



**PENERAPAN *OBJECT REVELATION*
UNTUK MENGUNGKAPKAN TOKOH UTAMA PADA TATA KAMERA
FILM FIKSI *DEMOCRAZY***

Skripsi penciptaan

Oleh:
Rizky Sembiring
NIM 170110401023

**PROGRAM STUDI (S1) TELEVISI DAN FILM
FAKULTAS ILMU BUDAYA
UNIVERSITAS JEMBER**

2023



**PENERAPAN *OBJECT REVELATION*
UNTUK MENGUNGKAPKAN TOKOH UTAMA PADA TATA KAMERA
FILM FIKSI *DEMOCRAZY***

Skripsi penciptaan

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

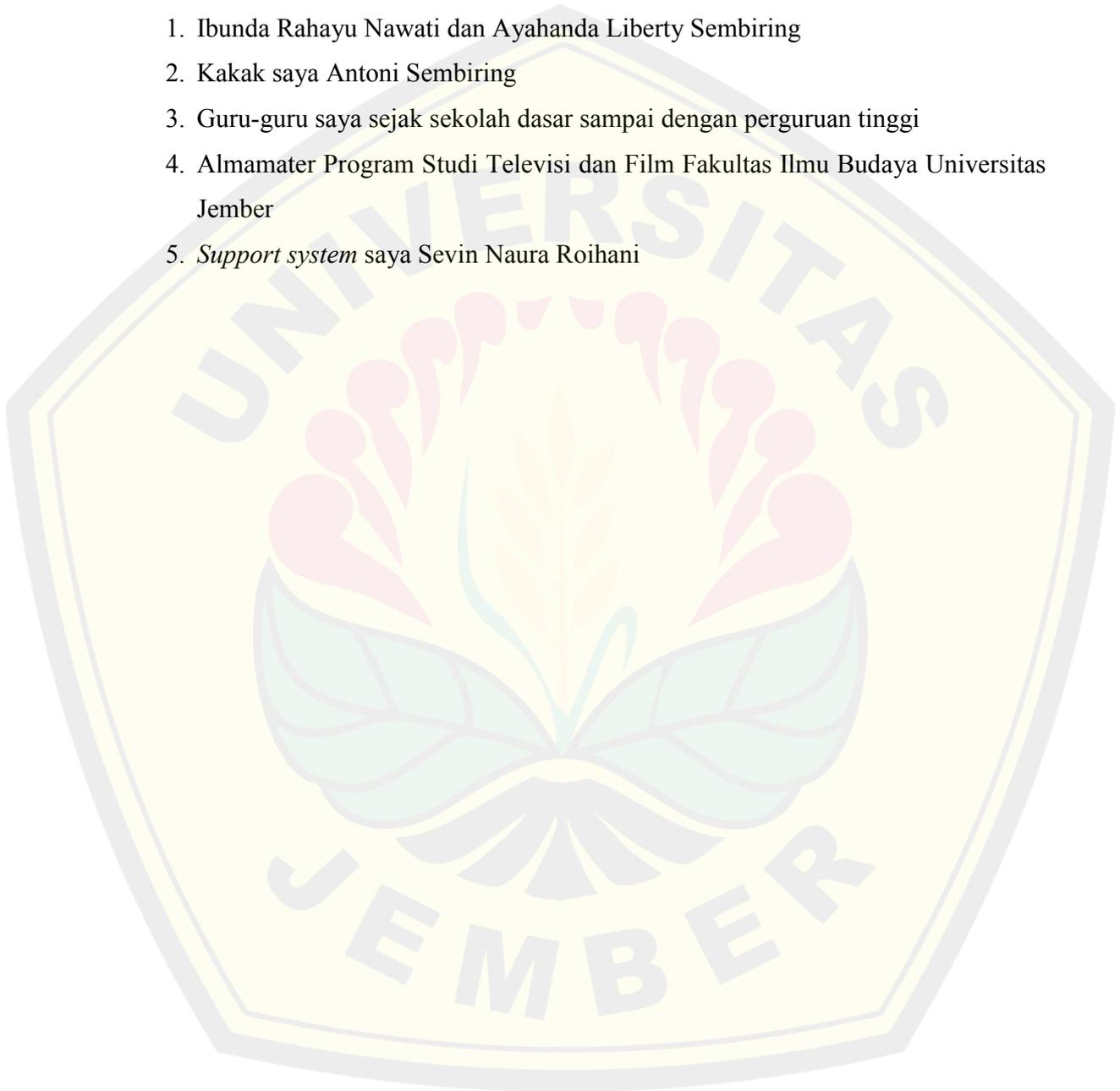
Oleh:
Rizky Sembiring
NIM 170110401023

**PROGRAM STUDI (S1) TELEVISI DAN FILM
FAKULTAS ILMU BUDAYA
UNIVERSITAS JEMBER
2023**

PERSEMBAHAN

Segala puja dan puji syukur saya panjatkan kepada Allah SWT karena atas Rahmat-Nya pengkarya dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik. Tugas akhir ini pengkarya persembahkan untuk:

1. Ibunda Rahayu Nawati dan Ayahanda Liberty Sembiring
2. Kakak saya Antoni Sembiring
3. Guru-guru saya sejak sekolah dasar sampai dengan perguruan tinggi
4. Almamater Program Studi Televisi dan Film Fakultas Ilmu Budaya Universitas Jember
5. *Support system* saya Sevin Naura Roihani



MOTO

"You make a choice and don't look back"
(Han, *The Fast And The Furious Tokyo Drift*)



PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Rizky Sembiring

NIM : 170110401023

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi penciptaan yang berjudul “Penerapan *object revelation* untuk menggungkapkan tokoh utama dalam tata kamera film fiksi *Democracy*” adalah benar-benar hasil karya sendiri, kecuali kutipan yang sudah saya sebutkan sumbernya, belum pernah diajukan pada institusi manapun, dan bukan karya jiplakan. Saya bertanggung jawab atas keabsahan dan kebenaran isinya sesuai dengan sikap ilmiah yang harus di junjung tinggi.

