

PENGKARYAAN

**PENGKARYAAN FILM FIKSI BERJUDUL
“WANGSA: SURYA DI BAWAH REMBULAN (2023)”
MELALUI KOMPOSISI *LOOKING ROOM* DALAM
*DIRECTOR OF PHOTOGRAPHY***

Diajukan sebagai Syarat Sarjana Seni di Bidang Fotografi dan Film
Fakultas Ilmu Seni dan Sastra Universitas Pasundan



Yanuar Nurman Pratama

186020106

**PROGRAM STUDI FOTOGRAFI DAN FILM
FAKULTAS SENI DAN SASTRA
UNIVERSITAS PASUNDAN
BANDUNG
2022**

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

Dengan ini saya menyatakan bahwa karya skripsi pengkaryaan tugas akhir ini dilakukan secara mandiri dan disusun tanpa menggunakan bantuan yang tidak dibenarkan, sebagaimana lazimnya pada penyusunan skripsi dan pengkaryaan.

Semua elemen karya, kutipan tulisan dan atau pemikiran orang lain yang digunakan di dalam penyusunan skripsi dan pengkaryaan, baik dari sumber yang dipublikasikan ataupun tidak, telah dikutip dan disertakan sumbernya dengan baik dan benar menurut kaidah akademik yang berlaku.

Skripsi dan pengkaryaan ini belum pernah diajukan pada pendidikan sarjana di perguruan tinggi lain dan tidak akan dikenakan sanksi yang tercantum dalam peraturan akademik dan kemahasiswaan Universitas Pasundan.

YANUAR NURMAN PRATAMA
PENGKARYAAN FILM FIKSI BERJUDUL
“WANGSA: SURYA DI BAWAH REMBULAN (2022)” MELALUI
KOMPOSISI *LOOKING ROOM*
DALAM *DIRECTOR OF PHOTOGRAPHY*
186020106

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi/pengkaryaannya ini diajukan oleh :
Nama : Yanuar Nurman Pratama
NPM : 186020106
Program Studi : Fotografi dan Film
Judul Tugas Akhir : Pengkaryaan film fiksi berjudul
“Wangsa: Surya di Bawah Rembulan
(2022)” melalui komposisi *looking
room* dalam *director of photography*

Telah berhasil dipertahankan di hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian Persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana (Seni/Sastra) pada Program Studi Fotografi dan Film, Fakultas Ilmu Seni dan Sastra, Universitas Pasundan.

DEWAN PENGUJI

Ketua sidang : Regina Octavia Ronald, S.Sn., M.Si. (.....)
Penguji Ahli : Esa Hari Akbar, M.Sn. (.....)
Penguji Teknis : Rahmadi, S.Sn., M.Sn. (.....)
Tanggal : 17 Januari

Ketua Program Studi

Dekan I FISS

Rahmadi, S.Sn., M.Sn.

Dr. Hj. Senny Suzanna Alwasilah, M.Pd

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Allah SWT yang telah melimpahkan nikmat dan karunianya sehingga laporan tugas akhir ini dapat diselesaikan dengan lancar. Adapun tugas akhir ini dikerjakan dengan maksud dan tujuan untuk memenuhi salah satu syarat ujian untuk memperoleh gelar Sarjana Seni pada Program Studi Fotografi dan Film Fakultas Ilmu Seni dan Sastra Universitas Pasundan Bandung.

Dengan selsainya laporan tugas akhir ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak yang telah membimbing dan memberi masukan kepada pengkarya. Oleh karena itu pengkarya mengucapkan terima kasih kepada:

1. Allah SWT yang telah memberikan kelancaran, kemudahan, kesehatan dan rezeki pada pengkarya.
2. Orang tua yang selalu memberikan dukungan baik doa maupun materi sehingga dapat menyelesaikan laporan tugas akhir.
3. Ibu Regina Otavia Ronald, S.Sn., M.Si. dan Bapak Harry Reinaldi S.Sn. M.Pd selaku pembimbing yang telah membantu dan membimbing penyusun laporan tugas akhir serta memberi masukan mengenai karya film.
4. Rekan produksi tugas akhir Andre Ardiansyah sebagai Sutradara yang telah terlibat dalam proses produksi ini.
5. Seluruh kru yang telah banyak meluangkan waktu dan pikirannya dalam pembuatan film fiksi ini.
6. Seluruh pihak yang terkait dalam pengkaryaan laporan tugas akhir ini yang tidak bisa disebutkan satu persatu.

Pengkarya berharap semoga dengan laporan tugas akhir ini dapat memberikan wawasan dan ilmu pengetahuan yang dapat meberikan perubahan untuk meningkatkan kinerja yang lebih baik lagi dalam Program Studi Fotografi dan Film Universitas Pasundan Bandung di masa yang akan datang.

Bandung, 27 November 2022

Yanuar Nurman Pratama

HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademik Universitas Pasundan, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Yanuar Nurman Pratama
NPM : 186020106
Program Studi : Fotografi dan Film
Departemen : Ilmu Seni dan Sastra
Jenis Karya : Film Fiksi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Pasundan Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non Exclusive Royalty Free Right*) atas tugas akhir saya yang berjudul:

PENGKARYAAN FILM FIKSI BERJUDUL “WANGSA: SURYA DI BAWAH REMBULAN (2022)” MELALUI KOMPOSISI *LOOKING ROOM* DALAM *DIRECTOR OF PHOTOGRAPHY*

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan) Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Universitas Pasundan berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengolah dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di Bandung
Pada tanggal 2 Januari 2023
Yang menyatakan

(Yanuar Nurman Pratama)

HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING

TUGAS AKHIR “PENGKARYAAN FILM FIKSI BERJUDUL ”WANGSA:
SURYA DI BAWAH REMBULAN (2023)” MELALUI KOMPOSISI *LOOKING*
ROOM DALAM *DIRECTOR OF PHOTOGRAPHY*”

Oleh:

Yanuar Nurman Pratama

186020106

PROGRAM STUDI FOTOGRAFI DAN FILM

FAKULTAS ILMU SENI DAN SASTRA

UNIVERSITAS PASUNDAN

Bandung, 16 Januari 2023

Pembimbing I

Reguna Octavia Ronald, SSn., M.Si,

Pembimbing II

Harry Renaldy, S.Sn., M.Pd.

ABSTRAK

Nama : Yanuar Nurman Pratama
Program Studi : Fotografi dan Film
Judul : Pengkaryaan Film Fiksi Berjudul “Wangsa: Surya di Bawah Rembulan (2022)” Melalui Komposisi *Looking Room* Dalam *Director of Photography*.

Banyak faktor yang menjadi dampak negatif saat sepasang suami istri mengalami perceraian, salah satunya adalah ketika sang anak harus kehilangan keluarga yang utuh. Bahkan, ada seorang anak yang sama sekali belum pernah bertemu dengan salah satu orang tuanya karena dampak dari perceraian itu sendiri. Banyak faktor yang menyebabkan anak kehilangan orang tuanya, salah satu penyebab perceraian, yaitu adanya kepercayaan atau mitos larangan pernikahan Suku Sunda dan Suku Jawa yang masih dipercayai sebagian orang. Berangkat dari fenomena tersebut, pengkarya tertarik untuk mengangkat isu tersebut untuk menjadikannya sebuah karya film fiksi. Dalam upaya untuk menggambarkan penafsiran dan keinginan dari Sutradara, pengkarya sebagai penata gambar bertugas untuk mewujudkan gambar yang dapat mewakili cerita tersebut pada film fiksi yang berjudul “Wangsa: Surya di Bawah Rembulan”. Konsep perwujudan penataan kamera pada film fiksi ini menggunakan komposisi *Looking Room* di beberapa adegan untuk menyampaikan pesan melalui gambar, komposisi *Looking Room* ini mampu membuat gambar menjadi seimbang, sehingga memberi kesan nyaman kepada penonton, selain itu komposisi *Looking Room* ini mampu membuat mata penonton ikut mencari apa yang menjadi tujuan Wangsa dan ketika melanggar komposisi *Looking Room*, komposisi ini mampu memberi kesan emosi yang akan tersampaikan kepada penonton. Pada proses pengkaryaan dan penulisan, pengkarya menggunakan metode kualitatif dengan metode pengumpulan data yang dilakukan dengan melakukan observasi, wawancara, studi pustaka, dan referensi karya untuk dijadikan referensi. Dalam proses pengkaryaan melalui banyak proses mulai dari pra produksi, produksi, dan pasca produksi.

Kata Kunci: Film Fiksi, Sinematografi, Komposisi *Looking Room*

ABSTRACT

Name : Yanuar Nurman Pratama

Study Program : Fotografi dan Film

Title : Pengkaryaan Film Fiksi Berjudul “Wangsa: Surya di Bawah Rembulan (2022)” Melalui Komposisi *Looking Room* Dalam *Director of Photography*.

Many factors have a negative impact when a husband and wife experience a divorce, one of which is when the child has to lose the whole family. In fact, there is a child who has never met either of his parents because of the impact of the divorce itself. There are many factors that cause children to lose their parents, one of the causes of divorce, namely the existence of beliefs or myths about the prohibition of marriage between the Sundanese and the Javanese who are still believed by some people. Departing from this phenomenon, the creators are interested in raising this issue to turn it into a fictional film. In an effort to describe the interpretation and wishes of the Director, the artist as the image director is tasked with realizing an image that can represent the story in a fictional film entitled "Wangsa: Surya Under the Moon (2023)". The concept of embodiment of the camera arrangement in this fiction film uses the Looking Room composition in several scenes to convey messages through pictures, the Looking Room composition is able to make the image balanced, thus giving the audience a comfortable impression, besides that the Looking Room composition is able to make the audience's eyes follow what they are looking for. which is Wangsa's goal and when breaking the composition of Looking Room, this composition is able to give an impression of emotion that will be conveyed to the audience. In the process of designing and writing, the writer uses a qualitative method with data collection methods carried out by observing, interviewing, studying literature, and working references to be used as references. In the process of crafting through many processes starting from pre-production, production, and post-production.

Keywords: Fiction Film ,Cinematography, Looking Room Composition

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
KATA PENGANTAR	iii
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	iv
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING	v
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Ide Penciptaan.....	5
1.3 Tujuan Pengkaryaan.....	5
1.4 Manfaat Pengkaryaan.....	5
1.5 Batasan Masalah.....	6
1.6 Metode Penelitian.....	6
1.7 Sistematika Penulisan	7
1.8 <i>Mind Mapping</i>	9
1.9 Jadwal Kegiatan	10
BAB II LANDASAN KONSEPTUAL	11
2.1 Film	11
2.2 Film Fiksi	12
2.3 <i>Director of Photography</i>	13
2.4 Sinematografi	15
2.4.1 Komposisi	16
2.4.2 <i>Camera Movement</i>	23
2.4.3 <i>Shot Size</i>	25
2.4.4. <i>Camera Angle</i>	26
2.5 Tata Cahaya	27

2.6 Referensi Film	30
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	33
3.1 Metode Penelitian.....	33
3.2 Metode Perancangan Karya	35
3.2.1 Konsep Naratif.....	37
3.2.2 Konsep Sinematik.....	39
BAB IV PENGKARYAAN	66
4.1 Pra Produksi.....	66
4.1.1 Eksplorasi.....	66
4.1.2 Pembentukan Tim Produksi.....	67
4.1.3 Pencarian Lokasi	69
4.1.4 <i>Shot List</i>	71
4.1.5 <i>Photoboard</i>	84
4.1.6 <i>Floorplan</i>	99
4.1.7 Kendala dan Solusi.....	121
4.2 Produksi	122
4.2.1 Hari Pertama Produksi	122
4.2.2 Kendala dan Solusi.....	125
4.2.3 Hari Kedua Produksi	127
4.2.4 Kendala dan Solusi.....	128
4.3 Paska Produksi	129
4.4 <i>Budgeting Report</i>	130
BAB V PENUTUP	132
5.1 Kesimpulan.....	132
5.2 Saran.....	133
DAFTAR PUSTAKA	134
SUMBER LAINNYA	136
LAMPIRAN	137

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Jadwal Kegiatan.....	10
Tabel 3. 1 Agenda Pengkaryaan.....	36
Tabel 3. 2 Peralatan Kamera.....	57
Tabel 3. 3 Peralatan <i>Lighting</i>	61
Tabel 4. 1 Tim Produksi.....	67
Tabel 4. 2 <i>Shot List</i>	71
Tabel 4. 3 <i>Photoboard</i>	84
Tabel 4. 4 <i>Floorplan</i>	99
Tabel 4. 5 <i>Callsheet</i> Hari Pertama.....	122
Tabel 4. 6 <i>Callsheet</i> Hari Kedua	127
Tabel 4. 7 <i>Budgeting Report</i>	130

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 <i>Looking Room</i>	2
Gambar 2.1 <i>Looking Room</i>	17
Gambar 2.2 <i>Looking Room</i> Terpotong	18
Gambar 2.3 <i>Mr. Robot</i>	19
Gambar 2.4 <i>Rule of Thirds</i>	20
Gambar 2.5 <i>Headroom</i>	21
Gambar 2.6 <i>Leading Lines</i>	21
Gambar 2.7 <i>Dynamic Composition</i>	22
Gambar 2.8 <i>Shot Composition</i>	23
Gambar 2.9 Coda Sumber: <i>filmaffinity.com</i>	30
Gambar 2.10 <i>Mr. Robot</i>	31
Gambar 2.11 <i>Lovely Man</i>	32
Gambar 3. 1 <i>Color Palette Film</i> “Wangsa: Surya di Bawah Rembulan”	40
Gambar 3. 2 <i>Komposisi Looking Room</i> Film “Wangsa: Surya di Bawah Rembulan”	41
Gambar 3. 3 <i>Komposisi Melanggar Looking Room</i> Film ”Wangsa: Surya di Bawah Rembulan”	41
Gambar 3. 4 <i>Komposisi Rule of Third</i> “Wangsa: Surya di Bawah Rembulan”	42
Gambar 3. 5 <i>Komposisi Headroom</i> Film “Wangsa: Surya di Bawah Rembulan”	42
Gambar 3. 6 <i>Komposisi Leading Lines</i> “Wangsa: Surya di Bawah Rembulan” ..	43
Gambar 3. 7 <i>Komposisi Dynamic Composition</i> Film “Wangsa: Surya di Bawah Rembulan”	44
Gambar 3. 8 <i>Komposisi Shot Composition</i> Film “Wangsa: Surya di Bawah Rembulan”	44
Gambar 3. 9 <i>Extreme Long Shot</i> Film “Wangsa: Surya di Bawah Rembulan”	45
Gambar 3. 10 <i>Long Shot</i> Film “Wangsa: Surya di Bawah Rembulan”	46
Gambar 3. 11 <i>Full Shot</i> Film “Wangsa: Surya di Bawah Rembulan”	46
Gambar 3. 12 <i>Medium Shot</i> Film “Wangsa: Surya di Bawah Rembulan”	47
Gambar 3. 13 <i>Medium Close-up</i> Film “Wangsa: Surya di Bawah Rembulan”	48
Gambar 3. 14 <i>Close-up</i> Film “Wangsa: Surya di Bawah Rembulan”	48

Gambar 3. 15 <i>Handheld</i> Film “Wangsa: Surya di Bawah Rembulan”	49
Gambar 3. 16 <i>Track Out</i> Film “Wangsa: Surya di Bawah Rembulan”	50
Gambar 3. 17 <i>Eye Level</i> Film “Wangsa: Surya di Bawah Rembulan”	51
Gambar 3. 18 <i>High Angel</i> Film “Wangsa: Surya di Bawah Rembulan”	51
Gambar 3. 19 Refrensi Pencahayaan	52
Gambar 3. 20 Refrensi Rumah Wangsa	53
Gambar 3. 21 Refrensi Siang Hari	54
Gambar 3. 22 Refrensi Malam Hari	55
Gambar 3. 23 Refrensi Rumah Lama	55
Gambar 3. 24 Refrensi Rumah Bapak	56
Gambar 3. 25 <i>Aspect Ratio</i>	56
Gambar 4. 1 Lokasi Ciwidey	70
Gambar 4. 2 Lokasi Pangalengan	70
Gambar 4. 3 Lokasi Pangalengan	71
Gambar 4. 4 Mendampingi Paska Produksi	130

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

(Suryapati, 2010) mengemukakan bahwa film merupakan salah satu media massa yang berbentuk *audio visual* dan sifatnya sangat kompleks. Film menjadi sebuah karya estetika sekaligus sebagai alat informasi yang bisa menjadi alat penghibur, alat propaganda, juga alat politik. Film menjadi sarana komunikasi, edukasi dan sebagai penyebar luasan nilai-nilai budaya baru. Film sangatlah *powerful* dan dapat merubah cara kita berfikir dan merasakan, penonton dapat mendapatkan manfaat dengan membuka diri kita (Bordwell & Thompson, 2008).

(Pratista, 2017) menerangkan bahwa film secara umum dibagi atas dua unsur pembentuk, yakni unsur naratif dan unsur sinematik. Dua unsur tersebut saling berinteraksi dan berkesinambungan satu sama lain untuk membentuk sebuah film. Unsur sinematik terbagi menjadi empat elemen pokok yakni *mise-en-scene*, sinematografi, editing, dan suara.

Sinematografi dalam film tidak hanya untuk memperindah visual. Sinematografi mampu menunjang *film maker* agar mampu bercerita melalui visual. Banyak unsur pendukung untuk terciptanya sinematografi yang baik untuk bercerita. Blain Brown mengklasifikasikan kedalam kategori umum, yaitu: *the frame, light and color, the lens, movement, texture, establishing, point of view* (Brown, 2016). Salah satu unsur dalam sinematografi yaitu komposisi.

Komposisi adalah susunan elemen-elemen dalam sebuah gambar, komposisi menjadi sarana bagi seorang seniman untuk menyampaikan emosi tertentu, cerita, atau makna dalam pengaturan tunggal (Studiobinder, 2017). Komposisi adalah dimana anda menempatkan subjek agar berkaitan satu sama lain, selain memberikan gambar yang indah. Dengan menggunakan komposisi yang tepat akan memberikan arti lebih pada adegan tersebut.



Gambar 1.1 *Looking Room*
 Sumber: *Grammar of The Shot*

“Look room (disebut juga looking room atau nose room) adalah ruang kosong yang kita miliki disediakan di dalam bingkai, di antara mata talenta dan tepi bingkai di seberang wajah”. (Bowen, 2018:43)

Area kosong atau ruang negatif inilah yang membantu mengakomodasi arah dan gerakan tersirat dari garis mata, tatapan, atau perhatian subjek. Dengan menggunakan komposisi *looking room* mampu memberi kesan dalam isu yang diangkat dalam medium film fiksi.

Keluarga merupakan kumpulan dua individu atau lebih yang terhubung karena hubungan darah, perkawinan, atau pengangkatan yang berada di dalam satu rumah tangga, mempunyai peranan masing-masing dan saling berinteraksi. Friedman menyebutkan bahwa keluarga merupakan sekumpulan orang yang dihubungkan oleh perkawinan, adopsi dan kelahiran yang bertujuan menciptakan dan mempertahankan budaya yang umum, meningkatkan perkembangan fisik, mental, emosional, dan sosial dari individu-individu yang saling ketergantungan untuk mencapai tujuan bersama (Friedman, 1998).

Dalam kenyataan sehari-hari, tidak semua keluarga mencapai keluarga yang bahagia, banyak diantara keluarga yang mengalami masalah dalam berkeluarga seperti masalah hubungan suami istri, hubungan kemasyarakatan, dan lain sebagainya. Konflik dalam keluarga akan tetap ada karena manusia tidak pernah lepas dari masalah (Wirawan, 1992).

Pendidikan anak dimulai saat bayi masih dalam kandungan ibu, dengan cara memberikan makanan, komunikasi, bunyi-bunyian seperti musik klasik, yang dapat membantu perkembangan otak anak. Banyak pendapat mengatakan bahwa seorang

ibu jauh lebih baik untuk mendidik anak dari seorang ayah. Hal ini tidak sepenuhnya benar, karena ayahpun juga mempunyai tugas untuk mendidik anak, kebijaksanaan, kedisiplinan, dan tanggung jawab yang lebih dominan dimiliki oleh seorang ayah dari pada ibu, perlu diajarkan kepada anak-anak (Ismail, 2021).

Berdasarkan hal yang telah dipaparkan di atas, perkawinanlah yang menjadi landasannya. Perkawinan merupakan salah satu momen yang sangat sakral yang diidamkan oleh setiap pasangan. Banyak yang bersedia menjalani hubungan selama bertahun-tahun lamanya demi mengenal satu sama lain. Hubungan yang sudah terjalin terkadang kandas ditengah jalan. Salah satu penyebabnya adalah perbedaan tradisi maupun kepercayaan yang dianut oleh keluarga pasangan. Contohnya, mitos orang Sunda yang tidak memperbolehkan melakukan perkawinan dengan orang Jawa.

Asal mula mitologi larangan pernikahan antara Suku Sunda dengan Suku Jawa adalah perang bubat yang dimulai dengan skema pernikahan politik antara Raja Hayam Wuruk dengan Dyah Pitaloka Citraesmi, putri Raja Sunda Prabu Linggabuana. Hayam Wuruk kemudian mengirim surat kehormatan kepada Linggabuana untuk meminang putrinya dan meminta agar prosesi pernikahan dilangsungkan di Kerajaan Majapahit. Linggabuana sebenarnya agak ragu dengan pemilihan lokasi pernikahan yang diminta oleh Raja Hayam Wuruk tersebut. Tanpa curiga, Linggabuana akhirnya bersedia membawa putrinya beserta rombongan kerajaan pergi ke Majapahit. Setelah sampai di Majapahit, tamu rombongan kemudian ditempatkan di Bubat Pesanggrahan. Di lain pihak, Gajah Mada yang ditunjuk sebagai Mahapatih menganggap kedatangan rombongan Linggabuana ini merupakan momentum emas bagi dirinya untuk menaklukan Kerajaan Sunda dan menganggap kedatangan Prabu Linggabuana tersebut sebagai bentuk kekalahan Sunda Galuh karena telah menyerahkan diri kepada Majapahit (Afnan, 2022).

Dalam kasus larangan menikah antara Suku Sunda dengan Suku Jawa, meskipun saat ini telah memasuki era digitalisasi, rupanya kepercayaan seseorang terhadap mitos belum benar-benar hilang ditelan kemajuan zaman. Fenomena mitologis masih sering dijumpai di masyarakat dengan karakteristik berbeda-beda (Afnan, 2022).

Saat sepasang suami istri mengalami perceraian, banyak faktor yang menjadi dampak negatif, salah satunya adalah ketika sang anak kehilangan keluarga yang utuh. Bahkan, ada seorang anak yang sama sekali belum pernah bertemu dengan salah satu orang tuanya karena dampak dari perceraian itu sendiri.

Perceraian bukanlah hal yang mudah untuk dilalui orang tua maupun sang anak. Dalam kasus anak tanpa ayah, efek psikologis menyebutkan sang anak cenderung mempunyai prestasi yang buruk. Dilansir dari jurnal *Psychology Today* 2021, 71 persen dari anak-anak yang hidup tanpa ayah memiliki reputasi yang cukup buruk di bidang akademik maupun sosial. Pasalnya, anak tersebut merasa tidak ada yang melindungi ataupun membela. Ketika dirinya berhadapan dengan masalah. Mereka juga sering merasa cemas dan punya perasaan ditinggal karena tidak ada yang menemani. Karena tidak ada sosok panutan, kelak anak yang tumbuh tanpa ayah juga lebih berisiko punya masalah dengan tanggung jawab. Namun, perlu diingat poin-poin di atas tidak selamanya benar. Hal ini kembali lagi pada masing-masing sifat dan sikap anak. Ada faktor-faktor lain yang bisa menguatkan anak jadi sosok yang lebih tangguh. Misalnya saja dukungan dari ibu, pelajaran di sekolah, agama, lingkungan sosial, dan sebagainya.

Kesehatan mental seseorang tentunya berbeda-beda. Seringkali kesehatan mental seseorang diremehkan dan berujung pada penyakit jiwa hingga bunuh diri. Semua bisa berawal dari banyak hal termasuk kehilangan. Kehilangan tidak bisa diremehkan hanya karena persoalan mengiklaskan. Ketakutan dan kesedihan bisa menguasai kita dan bentuknya bermacam-macam. Hal tersebut tidak bisa kita hindari. Maka pentingnya kita untuk lebih peka terhadap kondisi mental seseorang dimulai dari keluarga yang merupakan lingkungan terdekat kita.

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas, timbul ketertarikan untuk menciptakan sebuah film fiksi pendek bertema keluarga dengan mengaplikasikan komposisi. Ada tiga teknik komposisi yang bisa digunakan untuk menciptakan ketegangan visual, yaitu arah tatapan (*gazing direction*), ruang bernafas (*breathing room*), dan ruang negatif (*negative space*) (Tavis, 2016). Karena komposisi *looking room* berkaitan dengan ruang bernafas dan ruang negatif, pengkarya menggunakan *looking room* di beberapa adegan untuk mewujudkan kesan yang ingin dicapai pada visual. Maka penulis berkeinginan mengangkat dan menuangkan ke dalam medium

film fiksi. Dalam hal ini, penulis bertindak sebagai *Director of Photography*. Adapun dalam hal ini, kemudian diberi judul “Wangsa: Seperti Surya di Bawah Rembulan” yang diambil dari bahasa Sunda yang berarti garis atau takdir.

1.2 Rumusan Ide Penciptaan

Bagaimana seorang *Director of Photography* dapat memvisualkan film fiksi “Wangsa: Surya di Bawah Rembulan” dengan menerapkan komposisi *looking room*?

1.3 Tujuan Pengkaryaan

Bagaimana seorang *Director of Photography* dapat memvisualkan film fiksi Wangsa: Surya di Bawah Rembulan dengan menerapkan komposisi *looking room*

1.4 Manfaat Pengkaryaan

Adapun manfaat pembuatan film ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis
 - a. Sebagai studi literatur program studi Fotografi dan film, Fakultas Ilmu Seni dan Sastra, Universitas Pasundan dalam bidang film fiksi
 - b. Pengaplikasian ekspresi dalam bentuk ilmu yang dapat menjadi sumbangan karya agar dapat memberi motivasi kepada calon sineas.
2. Manfaat Praktis
 - a. Film ini bisa menjadi informasi dan pembelajaran bagi khalayak umum mengenai dampak sebuah kehilangan dan cara memahaminya.

