



**PENYUTRADARAAN FILM *RATIH* DENGAN PENDEKATAN
REALISME**

*diajukan untuk memenuhi sebagian persyaratan memperoleh gelar Sarjana pada
Program Studi Televisi dan Film*

Skripsi Penciptaan

oleh
Sela Dwi Anjarwati
190110401014

**KEMETERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS JEMBER
FAKULTAS ILMU BUDAYA
PROGRAM STUDI TELEVISI DAN FILM
JEMBER
2023**



**PENYUTRADARAAN FILM *RATIH* DENGAN PENDEKATAN
REALISME**

*diajukan untuk memenuhi sebagian persyaratan memperoleh gelar Sarjana pada
Program Studi Televisi dan Film*

Skripsi Penciptaan

Diajukan guna melengkapi tugas akhir dan memenuhi syarat untuk menyelesaikan
studi pada Program Studi Televisi dan Film (S1)

oleh
Sela Dwi Anjarwati
190110401014

**KEMETERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS JEMBER
FAKULTAS ILMU BUDAYA
PROGRAM STUDI TELEVISI DAN FILM
JEMBER
2023**

PERSEMBAHAN

Puji syukur selalu kita panjatkan kepada kehadiran Allah SWT atas Rahmat, karunia dan kesehatan sehingga pengkarya dapat menyelesaikan skripsi penciptaan ini dengan baik. Semoga ini dapat bermanfaat dan saya persembahkan untuk :

1. Bapak Bambang Sudarto dan Ibu Sripah.
2. Guru-guru dari sejak sekolah Taman Kanak-Kanak hingga perguruan tinggi.
3. Almamater Program Studi Televisi dan Film, Fakultas Ilmu Budaya Universitas Jember.

MOTTO

“Pendidikan adalah senjata paling ampuh yang dapat digunakan untuk mengubah dunia.”

(Nelson Mandela)

"Pendidikan adalah kunci untuk membuka pintu kemiskinan."

(Barack Obama)

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Sela Dwi Anjarwati

NIM : 190110401014

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa karya ilmiah yang berjudul “Penyutradraan Film *Ratih* dengan Pendekatan Realisme” adalah benar-benar hasil karya sendiri, terkecuali kutipan yang sudah saya sebutkan sumbernya, belum pernah diajukan pada institusi manapun, 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 pihak manapun. Saya bersedia mendapatkan sanksi akademik jika ternyata di kemudian hari pernyataan ini tidak benar.

Jember, 19 Desember 2023
Yang Menyatakan

Sela Dwi Anjarwati
NIM 190110401014

SKRIPSI PENCIPTAAN

PENYUTRADARAAN FILM RATHI DENGAN PENDEKATAN REALISME

oleh
Sela Dwi Anjawati
NIM 190110401014

Pembimbing

Dosen Pembimbing Utama : Muhammad Zamroni, S.Sn.,M.Sn.
Dosen Pembimbing Anggota : Denny Antyo Hartanto, S.Sn.,M.Sn.

PENGESAHAN

Skripsi penciptaan berjudul “**Penyutradaraan Film *Ratih* dengan Pendekatan Realisme**” telah diuji dan disahkan oleh Fakultas Ilmu Budaya

Universitas Jember pada:

Hari : Selasa

Tanggal : 19 Desember 2023

Tempat : Fakultas Ilmu Budaya Universitas Jember

Pembimbing

Tanda Tangan

1. Pembimbing Utama

Nama : Muhammad Zamroni, S.Sn.,M.Sn (.....)

NIP : 198411122015041001

2. Pembimbing Anggota

Nama : Denny Antyo Hartanto, S.Sn., M.Sn (.....)

NIP : 198103022010121004

Penguji

Tanda Tangan

1. Penguji Utama

Nama : Didik Suharijadi, S.S., M.A (.....)

NIP : NIP. 196807221998021001

2. Penguji Anggota

Nama : Wajihuddin, S.Pd., M.Hum (.....)

NRP : 760015756

RINGKASAN

Penyutradaraan Film *Ratih* dengan Pendekatan Realisme; Sela Dwi Anjarwati, 190110401014, 93 halaman ; Program Studi Televisi dan Film Fakultas Ilmu Budaya Universitas Jember.

Film sebagai media audio visual, terdiri dari beberapa gambar yang membentuk satu kesatuan utuh dan kemampuannya menangkap realitas sosial dan budaya, tentunya memungkinkan film untuk mengomunikasikan pesan yang dikandungnya. Film tidak jarang dibuat berdasarkan keresahan terhadap fenomena yang terjadi atau mengungkap realita. Pendidikan menjadi salah satu faktor kunci dalam mencapai kemajuan sosial dan ekonomi, masih banyak masyarakat yang masih memandang remeh terhadap pendidikan perempuan di desa. Bahkan, stigma negatif tentang pendidikan perempuan di desa seringkali membatasi akses mereka untuk bersekolah dan menghambat kemajuan.

Pola umum masyarakat tradisional masih kurang memahami pentingnya pendidikan bagi kemajuan individu, kelompok atau bangsa. Tidak jarang anak-anak putus sekolah dan bahkan tidak disekolahkan. Hal ini bisa terjadi karena anggapan mereka pendidikan adalah sesuatu yang sulit dan buang- buang waktu. Pendidikan berkaitan dengan pengembangan dan perubahan karakter peserta didik. Pendidikan melibatkan penyampaian pengetahuan, sikap dan keyakinan, keterampilan dan aspek lain dari karakter kepada generasi muda. Masyarakat Samin memiliki pola pendidikan yang berbeda dari masyarakat lainnya. Pendidikan formal tidak menjadi prioritas bagi mereka, dan lebih mengutamakan pendidikan dalam keluarga dan alam. Dengan transformasi teknologi dan budaya ke dalam kehidupan modern dan dampak globalisasi, warisan budaya dan nilai-nilai tradisional masyarakat Samin ini menghadapi tantangan untuk bertahan hidup. Salah satu identitas orang Samin (sedulur sikep) adalah tidak bersekolah di sekolah formal. Bagi masyarakat Samin, sekolah formal tidak diperlukan untuk menjadi manusia seutuhnya. Kepribadian setiap orang terbentuk karena nilai-nilai budaya di mana seseorang itu dilahirkan, dibesarkan, dan dididik. Benturan nilai terjadi dalam kehidupan sehari- hari.

Film ini akan menceritakan tentang persepsi masyarakat pedesaan terhadap

pendidikan perempuan lalu mendobrak pentingnya menempuh pendidikan supaya memiliki struktur berpikir khususnya dalam menyelesaikan masalah yang ada di sekitar. Film ini diharapkan memberikan pemahaman baru bahwa perempuan yang ada di dapur justru harus memiliki struktur berpikir yang bagus untuk menyelesaikan permasalahan-permasalahan sekitar.

Pengkarya menyesuaikan segala aspek tata artistik dengan kehidupan tokoh dan letak geografis yang menentukan. *Setting* dekorasi, properti, dan tata letak akan memiliki ciri khas sendiri karena menyesuaikan dengan kehidupan tokoh yang sederhana yang berada di desa. Semua latar film diambil secara *shot on location* di Bojonegoro, karena *setting* juga akan memperlihatkan karakter tokoh.

Tujuan pengkarya membuat film *Ratih* adalah membuat film sesuai dengan keadaan dan realitas yang ada tentang pola pikir masyarakat yang masih *close mind*. Yang mirisnya ini masih terjadi pada kaum perempuan itu sendiri. Perbedaan latar belakang, kasta, bahkan pendidikan tinggi perempuan masih di pandang sebelah. Padahal pada akhirnya pendidikanlah yang pada akhirnya bisa membawa pada garis nasib yang diinginkan.

SUMMARY

Directing the film Ratih with a Realistic Approach ; Sela Dwi Anjarwati, 190110401014, 93 page ; Television and Film Study Program, Faculty of Humanities, University of Jember.

Film as an audio-visual medium, consists of several images that form one complete unit and its ability to capture social and cultural realities certainly allows films to communicate the messages they contain. Films are often made based on concerns about phenomena that occur or reveal reality. Education is one of the key factors in achieving social and economic progress, there are still many people who still underestimate women's education in villages. In fact, negative stigma about women's education in villages often limits their access to school and hinders progress.

The general pattern of traditional society still does not understand the importance of education for the progress of individuals, groups or nations. It is not uncommon for children to drop out of school and not even be sent to school. This can happen because they think education is something difficult and a waste of time. Education is related to the development and change in the character of students. Education involves imparting knowledge, attitudes and beliefs, skills and other aspects of character to the younger generation. The Samin community has a different education pattern from other communities. Formal education is not a priority for them, and prioritizes education in the family and nature. With the transformation of technology and culture into modern life and the impact of globalization, the cultural heritage and traditional values of the Samin people are facing challenges to survive. One of the identities of the Samin people (sedulur sikep) is that they did not attend a formal school. For the Samin people, formal schooling is not necessary to become fully human. Each person's personality is formed because of the cultural values in which a person is born, raised and educated. Value clashes occur in everyday life.

This film will tell about rural communities' perceptions of women's education and then explore the importance of pursuing education so that they have

a structure for thinking, especially in solving problems that exist around them. It is hoped that this film will provide a new understanding that women in the kitchen must have a good thinking structure to solve problems around them.

The creator adapts all aspects of the artistic layout to the character's life and the determining geographical location. The decoration, props and layout settings will have their own characteristics because they adapt to the simple life of the characters in the village. All film settings were shot on location in Bojonegoro, because the settings will also show the characters' characters.

The aim of the creators in making the film Ratih was to make a film in accordance with existing conditions and realities regarding the mindset of people who are still close minded. What's sad is that this still happens to women themselves. Differences in background, caste, and even women's higher education are still looked down upon. However, in the end it is education that can ultimately lead to the desired destiny.

PRAKATA

Puji Syukur senantiasa saya panjatkan kehadirat Allah SWT yang sampai saat ini masih memberikan rahmat, karunia dan kesehatan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi penciptaan yang berjudul “ Penyutradaraan Film *Ratih* menggunakan Gaya Realisme”. Skripsi tugas akhir ini di susun untuk memenuhi persyaratan dalam menyelesaikan pendidikan strata 1 (S1) pada Program Studi Televisi dan Film Fakultas Ilmu Budaya Universitas Jember.

Penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih kepada;

1. Dr. Ir. Iwan Taruna, M.Eng. selalu Rektor Universitas Jember;
2. Prof. Dr. Sukarno, M.Litt. selaku Dekan Fakultas Ilmu Budaya Universitas Jember;
3. Muhammad Zamroni S.Sn., M.Sn. selalu Koordinator Program Studi Televisi dan Film Fakultas Ilmu Budaya Universitas Jember, dan dosen pembimbing akademik, serta dosen pembimbing utama yang telah meluangkan waktu, pikiran, serta perhatiannya untuk membimbing penyusunan skripsi penciptaan dari awal hingga selesai;
4. Denny Antyo Hartanto S.Sn., M.Sn. selaku pembimbing anggota yang telah meluangkan waktu, pikiran, serta perhatiannya untuk membimbing penyusunan skripsi penciptaan dari awal hingga selesai;
5. Didik Suharijadi, S.S., M.A dan Wajihuddin, S.Pd., M.Hum selaku dosen penguji yang telah meluangkan waktu, memberikan saran dan kritik untuk menjadikan skripsi penciptaan ini lebih baik;
6. Program Studi Televisi dan Film Fakultas Ilmu Budaya Universitas Jember, sebagai almamater tempat menuntut ilmu;
7. seluruh dosen Program Studi Televisi dan Film Fakultas Ilmu Budaya Universitas Jember, yang telah mendidik dan berbagi pengetahuan serta wawasan kepada penulis;
8. kedua orang tua tercinta Bapak Bambang Sudarto dan Ibu Sripah, Kakak Perempuan Lasmiati, Kakak laki-laki Didik, Dadit Sudarto, Ahmad Sholikin,

beserta sanak saudara yang telah mendo'akan dan memberikan dukungan selama ini;

9. Yudhistira Andi Meviandri, S.Sn. yang memberikan *support* semangat;
10. sahabat-sahabat terbaik saya Dwi Mulyoso, Aang Fardede, Hadi Mustofa, Nur Adhim Hisyam, Arifin Hindya Putra, Aldi Kurniawan, Muzafar Isnaini, M. Afiffudin, Imelda Meydiana, Galih Permadani, Dani Chabiburrochman, M.fari'arkan, Johan Amsah, Muammar Khadafi, Dwi Wastu, Nisa Nur Aini, yang telah meluangkan waktu, tenaga dan pikiran untuk membantu dan menjadi teman diskusi menyelesaikan skripsi pencitaan ini;
11. tim produksi film *Ratih* yang telah meluangkan waktu, tenaga dan semangatnya untuk berkarya bersama;
12. Fitri Nur Sholeha dan Aditya Bayu Febriansyah selalu partner dalam penggaparan skripsi penciptaan ini;
13. keluarga besar Program Studi Televisi dan Film khususnya angkatan 2019 serta seluruh teman-teman yang selalu mendukung dan memberi semangat;
14. semua pihak yang telah mendukung yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

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

Jember

Pengkarya

DAFTAR ISI

SAMPUL	i
PERSEMBAHAN	iii
MOTTO	iv
PERNYATAAN	v
SKRIPSI PENCIPTAAN	vi
PENGESAHAN	vii
RINGKASAN	viii
SUMMARY	x
PRAKATA	xii
DAFTAR ISI	xiv
DAFTAR GAMBAR	xvi
BAB 1. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Penciptaan Karya	1
1.2 Rumusan Ide Penciptaan	4
1.3 Tujuan dan Manfaat	5
1.4 Kajian Sumber Penciptaan	5
BAB 2. KEKARYAAN	10
2.1 Gagasan	10
2.1.1 Gagasan Umum.....	10
2.1.2 Gagasan Khusus.....	11
2.2 Garapan	15
2.2.1 Praproduksi	15
2.2.3 Pascaproduksi	18
2.2.4 Tabel Rencana Produksi.....	19
2.3 Bentuk Karya	19
2.4 Media	21
2.4.1 Sinematografi.....	21
2.4.2 Audio	21
2.4.3 <i>Editing</i>	21
2.4.5 Tata Artistik	22
2.5 Orisinalitas Karya	23
BAB 3. PROSES KARYA SENI	24

3.1	Observasi	24
3.2	Praproduksi	25
3.2.1	Pengembangan Cerita	25
3.2.2	Rekrutmen Tim Produksi.....	26
3.2.3	Bedah Naskah	27
3.2.4	Survey Lokasi	28
3.2.5	<i>Director Shot</i> dan Penjadwalan Produksi.....	29
3.2.6	<i>Casting</i> dan Latihan Pemain	30
3.2.7	<i>Technical Recce</i>	33
3.3	Produksi	34
3.4	Pascaproduksi	39
3.4.1	<i>Offline Editing</i>	39
3.4.2	<i>Online Editing</i>	40
3.5	Hambatan dan Solusi	40
BAB 4. DESKRIPSI DAN PERGELARAN KARYA		42
4.1	Deskripsi Karya	42
4.1.1	Judul Karya	42
4.1.2	Kru Produksi	42
4.1.3	Daftar Pemain	44
4.1.4	Segmentasi dan Durasi	44
4.1.5	Aplikasi Hasil Peminatan	44
4.2	Konsep Pergelaran Karya	46
BAB 5. PENUTUP		48
5.1	Kesimpulan	48
5.2	Saran	48
DAFTAR PUSTAKA		50
LAMPIRAN		52

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Poster Film <i>Kartini</i> 2017.....	7
Gambar 1.2 Poster Film <i>Yuni</i>	8
Gambar 2.1 Rencana Produksi.....	19
Gambar 2.2 Bagan Struktur Tiga Babak.....	20
Gambar 2.3 Referensi latar, artistik, properti pada <i>scene</i> rumah.....	22
Gambar 2.4 Referensi latar, artistik, properti pada <i>scene</i> rumah.....	22
Gambar 2.5 Referensi latar, artistik, properti pada <i>scene</i> balai sekolah SD.....	23
Gambar 3.1 Diskusi pengembangan ide cerita.....	26
Gambar 3.2 Bedah naskah.....	28
Gambar 3.3 Bedah naskah.....	28
Gambar 3.4 <i>Survey</i> Lokasi.....	29
Gambar 3.5 <i>Survey</i> Lokasi.....	29
Gambar 3.6 Membuat <i>timeline</i>	30
Gambar 3.7 Latihan Peradeganan.....	30
Gambar 3.8 Pemeran Ratih.....	31
Gambar 3.9 Pemeran Tipah.....	31
Gambar 3.10 Pemeran Atun.....	32
Gambar 3.11 Pemeran Kepala Sekolah.....	33
Gambar 3.12 Pemeran Ibu Ratih.....	33
Gambar 3.13 <i>Testcam</i>	34
Gambar 3.14 <i>Testcam</i>	35
Gambar 3.15 <i>Testcam</i>	36
Gambar 3.16 <i>Testcam</i>	37
Gambar 3.17 <i>Testcam</i>	38
Gambar 3.18 <i>Testcam</i>	39
Gambar 3.19 <i>Testcam</i>	40
Gambar 4.1 <i>Still photo setting</i> lokasi.....	45
Gambar 4.2 Promosi Pergelaran.....	47

BAB 1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penciptaan Karya

Film selalu merekam realitas yang tumbuh dan berkembang dalam masyarakat, dan kemudian memproyeksikannya ke atas layar (Irawanto, 1999;13). Menurut Ibrahim film juga memiliki arti sebagai dokumen sosial dan budaya yang membantu mengomunikasikan zaman ketika film itu dibuat bahkan sekalipun tak pernah dimaksudkan untuk itu (Alfathoni dan Manesah 2011:2). Saat ini, dalam masyarakat dengan berbagai media seperti media cetak, audio, visual bahkan audio visual, informasi dan pesan yang berkembang pesat. Film sebagai media audiovisual, terdiri dari beberapa gambar yang membentuk satu kesatuan utuh dan kemampuannya menangkap realitas sosial dan budaya, tentunya memungkinkan film untuk mengomunikasikan pesan yang dikandungnya. Film tidak jarang dibuat berdasarkan keresahan terhadap fenomena yang terjadi atau mengungkap realita. Kekuatan sebuah film terletak pada kemampuannya menghadirkan realitas sebagaimana aslinya (Bazin, 1967:13) Karya seni seperti drama, musik, lukisan dan film diproduksi dari ide yang berbeda dan latar belakang sosiokultural yang berbeda, memberikan variasi pada cerita yang diciptakan masyarakat, karena keragaman latar belakang sosikultural, pengkarya membuat film tentang persepsi masyarakat pedesaan dalam pendidikan perempuan.