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

Jember, 4 July 2023

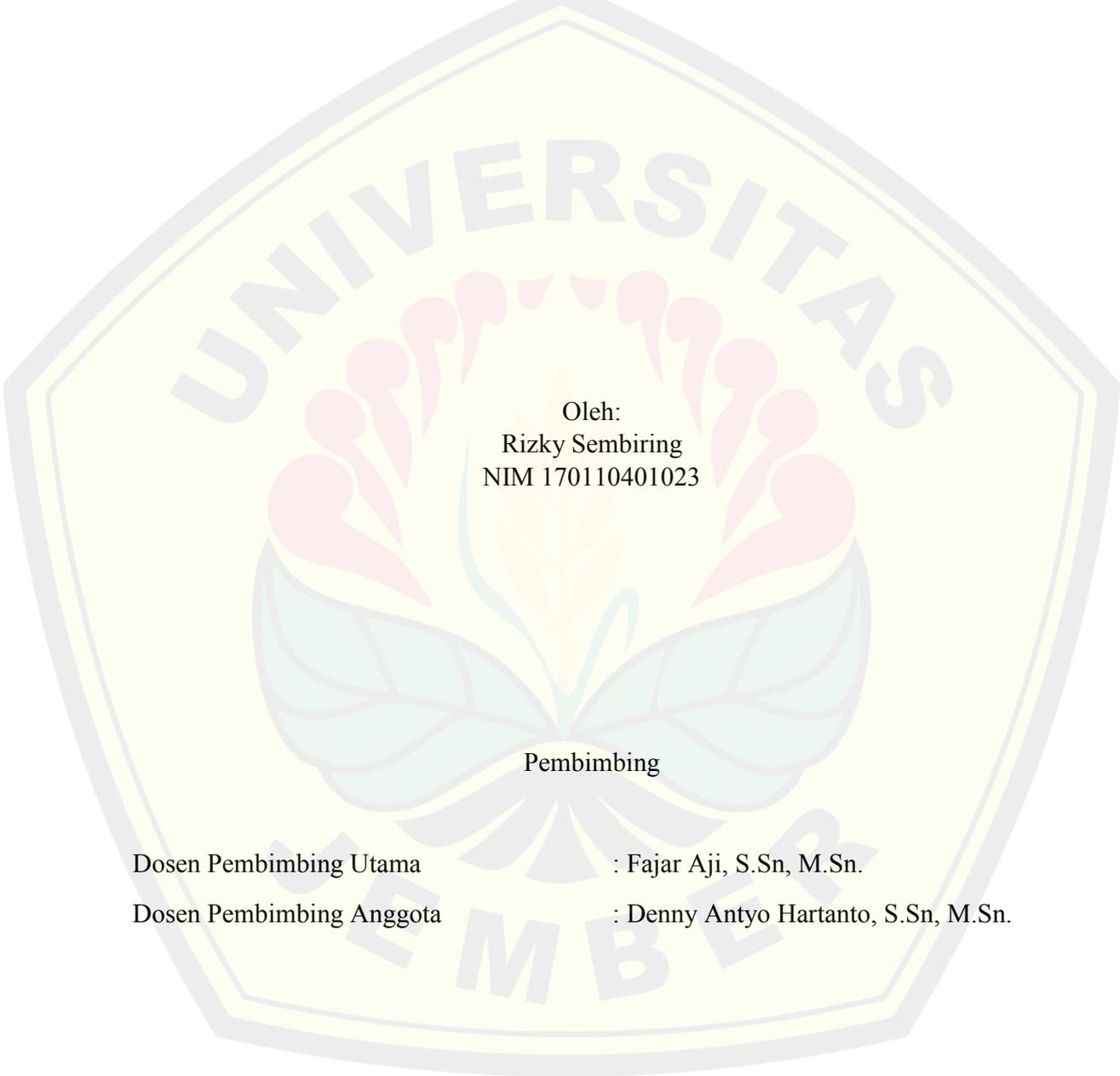
Yang menyatakan,

Rizky Sembiring

NIM 170110401023

SKRIPSI PENCIPTAAN

**PENERAPAN *OBJECT REVELATION*
UNTUK MENGUNGKAPKAN TOKOH UTAMA PADA TATA KAMERA
FILM FIKSI *DEMOCRAZY***

The background of the page features a large, semi-transparent watermark of the Universitas Jember logo. The logo is a shield-shaped emblem with a yellow background and a grey border. Inside the shield, the word "UNIVERSITAS" is written in a large, grey, sans-serif font at the top. Below it is a stylized floral or leaf-like design in shades of pink, red, and green. At the bottom of the shield, the word "JEMBER" is written in a large, grey, sans-serif font.

Oleh:
Rizky Sembiring
NIM 170110401023

Pembimbing

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

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

PENGESAHAN

Skripsi penciptaan berjudul “Penerapan *object revelation* untuk mengungkapkan tokoh utama dalam tata kamera film fiksi *democracy*” karya Rizky Sembiring telah diuji dan disahkan pada :

Hari, tanggal : 4 July 2023

Tempat : Fakultas Ilmu Budaya Universitas Jember