- b. Melalui *Director of Photography* dengan menggunakan komposisi *looking room* dapat menjadi referensi untuk diterapkan pada karya-karya berikutnya yang akan lahir.

1.5 Batasan Masalah

Batasan suatu masalah digunakan untuk lebih terarah dan memudahkan dalam pembahasan sehingga tujuan penelitian akan tercapai. Batasan masalah dari penelitian ini adalah:

- a. Film “Wangsa: Surya di Bawah Rembulan” berlatar desa yang berada dipinggiran kota.
- b. Metode pengkaryaan menerapkan komposisi *looking room*.

1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian pada dasarnya merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif yang berlandaskan pada filsafat *potpositivisme*, digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek yang alamiah, (sebagai lawannya adalah eksperimen) dimana peneliti adalah sebagai instrument kunci, teknik pengumpulan data dilakukan *triangulasi* (gabungan), analisis data bersifat kualitatif, dan hasil penelitian lebih menekankan makna dari pada generalisasi.

Dalam penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data antara lain sebagai berikut:

- a. Observasi

Pengkarya melakukan teknik pengumpulan data dengan cara pengamatan langsung dengan beberapa orang untuk memvalidasi larangan pernikahan Suku Sunda dan Suku Jawa.

- b. Wawancara

Menurut Kontjaraningrat dalam bukunya Pengantar Antropologi, wawancara adalah cara yang digunakan untuk tugas tertentu, mencoba

untuk mendapatkan informasi dan secara lisan pembentukan responden, untuk berkomunikasi tatap muka. Teknik wawancara yang dilakukan adalah wawancara tidak terstruktur.

c. Referensi Karya

Kajian media merupakan sebuah metode dengan mengkaji karya-karya terdahulu. Penelitian ini dilakukan untuk bisa menghasilkan sebuah media *audio-visual*. Adapula beberapa film yang dikaji yaitu: *Lovely Man* (2011), *CODA* (2021), *Mr.Robot* (2015), dan *Marlina Si Pembunuh dalam Empat Babak* (2017).

d. Studi Pustaka

Penulis melakukan pengumpulan data dengan mengadakan studi penelaahan terhadap buku-buku, literatur-literatur, catatan-catatan, dan laporan-laporan yang ada hubungannya dengan masalah yang dipecahkan sebagai validasi penulisan.

1.7 Sistematika Penulisan

Untuk memudahkan penulis laporan, peneliti membuat sistematika penulisan yang juga bertujuan untuk menghindari kerancuan dan pengulangan dalam pembahasan. Adapun sistematika penulisan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini merupakan bagian pendahuluan berisi latar belakang penelitian yang menguraikan masalah yang akan diteliti, perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN KONSEPTUAL

Bab ini merupakan bagian yang memamparkan lebih jauh mengenai teori yang melandasi pengkaryaan ini. Bab ini memuat kajian teori tentang pengertian film, sinematografi, komposisi *looking room*, keluarga, dan sebagainya.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini mengurai serangkaian kegiatan serta cara-cara yang ditempuh dalam melakukan penelitian guna mendapatkan sumber yang relevan dengan masalah yang dikaji oleh peneliti.

BAB IV PENGKARYAAN

Bab ini menjelaskan proses pembuatan karya dalam pembuatan karya film fiksi “Wangsa: Surya di Bawah Rembulan”.

BAB V PENUTUP

Bab ini membahas tentang kesimpulan dan saran dari pengkaryaan mengenai proposal pengkaryaan ini.

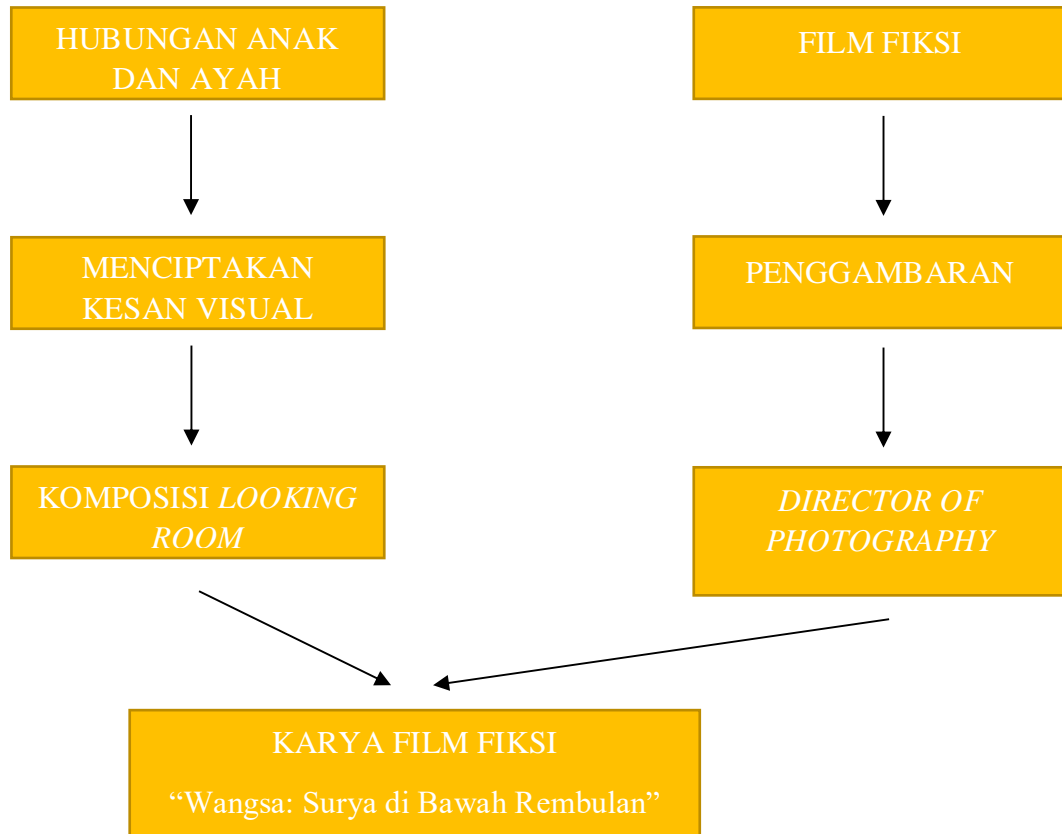
DAFTAR PUSTAKA

Berisi mengenai referensi penelitian dan pengkaryaan.

LAMPIRAN

Berisi mengenai data yang mendukung proses pengkaryaan film fiksi “Wangsa: Surya di Bawah Rembulan”.

1.8 Mind Mapping



1.9 Jadwal Kegiatan

Tabel 1. 1 Jadwal Kegiatan

NO	KEGIATAN	AGUSTUS	SEPTEMBER	OKTOBER	NOVEMBER	DESEMBER	JANUARI
1	Menentukan Judul						
2	Triangle Meeting						
3	Mencari Referensi						
4	Revisi Judul						
5	<i>Script</i>						
6	Bedah Naskah						
7	Reading						
7	PPM						
8	Casting						
9	Asistensi						
10	Hunting Lokasi/ <i>Recc e/Block Shot</i>						
11	Produksi						
12	Post Produksi						
13	Laporan Akhir Pengkaryaan						
13	Release						

BAB II

LANDASAN KONSEPTUAL

2.1 Film

Film secara fisik merupakan tipe seluloid (*Selulosa Triacetate*), sedangkan secara *optic*, film merupakan susunan gambar/*image* yang berurutan yang apabila diproyeksikan pada layar secara cepat dan berturut-turut akan menampilkan ilusi gerak. Kemudian secara konsep, film merupakan perpaduan gambar, suara, dan gerak (Muslimin, 2014).

(Muslimin, 2014) melanjutkan film pada dasarnya dibangun atas susunan gambar-gambar (*image*) yang direkam pada medium pita seluloid maupun pita *magnetic (video)* menggunakan kamera. Jika pada medium pita seluloid gambar dapat dilihat secara langsung, pada pita *magnetic (video)* gambar diwakili oleh gelombang elektromagnetik. *Image* tersebut menimbulkan ilusi yang sangat kuat bahwa apa yang diproyeksikan pada layar sungguh-sungguh merupakan suatu kenyataan.

(Suryapati, 2010) mengemukakan bahwa film merupakan salah satu media massa yang berbentuk *audio visual* dan sifatnya sangat kompleks. Film menjadi sebuah karya estetika sekaligus sebagai alat informasi yang bisa menjadi alat penghibur, alat propaganda, juga alat politik. Film menjadi sebuah sarana komunikasi, edukasi dan sebagian penyebar luasan nilai-nilai budaya baru.

(Pratista, 2017) Film secara umum dibagi atas dua unsur pembentuk, yakni unsur naratif dan unsur sinematik. Dua unsur tersebut saling berinteraksi dan berkesinambungan satu sama lain untuk membentuk sebuah film. Unsur naratif adalah bahan (materi) yang akan diolah, sedangkan unsur sinematik adalah cara (gaya) untuk mengolahnya.

Film menawarkan kita acara untuk melihat dan merasakan dengan bahagia. Film membawa kita untuk melewati berbagai pengalaman. Pengalaman yang di setir dengan cerita, dengan karakter yang harus kita perhatikan, tetapi film juga

mengembangkan cerita untuk mengeksplor kualitas gambar dan tekstur suara. Sebuah film membawa kita kesebuah perjalanan, memberikan pola-pola pengalaman yang menggandeng pikiran dan emosi kita (Bordwell & Thompson, 2008). Secara umum film dapat dibagi menjadi tiga jenis yakni:

1. Film Dokumenter

Film dokumenter adalah penyajian fakta. Film dokumenter berhubungan dengan tokoh, obyek, momen, peristiwa, serta lokasi yang nyata. Film dokumenter tidak menciptakan suatu peristiwa atau kejadian, namun merekam peristiwa yang sungguh-sungguh terjadi.

2. Film Eksperimental

Film eksperimental umumnya tidak bercerita tentang apapun, berbentuk abstrak dan tidak mudah dipahami. Film eksperimental tidak memiliki plot, namun tetap memiliki struktur, strukturnya sangat dipengaruhi oleh insting subyektif sineas seperti gagasan, ide, emosi, serta pengalaman batin mereka.

3. Film Fiksi

Film fiksi adalah film yang bercerita tanpa adanya sangkut pautnya dengan kejadian, peristiwa maupun sejarah suatu orang terkenal pada masa lalu. Film fiksi memiliki cerita yang bebas berdasarkan apa yang dikarang oleh penulis film.

2.2 Film Fiksi

Film adalah rekaman peristiwa dari suatu kenyataan, karangan atau fantasi belaka. Citra-citra yang dihasilkan haruslah merupakan reproduksi dari kehidupan sesungguhnya, atau suatu dunia pura-pura yang meyakinkan (Mascelli, 2010).

Berbeda dengan jenis film dokumenter, film fiksi terikat oleh plot. Dari sisi cerita, film fiksi sering menggunakan cerita rekaan di luar kejadian nyata, serta memiliki konsep pengadeganan yang telah dirancang sejak awal. Struktur cerita film juga terikat hukum kausalitas. Cerita lazimnya memiliki protagonis dan antagonis, masalah dan konflik, penutupan, serta pola pengembangan cerita yang

jasas. Dari sisi produksi film fiksi relatif lebih kompleks ketimbang dua jenis film lainnya, baik masa praproduksi juga lebih kompleks karena biasanya menggunakan pemain serta kru dalam jumlah yang besar. Produksi film fiksi juga lebih memakan waktu relatif lebih lama. Persiapan teknis, seperti lokasi pengambilan gambar serta set dipersiapkan secara matang baik di *studio* maupun *non studio*. Film fiksi juga biasanya juga menggunakan perlengkapan serta peralatan yang jumlahnya relatif lebih banyak bervariasi, serta mahal (Pratista, 2017).

2.3 Director of Photography

Director of Photography (DOP) adalah orang yang mengatur semua jalannya *department camera*. Pekerjaan utama dari seorang *director of photography* adalah mewujudkan *look* dan *mood* dalam sebuah film dan mengontrol cahaya yang akan masuk dalam *frame* (Wheeler, 2005).

Selain memikirkan *look* dan *mood* dalam sebuah film *director of photography* juga harus bisa bekerja sama dengan sutradara, menurut (Brown, 2012) ide yang ada di dalam DOP harus berdasarkan sutradara. Oleh karena itu seorang *director of photography* harus bisa membantu sutradara memvisualisasikan apa yang diinginkan oleh sutradara dengan dasar pemikiran dari sutradara.

Seorang *director of photography* yang sudah memiliki pemikiran yang sama dengan sutradara dapat menjelaskan tugasnya dengan memilih lensa dan kamera apa yang akan dipakai nantinya untuk memvisualisasikan skenario yang ada (Elkins, 2009).

Selain mengikuti pemikiran seorang sutradara, *director of photography* juga berhak memiliki *shot* dan *framing* yang baik untuk memvisualisasikan sebuah adegan. Menurut (Brown, 2016) seorang *director of photography* juga harus memiliki pemikiran konseptual untuk membentuk visual di luar dari teknik, dalam hal ini ada tujuh konsep yang harus dimiliki *director of photography*.

1. *The Frame*

The frame merupakan salah satu dari tujuh konsep yang harus dimiliki seorang *director of photography*. Konsep ini merupakan suatu fundamental, karena dengan menggunakan konsep ini sebagai *filmmakers*

dapat mengarahkan penonton melihat apa, menentukan *frame* yang kuat untuk menunjukkan sebuah adegan, mengatur komposisi yang baik, dan juga memberikan kita kepekaan terhadap apa yang harus ada dan tidak ada dalam sebuah *frame* (Brown, 2016).

2. *Light and Color*

Konsep ini membahas tentang cahaya dan warna dalam sebuah set dalam sebuah film. Seorang *director of photography* akan selalu menghabiskan waktu lebih lama dalam set saat mengontrol cahaya dan warna. *Light and color* merupakan hal yang sangat penting dan kuat sekali dalam film. *Light and color* merupakan salah satu dari sedikit seni yang menyampaikan emosi kepada penonton atau penikmatnya dengan baik. Oleh karena itu *light and color* merupakan konsep yang berpengaruh terhadap emosi penonton (Brown, 2016).

3. *The Lens*

Lensa dalam hal ini bukan hanya merupakan bentuk fisik seperti besar atau kecil sebuah lensa, melainkan bagaimana lensa ini memberikan efek terhadap *visual* yang diciptakan. Lensa merupakan alat *visual* yang sangat kuat, karena setiap lensa memiliki karakter tersendiri baik dari kontras dan ketajamannya, selain itu setiap *focal length* yang dimiliki lensa akan memberikan kesan sendiri seperti lensa *wide* akan memberikan kesan distorsi yang sangat besar atau *tele* mengompres spasial yang ada sehingga dapat memberi kesan yang sempit terhadap visual yang diciptakan (Brown, 2016).

4. *Movement*

Pergerakan kamera merupakan sebuah konsep yang cukup krusial dalam film, karena pergerakan ini memberikan kesan yang akan diberikan kepada penonton. Dengan ada pergerakan film juga merupakan seni yang unik karena dalam satu seni menggabungkan waktu dan pergerakan sekaligus (Brown, 2016).

5. *Texture*

Texture dalam pengertian konsep ini bukan bermaksud pada *texture* yang terdapat dalam sebuah objek, melainkan *texture* terhadap kesan visual yang diciptakan. Seperti yang dilakukan *director of photography* Roger Deakins dalam *O Brother, Where Art Thou?* ia bereksperimen dengan bermacam kamera dengan teknik filter untuk mewujudkan efek *faded* dengan warna *postcard* sepia *toon* yang sesuai dengan kemauannya dan sutradaranya. *Texture* ini dapat dicapai melalui beberapa cara, langsung dari kamera, saat *post-production*, menggunakan pencahayaan, dan penggunaan VFX (Brown, 2016).

6. *Establishing*

Establishing adalah sebuah kemampuan kamera dimana dapat menyembunyikan atau memperlihatkan informasi yang ada, untuk mencapai *establishing* dapat menggunakan kamera dan lensa atau *lighting* (Brown, 2016).

7. *POV (Point of View)*

Point of View Merupakan kunci dalam sebuah film, karena setiap apa yang diambil dalam kamera, akan berpengaruh terhadap persepsi penonton. Karena *POV* yang diambil kamera merupakan mata film yang dibuat (Brown, 2016).

2.4 Sinematografi

Sinematografi secara harfiah dapat dikatakan sebagai melukis dengan cahaya kedalam sebuah gerakan gambar, sehingga dapat bergantung serta berhubungan erat pada bidang fotografi (Brodwell, 2008). Oleh karena itu dapat diartikan bahwa sinematografi memiliki objek yang hampir sama dengan fotografi, yakni penangkapan pantulan cahaya yang mengenai benda. Unsur sinematografi secara umum dibagi menjadi tiga aspek yaitu kamera dan film, *framing*, serta durasi gambar.

Kamera dan film mencakup teknik-teknik yang dapat dilakukan melalui kamera dan stok data mentah filmnya, seperti penggunaan lensa, kecepatan gerak gambar, efek visual, perwarnaan, dan sebagainya. *Framing* adalah hubungan kamera dengan obyek yang akan diambil, seperti lingkup wilayah gambar atau *frame*, jarak, ketinggian, serta pergerakan kamera. Sementara durasi gambar mencakup lama atau durasi sebuah obyek diambil gambarnya oleh kamera (Pratista, 2017).

Istilah sinematografi dari akar bahasa Yunani yang berarti “menulis dengan gerak.” Pada intinya, pembuatan film adalah pengambilan gambar, tetapi sinematografi lebih dari sekedar tindakan fotografi. Ini adalah pengambilan ide, kata-kata, tindakan, subteks emosional, nada, dan semua bentuk komunikasi nonverbal lainnya dan menjadikannya dalam istilah visual. Teknik sinematik adalah seluruh jajaran metode dan teknik yang digunakan untuk menambahkan lapisan makna dan subteks ke konten film dialog dan tindakan (Brown, 2016). Pejabaran Blain Brown diatas mengartikan bahwa sinematik merupakan teknik bercerita dalam film, menghasilkan karya yang dipahami maksudnya, emosinya, dan menarik penonton. Mengaplikasikan konsep sinematografi pada visualnya.

Setiap elemen pembangun sinematografi juga memiliki bentuk-bentuk teknik di dalamnya. Teknik tersebut dapat bertujuan untuk memberikan nuansa dalam cerita, menjelaskan isi dalam cerita, atau memberikan visual yang dramatik untuk penonton. Konsep sinematografi yang di aplikasikan dalam film “Wangsa: Surya di Bawah Rembulan” ini adalah menggunakan salah satu aspek sinematografi yaitu komposisi *looking room* dibeberapa adegan.

2.4.1 Komposisi

Komposisi adalah konsep umum yang memandu pembuat gambar dalam perjalanan mereka untuk menceritakan sebuah cerita, menyampaikan pesan, atau membangkitkan ide. Komposisi terdiri dari susunan elemen-elemen dalam sebuah gambar, komposisi menjadi sarana bagi seorang seniman untuk menyampaikan emosi tertentu, cerita, atau makna dalam pengaturan tunggal (Studiobinder, 2017). Ketika kamera mengambil sebuah obyek, sineas dapat memilih posisi obyek tersebut dalam *frame*-nya sesuai

tuntutan naratif serta estetik. Sineas bebas meletakkan sebuah obyek dimana pun di dalam *frame*-nya, yakni di tengah, di pinggir, di atas. Walaupun pengkarya menggunakan pendekatan *looking room* dalam judul pengkaryaan ini, tetap pengkarya menggunakan banyak komposisi, berikut komposisi yang akan digunakan, antara lain:

a. *Looking room*

“Look room (disebut juga looking room atau nose room) adalah ruang kosong yang disediakan di dalam bingkai, antara mata talenta dan tepi bingkai di seberang wajah. Area kosong atau ruang negatif inilah yang membantu menyeimbangkan bingkai. Tatapan aktor melintasi ruang kosong ini menyebabkan penonton juga ingin melihat apa yang dilihat oleh aktor tersebut” (Bowen, 2018:43).

Penerapan komposisi *looking room* pada film ini “Wangsa: Surya di Bawah Rembulan” selain untuk menyeimbangkan bingkai, komposisi ini agar penonton ikut mencari dan merasakan apa yang menjadi tujuan Wangsa.



Gambar 2.1 *Looking Room*
Sumber: *Shotdeck.com*



Gambar 2.2 *Looking Room* Terpotong
 Sumber: *Grammar of The Shot*

“*looking room* dalam komposisi ini (Gambar 2.2) sangat terpotong dan kita memiliki ruang kosong yang besar pada kiri bingkai, wajah aktor terlalu dekat dengan bingkai, penempatannya terasa tidak benar. Ruang negatif di belakang kepala dapat memunculkan perasaan tegang, takut, atau rentan. Melanggar mungkin lebih baik jika itu adalah niat kreatif dan itu sesuai dengan suasana cerita.” (Bowen, 2016:44)

Pada film “Wangsa: Surya di Bawah Rembulan” komposisi *looking room* yang dilanggar untuk mendukung cerita ketika wangsa sedang tantrum dan kecewa. Sehingga penonton mampu ikut merasakan ketegangan.

“Jika pernah ada aturan yang dibuat untuk dilanggar, itu adalah aturan komposisi, tetapi penting untuk memahaminya sebelum menyimpang atau menggunakannya dengan gaya yang berlawanan, pembuat film sering menggunakan pelanggaran yang disengaja terhadap prinsip-prinsip ini untuk efek tertentu”. (Brown, 2016:26)

(Neiloseman,2017) juga mengatakan *nose room* (ruang hidung), *looking space* (ruang melihat), atau *lead room* (ruang utama) adalah salah satu konsep pertama yang kami perkenalkan saat mulai mempelajari pengoperasian kamera, dan seperti *headroom*, itu aturan yang dibuat untuk dilanggar. Jika karakter melihat ke kiri layar, tentu paling umum untuk menempatkannya di kanan bingkai memberi

mereka ruang utama (*lead room*), ruang hidung (*nose room*), atau ruang melihat (*looking space*), tetapi itu bukan satu-satunya pilihan, dalam situasi tertentu, lebih tepat menempatkannya di kiri, atau di tengah.



Gambar 2.3 *Mr. Robot*
 Sumber: *Neiloseman.com*

Bayangkan seseorang masuk ke sebuah ruangan dan berdiri tepat di di dinding, menghadapnya. Orang akan menganggap mereka aneh, terganggu. Orang mungkin bertanya-tanya apakah mereka sedang melihat sesuatu yang imajiner. Ini adalah efek yang diciptakan oleh gambar 2.3, ini juga berfungsi untuk membuat subjek terlihat sendirian, meskipun mereka mungkin sedang berbicara dengan seseorang yang hanya beberapa inci di depan mereka (Neiloseman, 2017).

Ada tiga teknik komposisi yang bisa digunakan untuk menciptakan ketegangan visual yaitu arah pandangan (*gazing direction*), ruang bernafas (*breathing room*), dan ruang negatif (*negative space*) (Tavis, 2016). Komposisi yang berkaitan dengan ruang bernafas, arah pandang, dan ruang negatif yaitu *looking room*. hal ini yang membuat pengkarya menerapkan komposisi *looking room* di beberapa *scene* pada film “Wangsa: Surya di Bawah Rembulan”. Komposisi *looking room* membantu menyeimbangkan *frame* dan ikut mengarahkan mata penonton, karena pada film ini banyak diperlihatkan Wangsa mencari

alamat, berjalan, dan berpindah-pindah tempat. Ketika di beberapa *scene* komposisi ini dilanggar mampu membantu menyampaikan kesan Wangsa yang sedang tantrum dan kecewa, sehingga penonton ikut merasakan ketegangan dari visual yang diciptakan.

b. *Rule of Thirds*

Rule of thirds adalah teknik komposisi yang membagi *frame* ke dalam 3x3 bagian atau 9 kotak. Aturan ini mengusulkan bahwa titik awal perkiraan yang berguna untuk setiap pengelompokan komposisi adalah menempatkan *point of interest* utama di tempat kejadian pada salah satu dari empat persimpangan garis *interior*.



Gambar 2.4 *Rule of Thirds*
Sumber: *Shotdeck.com*

c. *Headroom*

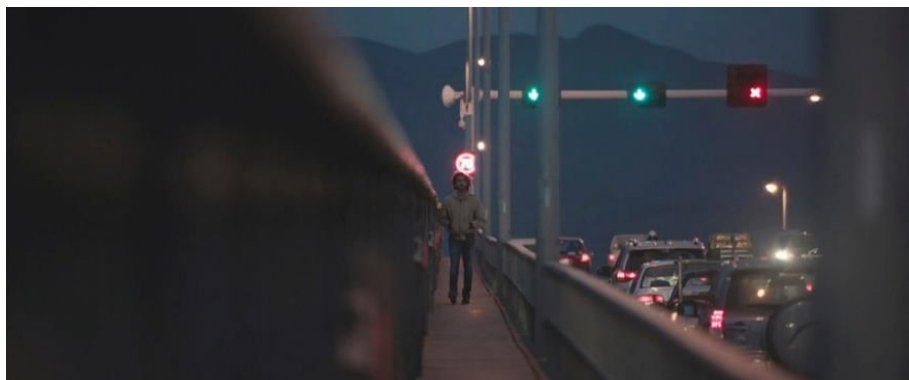
Headroom atau *head room* adalah salah satu konsep komposisi estetika yang membahas posisi vertikal relatif subyek di dalam *frame* gambar. *Headroom* mengacu pada jarak antara bagian atas kepala subyek dan bagian atas *frame*.



Gambar 2.5 *Headroom*
 Sumber: *Shotdeck.com*

d. *Leading Lines*

Leading lines pada umumnya adalah garis imajiner yang membentang dari satu obyek ke obyek lain untuk menarik perhatian khalayak dari fokus objek utama ke objek sekunder. *Leading lines* menciptakan adanya pergerakan yang menambah energi gambar.



Gambar 2.6 *Leading Lines*
 Sumber: *Shotdeck.com*

e. *Dynamic Composition*

Komposisi dinamis adalah komposisi yang memiliki banyak garis diagonal. *Dinamisme* atau kegembiraan berasal dari fakta bahwa diagonal agak mengganggu.



