



**PENYUTRADARAAN FILM *DANISWARA* DENGAN PENDEKATAN
EKSPRESIONISME**

SKRIPSI PENCIPTAAN

oleh

RIZQI TAUFIQI TSANI

NIM 130110401042

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

2020



**PENYUTRADARAAN FILM *DANISWARA* DENGAN
PENDEKATAN EKSPRESIONISME**

SKRIPSI PENCIPTAAN

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

oleh

RIZQI TAUFIQI TSANI

NIM 130110401042

PROGRAM STUDI TELEVISI DAN FILM

FAKULTAS ILMU BUDAYA

UNIVERSITAS JEMBER

2020

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 skripsi penciptaan ini dapat bermanfaat dan saya persembahkan untuk :

1. Ibu Binti Musyarofah dan Ayah Eko Masrukan;
2. guru-guru sejak sekolah dasar hingga perguruan tinggi;
3. almamater Program Studi Televisi dan Film, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Jember.

MOTTO

“Kerja, Kerja, Kerja”.

(Ir. Joko Widodo)

“Film yang baik adalah film yang menggambarkan ketidaksempurnaan hidup ini”.

(Audrey Tartou)



PERNYATAAN

Saya, Rizqi Taufiqi Tsani, NIM 130110401042, menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang berjudul “Penyutradaraan Film *Daniswara* dengan Pendekatan Ekspresionisme” adalah benar-benar hasil karya saya, kecuali jika dalam pengutipan substansi disebutkan sumbernya, dan belum pernah diajukan pada institusi manapun, serta bukan karya jiplakan. Saya bertanggung jawab atas keabsahan dan kebenaran isinya sesuai dengan sikap ilmiah yang harus dijunjung tinggi.

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

Jember, 29 Januari 2020

Yang menyatakan,

Rizqi Taufiqi Tsani
NIM 130110401042

SKRIPSI PENCIPTAAN

**PENYUTRADARAAN FILM *DANISWARA* DENGAN PENDEKATAN
EKSPRESIONISME**

oleh

Rizqi Taufiqi Tsani

NIM 130110401042

Pembimbing

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

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

PENGESAHAN

Skripsi Penciptaan berjudul “Penyutradaraan Film *Daniswara* dengan Pendekatan Ekspresionisme” telah diuji dan dilaksanakan pada:

hari, tanggal : Rabu, 29 Januari 2020

tempat : Fakultas Ilmu Budaya Universitas Jember.

Tim Penguji

Ketua

Sekretaris

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

Fajar Aji, S.Sn., M.Sn.
NIP 1986102319990101001

Anggota I

Anggota II

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

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

Mengesahkan,
Dekan

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

RINGKASAN

Penyutradaraan Film *Daniswara* dengan Pendekatan Ekspresionisme, Rizqi Taufiqi Tsani, 130110401042; 2020: 81 Halaman, Program Studi Televisi dan Film, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Jember.

Mitos serta dimensi alam gaib memiliki pengaruh besar dalam kehidupan masyarakat Indonesia, terutama di Jawa. Masyarakat Jawa memiliki tradisi *Golek Pesugihan* yaitu melakukan ritual-ritual yang berhubungan dengan makhluk halus, seperti pesugihan makam *Ngujang* yang berada di Tulungagung. Pesugihan lain yang masih banyak ditemui adalah pesugihan kalong atau kelelawar yang ada di Lumajang. Pesugihan kalong sama dengan pesugihan lain yang tidak mudah untuk melepaskannya. Ketika pembuat janji pertama tutup usia, maka tahta pesugihan akan diwariskan pada anak turunnya. Pengkarya melihat kebiasaan masyarakat dalam mencapai kesuksesan menggunakan cara yang instan, membuat pengkarya mewujudkannya menjadi sebuah karya seni berupa film. Berawal dari naskah Muslimaturrosyidah berjudul *Daniswara* yang menceritakan permasalahan pesugihan. Muslimaturrosyidah ingin memberi gambaran kepada pembaca bahwa pada era modern seperti saat ini pesugihan masih digunakan banyak orang untuk memenuhi kebutuhan hidupnya.

Film *Daniswara* menceritakan tentang kegelisahan gangguan-gangguan mistis yang dialami tokoh Danis. Hal itu membuat Danis bimbang antara percaya kepada keluarganya, atau pesaing usaha keluarganya yang selalu bersikap baik kepada Danis. Konflik terjadi tidak hanya persoalan pesugihan melainkan persaingan dan kekeluargaan yang membuatnya harus memilih mana yang benar dan mana yang salah.

Pengkarya sebagai sutradara mewujudkan karya film *Daniswara* menggunakan pendekatan ekspresionisme. Pendekatan ini digunakan karena *genre* horor merupakan *genre* yang merepresentasikan ketakutan, kegelisahan, dan emosi. Pengadeganan aktor dalam mendalami peran (dialek, suara, gerak tubuh, postur, dan sebagainya) dengan cara alami, sehingga penonton menerima

dia sebagai orang yang nyata. Pengadeganan yang digunakan dalam film ini mencoba menunjukkan perubahan emosi yang menekankan pada ekspresi dan gestur tubuh pemainnya.

Konsep tata artistik dalam film *Daniswara* sesuai dengan tempat berlangsungnya peristiwa, agar terlihat lebih logis ketika muncul dalam sebuah film. Sinematografi film *Daniswara* memiliki visual yang tegas *shot*-nya. Didukung dengan penataan properti pada *setting* dan pengadeganan setiap aktor. *Angle* yang digunakan lebih pada sudut pandang tokoh Daniswara, hal tersebut dilakukan mengingat film ini memiliki sudut pandang Daniswara. Desain suara dalam film *Daniswara* adalah *diagetic sound* dan *non-diaetic sound* dengan konsep menghadirkan suasana melalui *ambient* dan ilustrasi musik. Penyuntingan gambar menggunakan konsep *editing continuity* disusun untuk membangun waktu, ruang, dan tindakan yang sesuai dengan tuntutan cerita.

Konsep penyutradaraan dengan pendekatan ekspresionisme memiliki banyak tantangan, karena harus menampilkan realitas kehidupan Daniswara ke dalam unsur pembentuk film yang nantinya dapat diterima penonton. Perencanaan praproduksi yang matang adalah kunci keberhasilan dalam kinerja kru dan pemain ketika produksi film *Daniswara* yang menerapkan konsep pendekatan ekspresionisme. Film *Daniswara* mampu menggambarkan kondisi sosial masyarakat Indonesia, khususnya fenomena pesugihan yang terjadi di masyarakat Jawa. Pengkarya beranggapan bahwa penyutradaraan dengan konsep pendekatan Ekspresionisme perlu dikembangkan dalam pengaplikasian, khususnya pada pola alur penceritaan, gaya *mise en scene*, dan variasi sinematografi, serta eksplorasi dalam penataan suara dan penyuntingan gambar.

SUMMARY

Expressionism Approach of Daniswara Movie Directing, Rizqi Taufiqi Tsani, 130110401042; 2020: 81 Pages, Film and Television Studies, Faculty of Cultural Studies, University of Jember.

Myths and the dimensions of the unseen nature have a major influence in the lives of Indonesian people, especially in Java. Javanese people have a tradition of Golek Pesugihan, which is doing rituals related to the delicate creatures, such as the Mausoleum of Ngujang grave in Tulungagung. The other Pesugihan that is still found is the kalong or bats that exist in Lumajang. This is the same as the other magician that is not easy to remove. When the first appointment was closed, the throne will be handed down to the child's descent. The work of seeing people's habits in achieving success in an instant way makes the work of making it a film of art. Starting from Muslimaturrosyiidah titled Daniswara which recounts the problem of Magicism. Muslimaturrosyiidah wants to give a picture to the reader that in the modern era such as the current participants still used many people to fulfill his life needs.

The Film Daniswara tells of the anxiety of the mystical disorders experienced by the Danis figure. It makes Danis worried between believing in his family, or his family's competitor who is always good at Danis. Conflicts occur not only the question of the magician but the competition and the family that make it to choose which one is right and which is wrong.

The Director of this film realize Daniswara into an expressionism approach. This approach is considered fit to horror as a genre of fear, anxiety, and emotion. Actors acting style (dialect, voice, gesture, posture, and etc) is supposed to be natural. So, the audience might have a real experience of act to watch. Acting on this film is to show emotional transformation which emphasize into expression and gesture of the actors.

The art concept of Daniswara is based on story matching to location pick, make up, wardrobe, property used in the film, in order to describe film setting, incident of film, location of the incident supposed to look more logical to be converted into film. The cinematography of Daniswara has a firm visual shot by shot. Supported by property proper setting and acting of the actors. Angle used on this film emphasize the characters point of view. Sound design on Daniswara is diegetic sound and non-diegetic sound to

present situational concept of ambient and music illustration. The creator used editing continuity concept to build time, room, and action based on the story demand.

Expressionism movie directing concept certainly has many challenges when it comes to production, due to the present of civilization reality based on film shaping aspect which can be accepted by audiences. A mature pre-production planning is the key of success to accommodate crews and actors performance in production phase of Daniswara which used expressionism approach. Daniswara is supposed to describe Indonesian civilization condition, especially in the case of pesugihan occurred in Java. The creator considered expressionism concept movie directing need to develop in applying, especially in the plot, style, mise en scene, and cinematography variation, also exploration of sound, and film editing.

PRAKATA

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi pengkajian yang berjudul *Penyutradaraan Film Daniswara dengan Pendekatan Ekspresionisme*. Skripsi penciptaan ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat menyelesaikan pendidikan Strata Satu (S1) pada Program Studi Televisi dan Film Fakultas Ilmu Budaya Universitas Jember.

Penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Drs. Moh. Hasan, MSc., PhD., selaku Rektor Universitas Jember;
2. Prof. Dr. Akhmad Sofyan, M.Hum., selaku Dekan Fakultas Ilmu Budaya Universitas Jember dan seluruh staf kerja yang telah membantu lancarnya penelitian ini;
3. Drs. Lilik Slamet Raharsono, M.A., selaku Koordinator Program Studi Televisi dan Film Universitas Jember;
4. Denny Antyo Hartanto, S.Sn., M.Sn., selaku Dosen Pembimbing Akademik yang telah meluangkan waktu untuk membimbing penulis selama menjadi mahasiswa;
5. Denny Antyo Hartanto, S.Sn., M.Sn., selaku Dosen Pembimbing Utama dan Fajar Aji, S.Sn., M.Sn., selaku Dosen Pembimbing Anggota, yang telah banyak meluangkan waktu, pikiran, motivasi serta perhatiannya untuk membimbing penulisan skripsi ini;
6. Drs. Moch. Ilham, M.Si., selaku Dosen Penguji Utama, Didik Suharijadi, S.S., M.A., selaku Dosen Penguji Anggota yang telah menguji skripsi ini;
7. seluruh Dosen Program Studi Televisi dan Film yang telah mendidik dan berbagi pengetahuan serta wawasan kepada penulis selama menjadi mahasiswa;
8. *Staff* Akademik yang telah memberi pelayanan selama masa kuliah hingga penyusunan Tugas Akhir;

9. Guru-guru SDN Damarwulan 1, MTSN Jombang Kauman dan SMA 1 Kandangan Kediri, terimakasih sudah menjadi orang tua kedua yang sabar membimbing dan menjadi teman *sharing* selama menjadi murid;
10. Ibu Binti Musyarofah, Bapak Eko Masrukan, Almarhumah Kakak Ike Fahriana, Adik Wahyunian Tri Firmansyah, Adik Ruswan Fatkhur Amir, Adik Fahruzi Yahya Ubaidillah, yang senantiasa memberikan semangat, nasehat, doa dan motivasi untuk saya terus belajar;
11. teman-teman satu angkatan yang tidak bisa saya sebutkan satu-persatu, terimakasih;
12. *my Patner*, Yeni Choirun Nisa' yang telah membantu dan menyelesaikan misi bersama, yang telah menemani, dan memotivasi dalam proses penulisan skripsi.

Pengkarya berupaya menyusun tugas akhir ini dengan sebaik-baiknya. Semoga bermanfaat bagi pembaca khususnya untuk perkembangan Program Studi Televisi dan Film Fakultas Ilmu Budaya Universitas Jember. Pengkarya menerima segala kritik dan saran dari semua pihak demi kesempurnaan skripsi penciptaan ini. Akhirnya penulis berharap, semoga skripsi ini bermanfaat bagi dunia pendidikan.

Jember, 29 Januari 2020

Pengkarya

DAFTAR ISI

HALAMAN DEPAN.....	i
PERSEMBAHAN.....	ii
MOTTO.....	iii
PERNYATAAN.....	iv
SKRIPSI PENCIPTAAN.....	v
PENGESAHAN.....	vi
RINGKASAN.....	vii
SUMMARY.....	ix
PRAKATA.....	xi
DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR TABEL.....	xvi
DAFTAR GAMBAR.....	xvii
BAB 1. PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Ide Penciptaan.....	3
1.3 Tujuan dan Manfaat.....	5
1.4 Sumber Kajian Penciptaan.....	5
BAB 2. KEKARYAAN.....	10
2.1 Gagasan.....	10
2.1.1 Gagasan Umum.....	10
2.1.2 Gagasan Khusus.....	12
2.2 Garapan.....	14
2.2.1 Pra Produksi.....	14
2.2.2 Produksi.....	16
2.2.3 Pasca Produksi.....	17
2.2.4 Tabel Rencana Produksi.....	17
2.3 Bentuk Karya.....	18

2.4 Media.....	19
2.5 Orisinalitas Karya.....	21
BAB 3. PROSES KARYA SENI.....	22
3.1 Observasi.....	22
3.2 Pengembang Cerita.....	26
3.3 Praproduksi.....	27
3.3.1 Rekrutmen Tim Produksi.....	27
3.3.2 Bedah Naskah.....	29
3.3.3 <i>Director Treatment</i>	29
3.3.5 <i>Director Shot</i> dan Penjadwalan Produksi.....	33
3.3.6 Survei Lokasi.....	33
3.3.6 <i>Casting</i> dan Latihan Pemain.....	36
3.3.7 <i>Recce</i>	38
3.4 Produksi.....	39
3.5 Pasca Produksi.....	43
3.6 Hambatan dan Solusi.....	44
BAB 4. DESKRIPSI DAN PERGELARAN KARYA.....	47
4.1 Deskripsi Karya.....	47
4.1.1 Judul Karya.....	47
4.1.2 Tim Produksi dan Pemain.....	47
4.1.3 Sinopsis.....	50
4.1.4 Segmentasi dan Durasi.....	50
4.1.5 Hasil Aplikatif Peminatan.....	50
4.2 Konsep Pergelaran Karya.....	52
BAB 5. PENUTUP.....	54
5.1 Kesimpulan.....	54
5.2 Saran.....	55
DAFTAR PUSTAKA.....	56
LAMPRAN.....	58

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2.1 Rencana Produksi Film <i>Daniswara</i>	17
Tabel 3.1 Hasil Wawancara Narasumber.....	23



DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1.1 Adegan film “The Cabinet of DR.Caligari”.....	6
Gambar 1.2 Adegan film “The Babadook”.....	7
Gambar 1.3 Adegan film “Palasik”.....	8
Gambar 2.1 Grafik Elizabeth Lutters.....	18
Gambar 3.1 Observasi.....	26
Gambar 3.2 Karakter Amelia.....	31
Gambar 3.3 Rumah Warisan Orangtua Daniswara.....	34
Gambar 3.4 Ruang Pemujaan.....	34
Gambar 3.5 Interior dalam Rumah Ko Salim.....	35
Gambar 3.6 Gudang Beras.....	35
Gambar 3.7 Pemeran Karakter Daniswara.....	36
Gambar 3.8 Pemeran Karakter Hatmo.....	37
Gambar 3.9 Pemeran Karakter Sukma.....	37
Gambar 3.10 <i>Recce</i>	39
Gambar 3.11 <i>Briefing crew</i>	40
Gambar 3.12 Sutradara bersama Ass Sutradara 1 dan 2 beserta <i>Script county</i>	41
Gambar 3.13 Evaluasi Sutradara.....	41
Gambar 3.14 Penyelesaian Solusi.....	42
Gambar 3.15 <i>Syuting Lokasi Outdoor</i>	43
Gambar 4.1 Hasil Aplikatif <i>Scene 17</i>	51
Gambar 4.2 <i>Florplan</i> Pergelaran.....	53

BAB 1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Mitos adalah sesuatu yang mengiringi manusia sejak zaman dahulu hingga sekarang. Mitos serta dimensi alam gaib memiliki pengaruh besar dalam kehidupan masyarakat Indonesia, terutama di Jawa. Masyarakat Jawa memiliki tradisi *Golek Pesugihan* yaitu melakukan ritual-ritual yang berhubungan dengan makhluk halus. *Golek pesugihan* menunjukkan bahwa adanya sikap hedonis dalam masyarakat Jawa. Hedonisme pada pandangan budaya Jawa diartikan sebagai pencarian kenikmatan yang luar biasa dalam kehidupan (Endraswara, 2010: 246).

Mitos pesugihan masih berlaku bagi sebagian masyarakat untuk memenuhi kebutuhan duniawi. Bersekutu dengan makhluk halus pun menjadi sebuah alternatif untuk memenuhi hal tersebut. Seperti pesugihan makam *Ngujang* yang telah lama menyita perhatian sebagian masyarakat di Kabupaten Tulungagung. Banyaknya kera mengakibatkan banyak mitos yang beredar pada masyarakat bahwa makam *Ngujang* adalah makam yang dikeramatkan dan memiliki nilai magis, sehingga di makam tersebut digunakan untuk melakukan ritual oleh masyarakat yang mempunyai keinginan tertentu (Chrismu, 2015: 46). Selain itu, informasi mengenai pesugihan dilakukan dengan mewawancarai narasumber bernama Bambang Subahri di Kabupaten Lumajang, informasi mengenai fenomena pesugihan yang masih sering terjadi, baik di daerah tersebut maupun di berbagai daerah lain terutama tanah Jawa.