Tim Penguji

Ketua

Ketua

Fajar Aji, S.Sn., M.Sn.

NIP. 198612092018031001

Penguji 1

Deny Antyo Hartanto, S.Sn., M.Sn.

NIP. 198103022010121004

Penguji 2

Muhammad Zamroni, S.Sn., M.Sn.

NIP. 198411122015041001

Dwi Haryanto, S.Sn., M.Sn.

NIP. 1985020320140410002

Mengesahkan
Dekan,

Prof. Dr. Sukarno, M.Litt.

NIP. 196211081989021001

RINGKASAN

Penerapan *object revelation* untuk menerapkan tokoh utama dalam tata kamera film fiksi *Democracy*; Rizky Sembiring, 170110401023;2023: halaman: Program Studi Televisi dan Film, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Jember.

Film bisa merepresentasikan kebudayaan masyarakat dan kebudayaan tersebut tercerminkan dalam sebuah film dengan tambahan sentuhan seni. Oleh karena itu, pengkarya berniat membuat film yang membahas tentang keresahan seorang kepala desa dalam memimpin suatu desa. Film *democracy* menceritakan tentang kepala desa yang menghalalkan segala cara untuk meraih kekuasaan. Masyarakat pedesaan yang memang kurang literasi tidak mampu untuk menelaah mana yang benar dan mana yang salah, oleh karena itu perlu disampaikan melalui media film untuk meningkatkan pengetahuan terhadap politik di pedesaan.