Gambar 2.7 *Dynamic Composition*
Sumber: *Shotdeck.com*

f. *Shot Composition*

Dalam sebuah komposisi terbagi menjadi tiga bidang yaitu *background* atau latar belakang, *middleground* atau latar tengah, dan *foreground* atau latar depan. Yang dimaksud dengan latar belakang sebuah komposisi adalah bidang dalam komposisi yang terletak jauh di belakang aktor. Sedangkan, yang dimaksud dengan latar tengah sebuah komposisi adalah bidang visual yang terletak antara latar belakang dan latar depan. Terakhir, yang dimaksud dengan latar depan sebuah komposisi adalah bidang visual yang tampak paling dekat dengan aktor. Skala komponen ini sering berkorelasi dengan dominasi gambar. Biasanya, latar depan seringkali paling dominan karena skala obyek gambar yang lebih besar.



Gambar 2.8 *Shot Composition*
 Sumber: *Shotdeck.com*

2.4.2 *Camera Movement*

Gerakan memiliki sifat estetis dan psikologis, bisa memberikan aneka gambaran dan konotasi emosional terhadap penonton. Gerakan bisa diciptakan oleh mata bergerak dari satu titik lain dalam bentuk adegan, atau mungkin dengan mengikuti objek bergerak (Mascelli, 2010). Pada film “Wangsa: Surya di Bawah Rembulan” pengkarya menggunakan beberapa teknik *camera movement* yang akan digunakan, antara lain:

1. *Tracking Shot*

Mengatur pergerakan kamera dalam kebutuhan gambar sangat penting. Pergerakan kamera berfungsi memperkuat suasana adegan menjadi lebih dramatis. Pergerakan kamera bisa digunakan untuk mengurangi ketegangan, Salah satunya adalah pergerakan kamera *track-out*. Pergerakan kamera *track-out* merupakan pergerakan kamera dimana porosnya bergerak menjauhi objek (*move out*).

Teknik pergerakan kamera menuju atau menjauhi subjek. Dengan menggunakan gerakan *track in* dapat meningkatkan titik pusat perhatian penonton, sedangkan sebaliknya *track out* dapat mempengaruhi kekuatan titik atau juga mengurangi ketegangan (Ward, 2003).

1. *Handheld*

Handheld adalah jenis pengambilan gambar tanpa menggunakan tripod namun menggunakan tangan atau keseimbangan tubuh dari kameramen. (Thompson, 2009) mengatakan mungkin tempat terbaik untuk memulai diskusi tentang pergerakan kamera adalah dengan *handheld* yang paling menantang. Anda mungkin merasa nyaman untuk memegang kamera yang lebih kecil di tangan anda, tetapi hanya karena sudah tersedia mode pemotretan tidak berarti bahwa itu sesuai dan tentu saja tidak berarti itu mudah dilakukan dengan baik. Penggunaan *handheld* pada pengambilan gambar dinamis akan menyesuaikan kebutuhan naskah dan *mood* tokoh begitu juga adegan, *handheld* secara kasar akan memberikan efek dramatisasi cerita. Penerapan teknik *handheld* akan digunakan pada saat Wangsa mengalami tantrum.

2. *Tilt*

Merupakan teknik pergerakan kamera secara vertikal, istilah terbagi kedalam *tilt up* pergerakan kamera keatas dan *tilt down* untuk pergerakan kebawah. Umumnya teknik ini digunakan untuk menunjukkan ketinggian atau kedalam subyek dan menunjukkan adanya satu hubungan (Subroto, 1994).

3. *Pan*

Pergerakan kamera secara *horizontal* ke kanan dan kiri, atau sebaliknya. Dengan posisi kamera tetap pada porosnya. Teknik ini lazimnya digunakan pola untuk mengikuti pergerakan seorang karakter.

Kecepatan *panning* kamera bahkan bisa diatur sesuai intensitas argumen mereka, sambil membiarkan penonton merasakan argumen secara nyata akan membuat adegan menonjol dari adegan lain yang menggunakan teknik pengeditan konvensional. Semua faktor ini dapat

dipertimbangkan ketika mencoba memutuskan apakah akan menggunakan *pan shot* atau kombinasi *shot* untuk merekam adegan atau momen tertentu dalam adegan dalam film (Mercado, 2011).

2.4.3 Shot Size

Shot size merupakan besar kecilnya objek terhadap sebuah *frame*. *Shot size* sangat berperan penting dalam film bercerita. Dengan *shot size* sineas bisa menentukan seberapa ukuran objek yang di *shot*. *Shot size* memiliki ukuran-ukuran tertentu, dari ukuran tersebut maka akan menentukan tipe *shot* dalam pengambilan gambar. Ukuran citra dalam film ditentukan oleh jarak kamera dari subjek kamera dan pada “*focal length*” lensa yang digunakan dalam membuat shot bersangkutan. Semakin dekat kamera, semakin besar citra. Semakin panjang lensa, semakin besar citra. Demikian pula sebaliknya, semakin jauh kamera, semakin pendek lensa, lebih kecil citra (Mascelli, 2010). Dengan begitu dalam menentukan *shot size* tidak dilakukan sesuka hati namun pemilihan *shot size* harus mampu memberikan informasi serta mendukung naratif di dalam film bercerita. Adapun tipe-tipe *shot size* yang sering digunakan dalam film “Wangsa: Surya di Bawah Rembulan”, antara lain:

1. *Extreme long shot (ELS)*

Sebuah *extreme long shot* menggambarkan wilayah luas dari jarak yang sangat jauh. *Shot* begini bisa digunakan manakala penonton perlu dibuat terkesan pada pemandangan yang hebat dari tempat berlangsungnya peristiwa (Mascelli, 2010).

2. *Long shot (LS)*

Sebuah *long shot* menangkap seluruh wilayah dari tempat kejadian. Tempat, orang dan objek-objek dalam adegan diperlihatkan semua dalam sebuah *long shot* untuk memperkenalkan kepada penonton penampilan semua itu secara keseluruhan (Mascelli, 2010).

3. *Full shot (FS)*

Pengambilan gambar objek secara penuh dari kepala sampai kaki, pengambilan gambar dengan *shot* ini biasanya bertujuan untuk memperkenalkan objek dengan apa yang dilakukan dan lingkungannya.

4. *Medium shot (MS)*

Pemain direkam dari batas lutut ke atas, atau sedikit dibawah pinggang, juga sejumlah pemain, bisa rekam dalam kelompok atau *medium shot*, dimana kamera akan cukup dekat untuk merekam dengan jelas gerak-gerik ekspresi wajah serta gerak-gerik mereka (Mascelli, 2010).

5. *Medium close-up (MCU)*

Pada jarak *medium close-up*, memperlihatkan tubuh manusia dari dada ketas. Sosok tubuh manusia mendominasi *frame* dan latar belakang tidak lagi dominan. Adegan percakapan normal, biasanya menggunakan jarak *medium close-up* (Pratista, 2017).

6. *Close-up (CU)*

Umumnya memperlihatkan wajah, tangan, kaki, atau sebuah obyek kecil lainnya. Teknik ini mampu memperlihatkan ekspresi wajah dengan jelas serta gestur yang mendetil. *Close-up* biasanya digunakan untuk adegan dialog yang lebih intim. *Close-up* juga bisa memperlihatkan sangat mendetail sebuah benda atau obyek (Pratista, 2017).

2.4.4. Camera Angle

Sudut pandang dalam sinematografi adalah *angle* kamera, *angle* kamera merupakan sudut padangan yang mewakili mata penonton, pengambilan *angel*. Kamera semestinya harus di perhitungkan dengan baik. Penggunaan *angle* kamera yang baik akan menambah visualisasi dramatik dari cerita, dan sebaliknya bila sudut pandang serabutan tanpa pertimbangan dari nilai-

nilai estetika akan merusak atau membingungkan penonton dengan pelukisan adegan sedemikian rupa hingga maknanya sulit untuk dipahami (Mascelli, 2010). Disini pengkarya menggunakan beberapa *camera angle* yang digunakan, antara lain:

1. *High Angle*

Shot yang diambil dengan *high angel* adalah segala macam *shot* dimana mata kamera diarahkan kebawah untuk menangkap subjek.

2. *Low Angle*

Shot low angle adalah *shot* dimana kamera mengadiah ke atas dalam merekam objek.

3. *Eye Level*

Sudut pandang ini adalah sudut yang umum digunakan, pada sudut ini lensa kamera dibidik sejajar dengan mata objek.

2.5 Tata Cahaya

Tata cahaya dalam sebuah film harus sesuai dengan setiap adegan, maka suatu pengamatan yang teliti tentang sifat dari pencahayaan yang dipergunakan sangat membantu untuk menentukan suasana atau nada film sebagai suatu keseluruhan. Ada dua buah istilah yang dipergunakan untuk membedakan intensitas umum cahaya yang berbeda-beda: *low-key* mengunjuk pada pencahayaan dimana sebagian besar set berada dalam lingkupan bayang-bayang sedangkan subyek didefinisikan oleh beberapa penyinaran tinggi. (Sani, 1992) menyampaikan karena tipe pencahayaan ini ternyata efektif sekali untuk memperdalam ketegangan atau untuk menciptakan suatu suasana murung, sering digunakan dalam film-film misteri atau film *horror* (seram). Sebaliknya *High-key* lebih banyak memperlihatkan bagian-bagian yang diliputi bayang-bayang, sedangkan subyek kelihatan dalam warna separuh kelabu dan cerah, dengan kontras cahaya yang jauh lebih kecil.

2.5.1 *Three Point Lighting*

Three point lighting adalah dasar teknik lampu yang digunakan untuk mendapatkan cahaya yang cukup untuk masuk ke dalam kamera sehingga dapat membuat gambar yang jelas dan dapat membentuk *look* dan *mood* yang ingin dicapai (Mushburger, 2010). Dalam *three point lighting* sendiri terdiri dari tiga elemen lampu yaitu *key light*, *fill light*, dan *back light*, yang dapat mewujudkan *low key*. Berikut teknik lighting yang digunakan dalam konsep pencahayaan dalam film “Wangsa: Surya di Bawah Rembulan”, antara lain:

1. *Key Light*

Key Light merupakan sumber cahaya utama yang menerangi subjek atau objek utama yang ada di dalam *frame*. *Key light* merupakan cahaya utama di dalam sebuah *scene* yang mana mendominasi kearah subjek atau objek (Brown, 2008).

2. *Fill Light*

Fill Light merupakan sumber cahaya yang menerangi bagian bayangan yang tidak diterangi oleh lampu *key light* dan cahaya yang di keluarkan oleh *fill light* tidak sekuat lampu *key light* (Brown, 2016).

3. *Back Light*

Lampu *back light* digunakan untuk memberikan pemisah special atau ruang untuk subjek atau objek, dan biasanya lampu *back light* memiliki posisi penerangan dari atas atau belakang subjek atau objek (Brown, 2012).

4. *Contrast Ratio*

Contrast ratio adalah perbandingan antara *key light* dan *fill light* yang mencahayai subjek atau objek (Brown, 2016), perbandingan *contrast ratio* dapat menentukan *look* dan *mood* seperti apa yang ingin dicapai oleh sutradara dan *director of photography*, dari *contrast ratio* sendiri kita dapat menghitung intensitas cahaya yang diperlukan.

5. *Low Key*

Low key adalah teknik lampu dimana *shadow* jauh lebih banyak dari pada *highlight* yang masuk kedalam *frame* sehingga gambar yang dihasilkan jauh lebih gelap dan lebih fokus terhadap satu titik yang lebih terang saja. *Low key* sendiri memiliki ciri-ciri lampu yang *high contrast*, memiliki bayangan yang keras dan kuat merupakan turunan dari teknik lukisan Chiaroscuro (Mushburger, 2010).

6. *Hard Light*

Hard Light adalah tipe lampu yang membuat bayangan keras dan jelas yang jatuh pada obyek yang terkena cahaya, ia juga mengatakan menurutnya seberapa besar atau kuat lampu *hard light* semua tergantung dari sumber mana dan jarak sumber (Brown, 2016).

7. *Soft Light*

Tipe lampu yang bertolak belakang dengan *hard light*, jenis lampu seperti *soft light* memiliki bayangan yang tipis dan bahkan tidak memiliki bayangan. Lampu seperti ini memiliki sumber daya cahaya seperti langit yang memiliki awan tipis di atasnya sehingga bayangan yang diciptakan tidak keras (Brown, 2016).

2.6 Referensi Film

Untuk membuat film fiksi tentunya seorang pengkarya mempunyai referensi film. Untuk merangkai film dari skenario dan menerjemahkannya melalui visual. Pengkarya mempunyai beberapa film yang dijadikan referensi seperti:

- a. “CODA” Sian Heder 2021



Gambar 2.9 Coda
Sumber: filmaffinity.com

Film *CODA* ini menceritakan kisah tentang seorang anak bernama Ruby Rossie, ia lahir di keluarga penyandang tuna runngu, tetapi tidak dengannya, yang hidup sebagai anak normal. Film ini hadir dengan cerita yang begitu simple dan dengan sangat mudah memahami film ini, yang membuat *CODA* menjadi menarik karena film ini mengangkat isu yang jarang dibicarakan. Selain cerita isu yang di angkat sudah sangat menarik, semua elemen teknis pun disini terpadu sama baiknya, terutama sinematografi film ini kaya akan warna dan pemilihan *type of shot* dalam setiap konflik mampu mendukung cerita. Film *CODA* menjadi referensi beberapa *type of shot* dalam film Wangsa: Surya di Bawah Rembulan.

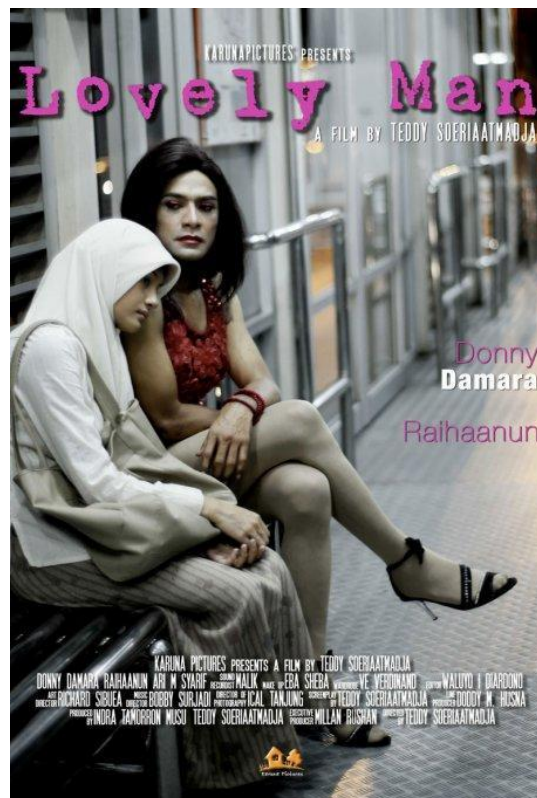
b. “*Mr. Robot*” Sam Esmail 2015



Gambar 2.10 *Mr. Robot*
 Sumber: *filmaffinity.com*

Seri ini bercerita tentang Elliot Alderson, Seorang pemuda yang tinggal di New York City dan bekerja sebagai ahli keamanan maya di Allsafe. Ia mengalami kegelisahan sosial, gangguan identitas disosiatif, dan depresi klinis. Karena itu, jalan berpikir Elliot tampaknya sangat dipengaruhi oleh paranoia dan delusi.

Pengkarya hanya menonton beberapa episode tapi sudah tertarik dengan Tod Campbell seorang sinematographer pada film ini. Tod Campbell menggunakan beberapa teknik komposisi dengan cara yang sangat efektif untuk menciptakan ketegangan visual. Tod Campbell menantang sebagian besar metode konvensional, bukan untuk menjadi pemberontak, tetapi untuk membantu menceritakan kisahnya. Pada film Wangsa: Surya di Bawah Rembulan, pengkarya menjadikan referensi teknik komposisi yang digunakan Tod Campbell untuk menciptakan ketegangan karena Wangsa sendiri mempunyai latar belakang yang mengakibatkan Wangsa mempunyai tantrum.

c. “*Lovely Man*” Teddy Soeriaatmadja 2011

Gambar 2.11 *Lovely Man*
 Sumber: filmaffinity.com

Film *Lovely Man* menceritakan seorang gadis yang mencari ayahnya di Jakarta dan mendapati kenyataan bahwa ayahnya adalah seorang transgender. Isu yang diangkat film *Lovely Man* sangat mirip dengan “Wangsa: Surya di Bawah Rembulan”, yaitu hubungan anak dan ayah. Teddy Soeriaatmadja sutradara film *Lovely Man* mampu menjadikan cerita menjadi bermakna secara natural. Pengkarya memilih ini sebagai referensi karena Jaisal Tanjung yang menjadi *Director of Photography* pada film ini mampu menciptakan makna secara natural, mulai dari penataan cahaya, pemilihan *type of shot* dan *camera movement* mampu membangun semua *mood* dan konflik pada visual membuat pengkarya memilih film ini sebagai referensi *camera movement* dan penataan cahaya dalam film “Wangsa: Surya di Bawah Rembulan”.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

Dalam pengkaryaan ini, pengkarya memilih film jenis film fiksi dengan metode penelitian kualitatif deskriptif. Penelitian kualitatif deskriptif bertujuan untuk menggambarkan, melukiskan secara lebih rinci dengan maksud menerangkan, menjelaskan dan menjawab permasalahan peneliti (Sugiyono, 2013). Dengan mempelajari sedalam mungkin tentang suatu kejadian. Teknik pengumpulan data adalah teknik atau cara-cara yang dapat digunakan peneliti untuk mengumpulkan data (Kriyantono, 2006). Data dikumpulkan menggunakan teknik berikut:

1. Observasi

Upaya menciptakan sebuah karya film fiksi yang baik pasti memerlukan sebuah proses, proses ini dapat disebut dengan proses kreatif. Proses kreatif sendiri diperlukan berbagai macam persiapan, salah satunya adalah observasi. Observasi berasal dari kata kerja, yaitu *to observe*, yaitu kegiatan mengamati sesuatu, seperti mengamati seseorang, situasi, tempat, dan sebagainya dengan seksama dan cermat sampai menemukan intisari dari sebuah masalah (Soedarso, 2015).

Pada tahap observasi pengkarya melakukan pengamatan langsung, seperti menghadiri pemutaran film “Sinema Pendidikan” yang bertempat di Bandung Creative Hub, untuk mendapatkan sumber informasi tentang komposisi dan teknis dalam pembuatan film.

Pengkarya mengumpulkan film dan buku teori yang membahas atau berhubungan dengan komposisi untuk mendapatkan intisari dari masalah yang diteliti

2. Referensi Karya

Referensi dapat diartikan sebagai sumber acuan, rujukan, atau sumber petunjuk, dalam suatu kegiatan menulis atau mempelajari sesuatu, referensi dipakai sebagai sumber yang diacu untuk menambah wawasan dan sudut pandang seseorang (Raharja, 2021). Pada referensi karya, pengkarya mencari referensi dengan cara menonton film, demi menambahkan wawasan dalam ilmu sinematografi seperti komposisi, *movement camera*, *type of shot*, dan tata pencahayaan. Adapula beberapa film yang dijadikan referensi yaitu: Film *CODA* (2021), Film *Mr. Robot* (2015), dan Film *Lovely Man* (Untuk teknik sinematografi seperti pemilihan *type of shot* dalam setiap konflik, pengkarya memilih film *CODA* (2021) menjadi referensi beberapa *type of shot* dalam film Wangsa: Surya di Bawah Rembulan.

Sebagai referensi *camera movement* dan penataan cahaya, pengkarya menjadikan film *Lovely Man* (2011) sebagai referensi, karena di film ini penataan cahaya dan *movement camera* mampu menjadikan film terasa begitu nyata.

Sebagai referensi komposisi pengkarya terinspirasi dari film *Mr. Robot* (2015), karena pada film ini komposisi yang digunakan sangat tidak biasa dan hal itu dilakukan karena ada kesan yang ingin dicapai, yaitu untuk terciptanya ketegangan dalam sebuah adegan.

3. Wawancara

Sebelum melakukan wawancara, pengkarya membuat janji, waktu dan tempat atas kesepakatan dengan narasumber untuk melakukan wawancara. Kemudian, mempersiapkan pertanyaan yang akan diberikan kepada narasumber. Dalam tahap ini, pengkarya mengambil data dan informasi yang diterima saat wawancara dengan semua narasumber yang telah dipilih.

Dalam metode wawancara ini, pengkarya mewawancarai Ibrahim Adi Raharja selaku dosen pengampu mata kuliah Ilmu Budaya Sunda di Universitas Pasundan guna mendapatkan informasi tentang larangan

pernikahan antara suku Suku Sunda dengan Suku Jawa. Narasumber membenarkan adanya mitos larangan pernikahan antara Suku Sunda dengan Suku Jawa. Dibawah tahun 2000 mitos itu berlangsung sangat kuat dan banyak orang yang memercayainya. Seiring perkembangan jaman, mitos itu kian pudar dan hanya segelintir orang yang masih memercayai mitos larangan pernikahan antara Suku Sunda dan Suku Jawa.

Pengkarya juga mewawancarai satu keluarga yang telah sepakat untuk menjaga identitasnya agar tidak dipublikasikan. Dalam hal ini pengkarya mendapatkan informasi tentang keluarga yang tidak utuh dan anak yang tidak pernah bertemu dengan ayahnya, kemudian informasi tersebut dikembangkan menjadi sebuah cerita yang diangkat dalam film fiksi berjudul “Wangsa: Surya di Bawah Rembulan” berdasarkan kisah nyata.

4. Studi Pustaka

Teknik pengumpulan data dari literasi berupa dokumen, riset, buku, *e-books*, makalah, jurnal *online*, pengkarya juga mendatangi Perpustakaan Institut Seni Indonesia Yogyakarta dan Perpustakaan Nasional Republik Indonesia. Teknik ini digunakan sebagai teknik pengumpulan data dalam menguji benar tidaknya hasil penelitian yang diperoleh pengkarya.

3.2 Metode Perancangan Karya

Pada tahap ini persiapan pengkaryaan, pengkarya menyusun agenda pengerjaan film mulai dari pra paroduksi hingga pasca paroduksi. Agenda ini menjadi target pengerjaan karya, agar pengkaryaan bisa selsai tepat waktu. Berikut agenda perancangan karya:

Tabel 3. 1 Agenda Pengkaryaan

No	Agenda	September	Oktober	November	Desember	Januari
1	<i>Script Final Draft</i>					
2	<i>Pre Production Meeting</i>					
3	<i>Departement Breakdown</i>					
4	<i>Location Scouting</i>					
5	<i>Shotlist</i>					
6	<i>Storyboard</i>					
7	<i>Collect Art & Wardobe</i>					
8	<i>Visual Design</i>					
9	<i>Casting</i>					
10	<i>Reading</i>					
11	<i>Fitting</i>					
12	<i>Recce</i>					
13	<i>On Screen Make Up & Wardrobe</i>					
14	<i>Shooting Day</i>					
15	<i>Editing</i>					
16	<i>Music Scoring</i>					
17	<i>Priview</i>					
18	<i>Finishing</i>					

3.2.1 Konsep Naratif

Konsep naratif sebagai acuan untuk selanjutnya menyusun konsep sinematik agar tetap satu jalur dengan konsep yang telah sutradara susun sebelumnya, adapun beberapa hal yang telah disusun diantaranya:

1. Ide

Ide dasar hadir lahir dari kegelisahan pengkarya terhadap rasa empati orang-orang di sekitar kita yang kurang peka terhadap seseorang yang mengalami gangguan mental. Ide ini berkembang dengan dikaitkannya tentang betapa pentingnya figur ayah hadir dalam keluarga.

2. Judul

Film ini berjudul “Wangsa: Surya di Bawah Rembulan” dimana kata Wangsa diambil dari bahasa jawa yang artinya garis keturunan, sedangkan Surya di Bawah Rembulan adalah ungkapan lain dari Terang di dalam kegelapan.

3. Tema

Sebuah karya film pasti memiliki tema terhadap setiap karyanya. Tema yang diambil pada pembuatan film ini yaitu keluarga dengan penjabaran psikologis karakter juga penjelasan mengenai mitologi larangan pernikahan antara Suku Sunda dan Suku Jawa melalui visual.

4. Genre

Film ini mengangkat tentang kehidupan keluarga dan segala dramanya, maka dari itu film ini bergenre drama keluarga.

5. Premis

Premis yang dibuat oleh pengkarya dalam cerita film ini adalah:

“Wangsa, seorang anak sebatang kara bertemu sang ayah untuk pertama kali dalam hidupnya setelah seharian mencari dan melewati banyak hambatan dalam masa pencarian.”

6. Sinopsis

Wangsa (18) yang hidup sebatang kara baru saja menemukan amplop berisikan surat dan uang serta fotonya bersama kedua orangtuanya. Di belakang foto itu terdapat sebuah tulisan yang tertera sebuah alamat di belakangnya. Sebuah lagu mengalun dari radio tape tua miliknya. Ia teringat ayahnya ketika mendengar lagu itu. Wangsa kini mempunyai alasan untuk mencari ayahnya dengan tujuan mengembalikan uang yang baru saja ia temukan dan berharap ia tak lagi hidup sebatang kara. Wangsa membulatkan tekad untuk mencari ayahnya dengan hanya berbekal pada sebuah alamat di belakang foto itu. Ditengah pencarian, Wangsa beberapa kali dihadapkan dengan berbagai hambatan. Namun, Wangsa tetap menghadapinya. Setelah ia sampai pada alamat tujuan, Wangsa dihadapkan dengan kenyataan bahwa yang menempati rumah itu bukan lagi ayahnya. Wangsa memutuskan untuk pulang lagi dengan penuh rasa kecewa. Namun, diperjalanan pulang ia bertemu dengan seorang penjual susu murni yang justru secara tidak sengaja mengantarkannya bertemu dengan sang ayah. Wangsa bertemu sang ayah. Setelah bertemu, sang ayah sempat menolak kehadiran Wangsa sebelum pada akhirnya sang ayah menerimanya. Salah satunya karena perkawinan yang tidak direstui akibat neneknya memercayai mitologi bahwa orang Jawa tidak boleh menikah dengan orang Sunda. Wangsa juga dikejutkan dengan kenyataan bahwa ayahnya telah menikah lagi dengan orang Jawa dan sudah memiliki keturunan. Ayahnya membuktikan bahwa mitologi itu tidak terbukti kebenarannya.

7. Film Statement

Film ini memiliki keinginan untuk memperlihatkan betapa pentingnya figur Ayah hadir ditengah keluarga. Penonton diharapkan menjadi lebih peka terhadap hal-hal serupa.

