



**PENYUTRADARAAN FILM *WAHYU*: PENERAPAN
MULTIPLE CHARACTERS, MULTIPLE POINT OF VIEWS
UNTUK MENIMBULKAN EMOSI PENONTON TERHADAP
TOKOH WAHYU**

SKRIPSI PENCIPTAAN

oleh
Nada Leo Prakasa
NIM 190110401031

**KEMENTERIAN RISET DAN TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS JEMBER
FAKULTAS ILMU BUDAYA
PROGRAM STUDI TELEVISI DAN FILM
JEMBER
2024**



**PENYUTRADARAAN FILM *WAHYU*: PENERAPAN
MULTIPLE CHARACTERS, MULTIPLE POINT OF VIEWS
UNTUK MENIMBULKAN EMOSI PENONTON TERHADAP
TOKOH WAHYU**

SKRIPSI PENCIPTAAN

Diajukan guna melengkapi tugas akhir dan memenuhi syarat untuk menyelesaikan studi pada Program Studi Televisi dan Film (S1) dan mencapai gelar Sarjana (S.Sn)

oleh
Nada Leo Prakasa
NIM 190110401031

**KEMENTERIAN RISET DAN TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS JEMBER
FAKULTAS ILMU BUDAYA
PROGRAM STUDI TELEVISI DAN FILM
JEMBER
2024**

PERSEMBAHAN

Dengan rasa syukur sebesar-besarnya kepada Allah SWT atas segala pertolongan dan petunjuk yang telah diberikan oleh-Nya sehingga saya dapat menyelesaikan karya ini dengan baik. Persembahkan tugas akhir dan rasa terima kasih saya ucapkan kepada:

1. keluarga besar pengkarya terkhusus untuk kedua orang tua dan saudara pengkarya Mat Jaret, Siti Mahmudah, Yesi Arindo Nobels, dan Rita Rahmadani atas segala dukungan luar biasa, perjuangan dan doa-doa yang senantiasa diberikan pada saya demi kelancaran skripsi ini. Pengkarya bersyukur atas keberadaan kalian selama ini;
2. segenap masyarakat akademik Program Studi Televisi dan Film, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Jember.

MOTTO

"Allah tidak akan memberikan suatu cobaan diluar batas kemampuan manusia."
(Q.S Al Baqarah:286)

"A man who doesn't spend time with his family can never be a real man."
(Don Vito Corleone)

"Hidup harus lebih besar dari film, karena terlalu sedikit hal yang film bisa tangkap tentang hidup ini."
(Riri Riza)

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : Nada Leo Prakasa

NIM : 190110401031

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa karya ilmiah yang berjudul **“Penyutradaraan Film *Wahyu*: Penerapan *Multiple Characters, Multiple Point of Views* untuk Menimbulkan Emosi Penonton Terhadap Tokoh *Wahyu*”** adalah benar-benar hasil karya sendiri, kecuali kutipan yang sudah saya sebutkan sumbernya, belum pernah diajukan pada institusi mana pun, dan bukan karya jiplakan. Saya bertanggung jawab atas keabsahan dan kebenaran isinya sesuai dengan sikap ilmiah yang harus dijunjung tinggi.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, tanpa ada tekanan dan paksaan dari pihak mana pun serta bersedia mendapat sanksi akademik jika ternyata di kemudian hari pernyataan ini tidak benar.

Jember, 22 Januari 2024

Yang menyatakan,

Nada Leo Prakasa

NIM 190110401031

SKRIPSI PENCIPTAAN

PENYUTRADARAAN FILM *WAHYU*: PENERAPAN *MULTIPLE CHARACTERS, MULTIPLE POINT OF VIEWS* UNTUK MENIMBULKAN EMOSI PENONTON TERHADAP TOKOH WAHYU

Disusun oleh:
Nada Leo Prakasa
190110401031

Pembimbing

Dosen Pembimbing Utama	: Muhammad Zamroni, S.Sn., M.Sn.
Dosen Pembimbing Anggota	: Ni Luh Ayu Sukmawati, S.Pd., M.Hum.

PENGESAHAN

Skripsi penciptaan berjudul “Penyutradaraan Film *Wahyu: Penerapan Multiple Characters, Multiple Point of Views* untuk Menimbulkan Emosi Penonton Terhadap Tokoh Wahyu” karya Nada Leo Prakasa telah diuji dan disahkan pada:

hari, tanggal : Senin, 22 Januari 2024

tempat : Ruang SCL, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Jember

Tim Penguji

Ketua

Sekretaris

Muhammad Zamroni, S.Sn., M.Sn.
NIP 198411122015041001

Ni Luh Ayu Sukmawati, S.Pd., M.Hum.
NIP. 199309292022032018

Penguji 1

Penguji 2

Dr. Mochamad Ilham, M.Si.
NIP. 196310231990101001

Didik Suharijadi, S.S., M.A.
NIP. 196807221998021001

Mengesahkan
Dekan,

Prof. Dr. Sukarno, M.Litt.
NIP 196211081989021001

RINGKASAN

Penyutradaraan Film *Wahyu*: Penerapan *Multiple Characters, Multiple Point of Views* untuk Menimbulkan Emosi Penonton Terhadap Tokoh Wahyu; Nada Leo Prakasa, 190110401031; 2024; 82 halaman; Program Studi Televisi dan Film, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Jember.

Pada karya tugas akhir, pengkarya sebagai sutradara akan membuat film dengan menggunakan konsep penyutradaraan *multiple characters, multiple point of views*. Konsep penyutradaraan ini merupakan salah satu dari konsep penyutradaraan yang memanfaatkan sudut pandang tokoh yang ada dalam film. Topik yang pengkarya angkat dalam film tugas akhir pengkarya adalah pelecehan seksual yang ada di pondok pesantren. Pondok pesantren menjadi tempat membina moral para santri dengan membatasi interaksi antara santri lawan jenis. Pembatasan antara santri putra dan santri putri dilakukan untuk menghindari perilaku buruk, seperti zina. Namun adanya pembatasan ini justru menimbulkan fenomena pelecehan seksual yang disebut dengan fenomena *nyempet*. Pengkarya membuat film ini dilatarbelakangi oleh fenomena *nyempet* atau pelecehan seksual yang di pondok pesantren.

Secara garis besar film ini menceritakan seorang santri baru yang memiliki kelainan seksual ingin melampiaskan hasrat seksnya ke santri lain di pondok barunya, namun seorang santri mengetahui niat santri baru tersebut dan menghalangi aksinya. Film *Wahyu* merupakan film bergenre *thriller* berdurasi 17 menit dengan menggunakan pendekatan *multiple characters, multiple point of views*. Pengkarya menggunakan pendekatan *multiple characters, multiple point of views* untuk menambah kompleksitas konflik dalam film. Konsep penyutradaraan ini merupakan salah satu dari konsep penyutradaraan yang memanfaatkan sudut pandang tokoh pada film. pengkarya menggunakan konsep ini dengan menghadirkan sudut pandang tiap tokoh dalam film secara naratif dan sinematik.

Tujuan pengkarya membuat film ini adalah pengkarya ingin memvisualkan bagaimana ketegangan dan kengerian fenomena *nempet* yang terjadi pada santri laki-laki di pondok pesantren. Fenomena ini bagi beberapa pondok pesantren (tidak semua pondok pesantren) dianggap sebuah rahasia umum bagi para santri, bahkan praktik ini dianggap suatu hal yang wajar bagi mereka. Beberapa korban dari fenomena ini merasa malu dan trauma, bahkan diantaranya mengalami perubahan orientasi seksual.

Pengkarya berharap film ini dapat menjadi bahan renungan mengenai isu pelecehan seksual setelah penonton menyaksikannya. Selain itu, pengkarya berharap film ini menjadi bahan diskusi bagi pihak pondok pesantren agar lebih waspada terhadap isu tersebut sehingga mendapat solusi agar isu ini tidak menjadi fenomena yang terus-menerus berulang di pondok pesantren.

SUMMARY

Directing a Movie Wahyu: Implementation of Multiple Characters, Multiple Point of Views to Create Arouse the Audience's Emotions towards the Character Wahyu; Nada Leo Prakasa, 190110401031; 2024; 82 pages; Film and Television Department, Faculty of Humanities, University of Jember.

In the final project work, the author as director will make a film using the directing concept of multiple characters, multiple points of views. This directing concept is one of the directing concepts that utilizes the point of view of the characters in the film. The topic that the author raises in the author's final project film is sexual harassment in Islamic boarding schools. Islamic boarding schools are a place to develop the morals of students by limiting interactions between students of the opposite sex. Restrictions between male students and female students are carried out to avoid bad behavior, such as adultery. However, these restrictions give rise to a phenomenon of sexual harassment which is called the nyempet phenomenon. The author made this film based on the phenomenon of sexual harassment or sexual harassment in Islamic boarding.

In general, this film tells the story of a new student who has a sexual disorder who wants to vent his sexual desires on other students in his new boarding school, but a student finds out about the new student's intentions and prevents his action. The film Wahyu is a 17-minute thriller genre film using multiple characters, multiple points of views. The author used multiple characters, multiple points of views to increase the complexity of the conflict in the film. This directing concept is one of the directing concepts that utilizes the character's point of view in the film. The author uses this concept by presenting the point of view of each character in the film narratively and cinematically.

The author's aim in making this film is that the author wants to visualize the tension and horror of the nyempet phenomenon that occurs among male

students in Islamic boarding schools. For some Islamic boarding schools (not all Islamic boarding schools), this phenomenon is considered an open secret for the students, and this practice is even considered normal for them. Some victims of this phenomenon feel embarrassed and traumatized, and some even experience changes in sexual orientation.

The author hope that this film can be a reflection on the issue of sexual harassment after the audience watches it. Apart from that, the author hopes that this film will become discussion material for Islamic boarding school officials to be more aware of this issue so that they can find a solution so that this issue does not become a recurring phenomenon in Islamic boarding schools.

PRAKATA

Segala syukur pengkarya panjatkan kepada Allah SWT atas segala nikmat, rahmat dan petunjuk-Nya sehingga skripsi penciptaan ini bisa terselesaikan dengan baik. Pengkarya meyakini bahwa skripsi ini rampung karena bantuan dari berbagai macam pihak yang *ikhlas* membantu kelancaran skripsi penciptaan ini. Oleh karenanya, dengan rasa syukur yang tiada henti pengkarya ucapkan kepada Allah SWT, izinkan pengkarya menyampaikan terima kasih setulus-tulusnya kepada pihak-pihak yang ikut membantu menyelesaikan skripsi penciptaan ini:

1. Dr. Ir. Iwan Taruna, M.Eng. selaku Rektor Universitas Jember;
2. Prof. Dr. Sukarno, M.Litt. selaku Dekan Fakultas Ilmu Budaya Universitas Jember dan seluruh staf kerja yang telah membantu atas lancarnya pembuatan karya dan skripsi penciptaan ini;
3. Muhammad Zamroni, S.Sn. M.Sn. selaku Koordinator Program Studi Televisi dan Film Fakultas Ilmu Budaya Universitas Jember sekaligus sebagai Dosen Pembimbing Utama yang telah meluangkan waktu untuk memberikan pikiran, perhatian serta banyak bantuan, dan kemudahan dalam penyelesaian penciptaan karya maupun penulisan skripsi penciptaan ini;
4. Ni Luh Ayu Sukmawati, S.Pd., M.Hum. selaku Dosen Pembimbing Anggota yang telah meluangkan waktu untuk memberikan pikiran, perhatian serta banyak bantuan, dan kemudahan dalam penyelesaian penciptaan karya maupun penulisan skripsi penciptaan ini;
5. Dr. Mochamad Ilham, M.Si. selaku Dosen Penguji Utama dan Didik Suharijadi, S.S., M.A. selaku Dosen Penguji Anggota yang telah meluangkan waktu dan perhatian dalam menguji penyelesaian tugas akhir ini;
6. dosen-dosen Program Studi Televisi dan Film yang telah memberikan banyak ilmu dan pengalaman selama pengkarya menyelesaikan masa studi di sini;
7. kedua orang tua pengkarya, Mat Jaret dan Siti Mahmudah yang telah menjadi orang tua terhebat sejangat raya, yang selalu memberikan kasih sayang,

- perjuangan hebat, motivasi, kekuatan, nasihat, dan segala doa-doa yang dipanjatkan yang tentu tidak dapat terbalaskan oleh pengkarya;
8. kakak pengkarya tersayang, Yesi Arindo Nobels dan Rita Rahmadani, yang telah memberikan motivasi, cinta, semangat dan dukungan uang jajan kepada pengkarya yang masih belum kerja sampai skripsi ini diselesaikan;
 9. teman kolektif, Dzikri Ilham Akbar dan Adnan Ramadhani yang berkenan bekerja sama dalam penyelesaian tugas akhir;
 10. tim produksi dan pagelaran film *Wahyu* dari Akasia Pictures, Tasik Project, Lakaran Pictures, Skandium Project, Rolikur Production, Aesthetiga Pictures yang telah memberikan dukungan, meluangkan waktu, tenaga, dan bantuan penuh selama proses pembuatan karya;
 11. sahabat, teman-teman, ibu dan bapak kost Murni 199 dan kost perhutani yang telah memberikan dukungan, hiburan, tempat bercerita, dan semangat dalam penyelesaian tugas akhir ini;
 12. semua pihak yang tidak dapat pengkarya sebutkan satu-persatu.

Ucapan terima kasih pengkarya berikan dengan setulus-tulusnya. Pengkarya menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna. Semoga skripsi ini bisa memberikan manfaat bagi berbagai pihak.

Jember, 22 Januari 2024

Pengkarya

DAFTAR ISI

PERSEMBAHAN.....	ii
MOTTO	iii
PERNYATAAN.....	iv
SKRIPSI PENCIPTAAN	v
PENGESAHAN.....	vi
RINGKASAN	vii
<i>SUMMARY</i>.....	ix
PRAKATA	xi
DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
DAFTAR TABEL	xviii
BAB 1. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Ide Penciptaan	3
1.3 Tujuan dan Manfaat	4
1.3.1 Tujuan.....	4
1.3.2 Manfaat.....	5
1.4 Kajian Sumber Penciptaan.....	5
BAB 2. KEKARYAAN	10
2.1 Gagasan	10
2.1.1 Gagasan Umum	10
2.1.2 Gagasan Khusus	12
2.2 Garapan	14
2.2.1 Development.....	14

2.2.2	Praproduksi.....	15
2.2.3	Produksi.....	17
2.2.4	Pascaproduksi.....	18
2.3	Bentuk Karya	18
2.3.1	Alur Cerita.....	19
2.4	Media	20
2.5	Orisinalitas Karya	23
BAB 3.	PROSES KARYA SENI.....	26
3.1	Observasi	26
3.1.1	Development.....	27
3.2	Praproduksi.....	28
3.2.1	Memilih Tim Produksi	28
3.2.2	Bedah Naskah.....	30
3.2.3	<i>Director Treatment</i>	30
3.2.4	Desain Visual	35
3.2.5	Riset Cerita dan Karakter	36
3.2.6	Pembuatan <i>Shot List</i> dan Penjadwalan Produksi	37
3.2.7	Survei Lokasi.....	37
3.2.8	<i>Casting</i> dan Latihan Pemain.....	38
3.2.9	<i>Recce</i>	44
3.3	Produksi.....	44
3.4	Pascaproduksi	49
3.5	Hambatan dan Solusi	51
BAB 4.	DESKRIPSI DAN PAGELARAN KARYA	52
4.1	Deskripsi Karya	52
4.1.1	Judul Karya.....	52
4.1.2	Rekan Kerja.....	53
4.1.3	Daftar pemain	55

4.1.4 Sinopsis	55
4.1.5 Segmentasi dan durasi	55
4.2 Hasil Aplikasi Peminatan	55
4.3 Konsep Pagelaran	58
BAB 5. KESIMPULAN DAN SARAN	60
5.1 Kesimpulan.....	60
5.2 Saran	61
DAFTAR PUSTAKA	62
LAMPIRAN.....	64
A. Poster	64
B. Naskah	65
C. Callsheet	76
D. Foto promosi dan pagelaran	79

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1. <i>Screen capture</i> film <i>Atonement</i> , Joe Wright, 2007	6
Gambar 1. 2. <i>Screen capture</i> film <i>Autobiography</i> , Makbul Mubarak, 2022	7
Gambar 1. 3. <i>Screen capture</i> film <i>Pesantren</i> , Shalahuddin Siregar, 2019	7
Gambar 2. 1. kamera Lumix S5	21
Gambar 2. 2. Canon cinema lens	22
Gambar 3. 1. Bedah naskah.....	30
Gambar 3. 2. Referensi latar, trailer film <i>Pesantren</i>	31
Gambar 3. 3. <i>Capture production design</i>	32
Gambar 3. 4. <i>Screenshot</i> Film <i>Autobiography</i> , Makbul Mubarak, 2022.....	35
Gambar 3. 5. <i>Capture production design</i>	36
Gambar 3. 6. Survey lokasi kamar mandi	37
Gambar 3. 7. Proses casting di Teater Topenk.....	38
Gambar 3. 8. Dafa Wahyu Lutfi Faqih berperan sebagai Wahyu.....	39
Gambar 3. 9. Randa Achmad Surbakti berperan sebagai Cholis	39
Gambar 3. 10. Fahrur Rojikin berperan sebagai Yusuf	40
Gambar 3. 11. M. Rafli Hidayatullah berperan sebagai Abdil.....	40
Gambar 3. 12 Muhammad Nur Hasan berperan sebagai Hasan	41
Gambar 3. 13. Ahmad Danial Pratama berperan sebagai Ustaz 1	41
Gambar 3. 14. Ebhi Yunus berperan sebagai Ustaz 2.....	42
Gambar 3. 15. Latihan pemain.....	43
Gambar 3. 16. <i>Recce</i> praproduksi	44
Gambar 3. 17. Pengkarya memberi arahan ke pemeran Wahyu di <i>scene</i> 5	45
Gambar 3. 18. Pengkarya memberi arahan ke pemain <i>extras</i> di <i>scene</i> 2.....	46
Gambar 3. 19. Pengkarya memberi arahan ke pemain <i>extras</i> di <i>scene</i> 4.....	47
Gambar 3. 20. Pengkarya memberi arahan pemain di <i>scene</i> 14	48
Gambar 3. 21. Foto bersama semua kru dan pemain	49
Gambar 3. 22. kolaborator pengkarya menyunting gambar di set.....	50
Gambar 4. 1. Perpindahan <i>point of view</i> Wahyu dan Cholis <i>scene</i> 5.....	56
Gambar 4. 2. Perpindahan <i>point of view</i> Cholis dan Ustaz 1 <i>scene</i> 15	57

Gambar 4. 3 Denah Aula Ali Sutan Takdir Ali Syahbana	58
Gambar 1. Poster film <i>Wahyu</i>	64
Gambar 2. Tangkapan layar promosi di media sosial	79
Gambar 3. <i>Booklet</i>	79
Gambar 4. Suasana pagelaran film <i>Wahyu</i>	80
Gambar 5. Daftar presensi audiens	82

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1. <i>Timeline</i> Produksi film <i>Wahyu</i>	18
Tabel 2. 2. Struktur dramatik dua babak film <i>Wahyu</i>	20
Tabel 1. Notulensi pagelaran.....	81

BAB 1. PENDAHULUAN

Pendahuluan berisi Latar Belakang, Rumusan Ide Penciptaan, Tujuan dan Manfaat, serta Kajian Sumber Penciptaan.