Fenomena pesugihan yang masih banyak ditemui yakni Pesugihan Kalong atau Kelelawar. Bentuk pesugihan ini adalah pesugihan yang dilakukan seorang suami yang mengajak istrinya untuk menjadi saksi. Pada awal ritual dilakukan di tengah hutan dengan didampingi juru kunci yang menuntun jalannya ritual. Pelaku dan saksi pesugihan tidak diperbolehkan memakai sehelai kain selama ritual berlangsung. Salah satu syarat wajib pesugihan kalong adalah nyawa

keluarga, kerabat, atau siapa saja yang turut menikmati harta hasil pesugihan, dengan cara ditumbalkan dengan posisi tubuh menyerupai kalong ketika sedang tidur. Pesugihan kalong sama dengan pesugihan lain yang tidak mudah untuk melepaskannya. Ketika pembuat janji pertama tutup usia, maka tahta pesugihan diwariskan pada anak turunnya.

Menurut M. Abduh Tausikal (2014) dalam bukunya berjudul *PESUGIHAN* bahwa yang dilakukan dalam ritual pesugihan adalah ritual yang tidak benar, bisa jadi amalan yang mengada-ada untuk diamalkan atau dirutinkan bahkan dengan menerjang dosa syirik. Pada zaman dahulu mitos menjadi sangat terkait dengan kisah-kisah dewata dan manusia luar biasa lainnya, namun kini ia berubah wujud menjadi teknologi, iklan, film, televisi, dan berbagai produk kebudayaan kontemporer lainnya. Mitos penuh dengan tipu daya karena seolah-olah menampilkan ideologi dan sistem nilai yang alamiah, meski faktanya tidak lain hanyalah prespektif tertentu yang mengekspresikan intensi pendongeng, ulama, seniman, wartawan, pembuat film, dan politikus (Armantono, 2017). Melihat kebiasaan masyarakat dalam mencapai kesuksesan menggunakan cara yang instan yaitu pesugihan. Membuat pengkarya merasa fenomena tersebut perlu diwujudkan menjadi sebuah karya seni berupa film.

Salah satu bentuk film adalah film fiksi. Film fiksi adalah suatu karya seni berbentuk tayangan audiovisual yang menayangkan cerita buatan manusia, entah berdasarkan kisah nyata ataupun murni imajinasi seseorang. Film adalah media terbaik untuk menuangkan ide dan mengeskpresikan diri. Film pertama muncul sekitar tahun 1895 sampai 1903 pada sinema awal (Rabiger, 2013:3). Ketidaktahuan atas potensi medium yang baru lahir pada masa itu kelak mempengaruhi bentuk dan gaya film-film saat ini. Salah satu faktor penentunya adalah latar belakang sosiologis pembuat film pertama, yang terlihat jelas berdampak pada karya-karya buatan mereka (Ariansah, 2014; 22). Kemunculan film-film pada era sinema awal merupakan fondasi dasar perkembangan sinema berikutnya. Pengaruh sinema awal pun terlihat pada bentuk dan gaya yang semakin bervariasi pada era sekarang.

Penyutradaraan film dapat menggunakan beberapa bentuk dan gaya, salah satunya gaya ekspresionisme yang berasal dari Jerman. Secara estetik, gaya ini tampak pada aspek *mise en scene*, yakni latar atau *setting*, perabot, kostum, pencahayaan hingga karakter yang wujudnya tidak realistis. Latar digambarkan tidak lazim, bentuknya tidak beraturan serta surealistik (Pratista, 2008; 78). Sebuah jendela rumah, misalnya bisa digambarkan berbentuk lingkaran, segitiga, atau bahkan tidak beraturan. Rumah, pepohonan, jalan, jembatan, dan lainnya digambarkan unik seolah latarnya menyerupai lukisan. Permainan gelap-terang dominan dan menggunakan efek bayangan. Tokoh utama menggunakan kostum yang unik, ber-*make up* tebal, serta bergerak atau berjalan tidak seperti manusia umumnya.

Ekspresionisme Jerman secara esensi berusaha untuk menggambarkan kondisi psikologis dan sosial negara tersebut pasca-perang dunia 1. Gaya ekspresionisme merupakan konsep realita yang digeser dari sifatnya yang visual secara fisik menjadi satu sifat yang bersandar pada perasaan dan suasana hati masyarakat Jerman (Ariansah, 2014; 67). Jadi dalam keadaan serba sulit dan penuh dengan rasa kecewa, marah serta frustrasi yang membuat kondisi masyarakat menjadi dipenuhi ketidak berdayaan itulah gerakan ekspresionisme Jerman muncul. Pengkarya membuat bentuk dan gaya ekspresionisme menjadi alternatif untuk menerapkan penyutradaraan film yang diwakili oleh tokoh-tokoh yang ada dalam film *Daniswara* dan visual yang mendukung.

1.2 Rumusan Ide Penciptaan

Ide pembuatan film dengan latar belakang budaya berupa mitos yang berada di masyarakat dapat memberi pandangan lain kepada masyarakat di luar budaya mitos tersebut. Mitos pesugihan dekat dengan masyarakat yang masih percaya banyak hal yang berbau mistis. Penciptaan film dengan cerita dan latar tentang kehidupan seputar masyarakat menjadi sebuah sarana untuk merepresentasikan budaya dalam bentuk film yang menampilkan permasalahan sosial seperti persaingan pengusaha yang ingin mamajukan usahanya melalui pesugihan. Persoalan ini tidak hanya untuk mengembangkan usahanya saja tapi

juga menjatuhkan pesaingnya melalui perjanjian dengan makhluk halus. Berawal dari naskah Muslimaturrosyidah berjudul *Daniswara* yang menceritakan permasalahan pesugihan, penulis ingin memberi gambaran kepada pembaca bahwa pada era modern seperti saat ini pesugihan masih digunakan banyak orang untuk memenuhi kebutuhan hidupnya. Pengkarya ingin menyampaikan hal tersebut dalam karya audiovisual.

Film selalu berkaitan dengan *genre* atau jenis film. Naskah *Daniswara* memiliki *genre* horor, dalam mewujudkan karya film *Daniswara* pengkarya menggunakan pendekatan ekspresionisme. Pendekatan ini digunakan karena *genre* horor merupakan *genre* yang merepresentasikan ketakutan, kegelisahan, dan emosi (Humanika, 2011; 200). Pendekatan ekspresionisme memiliki banyak bentuk dalam memvisualkan adegan horor yang ada naskah film *Daniswara*. Contoh seperti adegan kesurupan ataupun adegan Danis melihat Hatmo yang memakan daging kalong mentah dan melihat mayat yang tergantung di depannya. Secara psikologis Danis mengalami perubahan, kaget dan kemudian mengalami reaksi pada tubuhnya untuk pergi dan mencari perlindungan. Meski seperti itu realitas yang terdapat dalam film adalah realitas yang virtual. Ekspresionisme cenderung mewakili emosi masyarakat yang mencoba menampilkan realita berbeda, namun kasualitas dalam filmnya masih ada dan tidak keluar dari esensi realita.

Tokoh protagonis yang merupakan agen penyebab utama yang memiliki tujuan, kebutuhan dan hasrat yang jelas. Melalui hasrat setiap tokoh menginginkan sesuatu dan tujuan dalam hidupnya (Ariansah, 2014; 48). Tokoh Danis menjalankan jalanya cerita. Setelah melihat hal yang aneh pada rumah dan keluarganya Danis memiliki tujuan mencari tahu apa yang terjadi pada keluarganya di masa lalu, pemikiran Danis tersebut membuat alur cerita berjalan mengikuti karakter Danis. Dalam film *Daniswara* permasalahan yang hadir bisa memberi gambaran pada penonton bahwa mitos pesugihan dan orang yang melakukan pesugihan memiliki latar belakang yang rumit

1.3 Tujuan dan Manfaat

Sebuah karya film pastinya mempunyai maksud dan gagasan yang ingin disampaikan kepenonton. Tidak hanya memberikan hiburan, namun juga memberikan edukasi dan manfaat ke penonton serta pengkarya film. Maka tujuan pembuatan karya film *Daniswara* sebagai berikut:

- a. Menambah wacana keilmuan dibidang perfilman khususnya ranah penyutradaraan dengan konsep pendekatan ekspresionisme.
- b. Mengaplikasikan pendekatan ekspresionisme ke dalam sebuah karya film *Daniswara*.
- c. Memperlihatkan fenomena budaya dan mistisme di indonesia
- d. Memberikan sebuah tontonan yang Informatif, mendidik, dan menghibur.

Manfaat yang didapat dari pembuatan karya film *Daniswara* adalah:

- a. Memberi pengalaman bagi pengkarya dan keilmuan film khususnya dalam ranah penyutradaraan dengan pendekatan ekspresionisme.
- b. Memberikan pengalaman menonton dengan fenomena pesugihan kepada penonton.
- c. Sebagai bahan kajian film.
- d. Media edukatif dan hiburan bagi para penonton.

1.4 Sumber Kajian Penciptaan

Pembuatan sebuah karya harus didasari dengan pemikiran dan pengamatan sehingga dapat dipertanggung jawabkan secara akademik. Menciptakan sebuah film, tentunya harus sadar pentingnya melihat dan mengapresiasi referensi-referensi karya yang mendekati serta menunjang konsep penciptaan dalam film tersebut. Tinjauan karya yang di gunakan dalam film *Daniswara* diambil dari beberapa film yang memiliki kedekatan aspek naratif dan sinematik. Film dan buku yang menjadi acuan juga pedoman pengkarya yang mendukung, yaitu :

The Cabinet of DR. Caligari (1920)



Gambar 1.1 Adegan film “The Cabinet of DR. Caligari”
(Screenshot oleh Rizqi Taufiqi Tsani, 2018)

Film ini sering disebut sebagai *masterpeice* Ekspresionisme Jerman. Film yang disutradarai oleh Robert Wiene bercerita tentang Francis, yang bercerita secara *flashback* mengenai Cesare, seorang *somnambulis* dalam stand karnival yang dikatakan Caligari dapat menjawab pertanyaan apapun. Saat teman Francis, Alan, bertanya, berapa lama waktu yang dia punyai untuk hidup, Cesare menjawab, hingga besok. Dihipnotis oleh Caligari, Cesare berkelieran membunuh musuh-musuh majikannya. Bersama Jane, Francis menyelidiki pembunuhan-pembunuhan itu, dan menemukan bahwa Caligari ternyata adalah direktur rumah sakit jiwa lokal yang terobsesi dengan cerita Dr. Caligari dari Italia tahun 1703, yang menggunakan pasien *somnambulis* sebagai alat membunuh.

Cerita dalam film “*The Cabinet of DR. Caligari*” dihadirkan dengan plot yang *twisting*, sesuatu yang tidak lazim pada masa itu. Sinematografinya memberikan kesempatan bagi penonton untuk membangun imajinasi, mengajak penonton untuk berspekulasi. Caligari tidak menyuguhkan secara langsung kepada penonton siapa *demon* dan *angel* dalam ceritanya, ataupun bagaimana kejadian mengerikan itu terjadi sebenarnya. Caligari mempermainkan psikologis penonton untuk menghadirkan rasa horor tersebut. Hal ini terlihat jelas dari segi visual film ini berupa lukisan di dinding-dinding studio dengan berbagai garis dan sudut yang distorsi. Selain itu, cahaya dan bayangan di latar film ini juga merupakan hasil

lukisan di dinding. “*The Cabinet of DR. Caligari*” sebagai film Ekspresionisme pertama, tentunya pengkarya menjadikan film ini sebagai referensi untuk melihat bentuk dan gaya film Ekspresionisme .

The Babadook



Gambar 1.2 Adegan film “The Babadook”
(Screenshot oleh Rizqi Taufiqi Tsani, 2018)

The Babadook merupakan sebuah film horor Australia 2014, naskah yang ditulis dan disutradarai oleh Jennifer Kent dan dibintangi oleh Essie Davis dan Daniel Henshall. Film produksi Causeway Films bercerita tentang Amelia, seorang *single mother* menghadapi anaknya yang memiliki gangguan perilaku. Samuel yang berusia enam tahun memiliki masalah dengan ketakutannya terhadap monster sebelum tidur. Ternyata apa yang terjadi terhadap Samuel menambah beban psikologis Amalia pasca kematian suaminya 6 tahun lalu. Penderitaannya kian memburuk ketika ia membacakan buku *Mister Babadook*. Amalia sadar bahwa bacaan berjudul *Mister Babadook* itu mengerikan, bahkan ia pun merinding ketika membaca buku itu. Setelah itu ia memutuskan untuk membuang jauh-jauh buku *Mister Babadook*, namun ternyata hal tersebut sudah terlambat. Amalia telah membaca semua isi buku *Mister Babadook* tiap lembarnya. Akibatnya Babadook kini telah datang menghantui keluarga tersebut.

Psikologis yang bersanding dengan ancaman kemunculan sosok tinggi gelap semakin menguatkan kengerianya. Karakter tokoh utama yang di perankan

oleh Essie Davis menuntun jalanya cerita dalam film *The Babadook*. Sosok Amelia yang berjuang untuk terus mencintai putranya yang bermasalah namun disisi lain juga mengajak penonton berpihak pada Amalia sampai akhir film. Dalam film *The Babadook* gangguan psikologis tokoh utama menjadi peran penting bagi unsur naratif dalam film ini. Film karya Jennifer Kent ini menjadi salah satu acuan pengkarya dalam mengarahkan seorang dapat berperanan dengan baik. Selain itu, *The Babadook* juga menjadi panduan pengkarya dalam pilihan visual yang pengkarya gunakan. Pergerakan kamera dalam film *The Babadook* ini menjadi acuan untuk menentukan shot pada film *Daniswara* oleh pengkarya.

Palasik



Gambar 1.3 Adegan film “Palasik”
(Screenshot oleh Rizqi Taufiqi Tsani, 2018)

Film Indonesia berjudul *Palasik* juga menjadi salah satu rujukan pengkarya. Film bertemakan budaya dan mitos menjadi alasan pengkarya menjadikan film ini sebagai referensi. Film karya Nicho Yudifar yang bercerita tentang sebuah keluarga yaitu Ayah (Tumpal Tampubolon), Ibu hamil (Imelda Therinne), dan anak remaja (Poppy Sovia), berlibur di sebuah villa. Ibu hamil (Imelda Therinne) pada akhirnya menemukan fakta bahwa dia akan dijadikan tumbal atas pesugihan *palasik* yang dilakukan oleh suaminya. Pengkarya menangkap tema yang sama dengan film yang pengkarya buat. Pengkarya sebagai sutradara melihat bagaimana film dengan tema budaya dan mitos di Indonesia di terapkan dalam sebuah film ber-*genre* horor.

Selain film, buku menjadi hal yang penting dalam memberikan wacana-wacana teoritis tentang Ekspresionisme dan bagaimana memenuhi unsur-unsurnya. Teks-teks dalam buku juga menjadi perhatian untuk pengkarya. Pengkarya sebagai sutradara memakai buku *Directing Film Technique and Aesthetic* untuk mencari teknik penyutradaran yang sesuai dengan konsep yang sudah ada. Sekaligus menjadi pedoman pengkarya dalam memimpin proses pembuatan film, mulai proses pra-produksi sampai dengan pasca produksi. Buku ini mencakup semua aspek dalam nuansa proses produksi. Semuanya ada di buku ini mulai dari keterampilan interpersonal dan proses menjadi seorang sutradara film yang mencakup proses kerja sutradara dalam mengarahkan aktor dan kru. Pembahasan mengenai pendekatan sutradara dalam menganalisis sebuah naskah dan mengembangkannya, pembahasan elemen estetik, sampai teknis untuk memperkuat naratif pada film membantu pengkarya sebagai sutradara.

Buku *Film History An Introduction* pengkarya pakai untuk memahami dan menerapkan unsur-unsur yang ada dalam sebuah film ekspresionis. Awal pengkarya menemukan gaya ekspresionisme juga melalui buku tersebut. Di dalam buku yang ditulis oleh Kristin Thomson dan David Brodwell tersebut, terdapat penjelasan-penjelasan film yang pengkarya gunakan dalam pendekatan penyutradaraan Ekspresionisme. Misalnya sebuah model ekspresionisme awal yang diperlihatkan oleh film Robert Wiene pada film *The Cabinet of Dr. Caligari (1920)*. Di dalam buku ini dijelaskan bahwa film tersebut menampilkan dunia yang terkesan kacau balau dengan komposisi yang didominasi oleh unsur-unsur grafis bersifat asimetris. Aspek pencahayaan, *setting*, properti, dan gerakan karakter yang menggambarkan kegilaan dunia yang kita lihat di layar kaca. Selain itu, di buku ini juga dijelaskan bahwa genre film yang populer dengan gaya ekspresionisme adalah horor yang terus berevolusi dengan kemajuan teknologi.

BAB 2. KEKARYAAN

2.1 Gagasan

2.1.1 Gagasan Umum

Film *Daniswara* menceritakan sebuah kehidupan manusia yang memiliki keterbatasan ekonomi. Permasalahan ekonomi menjadi sebuah alasan bagi setiap orang untuk memilih hal yang instan dalam memenuhi kebutuhan hidup mereka. Persaingan untuk dapat memperoleh pekerjaan yang sesuai membuat beberapa orang memilih membuka lapangan kerja dengan berwirausaha. Banyak orang mengalami keputusasaan sehingga memilih jalan pintas untuk mendapatkan uang dengan cara cepat, pesugihan pun menjadi alternatif bagi beberapa orang.

Praktek-paktek pemujaan atau perjanjian dengan hal ghaib ini masih sering terjadi di kalangan masyarakat Indonesia (berdasarkan wawancara dengan dua narasumber berbeda daerah). Seorang yang melakukan praktek pesugihan harus menukarkan harta yang didapatnya dengan bayaran setimpal atau biasa disebut tumbal. Tumbal inilah yang terus menerus berdampak buruk secara psikologis maupun sosial. Permasalahan seperti ini begitu dekat dengan kehidupan pengkarya, hal tersebut membuat pengkarya berfikir bahwa permasalahan ini penting untuk dituangkan melalui sebuah karya film berjudul *Daniswara*.

Pemilihan judul *Daniswara* merupakan pilihan pengkarya yang diambil dari nama tokoh Protagonis sebagai pembawa dan yang mengalami cerita. *Daniswara* yang dalam bahasa *sanskerta* berarti kaya dan mulia menjadi cerminan dan harapan keluarga *Daniswara* dalam menjalani kehidupan kelak. Pemilihan nama digunakan sebagai judul, murni karena pengkarya ingin tokoh atau karakter *Daniswara* menjadi *brand image* skenario ini (Muslimaturrosyidah : 2018;9). Pengkarya memilih judul *Daniswara* karena melihat pernyataan penulis naskah yang dirasa masuk akal dan sesuai dengan jalan cerita.