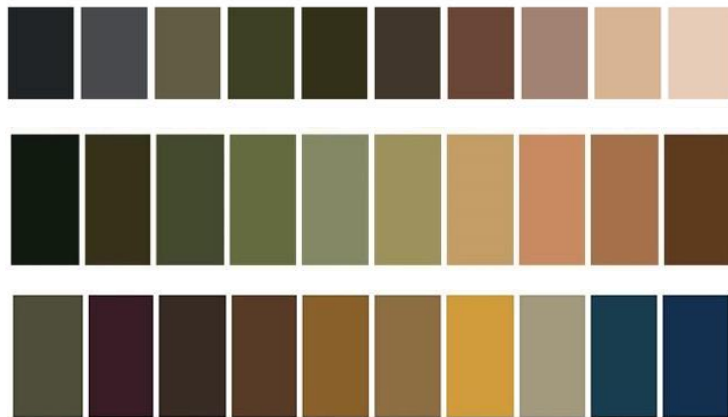
3.2.2 Konsep Sinematik

a. Konsep Visual

Film ini banyak menggunakan gambar statis untuk master yang menggunakan *type of shot long shot* dan menggunakan gambar dengan teknik *handheld* yang digunakan untuk *cover/detail* pada objek. Penerapan komposisi gambar *looking room* dan penentuan *look* dan *mood* juga dilakukan untuk kebutuhan beberapa *scene* guna membangun realistik dalam sebuah pengambilan gambar dan membangun emosi pada adegan. Penerapan komposisi gambar ini dieksekusi dengan menggunakan penempatan kamera dan sumber cahaya yang ditentukan.

b. Warna Film

Warna dalam film selalu memiliki arti dan makna tertentu dalam sisi psikologi. Untuk mendukung *mood* dan *look* yang ingin disampaikan kepada penonton, film ini mengarahkan dominasi warna sesuai dengan karakteristiknya. Warna yang dimunculkan akan dominan *natural color*, dengan menonjolkan warna natural perdesaan. Berikut beberapa referensi *color palette* yang akan digunakan dalam film ini:



Gambar 3. 1 *Color Palette Film* “Wangsa: Surya di Bawah Rembulan”

Sumber: Arsip Pribadi

c. Komposisi

Hal ini perlu diatur karena untuk terciptanya kesan dan keindahan yang ingin disampaikan pada sebuah *frame*. Ada beberapa jenis komposisi yang akan digunakan pada film “Wangsa: Surya di Bawah Rembulan” ini yaitu:

1. *Looking Room*

Komposisi ini banyak digunakan untuk menunjukkan dan mengarahkan penonton dengan cara menyediakan ruang kosong dihadapan Wangsa. Selain untuk mengarahkan penonton untuk bisa ikut merasakan apa yang dituju oleh Wangsa komposisi *looking room* mampu menyeimbangkan gambar.



Gambar 3. 2 *Komposisi Looking Room* Film “Wangsa: Surya di Bawah Rembulan”
Sumber: Arsip Recce

Ketika komposisi *looking room* di film ini sengaja dihilangkan atau dilanggar, pengkarya melakukan ini untuk memberikan kesan kekosongan, kesedihan dan tantrum, sehingga penonton ikut merasakan emosi yang disampaikan.



Gambar 3. 3 *Komposisi Melanggar Looking Room* Film “Wangsa: Surya di Bawah Rembulan”
Sumber: Arsip Recce

2. *Rule of Third*

Komposisi ini akan digunakan pada film “Wangsa: Surya di Bawah” contohnya di beberapa *scene* dimana

wangsa duduk dimeja makan dan masa pencarian wangsa yang berada dalam garis 3x3 dalam sebuah *frame*.



Gambar 3. 4 Komposisi *Rule of Third* “Wangsa: Surya di Bawah Rembulan”
Sumber: Arsip Recce

3. *Headroom*

Komposisi diterapkan ketika Wangsa sampai dirumah lama, teknik ini digunakan untuk membuat penonton merasa nyaman karena ada jarak yang disediakan antara bingkai dan kepala.



Gambar 3. 5 Komposisi *Headroom* Film “Wangsa: Surya di Bawah Rembulan”
Sumber: Arsip Recce

4. *Leading Lines*

Pada komposisi ini, akan digambarkan ketika wangsa dan ojek melintasi jalan kemudian motor mereka mogok. Posisi kamera diletakan dibagian depan objek dan samping objek ketika wangsa duduk minum, sehingga membentuk *leading lines*.



Gambar 3. 6 Komposisi *Leading Lines* “Wangsa: Surya di Bawah Rembulan”

Sumber: Arsip Recce

5. *Dynamic Composition*

Komposisi ini diterapkan ketika Wangsa berjalan melewati jalan persawahan, terdapat Diagonal yang terbentuk agar penonton tertuju kepada Wangsa yang sedang berjalan.



Gambar 3. 7 Komposisi *Dynamic Composition* Film
“Wangsa: Surya di Bawah Rembulan”

Sumber: Arsip Recce

6. *Shot Composition*

Komposisi ini digunakan ketika menunjukkan detail objek agar penonton ikut merasakan emosi Wangsa yang ditunjukkan.



Gambar 3. 8 Komposisi *Shot Composition* Film
“Wangsa: Surya di Bawah Rembulan”

Sumber: Arsip Recce

d. *Type of Shot*

Type of Shot dapat digunakan untuk membangkitkan perasaan dan memberikan kesan pada film “Wangsa: Surya di Bawah Rembulan” dengan pemilihan yang tepat, seperti:

1. *Extreme Long Shot (ELS)*

Teknik ini digunakan pada adegan dimana Wangsa baru tiba dan turun dari bus. Pilihlah *type of shot* ini digunakan untuk menunjukkan latar tempat.



Gambar 3. 9 *Extreme Long Shot* Film “Wangsa: Surya di Bawah Rembulan”

Sumber: Arsip Recce

2. *Long Shot (LS)*

Teknik ini banyak digunakan pada film “Wangsa: Surya di Bawah Rembulan” untuk memperlihatkan Wangsa berjalan mencari alamat, selain itu *type of shot* ini mempresentasikan sosok Wangsa yang kecil dan tersesat.



Gambar 3. 10 *Long Shot* Film “Wangsa: Surya di Bawah Rembulan”

Sumber: Arsip Recce

3. *Full Shot (FS)*

Teknik ini digunakan ketika Wangsa menaiki ojek, tujuannya memperlihatkan Wangsa dengan apa yang di lakukannya dan lingkungannya.



Gambar 3. 11 *Full Shot* Film “Wangsa: Surya di Bawah Rembulan”

Sumber: Arsip Recce

4. *Medium Shot (MS)*

Teknik ini digunakan ketika Wangsa berbincang dengan bapak. Tujuan dari shot ini untuk memperlihatkan sosok Wangsa dan bapak lebih detail lagi.



Gambar 3. 12 *Medium Shot* Film “Wangsa: Surya di Bawah Rembulan”

Sumber: Arsip Recce

5. *Medium close-up (MCU)*

Teknik ini digunakan ketika Wangsa merasakan kelelahan, marah, dan tantrum. Teknik ini bertujuan meningkatkan fokus penonton pada Wangsa sekaligus menambah kedekatan personal terhadap objek dan subjek.



Gambar 3. 13 *Medium Close-up* Film “Wangsa: Surya di Bawah Rembulan”

Sumber: Arsip Recce

6. *Close-up (CU)*

Teknik ini digunakan untuk menunjukkan detail subjek atau objek pada film “Wangsa: Surya di Bawah Rembulan”, selain itu membuat penonton merasa dekat dengan objek atau subjek dan seolah bisa merasa dekat dan bisa merasakan apa yang objek rasakan.



Gambar 3. 14 *Close-up* Film “Wangsa: Surya di Bawah Rembulan”

Sumber: Arsip Recce

e. *Movement Camera*

Pemilihan pergerakan kamera digunakan untuk memberi kesan yang disampaikan terhadap penonton, selain itu pergerakan kamera dengan perangkat pendukung penonton bisa merasa dekat dengan subjek atau objek. Berikut pergerakan kamera yang digunakan film “Wangsa: Surya di Bawah Rembulan” diantaranya:

1. *Handheld*

Pada film ini banyak menggunakan *handheld* untuk menambahkan intensitas pada adegan dimana Wangsa kelelahan mencari, putus asa dan Wangsa tantrum.



Gambar 3. 15 *Handheld* Film “Wangsa: Surya di Bawah Rembulan”

Sumber: Arsip Recce

2. *Track Out*

Teknik pergerakan kamera ini digunakan ketika Wangsa duduk dimeja makan melihat foto dan amplop, disini dimana wangsa mulai tantrum, teknik *Track Out* digunakan untuk menambah intensitas adegan.



Gambar 3. 16 *Track Out* Film “Wangsa: Surya di Bawah Rembulan”

Sumber: Arsip Recce

3. *Panning*

Teknik *panning* digunakan ketika Wangsa memberikan uang kepada tukang ojek, pemilihan pergerakan ini agar penonton ikut merasakan dan lebih dekat terhadap apa yang dilakukan Wangsa.

f. *Camera Angle*

1. *Eye Level*

Dalam film “Wangsa: Surya di Bawah Rembulan” banyak menggunakan angle kamera yang digunakan adalah sudut *eye level* karena ingin memberikan dampak emosi terhadap penonton agar terlihat dekat dengan subjek dalam film ini sesuai sudut pandang mata manusia. Pemilihan *eye level* ini dimaksudkan agar penonton dapat menyamakan diri dengan tokoh yang ada di dalam cerita yang membuat seolah penonton menyaksikan langsung dan berada di dalam adegan tersebut.



Gambar 3. 17 *Eye Level* Film “Wangsa: Surya di Bawah Rembulan”

Sumber: Arsip Recce

2. *High Angel*

Sudut *high angel* digunakan pada film “Wangsa: Surya di Bawah Rembulan” untuk memperlihatkan kepada penonton informasi yang lebih detail.



Gambar 3. 18 *High Angel* Film “Wangsa: Surya di Bawah Rembulan”

Sumber: Arsip Recce

3. *Low Angel*

Sudut pengambilan *low angel* pada film “Wangsa: Surya di Bawah” Rembulan salah satunya digunakan ketika Wangsa sedang melihat foto dan amplop dimeja makan untuk menyampaikan emosi yang ingin ditunjukkan oleh Wangsa.

g. Tata Cahaya

Pencahayaan dalam film “Wangsa: Surya di Bawah Rembulan” akan dibentuk dengan realistis yang menggunakan logika cahaya, cahaya natural siang hari diperdesaan, malam hari perdesaan dengan cahaya bulan. Dalam membentuk *mood* psikologi karakter cahaya *warm* akan dipadukan warna *cool daylight*. Berikut merupakan refrensi pencahayaan pada film ini:

1. Bus

Pecahayaian dibus memperhatikan logika cahaya pada bus dan cahaya dari luar bus, untuk malam hari akan dibuat cahaya bulan yang masuk kedalam bus dan mengenai Wangsa. Berikut contoh refrensi cahaya yang akan digunakan.



Gambar 3. 19 Refrensi Pencahayaan
Sumber: *Shotdeck.com*

2. Rumah Wangsa

Pencahayaan dirumah wangsa menggunakan *tree point lighting*. untuk *key light* di *support* dengan *filter diffuse* dan untuk *back light* di *support* dengan kain *ultrabounce*, sehingga menghasilkan *soft light*. Untuk *fill light* untuk membantuk mengurangi *shadow* pada objek. Berikut contoh refrensi cahaya yang akan digunakan.



Gambar 3. 20 Refrensi Rumah Wangsa
Sumber: *Shotdeck.com*

3. Siang Hari *Indoor*

Untuk sumber cahaya yang digunakan pada saat syuting siang hari *indoor* akan memanfaatkan cahaya matahari, jika cahaya matahari terlalu keras akan digunakan kain *silk* agar cahaya matahari yang mengenai objek atau subjek menjadi lembut dan menggunakan *styrofoam* yang digunakan sebagai *reflektor* untuk menghilangkan *shadow* pada objek yang berlebihan. Kurang lebih seperti ini contoh refrensi cahaya yang akan digunakan.



Gambar 3. 21 Refrensi Siang Hari
Sumber: Google.com

4. Masjid

Cahaya akan dibuat senatural mungkin masjid yang berada didesa atau pinggiran kota menjelang magrib, untuk *key lighting* akan di *support* dengan filter CTO sehingga menghasilkan cahaya seperti sore hari ketika matahari mulai terbenam.

5. Malam Hari *Indoor*

Cahaya pada malam hari memadukan antara warna orange dan biru, orange mempresentasikan lampu jalan dan rumah yang berada di pinggiran kota atau perdesaan, biru mempresentasikan cahaya bulan. Untuk *key light* akan *disupport* dengan filter CTB sehingga menghasilkan cahaya yang kebiruan. Kurang lebih seperti ini contoh refrensi yang akan digunakan.



Gambar 3. 22 Refrensi Malam Hari
Sumber: Shotdeck.com

6. Rumah Lama

Cahaya di rumah lama akan dibuat dengan memadukan *orange* dan biru, *orange* mempresentasikan lampu rumah dan biru mempresentasikan cahaya rembulan. *Key Light* di *support* dengan filter CTB dan *styrofoam* untuk menghasilkan cahaya rembulan lembut yang luas.



Gambar 3. 23 Refrensi Rumah Lama
Sumber: Shotdeck.com

7. Rumah Bapak

Cahaya di rumah lama akan dibuat dengan memadukan *orange* dan biru, *orange* mempresentasikan lampu rumah dan biru mempresentasikan cahaya rembulan. *Key Light* di *support* dengan *filter* CTB dan

styrofoam untuk menghasilkan cahaya lembut rembulan yang luas.



Gambar 3. 24 Refrensi Rumah Bapak
Sumber: *Shotdeck.com*

h. *Aspect Ratio*



Gambar 3. 25 *Aspect Ratio*
Sumber: *Belajarproyektor.com*

Aspect ratio standar kamera digital adalah 16:9, sedangkan aspek rasio yang diterapkan dalam film ini adalah 2.35:1 dengan resolusi akhir 4K (3840 x 2160). *Aspect ratio* mengalami perubahan disaat editing untuk membuat ukuran 2.35:1.




Pemilihan aspek rasio tersebut untuk memberikan komposisi garis dan bentuk yang optimal dalam *frame* dengan komposisi *looking room* sehingga dapat memperkuat aspek *mise en scene* yang telah dibentuk.

i. Pemilihan Alat Produksi

Pemilihan alat produksi sangat penting ditentukan karena akan menyangkut segala sesuatu yang berkaitan dengan teknis, seperti teknis kamera, teknis cahaya, teknis audio dan lainnya. Alat yang digunakan merupakan alat sewaan. Maka dari itu, film “Wangsa: Surya di Bawah Rembulan” ini membahas dan mendiskusikan pemilihan alat produksi dengan detail dan memilih sesuai dengan kebutuhan dalam skenario film. Film alat yang digunakan pada film “Wangsa: Surya di Bawah Rembulan” yaitu:

a. Peralatan Produksi


Tabel 3. 2 Peralatan Kamera

No	Jenis Alat	<i>Merk and Type</i>	Kegunaan
1.		Sony a7S Mark III (<i>Body</i>)	Merekam gambar.
2.		Battery NP-FZ100	Power energi kamera.
3.		Memory CFexpress Sony 80GB	Media penyimpanan data digital pada kamera.

4.		<i>Lens Adapter</i> EF/PL	Menghubungkan lensa yang mempunyai mount berbeda dengan kamera.
5.		Zeiss Compact Prime CP3 (18,25,35,50,85)	Menangkap suatu objek menjadi sebuah gambar dan lensa dapat mengatur besar kecil cahaya yang masuk mengenai sensor kamera.
6.		<i>NISI Cinema Filter 4 x 5.6 Rotating Enhanced CPL Polarizer</i>	Untuk mengurangi pantulan dan meningkatkan saturasi warna.
7.		NISI 4 x 5.6 ND Filter (0.3, 0.6, 0.9)	Mengatur cahaya yang masuk ke sensor kamera.
8.		<i>Battery V-Mount</i>	menjadi <i>power supply monitor</i> dan <i>lighting</i> di saat tidak ada sumber listrik.

9.		<i>V-Mount Plate</i>	Untuk pemasangan <i>battery v-mount</i> pada berbagai posisi.
10.		<i>Monitor Director</i>	Memperjelas seorang sutradara melihat gambar dari hasil perekaman kamera.
11.		<i>Monitor Atomos Shogun Flame</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Untuk mendapatkan ketelitian lebih dari <i>shadows</i> dan <i>highlights</i>. - Untuk memudahkan <i>focus puller</i> untuk menentukan fokus pada setiap adegan.
12.		Hollyland Cosmo C1	Untuk pengganti kabel video (HDMI/SDI) yang tadinya menggunakan kabel kemudian dijadikan sinyal radio, sehingga simpel dan tidak ribet dengan kabel.






13.		<i>Vaxis Director Monitor Cage</i>	Alat yang dirancang untuk meletakkan monitor dan <i>battery v-mount</i> untuk <i>focus puller</i> .
14.		<i>Nucleus-M Wireless Lens Control</i>	Berguna untuk seorang menentukan fokus tanpa harus berdekatan dengan kamera.
15.		<i>Ifootage Shark Slider</i>	Memperhalus pergerakan kamera dalam melakukan <i>mevement</i> saat pengambilan gambar.
16.		<i>Tripod Set 100mm</i>	Untuk proses pengambilan gambar tidak bergetar, tripod juga bisa melakukan gerakan <i>panning</i> dan <i>tiltting</i> .
17.		<i>Tilta Rigging Set</i>	Merupakan <i>set up</i> kamera untuk kebutuhan film, seperti memasang monitor tambahan, <i>follow focus</i> , <i>battery</i>





			<i>v-mount</i> , dan memudahkan <i>movement camera handheld</i> .
18.		Tilta <i>Movie Cart Dolly</i>	Tempat penyimpanan lensa, kamera dan aksesoris kamera lainnya dan memudahkan pindah antar tempat.

b. *Lighting & Accessories*

Tabel 3. 3 Peralatan *Lighting*

No	Alat	Nama	Jumlah
1.		Aputure LS 600x Pro	Sumber cahaya dalam pembuatan film.
2.		Aputure Nova P300c	Sumber cahaya dalam pembuatan film dan <i>lighting</i> ini mempunyai berbagai warna RGB.
3.		ARRI M-Series M40	Lampu ini menghasilkan cahaya yang tajam, cahaya yang bersih dan intensitas cahaya yang besar.

4.		Godox FL150R	Sumber cahaya untuk membentuk kualitas cahayanya dengan benar-benar membentuk sumber cahaya.
5.		Godox TL60	Cahaya untuk menyesuaikan warna melalui mode RGB yang dimiliki, <i>lighting compact</i> yang bisa digunakan tanpa harus ada sumber listrik.
6.		<i>Aputure Accent B7c</i>	Mengganti sumber cahaya dengan kelvin yang sesuai keinginan.
7.		<i>Ultrabounce 12x12 Feet</i>	Memperluas cahaya yang ditembakkan dan membuat cahaya lebih <i>soft</i> .
8.		<i>Kain Silk 12x12 Feet</i>	Mengurangi cahaya yang masuk terlalu keras pada objek, jika digunakan di siang hari dan mampu memperluas cahaya dan membuat cahaya lebih <i>soft</i> .

9.		<i>C-Stand 40" + Arm</i>	Sebagai dudukan untuk menopang <i>lighting, cutter light, diffusion</i> , dan bisa juga untuk menopang <i>background</i> .
10.		<i>C-Stand Mini 20" Kupo Master+Arm</i>	Ukurannya lebih kecil, sebagai dudukan untuk menopang <i>lighting, cutter light, diffusion</i> , dan bisa juga untuk menopang <i>background</i> .
11.		Hi-Boy (KUPO)	Sebagai dudukan untuk menopang <i>lighting</i> yang lebih besar seperti ARRI M-Series M40.
12.		<i>Butterfly Frame Kit 12x12</i>	Untuk menopang kain <i>ultrabounce</i> dan kain <i>silk</i> .

13.		<i>Cutter Light</i>	Menghilangkan cahaya yang tidak diinginkan.
14.		<i>Black Floppy</i> 4x4	Menghilangkan cahaya yang tidak diinginkan.
15.		<i>Alligator Clamp</i>	Sebagai alat penjempit, bisa digunakan untuk menjepit kain, <i>poly/styrofoam</i> .
16.		<i>Cardellini Clamp</i>	Kegunaannya untuk pemasangan lampu, pegangan lampu, dan aksesoris lainnya.
17.		<i>Super Clamp & Magic Arm</i>	Untuk menjepit aksesoris lampu.
18.		<i>Filter Diffuse</i> (216, 250, 251)	Mengurangi intensitas cahaya sehingga cahaya

			yang dihasilkan menjadi <i>soft</i> .
19.		<i>Filter CTB</i> (<i>color temperature blue</i>)	Untuk menaikkan <i>color temperature</i> pada lampu sehingga cahaya yang dihasilkan nampak kebiruan.
20.		<i>Filter CTO</i> (<i>color temperature orange</i>)	Menurunkan suhu warna yang tinggi, sehingga cahaya yang dihasilkan menjadi hangat atau <i>tungsten</i> .
21.		<i>Extension Cable</i>	Sebagai sumber listrik.
22.		<i>Sandbag</i>	Sebagai pemberat <i>stand</i> agar <i>lighting</i> tidak jatuh.
23.		<i>Styrofoam</i>	Sebagai alat refleksi cahaya, warna putih dapan meminimalisir <i>shadow</i> pada objek.

BAB IV PENGKARYAAN

Pada proses pengkaryaan film “Wangsa: Surya di Bawah Rembulan” banyak sekali hal yang perlu dipersiapkan dan dilakukan untuk mempermudah pada saat proses Produksi dan Pasca Produksi, juga sekaligus meminimalisir kesalahan pada saat proses pelaksanaan suting berlangsung. Ada 3 tahap rancangan yang dilakukan sebelum memulai pembuatan film yaitu Pra Produksi, Produksi, dan juga Pasca Produksi.

4.1 Pra Produksi

Tahapan ini merupakan proses awal dari seluruh kegiatan yang akan dilalui, atau bisa disebut sebagai tahapan perencanaan. Praproduksi adalah tahap paling penting dalam sebuah produksi film. Mempersiapkan segala sesuatu yang dibutuhkan sebelum proses shooting berlangsung. Jika proses praproduksi dapat diatur dengan baik, maka tahap-tahap selanjutnya akan menjadi lancar. Proses produksi akan berjalan baik tergantung proses praproduksi yang baik.

4.1.1 Eksplorasi

Tahapan awal dalam proses pembuatan film penata gambar yaitu menginterpretasi naskah yang sudah dibuat oleh penulis dan konsep penyutradaraan yang telah dibuat sutradara agar konsep dari penata gambar bisa saling berkaitan satu sama lain. Dimulai dengan tahap eksplorasi untuk menghasilkan rancangan konsep penata gambar sendiri dengan menggunakan komposisi *looking room* untuk membangun kesan untuk kebutuhan naskah yang telah dibuat.

Pada tahap ini juga pengkarya menjadi lebih banyak mencari referensi dengan cara banyak menonton film dan berbincang dengan teman seprofesi demi mendapatkan masukan dan saran untuk menghasilkan karya yang baik. Komposisi *looking room* yang dilanggar pengkarya banyak menemukan difilm *Mr. Robot*, hal itu juga yang membuat pengkarya tertarik

mengaplikasikan ke dalam karya film “Wangsa: Surya di Bawah Rembulan”.

4.1.2 Pembentukan Tim Produksi

Tahap selanjutnya adalah pembentukan tim produksi. Pemilihan kru berdasarkan kualitas kerja dengan mempertimbangkan kinerja dan *attitude* serta pengalaman masing-masing individu dibidang produksi film.

Tabel 4. 1 Tim Produksi

NO	TITTLE	NAME	INSTITUTION
1	Director	Andre Ardiansyah	Universitas Pasundan (Peserta TA)
2	Director of Photography	Yanuar Nurman Pratama	Universitas Pasundan (Peserta TA)
3	Producer	Fikri Nur jannah	Ancipa Pict
4	Line Producer	Bella Putri Syalsabil	ISBI Bandung
5	Unit Production Manager	Sundy Burhanuddin	Universitas Pasundan
6	Unit Manager	Adam Rizky	Universitas Pasundan
7	Production Assistant	Alika Matroy Ssalsabila	ISBI Bandung
8	Location Manager	Dandi Lesmana	ISBI Bandung
9	Runner	Rafli Alif Ramadhan	ARS University
10	1 st Assistant Director	Widianto	ARS University
11	2 nd Assistant Director	Dimas Maje	Jogja Film Academy
12	Script Continuity	Maulida Fadilah	ISBI Bandung
13	Clapper	Syifa Mila Auliya	Universitas Pasundan

14	Script Writer	Dimas Maje	Jogja Film Academy
15	Co Writer	Hafizu Sandro	Jogja Film Academy
16	1 st Assistant Camera	Fahmi Syabaan	Institut Kesenian Jakarta
17	2 nd Assistant Camera	M. Dhafa	Universitas Pasundan
18	Gaffer	Yugisa Kumin Elzad	Jogja Film Academy
19	Best Boy Grip	Aden Aufa Pangestu	Universitas Pasundan
20	Best Boy Grip	Rifa Tuceng Hunaijin	Jogja Film Academy
21	Lighting Support	Frezi Awat Haryansyah	Jogja Film Academy
22	Lighting Support	Delvianto Tri Anggoro	Universitas Pasundan
23	Sound Recordist	Gilang S. Ahmad	Universitas Pasundan
24	Boom Operator	Restomi s	Jogja Film Academy
25	Audio Mixing	Restomi s	Jogja Film Academy
26	Foley Artist	Restomi s	Jogja Film Academy
27	Wardrobe	Iis Hartini	Telkom University
28	Assistant Wardrobe	Fikri Zuammah	STMIK Mardira
29	Make Up	Venny Rheina	
30	Art Director	Aditya Putra Guntara	ISBI Bandung

31	Set Bulder	Dimas Dwi Cahyo	ISBI Bandung
32	Set Builder	Haidar Abid Q	ISBI Bandung
33	Set Dresser	Saputra Tama	Universitas Pasundan
34	Standby Set	Khoirunnisa	ISBI Bandung
35	Editor	Valantino Rubbil	Universitas Pasundan
36	Colourist	Ilham Malik	Jogja Film Academy
37	Behind The Scene	Sendy Irvirizaldi	Universitas Pasundan
38	Behind The Scene	Taufiqurohman	ISBI Bandung
39	Still Photography	M. Erdiyansyah	Universitas Pasundan
40	Drone Pilot	Sendy Irvirizaldi	Universitas Pasundan
42	Drone Pilot	Taufiqurohman	ISBI Bandung
43	Casting Director	Bio Miquel	Bee Picture
44	Talent Coordinator	Putri Senja Rinjani	
45	Talent Coodinator	Ratu Anyelir	ARS University
46	Rain Stopper	Juple	

4.1.3 Pencarian Lokasi

Kemudian pencarian lokasi yang sesuai dengan kebutuhan naskah, di dalam film ini lokasi rumah yang dibutuhkan yaitu berlatar perkampungan atau perdesaan yang berada dipinggiran kota. Pencarian lokasi pertama dilakukan di Ciwidey Jawa Barat, karena salah satu *crew* pernah melakukan proses *shooting* dokumenter di sana dan dirasa akan cocok dengan kebutuhan naskah yang ada di film ini.