1.1 Latar Belakang

Pada karya tugas akhir, pengkarya sebagai sutradara akan membuat film dengan menggunakan konsep penyutradaraan *multiple characters, multiple point of views*. Konsep penyutradaraan ini merupakan salah satu dari konsep penyutradaraan yang memanfaatkan sudut pandang tokoh yang ada dalam film. Topik yang pengkarya angkat dalam film tugas akhir pengkarya adalah pelecehan seksual yang ada di pondok pesantren. Pondok pesantren adalah lembaga pendidikan Islam dengan sistem asrama dan di dalamnya ada yang bertindak sebagai pendidik dan sentral figurnya yaitu kiai, ajengan atau tuan guru dan ada santri sebagai ruang sentral kegiatannya (Zarkasyi, 1999:10). Furqan (2015:73) mengatakan “Pondok pesantren jika disandingkan dengan lembaga pendidikan yang pernah muncul di Indonesia, merupakan sistem pendidikan tertua dan dianggap sebagai produk budaya Indonesia.”

Menurut Kementerian Agama Indonesia, jumlah pondok pesantren yang ada di Indonesia adalah 30.494. Berdasarkan data ini Jawa Timur menempati urutan ketiga, memiliki jumlah pondok pesantren terbanyak di Indonesia yaitu 5.121 pondok pesantren (satudata.kemenag.go.id, 7 September 2022). Jumlah tersebut merupakan jumlah pondok pesantren yang telah terdaftar di Kementerian Agama Indonesia dan masih banyak lagi pondok pesantren yang belum terdaftar karena beberapa hal, salah satunya akses pondok pesantren yang terdapat di daerah pelosok. Hal ini menunjukkan bahwa kontribusi provinsi Jawa Timur dalam pengembangan pendidikan Islam di Indonesia cukup signifikan. Data tersebut menunjukkan bahwa pondok pesantren masih menjadi lembaga pendidikan yang diminati dan berperan besar dalam menjaga kehidupan beragama dan berbudaya di Indonesia.

Geertz (2005:243) menyatakan rata-rata umur santri yang ditemuinya di pondok pesantren adalah berumur 12 hingga 20 tahun, akan tetapi juga ada sebagian yang berumur hingga 25 tahun. Pada umur tersebut santri sedang

mengalami perkembangan hormon di dalam tubuhnya. Masa perkembangan hormon ini bisa disebut dengan pubertas. Freud (dalam Bertens, 2016:22) mengatakan “waktu masa pubertas, seksualitas seakan-akan bangun lagi dari tidurnya, tetapi pada saat itu dorongan naluriah terbentur pada hambatan-hambatan moral yang dulu dalam enam tahun pertama belum ada.” Pada masa ini terjadi beberapa perubahan fisiologis seseorang hingga ia memiliki kemampuan untuk bereproduksi.

Lingkungan pondok pesantren menjadi tempat membina moral para santri dengan membatasi interaksi antara santri lawan jenis. Pembatasan antara para santri putra dan santri putri dilakukan untuk menghindari perilaku buruk, seperti zina. Riyandeska (2006:2) mengatakan “dalam lingkungan yang hanya atas satu jenis kelamin ini terdapat suatu fenomena yang justru bertentangan dengan ajaran moral agama.” Fenomena ini sama dengan perilaku yang dilakukan kaum Nabi Luth dan di dalam Al-Qur’an dijelaskan bahwa kaum tersebut dikutuk oleh Allah SWT atas perilaku homoseksualnya. Fenomena yang terjadi di pondok pesantren ini biasanya disebut dengan istilah *mairil* dan *nyempet*.

Penting untuk dicatat bahwa tidak semua pondok pesantren mengalami masalah ini dan menggeneralisasi semua pondok pesantren dengan pernyataan tersebut bisa menyesatkan dan tidak adil. Oetomo (2001:31) mengatakan “hubungan mairilian adalah hubungan antara seorang santri dengan santri lainnya yang lebih muda; hubungan itu, selain mengandung aspek emosional-erotik, juga melibatkan bimbingan dalam belajar, dan tolong-menolong dalam kehidupan sehari-hari di pondok pesantren.” Hubungan ini biasanya dimanifestasikan dalam perilaku seksual persetubuhan antarsantri yang disebut dengan istilah *nyempet*. Tindakan tersebut bisa melibatkan pelaku yang menggesekkan alat kelaminnya ke bagian lipatan tubuh korban tanpa adanya persetujuan. Biasanya pelaku melancarkan aksinya di malam hari ketika para santri tertidur lelap. Hal ini membuat korban terkadang tidak mengetahui bahwa ia telah menjadi korban tindakan *nyempet* tersebut. Menurut Syarifuddin (2005:25), apabila korban mengetahui dan tidak menghendaki perbuatan itu maka kemarahan korban akan muncul. Hubungan ini terjadi karena pembatasan antara santri laki-laki dan

perempuan. Pembatasan ini membuat lingkungan di sekitar santri yang homogen dan memperbesar kemungkinan terjadinya penyimpangan seksual.

Pengkarya melakukan observasi kepada teman pengkarya yang pernah menjadi korban *nyempet*. Salah satu teman pengkarya yang pernah menjadi korban berinisial LM mengatakan “ketika mengalami kejadian tersebut saya sedang dalam kondisi setengah sadar, sehingga saya melihat siluet tubuh pelaku berlari setelah melancarkan aksi *nyempet* kepada saya. Hal ini membuat saya tidak bisa melupakan kejadian memalukan tersebut. Bahkan ada juga santri lain yang keluar dari pondok pesantren akibat menjadi korban *nyempet*” (wawancara pribadi, 3 Maret 2023. Melalui pengalaman yang dialami teman pengkarya tersebut, pengkarya menemukan kemiripan motif dengan deskripsi yang telah pengkarya jabarkan di atas. Pengalaman empiris yang dialami oleh beberapa teman pengkarya dan dikuatkan dengan observasi yang dilakukan pengkarya, membuat pengkarya gelisah dan ingin mengangkat cerita tersebut dalam sebuah film.

Pengkarya memilih pendekatan konsep penyutradaraan *multiple characters, multiple point of views* pada film yang akan dibuat. Plot cerita film *Wahyu* mengambil sudut pandang pelaku yang masuk ke pondok pesantren untuk melancarkan hasrat seksualnya, sudut pandang calon korban yang melihat teman barunya melakukan aksi *nyempet* dan orang di sekitar tokoh utama. Sudut pandang lebih dari satu orang membuat pendekatan model ini cocok dengan plot cerita film yang pengkarya buat karena pendekatan ini dapat menambah kompleksitas dan konflik dalam film.

1.2 Rumusan Ide Penciptaan

Dalam pembuatan produk audiovisual khususnya film, perlu adanya perencanaan ide dan konsep yang matang agar produk audiovisual tersebut dapat dinikmati khalayak. Berdasarkan latar belakang tersebut pengkarya merumuskan konsep penciptaan karya dengan tema sosial di lingkup pondok pesantren. Pada film *Wahyu*, pengkarya ingin menggambarkan tindak perilaku *nyempet* terjadi dalam lingkungan pondok pesantren. Dalam film akan ada beberapa sudut pandang sebagai pelaku dan korban perilaku *nyempet* serta tokoh di sekitar tokoh

utama. Sudut pandang lebih dari satu tokoh membuat pengkarya menggunakan konsep penyutradaraan *multiple characters, multiple point of views*. Penggunaan konsep ini adalah menyajikan sudut pandang setiap tokoh dalam film, hal ini bertujuan agar penonton dapat memahami perasaan, dan pemikiran tokoh tersebut (Kurniawan, 2019:7). Menurut Rabiger dan Cherrier (2013:119), perpindahan *point of view* antara satu tokoh dengan tokoh yang lain menimbulkan empati terhadap pikiran dan perasaan tokoh, selain itu pemahaman tokoh semakin lengkap dan kompleks terhadap peristiwa yang terjadi dalam film.

Menurut Stone (2002), hal terpenting yang dibutuhkan Sutradara adalah sudut pandang atau *point of view*. Hal menarik saat menonton sebuah film justru ada pada pemikiran-pemikiran di baliknya, selebihnya hanya penggambaran sutradara untuk menyampaikan pemikirannya. Pada naskah, dalam sepuluh atau lima belas pengambilan gambar sebuah film Anda bisa tahu apa yang Sutradara pikirkan (dalam Rabiger dan Cherrier, 2013:115).

Pada dasarnya setiap tokoh dalam sebuah film memiliki watak atau kepribadian yang berbeda-beda. Dalam menentukan kepribadian tokoh pada film *Wahyu* pengkarya juga menggunakan teori psikoanalisis Freud tentang struktur kepribadian yang mencakup tiga instansi yaitu *Id, ego, dan superego* sebagai teori pendukung untuk menciptakan tokoh yang manusiawi.

1.3 Tujuan dan Manfaat

Sebuah karya tentunya mempunyai ide gagasan yang ingin pengkarya sampaikan kepada penonton. Selain ingin memberikan hiburan sebuah karya seni berbentuk film ini juga memberikan edukasi dan manfaat kepada setiap penonton. Adapun tujuan dan manfaat karya film *Wahyu* ialah:

1.3.1 Tujuan

- a. Mengaplikasikan konsep *multiple characters, multiple point of views* untuk memperlihatkan kompleksitas plot dalam film;
- b. Mengangkat fenomena *nyempet* yang ada di lingkungan pondok pesantren sebagai bahan diskusi.

1.3.2 Manfaat

- a. Memberikan pengalaman baru bagi pengkarya dalam membuat film dengan pendekatan *multiple characters, multiple point of views*;
- b. Menjadi salah satu bahan kajian terhadap kasus pelecehan seksual di lingkungan pondok pesantren berbentuk film;
- c. Sebagai pilihan alternatif menonton film genre *thriller*.

1.4 Kajian Sumber Penciptaan

Karya seni yang telah ada sebelumnya serta kondisi sekitar seorang seniman dapat mempengaruhi hasil karya seni yang dibuatnya. Pada proses penentuan referensi penciptaan karya seni, pengkarya perlu mengamati sebuah karya seni yang telah dibuat sebelumnya dengan detail. Pengamatan ini bertujuan agar karya yang diciptakan bisa menyampaikan pesan secara kontekstual. Selain itu referensi bisa menjadi media untuk mengkomunikasikan capaian apa yang diinginkan pengkarya kepada seluruh kru yang terlibat.

Pengkarya menggunakan referensi film sebagai rujukan dalam membangun konsep yang akan dibuat dalam filmnya. Beberapa film yang akan menjadi referensi pengkarya sebagai berikut:

a. *Atonement* (2007)

Film *Atonement* merupakan film panjang karya Joe Wright yang diangkat dari novel berjudul sama yang ditulis oleh Ian McEwan. Film ini menceritakan kisah cinta antara anak majikan dan anak pembantunya. Pada gambar 1.1 diperlihatkan penggunaan sudut pandang lebih dari satu tokoh secara pengambilan gambar dan pengadeganan dapat membuat konflik yang ada pada film semakin kompleks. Hal ini membuat pengkarya menjadikan film *Atonement* (2007) menjadi referensi pengkarya dalam proses pembuatan film *Wahyu* pada konsep penyutradaraannya. Kompleksitas yang dihasilkan dengan konsep penyutradaraan *multiple characters, multiple point of views* sesuai dengan tema yang ada pada film *Wahyu* yaitu isu pelecehan seksual (fenomena *nyempet*) yang terjadi di pondok pesantren.



Gambar 1. 1 Screen capture film *Atonement*, Joe Wright, 2007
(Sumber: <https://www.focusfeatures.com/> diakses pada 25 Desember 2023).

b. *Autobiography* (2022)

Film *Autobiography* merupakan film panjang pertama karya Makbul Mubarak yang diproduksi oleh Kawan-Kawan Media. Film berdurasi 115 menit ini bercerita tentang hubungan antara pembantu rumah tangga bernama Rakib yang bekerja di rumah seorang pensiunan jenderal bernama Purna. Pada gambar 1.2 diperlihatkan sudut pandang Rakib sosok ayah yang ideal ada dalam diri Purna yang dihormati dan disegani orang di sekitarnya. Hal ini bertolak belakang dengan ayahnya yang menjadi narapidana karena ingin mempertahankan lahan yang akan digusur paksa. Namun semua itu berubah ketika sang pensiunan jenderal yang dihormatinya menjadi sosok yang kejam ketika tujuannya menjadi bupati dirusak orang lain.

Film yang pengkarya buat memiliki kemiripan struktur cerita dengan film *Autobiography*. Jumlah tokoh sentral lebih dari satu orang dan konflik muncul setelah mengetahui sifat asli tokoh juga ditunjukkan dalam film yang pengkarya buat. Selain itu secara pengambilan gambar yang diperlihatkan di film *Autobiography* efektif dalam menggambarkan ketegangan di film tersebut, sehingga sesuai untuk diaplikasikan dalam film *Wahyu*.



Gambar 1. 2 *Screen capture* film *Autobiography*, Makbul Mubarak, 2022
(Sumber: <https://www.primevideo.com> diakses pada 30 Agustus 2023).

c. *A Boarding School* (2019)

Film panjang dokumenter karya Shalahuddin Siregar ini menggambarkan tentang kehidupan salah satu pondok pesantren tradisional terbesar di Cirebon yaitu Pondok Pesantren Kebon Jambu Al-Islamy yang dipimpin seorang perempuan. Melalui film ini pengkarya mendapat gambaran tentang bagaimana kehidupan pondok pesantren. *Mise en scene* dalam film dokumenter ini akan dijadikan referensi pengkarya dalam membangun *set* artistik pondok pesantren, *wardrobe*, dan *make up* sehingga ideologis penonton terbangun ketika menyaksikan film *Wahyu* karena *set* yang akan diaplikasikan dalam film pengkarya sama dengan pondok pesantren yang asli seperti pada gambar 1.3.



Gambar 1. 3 *Screen capture* film *Pesantren*, Shalahuddin Siregar, 2019
(Sumber: <https://www.idfa.nl> diakses pada 30 Agustus 2023).

Pada pembuatan film *Wahyu* pengkarya mendapat gagasan melalui beberapa sumber yaitu berupa buku dan skripsi. Sumber-sumber ini digunakan pengkarya sebagai penguatan isi karya serta referensi agar karya ini sesuai dengan tujuan awal serta pengkarya bisa mempertanggung jawabkan segala aspek dalam film secara akademik. Beberapa sumber tersebut diantaranya sebagai berikut:

a. *Directing (film Techniques and Aesthetic): Fifth Edition*

Buku karya Michael Rabiger dan Mick Hurbis-Cherrier ini menjelaskan tentang kinerja sutradara yang baik secara teknis maupun non-teknis dari pengolahan ide hingga proses pascaproduksi dijelaskan secara detail dalam buku tersebut. Pengkarya dapat mengetahui sebuah teori tentang penyutradaraan film melalui sudut pandang tokoh yaitu pendekatan *multiple characters, multiple point of views*. Teori tersebut sesuai dengan pendekatan yang ingin digunakan pengkarya dalam memindahkan medium naratif pada naskah menjadi media audiovisual pada film *Wahyu*.

b. Fenomena *Mairil* dan *Nyempet* di Pesantren: Pengalaman *Mairil* dan *Nyempet* Mantan Santri dan Dampak Psikologisnya.

Skripsi ini ditulis oleh Neri Asri Riyandeska pada tahun 2006. Dalam skripsi ini dijelaskan bagaimana praktik *nyempet* di dalam lembaga pondok pesantren. Melalui skripsi ini pengkarya dapat mengetahui proses terjadinya perilaku ini dengan detail beserta akibat praktik ini pada psikologis mantan santri yang menjadi korban tindakan tersebut.

c. Psikoanalisis clipund Freud

Pada buku yang diterjemahkan oleh K. Bertens pada tahun 2016 ini penulis mendapat pemaparan tentang tiga instansi yaitu *Id*, *ego*, dan *superego*. Pemaparan ini berguna bagi pengkarya dalam menganalogikan struktur kepribadian dalam film yang pengkarya buat. Dalam sebuah film pasti membicarakan tentang manusia dan persoalan hidupnya, walaupun tokohnya makhluk hidup lain dalam sebuah cerita film membicarakan tentang persoalan hidup manusia. Persoalan hidup manusia terdapat dalam tatanan psikisnya. Ketika tatanan psikis bertemu dengan tatanan psikis yang lain akan menimbulkan

konflik. Hal ini sama dengan pemaparan tentang *Id*, *ego*, dan *superego*, selain itu pemaparan tiga instansi ini dijadikan pengkarya sebagai simbol setiap tokoh utama serta plot cerita dalam film sehingga buku psikoanalisis Freud sesuai untuk menjadi acuan dalam analogi watak tokoh dan jalan cerita film yang pengkarya ciptakan.

BAB 2. KEKARYAAN

Kekaryaannya berisi Gagasan, Garapan, Bentuk Karya, Media, Orisinalitas Karya.

2.1 Gagasan

Gagasan merupakan deskripsi konsep karya. Pengkarya membagi gagasan menjadi dua, yaitu gagasan umum dan gagasan khusus.

2.1.1 Gagasan Umum

Film pendek secara teknis merupakan film yang mempunyai durasi di bawah 50 menit, tetapi dengan kependekan waktu tersebut para pengkarya seharusnya bisa lebih selektif mengungkapkan materi yang ditampilkan, dengan demikian pada setiap *shot* memiliki makna yang cukup besar untuk ditafsirkan penontonnya (Prakosa, 2005:8-9). Pengkarya dituntut untuk menyampaikan cerita secara terpusat pada satu kejadian. Film *Wahyu* merupakan film dengan genre *thriller*. Menurut Zoebazary (2016:340) genre *thriller* merupakan genre film atau novel yang dirancang untuk menarik minat penonton/pembaca dengan mengedepankan intrik, petualangan dan ketegangan. Pengkarya memperkirakan film *Wahyu* berdurasi sekitar kurang lebih 15 menit. Film ini menawarkan fenomena *nyempet* kepada penonton dengan menggambarkan seorang santri baru yang memiliki kelainan seksual ingin meluapkan hasratnya ke teman sekamarnya, namun usahanya diketahui dan dihalangi oleh seorang santri di kamar tersebut yang merupakan tunawicara.