Masyarakat adalah sistem kelompok orang semi tertutup (atau semi terbuka) di mana sebagian besar interaksi terjadi antara individu dalam kelompok. Masyarakat adalah sebuah komunitas yang interdependen (saling tergantung satu sama lain). Istilah masyarakat umumnya digunakan untuk mengacu sekelompok orang yang hidup bersama dalam satu komunitas yang teratur (Soekanto dan Soerjono 2009).

Pendidikan menjadi salah satu faktor kunci dalam mencapai kemajuan sosial dan ekonomi, masih banyak masyarakat yang masih memandang remeh terhadap pendidikan perempuan di desa. Bahkan, stigma negatif tentang pendidikan perempuan di desa seringkali membatasi akses mereka untuk bersekolah dan menghambat kemajuan. Pendidikan dimata masyarakat maju berbeda dengan

masyarakat tradisional. Di masyarakat maju tingkat pendidikan anak lebih maju dari orang tuanya. Pola umum masyarakat tradisional masih kurang memahami pentingnya pendidikan bagi kemajuan individu, kelompok atau bangsa. Tidak jarang anak-anak putus sekolah dan bahkan tidak disekolahkan. Hal ini bisa terjadi karena anggapan mereka pendidikan adalah sesuatu yang sulit dan buang- buang waktu. Pendidikan berkaitan dengan pengembangan dan perubahan karakter peserta didik. Pendidikan melibatkan penyampaian pengetahuan, sikap dan keyakinan, keterampilan dan aspek lain dari karakter kepada generasi muda. Pendidikan adalah proses belajar mengajar pola tingkah laku manusia sesuai dengan harapan masyarakat. Pendidikan tentu saja merupakan faktor yang sangat penting bagi kelangsungan hidup masyarakat, dan tentunya pendidikan tidak dapat dipisahkan begitu saja dari hubungannya dengan masyarakat. Tiap masyarakat meneruskan kebudayaannya dengan beberapa perubahan kepada generasi muda melalui pendidikan dan melalui interaksi sosial, dengan demikian pendidikan dapat diartikan sebagai sosialisasi (Nasution 2004 : 10). Dalam proses pelaksanaannya, baik secara teoritis maupun praktis pendidikan sangat memerlukan adanya sebuah landasan, pegangan, atau tumpuan untuk berpijak. Hal ini dikarenakan bahwa pendidikan tidak akan pernah berhasil secara maksimal tanpa adanya tujuan, sedangkan tujuan tidak akan pernah tercapai dan terarah tanpa adanya landasan atau dasar yang kuat.

Masyarakat Samin memiliki pola pendidikan yang berbeda dari masyarakat lainnya. Pendidikan formal tidak menjadi prioritas bagi mereka, dan lebih mengutamakan pendidikan dalam keluarga dan alam. Mereka belajar tentang keharmonisan, kejujuran, nilai, etika, kearifan hidup, dan hakikat kehidupan. Budaya Samin merupakan fenomena sosial budaya yang menarik untuk diperbincangkan, karena mereka yang masih memegang nilai budaya tradisional tetap eksis dan bertahan di era modern dengan tetap melestarikan (nguri-nguri) ajaran nenek moyangnya. Dengan transformasi teknologi dan budaya ke dalam kehidupan modern dan dampak globalisasi, warisan budaya dan nilai-nilai tradisional masyarakat Samin ini menghadapi tantangan untuk bertahan hidup. Hal ini perlu dicermati, karena warisan budaya dan nilai tradisional banyak

mengandung kearifan lokal yang masih sangat relevan dengan situasi saat ini. Salah satu identitas orang Samin (sedulur sikep) adalah tidak bersekolah di sekolah formal. Bagi masyarakat Samin, sekolah formal tidak diperlukan untuk menjadimanusia seutuhnya. Mereka lebih percaya dalam mendidik anak-anak mereka dengan cara mereka sendiri (Fu'adi 2020 :164).

Di era globalisasi, (Qardhawi dalam Jalaluddin, 2014: 1) seperti saat ini, eksistensi sebuah bangsa dapat diukur dari sejauh mana bangsa itu memberikan kontribusi nyata bagi peradaban manusia. Sebuah peradaban yang maju merupakan produk dari bangsa yang maju yang di dalamnya terdapat pola pikir masyarakatnya yang maju pula. Kepribadian setiap orang terbentuk karena nilai-nilai budaya di mana seseorang itu dilahirkan, dibesarkan, dan dididik. Benturan nilai terjadi dalam kehidupan sehari-hari. Pergaulan yang cenderung permisif telah membuat banyak anak muda yang tidak lagi peduli terhadap tatanan nilai moral dan etika pribumi. Pengaruh lain globalisasi juga dapat menyebabkan krisis multidimensi problema hidup manusia seperti krisis moralitas, krisis mentalitas, sampai krisis keimanan (Jalaluddin, 2014: 3). Pendidikan memiliki nilai berperan penting dalam upaya mewujudkan manusia Indonesia yang utuh.

Pengkarya memilih pendekatan realisme karena dirasa tepat dalam menyampaikan ide cerita. Film ini akan menceritakan tentang persepsi masyarakat pedesaan terhadap pendidikan perempuan lalu mendobrak pentingnya menempuh pendidikan supaya memiliki struktur berpikir khususnya dalam menyelesaikan masalah yang ada di sekitar. Film ini diharapkan memberikan pemahaman baru bahwa perempuan yang ada di dapur justru harus memiliki struktur berpikir yang bagus untuk menyelesaikan permasalahan-permasalahan sekitar.

1.2 Rumusan Ide Penciptaan

Film ini akan menceritakan tentang pentingnya pendidikan tinggi bagi kaum perempuan yang dapat menjadi sarana edukasi bagi masyarakat. Film ini akan mendobrak pentingnya memberikan kesempatan kepada kaum perempuan untuk meraih pendidikan tinggi. Dalam film ini, penonton juga dapat melihat bagaimana pendidikan tinggi membuka peluang bagi kaum perempuan untuk nantinya bekerja di bidang-bidang tertentu dan menunjukkan bahwa meskipun pada akhirnya perempuan akan ada di dapur, hal tersebut tidak mengurangi pentingnya pendidikan tinggi bagi perempuan.

Pengkarya memilih menggunakan pendekatan realisme karena ingin mempresentasikan cerita realitas kehidupan ke dalam film fiksi. Gaya realisme adalah sebuah media yang berusaha mencapai ilusi atas penggambaran kenyataan menjadi sebuah cerita (Haryamawan, 1986:84). Menggunakan pendekatan realisme dalam penyutradaraan merupakan cara untuk mencapai ilusi penggambaran kenyataan. Konsep realisme yang diciptakan sutradara melalui unsur sinematik dengan berbagai elemen seperti *mise en scene*, sinematografi, suara dan penyuntingan gambar. Memilih konten dan peristiwa penting dan berusaha mencapai peristiwa yang sebenarnya. Proses representasi dalam pembuatan film ini diawali dengan keresahan pengkarya sendiri, lalu memandang masyarakat dan kehidupannya.

1.3 Tujuan dan Manfaat

Membuat karya film, pengkarya pasti memiliki beberapa tujuan dan manfaat untuk ditujukan khalayak dan maupun pribadi pengkarya. Tujuan pengkarya membuat film *Ratih* adalah sebagai berikut :

1. Membuat film sesuai dengan realitas dan keadaan yang ada tentang kurangnya pemahaman tentang pendidikan berlanjut kaum perempuan.
2. Mengaplikasikan penyutradaraan dengan pendekatan realisme ke dalam sebuah karya film *Ratih*.
3. Menyampaikan kepada penonton, perempuan desa bisa mendobrak generasi baru memiliki niat melanjutkan pendidikan.

Manfaat yang diharapkan pengkarya dari pembuatan film yang berjudul *Ratih* adalah:

1. Agar masyarakat memiliki informasi jika pendidikan tinggi untuk kaum perempuan sangat penting untuk keberlangsungan hidup ke depannya.
2. Memberikan gambaran kepada masyarakat melalui medium film pendek dari pentingnya pendidikan tinggi kaum perempuan.
3. Memberikan informasi kepada penonton bahwa film fiksi selain memberikan hiburan juga memberikan motivasi dari sebuah kehidupan.

1.4 Kajian Sumber Penciptaan

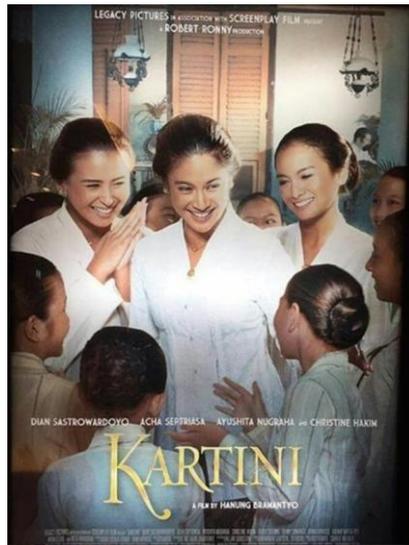
Pada dasarnya, membuat sebuah karya film, pengkarya tidak lepas mencari sumber referensi dari karya terdahulu yang mendekati film yang dibuat. Menciptakan sebuah karya harus menyadari pentingnya melihat, merasakan, dan mengapresiasi sebanyak mungkin referensi terhadap sebuah karya yang dekat dengan konsep. Referensi-referensi tersebut berperan penting dalam beberapa hal untuk menghasilkan sebuah karya audiovisual dalam bentuk film. Berikut adalah beberapa film referensi pengkarya untuk membuat film *Ratih* dan memiliki konsep penyutradaraan yang berdekatan secara akting, *mise en scene* dan garis besar cerita.

1. Film *Kartini*

Film *Kartini* di produksi Legacy Pictures dan di sutradarai oleh Hanung Bramantyo. Film ini berkisah tentang Kartini yang tumbuh dan menyaksikan sang

ibu, Ngasirah menjadi orang yang terbuang di rumahnya sendiri. Ngasirah adalah orang biasa dan tidak mempunyai darah ningrat di tubuhnya. Sehingga posisinya tidak dianggap penting dalam keluarga dan dia menjadi seorang pembantu. Sementara sang Ayah Raden Sosroningrat sejatinya sangat menyayangi Kartini. Namun Sang Ayah tidak berdaya melawan budaya yang telah dijalankan selama turun-temurun. Melihat hal itu, Kartini tergerak untuk bisa menyetarakan hak bagi kaum perempuan, baik itu orang biasa maupun ningrat. Salah satu yang menjadi fokus Kartini untuk menyetarakan hak perempuan adalah dengan menjamin pendidikan bagi kaum perempuan. Kartini dibantu oleh saudarinya Roekmini dan Kardinah mencoba membangun sebuah sekolah untuk kaum miskin. Tidak hanya itu, Kartini juga mencoba membuka lapangan kerja bagi warga Jepara. Kartini membangun kerjasama seni pahat yang hasilnya langsung dikirimkan ke Belanda, usaha ini membuka lapangan pekerjaan bagi warga Jepara.

Secara naratif, film *Kartini* dirasa pengkarya memiliki kemiripan dengan film yang akan dibuat oleh pengkarya. Pada film *Kartini*, Kartini memiliki semangat untuk memperjuangkan Pendidikan perempuan meskipun itu melawan budaya yang sudah dijalani turun-temurun oleh Ayahnya. Fenomena dalam film *Kartini* inilah yang menjadi salah satu referensi pengkarya. Momen Kartini meminta izin dan meyakinkan orangtua untuk meraih pendidikan yang dimunculkan oleh pengkarya. Peradeganan dalam proses pendidikan akan dijadikan acuan oleh pengkarya. Pengkarya juga menjadikan realisme dalam film *Kartini* menjadi sebuah referensi bagi penggarapan film *Ratih*.

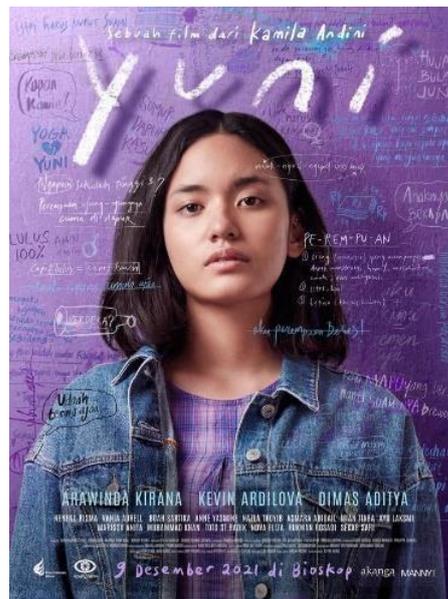


Gambar 1.1 Poster Film *Kartini* 2017 (Sumber: imdb.com)
[diakses 06 April 2023 Pukul 13.04]

2. Film *Yuni*

Film karya sutradara Kamila Andini ini berkisah tentang seorang remaja perempuan bernama Yuni (Arawinda Kirana) yang tengah menempuh pendidikan di sekolah. Namun, Yuni sebentar lagi akan lulus dan berniat melanjutkan pendidikan ke bangku kuliah. Yuni merupakan siswi yang pintar sehingga kepintarannya dilirik oleh Ibu Lies yang mencoba membantunya melanjutkan ke bangku kuliah dengan beasiswa. Yuni menyukai warna ungu dan setiap ada barang suka mengambil barang orang lain yang berwarna ungu. Sayangnya, di kelas Bahasa Indonesia, Yuni tidak mendapat nilai bagus, sehingga dia mendapat banyak pekerjaan rumah dari Pak Damar. Dari situlah Yuni mendapat bantuan dari juniornya. Dan diam-diam Yoga mengagumi sosok Yuni. Sosok Yuni rupanya memiliki daya tarik tersendiri bagi sebagian pria. Bahkan, dia dilamar oleh dua pria. Mitosnya adalah jika Anda menolak lamaran pernikahan, belahan jiwa Anda akan menjauh. Hal tersebut membuat Yuni semakin dilematis, apakah akan melanjutkan kuliah atau memilih menikah dini. Yuni juga berkaca pada sahabatnya Suci, yang juga memiliki trauma pernikahan sendiri. Suci adalah seorang janda yang menjadi korban kekerasan dalam rumah tangga, sehingga ia memilih untuk berpisah. Kisah Suci membuat Yuni berpikir tentang pernikahan lagi.

Pengkarya menjadikan film *Yuni* sebagai salah satu referensi pengkarya tentang akting yang natural seorang wanita. Sebagian setting dan latar belakang pemain dalam film ini dijadikan referensi pengkarya. Yuni tinggal di lingkungan yang memiliki kepercayaan budaya kalau menolak lamaran mitosnya jodohnya akan menjauh, peradeganan ini juga akan dimunculkan karena memiliki kesamaan di dalam film *Ratih*.



Gambar 1.2 Poster Film *Yuni*
(Sumber : [instagram.com/kamilandini](https://www.instagram.com/kamilandini))
[Diakses 06 April 2023 Pukul 13.16]

Selain film, pengkarya memiliki beberapa buku sebagai referensi dalam penggarapan film *Ratih*. Buku menjadi hal yang penting dalam memberikan wacana teoritis tentang cerita yang diangkat dan juga unsur yang memenuhi bahasa realisme. Di bawah ini merupakan buku-buku yang menjadi acuan pengkarya.

1. *What is Cinema*

Buku *What Is Cinema* ditulis oleh Bazin pada tahun 1967 menjadi panduan pengkarya dalam mempelajari film dan gaya realisme yang diterapkan di film *Ratih*. Untuk pendekatan realisme dalam film *Ratih*, pengkarya memilih melalui segi *mise en scene*, peradeganan yang natural, dan eksplorasi emosi para pemain.

2. *Dramaturgi*

Buku *Dramaturgi* ditulis oleh Harymawan pada tahun 1986, salah satu panduan pengkarya untuk memahami gaya realisme. Gaya yang berusaha menampilkan penggambaran kenyataan yang sebenarnya terjadi.

3. *Kunci Sukses Menjadi Aktor*

Buku *Kunci Sukses Menjadi Aktor* yang ditulis oleh Elizabeth Lutters pada tahun 2018, menjadi panduan pengkarya untuk menciptakan akting dengan aliran realisme. Menampilkan realita kehidupan sehari-hari yang nyata, bukan hal-hal yang berlebihan dan sentimental.

BAB 2. KEKARYAAN

2.1 Gagasan

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

2.1.1 Gagasan Umum

Pengkarya membuat tugas akhir penciptaan berupa film yang berjudul *Ratih*. Judul karya film menggunakan nama seseorang yakni tetangga sutradara karena didasarkan pada kisah nyata kehidupannya yang harus mengikuti keinginan keluarganya dengan budaya zaman dahulu. *Ratih* merupakan perempuan yang giat dan memiliki sifat keibuan yang lemah lembut terhadap anak-anak. Film pendek berjudul *Ratih* bergenre drama, berdurasi 22 menit. Format film beresolusi 4k (2160-3840). Jika dilihat dari panjangnya durasi maka film *Ratih* tergolong film pendek.

Film *Ratih* diklasifikasikan pada segmentasi 13+ atau usia penonton harus 13 tahun atau lebih. Film dapat masuk kategori 13+ jika mengandung nilai pendidikan, budi pekerti, dan mendorong rasa ingin tahu kepada usia remaja untuk hal positif. Hal ini yang mendasari pengkarya untuk mengemas film *Ratih* ini menjadi relevan dengan realita yang ada sehingga diharapkan dapat diambil pesan positifnya.