Gambar 4. 1 Lokasi Ciwidey

Sumber: Arsip Pencarian Lokasi

Tetapi pada saat sampai di lokasi ternyata dirasa kurang sesuai dengan kebutuhan rumah yang diperlukan, sampai pencarian berikutnya pun dilakukan di daerah Pangalengan, Kabupaten Bandung, karena salah satu *crew* yang tinggal di daerah Pangalengan menyarankan untuk melihat lokasi disekitar Desa tempat dia tinggal, Setelah mencari di sekitaran Desa yang disarankan, akhirnya mendapatkan lokasi yang sesuai di Desa Lamajang Kecamatan Pangalengan.



Gambar 4. 2 Lokasi Pangalengan

Sumber: Arsip Pencarian Lokasi



Gambar 4. 3 Lokasi Pangalengan

Sumber: Arsip Pencarian Lokasi

4.1.4 Shot List

Untuk menata gambar pada film ini dibuat *shot list* untuk bayangan *shot-shot* yang digunakan pada film dengan komposisi gambar looking room yang akan diterapkan beberapa adegan agar mempermudah pada saat proses *recce* maupun pada saat produksi nantinya.

Tabel 4. 2 Shot List

SCENE	SHOT	DESCRIPTION	I/E	D/N	ANGLE	TOS	MOVEMENT
1	1	BENDERA ROBEK ROBEK DI DEPAN RUMAH	E	N	EYE LEVEL	MS	STILL
1	2	ISI RUMAH TERLIHAT BERANTAKAN SEPERTI TAK TERURUS, SAMPAH BERSERAKAN DIMANA-MANA .	I	N	R	R	R

2	1	WANGSA SEDANG DUDUK DI MEJA MAKAN YANG SANGAT BERANTAKAN.	I	N	EYE LEVEL	FS	STILL
2	2	WANGSA SEDANG DUDUK DI MEJA MAKAN YANG SANGAT BERANTAKAN. NAPAS WANGSA TERENGAH-ENGAH. WAJAH WANGSA TERLIHAT KESAL, MEMUKUL KEPALA, MENYERET KASAR RADIO.	I	N	EYE LEVEL	MS	HANDHELD SHAKE
2	3	WANGSA TERENGAH-ENGAH. WAJAH WANGSA TERLIHAT KESAL, MEMUKUL KEPALA,	I	N	LOW ANGLE	MCU	TRACK OUT
2	4	TANGANNYA MEMEGANG FOTO DAN SEBUAH AMPLOP	I	N	HIGH ANGLE	MS	HANDHELD
3	1	WANGSA DUDUK DI KURSI DEKAT JENDELA KANAN BUS DENGAN WAJAH MURAM.	I/E	N	HIGH ANGLE	FS	HANDHELD
3	2	WANGSA DUDUK DI KURSI DEKAT JENDEKA KIRI	I/E	N	EYE LEVEL	MCU	HANDHELD

		BUS DENGAN WAJAH MURAM.					
3	3	WANGSA MENGAMBIL AMPLOP DAN FOTO DARI DALAM TAS	I/E	N	HIGH ANGLE	MS	HANDHELD
3	4	FRAMING JALANAN DARI JENDELA BUS	I/E	N	EYE LEVEL	FRAMING JENDELA	HANDHELD
4	1	WANGSA TERTIDUR SAMBIL MEMELUK TAS.	I/E	N	EYE LEVEL	MS	HANDHELD SHAKE
4	2	GAPURA SELAMAT DATANG DI KOTA BANDUNG	I/E	D	LOW ANGLE		
4	3	PETUNJUK ARAH PANGALENGAN	I/E	D	LOW ANGLE	FRAMING JENDELA	HANDHELD
4	4	BUS MELEWATI JALANAN BERKELOK	E	D	EYE LEVEL	LS	STILL
4	5	WANGSA MENATAP KE ARAH JENDELA	I/E	D	EYE LEVEL	CU	HANDHELD
4	6	BUS MELEWATI PERKEBUNAN TEH	E	D	EYE LEVEL	LS	STILL
4	7	TULISAN CILACAP-BANDUNG	E	D	EYE LEVEL	CU	FOLLOWING
5	1	BUS BERHENTI DI PINGGIR JALAN, LALU PERGI. WANGSA DAN SEORANG WANITA BERDIRI	E	D	EYE LEVEL	LS	STILL

		BERDAMPINGAN. WANITA BERJALAN, WANGSA MENGEJAR WANITA ITU.					
5	2	DIALOG MENANYAKAN ALAMAT "BU, IBU ASLI SINI?" "MUHUN A" "TAU ALAMAT INI GA BU"	E	D	EYE LEVEL	TWO SHOT	STILL
5	3	CLOSE UP ALAMAT DIBALIK FOTO	E	D	HIGH ANGLE	CU	STILL
5	4	(MENUNJUK) "OH IEUMAH KA PALIH DITU A"	E	D	EYE LEVEL	OTS IBU	STILL
6	1	WANGSA BERJALAN SESUAI ARAHAN WANITA TADI. IA MULAI BINGUNG KARENA DIHADAPKAN PERTIGAAN SEORANG BAPAK- BAPAK BERJALAN BAWA KALENG. WANGSA BERTANYA, BAPAK MEMBERI TAHU, WANGSA MELANJUTKAN PERJALANAN	E	D	EYE LEVEL	LS	STILL
6	2	WANGSA KEBINGUNGAN	E	D		MS	HANDHELD

		KARENA DIHADAPKAN DENGAN PERTIGAAN			EYE LEVEL		
7	1	WANGSA BERJALAN DI BAWAH TERIK MATAHARI SAMBIL BEBERAPA KALI MENYEKA KERINGAT.	E	D	LOW ANGLE	MS	HANDHELD FOLLOWIN G
7	2	DI SEBUAH JEMBATAN KECIL, WANGSA BERHENTI, MINUM. NAPASNYA TERENGAH- ENGAH, MEMEGANG KEPALA. WANGSA MEMEGANG PERUT, MENOLEH KE KIRI KANAN, PERGI.	E	D	EYE LEVEL	LS	STILL
7	3	MINUM. NAPASNYA TERENGAH- ENGAH, MEMEGANG KEPALA. WANGSA MEMEGANG PERUT, MENOLEH KE KIRI KANAN, PERGI.	E	D	EYE LEVEL	MS	HANDHELD PED UP
8	1	WANGSA BERJALAN DI	E	D	HIGH ANGLE	LS	STILL

		JALANAN DESA, PESAWAHAN.					
9	1	WANGSA BERJALAN, MELIHAT TUKANG OJEK DI DEPANNYA	E	D	EYE LEVEL	MS	HANDHELD FOLLOWIN G
9	2	WANGSA MENGHAMPIRI TUKANG OJEK DAN BERTANYA	E	D	EYE LEVEL	LS	STILL
9	3	DIALOG WANGSA DAN TUKANG OJEK	E	D	EYE LEVEL	OTS	STILL
9	4	DIALOG WANGSA DAN TUKANG OJEK	E	D	EYE LEVEL	OTS	STILL
10	1	RAUT WAJAH WANGSA TAMPAK CANGGUNG KETIKA MENGOBROL DENGAN TUKANG OJEK DITENGAH OBROLAN MEREKA TIBA TIBA MOTOR BERHENTI. WANGSA BERTANYA "KENAPA MAS?"	E	D U S K	EYE LEVEL	MS	HANDHELD
10	2	MOTOR BERHENTI, WANGSA TURUN. TUKANG OJEK MEMARKIRKAN MOTOR. DIALOG. WANGSA PERGI	E	D U S K	EYE LEVEL	LS	STILL

10	3	DIALOG WANGSA "ADUH KUMAT LAGI A, KEBIASAAN MOTOR TUA"	E	D U S K		MS	TILT UP
10	4	"TERUS GIMANA MAS?" "HARUS DIBAWA KE BENGKEL...5000" "SAYA HARUS KEMANA?" SAMPAI AKHIR DIALOG "MAAF PISAN YA A"	E	D U S K	EYE LEVEL	TWO SHOT	STILL
10	5	MENGAMBIL UANG DARI DOMPET	E	D U S K	HIGH ANGLE	CU	HANDHLED
11	1	WANGSA KELUAR DARI TEMPAT WUDHU, MENGAMBIL MAKANAN, MENGAMBIL SUSU, TASNYA GAADA, PANIK, MEMUKUL-MUKUL KEPALA, MENGELUARKAN FOTO, MENGHELA NAPAS.	E	D U S K	EYE LEVEL	LS	STILL
11	2	TILISAN "MAKANAN GRATIS"	E	D U S K	EYE LEVEL	CU	HANDHELD
11	3		E	D U		CU	HANDHELD

		WANGSA MENGAMBIL SUSU DI <i>COOLER BOX</i>		S K	HIGH ANGLE		
11	4	WANGSA MELIHAT TASNYA TIDAK ADA DI TEMPAT IA MENYIMPANNYA. WANGSA KESAL, MEMUKUL MUKUL KEPALA, NAPASNYA TAK BERATURAN. WANGSA MEMERIKSA CELANANYA WANGSA MELANJUTKAN PERJALANAN.	E	D U S K		MS	HANDHELD
12	1	ALL SCENE 12 WANGSA BERDIRI DI DEPAN RUMAH MENYOCOKAN NOMOR, MENGETUK PINTU, IBU KELUAR, DIALOG, WANGSA PERGI.	E	N	EYE LEVEL	LS	STILL
12	2	WANGSA MENYOCOKAN NOMOR RUMAH	E	N	LOW ANGLE	MS	HANDHELD
12	3	NOMOR RUMAH	E	N	LOW ANGLE	CU	HANDHELD
12	4	"PAK ASEPNYA ADA BU?" SAMPAI AKHIR DIALOG WANGSA PERGI	E	N	EYE LEVEL	MS	HANDHELD

12	5	WANITA PEMILIK RUMAH BINGUNG KETIKA MELIHAT FOTO	E	N	LOW ANGLE	MS	HANDHELD
12	5	WANITA PEMILIK RUMAH MELIHAT FOTO	E	N	HIGH ANGLE	CU FOTO	HANDHELD
12	+ 5A	+ WANGSA BINGUNG, LEMAS, MENATAP FOTO	E	N	LOW ANGLE	CU WANG SA	HANDHELD
13	1	WANGSA BERJALAN SECARA MENUNDUK. WANGSA PERLAHAN DUDUK DI PINGGIR JALAN.	E	N	EYE LEVEL	LS	STILL
13	2	WANGSA BERJALAN MENUNDUK. WAJAHNYA MURAM	E	N	LOW ANGLE	MCU	HANDHELD
13	3	WANGSA DUDUK DI PINGGIR JALAN, NAPAS WANGSA TAK BERATURAN, MEMUKUL MUKUL KEPALA, MEREDA.	E	N	EYE LEVEL	FS	HANDHELD
13	4	WANGSA DUDUK DI PINGGIR JALAN, NAPAS WANGSA TAK BERATURAN, MEMUKUL MUKUL	E	N	HIGH ANGLE	CU	HANDHELD PED UP

		KEPALA, MEREDA. MELIHAT ANAK KECIL, WANGSA MENGHAMPIRI ANAK KECIL, DIALOG, PERGI KE RUMAH BAPAK.					
14	1	BAPAK KELUAR DARI RUMAH. MEMBERSIHKAN KALENG SUSU SAPI PERAH. ANAK LAKI-LAKI DATANG, TRANSAKSI. WANGSA DATANG MELIHAT MEREKA. ANAK KECIL PERGI, DIALOG BAPAK SAMA WANGSA. BAPAK JALAN KE ARAH PINTU. DIALOG SAMPE "KAMU TENANG SEKARANG BAPAK JELASIN"	E	N	EYE LEVEL		HANDHELD
14	2	WANGSA DIAM MEMATUNG MELIHAT BAPAK. WANGSA MEMANGGIL	E	N	HIGH ANGLE	FS	STILL
14	3	BAPAK MENGAMBIL BARANG BARANG DI SEKITAR,	E	N	EYE LEVEL	MS	STILL

14	4	<p>WANGSA MENGELUARKAN AMPLOP DARI TAS</p>	E	N	HIGH ANGLE	CU	STILL
14	5	<p>“DULU, NENEK KAMU NGELARANG IBU SAMA BAPAK BUAT NIKAH</p> <p>SAMPAI DIALOG</p> <p>“MAKANYA, ABIS ITU BAPAK SELALU NGIRIMIN UANG”</p> <p>WANGSA TERDIAM MENUNDUKAN KEPALA. TANGAN BAPAK DI BAHU WANGSA</p>	E	N	EYE LEVEL	OTS BAPA K	STILL
14	6	<p>“DULU, NENEK KAMU NGELARANG IBU SAMA BAPAK BUAT NIKAH</p> <p>SAMPAI DIALOG</p> <p>“MAKANYA, ABIS ITU BAPAK SELALU NGIRIMIN UANG”</p> <p>WANGSA TERDIAM MENUNDUKAN KEPALA. TANGAN BAPAK DI BAHU WANGSA</p>	E	N	EYE LEVEL	OTS WANG SA	STILL

14/14 A	7/1	<p>“DULU NENEK KAMU NGELARANG IBU SAMA BAPAK BUAT NIKAH...”</p> <p>MASUK 14A BAPAK BERDIRI DARI DUDUKNYA MELIHAT SEKITAR.</p> <p>DUDUK LAGI, DIALOG SAMPE AKHIR SAMPE “MASUK MAS, TAK BIKININ THE ANGET”</p>	E	N	EYE LEVEL	FS	STILL
14A	1	<p>ARUM MELAMBAIKAN TANGAN KE WANGSA</p> <p>SAMPAI DIALOG BAPAK, NYANYIIN LAGI DONG, ARUM NGANTUK, MAU TIDUR”</p>	E	N	EYE LEVEL	MCU	STILL
14A	2	<p>WANGSA TERSENYUM SEMBARI MENGUSAP KEPALA ARUM</p>	E	N	EYE LEVEL	CU	STIL
14A	3	IBU DAN BAPAK SALING MENATAP	E	N	LOW ANGLE	OTS	STILL
14A	4	IBU DAN BAPAK SALING MENATAP	E	N	EYE LEVEL	OTS	STILL

15	1	BAPAK, ARUM, WANGSA, IBU, MASUK KE DALAM RUMAH. BAPAK MENYURUH WANGSA ISTRIRAHAT. IBU PERGI DULUAN. WANGSA DUDUK DI SOFA, BAPAK MENUJU KAMAR SAMBIL BERNYANYI	I	N	EYE LEVEL	FS	STILL
15	2	WANGSA DUDUK DI SOFA MELIHAT-LIHAT SEKITAR. MENDENGAR BAPAK BERNYAYI. TIDUR, MELIHAT FOTO, TERSENYUM	I	N	EYE LEVEL	MS	STILL
15	3	EKSPRESI WANGSA MELIHAT BAPAK MASUK KE KAMAR SEMBARI BERNYANYI	I	N	EYE LEVEL	CU	STILL
15	4	BAPAK MENGENDONG ARUM MASUK KE KAMAR SAMBIL BERNYANYI	I	N	POV WANGS A		HANDHLED
15	5	WANGSA MELIHAT FOTO LALU TERSENYUM	I	N	HIGH ANGLE	MCU	STILL
15	6	WANGSA MEMEGANG FOTO	I	N	POV WANGS A	CU	STILL



+16	1	TAMPAK LUAR RUMAH "WANGSA, KAMU UDAH MAAFIN BAPAK, KAN? "IYA, PAK"	E	N	EYE LEVEL	FS	STILL
+16	2	MOTAGE: BAPAK MENGAMBIL FOTO DARI TANGAN WANGSA "BESOK, ANTERIN BAPAK KE MAKAM IBU SAMA NENEK, YA?"	E	N	HIGH ANGLE	CU	PAN
+16	3	FOTO KELUARGA BARU DAN A HILMIE "SEKALIAN KE MAKAM MAS ARG YUK PAK?"					





4.1.5 Photoboard



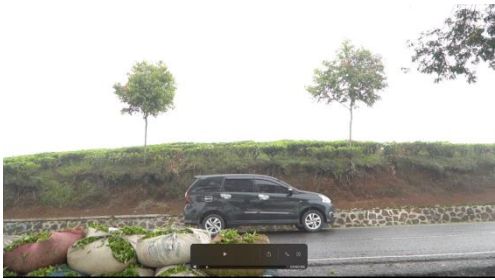

Setelah *recce* selsai dilakukan sesuai dengan *shot list* yang sudah dibuat sebelumnya, terdapat hasil *photoboard* yang dihasilkan untuk gambaran yang lebih jelas pada saat nanti melakukan tahap produksi nantinya.

Tabel 4. 3 *Photoboard*





<i>Scene</i>	<i>Photoboard</i>	Deskripsi
1	Bendera robek-robek di depan rumah.	<i>Shot 1</i>
	Isi rumah terlihat berantakan seperti tak terurus, sampah berserakan dimana-mana.	<i>Shot 2</i>

2	 A person is sitting at a table covered with a floral patterned tablecloth. The table is positioned in front of a window with green frames. The room appears to be a dining or living area.	<i>Shot 1</i>
	 A person is sitting at a table covered with a floral patterned tablecloth, looking down at something in their hands. The background is a plain wall.	<i>Shot 2</i> <i>Looking room</i>
	 A close-up shot of a person wearing glasses, looking at a smartphone held in their hands. The background shows a window with a view of the outdoors.	<i>Shot 3</i>
	 A close-up shot of hands holding a pen over a pink book. The book is resting on a table covered with a floral patterned tablecloth.	<i>Shot 4</i>
3	 A person is sitting in the back of a vehicle, possibly a bus or train, looking out the window. The interior of the vehicle is visible, including seats and windows.	<i>Shot 1</i>

		<i>Shot 2</i> <i>Looking room</i>
		<i>Shot 3</i>
	Framing jalanan dari jendela bus.	<i>Shot 4</i>
4		<i>Shot 1</i>
	Gapura “SELAMAT DATANG DI KOTA BANDUNG”.	<i>Shot 2</i>
	Petunjuk arah pangalengan.	<i>Shot 3</i>
		<i>Shot 4</i>

		<i>Shot 5 Looking room</i>
		<i>Shot 6</i>
	Tulisan Cilacap-Bandung.	<i>Shot 7</i>
5		<i>Shot 1</i>
		<i>Shot 2</i>





		<i>Shot 3</i>
		<i>Shot 4</i>
6		<i>Shot 1</i>
		<i>Shot 2</i>
7		<i>Shot 1</i>

		<p><i>Shot 2</i></p>
		<p><i>Shot 3</i></p>
8		<p><i>Shot 1</i> <i>Looking room</i></p>
		<p><i>Shot 1</i></p>
		<p><i>Shot 2</i></p>




		<i>Shot 3</i>
		<i>Shot 4</i>
10		<i>Shot 1</i>
		<i>Shot 2</i>





		<p><i>Shot 3</i></p>
		<p><i>Shot 4</i></p>
	<p>Mengambil uang dari dompet.</p>	<p><i>Shot 5</i></p>
<p>11</p>		<p><i>Shot 1</i> <i>Looking room</i></p>
		<p><i>Shot 2</i></p>





		<p><i>Shot 3</i></p>
		<p><i>Shot 4</i></p>
12		<p><i>Shot 1</i></p>
		<p><i>Shot 2</i> <i>Looking room</i></p>
		<p><i>Shot 3</i></p>



		<p><i>Shot 4</i></p>
		<p><i>Shot 5</i> <i>Looking room</i></p>
		<p><i>Shot 6</i></p>
		<p><i>Shot 7</i> <i>Looking room</i></p>

13		<i>Shot 1</i>
		<i>Shot 2</i> <i>Looking room</i>
		<i>Shot 3</i>
		<i>Shot 4</i> <i>Looking room</i>

14		<i>Shot 1 Long take</i>
		<i>Shot 2</i>
	Bapak mengambil barang-barang di sekitar.	<i>Shot 3</i>
	Wangsa mengeluarkan amplo dari tas.	<i>Shot 4</i>
		<i>Shot 5 Looking room</i>

		<p><i>Shot 6 Looking room</i></p>
		<p><i>Shot 7</i></p>
<p>14 A</p>		<p><i>Shot 1</i></p>
	<p>Wangsa tersenyum sembari mengusap kepala arum.</p>	<p><i>Shot 2</i></p>
		<p><i>Shot 3</i></p>

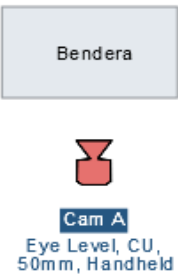
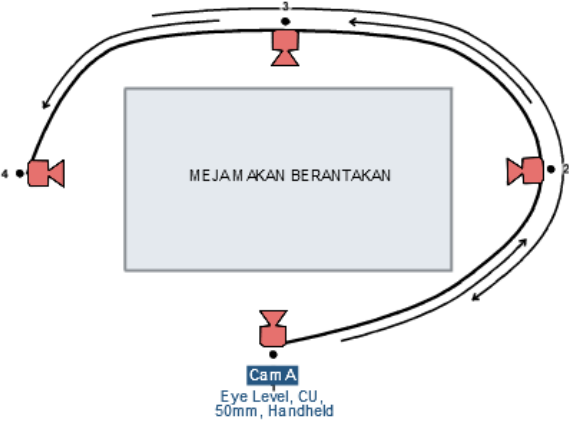
		<i>Shot 4</i>
15		<i>Shot 1</i>
		<i>Shot 2</i>
		<i>Shot 3</i> <i>Looking room</i>

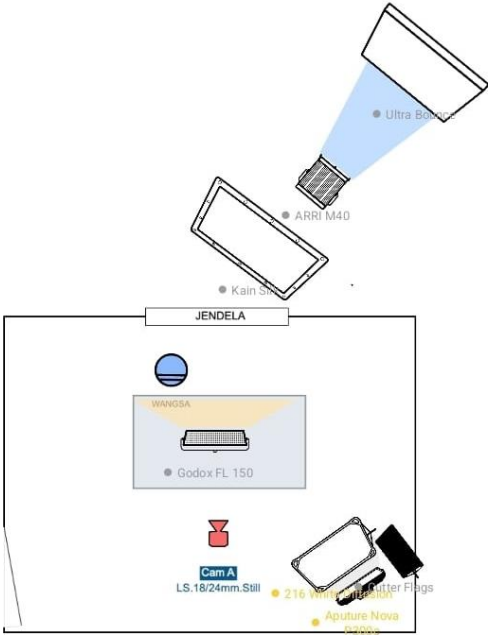
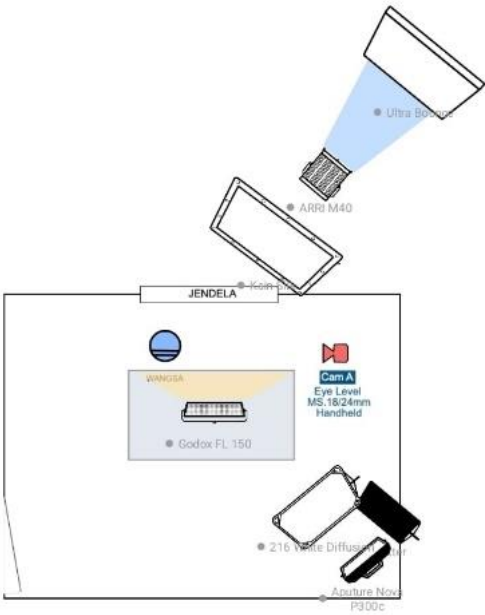
		<i>Shot 4</i>
		<i>Shot 5 Looking room</i>
	Wangsa memegang foto.	<i>Shot 6</i>
16	Tampak luar rumah.	<i>Shot 1</i>
	Bapak mengambil foto dari tangan wangsa.	<i>Shot 2</i>
	Foto keluarga baru dan a Hilmie.	<i>Shot 3</i>

4.1.6 Floorplan

Floorplan dibuat untuk menentukan penempatan kamera dan penempatan cahaya yang bertujuan membangun *look* dan *mood* yang sudah ditentukan.

