana rumah sehabis yasinan		Still
2	2	1	MS	RANI dan IFAN	35mm	Eye Level	Rani menghampiri Ifan		Still
3		2	MCU	RANI	35mm	Low	Rani memanggil Ifan		Handheld
4		3	OSS	IFAN	35m	Eye	Ifan		Handhe

					m	Level	menoleh kearah Rani		ld
5		4	MS	RANI dan IFAN	35mm	Eye Level	Rani duduk disamping Ifan	sama kayak *shot* 1	Handheld
6		5	CU	RANI	50mm	Low	Rani berbica ke Ifan "Ifan udah ya…"		Handheld
7		6	MCU	RANI dan IFAN	35mm	Eye Level	Rani mengusap rambut ifan dan berkata " mama beresin"		Handheld
8		7	CUTAWAY						
9		8	MS	RANI dan IFAN	35mm	Eye Level	Rani meninggalkan Ifan	framing sama kayak *shot* 1	Still
10		9	LS	IFAN	50mm	Eye Level	Ifan melihat ke arah pintu	dari pintu	Handheld
11		10	MS	IFAN	35mm	Eye Level	Ifan membaringkan badannya	sama kayak *shot* 8	Still
12		11	ECU	IFAN	50mm	Eye Level	Air mata Ifan menetes		Handheld
13	3	1	MCU	ZULHAN	35mm	Eye Level	Zulhan sedaang bershala		Still

							wat		
14		2	LS	ZUlHAN dan IFAN	35mm	Eye Level	Zulhan sedang bershalawat disamping Ifan yang sedang tertidur		Still
15		3	CU	ZULHAN	50mm	Low	Zulhan tersenyum tipis		Still
16		4	MS	IFAN	35mm	Eye Level	Ifan sedang tertidur		Handheld
17		5	MS	ZULHAN	35mm	Eye Level	Zulhan pergi meninggalkan cucunya	dari jendela	Still
18	4	1	MS	IFAN	35mm	Low	Ifan berlari	badannya saja menabrak daun	Handheld
19		2	LS	IFAN	24mm	Low	Ifan berlari		Handheld
20		3	CU	IFAN	35mm	Low	kaki ifan sedang berlari		Handheld
21	5	1	MLS	ZULHAN dan RANI	35mm	Eye Level	Zulhan keluar kamar dan Rani sedang terburu-buru		Handheld
22		2	MS	RANI	35mm	Eye Level	Rani berbicara "bah makan dulu…"		Handheld

23		3	MLS	ZULHAN	35mm	Eye Level	Zulhan duduk di meja makan		Still
24		4	MCU	RANI	50mm	Eye Level	Rani "kada sawat bah…"		Handheld
25		5	MS	ZULHAN dan RANI	35mm	Eye Level	Rani menghampiri Zulhan		Still
26		6	CU	ZULHAN dan RANI	50mm	Eye Level	Zulhan menahan tangan Rani		Handheld
27		7	CU	ZULHAN	50mm	Eye Level	Zulhan berkata "jangan makan dahulu …"		Handheld
28		8	OSS	RANI	35mm	Low	Rani berkata " pandiran abah ae…."		Handheld
29		9	MS	ZULHAN dan RANI	35mm	Eye Level	Rani mengmambil roti	Framing sama kayak *shot* 5	Still
30		10	CU	RANI	50mm	Eye Level	RanI mengambil roti		Handheld
31		11	MS	ZULHAN dan RANI	35mm	Eye Level	Rani pergi meninggalkan Zulhan	Sama kayak *shot* 9	Still
32		12	MS	ZULHAN	35mm	Eye Level	Zulhan membaca koran		Still
3		13	CU	KORAN	50m	Eye	KORA		Handhe

3					m	Level	N		ld
34		14	MCU	ZULHAN	50mm	Eye Level	TAKDIR TAKDIR		Handheld
35	6	1	MLS	RANI dan LELA	24mm	Eye Level	Rani keluar rumah dan bertemu Lela		Still
36		2	MCU	LELA	35MM	Eye Level	Lela berkata " Turut begawi …."		Handheld
37		3	MS	RANI dan LELA	35MM	Eye Level	Rani " hiih nih la…."		Still
38		4	MCU	RANI	35MM	Eye Level	Rani melihat jam karena terburu-buru		Handheld
39		5	CU	LELA	35MM	Eye Level	Lela " Dasar ojek…."		Handheld
40		6	LS	RANI,LELA,dan IPUL	24MM	Eye Level	Ipul datang		Still
41		7	MCU	IPUL	35MM	Eye Level	Ipul " pagi mba rani…."		Handheld
42		8	MS	RANI dan LELA	35MM	Eye Level	Lela menyambar perkatan Ipul " kada pul…"		Handheld
4		9	MCU	IPUL	35M	Eye	Ipul "		Handhe

3					M	Level	apasih la…"		ld
44		10	MLS	RANI,LELA,dan IPUL	24MM	Eye Level	Rani memotong " sudah-sudah…."		Handheld
45		11	CU	RANI	50MM	Eye Level	Rani memakai helm		Handheld
46		12	MS	RANI dan IPUL	35MM	Eye Level	Rani siap berangkat dengan Ipul " dadah Lela…"		Handheld
47		13	MCU	LELA	50MM	Eye Level	"Woo dasar warik"	Slide ke kanan	Handheld
48		14	MCU	IPUL	50MM	Eye Level	" eh, apa kamu …"	Slide dari kiri-slide ke kiri	Handheld
49		15	MCU	RANI	50MM	Eye Level	" ayo lakasi bah"	Slide dari kanan-slide ke kiri	Handheld
50		16	MCU	LELA	50MM	Eye Level	"eh apa jar kam…"	Slide dari kanan-slide kanan	Handheld
51		17	MCU	IPUL	50MM	Eye Level	"Gudel"	Slide dari kiri-slide ke kiri	Handheld
52		18	MCU	RANI	50MM	Eye Level	Rani bingung	Slide dari kanan-slide ke	Handheld

								kiri	
53		19	MCU	LELA	50MM	Eye Level	"Hali"	Slide dari kanan-slide ke kanan	Handheld
54		20	MCU	IPUL	50MM	Eye Level	"Cindil"	Slide dar kiri-slide ke kiri	Handheld
55		21	MCU	LELA	50MM	Eye Level	"tahi"	Slide dari kanan-slide ke kanan	Handheld
56		22	MCU	IPUL	50MM	Eye Level	"Prengus"	Slide dari kiri-balik slide ke kiri	Handheld
57		23	MCU	LELA	50MM	Eye Level	Lela menciu m badanny a dan "IKAM …"	Slide dari kanan	Handheld
58		24	CU	RANI	50MM	Eye Level	"Lela, udah…."		Handheld
59		25	LS	RANI,LELA,dan IPUL	24MM	Eye Level	Lela masuk ke rumah Rani dan Ipul berangkattt		Still
60		26	MS	IPUL	50MM	Eye Level	Ipul fokus menged arai	Motor	Follow
61	7	1	EXT	SUASANA	24/35M				

					M				
62		2	MLS	IFAN	35MM	High	Ifan keluar dari kamar	*SHOT* A	Still
63		3	OSS	ZULHAN dan LELA	35MM	Low	Ifan melihat kakek dan Lela	OSS darI Ifan	Handheld
64		4	MS	IFAN	35MM	Eye Level	Ifan menghampiri kakek		Still
65	8	1	MLS	ZULHAN,LELA dan IFAN	35MM	Eye Level	"Eh cucu kai sudah bangun"		Still
66		2	MCU	IFAN	50MM	Eye Level	Muka Ifan yang baru bangun dan diusap rambutnya		Handheld
67		3	MLS	ZULHAN,LELA dan IFAN	35MM	Eye Level	Zulhan " Lela mulsi wahini …." Lela " iya pak siap…"	Sama kayak *shot* 1	Still
68		4	OSS	ZULHAN	50MM	Low	"Kakek berangkat kerja dulu…."		Handheld
69		5	CU	IFAN	50MM	Eye Level	"IYA KAI…"		Handheld
70		6	LS	ZULHAN,LELA dan IFAN	24MM	Eye Level	Kakek meninggalkan	*SHOT* B	Still

							Ifan….		
71		7	MS	LELA	35MM	Low	Lela "Ifan mau…."		Handheld
72		8	MCU	IFAN	35MM	Eye Level	Ifan " Iya mbak"		Still
73		9	MS	LELA	35MM	Low	Lela " Dimana unjunan …."		Handheld
74		10	MCU	IFAN	35MM	Eye Level	Ifan " Bisa kah mba"		Still
75		11	MS	LELA	35MM	Low	Lela " nyata ae…."		Handheld
76		12	MS	IFAN	35MM	Eye Level	Ifan "Ada di dekat dapur mba" Lela masuk rumah		Still
77		13	MS	LELA	35MM	Low	Lela keluar dari dalaman di depan pintu		Handheld
78		14	MCU	IFAN	35MM	Eye Level	Ifan " Jar kai hari…"		Still
79		15	MLS	LELA dan IFAN	35MM	Low	Lela " menJun dimana.." Ifan "di sungai …"		Still
80		16	MCU	LELA	35MM	Low	Lela " Oh mba		Handheld

							tahu itu…."		
81		17	MS	IFAN	35MM	Eye Level	Ifan tetap duduk	*SHOT* C	Still
82	9	1	FS	IFAN	35MM	Low	IFAN BERLARI	BELAKANG	Follow
83		2	MLS	IFAN	35/24MM	Low	IFAN TERJATUH	BAWAH BLOCKINGAN	Still
84	10	1	EXT	RUMAH	24MM		Suasana rumah malam hari		Still
85		2	CU	ZULHAN	50MM	Eye Level	Tangan Zulhan mencolek sambal		Handheld
86		3	MS	ZULHAN,RANI,IFAN	35MM	Eye Level	Suasana dapur dan mereka sedang makan	dari tengah	Still
87		4	MCU	ZULHAN	35MM	Eye Level	Zulhan " banyaki makannya…."		Still
88		5	MS	ZULHAN,RANI,IFAN	35MM	Eye Level	Zulhan menyodorkan nasi, Ifan " sudah…"	*shot* ayo main	Still
89		6	OSS	ZULHAN	35MM	Eye Level	Zulhan " kai sudah lawas…."		Handheld

90		7	MCU	IFAN	50MM	Eye Level	Ekspresi Ifan yang antusias		Handheld
91		8	OSS	ZULHAN	35MM	Eye Level	Zulhan " mudahan kena pas…."		Handheld
92		9	MS	ZULHAN,RANI,IFAN	35MM	Eye Level	Ifan " iya kek…" Rani "dah sana…"	Sama kayak *shot* 3	Still
93		10	CU	GELAS	50MM	Eye Level	Zulhan menuang air ke gelas		Handheld
94		11	OSS	ZULHAN	35MM	Eye Level	Zulhan "ada apa lagi"		Handheld
95		12	MS	RANI	35MM	Eye Level	Rani " pian kan sudah tua"		Handheld
96		13	MS	ZULHAN,RANI	35MM	Eye Level	Zulhan " APA? Di rumah …"		Still
97		14	MCU	RANI	35MM	Eye Level	Rani " gaji ulun cukup… "		Handheld
98		15	OSS	ZULHAN	35MM	Eye Level	Zulhan " nominal terus…"		Handheld
99		16	MS	ZULHAN,RANI	35MM	Eye Level	Zulham " sebelum kam…"	Sama kayak *shot* 13	Still

							Rani "iya…"		
100		17	OSS	ZULHAN	35MM	Eye Level	Zulhan " wah ini…."		Handheld
101		18	MCU	RANI	50MM	Eye Level	Rani terdiam		Handheld
102		19	OSS	ZULHAN	35MM	Eye Level	Zulhan "jawab …"		Handheld
103		20	MCU	RANI	50MM	Eye Level	Rani masih terdiam		Handheld
104		21	MS	ZULHAN	35MM	Eye Level	Zulhan " Rani…" Menghentak meja "Jawab"		Still
105		22	MCU	RANI	50MM	Eye Level	Rani mengangkat kepala "maaf pak maaf…."		Handheld
106		23	MS	ZULHAN	35MM	Eye Level	Zulhan "HAHAHA…."		Still
107		24	OSS	RANI	35MM	Eye Level	Rani " Inggih pak…"		Handheld
108		25	MCU	ZULHAN	35MM	Eye Level	Zulhan " Iya abah tua…"		Handheld
109		26	CU	RANI	35MM	Eye Level	Rani terdiam		Handheld
11		27	MLS	ZULHAN,RANI	35MM	Eye Lev	Zulhan berdiri		Still

0						el	dan " aku kada pensiun …"		
111		28	MCU	RANI	50MM	Eye Level	Ekspresi rani		Handheld
112		29	POV	ZULHAN	50MM	Low	Zulhan " Bapak bingung …"		Handheld
113		30	OSS	RANI	50MM	High	Ekspresi Rani		Handheld
114		31	POV	ZULHAN	50MM	Low	Zulhan " sudah lawas… " Dan " banyak kisah… "		Handheld
115		32	MCU	RANI	35MM	Eye Level	Rani sedih dan Zulhan melewatinya		Still
116	10A	1	LS	RANI,IFAN	35MM	Eye Level	Rani sedih		Still
117		2	CU	RANI	50MM	Low	Rani sedih	Tambah OSS kalo bisa	Handheld
118		3	MS	RANI,IFAN	35MM	Eye Level	Rani menciu m Ifan		Still
119	11	EXT	LS	SUASANA	24MM				Handheld
120		1	CU	DAUN/BUNGA	50MM	Eye Level	"Mba Lela"		Handheld
1		2	MS	IFAN	35M	Hig	Ifan		Handhe