Daniswara mewakili tokoh utama yang diharapkan meneruskan pesugihan yang dilakukan leluhurnya. Danis, yang merupakan tokoh utama dalam film ini, dia mengalami permasalahan mistis yang diakibatkan oleh apa yang dilakukan orang tuanya di masa lalu.

Sutradara semakin kreatif dalam pembuatan film dengan membuat bentuk dan gaya cerita yang menarik untuk ditonton. Film pendek adalah salah satu film paling kompleks. Film pendek memberikan kebebasan kepada pengkarya untuk mengekspresikan idenya dalam penciptaan film ini. Beberapa rangkaian yang terdapat di dalamnya juga merupakan sebuah bentuk hiburan bagi masyarakat khususnya pecinta film fiksi. film ini di distribusikan ke festival-festival film, komunitas film di Indonesia atau sebagai informasi dan pustaka film.

Sasaran cerita sangat menentukan cara penuturan yang diterapkan. Penuturan antara anak-anak berbeda dengan dewasa ataupun umum. Sasaran cerita berdasarkan tingkat usia yang menjadi patokan penulisan skenario antara lain (Lutters, 2010: 31):

- a. Anak-anak : 5-12 tahun
- b. Remaja : 13-17 tahun
- c. Dewasa : 17 tahun keatas
- d. Umum : semua usia

Pengkarya mengambil sasaran remaja juga dewasa untuk film ini. Usia remaja pada umumnya sudah mengenal dirinya dan ingin hidup dengan pola yang digariskan dengan keberanian. Remaja mulai memahami arah hidupnya dan menyadari tujuan hidupnya. Remaja sudah mempunyai pendirian tertentu berdasarkan satu pola yang jelas yang baru (Kartono, 1990). Sedangkan usia dewasa sudah mampu menangkap pesan yang ada. Tingkat usia dewasa dapat memahami konflik yang terjadidalam film ini. Hal inilah yang menjadi pertimbangan bagi pengkarya untuk mengemas film ini relevan dengan realita yang ada sehingga bisa diambil sisi positifnya. Pengkaryamemasukkan tema mitos (pesugihan) dalam film *Daniswara*, dengan harapan penonton mendapatkan

gambaran tentang suatu keputusan yang diambil tidaksalah jika dilakukan dengan baik.

Film *Daniswara* menceritakan tentang seorang *copy editor* bernama Daniswara yang memiliki masalah dengan ekonominya. Pada suatu hari Danis menerima warisan kakeknya berupa rumah dan sebuah pabrik beras. Dalam proses mengelola pabrik tersebut Danis mengalami gangguan-gangguan yang aneh. Gangguan-gangguan tersebut berasal dari apa yang dilakukan oleh leluhurnya dahulu dan membuat Danis harus menerima akibat leluhurnya. Sampai akhirnya secara tidak langsung Danis harus memilih jalan hidupnya. Film *Daniswara* memiliki statemen bahwa setiap apa yang di lakukan oleh manusia berdampak besar pada dirinya maupun keturunannya. Ketika manusia melakukan sesuatu keburukan maka keburukan juga yang datang padanya begitu juga sebaliknya. Selain itu, film ini juga menyampaikan bahwa manusia hidup adalah soal memilih, semua itu terangkum dalam karakter Daniswara.

2.1.2 Gagasan Khusus

Konsep film ini tidak jauh dari naskah yang sudah di tulis sebelumnya. Karakter Daniswara sangat berpengaruh di film ini, karena film ini memiliki sudut pandang karakter Daniswara. Pengkarya memilih pendekatan ekspresionisme dalam film ini untuk mempertahankan konsep naskah yang terfokus pada tokoh utama. Selain itu pengkarya juga memperlihatkan kegelisahan yang dialami oleh tokoh utama kepada penonton. Film ini terdiri tiga babak, selain itu pengkarya juga menambahkan babak ke-0 untuk memberikan informasi awal kepada penonton. Dalam membuat karya ini pengkarya memberi porsi lebih pada pengadeganan, artistik dan sinematografi di dalam merealisasikan gaya Ekspresionisme di dalam film *Daniswara*. Ada dua unsur pembentuk dalam film, yaitu unsur naratif dan unsur sinematik. Bisa dikatakan bahwa unsur naratif adalah bahan (materi) yang diolah, sedangkan unsur sinematik adalah (gaya) mengolahnya (Pratista, 2008:1).

Dalam unsur naratif karakter utama Daniswara sebagai penggerak cerita. Pengadeganan aktor dalam mendalami peran (dialek, suara, gerak tubuh, postur dan sebagainya) dengan cara yang alami, sehingga penonton menerima dia sebagai orang yang nyata (Rabiger dan Cheerrier, 2013:130). Pengadeganan yang digunakan dalam film ini mencoba menunjukkan perubahan emosi yang menekankan pada ekspresi dan gestur tubuh pemainnya. Karakterisasi dalam film ini terkadang berubah-ubah mengikuti alur cerita yang ada di naskah. Karakter tokoh utama secara psikologis mengalami perubahan emosi yang cepat dalam film ini. Salah satu adegan dalam cerita *Daniswara* pada saat Danis selesai memakan makanan pemberian Hatmo, disitu Danis langsung mengalami perubahan pada fisiknya. Tubuh Danis tidak bisa bergerak, mulutnya terbuka lebar, masih melantunkan langgam, keringat dingin membasahi wajah Danis. Kejadian tersebut membuat Danis mengalami perubahan emosional pada *scene* berikutnya. Sehingga dibutuhkan latihan bagi pengkarya dan pemain sebelum pengambilan gambar untuk membiasakan dan mengadaptasi perilaku pribadi pemain terhadap situasi dan kondisi yang terjadi di dalam naskah *Daniswara*.

Tata artistik termasuk dalam unsur sinematik yang berguna untuk menerjemahkan bahasa skenario ke dalam bahasa visual, tata artistik terdiri dari *setting* dekorasi, properti, grafis, tata busana dan tata rias. Fungsi tata dekorasi agar dapat memberikan suasana tertentu bagi para aktor untuk berakting maupun bergerak. Konsep tata artistik dalam film *Daniswara* disesuaikan cerita dengan pemilihan lokasi, *make up*, *wardrobe*, properti yang digunakan dalam film agar bisa mendapatkan informasi tentang *setting* dalam film, peristiwa yang terjadi, tempat berlangsungnya peristiwa sehingga agar terlihat lebih logis ketika muncul dalam sebuah film ini. Untuk mendukung penyutradaraan ekspresionisme pengkarya memberi porsi lebih pada properti dalam film, seperti lilin yang mati, radio yang mengeluarkan suara langgam jawa dan karung yang digantung dengan sedikit tetesan darah pada karung tersebut.

Melihat gaya ekspresionisme yang berkaitan dengan film ber-*genre* horor. Sinematografi Film *Daniswara* memiliki visual yang tegas *shot*-nya. Didukung dengan penataan properti pada *setting* dan pengadeganan setiap aktor. *Angle* yang digunakan lebih pada sudut pandang karakter *Daniswara*, hal tersebut dilakukan mengingat film ini memiliki sudut pandang *Daniswara*. Pergerakan kamera dilakukan demi memperkuat motivasi setiap adegan yang ada pada film, seperti *orbital movement* yang dimana dalam satu *shot* memiliki dua sudut pandang.

2.2 Garapan

Proses penggarapan film *Daniswara* mengacu pada tiga tahap produksi film secara umum, yakni : pra produksi, produksi, dan pasca produksi.

2.2.1 Pra Produksi

Pada praproduksi terdapat langkah-langkah kerja yang digunakan sebagai landasan pada proses produksi. Peranan tahap ini bagi seorang sutradara sangat penting, karena merupakan proses perencanaan segala aspek pendukung dalam sebuah produksi. Proses praproduksi direncanakan mulai bulan Oktober 2018, sedangkan untuk *crew* secara keseluruhan dimulai bulan November 2018 sampai Januari 2019. Penjadwalan ini dengan alasan agar lebih mematangkan konsep dalam penciptaan karya sebelum memulai produksi, Tahap-tahap yang dilalui selama proses pra produksi sebagai berikut:

a. Riset

Pada tahap ini pengkarya sebagai sutradara mempelajari dan mengembangkan naskah yang sudah di tulis oleh saudari Muslimaturrosyidah dalam tugas akhirnya. Diskusi dengan penulis naskah juga dilakukan sampai pengkarya benar-benar paham dengan visi penulis naskah. Riset dilakukan oleh pengkarya dengan wawancara ke beberapa narasumber. Wawancara dilakukan dengan memberi pertanyaan kepada narasumber dan *sharing* tentang konten yang digunakan oleh pengkarya.

Membaca buku-buku yang berkaitan dengan film dan konten yang pengkarya usung. Hal tersebut dibutuhkan untuk lebih menajamkan ide dan konsep.

b. Menyusun *director's treatment*

Penyusunan *director treatment* dilakukan sebelum pengkarya bertemu dengan seluruh kru, agar pengkarya sebagai sutradara memiliki pandangan bagaimana mengarahkan kru pada saat praproduksi sampai tahap pascaproduksi,

c. Memberikan arahan pada para *head of department* mengenai konsep

Pengkarya berdiskusi langsung dengan masing-masing *head of department* secara personal agar visi pengkarya dapat di terima dengan baik. Selain itu pengkarya juga mengumpulkan *head of department* dalam satu forum diskusi untuk menyatukan pemikiran-pemikiran masing-masing *head of department*.

d. *Casting* pemain

Pemilihan pemain atau casting dalam film ini yaitu dengan cara casting *to emotional temperament*, yaitu memilih seseorang berdasarkan hasil observasi hidup pribadinya yang mempunyai kesamaan atau kecocokan dengan peran yang dipegangnya (kesamaan emosi, temperamen dan lain-lain). Cara lain untuk memilih dalam film ini juga dengan cara *casting by ability*, yaitu memilih pemain berdasarkan kecakapan, yang terpandai dan terbaik dipilih untuk peran yang penting dan utama.

e. *Hunting* lokasi

Hunting lokasi adalah kegiatan mencari tempat yang sesuai naskah dan interpretasi pengkarya sebagai sutradara. Karena lokasi dalam cerita sudah pasti ada maka yang terpenting adalah perizinan yang dibantu manajer lokasi. *Hunting* lokasi dilakukan bersama divisi kamera dan divisi artistik.

f. Pemilihan kru

Pengkarya dibantu produser menentukan kru yang diajak berkarya dan bekerja sama. Pemilihan kru ini menyangkut beberapa aspek seperti *chemistry* antar pemain, skill, dan memiliki *team work* yang baik.

g. *Reading* bersama pemain

Reading dengan para pemain dilakukan secara bersama-sama agar lebih efisien dalam melakukan *reading* naskah.

h. *Recce*

Proses sutradara bersama dengan *head of department* dan beberapa kru terjun ke lokasi yang sudah dipilih untuk melakukan *Framming* dan menentukan *blocking*, mulai dari *setting* dan pemain.

i. *Test camera*

Sutradara menentukan beberapa *scene* untuk melihat kekuatan kamera yang di gunakan dan untuk membuat teaser untuk kebutuhan promosi.

2.2.2 Produksi

Setelah semua persiapan dirasa sudah cukup, pengkarya segera melaksanakan produksi. Proses produksidilakukan pada bulan Januari 2018. Setelah *Final briefing* kepada seluruh kru dan pemeran. Dalam proses produksi, tugas pengkarya sebagai sutradara sebagai berikut:

a. Memimpin *proses shooting*.

Dalam hal ini pengkarya sebagai sutradaramembawa kru pada visi yang sudah disepakati. Memimpin semua disvisi melalui *head of department* untuk mencapai skema *shooting* yang diinginkan.

b. Melaksanakan *shooting schedule* yang telah direncanakan dengan sebaik mungkin dan tepat waktu.

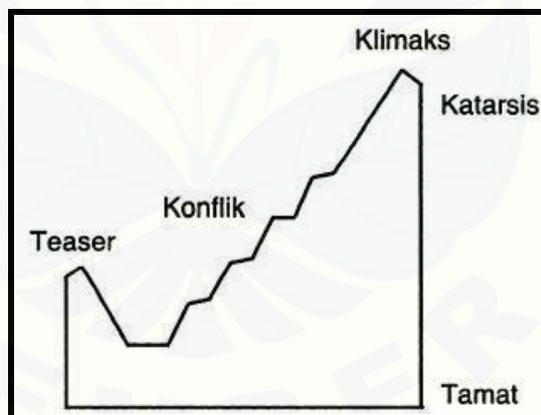
c. *Preview* terhadap hasil *shooting*.

d. Evaluasi jika memungkinkan.

2.3 Bentuk Karya

Film pendek adalah film yang berdurasi pendek. Pengertian pendek disini tidak lebih dari 35 menit. (Prakosa, 2005;6). Film juga salah satu media yang punya pengaruh cukup kuat dalam kehidupan masyarakat karena memiliki sifat audio visual, yaitu gambar dan suara yang hidup, sehingga film mampu bercerita banyak dalam waktu singkat. Hal itulah yang kemudian melandasi pengkarya mengaplikasikan dalam penciptaan karya film pendek.

Film pendek berjudul *Daniswara* berdurasi antara 30-40 menit, memperlihatkan sebuah kehidupan manusia yang masih tabu di masyarakat namun hal tersebut banyak terjadi di lingkungan mereka. Film ini menceritakan tentang kegelisahan dengan gangguan-gangguan mistis yang dialami tokoh Danis. Hal itu membuat dia bimbang antara percaya kepada keluarganya atau pesaing usaha dari keluarganya yang selalu bersikap baik kepadanya. Konflik terjadi tidak hanya persoalan pesugihan melainkan persaingan dan kekeluargaan yang membuatnya harus memilih mana yang benar dan mana yang salah.



Gambar 2.1 Grafik Elizabeth Lutters
(Sumber: Grafik Elizabeth Lutters. Lutters, 2010)

Grafik ini mengambil gebrakan didepan dalam film *Daniswara* memiliki babak ke-0 berupa informasi sebelum cerita *Daniswara* dimulai. Lalu turun/rede beberapa saat, namun selanjutnya diikuti oleh konflik yang naik, lalu datar sedikit, terus naik lagi dan datar sedikit lagi, seperti anak tangga, dan seterusnya hingga

mencapai puncak konflik yaitu klimaks. Setelah itu ada katarsis atau penjernihan sedikit, kemudian tamat (Lutters, 2010:54). Film ini memiliki alur maju sesuai dengan apa yang dialami oleh tokoh utama, konflik datang dari apa yang terjadi di masa lampau.

Penggambaran konsep tersebut, pengkarya ingin membuat film dengan *genre* horor. Tujuan utama *genre* film horor yaitu memberikan rasa takut yang mendalam bagi penontonnya. Bagi kebanyakan orang, film horor semakin menghibur jika mampu memberikan ketakutan, teror, mimpi buruk, serta kepanikan luar biasa. Film horor dianggap berhasil jika mampu membuat penontonnya menjerit histeris dan nuansa horornya masih terbawa hingga lama setelah selesai menonton. (Montase, 2008). Film ini memiliki tempo yang sedikit pelan namun kesan horor tetap mendominasi di keseluruhan film.

2.4 Media

Media adalah uraian mengenai peralatan pendukung yang di gunakan, adapun media yang digunakan dalam setiap department sebagai berikut:

a. Sinematografi

Film *Daniswara* di produksi dengan menggunakan *genre* horor. Tentunya *genre* horor memiliki karakter yang kuat dalam visual. Pengaplikasian konsep kamera dalam film ini menggunakan *long take* dan *moving camera* yang dinamis. Gambar yang muncul tidak hanya seimbang tetapi juga memberi unsur *shaky* di beberapa adegan yang sesuai dengan fungsinya di setiap *scene* dalam film. Komposisi yang berubah-ubah di setiap shotnya dengan menggunakan *stabilizer rig*. Di film ini banyak *moving camera orbital* untuk memberikan sisi lain dari apa yang di lihat oleh karakter tokoh utama. Pemilihan lensa perlu diperhatikan untuk menentukan komposisi dan *angle* sesuai dengan kebutuhan dramatik.

Penataan cahaya dalam film ini menggunakan banyak lampu. Konsep *low light* namun warna cahaya mempengaruhi emosi dalam setiap *shot*-nya. Hal utama yang perlu diperhatikan untuk memenuhi kebutuhan teknis

sinematografi dalam karya ini, adalah pemilihan kamera yang merupakan teknis utama dalam pengambilan gambar.

b. *Editing*

Penggabungan tiap *shot* dalam *editing* menggunakan transisi *cut* dan *wipe*. Teknik *wipe* dipadukan dengan *editing contiuniti* pada *long take* sehingga *shot* tampak tidak terputus. Penggunaan *hidden cut* juga di gunakan untuk mengabungkan dua *shot* yang memiliki satu emosi. Sebagai perhatian utama adalah pada empat wilayah dasar *editing* yaitu kontinuitas grafik, aspek ritmik, aspek spasial, dan aspek temporal. Fungsi *editing* disini untuk lebih membangun *mood* dan suasana. Selain itu untuk membangun nuansa horor digunakan *special efeect editing* di beberapa adegan.

c. *Desain Suara*

Suara dalam film dibedakan menjadi tiga jenis yakni dialog, musik, dan efek suara. Dialog menggunakan bahasa Indonesia dan sedikit bahasa Jawa. Musik adalah elemen yang berperan penting. Dalam film ini menggunakan ilustrasi musik, film ber-*genre* horor bergantung pada ilustrasi music dan efek suara. Efek digunakan ketika memang dibutuhkan untuk meningkatkan intensitas adegan.

d. *Artistik*

Selain karakter yang ditonjolkan adalah *setting* cerita. Penambahan atau pengurangan dilakukan jika memang dibutuhkan untuk menambah nilai estetis sebuah *setting*. Begitu pula properti juga diusahakan sama seperti dengan kondisi asli. *Setting* di fungsikan sebagai penunjuk ruang, waktu dan status sosial. *Setting* dalam film ini tidak merubah bentuk asli. Tugas seorang *art director* disini banyak bermain dengan efek-efek pada properti dan *make up*. *Building* jugadilakukan demi memperkuat artistik. Seperti pembuatan ruangan dimana salah satu *scene* dalam film *Daniswara* ada ruangan yang digunakan untuk menggantung mayat.

