



**DRAMATISASI KOMPOSISI GAMBAR UNTUK  
MEMBANGUN DIMENSI PSIKOLOGI DALAM FILM  
*MEGATRUH***

**SKRIPSI PENCIPTAAN**

Disusun oleh:

**MOCHAMMAD ALI YASIR**

**NIM 150110401060**

**PROGRAM STUDI TELEVISI DAN FILM  
FAKULTAS ILMU BUDAYA  
UNIVERSITAS JEMBER  
2020**



**DRAMATISASI KOMPOSISI GAMBAR UNTUK  
MEMBANGUN DIMENSI PSIKOLOGI DALAM FILM  
*MEGATRUH***

**SKRIPSI PENCIPTAAN**

diajukan guna melengkapi tugas akhir dan memenuhi syarat untuk menyelesaikan studi pada Program Studi Televisi dan Film (S1) dan mencapai gelar Sarjana Seni

Disusun oleh:

**MOCHAMMAD ALI YASIR**

**NIM 150110401060**

**PROGRAM STUDI TELEVISI DAN FILM  
FAKULTAS ILMU BUDAYA  
UNIVERSITAS JEMBER  
2020**

**PERSEMBAHAN**

Saya persembahkan skripsi penciptaan untuk  
Ibu dan almarhum Ayah yang selalu memberikan nasehat dan doanya,  
Paman saya yang telah membiayai semua keperluan kuliah hingga saat ini,  
seorang yang mendampingi saya dan selalu menanyakan “kapan dikerjakan?”,  
serta semua keluarga serta sahabat yang telah mendukung  
semua langkah saya.



**MOTO**

“Tiada keindahan yang lebih baik dari pada kecerdasan”.

(Nabi Muhammad SAW)

“Bermimpilah, karena Tuhan akan memeluk mimpi-mimpi itu”.

(Andrea Hinata dalam Film Sang Pemimpi)



**PERNYATAAN**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Mochammad Ali Yasir

NIM : 150110401060

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi penciptaan yang berjudul “Dramatisasi Komposisi Gambar untuk Membangun Dimensi Psikologi dalam Film *Megatruh*” adalah benar-benar hasil karya pribadi, 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 mendapatkan sanksi akademik jika ternyata dikemudian hari pernyataan ini tidak benar.

Jember, 2 Januari 2020

Yang menyatakan,

Mochammad Ali Yasir  
NIM 150110401060

**SKRIPSI PENCIPTAAN**

**DRAMATISASI KOMPOSISI GAMBAR  
UNTUK MEMBANGUN DIMENSI PSIKOLOGI DALAM  
FILM *MEGATRUH***

Disusun oleh:

**MOCHAMMAD ALI YASIR**

**NIM 150110401060**

Pembimbing

Dosen Pembimbing Utama : Fajar Aji, S.Sn., M.Sn.

Dosen Pembimbing Anggota : Drs. Mochamad Ilham, M.Si.

## PENGESAHAN

Skripsi penciptaan berjudul “Dramatisasi Komposisi Gambar untuk Membangun Dimensi Psikologi dalam Film *Megatruh*” telah diuji dan disahkan pada:

Hari, tanggal : Senin, 27 Januari 2020

Tempat : Fakultas Ilmu Budaya Universitas Jember

### Tim Penguji

Ketua

Sekretaris

Fajar Aji, S.Sn., M.Sn.  
NIP. 198612092018031001

Drs. Mochamad Ilham, M.Si.  
NIP. 1963102319990101001

Penguji I

Penguji II

Denny Antyo Hartanto, S.Sn., M.Sn.  
NIP. 198103022010121004

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

Mengesahkan  
Dekan,

Prof. Dr. Akhmad Sofyan, M.Hum.  
NIP. 196805161992011001

## RINGKASAN

**Dramatisasi Komposisi Gambar untuk Membangun Dimensi Psikologi dalam Film *Megatruh***; Mochammad Ali Yasir, 150110401060: halaman; Program Studi Televisi dan Film, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Jember.

Film merupakan hasil pemikiran kreatif yang mengangkat berbagai latar belakang dalam kehidupan manusia. Kejadian mistis atau kenyataan tidak menjadi halangan pengkarya dalam mengemas ide kreatif sehingga dapat menjadi karya film yang dapat diterima penonton. Film *Megatruh* menceritakan bagaimana keadaan seorang anak kecil yang ditinggal ibunya. Secara spesifik cerita dilatarbelakangi mitos tentang 40 hari setelah kematian. Mitos tersebut menceritakan bahwa seorang yang telah meninggal arwahnya akan tetap berada di tempat tinggalnya sebelum habis masa 40 harinya. Film *Megatruh* menceritakan keadaan psikologis seorang anak kecil sebagai tokoh utama.

Pengkarya dalam tugas akhir ini mengambil mayor sebagai *director of photography*. Tahap penciptaan karya yaitu proses praproduksi, produksi, dan pascaproduksi. Pada tahap praproduksi pengkarya melakukan *breakdown* naskah untuk menerjemahkan naskah menjadi bentuk gambar. Penerapan konsep sinematografi dilakukan pada proses produksi. Selanjutnya tahap pascaproduksi pengkarya mendampingi *editor* untuk menentukan warna pada proses *color grading*. Secara spesifik pengkarya menggunakan teori komposisi gambar sebagai teori utama dalam pembuatan tugas akhir tersebut. Komposisi tersebut digunakan untuk menggambarkan psikologi seorang tokoh anak kecil dalam film *Megatruh*.

Hasil penerapan teori yang pengkarya gunakan yaitu dramatisasi pada komposisi gambar. Dramatisasi pada komposisi gambar dicapai dengan menggunakan teknik komposisi dinamis. Komposisi dinamis yang digunakan dapat menggambarkan psikologis seseorang yang sedang mengalami gangguan psikis. Pola *dynamic symmetry* sebagai teori pendukung dapat mewujudkan dramatisasi pada komposisi gambar.



## SUMMARY

***Dramatization of Image Composition to Build Psychological Dimension in Megatruh Movie***; Mochammad Ali Yasir 150110401060; Pages; Television and Movie Study Program, Faculty of Cultural Sciences, Jember University.

Movie is a result of creative thinking that raises various backgrounds in human life. Mystical event or reality does not become creator's obstacles in presenting creative ideas to become movie work that acceptable by the audience. The Megatruh movie tells about the how the condition of a small child whose mother died. The story specifically based on the myth about 40 days after death. This myth tells us that a person who has died his soul will remain in his residence before 40 days after his death. The Megatruh movie tells about the psychological condition of a child as the main character.

The creator in this thesis takes major as director of photography. The creation stage of film work are the pre-production process, production, and post-production. In the pre-production stage, the creator do script breakdown to translate the manuscript into a picture. The application of cinematographic concept is carried out in the production process. Then in the post-production stage the creator accompanies the editor to determine the color in the color grading process. Specifically, the creator uses the theory of image composition as the main theory in making this final project. The composition is used to describe the psychology of a child character in the Megatruh movie.

The result of applying theory which the creator uses is dramatization of the image composition. Dramatization of image composition is achieved using dynamic composition techniques. The dynamic composition used can describe someone's psychological condition who is experiencing psychological disorders. The dynamic symmetry pattern as a supporting theory can embody the dramatization of image composition.

## PRAKATA

Alhamdulillah, puji syukur senantiasa kita panjatkan kehadiran Allah SWT yang sampai saat ini masih memberi nikmat iman dan kesehatan sehingga pengkarya dapat menyelesaikan skripsi penciptaan yang berjudul “Dramatisasi Komposisi Gambar untuk Membangun Dimensi Psikologi dalam Film *Megatruh*”. Skripsi penciptaan ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat menyelesaikan pendidikan strata satu (S1) pada Program Studi Televisi dan Film Fakultas Ilmu Budaya Universitas Jember.

Penyusunan skripsi penciptaan ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak. Pada kesempatan ini pengkarya mengucapkan terima kasih kepada:

1. Moch. Hasan, M.Sc., PhD., selaku Rektor Universitas Jember;
2. Prof. Dr. Akhmad Sofyan, M.Hum., selaku Dekan Fakultas Ilmu Budaya Universitas Jember;
3. Drs. A. Lilik Slamet Raharsono, M.A., selaku Koordinator Program Studi Televisi dan Film Fakultas Ilmu Budaya Universitas Jember;
4. Romdhi Fatkhur Rozi, S.Sos., M.Med.Kom., selaku dosen pembimbing akademik;
5. Fajar Aji, S.Sn, M.Sn. dan Drs. Mochamad Ilham, M.Si., selaku dosen pembimbing yang telah meluangkan waktu, pikiran serta perhatiannya untuk membimbing penyusunan skripsi penciptaan dari awal hingga selesai;
6. Denny Antyo Hartanto, S.Sn., M.Sn., dan Muhamad Zamroni, S.Sn., M.Sn., selaku dosen penguji yang telah meluangkan waktu, memberikan saran dan kritik untuk menjadikan skripsi penciptaan ini lebih baik;
7. Seluruh dosen Program Studi Televisi dan Film yang telah mendidik dan berbagi pengetahuan serta wawasan kepada pengkarya;
8. Kedua orang tua tercinta, Alm. Sukadi dan Siti Kholifah yang selalu memberikan nasihat dan do'a yang terbaik;

9. Paman tercinta, Sumanap yang membiayai apapun kebutuhan selama kuliah sampai saat ini;
10. Adik tercinta, Wahyu Dwi Wicaksono penyemangat pengkarya untuk terus mencapai mimpi-mimpi yang dicita-citakan;
11. Semua keluarga pengkarya yang sepenuh hati mendukung dan memberikan semangat kepada pengkarya;
12. Tim produksi film *Megatruh* yang telah meluangkan tenaga, waktu dan semangatnya untuk berkarya bersama;
13. Fatur Rahman selaku *partner* dalam penggarapan skripsi penciptaan ini;
14. Keluarga besar Program Studi Televisi dan Film khususnya angkatan 2015 serta teman-teman yang selalu mendukung dan memberi saran yang berguna bagi pengkarya;
15. Enno Pradana, atas dukungan 24/7 tanpa henti;
16. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Akhir kata, semoga skripsi penciptaan ini bermanfaat bagi pembaca dan khususnya untuk perkembangan Program Studi Televisi dan Film Fakultas Ilmu Budaya Universitas Jember.

Jember, 2 Januari 2020

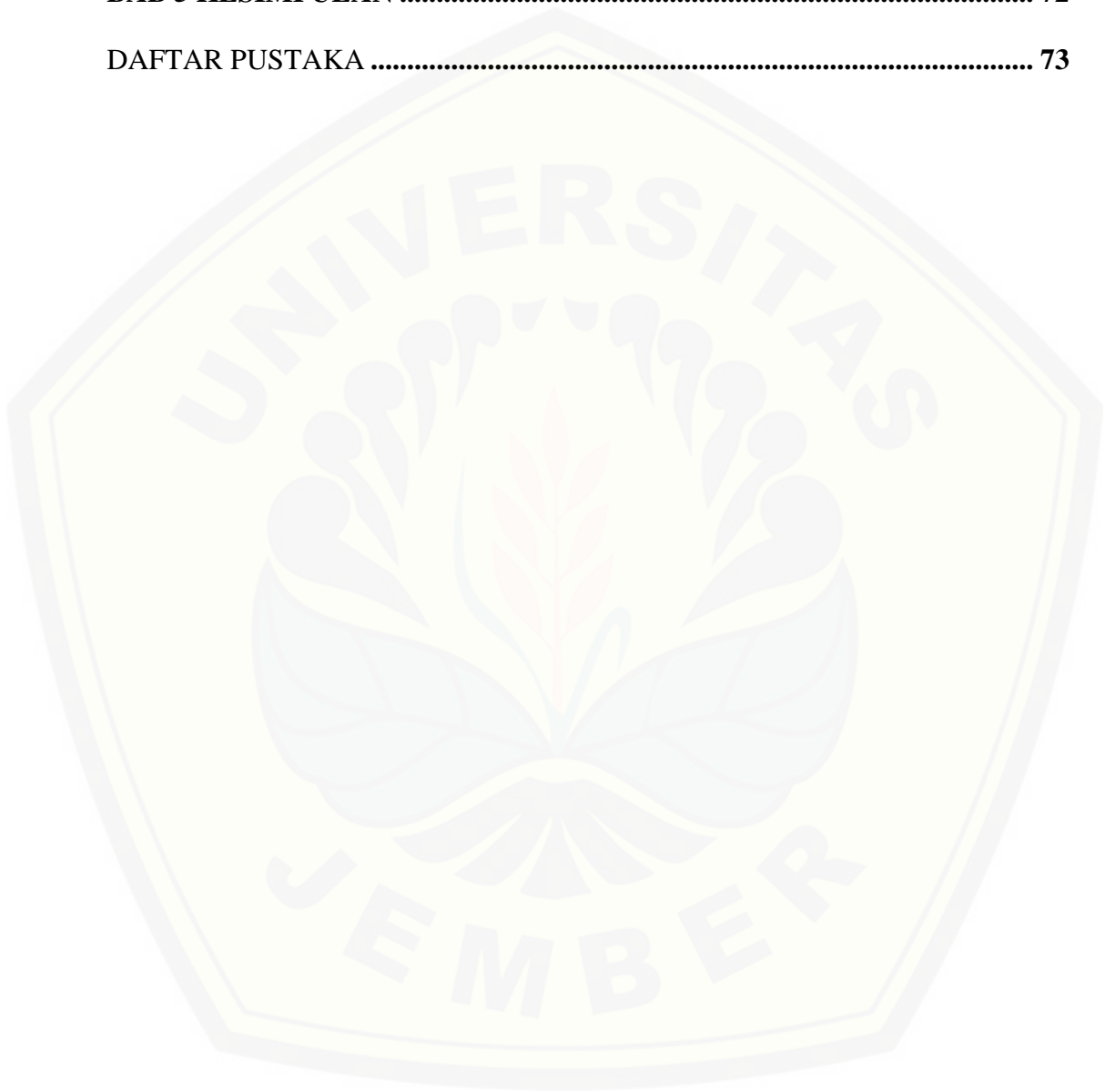
Pengkarya

## DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	ii
HALAMAN MOTO .....	iii
HALAMAN PERNYATAAN .....	iv
HALAMAN PEMBIMBINGAN .....	v
HALAMAN PENGESAHAN.....	vi
RINGKASAN .....	vii
<i>SUMMARY</i> .....	viii
PRAKATA.....	ix
DAFTAR ISI .....	xi
DAFTAR TABEL .....	xiv
DAFTAR GAMBAR .....	xv
DAFTAR LAMPIRAN .....	xvii
<b>BAB 1 PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Ide Penciptaan.....	4
1.3 Kajian Sumber Penciptaan.....	5
1.4 Tujuan dan Manfaat.....	9
<b>BAB 2 KEKARYAAN .....</b>	<b>10</b>
2.1 Gagasan.....	10
2.1.1 Gagasan Umum .....	10
2.1.2 Gagasan Khusus .....	11
2.2 Garapan.....	15
2.2.1 Praroduksi.....	16
2.2.2 Produksi.....	18
2.2.3 Pascaproduksi .....	19

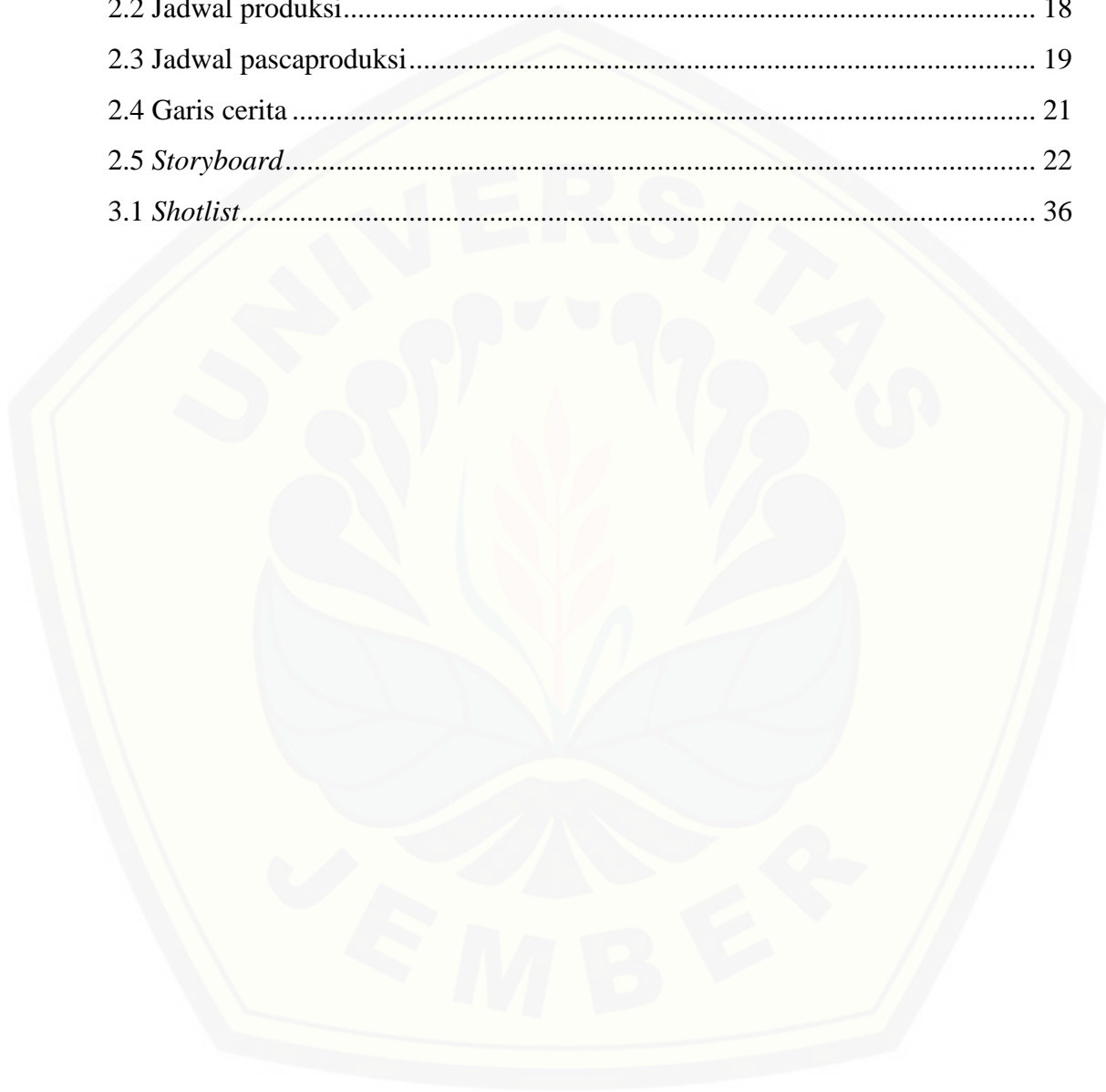
2.3 Bentuk Karya .....	20
2.4 Media .....	25
2.6 Orisinalitas Karya .....	28
<b>BAB 3 PROSES KARYA SENI.....</b>	<b>30</b>
3.1 Observasi .....	30
3.2 Praproduksi .....	32
3.2.1 Membaca Naskah .....	32
3.2.2 Pembentukan Tim Produksi .....	33
3.2.3 Rapat Produksi.....	34
3.2.4 <i>Huntung</i> Lokasi .....	34
3.2.5 <i>Breakdown</i> Naskah .....	36
3.2.6 <i>Recce</i> .....	55
3.2.7 <i>Test Cam</i> .....	56
3.3 Produksi .....	56
3.3.1 Produksi Hari Pertama.....	57
3.3.2 Produksi Hari Kedua .....	59
3.3.3 Produksi Hari Ketiga .....	61
3.4 Pascaproduksi .....	63
3.5 Hambatan Solusi.....	64
<b>BAB 4 DESKRIPSI KARYA DAN PERGELARAN.....</b>	<b>65</b>
4.1 Deskripsi Karya .....	65
4.1.1 Judul Karya.....	65
4.1.2 Daftar Kru.....	65
4.1.3 Daftar Pemain .....	67
4.1.4 Sinopsis.....	67
4.1.5 Segmentasi dan Durasi .....	67
4.2 Hasil Aplikatif Peminatan .....	68
4.2.1 Komposisi Dinamis .....	68
4.2.2 <i>Dinamic Symmetry</i> .....	69

4.2.3 <i>Framing</i> .....	70
4.2.4 <i>Lighting</i> .....	70
4.3 Konsep Pergelaran Karya .....	71
<b>BAB 5 KESIMPULAN</b> .....	<b>72</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	<b>73</b>



## DAFTAR TABEL

	Halaman
2.1 Jadwal praproduksi.....	16
2.2 Jadwal produksi.....	18
2.3 Jadwal pascaproduksi.....	19
2.4 Garis cerita .....	21
2.5 <i>Storyboard</i> .....	22
3.1 <i>Shotlist</i> .....	36



## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
1.1 Komposisi Dinamis dalam Film <i>Kookie</i> .....	7
1.2 Komposisi Dinamis dalam Film <i>Pihu</i> .....	8
2.1 Pola <i>Dynamic Symmetry</i> .....	12
2.2 Contoh Pola <i>Dynamic Symmetry</i> pada Komposisi Dinamis .....	12
2.3 Contoh Penekanan Pencahayaan Dalam Keigelapan .....	14
2.4 Contoh Penekanan Pencahayaan pada Tokoh.....	14
2.5 Diagram Alur Proses Praproduksi.....	16
2.6 Diagram Alur Proses Produksi.....	18
2.7 Diagram Alur Proses Pascaproduksi .....	19
2.5 Kamera <i>Sony A7s Mark 1</i> .....	25
2.6 Lensa <i>Cinema</i> .....	26
2.7 Bohlam <i>LED</i> .....	26
2.8 <i>Fresnel</i> .....	26
2.9 <i>LED</i> .....	26
2.10 <i>Tripod</i> .....	27
2.11 <i>Rig</i> .....	27
2.12 <i>Setadycam</i> .....	27
3.1 <i>Screenshot</i> Artikel Media Online.....	31
3.2 Membaca Naskah Film <i>Megatruh</i> .....	32
3.3 Rapat Produksi Film <i>Megatruh</i> .....	34
3.4 Lokasi Rumah Film <i>Megatruh</i> .....	34
3.5 Lokasi Pemakaman Film <i>Megatruh</i> .....	35
3.6 <i>Floor Plan Scene 1</i> .....	47
3.7 <i>Floor Plan Scene 2</i> .....	47
3.8 <i>Floor Plan Scene 3</i> .....	48
3.9 <i>Floor Plan Scene 4</i> .....	48



3.10 <i>Floor Plan Scene 5</i> .....	49
3.11 <i>Floor Plan Scene 6</i> .....	49
3.12 <i>Floor Plan Scene 7</i> .....	50
3.13 <i>Floor Plan Scene 8</i> .....	50
3.14 <i>Floor Plan Scene 9</i> .....	51
3.15 <i>Floor Plan Scene 10</i> .....	51
3.16 <i>Floor Plan Scene 11</i> .....	52
3.17 <i>Floor Plan Scene 12</i> .....	52
3.18 <i>Floor Plan Scene 13a</i> .....	53
3.19 <i>Floor Plan Scene 13b</i> .....	53
3.20 <i>Floor Plan Scene 14a</i> .....	54
3.21 <i>Floor Plan Scene 14b</i> .....	54
3.22 <i>Floor Plan Scene 15</i> .....	55
3.23 <i>Recce Film Megatruh</i> .....	55
3.24 <i>Test Cam Film Megatruh</i> .....	56
3.25 <i>Produksi Film Megatruh Hari Pertama</i> .....	57
3.26 <i>Produksi Film Megatruh Hari Pertama</i> .....	58
3.27 <i>Produksi Film Megatruh Hari Pertama</i> .....	58
3.28 <i>Produksi Film Megatruh Hari Kedua</i> .....	59
3.29 <i>Produksi Film Megatruh Hari Kedua</i> .....	60
3.30 <i>Produksi Film Megatruh Hari Kedua</i> .....	60
3.31 <i>Produksi Film Megatruh Hari Kedua</i> .....	61
3.32 <i>Produksi Film Megatruh Hari Ketiga</i> .....	61
3.33 <i>Produksi Film Megatruh Hari Ketiga</i> .....	62
3.34 <i>Produksi Film Megatruh Hari Ketiga</i> .....	63
4.1 <i>Penerapan Komposisi Dinamis</i> .....	68
4.2 <i>Penerapan Dynamic Symmetry</i> .....	69
4.3 <i>Penerapan Framing</i> .....	70
4.4 <i>Penerapan Lighting</i> .....	70

## DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
<i>Camera Report</i> .....	74
<i>Preview Color Grading dan Scoring</i> .....	89
Suasana ujian kelayakan .....	89
Wawancara “ <i>Tarwiji Time: Megatruh</i> ” pada Channel Youtube PSTF UNEJ .....	90
Undangan pergelaran Film <i>Megatruh</i> .....	90
Publikasi pergelaran film <i>Megatruh</i> .....	91
Publikasi pergelaran film <i>Megatruh</i> di <i>instagram</i> satusamalima .....	91
Poster Film <i>Megatruh</i> .....	92
Desain <i>Booklet</i> Film <i>Megatruh</i> .....	93
Display pagelaran .....	95
Proses pagelaran .....	95

## BAB 1. PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Dramatisasi merupakan adaptasi karya fiksi, suatu cara untuk menyajikan kehidupan nyata sebagai objeknya, dalam bentuk dramatis (Zoebazary, 2016:113). Pengkarya mengaplikasikan konsep dramatisasi dengan teknik sinematografi sebagai perantara untuk membangun dimensi psikologi. Perantara visual yang dapat digunakan yaitu dengan menyajikan dalam bentuk film supaya dapat diterima oleh penonton. Unsur visual yang disajikan yaitu sebuah rangkaian gambar dan audio yang merepresentasikan sebuah cerita. Pengkarya berpendapat jika film menggunakan aspek dramatisasi dalam sinematografi, maka suatu gambar akan memberi makna dramatis. *Filmmaker* bekerja secara tim berusaha mengoptimalkan dramatisasi pada proses pembuatan film.

Proses pembuatan film melibatkan banyak elemen pendukung yang tergabung dalam departemen tertentu. Sutradara sebagai koordinator dalam pembuatan film didukung oleh departemen kamera, departemen artistik, departemen *editing*, dan penulis naskah. Menurut Imanto (2007:26) orang-orang yang terlibat dalam suatu proses produksi sebuah film, masing-masing mempunyai keahlian yang dapat memberikan kontribusi tentang bagaimana menciptakan konsep visual. Pengkarya sebagai *director of photography* bertanggung jawab membuat komposisi gambar yang mencerminkan dramatisasi sehingga mampu menggambarkan psikologi pemeran dalam naskah. Pemaknaan sinematografi yang paling utama adalah mengacu pada ide cerita sebagai awal perancangan konsep.

Perancangan ide cerita berawal dari isu dan pengalaman mengenai mitos suku Jawa tentang kesakralan 40 hari setelah manusia meninggal. Menurut ajaran *Kejawen*, selama waktu tersebut roh manusia berada di lingkungan tempat tinggalnya sebelum menuju ke alam baka (Pambagyo, 2009). Saudari Nurlaili Dicha Aningtyas sebagai penulis naskah mengangkat sebuah cerita tentang hubungan antara seorang anak kecil dengan ibu yang sudah meninggal. Seorang anak kecil yang mengetahui isu tersebut diceritakan ingin bertemu kembali

dengan ibu. Sosok anak tersebut berusaha memberanikan diri meski sesungguhnya sangat ketakutan. Semua ini dilakukan supaya bisa memberi sesuatu yang diinginkan ibu sebelum meninggal. Secara tidak langsung kejadian tersebut mempengaruhi psikologi seorang anak yang masih di bawah umur.

Psikologi diartikan sebagai ilmu yang mempelajari *mind* (pikiran), namun dalam perkembangannya, kata *mind* berubah menjadi *behavior* (tingkah laku) sehingga psikologi didefinisikan sebagai ilmu yang mempelajari tingkah laku manusia (Mussen & Rosenzweig, 1975:5). Gambaran ide cerita tersebut dikemas oleh pengkarya dengan menampilkan suatu visual yang menjelaskan kedalaman psikologi seorang anak kecil. Pengkarya menggunakan komposisi dinamis untuk menggambarkan adegan seorang anak kecil yang mengharapkan Ibunya datang. Harapan seorang anak supaya bisa menemui Ibunya yang sudah meninggal menjadi pendorong kedalaman psikologi yang akan divisualisasikan. Proses pendewasaan melalui perubahan sikap dan tingkah laku digambarkan melalui rangkaian gambar dalam film sehingga menjadi satu kesatuan cerita. Cara yang ditempuh pengkarya untuk membangun dimensi psikologi dalam film *Megatruh* yaitu menggunakan konsep dramatisasi pada komposisi gambar.

Penggunaan konsep dramatisasi diharapkan mampu membawa penonton untuk masuk ke dalam dimensi psikologi dalam film *Megatruh*. Pengkarya berperan sebagai *director of photography* mengupayakan persiapan yang matang dalam penggarapan konsep dan teknis proses pengambilan gambar. Pembawaan konsep dramatisasi tersebut membutuhkan berbagai macam teknik sinematografi untuk menyesuaikan isi cerita dengan gambar yang memaknai dimensi psikologi dalam film tersebut. Pemahaman mendalam mengenai tingkah laku manusia untuk menciptakan visualisasi cerita yang realistis menjadi hal utama dalam penciptaan karya ini. Aspek visual yang akan dominan yaitu tokoh anak kecil dengan segala tingkah lakunya dengan konsep dramatisasi untuk mewujudkan dimensi psikologi melalui sinematografi.

Sinematografi adalah kata serapan dari bahasa Inggris *cinematography*, serta berasal dari bahasa Latin *kinema* (gambar). Menurut Zoebazary (2016:68) arti kata *cinematography* adalah bidang ilmu yang membahas teknik penangkapan gambar yang dapat menyampaikan gagasan. Pengambilan gambar dalam film fiksi bukan hanya menyampaikan sebuah informasi visual, namun terdapat makna lain yang ingin disampaikan oleh seorang sinematografer. Terdapat sentuhan sinematik dan estetik dalam alur kerja sebuah departemen kamera untuk menyelaraskan suatu adegan dengan konsep visual yang digunakan. Seorang sinematografer tidak hanya merekam sebuah adegan semata, namun juga harus mengontrol dan mengatur, bagaimana adegan tersebut akan diambil, seperti jarak, ketinggian, sudut, lama pengambilan, dan sebagainya.

Penciptaan karya tugas akhir film fiksi yang berjudul *Megatruh* ini akan dilaksanakan dengan cara berkelompok. Pengkarya mengambil mayor penataan kamera (*director of photography*) untuk peminatan dalam menempuh tugas akhir skripsi penciptaan. Pengkarya bekerjasama dengan seorang mahasiswa yang mengambil peminatan mayor *editing* dengan konsep *continuity editing*. Pengkarya bekerjasama dengan editor untuk menyusun konsep dan teori yang sesuai dengan ide cerita. Melalui riset, pemikiran dan diskusi akhirnya pengkarya menemukan satu alur gagasan dengan perancangan ide kreatif sebagai landasan utama penciptaan karya yang berjudul “*Dramatisasi pada Komposisi Gambar untuk Membangun Dimensi Psikologi dalam Film Megatruh*”.

## 1.2 Rumusan Ide Penciptaan

Pengalaman pengkarya melalui diskusi dengan seorang *indigo*, energi seorang yang meninggal sebelum 40 hari masih terasa kuat di sekitar rumahnya (Lailia, 2019). Fakta dalam kehidupan nyata belum ada bukti otentik mengenai hal tersebut, namun dengan mengangkat isu yang belum terbukti realitasnya ke dalam suatu film fiksi akan meningkatkan rasa ingin tahu penonton untuk melihatnya. Rumor tersebut diangkat sebagai ide cerita yang melandasi pembuatan naskah. Aspek utama yang ditonjolkan dalam pemaknaan sinematografi dalam film *Megatruh* ini yaitu dimensi psikologi seorang anak yang ingin menemui ibu yang telah meninggal.

Pengkarya sebagai *director of photography* dengan melihat cerita tersebut akan mengemas sebuah objek visual dengan konsep dramatisasi. Gagasan tersebut dilihat dari segi cerita bergenre drama horor lebih efektif menciptakan dimensi psikologi dengan konsep dramatisasi. Suatu gambar dalam *shot* memberi kesan berbeda apabila makna tersirat menggambarkan suatu konsep yang menghidupkan cerita dalam gambar. Makna tersebut adalah pesan yang tidak disampaikan secara terbuka dari teks naskah, selanjutnya akan pengkarya sampaikan melalui pemaknaan dalam suatu gambar. Konsep dramatisasi sebagai acuan dalam teknik sinematografi secara kompleks untuk proses penciptaan karya. Teknik sinematografi yang akan pengkarya gunakan dalam film *Megatruh* yaitu teknik komposisi gambar. Beberapa hal yang berkaitan dengan komposisi gambar dijabarkan secara menyeluruh untuk mendukung konsep dramatisasi dalam penciptaan karya.

Definisi komposisi adalah mengatur semua elemen visual dalam *frame* dengan cara membuat gambar yang memuaskan dan keseluruhan yang lengkap (Ward, 2003:10). Seorang *director of photography* mempunyai capaian lain dalam *shot* yang diambil selain gambar yang memuaskan. Komposisi juga bertujuan memberi makna yang diucapkan melalui sebuah gambar. Tujuan tersebut dibutuhkan dalam komposisi untuk memberikan alasan pengambilan gambar. Mascelli (2005:390) menjelaskan elemen-elemen untuk membentuk komposisi terdiri dari garis, bentuk, massa, dan gerakan. Pengkarya menggunakan beberapa

aspek pendukung komposisi dalam buku *Picture Composition for Film and Television* karya Peter Ward (2003) yaitu *frame, aspect ratio, type of shot, angle* dan *lighting*.

Pengkarya mempertimbangkan konsep dengan dilandasi elemen pembentuk dan aspek yang berkaitan dengan komposisi gambar. Teknik komposisi yang pengkarya gunakan adalah keseimbangan dinamis yang mengacu pada pola *dynamic symmetry*. Menurut Ward (2003:63) menentukan komposisi yang dinamis tidak hanya memposisikan objek kecil dan besar atau terang dan gelap, tetapi juga menemukan pola penghubung antar objek. *Dynamic symmetry* adalah bentuk komposisi dengan cara membangun gambar atau objek lain dalam proporsi yang baik, sehingga menyenangkan bagi mata (Jacobs, 1926:13). Pengkarya sebagai *director of photography* menggunakan keseimbangan dinamis dalam komposisi gambar untuk mendukung konsep dramatisasi. Pemilihan landasan konsep tersebut berguna untuk menggambarkan psikologi tokoh dalam film *Megatruh*.