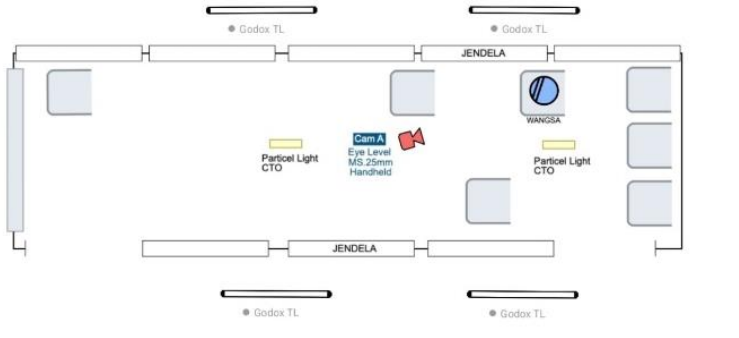
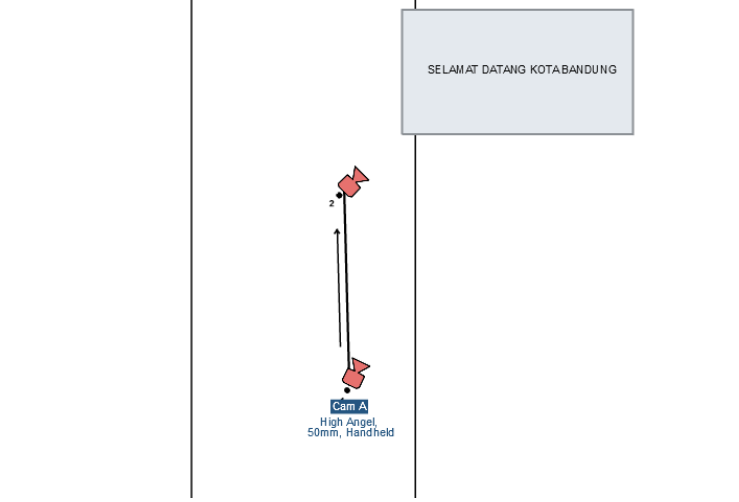
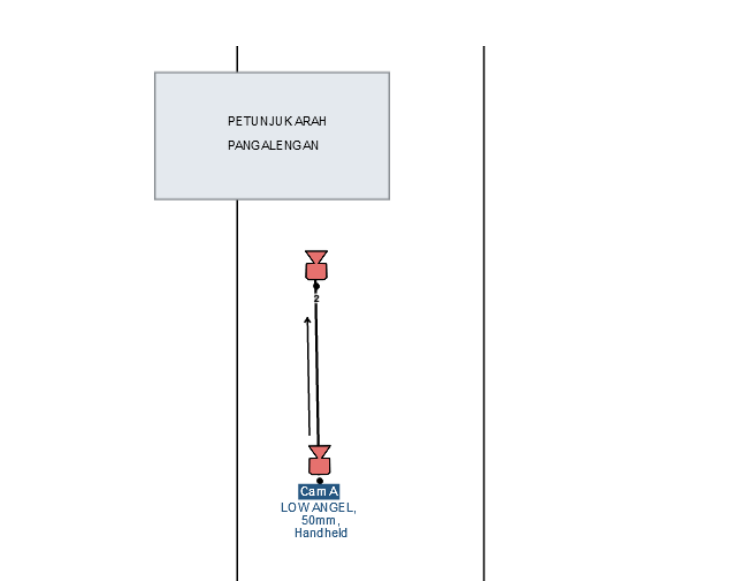
Tabel 4. 4 *Floorplan*

Scene	Floorplan	Shot
1		<p><i>Shot 1, MS,</i> <i>Lensa 50mm</i> <i>Still.</i></p>
		<p><i>Shot 2,</i> <i>Lensa 50</i> <i>mm,</i> <i>Handheld.</i></p>

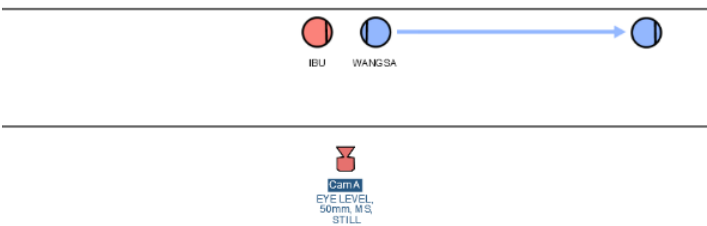
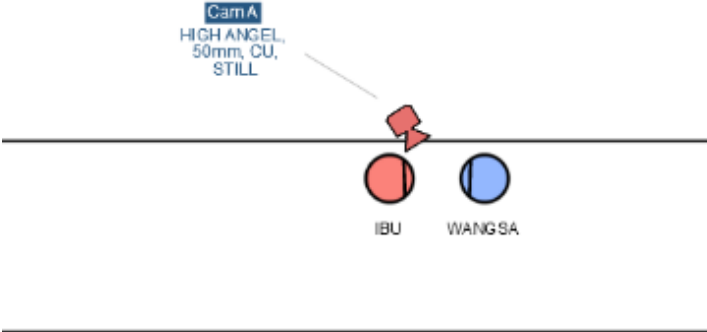
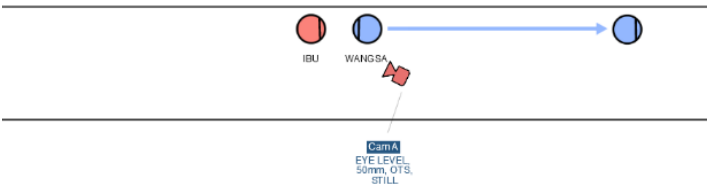
<p>2</p>	 <p>The diagram shows a camera setup for Shot 1. A window labeled 'JENDELA' is at the top. Inside, a desk labeled 'WANGSA' has a 'Godox FL 150' light. A 'Kain S' cloth is positioned above the desk. A 'Kain B' cloth is positioned above the camera. The camera is labeled 'ARRI M40' and is pointed towards the desk. A light source labeled 'Ultra B...' is positioned above the camera, casting light onto the desk. The camera is labeled 'Cam A' with 'LS. 18/24mm. Still' and '216 White Diffuser' and 'Aputure Nova P300c' are also indicated.</p>	<p><i>Shot 1, FS, Eye Level, 25mm, Still.</i></p>
	 <p>The diagram shows a camera setup for Shot 2. A window labeled 'JENDELA' is at the top. Inside, a desk labeled 'WANGSA' has a 'Godox FL 150' light. A 'Kain S' cloth is positioned above the desk. A 'Kain B' cloth is positioned above the camera. The camera is labeled 'ARRI M40' and is pointed towards the desk. A light source labeled 'Ultra B...' is positioned above the camera, casting light onto the desk. The camera is labeled 'Cam A' with 'Eye Level MS. 18/24mm Handheld' and '216 White Diffuser' and 'Aputure Nova P300c' are also indicated.</p>	<p><i>Shot 2, MS, Eye Level, 25mm, Handheld.</i></p>

	<p>Diagram illustrating the lighting setup for Shot 3. The camera (Cam A) is positioned at a low angle, tracking in. The subject (WANGSA) is positioned in front of a window (JENDELA). The lighting setup includes a Godox FL 150 light source, an ARRI M40 camera, an Ultra Bounce, a Z16 White Diffuser, and an Aputure Nova P300c.</p>	<p><i>Shot 3, MCU, Low Angel, 18mm Track Out.</i></p>
	<p>Diagram illustrating the lighting setup for Shot 4. The camera (Cam A) is positioned at a high angle, handheld. The subject (WANGSA) is positioned in front of a window (JENDELA). The lighting setup includes a Godox FL 150 light source, an ARRI M40 camera, an Ultra Bounce, a Z16 White Diffuser, and an Aputure Nova P300c.</p>	<p><i>Shot 4, High Angle, 18mm, Handheld.</i></p>

<p>3</p>		<p><i>Shot 1, High Angle, FS, 18mm, Handheld.</i></p>
<p>S</p>		<p><i>Shot 2, MCU, Eye Level, 25mm, Handheld.</i></p>
		<p><i>Shot 3, MS, High Angel, 25mm, Handheld.</i></p>
		<p><i>Shot 4, Framing jalanan dari jendela bus, Handheld.</i></p>

<p>4</p>		<p><i>Shot 1, MS, Eye Level, 18mm, Handheld.</i></p>
		<p><i>Shot 2, Selamat datang kota Bandung, Low Angel, 50mm, Handheld.</i></p>
		<p><i>Shot 3, Petunjuk arah Pangalengan, Low Angel, 50mm, Handheld.</i></p>
		<p><i>Shot 4, LS, 85mm, Still.</i></p>

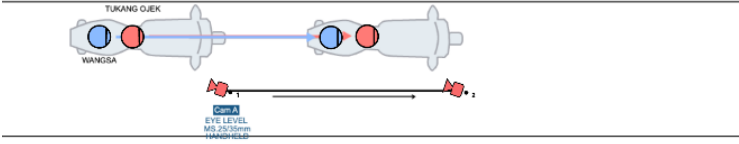
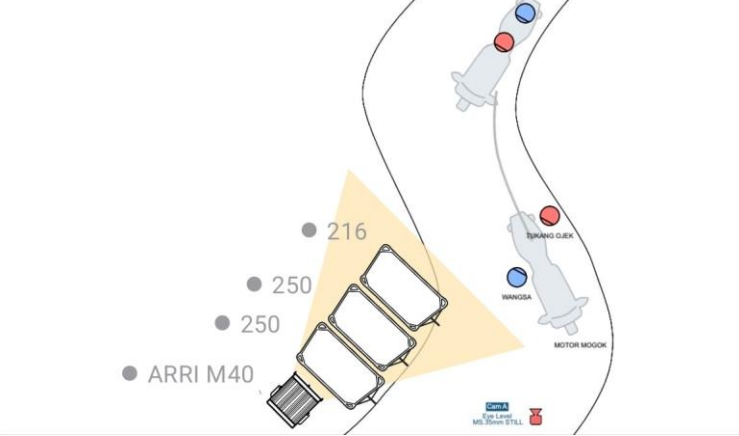
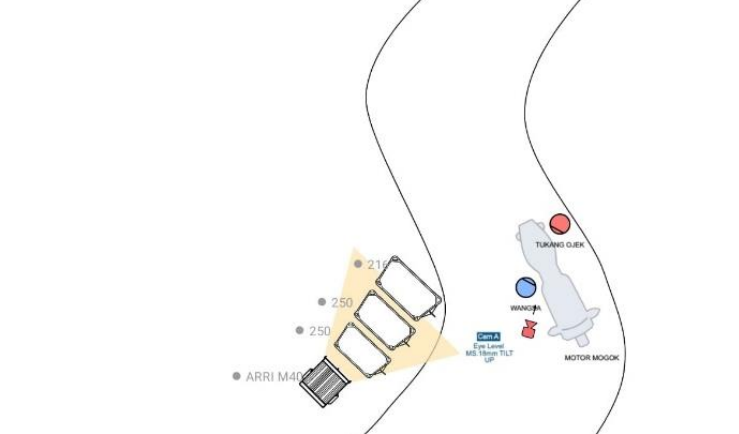
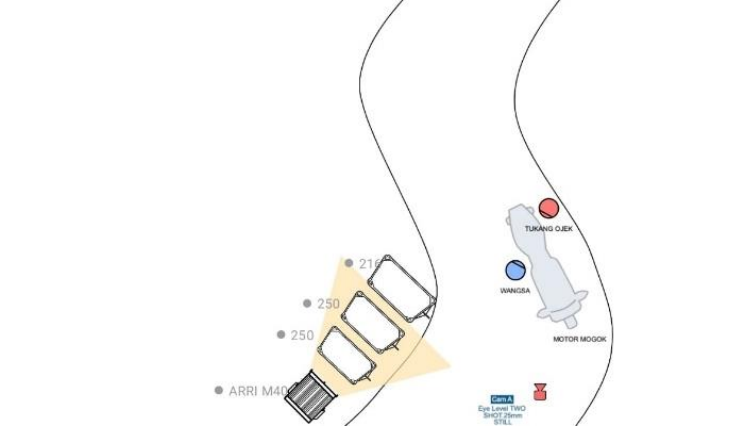
	<p>A floor plan diagram of a room. At the top, there are two windows labeled 'JENDELA'. Below them are two 'Godox TL' light fixtures. In the center, 'Cam A' is positioned at eye level with a 25mm lens, handheld. Two 'Partical Light CTO' fixtures are placed on the floor. On the right side, there is a 'WANGSA' light fixture. At the bottom, there are two more 'Godox TL' light fixtures and another 'JENDELA' window.</p>	<p><i>Shot 5, Eye Level, CU, 25mm, Handheld.</i></p>
		<p><i>Shot 6, Eye Level, LS, Still.</i></p>
		<p><i>Shot 7, Tulisan Cilacap – Bandung, Eye Level, CU, Following.</i></p>
<p>5</p>	<p>A diagram showing a horizontal frame with two horizontal lines representing the top and bottom of the frame. A grey rectangle labeled 'BUS' is positioned in the center, with an arrow pointing to the right. Below the frame, a camera icon is labeled 'Cam A' with the specifications 'EYE LEVEL, 18mm, ELS, STILL'.</p>	<p><i>Shot 1, Eye Level, LS, 18mm, Still, Long Take.</i></p>

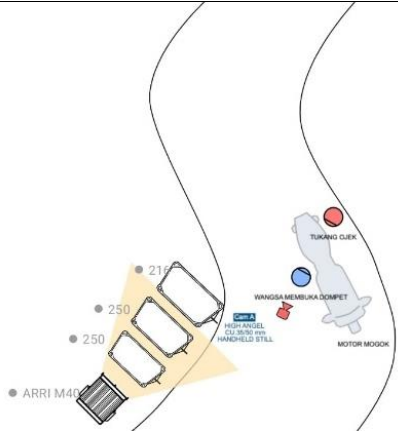
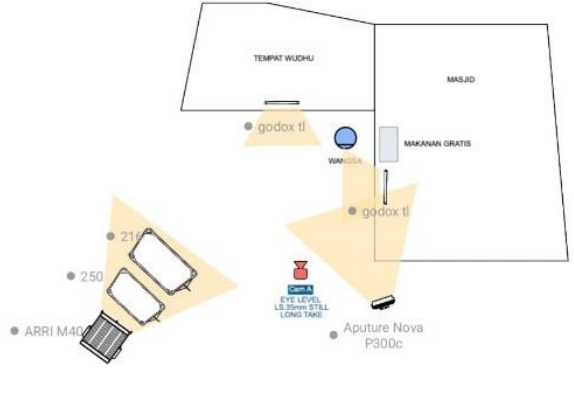
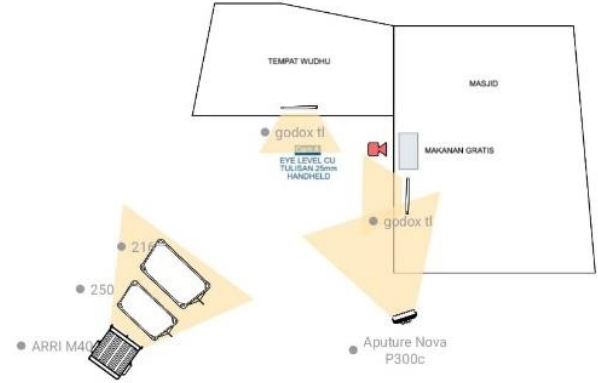
		<p><i>Shot 2, Eye Level, Two Shot, 50mm, Still.</i></p>
		<p><i>Shot 3, High Angel, CU, 50mm, Still.</i></p>
		<p><i>Shot 4, Eye Level, OTS Ibu, 50mm, Still.</i></p>

<p>6</p>	<p>Diagram for Shot 1: Eye Level, LS, 25mm, Still. Shows a car (ARRI M40) at the bottom, a house (RUMAH HIJAU) at the top, and a person (WANGSA) in the middle. Camera A is positioned for a low angle shot.</p>	<p><i>Shot 1, Eye Level, LS, 25mm, Still.</i></p>
<p>6</p>	<p>Diagram for Shot 2: Eye Level, MS, 35mm, Handheld, Following. Shows a car (ARRI M40) at the bottom, a house (RUMAH HIJAU) at the top, and a person (Butterfly) in the middle. Camera A is positioned for an eye level shot.</p>	<p><i>Shot 2, Eye Level, MS, 35mm, Handheld, Following.</i></p>
<p>7</p>	<p>Diagram for Shot 1: Low Angel MS, 35mm, Handheld, Following. Shows a car (ARRI M40) at the top, a bridge (JEMBATAN) in the middle, and a person (POLY) at the bottom. Camera A is positioned for a low angle shot.</p>	<p><i>Shot 1, Low Angel MS, 35mm, Handheld, Following.</i></p>

		<p><i>Shot 2, Eye Level, LS, 35mm, Still.</i></p>
		<p><i>Shot 3, Eye Level, MS, 50mm, Handheld.</i></p>
<p>8</p>		<p><i>Shot 1, High Angel, LS, 25mm, Still.</i></p>

<p>9</p>	<p>Diagram for Shot 1: Eye Level, MS, 25mm, Handheld, Following. The scene shows a street with three houses (RUMAH) on the left and a building (PANGKALAN CIEK) and another house (RUMAH) on the right. A camera (Cam A) is mounted on a handheld rig, moving from left to right. A person (WANGSA) is in the foreground, and a 'poly' (pole) is visible. The camera is at eye level.</p>	<p><i>Shot 1, Eye Level, MS, 25mm, Handheld, Following.</i></p>
	<p>Diagram for Shot 2: Eye Level, LS, 25mm, Still. The scene is the same street. A camera (Cam A) is on a long take rig (LONG TAKE) positioned behind a person (WANGSA). The camera is looking towards a person (TUKANG CIEK) in the distance. The camera is at eye level.</p>	<p><i>Shot 2, Eye Level, LS, 25mm, Still.</i></p>
	<p>Diagram for Shot 3: Eye Level, OTS, 35mm, Still. The scene is the same street. A camera (Cam A) is on a still rig (STILL) positioned behind a person (WANGSA). The camera is looking towards a person (TUKANG CIEK) in the distance. The camera is at eye level.</p>	<p><i>Shot 3, Eye Level, OTS, 35mm, Still.</i></p>
	<p>Diagram for Shot 4: Eye Level, OTS, 35mm, Still. The scene is the same street. A camera (Cam A) is on a still rig (STILL) positioned behind a person (WANGSA). The camera is looking towards a person (TUKANG CIEK) in the distance. The camera is at eye level.</p>	<p><i>Shot 4, Eye Level, OTS, 35mm, Still.</i></p>

<p>10</p>		<p><i>Shot 1, Eye Level, MS, 35mm, Handheld.</i></p>
		<p><i>Shot 2, Eye Level, LS, 35mm, Still.</i></p>
		<p><i>Shot 3, High Angel, MS, 18mm, Tilt Up.</i></p>
		<p><i>Shot 4, Eye Level, Two Shot, 25mm. Still.</i></p>

		<p><i>Shot 5, High Angel, CU, 50mm, Handheld.</i></p>
<p>11</p>		<p><i>Shot 1, Eye Level, FS, 35mm, Still.</i></p>
		<p><i>Shot 2, Eye Level, CU, 25mm, Handheld.</i></p>

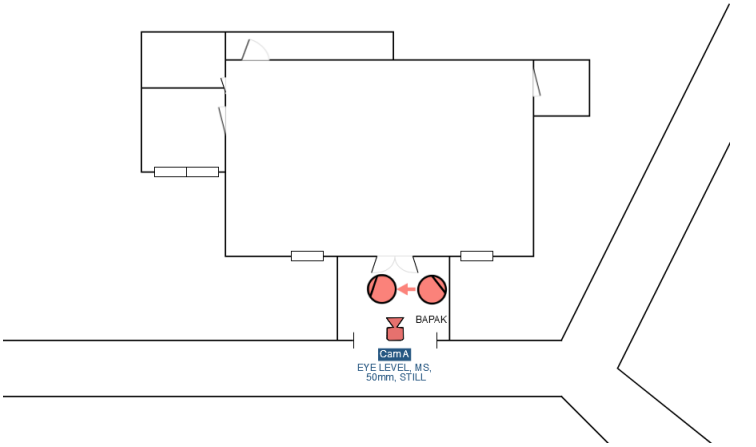
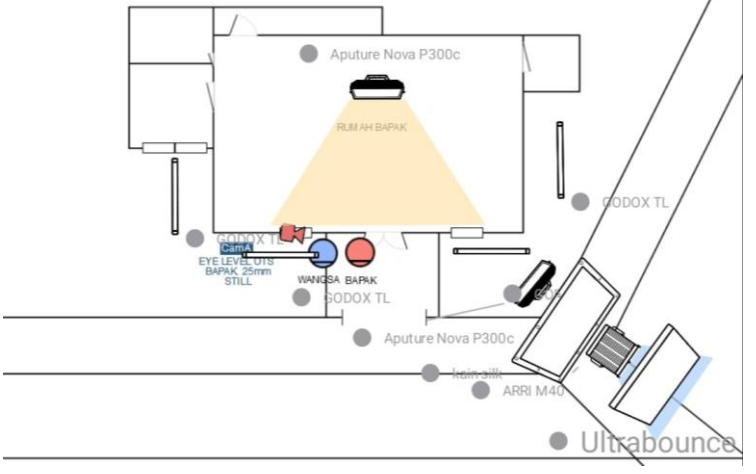
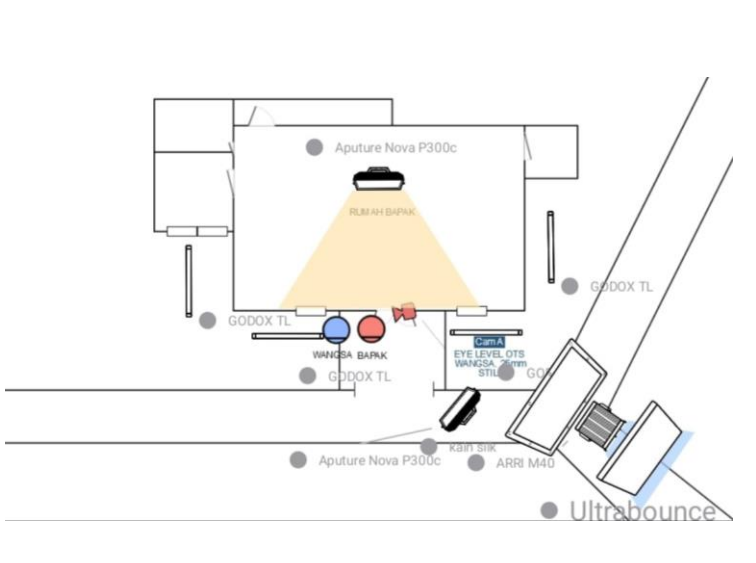
	<p>Diagram for Shot 3: High Angle, CU, 25mm, Handheld. The scene shows a mosque interior with 'TEMPAT WUDHU' and 'MASJID' areas. Camera positions are marked with 'ARRI M40' and 'Aputure Nova P300c'. Lighting includes 'Godox TL' and 'HIGH ANGLE CU 25mm HANDHELD'.</p>	<p><i>Shot 3, High Angle, CU, 25mm, Handheld.</i></p>
	<p>Diagram for Shot 4: MS, 50mm, Handheld, Long take. The scene is similar to Shot 3. Camera positions are 'ARRI M40' and 'Aputure Nova P300c'. Lighting includes 'Godox TL' and 'EYE LEVEL MS 50mm HANDHELD LONG TAKE'.</p>	<p><i>Shot 4, MS, 50mm, Handheld, Long take.</i></p>
<p>12</p>	<p>Diagram for Shot 1: Eye Level, LS, 18mm, Still, Long Take. The scene shows a street view with 'RUMAH LAMA' and 'JALANAN'. Camera positions are 'Aputure Nova P300c'. Lighting includes 'Godox TL' and 'EYE LEVEL LS 18MM STILL LONG TAKE'.</p>	<p><i>Shot 1, Eye Level, LS, 18mm, Still, Long Take.</i></p>

		<p><i>Shot 2, Low Angel, MS, 25mm, Handheld.</i></p>
		<p><i>Shot 3, Low Angel, CU, 50mm, Handheld.</i></p>
		<p><i>Shot 4, Eye Level, MS, 25mm, Handheld.</i></p>

	<p>● Aputure Nova P300c</p> <p>● Godox TL</p> <p>RUMAH LAMA</p> <p>● GODOX TL</p> <p>WANGSA</p> <p>IBU</p> <p>● Godox TL</p> <p>JALANAN</p> <p>● 251</p> <p>● Aputure Nova P300c</p> <p>LOW ANGLE MS 25mm HANDHELD</p>	<p><i>Shot 5, Low Angel, MS, 25mm, Handheld.</i></p>
	<p>● Aputure Nova P300c</p> <p>● Godox TL</p> <p>RUMAH LAMA</p> <p>● GODOX TL</p> <p>WANGSA</p> <p>IBU</p> <p>● Godox TL</p> <p>JALANAN</p> <p>● 251</p> <p>● Aputure Nova P300c</p> <p>HIGH ANGLE CLOSE UP (PTG) 25mm HANDHELD</p>	<p><i>Shot 5, High Angel, CU, 25mm, Handheld.</i></p>
	<p>● Aputure Nova P300c</p> <p>● Godox TL</p> <p>RUMAH LAMA</p> <p>● GODOX TL</p> <p>WANGSA</p> <p>IBU</p> <p>● Godox TL</p> <p>JALANAN</p> <p>● 251</p> <p>● Aputure Nova P300c</p> <p>HIGH ANGLE CLOSE UP (PTG) 25mm HANDHELD</p>	<p><i>Shot 5A, Low Angle, CU, 25, Handheld, Wajah Wangsa.</i></p>

<p>13</p>		<p><i>Shot 1, Eye Level, LS, 35mm, Still.</i></p>
		<p><i>Shot 2, Low Angel, MCU, 35mm, Handheld.</i></p>
		<p><i>Shot 3, Eye Level, FS, 35mm, Handheld.</i></p>

	<p>Diagram for Shot 4: Outdoor scene with buildings 'RUMAH BAPAK' and 'RUMAH'. Camera setup includes 'Aputure Nova P300c', 'ARRI M40', 'CTB', and 'Practical Light'. Subject 'ANAK KECIL' is positioned near 'WANGSA OUDUK' and 'TEMPAT OUDUK'. Shot parameters: Eye Level, CU, 35mm, Handheld, LONG TAKE.</p>	<p><i>Shot 4, High Angel, CU-MS, 35mm, Handheld, Long take.</i></p>
<p>14</p>	<p>Diagram for Shot 1: Indoor scene of 'RUMAH BAPAK'. Camera setup includes 'Aputure Nova P300c', 'Godox TL', 'ARRI M40', and 'Ultrabounce'. Shot parameters: Eye Level, 18mm, Handheld, LONG TAKE.</p>	<p><i>Shot 1, Eye Level, 35mm, Handheld, Long take.</i></p>
	<p>Diagram for Shot 2: Indoor scene of 'RUMAH BAPAK'. Camera setup includes 'Aputure Nova P300c', 'Godox TL', 'ARRI M40', 'Ultrabounce', and 'kain silk'. Shot parameters: High Angel, FS, 18mm, Still.</p>	<p><i>Shot 2, High Angle, FS, 18mm, Still.</i></p>

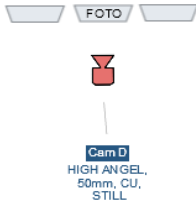
		<p><i>Shot 3, Eye Level, MS, 50mm, Still.</i></p>
		<p><i>Shot 4, High Angel, CU, 50mm, Still.</i></p>
		<p><i>Shot 5, Eye Level, OTS Bapak, 25mm, Still.</i></p>
		<p><i>Shot 6, Eye Level, OTS Wangsa, 25mm, Still.</i></p>

		<p><i>Shot 7, Eye Level, FS, 25mm, Still.</i></p>
<p>14A</p>		<p><i>Shot 1, Eye Level, MCU, 50mm, Still</i></p>
		<p><i>Shot 2, Eye Level, CU, 50mm Still.</i></p>

		<p><i>Shot 3, Low Angle, OTS, 35mm, Still.</i></p>
		<p><i>Shot 4, Eye Level, OTS, 35mm, Still</i></p>
<p>15</p>		<p><i>Shot 1, Eye Level, FS, 25mm, Still.</i></p>

		<p><i>Shot 2, Eye Level, MS, 18mm, Still.</i></p>
		<p><i>Shot 3, Eye Level, CU, 35mm, Still.</i></p>
		<p><i>Shot 4, POV, 35mm, Handheld.</i></p>
		<p><i>Shot 5, High Angel, MCU, 35mm, Still.</i></p>

		<p><i>Shot 6, POV, CU, 35mm, Still</i></p>
<p>16</p>		<p><i>Shot 1, Eye Level, FS, 25mm, Still.</i></p>
		<p><i>Shot 2, High Angel, CU, 35mm, Panning.</i></p>

		<p><i>Shot 3, Eye Level, 35mm. Still</i></p>
--	---	--

4.1.7 Kendala dan Solusi

a. Kendala

Pada saat melaksanakan tahap pra produksi, pengkarya mendapatkan beberapa kendala seperti:

1. Sulitnya mendapatkan izin peminjaman ruangan di Universitas Pasundan untuk menjadi tempat *pre production meeting*.
2. Jarak tempuh yang lumayan jauh saat pengkarya melaksanakan *Scout Location* dan *Recce*. Perjalanan Sarijadi – Pangalengan kurang lebih 1 jam sampai 2 jam.
3. Beberapa kru berada di luar kota sehingga tidak dapat menghadiri beberapa *pre production meeting* secara langsung.
4. Jadwal sidang akhir yang masih belum pasti mengakibatkan pengkarya tidak bisa menentukan jadwal produksi dengan pasti.

b. Solusi

Dari sekian kendala, pengkarya berusaha mencari solusi untuk menyelesaikan kendala tersebut, yaitu:

1. Mencari dan menyewa ruangan *coffee shop* di daerah Bandung.
2. Mencari informasi tambahan mengenai lokasi di daerah Pangalengan melalui internet.