2.5 Orisinalitas karya

Perkembangan film saat ini sangat pesat bahkan banyak bermunculan *genre* baru dalam dunia perfilman. Film ber-*genre* horor selalu memiliki berbagai metode serta formula yang berhasil membuat penonton tertarik. Mulai dari segi penampakan yang menjadi ikon film, alur cerita maupun konflik. Penggunaan gaya juga beragam, pengkarya menggunakan pendekatan ekspresionisme untuk memperkuat tokoh utama dan gambaran secara visual. Salah satu film yang menggunakan tema dan *genre* yang sama yaitu pembuatan film berjudul “*Palasik*” karya Nicho Yudifar pada tahun 2012, secara garis besar film ini mengangkat mitos tentang pesugihan *Palasik* yang terkenal di Sumatra. Bercerita mengenai tumbal dari sebuah pemujaan terhadap makhluk gaib. Film ini juga memiliki karakter utama yang kuat. Film *Daniswara* bercerita mengenai sebuah pesugihan yang digunakan untuk persaingan antar pengusaha. Mitos yang diangkat merupakan pesugihan yang identik dilakukan oleh orang di Jawa yaitu pesugihan kalong atau kelelawar.

Pada film *Daniswara* menyuguhkan sebuah film yang sedikit berbeda dengan film rujukan yang digunakan pengkarya karena menggunakan pendekatan ekspresionisme yang lebih menekankan pada karakter tokoh utama. Secara cerita tentunya berbeda dengan film yang menjadi tinjauan karya film ini. Serta yang membedakannya lagi yakni latar *setting* daerah, bahasa, serta keberagaman budaya lokal yang menjadi nilai estetik pada film *Daniswara*. Uraian tersebut menjadi pembeda dari film yang pengkarya buat dengan keseluruhan rujukan film yang pengkarya pilih.

BAB 3. PROSES KARYA SENI

3.1 Observasi

Proses pembentukan ide cerita Film *Daniswara* tidak terlepas dari kegelisahan pengkarya terhadap isu pesugihan dan maraknya kejadian-kejadian mistis di sekitar pengkarya, khususnya di Jawa Timur. Pengkarya memulai proses observasi dengan melakukan wawancara terhadap dua narasumber yang berbeda daerah, yang pertama Bambang Subahri dan yang kedua Heri Kerto Raksono. Pengkarya juga melakukan observasi terhadap pengertian gaya ekspresionisme, yaitu secara estetik tampak pada aspek *mise en scene* yaitu latar atau *setting*, artistik, *makeup* dan kostum, pencahayaan hingga karakter yang wujudnya tidak realistik. Latar seringkali digambarkan tidak lazim dan bentuknya tidak beraturan. Permainan gelap terang sangat dominan dan kerap kali menggunakan efek bayangan.

Selama proses observasi, pengkarya mendapatkan hasil dari wawancara yaitu pesugihan kalong atau kelelawar. Bentuk pesugihan ini adalah pesugihan yang dilakukan seorang suami yang mengajak istrinya untuk menjadi saksi. Pada awal ritual dilakukan di tengah hutan dengan didampingi juru kunci yang menuntun jalannya ritual. Pelaku dan saksi pesugihan tidak diperbolehkan memakai sehelai kainpun selama ritual berlangsung. Syarat wajib pesugihan kalong adalah nyawa keluarga, kerabat atau siapapun yang turut menikmati harta hasil pesugihan yang dibawa oleh kalong yang dipelihara atau dalam bahasa Jawa biasa disebut ubuhan kalong, dengan cara ditumbalkan dengan posisi tubuh menyerupai kalong ketika sedang tidur. Sama halnya dengan pesugihan lain yang tidak mudah untuk melepaskannya, demikian juga dengan pesugihan kalong. Pada saat pelaku pertama tutup usia, maka tahta pesugihandiwariskan pada anak turunnnya. Berikut adalah tabel hasil wawancara.

Tabel 3.1 Hasil Wawancara Narasumber
(Doc. Musslimmaturosiidah)

No.	Identitas Narasumber	Latar Belakang Narasumber
1.	<p>Bambang Subahri (3)</p> <p>“Apakah pesugihan yang masih marak dilakukan dan belum pernah diangkat dalam sebuah karya film?”</p> <p>“Bagaimana pesugihan Ngubuh Kalong dilakukan, dan apa yang didapatkan orang yang melakukannya?”</p>	<p>Staf pengajar di salah satu perguruan tinggi di Lumajang dan alumnus</p> <p>“Terdapat banyak pesugihan yang masih sering dilakukan dan tidak banyak yang diangkat menjadi sebuah film, namun yang dekat dengan lokasi saya berada saat ini tepatnya di daerah lupa akutu terdapat hutan bambu yang dipercaya sakral oleh warga. Di tempat tersebut biasa dilakukan pesugihan Ngubuh Kalong atau memelihara kelelawar.</p> <p>“Ritual pesugihan tersebut harus dilakukan di hutan bambu tempat para kalong tersebut tinggal. Pelakunya haruslah seorang laki-laki yang beristri dan membawa istrinya untuk melakukan ritual dengan didampingi seorang juru kunci. Di tempat ritual mereka harus menanggalkan kedua pakaian, membaca Ajian Kalong yang dituntun oleh juru kunci dan membawa satu kalong hidup untuk disantap setelah serangkaian ritual dilakukan. Untuk</p>

		apa yang mereka dapatkan, merekamendapatkan barang jarahan dari kalong yang telah memasuki rumah-rumah yang dituju untuk diambil barangnya.”
	“Apakah ada syarat khusus lain?”	“Pasca ritual, mereka harus menyiapkan satu ruangan yang berisi ranjang, yang fungsinya untuk kalong meletakkan barang hasil jarahannya. Orang yang sudah melakukan pesugihan Ngubuh Kalong ketika meninggal, tubuhnya harus dikuburkan dalam keadaan kepala di bawah dan kaki di atas selayaknya kelelawar saat tidur, dan dikubur dibawah tempat tidur tadi. Hal itu juga berlaku bagi siapapun yang menikmati harta hasil pesugihan, termasuk istri dan anak turunya. Sayangnya pesugihan ini juga menuntut tumbal yakni anak turun dari pelaku”
	“Pesugihan Ngubuh Kalong dapatkah diturunkan atau diwariskan jika keturunan yang menjadi tumbal?”	“Pasti, dan harus keturunannya yang melakukannya. Maka dari itu Si Kalong tidak meminta tumbal dalam waktu yang dekat. Jika para keturunan telah memiliki keturunan baru, maka ialangsung menjadi

		tumbal.”
2.	Heri Kerto Raksono (4)	Petani dan mantan distributor beras di daerah Sumber Jeruk, Kalisat, Jember
	“Bagaimana alur dari regulasi beras di Sumber Jeruk?”	“Semua petani biasanya setelah panen menyimpan beberapa karung untuk kebutuhan pribadi dan sisanya dikirimkan kepada pengepul-pengepul. Nantinya dari para pengepul ini didistribusikan ke pedagang, pasar dan pabrik.”
	“Sejauh manakah peran pengepul dalam penentuan harga beras di pasaran?”	“Peran pengepul lebih pada harga ke para petani, mereka yang berhak memberi berapa harga dari beras yang dihasilkan dan diterima dari petani, biasanya untuk menyasati itu banyak pengepul yang memanipulasi harga bahkan timbangan.”
	“Memanipulasi bagaimanakah yang dimaksud?”	“Petani bisa saja diberi harga murah dan timbangan dikurangi asalkan mereka mendapat keuntungan, karena tiap musim hasil panen berbeda jumlah dan kualitas.”
	“Lantas bagaimana hubungan antar pengepul?”	“Persaingan jelas adanya, karena mereka biasanya mencari langganan untuk jangka panjang. Naik turunkan harga, mengurangi timbangan atau lain sebagainya. Tapi, untuk saat ini

		bisa dikatakan cukup rukun antar pengepul.”
--	--	---

Selain melakukan wawancara terhadap narasumber berbagai daerah pengkarya juga melakukan riset data melalui buku berjudul “Pesugihan” karya M. Abduh Tausikal. Hasil observasi tersebut, pengkarya mengaplikasikan pendekatan ekspresionisme terhadap naskah karya Muslimaturrosiidah yang berjudul *Daniswara* dalam bentuk karya audio visual berupa film. Pendekatan ekspresionisme dalam adegan film *Daniswara* seperti kesurupan, muntah darah, dan beberapa shot yang mendukung pengadeganan.



Gambar 3.1. Observasi
(Doc. Rizqi Taufiqi Tsani)

3.2. Pengembang Cerita

Proses pengembangan ide cerita adalah tahap paling awal dalam proses pembuatan film. Proses ini membutuhkan penulis naskah untuk membantu sutradara dalam mengembangkan idenya. Penulis naskah berperan untuk membuat susunan cerita yang terstruktur dengan format penulisan naskah film yang benar. Pengkarya juga memberi wewenang terhadap penulis naskah untuk menabahkan ide-ide yang bisa menambah kesan dramatik, namun tetap tidak keluar dari garis besar cerita. Pengkarya memilih Muslimaturrosiidah sebagai penulis naskah karena berkompeten dalam bidang penulisan naskah. Selain itu pengkarya pernah terlibat dalam pembuatan film berjudul *Kinanti*, dan hasilnya memuaskan.

Setelah naskah telah sampai pada draft 3, pengkarya membicarakan konsep film dan naskah kepada produser. Ini berkaitan dengan hal-hal yang harus disiapkan ketika pra produksi, produksi, maupun pasca produksi. Produser juga memberikan batasan-batasan agar film ini dapat menyampaikan idealisme pengkarya, namun tetap dapat dinikmati oleh semua kalangan. Pada posisi produser pengkarya dibantu oleh Astri Septiyenni. Pengkarya memilih Astri Septiyenni karena telah berpengalaman dalam bidangnya, seperti menjadi produser pada film *Iris*. Selama proses pengembangan cerita yang dibuat oleh penulis naskah serta hasil diskusi dengan produser, pengkarya memutuskan naskah draf 3 siap untuk diproduksi menjadi sebuah film.

3.3 Pra-Produksi

Pra-Produksi merupakan tahap persiapan sebelum proses produksi film *Daniswara*. Tujuan utama pra-produksi ini adalah menyiapkan segala keperluan ketika proses produksi. Pada tahap ini pula pengkarya sebagai sutradara harus mampu membuat semua kru paham terhadap film yang dibuat, sehingga proses produksi berjalan dengan se-efektif mungkin, tahap pertama pada pra-produksi ialah rekrutmen tim produksi, bedah naskah, pembuatan *director shot* dan penjadwalan produksi, survei lokasi, *casting* dan latihan pemain, dan yang terakhir *recce*.

3.3.1 Rekrutmen Tim Produksi

Dalam proses perekrutan tim produksi, pengkarya dibantu oleh produser memilih beberapa orang untuk menjadi kepala departemen, tentunya dengan memperhatikan kemampuan dan komitmen yang jelas. Selanjutnya, kepala departemen memilih beberapa orang yang menjadi mitra kerjanya. Diharapkan ini menjadi cara yang efisien, dan kepala departemen lebih bebas untuk memilih timnya yang memang sudah cocok. Kru yang dibutuhkan selama produksi ialah, asisten sutradara 1, asisten sutradara 2, penata gambar, penyunting gambar, koordinator pemain, penata cahaya, penata artistik, penata rias, penata busana, dan perekam suara.

Tugas asisten sutradara 1 ialah membantu sutradara untuk mengkoordinasikan semua departemen film agar bisa bekerja sesuai dengan tugasnya, selaras dengan departemen lain, dan tepat waktu. Tugas ini dipegang oleh Nur Hadi karena ketelitian dan ketegasan ketika proses produksi film. Asisten sutradara 2 memiliki tugas untuk mengarahkan pemain dan memastikan emosi aktor ditangkap oleh kamera. Pengkarya memilih Alif Septian Raksono Putra sebagai asisten sutradara 2, karena pengalamannya menyutradarai beberapa film dan pengalamannya dalam menjadi asisten sutradara 2.

Penata kamera bertugas untuk memvisualkan naskah dan visi sutradara kedalam bentuk gambar bergerak. Pada posisi ini, pengkarya memilih Ahmad Syukron Naim, karena sudah berpengalaman berada di posisi departemen kamera. Selain itu Syukron juga merupakan teman satu kelompok pengkarya dalam mengerjakan tugas akhir ini. Pada posisi penata cahaya, pengkarya memilih Guntur Tri Wasono. Guntur juga merupakan penata cahaya yang sering berproses bersama penata gambar, sehingga bisa mengetahui cara kerja masing-masing.

Posisi penata artistik, pengkarya memilih Imam Muzaka karena terbiasa menjadi kru artistik di beberapa film dan sangat mengerti tentang konsep warna serta penataan properti. Pengkarya memilih Yeni Choirun nisa' sebagai penata rias karena berkompeten dalam bidangnya, dan ikut serta di beberapa karya film tugas akhir sebagai penata rias. Pengkarya memilih Shike Wena Septikaca sebagai penata busana, karena Shike Wena Septica telah terbiasa memadupadankan busana untuk beberapa film dan acara. Pengkarya memilih Maulana Arga sebagai perekam suara, karena telah bersama-sama mengikuti produksi di beberapa film, dan telah mengetahui SOP (*Standart Operasional System*) untuk masuk ke tahap post audio. Pengkarya memilih Brian Wahid Huda dan Ega Marsa sebagai penyunting gambar, karena mereka memahami alur kerja sebagai penyunting gambar di pasca produksi dan sering menyunting gambar dalam karya audio visual terutama film.

3.3.2 Bedah Naskah

Bedah naskah adalah proses untuk menjabarkan bentuk tulisan yang ada pada naskah menjadi sebuah rancangan detail untuk proses syuting. Bedah naskah dilakukan bersama kepala departemen selama 2 hari. Pengkarya sebagai sutradara harus menjabarkan visi dan misi, sehingga semua kru film memahami isi film yang dikerjakan. Kepala departemen dapat menjabarkan sekaligus mengembangkan konsep departemen kepada sutradara. Konsep yang harus dimengerti seluruh kepala departemen ialah, pengadeganan, tata kamera, tata cahaya, tata artistik, tata suara, serta penyutingan gambar.

Proses selanjutnya ialah penjabaran konsep yang telah disetujui oleh sutradara dan seluruh kepala departemen, kepada semua kru film. Ini biasa disebut dengan rapat kreatif. Rapat ini hanya dilakukan oleh pengkarya sebagai sutradara dan kru kreatif saja. Selain rapat kreatif, ada pula yang dinamakan *pre production meeting* (PPM). Rapat ini bertujuan untuk mempertemukan kru kreatif dengan kru produksi. Semua kebutuhan dapat didiskusikan di rapat ini, serta juga mencanangkan pendanaan, waktu produksi, lokasi dan lain sebagainya. Kedua rapat ini bisa dilakukan beberapa kali hingga mencapai kesepakatan bersama dan dirasa sudah cukup.

3.3.3 *Director Treatment*

Proses menyusun *director treatment* pengkarya melakukan pertemuan dengan seluruh kru film yang sudah dipilih berdasarkan *chemistry*, *skill*, dan *team work* yang baik. Pertemuan dimaksudkan agar pengkarya sebagai sutradara memiliki pandangan untuk mengarahkan kru pada saat praproduksi sampai tahap pascaproduksi. Selain itu pengkarya juga melakukan pertemuan dengan *head of department* dalam satu forum diskusi untuk menyatukan pemikiran-pemikiran dari masing-masing *head of department*. Film *Daniswara* memiliki konsep yang terfokus pada tokoh utama dengan memperlihatkan kegelisahan yang dialami oleh tokoh kepada penonton melalui pendekatan ekspresionisme. Pengkarya memberikan porsi lebih pada pengadeganan, artistik, serta sinematografi untuk

merealisasikan gaya ekspresionisme. Konsep itu dapat berjalan dengan baik ketika semua unsur dalam film bekerja dengan baik dan sesuai dengan yang diharapkan oleh pengkarya sebagai sutradara.

a. *Look dan mood*

Film *Daniswara* memperlihatkan fenomena dan isu persaingan usaha melalui pesugihan khususnya di masyarakat desa. Daniswara sebagai tokoh utama yang menggerakkan alur cerita. Film ini memiliki sudut pandang Daniswara. Permasalahan kehidupan Daniswara tak lain tentang Ekonomi, konflik batin, kecemburuan sosial dan gangguan-gangguan supranatural yang mendukung konsep ekspresionisme. Film *Dansiwara* memiliki nuansa desa dan rumah warisan yang mengerikan. Didukung oleh nuansa sosial di desa yang sepi pada malam hari.

b. *Mise en scene*

1. *Setting*

Setting atau latar yang digunakan dalam film *Daniswara* adalah yang menggambarkan masyarakat desa dan memperkuat nuansa mengerikan dari rumah warisan untuk mendukung konsep pendekatan ekspresionisme. Pengkarya memilih beberapa tempat seperti sawah, jalan desa, gudang beras dan rumah di desa. Sawah, jalan desa dan gudang beras pengkarya pilih untuk menunjukkan keberadaan Daniswara menuju desa dan memberi petunjuk bahwa Daniswara sebagai orang baru di desa tersebut. Rumah warisan yang mengerikan untuk membangun suasana menegangkan terutama untuk Daniswara.

2. *Pencahaya*an

Film *Daniswara* memanfaatkan konsep pencahayaan *hard light* dan *available light*. Tujuannya agar tercipta suasana yang suram, dimana rumah warisan terlihat mengerikan secara *intirior* maupun *exterior*. Pencahayaan pada film *Daniswara* dominan berwarna kuning atau bertemperatur hangat

dengan sedikit aksen merah menggambarkan suasana perasaan tokoh Daniswara.