### 1.3 Kajian Sumber Penciptaan

Tugas akhir karya ini dilandasi sumber kajian yang membantu pengkarya dalam menentukan teori dan referensi. Pengkarya mengambil beberapa sumber rujukan dengan beberapa pertimbangan untuk memastikan bahwa sumber tersebut dapat memberi acuan dalam proses penciptaan karya. Beberapa sumber kajian yang dapat berguna bagi pengkarya antara lain berasal dari buku, film, penulisan dan artikel ilmiah. Mengacu pada hal tersebut diharapkan karya ini dapat terselesaikan dan berguna untuk masyarakat umum, akademisi, maupun bagi pengkarya. Kajian sumber penciptaan sebagai landasan utama untuk memperdalam konsep sinematografi dalam film *Megatruh*. Landasan teori dan referensi membantu konsep pengkaryaan menjadi terarah serta sesuai dengan aturan penciptaan karya dalam ruang lingkup akademik di bidang televisi dan film.

Terdapat dua buku yang menjadi acuan dalam penerapan teori sinematografi yang pengkarya gunakan. Buku berjudul *Picture Composition for Film and Television* karya Peter Ward (2003) dan *Understanding Cinema a Psychological Theory of Moving Imagery* karya Per Persson (2003), menjadi landasan teori yang mencakup konsep inti dan pengkarya dapat mengambil kesesuaian teori-teori yang ada dalam buku tersebut. Pengkarya mengemas konsep visual dalam penciptaan karya film dengan mengacu pada landasan ilmiah. Rangkuman buku yang melandasi konsep pengkarya dalam segi konsep sinematografi sebagai berikut:

a. *Picture Composition for Film and Television* karya Peter Ward (2003)

Buku ini membahas berbagai aspek yang menyeluruh dari komposisi dalam sinematografi. Peter Ward menerapkan teori persepsi terhadap nilai-nilai yang diwariskan sebelumnya serta masalah visual dengan berbagai saran pemecahannya. Komposisi merupakan pusat yang menyentuh hampir semua aspek dalam proses produksi film. Komposisi gambar dijelaskan dan diatur dengan cara mengaitkan beberapa aspek yaitu *frame*, *aspect ratio*, *type of shot*, *angle* dan *lighting*. Pengkarya mengambil aspek tersebut sebagai landasan penerapan komposisi dalam film *Megatruh*. Buku ini mengajarkan bagaimana mengatur komposisi visual disertai dengan beberapa contoh, sehingga pembaca tidak jatuh pada intuisi atau insting.

b. *Understanding Cinema a Psychological Theory of Moving Imagery* karya Per Persson (2003)

Buku ini menganalisis gambar bergerak dari film dalam ruang lingkup perspektif psikologi. Per Persson berpendapat penonton merasakan, berfikir, menerapkan pengetahuan, menyimpulkan, menafsirkan, merasa, dan memanfaatkan pengetahuan untuk menerapkan harapan dan prasangka saat melihat sebuah film. Konsep visual dalam metode psikologi dan antropologi dijelaskan bagaimana *shot*, konvensi *editing*, psikologi karakter dan teknik sinematik dapat mempengaruhi penonton. Semua teori psikologi di dalamnya mengacu pada pendekatan makna dan penerimaan cara-cara baru dengan contoh



kongkrit mulai dari sejarah awal hingga kontemporer. Pengkarya menggunakan pemahaman dalam buku ini terkait cara sebuah gambar dapat memberikan makna psikologis dan dapat dirasakan oleh penonton.

Beberapa buku lain yaitu *The Art of Composition a Simple Application of Dynamic Symmetry* karya Michel Jacobs (1926), *The Five C's of Cinematography* karya Joseph V. Mascelli (2005) dan *Grammar of the Shot* karya Roy Thompson dan Christopher Bowen (2009) menjadi kajian pendukung pengkarya untuk melengkapi konsep yang telah dipilih. Teori pendukung yang diambil dari buku tersebut adalah pola komposisi dalam ruang lingkup seni, elemen pembentuk komposisi serta teknik dasar sinematografi. Pengkarya juga menggunakan referensi dari beberapa film yang berkaitan dengan konsep karya sebagai berikut :

a. Film *Kookie* karya Justin Harding (2016)

Film pendek berdurasi 13 menit ini menceritakan gadis berusia 9 tahun bernama Bree yang suka makan kue kering, juga memiliki kecenderungan untuk berbohong tentang apa yang Bree lakukan kepada ibu. Akhirnya ibu memutuskan untuk mengambil toples kue yang berbentuk beruang dan menggantinya dengan wajah badut yang menakutkan. Bree harus menghadapi ketakutannya untuk memuaskan rasa manisnya kue. Cerita yang begitu ringan dapat dikemas dengan aspek visual yang sangat dramatis oleh Satuart Cameron sebagai *director of photography* dalam film tersebut. Visualisasi ketakutan seorang gadis kecil dapat membawa penonton untuk masuk dalam dimensi ketegangan yang memberi kesan dramatis. Konsep komposisi gambar dalam film ini juga dapat menjadi acuan pengkarya untuk proses penggarapan karya film tugas akhir yang akan dikerjakan.



Gambar 1.1 Komposisi dinamis dalam film *Kookie*  
(Sumber: Youtube channel Omeleto, 2019)

Gambar tersebut adalah cuplikan salah satu *shot* dalam film *Kookie* yang menggambarkan keseimbangan dinamis karena megkomposisikan objek ke dalam dua sisi yang tidak simetris antara tokoh dengan benda. *Shot* tersebut menceritakan seorang anak kecil yang ingin mendekati kotak kue yang menyeramkan. Pengkarya menggunakan referensi konsep sinematografi dari film *Kookie* sebagai referensi dalam pembuatan karya film fiksi yang berjudul *Megatruh*.

b. Film *Pihu* karya Vinod Kapri (2018)

Film ini diangkat dari kisah nyata yang terjadi di apartemen New York tahun 2017, dimana seorang anak bernama Pihu yang terkurung dalam apartemen selama 3 hari untuk bertahan hidup. Durasi 91 menit sepanjang film mayoritas mengisahkan kejadian dan tingkah laku seorang anak kecil yang menganggap bahwa ibu sedang tidur, padahal ibu yang tergeletak di atas tempat tidur sudah tidak bernyawa. Aspek psikologi dalam film ini menjadi kajian pengkarya dalam proses penciptakan karya. Pengkarya dapat memperkirakan bagaimana pengemasan sinematografi untuk mencapai penggambaran dimensi psikologi dalam sebuah film.



Gambar 1.2 Komposisi dinamis dalam film *Pihu*  
(Sumber: *Lk21tv*, 2019)

Gambar di atas adalah cuplikan salah satu *shot* dalam film *Pihu* yang menggambarkan keseimbangan dinamis karena megkomposisikan dua tokoh yang tidak simetris antara tokoh satu dengan lainnya. *Shot* tersebut menceritakan seorang anak kecil yang berusaha membangunkan ibu yang sudah meninggal. Pengkarya menggunakan referensi konsep sinematografi dari film *Pihu* sebagai referensi dalam segi visualisasi tokoh yang psikologisnya terganggu.

Kedua film tersebut dapat menjadi referensi yang berguna untuk pengkarya sebagai referensi penciptaan karya. Alasan memilih kedua film tersebut yaitu persamaan pemeran utama dengan ide cerita pengkarya yang menggunakan figur seorang anak kecil, sehingga dalam pengkajian aspek sinematografi dapat mudah disesuaikan dan diamati secara menyeluruh. Penyampaian komposisi dengan pendekatan keseimbangan dinamis dalam dua film tersebut tidak terlalu ditonjolkan namun lebih fokus pada gerakan dan cenderung simetris. Pengkarya mengacu pada pemakaian gambar dalam referensi film tersebut untuk membangun dimensi psikologi yang akan diutamakan dalam tugas akhir karya film fiksi yang berjudul *Megatruh*.

#### 1.4 Tujuan dan Manfaat

Tugas akhir karya film fiksi berisi cerita yang dikemas melalui media audio visual yang dilandasi dengan teori. Pengkarya sebagai *director of photography* dalam tugas akhir karya memaparkan tujuan dan manfaat sebagai berikut:

##### 1.4.1 Tujuan

- a. Menerapkan konsep dramatisasi dalam sinematografi untuk mengemas sebuah film yang bergenre drama horor.
- b. Merealisasikan keseimbangan dinamis melalui pengaplikasian elemen pembentuk dan aspek pendukung yang berkaitan dengan komposisi gambar.
- c. Menciptakan dimensi psikologi tokoh melalui komposisi dinamis.

##### 1.4.2 Manfaat

- a. Dramatisasi dalam sinematografi dapat mengemas sebuah film yang bergenre drama horor sehingga memperkuat kesan dramatik.
- b. Keseimbangan dinamis dapat tercapai dengan pengaplikasian elemen pembentuk dan aspek pendukung dalam komposisi gambar.
- c. Komposisi dinamis dapat menggambarkan kedalaman hubungan dan emosi tokoh.

## BAB 2. KEKARYAAN

### 2.1 Gagasan

#### 2.1.1 Gagasan Umum

Pembuatan tugas akhir skripsi penciptaan yang akan pengkarya kerjakan berupa film fiksi berjudul *Megatruh*. Menurut KBBI (2016) *Megatruh* merupakan bentuk komposisi tembang macapat, biasanya dipakai untuk melukiskan perasaan kecewa atau kesediham yang mendalam. Pengkarya menganggap sifat dan karakter dari tembang tersebut cocok untuk mengiringi cerita yang mengandung kesedihan atau rasa penyesalan. Alasan pengkarya menggunakan judul *Megatruh* yaitu berdasarkan sifat dan karakter tembang macapat *Megatruh* yang pada dasarnya menggambarkan tentang penyesalan. Komposisi tembang tersebut juga menjadi tema *sountrack* yang mengiringi cerita. Beberapa *scene* dalam film ini menampilkan bentuk komposisi tembang *Megatruh*. Film ini bergenre drama horor yang berdurasi sekitar 30 menit.

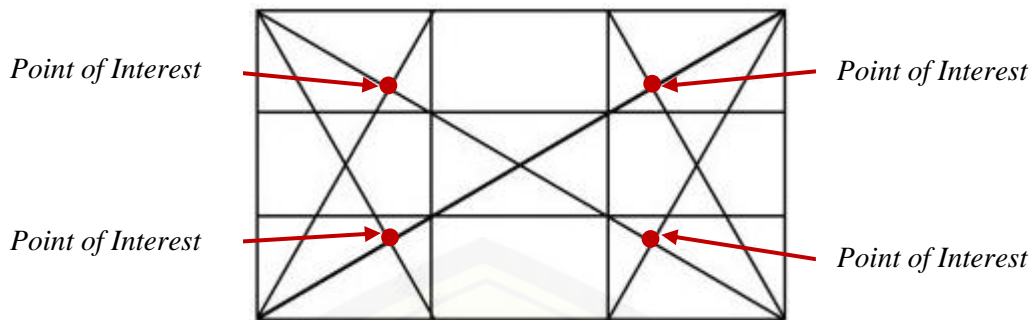
Film *Megatruh* secara garis besar bercerita tentang bagaimana pengharapan seorang anak yang ingin bertemu dengan ibu yang telah meninggal. Kerinduan yang dirasakan oleh anak pada film ini mempengaruhi psikologisnya. Seorang anak yang mengalami ketimpangan antara keinginan dan rasa takut, namun karena ambisi untuk bertemu dengan ibu membuat klimaks dalam film *Megatruh* ini menjadi dramatik. Film *Megatruh* tidak hanya bercerita tentang hubungan seorang anak dengan ibu yang telah meninggal, film ini juga bercerita bagaimana keadaan seorang anak yang hanya hidup berdua dengan kakak setelah ditinggalkan oleh ibu. Hubungan kakak dan adik dalam film ini terbilang harmonis, namun menjelang 40 hari ibu meninggal, hubungan kakak dan adik mulai mengalami kerenggangan. Kerenggangan tersebut terjadi karena perbedaan persepsi antara adik dan kakak mengenai beberapa kejadian. Gangguan psikologis yang adik alami berupa kejadian-kejadian aneh yang terjadi di rumah meraka.

Naskah dari film *Megatruh* merupakan cerita yang didominasi dengan drama dan sedikit kesan horor. Dominasi tersebut digunakan untuk menggambarkan kejadian-kejadian yang dialami oleh seorang tokoh dalam naskah. Film *Megatruh* memiliki ciri khas dari setiap *scene*, seperti rasa penasaran, ketakutan, kerinduan, dan ambisi. Oleh karena itu, pengkarya mencoba untuk menerapkan konsep dramatisasi pada teknik komposisi gambar. Konsep yang pengkarya pilih dirasa sangat tepat untuk diterapkan dalam film *Megatruh* karena komposisi gambar pada dasarnya mengatur semua elemen visual sehingga dapat tersampaikan kepada penonton.

Segmentasi penonton film *Megatruh* antara usia remaja sampai dewasa 15 tahun ke atas. Penentuan segmentasi tersebut karena film ini memuat cerita yang tidak mudah dipahami oleh kalangan anak-anak di bawah umur. Berdasarkan ide cerita film tentang mitos Jawa (*Kejawen*), segmentasi penonton cenderung lebih mudah dimengerti oleh masyarakat suku Jawa karena persamaan budaya yang mendukung. Masyarakat umum juga dapat memahaminya karena pesan yang terkandung di dalam film menggambarkan keadaan sosial yang umum dirasakan oleh masyarakat setelah salah satu keluarga meninggal.

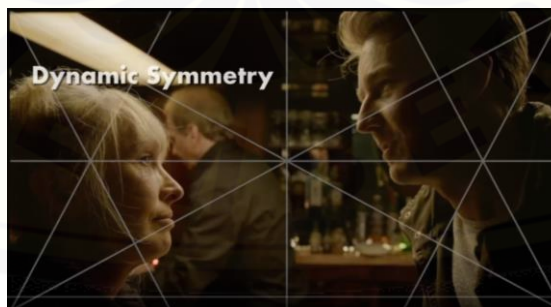
### 2.1.2 Gagasan Khusus

Dramatisasi sebagai konsep utama pengkarya dalam menerapkan teknik pengambilan gambar. Teknik komposisi pengkarya gunakan untuk mewujudkan dimensi psikologi tokoh. Menurut Mascelli (2005:384) dari semua peraturan dalam pembuatan film, prinsip-prinsip komposisi adalah yang paling mudah *diutak-atik*. Pengkarya menggunakan komposisi sebagai teori, karena komposisi lebih mencakup keseluruhan aspek dalam sinematografi. Jenis komposisi dinamis pengkarya gunakan mengacu pada pola *dynamic symmetry* dengan mempertimbangkan berbagai elemen pembentuk dan aspek pendukung dalam komposisi gambar.



Gambar 2.1 Pola *dynamic symmetry*  
(Sumber: Michel Jacobs, 1926)

Menurut Jacobs (1926:13) *dynamic symmetry* adalah metode yang digunakan orang Yunani untuk membangun kuil mereka pada abad pertengahan. Sejarah pola *dynamic symmetry* sebenarnya bukan sebuah teori komposisi dalam sinematografi, melainkan sebuah bentuk komposisi karya seni Yunani. Terdapat lima bentuk pola *dynamic symmetry* yang ukurannya saling berkaitan. Secara sederhana dapat digambarkan bahwa panjang diagonal *frame* pola pertama merupakan panjang *frame* pola kedua. Pengkarya menggunakan salah satu bentuk yaitu pola keenam, karena proporsinya lebih mendekati ukuran layar film. Poin penting yang ditetapkan dalam pola *dynamic symmetry* dilihat pada gambar 2.1. Pengkarya menggunakan titik pada poin tersebut untuk mengatur komposisi dinamis, sehingga pola tersebut dapat berfungsi mengatur *point of interest* dalam komposisi gambar. *Dynamic symmetry* membantu seniman mencapai keseimbangan dalam komposisi (Jacobs, 1926:10).



Gambar 2.2 Contoh pola *dynamic symmetry* pada komposisi dinamis  
(Sumber: Youtube channel stareway films, 2019)

Komposisi dinamis memberikan pengetahuan bahwa sebuah objek yang sangat besar di bagian atas dan meruncing ke dasar cenderung tidak stabil dan mudah ditumbangkan (Ward, 2003:63). Komposisi dinamis pada dasarnya

bermakna informal atau asimetris yang mengesampingkan hal-hal formal atau keadaan yang seimbang. Pengkarya menggunakan komposisi dinamis untuk memberikan pemaknaan psikologis tokoh yang tidak stabil. Keadaan tokoh dalam naskah yang psikologisnya teganggu, secara visual digambarkan dan dimaknai melalui makna garis diagonal. Menurut Mascelli (2005:392) garis-garis diagonal yang sejajar menunjukkan *action*, energi dan kekerasan serta garis diagonal yang bertentangan mengesankan konflik dan pemaksaan. Cara untuk mencapai pendekatan tersebut yaitu dengan mengkaitkan elemen pembentuk dan aspek pendukung dalam komposisi.

Aspek pendukung komposisi yaitu *frame*, *aspect ratio*, *type of shot*, *angle* dan *lighting* sebagai metode dasar pengambilan gambar. Menurut Ward (2003:83) komposisi dapat dikontrol dengan berbagai teknik desain visual, namun selain itu terdapat gaya yang digunakan pada desain sebuah film serta bagaimana hal itu dirasakan. Desain visual digambarkan melalui komposisi dengan *frame* yang memberikan batasan sebuah gambar. *Framing* memberikan tiga pengaruh penting dalam penerapan komposisi gambar yaitu *aspect ratio*, hubungan spasial antara objek dengan tepi gambar, dan bagaimana perhatian berkonsentrasi pada objek. Fokus pengkarya dalam pengaturan *frame* adalah memberikan batasan spasial dengan memanfaatkan objek di luar bidang pandang sebuah film. Contohnya apabila penonton difokuskan pada objek yang ada dalam *frame*, maka sesuatu di luar *frame* berpengaruh meningkatkan rasa penasaran yang menimbulkan ketegangan. Pemanfaatan ini sangat penting digunakan untuk mendukung konsep dramatisasi. Semua hal dalam *frame* dibatasi oleh sebuah ukuran yang disebut dengan *aspect ratio*.

Ketika kedalaman ditambahkan dalam bentuk layar lebar, sinematografer harus menemukan cara-cara mengarahkan perhatian di seluruh *frame* (Ward, 2003:106). *Aspect ratio* sangat berkaitan dengan bagaimana komposisi gambar untuk memberikan ukuran bingkai pemutaran sebuah film. Pengkarya akan menggunakan ukuran rasio layar dari pembaruan *anamorphic scope* yang saat ini umum digunakan dalam layar lebar yaitu *anamorphic widescreen* (2,39:1). Penggunaan *aspect ratio* tersebut cukup tepat untuk mendukung konsep, karena

layar lebar memberikan lebih banyak ruang untuk mengatur komposisi gambar. Pemanfaatan layar lebar untuk memberikan visualisasi dramatis dengan menyajikan pengalaman visual yang kompleks. Unsur penunjang gambar yang mempunyai makna dibutuhkan *type of shot* dan *angle* yang sesuai dengan keterkaitan cerita.

Keberhasilan seorang sinematografer adalah sejauh mana visi penyampaian komunikasi visual sampai kepada penonton (Thompson, 2009:3). Pemaknaan realitas dua dimensi yang diakumulasikan menjadi gambar tiga dimensi merupakan perwujudan dari aspek komposisi. Berkaitan dengan hal ini konsep komposisi tidak akan mempunyai motivasi tanpa adanya bagian penting yaitu *type of shot* dan *angle*. Pengaturan posisi kamera untuk membuat satu *shot* sangat erat kaitanya dengan *angle*. Pengkarya menekankan teknik *long shot* untuk menunjukkan aksi dan *low angle* untuk pemaknaan keberanian. Penerapan teknik tersebut akan dikombinasikan untuk mewujudkan dramatisasi komposisi. Pengaruh lain dalam suatu komposisi gambar bergerak yaitu teknik pencahayaan atau *lighting*.



Gambar 2.3 Contoh penekanan pencahayaan dalam kegelapan  
(Sumber: Youtube channel Omeleto, 2019)



Gambar 2.4 Contoh penekanan pencahayaan pada tokoh  
(Sumber: Youtube channel Omeleto, 2019)

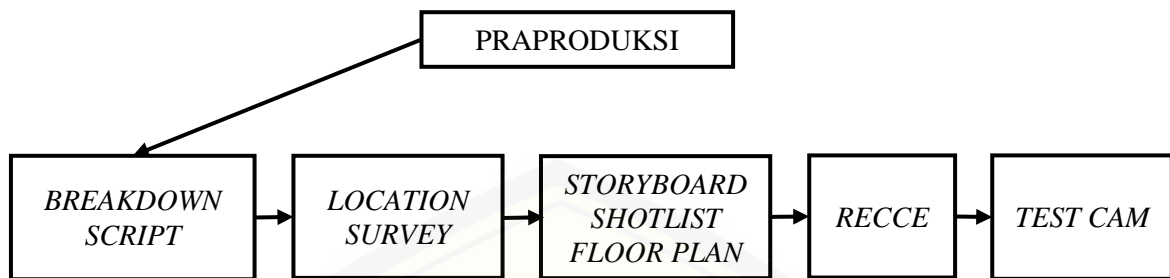


Salah satu nilai utama *lighting* dalam kaitannya dengan komposisi adalah kemampuan untuk menonjolkan gradasi dan memberikan keseimbangan atau kesatuan visual (Ward, 2003:182). Pencahayaan berkaitan dengan waktu dalam cerita yang menunjukkan realitas peristiwa. Pengkarya mengonsep dengan pemahaman realisme melalui teknik pencahayaan dalam film. Kesan menonjol dalam pencahayaan suatu adegan juga diperlukan untuk menekankan perhatian pada titik tertentu. Contoh penekanan dalam pencahayaan (lihat pada gambar 2.3) konsep pencahayaan sebagai subjektif tokoh menggambarkan kontras antara gelap dan terang untuk membawa penonton mengikuti ketegangan yang dialami tokoh tersebut, serta penekanan pencahayaan (lihat pada gambar 2.4) mengutamakan tekstur wajah dan latar belakang ruang yang tetap mengacu pada paham realisme yaitu konsep pencahayaan merepresentasikan sumber cahaya natural dari lampu ruangan. Semua hal tersebut merupakan aspek yang mengisi sebuah komposisi gambar dengan memberikan kesan dramatis dalam segi konsep pencahayaan.

## 2.2 Garapan

Pengkarya melakukan riset terlebih dahulu tentang objek yang akan dibahas untuk pembuatan film *Megatruh*. Riset dilakukan dengan teknik wawancara individual untuk menggali informasi mengenai objek film. Wawancara tersebut dilakukan dengan Muhimatul Lailia seorang *indigo* yang memahami tentang metafisik. Berdasarkan riset tersebut pengkarya dapat lebih memahami objek cerita yang akan digunakan dalam pembuatan film *Megatruh*. Proses penciptaan sebuah film membutuhkan tiga tahapan umum yang meliputi proses praproduksi, produksi, dan pascaproduksi. Berdasarkan standar pembuatan film mulai dari pemaparan ide cerita sampai pada tahap *editing* memerlukan berbagai bidang keahlian. Mayor inti yang terdapat dalam produksi film meliputi sutradara, penulis naskah, penata kamera, dan editor. Pengkarya sebagai penata kamera atau *director of photography* mentransformasikan data tulisan dalam naskah menjadi data visual. Gaya sinematografi yang digunakan merujuk pada kesesuaian isi cerita dan pesan utama dalam naskah. Tahapan proses penciptaan yang digunakan oleh pengkarya sebagai berikut:

## 2.2.1 Praproduksi



Gambar 2.5 Diagram alur proses praproduksi

Tabel 2.1 Jadwal praproduksi

NO	PROSES	Juni 2019				Juli 2019				Agustus 2019			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	<i>Breakdown script</i>			√									
2	<i>Location Survey</i>				√								
3	<i>Storyboard, Shotlist, dan floor plan</i>						√						
4	<i>Recce</i>										√		
5	<i>Testcam</i>												√

a. *Breakdown script*

Film fiksi tidak mungkin lepas dari unsur naratif karena dalam cerita pasti memiliki unsur-unsur, seperti tokoh, masalah, konflik, lokasi, dan waktu. Berawal dari ide cerita selanjutnya diuraikan dalam bentuk naskah atau skenario. Pengkarya sebagai *director of photography* akan menyiapkan struktur sinematik dari skenario tersebut sehingga dapat mempermudah proses produksi. Pengkarya sebelum merancang gaya sinematografi untuk film, terlebih dahulu menjabarkan skenario menjadi bentuk *breakdown script* untuk mempermudah pembuatan detail *shotlist*. *Breakdown script* berguna untuk proses perincian detail segala kebutuhan teknis. Setiap adegan dapat diuraikan menjadi daftar yang berisi sejumlah informasi tentang segala hal yang dibutuhkan untuk proses pengambilan gambar.

b. *Location survey*

Pengkarya melakukan survei lokasi untuk menentukan lokasi yang sesuai dengan naskah. Survei lokasi dilakukan dengan mempertimbangkan aspek artistik yang saling berkaitan dengan *setting* dalam naskah.

c. *Storyboard, shotlist dan floor plan*

Mengacu pada *breakdown script* dan *location survey* pengkarya akan menggambarkan visualisasi naskah dalam bentuk *storyboard*. *Storyboard* berguna untuk mempermudah penggambaran konsep visual. Selanjutnya digambarkan perancangan detail visual dalam bentuk *shotlist dan floor plan*. Persiapan tersebut dilakukan untuk memberikan rancangan detail *camera blocking, floor blocking*, dan penempatan tokoh sehingga pada proses produksi semua konsep sudah terancang dan mempercepat proses pengambilan gambar.

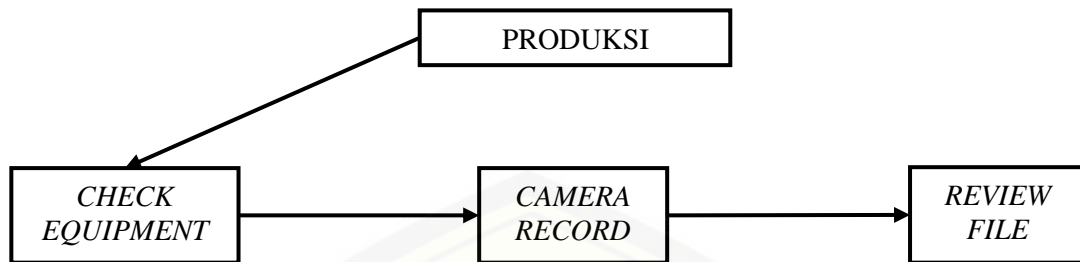
d. *Recce*

Sebelum pelaksanaan proses produksi, pengkarya akan melakukan *recce* di lokasi syuting. Pada tahap ini pengaplikasian *storyboard* dilakukan untuk mengetahui kesesuaian dengan lokasi, namun pengadeganan dan teknisnya masih butuh pematangan. Proses ini akan dilakukan untuk mengetahui dan merencanakan segala kebutuhan pada proses produksi. Kebutuhan yang mendukung konsep visual meliputi *camera blocking, floor blocking*, dan penempatan tokoh.

e. *Testcam*

Setelah semua persiapan sudah lengkap dan konsep sudah matang, proses selanjutnya yaitu *testcam*. Proses ini dilakukan untuk mencoba konsep visual secara detail. Semua elemen dalam tim kreatif pada proses ini sudah lengkap untuk melihat kesesuaian warna dengan naskah. Pengadeganan dan penempatan tokoh juga dilakukan untuk mengetahui proporsi gambar yang tepat. Pematangan teknis untuk proses produksi dilakukan pada tahap ini, sehingga pada saat produksi tidak ada kekurangan dan hambatan.

## 2.2.2 Produksi



Gambar 2.6 Diagram alur proses produksi

Tabel 2.2 Jadwal produksi

NO	PROSES	Juli 2019				Agustus 2019			
		1	2	3	4	1	2	3	4
1	<i>Check equipment</i>				√				
3	<i>Camera record</i>					√			
4	<i>Review file</i>					√			

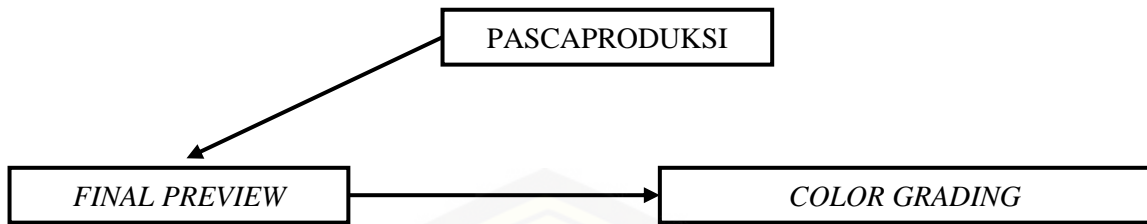
a. *Check equipment*

Pengkarya akan melakukan pengecekan alat yang digunakan sebelum proses syuting dilaksanakan. Pengecekan dilakukan untuk memastikan dan mempersiapkan peralatan sesuai SOP (standar oprasional prosedur). Pengkarya melakukan pengecekan peralatan akan dibantu oleh TD (*technical director*) yang berperan meyiapkan semua kebutuhan peralatan teknis.

b. *Camera record dan review file*

Pengkarya sebagai *director of photography* bertugas merekam gambar pada proses produksi. Setelah produksi selesai pengkarya juga melakukan pengecekan file gambar yang telah diambil untuk memastikan dan melakukan pengecekan terkait hasil rekaman yang sudah dilakukan tidak terjadi kesalahan.

## 2.2.3 Pascaproduksi



Gambar 2.7 Diagram alur proses pascaproduksi

Tabel 2.3 Jadwal pascaproduksi

NO	PROSES	Desember 2019				Januari 2020			
		1	2	3	4	1	2	3	4
1	<i>Final preview</i>	√							
2	<i>Color grading</i>							√	

a. *Final preview*

Setelah proses produksi selesai pengkarya melakukan *preview* hasil *cutting editing* bersama dengan editor. Hal ini dilakukan supaya dapat saling koordinasi mengenai proses *editing* dan memastikan kembali bahwa semua file dalam keadaan sempurna. Apabila terjadi masalah mengenai pengambilan gambar yang kurang maksimal atau kekurangan lainnya, maka proses *retake* diberlakukan untuk melakukan produksi ulang di beberapa gambar atau adegan yang bermasalah. Pengkarya berkontribusi dengan proses *editing* hanya sebatas *preview*.

b. *Color grading*

Pengkarya pada tahap *color grading* berkontribusi dalam penentuan warna dalam film. Semua proses tersebut didiskusikan dengan editor untuk menentukan *mood* warna yang sesuai dengan cerita. Nilai estetika dalam film juga digambarkan melalui warna tersebut sebagai perwujudan nilai sinematik film.

### 2.3 Bentuk Karya

Pengkarya mengangkat mitos 40 hari setelah orang meninggal dunia melalui cerita kerinduan seorang anak kecil pada ibu yang telah meninggal. Momen yang digunakan penulis naskah dalam film ini adalah tiga hari menjelang 40 hari ibu meninggal. Makna yang harus disampaikan yaitu kesakralan dan kedalaman hubungan seorang anak kecil yang sangat ingin menemui ibu. Pengemasan film ini menggunakan genre drama horor dengan pendekatan realisme untuk mendukung realitas mitos dan psikologi seorang anak kecil. Pengkarya sebagai juru kamera akan menggunakan konsep dramatisasi pada komposisi gambar untuk membangun dimensi psikologi dalam film *Megatruh*.