21					M	h	menyodorkan baju " gosokin baju…"		ld
122		3	MS	LELA,IFAN	35MM	Eye Level	Lela"iya sini…." Ifan "handak ifan pakai…"		Handheld
123		4	MS	LELA	35MM	Low	Lela " semangat banar…"		Handheld
124		5	MS	IFAN	35MM	High	Ifan " ayo mba…"		Handheld
125		6	MCU	LELA	35MM	Low	Lela"Iya-iya sini…"		Handheld
126		7	MS	LELA, IFAN	35MM	Eye Level	Lela menggosok "loh fan…" Ifan "eh iya kai"		Still
127	11A	1	MCU	ZULHAN	35MM	Eye Level	Zulhan " iya kenapa…"		Handheld
128		2	MS	ZULHAN,RULLY	35MM	Eye Level	Rully "saya kebetulan…" Zulhan "oh mari…"		Handheld
129	11(1)	1	MCU	LELA	35MM	Eye Level	Lela " Kada ah…."		Handheld

130		2	MS	LELA,IFAN	35MM	Eye Level	Ifan " itu siapa mba" Lela " kada tau…"		Still
131	11A (10	1	MCU	RULLY	35MM	Eye Level	Rully " enggak enggak …."		Handheld
132		2	MCU	ZULHAN	35MM	Eye Level	Zulhan "Oh tidak…. "		Handheld
133		3	MS	ZULHAN,RULLY	35MM	Eye Level	Rully " jam 7…" dll	Sampe selesai	Handheld
134	12	1	MLS	ZULHAN,LELA dan IFAN	24MM	Eye Level	Ifan menyambut Zulhan " Kai…" Zulhan " isuk pina…"		Handheld
135		2	MCU	IFAN	35MM	High	Ifan " kenapa kai"		Handheld
136		3	MCU	LELA	35MM	Eye Level	Ekspresi Lela		Handheld
137		4	MCU	ZULHAN	35MM	Low	Zulhan " kai ada gawean …"		Handheld
138		5	MCU	IFAN	35MM	Eye Level	Ifan " Bah Jar…"		Handheld
139		6	MLS	ZULHAN,LELA dan IFAN	24MM	Eye Level	Zulhan" Jadi ja…" zulhan		Handheld

							meninggalkan dan lela menghapiri		
140		7	MCU	LELA	35MM	Low	Lela " Sudah kadausah"		Handheld
141	13	1	MCU	IFAN	35MM	Eye Level	Ifan berlari	samping	Handheld
142		2	MLS	IFAN	35MM	Eye Level	Ifan berteriak	mundur ke kanan	Handheld
143		3	MS	IFAN	35MM	Eye Level	Ifan bingung	maju dri kiri	Handheld
144		4	LS	IFAN	35MM	Eye Level	Ifan teriak		Handheld
145		5	CU	IFAN	35MM	Eye Level	Ifan bingung	Mundur ke kiri	Handheld
146		6	MS	IFAN	35MM	Eye Level	Ifan teriak dengan lepas	Maju sampe cu	Handheld
147	14	1	ECU	ZULHAN	50MM	Eye Level	Zulhan bangun		Handheld
148		2	MS	RANI	35MM	Eye Level	Rani sedang menyiapkan makanan		Handheld
149		3	MLS	ZULHAN	35MM	Eye Level	Zulhan " astagfirullah…"		Handheld
150		4	MCU	RANI	35MM	Eye Level	Rani " ini minggu		Handheld

							loh bah…"		
151		5	MS	ZULHAN,RANI	35MM	Eye Level	Zulhan" iya minggu ini…" zulhan pergi rani mngejar		Handheld
152		6	MLS	ZULHAN,RANI	35MM	Eye Level	Zulhan masih siap-siap Rani masuk " di santap dulu.." Zulhan " sudah kada…"	CLOSING MAKANAN	Handheld
153		7	MCU	RANI	35MM	Eye Level	Rani " dirasai barang dulu.."		Handheld
154		8	MCU	ZULHAN	35MM	Eye Level	Zulhan " mitos aja itu…"		Handheld
155		9	MS	ZULHAN,RANI	35MM	Eye Level	Rani " Ulun telpon kan…" Zulhan keluar		Handheld
156	15	1	MLS	ZULHAN,LELA	35MM	Eye Level	Zulhan menabrak lela		Still
157		2	LS	ZULHAN,LELA,RANI	24MM	Eye Level	Zulhan pergi	*SHOT* B	Handheld
15		3	CU	ZULHAN	50MM	Eye Lev	zulhan menang		Handheld

8						el	kal ritual		
159		4	FS	RANI,LELA,IFAN	35MM	Eye Level	Ifan keluar dan ibunya menyuruh ifan sarapan		Still
160	16	1	CU	LELA	50MM	Eye Level	Nyalahin Radio	MONTAGE	
161		2	CU	LELA	50MM	Eye Level	Semprotin kispray		
162		3	MS	LELA	50MM	Eye Level	Nyanyi		
163		4	CU	LELA	50MM	Eye Level	Menggosok baju		
164		5	MS	LELA	50MM	Eye Level	Bernyanyi dan joget		
165		6	MCU	LELA	50MM	Eye Level	melipat baju		
166		7	MS	IFAN	35MM	Eye Level	IFAN MASUK RUANGAN		FOLLOW
167		8	MS	LELA,IFAN	35MM	Eye Level	Lela terkejut		Still
168		9	CU	RADIO	35MM	Eye Level	Mematikan radio		Handheld
169		10	MCU	IFAN	35MM	Eye Level	Ifan " Mba baju…"		Handheld
170		11	MCU	LELA	35MM	Low	Lela " oh ini ada		Handheld

							disini.."		
171		12	MCU	IFAN	35MM	Eye Level	Ifan " handak ifan…"		Handheld
172		13	MS	LELA	35MM	Low	Lela" hendak di pakai.." Ifan "iya mba…" Lela memberikan baju Ifan		Handheld
173	17	1	MLS	RANI,IFAN	35MM	Eye Level	Rani "kai sudah…"		Still
174		2	MS	IFAN	35MM	Eye Level	Ifan " balum ma"		Handheld
175		3	MS	RANI	35MM	Eye Level	Rani " ifan handak kamana "		Still
177		4	MCU	IFAN	35MM	Eye Level	Ifan " Ifan handak …"		Handheld
178		5	MCU	RANI	35MM	Eye Level	Rani terdiam		Handheld
179		6	MLS	RANI,IFAN	35MM	Eye Level	Ifan mening galkan Dapur	sama kayak *shot* 1	Still
180	18	1	MS	IFAN	35MM	Eye Level	Ifan duduk di teras		Still
18		2	CU	Pancingan	50MM			montage	

1									
182		3	MCU	IFAN	50MM	Eye Level	muka ifan	montage	
183		4	CU	IFAN	50MM	Eye Level	tangan ifan	montage	
184		5	MCU	IFAN	50MM	Eye Level	muka ifan	montage	
185		6	CU	IFAN	50MM	Eye Level	kaki ifan	montage	
186		7	MS	RANI	35MM	Low	Rani " nak mehadang…"		Handheld
187		8	MS	IFAN	35MM	Eye Level	Ifan menggeleng-geleng dan menunggu kakeknya	*SHOT* C	Still
188	19	1	MLS	IPUL	24MM	Low	Ipul datang ke rumah		Still
189		2	MLS	IFAN	35MM	Eye Level	Ifan duduk di teras		Still
190		3	MS	RANI,LELA	35MM	Eye Level	Rani dan lela keluar rumah Rani " la to*long* …" Rani " ya Allah pak.."		Handheld

191		4	MS	IFAN	35MM	Eye Level	Ifan tetap duduk diteras dan disinari lampu ambulance	*SHOT* C	Still
192	20	1	LS	RUMAH	24MM	High	Suasana rumah yang ramai karena yasinan		Still
193		2	MS	RULLY,KURIR	35MM	Eye Level	Kurir" bucket bungaya …" Rully " terima kasih… "		Handheld
194		3	MLS	RULLY,RANI	35MM	Eye Level	Rully " rani saya pamit… " Rani " iya mas terima …"		Still
195		4	MS	RULLY	35MM	Eye Level	Rully pamit kepada semuanya dan Ipul lewat " wooo modus"		Handheld
196		5	LS	RUMAH	24MM	High	SUASANA RUMAH	Sama kaya *scene* 1	Still

197	21	1	MS	IPUL	35MM	Eye Level	Ipul sedang memasukan kursi		Handheld
198		2	MLS	RANI	35MM	Eye Level	Lela sedang meberes kan sesuatu		Handheld
199		3	MS	LELA	35MM	Eye Level	Rani juga sedang member eskan sesuatu		Handheld
200		4	MS	RANI	35MM	Low	Rani sedang menaruh foto kakek di meja		Handheld
201		5	MLS	IPUL,IFAN	35MM	Eye Level	Ipul lewat di depan Ifan		Still
202		6	MS	LELA	35MM	Eye Level	Lela sedang menggulung karpet melihat Rani " ibu istirahat …"		Handheld
203		7	MCU	RANI	50MM	Eye Level	Rani sedang member eskan kapet "Tidak apa-apa.."		Handheld

204		8	MCU	LELA	50MM	Eye Level	Lela "TERIMA KASIH …"		Handheld
205		9	MCU	RANI	50MM	Eye Level	Rani " terima kasih sudah… "		Handheld
206		10	MS	RANI,LELA	35MM	Eye Level	Lela " pak zulhan …", rani " iya terima …" , lela mengangguk		Handheld
207		11	OSS	IFAN	50MM	Eye Level	Ifan duduk di sofa		Handheld
208		12	MS	RANI, IFAN	35MM	Eye Level	Sama kaya *scene* 2	Sama kaya *scene* 2	Sama *scene* 2
209		13	MCU	RANI	50MM	Low			
210		14	OSS	IFAN	50MM	High			
211		15	MS	RANI,IFAN	35MM	Eye Level			
212		16	CU	RANI	50MM	Low			
213		17	MCU	RANI,IFAN	50MM	Eye Level			
214		18	CUTAWAY						

215		19	MS	RANI,IFAN	35MM	Eye Level			
216		20	MS	IFAN	50MM	High			
217		21	MS	IFAN	35MM	Eye Level			
218		22	ECU	IFAN	50MM	Eye Level			
219	22	1	CU	BENDERA KUNING	50MM	Eye Level			Handheld
220		2	MS	BUCKET BUNGA	35MM	Eye Level			Handheld
221		3	CU	PANCINGAN	50MM	Eye Level			Handheld
222		4	MCU	ZULHAN	50MM	High	Wajah Zulhan sedang bershalawat		Handheld
223		5	MS	ZULHAN,IFAAN	35MM	Eye Level	Zulhan duduk disamping Ifan		Still
224		6	CU	ZULHAN	50MM	Low	Zulhan melhtat Ifan		Handheld
225		7	MS	IFAN	50MM	High	Ifan yang sedang tidur dan terbangun		Handheld
226		8	POV	ZULHAN	50MM	Low	kakek siap berangkat kerja		Handheld

227		9	MS	IFAN	35MM	Eye Level	Ifan "Kai tunggu kai…" dan bangun untuk mengejar kakekny a		Handheld
228		10	CU	IFAN	50MM	Eye Level	Ifan mengambil alat pancing		Handheld
229	23	1	LS	IFAN	24MM	Eye Level	IFAN BERLARI DANN BERTERIAK		Handheld
230		2	MLS	IFAN	35MM	Eye Level	IFAN BERLARI	DEPAN	Follow
231	24	1	MS	RANI	35MM	Eye Level	Rani yang panik memangi lela		Handheld
232		2	MLS	RANI,LELA,IPUL	24MM	Eye Level	Ipul pun datang masuk		Handheld
233		3	MCU	RANI	35MM	Low	Rani melihat pancngan		Handheld
234		4	CU	PANCINGAN	50MM	High	pancingan sudah tidak ada		Handheld
235		5	MLS	RANI,LELA,IPUL	24MM	Eye Level	Rani maenarik baju		Handheld

							lela dan ipul		
236	25	1	EXT	HUTAN	24MM	Eye Level	SUASANA HUTAN MLAM HARI		Still
237		2	MLS	IFAN	24MM	Low	Ifan berlari ke tepi sungai da berteiak		Handheld
238		3	LS	IFAN	85MM	High	Ifan berteriak di tepi sungai		Handheld
239		4	CU	IFAN	24MM	High	Ifan berbisik lalu berteriak		Handheld
240	26	1	LS	RANI ,LELA,IPUL	24MM	Low	Rani lela ipul sedang mencari Ifan		Handheld
241		2	MLS	RANI,LELA IPUL	35MM	Eye Level	Mencari Ifan	dari kiri ke kanan	Handheld
242		3	MS	RANI	35MM	EYE LEVEL	Mencari Ifan		Handheld
243		4	MCU	IPUL	35MM	EYE LEVEL	Mencari Ifan		Handheld
244		5	MCU	LELA	35MM	EYE LE	Mencari Ifan		Handheld