Film ini terbagi menjadi 3 babak yaitu, pengenalan, konflik, dan penyelesaian. Pada babak pertama memperlihatkan pengenalan dan penggambaran karakter tokoh yang giat, pantang menyerah, dan mempunyai keinginan yang besar untuk mengubah stigma negatif tentang perempuan yang sekolah tinggi dan keinginannya untuk membawa perubahan pada kampung tempat tinggalnya melalui pendidikan dengan cara menjadi guru di SD tempat tinggalnya. Selain itu, pada bagian ini memperlihatkan kondisi sosial, ekonomi, dan pendidikan lingkungan sekitar tempat tinggal tokoh. Dialog pada film ini menggunakan bahasa Jawa dengan aksen Bojonegoro.

Pada babak kedua menggambarkan konflik batin dan psikologi yang dialami tokoh. Tokoh mendapat stigma negatif tentang perempuan tidak seharusnya sekolah tinggi karena pada akhirnya akan berakhir sebagai ibu rumah tangga. Selalu dibayang-bayangi oleh lingkungan sekitarnya untuk segera menikah, dan dibanding-bandingkan dengan anak perempuan seumurannya yang sebagian besar sudah berumah tangga dan punya anak.

Pada babak ketiga adalah penyelesaian. Kegigihan tokoh utama dalam film mampu mematahkan stigma negatif tentang perempuan yang sekolah tinggi, bahkan tokoh utama dalam film akhirnya berhasil untuk membuat anak-anak khususnya perempuan di sana berani bermimpi dan menempuh pendidikan setinggi-tingginya.

Beberapa masalah yang ada dalam film ini berkaitan dengan pemikiran budaya pendidikan masyarakat Samin yang berbeda pada masyarakat umumnya. Hal ini membuat pengkarya memiliki ide untuk mengangkat film ini menggunakan gaya realisme untuk menambah segi dramatis.

2.1.2 Gagasan Khusus

Konsep realisme penyutradaraan dapat diwujudkan melalui representasi yang akurat dan detail terhadap kenyataan sosial, baik dalam hal cerita, karakter, maupun *setting*. Hal ini dapat membantu penonton untuk lebih mudah terlibat dalam cerita dan merasakan emosi yang ditampilkan oleh karakter dalam film. Ide cerita film *Ratih* lahir ketika pengkarya merasakan keresahan lalu memandang masyarakat dan kehidupannya tentang munculnya stigma negatif terhadap pendidikan tinggi perempuan. Cerita film *Ratih* digerakkan oleh cerita dengan menghadirkan kisah yang lebih dekat dengan kehidupan nyata. Oleh karena itu pengkarya mencoba menggambarkan perbedaan pemikiran antara perempuan yang berpendidikan tinggi dengan yang tidak berpendidikan.

Pengkarya menggunakan unsur-unsur pembentuk film untuk mewujudkan konsep penyutradaraan realisme. Ada dua unsur pembentuk dalam film, yaitu unsur naratif dan unsur sinematik. Bisa dikatakan unsur naratif adalah bahan (materi) yang akan diolah, sedangkan unsur sinematik adalah (gaya) mengolahnya (Pratista,

2017:23). Unsur naratif berhubungan dengan aspek cerita film, seperti tokoh, masalah, konflik, lokasi, dan waktu. Unsur sinematik adalah unsur materi dalam produksi sebuah film, seperti *mise en scene*, sinematografi, suara, dan editing (Pratista, 2017:24).

Unsur naratif dalam cerita film *Ratih* dibangun melalui peran penting pendidikan berlanjut bagi perempuan yang mayoritas setelah menikah akan berada di dapur. Justru pendidikan berlanjut ini supaya memiliki struktur berfikir khususnya dalam menyelesaikan masalah yang ada di sekitar. Ujung dari literasi adalah *problem solving*, menyelesaikan masalah yang ada. Maka otomatis proses berpendidikan termasuk pendidikan tinggi adalah proses membentuk struktur berfikir. Dalam film *Ratih* kegigihan Ratih mampu mematahkan stigma negatif tentang yang sekolah tinggi.

Film *Ratih* diproduksi menggunakan teknik penyutradaraan gaya realisme, dengan memberikan porsi lebih banyak terhadap peradeganan dan dialog yang logis untuk menambah kesan penasaran penonton. Oleh pengkarya pada bagian awal film penonton akan di giring melalui kondisi ekonomi dan lingkungan sekitar tokoh yang tidak mendukung. Kemudian Ratih berhasil menjadi guru SD di tempat tinggalnya untuk membuat anak-anak khususnya perempuan di sana berani bermimpi dan menempuh pendidikan setinggi-tingginya. Hal tersebut perlahan akan menghilangkan stigma negatif dalam masyarakat bahwa perempuan memiliki hak untuk berpendidikan.

Gaya realisme memiliki beberapa karakteristik, namun penciptaan film *Ratih* hanya diterapkan beberapa yang menurut pengkarya memungkinkan untuk diterapkan. Salah satunya adalah penataan artistik. Tata artistik memiliki ikatan kuat dengan karakter film realisme karena film realisme dianggap dekat dengan konteks historis dan sosial. Pengkarya menyesuaikan segala aspek tata artistik dengan konteks historis dan sosial. Pengkarya menyesuaikan segala aspek tata artistik dengan kehidupan tokoh dan letak geografis yang sangat menentukan. Set dekorasi, properti dan tata letak akan memiliki ciri khas sendiri karena menyesuaikan dengan kehidupan tokoh yang sederhana di pedesaan. Semua latar film diambil secara *shoot on location*, karena *setting* juga memperlihatkan karakter dari tokoh.

Karakter pada setiap film merupakan kunci kesuksesan sebuah film. Aktor dan aktris merupakan ujung tombak dalam menyampaikan pesan di dalam film. Terkadang penonton tidak peduli teknik yang ada di layar, tetapi melihat pemeran dalam film bisa memberikan penampilan yang otentik atau tidak, itulah mengapa *casting* dikatakan sebagai 75% dari kesuksesan film (Rubiger, 2013:213). Pengkarya memerlukan *casting* dalam menentukan pemeran untuk memerankan beberapa tokoh dalam film *Ratih*. Berikut merupakan beberapa macam cara *casting*, yakni :

1. *Casting by ability* : berdasarkan kecakapan, yang terpandai dan terbaik dipilih untuk peran yang penting, utama, atau sukar.
2. *Casting to type* : pemilihan berdasarkan kecocokan fisik pemain.
3. *Antitype casting* : pemilihan bertentangan dengan watak atau fisik pemain, menentang keumuman jenis perwatakan manusia secara konvensional, sering disebut *educational setting*.
4. *Casting to emotional temperament* : memilih seseorang berdasarkan hasil observasi hidup probadinya, karena mempunyai banyak kesamaan atau kecocokan dengan peran yang akan dipegangnya (kesamaan emosi, tempramen dan lain-lain).

Dari beberapa macam *casting* di atas, pengkarya memilih *casting to type* dan *casting to emotional temperament* karena watak dan fisik pemain berpengaruh dengan latar film. Kesamaan emosi dan pengalaman juga menjadi acuan pengkarya untuk memilih pemain, karena pengkarya ingin pemain lebih natural sehingga tidak monoton atau biasa disebut akting mekanis. Akting mekanis kurang menggunakan emosinya dan dialognya datar, sehingga terkesan menghafalkan kalimat tanpa mengisi unsur batinnya (Lutters. 2018:42). Untuk menghasilkan akting natural dibutuhkan latihan sebelum pengambilan gambar untuk membiasakan dan memasukkan karakter tokoh dalam film.

Unsur film yang dibutuhkan pengkarya demi tercapainya ide cerita dengan konsep penyutradaraan realisme adalah dengan menggunakan *mise en scene* (latar, tata cahaya, peradeganan, tata rias, dan busana) secara natural dan mendukung aspek karakter utama, sinematografi secara dinamis mengikuti perkembangan

karakter, dan tata suara menggunakan konsep natural pada suara *diagetic* dan *non-diagetic*, serta penggunaan konsep *editing continuity* pada penyuntingan gambarnya.

Mise en scene adalah segala hal yang berada didepan kamera. *Mise en scene* memiliki empat elemen pokok, yakni setting atau latar, tata cahaya, kostum (*make up*), serta pemain (Pratista, 2017:24). Setting atau latar dalam cerita film *Ratih* menggunakan lingkungan keluarga desa, selain itu pengkarya menggunakan *setting* SD (Sekolah Dasar). Tata cahaya dalam film menggunakan cahaya natural dan menyesuaikan *mood* yang dibangun oleh karakter, hal ini pengkarya lakukan selain untuk menggambarkan kehidupan masyarakat desa juga untuk menekankan suasana sesuai *mood* film yang *sociability* dan *obsessive*. Kostum (*make up*) adalah tata rias dan tata busana yang digunakan dalam film. Pengkarya menggunakan tata rias dan tata busana yang menjadi identitas kehidupan desa. Pemain dalam film *Ratih* nantinya berbahasa Jawa dengan aksen Bojonegoro bagian Barat dan pengadeganan menggunakan pendekatan performa *naturalistik*, yakni dimana pemeran mendalami peran mereka (dialek, suara, gerak tubuh, postur, dan mimik wajah) dengan cara yang benar-benar alami, sehingga penonton menerima dia sebagai orang yang nyata (Rabiger dan Cheerrier, 2013:130).

Konsep sinematografi *dynamic shot* digunakan untuk implementasi naskah film *Ratih*. Film ini memiliki tujuan sebagai refleksi realitas yang ada pada Masyarakat Bojonegoro dengan budaya Samin. Konsep *dynamic shot* digunakan untuk menguatkan refleksi realitas secara dramtis. Pergerakan kamera akan memberi energi, kegembiraan, dan kesedihan sertas perasaan emosional yang dirasakan beberpaka tokoh di dalam film ketika menghadapi permasalahan.

Robert Bresson berkata “Mata melihat, tetapi telinga membayangkan” (Rabiger dan Cheerrier, 2013:128). Pendekatan desain suara dalam film *Ratih* adalah *diagetic sound* dan *non-diaetic sound*. *Diagetic sound* adalah semua suara yang datang dari dunia adegan yang kita tonton. Hal ini termasuk dialog karakter, langkah kaki mereka, kebisingan lalu lintas di latar mereka, dan musik di radio mobil saat melintas, semuanya adalah bagian dari dunia adegan (Rabiger dan Cheerrier, 2013:128). *Non-diaetic sound* adalah suara yang didengar oleh penonton,

tetapi tidak oleh karakter di film karena suara *non-diagetic* tidak datang dari dunia adegan yang kita tonton, tetapi secara *authorial* telah diterapkan, yang paling umum adalah musik ilustrasi dan pengisi suara (Rabiger dan Cheerrier, 2013:128). Konsep desain suara tersebut pengkarya terapkan karena pengkarya mencoba menghadirkan realitas kehidupan desa dan karakter-karakter dalam film dapat terbayangkan diimanjinasi penonton, seperti suara hewan, motor dan musik ilustrasi

Desain penyuntingan gambar pengkarya menggunakan konsep *editing continuity*. Konsep *editing continuity* adalah penyuntingan gambar yang umum digunakan saat produksi dan penyuntingan menggunakan beberapa shot dan sudut pandang editorial yang disusun untuk membangun waktu, ruang, dan Tindakan yang sesuai dengan tuntutan cerita. Hal ini memungkinkan sutradara untuk mengontrol bentuk dramatisasi, *POV*, ritme, dan penekanan adegan, serta membuat intervensi *authorial* (Rabiger dan Cheerrier, 2013 : 131). Pendekatan ini digunakan pengkarya karena konsep *editing continuity* membantu dengan mudah penonton mengidentifikasi emosional dengan karakter.

2.2 Garapan

Penggarapan sebuah karya audio visual melalui mekanisme yang lazim diterapkan. Mekanisme itu meliputi tahapan praproduksi, produksi dan pascaproduksi dan setiap tahapan banyak hal yang harus dipersiapkan secara matang dan serius (Mabruri Anton. 2010:24). Pada tahap praproduksi, ada pengembangan ide cerita, riset, pembuatan skenario, *director treatment*, mencari *crew* produksi, pencarian lokasi, *script conference*, latihan aktor, *technical recce*, *test camera*. Setelah tahapan praproduksi selesai, dilanjutkan pada tahap produksi dan pascaproduksi berupa *online editing* dan *offline editing*.

2.2.1 Praproduksi

Menurut Morissan (2015:309), Tahap praproduksi merupakan semua kegiatan mulai dari pembahasan ide (gagasan) awal sampai dengan pelaksanaan pengambilan gambar (*shooting*). Praproduksi merupakan landasan penting pada proses produksi, apalagi pengkarya sebagai sutradara, mempersiapkan segala konsep dan memberikan gambaran tentang konsep kepada seluruh kru. Tahapan

yang dialui antara lain :

a. Ide

Ide cerita bisa didapatkan dari berbagai sumber, dari kegelisahan pribadi atau orang lain, membaca dan menonton. Pengkarya mendapatkan ide dari keresahan pribadi pada saat tinggal di pedesaan dan ingin melanjutkan pendidikan tinggi lalu mendapat gunjingan dari masyarakat sekitar karena ekonomi rendah, selalu dibayang-bayangi oleh lingkungan sekitar untuk segera menikah, dan dibanding- bandingkan dengan anak perempuan seumuran yang sebagian besar sudah berumah tangga dan punya anak. Dari pengalaman pribadi pengkarya mendapatkan ide dan menemukan konsep film yang akan dibuat. Pengkarya dibantu oleh teman bernama Galih Permadani untuk mengembangkan cerita.

b. Riset

Dalam penciptaan karya film *Ratih* untuk membangun dan memperdalam ide cerita, pengkarya melakukan riset dari berbagai sumber. Riset menggunakan metode observasi, menonton, dan membaca buku. Wawancara juga dilakukan kepada teman-teman sebaya pengkarya untuk mengetahui apakah memiliki keresahan yang sama walaupun sudah menikah, dan ingin mengetahui bagaimana cara-cara mereka dalam menyelesaikan masalah-masalah kehidupan. Pengkarya harus mengetahui data apa saja yang dibutuhkan untuk membuat film ini, selain membaca buku, melalui internet dan artikel-artikel untuk lebih banyak pengetahuan kesamaan/perbedaan dari keresahan pengkarya.

c. *Director Treatment*

Penyusunan *director treatment* berguna untuk menyampaikan visi misi kepada seluruh departemen. Dalam hal ini meliputi naskah yang telah selesai, karakter yang diinginkan, bentuk lokasi yang akan digunakan, sehingga pengkarya selaku sutradara beserta seluruh kru harus memiliki pandangan yang sama.

d. Mencari Kru Produksi

Pengkarya dibantu produser untuk mencari dan menentukan kru yang akan diajak berkarya dan bekerja sama. Pemilohan ini lebih menunjuk para kepala departemen yang kemudian mereka menggandeng beberapa kru untuk membantu

merealisasikan konsep yang telah disepakati oleh sutradara.

e. Pencarian Lokasi

Mencari lokasi sesuai dengan naskah dan pandangan sutradara. Menentukan lokasi harus dengan berbagai pertimbangan karena akan berkaitan dengan jalan cerita, peradegan, dan teknis dari pengambilan gambar.

f. *Casting Talent*

Pengkarya menggunakan cara *casting to type* dan *casting to emotional temperament* karena watak dan fisik pemain berpengaruh dengan latar film. Kesamaan emosi dan pengalaman juga menjadi acuan pengkarya untuk memilih pemain, karena pengkarya ingin pemain lebih natural sehingga tidak monoton.

g. *Script Conference*

Pada proses *script conference* ini penting karena sutradara menyampaikan segala konsep film. Harapannya semua kepala departemen dan kru produksi benar-benar memahami konsep dan keinginan sutradara, sehingga pada tahap produksi tidak ada kesalahpahaman antar divisi.

h. Latihan Aktor

Untuk memperdalam masing-masing karakter pada setiap pemain, pengkarya melakukan reading skenario. Ekspresi, gestur, intonasi harus sesuai dengan motivasi dan natural. Latihan ini dilakukan dengan beberapa tahap, yakni gantian/aktor hingga menemukan intonasi dan ekspresi yang pas, selanjutnya jika sudah dirasa cukup akan dilakukan reading secara bersamaan seluruh aktor supaya mendapatkan *chemistry* antar pemain.

i. *Technical Recce*

Technical recce dilakukan sebelum proses produksi dilaksanakan. Proses ini dijadikan acuan kepala departemen dari hasil konsep yang sudah didiskusikan bersama sutradara. Proses ini setiap kepala departemen bersama sutradara menyesuaikan konsep dengan lokasi yang ada. Apabila ada ketidaksesuaian antara konsep dengan lokasi akan didiskusikan lagi bersama sutradara. Proses ini membuat *block shoot*, menentukan tata letak artistik, dan *blocking* pemain.

j. *Test Camera*

Test camera lebih fokus untuk melihat dan menentukan warna dari film *Ratih*. Penyesuaian warna kostum yang dipakai pemain dengan settingan warna pada kamera, dan juga properti yang akan digunakan.

2.2.2 Produksi

Proses produksi akan dilaksanakan ketika pra-produksi telah matang dan semua kru sudah paham dengan apa yang akan dieksekusi. Tahap produksi merupakan semua kegiatan *shooting* di dalam maupun di luar studio. Proses ini biasa disebut dengan *tapping*. Setelah selesai pengambilan gambar perlu melakukan pemeriksaan ulang. Jika terdapat kesalahan maka pengambilan gambar dapat di ulang kembali (Morissan, 2015:310).

Pengkarya sebagai sutradara yaitu bertugas memimpin proses kreatif supaya berjalan sesuai dengan konsep yang sudah dirancang pada proses praproduksi. Menurut modul penyutradaraan karya Wibowo (2006) sutradara adalah seseorang yang mengarahkan pembuatan film. Sutradara bertanggung jawab atas setiap lini pembuatan film, dan jika terjadi kesalahan selama proses kreatif, sutradara harus menyelesaikannya dengan cepat dan tepat, namun tetap memperhatikan konten yang ada. Keputusan akhir proses kreatif juga ada di tangan sutradara. Setiap pengambilan gambar harus dapat menilai apakah pengambilan gambar tersebut benar-benar seperti yang dimaksudkan. Supaya proses produksi berjalan dengan lancar, sutradara juga harus mengikuti jadwal yang telah ditentukan.