Teknik sinematografi yang pengkaryagunakan untuk menggambarkan dramatisasi pada komposisi gambar dengan pendekatan keseimbangan dinamis yang mengacu pada pola *dynamic symmetry*. Dramatisasi komposisi dapat dicapai dengan menyesuaikan elemen pembentuk dan aspek pendukung komposisi gambar. Cara memperkuat ketegangan dan kesakralan dalam bentuk visual, pengkarya menerapkan elemen garis, bentuk, massa dan gerakan melalui *frame*, *aspect ratio*, *type of shot*, *angle*, dan *lighting*. Penonton dapat merasakan realitas visual untuk mengikuti cerita melalui konsep komposisi gambar. Pengkarya membuat garis besar konsep cerita dengan membuat rancangan dalam bentuk garis cerita dan *storyboard* sebagai berikut:


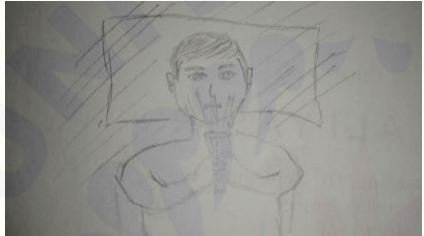
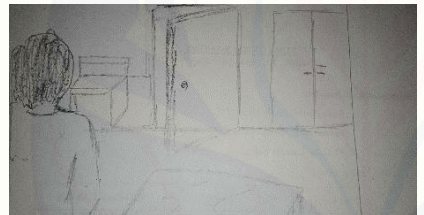

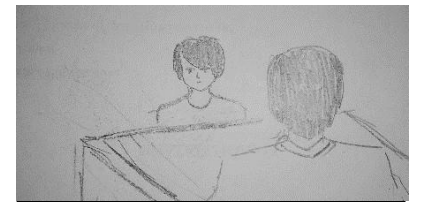
## a. Garis cerita

Tabel 2.4 Garis cerita



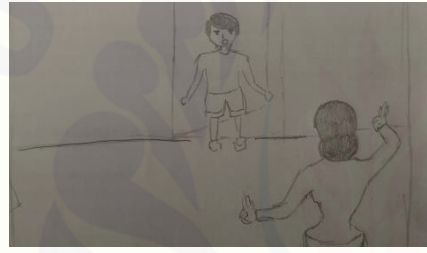


BABAK	GARIS CERITA
Konflik	<p>ADIK menghidupkan lampu senter di dalam selimut (tepat wajah). Kedua mata ADIK melirik ke samping, ekspresi wajah was-was. ADIK memberanikan diri untuk melihat ke ruang tengah lewat pintu kamarnya dan terlihat IBU dari belakang lalu adik kembali ke tempat tidurnya karena ketakutan. ADIK sempat bercerita tentang kejadian tersebut kepada KAKAK, namun KAKAK tidak mempercayainya.</p> <p>Keesokan harinya pada waktu sepertiga malam IBU memakai kebaya dengan rambut terurai panjang berantakan dan wajah pucat. IBU tersenyum tipis sambil terus bernyanyi dan menari. Perlahan ADIK memberanikan diri untuk melangkah maju hingga 1 meter di hadapan IBU. ADIK mulai menggerakkan kedua tangannya seolah ingin menyentuh tangan IBU.</p> <p>Pada malam ke 40 ADIK duduk di meja belajarnya lalu melanjutkan jahitan boneka tangannya. ADIK mengambil boneka tangan IBU dan lampu senternya lalu duduk di lantai samping pintu, menunggu. Setelah menunggu lama ADIK terlihat putus asa, ADIK langsung berdiri, keluar dari kamar sambil membawa boneka dan lampu senternya. ADIK keluar dari kamarnya, berjalan ke ruang depan, ke ruang tengah dan ke ruang belakang sambil terus menangis dan berteriak memanggil "Ibuk!". ADIK terus berusaha mencari keberadaan IBU. Namun IBU tidak juga muncul. Tiba-tiba ADIK berlari masuk ke dalam kamarnya, lalu keluar dengan membawa 3 boneka yaitu boneka IBU, boneka KAKAK, dan bonekanya sendiri. ADIK duduk di lantai di tengah ruangan. ADIK menaruh lampu senternya dengan keadaan hidup. ADIK mengusap air matanya, berusaha untuk tidak menangis. ADIK mengambil bonekanya dan memainkannya.</p>
Penyelesaian	<p>Ketika KAKAK bangun dan melihat di depan foto IBU, ADIK perlahan mulai membalikkan tubuhnya dan menghadap ke KAKAK. KAKAK terkejut, ADIK tersenyum serta menggerakkan bibir dan tangannya seperti yang biasa dilakukan IBU. KAKAK terdiam sambil terus memperhatikan dengan raut sedih.</p> <p>Montase Di atas meja di bawah foto IBU, boneka ADIK dan boneka KAKAK duduk bersebelahan. Tidak ada boneka IBU.</p>





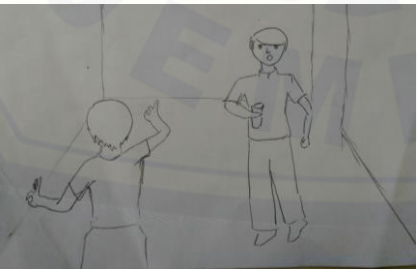
## b. Storyboard


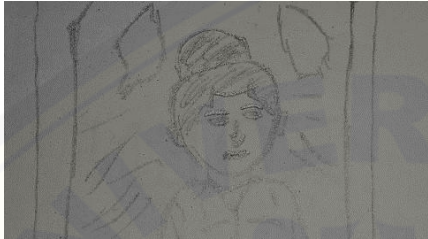
Tabel 2.5 Storyboard

SCENE	STORY BOARD	KETERANGAN
1		<i>Track Out</i> foto ibu, diikuti suara KAKAK menutup pintu depan dan mematikan lampu ruang tamu sampai <i>in frame</i> melewati foto ibu
2		ADIK menghidupkan lampu senter di dalam selimut (tepat wajah). Mata ADIK melirik ke samping, mimik wajah was-was. ADIK menggenggam erat senter, lalu menutup kedua matanya (berusaha tidur).
		ADIK membuka selimutnya perlahan, lalu memberanikan diri berjalan mendekati ke pintu.
		ADIK membuka pintu perlahan, lalu mengarahkan lampu senter ke arah tengah ruangan, mimik menahan rasa takut. Lampu senter ke arah punggung IBU. IBU berdiri menghadap ke jendela, memakai kebaya dengan Suasana ruang tengah gelap, cahaya bersumber dari cahaya bulan dan senter. Tangan ADIK gemetar dan mimik wajah menahan rasa takut.
		ADIK melihat ke KAKAK dengan tatapan kosong. KAKAK duduk sambil makan.



3		<p>ADIK fokus menjahit beberapa potong kain flanel di atas meja belajar. ADIK menjerit kecil ketika ujung jarum mengenai kulit tangannya. Namun ADIK tetap terlihat bersemangat menyelesaikan pekerjaannya</p>
4		<p><i>Flashback</i> IBU yang sedang sakit berbaring di kasur sambil melihat ADIK yang tengah asyik bermain boneka tangan. KAKAK Masuk mengambil baskom sisa kompres dan piring sisa makanan lalu kembali keluar kamar,</p>
5		<p>IBU memakai kebaya dengan rambut terurai panjang berantakan dan wajah pucat. IBU tersenyum tipis sambil terus bernyanyi dan menari. Perlahan ADIK memberanikan diri untuk melangkah maju hingga 1 meter di hadapan IBU</p>
6		<p>KAKAK dan ADIK keluar dari pintu depan rumah. TETANGGA 1 membuka gulungan tikar di teras rumah. TETANGGA 2 mengangkat kardus, masuk ke dalam rumah</p>
7		<p>KAKAK dan ADIK ke makam ibu. KAKAK duduk di samping makam ibu lalu berdoa, sedangkan ADIK duduk sedikit menjauh sambil bermain rumput.</p>

8		<p>TETANGGA 3 dan TETANGGA 4 melipat kardus makanan di atas meja makan. ADIK duduk menghadap ke jendela sambil menyelesaikan boneka tangannya.</p>
9		<p>ADIK, KAKAK dan 10 TETANGGA sedang membacakan tahlil. ADIK terlihat murung sambil sesekali melihat ke kanan kiri. ADIK keluar dari barisan orang tahlil dan masuk ke dalam kamarnya.</p>
10		<p>ADIK mengambil boneka tangan IBU dan lampu senternya lalu duduk di lantai samping pintu, menunggu. Setelah menunggu lama ADIK terlihat putus asa, ADIK langsung berdiri, keluar dari kamar sambil membawa boneka dan lampu senternya.</p>
11		<p>ADIK keluar dari kamarnya, berjalan ke ruang depan, ke ruang tengah dan ke ruang belakang sambil terus menangis dan berteriak memanggil "Ibuk!" ADIK terus berusaha mencari keberadaan IBU.</p>
12		<p>Ketika KAKAK bangun dan melihat di depan foto IBU ADIK perlahan mulai membalikkan tubuhnya dan menghadap ke KAKAK. KAKAK terkejut, ADIK tersenyum serta menggerakkan bibir dan tangannya seperti yang biasa dilakukan IBU. KAKAK terdiam sambil terus memperhatikan dengan raut sedih.</p>

		Montase Di atas meja di bawah foto IBU, boneka ADIK dan boneka KAKAK duduk bersebelahan. Tidak ada boneka IBU.
13		<i>Track In</i> foto IBU

#### 2.4 Media

Pembuatan sebuah film membutuhkan alat penunjang untuk mengemas sebuah adegan ke dalam bentuk visual. Media dapat digunakan sebagai sarana penunjang atau penyaluran sebuah cerita sehingga tercipta dalam bentuk digital. Perekaman sebuah kejadian membuat sesuatu yang ingin disampaikan kepada khalayak dapat memberikan kemudahan dalam proses penyampaiannya. Film dapat sampai kepada penontonnya jika naskah sudah ditransformasikan ke dalam bentuk file yang dapat diputar dan dipagelarkan. Pengkarya sebagai *director of photography* membuat beberapa rincian media yang akan digunakan dalam penciptaan sebuah film *Megatruh* antara lain:



Gambar 2.5 Kamera Sony A7s Mark 1  
(Sumber: [www.sony.co.id](http://www.sony.co.id), 2019)

Proses pengambilan gambar pada saat produksi akan menggunakan kamera Sony A7s Mark 1. Alasan pengkarya menggunakan kamera Sony A7s Mark 1 karena kamera ini dapat merekam video dengan resolusi *full HD* ( $1920 \times 1080$ ) *pixel* yang pengkarya gunakan. Resolusi *full HD* ( $1920 \times 1080$ ) *pixel* pengkarya gunakan untuk membuat kualitas video yang diperoleh menjadi detail dan tajam. Pengkarya memilih resolusi tersebut karena berkaitan dengan distribusi film pendek yang akan dikirimkan ke festival-festival film. Kamera ini menggunakan sensor CMOS dengan format *bitrate* XAVC S yang memberikan kualitas video full HD yang lebih baik. Selain itu kamera ini juga dapat membantu pengkarya dalam perekaman gambar *low exposure*.



Gambar2.6 Lensa *Cinema*  
(Sumber: Adorama camera, 2017)

Alat penunjang selanjutnya yaitu lensa sebagai penyaring cahaya yang masuk kedalam sensor kamera. Pengkarya menggunakan lensa cinema dalam penerapan teknik sinematografi. Lensa *cinema* yang pengkarya gunakan adalah 24mm, 50mm, dan 85mm. Jenis lensa tersebut mempunyai fungsi tersendiri dalam penerapan konsep sinematografi.. Karakteristik tersebut sangat membantu pengkarya dalam menerapkan teknik komposisi dalam berbagai kondisi cahaya.



Gambar 2.7 Bohlam *LED*  
(Sumber: Tokopedia.com, 2019)



Gambar 2.8 *Fresnel*  
(Sumber: Bexel.com, 2019)



Gambar 2.9 *LED*  
(Sumber: Gvm.com, 2019)

Pengkarya menggunakan tiga jenis lampu untuk menunjang teknik pencahayaan yang akan diterapkan. Penggunaan jenis lampu *kinno flo* dan *LED* untuk menunjang pencahayaan di lokasi syuting dalam ruangan. Jenis lampu *Fresnel* pengkarya gunakan untuk menerapkan teknik pencahayaan dari luar ruangan, misalnya sebagai efek cahaya bulan atau cahaya matahari. Peralatan *lighting* tersebut menjadi salah satu aspek penunjang pada segi pencahayaan dalam penerapan teknik komposisi. Pengkarya dibantu oleh *gaffer* untuk pengoprasian peralatan tersebut, sehingga proses produksi dapat berjalan dengan lebih efektif.



Gambar 2.10 *Tripod*  
(Sumber: *Came -TV*, 2019)



Gambar 2.11 *Rig*  
(Sumber: *Electronics Corp*, 2019)



Gambar 2.12 *Setadycam*  
(Sumber: *Came -TV*, 2019)

Pengkarya menggunakan peralatan penunjang yaitu tripod untuk mendukung komposisi visual yang diperoleh dari kamera. Selain itu untuk mendukung teknik *tracking* dan *handheld* dalam pergerakan kamera pengkarya menggunakan dua peralatan penunjang yaitu *slider* dan *rig*. Peralatan seperti *rig* berfungsi sebagai pelindung kamera dan mempermudah pemasangan aksesoris penunjang lainnya. Pergerakan kamera yang digunakan oleh pengkarya secara halus akan memanfaatkan *slider* sedangkan penerapan *handheld* membutuhkan alat bantu *rig* sebagai tumpuan tangan kameramen. Alat tersebut dapat memaksimalkan teknik yang digunakan sehingga konsep dramatisasi visual dapat tercipta dengan sempurna.

## 2.5 Orisinalitas Karya

Film *Megatruh* mencoba merepresentasikan suatu kejadian tentang mitos 40 hari setelah seseorang meninggal yang belum terungkap secara logis dalam dunia nyata. Menurut kepercayaan *Kejawen* bahwa sebelum 40 hari seseorang meninggal, rohnya masih berada dalam lingkungan tempat tinggalnya. Film yang mengangkat sebuah mitos memang sudah banyak diproduksi, tetapi film yang fokus pada mitos tersebut masih belum dapat dijumpai. Konsep sinematografi pada dasarnya akan berkaitan dengan teknik komposisi gambar. Pengkarya menggunakan konsep dramatisasi pada teknik komposisi gambar. Teknik komposisi yang pengkarya gunakan adalah komposisi dinamis mengacu pada pola *dynamic symmetry*. Konsep komposisi dinamis dalam film pada umumnya banyak dijumpai, namun penerapan pola *dynamic symmetry* masih belum terlalu ditonjolkan dalam teknik komposisi gambar. Berdasarkan observasi dan pengamatan pengkarya dalam beberapa film yang pernah diproduksi, pengkarya menjamin keaslian film *Megatruh* sebagai tugas akhir skripsi penciptaan.

Film *Setan Jawa* (2016) karya Garin Nugroho merupakan film yang menceritakan tentang pesugihan. Cerita pesugihan merupakan mitos, karena tidak ada fakta logis yang dapat membuktikannya. Film tersebut dikemas dengan bentuk film bisu yang menggunakan warna hitam putih. Konsep sinematografi sebagian besar menggunakan teknik *handheld*. Komposisi gambar dalam film ini cenderung *close up* dan dinamis untuk menggambarkan masalah dalam keluarga tokoh yang menggunakan pesugihan. Kaitannya dengan film *Megatruh* sama-sama menceritakan tentang mitos dan konsep sinematografi menggunakan komposisi dinamis. Perbedaannya dalam segi komposisi gambar yaitu dalam penekanan *type of shot*, dalam film *Setan Jawa* cenderung *close up* sementara konsep pengkarya akan mengeksplorasi *long shot*.

Film *Pihu* (2018) karya Vinod Kapri merupakan film yang banyak menggunakan komposisi dinamis. Vinod Kapri menggambarkan kekacauan yang terjadi dalam film tersebut secara dinamis untuk memperkuat aspek psikologisnya. Film *Kookie* (2016) karya Justin Harding tidak banyak menggunakan komposisi dinamis, tetapi penekanan *lighting* dan *low angle*

berpengaruh untuk membawa penonton ikut merasakan psikologis tokoh. Persamaan kedua film tersebut dengan film *Megatruh* sama-sama menggunakan figur anak kecil sementara dalam konsep sinematografi film *Pihu* menggunakan teknik komposisi dinamis dan film *Kookie* menggunakan penekanan *lighting*, dan *low angle*. Perbedaannya kedua film tersebut tidak menceritakan tentang mitos dan konsep komposisi dalam film *Pihu* tidak terlalu ditekankan pada pola *dynamic symmetry* serta dalam film *Kookie* komposisi dinamis tidak diutamakan, tetapi fokus pada penekanan *lighting* dan *angle*.

Konsep pengkarya adalah penerapan dramatisasi pada komposisi gambar untuk tugas akhir skripsi penciptaan. Teknik komposisi dinamis dalam sinematografi yang telah digunakan sebagai tugas akhir skripsi penciptaan yaitu karya Rohmat Rodiyat berjudul "*Membangun Dramatisasi Adegan dengan Menggunakan Komposisi Keseimbangan Informal pada Sinematografi Film Televisi Raw*" mahasiswa program studi S1 Program Studi Televisi dan Film Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Persamaan konsep Rohmat Rodiyat dengan pengkarya yaitu pada teknik komposisi gambar dan perbedaannya terletak pada penggunaan aspek dramatisasi. Konsep dramatisasi pada komposisi gambar yang pengkarya gunakan adalah memaksimalkan aspek tersebut untuk membangun dimensi psikologi, sedangkan dalam karya Rohmat Rodiyat menggunakan komposisi informal untuk membangun dramatisasi adegan. Pengkarya menggunakan teknik-teknik sinematografi yang umum dilakukan oleh *director of photography*, namun konteks pemaknaan untuk sebuah adegan akan berbeda tergantung konsep seorang sinematografer.

### BAB 3. PROSES KARYA SENI

#### 3.1 Observasi

Film *Megatruh* menceritakan tentang keadaan seorang anak kecil setelah ibunya meninggal. Anak tersebut merasa bersalah karena pernah menolak permintaan ibunya. Keadaan tersebut menyebabkan psikologis anak tersebut menjadi terganggu. Kerinduan dan rasa bersalah yang sangat mendalam dialami anak di bawah umur hingga merubah perilaku yang tidak biasa dilakukan setiap hari. Film ini juga mengangkat kejadian mistis dibalik mitos 40 hari setelah seseorang meninggal. Kejadian tersebut memang belum ada keadaan logis yang pernah terjadi di dalam kehidupan manusia. Kisah metafisik tersebut tidak banyak orang yang mengetahui kebenarannya dalam dunia nyata, namun dalam budaya masyarakat Jawa, mitos tersebut sering dibicarakan. Pengkarya mengangkat kejadian tersebut dalam sebuah film fiksi untuk dikembalikan kepada penonton tergantung keyakinan masing-masing.

Pencarian sumber dilakukan dengan cara observasi mengenai objek cerita dan lokasi yang dibutuhkan. Berdasarkan naskah yang sudah dipilih, pengkarya melakukan observasi mengenai mitos 40 hari setelah seorang meninggal. Pencarian informasi yang dilakukan mengenai kejadian tersebut dengan cara wawancara dengan Muhimatul Lailia orang yang memahami tentang metafisik. Orang yang sejak lahir mempunyai kelebihan dapat melihat sesuatu yang tidak kasat mata akan mengetahui tentang mitos tersebut.

Muhimatul Lailia (2019) bahwa:

Saya dapat melihat roh seorang yang telah meninggal sebelum berakhirnya 40 hari setelah seorang meninggal. Beberapa waktu yang lalu juga ada kejadian saat istri tetangga saya yang meninggal dan beberapa hari setiap malam suaminya mengatakan selalu ada suara orang memukuli dinding mengelilingi rumah. Setelah saya lihat memang benar roh istri tetangga saya masih ada di sekitar rumahnya.





Gambar 3.1 Screenshot media online  
(Pambago, 2019)

Pengkarya juga mencari informasi tambahan dari media online yang membahas tentang istilah mitos 40 hari. Artikel tersebut membahas rahasia setelah 40 hari kematian dalam ajaran *Kejawen*. Ringkasan artikel tersebut yaitu dalam ajaran *Kejawen* memang dijelaskan bahwa orang yang meninggal akan melanjutkan ke alam baka setelah mencapai 40 hari kematiannya. Penjelasan tentang hal tersebut juga dilengkapi dengan contoh kasus yang diceritakan dalam artikel. Pengkarya menggunakan sumber tersebut sebagai tambahan informasi dalam proses observasi, sehingga ada beberapa sumber yang dapat menjadi acuan.

Pengkarya melakukan observasi mengenai teori yang dibutuhkan dengan cara membaca buku yang membahas tentang teori sinematografi dan melihat beberapa film yang berkaitan dengan naskah. Melihat naskah yang mengangkat tentang psikologi tokoh seorang anak kecil, pengkarya menemukan sumber rujukan dalam buku *Understanding Cinema a Psychological Theory of Moving Imagery* karya Per Person yang membahas keterkaitan sinematografi dengan psikologi. Pengkarya memutuskan menggunakan teori komposisi gambar dalam buku *Picture Composition for Film and Television* karya Peter Ward yang menjelaskan tentang beberapa aspek pendukung komposisi gambar yang akhirnya pengkarya gunakan untuk mengemas psikologi tokoh dengan komposisi gambar. Komposisi gambar dalam sinematografi mempunyai beberapa elemen penunjang yang dijelaskan dalam buku *The Five C's of Cinematography* karya Joseph V Mascelli yang pengkarya gunakan untuk memperdalam teori yang digunakan. Teori lain sebagai pendukung komposisi gambar yaitu berkaitan dengan proporsi gambar yang baik di mata manusia dalam buku *The Art of Composition a Simple Application of Dynamic Symmetry* karya Michel Jacobs..

Observasi dengan cara wawancara, riset media sosial, dan buku yang sudah pengkarya lakukan dapat menjadi acuan dalam tugas akhir skripsi penciptaan ini. Berbagai sumber yang sudah didapatkan menjadi landasan dalam proses penciptaan karya film yang berjudul *Megatruh*. Pengkarya sebagai *director of photography* menerapkan konsep dramatisasi komposisi gambar untuk membuat suatu adegan menjadi dramatis. Komposisi dinamis pengkarya gunakan untuk membangun dimensi psikologi tokoh. Konsep tersebut digunakan untuk mengemas hasil observasi dengan mempertimbangkan kesesuaian teori dengan objek cerita.

### 3.2 Praproduksi

#### 3.2.1 Membaca Naskah



Gambar 3.2 Membaca naskah film *Megatruh*  
(Foto pribadi, 2019)

Pada awal proses praproduksi pengkarya melakukan penggalan informasi dari naskah yang sudah disepakati. Informasi detail mengenai cerita didapatkan dengan cara membaca dan memahami inti dalam naskah. Proses membaca naskah dilakukan bersama Nurlaily Dicha Aningtyas sebagai penulis naskah dan Fatur Rahman sebagai editor serta sutradara film *Megatruh*. Selama dua bulan dilakukan bedah naskah mulai dari bulan Mei sampai bulan Juni 2019. Membaca dan membedah naskah menghasilkan pematangan konsep dalam sinematografi, serta mempermudah pengkarya dalam melakukan *breakdown script*. Pemahaman mengenai tiga dimensi tokoh juga dilakukan dengan berdiskusi dengan penulis naskah dan sutradara, karena berkaitan dengan teori psikologi yang pengkarya gunakan dalam karya ini.

### 3.2.2 Pembentukan Tim Produksi

Pengkarya melakukan pembentukan produksi dibantu oleh produser sebagai kepala produksi dalam film *Megatruh*. Produser dapat membentuk seluruh devisi dalam pembuatan sebuah film berkoordinasi dengan sutradara. Semua devisi dipilih dengan keahliannya masing-masing dan bertanggung jawab melaksanakan tugas sesuai *job desc*. Tim produksi digabungkan menjadi satu misi dan tujuan demi terciptanya kecocokan visi dalam pembuatan sebuah film.

Pengkarya sebagai *director of photography* mempunyai wewenang untuk memilih beberapa *crew* yang terlibat dalam devisi kamera. Beberapa orang yang terlibat untuk membantu pengkarya dalam melakukan pengambilan gambar yaitu Mohammad Ahsani Taqvim sebagai asisten kamera sekaligus *focus puller* karena kemampuannya yang lebih memahami tentang peralatan kamera. Kemampuannya dalam merakit peralatan kamera dibuktikan pada saat produksi. Alif Fuad Widjaja sebagai *camera report* karena ketelitiannya dalam menulis serta menggambar. Pada saat produksi juga sangat fokus dalam tugasnya untuk mencatat detail teknis pada saat pengambilan gambar. Muhammad Ulul Albab sebagai penata cahaya karena sudah berpengalaman dan memahami peralatan *lighting* sesuai dengan fungsinya. Bekerja keras memimpin tim *lighting* untuk mewujudkan konsep pencahayaan pada saat produksi. Novita Anggraini sebagai *clapper* juga karena ketelitiannya mencatat adegan. Ketelitiannya dibuktikan pada saat produksi meminimalisir kesalahan tulis pada papan *cleapper* serta berperan mencairkan suasana yang tegang pada saat produksi.

### 3.2.3 Rapat Produksi



Gambar 3.3 Rapat produksi film *Megatruh*  
(Foto pribadi, 2019)

Setelah tim produksi terbentuk, selanjutnya dilakukan rapat produksi dengan seluruh devisi yang ada dalam tim produksi film *Megatruh*. Rapat produksi dilakukan selama dua bulan mulai dari bulan Juni sampai bulan Juli 2019 yang membahas naskah dengan melakukan bedah naskah yang dipimpin oleh sutradara dan penulis naskah. Pengkarya melakukan rapat khusus dalam devisi kamera untuk menjelaskan konsep yang digunakan pada saat produksi. Rapat pertama pengkarya menjelaskan konsep utama sebagai tujuan yang dicapai. Selanjutnya pada rapat kedua lebih menekankan pada teknis cahaya yang membutuhkan beberapa penginstalan lampu di lokasi produksi. Rapat terakhir dalam devisi kamera membahas persiapan teknis dengan memperinci segala kebutuhan serta melakukan *breafing* kepada semua anggota.

### 3.2.4 *Hunting* Lokasi



Gambar 3.4 Lokasi rumah film *Megatruh*  
(Foto pribadi, 2019)

Setelah melakukan rapat produksi, manajer lokasi melakukan survei lokasi. Manajer lokasi berpedoman dari naskah dan konsep tiap devisi untuk mencari lokasi yang cocok dengan kebutuhan cerita. Lokasi yang dibutuhkan untuk film *Megatruh* adalah sebuah rumah bergaya Belanda dan mempunyai interior kerajinan seni. Rumah yang digunakan berada di desa Sumberejo,

kecamatan Ambulu, kabupaten Jember. Pengkarya setuju memilih lokasi tersebut karena ruangan yang terdapat dalam rumah sudah memenuhi kriteria dalam segi cerita dan pengambilan gambar. Rumah tersebut mempunyai tiga ruang yang terhubung seperti lorong yang membuat sudut pengambilan gambar menjadi lebih dalam (lihat gambar 3.4). Posisi rumah juga tidak berdekatan dengan rumah tetangga yang memberikan keleluasaan dalam pengambilan gambar serta sangat cocok sebagai lokasi yang sesuai dengan naskah.



Gambar 3.5 Lokasi pemakaman film *Megatruh*  
(Foto pribadi, 2019)

Lokasi lainnya yang dibutuhkan yaitu sebuah pemakaman umum yang berada di desa tersebut. Posisi pemakaman jauh dari rumah warga dan berada di sebelah tanaman bambu. Pengkarya memilih pemakaman tersebut karena terdapat makam baru yang dibutuhkan sesuai dengan naskah, selain itu lahanya yang luas dan posisi makam yang padat berguna untuk pengambilan komposisi gambar lebih baik. Setelah lokasi sudah ditemukan, semua devisi melakukan cek lokasi untuk melihat dan mengidentifikasi kebutuhan produksi. Semua devisi saling berkoordinasi mengenai lokasi antara tim produksi dengan tim kreatif. Cek lokasi sangat penting untuk meminimalisir kendala pada saat produksi untuk mempermudah penyesuaian kebutuhan.

### 3.2.5 Breakdown Naskah

Pengkarya sebagai *director of photography* menterjemahkan naskah menjadi bentuk *shotlist* dan *floor plan* sebagai pedoman dalam devisi kamera pada saat pengambilan gambar. *Shotlist* dan *floor plan* juga berguna untuk memperinci detail segala kebutuhan teknis yang digunakan pada saat produksi. Setiap adegan diuraikan menjadi daftar yang berisi sejumlah informasi tentang segala hal yang dibutuhkan untuk proses pengambilan gambar. Perincian secara detail dilakukan untuk mempermudah pengkarya dalam proses produksi. Bentuk *shot list* dan *floor plan* sebagai berikut :

#### a. Shotlist

Tabel 3.1 Shot List

<b>SHOTLIST FILM MEGATRUH</b>						
NO	TYPE OF SHOT	ANGLE	COMPOSITION	CAMERA MOVE	AUDIO	DESCRIPTION
1. INT. RUANG TAMU - MALAM KAKAK & ADIK						
1	Long Shot	Low Angle	Symmetry	Track Out	Spot Effect & Ambience	Track out foto IBU diikuti pergerakan KAKAK berjalan menuju pintu depan rumah
2	Long Shot	Normal Angle	Symmetry	Static	Spot Effect & Ambience	KAKAK berjalan ke ruang makan lalu kembali mematikan lampu ruang tengah & masuk ke dalam kamar
2. INT. KAMAR ADIK - MALAM ADIK dan IBU						
1	Close Up	Normal Angle	Asymmetry	Dynamic	Spot Effect & Ambience	ADIK menghidupkan senter di dalam selimut tepat di wajah
2	Long Shot	High Angle	Asymmetry	Static	Ambience	ADIK di dalam selimut, bias cahaya senter dari dalam, kamar dengan cahaya bulan
3	Long Shot	Normal Angle	Symmetry	Static	Spot Effect & Ambience	INSERT jam dinding pukul 01:59 detik ke 57 pada detik ke 60 suara pintu depan terbuka
4	Full Shot	High Angle	Asymmetry	Static	Spot Effect & Ambience	INSERT Pintu depan terbuka perlahan
5	Close Up	Normal Angle	Asymmetry	Dynamic	Spot Effect & Ambience	ADIK membuka matanya di dalam selimut ekspresi takut tetap dengan cahaya senter
6	Long Shot	Low Angle	Asymmetry	Static	Spot Effect & Ambience	INSERT Jendela ruang tamu terbuka angin meniup kencang tirai jendela
7	Close Up	Normal Angle	Asymmetry	Dynamic	Spot Effect & Ambience	ADIK membuka selimutnya sedikit

8	<i>Subjective Shot</i>	<i>Normal Angle</i>	<i>Symmetry</i>	<i>Dynamic</i>	<i>Spot Effect &amp; Ambience</i>	ADIK melihat ke arah pintu dengan terdengar suara langkah kaki
9	<i>Medium Shot</i>	<i>Normal Angle</i>	<i>Asymmetry</i>	<i>Dynamic</i>	<i>Spot Effect &amp; Ambience</i>	ADIK menutup selimutnya
10	<i>Long Shot</i>	<i>Normal Angle</i>	<i>Symmetry</i>	<i>Static</i>	<i>Ambience</i>	Tirai jendela ruang tamu perlahan tenang dan suasana menjadi hening
11	<i>Close Up</i>	<i>Normal Angle</i>	<i>Symmetry</i>	<i>Dynamic</i>	<i>Spot Effect &amp; Ambience</i>	ADIK mulai lega
12	<i>Long Shot</i>	<i>High Angle</i>	<i>Asymmetry</i>	<i>Static</i>	<i>Instrument &amp; Ambience</i>	ADIK di dalam selimut, bias cahaya senter dari dalam Tiba-tiba terdengar suara IBU menyanyikan tembang
13	<i>Medium Shot</i>	<i>Normal Angle</i>	<i>Asymmetry</i>	<i>Dynamic</i>	<i>Instrument &amp; Ambience</i>	ADIK terkejut memberanikan diri membuka selimutnya
14	<i>Long Shot</i>	<i>Low Angle</i>	<i>Asymmetry</i>	<i>Dynamic</i>	<i>Instrument &amp; Ambience</i>	ADIK membuka selimutnya lalu perlahan turun dari tempat tidurnya
15	<i>Over Shoulder Shot</i>	<i>Normal Angle</i>	<i>Asymmetry</i>	<i>Follow</i>	<i>Instrument &amp; Ambience</i>	ADIK mendekati ke pintu kamarnya
16	<i>Long Shot</i>	<i>Low Angle</i>	<i>Asymmetry</i>	<i>Static</i>	<i>Instrument &amp; Ambience</i>	ADIK mendekati dan perlahan membuka pintu kamarnya
17	<i>Subjective Shot</i>	<i>Low Angle</i>	<i>Symmetry</i>	<i>Dynamic</i>	<i>Instrument &amp; Ambience</i>	ADIK perlahan membuka pintu lalu mengarahkan senter ke punggung IBU yang sedang berdiri menghadap ke jendela
18	<i>Medium Shot</i>	<i>Normal Angle</i>	<i>Asymmetry</i>	<i>Dynamic</i>	<i>Instrument &amp; Ambience</i>	Ekspresi ADIK menahan rasa takut lalu cepat-cepat berpindah di balik pintu
19	<i>Medium Close Up</i>	<i>Normal Angle</i>	<i>Asymmetry</i>	<i>Dynamic</i>	<i>Instrument &amp; Ambience</i>	ADIK sembunyi di balik dinding dengan ekspresi takut dan pintu kamarnya masih terbuka terlihat IBU masih berada di depan jendela
20	<i>Over Shoulder Shot</i>	<i>Low Angle</i>	<i>Asymmetry</i>	<i>Follow</i>	<i>Instrument &amp; Ambience</i>	ADIK kembali melihat ke ruang tamu dan mengarahkan senternya kearah IBU dengan tangan yang gemetar
21	<i>Medium Shot</i>	<i>Normal Angle</i>	<i>Asymmetry</i>	<i>Dynamic</i>	<i>Dialog, Instrument &amp; Ambience</i>	Tangan ADIK gemetar memegang senternya dengan ekspresi takut sambil memanggil IBU
22	<i>Subjective Shot</i>	<i>Low Angle</i>	<i>Symmetry</i>	<i>Dynamic</i>	<i>Instrument &amp; Ambience</i>	Lampu senter mengarah ke wajah IBU yang menoleh terlihat separuh wajahnya sambil menembang.
23	<i>Long Shot</i>	<i>Low Angle</i>	<i>Asymmetry</i>	<i>Static</i>	<i>Spot Effect, VO &amp; Ambience</i>	ADIK langsung masuk kedalam kamarnya dan menutup pintu kamarnya
3. INT. RUANG MAKAN - PAGI ADIK dan KAKAK						
1	<i>Establish Shot</i>	<i>Low Angle</i>	<i>Asymmetry</i>	<i>Padestal Down</i>	<i>Spot Effect, VO &amp; Ambience</i>	Suasana rumah pagi hari
2	<i>Medium Shot</i>	<i>Normal Angle</i>	<i>Asymmetry</i>	<i>Static</i>	<i>Spot Effect, Dialog &amp; Ambience</i>	ADIK melihat KAKAK dengan tatapan kosong lalu KAKAK meletakkan sepiring nasi di hadapan ADIK