						VEL			
245		6	MLS	RANI,LELA,IPUL	24MM	Low	Mencari Ifan		Handheld
246		7	CU	RANI	35MM	Eye Level	Melihat Ifan		Handheld
247		8	OSS	IFAN	35MM	High	Melihat Ifan sedang menangis		Handheld
248	27	1	MCU	IFAN	35MM	High	Ifan sedang menangis dan berteriak		Handheld
249	28	1	MLS	RANI,LELA,IPUL	24MM	Low	Mereka terkejoet		Handheld
250		2	MS	RANI,IFAN	35MM	Eye Level	Rani mencoba menenangkan Ifan		Handheld
251		3	CU	RANI	35MM	Low	Rani "Ayo kita bulik lah…"		Handheld
252		4	CU	IFAN	35MM	High	Ekspresi Ifan		Handheld
253		5	MS	RANI,IFAN	35MM	Eye Level	Rani dan Ifan sedng sedih	BALIK KE *SHOT* 2	Handheld
254		6	CU	RANI	35MM	Eye Level	Rani "iklashkan ja ah…."		Handheld

255		7	MLS	RANI,IFAN	24MM	Eye Level	Rani dan Ifan		Still
256		8	MS	IPUL,LELA	35MM	Eye Level	Ipul dan Lela Terenyuh		Handheld
257	29	1	EXT	SUNGAI	24MM			PAGI	Still
258		2	MS	RUMAH	35MM	Eye Level	SUASANA RUMAH		Still
259		3	CU	FOTO	50MM		FOTO RANI WISUDA		Still
260		4	MLS	RANI,IFAN	35MM	Eye Level	RANI DAN IFAN SEDANG MAKAN		Still
261		5	CU	PIRING	50MM	Eye Level			Handheld
262		6	MS	RANI	35MM	Eye Level	Rani sedang makan		Still
263		7	MS	IFAN	35MM	Eye Level	Ifan " Kenyang…"		Handheld
264		8	MLS	RANI,IFAN	35MM	Eye Level	Rani " Yaudah sana …"		Handheld
265		9	CU	RANI	50MM	Eye Level	Piring		Handheld
266		10	MLS	IFAN	35MM	High	Ifan keluar dari dapur		Still

							dan melihat kearah luar		

a. *Scene* adalah untuk menandai *scene* berapa yang diambil
b. *Shot* untuk menandai *shot* berapa yang diambil dalam *scene* tersebut
c. *Type shot* yang dimaksud disini adalah *shot size* untuk menggambarkan sudut pandang dari mana memilih untuk mengambil gambar dan aspek subjek yang ingin diambil.
d. *Subject* disini dimaksudkan untuk mengetahui siapa atau apa yang akan diambil gambarnya
e. Lensa dimaksudkan untuk mengetahui lensa mana yang akan dipakai untuk *shot* yang akan diambil.
f. *Angle* yang dimaksud adalah level ketinggian posisi kamera.
g. *Description* dimaksudkan untuk mengetahui tindakan atau *action* dari *subject.*
h. Keterangan disini dimaksudkan jika ada keterangan tambahan untuk *shot* tertentu supaya DoP inga tapa yang akan diambilnya
i. Movement disini adalah untuk mengetahui pergerakan kamera apa yang akan diambil dalam *shot* tersebut

5. Penjabaran konsep visual

a. 03 Maret 2019 bersama semua divisi dalam film melakukan rapat bersama di kampus Stikom Yogyakarta, DoP menjelaskan tentang konsep visual yang akan digunakan dalam film “MERANYAU” dan memberikan beberapa contoh refrensi beberapa Teknik yang akan digunakan dalam di dalam film “MERANYAU”. Di diskusi kali ini DoP memberikan arahan tentang pencapaian *look* dan *mood* (mencakup warna, pencahayaan, karakter visual, komposisi

yang juga menghasilkan gerak) dengan menyertakan beberapa contohnya dari dalam film lain untuk dijadikan sebagai refrensi.

b. 03 April 2013 bersama divisi visual (mencakup divisi kamera dan *lighting*). Dalam diskusi kali ini DoP mendiskusikan tentang naskah , *shot list*, dan pencahayan agar pada tahap produksi nanti waktu yang digunakan lebih efisien.

6. Pemilihan alat

1. Kamera

a. DoP menggunakan kamera Sony a7s kamera *mirrorless* dengan sensor *full frame* 35 mm (35,6 x 23,8mm) yang bisa merekam gambar dari full HD hingga 4K dengan resolusi 12,2 MP. Disini DoP menggunakan fitur S-log untuk menampilkan detail gelap terang sehingga gambar yang dihasilkan akan lebih pucat dan lebih mudah untuk proses *colour grading* nantinya.

Gambar 52, kamera sony a7s
Sumber : www.sony.co.id

b. Dji phantom 3 pro

DoP menggunakan drone Dji Phantom 3 pro ini untuk mengambil beberapa stok aerial *shot* untuk kebutuhan film “MERANYAU”. Drone ini dipilih karena bisa merekam full HD (1920x1080) dengan 60 fps dan sensor 12MP.

Gambar 54, Dji Phantom 3 Pro

Sumber : www.dji.com

2. Lensa

   a. Samyang 24mm F1.4 ED AS UMC for Sony

      Alasan menggunakan lensa ini adalah karena lensa ini dirancang untuk pembuatan film dan video dengan focal length 24mm f 1,4 dan juga dengan manual focus sehingga lebih mudah untuk mengatur focus dalam pembuatan film.

Gambar 54, lensa Samyang 24mm F1.4 ED AS UMC for Sony
Sumber : www.samy*angle*nsglobal.com

   b. Samyang 35mm T1.5 AS UMC for Sony

      DoP menggunakan lensa ini karena memiliki focal length 35mm T 1.5 karena lensa ini cocok untuk pengambilan gambar pada *shot size medium shot* dan juga karena lensa diperuntukan untuk pembuatan film dan video sehingga lebih mudah mengatur lensa ini untuk keperluan shooting.

Gambar 55, lensa Samyang 35mm T1.5 AS UMC for Sony
Sumber : www.samy*angle*nsglobal.com

c. Samyang 50mm T1.5 AS UMC for Sony

Lensa dengan focal length 50mm T1.5 ini diperuntukan untuk pengambilan *shot-shot* yang lebih detail seperti Close-up.

Gambar 56. Lensa Samyang 50mm T1.5 AS UMC for Sony
Sumber : www.samy*angle*nsglobal.com

d. Samyang 85mm T1.5 AS UMC for Sony

Penggunaan lensa dengan focal length 85mm T1.5 ini untuk *shot* detail seperti extreme *close up*

Gambar 57. Lensa Samyang 85mm T1.5 AS UMC for Sony
Sumber : www.samy*angle*nsglobal.com.

e. Sony Vario-Tessar FE 24-70mm F4

Lensa ini dipilih untuk adegan berlari di dalam hutan karena menggunakan dji ronin sebagai stabilizer maka auto focus di lensa ini diperlukan untuk mengambil gambar dengan adegan yang bergerak.

Gambar 58. Sony Vario-Tessar FE 24-70mm F4
Sumber : www.sony.co.id

3. *Equipment* lainnya

a. Trpod E-Image EG04AS

Tripod ini dipilih guna untuk kepentingan stabilizer kamera. Mengapa DoP memilih tripod ini adalah karena stabilizernya yang stabil dan pergerakannya *soft* jika digunakan untuk teknik *panning* dan juga beratnya yang cukup ringan sehingga bisa memudahkan bergerak setiap selesai *shot* dan akan pindah ke *shot* berikutnya,

Gambar 59, Tripod E-image EG04AS
Sumber : www.infofotografi.com

b. Shoulder rig Fotga DP3000

Alasan memilih shoulder rig ini sebagai alat untuk stabilizer adalah karena dengan menggunakanrig gerakan yang dihasilkan akan lebih natural. Juga karena rig ini satu paket dengan follow focus jadi memudahkan asisten cameramen untuk memfokuskan setiap *shot*nya dan juga matte boxnya yang berguna untuk menghalangi cahaya langsung kearah lensa.

Gambar 60, Shoulder rig Fotga DP3000
Sumber : www.infofotografi.com

c. Dji Ronin M

Alasan DoP menggunakan Dji Ronin ini karena diperlukannya *shot* untuk *movement* yang pergerakannya sangat *soft* untuk adegan di hutan ketika ifan berlari mencari kakeknya di dalam hutan maka DoP memilih ini untuk stabilizernya.

Gambar 61, Dji Ronin M
Sumber: www.dji.com

d. Monitor lilliput a7s 7*inch*

Monitor ini dipilih sebagai alat bantu asisten kameramen untuk melihat subjek untuk kepentingan fokus kamera ke subjek.

Gambar 62, monitor Lilliput a7s
Sumber : www.infofotografi.com

e. Memory card San Disk Extreme pro 64gb

Memori ini dipilih karena penyimpannya yang besar 64gb dan juga kecepatan membaca dan mengirim datanya transfer data hingga 95MB per detik.

Gambar 63, San Disk extreme pro SDXC 64gb
Sumber : www.infofotografi.com

7. *Final cheking*

Tahap akhir pra produksi dimana DoP memeriksa dan memastikan kesiapan semua divisi khusunya divisi visual, rapat ini membahas kesiapan untuk untuk prodsuksi nantinya dan juga memeriksa lagi apa saja hal-hal yang terlupakan agar memudahkan untuk proses produksi nanti.

Gambar 65, proses final checking
Sumber : dokumentasi

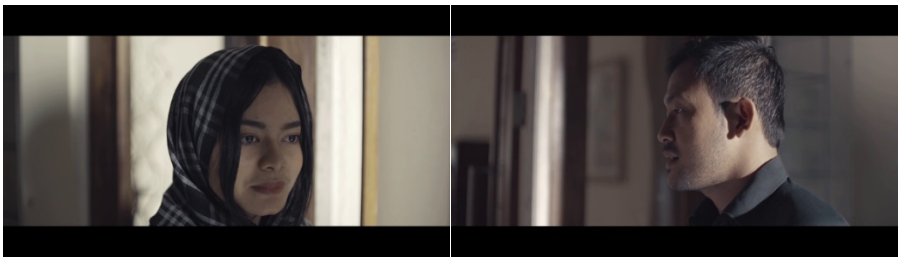
4.2.2 Produksi

Pada tahap produksi ini merupakan tahap penerapan teknik sinematografi pada produksi film “MERANYAU” dari rancangan bab-bab sebelumya pada pengambilan gambarnya antara lain framing, *angle* kamera,

shot size, dan komposisi. Empat hal tersebut merupakan elemen dasar yang menjadi acuan dalam pengambilan gambar film “MERANYAU” . Untuk hasil hasil implementasi teknik sinematografi akan dijabarkan sebagai berikut :

1. *Scene* 1

   Adegan pada *scene* 1 adalah rani yang sedang berbicara denga rully.



Gambar 66, *shot* 1 (kanan) dan *shot* 2 (kiri) *scene* 2
Sumber : dokumentasi

Kedua *shot* diatas menggunakan *angle* kamera objektif dengan *shot size close up* dan ketinggian kamera *eye level.* Dengan menggunakan komposisi *center*. Kedua *shot* diatas difungsikan memperkenalkan tokoh rani dan rully.

Pencahayaan pada *scene* ini dengan night for day dimana *key light* difungsikan selayaknya cahaya matahari yang menyinari. Karena pada pengambilan *scene* ini memiliki kendala di penjadwalan dan waktu, dimana harusnya *scene* outdoor diambil duluan pada pagi dan siang hari ini malah diambil mulai dari sore hari. Perubaahan mood warna terjadi pada *scene* ini dimana malam hari itu biasanya identik dengan warna biru ini diubah menjadi moodnya lebih ke warna oranye untuk menimbulkan kesan seperti sore hari.

2. *Scene* 2

   Adegan dimana ifan sedang duduk termenung sendirian karena sedih dan rani mencoba menghibur ifan.

a. *Shot* 1

Gambar 67. *Shot* 1 *scene* 2
Sumber : dokumentasi

Shot ini menggunakan *angle* kamera objektif dengan *shot size long shot* dan ketinggian kamera *eye level*dengan menggunakan komposisi *rule of third*. *Shot* dibuat untuk memperkenal sosok ifan dan memperlihatkan setting dan latar. .Pencahayaan pada *scene* ini dibuat seolah-olah cahaya matahari yang ke dalam rumah dengan menempatkan *key light* diluar rumah dan pemberian *fill light* dari arah berlawanan dari *key light* untuk pemberian kontras.