Alur cerita berawal dari seorang santri baru bernama Wahyu yang masuk sebuah pondok pesantren di Jember. Ia dikenal sebagai sosok yang sangat ramah dan mudah berbaur dengan orang lain, bahkan orang yang baru ia kenal. Wahyu ditempatkan sekamar bersama empat santri di pondok pesantren tersebut yaitu Yusuf, Abdil, Hasan dan Cholis. Seketika salah satu santri bernama Cholis diam-diam mengetahui tujuan Wahyu masuk ke pondok pesantren tersebut untuk memuaskan hasrat seksualnya kepada teman-teman Cholis. Namun karena ia seorang tunawicara, Cholis tidak berani serta takut tidak dipercaya teman-temannya. Selain itu Wahyu telah menjadi sosok yang dipandang oleh teman

sekamarnya karena sikapnya. Cholis mencoba menghalangi aksi Wahyu dengan segala cara yang ia bisa, namun dengan caranya Wahyu membuat Cholis semakin terpojok.

Pemilihan judul *Wahyu* diambil dari nama salah satu tokoh utama dalam film ini yaitu Wahyu. Dalam penciptaan nama tokoh Wahyu, pengkarya menggunakan kata ini karena tokoh Wahyu membawa sebuah ideologi baru yang belum ada di pondok pesantren yang ia masuki pada cerita film. Menurut Ilyas (2013:24) kata wahyu adalah bentuk masdar (infinitif) dari *auhayûhi-wahyan* dengan dua pengertian pokok *al-khafâ'* (tersembunyi) dan *as-sur'ah* (cepat), sehingga secara etimologis wahyu didefinisikan sebagai pemberitahuan secara tersembunyi dan cepat yang khusus ditujukan kepada orang yang diberitahukan tanpa diketahui orang lainnya. Hal ini sesuai dengan sifat dan motivasi Wahyu memasuki pondok pesantren di desa. Judul film *Wahyu* selain dapat diinterpretasikan sebagai seorang tokoh dalam film ini, juga dapat diinterpretasikan sebagai pesan kepada lembaga pondok pesantren terhadap fenomena *nyempet* yang perlu diperhatikan.

Sasaran cerita menentukan cara bertutur dalam film yang akan diciptakan. Cara bertutur film anak dengan penuturan film untuk dewasa maupun umum memiliki perbedaan. Sasaran cerita berdasarkan usia yang menjadi patokan penulisan skenario antara lain:

- a. SU : semua umur;
- b. 13+ : 13 tahun ke atas;
- c. 17+ : 17 tahun ke atas;
- d. 21+ : 21 tahun ke atas.

Pengkarya memilih sasaran film pada segmentasi usia dewasa umur 17 tahun ke atas. Terdapat adegan seksualitas yang diperlihatkan secara eksplisit sehingga segmentasi pada film ini lebih sesuai untuk usia tersebut.

2.1.2 Gagasan Khusus

Pengkarya sudah menentukan penggunaan konsep penyutradaraan *multiple characters, multiple point of views* pada penulisan naskah film *Wahyu*. Dengan konsep ini pengkarya ingin memberi pemahaman pada penonton terhadap perasaan, dan pemikiran setiap tokoh utama yang ada dalam film. Ide film *Wahyu* lahir melalui *brainstorming* yang dilakukan pengkarya serta wawancara terhadap teman pengkarya yang pernah menjadi korban pelecehan seksual di pondok pesantren. Selain itu di pondok pesantren (tidak semua pondok pesantren) praktik *nyempet* ini dianggap sebuah rahasia umum bagi para santri, bahkan praktik ini dianggap suatu hal yang wajar bagi mereka.

Dalam buku *Directing (Film Techniques and Aesthetic)* konsep penyutradaraan *multiple characters, multiple point of views* sudut pandang film ditempatkan pada lebih dari satu tokoh utama. Dalam praktiknya pengkarya akan menampilkan *shot POV* yang mewakili sudut pandang pada tokoh yang menjadi korban dan pelaku *nyempet* dalam film *Wahyu*. Menurut Rabiger dan Cherrier (2013:119) perpindahan *point of view* antartokoh akan memberikan empati ke dalam pemikiran dan perasaan tokoh, selain itu pengetahuan antartokoh semakin lengkap dan lebih kompleks tentang peristiwa yang terjadi pada film. Kompleksitas peristiwa tersebut mengakibatkan konflik yang ada dalam film semakin membesar. Menurut Rabiger dan Cherrier (2013:120) selain sudut pandang dari tokoh utama, dramatik cerita juga dapat terjadi ketika penambahan sudut pandang dari tokoh minor. Hal ini membuat pengkarya juga menampilkan *shot POV* untuk mewakili sudut pandang dari tokoh minor di sekitar korban dan pelaku *nyempet* untuk menambah dramatik film *Wahyu*.

Dalam penentuan watak tokoh utama di film ini, pengkarya menggunakan teori psikoanalisis tentang struktur kepribadian manusia yang dibagi menjadi tiga bagian, yaitu *Id, ego, dan superego*. Pengkarya mencoba menggunakan unsur teori tersebut dalam film *Wahyu* agar cerita dalam film dapat memenuhi kebutuhan tontonan psikologi manusia. Selain itu konflik dalam sebuah film terjadi akibat pertemuan tatanan psikis antartokoh. Tatanan psikis inilah yang bisa diterjemahkan dalam teori psikoanalisis Freud. Dalam struktur

kepribadian yang dijelaskan pada teori psikoanalisis Freud sering terjadi pertentangan dalam diri manusia. Pertentangan ini terjadi pada *Id* dan *superego*, dalam hal ini *ego* hanya menjembatani memilih memuaskan naluri *Id* atau *superego* di realitasnya. Pertentangan inilah yang akan digunakan pengkarya dalam menganalogikan watak tokoh serta plot cerita yang ada dalam film *Wahyu*.

Freud mengatakan (dalam Bertens, 2026:32-33) “*Id* adalah lapisan psikis paling mendasar: kawasan dimana *Eros* dan *Thanatos* berkuasa. Di situ terdapat naluri-naluri bawaan (seksual dan agresif) dan keinginan-keinginan yang direpresi. Hidup psikis janin sebelum lahir dan bayi yang baru lahir terdiri dari *Id* saja.” Dalam penjabaran ini, *Id* dapat didefinisikan sebagai nafsu dalam manusia. Pada film yang pengkarya buat, *Id* disimbolkan dengan tokoh Wahyu yang dalam film *Wahyu* merupakan santri yang memiliki kelainan seksual dan ingin melampiaskan hasrat seksualnya kepada para santri yang ada di pondok pesantren tradisional tempat Cholis. Wahyu lebih memilih untuk memuaskan naluri *Id* dibandingkan mempertimbangkan untuk tidak memuaskan hasrat seksualnya pada lingkungan yang melarang perbuatan tersebut.

Ego menurut Freud (dalam Bertens, 2006:33) terbentuk dengan diferensiasi dari *Id* karena kontakannya dengan dunia luar, khususnya orang di sekitar bayi kecil seperti orangtua, pengasuh, dan kakak atau adik. Pada realitanya, *ego* yang menentukan untuk memuaskan atau berkompromi dengan *Id* dan *superego*. Freud mengatakan (dalam Bertens, 2006:33) “*Ego* juga mengontrol apa yang masuk kesadaran dan apa yang akan dikerjakan. Akhirnya, *Ego* menjamin kesatuan kepribadian; dengan kata lain, berfungsi mengadakan sintesis.”

Superego menurut Freud (dalam Bertens, 2006:33) adalah buah hasil proses internalisasi, sejauh larangan-larangan dan perintah-perintah yang tadinya ditemui sebagai “asing” bagi si subjek akhirnya dianggap sebagai sesuatu yang berasal dari subjek sendiri. *Superego* disimbolkan dengan keberadaan tokoh Cholis yang dalam film yang pengkarya buat digambarkan dengan sosok santri yang sangat patuh terhadap ajaran Islam dan norma yang ada di pondok pesantrennya, namun tokoh Cholis memiliki kekurangan yang dalam film tokoh

ini digambarkan tunawicara atau tidak bisa berbicara dengan jelas. Kekurangan ini juga menyimbolkan *superego* yang lemah dalam menekan *Id*. Simbol ini juga berkorelasi dengan alur cerita film *Wahyu*. *Superego* (norma masyarakat) yang lemah dalam mengatur *ego* menimbulkan gejolak pada naluri *Id*, sehingga membuat kepribadian individu menjadi tak bermoral dan hanya mementingkan hasratnya saja. Cholis yang menjadi simbol *superego* akan menjadi korban pelecehan seksual Wahyu yang menjadi simbol *Id*.

2.2 Garapan

Dalam proses pembuatan film pengkarya mengacu pada *Standard Operational Procedure* (SOP). Proses pembuatan film *Wahyu* akan melalui empat tahapan, empat tahap ini terdiri atas *development*, praproduksi, Produksi, dan pascaproduksi.

2.2.1 Development

Menurut Bollow (2011:16) sangat mudah membuat film buruk dari naskah yang bagus, tapi sangat sulit untuk membuat film yang bagus dari sebuah naskah yang buruk. Pada tahap *development* pengkarya sebagai penulis skenario mengembangkan ide tentang pondok pesantren dengan pengkarya kolaborator pada 12 Maret 2023. Ide tersebut diolah pengkarya sehingga menjadi sebuah *treatment scene*. Melalui *treatment scene* tersebut pengkarya berkonsultasi dengan dosen pembimbing tentang cerita tersebut. Hingga pada 11 Juni 2023 pengkarya melakukan riset lewat jurnal, buku, dan wawancara kepada beberapa teman pengkarya yang dulunya merupakan seorang santri pondok pesantren tradisional maupun modern tentang fenomena *nyempet* sehingga draft pertama naskah film. Selain itu, dalam proses pembuatan naskah pengkarya juga mencari teori yang cocok untuk diimplementasikan dalam naskah. Pengkarya membaca dan mempelajari buku tentang penyutradaraan hingga menemukan konsep *multiple characters*, *multiple point of views* dan menggunakan konsep tersebut untuk pembuatan film *Wahyu*.

2.2.2 Praproduksi

Pada tahap ini pengkarya sebagai sutradara berperan penting dalam proses perencanaan pemindahan medium tulisan ke medium audiovisual. Segala unsur sinematik yaitu *mise en scene*, sinematografi, penyuntingan gambar, dan suara harus dipikirkan secara matang oleh sutradara dan pastinya segala aspek tersebut akan dibantu aparatus sinematik lainnya. Tahap praproduksi ini berguna untuk mendukung kelancaran produksi secara teknis sehingga tidak ada kendala saat proses produksi dilakukan. Proses praproduksi yang akan dilakukan antara lain:

1. Pemilihan Tim Produksi

Perekrutan kru adalah langkah awal setelah naskah yang akan diproduksi selesai. Pengkarya dalam menentukan kru menyesuaikan dengan pengalaman dan peminatan, serta kinerja kru sebelum melakukan produksi dengan pengkarya dalam film *Wahyu*. Hal ini dilakukan pengkarya agar terjalin komunikasi dan kerjasama yang baik antarkru. Dalam tahapan pemilihan kru pengkarya akan memilih kepala departemen produksi yaitu Produser. Setelah menentukan Produser para pengkarya akan berdiskusi untuk menentukan kepala departemen yang lain untuk dipilih menjadi kru, diantaranya: *Line Producer*, *Manager Lokasi*, *Unit Manager*, *Behind the Scenes*, *Asisten Sutradara*, *Gaffer*, *Art Director*, *Penata rias*, *Penata Busana*, dan *Perekam Suara*. Kepala departemen ini akan mendapat arahan produser untuk mencari kru di divisinya masing-masing sesuai dengan pengetahuan mereka terhadap kredibilitas kru serta kerjasama mereka dalam berproses.

2. *Casting* Pemain dan *Reading*.

Pemilihan pemain untuk dijadikan aktor atau pemain dalam film yang akan dibuat merupakan proses yang sangat penting dalam tahap praproduksi. Koordinator pemain dan Asisten Sutradara akan membantu pengkarya untuk memilih calon pemain sesuai dengan kebutuhan naskah yang telah dibuat saat proses *development*. Pada proses ini, calon pemain akan diberi naskah satu *scene* untuk dipelajari. Setelah itu calon pemain harus memainkan *scene* tersebut saat

bertemu dengan pengkarya. Pada pertemuan tersebut pengkarya akan memilih calon pemain yang sesuai untuk dijadikan pemain dalam film *Wahyu*.

Setelah pemain ditentukan tahap selanjutnya adalah proses *reading* naskah. Dalam proses ini para pemain yang telah ditentukan sesuai perannya dalam film akan menerima seluruh naskah untuk dipelajari. Setelah itu pengkarya akan meminta seluruh pemain untuk mendeskripsikan latar belakang tokoh, motivasi tokoh, dan karakter tokoh sesuai dengan interpretasi mereka saat mempelajari naskah. Setelah itu pengkarya sebagai sutradara mendeskripsikan segala sesuatu tentang latar belakang tokoh sehingga pemain bisa mengetahui sudut pandang sutradara terhadap naskah. *Treatment* yang dilakukan pengkarya kepada para pemain ialah dengan membaca naskah bersama setiap pemain secara berpasangan. Hal ini dilakukan untuk menyatukan kedekatan para pemain dalam jangka waktu kurang lebih satu bulan hingga proses syuting dilaksanakan.

3. Rapat Produksi

Rapat produksi atau yang sering disebut dengan PPM (*Pre Production Meeting*) bertujuan untuk memberikan arahan kepada setiap *head of department* tentang apa yang ingin dicapai pengkarya sebagai sutradara meliputi pendekatan sinematografi, *mood film*, *make up*, *wardrobe*, *director treatment*, tata artistik, lokasi, konsep cerita. Rapat produksi ini juga bertujuan untuk menyatukan visi setiap *head of department* dalam membangun film secara teknis, sehingga saat produksi berlangsung segala macam aspek teknis bisa berjalan dengan lancar. Proses rapat produksi ini akan berlangsung beberapa kali untuk menjalin komunikasi antar kru selain itu tujuan rapat ini pengkarya dapat mengetahui sampai seberapa kesiapan kru menuju proses syuting.

4. Hunting dan *Survey* Lokasi

Pada proses pencarian lokasi pengkarya bersama dengan manajer lokasi bekerjasama untuk mencari set lokasi dibuatnya film *Wahyu*. Pada film yang ini proses pencarian lokasi menjadi hal krusial karena cerita yang akan diangkat pengkarya merupakan cerita yang dianggap tabu oleh masyarakat bahkan di dalam pondok pesantren. Selain bersama dengan manajer lokasi ada beberapa divisi

yang ikut untuk melakukan *survey* lokasi diantaranya ialah divisi kamera, artistik dan penata suara. Divisi tersebut ikut melakukan *survey* untuk mengetahui unsur teknis apa saja yang bisa menjadi kendala dan cara mengatasinya saat proses produksi berlangsung.

5. *Recce*

Recce merupakan proses penerapan rapat praproduksi sebelum proses syuting. Beberapa kru yang berhubungan dengan teknis dan lokasi mengunjungi setiap lokasi produksi untuk menentukan *framing*, *blocking* dan segala aspek *mise en scene* menggunakan aplikasi di *handphone*. Pada proses *recce* pengkarya sebagai sutradara akan berdiskusi dengan tim teknis untuk mencapai gambar yang diinginkan. Selain itu tim teknis bisa mengetahui segala hambatan yang bisa mengganggu jalannya produksi dan dapat langsung mengatasinya.

6. *Camera test*

Camera test merupakan tahapan terakhir sebelum produksi berlangsung. Pengkarya mencoba beberapa *scene* dengan kamera yang digunakan untuk proses produksi. Tujuan proses ini adalah untuk mengetahui segala aspek yang ada pada *scene* tersebut seperti *lighting*, *wardrobe*, *make up* dan pemain sehingga ketika di meja *editing* pengkarya dapat mengetahui seberapa capaian gambar yang dihasilkan serta pengkarya dapat mengoreksi kendala teknis sebelum proses syuting berlangsung.

2.2.3 Produksi

Produksi merupakan proses pengambilan gambar atau syuting segala hal yang disiapkan saat praproduksi. Pengkarya sebagai sutradara harus mampu memimpin seluruh tim produksi untuk menghasilkan sebuah film yang dapat dinikmati penonton. Proses produksi dilakukan pada bulan Desember 2023. Pengambilan gambar akan dilakukan sesuai hasil *recce* yang telah disusun dalam *shot list*. Pada proses produksi Sutradara terus melakukan *quality control* terhadap apa yang ada dalam *mise en scene* pada saat sebelum dan setelah pengambilan gambar dilakukan. Hal ini bertujuan agar pada saat proses pascaproduksi Editor lebih mudah memilih gambar untuk diolah di meja *editing*.

Menurut Bordwell dan Thompson (2008:318) genre berasal dari kata genus yang digunakan dalam ilmu biologi untuk mengklasifikasikan kelompok, dalam hal ini adalah film. Klasifikasi film dengan penentuan genre ini bertujuan untuk pemasaran dan memberikan informasi kepada penonton tentang gambaran film yang akan ditonton. Pengkarya tertarik mengangkat isu perilaku *nyempet* ini dalam sebuah film fiksi bergenre *thriller* dengan durasi sekitar 15-20 menit. Pengkarya ingin mendeskripsikan perasaan dan pengalaman traumatis teman pengkarya yang telah menjadi korban tindakan *nyempet*. Dengan durasi kurang lebih 15-20 menit menjadikan penceritaan lebih efisien serta terfokus pada isu yang ingin diangkat pengkarya yaitu tentang *nyempet*.

Pada film *Wahyu* akan menggunakan bahasa Jawa. Bahasa Jawa yang digunakan lebih tepatnya bahasa Jawa dialek *Pendalungan*. Jenis bahasa ini merupakan bahasa Jawa yang terpengaruh dengan logat madura, dalam film ini setting lokasi yang dipilih pengkarya ialah daerah Jember. Jember merupakan kabupaten yang memiliki kawasan pondok pesantren terbesar se-Jawa Timur dengan total 611 pondok pesantren yang telah terdaftar di Kementerian Agama Indonesia (databoks.katadata.co.id, 31 Januari 2022). Hal ini juga yang melatar belakangi pengkarya untuk memilih latar tempat pondok pesantren di Jember.

2.3.1 Alur Cerita

Pengkarya menggunakan struktur penceritaan dalam dua babak pada film *Wahyu*. Struktur ini biasanya digunakan pada film pendek naratif. Struktur ini hampir mirip dengan struktur tiga babak, namun penerapan pada struktur dua babak dilakukan dengan menggabungkan babak pengenalan dan konflik dalam satu babak. Berikut merupakan pembagian tahapan tersebut.