2.2.3 Pascaproduksi

Tahapan pascaproduksi adalah ketika semua kegiatan pengambilan gambar sampai materi itu dinyatakan selesai dan siap disiarkan atau diputar kembali (Morissan, 2015:310). Tahap-tahap yang ada di dalam pascaproduksi yaitu : penyuntingan (*editing*), memberi ilustrasi, musik, efek, dan lain-lain. Proses pascaproduksi dapat dilaksanakan setelah proses produksi selesai. Pascaproduksi merupakan proses terakhir dari pembuatan film, yang mengolah bahan-bahan yang dihasilkan dalam proses produksi menjadi sebuah karya film yang utuh. Peran sutradara dalam pascaproduksi sangat penting karena dalam bentuk naskah,

2.4 Media

Konsep teknis yang digunakan pada film *Ratih*, untuk memidiiasi motivasi dan mood cerita. Konsep teknis akan dijelaskan sebagai berikut:

2.4.1 Sinematografi

Unsur teknis dibutuhkan dalam mewujudkan konsep sinematografi yang sudah dirancang. Pengkarya memperhatikan hal-hal teknis yang mendukung jalannya proses pembuatan film *Ratih*, berikut alat yang akan dibutuhkan dalam pembuatan film *Ratih*, Kamera Lumix S5, Lensa 24mm, Lensa 50mm, Lensa 85mm, Shoulder Camera Rig, Slider, Tripod, Lampu litepanels seri Sola, antara lain Sola 6, 9, 12. Seluruh lampu yang digunakan pengkarya memiliki fungsi memberikan cahaya buatan yang disesuaikan dengan konsep yang sudah dibuat. Penggunaan lampu hanya memberikan sedikit cahaya buatan dalam membantu refleksi realitas yang ada.

2.4.2 Audio

Suara film ini dibagi menjadi tiga bagian yaitu dialog, efek khusus dan musik. Dalam dialog lebih ditekankan pada kejelasan intonasi, karena dalam film ini banyak informasi yang disampaikan melalui dialog. Emosi dapat tersampaikan dengan baik menggunakan dialog, yang juga berpengaruh pada penyampaian informasi yang tepat. Dari segi efek, *voley* dibutuhkan di beberapa *scene* yang dianggap penting dan memberikan *vibe* natural. Dari segi musik, ritme musik mengikuti alur cerita, menambah kesan drama beberapa adegan.

2.4.3 Editing

Continuity editing bertujuan untuk menciptakan kesinambungan dalam gambar dan mempertahankan konsistensi waktu dan ruang dalam film. Teknik ini digunakan untuk membuat penonton lebih mudah memahami jalan cerita pada film. Dalam *continuity editing*, adegan diambil dari berbagai sudut pandang dan jarak, tetapi tetap mempertahankan kesinambungan visual. Prinsip ini juga membantu menjaga konsistensi kostum, properti, dan ppencahayaan antara adegan yang berbeda dan membuat transisi antar adegan terlihat lebih alami dan halus bagi penonton.

2.4.5 Tata Artistik

Penggunaan artistik sebagai identifikasi ruang dan waktu, kondisi sosial, geografis, serta sudut pandang karakter terhadap cerita pada film *Ratih* menjadi poin penting. Pemilihan properti artistik film *Ratih* juga mempertimbangkan beberapa simbol sebagai petunjuk identitas tokoh. Sedangkan untuk pemilihan warna properti pada film *Ratih* menyesuaikan emosi yang dibangun terhadap tokoh. Berikut beberapa referensi yang digunakan pengkarya dalam memenuhi aspek artistik dalam film *Ratih* .



Gambar 2.3 Referensi latar, artistik, properti pada scene rumah.
(Sumber : Diambil Yuangga pada 23 Mei 2023)



Gambar 2.4 Referensi latar, artistik, properti pada scene rumah.
(Sumber : Diakses viddsee pada tanggal 25 Mei 2023)



Gambar 2.5 Referensi latar, artistik, properti pada scene balai sekolah SD.

(Sumber : Diambil Indira 31 Mei 2023)

2.5 Orisinalitas Karya

Ide cerita film *Ratih* terinspirasi dari beberapa sumber. Selain dari keresahan pribadi dan melihat lingkungan sekitar pengkarya, film juga menjadi salah satu sumber ide cerita. Film *Kartini* menjadi salah satu referensi. Film ini berkisah tentang Sang Ayah Raden Sosroningrat sejatinya sangat menyayangi Kartini. Namun Sang Ayah tidak berdaya melawan budaya yang telah dijalankan selama turun-temurun. Melihat hal itu, Kartini tergerak untuk bisa menyetarakan hak bagi kaum perempuan, baik itu orang biasa maupun ningrat. Salah satu yang menjadi fokus Kartini untuk menyetarakan hak perempuan adalah dengan menjamin pendidikan bagi kaum perempuan. Kartini dibantu oleh saudarinya Roekmini dan Kardinah mencoba membangun sebuah sekolah untuk kaum miskin.

Dalam film ini pengkarya mengangkat persepsi masyarakat pedesaan terhadap pendidikan perempuan. Yang membedakan dari film referensi pengkarya yaitu pemeran berjuang hingga sarjana lalu menjadi guru SD di tempat tinggalnya dan *Ratih* membuat anak-anak khususnya perempuan di sana berani bermimpi dan menempuh Pendidikan setinggi-tingginya. Dengan latar belakang film di pedesaan dirasa pas untuk kasus yang di angkat karena siapapun berhak menempuh pendidikan setinggi-tingginya tidak peduli perempuan maupun laki-laki, tidak peduli kaya atau miskin, jika mau berusaha pasti ada jalan untuk meraihnya.

BAB 3. PROSES KARYA SENI

3.1 Observasi

Proses pembentukan ide cerita Film *Ratih* tidak terlepas dari hasil diskusi antara pengkarya dengan Fitri Nur Sholeha dan Aditya Bayu Firmansyah selaku teman kolaborasi dalam tugas akhir. Ide cerita Film *Ratih* berasal dari keresahan yang dialami pengkarya ditempat tinggal yakni tentang maraknya tingkat pendidikan yang rendah. Pengkarya memulai poses observasi dengan mewawancarai beberapa orang yakni teman pengkarya yang dulunya hamil dibawah umur, pernikahan dini, dan dijodohkan oleh orangtua saat masih duduk di bangku sekolah menengah, kemudian pengkarya juga melakukan wawancara terhadap orangtua yang masih mengikuti budaya-budaya kuno yang masih memiliki pemikiran rendah tentang pendidikan. Dari hasil cerita tersebut dijadikan pengkarya untuk memulai mencari lebih dalam tentang pentingnya pendidikan.

Proses observasi diperkuat oleh pengalaman pengkarya sendiri yakni pengkarya tumbuh dilingkungan yang masih menganggap rendah tentang pentingnya pendidikan dan cerita yang dialami oleh teman pengkarya yang pada saat umur 13 tahun atau masih duduk di bangku SMP dijodohkan oleh orangtua lalu teman pengkarya melakukan penolakan dengan cara melakukan hubungan intim sampai hamil dengan kekasihnya supaya mendapat restu orangtuanya. Banyak orang tua yang lebih memilih anaknya bekerja dan menikah di usia muda daripada melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi. Namun, saya merasa bahwa pendidikan adalah kunci untuk meraih masa depan yang lebih baik. Oleh karena itu saya mulai mengembangkan ide untuk mengajak masyarakat sekitar untuk lebih memperhatikan pendidikan. Pengkarya akan memberikan informasi tentang manfaat pendidikan dan cara mendukung anak-anak mereka dalam mengejar pendidikan yang lebih tinggi. Dengan mengembangkan ide ini, pengkarya berharap dapat membantu meningkatkan kesadaran masyarakat sekitar tentang pentingnya pendidikan dan membuka peluang bagi anak-anak untuk meraih masa depan yang lebih baik.

Pengamatan harus dilakukan agar mendapat gambaran terhadap proses pengadeganan dan nuansa film yang sesuai dengan gambaran pengkarya sebagai sutradara. Melakukan observasi bersama kru film *Ratih* lainnya seperti penulis naskah, penata cahaya, penata artistik, penata rias, penata busana, serta penyunting gambar. Proses ini dilakukan supaya pengkarya sebagai sutradara dapat menyampaikan gagasan yang diinginkan dan dapat mempunyai satu visi yang sama.

3.2 Praproduksi

Praproduksi merupakan tahapan awal sekaligus persiapan sebelum produksi film *Ratih*. Beberapa langkah yang pengkarya lakukan pada tahap praproduksi, antara lain:

3.2.1 Pengembangan Cerita

Proses pengembangan ide cerita merupakan tahap paling awal dalam proses pembuatan film. Proses ini membutuhkan penulis naskah dan produser untuk membantu sutradara dalam mengembangkan idenya. Untuk membuat susunan cerita yang terstruktur dengan format penulisan naskah film yang benar merupakan peran dari seorang penulis naskah. Penulis naskah diberikan kebebasan oleh pengkarya untuk menambah ide-ide yang bisa menambah kesan dramatik, namun tidak keluar dari pokok inti cerita. Naskah daam film ini ditulis langsung oleh Dwi Mulyoso yang merupakan seorang penulis naskah dan sutradara film *Batu Kertas* film tersebut merupakan film tugas akhir, pengkarya memilihnya karena pernah bekerjasama dengannya dalam pembuatan film tersebut. Dari awal tercipta ide, pengkarya mengembangkan naskah dengan penulis naskah, proses awal pembuatan hingga *draft 5* dilakukan bersama. Pengkarya membicarakan konsep film pada *draft 3* dengan produser bernama Eliza Intan untuk memberikan batasan-batasan agar film ini dapat diproduksi dengan maksimal. Selain itu, bertujuan untuk mempersiapkan segala kebutuhan ketika praproduksi, produksi, maupun pascaproduksi. Dalam pembuatan film pendek ini pengkarya bekerja sama dengan produser tersebut untuk pertama kali. Alasan pengkarya memilih produser tersebut karena dia memiliki banyak relasi dan supaya produser tersebut memiliki pengalaman berproses bareng kakak tingkat.



Gambar 3.1 Diskusi pengembangan ide cerita
(Sumber : Dokumen Sela 09-Agustus-2023)

3.2.2 Rekrutmen Tim Produksi

Proses perekrutan tim produksi dalam film pendek ini, pengkarya memilih beberapa orang untuk menjadi kepala departemen, dengan melihat dari kejelasan komitmen dan kemampuannya. Kepala departemen diberikan kepercayaan oleh pengkarya untuk memilih beberapa orang yang akan dijadikan rekan kerja dalam proses produksi, cara tersebut menjadi cara efisien karena kepala departemen bebas memilih timnya sesuai keinginan dan kecocokan untuk menjadi rekan kerja. Kru yang dibutuhkan dalam produksi ini yaitu, asisten sutradara, penata gambar, penyunting gambar, koordinator pemain, penata cahaya, penata artistik, penata rias, penata busana, *script continuity* dan perekam suara.

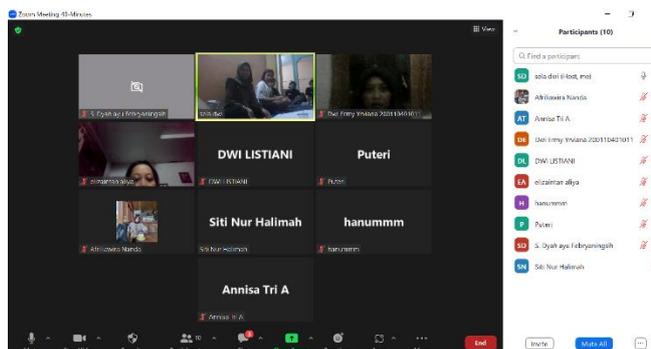
Asisten sutradara 1 bertugas membantu sutradara dalam mengkoordinasikan semua departemen agar bisa bekerja sesuai dengan target, selaras dengan departemen lain, dan tepat waktu. Tugas tersebut dipegang oleh Hadi Mustofa karena ketelitian dan ketegasan ketika proses produksi film, selain itu mempunyai pengalaman di beberapa produksi film lain. Asisten sutradara 2 bertugas membantu sutradara dalam bidang pengadeganan yang mengacu pada pemblokiran dan pementasan pergerakan aktor dan kamera. Tugas tersebut dipegang oleh Dwi Mulyoso karena dia juga sebagai penulis naskah dalam film ini, pengkarya memilihnya dengan alasan dia memahami seluk beluk naskah pada film ini. Koordinator pemain ditugaskan kepada Dwi Listiani karena dia pandai dalam menjaga *mood* pemain demi memaksimalkan pemain dalam berperan. Penata kamera bertugas memvisualkan naskah dan visi sutradara dalam bentuk *shoot*. Penata kamera yang dipilih oleh pengkarya yaitu Aditya Bayu Febryansyah

sekaligus menjadi teman kolaborasi dalam tugas akhir film pendek ini. Posisi penata cahaya bernama Kevin Kevriando yang mempunyai pengalaman dalam posisi tersebut, sehingga memahami teknis kerja yang akan dilakukan. Penata artistik bernama Dyah Ayu Febryaningsih karena terbiasa menjadi kru artistik di beberapa film dan mengerti tentang konsep warna serta penataan properti. Posisi penata rias yaitu Puteri Dwi Talakua karena memiliki banyak pengalaman di posisi tersebut. Pengkarya memilih Dwi Ermi Yrviana sebagai penata busana karena memiliki pemahaman di bidang tersebut dan posisi ini sering didapatkan pada beberapa produksi film lain. Rahmat Aldi Kurniawan ditugaskan menjadi perekam suara dikarenakan memiliki keahlian dalam *scoring* dan *mastering* di bidang *post audio*. Penyunting gambar ditugaskan kepada Fitri Nur Sholeha sekaligus menjadi teman kolaborasi dalam tugas akhir film pendek ini.

3.2.3 Bedah Naskah

Bedah naskah merupakan proses memecah bentuk tulisan menjadi desain detail proses pembuatan film. Pengkarya sebagai sutradara, direktur kreatif harus menjelaskan visi dan misi, serta berusaha supaya seluruh kru memahami film yang akan diproduksi secara detail dan mencapai pemahaman yang sama. Setiap kepala departemen menjelaskan dan mengembangkan konsep yang dibuat sutradara.

Proses selanjutnya dilakukan adalah rapat kreatif, rapat ini hanya dilakukan oleh sutradara dan kru kreatif. Rapat ini bertujuan untuk menjabarkan dan berdiskusi konsep yang telah disetujui oleh sutradara dan seluruh kepala departemen. Selain rapat kreatif, ada *praproduksi meeting (PPM)*. Rapat ini untuk mempertemukan kru kreatif dengan kru produksi dan membahas segala kebutuhan untuk didiskusikan, seperti pendanaan, waktu produksi, dan lokasi. Kedua rapat ini dilakukan beberapa kali hingga mencapai kesepakatan bersama sampai segala sesuatu yang dibutuhkan dirasa cukup.



Gambar 3.2 Bedah naskah
(Sumber : Dokumentasi zoom Sela 24-Agustus-2023)



Gambar 3.3 Bedah naskah
(Sumber : Dokumen BTS 24-Agustus-2023)

3.2.4 Survey Lokasi

Pengkarya sebagai sutradara memiliki keinginan untuk syuting di tempat tinggal yakni di Bojonegoro, dengan *setting* rumah kayu Bojonegoroan, gedung sekolah dasar sederhana, jalanan desa, dan akses jalan hutan menuju sekolah. Sutradara memiliki beberapa opsi lokasi untuk pengambilan gambar, dan lokasi tersebut berada di Bojonegoro yaitu daerah rumah sutradara. Oleh karena itu, sutradara telah membahas opsi-opsi tersebut bersama dengan teman kolaborasi pengkarya. Kemudian untuk kelanjutan aspek pendukung seperti, akses jalan, sumber listrik, perijinan ke pemilik, dan juga perijinan di setiap daerah sutradara dibantu oleh manager lokasi.



Gambar 3.4 survey lokasi
(Sumber : Dokumen Sela 25-Juli-2023)



Gambar 3.5 survey lokasi
(Sumber : Dokumen Sela 23-Juli-2023)

3.2.5 *Director Shot* dan Penjadwalan Produksi

Selain rapat kreatif dan rapat *PPM*, sutradara bersama penata gambar membuat gambaran *shot* yang akan diambil nantinya atau disebut *shotlist*. *Shotlist* membahas jumlah *shot* pada setiap *scene*, ukuran *shot*, dan sudut pengambilan gambar yang sesuai dengan kebutuhan naskah cerita. Proses diskusi ini 3-5 kali pertemuan, supaya detail setiap *shotnya*. *Shotlist* menjadi acuan tertulis ketika produksi film *Ratih*.

Penjadwalan produksi dibantu oleh asisten sutradara 1 dan sekaligus membuat *master breakdown*. *Master breakdown* terdapat nomor *scene*, lokasi, waktu *scene*, tata busana, tata rias, konsep artistik, dan beberapa data penting yang menjadi panduan produksi. Dengan rincian *master breakdown* asisten sutradara 1 dapat mengetahui *scene* mana yang berat, sehingga dapat membuat jadwal yang efisien.



Gambar 3.6 membuat *timeline*
(Sumber : Dokumen Sela 03-Juli-2023)

3.2.6 *Casting* dan Latihan Pemain

Film *Ratih* membutuhkan pemain yang dapat memerankan karakter yang ada dalam naskah secara natural. Kriteria pemilihan pemain berdasarkan tiga dimensi yang telah pengkarya tetapkan. Beberapa gambaran tokoh yang dibutuhkan dalam naskah film *Ratih* adalah bisa berbahasa aksen Bojonegoro. Tokoh utama perempuan berkerudung, tinggi, dan memiliki kecocokan untuk menjadi guru muda, tokoh anak kecil berusia 9-10 tahun, kemudian ada Perempuan yang memiliki postur tubuh berisi, tidak berkerudung, dan memiliki warna kulit coklat matang.