3. Pengadeganan

Aktng dalam film *Daniswara* mengedepankan pendekatan ekspresionisme pada beberapa adeganya. Diwakili oleh adegan yang dialami oleh tokoh Daniswara. Daniswara menjadi karakter yang mewakili keseluruhan berjalanya alur cerita, dengan ketidaktahuannya terhadap lingkungan baru, rasa ingin tau yang tinggi dan berani terhadap tekanan yang di alaminya. Pengkarya dalam pengadeganan Daniswara terinspirasi karakter Amelia dalam film *The Babadook* karya Jennifer Kent, dimana karakter Amelia berkembang dengan ketakutan dan rasa ingin tahunya, Begitupun Daniswara.



Gambar 3.2. Karakter Amelia
(Screenshoot oleh. Rizqi Taufiqi Tsani)

4. Tata rias dan Busana

Tata rias dan busana dalam film *Daniswara* menerapkan penataan natural seperti orang desa pada umumnya. Seperti menggunakan kaos, celana jeans dan kain, penampilan santai dan sebagainya. Untuk memperlihatkann karakter *Daniswara* yang santai sebagai penulis pengkarya menggunakan busana *casual*, selain itu untuk sedikit membedakan *Daniswara* sebagai warga baru di desa tersebut dan warga desa. Beberapa tokoh pendukung yang merupakan etnis cina juga diberi busana yang berkarter orang etnis cina.

c. Sinematografi

Sinematografi pengkarya terapkan dengan konsep dinamis, yakni mengedepankan perkembangan karakter sesuai situasi psikologis, lingkungan, dan konflik antara karakternya. Penggunaan *shot landscape* dan sudut sempit juga ditekankan agar penonton dapat merasakan suasana dalam film. Pengkarya menerapkan konsep dinamis pada setiap *scene* dengan kamera memakai tripod, namun untuk *scene* 30 pengkarya meminta kepada penata gambar untuk menggunakan *handheld*, tujuannya agar secara *look dan mood* dapat terasa kepenonton bahwa *scene* tersebut adalah puncak konflik dalam film. Pengkarya dalam penerapan ekspresionisme mengaplikasikan *angle* dan komposisi lebih dinamis. Pengkarya mengkonsep tersebut berdasarkan referensi sinematografi film *The Babadook* dan *Palasik*.

d. Suara

Pendekatan desain suara dalam film *Daniswara* adalah *diagetic sound* dan *non-diaetic sound*. Aspek suara dalam film *Daniswara* cukup penting karena alur cerita dan beberapa informasi disampaikan melalui dialog, oleh karena itu butuh alat yang dapat merekam suara cukup baik. Selain itu kehadiran suara ambient seperti suara suasana desa pada malam hari, suara ketukan pintu dan suara kalong yang mengganggu tokoh *Daniswara*. Ilustrasi musik memiliki pengaruh yang penting dalam membangun suasana yang dibutuhkan. Pengkarya memilih dominan *noise* pada ilustrasi musik supaya membantu membangun kesan tidak nyaman dalam adegan.

e. Peyunting Gambar

Film *Daniswara* menggunakan metode penyuntingan gambar *continuity*. Dominan *Scene* direkonstruksi dengan penyuntingan *cut to cut*. *Cutting* yang dilakukan Pengkarya menyesuaikan dengan emosi dan gestur *Daniswara*. Penambahan efek di *scene* 17, *scene* 8 untuk menambah suasana menegangkan.

3.3.4 *Director Shot* dan Penjadwalan Produksi

Pada sela-sela rapat kreatif dan rapat PPM, pengkarya membuat gambaran *shot* yang disebut *shotlist*. *Shotlist* dapat dilihat pada lampiran. Pengkarya bersama penata kamera menentukan jumlah *shot* pada setiap *scene*, ukuran *shot*, serta sudut pengambilan gambar yang sesuai dengan kebutuhan cerita. Proses ini dilakukan hingga dua kali, agar detail setiap *shot*nya.

Penjadwalan produksi dilakukan juga diantara rapat kreatif dan rapat PPM. Pengkarya dibantu oleh asisten sutradara 1, membuat *master breakdown*. Dalam *master breakdown*, asisten sutradara 1 dapat mengetahui *scene* yang berat, lokasi *scene*, waktu *scene*, serta penjadwalan aktor. Penjadwalan syuting didasarkan pada *master breakdown* tersebut, sehingga dapat menghasilkan jadwal yang efisien.

3.3.5 Survei Lokasi

Pengkarya sebagai sutradara, dibantu oleh manajer lokasi, melakukan pencarian tempat yang dijadikan lokasi syuting berdasarkan kebutuhan naskah. Manajer lokasi juga memperhatikan, aspek-aspek pendukung seperti, akses jalan, kondisi masyarakat, sumber listrik, pemilik atau penguasa sah daerah tersebut, resiko kebocoran suara dan lain sebagainya. Pengkarya memilih lokasi di Desa Gumelar Kecamatan Balung, Kabupaten Jember. Pengkarya memilih tempat itu karena sesuai dengan kondisi sosial budaya dan lingkungan yang diharapkan, kemudahan dalam perizinan, serta bentuk bangunan yang mendukung setting dalam film, khususnya rumah, gudang, dan jalan area persawahan. Pengkarya memilih rumah Bapak Totok sebagai rumah warisan orang tua Daniswara karena bentuk bangunan sesuai dengan diskripsi pada naskah, suasana lingkungan yang mendukung.



Gambar 3.3 Rumah Warisan Orangtua Daniswara
(Doc. Dini Irmaningtias)

Perijinan yang mudah juga menjadi pertimbangan memilih lokasi ini. Seperti sebuah ruangan untuk pemujaan yang harus dibakar tim artistik guna menunjang cerita dalam naskah *Daniswara*. Pemilik rumah memberikan ijin kepada pengkarya dengan syarat harus dicat kembali. Berikut lokasi ruang pemujaan.



Gambar 3.4 Ruang Pemujaan
(Doc. Dini Irmaningtias)

Rumah yang digunakan sebagai rumah Ko Salim juga berada pada lingkungan rumah warisan. Pemilik rumah Ko Salim masih saudara dengan pemilik rumah warisan sehingga mudah dalam perijinan. Pengkarya memilih

rumah Ko Salim karena interior pada rumah Ko Salim cocok dengan naskah *Daniswara*, sehingga memudahkan kerja tim artistik.



Gambar 3.5 Interior dalam Rumah Ko Salim
(Doc. Dini Irmaningtias)

Lokasi selanjutnya adalah gudang beras. Pengkarya memilih lokasi gudang beras ini karena perijinan yang mudah dan sebenarnya memang gudang beras. Tim artistik juga dimudahkan dalam hal ini karena tidak terlalu banyak menambah ornamen artistik agar terlihat seperti gudang beras.



Gambar 3.6 Gudang Beras
(Doc. Dini Irmaningtias)

3.3.6 *Casting* dan Latian Pemain

Pengkarya memilih *casting* tertutup, ialah pemilihan pemain dengan penunjukkan hanya kepada beberapa orang yang telah dianggap cocok untuk memerankan karakter tertentu. Ini dilakukan untuk memangkas waktu dan karena pengkarya telah memiliki beberapa pilihan aktor yang pas untuk memerankan karakter yang ada. Berikut para pemain film *Daniswara*:

1. Daniswara

Tokoh Daniswara diperankan oleh Rizqa Ardhita Rosalina. Menurut pengkarya Rizqa cocok untuk memerankan tokoh Daniswara karena secara fisiologis pemeran berusia 25 tahunan, wajah tegas, dan memenuhi kriteria tinggi dan berat badan yang sesuai dengan tokoh Daniswara. Selain itu, Rizqa Ardhita memiliki pengalaman berakting dalam film bergenre horror tugas mahasiswa Program Studi Televisi dan Film Universitas Jember, sehingga memudahkan pengkarya dalam memberikan pengarahan adegan.



Gambar 3.7 Pemeran karakter Daniswara
(Doc. Sariati Koyimah)

2. Hatmo

Tokoh Hatmo diperankan oleh Rendra Sasongko Adi. Pengkarya memilih Rendra karena dia adalah dia telah berproses di dunia teater selama belasan tahun. Pengkarya juga memilih Rendra karena sebelumnya dia juga pernah menjadi aktor di beberapa film tugas mahasiswa Program Studi Televisi dan Film Universitas Jember.

dan Film Universitas Jember. Karakter wajah yang tegas dan sering mengikuti proses teater, menjadi pertimbangan utama untuk memilih dia sebagai Hatmo.



Gambar 3.8 Pemeran karakter Hatmo
(Doc. Sariati Koyimah)

3. Sukma

Tokoh Sukma diperankan oleh Zeni Nofitasari. Pengkarya memilih Zeni karena sesuai dengan karakter tokoh Sukma. Ciri fisiologis dan ciri psikologis Zeni sama dengan karakter Sukma seperti wanita karir yang berpenampilan casual.



Gambar 3.9 Pemeran karakter Sukma
(Doc. Sariati Koyimah)

Pengkarya memiliki waktu selama 1 bulan untuk melatih para aktor. Dibantu oleh asisten sutradara 2 dan koordinator talent, pengkarya mengawali

latihan aktor dengan pembiasaan dan penjabaran setiap karakter tokoh dan dilanjutkan untuk membaca sesuai dengan kemampuan aktor tersebut. Tahap selanjutnya adalah membaca dengan intonasi yang sudah disepakati bersama antara aktor dan pengkarya sebagai sutradara, karena pengkarya merasa bahwa aktor harus mempunyai keleluasaan agar emosi dari adegan bisa terbentuk dengan natural. Jika aktor telah menguasai intonasi bicara dan konteks dari setiap adegan, pengkarya mempertemukan aktor untuk disamakan emosi dan konteks yang dicapai. Tahap terakhir adalah penguasaan gerak tubuh dan penekanan dialog tiap *scene* harus dimatangkan, agar pada saat syuting tidak terlalu lama untuk mengarahkan aktor.

Pengkarya juga mengajak koordinator talent untuk mengatur segala kebutuhan aktor ketika latihan. Pada tahap akhir, pengkarya mengajak penata kamera untuk menentukan *timing* pergerakan pada adegan-adegan yang memang memiliki kesinambungan tempo dengan kamera.

3.3.7 *Recce*

Recce adalah proses untuk menguji coba segala konsep yang telah direncanakan selama proses pra produksi. Semua divisi yang ada harus mencoba konsep mereka di lokasi syuting yang sebenarnya. Meliputi pergerakan kamera, sudut pengambilan gambar, tata letak lampu, tata letak properti, warna busana dan properti, dan *bloking* pemain. Semua proses dilakukan secara berurutan dan cara kerja juga disesuaikan dengan apa yang diharapkan ketika syuting. Ini dilakukan agar jika ada yang kurang sesuai, dapat diperbaiki, sehingga ketika syuting tidak menemukan kesulitan yang berarti. *Recce* membutuhkan 2 hari dalam pelaksanaannya, didalam 1 hari terdapat 5 *scene*. Hari pertama *scene* 1, *scene* 2, *scene* 8, *scene* 13, *scene* 17. Hari kedua *scene* 22, *scene* 25, *scene* 26, *scene* 27, *scene* 30. Berikut salah satu foto saat dilakukan *recce*.



Gambar 3.10 *Recce*
(Doc. Dini Irmaningtias)

3.4. Produksi

Produksi syuting *Daniswara* berlangsung selama 5 hari sesuai jadwal, dimulai pada tanggal 14 Februari 2019 hingga tanggal 18 Februari 2019. Produksi *Daniswara* dilakukan saat bulan Februari karena bertepatan dengan hari libur kuliah yang memungkinkan kru untuk bisa dikarantina dalam 1 lokasi agar mudah dalam melaksanakan proses produksi. Alasan pengkarya melakukan karantina pada kru karena proses syuting *Daniswara* kebanyakan dilakukan saat malam hari. Dalam 1 hari pengkarya dan kru memiliki target 5 sampai 6 *scene* perhari.

Hari pertama proses syuting dimulai pada pukul 06.00 WIB. Pengkarya memimpin briefing kepada semua kru. Pengkarya juga melakukan *briefing* kepada pemain untuk mengingatkan kembali apa yang telah dilatihkan sebelumnya. Syuting berlangsung sesuai dengan *brifieng*. Pengkarya sebagai sutradara berada pada layar *preview* di bantu *Script County* untuk memperhatikan detail *mise an scene* dan dalam mengarahkan talent pengkarya di bantu oleh *Ass direction 2*. Halangan pada hari pertama ialah kru yang masih perlu untuk menyesuaikan diri terhadap alur kerja yang telah disepakati sehingga mengakibatkan tidak tepat waktu pada perpindahan *scene*. Selain itu berpengaruh pada waktu produksi yang awalnya selesai pukul 23.30 WIB menjadi 01.00 WIB.



Gambar 3.11 *briefing crew*
(Doc. Dini Irmaningtias)

Hari kedua proses syuting dimulai pada pukul 06.00 WIB. Pengkarya sebagai sutradara memimpin proses *briefing* kepada kepala semua divisi dengan didampingi asisten sutradara 1. Pengkarya juga melakukan *briefing* terhadap pemain, dan juga mengulang pengadeganan yang telah di latih sebelumnya dengan dibantu oleh asisten sutradara 2. Pengkarya merasa bahwa beberapa scene pada hari kedua membutuhkan perhatian khusus pada aspek pengadeganan, sehingga memerlukan waktu agak lama. Seperti pada scene 27 dan 29 pengkarya harus mengarahkan pemain yang lanjut usia. Pengkarya mengingatkan kembali dialog pemain, karena pemain memiliki keterbatasan dalam mengingat. Pendalaman adegan dilakukan di lokasi syuting, agar pemain dapat merasakan suasana tempat sehingga mendapatkan rasa adegan yang sesuai. Pada hari kedua, telah tercapai sejumlah 7 *scene* pada pukul 23.30 WIB.



Gambar 3.12 Sutradara bersama Ass Sutradara 1 dan 2 beserta *Script county* (Doc. Dini Irmaningtias)

Hari ketiga proses syuting dimulai pada 07.00 WIB. Pengkarya memimpin proses *briefing* kepada semua kepala divisi. Pengkarya juga melakukan pembahasan shot dengan asisten sutradara 1, penata kamera, dan asisten sutradara 2 untuk mengingatkan visi dalam setiap *shot*. Hambatan pada hari ketiga ialah pada saat syuting *scene* 17, karena pada scene ini membutuhkan spesial efek khusus. Selain itu pengambilan gambar yang dilakukan dengan *long take* membuat semua divisi harus bekerja sama dengan maksimal agar tidak memakan waktu cukup lama. Malam hari setelah syuting, pengkarya memberikan arahan kepada semua kru untuk persiapan syuting esok hari.



Gambar 3.13 Evaluasi Sutradara (Doc. Dini Irmanintyas)

Hari keempat proses syuting dimulai pukul 06.30. Pengkarya melakukan pembahasan shot bersama asisten sutradara 1, asisten sutradara 2, dan penata kamera untuk mengingatkan segala hal teknis yang harus dilakukan kru. Hambatan yang terjadi pada hari keempat ialah, pada saat syuting *scene* 8 dan *scene* 13. Pemilik lokasi pabrik beras masih melakukan kegiatan berdagang yang membuat syuting ditunda beberapa jam. Hal ini mengakibatkan *mood* pemain sedikit tidak nyaman dikarenakan lama menunggu. Selain itu hambatan terjadi pada syuting *scene* 1 yang dilakukan di hutan bambu. Di lokasi hutan bambu pengkarya sedikit mengalami gangguan teknis seperti banyak lampu warga yang mengganggu dan suara masyarakat serta kendaraan disekitar lokasi syuting. Masalah ini mengakibatkan proses syuting tertunda satu jam.



Gambar 3.14 Penyelesaian solusi
(Doc. Dini Irmanintyas)

Hari kelima proses syuting dimulai pukul 09.00. Pengkarya melakukan pembahasan *shot* bersama asisten sutradara 1, asisten sutradara 2, dan penata kamera untuk mengingatkan segala hal teknis yang perlu diperhatikan. Pada hari kelima, pengkarya menemukan hambatan pada saat syuting *scene* 2 di lokasi *outdoor*. *Scene* 2 memiliki teknis yang rumit, ditambah dengan cuaca yang kurang mendukung. Hal ini mengakibatkan *scene* 2 tidak bisa diambil dihari tersebut. Hambatan lain yaitu pemain Amala tidak mau syuting, hal ini membuat pengkarya dibantu oleh asisten sutradara 2 dan kordinator pemain untuk membujuk Amala supaya mau syuting. Hal ini menyebabkan molor 30 menit.



Gambar 3.15 Syuting lokasi outdoor
(Doc. Dini Irmaningtias)

Hari keenam (*save day*) digunakan untuk melakukan proses syuting *scene* 2 yang tidak dapat diambil di hari sebelumnya. proses syuting dimulai pada pukul 14.00 WIB. Pengkarya melakukan pembahasan *shot* bersama asisten sutradara 1, asisten sutradara 2, dan penata kamera untuk mengingatkan pengambilan gambar yang telah di rencanakan sebelumnya. Hambatan yang terjadi ialah perhitungan teknis yang tidak tepat mengakibatkan kru sulit mencapai visual yang diinginkan. Pada akhirnya pengkarya mengurangi beberapa *shot*.

3.5. PascaProduksi

Pascaproduksi film *Daniswara* dibagi menjadi dua bagian sesuai manajemen produksi, yaitu tahap *editing offline* dan *online*.

a. *Editing Offline*

Editing offline adalah, pemilihan, pemotongan, penyusunan gambar dan suara yang telah diambil pada proses produksi. Pengkarya sebagai sutradara terus menemani editor Brian Wahid Huda agar film *Daniswara* sesuai dengan kosnep yang telah disepakati sebelumnya. Proses *editing* juga menentukan *mood* dan emosi film, sehingga pengkarya perlu untuk mengarahkan editor. Hasil dari setiap penyusunan gambar biasanya disebut *roughcut* 1, 2, dan seterusnya hingga hasil final yang sering disebut *pictlock*.