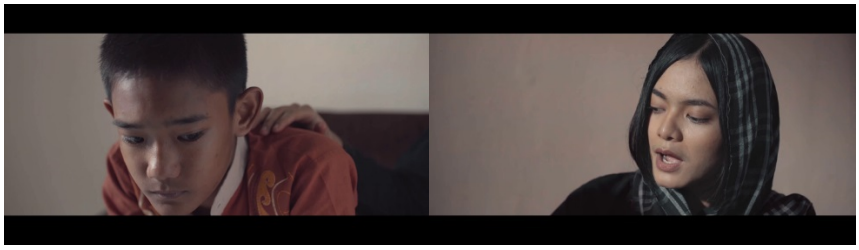
b. *Shot* 2 (*Master shot*)

Gambar 68. *Shot* 2 *scene* 2
Sumber : dokumentasi

Shot ini menggunakan *shot size medium shot* dengan *angle* kamera objektif serta ketinggian kamera berada di *eye level.* Komposisi pada *shot*

ini *rule of third*. *Shot* ini dibuat dengan tujuan untuk menggambarkan kedekatan antara ibu dan anaknya.

c. *Shot* 3 dan 4



Gambar 69. *Shot* 3 (kanan) dan 4 (kiri) *scene* 2
Sumber : dokumentasi

Shot 2 dan 3 dengan *shot size close up* dan *angle* kamera obektif serta ketinggian kamera *eye level.* Komposisi yang digunakan pada kedua *shot* ini *rule of third*. Yang dimaksudkan untuk memberikan penekan pada percakapan yang terjadi dianta mereka berdua.

d. *Shot* 5

Gambar 70. *Shot* 5 *scene* 2
Sumber : dokumentasi

Shot size long shot dengan ketinggian kamera *eye level*dan *angle* kamera objektif pada digunakan pada *shot* ini. Komposisi meggunakan *rule of third.* Tujuannya adalah untuk memberikan kesan kesepian di dalam frame.

e. *Shot* 6

Gambar 71. *Shot* 6 *scene* 2
Sumber : dokumentasi

Shot size long shot dengan ketinggian kamera *eye level*dan *angle* kamera objektif pada digunakan juga pada *shot* ini dengan penekanan yang dari *shot* sebelumnya namun dari sudut pandang yang berbeda. Masih menggunakan *eye level*sama maksudnya seperti *shot* sebelumnya.

f. *Shot* 7

Gambar 72. *Shot* 7 *scene* 2
Sumber : dokumentasi

Shot ini menggunakan *angle* kamera objektif dengan *shot size close up* dan ketinggian kamera *eye level.* Komposisi yang digunakan *rule of third*. Dengan tujuan untuk penekanan ekspresi kesedihan lewat mata ifan.

3. *Scene* 3

Ifan terlihat tertidur dengan nyenyak sesambil di shalawat oleh kakeknya (zulhan) yang sedang duduk di sampingnya.

a. *Shot* 1

Gambar 73. *Shot* 1 *scene* 3
Sumber : dokumentasi

Shot 1 ini menggunakan *angle* kamera *point of view* dengan *shot size bigclose up* dan ketinggian kamera *eye level.* Komposisi yang digunakan pada *shot* ini *rule of third. Shot* ini dibuat pengenalan tokoh baru (zulhan) di dalam film.

b. *Shot* 2

Gambar 74. *Shot* 2 *scene* 3
Sumber : dokumentasi

Shot ini menggunakan over the shoulder *shot* dengan *shot size medium close up* dan *angle* kamera *point of view* dan juga ketinggian kamera *point of view*.

c. *Shot* 3 (*Master shot*)

Gambar 75. *Shot* 3 *scene* 3
Sumber : dokumentasi

Shot ini menggunakan *angle* kamera objektif dengan *shot size long shot* dan ketinggian kamera *eye level.* Komposisi yang digunanakan pada *shot* ini *rule of third*. *Shot* digunakan untuk memberi informasi tambahan mengenai set dan latar adegan dalam *scene* ini. Pencahayaan pada *shot* ini menggunakan night for day dengan *side light* berada dari luar jendela untuk memberi logika seolah-olah itu adalah cahaya matahari yang masuk dan *fill light* utuk menambah kontras juga *back light* untuk memisahkan objek dengan *background.*

4. *Scene* 4

Terlihat dedaunan hijau bergoyang karna tersentuh IFAN yang sedang berlari serta dengan cepat kaki kecilnya yang berlari tanpa arah.

a. *Shot* 1

Gambar 76. *Shot* 1 *scene* 4
Sumber : dokumentasi

Extabilish *shot* untuk menggambarkan suasana di hutan. Pencahayaan pada *scene* ini natural menggunakan cahaya matahari tanpa menggunakan lampu.

b. *Shot* 2

Gambar 77, *shot scene* 4
Sumber : dokumentasi

Shot ini adalah *close up* daun yang difungsikan sebagai menjembatani dari *shot* 1 untuk masuk ke adegan di *shot* selanjutnya.

c. *Shot* 3

Gambar 78. *Shot* 3 *scene*
Sumber : dokumentasi

Shot menggunakan *shot size close up* dengan ketinggian kamera *eye level*dan *angle* kamera objektif serta menggunakan komposisi *center*. Tujuan dari shot ini adalah untuk memberikan clue siapa yang sedang berlari di hutan.

d. *Shot* 4

Gambar 79. *Shot* 4 *scene* 4
Sumber : dokumentasi

Shot ini diambil *close up* dengan ketinggian kamera *low angle* dan *angle* kamera objektif dengan kompisisi *center*. *Shot* ini dimaksudkan untuk memberi informasi ifan yang berlari tanpa arah di hutan.

5. *Scene* 5

Pagi hari, ketika ZULHAN keluar dari kamar tidur IFAN terlihat RANI sedang bersiap - siap untuk berangkat bekerja karna sedang terlambat.

a. *Shot* 1

Gambar 80. *Shot* 1 *scene* 5
Sumber : dokumentasi

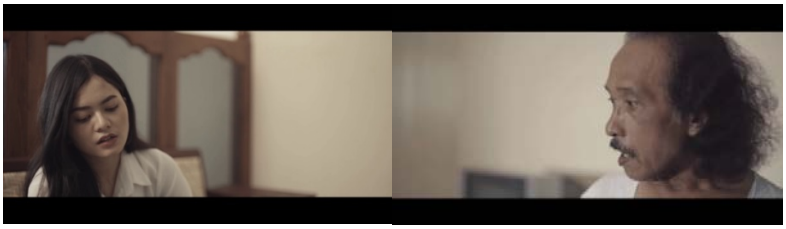
Shot ini diambil dimana difungsikan sebagai *shot* pengalihan untuk perpindahan *scene* dan menjelaskan *scene* 5 akan kembali ke adegan di rumah lagi.

b. *Shot* 2 (*Master Shot*)

Gambar 81. *Shot* 2 *scene* 5
Sumber : dokumentasi

Shot menggunakan *angle* kamera objektif dengan *shot size medium long shot* dengan *eye level.* Komposisi yang digunakan *rule of third*. *Shot* ini difungsikan untuk menjelaskan konflik singkat antara rani dan zulhan. Pencahayaan dalam *scene* ini dibuat dengan menggunakan *key light* dari arah depan rumah dan pemberian *fill light* dari kiri frame untuk memberikan kontras dan *back light* dari sebelah kanan frame untuk memberikan batas antara subjek dan *background.*

c. *Shot* 3 dan 4 (cover *shot* 2)



Gambar 82. *Shot* 3 dan 4 *scene*
Sumber : dokumentasi

Kedua *shot* diambil dengan *shot size close up* dan ketinggian *eye level*dengan *angle* kamera objektif. Komposisi yang digunakan *rule of third*. *Shot* ini difungsikan untuk mempertegas dialog antara mereka berdua dari *shot* sebelumnya.

d. *Shot* 5 (*master shot* 2)

Gambar 83. *Shot* 5 *scene* 5
Sumber : dokumentasi

Pada *shot* 5 ini menngunakan *medium shot* dengan *eye level* zulhan dan *angle* kamera objektif. Komposisi yang digunakan *center*. Dengan tujuan memberikan informasi bahwa zulhan memiliki kedudukan yang besar pada *shot* ini. Serta pemberian space pada area kiri frame dimaksudkan untuk memberikan kesan penolakan dari untuk rani. Pencahayaan pada *scene master shot* ini *key light* dari dari depan (front light) serta pemberian *top light* untuk menimbulkan kesan logika cahaya dari lampu atas di ruang makan ini serta *backlight* untuk memisahkan subjek dengan *background.*

e. *Shot* 6 (cover)

Gambar 84. *Shot* 6 *scene* 5

Sumber : dokumentasi

Untuk *shot* 6 ini *angle* kamera objektif dengan *shot size medium close up* dan ketinggian kamera *eye level.* Komposisi yang digunakan *rule of third. Shot* ini untuk menambah informasi untuk menekankan dialog yang diucapkan.

f. *Shot* 7

Gambar 85. *Shot scene* 5

Sumber : dokumentasi

Menggunakan *angle* kamera *point of view* dengan *shot size close up* dan ketinggian kamera *high angle*. Kompisi yang digunakan *rule of third*. *shot* difungsikan untuk memberi penekanan khusus terhadap berita yang dibaca.

6. *Scene* 6

Rani yang ingin berangkat kerja dijemput oleh ipul dan bertemu lela di depan rumah.

a. *Shot* 1

Gambar 86. *Shot* 1 *scene* 6
Sumber : dokumentasi

Shot ini menggunaka *angle* kamera objektif dengan *shot size medium shot* dengan *eye level.* Komposisi yang digunakan *rule of third*. Pada *shot* ini untuk menyampaikan informasi apa yang sedang mereka bicarakan.

b. *Shot* 2 (*master shot*)

Gambar 87. *Shot* 2 *scene* 6
Sumber : dokumentasi

Shot ini menggunakan *angle* kamera objektif dengan *shot size Long shot* dan ketinggian kamera *eye level*. Komposisi yang digunakan *rule of third*. *Shot* ini difungsikan untuk menambah informasi mengenai set dan latar serta untuk masuknya tokoh ipul. Untuk perncahayaan pada *scene* ini menggunakan *key light* dari arah sebelah kanan frame (fornt light) dan *back light* dari arah sebelah kiri untuk memisahkan subjek dari backround serta penambahan *fill light* untuk menambah kontras.

c. *Shot* 3

Gambar 88. *Shot* 3 *scene* 6
Sumber : dokumentasi

Shot 3 ini menggunakan *angle* kamera objektif dengan *shot size medium close up* dan ketinggian kamera *eye level*. Komposisi yang digunakan rule of third. Dengan pergerakan kamera handheld pan kanan dan kiri secara bergantian untuk menambah kesan dinamis dalam konflik kecil yang terjadi dalam adegan.

7. *Scene* 7

Ifan yang baru bangun tidur melihat kakeknya yang ingin berangkat bekerja

a. *Shot* 1(*footage*)

Gambar 89. *Shot* 1 *scene* 7
Sumber : dokumentasi

Shot (*close up*) ini dibuat dengan maksud sebagai *shot* untuk menjembatani adegan antara *scene* ini dengan *scene* sebelumnya.

b. *Shot* 2

Gambar 90. *Shot* 2 *scene* 7
Sumber : dokumentasi

Shot ini menggunakan *angle* kamera objektif diambil dengan *long shot* dan ketinggian kamera *eye level*. Komposisi yang digunakan *center*. Untuk memberi informasi tentang set,latar dan adegan yang dalam *scene* ini. Pencahayaan pada *scene* ini hanya pemberian *fill light* untuk menambah kontras dan *back light* untuk memisahkan subjek dengan *background.*

c. *Shot* 3

Gambar 91. *Shot* 3 *scene* 7
Sumber : dokumentasi

Shot menggunakan *angle* kamera *point of view* dan *shot size medium shot* dengan *eye level*dan posisi ifan yang berada berada di tengah frame dimaksudkan untuk memberi ifan point of interest lebih pada *shot* ini saat ia melihat kakeknya karena nanti *shot* ini akan diulang pada ending film.

d. *Shot* 4

Gambar 92. *Shot* 4 *scene* 7
Sumber : dokumentasi

Shot menggunakan *angle* kamera *point of view* ini diambil *medium shot* dengan *eye level*dengan memposisikan kakek dan lela di tengah untuk memberi informasi apa yang sedang dilihat ifan.

8. *Scene* 8

Kakek yang ingin berangkat kerja sedang mengobrol dengan lela dan ifan lalu menghampiri kakeknya.

a. *Shot* 1 (*Master shot*)

Gambar 93. *Shot* 1 *scene* 8
Sumber : dokumentasi

Shot 1 menggunakan *angle* kame objektif dan *shot size long shot* dengan *eye level*dengan posisi subjek di tengah frame untuk membuat poin of interest pada tengah frame.untuk memberikan informasi tentang set dan latar serta suasana. Pencahayaan ada *scene* ini masih sama pada *scene* sebelumnya yaitu *fill light* pada subjek dari arah samping (*side light*) untuk menambah kontras pada area subjek dan pemberian *back light* untk memisahkan subjek dengan *background.*

b. *Shot* 2 (cover)

Gambar 93. *Shot* 1 *scene* 8
Sumber : dokumentasi

Shot menggunakan *angle* kamera objektif dan *shot size medium shot* dengan *high angle*. Komposisi yang digunakan *center*. Yang ditujukan untuk memberi informasi pada dialog dan ekspresi ifan ketika diajak kakeknya memancing.

c. *Shot* 3,4, dan 5 (cover *shot*)

Gambar 94. *Shot* 3 (bawah), *Shot* 4 (atas kiri), *shot* 5 (atas kanan) *scene* 8
Sumber : dokumentasi

Shot 3,4, dan 5 diambil menggunakan *angle* kamera objekif dan *shot size medium close up* dengan *shot* 3 *eye level*ifan dan *shot* 4 dan dan 5 *low angle* hal ini dimaksudkan untuk memberi kesan atau arahan untuk memberi ifan porsi lebih dalam *scene* ini. Untuk ketiga *shot* diatas menggunakan komposisi *rule of third*.