Gambar 3.7 Latihan Peradegan
(Sumber : Dokumen Sela 09-September-2023)

Tokoh *Ratih* diperankan oleh Nanda Sahita. Nanda memiliki standar berdasarkan naskah film yang menggambarkan proporsi tubuh dan postur tubuh perempuan. Nanda memiliki pengucapan Bahasa Indonesia dan Bahasa Jawa yang baik sehingga membuat proses pengembangan karakter *Ratih* menjadi mudah.

Selain itu, Nanda mudah memahami instruksi dan arahan yang diberikan sutradara dan astrada 2. Namun, tantangan bagi pengkarya dalam memilih Nanda untuk peran Ratih adalah Ia tidak memiliki pengalaman akting sebelumnya. Nanda diberikan kepercayaan besar oleh pengkarya untuk memerankan tokoh Ratih sebagai pemeran utama meskipun Ia memiliki pengalaman yang minim.



Gambar 3.8 Pemeran Ratih
(Sumber : Dokumen Sela 24-September-2023)

Tokoh Tipah diperankan oleh Sita Amanda. Secara fisik dan karakter Sita memiliki beberapa kecocokan dengan tokoh Tipah, yaitu tidak berkerudung, berambut natural, postur tubuh berisi, dan memiliki karakter cerewet, nada bicara yang tinggi dan keras. Namun, tantangan bagi pengkarya dalam memilih Sita untuk peran Tipah adalah Ia tidak memiliki pengalaman akting sebelumnya. Sita diberikan kepercayaan besar oleh pengkarya untuk memerankan tokoh Tipah meskipun Ia memiliki pengalaman yang minim.



Gambar 3.9 Pemeran Tipah
(Sumber : Dokumen *BTS* 28-September-2023)

Tokoh Atun diperankan oleh Julia Keyla Putri. Tokoh Atun memiliki beberapa kriteria khusus dalam pemilihan calon pemain seperti mampu mengolah penguasaan emosi seperti menampilkan dua emosi dalam satu adegan. Karakter Atun merupakan siswa SD dan yang diciptakan dalam naskah film ini memiliki peran yang cukup sulit sehingga pengkaryanya lebih selektif dalam proses pencariannya. Meskipun Atun tidak memiliki pengalaman dunia akting, tetapi Atun memiliki kepercayaan diri, semangat yang luar biasa dan mudah memahami arahan dari sutradara.



Gambar 3.10 Pemeran Atun
(Sumber : Dokumen *BTS* 24-September-2023)

Novi Erfitasari berperan sebagai tokoh kepala sekolah yang merupakan rekan kerja Ratih. Secara fisik dan karakter Novi memiliki beberapa kecocokan dengan tokoh kepala sekolah, yaitu berkerudung, postur tubuh berisi, dan memiliki karakter pembawaan yang tenang dalam menghadapi masalah. Meskipun Novi tidak memiliki pengalaman berakting, pekerjaannya aslinya ialah menjadi guru, jadi setidaknya ada pembawaan karakter yang sudah dijalani sehari-hari.



Gambar 3.11 Pemeran Kepala Sekolah
(Sumber : Dokumen *BTS* 24-September-2023)

Tokoh Ibu Ratih diperankan oleh Ibu Patmi. Ibu Patmi memiliki kecocokan dengan tokoh Ibu, yang memiliki pembawaan nada bicara lembut, dan juga kesehariannya sebagai ibu rumah tangga dan juga ibu penjahit. Namun, tantangan bagi pengkarya dalam memilih Ibu Patmi untuk peran Ibu Ratih adalah Ia tidak memiliki pengalaman akting sebelumnya. Tetapi Ibu Patmi memiliki semangat yang tinggi untuk membawakan peran Ibu.



Gambar 3.12 Pemeran Ibu Ratih
(Sumber : Dokumen *BTS* 26-September-2023)

Tokoh-tokoh lainnya yang berperan membantu jalannya cerita dalam naskah ini adalah murid-murid SDN Ngrancang IV Kecamatan Tambakrejo, mereka berperan sebagai teman-teman Atun.

3.2.7 *Technical Recce*

Proses *Technical Recce* dilakukan untuk mencoba susunan *shot* yang telah dibuat dalam bentuk *shotlist* dan akan menghasilkan *block shot*. *Block Shot* merupakan sudut pengambilan gambar dan ukuran *shot* yang bertujuan untuk menjadi acuan semua divisi kreatif, yaitu tim penyutradaraan, tim artistik termasuk penata rias dan penata busana, meliputi juga tim teknis, yakni kamera dan tata cahaya. Proses *technical recce* juga akan menghasilkan posisi pemain (*blocking*) di dalam *setting*, yaitu perpindahan pemain dalam satu *frame*.

Proses *technical recce* dilakukan di lokasi rumah dan SD di Bojonegoro. Lokasi di rumah Ratih membutuhkan *indoor*. Untuk lokasi rumah Tipah membutuhkan *indoor* yakni di dalam kamar, ruang tamu, dan dapur, untuk *outdoor* di depan rumah. Kemudian lokasi SD membutuhkan ruang kelas, ruang kepala

sekolah, kemudian untuk *outdoor* membutuhkan halaman sekolah dan depan kelas. Dalam ketiga lokasi ini tidak melibatkan pemain yang berperan langsung dalam film, namun menggunakan *stand in*. Adegan yang di *recce* adalah semua adegan yang berada di ketiga lokasi tersebut. Proses *technical recce* di ketiga lokasi ini berfokus pada tata letak properti untuk kebutuhan tim artistik, penempatan kamera, cahaya, *framing*, dan posisi adegan untuk para pemain saat syuting berlangsung.

Proses *recce* selanjutnya berfokus pada *scene travelling* yang dilakukan pada 3 titik lokasi yang bertempat pada jalanan di depan rumah warga, pertigaan rumah warga, kemudian jalanan sawah untuk menentukan rute perjalanan yang sesuai dengan naskah.



(a) *BTS 1*; (b) *BTS 2*; (c) *BTS 3*; (d) *BTS 4*

Gambar 3.13 *Testcam*

(Sumber : Dokumen *BTS 15-16-Agustus-2023*)

3.3 Produksi

Proses produksi film *Ratih* pada tanggal 23-28 September 2023. Proses *testcam* dilakukan pada tanggal 23 dan 24 September, kemudian proses syuting pada tanggal 25-28 September 2023. Pengkarya mengajak kolaborasi kepada siswa siswi multimedia dari SMAN 1 Tambakrejo dan SMKN 1 Bojonegoro untuk mengikuti proses pembuatan film *Ratih*. Pada tanggal 23-24 September dilakukan proses *testcam* hal ini selain untuk mengecek *framing* juga bertujuan untuk

pengenalan *crew* dari teman-teman PSTF kepada siswa siswi SMK dan SMK, dan juga pengenalan dunia perfilman kepada seluruh pemeran, dikarenakan seluruh pemeran baru pertama kali mengikuti proses syuting.



(a)

(b)

(c)

(d)

(a) *BTS* 1; (b) *BTS* 2; (c) *BTS* 3; (d) *BTS* 4Gambar 3.14 *Testcam*

(Sumber : Dokumen *BTS* 16-September-2023)

Syuting hari pertama dilakukan pada tanggal 25 September 2023 yang berlokasi di Rumah Tipah. *Crew call* pukul 03.00 WIB untuk persiapan semua *crew*, kemudian *crew on location* pada pukul 04.00 WIB semua *crew* mempersiapkan kebutuhan masing-masing divisi. Mulai syuting pada pukul 05.00 WIB dikarenakan membutuhkan cahaya pagi di depan rumah. Syuting hari pertama ini berlangsung sampai pukul 22.00 WIB. Total *scene* yang didapatkan yakni 8 *scene*. Kendala yang dialami pada syuting hari pertama adalah penyesuaian pemain karena semua pemain masih membutuhkan adaptasi dengan suasana syuting, dan kurangnya penghafalan dialog dari pemain. Kendala selanjutnya yaitu pergerakan tim kamera yang masih sering gagal fokus karena mengambil *longshot* dari luar

rumah sampai ke dalam rumah dengan dialog pemain yang panjang.



(a) *BTS 1*; (b) *BTS 2*; (c) *BTS 3*; (d) *BTS 4*

Gambar 3.15 *Testcam*

(Sumber : Dokumen *BTS 25-September-2023*)

Syuting hari kedua dilakukan pada tanggal 26 September 2023. *Scene* pertama yang diambil lokasi jalanan, ini merupakan *scene travelling*. *Crew call* pada pukul 07.00 WIB dan *crew on location* pada pukul 08.00 WIB. Syuting dilakukan hingga pukul 10.30 WIB kemudian *moving* jalanan selanjutnya dimulai pukul 11.00 WIB hingga pukul 14.00 WIB. Total *scene* yang didapat yakni 2 *scene*. Kemudian semua *crew* kembali ke *basecamp* untuk beristirahat. Syuting dilanjutkan pada pukul 19.00 WIB lokasi *setting* rumah Tipah. Syuting sampai pukul 23.30 WIB. Total *scene* hari ke dua adalah 7 *scene*. Kendala yang dialami syuting hari ke dua adalah saat syuting *outdoor* cuaca panas Bojonegoro mencapai 44 derajat sehingga lumayan kesulitan saat melihat fokus di monitor. Kendala selanjutnya pemeran Atun mengalami sakit di jarinya sehingga sulit untuk memegang lontong saat menyetir sepeda. Kendala di *scene* rumah tim artistik belum sepenuhnya siap *setting* sehingga ada 1 *shot* yang harus diambil dilain hari.



(a) *BTS 1*; (b) *BTS 2*; (c) *BTS 3*; (d) *BTS 4*

Gambar 3.16 *Testcam*

(Sumber : Dokumen *BTS 26-September-2023*)

Syuting hari ketiga dilakukan pada tanggal 27 September 2023. *Scene* pertama yang diambil lokasi sekolah. *Crew call* pada pukul 07.30 WIB dan *crew on location* pada pukul 09.00 WIB. Dikarenakan ada kendala roda *pick up* bocor, semua *crew* harus menunggu hingga sekitar pukul 10.00 WIB. Pada pukul 11.00 WIB syuting dilakukan, di lokasi sekolah hingga pukul 15.00 WIB. Total *scene* yang di dapat adalah 3 *scene*. Kemudian semua *crew* kembali ke *basecamp* untuk beristirahat. Syuting kembali dimulai pada pukul 18.30 *setting* rumah Ratih, hingga selesai pada pukul 22.30 WIB. Kendala yang dialami yakni tim artistik pada saat *setting* di rumah Ratih kurang dalam mempersiapkan *setting* kemudian menyita banyak waktu yang terbuang. Kendala selanjutnya pemeran Ibu grogi pada saat *take* jadi lupa dialog.



(a) *BTS 1*; (b) *BTS 2*; (c) *BTS 3*; (d) *BTS 4*

Gambar 3.17 *Testcam*

(Sumber : Dokumen *BTS 27-September-2023*)

Syuting hari keempat dilakukan pada tanggal 28 September 2023. Hari terakhir proses syuting. *Crew call* pukul 07.00, *crew on location* pukul 08.30 WIB. Pada pukul 14.00 WIB sudah selesai *scene setting* sekolah, kemudian *all crew moving* ke *setting* rumah dan melakukan *take* pada pukul 14.30 hingga selesai pada pukul 16.00 WIB. Seharusnya hanya ada 2 *scene setting* sekolah yang belum diambil tetapi hari sebelumnya tim *DIT* (*digital image technician*) melakukan pengecekan gambar selama proses syuting lalu ada gambar yang diperoleh kurang maksimal sehingga harus melakukan proses pengambilan ulang pada *scene* tersebut. Kendala yang dialami yakni semua *setting* rumah Tipah sudah dikembalikan *setting* awal jadi harus membagi *crew* untuk men-*setting* ulang. Total yang di ambil hari ini ada 3 *scene*. Syuting selesai pada pukul 16.00 WIB dan film *Ratih* dinyatakan selesai pada tanggal 28 September 2023.



(a) (b)
(c) (d)
(a) *BTS 1*; (b) *BTS 2*; (c) *BTS 3*; (d) *BTS 4*

Gambar 3.18 *Testcam*

(Sumber : Dokumen *BTS 28-September-2023*)

3.4 Pascaproduksi

Tahapan selanjutnya setelah syuting dinyatakan selesai, adalah memasuki *post production* atau dikenal sebagai pascaproduksi. Tahapan pascaproduksi film *Ratih* terbagi menjadi 2 bagian yaitu *offline editing* dan *online editing*.

3.4.1 *Offline Editing*

Offline editing merupakan salah satu proses pemilihan dan pemotongan gambar dan suara untuk melihat hasil dari proses produksi yang telah dilakukan. Sutradara memilih Fitri Nur Sholeha sebagai teman kolaborasi tugas akhir film *Ratih*. Dalam proses ini, editor sudah memulai menggabungkan *scene* yang telah selesai diambil di lokasi produksi dengan maksud untuk *priview* dan evaluasi pengambilan gambar. Sutradara memiliki kebebasan untuk memberikan masukan dan arahan kepada penyunting gambar dalam menentukan tampilan dan emosi film. Setiap penyuntingan gambar yang telah disusun disebut *roughcut 1,2* dan

seterusnya. Setelah pengambilan gambar selesai disusun, sutradara masih melakukan beberapa penyesuaian hingga mencapai hasil akhir yang disebut *piclock*.



Gambar 3.19 *Priview Roughcut*

(Sumber : Dokumen *BTS* 19-Oktober-2023)

3.4.2 *Online Editing*

Tahap *online editing* merupakan tahap mengolah gambar dan suara setelah melewati tahap *piclock*. Pengolahan suara di tahap ini diantaranya, *mixing*, *music scoring*, dll. Pengolahan gambar di tahap ini antaranya, pewarnaan yaitu *color correction* dan *color grading*, serta pemberian *credit title* sesuai kebutuhan. Setelah proses ini selesai, kedua *file* disatukan kembali dan siap untuk ditayangkan.

3.5 Hambatan dan Solusi

Hambatan saat praproduksi pada saat *open casting*, cukup sulit untuk mencari pemeran, karena masyarakat Bojonegoro masih asing dengan dunia perfilman. Solusinya pengkarya melakukan penawaran-penawaran melalui *chat* pribadi dan bertemu langsung kepada calon pemeran beserta untuk melakukan pendekatan.

Hambatan dari sutradara kurang maksimal dalam peradeganan, dikarenakan sebagian besar tim dari Jember dan akan dibawa ke Bojonegoro. Hal ini membuat sutradara harus pulang-pergi Jember-Bojonegoro untuk melakukan *meeting* di Jember dan *reading* di Bojonegoro.

Hambatan saat proses produksi yakni ada 1 *scene* setelah melakukan

pengecekan gambar selama proses syuting lalu ada gambar yang diperoleh kurang maksimal sehingga harus melakukan proses pengambilan ulang pada *scene* tersebut dan *setting* rumah telah kembalikan *setting* awal. Solusi setelah mengadakan rapat yakni membagi *crew* supaya ada *crew* tambahan di tim artistik, akhirnya beberapa tim produksi ada yang bersedia membantu untuk *setting* ulang.

Hambatan selanjutnya adalah pemeran Tipah yang membawa 2 anak kecil ke lokasi syuting. Kemudian anaknya sering rewel dan nangis. Jadi, solusinya tim *coordinator talent* yang meng-*handle* tetapi cukup menguras tenaga karena tidak memiliki pengalaman mengasuh anak kecil.

Hambatan dari pemeran Atun, saat syuting Atun mengalami sakit pembekakan di jari tangan. Sehingga suhu tubuhnya demam. Hal tersebut membuat Ia *badmood*. Solusinya dibelikan obat, dan kru menghibur Atun supaya tidak terlalu memikirkan rasa sakit.

BAB 4. DESKRIPSI DAN PERGELARAN KARYA

4.1 Deskripsi Karya

Pengambilan judul karya film menggunakan nama seseorang yakni tetangga sutradara karena didasarkan pada kisah nyata kehidupannya yang harus mengikuti keinginan keluarganya tentang budaya yang masih dijodohkan, kemudian pernikahan dini, semua itu terjadi karena paksaan. Pengkarya terinspirasi ketika Ratih menceritakan semua keluh kesah sehingga pengkarya memilih ide tersebut dan juga menggunakan nama Ratih sebagai judul film.

4.1.1 Judul Karya

Ratih

4.1.2 Kru Produksi

Eksekutif Produser : Bambang Sudarto
: Sripah
: Alm. Suprpto
: Suhartini
: Bambang Safiollah
: Nur Farida Safiollah

Produser : Eliza Intan Aliya Rohmah

Asisten Produksi : Afrillia Wira Nanda
Cahyo Nugroho

Produser Pelaksana : Koko Indra

Manajer Produksi : Imelda Meydiana
Mumammad Afifuddin
Nur Hanum Qomariyah

Manajer Lokasi : Muzaffar Isnaini
Rizkhi Cahyono

Technical Direction : M.Salman Alfarisi
Febrian Satrio Nugroho

Penulis Naskah : Dwi Mulyoso

Behind the Scene : Johan Amsah
Khaidir Muammar

4.1.3 Daftar Pemain

Ratih : Nanda Sahita
 Atun : Julia Keyla Putri
 Tipah : Sita Amanda
 Ibu Ratih : Patmi
 Kepala Sekolah : Novi Erfita Sari
 Pembeli : Muhammad Daffa Fahrizal Hanan Fadhlullah
 Pedagang Sayur : Lugik Arianto
 Pembeli Sayur : Afrillia Wira Nanda, Nanik Iswati, dan Siti Rukayah

4.1.4 Segmentasi dan Durasi

Film *Ratih* memiliki segmentasi penonton 13+. Film *Ratih* memiliki segmentasi tersebut karena memiliki nilai pendidikan dan mendorong rasa ingin tahu kepada usia remaja untuk hal positif. Durasi film *Ratih* 22 menit.

4.1.5 Aplikasi Hasil Peminatan

Film *Ratih* di produksi dengan penerapan gaya realisme. Pengkarya selaku sutradara memilih konsep penyutradaraan tersebut karena sumber cerita berasal dari keresahan sutradara dan hasil riset terhadap masyarakat sekitar kemudian keinginan sutradara membuat tontonan tentang pentingnya pendidikan. Sutradara memilih penerapan gaya realisme karena dianggap dapat mempresentasikan sebuah cerita realitas kehidupan dalam film fiksi.