Proses editing offline mulai *roughcut* 1 sampai *pictlock* pengkarya membutuhkan waktu 1 bulan.

b. *Editing Online*

Tahap *editing online* adalah tahap mengolah gambar dan suara setelah melewati tahap *pictlock*. Pengkarya menemani editor untuk melakukan tahap diantaranya adalah *mixing audio dialogue*, *music scorning*, *mixig diaologue*, *scorning*, *foley*, *sound effect*, dan *mastering*. Pengkarya membutuhkan waktu 1 bulan dalam pengerjaannya. Pengolahan gambar diantaranya adalah *rotoscoping*, *visual effect*, *color correction* dan *color grading*. Proses editing visual pengkarya menemani editor dan beberapa kali memberi masukan apabila ada yang tidak sesuai. Setelah proses gambar dan suara selesai, file keduanya disatukan kembali dan menjadi film yang siap diputar. *Editing online* membutuhkan waktu total 3 bulan.

3.6 Hambatan dan Solusi

Pada pelaksanaan proses syuting film *Daniswara* mulai dari pra produksi, produksi, hingga pasca produksi tentu terdapat kendala. Pada tahap development, kelompok tugas akhir kami sulit untuk menentukan tema apa yang diangkat ke dalam film karena banyak ide bermunculan dari masing-masing individu. Pengkarya sebagai sutradara terus mencari ide yang bisa diproduksi dengan baik. Pada akhirnya kami bersepakat untuk menggunakan ide cerita dari penulis naskah. Penulis naskah mengusulkan untuk mengangkat permasalahan peugihan, karena fenomena tersebut sangat dekat dengan lingkungan masyarakat di sekitar pengkarya. Pesugihan yang dipilih iyalah pesugihan kalong. Pengkarya dan kelompok tugas akhir melakukan riset guna mengembangkan ide yang sudah disepakati sehingga menjadi sekenario utuh yang layak diproduksi. Melakukan riset dengan cara mewawancarai berbagai narasumber di beberapa daerah khususnya jawa timur. Narasumber yang pengkarya dan kelompok pilih tentunya memiliki pengetahuan yang lebih tentang pesugihan.

Pada tahap pra-produksi, hambatan yang dihadapi adalah ketika pencarian lokasi. Lokasi yang paling penting dalam film ini adalah rumah warisan dari keluarga Daniswara.. Kami mengalami hambatan karena hampir semua lokasi yang diinginkan oleh pengkarya tidak mendapatkan izin dari pemilik rumah. Pada akhirnya manajer lokasi menemukan sebuah rumah yang cocok dan mendapatkan izin dari pemilik rumah meskipun waktu yang cukup dekat dengan produksi. Selain lokasi yang menjadi hambatan saat pra-produksi, waktu berkumpulnya kru juga menjadi hambatan. Kendala dalam berkumpulnya kru karena bertepatan dengan libur semester, sehingga kru banyak yang pulang dan dalam penyampaian visi pengkarya harus dilakukan secara berulang-ulang yang menyebabkan tidak efisien.

Dalam tahap produksi, pengkarya sebagai sutradara selalu memberikan batasan dan pengarahan kepada pemain maupun kru produksi saat produksi untuk tetap fokus dan menjaga inti dari dialog yang mereka mainkan di setiap *scene*. Dengan demikian pemain harus secara lugas memainkan peranya tanpa mengurangi kesan natural pada keaktoran mereka. Hambatan dalam produksi ialah ketika pemeran tokoh Hendri sakit sehingga tidak bisa datang pada proses produksi. Sehingga casting *director* mencari pemeran pengganti dengan cepat karena jadwal produksi sudah dijadwalkan saat pra-produksi. Setelah menemukan pemeran pengganti Hendri pengkarya dibantu oleh asisten sutradara 2 untuk melatih akting sebagai Hendri. Kendala lain yang dialami oleh pengkarya ialah harus mengarahkan akting anak kecil hingga orang tua dengan treatment yang berbeda-beda. Kendala tersebut membutuhkan waktu yang cukup lama, seperti harus sabar menghadapi suasana hati anak kecil yang sering berubah-ubah, dan orang tua yang sering lupa dengan dialog. Sehingga jadwal yang sudah dibuat oleh asisten sutradara 1 mengalami perubahan karena kendala tersebut.

Dalam tahap pascaproduksi, pengkarya mengalami hambatan yaitu durasi yang tidak sesuai rencana sepanjang 35 menit. Pada *roughcut* awal Film *Daniswara*, durasi film menjadi 51 menit. Pengkarya bersama penyunting gambar terus berusaha memadatkan potongan gambar namun tetap memperhatikan aspek

dramatisasinya. Pada akhirnya, *pictlock* film *Daniswara* menjadi 40 menit dengan pertimbangan sudah tidak ada lagi yang bisa dikurangi dan ditambah secara gambar.



BAB 5. PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Film *Daniswara* adalah film yang mengangkat tentang Fenomena Pesugihan dan Distribusi beras khususnya di daerah Jawa Timur. Akibat dari Fenomena ini membuat banyak masyarakat mengalami keresahkan bahkan merugikan pelaku. Biasanya pelaku melakukan pesugihan akibat dari keterbatasan ekonomi yang memaksa mereka melakukannya. Pengkarya merasa bahwa fenomena ini menarik untuk diangkat, mengingat tanah jawa terkenal dengan mitos-mitosnya. Kerumitan dan keruwetan yang ada pada fenomena ini divisualisasikan pada Film *Daniswara* dengan menggunakan pendekatan ekspresionis.

Film *Daniswara* berbentuk drama keluarga yang memiliki 1 tokoh utama sebagai penggerak cerita. Film ini menceritakan permasalahan yang dialami oleh tokoh bernama Daniswara dengan permasalahan keluarganya. Drama keluarga yang menyentuh emosi membuat penonton turut merasakan permasalahan sosial yang ada. Film ini menggunakan bahasa lokal yaitu Bahasa Indonesia dan Bahasa Jawa sebagai bahasa penyampainya. Bahasa lokal ini memberi kedekatan secara sosial budaya kepada penonton.

Pengkarya menerapkan konsentrasi penyutradaraan dengan pendekatan ekspresionisme untuk mendukung karakter tokoh utama. Pengkarya memberikan porsi lebih pada pengadeganan, artistik, serta sinematografi untuk merealisasikan gaya ekspresionisme. Konsep itu dapat berjalan dengan baik ketika semua unsur dalam film bekerja dengan baik dan sesuai dengan yang diharapkan oleh pengkarya sebagai sutradara. Penggunaan tendensi tokoh Daniswara dalam membawa cerita film diharapkan membangun persepsi penonton nantinya ketika disuguhkan berbagai permasalahan dan representasi fenomena Pesugihan dalam film *Daniswara*.

5.2 Saran

Proses produksi sebuah film tentunya tidak pernah lepas dari hambatan pada setiap langkahnya. Pada proses pra produksi, produksi, maupun pasca produksi selalu ada masalahnya masing-masing. Film *Daniswara* membutuhkan perencanaan dan eksekusi yang matang dalam prosesnya. Perencanaan pada bidang kreatif dan produksi haruslah matang dan efisien agar pada proses eksekusi tidak terlalu banyak masalah yang dihadapi. Perencanaan yang telah disusun secara bersama harus dijalankan semua kru dengan teliti dan bertanggung jawab agar tidak menambah masalah baru dan kesalahpahaman antar kru maupun pemain. Seorang sutradara haruslah mampu memimpin tim agar bisa bekerja dengan baik dengan cara yang santun namun tetap dengan ketegasan. Pengambilan keputusan yang cepat harus dilakukan oleh seorang sutradara ketika ada masalah yang harus diselesaikan agar tidak berlarut-larut dan membuat proses produksi tidak lancar.

DAFTAR PUSTAKA

- Abduh, Muhammad 2014. *PESUGIHAN "Biar Kaya Mendadak"*. Pustaka Muslim : Yogyakarta.
- Ariansah, Mohamad. 2014. *Gerakan Sinema Dunia*. Fakultas Film dan Televisi IKJ : Jakarta.
- Armantono, R. B. 2017. *Mitos dalam Film dan Televisi*. Jurnal Imaji 9(1): 1-57.
- Chrismu, D. V. 2015. *Ritualitas dan Pemaknaan Pesugihan Situs Makam Ngujang di Kabupaten Tulungagung*. Skripsi. Kediri: Universitas Nusantara PGRI Kediri.
- Ekky, Imanjaya (ed), 2011. *Mau Dibawa Ke Mana Sinema Kita? Beberapa Wacana Seputar Film Indonesia*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Endraswara, Suwardi.2012. *Falsafah Hidup Jawa*. Yogyakarta : Cakrawala.
- Himawan, Pratista 2008. *Memahami Film*, Homerian Pustaka : Yogyakarta.
- Harymawan, RMA 1988. *Dramaturgi*, Rosda : Bandung.
- Kartono, K. 1990. *Psikologi Perkembangan Anak*. Bandung : CV. Mandar.
- Leo, Sutanto. 2010. *Kiat Jitu Menulis & Menerbitkan Buku*.Jakarta: Erlangga.
- Prakosa, Gatot. 2005. *Film pendek Independen Dalam Penilaian*. Komite Film DKJ dan Yayasan Seni Visual Indonesi.
- Montase,B. 2008. *Film Horor dari Masa ke Masa*.
<http://montase.blogspot.com/2008/06/film-horor-dari-masa-ke-masa.html>. (diakses pada 10 Juli 2018).
- Bambang Subahri S.Psi.,M.Si. Wawancara. 2018
- Heri Kertoraksono. Wawancara. 2018
- Robert Wiene (Director). 1920. *The Cabinet of DR.Caligari* .Jerman. 1h 11mins
- Jennifer Kent (Director). 2014. *The Babadook* . Australia. 1h 30mins
- Nicho Yudifar (Director). 2012. *Palasik*. Indonesia. 21mins

DAFTAR PUSTAKA

- Abduh, Muhammad 2014. *PESUGIHAN "Biar Kaya Mendadak"*. Pustaka Muslim : Yogyakarta.
- Ariansah, Mohamad. 2014. *Gerakan Sinema Dunia*. Fakultas Film dan Televisi IKJ : Jakarta.
- Armantono, R. B. 2017. *Mitos dalam Film dan Televisi*. Jurnal Imaji 9(1): 1-57.
- Chrismu, D. V. 2015. *Ritualitas dan Pemaknaan Pesugihan Situs Makam Ngujang di Kabupaten Tulungagung*. Skripsi. Kediri: Universitas Nusantara PGRI Kediri.
- Ekky, Imanjaya (ed), 2011. *Mau Dibawa Ke Mana Sinema Kita? Beberapa Wacana Seputar Film Indonesia*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Endraswara, Suwardi.2012. *Falsafah Hidup Jawa*. Yogyakarta : Cakrawala.
- Himawan, Pratista 2008. *Memahami Film*, Homerian Pustaka : Yogyakarta.
- Harymawan, RMA 1988. *Dramaturgi*, Rosda : Bandung.
- Kartono, K. 1990. *Psikologi Perkembangan Anak*. Bandung : CV. Mandar.
- Leo, Sutanto. 2010. *Kiat Jitu Menulis & Menerbitkan Buku*.Jakarta: Erlangga.
- Prakosa, Gatot. 2005. *Film pendek Independen Dalam Penilaian*. Komite Film DKJ dan Yayasan Seni Visual Indonesi.
- Montase,B. 2008. *Film Horor dari Masa ke Masa*.
<http://montase.blogspot.com/2008/06/film-horor-dari-masa-ke-masa.html>. (diakses pada 10 Juli 2018).
- Bambang Subahri S.Psi.,M.Si. Wawancara. 2018
- Heri Kertoraksono. Wawancara. 2018
- Robert Wiene (Director). 1920. *The Cabinet of DR.Caligari* .Jerman. 1h 11mins
- Jennifer Kent (Director). 2014. *The Babadook* . Australia. 1h 30mins
- Nicho Yudifar (Director). 2012. *Palasik*. Indonesia. 21mins

LAMPIRAN

Lampiran Call Sheet

CALL SHEET										
DANISWARA										
DAY/DATE : KAMIS, 14 FEBRUARI 2019										
LOCATION : PABRIK										
CREW ON LOC : 06.00 WIB										
CAM ROLL : 07.30 WIB										
EST WRAP : 23.00 WIB										
No	Time	Scene No	Total SHOT	INT/EXT	Set	Scene Description	Character	Extras	Property	DAY/NIGHT
1	08.30 – 10.00 (90)	5	4	INT	KAMAR DANIS		DANIS			D
SPARETIME										
BREAK										
4	16.00 – 17.40 (100)	20	2	INT/EXT	RUMAH WARISAN		DANIS, AMALA, PENGASUH			PETANG
BREAK										
6	19.30 – 21.00 (90)	10		INT	KAMAR DANIS		DANIS			N
7	21.00 – 22.00 (60)	12		INT	KAMAR DANIS		DANIS			N
8	22.00 – 23.30 (90)	22		INT	KAMAR DANIS		DANIS			N

CALL SHEET										
DANISWARA										
DAY/DATE : JUM'AT, 15 FEBRUARI 2019										
LOCATION : RUMAH DANIS										
CREW ON LOC : 06.00 WIB										
CAM ROLL : 07.30 WIB										
EST WRAP : 01.00 WIB										
No	Time	Scene No	Total SHOT	INT/EXT	Set	Scene Description	Character	Extras	Property	DAY/NIGHT
1	07.30 – 08.30 (60)	3	4	INT	RUANG TAMU		DANIS, HATMO, SUKMA			D
2	09.00 – 10.00 (60)	4	5	INT	RUANG TAMU		DANIS, HATMO			D
3	10.00 – 11.00 (120)	9	5	INT	RUANG TAMU		DANIS, HATMO			D
BREAK										
5	13.30 – 16.00 (150)	24	7	INT/EXT	RUMAH/RUANG TENGAH		DANIS, SUKMA			D
BREAK										
7	17.40 – 19.30 (110)	19		INT	RUANG TENGAH, LORONG		DANIS			PETANG
8	19.30 – 21.00 (90)	27	5	INT	RUMAH KOH SALIM		DANIS, HENDRI, AMALA, RINA, KOH SALIM			N
9	21.00 – 22.30 (90)	29		INT	RUMAH KOH SALIM		DANIS, HENDRI, AMALA, RINA, KOH SALIM			N

CALL SHEET										
DANISWARA										
DAY/DATE : SABTU, 16 FEBRUARI 2019										
LOCATION :										
CREW ON LOC : 06.00 WIB										
CAM ROLL : 07.30 WIB										
EST WRAP : WIB										
No	Time	Scene No	Total SHOT	INT/EXT	Set	Scene Description	Character	Extras	Property	DAY/NIGHT
1	09.00 – 11.00 (120)	28	1	INT	RUMAH KOH SALIM		SUGENG, KOH SALIM			D
BREAK										
3	13.00 – 16.00 (180)	18	8	INT/EXT	RUMAH KOH SALIM		DANIS, AMALA, PENGASUH, RINA			SORE
BREAK										
5	19.30 – 20.30 (60)	6	2	INT	RUANG MAKAN		DANIS			N
6	20.30 – 21.30 (60)	15	1	INT	RUANG MAKAN		DANIS, HATMO			N
7	21.30 – 22.00 (90)	11	3	INT	RUANG MAKAN		DANIS			N
8	22.00 – 00.30 (150)	17	7	INT	RUANG MAKAN		DANIS, RINA			N

CALL SHEET										
DANISWARA										
DAY/DATE : MINGGU, 17 FEBRUARI 2019										
LOCATION :										
CREW ON LOC : WIB										
CAM ROLL : WIB										
EST WRAP : WIB										
No	Time	Scene No	Total SHOT	INT/EXT	Set	Scene Description	Character	Extras	Property	DAY/NIGHT
1	07.30 – 09.30 (120')	8		EXT	PABRIK BERAS		DANIS, HATMO, HENDRI,	3 PEKERJA PABRIK, PEMBELI BERAS		D
2	09.30 – 11.00 (90')	13		INT	PABRIK BERAS		DANIS	EXTRAS PEKERJA		D
BREAK										
SPARE TIME										
BREAK										
6	19.00 – 20.00 (60')	26		EXT	HALAMAN RUMAH		DANIS, HENDRI, AMALA			N
7	20.00 – 21.00 (60')	31		INT	RUMAH WARISAN		DANIS			N
8	21.00 – 22.30 (90')	16		INT	PINTU DEPAN		DANIS			N
9	22.30 – 00.30 (120')	1		EXT	HUTAN BAMBU		SUGENG (Muda) , ASIH (Muda) , JURU KUNCI			N

CALL SHEET										
DANISWARA										
DAY/DATE : SENIN, 18 FEBRUARI 2019										
LOCATION :										
CREW ON LOC : WIB										
CAM ROLL : WIB										
EST WRAP : WIB										
No	Time	Scene No	Total SHOT	INT/EXT	Set	Scene Description	Character	Extras	Property	DAY/NIGHT
1	09.00 – 11.00 (120')	14	2	INT	RUANG PEMLUJUAN		HATMO			D
BREAK										
3	13.00 – 17.00 (240')	2+3 outdoor	4	EXT	JALAN DESA		DANIS, AMALA, PENGASUH, SUKMA			D
BREAK										
5	19.15 – 20.45 (90')	21		INT	RUANG MAKAN		DANIS, AMALA, PENGASUH			N
6	20.45 – 21.45 (60')	7		INT	RUANG TENGAH		DANIS, HATMO			N
7	21.45 – 22.45 (60')	25		INT	RUMAH WARISAN		DANIS, HATMO			N
8	22.45 – 00.45 (120')	23		EXT	RUANG TAMU/RUANG TENGAH		HATMO			N
9	00.45 – 03.00 (135')	30		INT	RUMAH WARISAN		DANIS, HATMO			N