3	<i>Over Shoulder Shot</i>	<i>Normal Angle</i>	<i>Asymmetry</i>	<i>Static</i>	<i>Spot Effect, Dialog &amp; Ambience</i>	Dialog KAKAK
4	<i>Medium Close Up</i>	<i>Normal Angle</i>	<i>Symmetry</i>	<i>Static</i>	<i>Spot Effect, Dialog &amp; Ambience</i>	Dialog ADIK
5	<i>Medium Shot</i>	<i>Normal Angle</i>	<i>Symmetry</i>	<i>Static</i>	<i>Spot Effect, Dialog &amp; Ambience</i>	KAKAK duduk sambil makan dilanjutkan dialog
6	<i>Over Shoulder Shot</i>	<i>Normal Angle</i>	<i>Asymmetry</i>	<i>Static</i>	<i>Spot Effect, Dialog &amp; Ambience</i>	ADIK masih melihat KAKAK dengan tatapan kosong
7	<i>Long Shot</i>	<i>Normal Angle</i>	<i>Asymmetry</i>	<i>Static</i>	<i>Spot Effect, Dialog &amp; Ambience</i>	KAKAK minum lalu beranjak dari kursi mengambil tas kerjanya dilanjutkan dialog lalu meninggalkan meja makan
8	<i>Medium Close Up</i>	<i>Normal Angle</i>	<i>Symmetry</i>	<i>Static</i>	<i>Spot Effect &amp; Ambience</i>	ADIK terdiam sejenak seolah berfikir lalu beranjak dari kursi
9	<i>Close Up</i>	<i>Normal Angle</i>	<i>Asymmetry</i>	<i>Crab Right</i>	<i>Spot Effect &amp; Ambience</i>	INSERT Foto-foto di atas bufet ruang tamu
10	<i>Long Shot</i>	<i>Normal Angle</i>	<i>Asymmetry</i>	<i>Static</i>	<i>Spot Effect &amp; Ambience</i>	INSERT ADIK membuka satu persatu laci bufet
11	<i>Subjective Shot</i>	<i>High Angle</i>	<i>Symmetry</i>	<i>Dynamic</i>	<i>Spot Effect &amp; Ambience</i>	INSERT ADIK memilah milah barang-barang di dalam laci
12	<i>Long Shot</i>	<i>Low Angle</i>	<i>Symmetry</i>	<i>Static</i>	<i>Spot Effect &amp; Ambience</i>	INSERT ADIK berjalan meninggalkan bufet ruang
13	<i>Close Up</i>	<i>Low Angle</i>	<i>Symmetry</i>	<i>Static</i>	<i>Spot Effect &amp; Ambience</i>	INSERT kamar tidur IBU
14	<i>Medium Shot</i>	<i>Low Angle</i>	<i>Symmetry</i>	<i>Static</i>	<i>Spot Effect &amp; Ambience</i>	INSERT ADIK mendekati bufet rias kamar IBU
15	<i>Subjective Shot</i>	<i>High Angle</i>	<i>Symmetry</i>	<i>Dynamic</i>	<i>Spot Effect &amp; Ambience</i>	INSERT ADIK menemukan sebuah kotak di dalam laci bufet rias kamar IBU dan membukanya
16	<i>Long Shot</i>	<i>Low Angle</i>	<i>Asymmetry</i>	<i>Static</i>	<i>Spot Effect &amp; Ambience</i>	INSERT ADIK keluar membawa kotak kerajinan dan menutup kamar IBU
17	<i>Long Shot</i>	<i>High Angle</i>	<i>Asymmetry</i>	<i>Static</i>	<i>Spot Effect &amp; Ambience</i>	INSERT ADIK masuk ke kamarnya membawa kotak kerajinan
4. INT. KAMAR ADIK - PAGI ADIK						
1	<i>Medium Shot</i>	<i>High Angle</i>	<i>Asymmetry</i>	<i>Static</i>	<i>Spot Effect &amp; Ambience</i>	ADIK membuka kotak kerajinan di atas meja
2	<i>Long Shot</i>	<i>Normal Angle</i>	<i>Symmetry</i>	<i>Static</i>	<i>Spot Effect &amp; Ambience</i>	ADIK mengambil sisa kain di rak buku
3	<i>Medium Shot</i>	<i>High Angle</i>	<i>Asymmetry</i>	<i>Static</i>	<i>Spot Effect &amp; Ambience</i>	ADIK membuka kotak kerajinan di atas meja
4	<i>Subjective Shot</i>	<i>High Angle</i>	<i>Symmetry</i>	<i>Dynamic</i>	<i>Spot Effect &amp; Ambience</i>	ADIK mengeluarkan kotak isi kotak kerajinan di atas meja dan mengambil salah satu boneka tangannya
5	<i>Medium Close Up</i>	<i>Low Angle</i>	<i>Symmetry</i>	<i>Static</i>	<i>Ambience</i>	Ekspresi ADIK memperhatikan detail jahitan bonekanya
6	<i>Medium Shot</i>	<i>Normal Angle</i>	<i>Symmetry</i>	<i>Static</i>	<i>Ambience</i>	FOREGROUND jendela ADIK terlihat mulai yakin
7	<i>Medium Shot</i>	<i>Normal Angle</i>	<i>Symmetry</i>	<i>Static</i>	<i>Spot Effect &amp; Ambience</i>	ADIK mulai bersiap menjahit dengan bias cahaya sore
8	<i>Long Shot</i>	<i>Normal Angle</i>	<i>Symmetry</i>	<i>Static</i>	<i>Ambience</i>	ADIK mengerjakan jahitan dengan cahaya sore



9	<i>Long Shot</i>	<i>Normal Angle</i>	<i>Symmetry</i>	<i>Static</i>	<i>Ambience</i>	ADIK mengerjakan jahitan dengan cahaya sore dari luar jendela
10	<i>Medium Shot</i>	<i>Normal Angle</i>	<i>Symmetry</i>	<i>Static</i>	<i>Ambience</i>	ADIK mengerjakan jahitan dengan cahaya sore dari luar jendela
5. INT. KAMAR ADIK - MALAM ADIK dan IBU						
1	<i>Establish Shot</i>	<i>Low Angle</i>	<i>Asymmetry</i>	<i>Track In</i>	<i>Spot Effect &amp; Ambience</i>	<i>INSERT</i> KAKAK datang lalu memarkir motornya di samping rumah
2	<i>Medium Shot</i>	<i>Normal Angle</i>	<i>Asymmetry</i>	<i>Static</i>	<i>Spot Effect &amp; Ambience</i>	ADIK menjahit beberapa potong kain di meja belajarnya dan menoleh sebentar lalu melanjutkan kembali jahitannya
3	<i>Over Shoulder Shot</i>	<i>High Angle</i>	<i>Asymmetry</i>	<i>Static</i>	<i>Spot Effect &amp; Ambience</i>	ADIK terus menjahit
4	<i>Medium Shot</i>	<i>Low Angle</i>	<i>Asymmetry</i>	<i>Static</i>	<i>Spot Effect &amp; Ambience</i>	<i>FOREGROUND</i> potongan kain ADIK masih menjahit lalu jarum mengenai jarinya
5	<i>Medium Close Up</i>	<i>Normal Angle</i>	<i>Asymmetry</i>	<i>Static</i>	<i>Spot Effect &amp; Ambience</i>	ADIK terus menjahit dengan semangat
6	<i>Medium Close Up</i>	<i>Normal Angle</i>	<i>Asymmetry</i>	<i>Static</i>	<i>Ambience</i>	ADIK tertidur di atas meja sambil memegang boneka yang hampir jadi
7	<i>Long Shot</i>	<i>Normal Angle</i>	<i>Asymmetry</i>	<i>Crab Left</i>	<i>Ambience</i>	<i>INSERT</i> Suasana sepi ruang tamu hingga ke ruang belakang
8	<i>Close Up</i>	<i>Normal Angle</i>	<i>Asymmetry</i>	<i>Static</i>	<i>Ambience</i>	<i>INSERT</i> Foto ADIK, KAKAK dan IBU di atas bufet
9	<i>Close Up</i>	<i>Normal Angle</i>	<i>Asymmetry</i>	<i>Static</i>	<i>Spot Effect &amp; Ambience</i>	<i>INSERT</i> Jarum jam menunjukkan pukul 2 dini hari
10	<i>Long Shot</i>	<i>Normal Angle</i>	<i>Asymmetry</i>	<i>Static</i>	<i>Spot Effect &amp; Ambience</i>	<i>INSERT</i> Lalu tiba-tiba lampu dari ruang belakang hingga ke depan mati. Jendela depan terbuka dengan keras dan angin masuk meniup tirai jendela
11	<i>Long Shot</i>	<i>High Angle</i>	<i>Asymmetry</i>	<i>Static</i>	<i>Spot Effect &amp; Ambience</i>	<i>INSERT</i> Pintu ruang tamu terbuka perlahan
12	<i>Medium Close Up</i>	<i>Normal Angle</i>	<i>Asymmetry</i>	<i>Static</i>	<i>Spot Effect &amp; Ambience</i>	ADIK membuka mata langsung terbangun
13	<i>Long Shot</i>	<i>Low Angle</i>	<i>Asymmetry</i>	<i>Static</i>	<i>Instrument &amp; Ambience</i>	Terdengar lantunan tembang megatruh dari luar kamar, lalu ADIK menoleh ke pintu dan mengambil senter di meja
14	<i>Medium Shot</i>	<i>Normal Angle</i>	<i>Asymmetry</i>	<i>Static</i>	<i>Instrument &amp; Ambience</i>	Eksprei ADIK mencoba menghidupkan senter
15	<i>Long Shot</i>	<i>Low Angle</i>	<i>Asymmetry</i>	<i>Static</i>	<i>Instrument &amp; Ambience</i>	ADIK meletakkan kembali senter karena batrainya habis
16	<i>Over Shoulder Shot</i>	<i>Normal Angle</i>	<i>Asymmetry</i>	<i>Follow</i>	<i>Instrument &amp; Ambience</i>	ADIK berjalan mendekati pintu membuka perlahan dan tidak ada apa-apa di ruang tamu
6. INT. KAMAR IBU - SORE ADIK, KAKAK, dan IBU						
1	<i>Long Shot</i>	<i>Normal Angle</i>	<i>Asymmetry</i>	<i>Static</i>	<i>Spot Effect &amp; Ambience</i>	KAKAK masuk mengambil baskom dan piring sisa makanan lalu kembali keluar, ADIK bermain dan IBU sedang menulis tembang bersandar di tempat tidur

2	<i>Over Shoulder Shot</i>	<i>High Angle</i>	<i>Asymmetry</i>	<i>Static</i>	<i>Ambience</i>	IBU duduk di atas tempat tidur sambil menulis <i>FOREGROUND</i> ADIK
3	<i>Over Shoulder Shot</i>	<i>Low Angle</i>	<i>Asymmetry</i>	<i>Static</i>	<i>Ambience</i>	IBU menulis beberapa syair tembang
4	<i>Medium Shot</i>	<i>Normal Angle</i>	<i>Asymmetry</i>	<i>Static</i>	<i>Dialog &amp; Ambience</i>	ADIK asyik memainkan boneka tangannya
5	<i>Medium Shot</i>	<i>Normal Angle</i>	<i>Asymmetry</i>	<i>Static</i>	<i>Dialog &amp; Ambience</i>	IBU tersenyum sambil mengamati ADIK
6	<i>Long Shot</i>	<i>Normal Angle</i>	<i>Asymmetry</i>	<i>Static</i>	<i>Dialog &amp; Ambience</i>	IBU meletakkan bukunya lalu beranjak dari tempat tidur menghampiri ADIK
7	<i>Over Shoulder Shot</i>	<i>Low Angle</i>	<i>Asymmetry</i>	<i>Static</i>	<i>Dialog &amp; Ambience</i>	Dialog IBU
8	<i>Over Shoulder Shot</i>	<i>High Angle</i>	<i>Asymmetry</i>	<i>Static</i>	<i>Dialog &amp; Ambience</i>	Dialog ADIK
9	<i>Over Shoulder Shot</i>	<i>Low Angle</i>	<i>Asymmetry</i>	<i>Static</i>	<i>Dialog &amp; Ambience</i>	Dialog IBU
10	<i>Medium Close Up</i>	<i>Normal Angle</i>	<i>Asymmetry</i>	<i>Static</i>	<i>Dialog &amp; Ambience</i>	Dialog ADIK sambil melihat bonekanya
11	<i>Long Shot</i>	<i>Normal Angle</i>	<i>Asymmetry</i>	<i>Static</i>	<i>Dialog &amp; Ambience</i>	KAKAK masuk membawa segelas teh hangat untuk IBU sambil berdialog
12	<i>Close Up</i>	<i>Normal Angle</i>	<i>Asymmetry</i>	<i>Static</i>	<i>Dialog &amp; Ambience</i>	Dialog ADIK EKSPRESI
13	<i>Long Shot</i>	<i>Normal Angle</i>	<i>Asymmetry</i>	<i>Static</i>	<i>Dialog &amp; Ambience</i>	IBU tersenyum sambil mengelus rambut ADIK, KAKAK duduk di samping ADIK lalu mengambil salah
14	<i>Medium Shot</i>	<i>Normal Angle</i>	<i>Asymmetry</i>	<i>Static</i>	<i>Dialog &amp; Ambience</i>	KAKAK memainkan boneka tangannya dengan ADIK
15	<i>Over Shoulder Shot</i>	<i>Normal Angle</i>	<i>Asymmetry</i>	<i>Static</i>	<i>Dialog &amp; Ambience</i>	IBU tersenyum sambil memperhatikan dan sesekali menyeduh tehnya
7. INT. RUANG TAMU - MALAM ADIK, IBU dan KAKAK						
1	<i>Subjective Shot</i>	<i>Low Angle</i>	<i>Asymmetry</i>	<i>Dynamic</i>	<i>Instrument &amp; Ambience</i>	Di ruang tamu depan foto IBU sepi tidak ada apapun jendela terbuka dan tirai perlahan tenang, ADIK melihat ke arah ruang melangkah lalu kembali melihat ke ruang tamu terlihat penampakan ibu sudah berdiri di hadapan ADIK sambil bernyanyi dan menari
2	<i>Over Shoulder Shot</i>	<i>Low Angle</i>	<i>Asymmetry</i>	<i>Follow</i>	<i>Instrument &amp; Ambience</i>	ADIK berjalan mendekati IBU, IBU tersenyum tipis sambil terus bernyanyi dan menari
3	<i>Medium Shot</i>	<i>Normal Angle</i>	<i>Asymmetry</i>	<i>Dynamic</i>	<i>Instrument &amp; Ambience</i>	ADIK terus melihat IBU dengan tangan gemetar lalu melangkah mengarahkan tangannya ke arah IBU
4	<i>Subjective Shot</i>	<i>Low Angle</i>	<i>Asymmetry</i>	<i>Follow</i>	<i>Instrument &amp; Ambience</i>	Perlahan ADIK menggerakkan tangannya seolah ingin menyentuh IBU, namun tiba-tiba lampu ruangan menyala, ADIK langsung menoleh ke arah stop kontak dan KAKAK sudah berdiri sambil melihat ke arah ADIK, ADIK kembali menoleh ke depan namun IBU sudah tidak ada

5	<i>Long Shot</i>	<i>Low Angle</i>	<i>Asymmetry</i>	<i>Dynamic</i>	<i>Dialog, Spot Effect &amp; Ambience</i>	Dialog KAKAK, KAKAK berjalan mendekati ADIK namun ADIK segera berlari masuk ke dalam kamarnya
6	<i>Medium Shot</i>	<i>Normal Angle</i>	<i>Symmetry</i>	<i>Dynamic</i>	<i>Ambience</i>	Ekspresi ADIK kesal
7	<i>Medium Shot</i>	<i>Normal Angle</i>	<i>Symmetry</i>	<i>Static</i>	<i>Ambience</i>	KAKAK terdiam bingung
8	<i>Close Up</i>	<i>Normal Angle</i>	<i>Symmetry</i>	<i>Static</i>	<i>Ambience</i>	<i>INSERT</i> ADIK menjahit dengan sesenggukan menahan air mata dari belakang
9	<i>Medium Shot</i>	<i>Normal Angle</i>	<i>Symmetry</i>	<i>Static</i>	<i>Spot Effect &amp; Ambience</i>	KAKAK menutup jendela dengan BACKGROUND foto IBU
10	<i>Medium Shot</i>	<i>Normal Angle</i>	<i>Symmetry</i>	<i>Dynamic</i>	<i>Spot Effect &amp; Ambience</i>	KAKAK menutup pintu lalu terdengar bisikan, lalu KAKAK kembali membuka pintu
11	<i>Long Shot</i>	<i>Normal Angle</i>	<i>Symmetry</i>	<i>Static</i>	<i>Spot Effect &amp; Ambience</i>	<i>INSERT</i> KAKAK mengintip keluar namun tidak ada apaapa
12	<i>Medium Close Up</i>	<i>Normal Angle</i>	<i>Asymmetry</i>	<i>Static</i>	<i>Spot Effect &amp; Ambience</i>	<i>INSERT</i> ADIK kembali duduk di meja kamarnya lalu kembali melanjutkan jahitannya dengan sesenggukan menahan air mata
8. EXT. JALAN DEPAN RUMAH - PAGI TETANGGA 1, TETANGGA 2, dan TUKANG SAYUR						
1	<i>Over Shoulder Shot</i>	<i>Normal Angle</i>	<i>Asymmetry</i>	<i>Static</i>	<i>Dialog, Spot Effect &amp; Ambience</i>	Dialog TETANGGA 1
2	<i>Medium Shot</i>	<i>Normal Angle</i>	<i>Asymmetry</i>	<i>Static</i>	<i>Dialog, Spot Effect &amp; Ambience</i>	Dialog TETANGGA 2 dilanjutkan dialog TUKANG SAYUR
3	<i>Over Shoulder Shot</i>	<i>Normal Angle</i>	<i>Asymmetry</i>	<i>Static</i>	<i>Dialog, Spot Effect &amp; Ambience</i>	Dialog TETANGGA 2
4	<i>Medium Shot</i>	<i>Normal Angle</i>	<i>Asymmetry</i>	<i>Static</i>	<i>Dialog, Spot Effect &amp; Ambience</i>	Dialog TETANGGA 1, 2 dan TUKANG SAYUR lalu membayar belanjanya
5	<i>Long Shot</i>	<i>Normal Angle</i>	<i>Asymmetry</i>	<i>Padestal Up</i>	<i>Dialog, Spot Effect &amp; Ambience</i>	Dialog TETANGGA 1 dan 2 lalu TETANGGA 2 masuk berjalan ke arah rumah dilanjutkan TETANGGA 1 dan TUKANG SAYUR pergi
9. EXT. DEPAN RUMAH - SORE ADIK, KAKAK, TETANGGA 3, TETANGGA 4, dan TETANGGA 5 lalu TETANGGA 5 masuk membawa kardus						
1	<i>Long Shot</i>	<i>Normal Angle</i>	<i>Asymmetry</i>	<i>Static</i>	<i>Spot Effect &amp; Ambience</i>	Dialog TETANGGA 3 keluar membawa tikar, TETANGGA 4 membantu membuka gulungan tikar di teras rumah,
2	<i>Long Shot</i>	<i>Normal Angle</i>	<i>Asymmetry</i>	<i>Static</i>	<i>Spot Effect &amp; Ambience</i>	KAKAK menghapiri kamar ADIK
3	<i>Long Shot</i>	<i>Normal Angle</i>	<i>Asymmetry</i>	<i>Static</i>	<i>Spot Effect &amp; Ambience</i>	KAKAK dan ADIK keluar pergi ke makam lalu TETANGGA 5 masuk
10. EXT. PEMAKAMAN - SORE ADIK dan KAKAK						
1	<i>Establish Shot</i>	<i>Normal Angle</i>	<i>Asymmetry</i>	<i>Padestal Down</i>	<i>Spot Effect &amp; Ambience</i>	KAKAK dan ADIK menuju gerbang pemakaman

2	<i>Long Shot</i>	<i>Normal Angle</i>	<i>Asymmetry</i>	<i>Static</i>	<i>Spot Effect &amp; Ambience</i>	KAKAK dan ADIK berjalan di pemakaman
3	<i>Long Shot</i>	<i>Normal Angle</i>	<i>Asymmetry</i>	<i>Static</i>	<i>Spot Effect &amp; Ambience</i>	INSERT kuburan
4	<i>Long Shot</i>	<i>Normal Angle</i>	<i>Asymmetry</i>	<i>Static</i>	<i>Spot Effect &amp; Ambience</i>	KAKAK duduk di samping makam IBU dan ADIK duduk sedikit menjauh sambil bermain rumput
5	<i>Long Shot</i>	<i>Normal Angle</i>	<i>Asymmetry</i>	<i>Static</i>	<i>Spot Effect &amp; Ambience</i>	ADIK bermain rumput
6	<i>Medium Shot</i>	<i>Normal Angle</i>	<i>Symmetry</i>	<i>Static</i>	<i>Spot Effect &amp; Ambience</i>	KAKAK membaca do'a
7	<i>Medium Close Up</i>	<i>Normal Angle</i>	<i>Symmetry</i>	<i>Static</i>	<i>Spot Effect &amp; Ambience</i>	Ekspresi ADIK murung sambil tetap bermain rumput
8	<i>Medium Shot</i>	<i>Normal Angle</i>	<i>Symmetry</i>	<i>Static</i>	<i>Spot Effect &amp; Ambience</i>	KAKAK selesa do'a menaburkan bunga
9	<i>Close Up</i>	<i>Normal Angle</i>	<i>Symmetry</i>	<i>Static</i>	<i>Spot Effect &amp; Ambience</i>	Nisan IBU
10	<i>Medium Shot</i>	<i>Normal Angle</i>	<i>Asymmetry</i>	<i>Static</i>	<i>Spot Effect &amp; Ambience</i>	KAKAK selesai do'a lalu memanggil ADIK dan memberikan sisa bunga namun ADIK pergi dengan ekspresi sedih. KAKAK melanjutkan menyekar bunga
11. INT. RUANG TAMU - SORE ADIK, KAKAK TETANGGA 1 dan TETANGGA 2						
1	<i>Medium Shot</i>	<i>Normal Angle</i>	<i>Asymmetry</i>	<i>Static</i>	<i>Spot Effect &amp; Ambience</i>	INSERT ADIK duduk di depan meja kamarnya merenung FOREGROUND jendela, di ruang tamu terlihat TETANGGA 1 dan 2 sedang menyiapkan acara 40 hari IBU
2	<i>Long Shot</i>	<i>Normal Angle</i>	<i>Asymmetry</i>	<i>Static</i>	<i>Spot Effect &amp; Ambience</i>	TETANGGA 1 dan 2 sedang melipat kardus dengan keadaan ruang tamu sudah di gelar
3	<i>Over Shoulder Shot</i>	<i>Normal Angle</i>	<i>Asymmetry</i>	<i>Static</i>	<i>Dialog, Spot Effect &amp; Ambience</i>	Dialog TETANGGA 1
4	<i>Over Shoulder Shot</i>	<i>Normal Angle</i>	<i>Asymmetry</i>	<i>Static</i>	<i>Dialog, Spot Effect &amp; Ambience</i>	Dialog TETANGGA 2
5	<i>Medium Shot</i>	<i>Normal Angle</i>	<i>Asymmetry</i>	<i>Static</i>	<i>Dialog, Spot Effect &amp; Ambience</i>	INSERT ADIK menyelesaikan bonekanya duduk di depan meja kamarnya merenung FOREGROUND jendela
6	<i>Long Shot</i>	<i>Normal Angle</i>	<i>Asymmetry</i>	<i>Static</i>	<i>Spot Effect &amp; Ambience</i>	KAKAK datang membantu TETANGGA 1 dan 2
7	<i>Medium Shot</i>	<i>Normal Angle</i>	<i>Asymmetry</i>	<i>Static</i>	<i>Dialog, Spot Effect &amp; Ambience</i>	KAKAK memandangi ADIK lalu TETANGGA 2 memperhatikan KAKAK
8	<i>Over Shoulder Shot</i>	<i>Normal Angle</i>	<i>Asymmetry</i>	<i>Static</i>	<i>Dialog, Spot Effect &amp; Ambience</i>	Dialog TETANGGA 2
9	<i>Over Shoulder Shot</i>	<i>Normal Angle</i>	<i>Asymmetry</i>	<i>Static</i>	<i>Dialog, Spot Effect &amp; Ambience</i>	Lanjutan Dialog TETANGGA 2 lalu ekspresi KAKAK sambil melihat kea rah ADIK dengan tatapan sedih
10	<i>Long Shot</i>	<i>Normal Angle</i>	<i>Asymmetry</i>	<i>Static</i>	<i>Spot Effect &amp; Ambience</i>	FOREGROUND KAKAK meliaht adik sedang duduk di depan meja kamarnya

11	<i>Long Shot</i>	<i>Normal Angle</i>	<i>Asymmetry</i>	<i>Static</i>	<i>Spot Effect &amp; Ambience</i>	INSERT dari luar rumah KAKAK, TETANGGA 1 dan 2 melanjutkan melipat kardus
12. INT. RUANG TAMU - MALAM ADIK, KAKAK dan 10 TETANGGA						
1	<i>Long Shot</i>	<i>Normal Angle</i>	<i>Asymmetry</i>	<i>Static</i>	<i>Spot Effect &amp; Ambience</i>	Suasana tahlilan terlihat foto IBU
2	<i>Medium Close Up</i>	<i>Normal Angle</i>	<i>Asymmetry</i>	<i>Static</i>	<i>Spot Effect &amp; Ambience</i>	ADIK terlihat murung sambil sesekali melihat ke kanan kiri
3	<i>Long Shot</i>	<i>Normal Angle</i>	<i>Asymmetry</i>	<i>Static</i>	<i>Spot Effect &amp; Ambience</i>	ADIK keluar dari barisan tahlil dan masuk kedalam kamarnya
13. INT. KAMAR ADIK - MALAM ADIK dan KAKAK						
1	<i>Long Shot</i>	<i>High Angle</i>	<i>Asymmetry</i>	<i>Static</i>	<i>Spot Effect &amp; Ambience</i>	ADIK duduk di meja melanjutkan melanjutkan jahitan bonekanya
2	<i>Establish Shot</i>	<i>Normal Angle</i>	<i>Asymmetry</i>	<i>Padestal Down</i>	<i>Spot Effect &amp; Ambience</i>	INSERT 2 TETANGGA dan 1 debelakangnya keluar dari halaman selesai tahlil
3	<i>Long Shot</i>	<i>Normal Angle</i>	<i>Asymmetry</i>	<i>Static</i>	<i>Spot Effect &amp; Ambience</i>	KAKAK dan TETANGGA 3 melipat tikar
4	<i>Medium Close Up</i>	<i>Normal Angle</i>	<i>Symmetry</i>	<i>Static</i>	<i>Spot Effect &amp; Ambience</i>	ADIK mempercepat gerakannya untuk menyelesaikan boneka tangan
5	<i>Close Up</i>	<i>Low Angle</i>	<i>Asymmetry</i>	<i>Static</i>	<i>Spot Effect &amp; Ambience</i>	Ekspresi ADIK serius
6	<i>Subjective Shot</i>	<i>High Angle</i>	<i>Asymmetry</i>	<i>Static</i>	<i>Spot Effect &amp; Ambience</i>	Boneka IBU selesai dibuat
7	<i>Medium Close Up</i>	<i>Normal Angle</i>	<i>Symmetry</i>	<i>Static</i>	<i>Spot Effect &amp; Ambience</i>	ADIK memandang bonekanya sesekali tersenyum
8	<i>Long Shot</i>	<i>High Angle</i>	<i>Asymmetry</i>	<i>Static</i>	<i>Spot Effect &amp; Ambience</i>	ADIK duduk meletakkan bonekanya lalu mengambil senter
9	<i>Medium Close Up</i>	<i>Normal Angle</i>	<i>Asymmetry</i>	<i>Static</i>	<i>Spot Effect &amp; Ambience</i>	ADIK mengganti baterai senternya lalu KAKAK dengan ekspresi kelelahan membuka pintu
10	<i>Medium Shot</i>	<i>Normal Angle</i>	<i>Asymmetry</i>	<i>Static</i>	<i>Spot Effect &amp; Ambience</i>	Dialog KAKAK
11	<i>Medium Close Up</i>	<i>Normal Angle</i>	<i>Asymmetry</i>	<i>Static</i>	<i>Spot Effect &amp; Ambience</i>	ADIK mengangguk dengan senyum
12	<i>Medium Shot</i>	<i>Normal Angle</i>	<i>Asymmetry</i>	<i>Static</i>	<i>Spot Effect &amp; Ambience</i>	KAKAK menutup pintu
13	<i>Long Shot</i>	<i>Normal Angle</i>	<i>Asymmetry</i>	<i>Static</i>	<i>Spot Effect &amp; Ambience</i>	ADIK berlari kecil mendekati ke pintu mengintip
14	<i>Long Shot</i>	<i>Normal Angle</i>	<i>Symmetry</i>	<i>Static</i>	<i>Spot Effect &amp; Ambience</i>	INSERT KAKAK masuk kedalam kamarnya
15	<i>Medium Shot</i>	<i>Normal Angle</i>	<i>Asymmetry</i>	<i>Static</i>	<i>Spot Effect &amp; Ambience</i>	ADIK memasang kancing terakhir bajunya
16	<i>Close Up</i>	<i>Normal Angle</i>	<i>Symmetry</i>	<i>Static</i>	<i>Spot Effect &amp; Ambience</i>	INSERT jam dinding pukul 00 : 35
17	<i>Long Shot</i>	<i>Low Angle</i>	<i>Asymmetry</i>	<i>Static</i>	<i>Spot Effect &amp; Ambience</i>	INSERT ADIK keluar diam dari kamarnya lalu berlari kecil mematikan lampu belakang, tengah dan ruang tamu lalu masuk kembali kedalam kamar
18	<i>Long Shot</i>	<i>Normal Angle</i>	<i>Asymmetry</i>	<i>Static</i>	<i>Spot Effect &amp; Ambience</i>	ADIK menutup pintu lalu mengambil boneka tangan IBU dan lampu senternya lalu duduk di samping pintu kamarnya

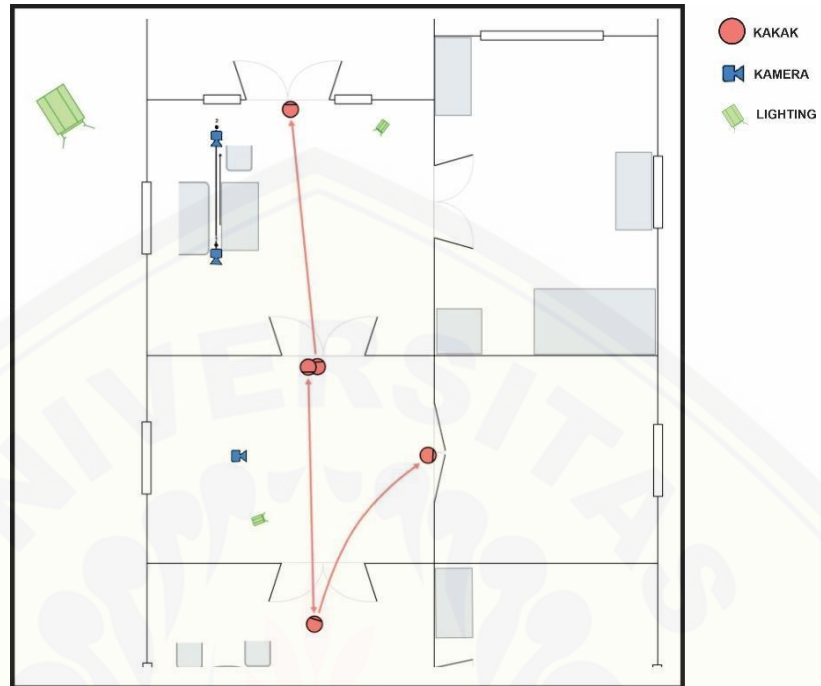
19	<i>Medium Shot</i>	<i>Normal Angle</i>	<i>Asymmetry</i>	<i>Static</i>	<i>Spot Effect &amp; Ambience</i>	ADIK mematikan dan menyalakan lampu senternya beberapa kali menunggu
20	<i>Close Up</i>	<i>Normal Angle</i>	<i>Symmetry</i>	<i>Static</i>	<i>Spot Effect &amp; Ambience</i>	INSERT jam dinding pukul 01 : 20
21	<i>Medium Shot</i>	<i>Normal Angle</i>	<i>Asymmetry</i>	<i>Static</i>	<i>Spot Effect &amp; Ambience</i>	ADIK menguap, lalu menggelengkan kepalanya berusaha tetap terbangun
22	<i>Close Up</i>	<i>Normal Angle</i>	<i>Symmetry</i>	<i>Static</i>	<i>Spot Effect &amp; Ambience</i>	INSERT jam dinding pukul 02 : 00
23	<i>Long Shot</i>	<i>Low Angle</i>	<i>Asymmetry</i>	<i>Static</i>	<i>Spot Effect &amp; Ambience</i>	ADIK membuka sedikit pintu kamarnya
24	<i>Subjective Shot</i>	<i>Normal Angle</i>	<i>Asymmetry</i>	<i>Dynamic</i>	<i>Spot Effect &amp; Ambience</i>	ADIK mengintip ke ruang tamu namun tidak ada apa-apa lalu menutup kembali pintunya
25	<i>Long Shot</i>	<i>Low Angle</i>	<i>Asymmetry</i>	<i>Static</i>	<i>Spot Effect &amp; Ambience</i>	ADIK kembali duduk di samping pintu
26	<i>Medium Close Up</i>	<i>Normal Angle</i>	<i>Symmetry</i>	<i>Dynamic</i>	<i>Ambience</i>	Ekspresi ADIK menahan rasa takut
27	<i>Medium Shot</i>	<i>Normal Angle</i>	<i>Asymmetry</i>	<i>Static</i>	<i>Ambience</i>	ADIK menggigit bibirnya dan jari-jarinya saling mencubit
28	<i>Long Shot</i>	<i>Low Angle</i>	<i>Asymmetry</i>	<i>Static</i>	<i>Ambience</i>	ADIK mulai gelisah melihat sekeliling lalu melihat boneka di pangkuannya
29	<i>Subjective Shot</i>	<i>High Angle</i>	<i>Asymmetry</i>	<i>Static</i>	<i>Ambience</i>	Boneka dipangkuan ADIK
30	<i>Close Up</i>	<i>Normal Angle</i>	<i>Symmetry</i>	<i>Static</i>	<i>Spot Effect &amp; Ambience</i>	INSERT jam dinding pukul 02 : 25
31	<i>Full Shot</i>	<i>Low Angle</i>	<i>Asymmetry</i>	<i>Static</i>	<i>Spot Effect &amp; Ambience</i>	ADIK meletakkan bonekanya lalu berdiri keluar dari
32	<i>Long Shot</i>	<i>Low Angle</i>	<i>Asymmetry</i>	<i>Static</i>	<i>Spot Effect &amp; Ambience</i>	INSERT ADIK berjalan cepat menuju jendela ruang tamu
33	<i>Over Shoulder Shot</i>	<i>Normal Angle</i>	<i>Asymmetry</i>	<i>Dynamic</i>	<i>Spot Effect &amp; Ambience</i>	INSERT ADIK membuka jendela ruang tamu
34	<i>Long Shot</i>	<i>Low Angle</i>	<i>Asymmetry</i>	<i>Static</i>	<i>Spot Effect &amp; Ambience</i>	INSERT ADIK cepat-cepat membuka pintu depan lalu kembali kedalam kamar
35	<i>Medium Shot</i>	<i>Normal Angle</i>	<i>Asymmetry</i>	<i>Static</i>	<i>Ambience</i>	ADIK terengah-engah akibat ketakutan
36	<i>Long Shot</i>	<i>Low Angle</i>	<i>Asymmetry</i>	<i>Static</i>	<i>Spot Effect &amp; Ambience</i>	ADIK kembali duduk di lantai mengambil bonekanya
37	<i>Close Up</i>	<i>Normal Angle</i>	<i>Symmetry</i>	<i>Static</i>	<i>Spot Effect &amp; Ambience</i>	INSERT jam dinding pukul 02 : 50
38	<i>Medium Close Up</i>	<i>Normal Angle</i>	<i>Asymmetry</i>	<i>Dynamic</i>	<i>Spot Effect &amp; Ambience</i>	ADIK gelisah
39	<i>Close Up</i>	<i>Normal Angle</i>	<i>Asymmetry</i>	<i>Static</i>	<i>Spot Effect &amp; Ambience</i>	INSERT jam dinding pukul 03 : 05
40	<i>Close Up</i>	<i>Normal Angle</i>	<i>Symmetry</i>	<i>Dynamic</i>	<i>Spot Effect &amp; Ambience</i>	ADIK semakin gelisah
41	<i>Close Up</i>	<i>Normal Angle</i>	<i>Symmetry</i>	<i>Static</i>	<i>Spot Effect &amp; Ambience</i>	INSERT jam dinding pukul 03 : 15
42	<i>Medium Shot</i>	<i>Low Angle</i>	<i>Asymmetry</i>	<i>Static</i>	<i>Spot Effect &amp; Ambience</i>	ADIK terlihat putus asa
43	<i>Long Shot</i>	<i>Low Angle</i>	<i>Asymmetry</i>	<i>Static</i>	<i>Spot Effect &amp; Ambience</i>	ADIK keluar dari kamar sambil membawa boneka dan
14. INT. RUANG TAMU - MALAM ADIK dan KAKAK						
1	<i>Medium Shot</i>	<i>Normal Angle</i>	<i>Asymmetry</i>	<i>Dynamic</i>	<i>Ambience</i>	ADIK keluar dari kamar sambil membawa boneka IBU dan mengarahkan senternya ke foto IBU dengan menangis