Sutradara menggunakan konsep realisme dalam film melalui unsur naratif yang mengarah pada dialog yang mudah dipahami dan langsung menuju ke inti pesan yang ingin disampaikan. Dialog ringan tersebut juga dapat mengembangkan pemikiran, kehidupan individu, dan lingkungan sosial bagi karakter tokoh dalam film.

Konsep realisme yang diciptakan sutradara melalui unsur sinematik dengan berbagai elemen seperti *mise en scene*, sinematografi, suara dan penyuntingan

gambar. Unsur *mise en scene* terdiri atas pengadeganan, tata artistik, tata busana dan tata rias, serta pencahayaan. Dalam unsur pengadeganan, sutradara bermaksud untuk menyampaikan isi cerita secara lugas dengan pengadeganan yang tidak eksploif, yakni tidak berlebihan sehingga terlihat natural. Dalam unsur artistik menyesuaikan dengan *setting* pedesaan, kehidupan tokoh yang sederhana sesuai dengan letak geografis, menambahkan properti yang menjadi simbol tersirat dalam penguatan karakter tokoh sesuai identitasnya. Unsur tata rias dan busana menyesuaikan dengan kondisi sosial para tokoh sekaligus penguat identitas karakter. Penggunaan *lighting* natural sebagai sumber cahaya yang mudah diaplikasikan dalam unsur cahaya. Aspek unsur sinematik lainnya yakni aspek sinematografi mempertimbangkan komposisi dan *long take* sesuai dengan karakter dan kehidupan disekitarnya. Penataan suara pada film *Ratih* membutuhkan suara yang jelas dan jernih, karena salah satu inti dari film disampaikan melalui dialog para tokoh.



(a)



(b)



(c)



(d)

(a) Rumah Tipah, *Timecode* 00:00:43-00:02:01 (b) Rumah Ratih, *Timecode* 00:00:26-00:00:43 (c) Dapur Tipah *Timecode* 00:09:54-00:11:37 (d) Sekolah, *Timecode* 00:05:22-00:08:43

Gambar 4.1 *Still photo setting* lokasi

(Sumber : Fitri Nur S. 09-Oktober-2023)

4.2 Konsep Pergelaran Karya

Lokasi peregelaran perdana di Gedung Soejdarwo, Universitas Jember. Lokasi tersebut dipilih pengkarya karena berada di lingkup kampus menjadi salah satu pertimbangan pengkarya untuk menentukan lokasi pergelaran. Mengundang pegiat film, dosen-dosen PSTF termasuk pembimbing dan penguji pengkarya. Pergelaran film *Ratih* terbuka untuk umum dan melakukan registrasi terlebih dahulu melalui *link* yang disediakan di bio Instagram Akasia Pictures untuk membatasi segmentasi penonton. Tim pergelaran akan menyediakan informasi tertulis mengenai film *Ratih* dalam bentuk *pdf* yang dapat diakses melalui *scan barcode*. Selain pemutaran akan ada sesi apresiasi dan diskusi dari penonton untuk pengkarya yang diharapkan memberikan kritik dan saran.

Lokasi pergelaran selanjutnya rencananya di Bojonegoro bertempat di SMAN 1 Tambakrejo. Lokasi tersebut di pilih pengkarya sesuai dengan tujuan pengkarya dalam membuat film, yakni di tonton masyarakat daerah tempat tinggal pengkarya, dan juga karena pengkarya mengajak siswa-siswi SMAN 1 Tambakrejo dan SMKN 1 Bojonegoro berkolaborasi dalam pembuatan film *Ratih*. Mengundang rekan media, siswa-siswi SMP SMA, Pemerintah Daerah, Pemerintah Kabupaten, Dinas Pendidikan, masyarakat Bojonegoro dan sekitarnya. Pergelaran film *Ratih* terbuka untuk umum dan melakukan registrasi untuk mengetahui jumlah penonton. Tim pergelaran akan menyediakan informasi tertulis mengenai film *Ratih* dalam bentuk *pdf* yang dapat diakses melalui *scan barcode*. Selain pemutaran film, akan ada sesi apresiasi dan diskusi dari penonton untuk tim pengkarya, yang diharapkan dapat memberikan kritik dan saran.

Konsep pergelaran yakni melakukan promosi melalui Instagram Akasia Pictures yakni Instagram milik PSTF Angkatan 2019. “Ujug-Ujug S.Sn” merupakan sebuah pergelaran karya tugas akhir yang diselenggarakan oleh Akasia Pictures. Ujug-Ujug diambil dari Bahasa Jawa yang artinya tiba-tiba menjadi sarjana seni.



Gambar 4.2 Promosi Pergelaran

(Sumber : Instagram Akasia P. 27-November-2023)

Crew Pergelaran perdana Film *Ratih* :

<i>Programmer</i>	: M. Fari'arkan
Sekretaris	: Dwi Emy Yrviana
Bendahara	: Wira Nanda
Konsumsi	: Wira Nanda, Imelda Meydiana, Afiffudin, Muzafar
Operator	: Hadi Mustofa, Aldi Kurniawan, Dhimas Wicaksono
<i>Front Desk</i>	: Fortuna, Haliza
<i>Usher</i>	: Yulidya, Eliza Intan, Puteri Dewi
Artistik	: Samsul Ma'arif, Rafif Ramiro
MC	: Ibnu, Alisha Putri
Foto	: Raymond, Hafiz Ictansyah
Video	: Annas Rosyid, Ahmad Faisol
PDD	: Salman Faris, Sally
Hide Promotor	: Dani Chabbiburrahman
Humas	: Ibnu, Nafal
Perkap	: Bayu Putra, Andrean

BAB 5. PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Film *Ratih* menceritakan tentang pentingnya pendidikan tinggi bagi kaum perempuan yang dapat menjadi sarana edukasi bagi masyarakat. Dalam film ini penonton juga dapat melihat bagaimana pendidikan tinggi membuka peluang bagi kaum perempuan untuk nantinya bekerja pada bidang-bidang tertentu dan menunjukkan bahwa meskipun pada akhirnya perempuan akan berada di dapur, hal tersebut tidak mengurangi pentingnya pendidikan bagi perempuan. Pengkarya merasa fenomena seperti ini perlu diangkat supaya bisa menyampaikan pada masyarakat tentang pola pikir masyarakat yang masih *close mind*, yang mirisnya ini masih terjadi pada kaum perempuan itu sendiri. Perbedaan latar belakang, kasta, bahkan pendidikan tinggi perempuan masih di pandang sebelah. Padahal pada akhirnya pendidikanlah yang bisa membawa pada garis nasib yang diinginkan.

Pemilihan gaya realisme pada film *Ratih* memberikan kesan fenomena pada film ini nyata adanya dan tidak dibuat-buat. Secara naratif, film *Ratih* memberikan dialog ringan yang mudah dipahami dan dialog yang disampaikan langsung pada poin utama. Secara sinematik, konsep realisme diciptakan melalui *mise en scene*, sinematografi, suara dan penyuntingan gambar. Penerapan realisme juga menciptakan sesuatu yang tidak berlebihan sesuai dengan realitas aslinya. *Shoot on location* juga menjadi pertimbangan pemilihan *realisme* pada film *Ratih*. Pengadeganan yang tidak berlebihan sehingga terlihat natural juga menjadi salah satu pencapaian konsep realisme pada film *Ratih*.

5.2 Saran

Film yang memiliki tema budaya memiliki potensi memunculkan kendala internalisasi kakhasan budaya pada para pemeran, utamanya pemeran yang tidak berasal dari lokasi *setting* film tersebut. Pengkarya telah berupaya untuk melatih pelafalan namun kendala dalam keterbatasan waktu yang menyebabkan hasil yang kurang optimal. Pengkarya berharap kepada pembuat film selanjutnya dengan tema budaya realis kedepannya lebih mewaspadaai perihal internalisasi budaya kepada para pemeran.

Proses produksi film terdiri dari tiga tahapan, yaitu praproduksi, produksi, dan pascaproduksi. Tahap praproduksi merupakan tahap awal yang sangat penting dalam proses produksi film. Pada tahap ini, segala hal yang berkaitan dengan konsep film, naskah dan tim produksi yang terlibat dalam proses produksi harus dipersiapkan dengan matang. Tahap praproduksi menjadi pondasi dasar yang perlu diperkuat agar ketika terjadi masalah saat produksi, dapat dengan cepat teratasi dan proses yang telah dijalani tetap sesuai dengan alur yang diterapkan. Jika proses dasar yang telah dibuat tidak kuat, proses produksi akan mengalami banyak kekacauan dan masalah yang datang belum tentu teratasi dengan cepat dan tepat. Oleh karena itu, persiapan yang matang pada tahap praproduksi sangat penting untuk memastikan kelancaran proses produksi film.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfathoni, Muhammad. dan Dani Manesah. 2020. *Pengantar Teori Film*. Yogyakarta: Group Penerbitan CV Budi.
- Bazin, A., Gray. 1968. *What is Cinema?: Volume I*. Berkeley and Los Angeles: University of California Press.
- Fu'adi, A.N. (2020). *Pendidikan Nilai Kearifan Lokal Masyarakat Samin Desa Baturejo Sukolilo Pati*. E-Prosding Pascasarjana Universitas Negeri Gorontalo, 163-167.
- Harymawan, RMA. 1988. *Dramaturgi. Bandung* : Reemaja Rosdakarya.
- Irawanto, Budi. 1999. *Film, Ideologi, dan Militer*. Yogyakarta. Media Pressindo.
- Jalaluddin. (2014). *Filsafat Ilmu Pengetahuan (Filsafat, Ilmu Pengetahuan, Dan Peradaban)*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Lutters, Elizabeth. 2018. *Kunci Sukses Menjadi Aktor*. Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Mabruri, Anton. 2010. *Manajemen Produksi Program Acara Televisi*. Depok: Mind 8 Publishing House.
- Mascelli, J. V. 1998. *The Five C'S of Cinematography (motion picture filming echniques simplified)*. Silman: James Press. Terjemahan oleh H. M. Y., Biran. 2010. *Lima Jurus Sinematografi*. Jakarta: Fakultas Film dan Televisi IKJ.
- Morissan,2015. *Teori Komunikasi Individu Hingga Massa*. Jakarta. Kencana Perdana Media Group.
- Nasution S, 2004. *Sosiologi Pendidikan*, Jakarta. Bumi Aksara.
- Prakosa, Gatot, 2005. *Film Independen dalam Penilaian*. Jakarta:Yayasan Seni Visual Indonesia.
- Pratista, H. 2017. *Memahami Film (Edisi Kedua)*. Sleman, Yogyakarta: Montase Press.
- Rabiger, M., M. H. Cherrier. 2013. *Directing (Film Techniques and Aesthetic)*. Fifth Edition. Burlington: Focal Press.

Rubiger, Michael dan Mick, Hurbis Cherrier, 2013. *Directing Film Techniques And Aesthetics*. Burlington. Focal Press.

Soerjono Soekanto. 2009. *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.

Wibowo,dkk. 2006. *Teknik Program Televisi*. Yogyakarta:Pinus Book Publisher.

LAMPIRAN

A. NASKAH

"RATIH"

By

Sela Dwi Anjarwati (Director)
Dwi Mulyoso (ScriptWriter)

Draft 1: 20/06/2023
Draft 2: 28/06/2023
Draft 3: 07/07/2023
Draft 4: 09/08/2023
Draft 5: 17/08/2023
Draft 6: 13/09/2023

Akasia Pictures
Copyright (c) 2023

@akasiapictures
@sdwianjrwat
@mulyoso7

1 INT. RUMAH RATIH. MALAM

Cast: Ratih

Di waktu malam, pada sebuah rumah terlihat laptop sedang menyala dan terlihat buku terbuka di sampingnya. Terlihat seorang wanita paruh baya sedang sibuk dengan aktivitasnya didepan mesin jahit, Lalu terlihat pula seorang wanita menyeduh teh di gelas kecilnya. Wanita itu lalu berjalan menuju meja kerjanya.

Ratih meletakkan segelas teh di atas mejanya.

CUT TO

2 INT. RUANG TENGAH RUMAH TIPAH. MALAM

Cast: Tipah, Atun

Atun meletakkan segelas kopi ke meja. Terlihat juga Tipah sedang memotong-potong sayuran untuk persiapan menjual lontong pecel keesokan harinya.

ATUN

Iki buk kopine.

Atun lalu berjalan menuju kamarnya.

TIPAH

Pe nendi nduk, kene ibuk iwangi ngirisi kacang.

ATUN

Aku pe sinau buk, enek PR kanggo sesok.

TIPAH

We ki sedino kok nggarap PR ae ki jane pe dadi opo to, mbok ngewangi buk e tandang gawe!

ATUN

La piye leh buk, wong terahman cah sekolah kok.

TIPAH

Kok mbantah ae nek dikandani ibuk! Ewangi ibuk disik!

Atun menunduk dan memanyunkan bibirnya, lalu ia berjalan dengan lesu ke arah ibunya.

Atun membantu memotong kacang panjang, sedangkan ibunya sibuk memotong daun bayam.

3 INT. RUANG TENGAH RUMAH TIPAH. MALAM

Cast: Tipah, Atun

Hari pun semakin malam, suasana desa semakin sepi, terlihat jam dinding menunjukkan pukul 9 lebih 50 menit. Tipah dan Atun telah selesai mempersiapkan bahan untuk berjualan lontong. Tipah membereskan barang-barang, meletakkan barang satu persatu menuju ember plastik transparan. Atun berdiri lalu melangkah menuju kamarnya, namun setelah beberapa langkah ia berhenti dan berbalik badan.

ATUN

Oiyo buk, buku tulisku isine
karek sitik i, sesok tumbasno yo
buk

TIPAH

Duwet opo neh? Ibuk saiki sek gak
nduwe duwit nduk

Atun terdiam lalu menunduk, Tipah masih membereskan barang-barangnya. Tipah lalu mengambil kertas minyak dan akan dimasukkan kedalam ember berisi tumpukan barang.

TIPAH

La opo nganggo kertas iki disek
ye nduk? ngko di suwek dadi 2 ben
podo mbek ukurane bukunem.

ATUN

Alah buk bukk

TIPAH

La nek ra gelem yo ndang nulis
neng godhong kono ndak!

Atun memanyunkan bibirnya sembari berjalan menuju ibunya, ia lalu mengambil beberapa lembar kertas minyak, ia kemudian memotong beberapa kertas minyak menjadi dua bagian. Atun lalu berjalan menuju kamarnya.

4 INT. KAMAR ATUN. MALAM

Cast: Atun

Atun duduk di bangku belajarnya lalu memegang bukunya yang masih terbuka. Terlihat buku tugasnya yang penuh dengan soal matematika namun belum ada satupun yang terisi dengan jawaban. Atun melihat Jam dinding yang menunjukkan pukul 10.10 malam.

(CONTINUED)

ATUN

Ya Allah wes jam sak mene, iki tugas seng ko Bu Ratih rung tak garap pisan. piye iki? Atek soale cah kelas 3 pisan, piye leh Bu Ratih i. aku lagek kelas 1 kok di kek i soal kelas 3.

Atun mulai mengerjakan soal-soal yang diberikan oleh Bu Ratih. Hanya butuh waktu 10 menit saja, Atun berhasil menyelesaikan semua soal yang diberikan Bu Ratih.

Atun melihat ke arah kertas minyak yang diletakkan di atas meja belajarnya lalu ia menata beberapa potong kertas minyak pada buku tulisnya. Atun memandang bukunya sembari membolak-balikkan lembaran demi lembaran bukunya yang telah bercampur dengan potongan kertas minyak. Atun kemudian menutup bukunya lalu ia beranjak ke kasur tidurnya.

5 INT. DAPUR. PAGI

Cast: Tipah

Hari telah pagi, terlihat matahari mulai terbit. Terlihat satu panci penuh dengan lontong yang sudah matang, satu panci berisi bumbu pecel, satu wadah berisi tempe goreng dan satu wadah berisi sayuran. Tipah keluar dari kamar mandi, ia berjalan menuju meja, lalu Tipah mengangkat sebuah panci berisi lontong. Tipah berjalan keluar dari dapur

6 EXT. TERAS RUMAH TIPAH. PAGI

Cast: Tipah

Tipah berjalan dari dalam rumah sambil mengangkat panci yang berisi lontong menuju teras rumah.

TIPAH

Tun, ndang tangi, sekolah po ra?
(berteriak)

Tipah meletakkan panci yang berisi lontong di atas meja. Sambil terus memanggil anaknya, tipah menyusun lontong satu per satu hingga terbaris rapi di meja.

Tipah lalu mengambil pancinya dan kemudian berjalan masuk ke rumah.

7 INT. KAMAR ATUN. PAGI

Cast: Tipah, Atun

Tipah masuk ke kamar Atun, seketika Tipah memukul-pukulkan tangannya ke panci secara berulang-ulang dan cepat.

TIPAH

Ndang tangi, wes jam piro iki?
Cah wedok kok angel men tangi
isuk.

Atun kemudian membuka matanya, ia mengucek matanya lalu duduk. Tipah kemudian keluar dari kamar dan berjalan menuju dapur untuk melanjutkan aktivitasnya mempersiapkan dagangan. Atun kemudian berjalan menuju kamar mandi.

8 EXT. TERAS RUMAH TIPAH. PAGI

Cast: Tipah, Atun

Tipah sibuk merapikan barang di meja dagangannya. Atun yang sudah memakai seragam sekolah kemudian menghampiri ibunya dan berhenti di pintu.

ATUN

Buk, kasutku nendi buk? Jupukno
buk!

TIPAH

Halah roh nek ibuk repot ngene,
goleki dewe neng panggon biasane!

ATUN

iyo yo buk

Atun kemudian masuk ke dalam rumah, sementara Tipah melanjutkan pekerjaannya.

Atun keluar dari rumah sambil menenteng tas dan sepatunya lalu duduk di kursi teras. Atun memasang kaos kaki kendornya dilanjutkan memasang sepatunya. Tipah sibuk melayani pembeli sambil sesekali mengarahkan pandangan menuju anaknya.

TIPAH

La gak sarapan disik to piye?

ATUN

Tak pangan karo mlaku wae buk,
wes telat.