Babak	Deskripsi
Pengenalan dan Konflik	<p>Pengenalan dan konflik yang terjadi pada tokoh Cholis dan Wahyu, Pada babak ini pengenalan tokoh terjadi.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Cholis melihat aksi <i>nyempet</i> (pelecehan seksual) terjadi di kamarnya - Masuk santri baru yaitu Wahyu yang menjadi santri baru - Wahyu ditempatkan sekamar dengan Cholis. - Wahyu membaur dengan teman di pondok pesantren - Wahyu mencoba melancarkan aksi <i>nyempet</i> kepada teman sekamar Cholis. - Cholis diam-diam mencoba menghalangi aksi Wahyu - Wahyu berhasil melancarkan aksinya dan hampir tertangkap basah Cholis yang membawa Ustaz - Wahyu curiga dan meneror Cholis.
Ending	<p>Babak terakhir atau <i>ending</i> terjadi setelah Wahyu berhasil menyalurkan hasrat seksualnya ke pondok pesantren tempat Cholis.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Wahyu mencoba melakukan aksi <i>nyempet</i> pada Cholis - Cholis melawan Wahyu hingga ia menindihnya - Teman sekamar Cholis terbangun dari tidurnya dan menyaksikan Cholis mencoba melakukan pelecehan ke Wahyu - Cholis dikeluarkan dari pondok pesantren

Tabel 2. 2. Struktur dramatik dua babak film *Wahyu*.

2.4 Media

Dalam sebuah produksi film selain memperhatikan aspek konten cerita, aspek yang harus diperhatikan selanjutnya adalah aspek teknis. Aspek ini penting untuk mendukung konsep yang dibuat pengkarya serta menjadikan film dapat dinikmati dengan baik. Pada aspek ini pemilihan media yang tepat berperan besar pada hasil yang akan dipertontonkan ke khalayak. Pengkarya membuat rincian media yang akan digunakan dalam proses pembuatan film *Wahyu*, diantaranya:

a. Kamera & Lensa



Gambar 2. 1. kamera Lumix S5

(sumber: <https://www.panasonic.com> diakses pada 3 Juli 2023)

Pada film *Wahyu* pengkarya ingin menggunakan kamera *Mirrorless Lumix S5*. Kamera ini dapat merekam dengan mode perekaman C4K 4:2:2 10 bit pada frame rate 25 fps. Spesifikasi perekaman ini membuat pengkarya mendapatkan hasil gambar yang baik saat ditayangkan ke penonton dan menghadirkan gerak seperti realita kehidupan. Selain itu spesifikasi tersebut dapat mempermudah pengkarya dalam memperbaiki gambar saat *editing*. Dalam hal ini ketika pengkarya memerlukan *cropping* pada gambar, pengkarya bisa melakukan *scaling* tanpa mengurangi kualitas gambar. Selain itu, kamera ini dilengkapi dengan fitur *V-Log gamma profile*. Fitur ini mempermudah pengkarya dalam memperbaiki gambar yang *over exposure* pada sesi *color grading* karena beberapa *mise en scene* yang ada dalam film terdapat di ruang terbuka pada siang hari. Selain latar waktu di siang hari, film ini juga memiliki latar waktu di malam hari. Pada latar waktu malam, fitur *dual native ISO* di kamera ini membantu untuk melakukan perekaman dengan intensitas *noise* yang minim pada gambar.

Selain kamera yang memiliki spesifikasi yang mumpuni, lensa menjadi hal penting dalam menghasilkan gambar yang diinginkan. Tanpa adanya lensa kamera tidak akan bisa mengambil gambar dengan baik. Pemilihan lensa dapat mempengaruhi karakter serta kualitas gambar yang ada dalam film, selain itu lensa juga dapat mempengaruhi dramatisasi pada emosional tokoh dalam film. Lensa yang dipilih pengkarya ialah *Canon Cinema Prime Lens* dengan *focal length* 24mm, 50mm, 85mm, dan 135mm. Pengkarya memilih lensa *fix focal length* karena lensa berjenis ini memiliki sedikit partisi di dalamnya sehingga

membuat ketajaman lensa jenis ini melebihi lensa *zoom*. Selain itu *focal length* yang pengkarya sebut dapat menambah dramatisasi emosional tokoh sehingga sesuai dengan konsep yang dibuat pengkarya.



Gambar 2. 2. Canon cinema lens

(sumber: <https://www.usa.canon.com> diakses pada tanggal 4 juli 2023)

b. Audio

Dalam produksi film, Audio menjadi aspek penting dalam sebuah film. Pada film *Wahyu* pengkarya menampilkan pendekatan *diegetic sound* dan *non-diegetic sound*. Pendekatan *diegetic sound* yang dilakukan pengkarya dengan cara merekam suara sekitar. Hal ini bertujuan untuk memperkuat suasana alam semesta yang ada di sekitar tokoh yang dibangun pengkarya, sehingga penonton bisa merasakan suasana pondok pesantren seperti pada realita. Pendekatan *non-diegetic sound* yang dilakukan pengkarya dengan memberi ilustrasi musik untuk menambah dramatik pada beberapa plot film *Wahyu*. Pengkarya memilih penggunaan musik *atmospheric* dan *noise* untuk menambahkan kesan ketidaknyamanan serta ketegangan yang ada dalam film.

c. Penyuntingan Gambar

Proses *editing* film merupakan proses sebelum film bisa didistribusikan kepada penonton. Pada tahap ini *shot* demi *shot* yang telah diambil pada proses syuting akan dipilih, diolah dan disusun menjadi satu kesatuan film yang utuh. Pada film *Wahyu* pengkarya sebagai Sutradara akan berkoordinasi dengan Editor untuk menyusun gambar sehingga menciptakan dramatisasi pada konstruksi gambar dalam film.

d. Artistik

tata artistik berperan besar dalam menciptakan ruang dan waktu, kondisi sosial, geografis serta sudut pandang karakter dalam sebuah film. Pengkarya menggunakan seting pondok pesantren tradisional pada film *Wahyu* karena dirasa sesuai dengan kondisi ekonomi, sosial dan sudut pandang tokoh pada cerita yang pengkarya filmkan.

2.5 Orisinalitas Karya

Dalam penentuan sebuah ide naskah, pengkarya sebagai Sutradara melakukan *brainstorming* bersama partner pengkarya sebagai *Director of Photography* dan Editor dengan menggunakan teknik *what if* (bagaimana jika?). Hal ini karena film yang dibuat pengkarya merupakan film fiksi, sehingga memerlukan eksplorasi yang sangat luas tentang cerita yang akan dibuat. Pada proses *brainstorming* ini terciptalah ide tentang fenomena perilaku penyimpangan seksual yang terjadi di pondok pesantren. Pengkarya mencoba melakukan pendekatan-pendekatan berupa pencarian informasi tentang penyimpangan seksual yang terjadi dalam pondok pesantren lewat wawancara, jurnal, buku, dan skripsi. Pengkarya akhirnya mendapatkan inti ide cerita melalui observasi kepada teman pengkarya yang menjadi korban pelecehan seksual di pondok pesantrennya.

Pengalaman itu diinterpretasi dan diolah pengkarya sehingga menjadi naskah film *Wahyu*. Selain melakukan wawancara terhadap santri pondok, pengkarya mencoba mengingat pengalaman pengkarya saat berada di jenjang pendidikan sekolah menengah atas. Pengkarya pernah menjalani pondok ramadan dengan menginap selama satu minggu dan melakukan seluruh kegiatan yang ada di pondok pesantren tradisional. Hal ini bertujuan untuk memperkirakan atmosfer yang ingin dibuat dalam naskah yang pengkarya tulis.

Dalam kajian sumber penciptaan pengkarya menyebutkan dua referensi pengkarya dalam membuat film yaitu film *Autobiography* dan film *A Boarding School*. Tiga film ini mendekati bentuk dalam film yang dibuat pengkarya, namun ada perbedaan dengan film yang dibuat pengkarya. Perbedaan tersebut akan dijabarkan sebagai berikut:

a. *Atonement* (2007) oleh Joe Wright

Film *Atonement* mengisahkan tentang kisah cinta seorang anak pembantu dan anak majikannya namun kisah cinta mereka dipisahkan oleh persepsi sang adik yang mengira pembantunya telah melecehkan dan memerkosa kakaknya. Pada film *Wahyu* mengisahkan tentang seorang santri baru yang masuk ke sebuah pondok pesantren untuk memuaskan hasrat seksualnya namun dihalangi oleh teman sekamarnya. Pengaplikasian konsep penyutradaraan *multiple characters, multiple point of views* dalam film *Wahyu* tidak sama dengan film *Atonement*. Pada film *Atonement* penerapan konsep penyutradaraan ini dilakukan dengan mengulang cerita lewat sudut pandang karakter protagonis dan antagonis, sedangkan dalam film *Wahyu* sudut pandang antara karakter protagonis dan antagonis disajikan secara linier.

b. *Autobiography* (2022) oleh Makbul Mubarak

Film *Autobiography* mengisahkan problematika seorang penjaga rumah yang mengetahui sifat asli kediktatoran majikannya, menggunakan bahasa Indonesia, serta bergenre *thriller* dalam durasi 115 menit. Sedangkan secara cerita film *Wahyu* merupakan film berdurasi kurang lebih 15 menit yang mengisahkan tentang problematika seorang santri tunawicara mengetahui sifat asli teman barunya yang seorang homoseksual, teman barunya tersebut ingin melancarkan hasrat seksualnya kepada teman-teman di pondok pesantren. Film ini dikemas dengan bahasa Jawa dan bergenre *thriller*.

c. *A Boarding School* (2019) oleh Shalahuddin Siregar

Pada *A Boarding School* merupakan film dokumenter yang menceritakan salah satu pondok pesantren tradisional terbesar di Cirebon yaitu Pondok Pesantren Kebon Jambu Al-Islamy yang dipimpin oleh perempuan. Pada unsur genre film ini berbeda dengan film yang dibuat pengkarya yaitu film fiksi. Selain itu pembahasan wacana yang dibicarakan pengkarya ialah isu kekerasan seksual sedangkan film *A Boarding School* menengahkan isu perempuan dan fanatisme di dalam lembaga pendidikan yaitu pondok pesantren.

Dalam penciptaan karya film *Wahyu*, pengkarya berasumsi film yang memfokuskan cerita pada isu kekerasan seksual dan penyimpangan seksual dalam pondok pesantren masih belum ada. Pada uraian yang sudah pengkarya jabarkan, referensi yang dipilih memiliki perbedaan dengan film yang dibuat pengkarya. Oleh karena itu, film *Wahyu* adalah hasil karya orisinal yang disutradarai oleh pengkarya.

BAB 3. PROSES KARYA SENI

Proses Karya Seni berisi Observasi, Praproduksi, Produksi, Pascaproduksi, Hambatan dan Solusi.

3.1 Observasi

Pengkarya sebagai sutradara dan penulis dalam pembuatan film *Wahyu* mendesain naskah dengan menggunakan teori *multiple characters, multiple point of views* sebagai landasan pengaplikasian. Teori tersebut menampilkan *point of view* lebih dari satu tokoh sehingga penonton dapat mengetahui kompleksitas cerita dalam film. Melalui pendekatan dengan teori tersebut maka pada proses observasinya harus dilakukan dengan mencari data lebih dari satu subjek. Pengkarya mencoba mencari data dari tiga sudut pandang yaitu kepada para santri, korban dan pelaku fenomena *nyempet* di pondok pesantren. Observasi data dilakukan dengan wawancara kepada beberapa teman pengkarya yang dulu pernah menjadi santri, selain itu proses observasi juga dilakukan dengan mencari data melalui jurnal, skripsi dan laman media sosial.

Hasil observasi data ini menghasilkan beberapa data seperti penyebab fenomena *nyempet* terjadi, kegiatan apa saja yang ada di pondok pesantren, lanskap infrastruktur di pondok pesantren, dan struktur kepengurusan di pondok pesantren. Pengkarya juga wawancara terhadap korban dan pelaku fenomena tersebut. Pengkarya mewawancarai lebih dari 4 partisipan korban yang bersedia memberi tahu dampak yang diterima mereka setelah dilecehkan, hasilnya dominan mereka merasakan trauma setelah mendapat pelecehan tersebut dan tidak ingin bersuara tentang tindakan pelecehan yang dilakukan pelaku terhadap mereka hingga beberapa tahun keluar dari pondok pesantren. Selain itu pengkarya juga mendapat temuan tentang kriteria korban serta rentan waktu mereka dilecehkan. Sedangkan melalui sudut pandang pelaku, pengkarya melakukan riset melalui wawancara secara tidak langsung dengan teman pengkarya yang dulu pernah sekamar bersama pelaku, selain itu pengkarya juga mendapatkan data melalui skripsi yang dibuat oleh Neri Asri Riyandeska dan beberapa jurnal yang ada di laman media sosial. Pengkarya mendapat temuan tentang motivasi pelaku melakukan pelecehan seksual, dominan disebabkan karena trauma yang dialami

oleh dirinya yang dulu juga pernah menjadi korban. Selain itu pembatasan gender serta kegiatan pondok pesantren yang sangat padat dan cenderung monoton membuat para santri kesulitan mengalihkan hasrat seksualnya. Hal tersebut merupakan beberapa faktor yang membuat fenomena *nyempet* muncul di lingkungan pondok pesantren. Setelah melakukan observasi secara terus-menerus pengkarya memasukkan hasil data observasi tersebut ke dalam naskah film *Wahyu* pada tahap *development*.

3.1.1 Development

Tahap *development* cerita merupakan tahap *brainstorming* ide, dan membuat runtutan cerita hingga menjadi skenario film yang siap untuk diproduksi. Pada awal Januari 2023 pengkarya dengan partner pengkarya melakukan *brainstorming* ide untuk tugas akhir. Dalam proses *brainstorming* pengkarya melakukan konsultasi kepada dosen pembimbing hingga pada akhirnya pengkarya menentukan untuk membuat cerita tentang fenomena *nyempet* yang ada di pondok pesantren. Pengkarya yang juga menjadi penulis skenario melakukan observasi dan riset di laman online serta wawancara kepada beberapa teman pengkarya yang pernah menjadi santri. Hal ini sangat dibutuhkan pengkarya karena pengkarya tidak memiliki pengalaman menjadi santri, selain itu hasil observasi dan riset diperlukan untuk menghasilkan naskah yang matang dan sesuai dengan fenomena tersebut serta memberi detail suasana pada cerita agar dunia dalam film nampak nyata mungkin. Proses observasi dan riset ini dimulai pada awal Maret 2023, selain observasi dan riset pengkarya melakukan pengembangan naskah. Pada proses pengembangan ide menjadi naskah, hal pertama yang dilakukan pengkarya ialah membuat *treatment scene* dan *screen direction*. Dalam proses ini pengkarya membuat runtutan cerita yang belum diberi dialog, setelah itu pengkarya mendiskusikan hasil tulisan pengkarya kepada partner pengkarya untuk mencari bagian cerita yang kurang logis. Pada proses selanjutnya pengkarya memberi dialog pada rancangan naskah yang telah disetujui partner pengkarya. Pada proses ini pengkarya mencoba memasukkan hasil observasi dan riset pengkarya pada naskah, selain itu pengkarya berkonsultasi tentang naskah kepada dosen pembimbing yang dulu pernah

menjadi santri. Konsultasi yang dilakukan pengkarya menghasilkan penambahan detail-detail suasana pondok pesantren pada naskah, sehingga dunia dalam film yang akan diproduksi pengkarya sama seperti realitanya. Proses *development* ini berlangsung hingga menghasilkan naskah final pada awal Desember 2023.

3.2 Praproduksi

Proses praproduksi merupakan tahap awal sebelum sebuah produk audiovisual siap diproduksi. Tahap pra produksi pada film *Wahyu* dilakukan selama sepuluh bulan terhitung dari brainstorming ide pada awal Februari hingga pertengahan Desember 2023. Pengkarya pada proses ini menyiapkan segala kebutuhan produksi dan memperkuat konsep serta gagasan dalam film sehingga pada proses produksi dapat berjalan lancar. Proses yang dilakukan pada proses praproduksi dibagi menjadi beberapa tahap, diantaranya:

3.2.1 Memilih Tim Produksi

Dalam proses pembuatan film *Wahyu* pengkarya berkolaborasi bersama 2 pengkarya dengan mayor tugas akhir masing-masing. Dua pengkarya tersebut bernama Dzikri Ilham Akbar sebagai sinematografer dan Adnan Ramadhani sebagai editor. Pengkarya berkolaborasi dengan Dzikri Ilham Akbar sebagai sinematografer dikarenakan sudah sering bekerjasama dalam membuat karya audiovisual film maupun iklan, antara lain film pendek *a Crack* (2021) dan iklan ekspedisi *Hanpass Glogis* (2021). Pengkarya menemukan potensi yang besar di bidang sinematografi pada Dzikri Ilham Akbar setelah beberapa kali bekerja dengannya. Pada departemen editing pengkarya berkolaborasi dengan Adnan Ramadhani. Keahliannya memilih dan memotong shot demi shot dalam pembuatan sebuah film tidak diragukan lagi. Ia beberapa kali mendapat pekerjaan mengedit program *feature* di sebuah kanal berita televisi swasta berskala nasional bernama *Sea Today*, proyek iklan di rumah produksi *Etanan Film* dan menjadi editor pada tugas-tugas kuliah, sehingga hal ini membuat pengkarya yakin dengan kemampuan kedua individu tersebut untuk berkolaborasi menciptakan karya audiovisual yang dapat dinikmati dengan baik oleh penonton.

Selain berkolaborasi dengan dua pengkarya yang mengambil mayor sinematografer dan editor, pengkarya juga merekrut tim produksi di masing-masing departemen. Perekrutan tim lebih diutamakan kepada kepala departemen, selanjutnya masing-masing kepala departemen yang telah direkrut pengkarya dibebaskan untuk mencari partner timnya sesuai dengan alur kerja masing-masing. Daftar kru tersebut antara lain Denniswara Menara Iman sebagai produser karena pengkarya pernah bekerja sama dalam memproduksi film *Ngudang* (2023) pada produksi bersama Program Studi Televisi dan Film, Universitas Jember. Pengkarya memilih Arifin Hindya Putra sebagai asisten sutradara satu yang bekerja sebagai penjadwalan karena Putra memiliki pengalaman menjadi asisten sutradara dalam series *Doa yang Mengancam* oleh sutradara Hanung Bramantyo dan Senoaji Julius produksi Dapur Film. Pada asisten sutradara dua yang bekerja sebagai pengadeganan pengkarya memilih Angga Wicaksono karena Angga dapat menerjemahkan apa isi pikiran pengkarya pada pemain secara cepat serta beberapa kali bekerja bersamanya pada film *Akar* (2020), *Jalin* (2020), dan *Ngudang* (2023) sebagai Asisten sutradara bagian pengadeganan. Pada bagian *visual continuity* pengkarya memilih Koko Indra karena ia pernah menjadi *visual continuity* di beberapa film tugas akhir salah satunya film *Rumah Aya* (2020) selain itu ia juga seorang sutradara film sehingga memahami kontinuitas dalam sebuah pembuatan film. Pada tim penata rias pengkarya memilih Wenda Syahrani karena ia memiliki pengalaman sebagai penata rias di beberapa tugas akhir diantaranya *Sirna Dalane Pati* (2024). Penata busana pengkarya memilih Silva Fitrotin Nadia karena pernah beberapa kali di tugas kuliahnya menjadi penata busana serta memiliki *background* santri, hal ini membuat pengkarya lebih mudah untuk explore sekaligus riset kepada silva tentang pakaian yang dipakai oleh santri. Pada tim perekam dan penata suara pengkarya memilih Rahmat Aldi Kurniawan karena pengkarya beberapa kali bekerja dengannya dalam beberapa film yaitu *a Crack* (2021), *Luka-Luka Siska* (2022) dan *Ngudang* (2023). Pada tim penata artistik pengkarya memilih M. Dafa Fahrizal sebagai *art director* karena ia pernah memiliki pengalaman menjadi kru artistik di film *Ratih* (2023).