2	<i>Subjective Shot</i>	<i>Low Angle</i>	<i>Asymmetry</i>	<i>Dynamic</i>	<i>Ambience</i>	Senter mengarah ke Foto IBU
3	<i>Long Shot</i>	<i>Low Angle</i>	<i>Asymmetry</i>	<i>Dynamic</i>	<i>Spot Effect &amp; Ambience</i>	ADIK berjalan ke ruang belakang
4	<i>Medium Shot</i>	<i>Normal Angle</i>	<i>Asymmetry</i>	<i>Follow</i>	<i>Spot Effect &amp; Ambience</i>	INSERT RUANG TENGAH ADIK berjalan sambil menangis mencari IBU
5	<i>Over Shoulder Shot</i>	<i>Normal Angle</i>	<i>Asymmetry</i>	<i>Follow</i>	<i>Spot Effect &amp; Ambience</i>	INSERT RUANG BELAKANG ADIK berjalan sambil mencari dengan
6	<i>Medium Close Up</i>	<i>High Angle</i>	<i>Symmetry</i>	<i>Dynamic</i>	<i>Spot Effect &amp; Ambience</i>	INSERT ekspresi ADIK di ruang belakang
7	<i>Long Shot</i>	<i>Low Angle</i>	<i>Asymmetry</i>	<i>Dynamic</i>	<i>Spot Effect &amp; Ambience</i>	INSERT RUANG BELAKANG ADIK berjalan kembali ke ruang tamu siluet
8	<i>Medium Shot</i>	<i>Low Angle</i>	<i>Asymmetry</i>	<i>Follow</i>	<i>Spot Effect &amp; Ambience</i>	ADIK berjalan dari ruang belakang lalu berdiri di depan foto IBU kebingungan
9	<i>Subjective Shot</i>	<i>Low Angle</i>	<i>Asymmetry</i>	<i>Dynamic</i>	<i>Ambience</i>	Foto IBU
10	<i>Medium Close Up</i>	<i>High Angle</i>	<i>Symmetry</i>	<i>Dynamic</i>	<i>Spot Effect &amp; Ambience</i>	ADIK melihat foto IBU sambil memanggil kembali IBU nya
11	<i>Long Shot</i>	<i>Low Angle</i>	<i>Asymmetry</i>	<i>Dynamic</i>	<i>Spot Effect &amp; Ambience</i>	Tiba-tiba ADIK berjalan masuk ke dalam kamarnya
12	<i>Medium Shot</i>	<i>Normal Angle</i>	<i>Symmetry</i>	<i>Dynamic</i>	<i>Spot Effect &amp; Ambience</i>	ADIK keluar dari kamarnya membawa 3 boneka
13	<i>Long Shot</i>	<i>Low Angle</i>	<i>Asymmetry</i>	<i>Dynamic</i>	<i>Spot Effect &amp; Ambience</i>	ADIK duduk di lantai di depan foto IBU lalu meletakkan senternya dalam keadaan hidup
14	<i>Medium Close Up</i>	<i>Normal Angle</i>	<i>Symmetry</i>	<i>Dynamic</i>	<i>Spot Effect &amp; Ambience</i>	ADIK mengussap air matanya
15	<i>Long Shot</i>	<i>Low Angle</i>	<i>Asymmetry</i>	<i>Dynamic</i>	<i>Spot Effect &amp; Ambience</i>	ADIK mengambil boneka IBU dan bonekanya sendiri lalu membuat kedua boneka berhadapan
16	<i>Medium Shot</i>	<i>Low Angle</i>	<i>Asymmetry</i>	<i>Dynamic</i>	<i>Dialog, Spot Effect &amp; Ambience</i>	Dialog boneka ADIK
17	<i>Over Shoulder Shot</i>	<i>Normal Angle</i>	<i>Asymmetry</i>	<i>Dynamic</i>	<i>Dialog, Spot Effect &amp; Ambience</i>	Dialog boneka IBU
18	<i>Medium Shot</i>	<i>Low Angle</i>	<i>Asymmetry</i>	<i>Dynamic</i>	<i>Dialog, Spot Effect &amp; Ambience</i>	Dialog boneka ADIK
19	<i>Long Shot</i>	<i>Low Angle</i>	<i>Asymmetry</i>	<i>Dynamic</i>	<i>Dialog, Spot Effect &amp; Ambience</i>	Dialog boneka IBU lalu tiba-tiba ADIK menundukan kepala diikuti kedua bonekanya juga menunduk
20	<i>Medium Shot</i>	<i>Low Angle</i>	<i>Asymmetry</i>	<i>Dynamic</i>	<i>Dialog, Spot Effect &amp; Ambience</i>	ADIK mulai sesenggukan sambil mengangkat kepalanya dilanjutkan dialog
21	<i>Long Shot</i>	<i>Low Angle</i>	<i>Asymmetry</i>	<i>Dynamic</i>	<i>Dialog, Spot Effect &amp; Ambience</i>	ADIK mulai menangis lagi semakin keras memanggil IBU,
22	<i>Long Shot</i>	<i>Low Angle</i>	<i>Asymmetry</i>	<i>Dynamic</i>	<i>Dialog, Spot Effect &amp; Ambience</i>	KAKAK keluar dari kamar menyalakan lampu ruangan lalu mendekati ke ADIK
23	<i>Over Shoulder Shot</i>	<i>Normal Angle</i>	<i>Asymmetry</i>	<i>Dynamic</i>	<i>Dialog, Spot Effect &amp; Ambience</i>	Dialog KAKAK
24	<i>Long Shot</i>	<i>Low Angle</i>	<i>Asymmetry</i>	<i>Dynamic</i>	<i>Dialog, Spot Effect &amp; Ambience</i>	KAKAK berusaha menenangkan ADIK lalu memeluknya dilanjutkan dialog KAKAK

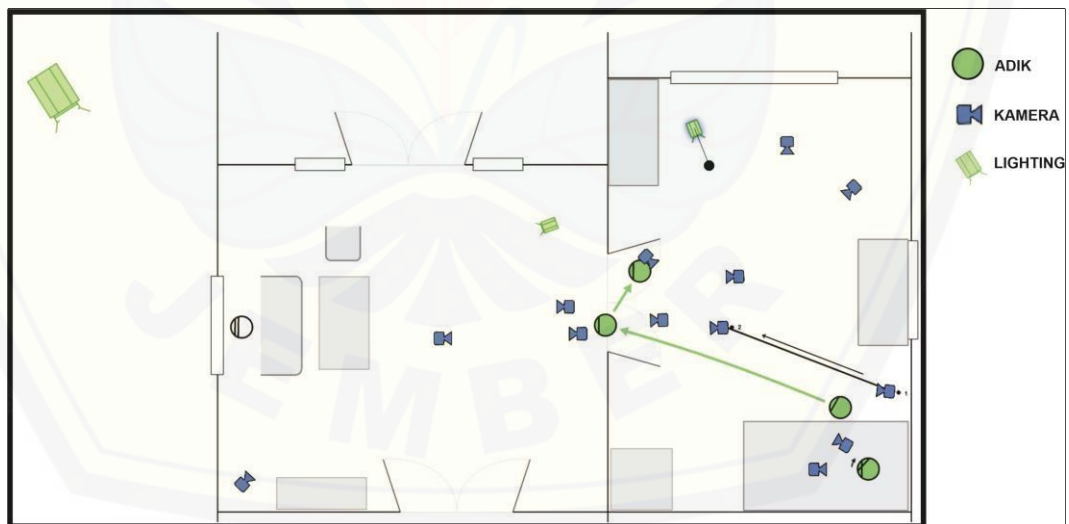
25	<i>Over Shoulder Shot</i>	<i>Normal Angle</i>	<i>Asymmetry</i>	<i>Dynamic</i>	<i>Dialog, Spot Effect &amp; Ambience</i>	ADIK mulai menghentikan tangisannya
26	<i>Long Shot</i>	<i>Low Angle</i>	<i>Asymmetry</i>	<i>Dynamic</i>	<i>Spot Effect &amp; Ambience</i>	KAKAK meninggalkan ADIK ke ruang belakang
27	<i>Medium Shot</i>	<i>Normal Angle</i>	<i>Asymmetry</i>	<i>Dynamic</i>	<i>Instrument, Spot Effect &amp; Ambience</i>	INSERT KAKAK menuangkan air putih tiba-tiba lampu semua ruangan mati dan samar-samar mulai terdengar suara tembang megatruh, lalu KAKAK menghentikan gerakannya dan menoleh ke ruang tamu lalu membawa gelasny
28	<i>Over Shoulder Shot</i>	<i>Normal Angle</i>	<i>Asymmetry</i>	<i>Follow</i>	<i>Instrument, Spot Effect &amp; Ambience</i>	INSERT KAKAK berjalan perlahan menuju ruang tamu semakin dekat suara tembang semakin jelas dan terdengar suara IBU dan terlihat ADIK sudah berdiri menghadap ke jendela
29	<i>Long Shot</i>	<i>Low Angle</i>	<i>Asymmetry</i>	<i>Dynamic</i>	<i>Instrument, Spot Effect &amp; Ambience</i>	KAKAK berdiri kebingungan melihat ADIK yang menghadap ke arah jendela
30	<i>Subjective Shot</i>	<i>High Angle</i>	<i>Asymmetry</i>	<i>Dynamic</i>	<i>Instrument, Spot Effect &amp; Ambience</i>	ADIK perlahan membalikan tubuhnya lalu tersenyum menggerakkan tangannya seperti biasa dilakukan IBU
31	<i>Over Shoulder Shot</i>	<i>Normal Angle</i>	<i>Asymmetry</i>	<i>Dynamic</i>	<i>Instrument, Spot Effect &amp; Ambience</i>	KAKAK terkejut
32	<i>Long Shot</i>	<i>Low Angle</i>	<i>Asymmetry</i>	<i>Dynamic</i>	<i>Instrument, Spot Effect &amp; Ambience</i>	Tirai jendela tertiuip angin kencang
33	<i>Medium Shot</i>	<i>Low Angle</i>	<i>Asymmetry</i>	<i>Dynamic</i>	<i>Instrument, Dialog, Spot Effect &amp; Ambience</i>	KAKAK terdiam sambil terus memperhatikan ADIK dengan raut sedih
34	<i>Medium Shot</i>	<i>Normal Angle</i>	<i>Symmetry</i>	<i>Orbital</i>	<i>Instrument, Dialog, Spot Effect &amp; Ambience</i>	ADIK tetap menari sambil menembang seolah seperti IBU
35	<i>Medium Shot</i>	<i>Normal Angle</i>	<i>Symmetry</i>	<i>Dynamic</i>	<i>Instrument, Dialog, Spot Effect &amp; Ambience</i>	KAKAK tiba-tiba tersenyum kecil sambil mengangguk pelan ke arah ADIK
15. INT. RUANG TAMU - PAGI ADIK hanya suara						
1	<i>Long Shot</i>	<i>Low Angle</i>	<i>Symmetry</i>	<i>Track In</i>	<i>Instrument &amp; Ambience</i>	Foto IBU, Tirai jendela tertiuip angin lalu kembali tenang
2	<i>Establish Shot</i>	<i>Normal Angle</i>	<i>Asymmetry</i>	<i>Still</i>	<i>Instrument &amp; Ambience</i>	Dialog ADIK



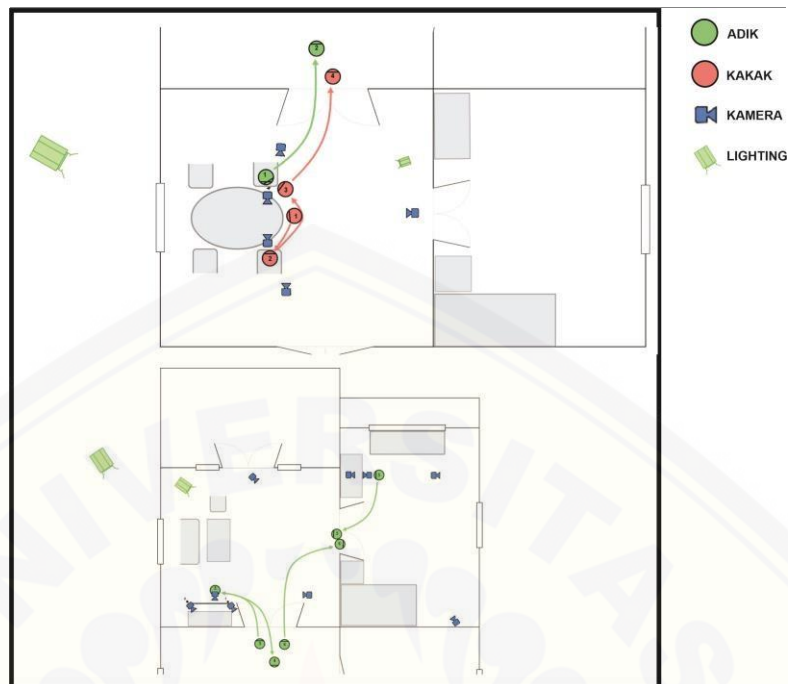
b. Floor plan



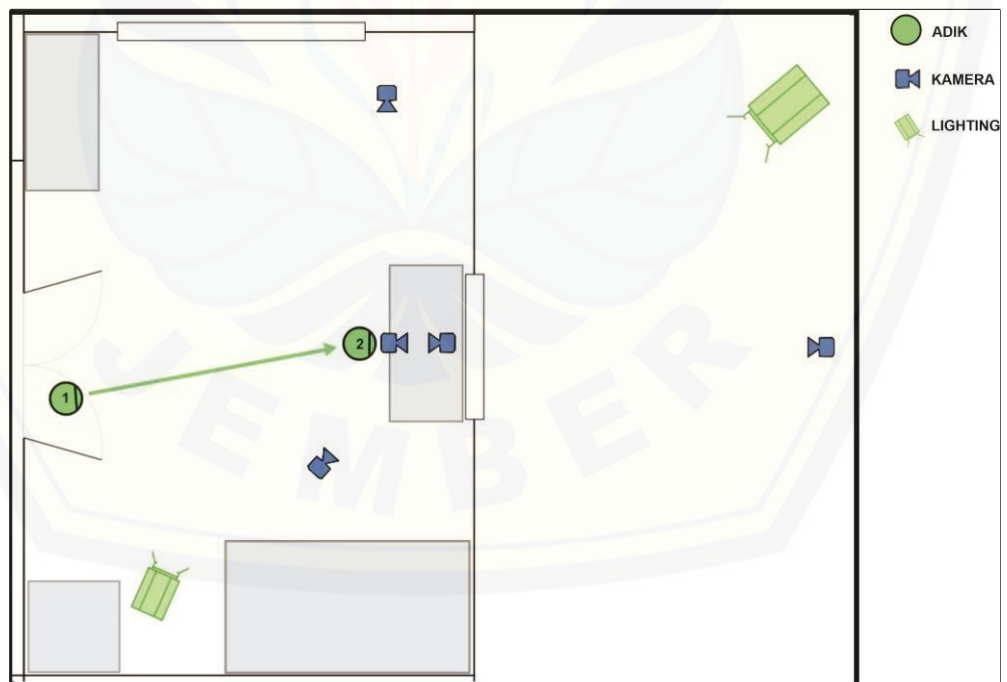
Gambar 3.6 Floor plan scene 1  
(Dokumen pribadi, 2019)



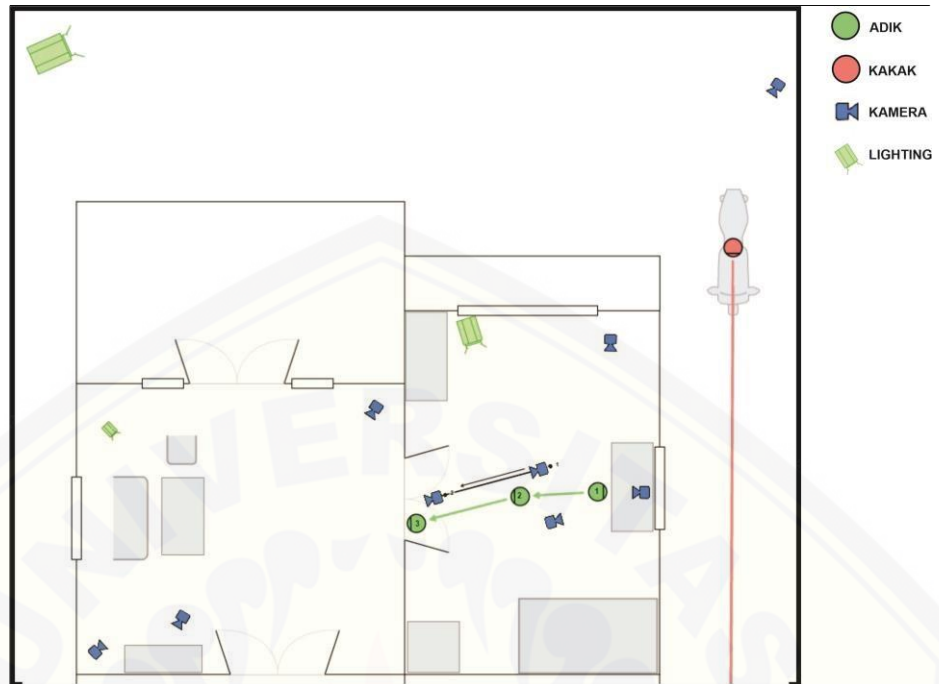
Gambar 3.7 Floor plan scene 2  
(Dokumen pribadi, 2019)



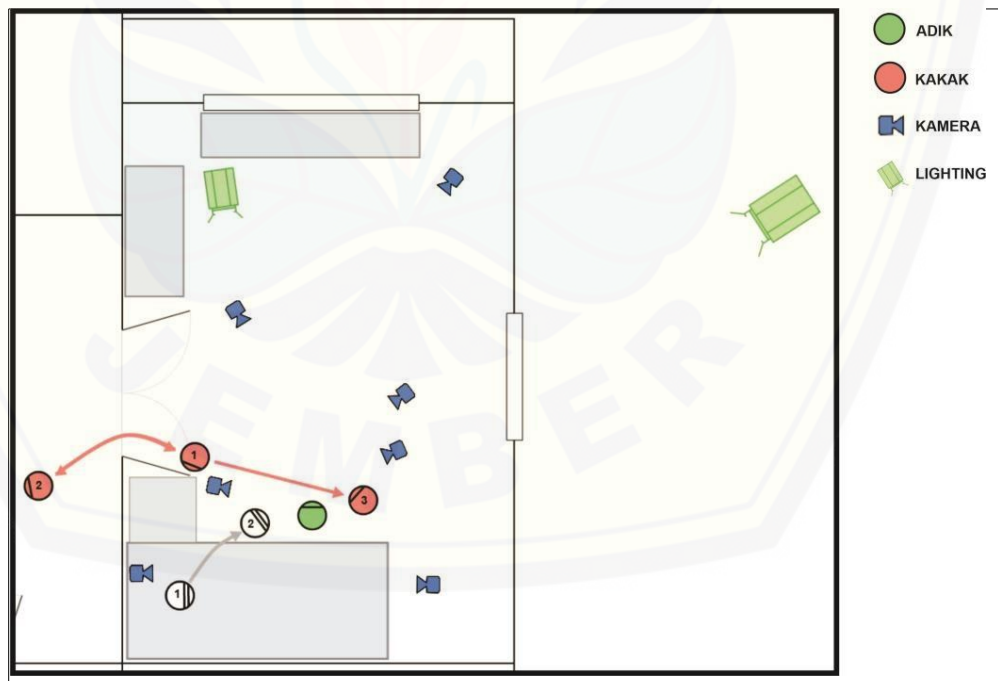
Gambar 3.8 *Floor plan scene 3*  
(Dokumen pribadi, 2019)



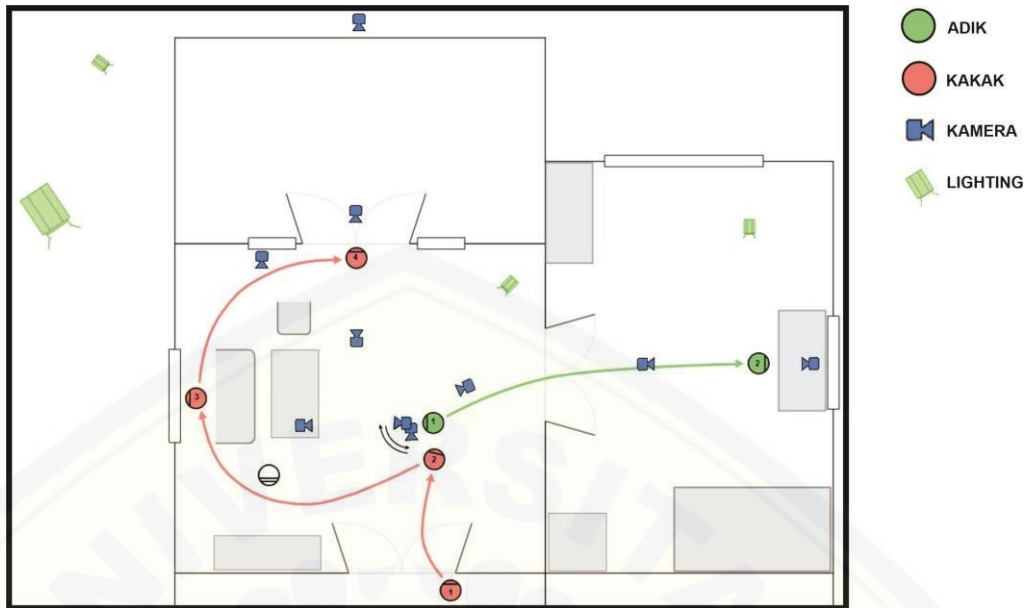
Gambar 3.9 *Floor plan scene 4*  
(Dokumen pribadi, 2019)



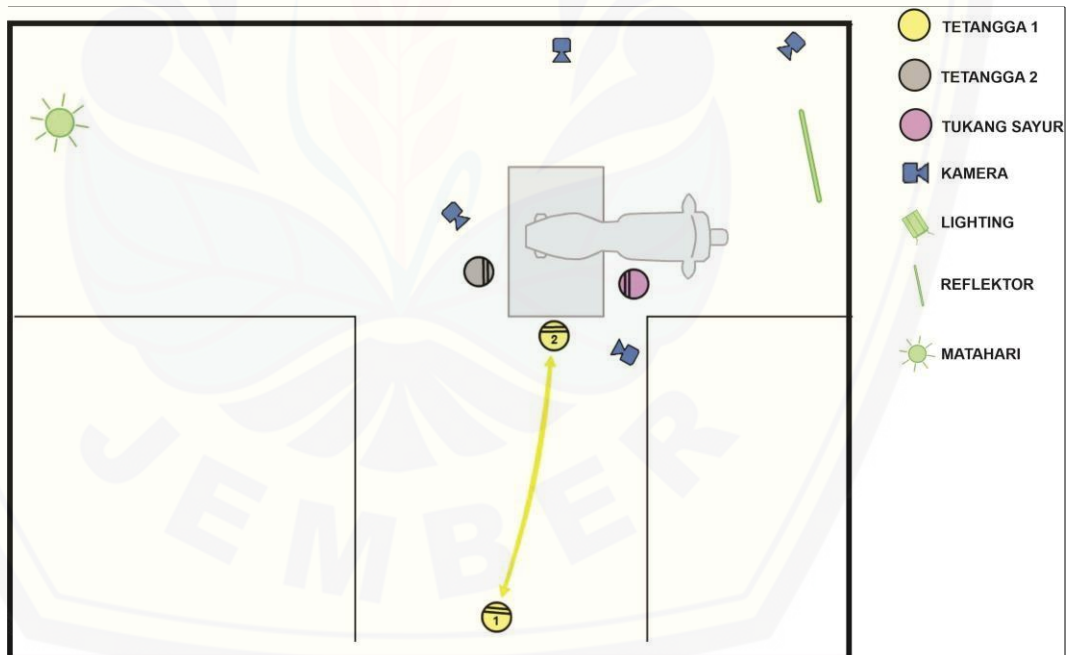
Gambar 3.10 Floor plan scene 5  
(Dokumen pribadi, 2019)



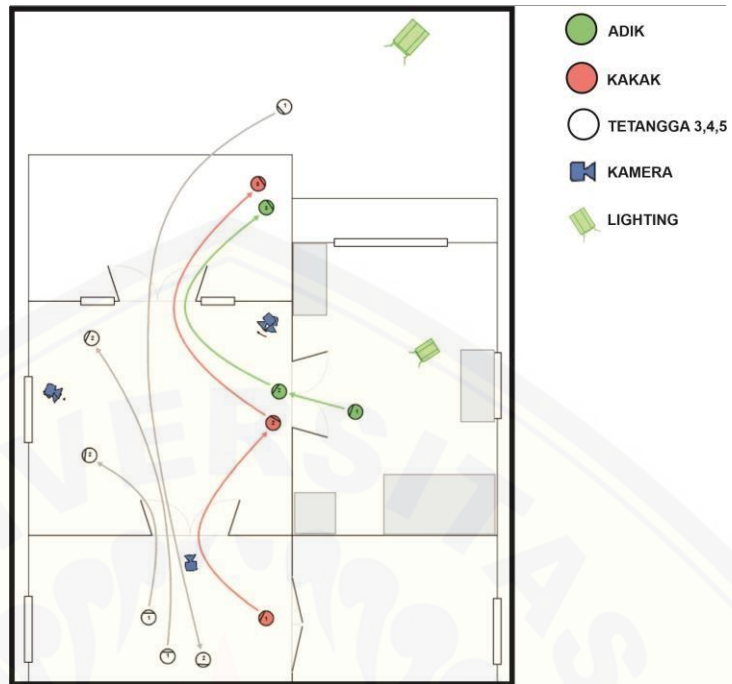
Gambar 3.11 Floor plan scene 6  
(Dokumen pribadi, 2019)



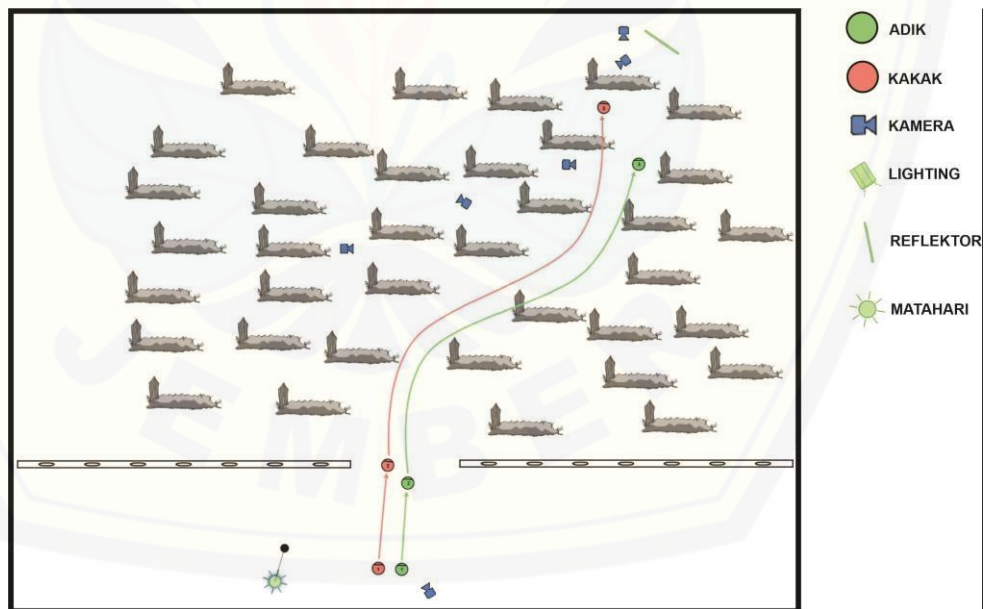
Gambar 3.12 *Floor plan scene 7*  
(Dokumen pribadi, 2019)



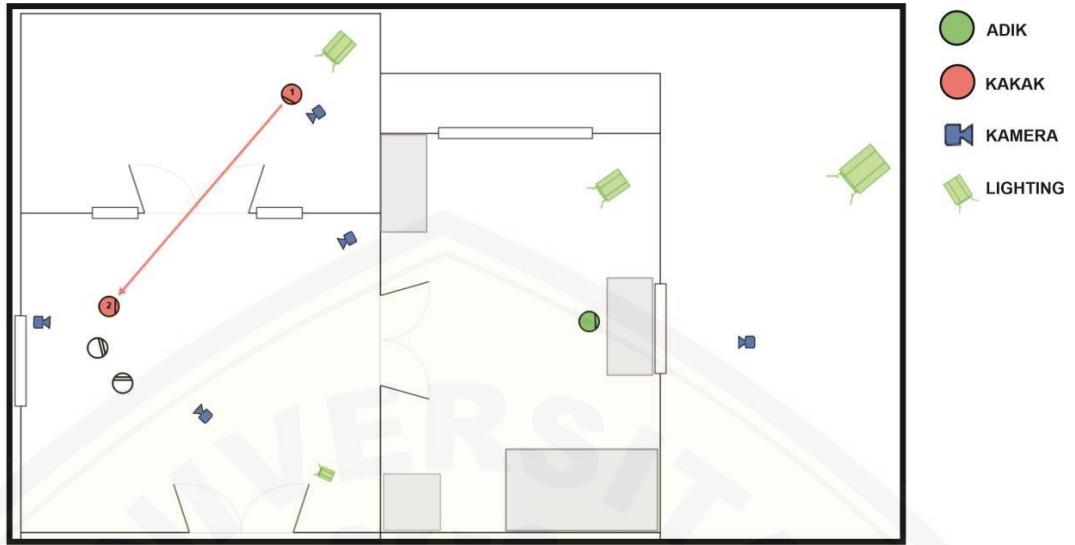
Gambar 3.13 *Floor plan scene 8*  
(Dokumen pribadi, 2019)



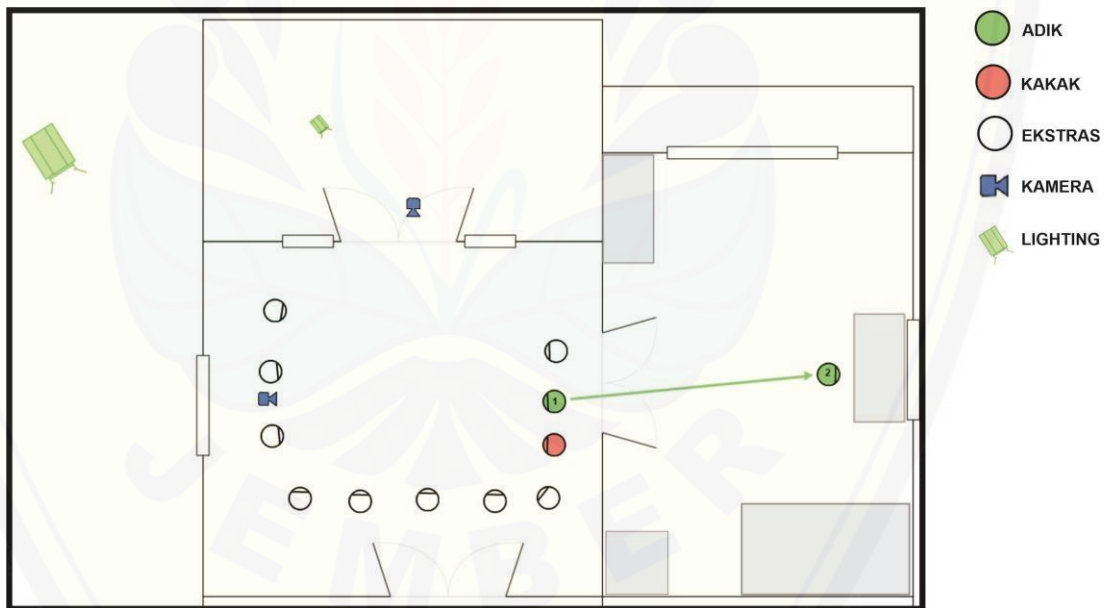
Gambar 3.14 *Floor plan scene 9*  
(Dokumen pribadi, 2019)