TIPAH

Salahe mbangkong wae koyok kebo.

Atun telah selesai memasang kaos kaki dan sepatunya, ia lalu berdiri dan berjalan menuju ibunya, Atun bersalaman dan mencium tangan ibunya, lalu ia mengambil satu lontong dan mengupasnya. Atun lalu menaiki sepedanya.

9 EXT. JALANAN PERKAMPUNGAN. PAGI

Cast: Atun

Suasana pagi di desa terasa asri dan damai. Terlihat beberapa petani yang mulai berangkat ke sawah, ibu-ibu yang berbelanja di pedagang sayur keliling, terlihat pula perempuan paruh baya yang sedang menyapu halaman rumahnya. Atun dengan santai mengayuh sepedanya, tangan kirinya memegang stang sepeda, sementara tangan kanannya sibuk memegang lontong. Atun mengayuh sepeda sembari memakan lontong utuh di tangannya.

10 INT. RUANG KELAS. PAGI

Cast: Ratih, Atun, Siswa SD

Di pagi hari yang cerah, terlihat lalu lalang siswa SD berdatangan menuju sekolah, lalu terdengar suara bel masuk sekolah.

Di sebuah kelas terlihat soal di papan bertuliskan, "Nana mendapatkan uang saku dari ibunya sebesar 10 Ribu Rupiah, Nana membeli sarapan seharga 4 ribu rupiah, lalu nana menyisihkan uang jajan sebesar 2 ribu rupiah. Nana juga ingin menabung dengan sisa uangnya. Berapakah jumlah uang yang akan ditabung oleh nana?"

Ratih berjalan berkeliling di sela-sela bangku siswa.

RATIH

Anak-anak, Ada yang bisa jawab?

Atun dengan semangat menghitung jawaban di kertas minyaknya sembari menutupnya menggunakan tangan karena malu, tak berselang lama ia lalu mengacungkan tangannya.

Ratih melihat Atun mengacungkan tangan, lalu ia menghampirinya.

RATIH

Iya Atun, berapa jawabannya nak?

ATUN

4 Ribu, bu!

Ratih tersenyum memandangi Atun, terlihat matanya berkaca-kaca. Ratih lalu berjalan menuju mejanya

(CONTINUED)

RATIH

Karena jawaban Atun benar, Ibu akan kasih sesuatu buat Atun.

Mendengar perkataan bu Ratih, Atun tersenyum. Para siswa lain pun bertepuk tangan. Ratih membuka tasnya, ia mengeluarkan sebuah buku tulis. Ratih kemudian berjalan menuju bangku Atun, ia lalu memberikan buku itu pada Atun.

RATIH

Ini buat Atun, belajar yang rajin ya nak.

Ratih lalu mengelus rambut Atun.

ATUN

Makasih banyak bu.

Senyum bahagia terpancar dari wajah Atun.

11 EXT. TERAS RUMAH TIPAH. PAGI

Cast: Tipah, Pembeli

Tipah mengulurkan tangan untuk memberikan sebungkus lontong kepada pembeli.

TIPAH

Sekawan ewu, bu!

Pembeli memberikan uang kepada Tipah, lalu Tipah menerimanya sembari tersenyum.

TIPAH

Maturnuwun, bu

PEMBELI

Nggih, sami-sami.. Monggo mbak

TIPAH

Njih, Monggo bu.

Pembeli pun berlalu, Tipah kemudian membuka laci uangnya, ia memasukkan uang yang baru saja ia terima. Tipah terdiam melihat isi dalam lacinya. Tipah lalu mengambil sebuah kertas rokok yang berisi catatan hutangnya. Ia melihat catatan tersebut, lalu ia melihat dagangannya yang masih banyak.

12 INT. RUANG KELAS. SIANG

Cast: Ratih, Siswa SD

Terlihat jam menunjukkan pukul 10.00, terdengar bunyi bel tanda kelas 1 dan 2 pulang sekolah. Para Siswa lalu bergegas memasukkan bukunya ke dalam tas, lalu ketua kelas mulai memimpin doa.

KETUA KELAS
Persiapan Berdoa, Berdoa Mulai!

Semua siswa dan bu Guru pun menunduk memanjatkan doa di dalam hati.

KETUA KELAS
Doa selesai.

Semua siswa mengusapkan tangannya ke wajah masing-masing.

RATIH
Baik anak-anak, pelajaran hari ini sudah selesai, jangan lupa belajar untuk ulangan besok. Terimakasih, Assalamualaikum Wr. Wb.

Ratih pun berdiri kemudian diikuti seluruh siswa yang berbaris untuk berjabat tangan kepada Ratih. Namun terlihat Atun masih duduk di bangkunya.

Para Siswa kini telah keluar dari kelas, hanya tersisa Atun dan Ratih yang ada di kelas. Ratih kemudian berjalan menuju bangku Atun.

RATIH
Gimana Tun? tugas tambahan dari ibu sudah kamu kerjakan?

ATUN
Sudah Bu

RATIH
Bagus, coba mana ibu pengen lihat.

Atun mengeluarkan bukunya kemudian memberikannya kepada Ratih. Ratih menerima buku dari Atun kemudian ia membuka tugas yang Atun kerjakan.

RATIH
Gimana tun? Ada yang susah nggak soal yang ibu berikan?

ATUN
Ya susah leh bu, wong itu lo soalnya anak kelas 3, la Atun lo baru kelas 1.

(CONTINUED)

RATIH

Halah, Ibu lo Tahu kamu pasti bisa ngerjain. Ini buktinya jawabanmu bener semua.

ATUN

alhamdulillah kalau gitu bu.

RATIH

tak kasih tambahan lagi ya tun, ben kamu makin pinter

ATUN

Boleh bu, tapi jangan yang susah-susah ya

Ratih kemudian menuliskan beberapa soal di buku tugas Atun.

13 INT. RUANG TENGAH RUMAH RATIH. MALAM

Cast: Ratih, Ibu Ratih

Di waktu malam, terlihat jam dinding menunjukkan pukul 8, Ratih sibuk mengetik artikel di laptopnya, sesekali ia membaca sebuah lembaran yang berisi data perkembangan prestasi akademik Atun yang selama ini secara diam ia amati.

Terlihat pula Ibu Ratih yang sedang sibuk dengan mesin jahitnya. Kemudian Ibu Ratih berjalan menghampiri Ratih.

IBU RATIH

Nggarap opo leh nduk kok ra ndang turu?

RATIH

Eh ibuk, niki lo buk ndamel artikel penelitian.

IBU RATIH

La digawe opo nduk?

RATIH

Pengen mawon buk, soale Ratih tasik prihatin mawon kalih budaya teng mriki buk. Menawi sak mangke tulisane Ratih saget ndamel sadar warga mriki.

IBU RATIH

La budaya piye seng mbok maksud?

CUT TO

14 INT. DAPUR RUMAH TIPAH & KAMAR ATUN. MALAM

Cast: Tipah, Atun

Terlihat beberapa sayuran berjajar di atas meja, Tipah berjongkok di depan tungku yang ia gunakan untuk merebus lontong. Sese kali ia meniup api yang ada di dalam tungku tersebut. Di balik pintu kamar yang terbuka, terlihat Atun sedang fokus belajar sambil tengkurap di atas ranjangnya.

TIPAH

Nduk...

ATUN

Dalem Buk..

TIPAH

Dang rene, buk e ewangi!

ATUN

Sek buk

TIPAH

Sak sek sak sek ngenteni opo?

ATUN

Aku jek sinau buk, sesok ulangan.

TIPAH

Ndang rene ewangi buk e ndisek,
ngko lanjutno neh

ATUN

sek to buk

TIPAH

Gageee... Sijiiii, Loroooo

ATUN

yo yoo buk, kok

Atun kemudian bergegas menuju dapur untuk membantu ibunya. Atun tibs di dapur dan berdiri di pintu dapur

TIPAH

jak nduk jupukno dingklik kui

Tanpa menjawab ibunya, Atun kemudian berjalan mengambil kursi kecil (dingklik) yang berada di dekat meja, kemudian ia memberikan kepada ibunya

TIPAH

wes, saiki ndang prutisi kui sawi
karo bayem e. Buk e tak nyugokno
geni, gak meteng ki ngko nek gak
ditunggoni

(CONTINUED)

Atun kemudian duduk di kursi depan meja, kemudian Atun mengambil sawi yang ada di meja, lalu ia memotong satu persatu menjadi potongan kecil.

TIPAH

Mrengut ae, niat ngewangi ibuk pora? (membentak)

ATUN

la piye leh buk, sesok ki aku enek ulangan lo, iki tugas tambahan ko Bu Ratih yo rung tak garap

TIPAH

Tugas opo neh? kok tugas ae bendino, we ki sekolahsak perlune wae ojo gelem dikongkon garap tambahan tambahan koyok ngono. marai opo?

TIPAH

Cah wedok ki seng penting kudu khatam penggawean pawon! Sok mben ki tugasem yo mung masak, ngurus omah, mbek ngurus anak! Perlunem kok sinau ae sak iki! Kon ngewangi sedelo wae mrengut ae!

ATUN

Tapi aku pengen dadi guru koyok bu Ratih, Buk!

TIPAH

Gura-guru gura-guru! wes ora, sekolah sak perlune wae! sekolah duwur-duwur ntek-nteki duwit!

ATUN

Tapi jare bu Ratih, dadi guru kui pekerjaan mulia buk.

TIPAH

Wes rasah ngeyel ae nek dikandani wong tuwek! pokok nek ibuk ngomong ora yo ora!

ATUN

Kan kui cita-citane Atun buk, seng sekolah Atun. Atun yo Atun, Ibuk yo Ibuk.

Tipah tiba-tiba menggebrak meja.

TIPAH

Dikandani mbantah wae, suampluk cangkem-em pisan nera!

Atun lalu terdiam, ia menunduk dan seketika terlihat air mata keluar dari mata Atun, namun Atun tetap melanjutkan kegiatannya memotong kacang dengan tangannya.

15 INT. RUANG TENGAH RUMAH TIPAH. SIANG

Cast: Tipah, Atun

Di teras rumah, terlihat Tipah sibuk membereskan alat-alat untuk berdagangnya, Tipah mengangkat tumpukan panci lalu dibawanya ke dalam rumah.

Atun pulang dengan membanting sepeda di teras rumah, dengan wajah penuh air mata ia bergegas masuk kedalam rumah. Tipah keluar dari dapur menuju ruang tengah.

TIPAH

La wi tek nangis dipangan opo we?
Jak e ewangi ngusungi kae!

Atun yang masih menangis kemudian berhenti di depan ibunya.

ATUN

Goro-goro Ibuk bijiku ulangan
oleh elek!

TIPAH

Hee, sek sek, maksudem opo
nyalahno ibuk? maksudem opo?

ATUN

la ibuk kok, aku dek bengi mbok
penging sinau, dek maeng aku
raiso oleh biji satus.

TIPAH

heee la we kok wani saiki mbek
ibuk? getun we dikon nulungi
ibuk? opo iki seng diajarno mbek
gurunem seng jenenge Ratih kui?

ATUN

yo mboh pokok aku mangkel mbek
ibuk!

Atun kemudian segera masuk ke kamar meninggalkan ibunya

TIPAH

Eee bocah kok kurang ajar!

Tipah dengan langkah cepat Tipah kemudian berjalan ke luar rumah. Tipah menaiki motor tuanya, ia menyalakan motor dengan kasar lalu menjalankan dengan sesegera mungkin.

16 INT. SEKOLAH. SIANG

Cast: Tipah, Kepala Sekolah, Ratih, Murid SD

Tipah tiba di sekolah. Ia memarkir motor langsung di depan ruang guru. Dengan segera, Tipah turun dari motor, ia lalu berjalan dengan cepat dan raut wajah penuh emosi, ia berjalan lalu masuk ke Kantor sekolah.

TIPAH

Tiih! Ratih!

Terlihat Ratih sedang mengemasi barangnya. Tipah kemudian masuk Ruang Guru menuju meja Ratih, Ratih dan guru lainnya pun terkejut, tapi ratih tetap berusaha melemparkan senyuman kepada Tipah.

TIPAH

Mbok warai opo anakku?, mbok warai opo kok sampek kurang ajar mbek aku?

RATIH

Sabar mbak, wonten nopo nggih?

TIPAH

Sabar-sabar! Anakku tak didik ket cilik, saiki petuk kowe malah mbok warai wani mbek wong tuwek!

Guru lain pun hanya diam sembari melihat ketegangan tersebut.

Ibu kepala sekolah masuk ke ruang guru setelah mendengar keributan. Kepala sekolah mendekati Tipah dan memegang pundak Tipah

KEPALA SEKOLAH

Ngapunten, Wonten nopo niki? ampun rame kados ngoten, monggo jenengan pinarak riyin mbak.

KEPALA SEKOLAH

Ngapunten Pak, Tulung jenengan pendhetne toya damel mbak e pak.

GURU PRIA

nggih buk

Guru pria tersebut segera pergi ke dapur ruang guru untuk mengambil air minum.

Kepala sekolah, Ratih, dan Tipah duduk di kursi tamu dalam kantor sekolah. Terlihat para siswa mengintip kejadian di dalam kantor dari jendela dan pintu kantor. Guru pria membawa segelas air putih dan memberikannya kepada Tipah. Lalu Guru pria menghampiri para siswa, dan siswa pun

(CONTINUED)

berlari berhamburan untuk kembali ke kelasnya. Guru tersebut lalu keluar dari ruang guru dan menutup pintu ruang guru.

KEPALA SEKOLAH

Mbak Tipah, wonten nopo? monggo menawi wonten masalah sanjang teng kulo.

TIPAH

Bu, kulo mboten terimo nek anak kulo diwarahi elek kalih gurune

KEPALA SEKOLAH

Ngapunten, diwarai elek dos pundi mbak?

TIPAH

nggih ngoten niku bu, mosok anak disekolahne ben pinter kok malah dadi wani mbek wong tuane

Kepala sekolah mengalihkan pandangan ke Ratih.

KEPALA SEKOLAH

Nopo leres ngoten Bu Ratih?

RATIH

Ngapunten, mboten ibu, menawi namung salah paham mawon

Kepala sekolah kemudian mengarahkan pandangan ke arah Tipah kembali

KEPALA SEKOLAH

Wantun pripun mbak? monggo jenengan jelaske riyin jlentrehe dos pundi kersane kulo paham

TIPAH

Nggih niku bu, ndek wau mantuk sekolah kok mboten salam mboten salim, kalih nangis dugi griyo sepedah dibanting, kulo tangleti kok jawabane sengk teng kulo

KEPALA SEKOLAH

Pripun mbak

TIPAH

Terose ulangane mboten angsal nilai seng dikarepi. Bakdo ngoten kok malah nyalahke kulo, terose gara-gara kulo nilaine elek ngoten.

(CONTINUED)

KEPALA SEKOLAH
Nopo leres ngoten Bu ratih?

RATIH
sak jane nggih mboten angsal nilai jeblok bu, Atun dek wau njawab salah niku namung 1 dari 20 soal. La biasane Atun niku selalu dapat 100 to buk, mangkane larene sradi syok dek wau pas wonten jawabane seng salah.

KEPALA SEKOLAH
Wah pinter ya. Ngapunten sak derenge mbak Tipah, Nek teng griya niku Atun dos pundi?

TIPAH
Atun niku larene sregep bu, biasane tanpo kulo kengken ngoten mpun otomatis mbantu penggaweane kulo. Tapi akhir-akhir iki sejak diparingi tugas tambahan saking bu Ratih kok malah aras-arasen mbantu kulo

KEPALA SEKOLAH
Nopo nggih to bu Ratih?

RATIH
Ngapunten bu, kulo ningali wonteng seng spesial dari dalam diri Atun. Atun niku memiliki kecerdasan lebih dibanding dengan anak seusianya, maka dari itu kulo sering nambahi tugas-tugas yang harusnya dikerjakan kakak kelasnya.

TIPAH
lo, nek ngono sampean yo salah to mbak. Anakku rung wayahe koyok ngono kok wes mbok pekso.

RATIH
Ngapunten, mboten kok mekso, kulo justru eman nek potensine Atun niku disia-siakan.

TIPAH
wes to arep mbok eman potensine koyo opo, Atun sak bar e SD iki gak arep tak sekolahne neh.

KEPALA SEKOLAH
Ssst mbak, ampun ngoten nggih. Ngapunten, mungkin nggih wonten

(MORE)

(CONTINUED)

KEPALA SEKOLAH (cont'd)
leres e kalih nopo seng dijelaske
bu Ratih, sayang banget kan mbak
nek potensi sebesar niku di
sia-siakan.

TIPAH
Mpun bu, pokok intine kulo mboten
trimo nek anak kulo diajari dadi
wani mbek wong tuwek, Nek tetep
koyok ngene wae, anakku mending
rausah sekolah wae.

KEPALA SEKOLAH
Ssst mbak, ampun ngoten,
Ngapunten sak derenge, pendidikan
gawe anak niku penting saestu.

TIPAH
la wong cah wedok wae lo bu,
penting khatam penggawean dapur
lak beres

RATIH
Ngapunten nggih mbak, saestu
kalimat niku seng ngganjel teng
ati kulo. Nggih sae banget nek
tiang estri niku khatam kalih
penggawean dapur, tapi nggih
tambah sae malih lek tiang estri
niku gadhah pendidikan seng
tinggi leh. Ngapunten, Atun niku
larene cerdas banget, kulo mboten
kuat ati nek sampek mboten angsal
pendidikan seng cukup.

Ratih kemudian mendekat ke tipah dan menggenggam tangan tipah.

RATIH
Mbak tipah, mosok sampean lali
to? biyen awakdewe tau ngomong,
masio kene cah wedok tetep kudu
nduwe pendidikan seng apik.
sampean eling kan?

Ratih dan tipah mulai mengeluarkan air mata

KEPALA SEKOLAH
ngapunten mbak Tipah, sampean
kudune bersyukur nduwe anak seng
cerdas. Kudu didukung
cita-citane, sopo ngerti iso
ngangkat derajate sampean.