Pengkarya dalam tugas akhir ini, mengambil mayor *director of photography*. Pengkarya menerapkan konsep *object revelation* sebagai teori utama yang didukung dengan teknik *low angle* dan *track in*. *Object revelation* digunakan untuk mengungkapkan tokoh utama yang memiliki peran penting dari awal sampai akhir film. *Low angle* dan *track in* diterapkan untuk menambah kesan dramatis pada tokoh utama yaitu Sukardi sebagai kepala desa.

Proses penciptaan karya tugas akhir yakni pra produksi, produksi, dan pasca produksi. Pada proses pra produksi, pengkarya sebagai *director of photography* melakukan breakdown naskah untuk menerjemahkan cerita naratif ke dalam bentuk gambar visual seperti *shotlist*, *storyboard*, dan *floorplan*. Saat proses produksi, pengkarya melakukan penerapan konsep sinematografi yang telah dirancang sebelumnya yakni dengan menerapkan konsep *object revelation* untuk mengungkapkan tokoh utama. Tahap terakhir yakni pasca produksi, pengkarya berperan melakukan *preview cutting*, *colour grading*, dan *scoring audio*.

SUMMARY

Application of object revelation to apply the main character in the camera layout of the fictional film Democracy; Rizky Sembiring, 170110401023;2023: page: Television and Film Study Program, Faculty of Humanities, Jember University.

Films can describe the culture of society and the culture is reflected in a film with the addition of a touch of art. Therefore, the author intends to make a film that discusses how the village head leading a village. The film democracy tells the story of a village head who do everything to got the authority. The villagers who can't chose between well and badly, therefore Democracy film was made to give an knowledge of politics in village.

The creator in this final project takes a major as director of photography. The creator applies the object revelation as the main theory and supported by the low angle technique and track in. Object revelation is used to reveal the main character who has an important role from the beginning to the end of the film. Low angle and track in are applied to add a dramatic impression to the main character, Sukardi as the village head.

The process of creating this final project is pre-production, production, and post-production. In the pre-production, the creator as a director of photography breaks down the script and translate the narrative story into visual images such as shotlists, storyboards, and floorplans. At the procces of production, the creator applies the concept of cinematography that has been designed before, the concept is the object revelation to reveal the main character. The last stage is post-production, the creator must do a previewing the cutting, colour grading, and scoring audio.

PRAKATA

Puji syukur ke hadira Allah SWT atas segala Rahmat dan karunia-Nya sehingga pengkarya dapat menyelesaikan tugas akhir yang berjudul “Penerapan *object revelation* untuk mengungkapkan tokoh utama dalam tata kamera film fiksi *Democracy*”. Tugas akhir ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat menyelesaikan Pendidikan strata satu (S1) pada Program Studi Televisi dan Film Fakultas Ilmu Budaya Universitas Jember.

Penyusunan tugas akhir ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu, pengkarya menyampaikan terima kasih kepada:

1. Dr. Ir. Iwan Taruna, M.Eng., IPM, selaku Rektor Universitas Jember;
2. Prof. Dr. Sukarno, M.Litt., selaku Dekan Fakultas Ilmu Budaya Universitas Jember;
3. Muhammad Zamroni, S.Sn., M.Sn., selaku Koordinator Program Studi Televisi dan Film;
4. Fajar Aji, S.Sn., M.Sn., selaku Dosen Pembimbing Akademik yang telah membimbing selama pengkarya menjadi mahasiswa;
5. Fajar Aji, S.Sn., M.Sn., selaku Dosen Pembimbing Utama dan Denny Antyo Hartanto, S.Sn., M.Sn., selaku Dosen Pembimbing Anggota yang telah meluangkan waktu, pikiran, dan perhatian dalam pengkaryaan tugas akhir ini;
6. Muhammad Zamroni, S.Sn., M.Sn., selaku Dosen Penguji Utama dan Dwi Haryanto, S.Sn., M.Sn., selaku Dosen Penguji Anggota yang telah memberikan arahan setelah melakukan ujian;
7. M Rifki Ramadhan selaku rekan kolektif tugas akhir;
8. Seluruh tim produksi film *Democracy* yang sudah dengan ikhlas membantu proses terciptanya film ini;
9. Kedua orang tua yang telah memberikan semangat dan doa hingga terselesaikannya skripsi penciptaan;

10. Keluarga besar Program Studi Televisi dan Film Fakultas Ilmu Budaya Universitas Jember;

11. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu.