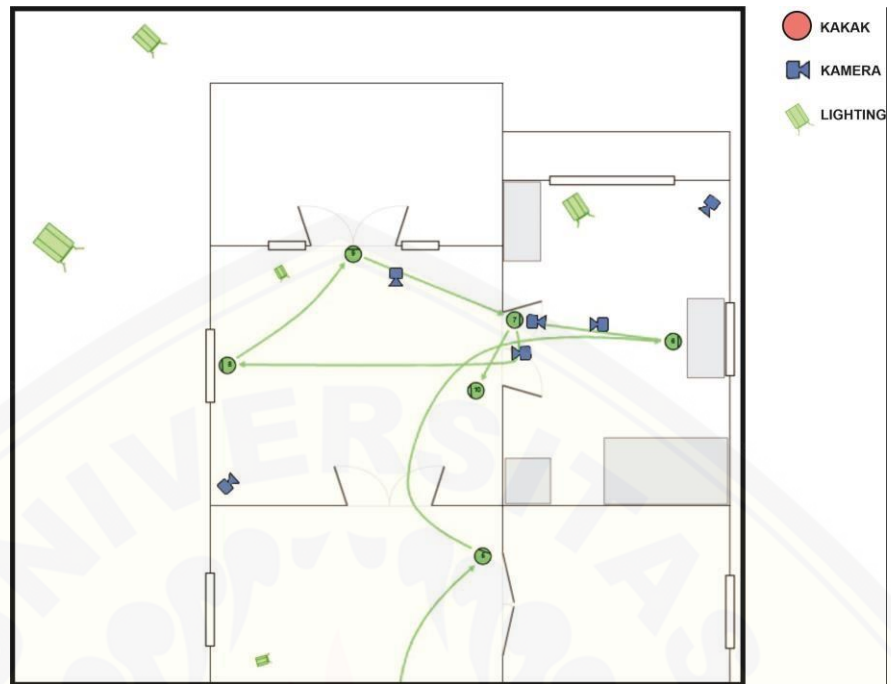
Gambar 3.15 *Floor plan scene 10*  
(Dokumen pribadi, 2019)



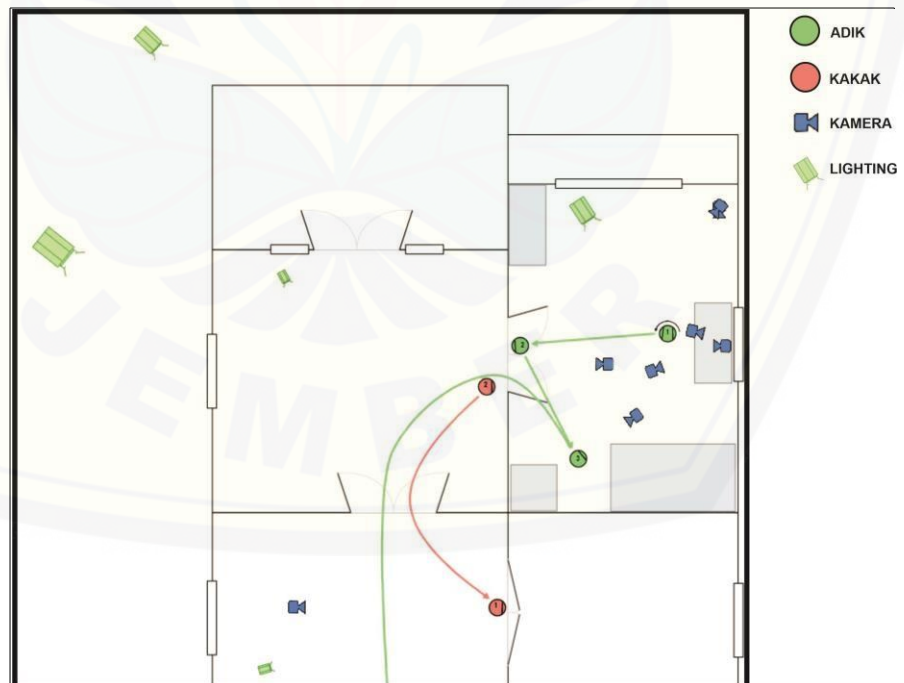
Gambar 3.16 *Floor plan scene 11*  
(Dokumen pribadi, 2019)



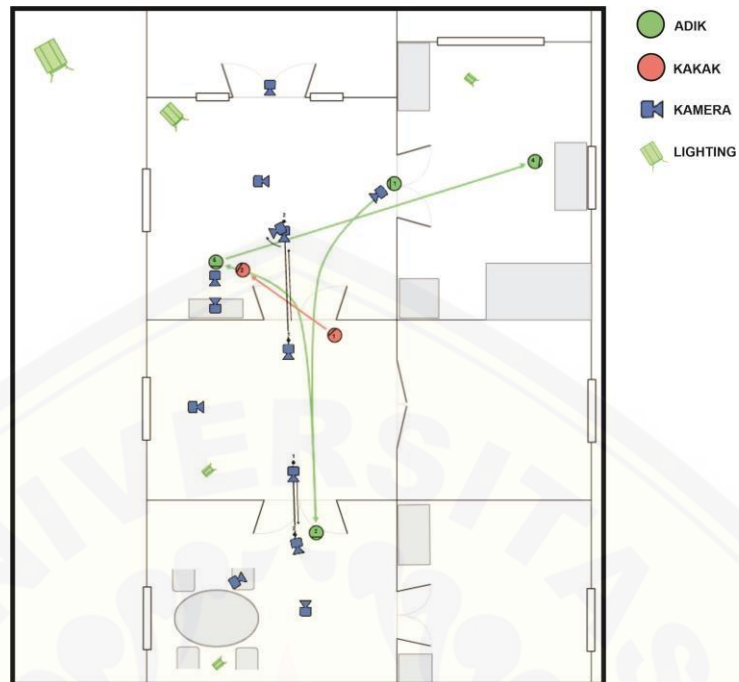
Gambar 3.17 *Floor plan scene 12*  
(Dokumen pribadi, 2019)



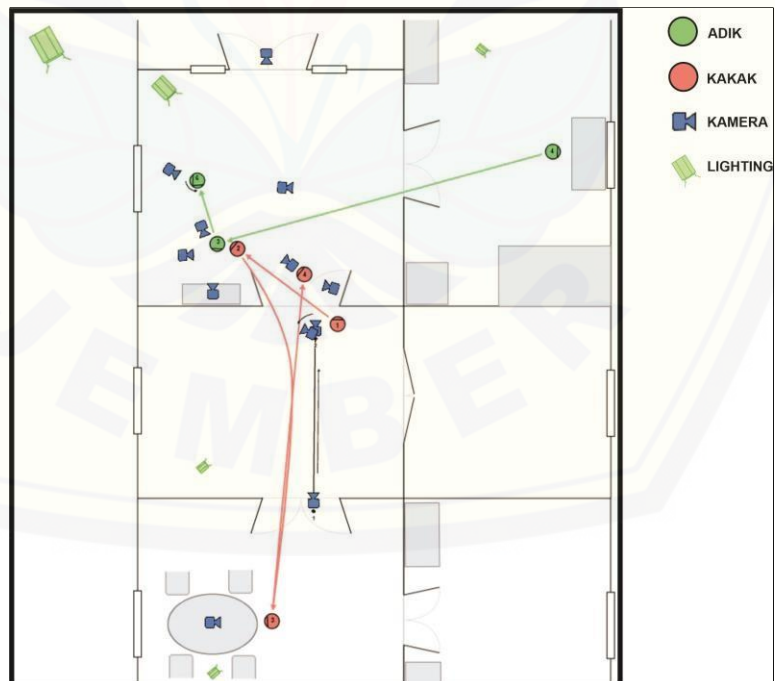
Gambar 3.18 *Floor plan scene 13a*  
(Dokumen pribadi, 2019)



Gambar 3.19 *Floor plan scene 13b*  
(Dokumen pribadi, 2019)

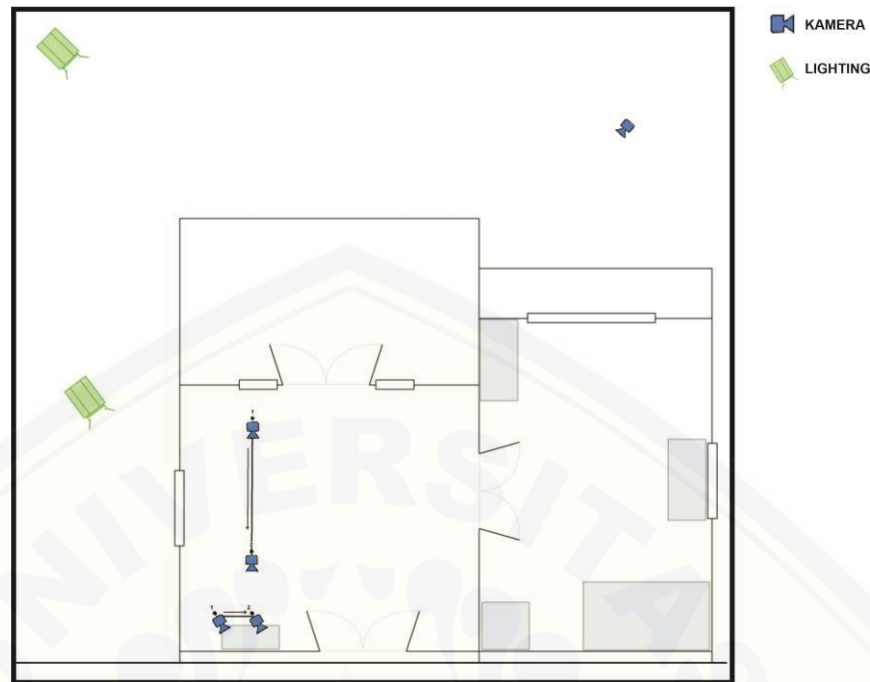


Gambar 3.20 *Floor plan scene 14a*  
(Dokumen pribadi, 2019)



Gambar 3.21 *Floor plan scene 14b*  
(Dokumen pribadi, 2019)





Gambar 3.22 *Floor plan scene 15*  
(Dokumen pribadi, 2019)

### 3.2.6 *Recce*



Gambar 3.23 *Recce film Megatruh*  
(Foto pribadi, 2019)

*Recce* digunakan untuk menyiapkan semua kebutuhan teknis seperti *framing* gambar, *ligting*, artistik, dan *blocking* tokoh. Proses *recce* dilakukan pada semua *scene* namun dalam bentuk foto dan dilakukan selama dua hari. Semua yang tergabung dalam tim kreatif harus menyiapkan semua kebutuhan teknis sesuai dengan konsep. Pengkarya sebagai *director of photography* mencoba melakukan *framing* dan penempatan kamera sebagai acuan komposisi gambar yang digunakan pada saat produksi. Penyesuaian warna artistik dan *lighting* juga dilakukan untuk membangun *mood* warna yang dibangun dalam sebuah gambar. Pada proses ini yang ditekankan adalah persiapan produksi dalam segi teknis, sehingga pada saat produksi dapat berjalan dengan lancar.

### 3.2.7 Test Cam



Gambar 3.24 Test cam film *Megatruh*  
(Foto pribadi, 2019)

*Test cam* adalah percobaan perekaman gambar dengan semua persiapan yang sudah lengkap. Semua *scene* dicoba tetapi mengutamakan bagian tersulit pada *scene* 3, 7, 13, dan 14 yang dilakukan selama dua hari. Proses ini adalah percobaan semua elemen dalam tim kreatif dengan keadaan visual yang sudah dipersiapkan dengan matang. Pengadeganan dan penempatan tokoh juga dilakukan untuk mengetahui proporsi gambar yang tepat. Pematangan teknis untuk proses produksi dilakukan pada tahap ini, hal ini tentu memudahkan pengkarya pada untuk mencapai konsep visual yang dibutuhkan.

### 3.3 Produksi

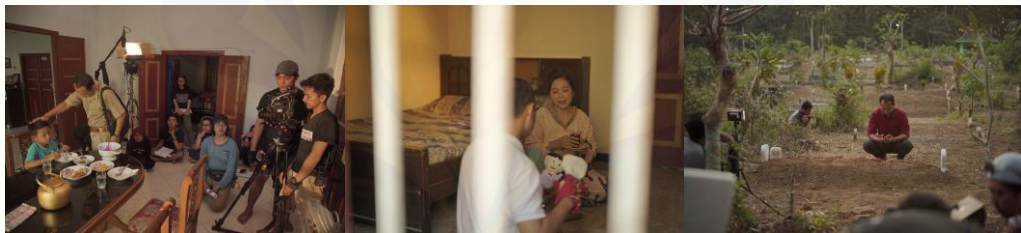
Pada tahap ini pengaplikasian konsep visual dilakukan dengan kerjasama tim produksi untuk melakukan proses produksi. Mengikuti *rundown* yang sudah sepakati, tim produksi melakukan proses dengan alur yang tertata rapi. Pengkarya sebagai *director of photography* dan pemeran masuk ke lokasi terlebih dahulu untuk mengatur *framing* selanjutnya devisi artistik menyesuaikan penataan artistik lalu devisi *lighting* mengatur pencahayaan sesuai dengan konsep yang digunakan. Alur produksi tersebut dilakukan dengan komando asisten sutradara 1 untuk mengefisienkan waktu produksi, sehingga produksi bisa berjalan sesuai *rundown* yang telah disepakati.

Produksi film *Megatruh* dilakukan selama 3 hari dan 1 hari *safe day* mulai pukul 07:00-23:00 WIB. *Safe day* digunakan untuk mengatasi apabila terdapat kekurangan pada saat produksi. Produksi dimulai pada tanggal 3 September 2019-6 September 2019 sesuai jadwal lokasi yang sudah dikoordinasi oleh manajer lokasi. Tim produksi bekerjasama supaya dapat sesuai dengan jadwal yang sudah

disepakati untuk kelancaran perizinan lokasi dengan pemilik rumah dan mengejar waktu karena pada tanggal 7 dan 8 September ada sebuah kegiatan karnaval yang mengganggu audio pada saat produksi. Pengkarya merumuskan secara detail proses produksi mulai hari pertama sampai akhir sebagai berikut:

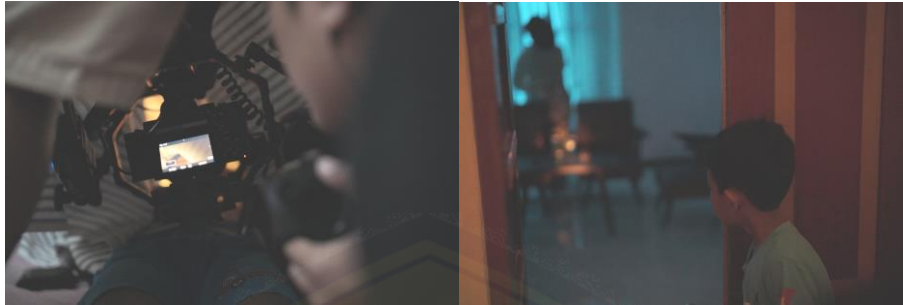
### 3.3.1 Produksi Hari Pertama

Hari pertama produksi pada tanggal 3 September 2019 mulai pukul 07:00-23:30 WIB. Menurut *call sheet* produksi pada hari tersebut adalah menyelesaikan *scene* 3, 6, 10, 2, 5, dan 7. Berdasarkan jadwal tersebut *scene* interior kamar ibu harus diselesaikan terlebih dahulu, karena satu ruangan kamar di dalam rumah akan di *setting* menjadi dua kamar berbeda yaitu kamar ibu dan adik. *Scene* kamar ibu adalah *scene* 3 dan 6, sedangkan *scene* lainnya sampai akhir jadwal produksi menggunakan kamar adik. Hal tersebut dilakukan karena hanya ada satu kamar di lokasi produksi yang luas areanya mendukung, sehingga memudahkan tim teknis untuk melakukan penataan visual.



Gambar 3.25 Produksi film *Megatruh* hari pertama  
(Foto pribadi, 2019)

Pada *scene* 3 pengkarya memanfaatkan waktu pagi hari untuk mengatasi *over exposure* apabila terlalu siang, karena dalam *scene* 3 adalah adegan sarapan yang memperlihatkan adik dan kakak sedang duduk dengan posisi jendela yang terbuka. Sedangkan arah cahaya matahari berasal dari arah sebaliknya dan otomatis pengkarya harus membuat cahaya pagi dengan *lighting*. Sama halnya dengan *scene* 6 kamar ibu yang tidak bisa dilakukan di pagi hari karena cahaya matahari pagi yang masuk terlalu kuat. Lokasi *outdoor* di hari pertama produksi yaitu pemakaman pada *scene* 10 yang membutuhkan cahaya *sun down*, karena untuk mengatasi *flare* yang terlalu kuat apabila cahaya matahari yang masih dalam posisi tinggi.



Gambar 3.26 Produksi film *Megatruh* hari pertama  
(Foto pribadi, 2019)

Produksi malam pada hari pertama dimulai pukul 19:00 untuk menyelesaikan *scene* 2 dan 5. Pada *scene* tersebut *setting* lokasi yang digunakan adalah kamar adik yang sudah diatur kembali sebelumnya oleh tim artistik. Pada *scene* 2 pengkarya menggunakan *lighting* tambahan untuk menggambarkan keadaan gelap di dalam kamar adik. *Lighting* tambahan untuk penggambaran malam hari adalah menggunakan konsep *moonlight*. Peralatan tambahan yang digunakan untuk *scene* 2 adalah *rig* karena kamera harus masuk kedalam selimut untuk mengambil ekspresi adik yang sedang ketakutan. Pada *scene* tersebut terdapat adegan adik melihat ke arah ruang tamu dengan menggunakan senter dan mengarah ke punggung ibu yang sedang berdiri menghadap ke jendela. Konsep visual yang pengkarya bangun adalah membuat siluet sosok ibu dengan jendela ruang tamu yang terbuka dan tirai yang tertiuap angin. Pengkarya menggunakan asap buatan untuk menambah tekstur *moon light* yang masuk dari jendela, sehingga kesan dramatis dapat tercapai.



Gambar 3.27 Produksi film *Megatruh* hari pertama  
(Foto pribadi, 2019)

Selanjutnya pada *scene* 5 yang berlokasi tetap di dalam kamar, namun berbeda hari. Konsep pencahayaan menggunakan *partic light* dari lampu tidur yang berada di meja belajar adik dengan lampu tambahan sebagai pengisi ruangan. *Scene* 5 terbagi menjadi dua bagian, sebelum dan sesudah *flashback* dan dikerjakan sekaligus supaya *continuity* tetap terjaga. Menurut *call sheet* masih ada *scene* 7 yang harus diselesaikan, namun karena pemeran adik sudah tertidur karena terlalu malam akhirnya *scene* 7 dilanjutkan pada waktu *safe day*.

### 3.3.2 Produksi Hari Kedua

Hari pertama produksi pada tanggal 4 September 2019 mulai pukul 07:00-23:30 WIB. Menurut *call sheet* produksi pada hari tersebut target yang harus diselesaikan 6 *scene* interior dan eksterior. Produksi pagi sampai malam hari untuk menyelesaikan *scene* 11, 9, 4, 8, 13, dan 12. Pada hari kedua ini harus tepat waktu, karena dalam beberapa *scene* tersebut membutuhkan momen-momen cahaya matahari yang disesuaikan dengan konsep visual yang dibutuhkan.



Gambar 3.28 Produksi film *Megatruh* hari kedua  
(Foto pribadi, 2019)

Pada *scene* 11 dan 9 melibatkan tetangga yang mempersiapkan acara tahlil 40 hari. *Scene* yang dikerjakan adalah *scene* 11 dan 9 terlebih dahulu karena jika terlalu siang cahaya di luar jendela ruang tamu *over*. Solusi yang pengkarya lakukan adalah mendahulukan *shot-shot* yang mengarah ke jendela. Setelah matahari sudah condong kearah barat sekitar pukul 14:00 WIB *scene* 4 dapat dikerjakan, karena jendela kamar mengarah ke timur dan untuk membuat cahaya sore dilakukan manipulasi cahaya dengan lampu tambahan.



Gambar 3.29 Produksi film *Megatruh* hari kedua  
(Foto pribadi, 2019)

Produksi dilanjutkan pada pukul 16:00 WIB yaitu eksterior *scene* 8 jalan depan rumah. *Scene* 8 dilakukan dengan memanipulasi cahaya matahari sore menjadi adegan pagi hari dalam *scene* tersebut. Cara memanipulasi hal tersebut pengkarya mengatur *white balance* melalui pengaturan kamera, sehingga warna cahaya dapat diatur sesuai dengan konsep yang diharapkan. Tantangan dalam *scene* 8 yaitu tim produksi harus memanfaatkan waktu sebelum matahari turun.



Gambar 3.30 Produksi film *Megatruh* hari kedua  
(Foto pribadi, 2019)

Jadwal produksi selanjutnya dimulai pada pukul 19:00 WIB untuk menyelesaikan *scene* 13 dan 12. Produksi diselesaikan *scene* 12 terlebih dahulu karena melibatkan *ekstras* banyak pemain untuk adegan tahlil di ruang tamu. Penataan beberapa tetangga di ruang tamu dibuat melingkar dengan posisi kakak dan adik berada di depan kamar adik untuk memudahkan saat adegan adik masuk ke dalam kamar ketika tahlil sedang berlangsung. Teknis cahaya yang pengkarya gunakan untuk seluruh ruangan adalah melakukan pemasangan 4 lampu bohlam *warm white* dan satu lampu bohlam *white* di tengah ruangan sebagai penggambaran natural cahaya.



Gambar 3.31 Produksi film *Megatruh* hari kedua  
(Foto pribadi, 2019)

Selanjutnya *scene* 13 melibatkan adegan adik di dalam kamar yang sedang menunggu kedatangan ibu. *Scene* tersebut menjembatani sebelum puncak konflik yang terjadi dalam cerita. Pada *scene* tersebut juga membutuhkan *insert* adegan adik keluar kamar untuk mematikan lampu ruang belakang, tengah, dan ruang tamu. Cara mengatur pencahayaan yaitu dengan menggunakan lampu bohlam yang sudah terpasang di setiap ruangan dengan satu saklar yang dikontrol oleh tim *lighting*, karena postur tubuh adik tidak bisa menggapai saklar lampu di rumah tersebut. *Setting* cahaya dilakukan pada saat ruangan diisi oleh *moon light*, supaya pada saat lampu utama mati lalu intensitas dapat terjaga sesuai dengan konsep yang diharapkan.

### 3.3.3 Produksi Hari Ketiga

Hari terakhir produksi pada tanggal 5 September 2019 tersisa 4 *scene* dan beberapa *insert* interior. Menurut *call sheet* seharusnya *scene* tersisa hanya 3 *scene*, namun tim produksi mengusahakan *scene* 7 yang tidak terselesaikan pada hari pertama dapat dilakukan di hari terakhir. Jadwal produksi pagi hari tim produksi harus menyelesaikan *scene* 15 yaitu *scene* terakhir dalam film *Megatruh*. *Scene* tersebut adalah *montage* ruang tamu dengan objek utama foto ibu yang terpasang beserta foto-foto di bufet ruang tamu.



Gambar 3.32 Produksi film *Megatruh* hari ketiga  
(Foto pribadi, 2019)

Teknis pengambilan gambar menggunakan *slider* untuk mengambil *track out* foto ibu dan foto-foto di bufet ruang tamu tersebut. Konsep pencahayaan diatur menggunakan lampu tambahan untuk membuat tekstur cahaya matahari di pagi hari yang mengarah pada foto ibu. Setelah *scene* 15 selesai, tim produksi istirahat sampai sore hari untuk mempersiapkan *scene* 14 pada malam harinya. Pada pukul 15:00 WIB tim produksi bersiap untuk mengambil kekurangan *shot* pada *scene* 10 di pemakaman karena ada kesalahan *backup* data yang mengakibatkan beberapa *shot* hilang.



Gambar 3.33 Produksi film *Megatruh* hari ketiga  
(Foto pribadi, 2019)

Produksi dilanjutkan pada malam hari pukul 19:00 WIB menyelesaikan *scene* 7, 1, dan 14 yang tersisa. Puncak klimaks terdapat pada *scene* 14 yang melibatkan adegan adik yang putus asa mencari ibu yang tidak kunjung datang. Tim produksi mengupayakan *scene* 7 dan 1 diselesaikan terlebih dahulu untuk mengutamakan dan memfokuskan pada *scene* 14. Teknis kamera pada *scene* 7 pengkarya menggunakan *handheld* untuk menggambarkan *subjective* dari adik yang sedang melihat beberapa ruangan untuk mencari ibunya. Pada *scene* tersebut pengkarya menerapkan teknik *zero cut* yang nantinya akan diatur dalam proses *editing*. Teknik tersebut adalah membuat *subjective* kamera menjadi sudut pandang adik yang sedang menoleh ke ruang belakang dan pada saat adik menoleh kembali ke ruang tamu, sudah terlihat sosok ibu yang sedang menari serta menembang di depan foto. Sementara itu pada *scene* 1 adalah *opening* film *Megatruh* yang memperlihatkan *track in* foto ibu terlihat kakak berjalan mematikan semua lampu ruangan dan masuk ke dalam kamarnya.





Gambar 3.34 Produksi film *Megatruh* hari ketiga  
(Foto pribadi, 2019)

Melihat waktu yang belum terlalu larut malam, akhirnya tim produksi memutuskan untuk menyelesaikan *scene* 14. Pengkarya memutuskan untuk menggunakan multi kamera karena menunjukkan adegan adik di ruang tamu sampai ruang belakang dan juga untuk mempersingkat waktu. *Special equipment* yang digunakan dalam *scene* 14 adalah *stabilizer* untuk teknis *follow shot* adik yang sedang menelusuri tiap sudut ruangan dan saat kakak mendekat ke ruang tamu. Pada *scene* tersebut juga menampilkan adegan adik yang sedang menari dan menembang. Pengkarya membuat angin buatan untuk memperlihatkan tirai yang tertiuip angin saat adik menari di depan jendela. Akhirnya produksi selesai dengan *over time* karena terdapat hutang *scene* 7 di hari pertama yang diselesaikan pada hari terakhir.

### 3.4 Pascaproduksi

Pada saat pasca produksi pengkarya berperan meneliti dan melihat proses *cutting* supaya visi yang disampaikan bisa sejalan dengan *editor*. Setiap *shot* yang sudah diambil pada saat produksi ditinjau kembali urutannya sesuai konsep *editor*, sehingga pengkarya sebagai *director of photography* harus melakukan *preview* dan mendampingi proses *offline editing*. Begitu juga pada saat *online editing* pengkarya berperan untuk mendiskusikan warna dengan *editor*.

### 3.5 Hambatan dan Solusi

Pada tahap praproduksi pengkarya menemui hambatan dalam menentukan arah cahaya di lokasi produksi. Cahaya matahari di lokasi rumah tidak sesuai dengan konsep pencahayaan yang digunakan. Akhirnya pengkarya memutuskan untuk melakukan manipulasi cahaya. Pengkarya juga harus berunding dengan asisten sutradara 1 untuk mendiskusikan *rundown* yang disusun agar sesuai waktu produksi cahaya matahari tidak dalam posisi yang sama dengan lampu. Apabila posisi cahaya matahari sejajar dengan penerapan manipulasi cahaya, maka akan merusak konsep pencahayaan yang sudah direncanakan.

Proses produksi yang menghambat adalah pencahayaan dalam mengatasi pantulan cahaya, karena pintu dan jendela dalam rumah menggunakan cat yang mengkilap dan mudah memantulkan cahaya dan solusinya adalah menggunakan *cutter light* dibagian sudut pintu yang memantulkan cahaya. Beberapa *shot* di dalam rumah yang mengarah ke jendela *over exposure* sehingga solusi untuk hal tersebut adalah melakukan penggantian jadwal menjadi lebih pagi karena cahaya di luar jendela tidak terlalu *over exposure*. Proses pengambilan gambar terhambat oleh beberapa ruangan yang sempit dan tidak banyak ruang untuk penyesuaian *framing*, akhirnya pengkarya memangganti sudut pengambilan gambar yang dapat digunakan untuk posisi kamera.

Pada proses pascaproduksi beberapa hambatan yang berkaitan dengan proses *online editing*. Pengkarya bertanggung jawab ikut serta pada proses *color grading* bersama dengan *editor*. Hambatan yang dialami yaitu mengatasi *noise* gambar pada adegan malam hari. Mengatasi *noise* tersebut pengkarya menerapkan *faded color grade*. Proses *color grading* pada saat pergantian lampu hidup menjadi mati dilakukan proses *masking* gambar.

## BAB 4. DESKRIPSI KARYA DAN PERGELARAN

### 4.1 Deskripsi Karya

#### 4.1.1 Judul Karya

Pemilihan judul film karya tugas akhir ini pada awalnya terinspirasi salah satu tembang macapat jawa. Tembang mempunyai urutan sesuai dengan alur kehidupan manusia. Melihat naskah yang menceritakan tentang manusia yang meninggal, akhirnya terdapat kata *Megatruh* yang berasal dari tembang *Megatruh*. Tembang tersebut menceritakan pada fase dimana seseorang pasti mengalami kematian. Film *Megatruh* juga menggunakan tembang macapat *Megatruh* sebagai *sountrack* yang mengiringi dan sebagai *icon* tambahan dalam cerita.

#### 4.1.2 Daftar Kru

Pembuatan film *Megatruh* melibatkan *crew* dari mahasiswa Program Studi Televisi dan Film. Pemilihan *crew* ditentukan dengan keahlian masing-masing mahasiswa dalam proses pembuatan film. Susunan *crew* secara detail beserta tugasnya sebagai berikut:

Eksekutif Produser	: Sumanap Muzammil
Produser	: Joshua Eka Saputra
Asisten Produser	: Christoforus Caesario Apriando
Unit Manajer	: Faradina Dwi Novitasari Nindya Eka Yudinanta Riski Nur Lailia
Manajer Lokasi	: Yulias Saverinus Lake
Anggota Lokasi	: Afrizal Rinaldo Alfian Hidayatullah Lot Gayo Daffa Althof Munandar Galih Muhammad Thareq Aziz Rizaldi Putra Yasindi



Sutradara	: Fathur Rahman
Asisten Sutradara 1	: Fitri Munawaroh
Asisten Sutradara 2	: Dwi Cahyo Nugroho
Penulis Skenario	: Nurlaily Dicha Aningtyas
<i>Script Continuity</i>	: Fikri Haikal Mujahidin
<i> Casting Director</i>	: Rila Anomsari Eqwin
Koordinator Pemain	: Kharista Putri Ramadan
Penata Kamera	: Mochammad Ali Yasir
Operator Kamera	: Mochammad Ali Yasir
Asisten Kamera	: Mohammad Ahsani Taqwim
<i>Camera Report</i>	: Alif Fuad Widjaja
<i>Clapper</i>	: Novita Anggraini
Penata Cahaya	: Muhammad Ulul Albab
Asisten Penata Cahaya	: Ahmad Widi Santoso Ridwan Bayu Sadewa Dimas Abdillah Al Faridzi
Penata Artistik	: Riyana Sulaiman
Asisten Penata Artistik	: Irfan Ali Syahbana Muhammad Sauqi Fab Yoenidzar Bayanullah
Penata Kostum	: Lailatul Mardatilah Aniyyatul Munawaroh
Penata Rias	: Suci Rusdiana Gemma Irsyadil Ibad Dewi Retno Putri Pradana
Penata Suara	: Daniel Agus Suryanto
Operator <i>Boomer</i>	: Aldo Pradipta
<i>Editor</i>	: Fathur Rahman
Asisten <i>Editor</i>	: Akbar Bintang Pambudi
<i>DIT</i>	: Akbar Bintang Pambudi
Dokumentasi Photo	: Ainun Khamdan

Dokumentasi Video	: Nurman Wahid Mukti
Pengawal Alat	: Frebian Dwi Martin Joanes Mario Adityo
<i>Driver</i>	: Galih Muhammad Thareq Aziz Daffa Althof Munandar

#### 4.1.3 Daftar Pemain

Pijar	: Mohammad Thoriqul Haq
Ibu	: Yuliatin
Kakak	: Ferry Dian
Tukang Sayur	: Afrizal Rinaldo
Sutradara	: Fathur Rahman
Tetangga 1	: Muslimaturrosyidah
Tetangga 2	: Tumisah
Tetangga 3	: Risky
Tetangga 4	: Ketua RT Desa Sumberejo
Tetangga 5	: Alfian Hidayatullah Lot Gayo
Tetangga 6	: Aniyyatul Munawaroh
<i>Ekstras</i>	: Warga Desa Sumberejo

#### 4.1.4 Sinopsis

Seorang anak laki-laki berumur 10 tahun selalu merasakan kehadiran ibunya yang baru saja meninggal. Ia selalu terbangun pukul 02:00 dini hari untuk melihat ibunya bisa berdiri di ruang tamu sambil menyanyikan tembang jawa kesukaanya. Hingga tepat 40 hari setelah kematian ibunya, anak laki-laki itu harus merelakan jika malam itu adalah kesempatan terakhir bertemu ibunya.