(CONTINUED)

TIPAH

La piye leh mbak, sampean yo ngerti dewe keluargaku koyo piye. Biyen pengen sekolah wae durung sampek metu SMP wes dikon rabi mbek bapakku. Jarene sekolah duwur ki gak penting gawe cah wedok.

Sejenak suasana menjadi hening.

TIPAH

Keadaane keluargaku mbek sampeyan yo bedo mbak, sampeyan gak pernah ngerasakne bingunge muter duwit, golek utangan rono-rene. Pegatan mbek bojo. Nguripi, Ndidik, Nggedekne anak dewek'an. Abot mbak. Aku yo ngerti pendidikan duwur iku penting, aku ngerti. Tapi piye neh? Abot mbak dadi aku.

Air mata Ibu kepala sekolah dan Ratih pun mulai menetes, Tipah semakin terisak. Ratih kemudian memeluk Tipah.

RATIH

Nggih, mbak. Ngapunten, mungkin salah satu hal seng iso memecahkan masalah ngono kui adalah dengan pendidikan. Ayo to mbak seng semangat maneh gawe Atun.

Ratih berusaha menguatkan dengan memegang bahu Tipah

RATIH

Biyen awakdewe pernah nduwe cita-cita pengen mutusne anggapan bahwa sekolah tinggi iku gak penting gawe cah wedok. Ayok mbak, saiki kesempatane sampean mewujudkan iki, ayok bareng-bareng ndukung pendidikane atun. Selama ada niat, insyaallah pasti enek dalane mbak

KEPALA SEKOLAH

nggih, leres niku mbak, ayok bareng-bareng ndukung sekolahe atun.

Tiba-tiba pintu ruang guru terbuka. Atun yang telah berganti dari seragam sekolah ke pakaian biasa masuk ke ruang guru. Atun berhenti di ruang guru menyaksikan Ibunya menangis.

(CONTINUED)

Tipah melihat ke arah atun, kemudian Tipah berdiri dan berlari kearah Atun lalu memeluknya

TIPAH
Sepurane ibuk nduk, sepurane.

17 INT. RUMAH RATIH. MALAM

Cast: Ratih, Ibu Ratih

RATIH
Nggih ngoten niku ceritane buk.

IBU RATIH
Iyo nduk, mugo-mugo tulisanmu iso dadi manfaat gawe wong liyo. Yawes ibuk tak lanjut jahit neh, sampean yo ndang istirahat ojo dalu-dalu.

RATIH
Nggih buk.

Ratih pun menutup laptopnya. Ia berdiam sejenak memandangi foto dua orang siswi SD sedang memegang piala. Ratih mengambil foto tersebut lalu ia memandangi sembari mengelap debu dengan jari-jarinya. Ratih kemudian membalik foto tersebut dan terlihat tulisan, "TIPAH & RATIH SAHABAT SELAMANYA".

CREDIT TITLE

END

B. BREAKDOWN NASKAH

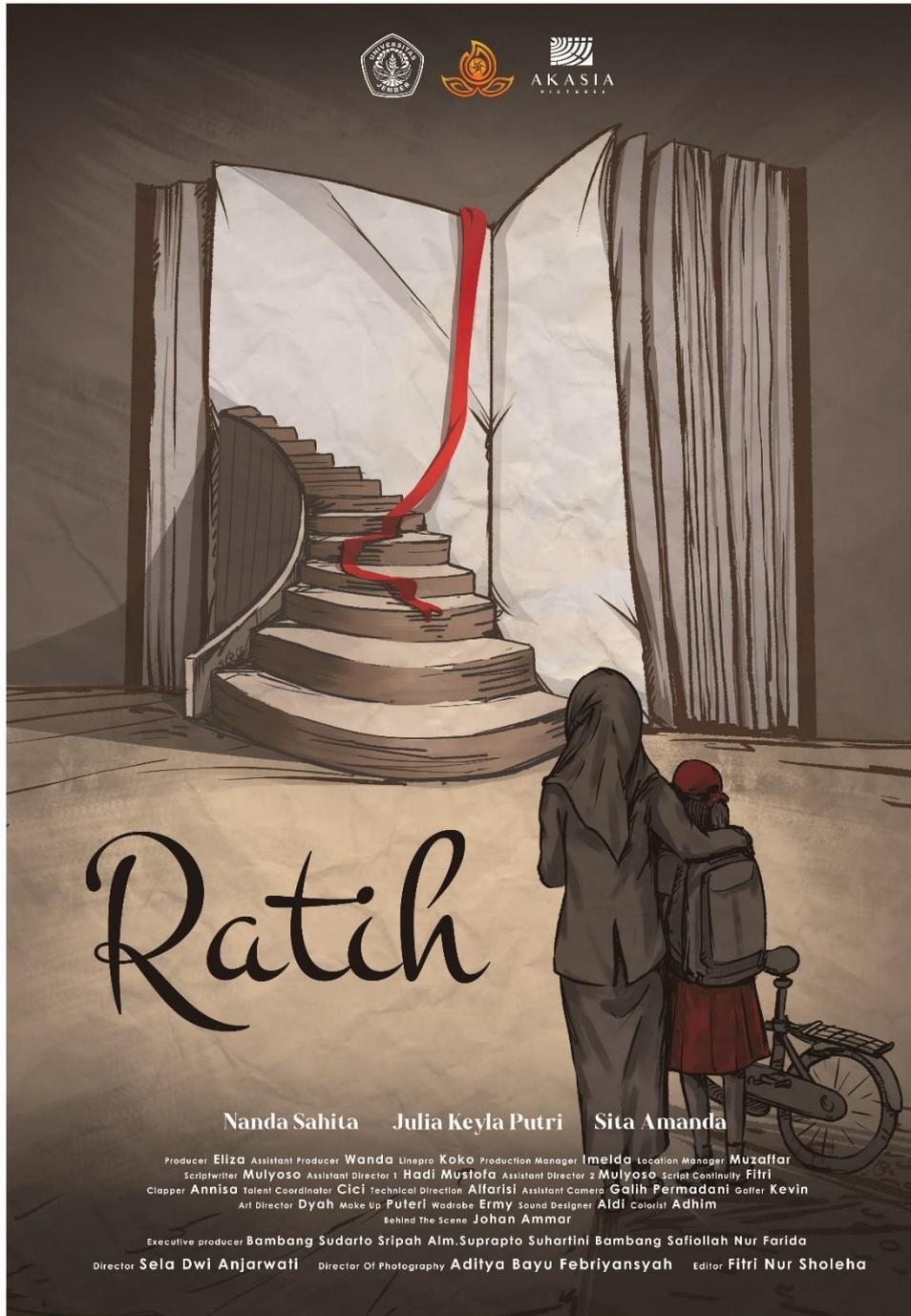
Master Breakdown Rath

Master Breakdown											
Film Rath											
Produksi Akasia Pictures											
Scene	IE	D/N	Set	Talent	Kamera	Lighting	Art		Make up	Wardrobe	Notes
							Set Prop	Hand Prop			
1	I	N	Rumah Rath	Rath, Ibu Rath	3 shot	Instal Lampu Depan Rumah Sola 12 + Poly (outdoor), Sola 9 (outdoor) Foyer / GVM (dalam kamar)	Meja, Buku, Lampu belajar, laptop	sendok, Celas, TEKO AIR PANAS, Teh celup	Rath : Natural, Ibu Rath : Natural	Rath : Kaos lengan panjang warna biru muda, Celana panjang kain warna abu muda, Jilbab sport warna hitam, Sandal jepit warna hitam	Tambahan shot memperhatikan Ibu menagih, Art geser lemari di ket kamar Rath
2	I	N	Ruang Tengah Rumah Tiphah	Tiphah, Atun	4 shot	Instal Softbox DIY, GVM Bounce, Sola 9 + Poly	Meja, Kursi, Kacang panjang, Bak (kedah sayuran), Daun sayam, Talenan, Bak (kedah sayuran), Kertas minyak, Buku tulis	Kopi Pisau (2) Lepak kopi, Jam dinding, Sayur yang sudah dipotong, Cangkir kopi kosong, Set meja kelujur	Tiphah : Natural, Atun : Natural	Atun : Kaos hijau muda lengan pendek, Celana pendek hijau toska, Sandal jepit melody warna biru Tiphah : Daster ungu muda, Sandal jepit	Art : Lemari ruang tengah tiketout diganti sketsa, Bungkus lontong jedinya pakai kertas minyak diluar dan dalam pingang diletakkan
3	I	N	Ruang Tengah Rumah Tiphah	Tiphah, Atun	4 shot	Conti Scene 2	Conti Scene 2	Conti Scene 2	Conti Scene 2	Conti Scene 2	Conti Scene 2
4	I	N	Kamar Atun	Atun	2 Shot	GVM dalam kamar	???	Buku tugas Matematika, Jam meja			
5	I	D	Dapur Tiphah	Tiphah	2 Shot	Sola 9 (dapur), Instal lampu warm (dapur), Sola 12 + CTO (outdoor)	Meja Panci (2) Wadah (2) meja Lontong Bumbu pecel Terasa goreng sayuran		Tiphah : Natural	Tiphah : Daster pink (agak gelap), Sandal jepit	Art : Menyatakan Bara Api
6	E	D	Teras Rumah Tiphah	Tiphah, Atun (Opis)	1 Shot + (1 Shot opis)	Sola 12 (Luas rumah), Sola 9 (dalam rumah)	Meja dagangan	Lontong matang Panci lontong	Tiphah : Natural, Atun : Natural (opis)	Tiphah : Conti Scene 4, Atun : Baju Tidur (opis)	Jika opis nambah shot dipakai maka atun ada di scene 5 didalam kamar sedang tidur
7	I	D	Kamar Atun	Atun, Tiphah	2 Shot	GVM dalam kamar	???	Panci lontong	Tiphah : Natural, Atun : Natural	Tiphah : Conti Scene 4, Atun : Baju Tidur	Art : Masang jaket diantar buar gantungan baju
8	E	D	Teras Rumah Tiphah	Tiphah, Atun, Pembeli	5 Shot	Conti Scene 5 + Butterfly	Barang dagangan Kurus lekas	Tas sekolah, Sepatu sekolah, Kaos kaki kendor	Tiphah : Natural, Atun : Natural	Tiphah : Conti Scene 4, Atun : Seragam sekolah SD, Kemeja putih agak kuning, Kaos kaki keodoran, Sepatu kotor dan hampir rusak, Tak usang	Art : Koordinasi dengan tm produksi masalah sayur
9	E	D	Jalanan Kampung	Atun, Extras	3 Shot	Reflektor + Poly	Tukang sayur keliling	Caping Cangkul Sabit Sapu kelong	Atun natural + Extras	Atun : Conti Scene 7, Extras Pelani: Kaos pugak lengan panjang, Celana hitam pendek, Topi capri, Ibu-ibu menyapu ; Daster, Sandal jepit, Pembeli: Kaos biru muda, Celana hitam pendek, Sandal jepit, Pembeli2: Daster, Sandal jepit, Pembeli3: Daster, Jilbab instan, Sandal jepit, Pembeli: Daster, Jilbab instan, Sandal jepit, Takang Sayur; Kaos lengan panjang, Celana kain, Sandal jepit, Jilbab instan, Pengantar naik motor; Celana jeans, kaos, sandal jepit; Anak SD yg chorong; Seragam SD	Art : diperhalakan handprop untuk extras, Wardrobe: Baju extras; Make up : Extras
10A	E	D	Halaman Sekolah	Atun, Siswa SD	1 Shot	Natural		Bola	Atun : Natural; Extras Anak SD : Natural	Atun : Conti Scene 7, Extras : Seragam SD (Merah Putih)	Extras Anak SD 15 anak cewek
10B	I	D	Ruang Kelas	Rath, Atun, Siswa SD	4 Shot	Sola 12 (Luas), Sola 9 (dalam), Blacknet/gibber hitam	Bel masuk sekolah Papan tulis Kaur path penghapus papan tulis, Jam dinding ruang kelas	Buku kertas minyak atun Tas Rath, Buku Rath	Rath : Flawless, Atun : Natural	Atun : Conti Scene 7, Rath : Seragam Hita Putih, sepatu parohle dan jam tangan	untuk wardrobe extras, dan juga handprop (Tas, ATK) dilakukan koordinasi dengan kortel
11	E	D	Teras Rumah Tiphah	Tiphah, Pembeli	3 Shot	Conti Scene 7	meja dagangan Kurus Barang dagangan	Sebungkus lontong Kresak Ulang Meja laci Kertas rokok catatan hutang	Tiphah : Natural; Pembeli : Natural	Tiphah : Conti Scene 4, Pembeli : Baju tidur tenunan warna toska, Sandal jepit	Art: catatan Utang, dan uang Rupiah emisi 2016

Master Breakdown Rath

12	I	D	Ruang Kelas	Rath, Atun, Siswa SD	6 Shot	Conti Scene 9	Conti Scene 9	Conti Scene 9	Conti Scene 9	Conti Scene 9	Scene 9 dan 11 diambil dalam 1 waktu
13	I	N	Ruang Tengah Rumah Rath	Rath, Ibu Rath	4 Shot	Instal Lampu, Foyer	Jam dinding Laptop buku		Rath : Natural, Ibu Rath : Natural	Rath : Kaos lengan panjang abu muda, Celana tidur warna hitam, Jilbab sport abu tua, Sandal jepit ; Ibu Rath : Blouse, Rok pendek, Sandal jepit	Art: busat jendela dikamar Rath
14A	I	N	Dapur Tiphah	Tiphah, Atun	6 Shot	Sola 9 bounce, Instal Lampu, Sola 6	Sayu mayur Kursi Pawon Nyala	Pisau Snel Kacang panjang Meja	Tiphah : Natural, Atun : Natural	Tiphah : Daster warna merah gelap, Sandal jepit, Atun : Kaos lengan pendek warna hijau botol/army, Celana tidur pendek warna biru, Sandal melody	Posisi di Dapur
14B	I	D	Kamar Atun	Atun	1 Shot	GVM	???		Atun : Natural	Conti Scene 13A	Posisi di Kamar Atun, Art buaa dinding untuk kamera
15A	E	D	Teras Rumah Tiphah	Tiphah, Atun	2 Shot	Sola 9 (dalam rumah)	Panci-panci kotor Aisi-aisi dagangan Sepeda Atun, Motor Tiphah		Tiphah : Natural, Atun : Natural	Tiphah : Daster Warna Merah Maroon, Atun Seragam Identitas Sekolah	
15B	I	D	Ruang Tengah Rumah Tiphah	Tiphah, Atun	1 Shot	Sola 9 (di dapur)	Conti Scene 12		Conti Scene 14A	Conti Scene 14A	Shot One long Take
16	E to I	D	Sekolah	Tiphah, Kepala Sekolah, Rath, Murid SD	1 Shot	(Menyusui)	Sekolah : Motor Tiphah, Ruang Kepala Sekolah : Kursi ruang tamu kantor Meja	Buku rath Laptop rath Tas rath	Tiphah : Natural; Murid SD : Natural; Rath Flawless; Kepala Sekolah : Flawless/rotes lipstick	Tiphah : Conti Scene 14, Kepala Sekolah : Seragam kepala sekolah(hkuk), Jilbab segiempat coklat bunga-bunga, Bros, Sepatu pantofel; Rath : Seragam Baju, Jilbab Segi Empat, Sepatu Pantofel; Murid SD : Seragam Identitas Sekolah	Shot One Long Take
17	I	N	Kamar Rath	Rath, Ibu Rath	4 Shot	Conti Scene 1&12	Conti Scene 1&12	Conti Scene 1&12	Conti Scene 1&12	Conti Scene 1&12	Art: Foto Masa Kecil Rath dan Tiphah

**C. DOKUMENTASI PERGELARAN dan DAFTAR HADIR
PENONTON**



Poster Film *Ratih*

(Dokumen Fitri Nur S.2023)



Publikasi Tanggal dan Tempat Pergelaran di Media Sosial : Instagram Akasia Pictures

(Sumber : https://www.instagram.com/p/C0lz-hcSjYs/?img_index=1)



Desain *Booklet* Film *Ratih*

Dokumen :Dani Chabbiburochman 2023



Registrasi Ulang dan *Scan Barcode Booklet*

(Dokumentasi : *BTS*, 2023)



Pergelaran Film *Ratih*

(Dokumentasi : *BTS*, 2023)



Sesi Apresiasi dan Diskusi Pergelaran film *Ratih*

(Dokumentasi : *BTS*, 2023)

Transkrip apresiasi dan tanya jawab pergelaran

Apresiasi:

- Afiffudin Muslikh: Filmnya menarik karena membahas isu yang sensitive, pengambilan gambarnya bagus dan sinematik, adegannya natural tanpa dibuat-buat
- Pak Didik Suharijadi: ketiga karya yang ditampilkan luar biasa, selamat, semoga setelah ini segera lanjut tahap ujian akhir.

Pertanyaan:

- (Q) Brilliant Tegar: Kenapa membahas isu Pendidikan dan menampilkan bahwa di Bojonegoro stigma perempuan harus di dapur, apakah zaman sekarang masih relevan?
- (A) Sela Dwi Anjarwati: Saya membuat film berdasarkan keresahan dan kondisi yang ada di bojonegoro karena kebetulan saya lahir, tinggal, dan besar di bojonegoro, dan di sana Pendidikan masih dianggap hal yang tidak terlalu penting, contohnya di desa saya anak perempuan yang baru saja lulus smp sudah dinikahkan, dan hal itu masih banyak, saya rasa hal ini masih relevan.
- (Q) Pak Boy: Mengapa ada shot jam dan gambarnya goyang tidak seperti pada film-film tahun 90-an yang zoom in?
- (A) Sela Dwi Anjarwati: Karena waktu tidak bisa diulang, dan saya di sepanjang film konsisten dengan *shot* jam dinding

Transkrip Apresiasi dan Tanya Jawab Pergelaran

(Dokumen Pribadi, 2023)



Sesi Apresiasi dan Diskusi Pergelaran film *Ratih*

(Dokumentasi : *BTS*, 2023)



Sesi Foto Bersama Penonton dan Tamu Undangan

(Dokumentasi : *BTS*, 2023)



Publikasi Setelah Pergelaran Media Berita *Online* : Berita Sinema

(Sumber : <https://www.instagram.com/p/C0xsai1hEr9/>)