Tugas akhir tata kamera film *Democracy* beserta laporan ini telah pengkarya susun dengan sebaik mungkin, namun pengkarya sadar bahwa tidak menutup kemungkinan adanya kekurangan. Karena itu, pengkarya berharap adanya kritik dan saran yang membangun sehingga pengkarya bisa memperbaiki karya selanjutnya. Pengkarya berharap tugas akhir ini dapat bermanfaat untuk kita semua.

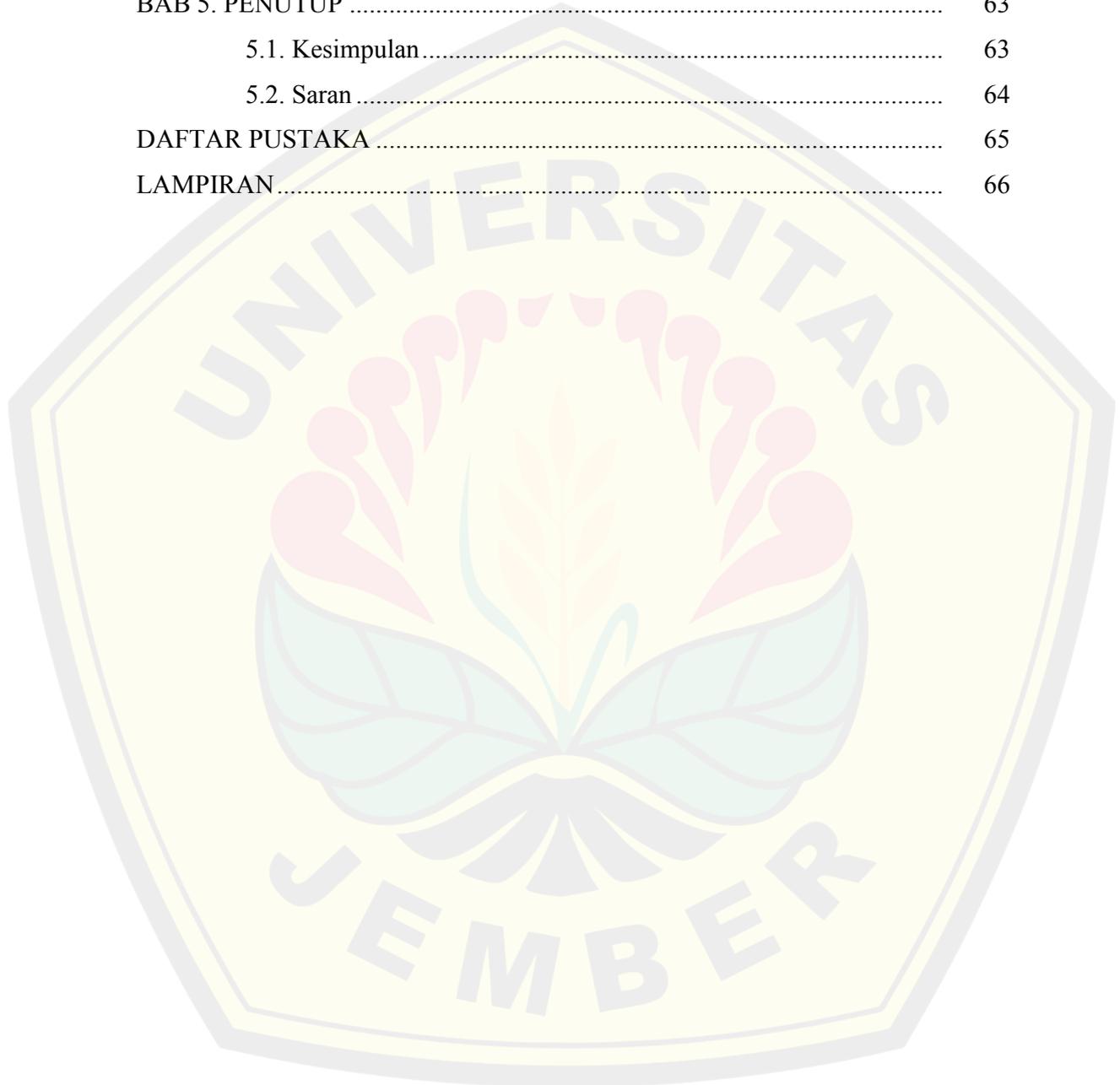
Jember, 4 Juni 2023

Pengkarya

DAFTAR ISI

PERSEMBAHAN	ii
MOTO	iii
PERNYATAAN.....	iv
PENGESAHAN	vi
RINGKASAN	vii
SUMMARY	viii
PRAKATA.....	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xiii
BAB 1. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Ide Penciptaan	3
1.3 Tujuan.....	5
1.4 Manfaat.....	5
1.5 Kajian Sumber Penciptaan	6
BAB 2. KEKARYAAN	10
2.1 Gagasan	10
2.2 Garapan.....	15
2.3 Bentuk Karya.....	22
2.4 Media.....	24
2.5 Orisinalitas Karya.....	27
BAB 3. PROSES KARYA SENI.....	29
3.1. Observasi	29
3.2. Development.....	31
3.3. Praproduksi.....	32
3.4. Produksi.....	42
3.5. Pascaproduksi	51

3.6. Hambatan dan solusi.....	52
BAB 4. DESKRIPSI KARYA DAN PAGELARAN	53
4.1. Deskripsi Karya.....	53
4.2. Hasil Aplikatif Peminatan	58
4.3. Pagelaran	60
BAB 5. PENUTUP	63
5.1. Kesimpulan.....	63
5.2. Saran	64
DAFTAR PUSTAKA	65
LAMPIRAN	66



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1	6
Gambar 1.2	6
Gambar 1 3	7
Gambar 2.1	13
Gambar 2. 2	14