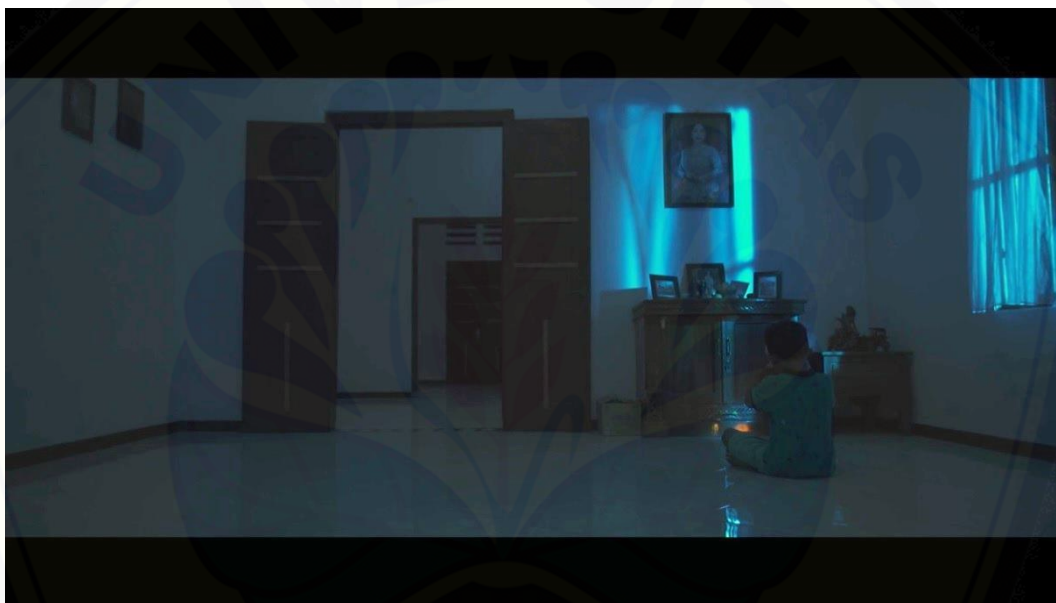
#### 4.1.5 Segmentasi dan Durasi

R-BO/ 28 menit

## 4.2 Hasil Aplikatif Peminatan

Pengkarya sebagai *director of photography* dalam skripsi penciptaan ini menggunakan teori komposisi gambar dengan menerapkan konsep dramatisasi pada pengaplikasian komposisi gambar. Konsep dramatisasi pengkarya wujudkan dengan menggunakan teknik komposisi dinamis yang mengacu pada pola *dynamic symmetry*. Penerapan konsep sinematografi tersebut digunakan untuk membangun dimensi psikologi tokoh dalam film *Megatruh*. Berikut uraian secara detail konsep dramatisasi komposisi gambar yang telah dilaksanakan:

### 4.2.1 Komposisi Dinamis

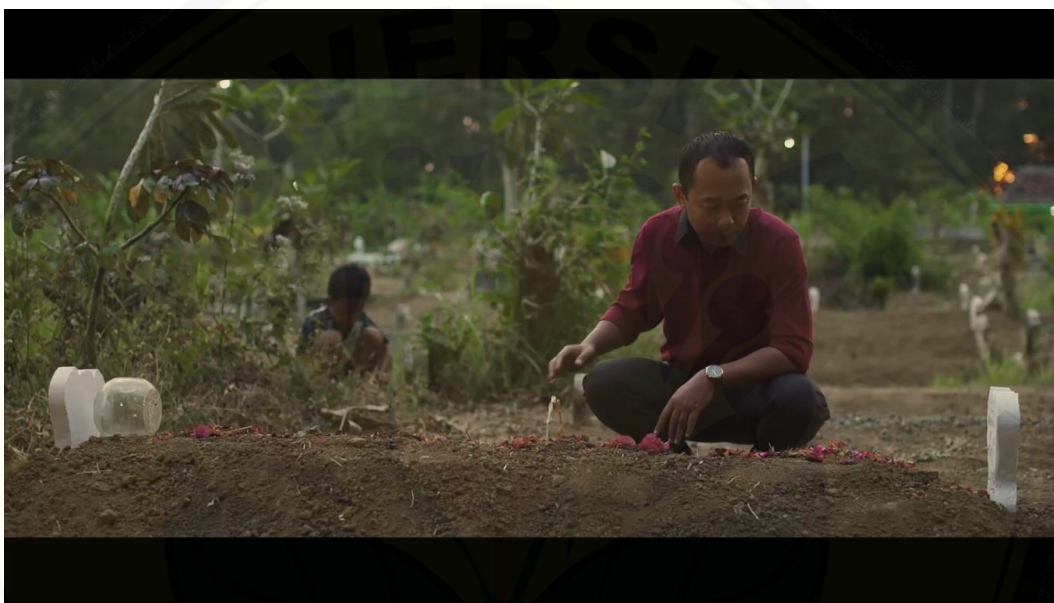


Gambar 4.1 Penerapan Komposisi Dinamis  
(Screenshot Film *Megatruh*, 2019)

Komposisi dinamis adalah teori utama yang pengkarya gunakan untuk membangun dimensi psikologi dalam film *Megatruh*. Presentase komposisi dinamis yang pengkarya gunakan kurang lebih mencapai 90% penerapan dalam teknik komposisi gambar. Komposisi dinamis memberikan pemaknaan informal atau asimetris yang menggambarkan keadaan yang tidak seimbang. Penerapan komposisi dinamis memberikan pemaknaan simbolik mengenai psikologis tokoh yang tidak stabil. Posisi tokoh dalam sebuah *frame* juga disesuaikan dengan *setting* artistik maupun tokoh lainnya. Contoh penerapan komposisi dinamis (lihat gambar 4.1) terdapat pada *scene* 14 saat tokoh Adik menangis menunggu Ibunya

yang tidak datang. Pada adegan tersebut pengkarya menerapkan komposisi dinamis dengan menempatkan posisi objek berada di sisi pojok kanan bawah dalam *frame*. Penempatan *framing* tersebut dapat menggambarkan tidak stabilnya kondisi psikologis yang sedang dialami oleh tokoh. Komposisi dinamis juga diterapkan pada semua *scene* dalam film *Megatruh* sesuai dengan konsep utama yang pengkarya gunakan.

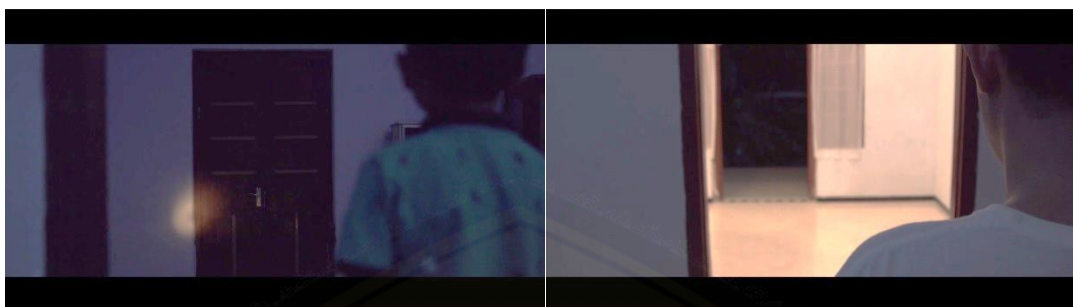
#### 4.2.2 *Dynamic Symmetry*



Gambar 4.2 Penerapan *Dynamic Symmetry*  
(Screenshot Film *Megatruh*, 2019)

Pola *dynamic symmetry* sebagai teknik pendukung dalam penerapan komposisi dinamis yang pengkarya gunakan sebagai acuan proporsi gambar. Pola *dynamic symmetry* mendukung penggambaran tokoh yang menggunakan dua tokoh dominan. Contoh penerapan pola *dynamic symmetry* (lihat gambar 4.2) terdapat pada *scene* 10 yang menunjukkan adegan Kakak sedang berdoa di makam Ibu namun Adik berada menjauh lalu pergi meninggalkan Kakak. Penerapan pola *dynamic symmetry* kedalam komposisi dinamis menggambarkan psikologis dua tokoh yang berbeda dalam satu *shot*. Pengaplikasian pola *dynamic symmetry* juga pengkarya terapkan pada *scene* 3,4, dan 13 dalam film *Megatruh*.

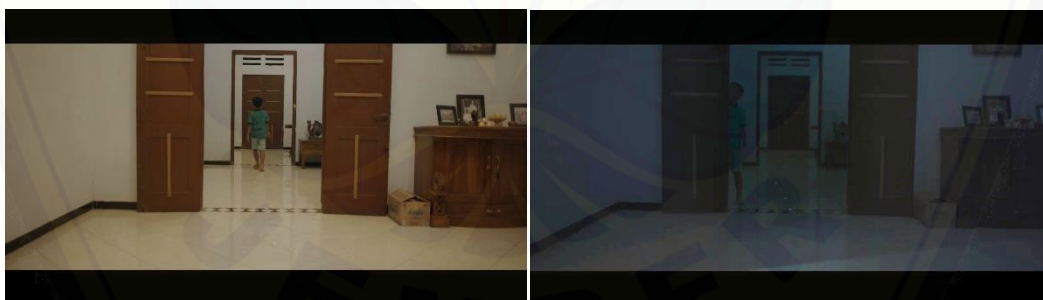
#### 4.2.3 Framing



Gambar 4.3 Penerapan *Framing*  
(Screenshot Film *Megatruh*, 2019)

*Framing* yang disesuaikan dengan konsep dramatisasi komposisi gambar memberikan kesan ketegangan dalam sebuah *shot*. Contoh gambar (lihat gambar 4.3) terdapat pada *scene* 14 menunjukkan adegan Adik yang sedang mencari keberadaan Ibu dan Kakak yang sedang mencari sumber suara tembang yang didengar dari ruang belakang. Pengkarya memanfaatkan objek di luar *frame* yang mengakibatkan kecemasan tokoh dan penonton. Objek yang disembunyikan di luar *frame* sebagai penggambaran psikologis tokoh yang sedang mengalami rasa penasaran, hal tersebut dapat dirasakan juga oleh penonton.

#### 4.2.4 Lighting



Gambar 4.4 Penerapan *Lighting*  
(Screenshot Film *Megatruh*, 2019)

Contoh gambar (lihat gambar 4.4) terdapat pada *scene* 14 saat adegan Adik mematikan lampu ruang belakang hingga ruang depan. Konsep pencahayaan realis yang pengkarya gunakan meliputi beberapa konteks adegan. Pengaturan cahaya disesuaikan dengan realitas dalam kehidupan nyata. Pengkarya memfokuskan pada sumber cahaya yang sesuai dengan *setting* lokasi. Penerapan konsep warna pencahayaan juga diperhatikan untuk menggambarkan realitas warna cahaya pagi, siang, sore, dan malam. Proses penerapan pencahayaan realis



pada malam hari dilakukan dengan penginstalan lampu tambahan dilokasi produksi. Hal tersebut ditujukan untuk menerapkan bagaimana cahaya pada saat lampu hidup atau mati. Ketika malam hari, realitas cahaya yang pengkarya bangun adalah menggambarkan ruangan gelap dengan cahaya bulan yang masuk memberikan ketegangan secara psikologis. Penerapan pencahayaan realis juga diterapkan dalam semua adegan sesuai dengan kondisi cerita dalam film *Megatruh*.

#### **4.3 Konsep Pergelaran Karya**

Pagelaran karya film *Megatruh* dilakukan dalam ruangan *Home Theater* Fakultas Ilmu Budaya Universitas Jember. Ruangan tersebut dilengkapi sistem ruang kedap suara yang baik untuk pemutaran film. Peralatan dalam ruangan juga dilengkapi dengan proyektor dan speaker tiga titik pada saat proses pemutaran. Penonton ditempatkan di tribun yang ada dalam ruangan dengan bantuan *crew* pemandu supaya posisi duduk tertata sesuai dengan undangan. Terdapat *booth* depan pintu masuk yang diisi dengan *display* artistik film serta lorong menuju ruangan diisi dengan foto-foto *behind the scene* film *Megatruh*. Media promosi yang digunakan yaitu media sosial *whatsapp*, *instagram*, dan *channel youtube* PSTF UNEJ. Pemutaran dilakukan dua sesi dengan menambahkan sesi apresiasi dan diskusi diakhir pemutaran.

## BAB 5. KESIMPULAN

Film *Megatruh* menceritakan tentang bagaimana keadaan seorang anak kecil yang ditinggal oleh seorang Ibu. Secara spesifik cerita dilatarbelakangi dengan mitos *Kejawen* tentang 40 hari setelah kematian seseorang. Mitos tersebut menceritakan bahwa seorang yang telah meninggal arwahnya akan tetap berada di tempat tinggalnya sebelum habis masa 40 harinya. Film *Megatruh* juga menceritakan sisi drama keluarga yang dirasakan oleh seorang anak kecil sebagai tokoh utama. Kejadian aneh dirasakan oleh anak kecil tersebut setiap dini hari, seolah sosok ibu datang memperlihatkan diri kepada anaknya. Kejadian tersebut menyebabkan psikologis seorang anak kecil terganggu dan melakukan hal-hal yang tidak biasa sampai pada akhir 40 hari kematian ibunya.

Tugas akhir skripsi penciptaan film fiksi berjudul *Megatruh* ini dikerjakan secara kolektif dengan dua orang pengkarya. Pengkarya sebagai *director of photography* bekerjasama dengan saudara Fathur Rahman yang mengambil peminatan tentang *editing*. Pengkarya menggunakan konsep dramatisasi komposisi gambar sebagai dalam pembuatan tugas akhir. Komposisi yang pengkarya gunakan adalah komposisi dinamis yang mengutamakan *framing*, *aspect ratio*, *shot*, *angle*, dan *lighting*. Teori pendukung yang digunakan adalah *dynamic symmetry* sebagai acuan proporsi gambar yang baik dalam *frame*. Penggunaan komposisi gambar adalah untuk menggambarkan psikologi seorang tokoh anak kecil dalam film *Megatruh*.

Tujuan pengkarya dalam pembuatan film *Megatruh* adalah untuk menceritakan tentang mitos 40 hari setelah kematian seseorang menurut ajaran *Kejawen* dalam masyarakat Jawa. Secara konsep sinematografi hal yang dicapai oleh pengkarya yaitu menggambarkan konsep komposisi gambar secara dramatis. Dramatisasi komposisi gambar yang secara visual dapat mewujudkan kesan dramatis untuk memperkuat dramatisasi adegan serta membangun dimensi psikologis tokoh dalam film *Megatruh*.

**DAFTAR PUSTAKA**

- Imanto, Teguh. 2007. *Film sebagai Proses Kreatif dalam Bahasa Gambar*. Jakarta: Universitas Indonusa Esa Unggul.
- Jacobs, Michel. 1926. *The Art of Composition a Simple Application of Dynamic Symmetry*. New York: Doubleday, Page & Company.
- KBBI. 2014. *KBBI Daring*. <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/MEGATRUH>. [Diakses pada 1 Mei 2019].
- Mascelli, Joseph V. 2005. *The Five C's of Cinematography*. Los Angeles: Silman James Press. Terjemahan oleh H. M. Y Biran. 2010. *Lima Jurus Sinematografi*. Edisi Kesatu. Jakarta. Fakultas Film dan Televisi IKJ.
- Mussen, Paul & Mark R. Rosenzweig. 1973. *Psychology An Introduction*. Canada: D. C. Heath and Company.
- Pambagyo, Atur Sabdo. 2009. *Rahasia di Balik 40 Hari*. <https://sabdalangit.wordpress.com/pengalaman-gaib/rahasia-di-balik-40-har/>. [Diakses pada 21 Maret 2019].
- Persson, Per. 2003. *Understanding Cinema a Psychological Theory of Moving Imagenerly*. New York: Cambridge University Press.
- Thompson, Roy & Christopher Bowen. 2009. *Grammar of the Shot*. Burlington: Focal Press.
- Ward, Peter. 2003. *Picture Composition for Film and Television*. Edisi Kedua. Burlington: Focal Press.
- Zoebazary, M. Ilham. 2016. *Kamus Televisi dan Film*. Jember: Paguyuban Pandhalungan Jember.

**WAWANCARA**

Muhimatul Lailia, Pasuruan, 11 Maret 2019.

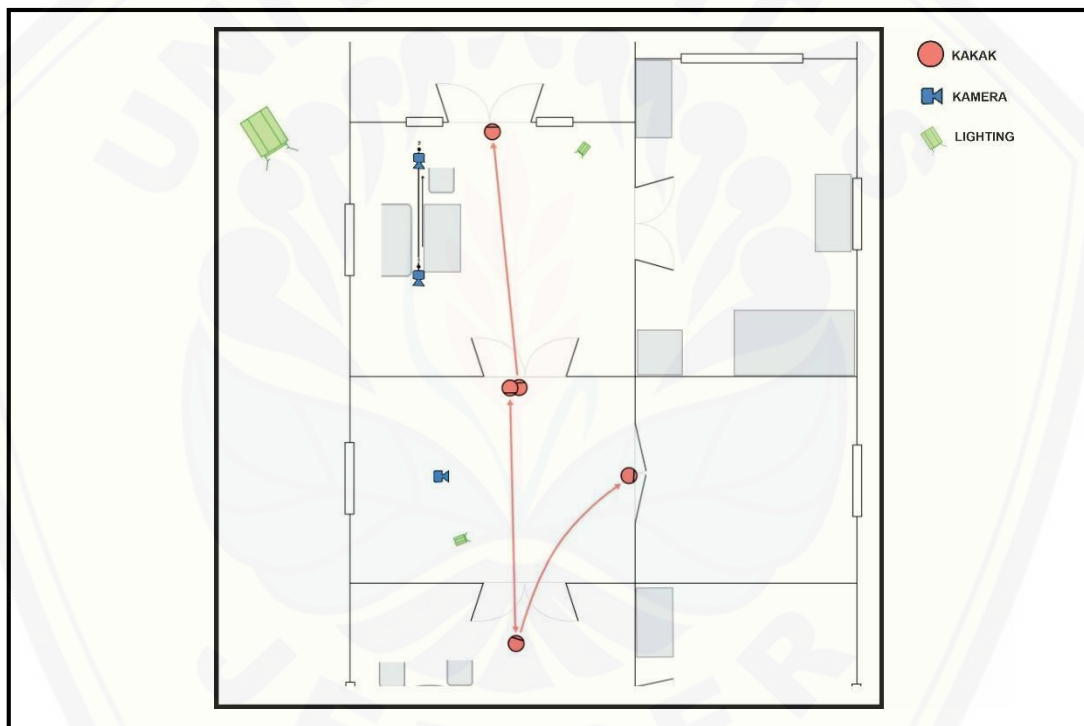
**LAMPIRAN**

**CAMERA REPORT**

**FILM TITLE** : MEGATRUH  
**DOP** : MOCHAMMAD ALI YASIR  
**1st ASSISTANT CAMERA** : MOHAMMAD AHSANI TAQWIM  
**2st ASSISTANT CAMERA** : ALIF FUAD WIDJAJA

SCENE	SHOT	ISO	LENS	F-STOP	SHUTTER	FPS
1	1	800	24	1.5	100	24
1	2	1250	24	1.5	100	24

**CAMERA & LIGHTING DIAGRAM**



**CAMERA REPORT**

**FILM TITLE**

: MEGATRUH

**DOP**

: MOCHAMMAD ALI YASIR

**1st ASSISTANT CAMERA**

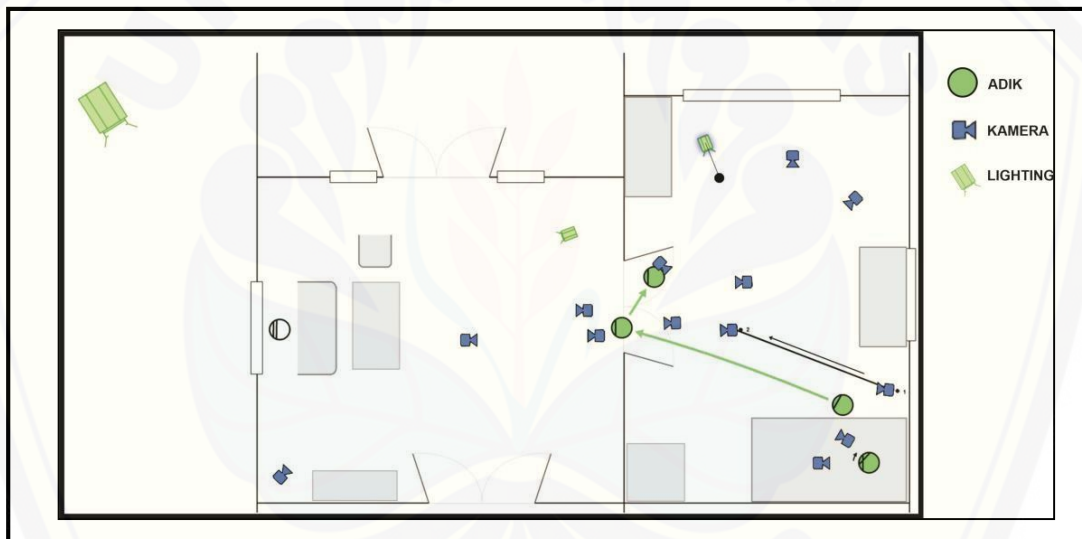
: MOHAMMAD AHSANI TAQWIM

**2st ASSISTANT CAMERA**

: ALIF FUAD WIDJAJA

SCENE	SHOT	ISO	LENS	F-STOP	SHUTTER	FPS
2	17	1000	24	2.0	100	24
2	14	1250	24	2.0	100	24
2	20	500	24	2.0	100	24
2	5,1	800	24	2.0	100	24
2	7,9	800	24	2.0	100	24
2	13	800	24	2.0	100	24
2	8	500	24	2.0	100	24
2	18,21	1000	24	2.0	100	24

**CAMERA & LIGHTING DIAGRAM**



**CAMERA REPORT**

**FILM TITLE**

: MEGATRUH

**DOP**

: MOCHAMMAD ALI YASIR

**1st ASSISTANT CAMERA**

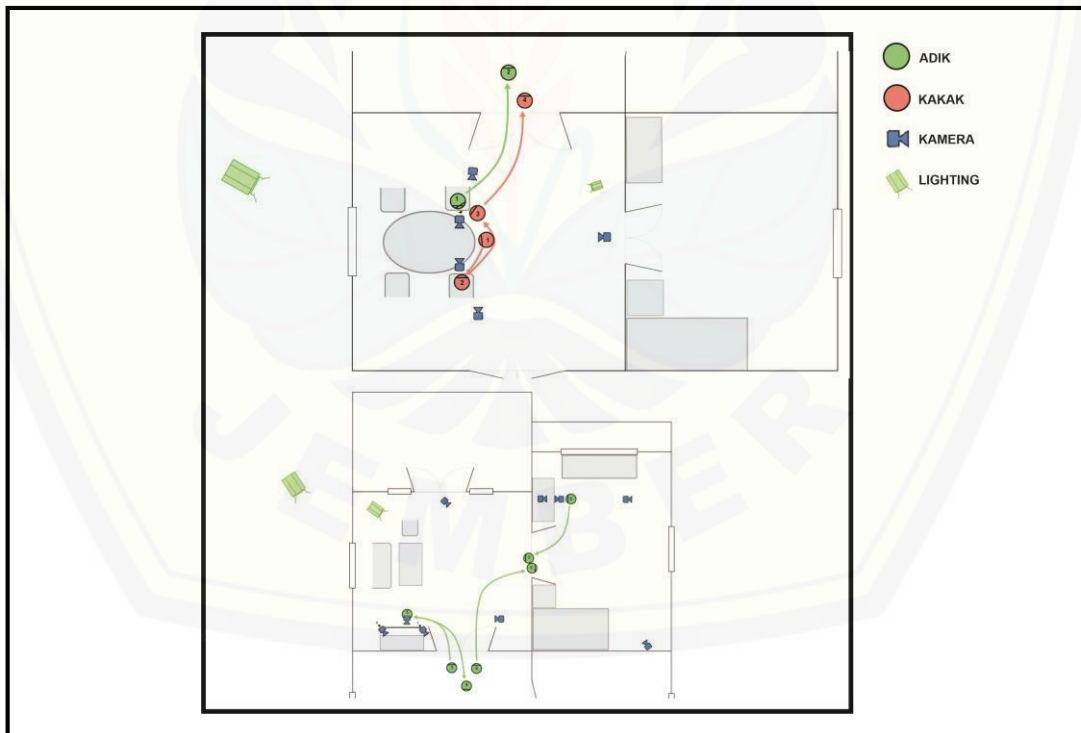
: MOHAMMAD AHSANI TAQWIM

**2st ASSISTANT CAMERA**

: ALIF FUAD WIDJAJA

SCENE	SHOT	ISO	LENS	F-STOP	SHUTTER	FPS
3	7	500	24	4.0	100	24
3	2	400	24	2.8	100	24
3	4,8	400	50	2.8	100	24
3	6	400	50	2.8	100	24
3	3	400	50	2.8	100	24
3	5	400	50	2.8	100	24
3	17	400	50	2.8	100	24
3	11	1000	24	4.0	100	24
3	9	800	50	2.8	100	24
3	16	800	24	1.5	100	24
3	14	800	24	1.5	100	24
3	15	800	24	1.5	100	24
3	13	800	24	1.5	100	24

**CAMERA & LIGHTING DIAGRAM**



**CAMERA REPORT**

**FILM TITLE**

: MEGATRUH

**DOP**

: MOCHAMMAD ALI YASIR

**1st ASSISTANT CAMERA**

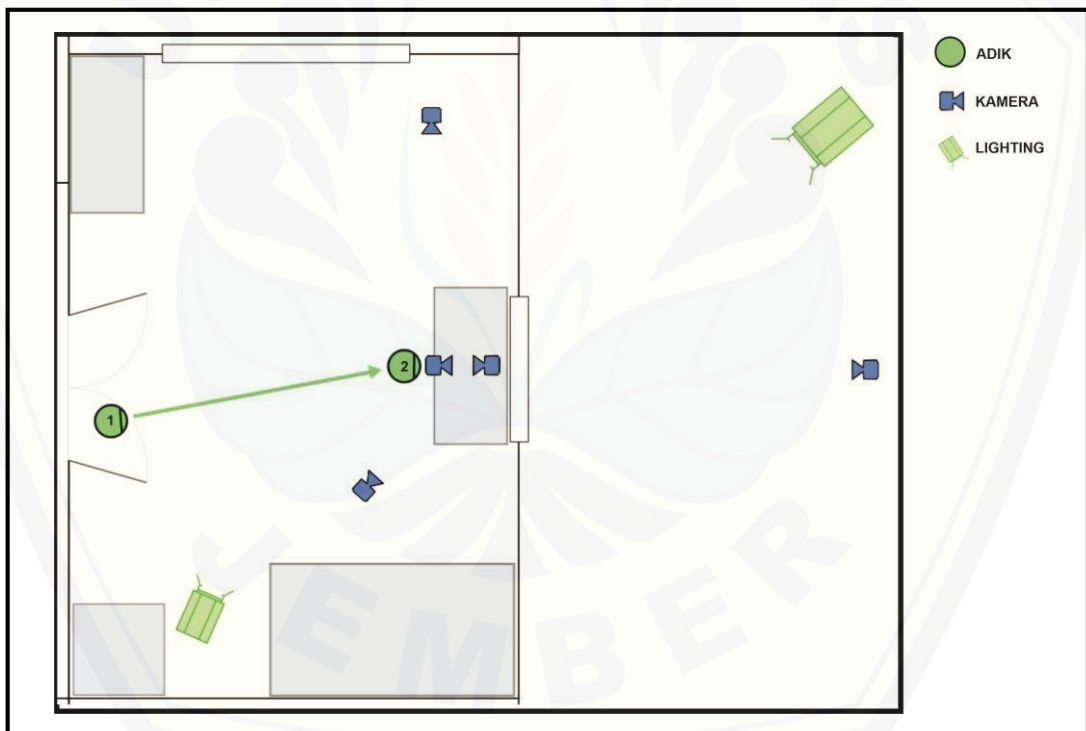
: MOHAMMAD AHSANI TAQWIM

**2st ASSISTANT CAMERA**

: ALIF FUAD WIDJAJA

SCENE	SHOT	ISO	LENS	F-STOP	SHUTTER	FPS
4	7	100	50	5.6	100	24
4	6	100	50	2.8	200	24
4	8	100	50	2.8	200	24
4	1	100	50	2.8	160	24
4	4	100	50	2.8	100	24
4	3	100	50	2.8	100	24
4	2	100	50	2.8	100	24
4	5	100	50	2.8	100	24
4	9	100	50	2.8	100	24

**CAMERA & LIGHTING DIAGRAM**



**CAMERA REPORT**

**FILM TITLE**

: MEGATRUH

**DOP**

: MOCHAMMAD ALI YASIR

**1st ASSISTANT CAMERA**

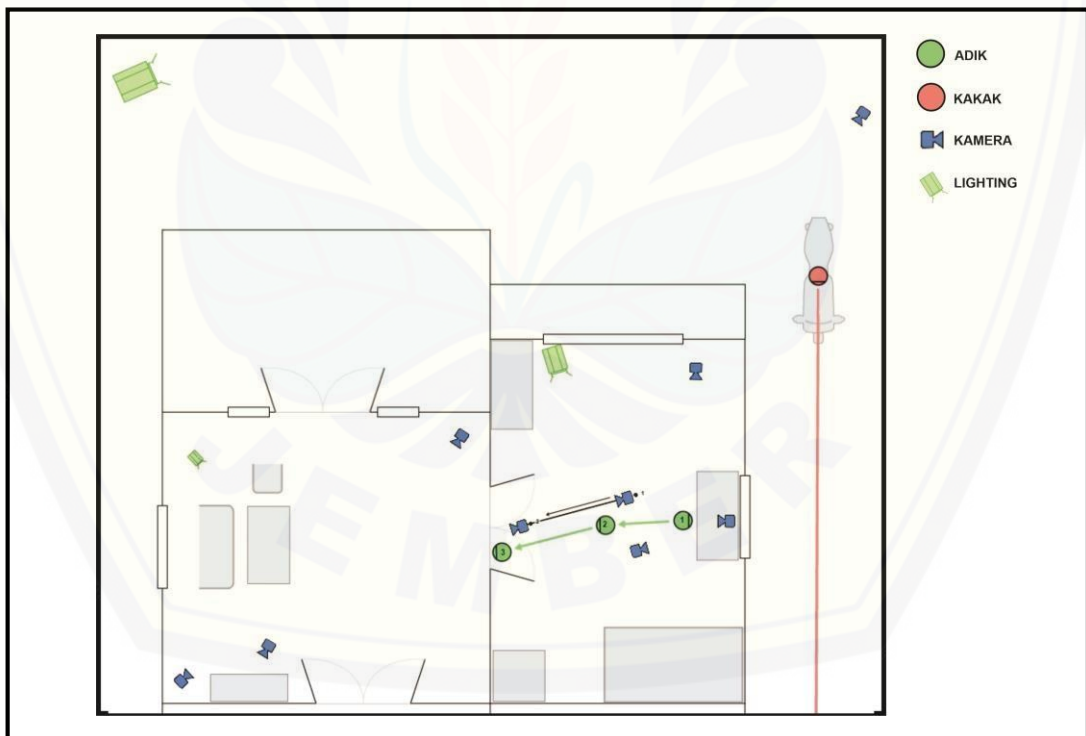
: MOHAMMAD AHSANI TAQWIM

**2st ASSISTANT CAMERA**

: ALIF FUAD WIDJAJA

SCENE	SHOT	ISO	LENS	F-STOP	SHUTTER	FPS
5	10	2000	24	2.8	100	24
5	11	2000	24	2.8	100	24
5	1	2000	24	4.0	100	24
5	3	400	24	1.5	100	24
5	4	400	50	1.5	100	24
5	13,15	400	24	1.5	100	24
5	6,12	400	50	1.5	100	24
5	5	400	50	1.5	100	24
5	3	400	24	1.5	100	24
5	14	400	24	1.5	100	24
5	16	400	50	1.5	100	24
5	7	400	24	1.5	100	24

**CAMERA & LIGHTING DIAGRAM**





**CAMERA REPORT**

**FILM TITLE**

: MEGATRUH

**DOP**

: MOCHAMMAD ALI YASIR

**1st ASSISTANT CAMERA**

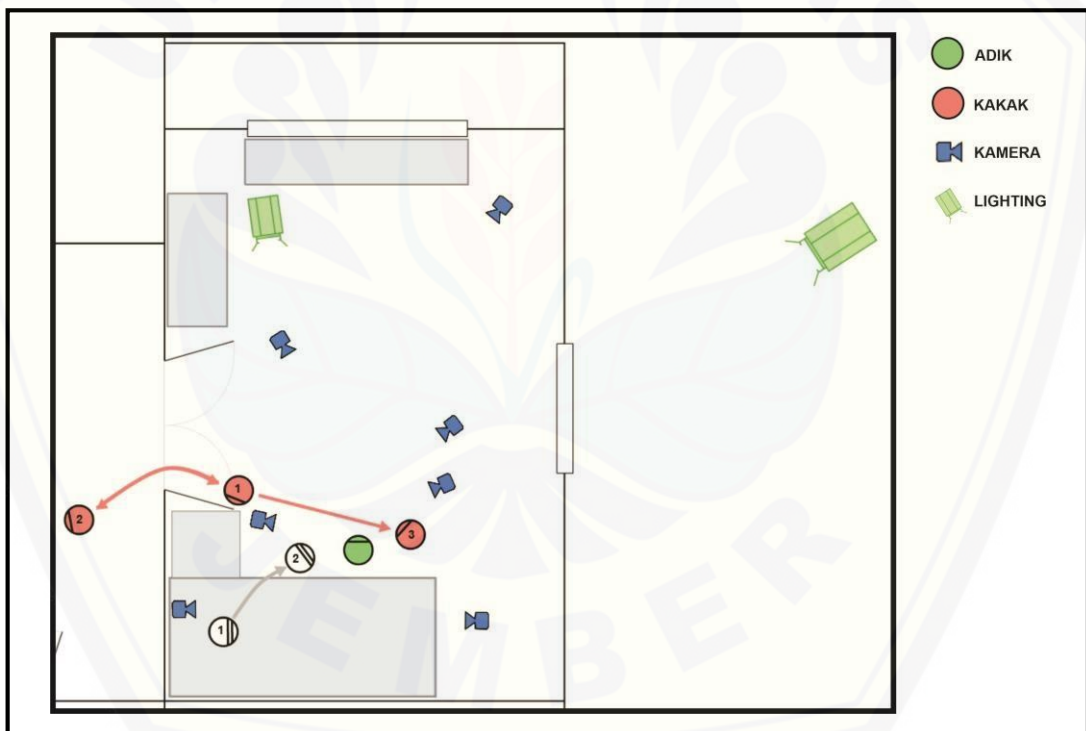
: MOHAMMAD AHSANI TAQWIM

**2st ASSISTANT CAMERA**

: ALIF FUAD WIDJAJA

SCENE	SHOT	ISO	LENS	F-STOP	SHUTTER	FPS
6	1,11	640	24	4.0	100	24
6	6,13	640	24	4.0	100	24
6	2	400	50	2.8	100	24
6	7,9	250	50	1.8	100	24
6	15	250	50	1.8	100	24
6	5	320	50	1.8	100	24
6	8,12	800	24	2.8	100	24
6	14	500	24	2.0	100	24
6	3	500	24	2.0	100	24