3. Melakukan pre production meeting dengan daring dan sering berkomunikasi melalui via *whatsapp* khususnya untuk *crew* departemen kamera.
4. Melakukan jadwal praproduksi dan produksi sebelum waktu sidang yang diperkirakan.


4.2 Produksi






Setelah pra produksi matang proses produksi film “Wangsa: Surya di Bawah Rembulan” berlangsung di beberapa titik di daerah Pangalengan selama dua hari. Dimulai dari tanggal 14 Oktober 2022 sampai tanggal 15 Oktober 2022.


4.2.1 Hari Pertama Produksi

Tabel 4. 5 *Callsheet* Hari Pertama

Project	Short Movie	CALLSHEET			Director	Mas Andre
Production House	Rossemmaa	WANGSA : SURYA DI BAWAH REMBULAN			Producer	Mba Riri
AD' 1	Mas Widi	DAY 1 : 14 Oktober 2022 (07.00 WIB – 00.00 WIB)			DoP	Mas Ije
Unit Pro. Manager	Mas Sundry				Art Director	Mas Adit
LOKASI : <ul style="list-style-type: none"> • RUMAH BAPAK WANGSA • PERTIGAAN RUMAH RIRI • JEMBATAN • JALAN OJEK MOGOK DEKET JEMBATAN • PANGKALAN OJEK • PERSAWAHAN • MASJID • RUMAH LAMA 		TALENT CALL Wangsa : 19.00 WIB (13 Oktober 2022) Bapak P. Susu : 06.00 WIB Tukang Ojek : 13.00 WIB Anak Kecil M : 17.00 WIB Bpk. Wangsa : 17.00 WIB Ibu Arum : 17.00 WIB Arum : 17.00 WIB Wanita Pemilik Rumah : 17.00 WIB			CREW CALL 21.00 (13 OKT) DI PENGALENGAN CAM ROLL 07.00 WIB	
TIME	SET & SCENE	CREW	TALENT	PRODUCTION DESIGNER	STILL O MATIC & SHOT SIZE	ADEGAN
04.30 – 06.30	Morning Call - Breakfast					
06.30 – 07.00	Set Alat, Make Up, Last Briefing and Pray					
07.00 – 08.00	6. EXT. PERTIGAAN RUMAH RIRI	All Crew	Wangsa	Tas gendong, pas foto, amplop coklat, botol minum, kaleng susu		Wangsa berjalan sesuai arahan Wanita tadi. Ia mulai bingung karna dihadapkan pertigaan. Seorang bapak-bapak berjalan bawa kaleng. Wangsa bertanya, Bapak memberi tahu, Wangsa melanjutkan perjalanan. (LS) Wangsa kebingungan karena dihadapkan dengan pertigaan (MS)
08.00 – 08.30	Move n Prepare Set For Next Scene					

08.30 - 09.00	9. EXT. PANGKALAN OJEK	All Crew	Wangsa, Tukang Ojek	Banner pangkalan ojek, tulisan GMC pengalengan, roko, kopi (cup plastik), helm, motor, tas gendong, pas foto, amplop coklat, botol minuman		Wangsa berjalan, melihat tukang ojek didepannya dan menghampirinya lalu bertanya (LS-MS) Dialog wangsa dan tukang ojek (OTS) Dialog wangsa dan tukang ojek (OTS)
09.00 - 09.30 Move n Prepare Set For Next Scene						
09.30 - 10.15	7. EXT. JEMBATAN	All Crew	Wangsa	Tas gendong, pas foto, amplop coklat, botol minum		Wangsa berjalan dibawah terik matahari sambil beberapa kali menyeka keringat. (MS) Disebuah jembatan kecil, wangsa berhenti, minum. Napasnya terengah-engah, memegang kepala. Wangsa memegang perut, menoleh kekiri kanan, pergi. (LS) Minum. Napasnya terengah-engah, memegang kepala. Wangsa memegang perut, menoleh kekiri kanan, kanan. (MS)
10.15 - 11.00	10. EXT. JALAN DEKAT JEMBATAN	All Crew	Wangsa, Tukang Ojek	Lampu jalanan, uang		Raut wajah wangsa tampak canggung Ketika mengobrol dengan tukang ojek. Ditengah obrolan mereka tiba-tiba motor berhenti. Wangsa bertanya "Kenapa Mas?" (MS) Motor berhenti, wangsa turun. Tukang ojek memikirkan motor. Dialog. Wangsa pergi. (LS) Dialog wangsa "Aduh kumat lagi a, kebiasaan motor tua" (MS) "Terus gimana mas?", "Harus dibawa ke bengkel...5000, "Saya harus kemana?", Mengambil uang dari dompet (CU)
11.00 - 13.00 -Move to masjid -ISHOMA, SOLAT JUMAT -Set Alat dan Prepare						
13.00 - 14.30	11. EXT. MASJID	All Crew	Wangsa, Anak Kecil Maling	10 nasi bungkus, bacaan makanan gratis, meja coklat, poster tempat wudhu, cooler box, susu, tas gendong, botol minum, pas foto		Wangsa keluar dari tempat wudhu, mengambil makanan, mengambil susu, tasnya gaada, panik, memukul-mukul kepala, mengeluarkan foto, menghela nafas (LS) Tulisan "Makanan Gratis" (CU) Wangsa mengambil susu di cooler box (CU) Wangsa melihat tasnya tidak ada ditempat ia menyimpannya. Wangsa kesal, memukul- mukul kepala, napasnya tak beraturan. Wangsa memriksa celananya dan melanjutkan perjalanan. (MS)
14.30 - 15.00 -Move to Jalanan sawah -Split Team To Rumah Lama for Set Alat n Prepare						
15.00 - 16.00	8. EXT. JALANAN SAWAH		Wangsa	Pas foto, botol minum, tas gendong, sepeda ontel		Wangsa berjalan dijalan desa, pesawahan. (LS)
16.00 - 18.10 -Move to Rumah Lama -Rehearsal adegan -ISHOMA (Istirahat Sholat Makan)						

18.10 - 18.45	12. EXT. RUMAH LAMA	All Crew	Wangsa, Wanita Pemilik Rumah	Nomor rumah, tas gendong, botol minum		Wangsa berdiri didepan rumah menyocokkan nomor, mengetuk pintu, Ibu keluar, dialog, wangsa pergi. (LS) Wangsa menyocokkan nomor rumah (MS) Nomor rumah (CU) "Pak Asepnya ada bu?" sampai akhir dialog wangsa pergi (MS) Wanita pemilik rumah bingung ketika melihat foto (MS) Wanita pemilik rumah melihat foto (CU Foto)
18.45 - 19.30	-Move to Rumah Bapak wangsa -Set Alat n Prepare					
19.30 - 20.30	13. EXT. RUMAH BAPAK WANGSA	All Crew	Wangsa, Anak Kecil Maling	Cooler box, tas gendong, botol minum, pas foto		Wangsa berjalan secara menunduk. Wangsa perlahan duduk dipinggir jalan. Sampai akhir. (LS) Wangsa berjalan menunduk. Wajahnya muram. (MCU) Wangsa duduk dipinggir jalan, napas wangsa tak beraturan, memukul-mukul kepala, mereda. (FS) Wangsa duduk dipinggir jalan, napas wangsa tak beraturan, memukul-mukul kepala, mereda. Melihat anak kecil, wangsa menghampiri anak kecil, dialog, pergi kerumah bapak. (CU-Foll)
20.30 - 21.00	1. I/E. RUMAH BAPAK WANGSA	All Crew	-	Radio tua, bendera kuning, sampah		Bendera robek-robek didepan rumah (MS) Isi rumah terlihat berantakan seperti tak terurus, sampah berserakan dimana-mana (R)
21.00 - 21.30	2. EXT. RUMAH BAPAK WANGSA	All Crew	Wangsa	Set meja makan, radio tua, amplop coklat, pas foto		Wangsa sedang duduk dimeja makan yang sangat berantakan (Full Shot) Wangsa sedang duduk di meja makan yang sangat berantakan. Napas wangsa terengah-engah. Wajah wangsa terlihat kesal, memukul kepala, menyeret kasar radio (MS) Wangsa terengah-engah, wajah wangsa terlihat kesal, memukul kepala (MCU) Tangannya memegang foto dan sebuah amplop (MS)
21.30 - 22.45	14. EXT. RUMAH BAPAK WANGSA	All Crew	Wangsa, Bapak Wangsa, Ibu Arum, Arum	Etalase, 2 bangku baso, toples, plastik prapatan, kantong plastik, buku utang, kalkulator, cooler box, botol susu jualan, kaleng susu, kanebo, uang setoran, susu, amplop coklat isi uang, tas gendong		Wangsa diam mematung melihat bapak wangsa memanggil (FS) Bapak mengambil barang-barang disekitar (MS) Bapak mengeluarkan amplop dari tas (CU) Bapak duduk "Kenapa" wangsa ikut duduk "kenapa apanya?kenapa baru ngabarin?" sampai dialog "kamu tenang, sekarang bapak jelasin" bapak melepaskan pegangannya (MS TWO SHOT) "Dulu nenek kamu ngelarang Ibu sama bapak buat nikah" sampai dialog "makanya abis itu bapak selalu ngirimin uang...karna bapak gabisa ada buat kalian" (OTS BAPAK)

					<p>"Dulu nenek kamu ngelarang ibu sama bapak buat nikah" sampai dialog "makanya abis itu bapak selalu ngirimin uang...karna bapak gabisa ada buat kalian" wangsa terdiam, perlahan menundukan kepalanya dengan tangan bapak dibahunya (OTS WANGSA)</p> <p>Bapak berdiri dari duduknya, melihat sekitar seperti sedang menunggu orang (MS)</p> <p>Bapak kembali duduk. Wangsa masih menunduk. Bapak menatap wangsa lalu lanjut bicara "Bapak the sebenarnya sakit hati sama nenek kamu..jawa sama sunda doang" sampai dialog "jadi, 7 tahun abis bapak sama ibu pisah,...umurnya 9 tahun" pandangan wangsa tertuju pada ibu dan arum (MS TWO SHOT)</p> <p>Ibu dan arum datang, arum berlari (FS)</p> <p>Arum duduk dipangkuan bapak sampai dialog "masuk mas, tak bikin teh anget" (FS)</p> <p>Arum melambakan tangan ke wangsa sampai dialog "Bapak nyanyiin lagu dong, arum mau tidur" (CU)</p> <p>Wangsa tersenyum lalu mengusap kepala arum (MS GROUP SHOT)</p> <p>Ibu dan bapak saling menatap (OTS IBU)</p> <p>Ibu dan bapak saling menatap (OTS BAPAK)</p>
22.45 - 23.15	14A. EXT. RUMAH BAPAK WANGSA	All Crew	Wangsa, Anak Kecil Maling, Bapak Wangsa	Al-quran, Iqra, sajadah	 <p>(scene tambahan(scene 16) dan ada 2 shot lagi scene 16, tanyain mau ditake dimana)</p>
23.15 - 00.00	15. INT. RUMAH BAPAK WANGSA	All Crew	Wangsa, Bapak Wangsa, Ibu Arum, Arum	Set bangku ruang tengah, figura, taplak bulat, hiasan lainnya, pas foto, tas gendong, botol minum	 <p>Bapak, arum, wangsa, ibu masuk kedalam rumah. Bapak menyuruh wangsa istirahat. Ibu pergi duluan. Wangsa duduk disofa, bapak menuju kamar sambil bernyanyi (FS)</p> <p>Wangsa duduk disofa melihat-lihat sekitar. Mendengar bapak bernyanyi. Tidur, melihat foto, tersenyum (MS)</p> <p>Wangsa melihat bapak masuk ke kamar sembari bernyanyi (CU)</p> <p>Bapak menggendong arum masuk ke kamar sambil bernyanyi (Handheld)</p> <p>Wangsa melihat foto lalu tersenyum (MCU)</p> <p>Wangsa memegang foto (CU)</p>
20.00	Wrap for Day 1!				
00.00 - 00.30	PREPARE LOADING ALAT, WARDROBE, DLL FOR BACK TO BASECAMP AND GO TO FUCKIN REST				

4.2.2 Kendala dan Solusi

Hari pertama proses produksi dilakukan di pemukiman Kp. Lumajang dengan target menyelesaikan 13 *Scene* yang sebagian besar tidak ada dialog yang panjang dan memiliki latar waktu yang singkat. Proses

pengambilan gambar dimulai dari pukul 10.00 Pagi s/d 02.00 Pagi hari esoknya.

a. Kendala

Pada saat melaksanakan tahap Produksi, pengkarya mendapatkan beberapa kendala seperti:

1. Penyewaan alat yang seharusnya datang pada 13 Oktober 2022 pukul 04.00 Pagi menjadi datang jam 08.00 pagi dikarenakan kendala lalulintas. Hal itu berakibatkan pengambilan gambar baru bisa terlaksana pada pukul 10.00 pagi.
2. Kendala alat kamera dan *lighting*. Seharusnya lensa yang disewa 18mm, ternyata lensa yang datang 15mm. *Lighting* yang disewa HMI M40 2500 *watt*, ternyata yang datang HMI M40 4500 *watt*. Hal itu mengakibatkan gambar yang dihasilkan lebih distorsi dan *lighting* yang harusnya bisa digunakan untuk menambahkan intensitas cahaya pada siang hari tidak bisa digunakan.
3. Kendala cuaca yang tidak menentu mengakibatkan waktu pengambilan gambar menjadi lebih panjang berakibatkan pengambilan gambar scene 8 tidak bisa dilakukan di hari pertama karena terkendala hujan. Pengambilan scene 11 juga terkendala hujan, meskipun setting tempat diteras masjid, namun penempatan alat terkendala hujan, yang mengakibatkan pengambilan gambar sudah terlalu gelap karena baru bisa dilakukan jam 19.00.
4. *Scene* 14, dan 15 kami hanya memiliki waktu yang singkat, talent terkait hanya bisa melakukan *shooting* sampai pukul 23.00 sedangkan pengambilan gambar *scene* 14 dan 15 baru bisa dilakukan pada pukul 23.00.
5. Beberapa *scene* tidak bisa diambil di hari pertama karena terkendala cuaca yang membuat jadwal yang telah ditentukan tidak tepat waktu.

b. Solusi


1. Setiap kru bekerja lebih maksimal dan efisien khususnya yang berurusan dengan alat, karena alat yang digunakan tidak sedikit.

2. Memaksimalkan lensa 25mm untuk pengambilan gambar yang luas dengan cara memindahkan titik kamera menjadi lebih jauh lagi dari titik kamera yang sudah ditentukan saat *recce*. Untuk *lighting* alat penyewaan mengganti bohlam yang 2500 Watt dan memaksimalkan sumber cahaya matahari sebelum bohlam 2500 Watt datang.
3. Menunggu hujan dan mengambil keputusan untuk memaksimalkan alat yang disewa untuk merubah *treatment* cahaya menjadi *cheating* kesuasana sore.
4. Kami melakukan improvisasi cerita dengan menghapus beberapa shot dan mengubahnya menjadi pengambilan gambar dengan menggunakan teknik *long take* untuk beberapa *scene*.
5. *Scene* yang tidak bisa diambil di hari pertama dijadwalkan untuk pengambilan gambar di hari kedua.

4.2.3 Hari Kedua Produksi

Tabel 4. 6 *Callsheet* Hari Kedua

DAY 2 : 15 Oktober 2022 (09.30 WIB – 19.00 WIB)								
LOKASI :				TALENT CALL		BUS CALL	MORNING CALL	
<ul style="list-style-type: none"> • PEMBERHENTIAN BUS • JALAN PENGALANGAN (MONTAGE) • DIDALAM BUS 				Wangsa Wanita Bus		: 11.00 WIB : 11.00 WIB	11.00 WIB	09.00 CAM ROLL 12.15 WIB
TIME	SET & SCENE	CREW	TALENT	PRODUCTION DESIGNER	STILL O MATIC & SHOT SIZE	ADEGAN		
09.30 – 11.00	Sarapan							
11.00 – 12.15	Set Up, Make Up, Last Briefing and Pray							
12.15 – 13.45	S. E. PEMBERHEN TIAN BUS	All Crew	Wangsa, Wanita Bus	Plang stop bus, kardus mie		<p>Bus berhenti dipinggir jalan, lalu pergi. Wangsa dan seorang Wanita berdiri berdampingan. Wanita berjalan, wangsa mengejar Wanita itu. (LS)</p> <p>Dialog menanyakan alamat (TWO SHOT)</p> <p>Alamat dibalik foto (CU)</p> <p>Sambil menunjuk "oh iemah ka palih ditu a" (OTS Ibu)</p>		

13.45 – 14.45	4. I/E. JALAN PENGALENG AN (MONTAGE)	All Crew	Wangsa	Tas gendong, pas foto, amplop foto, botol minuman		Tulisan Bandung – Cilacap (CU) Bus melewati perkebunan teh (LS) Wangsa menatap kearah jendela (CU) Bus melewati jalanan berkelok (LS)
Bus n Crew yang bertugas move to Plang Petunjuk Arah Pengalengan						
14.45 – 16.30	4. I/E. JALAN PENGALENG AN (MONTAGE)	All Crew	-	Tas gendong, pas foto, amplop foto, botol minuman		Petunjuk arah pengalengan (Framing Jendela)
16.30 – 18.00	Break Shooting nunggu cahaya gelap -ISHOMA (Istirahat sholat makan) - Prepare set Night di bus					
18.00 – 18.15	4. I/E. JALAN PENGALENG AN (MONTAGE)	All Crew	Wangsa	Tas gendong, pas foto, amplop foto, botol minuman		Wangsa tertidur sambil memeluk tas (MS)
18.15 – 19.00	3. INT. DIDALAM BUS	All Crew	Wangsa	Tas gendong, pas foto, amplop foto, botol minuman		Wangsa duduk dikursi dekat jendela kanan bus dengan wajah muram (FS) Wangsa duduk dikursi dekat jendela kanan bus dengan wajah muram (MCU) Wangsa mengambil amplop dan foto dari dalam tas (MS) Framing jalanan dari jendela bus (Framing Jendela)
19.00	Wrap for Day 2!					
PREPARE LOADING ALAT, WARDROBE, DLL FOR BACK TO BASECAMP AND GO TO PARTYYYY						

4.2.4 Kendala dan Solusi

Pada hari kedua, *shooting* dilakukan di dua lokasi. Lokasi pertama di Desa Lumajang dan lokasi kedua di jalanan teh Cukul. Pada hari kedua target *scene* yang ingin dicapai ada tiga *scene*. Namun, karena pada hari pertama terdapat tiga *scene* yang terkendala dan diputuskan untuk diambil di hari kedua, maka pengambilan gambar ada enam *scene* di hari kedua *shooting*. Pada hari kedua produksi, kami mendapati beberapa kendala diantaranya:

a. Kendala

1. Pengambilan gambar *scene* 5 terkendala hujan dan kabut tebal sepanjang hari, yang mana memengaruhi kepada konsep gambar, waktu yang terbuang mempengaruhi jadwal, dan keamanan alat produksi serta kru produksi.
2. Pada *scene* 13, yang direncanakan diambil pada hari pertama juga kembali mengalami kendala di hari kedua. Kami hanya memiliki waktu yang singkat untuk melakukan pengambilan gambar *scene* 13.
3. Karena waktu *shooting* sudah jauh dari jadwal yang sudah ditentukan, hal itu mengakibatkan alat sewa yang harusnya pukul

24.00, alat yang disewa harus sudah kembali. Namun, pengambilan gambar belum selesai.

b. Solusi

1. Mengamankan alat kamera dan *lighting* dengan plastik yang sudah disiapkan. Pengambilan gambar diteruskan ketika hujan mulai reda dan dirasa secara gambar bisa masuk dengan konsep. Kami juga memangkas beberapa *shot* untuk mengefesiensikan kendala waktu yang sedikit. *Shot* yang semula berjumlah lima, dipangkas menjadi dua shot.
2. Kami melakukan improvisasi cerita dengan menghapus beberapa shot dan mengubahnya menjadi pengambilan gambar dengan menggunakan teknik *long take* untuk beberapa *scene*.
3. Bersepakat untuk membayar biaya penalti sebesar 30% dari biaya sewa demi untuk menyelesaikan pengambilan gambar.

4.3 Paska Produksi

Setelah proses pengambilan gambar film “Wangsa: Surya di Bawah Rembulan” selsai, kemudian tahap selanjutnya adalah paska produksi. Dalam tahapan ini penata gambar lakukan yaitu mendampingi sutradara dan editor untuk melihat hasil editing yang telah dilakukan serta memberikan beberapa masukan dalam hal *continuity* adegan.



Gambar 4. 4 Mendampingi Paska Produksi

Sumber: Arsip Pribadi

Terdapat perubahan yang terjadi hingga proses paska produksi diantaranya:

1. Penambahan *shot* menggunakan drone untuk menyelaraskan gambar yang terkandala cuaca.

4.4 Budgeting Report

Tabel 4. 7 *Budgeting Report*

NO	DESCRIPTION	SUPPLYER	NOMINAL	DATE
1	Alat Kamera, <i>Lighting</i> , Audio	BSM Entertainment	Rp. 30.856.775	07 Oktober 2022
2	<i>Scaffolding</i>	PJM	Rp. 1.800.000	13 Oktober 2022
3	Artistik	TATArt	Rp. 3.460.000	10 Oktober 2022
4	<i>Pra Production Meeting</i>	Produksi	Rp. 1.300.000	05 Oktober 2022
5	<i>Recce</i>	Produksi	Rp. 259.000	07 Oktober 2022
6	<i>Production Needed</i>	Produksi	Rp. 5.200.000	13 Oktober 2022

7	Meja Sutradara	TATArt	Rp. 200.000	13 Oktober 2022
8	Kursi Sutradara	Buver Adventure	Rp. 70.000	13 Oktober 2022
9	Catering	Produksi	Rp. 4000.000	15 Oktober 2022
10	Lokasi dan Akomodasi	Produksi	Rp. 2000.000	16 Oktober 2022
TOTAL Rp. 49.147.075				
(Empat Puluh Sembilan Juta Seratus Empat Puluh Tujuh Ribu Tujuh Puluh Lima Rupiah)				
11	Cash Back PJM	PJM	Rp. 1000.000	17 Oktober 2022
GRAND TOTAL Rp.48.147.075				
(Empat Puluh Delapan Juta Seratus Empat Puluh Tujuh Ribu Tujuh Puluh Lima Rupiah)				

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Membahas mengenai hubungan anak dan ayah tentu tidak akan pernah ada habisnya, sebab hubungan anak dan ayah akan terus ada dalam sebuah keluarga. Maka dari itu film tentang hubungan anak dan ayahpun akan selalu ada untuk kedepannya. Dalam film “Wangsa: Surya di Bawah Rembulan” seorang anak yang kehilangan figur ayah dan memutuskan untuk mencari ayahnya.

Penggunaanya ide tersebut dan penggunaan judul tugas akhir yang sudah dikonsepsi sebelumnya harus bisa menempatkan komposisi *looking room* yang sesuai di setiap scenenya, dengan menggunakan konsep yang sudah dibuat agar mampu mengemas film secara menarik. Penerapan komposisi *looking room* digunakan untuk menyeimbangkan gambar, tatapan aktor melewati ruang kosong yang disediakan, menyebabkan penonton juga ingin melihat apa yang dilihat oleh aktor, sehingga penonton ikut mencari dan merasakan apa yang menjadi tujuan Wangsa. Ketika komposisi *looking room* ini dilanggar dengan cara menghilangkan ruang kosong dihadapan aktor, hal itu dilakukan untuk memberi kesan depresi, perasaan tegang, rentan, dan kecewa.

Meskipun persoalan mengenai hubungan anak dan ayah, bukan berarti dalam menciptakan sebuah visual yang menarik menjadi terbatas, tetapi dari keterbatasan itu bagaimana penata gambar bisa menghasilkan sebuah visual yang dapat memberikan kesan sinematik baru bagi penikmatnya. Pengkarya berharap visual dalam film “Wangsa: Surya di Bawah Rembulan” dapat memberikan pengalaman sinema yang baru khususnya bagi pembuat film dan juga apresiator yang menikmatinya.

Selain untuk memenuhi tugas akhir, film “Wangsa: Surya di Bawah Rembulan” pengkarya akan mendistribusikan film berbagai festival film lokal maupun internasional, selain itu tentunya akan diputar, baik pemutaran yang dirancang oleh tim saya sendiri maupun pemutaran alternatif lainnya.