9. *Scene* 9

Ifan berlari di dalam hutan untuk mencari kakeknya dan terjatuh.

a. *Shot* 1

Gambar 95. *Shot* 1 *scene* 9
Sumber : dokumentasi

Shot 1 adalah *shot* extabilish dari suasana hutan dimana untuk menjembatani *scene* ini dari *scene* sebelumnya untuk *scene* ini pencahayaan masih mengaandalkan cahaya matahari tapa bantuan lampu.

b. *Shot* 2

Gambar 96. *Shot* 2 *scene* 9
Sumber : dokumentasi

Shot menggunakan *angle* kamera objektif dan diambil *medium shot* dengan ketinggian kamera *eye level.* Posisi kamera dari belakang ifan yang sedang berlari dan menempatkan di tengah frame adalah untuk memberikan ifan sebagai point of interest pada adegan ini. Dan

pergerakan follow pada *shot* ini untuk menambah kesan ketegangan yang terjadi untuk *scene* ini.

c. *Shot* 3

Gambar 97. *Shot* 3 *scene* 9
Sumber : dokumentasi

Shot 3 menggunakan *angle* kamera objektif dengan *shot size long shot* dengan *low angle*. Komposisi yang digunakan *rule of third*. *Shot* ini untuk memberikan informasi apa yang terjadi terhadap ifan.

d. *Shot* 4

Gambar 98. *Shot* 4 *scene* 9
Sumber : dokumentasi

Shot 4 ini menggunakan *angle* kamera objektif diambil dengan *medium close up* dengan *low angle*. Komposisi yang digunakan *center*. *Shot* ini dimaksudkan untuk pemberian informasi apa yang sedang ifan lakukan di dalam hutan.

10. *Scene* 10

Berawal dari adegan makan bersama dan di tengah-tengah terjadi konflik antara rani dan zulhan.

a. *Shot* 1

Gambar 99. *Shot* 1 *scene* 10
Sumber : dokumentasi

Shot 1 menggunakan *angle* kamera objekif diambil dengan *close up* dan *high angle*. Komposisi yang digunakan *rule of third*. untuk menunjukan apa yang sedang mereka lakukan dan *shot* untuk menjembatani dari adegan sebelumnya. Pencahayaan pada *scene* ini *key light* yang berada di luar jendela dan pemberian *fill light* dari arah depan subjek (front light).

b. *Shot* 2

Gambar 100. *Shot* 2 *scene* 10
Sumber : dokumentasi

Shot ini mengguakan *angle* kamera objektif dengan *shot size Medium shot* dan ketinggian kamera *eye level*dengan komposisi *rule of third*. *Shot* ini memberi informasi tentang kedekatan kakek dan cucunya.

c. *Shot* 3

Gambar 101. *Shot* 3 *scene* 10
Sumber : dokumentasi

Shot ini mengguakan *angle* kamera objektif dengan *shot size Medium close up* dan ketinggian kamera *eye level*dengan komposisi *rule of third*. Untuk memberikan informasi tambahan dari rani

d. *Shot* 4

Gambar 102. *Shot* 4 *scene* 10
Sumber : dokumentasi

Shot ini mengguakan *angle* kamera objektif dengan *shot size Medium close up* dan ketinggian kamera *eye level*dengan komposisi *rule of third*. Untuk memberi informasi dari rani.

e. *Shot* 5

Gambar 103. *Shot* 5 *scene* 10
Sumber : dokumentasi

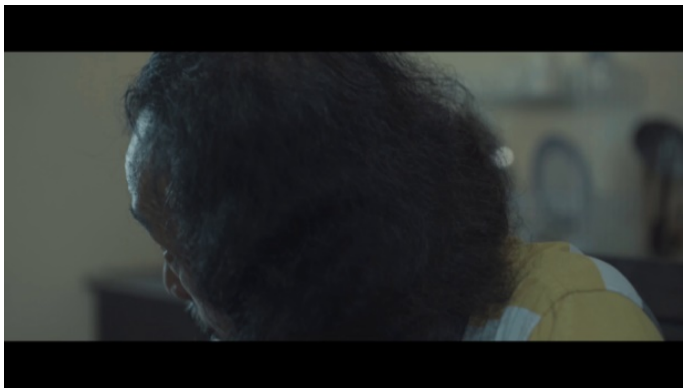
Shot ini mengguakan *angle* kamera objektif dengan *shot size Medium close up* dan ketinggian kamera *eye level*dengan komposisi *rule of third*. Untuk menggambarkan zulhan yang sedang bercerita.

f. *Shot* 6

Gambar 104. *Shot* 6 *scene* 10
Sumber : dokumentasi

Shot ini mengguakan *angle* kamera objektif dengan *shot size Medium close up* dan ketinggian kamera *eye level*dengan komposisi *rule of third*. *Shot* ini dipilih untuk membuat *shot* ini tampak padat sehingga dimaksudkan untuk menimbulkan kedekatan yag terjadi pada adegan ini.

g. *Shot* 7



Gambar 105. *Shot* 7 *scene* 10
Sumber : dokumentasi

Shot ini mengguakan *angle* kamera objektif dengan *shot bigclose up* dan ketinggian kamera *eye level*dengan komposisi *center*. *Shot* ini difungsikan untuk penekanan emosi.

h. *Shot* 8

Gambar 106. *Shot* 8 *scene* 10
Sumber : dokumentasi

Shot ini mengguakan *angle* kamera objektif dengan *shot size Medium close up* dan ketinggian kamera *eye level*dengan komposisi *rule of third*. Menempatkan posisi zulhan di tengah adalah dengan maksud untuk menimbulkan efek kekuasaan yang ada pada diri subjek dan mempertegas posisi subjek di adegan ini.

i. *Shot* 8a

Gambar 107. *Shot* 8a *scene* 10
Sumber : dokumentasi

Shot close up dengan subjek makanan dimaksudkan untuk memberi efek pergantian emosi dari adegan sebelumnya.

j. *Shot* 9

Gambar 108. *Shot* 9 *scene* 10
Sumber : dokumentasi

Pada adegan zulhan yang sedang mencuci piringnya, *Shot* ini mengguakan *angle* kamera objektif dengan *shot size Medium shot* dan ketinggian kamera *eye level*dengan komposisi *rule of third*.

k. *Shot* 10

Gambar 109. *Shot* 10 *scene* 10
Sumber : dokumentasi

Shot ini mengguakan *angle* kamera objektif dengan *shot size Medium close up* dan ketinggian kamera *eye level*dengan komposisi *rule of third*. dipilih untuk membuat *shot* ini tampak padat sehingga dimaksudkan untuk menimbulkan kedekatan yag terjadi pada adegan ini. Dengan tambahan handheld untuk memberi kesan lebih dramatis.

l. *Shot* 11

Gambar 110. *Shot* 11 *scene* 10
Sumber : dokumentasi

Pada adegan ini *shot* menggunakan *angle* kamera objektif dengan *shot size Medium close up* dan ketinggian kamera *eye level*dengan komposisi *center*. Dengan tujuan untuk mempertegas ekpresi dan adegan.

11. *Scene* 10 (A)

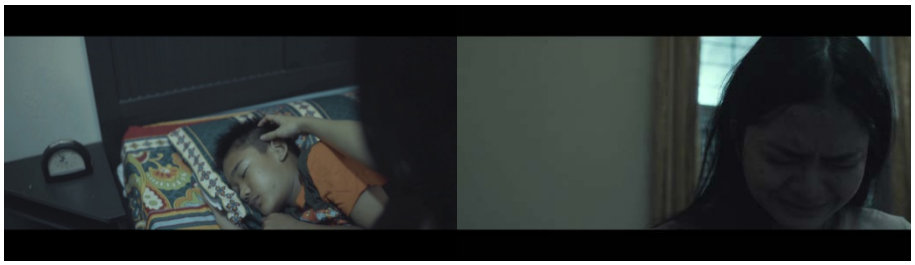
Rani yang sedang menangis di samping ifan

a. *Shot* 1 (*Master shot*)

Gambar 111. *Shot* 1 *scene* 10 (A)
Sumber : dokumentasi

Shot dengan menggunakan *angle* kamera objektif dengan *Long shot* dan ketinggian kamera *eye level*dipilih untuk menggambarkan situasi yang sedang terjadi di adegan serta penempatan posisi subjek pada pada bagian kiri bersebelahan diharapkan dapat menggambarkan kedekatan visual yang terjadi dalam adean ini. Pencahayaan dalam *scene* ini dengan *key light* dari atas (*top light*) dan penambahan dari samping (sidelight) dengan maksud untuk menggambarkan kondisi ketika cahaya pada malam hari masuk dari jendela. Serta *fill light* dari arah belakang kamera untuk menambah kontras.

b. *Shot* 2 (cover *shot*)



Gambar 112. *Shot* 2 (kiri) dan *shot* 3 (kanan) *scene* 10 (A)
Sumber : dokumentasi

Shot 2 menggunakan *angle point of view* dengan over the shoulder *shot* untuk menggambarkan seolah-olah kedekatan intim yang sedang dilakukukan dalam adegan sedangkan *shot* 3 menggunakan mengguanakan *angle* kamera objektif dengan *shot size close up* dengan *eye level*serta memberikan space kosong pada bagian kiri dimaksudkan untuk membuat posisi subjek di sudut karena ingin membuat kesan sedih yang mendalam dalam adegan ini.

12. *Scene* 11 & 11 (1) & 11(A)

Ifan yang sedang meminta to*long* lela menggosokan bajunya melihat zulhan sedang berbincang dengan rully.

a. *Shot* 1 (*master* 1)

Gambar 113. *Shot* 1 *scene* 11
Sumber : dokumentasi

Shot dengan *Angle* kamera objektif dan *shot size medium shot* dengan ketinggian kamera *eye level.* Komposisi yang digunakan dan untuk memberikan informasi pada adegan ini serta untuk menambah kesan kedekatan yang terjadi pada adegan ini. Pencahayaan pada *scene* ini *night for day* dengan *key light* dari luar jendela (*side light*) dengan maksud menggambarkan cahaya matahari yang masuk dan pemberian *backlight* dari atas (rim light) dengan tujuan untuk batas antara pemain dan *background* dan *fill light* untuk menambah kontras.

Kendala pada *scene* ini adalah masalah waktu karena sudah malam jadi menggunakan *night for day*.

b. *Shot* 2 (cover *shot* 1)

Gambar 114. *Shot* 2 *scene* 11
Sumber : dokumentasi

Shot dengan *Angle* kamera objektif dan *shot size close up* dengan ketinggian kamera *eye level.* Komposisi yang digunakan *rule of third.*

c. *Shot* 3 (*master shot* 2)

Gambar 115. *Shot* 3 *scene* 11
Sumber : dokumentasi

Shot dengan *Angle* kamera objektif dan *shot size medium shot* dengan ketinggian kamera *eye level.* Komposisi yang digunakan *rule of third* . *shot* ini dipilih untuk menggambar informasi apa yang dibicarakan kedua pemain serta memperlihatkan adegan *master shot* 1 dengan maksud

memberi informasi lebih pada adegan. Pencahayaan pada *master shot* ini night for day dengan *key light* dari luar (*side light*) dengan maksud menggambarkan cahaya matahari yang masuk dan pemberian *backlight* untuk memisahkan subjek dan *background* dan juga pemberia *fill light* untuk menambah contrast.

d. *Shot* 4 dan 5

Gambar 116. *Shot* 4 dan 5 *scene* 11
Sumber : dokumentasi

Kedua *shot* diatas menggunakan *angle* kamera objektif dengan *shot size close up* dipilih dengan *eye level.* Komposisi yang dissunakan *rule of third*. *Shot* ini difungsikan untuk menimbulkan kesan seakan-akan adegan ini sinkron dengan adegan sebelumnya.

13. *Scene* 12

a. *Shot* 1 (*master shot*)

Gambar 117. *Shot* 1 *scene* 12
Sumber : dokumentasi

Shot ini menggunakan *angle* kamera objektif dengan *shot size medium long shot* dengan ketinggian kamera *eye level.* komposisi menggunakan *rule of third*. Pencahayaan pada *scene* ini menggunakan *key light* dari depan subjek (front light) dan *side light* untuk menambahkan kesan cahaya matahari yang masuk serta *backlight* untuk memisahkan subjek dan *background.*

b. *Shot* 2 dan 3 (cover *shot*)

Gambar 118. *Shot* 2 (kiri) dan *shot* 3 (kanan) *scene* 12
Sumber : dokumentasi

Shot 2 menggunakan *angle* kamera objektif dengan *shot size medium close up* dengan ketinggian kamera *eye level.* Komposisi yang digunakan *rule of third*. dengan maksud untuk memberikan informasi tambahan. Sedangkan pada *shot* 3 masih sama menggunakan *angle* kamera objektif dengan over the shoulder *shot* dan komposisi *rule of third*.