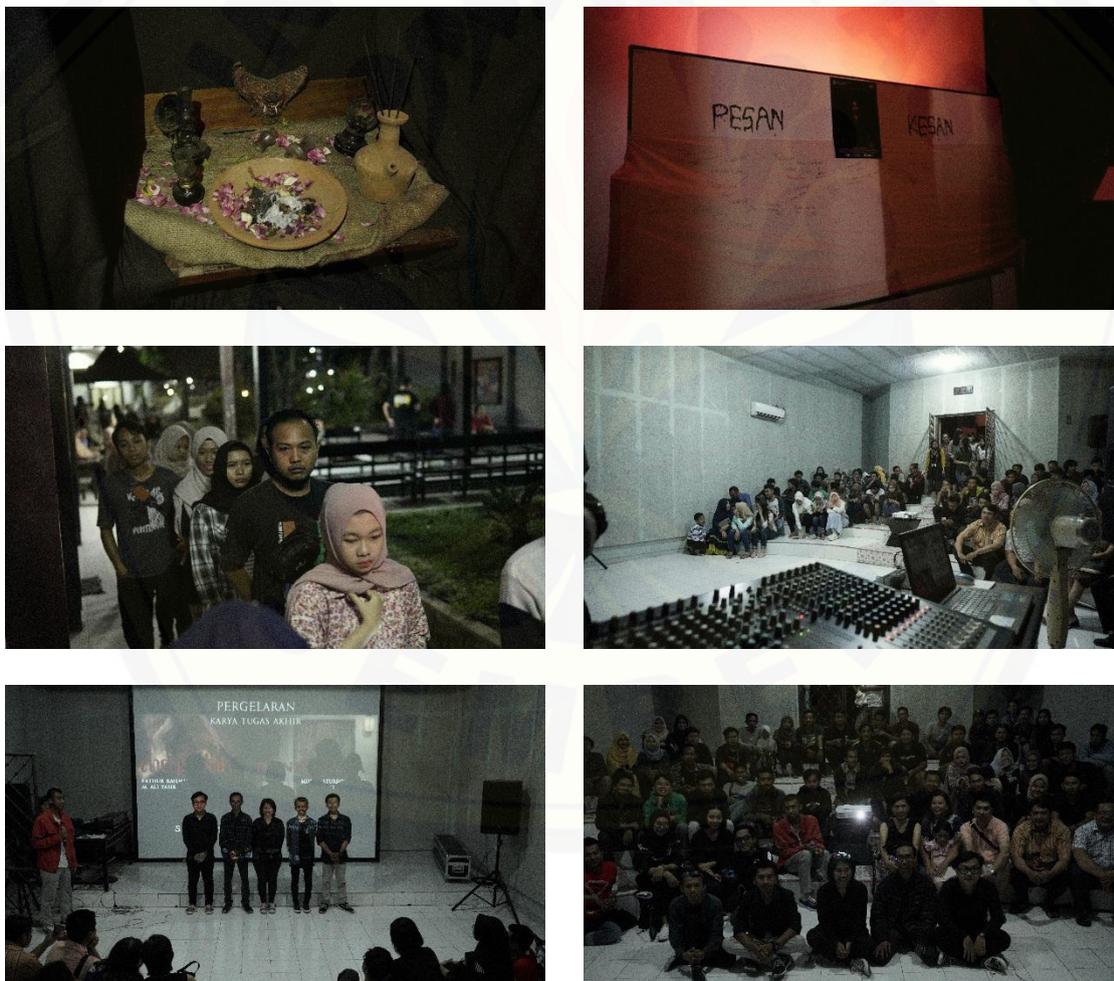
Lampiran Poster Film *Daniswara*



Lampiran Daftar Hadir Pergelaran

NAMA	ASAL	TID	Pergelaran Karya Tugas Akhir DANISWARA 29 Januari 2020			NAMA	ASAL	TID
1. Polesang	KOMPEVI		No <td>NAMA <td>ASAL <td>TID</td> <td></td> </td></td>	NAMA <td>ASAL <td>TID</td> <td></td> </td>	ASAL <td>TID</td> <td></td>	TID		
2. Nisa HF	KOMPEVI		1	Muhammad F Arba	ISB			
3. Rigan	PSTF		2	Yohanes D S	FIB			
4. Lip			3	Adnan Dwi Cahya	FIB			
5. Borak			4	Alvin Nurcahyo W	PIS			
6. Anindya	PSTF		5	Asahat	PIS			
7. Dary	Musik		6	Lorenz U G	ISB			
8. Yoi	Sanggar Pansa		7	Ag	ISB			
9. Jaulda	Jalur		8	Melita	ISB			
10. Saefko	PSTF		9	Risa	ISB			
11. Alva F	Saring		10	Samudra	PSTF			
12. Pua Ayu N	PSTF		11	Amelany				
13. Khasan Adiyo	PSTF		12	Wahid A G	Uniq			
14. ACIF B	PSTF		13	Andalucia	ISB			
15. Sanyo S	Johannek		14	Alvin Nurcahyo W	ISB			
16. Muzakki Choir	PSTF		15	Rizki	ISB			
17. M. Farhan S	PSTF		16	Phayun L W	ISB			
18. YENI C. PISA	PSTF		17	Rosa K W				
			18	Musa				
			19	Adi F				
			20	Alvin				
			21	Agus				
			22	Pim				
			23	Banira				
			24	Fitri				
			25	Agus				
			26	Indira				
			27	Shella				
			28	Shella				
			29	Hana Talita				

Lampiran Foto Pergelaran





LAMPIRAN NASKAH

1. EXT. HUTAN BAMBU-MALAM HARI

Cast : Sugeng, Asih, Juru Kunci

Dari kejauhan terlihat sepasang suami istri duduk berbaris. Asih memegangi pundak Sugeng, mereka menghadap sekumpulan pohon bambu ditemani seorang juru kunci yang memandu jalannya ritual.

Sayup-sayup terdengar suara Sugeng dan Asih melantunkan mantra untuk pesugihan Kalong di tengah heningnya malam.

Sembari melantunkan mantra, juru kunci memercikkan air dari dalam sebuah kendi kecil secara bergantian ke arah mereka berdua dengan daun di tangannya.

SUGENG DAN ASIH

*.....Ing wayah sore mbarengi Suruping
srengenge ana inglatar ngadeg madhep
mangulon, mantra, Sentanaku juru gedhong
Kalong remeng arane, kang rumeksa gedhongku
ing jagad kulon, bukaken gedhongku kang isi
kencana mulya lan kang sarwa picis sapepake
ingsun....*

BLACK SCREEN

JUDUL FILM

2. EXT. JALANAN DESA-SIANG HARI

Cast : Daniswara, Sukma, Amala, Pengasuh Amala

Mobil Sukma melintasi jalanan Desa dengan kecepatan sedang. Tampak Sukma mengemudi dengan tenang, sedangkan Danis duduk di sampingnya melihat ke samping jendela.

SUKMA

Semoga betah ya, yaa seengaknya
bisa ngurangin beban pengeluaran
kamu juga kan.

Di persimpangan jalan, terlihat seorang anak perempuan sedang berjalan berlawanan arah dengan mobil Sukma. Ia berjalan digandeng seorang perempuan tua.

Saat anak kecil itu melihat ada mobil yang hendak melintas, ia tersenyum dan tangannya melambai. Namun saat Danis membuka kaca untuk membalas lambaian tangan anak tersebut, seketika anak kecil itu nampak sedikit ragu dan perlahan menurunkan tangannya. Danis yang merasa tidak enak hati karena membuat anak itu "sungkan" hanya bisa diam dan kembali menghadap ke arah depan.

(yang Amala rasakan lebih pada nyalinya menciut melihat seseorang yang tidak ia kenali. Ia berfikir itu salah satu warga desa, namun salah)

CUT TO

3. INT. RUANG TAMU-SIANG HARI

Cast : Daniswara, Sukma, Hatmo

Danis duduk memperhatikan sekeliling ruangan, sementara Sukma sibuk dengan ponselnya.

HATMO

Rumahnya memang sudah tua, tapi masih bagus dan rapi mbak. Nanti mbak Danis bisa pakai kamar yang di sebelah sana.

Hatmo menunjuk salah satu kamar, Danis tersenyum memahami.

DANISWARA

(melihat sekeliling)

Iya pak.

SUKMA

(berbisik)

Nis, Aku balik sekarang ya.

DANISWARA

Sekarang?

SUKMA

(mengangguk)

SUKMA

Saya pamit dulu ya pak, masih ada urusan di kantor

HATMO

Nggeh mbak, gak papa saya juga habis ini mau balik ke Pabrik lagi.

Sukma mendekat pada Danis sebelum pergi.

SUKMA

Jangan lupa deadline ya!

DANISWARA

(tersenyum)

Iya..

4. INT. RUANG TAMU - SIANG

Cast : Daniswara, Hatmo

Pandangan Danis melihat beberapa foto yang terdapat di ruang tersebut. Foto-foto didominasi seorang Laki-laki dan perempuan dengan ekspresi yang nyaris sama, datar tanpa senyuman.

HATMO

Itu foto juragan sama Bu Asih.
Kakek dan Nenek mbak Danis.

Hatmo menuntun pandangan Danis ke arah sebuah foto pernikahan yang menampilkan Kakek dan Neneknya dengan ekspresi yang sama, mengagap kedua mempelai yang tersenyum bahagia.

HATMO

Kalau yang itu, foto pas Ayah dan Ibu mbak Danis nikah. Saya turut berduka ya mbak.

Danis hanya menatap foto tersebut tanpa membalas perkataan Hatmo.

DANISWARA

Bisa antarkan saya ke kamar pak?

CUT TO

5. INT. KAMAR DANIS - SIANG HARI

Cast : Daniswara

Daniswara duduk di tepi ranjang dengan tas jingjing di sampingnya dan koper tak jauh dari tempatnya. Ia memandangi sekilas kamar barunya, terdapat sebuah lemari kayu dengan ukuran cukup besar, sebuah meja dan kursi kayu, serta meja-meja kecil disamping ranjang kayu yang ia duduki. Tembok kamar berwarna putih pucat, dengan langit kamar yang cukup tinggi dan terasa lengang. Hanya sebuah lampu tua yang digantung di tengah ruangan. Terdapat pula jendela berjeruji dengan kedua pintunya yang melengkapi kesan usia dari rumah warisan ini.

Kemudian Danis membuka tas jinjing. Satu persatu barang ia keluarkan. Beberapa map berisi berkas pekerjaan, laptop, buku agenda. Pada buku agendanya ia menemukan selebar foto masa kecilnya. Di balik foto tersebut terdapat nama dan tanggal lahirnya. Foto tersebut sudah usang dan nyaris tak terlihat.

Daniswara melihat foto tersebut dalam diam, perlahan ia terisak.

FADE OUT

6. INT. RUANG MAKAN-MALAM

Cast : Daniswara

Ruang makan yang menjadi satu dengan dapur, terlihat Daniswara sedang menyantap makanan dengan tenang, sampai pada beberapa suapan ia memutuskan untuk minum.

Ia merasakan kesunyian dalam rumah ini, ia memperhatikan sekeliling dan beberapa perabotan. Ia mencoba makan kembali, namun ia tak lagi bernafsu, ia putuskan untuk menyudahi makannya. Ia bungkus makanan itu, dibuang ke dalam tempat sampah, mencuci peralatan makan dan beranjak meninggalkan ruang makan.

CUT TO

7. INT. RUANG TENGAH-MALAM

Cast. Daniswara

Tangan Daniswara menyusuri lemari yang terletak di ruang tengah. Ia mulai melihat hiasan dinding, beberapa bingkai foto lama, sampai pada deretan kaset pita yang disusun rapi. Ia melihat sebuah tape tua terletak di bawah deretan kaset. Ia memilah-milah kaset dan memutar satu kaset pada tape.

Suara alunan lagu berbahasa jawa mengisi ruangan, vokal seorang laki-laki yang berat dan lambat membuat Danis tersenyum. Iapun membawa tape tersebut.

CUT TO

8. EXT. PABRIK BERAS-SIANG

Cast : Daniswara, Hatmo, Hendri, 3 Pekerja Pabrik, pembeli beras

Seorang pekerja pabrik sedang memeriksa dan memindah karung beras dan dua lainnya sedang mengitung tumpukan karung beras diatas pick up.

Hatmo dan Danis tiba di pabrik dengan mengendarai pick up.

Sesampainya di Pabrik, Hatmo turun dan mengajak Danis masuk.

HATMO

He!! Ayo podo rene! Kenalan sek
ayo! Sini mbak sini, kenalan sama
orang-orang yang kerja disini.

Danis menyambut salaman semua pekerja disana, nampak para pekerja hanya menyalami dan langsung pamit kembali bekerja.

(CONTINUED)

HATMO

Lagi jam sibuk mbak, jadi yaa gini. Ada yang ngangkut, ada yang yaa ginilah. Nanti mbak Danis juga terbiasa.

Danis hanya mengangguk kecil sambil tersenyum tipis.

HATMO

Ayo masuk mbak, kita liat yang di dalam

Sebelum memasuki pabrik, terdengar suara pick up mendekati pabrik dan berhenti dengan cepat tepat di depan pabrik, membuat Hatmo dan Danis menoleh.

Hendri keluar dari pick Up sambil membanting pintu, dan berjalan ke arah Hatmo.

HENDRI

Heh! Mo! Rene awakmu!

HATMO

Koh? wonten nopo?

HENDRI

(menghampiri Hatmo dan mencoba menarik kerah baju Hatmo)

Seng genah! Maksudmu opo?

Pekerja pabrik tidak mencoba melerai keduanya, mereka memperhatikan dari jauh.

HATMO

(mencoba melepas tarikan)
Koh..koh..koh!

HENDRI

(menguatkan cengkraman)
Halah!

Hendri mencoba memukul Hatmo

Daniswara datang mencoba melerai keduanya.

DANISWARA

Maaf pak. Ada apa ini? Kan bisa bicaa baik-baik.

Hendri perlahan melepas cengkramannya dari kerah baju Hatmo dan beralih pada Danis.

Hendri melihat Danis, memperhatikannya sebentar, lalu beranjak pergi dengan wajah sinis.

CUT TO

9. INT. RUMAH WARISAN-SIANG

Cast : Daniswara, Hatmo

Terlihat Danis dan Hatmo duduk berhadapan.

Hatmo menunduk memandangi tangannya yang bertautan, sementara Danis terdiam menunggu Hatmo mengeluarkan suara.

HATMO

Hendri. Dia yang punya pabrik beras di ujung jalan sana mbak.

DANISWARA

Kenapa dia sampai kayak gitu tadi pak?

Hatmo diam sejenak, sebelum akhirnya menjawab perlahan.

HATMO

Saya nurunin harga di bawah harga pasar sekarang mbak. soalnya saya sudah mentok mbak. Saya bukan juragan.

Danis hanya mendengarkan sambil sesekali menghela nafas. Sementara Hatmo mulai terlihat sedikit emosi mengingat kecurangan Hendri di masa lalu.

HATMO

Padahal dulu juragan gak pernah marah kalau Mertuanya si Hendri itu seenaknya sendiri mainin harga mbak, juragan diem aja. Salah mereka jauh lebih besar.

Daniswara menyentuh gelas tehnya.

DANISWARA

Pak Hatmo tau itu salah, kenapa masih ditiru. Apa gak ada cara yang lain?

Hatmo memandang Danis, mencoba berbicara meski agak ragu.

HATMO

Makanya saya butuh bantuan mbak Danis

DANISWARA

Akan saya bantu sebisa dan semampu saya. Saya juga masih punya pekerjaan lain pak, apalagi saya ga ngerti apa-apa.

(CONTINUED)

HATMO

Saya yakin mbak Danis bisa.

Danis merasa bimbang dengan tatapan Hatmo yang seolah benar-benar membutuhkannya.

CUT TO

10. INT. KAMAR DANIS - MALAM

Cast : Daniswara

Daniswara sedang mengerjakan deadline pekerjaannya. Beberapa berkas artikel tentang politik dan isu mistis tergeletak di meja. Danis nampak tidak dapat fokus pada lembar kerjanya, beberapa kali pandangan danis berpindah dari laptop ke berkas-berkas tersebut. Sembari mengerjakan ia menggunakan earphone untuk mendengarkan musik dari laptopnya.

Saat sedang mengetik, jari-jari Danis berhenti dan menatap lurus ke arah Laptop, terlihat gambar profil pria dan informasi mengenai kasusnya. Alis matanya sedikit berkerut, ia melepas earphone.

Danis melepas kacamatanya dan memejamkan mata sembari memijat pelan pangkaltulang hidungnya.

Tidak sengaja Danis yang sedang mengambil nafas melihat buku laporan keuangan Pabrik yang tergeletak tak jauh dari laptopnya, iapun mengambil buku tersebut dan mulai membacanya.

Danis membaca, membalik halaman-halaman buku tersebut hingga akhirnya menghela nafas dan menopang kepalanya dengan kedua tangan dan kembali menghela nafas. terdengar suara krtukan pintu dari luar kemudian Danis melihat ke arah luar kamar.

CUT TO

11. INT. RUANG MAKAN - MALAM

Cast : Daniswara

Terdengar suara Danis menerima makanan dari Hatmo di ruang depan

DANISWARA

Terimakasih pak..

HATMO

Sama-sama mbak, mari..

Hatmo pergi, Danis berjalan ke Ruang Makan

(CONTINUED)

Danis mengambil piring, sendok, meletakkannya di atas meja. Ia beralih mengambil teko dan juga gelas, kemudian meletakkannya di atas meja dan duduk bersiap untuk makan.

Terlihat dari jendela yang masih belum ditutup, Danis memakan makanannya dengan lahap. Terdapat nasi yang masih hangat dan beberapa tusuk sate.

Danis menyelesaikan makan malamnya, dan meminum air. Pasca tegukan terakhir, ia melihat ke arah jendela cukup lama. Danis seolah memperhatikan sesuatu di luar jendela.

Danis mencoba beranjak dari kursinya. Saat ia sudah berdiri dan mendekati jendela, ia kebingungan dan pandangannya menyusur keluar jendela. Ia tidak menemukan apapun. Danis terdiam sejenak hingga akhirnya menutup dan mengunci jendela dengan cepat.

(Danis seperti melihat sekelebat orang sedang memperhatikannya dari jauh)

CUT TO

12. INT. KAMAR DANISWARA-MALAM

Cast : Daniswara

Danis baru berbaring dan menyelimuti tubuhnya. Pandangannya mengarah pada langit-langit kamar yang hanya diterangi lampu tidur di samping ranjangnya. Ia memiringkan tubuhnya menghadap lampu tidur, tangannya meraih Tape dan menghidupkannya. Perlahan Danis mulai terlelap.

Tirai jendela kamar nampak sedikit demi sedikit tergeser, seperti ada seseorang yang perlahan menggeser.

Sebuah tangan membenarkan beberapa anak rambut yang menutupi wajah Danis, dan mengelus puncak kepala Danis mengikuti irama langgam. Lampu tidur padam.