3.2.2 Bedah Naskah

Pada proses bedah naskah, pertama yang dilakukan oleh pengkarya adalah berdiskusi dengan produser mengenai budget produksi yang harus dikeluarkan oleh pengkarya dan pengkarya kolaborator dalam produksi film *Wahyu*. Dalam proses ini pengkarya menyerahkan semua tentang produksi kepada produser sehingga pengkarya bisa lebih fokus pada proses kreatif. Dalam proses bedah naskah pengkarya yang bertugas sebagai sutradara berdiskusi dengan *director of photography* dan editor untuk menyamakan visi, persepsi serta interpretasi terhadap naskah. Proses bedah naskah ini dilakukan dengan mempertimbangkan penempatan perasaan penonton simpati atau empati ketika melihat film. Proses yang dilalui oleh pengkarya berlangsung cukup intens hingga menghasilkan *floor plan* dan *shot list*. Setelah *shot list* dan *floor plan* disetujui oleh pengkarya dan rekan kolaborator, selanjutnya dijabarkan kepada seluruh kru produksi agar dapat segera dieksekusi dengan baik.



Gambar 3. 1. Bedah naskah
(dokumentasi: Gibran)

3.2.3 Director Treatment

Pengkarya menulis gagasan terhadap film yang dikerjakan berdasarkan skenario yang telah dibuat. Gagasan tersebut disampaikan pengkarya kepada *head of department* dalam satu forum diskusi dalam PPM kreatif. Pada proses pembuatan film *Wahyu* pengkarya mencoba mengeksplorasi gagasan visi dan misi tiap *scene* dengan menerapkan konsep *multiple characters*, *multiple point of views* dalam cerita film.

1. *Look dan mood*

Dalam film *Wahyu* merupakan film yang berlatarkan sebuah pondok pesantren di daerah Jember berkultur Jawa. Bercerita tentang seorang santri baru masuk ke dalam pondok pesantren untuk menyalurkan hasrat seksualnya namun dihalangi oleh teman sekamarnya yang seorang tunawicara. Dalam film ini lebih menyoroti ketegangan dan kengerian fenomena pelecehan seksual melalui sudut pandang korban dan pelaku yang berada di pondok pesantren. Konflik ini menjadikan *mood* yang ada pada film lebih redup dan muram. *Mood* film seperti ini sesuai untuk mendukung perasaan yang ada pada tokoh di dalam film serta sesuai dengan penggambaran tentang fenomena *nyempet* yang merupakan sebuah isu di beberapa pondok pesantren.

2. *Mise en Scene*

a. *Setting*

Setting atau latar tempat yang digunakan pada film *Wahyu* adalah pondok pesantren yang berada di daerah Jember. Pengkarya memilih pondok pesantren karena cerita dalam film ini ingin mengangkat fenomena *nyempet* yang ada di pondok pesantren sehingga untuk menghasilkan proyeksi film yang sama dengan realitanya, pengkarya melakukan syuting di dalam pondok pesantren.



Gambar 3. 2. Referensi latar, trailer film *Pesantren*
(Sumber: <https://www.youtube.com/LolaAmariaProduction> diakses pada 25 Desember 2023)

b. *Pencahayaan*

Pada film *Wahyu* pengkarya menggunakan konsep pencahayaan natural dengan memanfaatkan sumber cahaya yang ada pada set pondok pesantren atau *available light*. Hal ini agar tercipta suasana pondok pesantren seperti realitanya serta nuansa yang ada di dalam pondok pesantren tetap terjaga. Pada set kamar

santri, pengkarya menggunakan satu pencahayaan utama bohlam yang diberi kain hitam untuk memusatkan cahaya di tengah ruangan tempat beraktifitas santri agar mata penonton lebih terfokus dengan segala aktivitas yang dilakukan oleh santri.



Gambar 3. 3. *Capture production design*
(dokumentasi: Nada Leo Prakasa)

c. Pengadeganan

Film *Wahyu* menggunakan penyutradaraan realis namun mengedepankan konsep penyutradaraan *multiple characters, multiple point of views*. Pada konsep penyutradaraan ini pengkarya menyajikan *point of view* melalui tokoh Wahyu dan Cholis untuk menambah kompleksitas konflik dalam alur cerita film. Pengkarya menjadikan tokoh Wahyu memiliki sifat manipulatif dan memiliki kecerdasan

intelektual. Sisi manipulatif ini ditunjukkan dengan begitu cepat beradaptasi di pondok pesantren, namun semua siasat yang dilakukan Wahyu hanya untuk mengelabui teman-temannya agar tidak mengetahui tujuan sebenarnya. Pada tokoh Cholis pengkarya menjadikan tokoh ini sebagai sosok yang inferior dengan keterbatasannya berbicara, namun taat melaksanakan ibadah wajib dan sunnah. Ketaatannya dalam beribadah membuat Cholis mengetahui tujuan Wahyu yang sebenarnya. Penyutradaraan realis digunakan oleh pengkarya untuk menjadikan aktor berakting layaknya realitas terjadi.

d. Tata rias dan busana

Tata rias dan busana dalam film *Wahyu* menerapkan penataan natural sebagaimana pada umumnya santri di pondok pesantren seperti penggunaan kaos, peci dan sarung. Hal ini bertujuan untuk memperkuat suasana pada film seperti realita dan membuat penonton bisa merasakan suasana pondok pesantren. Selain tata rias dengan konsep natural penambahan *special effect make up* bekas luka akibat penyakit kudis digunakan pada bagian kaki pemain untuk menambah detail kecil santri pondok pesantren. Pada tokoh Cholis terdapat penambahan *make up* kantung mata untuk membuat kesan kesulitan tidur karena takut akan menjadi korban Wahyu selanjutnya.

e. Sinematografi

Pengkarya dalam sinematografi film *Wahyu* meminta kepada penata gambar untuk menambah *POV shot* pada karakter protagonis dan antagonis. Penambahan ini bertujuan menerapkan konsep penyutradaraan yang digunakan oleh pengkarya yaitu *multiple characters, multiple point of views*. Pengkarya menerapkan konsep tersebut berdasarkan sinematografi dalam film *Atonement*. Selain itu pengkarya menerapkan konsep sinematografi dinamis yang menyesuaikan dengan situasi psikologis tokoh, lingkungan, konflik dan dampak sebuah *framing* kamera kepada penonton. Hal ini bertujuan agar penonton secara psikologis merasakan apa yang terjadi dalam film. Penggunaan *shot* dengan sudut lebar digunakan untuk melihat kepada penonton situasi yang ada di sekitar tokoh. Dalam menerapkan konsep sinematografi dinamis pengkarya bekerjasama

dengan santri dan kru untuk menciptakan moment santri sedang beraktifitas sebagai *background* dan *foreground* tokoh utama, selanjutnya moment tersebut ditangkap dengan kamera yang menggunakan *tripod*. Hal ini bertujuan untuk menghidupkan gambar dan terjadi pergerakan yang dinamis dalam gambar. Selain menggunakan *tripod* pengkarya juga menggunakan teknik *handheld* untuk *scene* 16 dan 18 karena terdapat adegan *action* serta terjadi konflik pada *scene* tersebut.

f. Suara

Pendekatan desain suara dalam film *Wahyu* adalah *diegetic sound* dan *non-diegetic sound*. Aspek ini cukup penting karena cerita dalam film dominan disampaikan dengan dialog. Selain itu pengkarya memanfaatkan suara untuk menghidupkan suasana keramaian pondok pesantren dengan *ambient* suara *nadhom*, santri hafalan kitab suci, suara adzan, suara air wudu, santri beraktifitas. Contoh penggunaan *sound diegetic* dengan pendekatan *non-realis* adalah pada *scene* Cholis tidak sengaja merusak keran wudu yang rapuh. Pada *scene* ini pengkarya menambahkan suara keran yang patah dan air mengucur deras ke badan Cholis, hal ini bertujuan agar penonton turut merasakan situasi tersebut dan menambah beban kesulitan Cholis dalam memperbaiki keran tersebut. Pada penerapan *sound non-diegetic* yakni pada *scene* 13 dan 15 ketika Cholis mengetahui Wahyu sedang melakukan pelecehan seksual kepada Yusuf saat ia tertidur. Pengkarya menambahkan ilustrasi musik yang bernuansa mencekam dan tidak nyaman pada proses *scoring* karena mengikuti situasi psikologis yang Cholis rasakan.

g. Penyuntingan gambar

Pada Film *Wahyu* dominan dikonstruksi dengan penyuntingan *cut to cut* berkesinambungan. Pengkarya mengaplikasikan penyusunan gambar dengan teknik *kuleshov effect*. Cara kerja teknis ini dengan menggabungkan dua gambar atau lebih untuk menghasilkan makna dalam sebuah situasi. Teknis ini bertujuan untuk menimbulkan substeks dalam film memperkuat persepsi penonton terhadap cerita pada film. Contoh penerapannya pada *scene* 5 ditampilkan gambar Wahyu dari kejauhan melihat Yusuf dengan senyuman, selanjutnya ditampilkan gambar

Yusuf yang sedang berada di tengah barisan santri memperhatikan Ustaz. Contoh tersebut menghasilkan makna Wahyu memiliki ketertarikan pada Yusuf.

3.2.4 Desain Visual

Proses perencanaan desain visual dilakukan pengkarya melalui diskusi penataan kamera, penata artistic dan penyunting gambar melihat referensi gambar dan proses riset lapangan. Pengkarya memilih film *Autobiography* karya Makbul Mubarak sebagai rujukan utama dalam proses mengkonsep desain visual dan *mood* film. Proses mengkonsep desain visual ini dilaksanakan sekali setelah melewati tahapan bedah naskah. Contoh hasil proses desain visual:



Gambar 3. 4. *Screen capture* Film *Autobiography*, Makbul Mubarak, 2022
(Sumber: <https://www.primevideo.com> diakses pada 22 September 2023)



Gambar 3. 5. Capture *production design*
(dokumentasi: Nada Leo Prakasa dan Adnan Ramadhani)

3.2.5 Riset Cerita dan Karakter

Pengkarya melakukan riset cerita dan karakter untuk menjadi penguat *background* tokoh santri pondok pesantren. Hasil riset ini cukup penting bagi pemain agar dapat menjadi tokoh yang nyata secara fisik dan emosionalnya, serta bisa merasakan dunia sekitar tokoh yang dimainkannya secara utuh. Pengkarya menonton film *Pesantren* dan *Autobiography* berulang-ulang dan melakukan observasi karakter lewat teman pengkarya yang pernah menjadi santri pondok pesantren. Observasi ini membuahkan hasil catatan untuk tokoh Wahyu dan Cholis. Pada tokoh Wahyu dulunya dibesarkan oleh ibunya seorang diri karena orang tuanya bercerai sejak Wahyu masih kecil. Absennya figur seorang ayah dan kurang baiknya lingkungan Wahyu membuat orientasi seksualnya berubah. Namun Wahyu memiliki kecerdasan intelektual dan emosional sehingga ia selalu memperhitungkan segala sesuatu saat akan melakukan aksinya. Pada tokoh Cholis dikenal sebagai tokoh yang memiliki keterbatasan tunawicara, namun ia memiliki iman yang kuat dalam beribadah. Dalam film Cholis digambarkan tokoh yang *homophobic* sehingga ia memiliki ketakutan terhadap orang yang memiliki kelainan orientasi seksual. Pendalaman bentuk tiga dimensi karakter ini didiskusikan dengan pemain dan asisten sutradara dua saat reading agar bentuk dan motivasi perkembangan karakter dalam film lebih jelas.

3.2.6 Pembuatan *Shot List* dan Penjadwalan Produksi

Sutradara bekerja sama dengan asisten sutradara satu serta para divisi dalam pembuatan *breakdown script*. Setelah *breakdown script* dinyatakan final, sutradara bersama asisten sutradara satu dan *director of photography* bekerjasama dalam pembuatan urutan *breakdown shot*. *Breakdown shot* berguna untuk merencanakan urutan gambar yang harus diambil nantinya sebelum dieksekusi lebih lanjut oleh *director of photography*. Hal ini dilakukan untuk mengetahui estimasi secara teknis pengambilan gambar bisa dilakukan, sehingga saat proses syuting berlangsung setiap gambar yang diambil sesuai dengan estimasi waktu serta *director of photography* bisa lebih bereksplorasi dengan visi sutradara.

3.2.7 Survei Lokasi



Gambar 3. 6. Survey lokasi kamar mandi
(dokumentasi: Adnan Ramadhani)

Pengkarya melakukan pencarian lokasi melalui media sosial dan aplikasi google maps untuk mencari data pondok pesantren yang ada di daerah Jember. Setelah melakukan survey menggunakan media sosial, pengkarya dibantu dengan manajer lokasi mendatangi titik lokasi pondok pesantren yang telah dicari sebelumnya. Penentuan lokasi syuting melewati beberapa pertimbangan diantaranya kondisi sosial, ekonomi, jenis pondok pesantren dan kesediaan pihak pondok pesantren untuk digunakan sebagai lokasi syuting. Hal ini bertujuan agar ketika proses syuting berlangsung bisa berjalan dengan lancar. Hingga akhirnya pengkarya memutuskan untuk melakukan produksi film *Wahyu* di daerah kecamatan Kalisat, kabupaten Jember. Lokasi ini dipilih karena sesuai dengan visi

sutradara dan mendukung dari segi *mood* dan *look* sesuai kebutuhan naskah film *Wahyu*.

3.2.8 *Casting* dan Latihan Pemain

Film *Wahyu* memiliki lima tokoh santri usia sekolah menengah atas dan dua orang pria dewasa sebagai ustaz. Film ini menampilkan kultur budaya dan bahasa Jawa timur lebih spesifiknya daerah Jember, sehingga dalam memilih pemain pengkarya lebih mengutamakan pemain yang memiliki logat Jawa. Pengkarya mendapat beberapa kendala saat mencari pemain karena adegan yang ditampilkan dalam film *Wahyu* cukup vulgar serta mayoritas di daerah Jember memiliki kultur Madura, selain itu sumberdaya pemain film di Jember masih sedikit sehingga pengkarya juga melakukan survey ke beberapa SMA yang memiliki ekstrakurikuler teater. Survey yang dilakukan pengkarya ke beberapa SMA dilakukan dengan menemui pengurus ekstrakurikuler dan meminta untuk memvideo akting dari setiap muridnya. Setelah itu video tersebut akan dinilai pengkarya dan dipilih pemain yang sesuai dengan kriteria yang dibutuhkan untuk menjadi tokoh dalam film. Melalui proses *casting* tersebut pengkarya mendapat beberapa pemain dari ekstrakurikuler teater SMAN 1 Balung bernama Teater Topenk. Pengkarya menilai dari setiap pemain yang dipilih dari Teater Topenk memiliki logat bahasa Jawa khas Jember dan mereka memiliki potensi di dunia seni peran khususnya film. Selain melalui teater sekolah, pengkarya juga mendapatkan salah satu pemeran santri dari luar SMAN 1 Balung melalui *open casting*.



Gambar 3. 7. Proses *casting* di Teater Topenk
(dokumentasi: Surya Dewi Karisma Melati)

Dalam proses ini pengkarya juga melakukan kontrak kerja kepada seluruh pemain yang berasal dari Teater Topenk. berikut adalah para pemeran dalam film *Wahyu*.



Gambar 3. 8. Dafa Wahyu Lutfi Faqih berperan sebagai Wahyu
(Tangkapan layer oleh: Nada Leo Prakasa)

Tokoh Wahyu diperankan oleh Dafa Wahyu Lutfi Faqih. Alasan pengkarya mempercayai tokoh Wahyu pada Dafa, karena secara fisik Dafa sangat cocok untuk memerankan tokoh Wahyu. Selain itu, kemauan yang tinggi dari Dafa untuk menjadi tokoh Wahyu yang memerankan adegan vulgar dan karakter yang berbeda jauh dengan karakternya membuat pengkarya percaya untuk berproses bersama dengan Dafa.



Gambar 3. 9. Randa Achmad Surbakti berperan sebagai Cholis
(Tangkapan layer oleh: Nada Leo Prakasa)

Dalam pencarian pemain film *Wahyu* tokoh Cholis merupakan tokoh yang pertama pengkarya dapat sebelum pengkarya memulai casting di teater sekolah. Tokoh Cholis sudah terlihat di dalam diri Randa Achmad Surbakti ketika ia menampilkan aktingnya yang luar biasa saat proses *open casting*. Pada saat proses *casting* Randa mengutarakan keinginannya yang kuat untuk masuk di

dunia seni peran. Hal inilah yang membuat pengkarya langsung memilih Randa sebagai Cholis dalam film *Wahyu*.



Gambar 3. 10. Fahrur Rojikin berperan sebagai Yusuf
(Tangkapan layer oleh: Nada Leo Prakasa)

Pada proses casting yang dilakukan pengkarya melalui pembina dari teater Topenk, pengkarya melihat potensi yang besar di dalam diri seorang Fahrur dalam dunia seni peran. Secara fisik ia memiliki kecocokan dengan tokoh Yusuf yang memiliki jiwa kepemimpinan dan disegani teman-temannya, Seluruh hal yang ada di karakter Yusuf tertanam di dalam diri Fahrur sejak pembina teater Topenk mengirimkan video *casting* kepada pengkarya. Karakter yang tidak jauh dari kehidupannya membuat pengkarya memilih Fahrur memerankan tokoh Yusuf.



Gambar 3. 11. M. Rafli Hidayatullah berperan sebagai Abdil
(Tangkapan layer oleh: Nada Leo Prakasa)

Tokoh Abdil telah menyatu dengan Rafli sejak ia menjadi lawan main Fahrur dalam video *casting*. Perawakan yang tak acuh kepada temannya dan sedikit menyebalkan membuat Rafli cocok memerankan tokoh Abdil.



Gambar 3. 12 Muhammad Nur Hasan berperan sebagai Hasan
(Tangkapan layar oleh: Nada Leo Prakasa)

Walaupun menjadi figuran dalam film *Wahyu*, performa akting Hasan cukup mengesankan walaupun hanya tampil beberapa menit di dalam film. Pengalamannya menjadi santri membuat ia seakan menyatu dengan dunia tokoh. Tekad dan kemauan Hasan yang kuat untuk mencoba media film, membuat pengkarya memilihnya untuk berperan di dalam film *Wahyu*.



Gambar 3. 13. Ahmad Danial Pratama berperan sebagai Ustaz 1
(Tangkapan layar oleh: Nada Leo Prakasa)

Tokoh Ustaz 1 di perankan oleh Ahmad Danial Pratama atau kerap dipanggil kakak Bangga. Perawakannya yang sesuai dengan visi pengkarya, pengalaman menjadi santri pernah dialami oleh kakak bangga selama 3 tahun serta akting yang ditampilkannya sangat *powerfull* di film-film yang sebelumnya ia mainkan. membuat pengkarya memilih kakak Bangga untuk menjadi pemeran Ustaz 1 di film *Wahyu*.