14. *Scene* 13

a. *Shot* 1

Gambar 119. *Shot* 1 *scene* 13
Sumber : dokumentasi

Shot footage untuk menggambarkan kondisi hutan serta difungsikan sebagai jembatan antar *scene*.

b. *Shot* 2

Gambar 120. *Shot* 2 *scene* 13
Sumber : dokumentasi

Shot ini menggunakan *angle* kamera objektif dengan *shot size Medium shot* dan ketinggian kamera *eye level*. Komposisi yang dignakan *rule of third*. *Shot* ini digunakan dengan maksud untuk menunjukan informasi apa yang sedang subek lakukan pada adegan ini serta pergerakan follow dari samping bermaksud untuk menambah kesan dinamis dan darmatis pada adegan. Pencahayaan pada *scene* menggunakan cahaya matahari tanpa bantuan lampu.

c. *Shot* 3

Gambar 121. *Shot* 2 *scene* 13
Sumber : dokumentasi

Shot ini menggunakan *angle* kamera objektif dengan *shot size Medium shot* dan ketinggian kamera *eye level*. Komposisi yang dignakan *rule of third*. *Shot* ini memiliki maksud untuk menunjukan informasi apa yang sedang ifan lakukan pada adegan ini serta pergerakan follow dari depan bermaksud untuk menambah kesan dinamis dan darmatis pada adegan.

d. *Shot* 4

Gambar 122. *Shot* 4 *scene* 13
Sumber : dokumentasi

Shot footage ini digunakan untuk memberikan efek hiperbola pada adegan.

15. *Scene* 14

Zulhan bangun kesiangan ingin berangkat namun berusaha untuk ditahan oleh rani dengan maksud untuk mengajaknya sarapan dahulu.

a. *Shot* 1

Gambar 123. *Shot* 1 *scene* 14
Sumber : dokumentasi

Shot ini menggunakan *angle* kamera objektif dengan *shot size bigclose up* dan ketinggian kamera *eye level*. Komposisi yang digunakan *rule of third*. Pencahayaan pada adegan ini menggunakan *side light* sebgai lampu utama dan *fill light* dari atas (*top light*) untuk menambah kontras.

b. *Shot* 2

Gambar 124. *Shot* 2 *scene* 14
Sumber : dokumentasi

Shot footage digunakan untuk menimbulkan kesan hiperbola pada adegan sebelumnya.

c. *Shot* 3 (*master shot*)

Gambar 125. *Shot* 3 *scene* 14
Sumber : dokumentasi

Shot ini menggunakan *angle* kamera objektif dengan *shot size Medium shot* dan ketinggian kamera *eye level.* Komposisi yang digunakan *rule of third*. Pencahayaan pada *scene* ini *key light* dari depan subjek (front light) untuk memberikan kesan cahaya matahari yang masuk dan pmberikan *back light* dari atas (*top light*) untuk memisahkan objek dari *background* serta pemberian *fill light* untuk menambah kontras.

d. *Shot* 4

Gambar 126. *Shot* 4 *scene* 14
Sumber : dokumentasi

Shot ini menggunakan *angle* kamera objektif dengan *shot size Medium shot* dan ketinggian kamera *eye level.* Komposisi yang digunakan *rule*

of third. Shot ini ditujukan untuk mempertegas informasi yang disampaikan zulhan.

16. *Scene* 15

Zulhan yang sedang terburu-buru berangkat kerja tidak sengaja menabrak lela.

a. *Shot* 1 (*master shot*)

Gambar 127. *Shot* 1 *scene* 15
Sumber : dokumentasi

Shot ini menggunakan *angle* kamera objektif dengan *shot size long shot* dan ketinggian kamera *eye level*. Komposisi yang digunakan *rule of third*. Pencahayaan pada *scene* ini lampu utama mengguanakan cahaya matahari dengan tambahan *fill light* untuk kontras serta *back light* untuk memisahkan objek dengan *background.* tujuan dari shot ini untuk memperlihatkan situasi yang sedang terjadi.

b. *Shot* 2 dan 3(cover *shot*)

Gambar 128. *Shot* 2 (kiri) dan 3 (kanan) *scene* 15
Sumber : dokumentasi

Kedua *shot* ini menggunakan *angle* kamera objektif dengan *shot size Medium close up* dan ketinggian kamera *eye level*. Komposisi yang digunakan *rule of third*. yang dimaksudkan untuk memberikan informasi tambahan pada adegan dalam *scene* tersebut. Pada *shot* 2 posisi zulhan di tengah frame dimaksudkan menjadi point of interest lebih pada adegan tersebut.

17. *Scene* 16

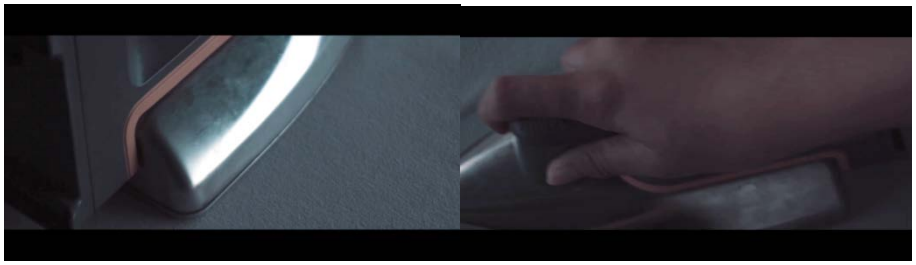
Lela yang sedang menggosok pakaian di datangi oleh ifan dengan tujuan untuk meminta baju yang diminta untuk digosokan.

a. *Shot* 1 dan 2

Gambar 129. *Shot* 1 (kiri) dan *shot* 2 (kanan) *scene* 16
Sumber : dokumentasi

Shot 1 dan 2 adalah *shot footage* untuk menjembatani antar *scene* dan dimaksudkan juga memberi informasi tambahan tentang lokasi dan waktu.

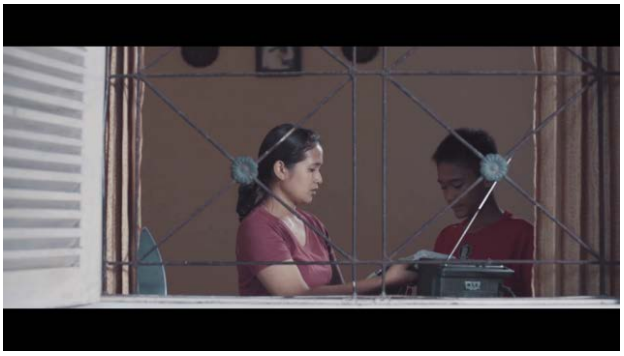
b. *Shot* 3 dan 4



Gambar 130. *Shot* 3 (kiri) dan *Shot* 4 (kanan) *scene* 16
Sumber : dokumentasi

Shot 3 dan 4 *close up* sebagai *footage* tambahan pada adegan selanjutnya.

c. *Shot* 5



Gambar 131. *Shot* 5 *scene* 16
Sumber : dokumentasi

Shot ini menggunakan *angle* kamera objektif dengan *shot size Medium shot* dan ketinggian kamera *eye level*. Komposisi yang digunakan *rule of third*. Pencahayaan pada *scene* ini night for day dengan *key light* dari luar jendela (*side light*) dengan maksud menggambarkan cahaya matahari yang masuk dan pemberian *backlight* dari atas (*top light*) dengan tujuan untuk batas antara subjek dan *background* dan *fill light* untuk menambah kontras.

18. *Scene* 17

Ifan yeng pergi ke dapur untuk mengambil pancingan bertemu rani yang sedang bersiap-siap di dapur.

a. *Shot* 1 (*Master shot*)

Gambar 131. *Shot* 1 *scene* 17
Sumber : dokumentasi

Shot ini menggunakan *angle* kamera objektif dengan *shot size long shot* dan ketinggian kamera *eye level*. Komposisi yang digunakan *rule of third*. *Shot* ini digunakan untuk memberi informasi lokasi dan aktivitas yang sedang di lakukan di *scene* ini. Pencahayaan pada *scene* ini *side light* dari jendela sebagai cahaya utama dimaksudkan untuk meberikan efek seperti cahaya matahari yang masuk serta *back light* untuk memisahkan subjek dengan *background* dan *fill light* dari depan untuk memberi kontras pada subjek dan backround.

b. *Shot* 2 dan 3 (cover *shot*)

Gambar 132. *Shot* 2 (kiri) dan *shot* 3 (kanan)
Sumber : dokumentasi

Shot 2 dan 3 ini menggunakan *angle* kamera objektif dengan *shot size medium close up* dan ketinggian kamera *eye level*. Komposisi yang digunakan *rule of third*. Dengan tujuan untuk memberikan informasi tambahan pada adegan.

19. *Scene* 18 dan 19

Ifan yang sedang menunggu kakeknya pulang namun kakeknya tidak pulang karena mengalami kecelakaan di tambang.

a. *Shot* 1 (*master shot*)

Gambar 133. *Shot* 1 *scene* 18
Sumber : dokumentasi

Gambar 134. *Shot scene* 19
Sumber : dokumentasi

Angle kamera objektif dengan *shot size long shot* dengan frame luas dan dengan *eye level*ifan dipilih untuk menggambarkan dan memposisikan ifan sebagai sosok penting dalam *scene* ini dengan penempatan ifan di sebelah kiri frame dan memberi ruang kosong di sebelah kanannya diharapkan menimbulkan efek kesepian dan kesendirian di antara ruang yang luas dan diharapkan juga membuat penonton hanya terarah pada titik dimana ifan berada.

Dan pada *scene* 19 *shot*nya adalah *shot* yang sama dan memiliki maksud ingin membawa penonton kedalam dunia nya ifan ketika talent yang lain sedang panik ifan setia menunggu kepulangan kakeknya yang tak kunjung pulang dan menghiraukan keadaan sekitarnya. Komposisi yang digunakan pada *shot* ini *rule of third*. Pencahayaan dalam *scene* ini

night for day dengan *key light* dari arah samping (*side light*) kanan dan *back light* pada untuk memisahkan subjek dengan *background* serta *fill light* untuk memberikan kontrak pada subjek.

b. *Shot* 2, 3, 4, dan 5

Gambar 135. *Shot* 2 (atas kiri), *shot* 3 (atas kanan), *shot* 4 (bawah kiri), dan *shot* 5 (bawah kanan) *scene* 18
Sumber : dokumentasi

Semua *shot* pada gambar diatas diambil *close up* dengan *angle* kamera objektif dan komposisi *rule of third* dari beberapa ekspresi diharapkan untuk menambah kesan rasa bosan dan sepi yang dirasakan subjek dengan menunggu.

c. *Shot* metafora

Gambar 136. *Shot* metafora *scene* 18
Sumber : dokumentasi

Beberapa gambar diatas atas adalah kumpuluan *shot* metafora yang diambil *close up* dengan *eye level*dan dengan *angle* kamera objektif . komposisi yang digunakan *rule of third*. Yang mempunyai maksud untuk memberi kesan hiperbola keadaan menunggu yang dan ketika siput itu pulang ke dalam rumahnya (cangkang) dimaksudkan sebagai perumpamaan untuk memberi kesan pulang dan tidak kembali lagi. Kenapa siput dipilih karena siput sangat universal dan banyak yang tahu jalannya lambat inilah yang dipilih sebagai meafora dalam keadaan menunggu seperti adegan dalam *scene* ini.

a. *Shot* 2

Gambar 137. *Shot* 2 *scene* 19
Sumber : dokumentasi

Pada adegan ifan yang sedang menunggu kakeknya pulang *shot* yang digunakan *close up* dengan posisi *eye level. Shot* ini menggunakan *angle* kamera objektif dengan Komposisi yang digunakan *rule of third* dan penempatan subjek ifan di sudut dengan maksud untuk memberikan penekanan khusus pada subjek karena adegan sedih yang dialaminya.

20. *Scene* 20

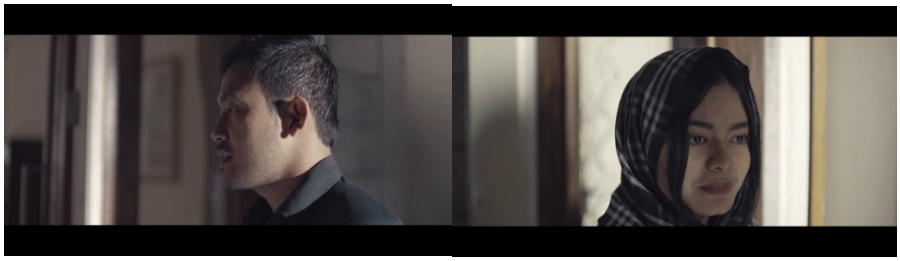
Terlihat suasana rumah setelah melayat dengan rully yang sedang berbicara kepada tukang bunga.

a. *Shot* 1 (*master shot*)

Gambar 138. *Shot* 1 *scene* 20
Sumber : dokumentasi

Pada adegan ini menggambarkan suasana sehabis melayat di rumah duka. *Shot size medium shot* dengan *eye level*digunakan dalam adegan ini penempatan posisi subjek rully dan tukang bunga dengan backround rani yang sedang berbiara dengan ipul bermaksud untuk menjelaskan sosok ruli yang muncul pada *scene* 1 tadi dan juga memperlihatkan suasana rumah sebelum *scene* 1. pencahayaan pada *scene* ini diambil night for day dimana *key light* difungsikan selayaknya cahaya matahari yang menyinari. Dan pemberian *back light* untuk memisahkan objek dan *background.* Serta *fill light* untuk memberi kontras tambahan pada adegan. Kendala pada *scene* ini di penjadwalan yang sama seperti *scene* 1 dan kurangnya alat pada *lighting.*

b. *Shot* 2 dan 3



Gambar 139, *shot* 2 (kiri) dan *shot* 3 (kanan) *scene* 20
Sumber : dokumentasi

Pada adegan perbincangan antara rani dan ruli diatas. Kedua *shot* diatas menggunakan *angle* kamera objektif dengan *shot size close up* dan ketinggian kamera *eye level.* Dengan menggunakan komposisi *center*. Dan juga *shot* ini adalah *shot* yang sama pada *scene* 1.