**CAMERA & LIGHTING DIAGRAM**

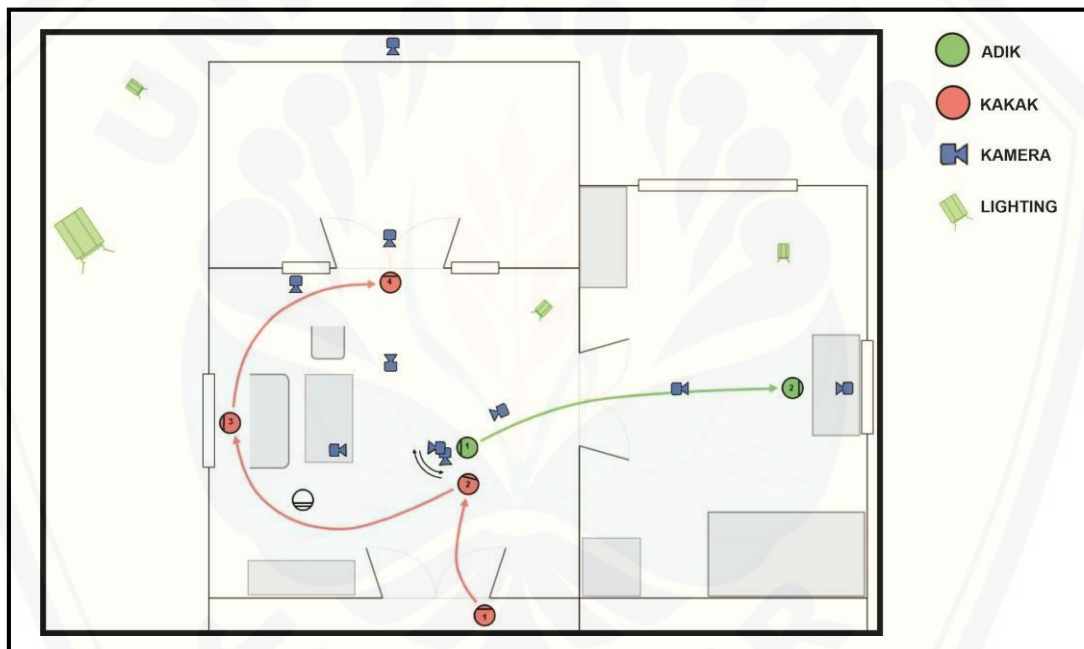


**CAMERA REPORT**

**FILM TITLE** : MEGATRUH  
**DOP** : MOCHAMMAD ALI YASIR  
**1st ASSISTANT CAMERA** : MOHAMMAD AHSANI TAQWIM  
**2st ASSISTANT CAMERA** : ALIF FUAD WIDJAJA

SCENE	SHOT	ISO	LENS	F-STOP	SHUTTER	FPS
7	5,7	1000	24	2.0	100	24
7	9	1000	24	2.0	100	24
7	3,6	1000	24	2.0	100	24
7	10	1000	24	2.0	100	24
7	1	1000	24	2.0	100	24
7	11	800	24	2.0	100	24

**CAMERA & LIGHTING DIAGRAM**

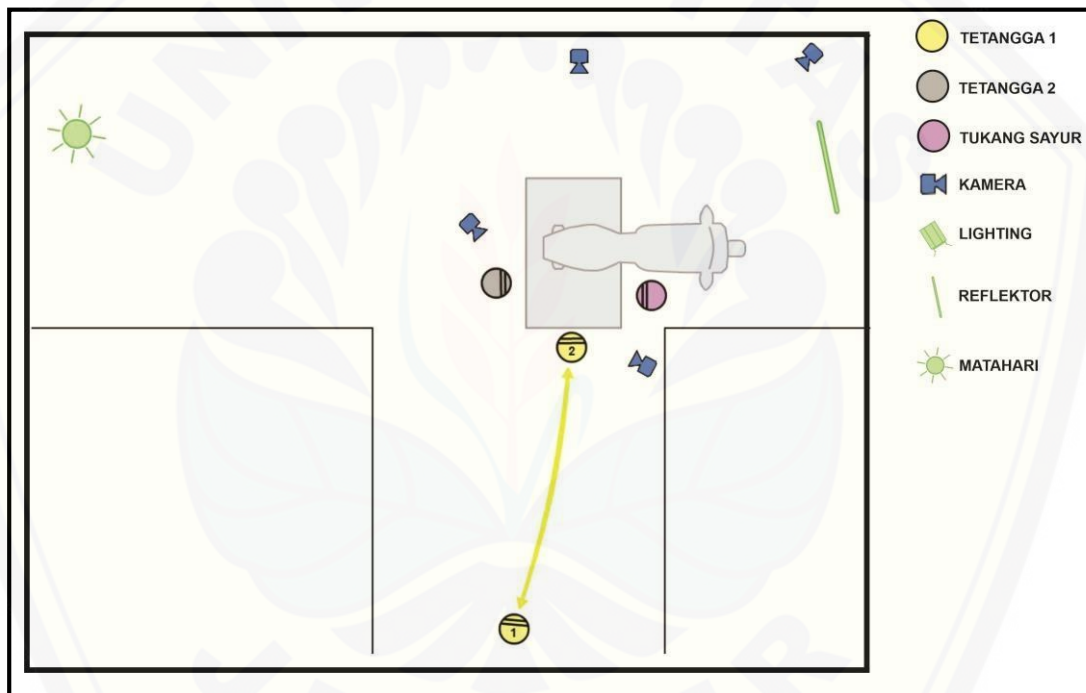


**CAMERA REPORT**

**FILM TITLE** : MEGATRUH  
**DOP** : MOCHAMMAD ALI YASIR  
**1st ASSISTANT CAMERA** : MOHAMMAD AHSANI TAQWIM  
**2st ASSISTANT CAMERA** : ALIF FUAD WIDJAJA

SCENE	SHOT	ISO	LENS	F-STOP	SHUTTER	FPS
8	1	400	24	8.0	100	24
8	5	100	24	11.0	100	24
8	4	100	50	2.8	320	24
8	2	100	50	2.8	200	24
8	6	100	50	1.3	200	24

**CAMERA & LIGHTING DIAGRAM**

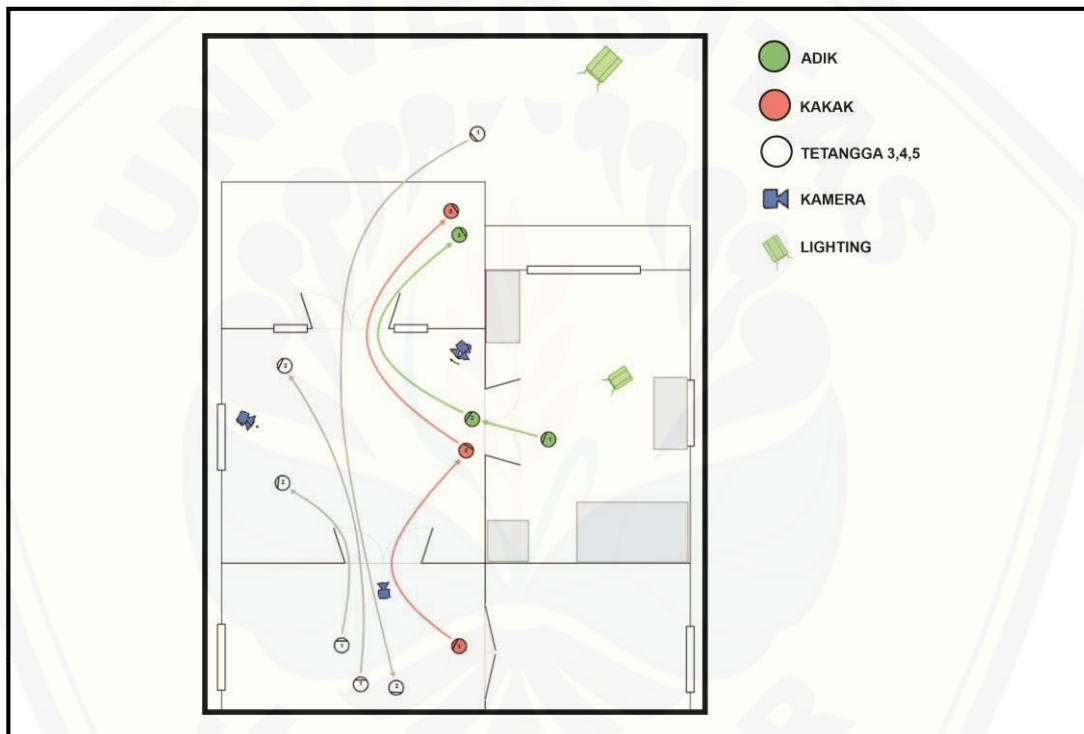


**CAMERA REPORT**

**FILM TITLE** : MEGATRUH  
**DOP** : MOCHAMMAD ALI YASIR  
**1st ASSISTANT CAMERA** : MOHAMMAD AHSANI TAQWIM  
**2st ASSISTANT CAMERA** : ALIF FUAD WIDJAJA

SCENE	SHOT	ISO	LENS	F-STOP	SHUTTER	FPS
9	1	320	24	4.0	100	24
9	2	640	24	4.0	100	24
9	3	640	24	4.0	100	24

**CAMERA & LIGHTING DIAGRAM**

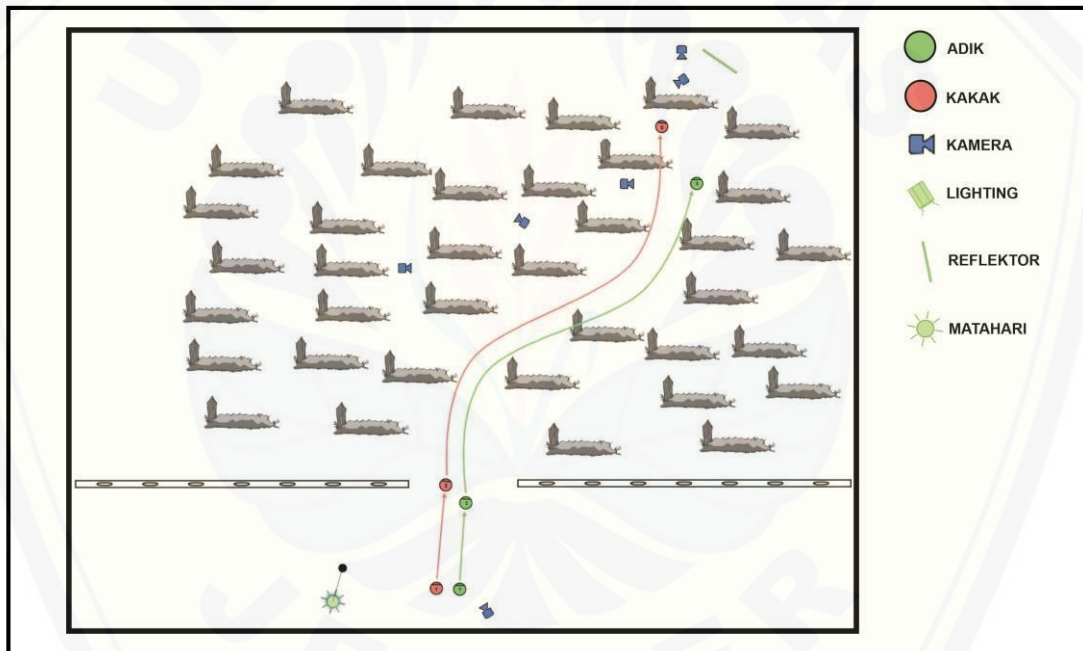


**CAMERA REPORT**

**FILM TITLE** : MEGATRUH  
**DOP** : MOCHAMMAD ALI YASIR  
**1st ASSISTANT CAMERA** : MOHAMMAD AHSANI TAQWIM  
**2st ASSISTANT CAMERA** : ALIF FUAD WIDJAJA

SCENE	SHOT	ISO	LENS	F-STOP	SHUTTER	FPS
10	1	100	24	8.0	100	24
10	2	250	50	8.0	100	24
10	4,10	100	50	2.8	100	24
10	6,8	100	50	2.8	100	24
10	5,7	160	50	2.8	100	24
10	9	160	50	2.8	100	24
10	3	800	50	4.0	100	24

**CAMERA & LIGHTING DIAGRAM**



**CAMERA REPORT**

**FILM TITLE**

: MEGATRUH

**DOP**

: MOCHAMMAD ALI YASIR

**1st ASSISTANT CAMERA**

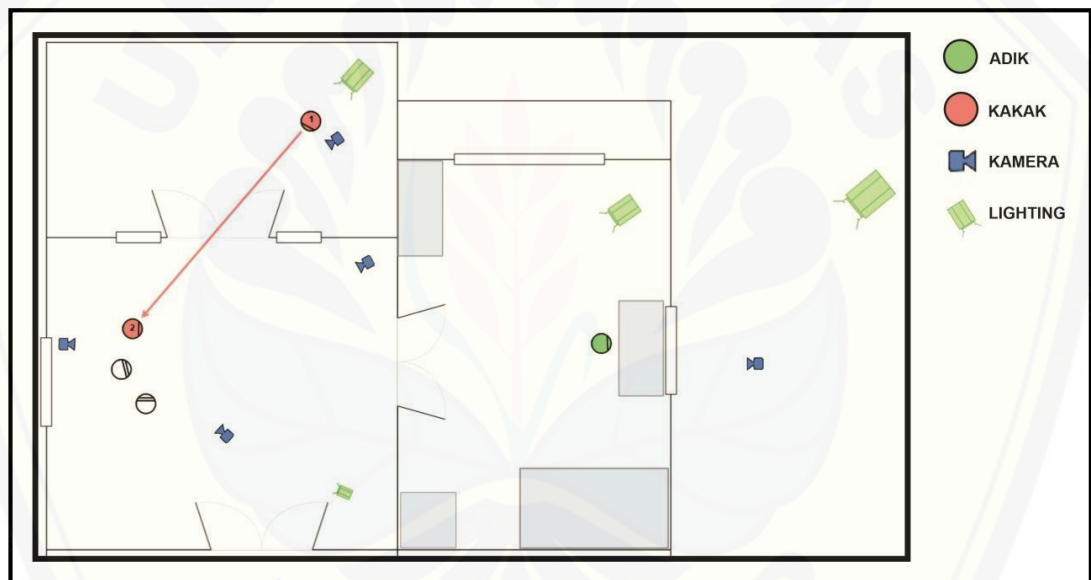
: MOHAMMAD AHSANI TAQWIM

**2st ASSISTANT CAMERA**

: ALIF FUAD WIDJAJA

SCENE	SHOT	ISO	LENS	F-STOP	SHUTTER	FPS
11	1,5	100	85	2.8	100	24
11	10	100	50	2.8	250	24
11	2,6	100	50	2.8	100	24
11	4	100	50	2.8	100	24
11	8	160	50	2.8	100	24 </td
11	9	125	50	2.8	100	24
11	11	200	50	4.0	100	24

**CAMERA & LIGHTING DIAGRAM**

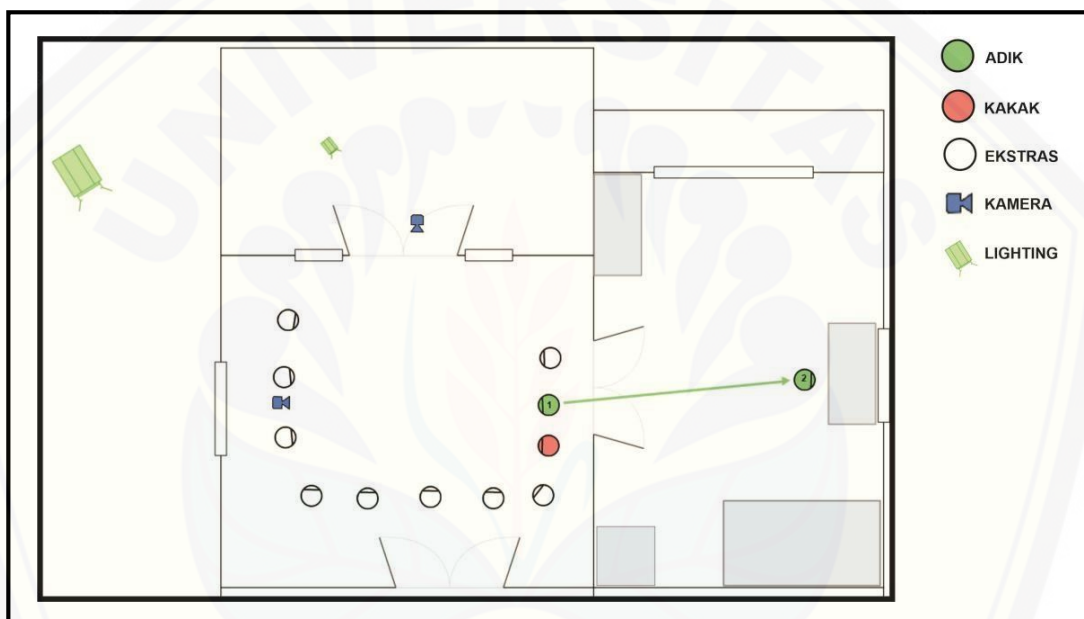


**CAMERA REPORT**

**FILM TITLE** : MEGATRUH  
**DOP** : MOCHAMMAD ALI YASIR  
**1st ASSISTANT CAMERA** : MOHAMMAD AHSANI TAQWIM  
**2st ASSISTANT CAMERA** : ALIF FUAD WIDJAJA

SCENE	SHOT	ISO	LENS	F-STOP	SHUTTER	FPS
12	1	320	24	1.5	100	24
12	3	320	24	1.5	100	24
12	2	320	24	1.5	100	24

**CAMERA & LIGHTING DIAGRAM**



**CAMERA REPORT**

**FILM TITLE**

: MEGATRUH

**DOP**

: MOCHAMMAD ALI YASIR

**1st ASSISTANT CAMERA**

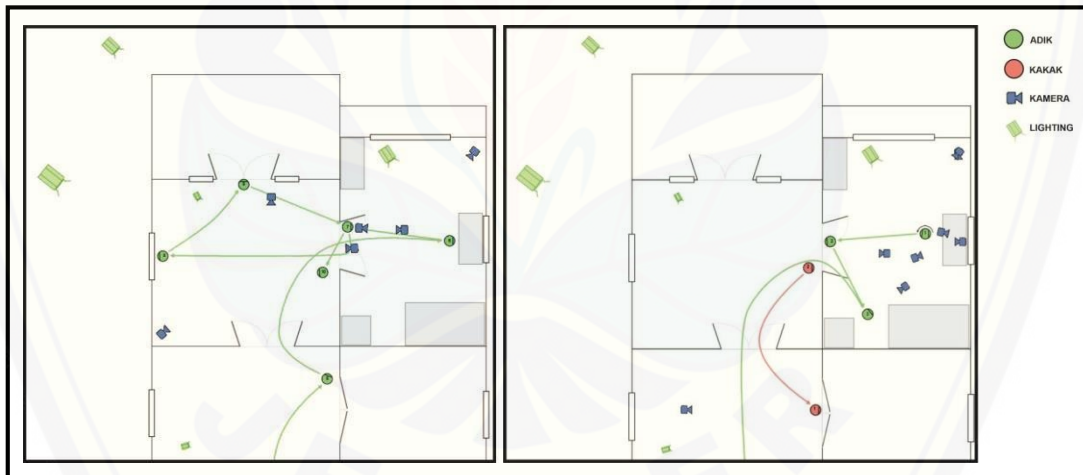
: MOHAMMAD AHSANI TAQWIM

**2st ASSISTANT CAMERA**

: ALIF FUAD WIDJAJA

SCENE	SHOT	ISO	LENS	F-STOP	SHUTTER	FPS
13	2	1600	24	2.8	100	24
13	3	1000	24	2.8	100	24
13	13	1250	24	2.8	100	24
13	18,23,31	1600	24	2.8	100	24
13	43	1600	24	2.8	100	24
13	15	1250	24	2.8	100	24
13	19,21,27,35,42	640	24	1.5	100	24
13	25,28,36	1250	24	1.5	100	24
13	8	1000	24	1.5	100	24
13	4,5,7,9,11	1000	24	1.5	100	24
13	17	1000	24	1.5	100	24
13	34	1000	24	1.5	100	24
13	14	1000	24	1.5	100	24

**CAMERA & LIGHTING DIAGRAM**





**CAMERA REPORT**

**FILM TITLE**

: MEGATRUH

**DOP**

: MOCHAMMAD ALI YASIR

**1st ASSISTANT CAMERA**

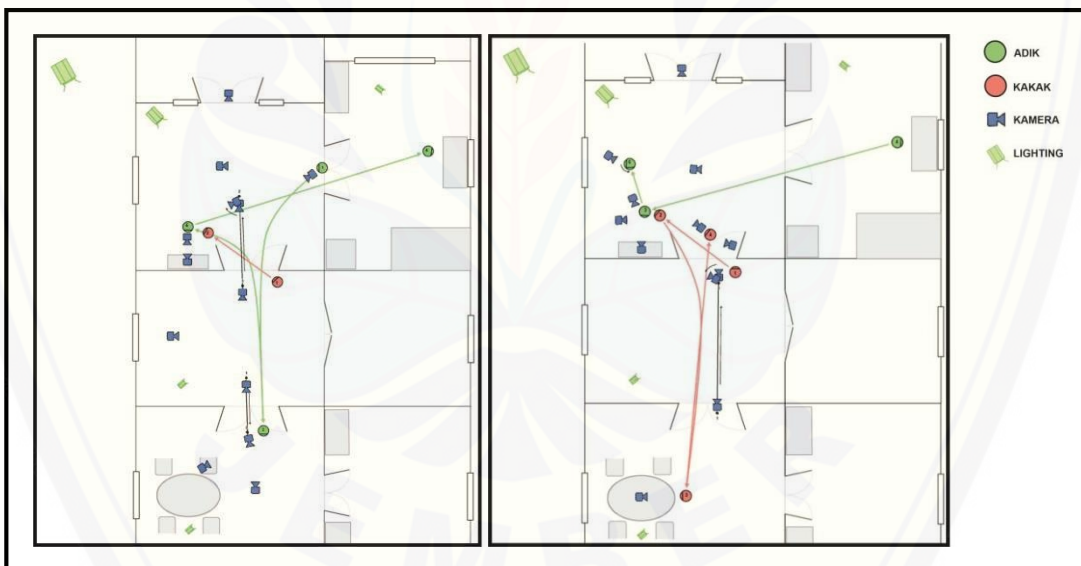
: MOHAMMAD AHSANI TAQWIM

**2st ASSISTANT CAMERA**

: ALIF FUAD WIDJAJA

SCENE	SHOT	ISO	LENS	F-STOP	SHUTTER	FPS
14	13	1000	24	1.5	100	24
14	1,2	1000	24	1.5	100	24
14	4	1000	24	1.5	100	24
14	6	1600	24	1.5	100	24
14	7	2000	24	1.5	100	24
14	10	2000	24	1.5	100	24
14	9	2000	24	1.5	100	24
14	5	1250	24	1.5	100	24
14	8	1250	24	1.5	100	24
14	22,24,26	1600	24	1.5	100	24
14	15,19,21	2000	24	1.5	100	24

**CAMERA & LIGHTING DIAGRA**

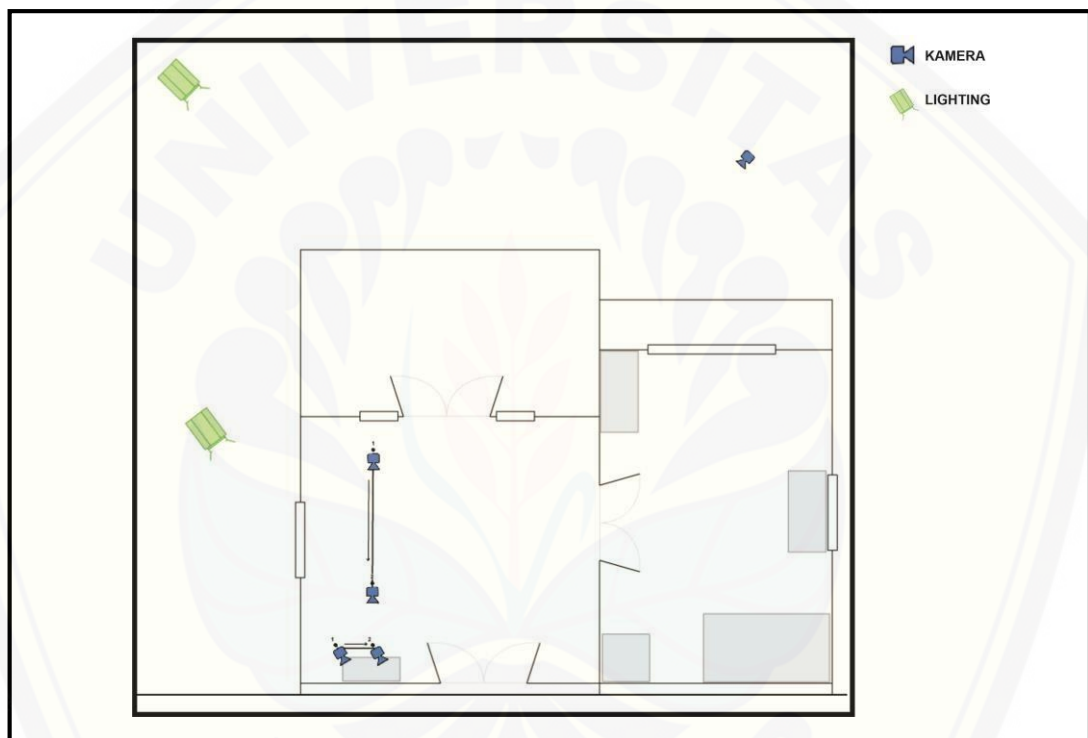


**CAMERA REPORT**

**FILM TITLE** : MEGATRUH  
**DOP** : MOCHAMMAD ALI YASIR  
**1st ASSISTANT CAMERA** : MOHAMMAD AHSANI TAQWIM  
**2st ASSISTANT CAMERA** : ALIF FUAD WIDJAJA

<i>SCENE</i>	<i>SHOT</i>	<i>ISO</i>	<i>LENS</i>	<i>F-STOP</i>	<i>SHUTTER</i>	<i>FPS</i>
15	1	160	24	1.8	100	24
15	2	200	24	1.5	100	24

**CAMERA & LIGHTING DIAGRAM**

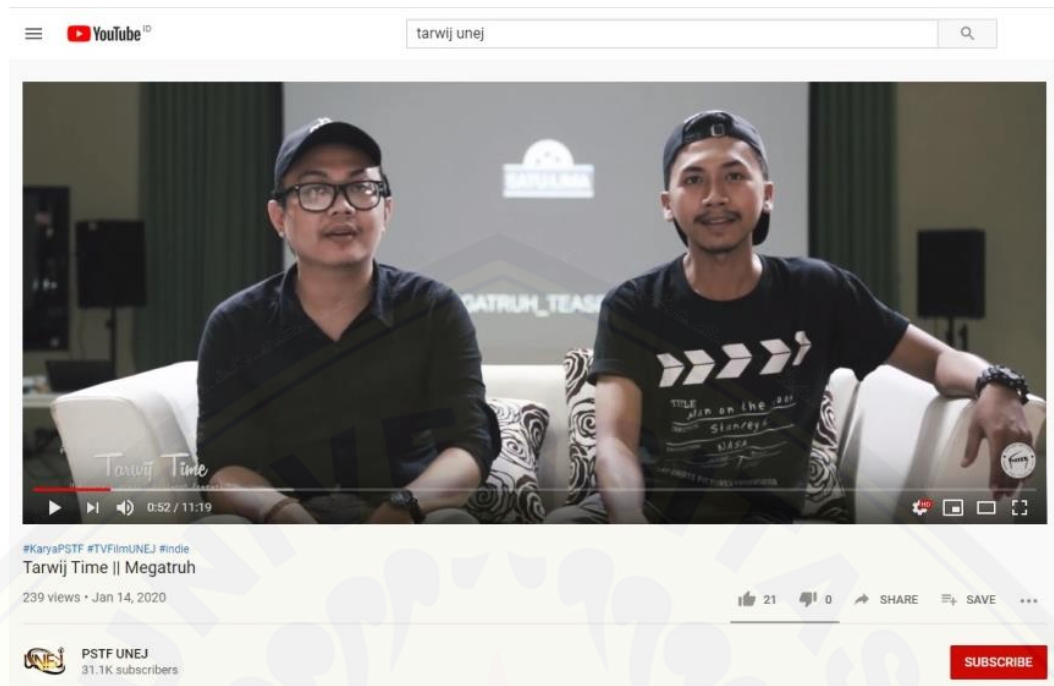




*Preview Color Grading dan Scoring Film Megatruh  
(Dokumen pribadi, Januari 2020)*



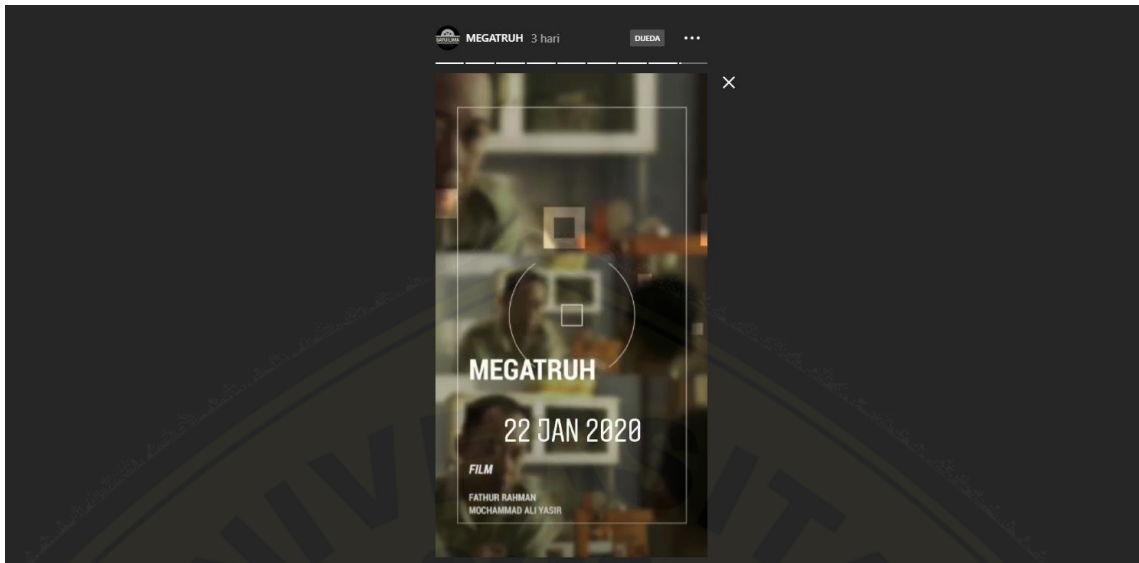
*Suasana ujian kelayakan  
(Dokumen pribadi, Januari 2020)*



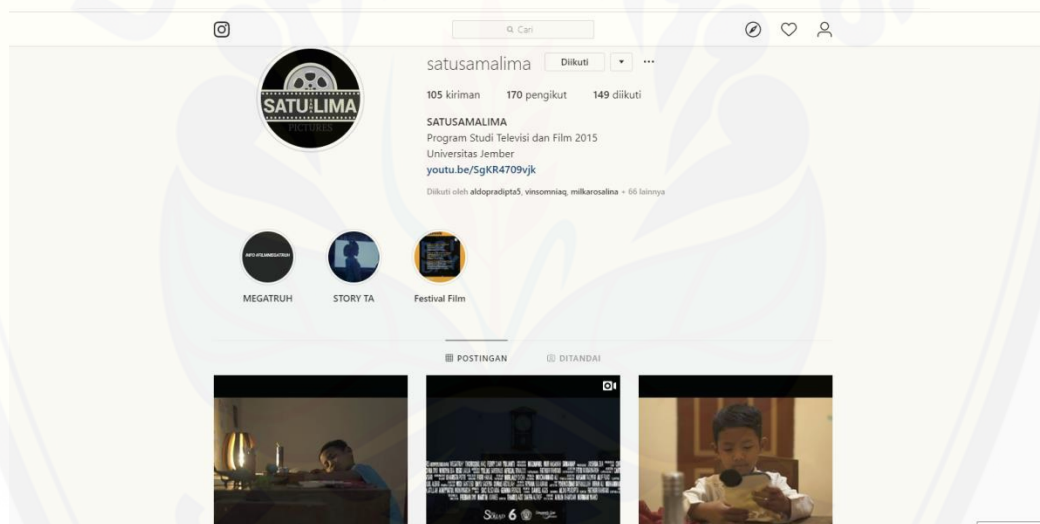
Wawancara “Tarwij Time: Megatruh” pada Channel Youtube PSTF UNEJ (Dokumen pribadi, Januari 2020)



Undangan pergelaran Film *Megatruh* (Dokumen pribadi, Januari 2020)



Publikasi pergelaran film *Megatruh*  
(Dokumen pribadi, Januari 2020)



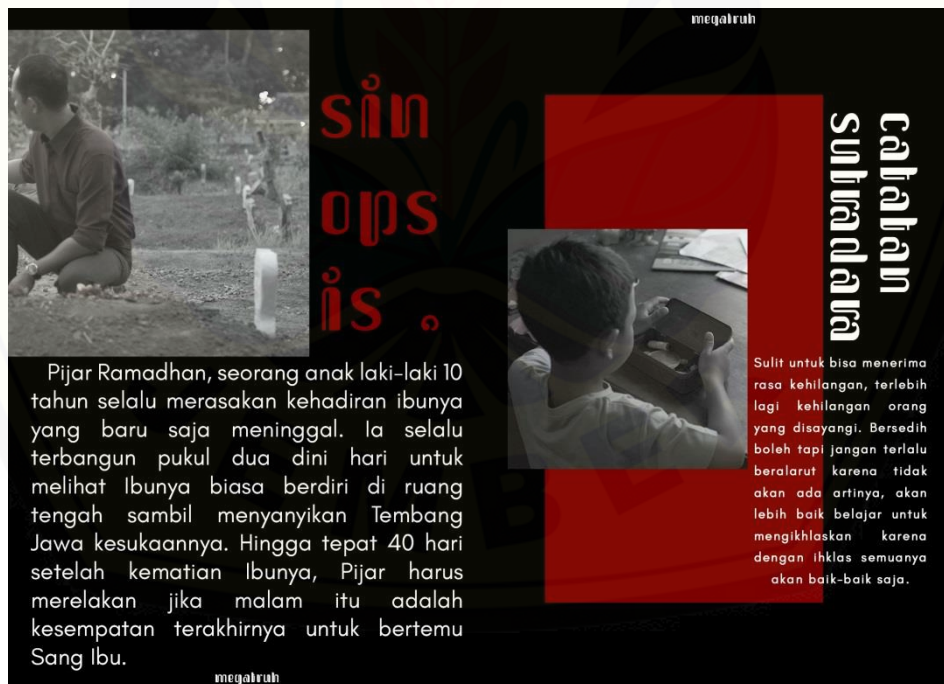
Publikasi pergelaran film *Megatruh* di *instagram* satusamalima  
(Dokumen pribadi, Januari 2020)



Poster Film Megatruh  
(Dokumen pribadi, Januari 2020)



Desain Booklet Film Megatruh  
(Dokumen pribadi, Januari 2020)



Desain Booklet Film Megatruh  
(Dokumen pribadi, Januari 2020)



Desain Booklet Film Megatruh  
(Dokumen pribadi, Januari 2020)



Desain Booklet Film Megatruh  
(Dokumen pribadi, Januari 2020)





Display pagelaran  
(Dokumen pribadi, Januari 2020)



Proses pagelaran  
(Dokumen pribadi, Januari 2020)