5.2 Saran

Pra Produksi adalah bagian yang sangat penting di dalam pembuatan film, dimana itu sangat berpengaruh bagaimana produksi film yang akan berlangsung, maka dari itu perlu sekali hal-hal kecil yang menurut beberapa orang mungkin sepele, tetapi itu mungkin juga sangat berpengaruh bagi beberapa orang, dengan komunikasi yang baik antar setiap departemen dapat membuat proses produksi dan pasca produksi yang dapat membuat karya menjadi lebih baik.

Semoga melalui film ini bisa mengubah pandangan buruk masyarakat terhadap mitos larangan pernikahan Suku Sunda dan Suku Jawa. Sehingga perbedaan Suku bukan lagi menjadi kendala dan alasan sebagai retaknya sebuah hubungan keluarga.

Pengkarya menyarankan juga, kepada Program Fotografi dan Film Universitas Pasundan, agar lebih meningkatkan kualitas dan fasilitas alat yang dibutuhkan sesuai dengan kriteria industri film, demi terciptanya karya yang lebih baik dan karya yang dapat bersaing, juga diterima oleh masyarakat luas dari berbagai penjuru.

Dengan adanya Tugas Akhir ini, diharapkan dapat menjadi pelajaran serta pengalaman baru bagi seluruh pihak, khususnya untuk pengkarya sendiri untuk berkembang menjadi lebih baik lagi pada karya-karya selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Bordwell, D., & Thompson, K. (2008). *Film Art an introduction*. New York: McGraw-Hill.
- Brown, B. 2016. *Cinematography Theorty and Practice*. New York:Routledge.
- Elkins, David, E. 2009. *The Camera Assistant's Manual*. USA:Focal Press.
- Christopher J, Bowen. *Grammar of The Shot*. New York:Routledge.
- Himawan, Pratista. 2017. *Memahami Film*. Yogyakarta: Montase Press.
- Kriyantono, Rahmat. 2006 *Teknik Praktis Riset Komunikasi*. Jakarta: PT. Kencana Perdana.
- Mascelli, Joseph,V. 2010. *Lima Jurus Sinematografi*. Jakarta:Fakultas Film dan Televisi IKJ.
- Meleong, Lexy. 2013. *Metodologi Penelitian Kualitatif Edisi Revisi*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Musburger, R. B. 2010. *Single-Camera Video-Production Fifth Edition*. USA:Focal Press
- Muslimin, M. 2014. *Dasar Estetika Film (Sinematography)*.
- Paul, Wheeler. 2005. *Practical Cinematography*. Burlington:Focal Press.
- Studio, Binder. 2022. *The Elements of Composition*. StudioBinder.
- Subroto, Darmawan Sastro, 1994. *Produksi Acara Televisi*. Yogyakarta: Duta Wacana University Press.
- Suryapati, A. 2010. *Hari Film Nasional Tinjauan dan Retropeksi*. Jakarta: Panitia Hari Film Nasional.
- Thompson, Roy., & Cristopher, J. Bowen. 2009. *Grammar of Shot 2nd Editon*. United State of America:Focal Press.

Ward, Peter. 2003. *Picture Composition for Film and Television 2nd Edition*. Oxford:Focal Press.

SUMBER LAINNYA

- Tavis, L. (2016). *Mr. Robot Creates Visual Tension with Composition Techniques*. Oktober 26, 2022. <https://ipoxstudios.com.translate.goog/mr-robot-creates-visual-tension-with-composition-techniques/>
- Neil Oseman. (2017). *Lead Room, Nose Room or Looking Space*. Oktober 26, 2022. <https://neiloseman.com/lead-room-nose-room-or-looking-space/>
- Shotdeck. (2022). *Filmmaker's Research Lab*. Oktober 31, 2022. <https://shotdeck.com/>
- Ambar. (2018). *15 Komposisi dalam Sinematografi*. Oktober 31, 2022. <https://pakarkomunikasi.com/komposisi-dalam-sinematografi>
- Retina. (2021). *Peranan Director of Photography*. November 02, 2022. <https://www.retina.co.id/peranan-director-of-photography-dop/>
- Soedarso. (2015). *Observasi dalam Menciptakan Karya Seni Bagian 1*. November 04, 2022. <https://dkv.binus.ac.id/2015/10/02/observasi-dalam-mencipta-karya-seni-bagian-1/>

LAMPIRAN



Dokumentasi pada saat *shooting* hari pertama di Desa Lumajang



Dokumentasi pada saat diskusi dengan sutradara dilokasi *shooting*



Dokumentasi pada saat *shooting* hari kedua di perkebunan teh Cukul

NASKAH
“Wangsa: Surya di Bawah Rembulan”

"WANGSA: SURYA DIBAWAH REMBULAN"
FINAL DRAFT

Written by
Dimas Sugama "Maje"

Co writer
Hafizu Sandro

DRAFT 1 - 30 AGUSTUS 2022
DRAFT 2 - 13 SEPTEMBER 2022
DRAFT 3 - 16 SEPTEMBER 2022
DRAFT 4 - 22 SEPTEMBER 2022
DRAFT 5 - 24 SEPTEMBER 2022
FINAL DRAFT - 26 SEPTEMBER 2022

2022

1. ESTABLISH - NIGHT

Terdengar lantunan lagu yang berasal dari radio tape tua milik WANGSA (18).

Kita bisa melihat bendera kuning yang agak robek-robek menempel di depan rumah WANGSA.

Isi rumah terlihat berantakan seperti tak terurus, sampah bekas makanan dan minuman berserakan dimana-mana.

CUT TO:

2. INT. RUMAH WANGSA - NIGHT

WANGSA sedang duduk di meja makan yang sangat berantakan.

Napas WANGSA terengah-engah, tangannya memegang foto dan sebuah amplop. Terdengar lantunan lagu yang berasal dari radio tua miliknya.

Wajah WANGSA terlihat semakin kesal, ia memukul-mukul kepalanya sendiri lalu menyeret kasar radio tapenya hingga mati.

CUT TO:

3. I/E. ELF - NIGHT

WANGSA duduk di kursi dekat jendela bagian kiri elf dengan raut wajah yang muram.

WANGSA mengambil tasnya dibawah tempat duduk, ia membuka tas itu dan terlihat didalam tas ada sebuah foto keluarga tertempel diatas amplop.

PENUMPANG LAIN mulai banyak memasuki elf lewat pintu depan, lalu WANGSA segera menutup tasnya.

CUT TO:

4. I/E. ELF - NIGHT

WANGSA tertidur sambil memeluk tas dipahanya.

MONTAGE - DAWN

- Elf melewati gapura "SELAMAT DATANG DI KOTA BANDUNG"

- Elf melewati pentunjuk arah "PANGALENGAN"

2.

- Elf melewati jalanan berkelok.
- WANGSA menatap ke arah luar jendela.
- Elf melewati perkebunan teh.
- Tampak tulisan di depan elf "CILACAP-BANDUNG"

CUT TO:

5. EXT. JALANAN DESA - DAY

Bus berhenti di pinggir jalan, Elf itu diam beberapa saat, lalu kembali melanjutkan perjalanan.

Setelah Elf pergi, kita bisa melihat WANGSA sedang memegang foto keluarga, berdiri berdampingan dengan seorang WANITA (40) yang merupakan penumpang Elf juga, dipinggir jalan itu.

WANITA itu berjalan, WANGSA mengejar WANITA itu untuk menanyakan arah.

WANGSA
Bu.. ibu asli sini?

WANITA
Muhun a.

WANGSA
(menunjukkan foto)
Tau alamat ini ga bu?

WANITA
(menunjuk)
Oh ieu mah ka palih ditu a.

WANITA itu pergi meninggalkan WANGSA, WANGSA tampak kebingungan karena perkataan WANITA itu, lalu ia kembali melanjutkan perjalanannya kearah yang tadi ditunjukkan, berlawanan arah dengan WANITA tadi.

CUT TO:

6. EXT. JALANAN DESA - DAY

WANGSA berjalan sesuai arahan WANITA tadi, ia mulai bingung karena dihadapkan dengan pertigaan.

Seorang BAPAK-BAPAK berjalan melewatinya membawa kaleng susu literan.

3.

WANGSA kembali bertanya sambil memperlihatkan alamat di foto keluarga kepada BAPAK-BAPAK itu, lalu BAPAK-BAPAK itu menunjukan arah.

WANGSA terlihat berterima kasih dan melanjutkan perjalanannya.

CUT TO:

7. EXT. JALANAN DESA . PESAWAHAN - DAY

WANGSA berjalan di bawah terik matahari sambil beberapa kali menyeka keringat di wajahnya.

Di sebuah jembatan kecil, WANGSA yang semakin lelah memutuskan untuk berhenti dan mengeluarkan botol air mineral dari dalam tasnya, lalu langsung meminumnya.

Setelah meminum air cukup banyak, WANGSA melihat air mineral yang tersisa seperempat botol, raut wajahnya semakin tidak senang.

Napas WANGSA terengah-engah, kedua tangannya memegang kepala.

Beat..

WANGSA memegang perutnya merasa lapar, sambil kebingungan mencari arah, menoleh ke kiri dan ke kanan secara bergantian, lalu pergi.

CUT TO:

8. ESTABLISH - DAY

Kita bisa melihat hijaunya pesawahan, WANGSA berjalan, jalanan desa, suasana desa.

Cahaya semakin gelap, menunjukkan waktu siang ke sore.

CUT TO:

9. EXT. PANGKALAN OJEK - DUSK

Ketika WANGSA berjalan, ia melihat pangkalan ojek didepannya, ia menghampiri TUKANG OJEK (30) yang sedang duduk diatas motornya dan langsung bertanya.

WANGSA
(ke tukang ojek)
Misi mas, tau alamat ini ga?

4.

WANGSA menunjukan alamat yang tertulis di belakang foto keluarga yang ia simpan di saku belakang celananya.

TUKANG OJEK
(melihat alamat)
Tau a, hayu mau kesana?

WANGSA mengangguk.

TUKANG OJEK tersenyum dan segera memberikan helm kepada WANGSA.

WANGSA langsung mengenakan helm dan menaiki motor, lalu mereka meninggalkan pangkalan ojek.

CUT TO:

10. EXT. JALANAN DESA - DUSK

Raut wajah WANGSA tampak canggung ketika diajak TUKANG OJEK mengobrol.

Ditengah obrolan mereka tiba-tiba motor yang mereka naiki mogok dan perlahan berhenti.

WANGSA
Kenapa mas?

Motor berhenti lalu WANGSA langsung turun dari motor.

TUKANG OJEK memarkirkan motor di tepi jalan, ia menurunkan standart motornya lalu turun dari motor.

TUKANG OJEK
Aduh kumat lagi a. kebiasaan, motor tua.

WANGSA
Terus gimana mas?

TUKANG OJEK
Harus dibawa ke bengkel a inimah.
Aa lanjut jalan aja atuh, gapapa
bayarnya setengah aja, 5000.

WANGSA terlihat kesal karena kejadian itu.

WANGSA
Saya harus kemana mas?

5.

TUKANG OJEK
 (menunjuk)
 Itu tuh a, tinggal jalan kesana
 dikit. Terus nanti ada belokan,
 tinggal ikutin aja jalannya.

Wajah WANGSA tambah kesal namun lemas, ia mengambil uang dari
 dalam dompetnya yang terlihat hanya tersisa 15.000.

WANGSA
 (menyodorkan uang)
 Yaudah deh, nih kang.

TUKANG OJEK
 (mengambil uang)
 Maaf pisan ya a..

Adzan berkumandang.

Allahu akbar.. allahu akbar..

WANGSA kembali berjalan dengan wajah kesal meninggalkan
 TUKANG OJEK yang mulai sibuk melihat-lihat mesin motornya.

CUT TO:

11. EXT. MASJID - DUSK

WANGSA keluar dari arah tempat wudhu. Seluruh badannya
 kering, kecuali kedua tangannya.

WANGSA langsung mengambil makanan di sebuah meja pendek yang
 bertuliskan "Makanan gratis, ambil secukupnya".

Terlihat di bawah meja itu terdapat sebuah cooler box yang
 tergeletak dibawah, WANGSA membukanya lalu mengambil susu
 didalamnya.

Setelah mengambil makanan, WANGSA berjalan menuju tempatnya
 menyimpan tas sebelum ia mencuci tangan.

WANGSA terlihat panik dan kebingungan karena tasnya tidak ada
 ditempat ia menyimpannya.

WANGSA kesal dan memukul-mukul kepalanya sendiri.

WANGSA
 (marah, memukul-mukul
 kepalanya sendiri)
 Dasar bodohh!

WANGSA berhenti, napasnya tak beraturan, ia mulai putus asa.

6.

WANGSA memeriksa celananya lalu mengeluarkan foto keluarga dari saku belakang celananya.

WANGSA menarik dan membuang napas panjang, dengan wajah lemas dan pasrah WANGSA melihat alamat dibalik foto keluarga lalu melanjutkan perjalanannya.

CUT TO:

12. EXT. DEPAN RUMAH LAMA - NIGHT

WANGSA berdiri di depan rumah. Ia memperhatikan rumah itu sambil melihat alamat di foto, WANGSA menyocokkan nomor rumah dengan alamat yang ia miliki.

WANGSA berjalan mendatangi rumah itu, kemudian mengetuk pintunya.

WANGSA
(mengetuk)
Assalamualaikum..
(mengetuk lagi)
Assalamualaikum..

WANITA PEMILIK RUMAH (O.S.)
Walaikumsalam.

Pintu terbuka dari dalam, WANITA PEMILIK RUMAH (45) keluar dari balik pintu itu, ia bingung karena tidak mengenali WANGSA.

WANGSA
Pak asepnnya ada bu?

WANITA PEMILIK RUMAH
(bingung)
Pak asepn? Pak asepn nu mana a?

WANGSA
Maaf bu saya ga ngerti bahasa sunda.

WANITA PEMILIK RUMAH
Pak asepn siapa a maksudnya?

WANGSA
(menunjukkan foto)
Yang ini bu..

WANITA PEMILIK RUMAH itu bingung sambil memperhatikan foto.

7.

WANITA PEMILIK RUMAH
Gatau a, soalnya saya juga baru
disini.

WANGSA bingung, wajahnya lemas, ia putus asa lalu menatap
foto keluarganya.

WANITA PEMILIK RUMAH (CONT'D)
Masuk dulu atuh a, minum dulu.

WANGSA
Gausah deh bu, makasih. Saya pulang
lagi aja.

WANITA PEMILIK RUMAH
Emang aanya dari mana gitu?

WANGSA
Cilacap bu.

WANITA PEMILIK RUMAH
Yaallah. Jauh pisan, sayang atuh a
kalo pulang lagi mah. Emang pak
asep teh siapaanya aa?

WANGSA tidak menjawab pertanyaan terakhir WANITA PEMILIK
RUMAH itu. Ia memutuskan untuk pulang, ia berbalik badan
pergi meninggalkan rumah itu.

CUT TO:

13. EXT. JALANAN DESA - NIGHT

WANGSA berjalan secara menunduk, wajahnya muram.

WANGSA perlahan duduk di pinggir jalan dengan wajah muram,
napasnya tak beraturan, ia memukul-mukul kepalanya sendiri.

Setelah beberapa saat WANGSA mulai tenang, emosinya mereda.

WANGSA melihat seorang ANAK LAKI-LAKI (10) membawa cooler box
yang tadi ada di masjid, menggendong tasnya.

WANGSA berlari ke arah ANAK LAKI-LAKI itu, kemudian menarik
tasnya hingga si ANAK LAKI-LAKI terjatuh.

WANGSA
(berteriak marah)
Heh maling! Masih kecil udah
maling!

WANGSA mengambil tasnya dari si ANAK LAKI-LAKI.

8.

WANGSA (CONT'D)
Berani-beraninya maling tas saya!

ANAK LAKI-LAKI
(ketakutan, tebata-bata)
A-ampun a. Abdi teu aya niat
nyandak kantong aa.

WANGSA
(marah)
Ngomong apa kamu hah?

ANAK LAKI-LAKI
(terbata-bata)
A-ampun a, abdi bukan maling a.

WANGSA
Terus kenapa tas saya ada di kamu?

ANAK LAKI-LAKI
T-tadi teh ada yang suka malingin
sendal a, abdi takut tasnya aa
diambil dia, makannya ku abdi
diamanin tasnya, susu dagangan abdi
ge ilang satu a pas ku abdi tinggal
sholat, pas abdi mau balikin tas
aanya udah gaada di masjid.

WANGSA perlahan mulai tenang dan menyadari bahwa ia yang
mengambil susu itu tadi.

WANGSA
Jangan boong kamu.

ANAK LAKI-LAKI
Serius a, sumpah demi allah.

WANGSA memeriksa tasnya, barangnya masih utuh.

WANGSA mempercayai kata-kata si ANAK LAKI-LAKI lalu
menanyakan tentang susu yang dibawa anak itu.

WANGSA
(menunjuk cooler box)
Terus itu kamu bawa susu mau
kemana? Pulang?

ANAK LAKI-LAKI
(menunjuk rumah)
Kesitu a, mau setoran ke pak asepe.

Mendengar nama itu WANGSA langsung melihat ke arah rumah dari
kejauhan. Ia penasaran, lalu mengambil foto dari sakunya,
melihat kearah foto kemudian kearah rumah.

9.

WANGSA terdiam beberapa detik.

WANGSA
Yauda jalan, kalo bener mau kesana,
saya ikutin dari belakang.

ANAK LAKI-LAKI itu mengangguk, lalu berjalan menuju arah rumah Pak Asep, WANGSA mengikutinya dari belakang.

CUT TO:

14. I/E. DEPAN RUMAH BAPAK - NIGHT

BAPAK sedang membersihkan kaleng susu sapi perah dan bersiap untuk menutup toko.

ANAK LAKI-LAKI tadi memberikan cooler box dan uang hasil jualannya, lalu BAPAK memberikan upahnya, setelah menerima uang ANAK LAKI-LAKI itu pun langsung pergi.

WANGSA diam mematung melihat BAPAK.

BAPAK
Bade meser a? lain ti isuk-isuk
atuh, tos beak jam sakieu mah.

BAPAK melanjutkan aktifitasnya.

WANGSA masih diam mematung, melihat BAPAK dihadapannya.

WANGSA
Pak, aku WANGSA.

BAPAK terdiam, dahinya mengkerut.

WANGSA membuka tasnya.

BAPAK menyangkal perkataan WANGSA.

BAPAK
Bukan de, salah orang mereun.

BAPAK mengambil cooler box dan barang-barang yang ada disekitarnya, ia bergegas berjalan ke arah pintu.

WANGSA memanggil, langkah BAPAK pun terhenti di depan pintu.

WANGSA
Pak..

Beat..

WANGSA mengeluarkan amplop dari tasnya.

10.

WANGSA (CONT'D)
 (menghampiri bapak,
 menyodorkan amplop)
 Tenang aja pak, aku gaakan ganggu
 hidup bapak, aku kesini cuma buat
 balikin uang ini. Belum aku pake
 sama sekali. Sama mau ngasih tau
 kalo ibu meninggal minggu lalu.

WANGSA dan BAPAK terdiam berhadap-hadapan didepan rumah.

BAPAK
 Innalilahiwainnailahi rojiun.
 Kenapa..

WANGSA memotong omongan BAPAK.

WANGSA
 Kenapa apanya? Kenapa baru
 ngabarin?

BAPAK terdiam, perlahan menunduk lalu duduk.

WANGSA ikut duduk.

WANGSA melanjutkan perkataannya dengan tenang.

WANGSA (CONT'D)
 Sebelum ibu meninggal bapak duluan
 yang ninggalin keluarga kita. Aku
 rasa kabar tentang aku sama ibu ga
 sepenting itu juga kan buat bapak?

BAPAK menatap WANGSA dengan wajah kesal.

BAPAK
 (agak marah)
 Maksud kamu apa ngomong kaya gitu?

WANGSA
 Kenapa? Bener kan? Bapak udah ga
 peduli juga kan sama kita?

Beat..

BAPAK
 Bapak ga pernah lupa sama kamu dan
 ibu. Bapak mah peduli sama kalian,
 makannya bapak ngirimin uang tiap
 bulan buat kalian.

WANGSA berdiri dari kursinya.

11.

WANGSA

(nada bicara naik)

Pak, yang kita butuh tuh bukan cuma uang bapak! Aku yakin bapak ngerti apa yang kita butuhin, tapi bapak cuma seorang pengecut yang ga pernah mau kenal sama anaknya sendiri!

WANGSA membalikan badannya, ia melangkahhkan kakinya.

Baru selangkah, BAPAK berdiri dan menarik WANGSA dengan kasar.

BAPAK

(marah)

Ngerti apa kamu soal bapak? Hah?
Ngerti apa?

WANGSA gemetar.

WANGSA

(emosinya mulai naik)

Emang ga ngerti apa-apa pak! Gimana mau ngerti?! selama 18 taun aku hidup, aku cuma jadi anak bego yang harus pura-pura kuat, yang harus nanggung semuanya! Sedangkan aku sendiri gatau salah aku apa!!

Napas WANGSA tak beraturan, ia memukul-mukul kepalanya sendiri sambil menangis.

WANGSA perlahan duduk di lantai sambil masih memukul-mukul kepalanya dan menangis.

WANGSA (CONT'D)

(menangis)

Aku salah apa pak? Salah apa!?
salah apa sampe bapak ninggalin aku sama ibu!?

WANGSA masih memukul-mukul kepalanya.

BAPAK menghentikan tangan WANGSA kemudian memeluknya.

WANGSA (CONT'D)

(berbicara samar)

Aku ga punya siapa-siapa lagi pak!
Buat apa aku idup?

WANGSA memberontak, berusaha melepaskan pelukan BAPAK.

12.

BAPAK
(menahan WANGSA)
Maaf sa. Maafin bapak.

BAPAK mengelus-elus kepala WANGSA.

WANGSA berhenti memberontak. Napasnya terengah-engah sambil menangis di pelukan BAPAK.

BAPAK melepaskan pelukannya, ia merangkul dan menuntun WANGSA untuk kembali duduk di kursi.

WANGSA perlahan mulai tenang.

BAPAK (CONT'D)
(menatap dan memegang
pundak WANGSA)
Kamu tenang. Sekarang bapak
jelasin.

BAPAK melepaskan pegangannya.

BAPAK (CONT'D)
Dulu, nenek kamu ngelarang ibu sama bapak buat nikah. Katanya pamali kalo orang jawa sama sunda nikah. Akhirnya bapak sama ibu kawin lari. Waktu umur kamu 2 tahun keluarga kita lagi susah banget, utang bapak dimana-mana, buat beli susu kamu aja bapak harus ngutang.

BAPAK menundukan kepala.

BAPAK (CONT'D)
Akhirnya bapak nitipin kamu sama ibu ke rumah nenek, tapi disana bapak malah disalah salahin. Dibilang karma lah, ga becus jadi suami lah.

BAPAK menatap WANGSA lagi.

BAPAK (CONT'D)
Terus nenek kamu bilang kalo dia bakal jamin hidup kamu sama ibu, asalkan bapak ceraiin ibu dan janji gabakal nemuin kamu sama ibu lagi.

BAPAK memegang bahu WANGSA.

13.

BAPAK (CONT'D)
 Makannya abis itu bapak selalu
 ngirimin uang buat kamu sama ibu,
 seenggaknya mah kalian bisa
 ngerasain hasil kerja keras bapak
 karna bapak gabisa ada buat kalian.

WANGSA terdiam, perlahan menundukan kepalanya dengan tangan
 bapak dibahunya.

CUT TO:

14A. I/E. DEPAN RUMAH BAPAK - NIGHT

BAPAK berdiri dari duduknya, melihat sekitar seperti sedang
 menunggu orang.

WANGSA masih menunduk, sesekali memegang dan mengusap
 kepalanya.

BAPAK kembali duduk, menatap WANGSA lalu lanjut bicara.

BAPAK
 Bapak teh sebenarnya mah sakit hati
 sama omongan nenek kamu. Makannya
 bapa mau ngebuktiin kalo semua
 omongan nenek kamu teh ga bener,
 seengganya bapak bisa ngebuktiin ke
 diri bapak sendiri kalo yang
 terjadi sama keluarga kita teh
 bukan cuma gara-gara mitos jawa
 sama sunda doang.

WANGSA
 (bingung)
 Ngebuktiin gimana?

BAPAK
 Kamu teh sebenarnya mah punya adek.

WANGSA terkejut mendengar penjelasan BAPAK.

WANGSA
 (tidak percaya)
 Hah?

BAPAK
 Jadi 7 taun abis bapak sama ibu
 pisah, bapak nikah lagi sama orang
 jawa, alhamdulillah ga kenapa-napa.
 Sekarang adek kamu umurnya 9 taun.

14.

Dari kejauhan IBU dan ARUM datang, mereka baru selesai mengaji.

Pandangan BAPAK dan WANGSA yang sedang bertatapan seketika tertuju pada IBU dan ARUM

IBU (O.S.)
Assalamualaikum

BAPAK
Waalaikumsalam

ARUM berlari lalu duduk di pangkuan BAPAK.

ARUM melambaikan tangannya ke WANGSA.

WANGSA tersenyum lalu mengusap kepala ARUM.

IBU dan BAPAK saling menatap, mata IBU mengisyaratkan "ini WANGSA?".

BAPAK mengedipkan matanya dengan sedikit anggukan.

BAPAK (CONT'D)
(mengelus kepala arum)
Namanya arum.

WANGSA
Kaya nama ibu?

BAPAK mengangguk.

ARUM membalikan wajah kearah bapak.

ARUM
Bapak.. arum ngantuk, ayo nyanyiin
kaya biasanya..

BAPAK berdiri sambil menggendong ARUM, lalu berjalan masuk kedalam rumah.

IBU berjalan masuk sambil mengajak WANGSA.

IBU
Masuk mas, tak bikinin teh anget.

CUT TO:

15. INT. RUMAH BAPAK - NIGHT

BAPAK menggendong ARUM, mengarahkan WANGSA untuk istirahat di sofa.

15.

BAPAK
(ke wangsa, menunjuk sofa)
Sok istirahat dulu atuh.

BAPAK berjalan ke kamar ARUM.

WANGSA berbaring di sofa, mengeluarkan foto dari saku celananya, lalu menatap foto keluarganya.

Terdengar suara BAPAK bernyanyi lagu yg didengar WANGSA di rumahnya.

Tatapan WANGSA mengarah ke arah kamar ARUM, ia menutup mata, menghembuskan nafas panjang dan tersenyum.

END

POSTER FILM

“Wangsa: Surya di Bawah Rembulan”



X BANNER FILM

“Wangsa: Surya di Bawah Rembulan”