Gambar 3. 14. Ebhi Yunus berperan sebagai Ustaz 2
(Tangkapan layar oleh: Nada Leo Prakasa)

Tokoh Ustaz 2 diperankan oleh Ebhi Yunus. Pengkarya memilih Ebhi sebagai Ustaz 2 karena perawakannya yang bersahaja serta memenuhi kriteria yang pengkarya bayangkan. Selain itu pengkarya memilih Ebhi karena mempunyai latar belakang teater yang pengkarya harapkan memudahkan pengkarya dalam mengarahkannya ketika proses syuting berlangsung.

Proses latihan pemain pengkarya dibantu dengan koordinator pemain untuk membagi penjadwalan karena tempat tinggal pemain yang berjauhan. Pertama Jember Kota (Cholis, Ustaz 1, dan Ustaz 2) dan kedua (Wahyu, Yusuf, Abdil, dan Hasan). Pembagian waktu *reading* ini pengkarya lakukan secara terpisah antara pemeran dari teater Topenk, pemeran Cholis dan Ustaz. Pembagian ini bertujuan untuk memperkuat kedekatan antartokoh yang masuk dalam satu *frame* sebelum mereka bertemu di *big reading*. Pada minggu pertama pengkarya mencoba berdiskusi dengan para pemain tentang tokoh yang mereka mainkan. Diskusi yang dilakukan pengkarya dengan pemain mengenai motivasi pemain ada dalam film, *background* setiap tokoh dalam film, karakter tokoh dalam film, serta visi pengkarya membuat film. Pengkarya juga memberi catatan detail mengenai *background* tokoh untuk pemain utama yaitu Wahyu, Cholis dan Yusuf. Catatan ini berguna untuk pemain dalam memahami karakter masing-masing tokoh dengan cepat.

Pada minggu kedua, pemain kembali melakukan diskusi dengan pengkarya mengenai catatan detail background tokoh, melalui diskusi ini pengkarya mendapat pendapat baru dari setiap pemain tentang tokoh yang mereka mainkan. Setelah diskusi tersebut pemain dan pengkarya menyepakati karakter

sesuai dengan visi pengkarya. Selain diskusi yang dilakukan pengkarya dan pemain, pengkarya menerapkan latihan olah rasa, olah fisik, olah kepercayaan. Konsep dari latihan olah rasa yang dilakukan pengkarya adalah dengan melatih imajinasi pemain terhadap peristiwa di dalam naskah. Pengkarya meminta pemain untuk mengimajinasikan peristiwa yang ada dalam naskah dan mengeluarkannya imajinasi tersebut lewat gerak dan dialog. Latihan olah fisik yang dilakukan pengkarya terhadap pemain dengan melatih cara berjalan pemain. Setiap pemain yang telah memahami karakternya masing-masing mencoba menerapkan karakternya dalam cara berjalan, hal ini bertujuan untuk lebih mendalami karakter serta sifat tokoh dapat terlihat dari cara berjalannya. Selain dengan cara berjalan, karakter juga mempengaruhi bentuk tubuh pemain saat beracting. Proses latihan ini pengkarya dan pemain bersama mencari bentuk tubuh yang sesuai dengan karakter setiap tokoh sehingga tokoh menjadi manusia yang utuh. Setelah itu latihan olah kepercayaan dilakukan oleh pengkarya kepada pemain. Latihan ini bertujuan agar pemain dapat percaya kepada lawan main dan percaya pada peristiwa. Bentuk latihan olah kepercayaan dengan menjadikan tubuh pemain seperti jarum metronome dan dua pemain lainnya secara bergantian menangkap dan mendorong pemain yang menjadi jarum metronom. Efek gravitasi akibat tubuh terjatuh membuat sedikit kejutan pada pemain, kejutan ini akan melatih pemain untuk percaya kepada pemain yang menangkap dirinya.



Gambar 3. 15. Latihan pemain
(dokumentasi: Surya Dewi Kharisma Melati)

3.2.9 *Recce*



Gambar 3. 16. *Recce* praproduksi
(dokumentasi: M. Daffa Fahrizal)

Proses terakhir sebelum produksi dilakukan adalah merealisasikan apa yang telah direncanakan di PPM atau sering disebut dengan *recce*. Pada proses ini pengkarya bersama pimpinan kru lain bersama mencoba *blocking* pemain dan *shot list*, *mapping* audio, tata artistik di lokasi syuting. Proses ini bertujuan untuk *trial and error* serta mengetahui hambatan dan solusi apa saja yang bisa di menunjang secara teknis dalam merealisasikan visi pengkarya. Tahap ini dilakukan pengkarya dan kru selama satu hari dengan hampir semua *scene* untuk di *recce*.

3.3 Produksi

Tahap produksi film *Wahyu* berlangsung selama 5 hari sesuai jadwal yang telah dibuat oleh asisten sutradara 1, terhitung sejak tanggal 14 Desember 2023 hingga 18 Desember 2023. Proses syuting dimaksimalkan mulai pagi sampai malam hari dengan pencapaian target 4-7 *scene* perharinya. Pengkarya meminta untuk tim pascaproduksi untuk melakukan *backup file* setelah berganti *scene* agar proses *editing* sudah bisa dilakukan di lokasi syuting.

Hari pertama proses syuting pengkarya lebih memfokuskan kepada *scene* secara teknis ringan, tujuan pengkarya memilih *scene* yang tergolong ringan adalah untuk membangun kedekatan antarpemain serta membiasakan para santri pondok pesantren yang menjadi pemain *extras* lebih rileks dengan proses syuting karena sebelumnya belum pernah melakukan proses syuting film. Hari pertama

pengambilan gambar dilakukan pada pukul 19.00 WIB, pencapaian pada hari pertama ialah *scene 6 camera test* dan 5. Pengkarya mengawali syuting dengan *camera test* terlebih dahulu sebelum melakukan proses syuting yang dilakukan pada jam 21.00 WIB. Asisten sutradara 1 memberi komando koordinator pemain untuk mengumpulkan pemain *extras* mengaji dari santri pondok pesantren dengan arahan warna baju yang harus dihindari, sedangkan pengkarya dan asisten sutradara dua memberi arahan kepada pemeran utama. Hambatan pada hari pertama adalah berkurangnya pemain *extras* pada saat akan dilakukan pengambilan gambar karena waktu syuting yang sudah terlalu malam. Pengambilan gambar pada hari pertama berakhir pada jam 01.22 WIB. Kemudian seluruh kru membereskan seluruh alat dari masing-masing departemen dilanjut briefing hari kedua.



Gambar 3. 17. Pengkarya memberi arahan ke pemeran Wahyu di *scene 5* (dokumentasi: Muhammad Annas Rosyid)

Hari kedua produksi memiliki beban *scene* yang cukup berat dari hari pertama. Pada hari kedua *scene* yang akan diambil adalah *scene 11, 17, 2, 4, 16, 10*. Pukul 05.30 pengambilan gambar pada *scene 11* sudah harus dilakukan karena cuaca yang tidak menentu dan mempengaruhi kualitas cahaya untuk kebutuhan *scene* pagi. Kru dengan komando dari asisten sutradara 1 melakukan persiapan. Pengkarya memulai dengan pengambilan gambar dengan sudut yang lebar agar tidak terjadi perbedaan yang signifikan pada intensitas cahaya. Asisten sutradara 1 memberi komando koordinator pemain dan asisten sutradara 2 untuk mengumpulkan dan mengarahkan pemain *extras* santri mengantri di depan kamar

mandi. Hambatan dalam *scene* tersebut adalah kekurangan pemain *extras* santri untuk *scene* yang membutuhkan banyak sekali pemain *extras*. Hal ini disebabkan karena pada malam sebelumnya pemain *extras* santri sudah kelelahan dan sulit untuk diajak syuting kembali. Solusi untuk kurangnya pemain *extras* ini adalah dengan menjadikan sebagian kru sebagai pemain *extras*. Selain hambatan tersebut pada hari kedua terjadi miskomunikasi antara pimpinan koordinator pemain dan pemeran ustaz 1 terkait jadwal syuting. Kelalaian pimpinan koordinator pemain dalam memberi jadwal pada pemeran ustaz yang dijadwalkan pada hari ke tiga syuting mundur karena pemeran ustaz mengambil tawaran pekerjaan. Hal ini membuat budget produksi untuk menyewa alat teknis membengkak. Pada akhirnya pengkarya bersama dengan kolaborator, asisten sutradara 1 serta pimpinan koordinator pemain berdiskusi untuk memindah pengambilan gambar dan jadwal ustaz pada hari ke lima. Hujan terjadi pada sore hari yang menyebabkan syuting harus tertunda hingga hujan reda dan membuat beberapa *shot* di *scene* 2 harus di ambil ulang pada hari ke lima. Hambatan yang terjadi karena miskomunikasi antara pimpinan koordinator pemain dan pemain membuat pengkarya untuk mengambil beberapa *scene* yang terdapat ustaz 1 pada hari kedua hingga syuting berakhir pukul 02.14 WIB. Namun karena kurang maksimal pengkarya memilih untuk melakukan *retake* di hari ke lima



Gambar 3. 18. Pengkarya memberi arahan ke pemain *extras* di *scene* 2
(dokumentasi: Muhammad Annas Rosyid)

Pada hari ketiga capaian *scene* yang akan diambil adalah *scene* 12, 4, 9, 1 dan 18. Pada hari ketiga beban *scene* yang diambil cukup berat karena terdapat

adegan perkelahian antara Cholis dan Wahyu di dalam kamar yang hanya berukuran 10 meter persegi. Pada jam 11.00 WIB semua kru harus sudah di lokasi. Kru dengan komando dari asisten sutradara 1 melakukan persiapan. Seluruh kru mengawasi pengambilan gambar di siang hari untuk *scene* sore hari. Hal ini dilakukan untuk mempersingkat durasi syuting dan kapabilitas *scene* yang ada di dalam ruangan sehingga bisa diambil lebih awal. Pada saat syuting di siang hingga sore hari semua berjalan lancar, namun pada saat pengambilan *scene* perkelahian Cholis dan Wahyu secara teknis dan koreografi memakan waktu yang cukup panjang sehingga menguras energi pemain. Pengambilan gambar pada *scene* tersebut dimulai pukul 22.13 WIB hingga selesai pukul 02.51 WIB.



Gambar 3. 19. Pengkarya memberi arahan ke pemain *extras* di *scene* 4 (dokumentasi: Muhammad Annas Rosyid)

Hari ke empat, capaian *scene* untuk diambil pengkarya adalah *scene* 14, 6,8,16 dan 10. Pada jam 13.00 WIB kamera harus sudah melakukan perekaman gambar. Kru dengan komando dari asisten sutradara 1 melakukan persiapan. Tantangan pada hari keempat terdapat pada *scene* 14 yang lokasi syutingnya berada di kamar mandi pondok pesantren. Pada *scene* ini banyak penyesuaian mengenai hal-hal teknis dan non teknis, penyesuaian ini meliputi penambahan *shot* untuk menangkap adegan detail kaki, penambahan jumlah pemain *extras*, dan penyesuaian adegan pada pemain *extras* untuk menjaga konsistensi kontinuitas gambar. Banyak hambatan yang terjadi pada pengambilan gambar di *scene* ini, diantaranya beberapa pemain *extras* pergi diam-diam ketika keadaan sedang tidak kondusif yang menyebabkan beberapa gambar tidak berkesinambungan, lama

pengambilan gambar adegan mandi yang menyebabkan pemain *extras* kedinginan, kondisi yang ramai membuat sulit untuk mengarahkan pemain *extras* dengan maksimal. Namun syuting *scene* 14 berjalan dengan lancar sesuai estimasi yang telah dibuat astrada 1 serta dari tim produksi di tengah syuting sudah menyiapkan minuman penghangat agar seluruh pemain *extras* dan pemain utama tetap bugar. Setelah melakukan syuting di kamar mandi, terdapat waktu luang yang cukup panjang. Pengkarya memanfaatkan waktu luang tersebut untuk menambah *shot establish* santri mengumandangkan *nadhom Alfiyah* menggunakan tabuhan yang ramai, sehingga suasana pondok pesantren pada film menjadi lebih kuat. Pada malam hari pengambilan gambar berjalan dengan lancar. Pengkarya hanya memberi sedikit intruksi kepada pemain agar bisa konsisten pada karakternya masing-masing.



Gambar 3. 20. Pengkarya memberi arahan pemain di *scene* 14 (dokumentasi: Muhammad Annas Rosyid)

Hari kelima syuting merupakan hari dengan beban *scene* terbesar dengan jumlah *scene* terbanyak dibandingkan dengan hari syuting sebelum-sebelumnya yaitu sebanyak tujuh *scene* yaitu *scene* 3, 2, 20, 13, 19, 7, dan 15. Total *scene* yang akan diambil sudah termasuk *scene* yang perlu di *retake*. Pengkarya mencoba lebih fokus kepada *scene* yang belum diambil terlebih sebagai prioritas setelah itu mengambil *scene* yang akan di *retake*. Jadwal mengharuskan syuting dilakukan pukul 12.00 WIB. Asisten sutradara 1 memberi komando koordinator pemain dan asisten sutradara 2 untuk mengumpulkan dan mengarahkan pemain *extras* santri bermain bola di depan kamar pada *scene* 3 agar berkesinambungan

dengan *scene* sebelumnya. Syuting untuk *scene* sore hari berjalan lancar tidak ada hambatan. Pada malam hari kru dengan komando asisten sutradara 1 melakukan persiapan untuk pengambilan gambar yang melibatkan lebih dari 100 pemain *extras* santri pada *scene* 20. Hambatan dalam syuting pengambilan gambar *scene* tersebut adalah semakin berkurangnya pemain *extras*, namun hal itu bisa diatasi dengan pengambilan gambar dengan sudut sempit. Selain hambatan tersebut, terdapat pengurangan pemain ekstras yang drastis pada pengambilan gambar *scene* 7 dan 19. Hal ini disebabkan karena para santri yang menjadi pemain *ekstras* telah mengantuk sehingga pengkarya memanfaatkan kru untuk menjadi *ekstras*. Syuting masih berlanjut di pengambilan gambar *retake scene* 15 tokoh Cholis dengan Ustaz 1 hingga syuting dinyatakan selesai pukul 03.39 WIB.



Gambar 3. 21. Foto bersama semua kru dan pemain
(dokumentasi: Muhammad Annas Rosyid)

3.4 Pascaproduksi

Tahap pascaproduksi film *Wahyu* yakni masuk meja penyuntingan gambar atau bisa disebut *editing*. Sesuai manajemen produksi proses pascaproduksi dibagi menjadi dua tahap, yaitu *offline editing* dan *online editing* dengan penjelasan sebagai berikut:

a. *Offline editing*

Tahap menyusun gambar dan suara yang telah diambil pada proses syuting sebelumnya menjadi ke satu kesatuan film yang utuh sesuai dengan skenario yang telah dibuat sebelumnya merupakan tahap *offline editing*. Proses *offline editing* film *Wahyu* sudah dimulai sejak hari pertama syuting, hal ini untuk

mengantisipasi terjadinya kekurangan *shot* saat proses syuting berlangsung, sekaligus *quality control* pada gambar sebelum proses syuting berakhir. Hal ini membuat proses penyusunan gambar *rough cut* hingga *pictlock* pada film *Wahyu* lebih cepat, yaitu hanya dalam 2 minggu.



Gambar 3. 22. kolaborator pengkarya menyunting gambar di set
(dokumentasi: Muhammad Annas Rosyid)

b. *Online editing*

Tahap *finishing* gambar dan suara merupakan tahap *online editing*. Pada tahap ini hasil *pictlock* akan diolah kembali secara warna (*color correction* dan *color grading*), suara (*music scoring, foley, sound design, mixing, dan mastering*) serta pemberian title yang sesuai dengan kebutuhan. Pengkarya mempercayakan proses *color grading* pada alumni Program Studi Televisi dan Film, Universitas Jember yaitu Brian Huda dan Ega Marsha. Proses *color grading* berlangsung daring karena posisi pengkarya yang berjauhan dengan studio *color grading*. Pada proses *online editing sound* pengkarya mempercayakan Rahmat Aldi Kurniawan. Setelah semua proses tersebut selesai, *file* akan disatukan dalam satu *project* dan melalui proses *rendering* hingga menghasilkan *file* yang siap untuk ditonton oleh khalayak.



Gambar 3. 23. Proses color grading
(dokumentasi: Ega marsa)

3.5 Hambatan dan Solusi

Dalam proses pembuatan film pasti memiliki hambatan masing-masing. Begitu juga dengan proses pembuatan film *Wahyu* walaupun mengalami proses praproduksi yang cukup panjang. Proses pembuatan film *Wahyu* mengalami banyak kendala pada proses praproduksi, produksi, dan pascaproduksi. Kendala tersebut diantaranya sebagai berikut.

Pada praproduksi, pengkarya kesulitan mendapatkan lokasi untuk syuting. Hal ini terjadi karena pengkarya dan kolaborator mengangkat isu sensitif dan menyangkut pondok pesantren. Pengkarya mencoba untuk tidak membicarakan isu yang diangkat saat proses survey berlangsung, namun dari pihak pondok pesantren menolak untuk menjadikan pondok pesantrennya sebagai lokasi syuting. Pada akhirnya pengkarya dan kolaborator memberi tahu tentang isu yang diangkat kepada pihak pondok pesantren dan menyetujui pondok pesantrennya untuk menjadi lokasi syuting. Setelah mendapatkan lokasi syuting dan melakukan *recce* pada salah satu pondok pesantren di daerah Banyuwangi, pengkarya mendapat hambatan tentang masalah internal pihak pondok pesantren yang membuat pengkarya harus mencari pondok pesantren lain. Pengkarya mendapat 2 opsi pondok pesantren yang dapat digunakan sebagai lokasi syuting di daerah Jember yaitu pondok pesantren di daerah Mayang dan Kalisat. Pengkarya memilih pondok pesantren di daerah Kalisat karena ketersediaan properti artistik serta bantuan pemain *extras* berasal dari pondok pesantren tersebut.

Pada proses produksi faktor cuaca juga cukup mempengaruhi kerja kru. Pada hari kedua syuting terjadi hujan, hal ini membuat pengkarya meminta tim art untuk membasahi paving agar menjaga kesinambungan cerita film pada lokasi outdoor. Pada hari terakhir syuting, alat pemangkas rambut yang digunakan untuk *scene* mencukur santri yang disediakan oleh tim artistik tidak bisa digunakan karena pisau kurang tajam sehingga tidak dapat memangkas rambut. Solusi yang dilakukan pengkarya adalah dengan meminta tim artistik mengganti alat pemangkas rambut menjadi gunting. Pengkarya mengarahkan pengadeganan saat memangkas rambut lebih kasar, sehingga *scene* tersebut lebih dramatik.