21. *Scene* 21

Suasana sehabis layatan dengan adegan rani yang sedang membantu lela menggulung karpet melihat ifan yang sedang melamun dengan perasaan sedih dan rani mencoba untuk menghibur ifan.

a. *Shot* 1

Gambar 140. *Shot* 1 *scene* 21
Sumber : dokumentasi

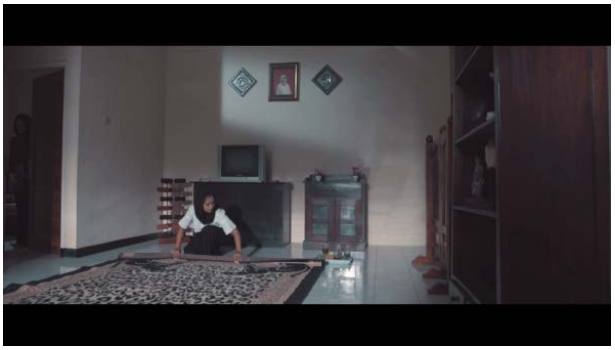
Shot footage close up untuk menggambarkan situasi yang sedang terjadi.

b. *Shot* 2

Gambar 141. *Shot* 2 *scene* 21
Sumber : dokumentasi

Shot footage untuk memberikan informasi tambahan terhadap siapa yang meninggal.

c. *Shot* 3 (*master shot* 1)



Gambar 142. *Shot* 3 *scene* 21
Sumber : dokumentasi

Pada adegan lela yang sedang melipat karpet dan rani datang untuk membantu. Ini adalah adegan sebelum *scene* 2 dimulai. *Shot* ini menggunakan *angle* kamera objektif dengan *shot size long shot* dan ketinggian kamera *low angle*. Komposisi yang digunakan *rule of third*. *Shot* ini dipilih untuk memberikan iniformasi dan suasana yang terdapat pada adegan. Pencahyaan pada *scene* ini *key light* dari arah depan rumah (front light) untuk dimaksudkan sebagai cahaya dari matahri yang masuk kedalam rumah dan pemberian *back light* dari arah belakang kanan (kicker) subjek untuk memisahkan subjek dengan *background* dan pemberian *fill light* dari samping kiri untuk menambah kontras pada adegan ini.

d. *Shot* 4

Gambar 143. *Shot* 4 *scene* 21
Sumber : dokumentasi

shot yang digunakan *close up* dengan posisi *eye level*. *Shot* ini menggunakan *angle* kamera objektif dengan Komposisi yang digunakan *rule of third*. dipilih untuk mempertegas informasi dari film yaitu latar belakang si kakek mantan abri.

e. *Shot* 5 dan 6

Gambar 144. *Shot* 5 (kiri) dan *shot* 6 (kanan) *scene* 21
Sumber : dokumentasi

Pada adegan rani yang sedang berbicara dengan lela *shot* yang digunakan *close up* dengan posisi *eye level*. *Shot* ini menggunakan *angle* kamera objektif dengan komposisi yang digunakan *rule of third* dipilih untuk menggambar adegan tersebut. Karena untuk mempertegas dialog yang dibicarakan dan ekspresi yang diperlihatkan.

g. *Shot* 7

Gambar 145. *Shot* 7 *scene* 21
Sumber : dokumentasi

Pada adegan ifan yang sedang meratapi kesedihannya di sofa rani datang menghampiri untuk menenangkannya. *Shot* ini menggunakan *angle* kamera objektif dengan *shot size long shot* dan ketinggian kamera *eye level*dengan menggunakan komposisi *rule of third* untuk memperlihatkan suasana yang ada di sekitar.

h. *Shot* 8 (*Master shot*)

Gambar 146. *Shot* 8 *scene* 21
Sumber : dokumentasi

Pada adegan rani yang sedang menangkan ifan ini. *Shot* ini menggunakan *shot size medium shot* dengan *angle* kamera objektif serta ketinggian kamera berada di *eye level.* Komposisi pada *shot* ini *rule of third*. *Shot* ini dibuat dengan tujuan untuk menggambarkan kedekatan antara ibu dan anaknya.

i. *Shot* 9 dan 10

Gambar 147. *Shot* 9 dan 10 *scene* 21
Sumber : dokumentasi

Shot 9 dan 10 dengan *shot size close up* dan *angle* kamera obektif serta ketinggian kamera *eye level.* Komposisi yang digunakan pada kedua *shot* ini *rule of third*. Yang dimaksudkan untuk memberikan penekan pada percakapan yang terjadi dianta mereka berdua.

j. *Shot* 11

Gambar 148. *Shot* 11 *scene* 21
Sumber : dokumentasi

Pada adegan ifan yang sedang beduka ini. *Shot size long shot* dengan ketinggian kamera *eye level*dan *angle* kamera objektif pada digunakan pada *shot* ini. Komposisi meggunakan *rule of third*. Tujuannya adalah untuk memberikan kesan kesepian di dalam frame.

k. *Shot* 12

Gambar 149. *Shot* 12 *scene* 21
Sumber : dokumentasi

Pada adegan ifan yang sedang beduka ini. *Shot size long shot* dengan ketinggian kamera *eye level*dan *angle* kamera objektif pada digunakan pada *shot* ini. Komposisi meggunakan *rule of third*. Dengan penekanan yang sama seperti *shot* sebelumnya namun dari sudut pandang yang berbeda.

l. *Shot* 13

Gambar 150. *Shot* 13 *scene* 21
Sumber : dokumentasi

Shot ini menggunakan *angle* kamera objektif dengan *shot size close up* dan ketinggian kamera *eye level*. Komposisi yang digunakan *rule of third*. Dengan tujuan untuk penekanan ekspresi kesedihan lewat mata ifan.

22. *Scene* 22

a. *Shot* 1

Gambar 151. *Shot* 1 *scene* 22
Sumber : dokumentasi

Pada adegan kakek yang sedang menyanyikan shalawat kepada cucunya *Shot* ini menggunakan *angle* kamera *point of view* dengan *shot size close up* dan ketinggian kamera *eye level*. Komposisi yang digunakan *rule of*

third. Untuk kembali melihat kakek yang sangat dekat dengan cucunya. Pencahayaan pada *scene* ini sama seperti *scene* sebelumnya.

b. *Shot* 2

Gambar 152. *Shot* 2 *scene* 22
Sumber : dokumentasi

Shot ini menggunakan *angle* kamera *point of view* dengan *shot size close up* dan ketinggian kamera *eye level*. Komposisi yang digunakan *rule of third*.

c. *Shot* 3

Gambar 153. *Shot* 3 *scene* 22
Sumber : dokumentasi

Masih pada adegan sholawat *Shot* ini menggunakan *shot size medium shot* dengan *angle* kamera objektif serta ketinggian kamera berada di *eye level*. Komposisi pada *shot* ini *rule of third* dipilih guna untuk menyampaikan informasi kedekatan antara kakek dan cucu dan juga mengingat kembali

adegan pada *scene* 3 dimana kakek sering menyanyikan sholawat selama hidup untuk cucunya.

d. *Shot* 4

Gambar 154. *Shot* 4 *scene* 22
Sumber : dokumentasi

Adegan ini adalah adegan kakek bersiap untuk pergi meninggalkan cucunya. *Shot* ini menggunakan *shot size medium shot* dengan *angle* kamera objektif serta ketinggian kamera berada di *low angle*. Komposisi pada *shot* ini *rule of third.*

e. *Shot* 5

Gambar 155. *Shot* 5 *scene* 22
Sumber : dokumentasi

Pada adegan ifan yang baru bangun dan melihat kakeknya menggunakan *Shot* ini menggunakan *shot size close up* dengan *angle* kamera objektif serta ketinggian kamera berada di *eye level.*

Komposisi pada *shot* ini *rule of third*. Untuk memberikan informasi ekspresi ifan yang melihat kakeknya.

f. *Shot* 6

Gambar 156. *Shot* 6 *scene* 22
Sumber : dokumentasi

Adegan ifan mengambil pancingan *Shot* ini menggunakan *shot size close up* dengan *angle* kamera objektif serta ketinggian kamera berada di *eye level.* Komposisi pada *shot* ini *rule of third* dengan maksud pemberian informasi bahwa memancing lah yang membuat ifan mengingat lagi tentang kakeknya.

23. *Scene* 23

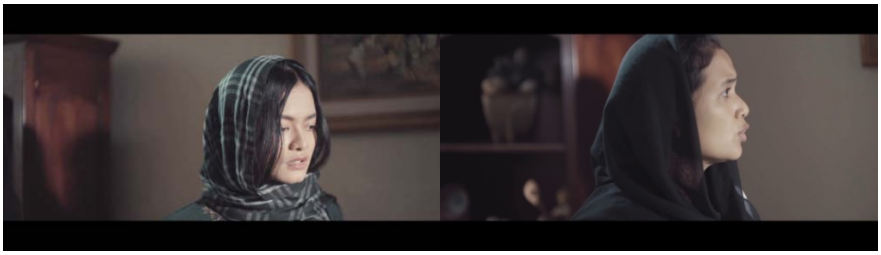
a. *Shot* 1 (*master shot*)

Gambar 157. *Shot* 1 *scene* 23
Sumber : dokumentasi

Adegan ini adalah rani yang panik karena ifan tidak ada di rumah dan memanggil ipul dan lela dan pergi untuk mencari ifan *Shot* ini

menggunakan *shot size medium shot* dengan *angle* kamera objektif serta ketinggian kamera berada di *eye level.* Komposisi pada *shot* ini *rule of third*. dengan maksud untuk menggambarkan kepanikan mencari ifan. Pencahayaan pada *scene* ini menggunakan *key light* dari depan subjek (front light) dan *side light* untuk menambahkan kesan cahaya matahari yang masuk serta *backlight* untuk memisahkan subjek dan *background.*

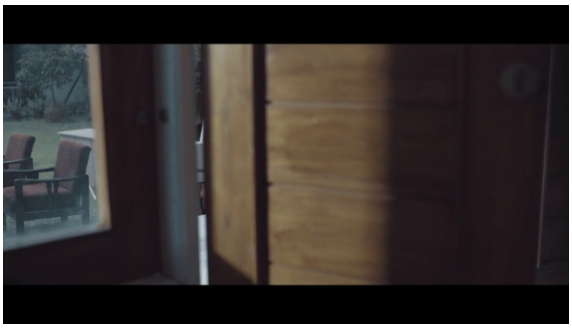
b. *Shot* 2



Gambar 158. *shot* 2(kiri) dan 3 (kanan) *scene* 23
Sumber : dokumentasi

Shot ini menggunakan *shot size close up*dengan *angle* kamera objektif serta ketinggian kamera berada di *eye level.* Komposisi pada *shot* ini *rule of third*. untuk menekankan dialog dan ekspresi pada adegan panik ketika ifan tidak ada.

c. *Shot* 4



Gambar 159. *Shot* 4 *scene* 23
Sumber : dokumentasi

Shot ini menggunakan *shot size close up* dengan *angle* kamera objektif serta ketinggian kamera berada di *eye level.* Komposisi pada *shot* ini *rule of third*.

24. *Scene* 24

a. *Shot* 1

Gambar 160. *Shot* 1 *scene* 24
Sumber : dokumentasi

Shot footage bulan untuk menunjukan waktu telah memasuki malam hari.

b. *Shot* 2 (*master shot*)

Gambar 161. *Shot* 2 *scene* 24
Sumber : dokumentasi

Adegan pencariaan ifan di dalam hutan diambil dengan *Shot* ini menggunakan *shot size long shot* dengan *angle* kamera objektif serta ketinggian kamera berada di *eye level.* Komposisi pada *shot* ini *rule of third*. Dimana pergerakan subjek mendekati kamera. hal ini ditujukan

untuk memberi informasi yang sedang mereka lakukan di dalam hutan. Pencahyaan pada *scene* ini.

c. *Shot* 3

Gambar 162. *Shot* 3 *scene* 24
Sumber : dokumentasi

Pada adegan ini *Shot*nya menggunakan *shot size close up* dengan *angle* kamera objektif serta ketinggian kamera berada di *eye level.* Komposisi pada *shot* ini *rule of third*. karena adegan ini memberikan sebuah informasi yang penting yaitu penjelasan lokasi ifan di pinggir sungai.

d. *Shot* 4

Gambar 163. *Shot* 4 *scene* 24
Sumber : dokumentasi

Pada adegan *Shot* ini menggunakan *shot size medium shot* dengan *angle* kamera objektif serta ketinggian kamera berada di *eye level.*

Komposisi pada *shot* ini *rule of third*. untuk untuk memberikan penekanan dialog dan ekspresi pada adegan.

