

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 produksi hingga pasca produksi. 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.

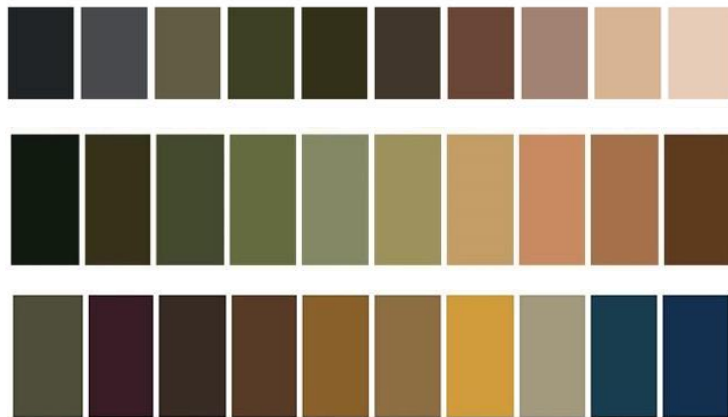
3.2.2 Konsep Sinematik

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 penjepit, 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.