BAB 4. DESKRIPSI DAN PAGELARAN KARYA

Deskripsi dan Pagelaran Karya berisi Deskripsi karya, Hasil Aplikasi Peminatan, dan Konsep pagelaran.

4.1 Deskripsi Karya

Wahyu adalah sebuah film fiksi yang bercerita tentang kengerian sebuah fenomena *nyempet* yang ada di pondok pesantren. Fenomena ini membuat pengkarya tertarik untuk mengangkatnya ke dalam medium film karena fenomena ini dianggap rahasia umum di pondok pesantren serta tidak ada tindak lanjut untuk korban dan pelaku fenomena tersebut. Film *Wahyu* adalah hasil dari perpaduan imajinasi pengkarya dengan pengalaman empiris yang terjadi pada teman pengkarya yang pernah menjadi santri. Pada prosesnya pengkarya menerapkan gaya penyutradaraan menggunakan konsep *multiple characters*, *multiple point of views* dari beberapa tokoh utama sehingga penonton merasa lebih dekat dengan tokoh dan konflik yang dialaminya. Film *Wahyu* diharapkan menjadi hiburan sekaligus bahan renungan bagi penonton tentang isu pelecehan seksual.

4.1.1 Judul Karya

Pemilihan judul *Wahyu* diambil dari nama salah satu tokoh utama dalam film ini yaitu Wahyu. Ketika menulis nama tokoh, pengkarya memilih kata “wahyu” karena tokoh tersebut membawa sebuah ideologi baru yang sebelumnya belum pernah ada di pondok pesantren yang ia masuki pada cerita film. Menurut Ilyas (2013:24), kata wahyu adalah bentuk masdar (infinitif) dari *auhayûhi-wahyan* dengan dua pengertian pokok *al-khafâ'* (tersembunyi) dan *as-sur'ah* (cepat), sehingga secara etimologis wahyu didefinisikan sebagai pemberitahuan secara tersembunyi dan cepat yang khusus ditujukan kepada orang yang diberitahukan tanpa diketahui orang lainnya. Hal ini sesuai dengan sifat dan motivasinya masuk ke pondok pesantren tersebut. Judul film *Wahyu* selain dapat diinterpretasikan sebagai seorang tokoh dalam film ini, juga dapat dipahami sebagai pesan kepada lembaga pondok pesantren tentang fenomena *nyempet* yang perlu diwaspadai.

4.1.2 Rekan Kerja

Produser	: Denniswara Menara Iman
Produser Lini	: Radiva Cesar
Manajer Lokasi	: Gadang Setyawan Angga Sahrul Amin
Technical Director	: Adhitya Pranata Nafal Fahreza
Manajer Unit	: Ranasya Daffa Pramiestha
Koordinator Pemain	: Ibnu Agil Surya Dewi Karisma Melati M Rizky Maulana Azam satria amrillah Ibnu Dzaki
Driver	: Johan Amsah Edo Agung
BTS Video	: Hanggara Bayusena Laurentius Bagas
BTS Photo	: M. Annas Rosyid
Story By	: Dzikri Ilham Akbar
Script Development	: Nada LeoPrakasa Dzikri Ilham Akbar Adnan Ramadani Muhammad Zamroni
Script Written	: Nada Leo Prakasa Muhammad Zamroni
Director	: Nada Leo Prakasa
1st AD	: Arifin Hindya Putra
2nd AD	: Angga Wicaksono
Visual Conty	: Koko Indra
Script Conty	: Thival Ula Afro

Storyboard Artist : Bung Ahud Z
Art Director : Daffa Hanan
Set Builder : Moh. Dicky Ardani
Nuril Hayyin S
Set Dresser : Khaidir Muammar
Abu
Doni
Prop. Master : Moch. Agit Firmansyah
Bimo
Standby set : M Rizky Setyawan
Make Up : Winda Syahrani
Ade Hamimmatul
Wardrobe : Silva Fitrotin
Thival Ula Afro
DoP : Dzikri Ilham Akbar
Ass. Cam 1 : Kevin Kevriando
Ass. Cam 2 : Novandie Rizky
Cam Report, Clapper, Special Equipment : Zaki Daffa Ramadhan
Gaffer : Yahya Giovanni Bahreisy
Best Boy : Nuril Hayyin S.
Lightingman : Brillie Albanjari
Atsrer Ryan Alief
Sound Recordist : Rahmat Aldi K
Boomer : M. Ramadhan
Utilities : Ariel Ubay
Editor : Adnan Ramadani
DIT : Bagas Wirandhira Pratama
Colorist : Brian Huda & Ega Marsha
Mixing & Mastering : Rahmat Aldi K

4.1.3 Daftar pemain

Ustaz 1	: Ahmad Danial Pratama “kakak Bangga”
Ustaz 2	: Ebhi Yunus
Wahyu	: Dafa Wahyu Lutfi Faqih
Cholis	: Randa Achmad Surbakti
Yusuf	: Fahrur Rojikin
Abdil	: M. Rafli Hidayatullah
Hasan	: Muhammad Nur Hasan

4.1.4 Sinopsis

Wahyu seorang santri baru yang memiliki penyimpangan seksual masuk ke sebuah pondok pesantren untuk memuaskan hasrat seksnya kepada santri lain di pondok pesantren tersebut, namun di suatu ketika tanpa sengaja seorang santri tunawicara bernama Cholis mengetahui aksi Wahyu dan ingin menghalangi aksinya.

4.1.5 Segmentasi dan durasi

Film *Wahyu* memiliki durasi 17 menit dengan rating untuk usia 21 tahun ke atas atau dewasa. Pengkarya memilih kalangan usia 21 tahun ke atas sebab terdapat adegan seksual yang ditampilkan secara eksplisit. Jalur distribusi film ini nantinya diikutkan ke festival dan beberapa pemutaran alternatif lainnya sehingga film ini dapat dinikmati penonton.

4.2 Hasil Aplikasi Peminatan

Film *Wahyu* di produksi dengan menerapkan konsep penyutradaraan *multiple characters, multiple point of views*. Pengkarya memilih konsep tersebut karena cerita film *Wahyu* mengangkat kompleksitas fenomena *nyempet* atau pelecehan seksual yang terjadi di pondok pesantren. Penyutradaraan dengan konsep *multiple characters, multiple point of views* dapat menyampaikan isi cerita tentang kompleksitas yang terjadi pada fenomena tersebut. Penerapan konsep ini diberikan kepada penonton dengan maksud menciptakan kompleksitas konflik dalam cerita film, sehingga penonton mendapat pemahaman terhadap perasaan, dan pemikiran setiap tokoh yang ada dalam film. Pemahaman tersebut membuat

penonton bersimpati kepada Cholis yang menyaksikan aksi pelecehan yang dilakukan oleh Wahyu, namun tidak dapat menyampaikan kebenaran yang terjadi. Penonton akan merasa kesal karena sifat manipulatif yang ditunjukkan oleh Wahyu dan hanya bisa melihat seluruh peristiwa dalam film. Konsep penyutradaraan *multiple characters, multiple point of views* dapat diaplikasikan dalam proses produksi pada unsur naratif dan sinematik. Pada unsur naratif pengkarya sebagai sutradara dan juga penulis mengkonstruksi naskah dengan menggunakan beberapa sudut pandang dari tokoh utama dan tokoh minor dalam film *Wahyu* untuk menambah kompleksitas cerita dan konflik pada film.

Pengkarya bekerjasama dengan penata gambar dan editor untuk mengaplikasikan unsur sinematik dengan memberi penekanan terhadap sudut pandang tokoh menggunakan *POV shot* dan penyusunan gambar *eyeline match*. Penekanan ini bertujuan untuk memperkuat pengaplikasian konsep penyutradaraan *multiple characters, multiple point of views*. Contoh pengaplikasiannya secara sinematik sebagai berikut:



Gambar 4. 1. Perpindahan *point of view* Wahyu dan Cholis *scene 5* (Tangkapan layer oleh: Nada Leo Prakasa)

Pada *scene 5* pengkarya menampilkan shot mengarah Cholis yang menunjukkan sudut pandangnya ke Wahyu. Setelah itu *shot POV* Cholis

ditampilkan melihat Wahyu yang sedang melihat Yusuf sambil tersenyum. Selanjutnya ditampilkan sudut pandang melalui *shot POV* Wahyu yang melihat Yusuf dengan tatapan penuh ketertarikan padanya lalu kembali ke *shot* Cholis. Perpindahan sudut pandang ini menimbulkan konflik yaitu timbulnya ketertarikan Wahyu terhadap Yusuf akan berujung pada aksi *nyempet* Wahyu kepada Yusuf serta keanehan yang dirasakan Cholis terhadap sikap Wahyu.

Selain konsep *multiple characters*, *multiple point of views* melalui tokoh utama. Pengkarya mengaplikasikan konsep ini dengan menggunakan sudut pandang tokoh minor. Pada *scene* 15 pengkarya memperlihatkan sudut pandang Cholis yang melihat Wahyu sedang melakukan aksi *nyempet* kepada Yusuf. Pada momen yang sama terdapat ustaz 1 memanggilnya, alhasil Cholis meminta ustaz 1 untuk menangkap basah Wahyu yang melancarkan aksinya pada Yusuf. Namun dari sudut pandang ustaz 1 tidak terjadi apa-apa di kamar Cholis.

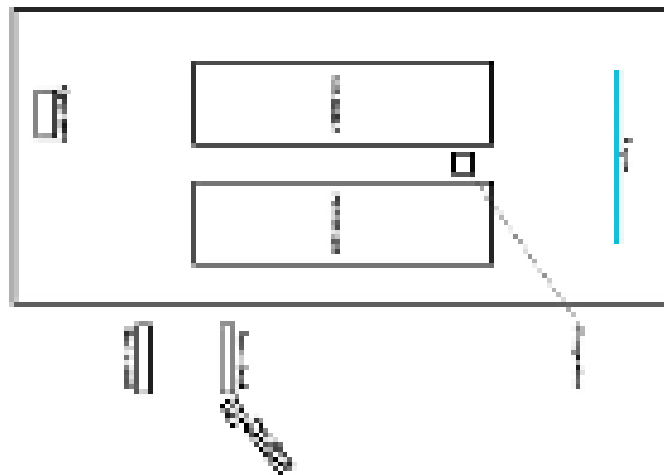


Gambar 4. 2. Perpindahan *point of view* Cholis dan Ustaz 1 *scene* 15 (Tangkapan layer oleh: Nada Leo Prakasa)

Pengaplikasian konsep *multiple characters*, *multiple point of views* terdapat pada perpindahan *shot POV* yang mewakili sudut pandang Cholis ke *shot POV* dari sudut pandang Ustaz 1. Perpindahan *point of view* ini membuat konflik

dalam film bertambah serta menimbulkan rasa kesal yang timbul pada penonton karena gagalnya Cholis melaporkan aksi *nyempet* yang dilakukan Wahyu.

4.3 Konsep Pagelaran



Gambar 4. 3 Denah Aula Ali Sutan Takdir Ali Syahbana.
(Sumber: Fajar Ramadhan 2024)

Pemutaran film *Wahyu* bertempat di aula Sutan Takdir Ali Syahbana Fakultas Ilmu Budaya Universitas Jember karena memiliki fasilitas yang cukup memadai untuk pemutaran film dan diskusi. Di dalam aula memiliki kapasitas 180 orang, memiliki media yang bisa menayangkan video dengan light-emitting diodes (LED) yang cukup mumpuni. Di luar aula terdapat fasilitas seperti halaman tunggu yang nyaman, tempat yang akan dijadikan *front desk*, dan spot foto yang bisa dibangun melalui artistik. Selain itu, alasan memilih Aula Stan Takdir Ali Syahbana sebagai tempat pemutaran film ini dikarenakan dari pengkarya ingin penonton bisa merasakan *cinema eksperience* dari film *Wahyu* dengan cara membangun sistem audio 5.1 di dalam aula. *Cinema eksperience* ini bisa didapatkan karena kelayakan tempat yang dibuat untuk pemutaran film. Pengkarya juga turut menyediakan media penunjang berisi materi informasi film secara tertulis seperti sinopsis film dan profil pengkarya dalam bentuk *booklet*. Untuk media promosi, tim memanfaatkan akun media sosial seperti *instagram*, *what's up*, dan web Program studi Televisi dan Film (PSTF) dengan urutan unggahan berupa *teaser* dan trailer.

Pemutaran film *Wahyu* akan dilakukan 2 sesi yang masing-masing sesinya memiliki durasi 45 menit. Pada setiap akhir sesinya, terdapat sesi apresiasi dan diskusi agar penonton bisa memberikan saran, kritik, maupun apresiasi, sehingga pengkarya mendapatkan pembelajaran dari karya yang telah diproduksi. Pada pergelaran film *Wahyu* ini bersifat gratis bagi siapapun yang mengisi *link google form* yang telah disediakan panitia. Pergelaran ini dihadiri oleh beberapa tamu undangan baik dari dosen PSTF, kerabat kerja, dan keluarga dari pengkarya. Namun pemutaran film ini dibatasi hanya untuk usia 17 ke atas (17+), karena film ini mengandung adegan *sexual harrasment* yang mungkin tidak nyaman bagi beberapa penonton, sehingga panitia menyarankan diskresi penonton saat menonton.

4.3.2 Daftar *Crew* Pergelaran

Stage Manager	: Risa Soleha Silaban
Promotion Team	: Idz Nada Zetra Aurora Nita Sagara Rusyadi
Design Graphic	: Anis Maya
MC & Moderator	: Riski Eko Ibnu Agil
Gala Premiere Operator	: Hadi Mustofa
Sound Operator	: Tio Ikhza Bahtiar
Fringe	: Abdillah Latif
Ticketing	: Devi Khidiya Inas fara
Usher	: Sela Dwi Anjarwati Puteri Dewi Talakua Vincentius Pascalis A Jeremiah Agung C
Documentation	: Zulfa Nishom Fahmi

BAB 5. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan dan Saran berisi Kesimpulan dan Saran.

5.1 Kesimpulan

Wahyu adalah film fiksi yang berangkat dari kegelisahan pengkarya mengenai pelecehan seksual di sekitarnya. Isu pelecehan seksual yang dilakukan oleh laki-laki ke perempuan membuat pengkarya berfikir “apakah korban pelecehan seksual selalu perempuan? Apakah laki-laki tidak bisa menjadi korban pelecehan seksual?” Melalui kegelisahan tersebut pengkarya mencoba melakukan *brainstorming* bersama pengkarya kolaborator lain dan akhirnya menemukan fenomena pelecehan seksual di pondok pesantren yang merupakan tempat menimba ilmu agama. Pengkarya akhirnya mencoba mengemas ide tentang fenomena tersebut dalam film dengan menggunakan konsep penyutradaraan *multiple characters, multiple point of views*.

Pengkarya mencoba memotret kehidupan pondok pesantren yang merupakan hasil budaya Indonesia. Latar belakang dalam film dibuat senyata mungkin dengan melakukan proses syuting di sebuah pondok pesantren di kecamatan Kalisat Kabupaten Jember. Hal ini bertujuan untuk memberi kedekatan informasi mengenai kondisi sosial di pondok pesantren melalui kisah problematika nyata, sehingga ideologi penonton terhadap realita pondok pesantren dapat terpenuhi.

Film *Wahyu* menyuguhkan cerita tentang sudut pandang pelaku pelecehan seksual yaitu Wahyu yang memanfaatkan sebuah pondok pesantren sebagai wadah untuk memuaskan hasratnya dan sudut pandang korban yaitu Cholis yang menyaksikan sebuah fenomena yang masuk ke tempat yang semestinya dilarang. Pengkarya menggunakan genre thriller dengan menerapkan konsep *multiple characters, multiple point of views* yang bertujuan untuk menyajikan ketegangan, kengerian dan konflik yang kompleks pada fenomena *nyempet* di pondok pesantren. Pengkarya ingin mencoba mewakili perasaan penyintas pelecehan seksual fenomena tersebut kepada penonton saat menonton film *Wahyu*.

Permasalahan terhadap pelecehan seksual masih banyak terjadi di berbagai tempat. Permasalahan ini dianggap sebagai momok bagi segala kalangan dan gender karena tidak ada tempat yang aman bagi setiap individu terhadap pelecehan seksual. Pengkarya berharap film ini bisa menjadi hiburan sekaligus bahan renungan bagi penonton tentang isu pelecehan seksual.

5.2 Saran

film *Wahyu* merupakan film fiksi yang menggunakan konsep penyutradaraan *multiple characters, multiple point of views* pada unsur naratif dan sinematiknya. Pengkarya beranggapan bahwa penyutradaraan dengan konsep ini dapat dikembangkan lagi pada pengaplikasiannya pada seluruh aspek pembuatan film, khususnya dalam pembentukan tokoh, *mise en scene*, sinematografi, penataan suara dan musik serta penyuntingan gambar. Proses produksi film *Wahyu* memerlukan perencanaan matang dari segala aspek serta alur kerja yang efisien. Sutradara sebagai pemegang tanggung jawab dalam pembuatan film harus memiliki visi yang matang dan baik secara konseptual film hingga teknis pengaplikasiannya, selain itu ia harus mampu memimpin seluruh kru produksi sehingga proses produksi berjalan dengan baik dan hasil yang maksimal.