CUT TO

13. INT. PABRIK BERAS - SIANG

Cast : Daniswara, Extras pekerja

Daniswara melamun dengan wajah lelah seperti orang yang lama tidak tidur. Dihadapannya ada laptop menyala, sementara jarinya hanya bergerak kecil pada pinggiran laptop tanpa mengetik apapun. Ia memainkan kursi hingga kaki kursi sedikit goyang, merusak lamunannya bersamaan dengan seorang pekerja memberitahu persiapan pengiriman selanjutnya.

(CONTINUED)

PEKERJA 1

Mbak

Danis mendongak dan menjawab

DANISWARA

Ya? Kenapa mas?

PEKERJA 1

Mau minta uang bensin buat ngirim beras mbak.

DANISWARA

(mengambil beberapa lembar dari laci dan memberikan pada pekerja)

Oh iya, ini mas

Pekerja langsung berbalik, namun Danis kembali berbicara

DANISWARA

Mas.. Pak Hatmo kemana ya?

PEKERJA 1

(melihat Danis)

Nggak tau saya mbak, paling lagi keliling.

DANISWARA

(melihat pekerja yang langsung berbalik)

Oh iya, maka..sii mas

Danis duduk di balik meja dan melihat lembar kerjanya kosong.

Danis mengalihkan pandangan pada pekerja pabrik yang sedang sibuk dengan pekerjaan masing-masing. Mereka terlihat bekerja dengan sesuai, interaksi seperlunya.

Danis menutup laptopnya, beranjak pergi.

CUT TO

14. INT. RUMAH WARISAN - SIANG

Cast : Hatmo

Langkah kaki berjalan mundur menabur bunga tujuh rupa. Hatmo menekuk kakinya dan menunduk bertopang kedua tangannya.

HATMO

Ngapunten, kulo dereng saget mulai sakniki. Kulo sampun berusaha nggiring. Kulo nyuwun ngapunten...

(CONTINUED)

Hatmo memejamkan mata dan menghela nafas, kondisi mulutnya penuh darah dan sisa daging kalong.

Dalam ruangan tersebut, terdapat karung penuh dengan serangga-serangga tergantung. Pada meja yang mengelilingi ruangan, terdapat bangkai-bangkai kalong dan beberapa wadah untuk meletakkan daging kalong.

CUT TO

15. INT. RUANG MAKAN- MALAM

Cast : Daniswara, Hatmo

Terdengar suara Hatmo yang mengirimkan makanan pada Danis, Danis menerima.

HATMO

Ini mbak, makan malamnya.

DANISWARA

Iya pak, terima kasih.

Danis memasuki ruang makan dan duduk hendak memakan tumis Daging kiriman Hatmo. Ia meminum air putih.

Suara ketukan pintu membut Daniswara menoleh.

CUT TO

16. INT. PINTU DEPAN-MALAM

Cast : Daniswara, Amala, Pengasuh

Danis membuka kunci rumah dan mendapati Amala serta pengasuhnya.

DANISWARA

(membungkuk)

Hei, kamu?

Pengasuh Amala menyodorkan rantang kepada Danis, Danis menerima rantang tersebut. kemudian Amala meberikan setandan pisang emas. meski awalnya ragu, Danis menerima pisang tersebut tersebut.

Amala menarik tangan pengasuhnya untuk segera pergi.

Perempuan itu mengganggu tanda pamit, yang dibalas Danis.

Meski heran Danis menerima dan masuk ke dalam rumah.

CUT TO

17. INT. RUANG MAKAN-MALAM

Cast : Daniswara

Danis terlihat sumringah melihat makanan baru di hadapannya. Terdapat nasi jagung, urap-urap, dan sayur tahu tempe serta setandan pisang emas. Danis menyingkirkan tumis Daging sambil memakan pisang.

Saat Danis mencoba menyendok sayur tiba-tiba kunyahan Danis berhenti.

Mata Danis menggambarkan sesuatu tak beres dirasakan tubuhnya. Mulutnya yang tertutup merasakan sesuatu memaksa untuk keluar. Mulut Danis perlahan membuka, darah kental, disertai gumpalan-gumpalan Daging keluar perlahan dari mulutnya. Tubuh Danis membeku, kedua tangannya mencengkeram ujung meja, sementara hal-hal menjijikkan terus keluar dari mulutnya.

DANISWARA
(menangis tanpa suara)

Danis menolehkan wajah ke arah luar ruangan, ia terlihat ketakutan kemudian kembali memalingkan wajah ke arah depan menuju luar jendela. Dari matanya yang berlinang air mata, Danis menangkap sosok perempuan berpakaian merah sedang memperhatikannya.

Danis mencoba berteriak meminta tolong, namun gagal.

Suara sesuatu membuat Danis mendongak, melihat atap ruangan.

Tatapan wajahnya semakin terbelalak, benda itu jatuh tepat ke arah Danis.

(seekor kalong menimba tubuhnya)

CUT TO

18. INT/EXT. RUMAH KOH SALIM - SORE

Cast : Daniswara, Rina, Amala, Hendri

Danis mengetuk pintu rumah dan mencoba melihat ke dalam dari kaca pintu, saat melihat seorang perempuan datang untuk membuka pintu, ia mundur selangkah.

DANISWARA
Permisi

RINA
Iya? cari siapa?

(CONTINUED)

DANISWARA
(mencoba tersenyum)
Saya Danis buk, cucunya Pak
Sugeng.

Mata Danis menangkap sosok Amala yang mengintip dari dalam rumah.

RINA
(mencoba menghalangi
pandangan Danis dengan
menutup pintu dan keluar)
Oh.iya.. ada perlu apa?

DANISWARA
(menyerahkan rantang)
Ini, saya mau mengembalikan ini.
Terimakasih.

Rina nampak tidak enak, ia berkali-kali menoleh ke dalam rumah.

RINA
Oh iya, sama-sama.

DANISWARA
Kalau saya ketemu Koh Hendri
bisa?

Rina memperhatikan wajah Danis

RINA
Koh Hendri belum pulang, biasanya
malem baru pulang. Nanti kalau
sudah pulang, saya bilang Koh
Hendri ya, di cari Nak Danis kan?

Koh Hendri datang dari samping Rumah.

HENDRI
(membentak)
Ngapain kamu kesini? Ha!

RINA
Hen! Jangan gitu!

Rina membuka pintu meminta Hendri masuk, dan meminta Danis pulang.

HENDRI
Pergi kamu!

RINA
Nak Danis pulang aja ya, ayo
masuk.

Danis terdiam

CUT TO

19. INT. RUMAH WARISAN-PETANG

Cast : Daniswara

Danis berjalan pelan menuju kamarnya, ia memikirkan sikap Koh Hendri, Rina, serta Amala.

Pandangannya menuju lorong belakang, letak kamar kerja milik Kakeknya. Ia berjalan menuju ruangan itu.

Danis menyentuh pintu kamar tersebut, mencoba mendekatkan telinganya. Alis Danis bertautan mencoba mencoba mencari kejelasan. Telinganya menangkap suara lirih laki-laki mengucapkan mantra. Danis menjauhkan dirinya dari pintu, bersamaan dengan suara ketukan pintu depan.

CUT TO

20. INT/EXT. RUMAH WARISAN-PETANG

Cast : Daniswara, Amala, Pengasuh Amala

Danis membuka pintu dan mendapati Amala serta pengasuhnya. Meski ragu, ia mencoba tersenyum.

PENGASUH AMALA
Mbak Danis?

DANISWARA
(melihat mereka dan membungkuk)
Iya?

pengasuh Amala memberikan rantang Danis menerima rantang tersebut. kemudian Amala meberikan setandan pisang emas. Danis melihat pengasuh Amala mencari jawaban.

PENGASUH AMALA
Ce Rina minta maaf soal sikap Koh Hendri. Mbak Danis ndak marah kan?

DANISWARA
(tersenyum singkat)
Nggak papa buk, Amala sudah makan?

AMALAM
(menghadap kebawah)
Mari masuk dulu!

Pengasuh Amala melihat ke dalam rumah, dan melihat sekitar.

(CONTINUED)

PENGASUH AMALA
(tersenyum)

CUT TO

21. INT. RUANG MAKAN - PETANG

Cast : Daniswara, Pengasuh Amala, Amala

Danis memperhatikan makanan di hadapannya. Berbeda dari makanan yang sebelumnya, hanya urap-urap dan pisang emas yang sama.

Amala duduk di pangkuan pengasuh memperhatikan Danis.

Mereka bertiga memakan makanan tersebut

Danis makan perlahan, menunggu keanehan terjadi.

(Danis makan karena tidak enak dengan tatapan menunggu keduanya)

Beberapa suapan tidak terjadi apa-apa, ia minum.

mereka selesai makan, pengasuh amala pamit.

PENGASUH AMALA
Kami pamit dulu ya mbak danis,
selagi maaf.

DANISWARA
Oh iya, buk gak papa, terima kasih
banyak.

Amala turun dari pangkuan, melihat sekitar rumah dan menarik tangan pengasuh.

Mereka pergi meninggalkan rumah, Danis melihat kepergian keduanya kemudian beranjak masuk menutup pintu.

CUT TO

22. INT. KAMAR DANIS-MALAM

Cast ; Daniswara

Danis berbaring menghadap lampu tidur dengan memakai earphone dengan lagu yang ia suka.

Danis memejamkan matanya, nafasnya teratur, bibirnya bergerak perlahan bicara tanpa suara. Kedua alisnya tertaut pelan.

Beberapa saat kemudian ia mendengar langgap jawa mengalun dari earphonenya dan ia lantunkan sendiri juga. Tubuh

(CONTINUED)

Danis tidak bisa bergerak, mulutnya terbuka lebar, masih melantunkan langgam, keringat dingin membasahi wajah Danis, matanya melebar ketakutan. Danis mencoba menutup mulutnya namun gagal, setelah beberapa kali akhirnya ia berhasil dan terbangun.

CUT TO

23. EXT. RUANG TAMU, LORONG, RUANG BELAKANG-MALAM

Cast : Hatmo

Hatmo perlahan membuka pintu rumah, berjalan menuju ruang belakang dengan membawa sebungkus kain.

Sesampainya di ruang belakang, Hatmo mengeluarkan kalong, kemudian ia duduk bersimpuh membaca mantra perlahan terdengar seper suara bisikan, membiarkan kalong mati itu tergeletak di hadapannya.

HATMO

.....Ing wayah sore mbarengi
Suruping srengenge ana ing latar
ngadeg madhep mangulon, mantra,
Sentanaku juru gedhong Kalong
remeng arane, kang rumeksa
gedhongku ing jagad kulon,
bukaken gedhongku kang isi
kencana mulya lan kang sarwa
picis sapepake ingsun....

CUT TO

24. INT/EXT. RUMAH WARISAN/RUANG TENGAH- SIANG

Cast : Daniswara, Sukma

Terdengar suara klakson

Danis dan sukma duduk bersebelahan, di depan Danis ada laptop yang tertutup dan beberapa dokumen miliknya.

Sukma yang duduk baru sadar dengan penampilan Danis yang lusuh.

SUKMA

Sehat?

DANISWARA

(berjalan menuju kursi dan
duduk agak jauh dengan
Sukma)

Iya.

(CONTINUED)

SUKMA

Gelap banget sih, nis? gimana?
lancar?

Sukma memperhatikan danis, ia merubah posisi duduknya condong ke arah Danis

SUKMA

Nis?

Danis memasang wajah datar, tidak melihat Sukma.

DANISWARA

Kontennya terlalu berat, Ma.

SUKMA

(diam karena kaget,
mengeluarkan suara lemah
,heran, tak percaya)

Ha? gimana?

Danis mengatur dirinya terlebih dahulu sebelum melanjutkan bicaranya.

DANISWARA

Apa yang kita tanam dahulu, gak akan tiba-tiba meninggalkan kita gitu aja. Harus ada yang dibayar, harus ada yang membayar

SUKMA

(bingung melihat reaksi
Danis)

Ini ngomongin apa ya?

DANISWARA

(menghela nafas)

Mungkin buat kamu hal ini biasa,
tapi ini jadi masalah buat aku.

Sukma tidak membalas dan masih tidak mengerti.

Danis menoleh pada Sukma, dan tersenyum.

DANISWARA

Aku butuh tambahan waktu, buat nyelesaiin. Dikit lagi.

SUKMA

(memperhatikan Danis)

Oke, aku gak bisa lama-lama.
Segera kabari begitu selesai ya.

Danis menutup pintu, dan langsung berbalik melihat sekitar rumah.

CUT TO

25. INT. RUMAH - MALAM

Cast : Daniswara, Hatmo

Daniswara hendak berjalan menuju ranjang, saat ia merasa ada suara seseorang masuk, ia mengintip dari balik kamarnya, sekelebat Hatmo nampak menuju rumah bagian belakang.

Selepas Hatmo hilang, Danis perlahan mempersiapkan diri untuk keluar kamar.

Danis mengitari rumah dengan jalan berjingkat, ia menuju rumah bagian belakang.

Ruang belakang yang tak pernah dibuka nampak sedikit terbuka, Danis dapat melihat sedikit apa yang terdapat di dalamnya.

(Danis melihat Hatmo sedang berdiri menghadap sebuah ranjang dengan posisi kedua tangan diangkat ke atas, juga kepala yang mendongak .

Di langit-langit ruangan terdapat sesuatu yang tergantung di kerubungi serangga-serangga, membuat Danis sempat merasa aneh dan terkejut)

Danis terkejut, pergi dari tempatnya menuju luar rumah.

26. EXT. HALAMAN DEPAN RUMAH - MALAM

Cast : Daniswara, Hendri, Amala

Danis berjalan perlahan berusaha tidak menghasilkan suara untuk keluar dari rumah.

Setelah sampai di luar, ia bertemu dengan Pick up Hendri. Melihat Hendri yang menyetir, diluar pickup Danis memohon kepada koh salim.

Hendri heran dengan tindakan Danis.

HENDRI
Ngapain kamu?

DANISWARA
Koh, saya ikut koh

HENDRI
Apa? Ngalih!

AMALA
(menarik lenggan baju
Hendri)

Amala memberi isyarat pada Hendri untuk mengijinkan Danis, Hendri melihat Amala dan Danis bergantian.

(CONTINUED)

Danis berusaha meyakinkan Hendri.

Hendri mengganti gigi Pick up.

CUT TO

27. INT. RUMAH KOH SALIM-MALAM

Cast : Daniswara, Hendri, Amala, Rina, Koh Salim

Daniswara duduk di seberang Amala yang duduk berdampingan dengan Rina. Mereka diam melihat Danis yang sedari tadi hanya menunduk.

Danis seperti mengingat sesuatu dan menoleh pada Rina.

RINA

Nak Danis....

DANISWARA

(mendongak)

RINA

Sebelumnya kami minta maaf kalau selama nak Danis disini, kami selalu mengawasi nak Danis. tapi semua itu kami lakukan bukan tanpa alasan.

Danis memandang Rina tak mengerti.

RINA

Suami saya mungkin sudah membantu lewat jalan yang salah, tapi Pak Sugeng... pasti punya alasan mengapa dia memilih keluarga kami. (menghela nafas meski sedikit susah) meski akhirnya kami juga harus berkorban, begitu juga Nak Danis.

Selepas bicara, Rina menggelus Amala.

Danis diam, tidak begitu memahami ucapan Rina.

Koh Salim datang dengan kursi roda yang didorong oleh Hendri. Koh Salim membawa gulungan kain putih. Danis menoleh.

CUT TO

28. INT. RUMAH KOH SALIM - SIANG HARI

Cast : Sugeng, Koh Salim

Sugeng dan Koh Salim duduk berhadapan, dengan teh di masing-masing sisi. Sugeng nampak memandang Koh salim lurus, sementara Koh salim setengah tertunduk melihat gelas tehnya dan gulungan kain putih.

Perlahan Koh Salim memandang Sugeng dan menghela nafas kecil.

CUT TO

29. INT. RUMAH KOH SALIM- MALAM

Cast : Daniswara, Hendri, Amala, Rina, Koh Salim

Danis memperhatikan Koh Salim dalam ekspresi wajah datar dan sedikit kebingungan.

KOH SALIM
(menghela nafas)
Urusan keluargamu dan keluarga saya, sepertinya sudah selesai. Sudah cukup.... saya dan keluarga berkorban. Kakekmu Sugeng, dia orang paling licik yang pernah saya kenal, sekarang saya mohon sama kamu biarkan keluarga kami melanjutkan hidup.

Danis melihat gulungan yang Koh Salim taruh di atas meja dengan seksama.

KOH SALIM
Jika kamu ingin, lanjutkan. Tapi jika kamu enggan..... musnahkan.

Danis memperhatikan Koh Salim, Hendri dan Rina serta Amala.

CUT TO

30. INT. RUMAH - MALAM

Cast : Daniswara, Hatmo

Daniswara memasuki rumah dengan cepat dan pasti, Danis berhenti sejenak untuk berfikir, ia berjalan ke arah kamar dan kembali dengan Tape lawas milik kakeknya.

Danis berjalan ke arah buffet yang berisi barisan kaset pita, ia mencoba kaset satu persatu dengan tetap mengawasi sekitar.

(CONTINUED)

Setiap kaset yang ia putar melantunkan langgam yang sama.

Danis mengalihkan pandangan ke depan, dan berjalan menuju ruang diujung lorong.

Saat berada di depan ruangan, Danis membuka pintu ruangan itu perlahan, kemudian terlihat sosok Hatmo memakan kalong mentah. Diatas Hatmo nampak mayat yang digantung dengan posisi terbalik. Danis memandangi Hatmo dan menggenggam erat kain gulungan pemberian Koh Salim.

Danis melangkah kemudian membuka lebar pintu dan menutupnya dalam satu hendatkan.

31. INT.

RUMAH -

MALAM Cast

: Daniswara

Terlihat tangan yang membakar beberapa kaset pita lalu tangan yang menambah kain gulungan pemberian Koh Salim.

Menyisakan satu kaset pita di tangan tersebut, kemudian memasukanya ke dalam tape, lalu menyalakan tape.

terdengar suara langgam jawa dengan lirik mantra yang di ucapkan Sugeng dan Asih

THE END CREDIT TITTLE