25. *Scene* 25

a. *Shot* 1 (*master scene*)

Gambar 164. *Shot* 1 *scene* 25
Sumber : dokumentasi

Pada adegan ini ifan sampai di pingir sungai dan meemanggil kakeknya *Shot* ini menggunakan *shot size long shot* dengan *angle* kamera objektif serta ketinggian kamera berada di *low angle*. Komposisi pada *shot* ini *rule of third*. yang dimaksudkan untuk memberi informasi keadaan ifan serta suasana di sekitar ifan. Pencahyaan pada *scene* ini menggunakan *key light* dari arah samping (*side light*) dan ditambah dengan *back light* untuk memisahkan subjek dengan *background* dan menambah *fill light* ke arah subjek untuk menambah kontras.

b. *Shot* 2

Gambar 165. *Shot* 2 *scene* 25
Sumber : dokumentasi

Adegan ini adalah ifan menangis sedih karena rindu kakeknya. *Shot* ini menggunakan *shot size medium close up* dengan *angle* kamera objektif serta ketinggian kamera berada di *eye level*. Komposisi pada *shot* ini *rule of third*. ifan yang dimaksudkan untuk menambah kesan emosi dan kedian dari ifan dengan *shot* ini.

26. *Scene* 26

a. *Shot* 1 (*master shot*)

Gambar 166. *Shot* 1 *scene* 26
Sumber : dokumentasi

Pada adegan ini rani, lela, dan ipul berhasil menemukan ifan yang sedang menangis di pinggir sungai. *Shot* ini menggunakan *shot size longshot* dengan *angle* kamera objektif serta ketinggian kamera berada di *eye level*. Komposisi pada *shot* ini *rule of third*. Disini dimaksudkan untuk memberi perhatian lebih ke ifan. Untuk pencahayaan pada *scene* ini sama dengan sebelumnya menggunakan *key light* dari arah samping (*side light*) dan ditambah dengan *back light* untuk memisahkan subjek dengan *background* dan menambah *fill light* ke arah subjek untuk menambah kontras.

b. *Shot* 2

Gambar 167. *Shot* 2 *scene* 26
Sumber : dokumentasi

Adegan ini adalah adegan dimana kesedihan mulai pecah diantara mereka *Shot* ini menggunakan *shot size medium shot* dengan *angle* kamera objektif serta ketinggian kamera berada di *eye level.* Komposisi pada *shot* ini *rule of third*. dimana *shot* ini dibuat padat untuk menimbulkan kedekatan antara ibu dan anak.

c. *Shot* 3

Gambar 168. *Shot* 3 *scene* 28
Sumber : dokumentasi

Shot ini adalah adegan sedih yang dialami juga oleh ipul dan lela. *Shot* ini menggunakan *shot size medium shot* dengan *angle* kamera objektif serta ketinggian kamera berada di *eye level.* Komposisi pada *shot* ini

rule of third. yang maksudnya adalah mereka berdua yang selama *scene –scene* sebelumnya selalu berdebat pada *scene* ini menjadi dekat dan larut dalam kesedihan juga.

d. *Shot* 4

Gambar 169. *Shot* 4 *scene* 26
Sumber : dokumentasi

Shot ini menggunakan *shot size medium shot* dengan *angle* kamera objektif serta ketinggian kamera berada di *eye level.* Komposisi pada *shot* ini *rule of third*. Shot ini digunakan untuk penyelesaian untuk scene ni dengan memperbesar framing.

27. *Scene* 27

a. *Shot* 1

Gambar 170. *Shot* 1 *scene* 27
Sumber : dokumentasi

Shot footage ini difungsikan untuk memberi kesan ketenangan setelah konflik yang terjadi.

b. *Shot* 2

Gambar 171. *Shot* 2 *scene* 27
Sumber : dokumentasi

Shot footage ini difungsikan untuk memberi kesan ketenangan setelah konflik yang terjadi.

c. *Shot* 3

Gambar 172. *Shot* 3 *scene* 27
Sumber : dokumentasi

Shot footage ini difungsikan untuk memberi kesan ketenangan setelah konflik yang terjadi

d. *Shot* 4

Gambar 173. *Shot* 4 *scene* 27
Sumber : dokumentasi

Shot footage ini difungsikan untuk memberi kesan ketenangan setelah konflik yang terjadi.

e. *Shot* 5

Gambar 174. *Shot* 5 *scene* 27
Sumber : dokumentasi

Extabilish *shot* untuk menunjukan suasana rumah dan penjadi pembuka adegan pada *scene* ini.

f. *Shot* 6 (*Master shot*)

Gambar 175. *Shot* 6 *scene* 27
Sumber : dokumentasi

Adegan ini adegan makan setelah melewati peristiwa tempo hari. *Shot* ini menggunakan *shot size medium shot* dengan *angle* kamera objektif serta ketinggian kamera berada di *eye level.* Komposisi pada *shot* ini *rule of third*. dipilih untuk menggambarkan kedekatan antara mereka berdua dan posisi rani yang berad di tengah menunjukan bahwa dialah sekarang yang menjadi pemimpin di keluarga ini. Pencahayaan dalam *scene* ini. *Side light* sebagai *key light* dan pemberian *fill light* dari atas untuk menambah kontras dan juga *backlight* untuk meimisahkan subjek dengan *background.*

g. *Shot* 7

Gambar 176. *Shot* 7 *scene* 27
Sumber : dokumentasi

Shot ini menggunakan *over the shoulder shot* dengan *shot size medium close up* dan *angle* kamera *point of view* dan juga ketinggian *eye level.* Tujuan shot ini adalah untuk memperlihatkan ekspresi ifan.

h. *Shot* 8

Gambar 177. *Shot* 8 *scene* 27
Sumber : dokumentasi

Shot ini menggunakan *over the shoulder shot* dengan *shot size medium close up* dan *angle* kamera *point of view* dan juga ketinggian kamera *point of view*.utuk menggambarkan ekspresi dan memberikan informasi dari rani.

i. *Shot* 9

Gambar 178. *Shot* 9 *scene* 27
Sumber : dokumentasi

Di *shot* ini *medium shot* menjadi Karena *shot* ini bermaksud untuk memberikan informasi yang sama dengan *shot* 3 *scene* 7 dengan maksud ifan melihat yang sedang melihat kakeknya yang berddiri di depan pintu.

28. Format

Film ini mengguakan format AVCHD dengan *full hd* (1920x1080) dengan kecepatan 30 *Frame* Per Detik (fps). Tujuan menggunakan format tersebut untuk membuat kualitas gambar film ini menjadi tinggi, pada umumnya *Full HD* memang standar untuk film saat ini.

4.2.3 Pasca Produksi

Pasca-Produksi merupakan tahap akhir setelah kita melakukan Pra-Produksi dan Produksi, dimana pada tahap ini semua hasil dari produksi akan

dikumpulkan lalu diolah sedemikian rupa sehingga menghasilkan suatu video, animasi atau music digital yang bagus dan indah.

1. **Offline**

   a. Memeriksa file

   Tujuan dilakukannya pemeriksaan file adalah untuk melihat apakah ada fle-file yang rusak dan melihat kembali apakah ada atau tidaknya kesalahan dalam pengambilan gambar.

   b. Berkomunikasi dengan sutradara dan editor

   Pada tahap juga DoP berkomunikasi dengan sutradara dan editor perihal pemilihan *shot* yang aka dipakai, karena terkadang sutradara dan edito bingung tentang *shot* yang diambil maka dari itu harus adanya komunkasi antara sutradara,editor,dan DoP mengenai *shot* yang kurang dimengerti.

Gambar 179. Pemeriksaan file
Sumber : dokumentasi

   c. Pengambilan *footage*

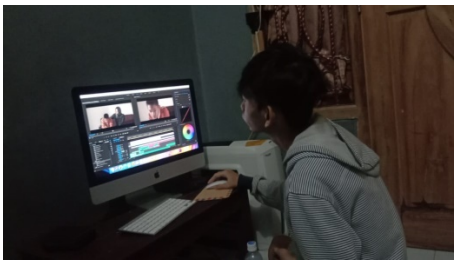
   Pengambilan *footage* dilakukan ketika membutuhkan tambahan stok gambar untuk kebutuhan editing.

Gambar 180. Pengambilan *footage*
Sumber : dokumentasi

2. Online

.a. Colour grading

Pada tahap ini DoP mengawasi dan mengarahkan secara langsung *colourist* untuk mewarnai film "MERANYAU" ini. Untuk *mood* warna dalam film ini didominasi warna-warna hangat seperti oranye,kuning dan magenta untuk menimbulkan kehangatan keluarga akan tetapi juga di beberapa *scene* disematkan warna-warna dingin seperti biru dan cyan yang cukup stabil untuk menimbulkan kesan misterius dan menambah ketegangan yang dinamnis untuk film ini.



Gambar 181. Proses *colour grading* film "MERANYAU"
Sumber :dokumentasi

4.2.4 EVALUASI

Pada setiap produksi tentu saja selalu mempunyai harapan pada setiap tahapannya diberi kelancaran agar bisa tepat seperti yang sudah direncanakan. Tetapi hal tersebut sulit untuk terealisasikan mengingat berbagai kendala selalu terjadi saat proses produksi belangsung baik tekhnis maupun non tekhnis.

a. Tekhnis
    1. Rusaknya kamera

       Rusaknya kamera pada hari ketiga karena slot memory tidak dapat membaca memory yang masuk. Solusinya mengganti kamera dengan kamera bts yaitu a7s untuk scene berlari di hutan.

b. Non Tekhnis
    1. Penjadwalan

       Tidak kondusifnya pada penjadwalan pada hari pertama yang mengharuskan hingga mengambil *night for day* pada hari pertama. Solusinya pada hari kedua scene diluar rumah diambil dari pagi hingga sore dan baru melanjutkan scene didalam rumah.

BAB V

PENUTUP

5.1 KESIMPULAN

Setelah menjabarkan peran *director of photography* dalam film "MERANYAU" pada tahap pra produksi, produksi, dan pasca produksi. Maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Peran *director of photography* dalam sebuah film sangat vital karena mempunyai peranan pada setiap tahapan produksi mulai dari pra produksi, produksi, hingga paska produksi.
2. *Director of photography* dituntut harus memahami karakteristik dari setiap alat visual yang digunakannya dalam produksi sebuah film.
3. *Director of photography* harus memahami teknik dan menerapkan sinematografi pada tahap produksi mencakup framing, angle kamera, *shot* size, komposisi dan pencahayaan, dll
4. *Director of photography* harus bisa memahami isi teks dan kontekss dalam cerita sesuai keiinginan sutradara dan mengaplikankannya lewat visual.

5.2 SARAN

Dalam proses pembuatan sebuah karya film sebaiknya kita melakukan perancangan konsep dengan matang agar produksi berjalan dengan lancar, dan perlu adanya kerja sama tim yang baik juga agar produksinya berjalan dengan lancar juga. Serta tidak lupa bertanggung jawab dan profesioal dalam setiap divisi. Dari pelaksaan produksi tugas akhir karya kreatif, penulis menyimpulkan beberapa saran, antara lain :

1. Untuk akademis
    a. Sebaiknya memperbaiki fasilitas yang ada.
    b. Penyediaan alat untuk produksi film diperbarui lagi
    c. Sebaiknya memperhatikan lagi staff pengajar yang apakah sesuai atau tidak dengan kompetensi nya.
    d. Memberikan ruang yang lebih banyak untuk apreasi karya mahasiswanya.
    e. Mengundang narasumber lain untuk memburat ruang diskusi film.

2. Untuk praktis
    a. Memperdalam lagi ilmu sinematografi.
    b. Perbanyak refrensensi dari buku, film dan internet untuk menambah pengetahuan.
    c. Sering-sering membuat film dengan menerapkan teknik yang telah dipelajari untuk menambah pengalaman dan pengetahuan.
    d. Selalu kompak dalam kerja sama tim.

DAFTAR PUSTAKA

Bowen J Christopher, 2009, Grammar Of The *Shot*, Roy Thompsom, U.K

Brown Blain, 2012, CinematographyTheoryAndPractice imagemaking for cinematographers and directors, U.K

Effendy, Heru. 2002, Mari Membuat Film, Jakarta: Panduan Pustaka Konfiden.

Javandalasta, Panca.(2011). 5 Hari Mahir Bikin Film.Jakarta: Java Pustaka Group.

Mascelli, Josep V.(1986), The Five C‟s of Cinematography, Montion Picture Filming Techniques Simplified (Lima Jurus Sinematography), cetakan pertama, terjemahan H. Misbach Yusa Biran.(2010), Fakultas Film dan Televisi IKJ, Jakarta

Soekanto, Soerjono, 2002, Teori Peranan, Jakarta, Bumi Aksara.

DAFTAR REFRENSI

http://www.gilangajip.com/lensa-kamera/(diaksestanggal 10 agustus 2019, pukul 21:30)

http://www.tekno.kompas.com/kamera/(diakses tanggal 10 agustus 2019, pukul 22:00)

http://truecenterpublishing.com/ (diakses tanggal 10 agustus 2019, pukul 22:20)

https://review.bukalapak.com/gadget/ini-perbedaan-tripod-monopod-dan-stabilizer-11163/ (diakses tanggal 12 agustus 2019, pukul 23:15)

https://www.sony.co.id/(diakses tanggal 12 agustus 2019, pukul 24:00)

https://www.dji.com/(diakses tanggal 13 agustus 2019, pukul 01:14)

https://www.samyanglensglobal/(diakses tanggal 13 agustus 2019, pukul 01:30)

LAMPIRAN

1. BEHIND THE *SCENE*