DAFTAR PUSTAKA

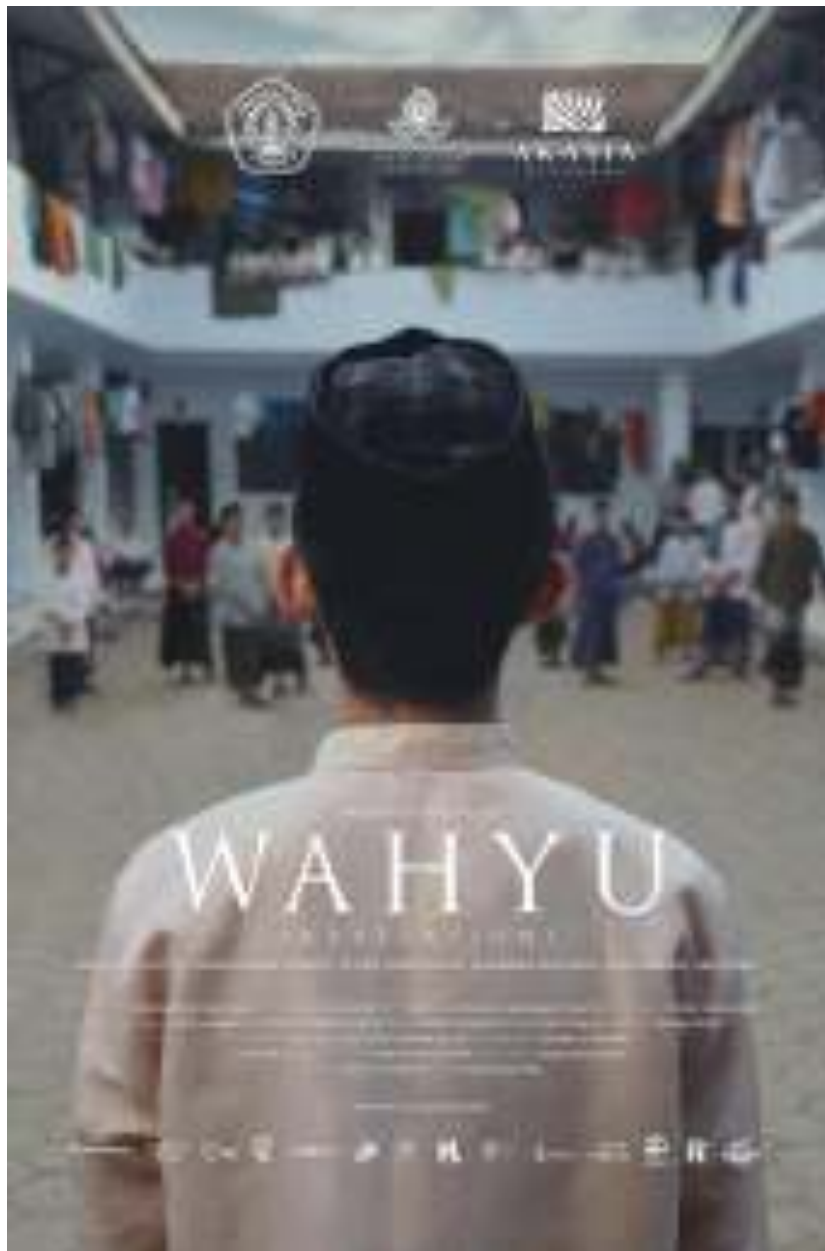
- Bertens, K. 2016. *Psikoanalisis Sigmund Freud*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Umum
- Bollow, Jeff. 2011. *The Missing Ingredient*. Australia: Fast Screenplay
- Bordwell, D. dan Thompson, K. *Film Art-An Introduction 8th Edition*. New York: McGraw-Hill
- Furqan, Al. 2015. *Konsep Pendidikan Islam Pondok Pesantren dan Upaya Pembedahannya*. Padang: UNP Press
- Geertz, Clifford. 1967. *The Religion of Java*. New York: Free Press. Terjemahan oleh A. Mahasin 2005. *Abangan, Santri, Priyayi dalam Masyarakat Jawa*. Jakarta: Pustaka Jaya
- Ilyas, Yunahar. 2013. *Kuliah Ulumul Qur'an*. Yogyakarta: ITQAN Publishing
- Jumlah Pondok Pesantren di Kabupaten Jember Terbanyak Se-Jatim. (2022) diakses pada 9 Juli 2023 dari <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2022/01/31/jumlah-pondok-pesantren-di-kabupaten-jember-terbanyak-se-jatim>
- Jumlah Pondok Pesantren, Guru, dan Santri Menurut Provinsi. (2022) diakses pada 1 Juli 2023 dari <https://satudata.kemenag.go.id/dataset/detail/jumlah-pondok-pesantren,-guru,-dan-santri-menurut-provinsi>
- Kurniawan, Agung. 2019. PENYUTRADARAAN FILM RAWUH (Penerapan Central Character on Point of View pada Karakter Tokoh Jumarno). *Skripsi*. Jember: Fakultas Ilmu Budaya Universitas Jember
- Oetomo, Dede. 2001. *Memberi Suara pada yang Bisu*. Yogyakarta: Galang Press
- Prakosa, Gatot. 2005. *Film Independen dalam Penilaian*. Jakarta: Yayasan Seni Visual Indonesia
- Rabiger, M. dan M. H. Cherrier. *Directing (Film Techniques and Aesthetic): Fifth Edition*. Burlington: Focal Press
- Riyandeska, N.A. 2006. Fenomena Mairil dan Nyempet di Pesantren: Pengalaman Mairil dan Nyempet Mantan Santri dan Dampak Psikologisnya. *Skripsi*. Surabaya: Fakultas Psikologi Universitas Airlangga
- Syarifuddin. 2005. *Mairil: Sepenggal Kisah Biru di Pesantren*. Yogyakarta: P_Idea (Kelompok Pilar Media)

Syukri, Abdillah Zarkasyi. 1999. *Pondok Pesantren sebagai Alternatif Kelembagaan untuk program Pengembangan Studi Islam Asia Tenggara.*

Zoebazary, M. I. 2016. *Kamus Televisi & Film.* Jember: Paguyupan Pandhalungan Jember.

LAMPIRAN

A. Poster



Gambar 1. Poster film *Wahyu*

B. Naskah

STATE DECLARATION

Written by

Fadhil Leo Purnama

Priska Rizka Akbar

Adnan Komolhan

Muhammad Isyran

Draft#1 (13/04/2023)
Draft#2 (18/04/2023)
Draft#3 (18/04/2023)
Final Draft (19/04/2023)

Maria Fildes
mariafildes@gmail.com

1. INT. KANAS-DELAK

CHULI membuka hatinya perlahan. CHULI -kepada pahlawan yang akan beres melihat wajah dari Nanda seseorang yang membuka salina di samping YUTU. CHULI menghormati KARELI orang tersebut yang ternyata adalah NAYU, NAYU hanya menggunakan KALIBUTU ke perahu YUTU. Di saat bersamaan CHULI melihat hadapan

1. INT

1. INT. KANAS-DELAK

Dua lastunan dalam Aliah itu Pahl pahlawan menyap terdengar. Dua itu adalah tokoh di atas

CHULI (S.O.)

Pula manamam Nandun maki,
 amam Kabililaka Nandun maki,
 mabulilaka 'mabulilaka' mabulilaka,
 wa mabulilaka mabulilaka mabulilaka.

CHULI dengan perlahan kedepan berjalan ditemani TUTU masuk ke pondok pesantren. Ada yang melihat pahlawan, ada yang saling berbisik, dan ada pula yang mengupat ke arah Aliah, dan Al qur'an. NAYU diarahkan ke kamarnya. Seseorang pahlawan sedang ramai dan diperlakukan seperti ke kamar Aliah berpanti amam mengupat TUTU

CHULI (S.O.)

'Amam yarak' amam,
 'Amam yarak' amam,
 Aliah kom fiki mabulilaka,
 mabulilaka mabulilaka,
 amam Aliah mabulilaka.

1. INT

1. INT. KANAS-DELAK

CHULI mulai menggunakan NAYU kepada teman-teman sekamarnya. Para-para pahlawan para mabulilaka masih menyap terdengar dari kamar lainnya. Teman-temannya sedang mengupat NAYU.

TUTU

Amam, ibi jamam NAYU. Ibi jamam
 rumah maki, ya. Podro-podro pahlawan,
 amam, amam, mabulilaka mabulilaka,
 amam mabulilaka mabulilaka. Ti, ibi
 mabulilaka. Maki ibi mabulilaka mabulilaka.

CHULI mendengar suara YUTU

21.

WYATT (CONT'D)
 [He looks over his shoulder toward
 KENNEDY, who is looking at him with
 some concern.]

YESSY
 KENYAN... KENYAN... KENYAN...
 KENYAN... KENYAN... KENYAN...

PAUL: KENYAN... KENYAN... KENYAN... KENYAN... KENYAN...
 KENYAN... KENYAN... KENYAN... KENYAN... KENYAN...

WYATT
 Oh, I'm not a, I'm not a, I'm not a...

KENYAN: I'm not a, I'm not a...

WYATT (CONT'D)
 Oh, I'm not a, I'm not a, I'm not a...

KENYAN: I'm not a, I'm not a...

WYATT (CONT'D)
 Oh, I'm not a, I'm not a, I'm not a...

KENYAN: I'm not a, I'm not a...

WYATT (CONT'D)
 Oh, I'm not a, I'm not a, I'm not a...

YESSY
 KENYAN... KENYAN... KENYAN...
 KENYAN... KENYAN... KENYAN...

WYATT: KENYAN... KENYAN... KENYAN... KENYAN... KENYAN...
 KENYAN... KENYAN... KENYAN... KENYAN... KENYAN...

YESSY (CONT'D)
 KENYAN... KENYAN... KENYAN...
 KENYAN... KENYAN... KENYAN...

WYATT
 Oh, I'm not a, I'm not a, I'm not a...

YESSY
 KENYAN... KENYAN... KENYAN...
 KENYAN... KENYAN... KENYAN...

KENYAN: I'm not a, I'm not a...

21.

4. INT. MASJID-KALAM

Dari kejauhan, YUSUF terlihat mengemudikan MITSUBI BI dengan
kemungkinan peng lain.

4. INT. MASJID-KALAM

Seluruh masjid tampak kosong kecuali kiblat ke arah Jendela dari
MITSUBI. Dalam itu sedang membina surat Ray Sya'ara apat 100
- 105.

MITSUBI 1

ARAB TERASA. Dia to melihat sira
kiblat. Ada suara-suara, itu yang
lengkap, mitsub/ waja-waja, FOR (OO
saya syukurat malam KARA yang
lengkap. Ma suara-suara, itu mitsub
SIRA KIBLAT, ADA... 100 PERKARA.
Khalifa, yang syukur, Jahan, kubu
sira kiblat, apa suara-suara pengiran
sira kiblat, ada suara-suara, itu
sira sira-sira kiblat. Di sira
sira kiblat sira kiblat, suara,
suara yang, suara, yang mitsub
kiblat. Dadi ingasa, mitsub MITSUBI
kiblat di ma syukurat yang mitsub
tan dibayar yang lantang, itu hah
itu ma yang lantang mitsub yang
lantang. Itu mitsub mitsub kiblat
suara-suara yang mitsub kiblat. Suara
pa 100, suara mitsub-mitsub, syukurat
mitsub yang mitsub m.

DARI MITSUBI TERTAWA ADA CARUMAH YANG MELERIKAN MITSUBI-
MITSUBI beberapa mitsub, itu mitsub-mitsub MITSUBI. Demikian
beberapa kali MITSUBI mitsub-mitsub dengan tetap. MITSUBI pernah
melahirkan pada TERASA saat para mitsub terlihat dengan
suara MITSUBI.

MITSUBI 1 (cont'd)

Ma ma mitsub mitsub yang mitsub
mitsub mitsub kiblat... sira itu
mitsub mitsub kiblat, mitsub. Ma mitsub
mitsub, mitsub sira kiblat mitsub,
mitsub mitsub mitsub kiblat...

4. INT. KAMAR-TERASA MITSUBI

Beberapa mitsub terlihat sedang berdiri mitsub mitsub,
beberapa mitsub mitsub mitsub mitsub mitsub mitsub mitsub
mitsub mitsub. MITSUBI 1 sedang mitsub mitsub mitsub, mitsub
mitsub mitsub mitsub mitsub mitsub mitsub mitsub.

8,

WARTO

Eh, iya, apa? Iya?

WARTO menjerit kesana.

II. INT. RUANG KAMAR-KAMAR

WARTO dan teman-temannya makan tahu, tempura dan sayur lodeh berantakan di beberapa tempat prasasti yang besar. WARTO berpacu dan tertawa sambil menatap kecil ke teman-temannya yang lebih makan berantakan.

WARTO

Bakala iya lain besok sore iya.

WARTO melihat YUSUF yang terlihat tidak enak badan.

WARTO (CONT'D)

Eh, sakit apa? Menggoreng. Lagi sakit apa? Menggoreng?

YUSUF

Apa? Menggoreng? Oh ya, iya, iya. Iya. Iya. Iya. Iya.

WARTO

Tahan, iya, iya.

WARTO memperhatikan YUSUF yang terlihat beberapa. WARTO melihat beberapa orang makan. WARTO dan teman-temannya terlihat WARTO yang mengantre.

III. INT. RUANG-KAMAR

WARTO masih belum terlihat YUSUF masih tertidur. WARTO memperhatikan YUSUF untuk melihat apakah dia sudah...

WARTO

Eh, YUSUF, bangun! Iya!

YUSUF masih tertidur. WARTO menendek dia untuk membangunkannya.

WARTO (CONT'D)

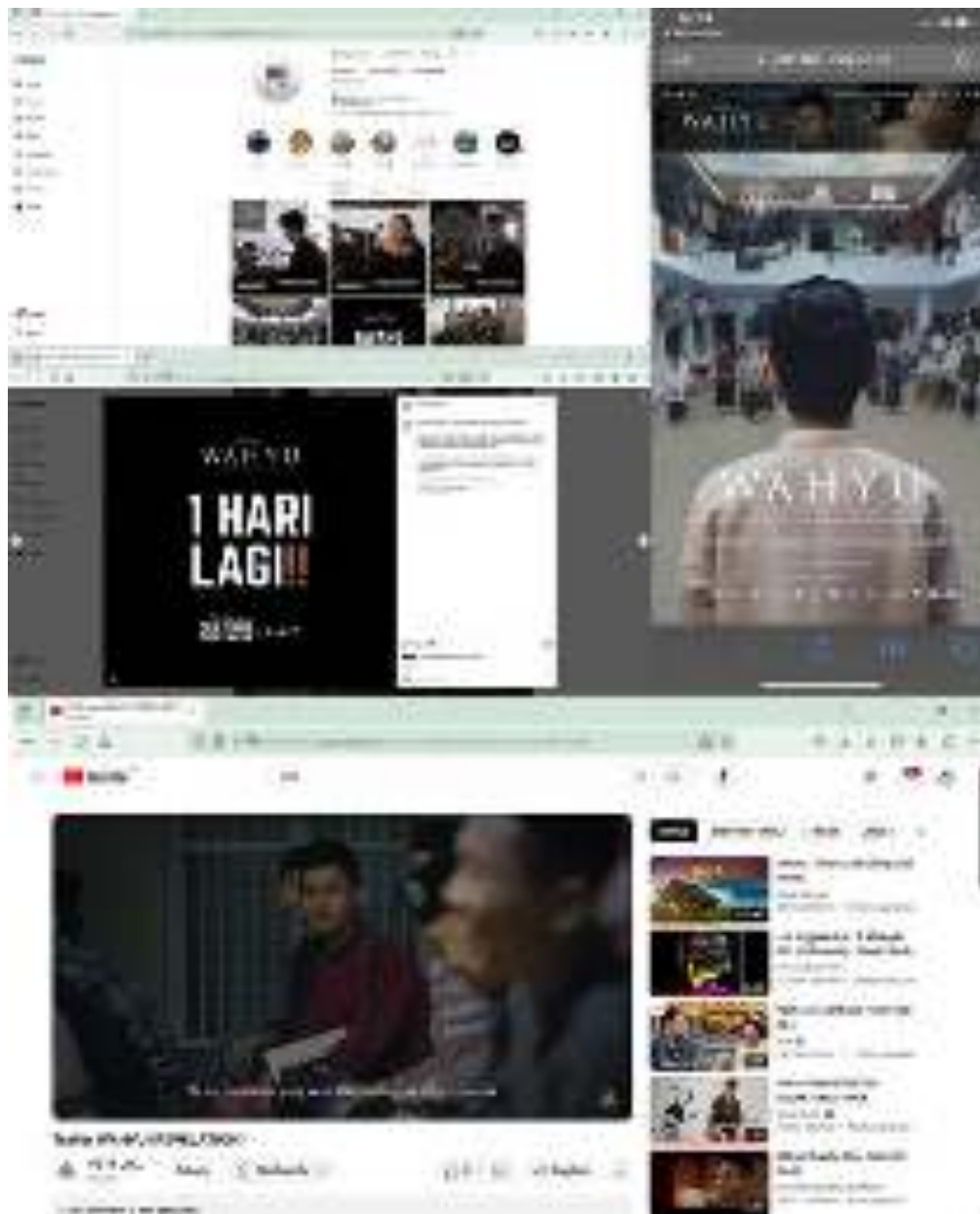
Eh, bangun! Bangun! Bangun! Bangun! Bangun!

YUSUF terbangun dari tidurnya. Ia terlihat tidak enak badan.

YUSUF

WARTO: Kenapa? Kenapa? Kenapa? Kenapa? Kenapa? Kenapa?

D. Foto promosi dan pagelaran



Gambar 2. Tangkapan layar promosi di media sosial



Gambar 3. *Booklet*



Gambar 4. Suasana pagelaran film Wahyu
(dokumentasi: Zulfa Nishom Fahmi)

SESI	No.	PERTANYAAN	JAWABAN
1	1	Apresiasi dari Raju: Bagaimana proses kreatif film <i>Wahyu</i> hingga film ini dapat diproduksi?	Ide dasar film <i>Wahyu</i> muncul dari topik pembicaraan Rama bersama Silva (santri) tentang keluh kesah hidup di pesantren sebagai santri, dan dikembangkan oleh Ilham menjadi ide premis, setelah itu sebagai sutradara dan penulis saya kembangkan premis tersebut hingga menjadi naskah <i>Wahyu</i> .
	2	Apresiasi dari Albertus: Bagaimana proses pasca produksi film <i>Wahyu</i> ini berjalan? karena produksi film ini selesai pertengahan desember, bulan januari kok sudah pergelaran?	Proses pascaproduksi bisa berjalan cepat dan efisien karena proses ini dirancang dari praproduksi dalam bentuk <i>stillomatic</i> sehingga pengkarya memiliki waktu untuk bereksperimen terhadap permainan plot dan penataan shot. Pada proses produksi, editor menggunakan <i>workflow same day edit</i> untuk mengurangi adanya waktu yang terbuang sia-sia. Pada proses pascaproduksi, <i>workflow 24/7 with director</i> diterapkan untuk memudahkan proses komunikasi dengan pengkarya lainnya.
2	1	Apresiasi dari Nabila: Apakah karakter Yusuf memang memiliki hubungan dengan Wahyu sehingga ketika dilecehkan dalam kondisi tidur, karakter Yusuf sama sekali tidak merespon?	Karakter Yusuf tidak memiliki hubungan dengan Wahyu dan justru menentang adanya pelecehan. karakter Yusuf tidak merespon apa-apa saat dilecehkan karena dia memiliki kebiasaan berolah raga sebelum tidur sehingga dirinya tidur dalam kondisi Lelah.
	2	Apresiasi dari Lubi: Film <i>Wahyu</i> merupakan film yang menggabungkan 2 isu yang kontradiktif. apakah pembuat film siap dengan stigma yang akan muncul setelah film <i>Wahyu</i> di pergelarkan?	Justru hal itu yang diharapkan, sehingga dapat menumbuhkan <i>awareness</i> terhadap masyarakat luas bahwa tidak ada ruang yang aman dari perilaku pelecehan seksual bahkan dilingkungan pondok pesantren yang memiliki basis pelajaran agama, terlepas itu wanita atau laki-laki, semua sama saja, semua harus <i>aware</i> karena semua bisa menjadi korban. Sebagai anggota masyarakat kita harus saling menjaga satu sama lain.

Tabel 1. Notulensi pagelaran

The image shows a handwritten audience list on lined paper. The list is organized into columns and rows. The columns appear to contain names, possibly last names, first names, and other identifying information. The handwriting is in cursive and somewhat blurry. The list is divided into several sections by horizontal lines. The overall appearance is that of a handwritten record or roster.

Gambar 5. Daftar presensi audiens