Gambar 2. 3	14
Gambar 2. 4	15
Gambar 2. 5	24
Gambar 2. 6	25
Gambar 2. 7	25
Gambar 2. 8	26
Gambar 3. 1	30
Gambar 3. 2	34
Gambar 3. 3	40
Gambar 3. 5	44
Gambar 3. 6	49
Gambar 3. 7	49
Gambar 3. 8	50
Gambar 3. 9	51
Gambar 4. 1	59
Gambar 4. 2	59
Gambar 4. 3	60
Gambar 4. 4	61
Gambar 4. 5	62

BAB 1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Film diartikan sebagai suatu genre seni bercerita yang berbasis audio-visual, atau cerita yang dituturkan pada penonton melalui rangkaian gambar bergerak (Zoebazary, 2016:146). Kekuatan terbesar sinema adalah mampu menghadirkan kembali realitas sebagaimana aslinya (Bazin, 1967:13). Film bisa mendeskripsikan kebudayaan masyarakat dan kebudayaan tersebut tercerminkan dalam sebuah film dengan tambahan sentuhan seni. Oleh karena itu, pengkarya berniat membuat film yang membahas tentang keresahan seorang kepala desa dalam memimpin suatu desa.

Perasaan, pikiran, dan reaktas sosial budaya yang ada di Indonesia dapat dikonstruksikan dan dikemas dalam bentuk sebuah karya film pendek. Kepala desa adalah pejabat pemerintahan desa yang mempunyai wewenang, tugas, dan kewajiban untuk menyelenggarakan tatanan suatu desa dan melaksanakan tugas dari pemerintah dan pemerintah daerah. Kepala desa adalah pemimpin pemerintahan di desa, tanpa adanya peran kepala desa yang mampu menggerakkan dan memotivasi masyarakatnya, maka swadaya masyarakat yang diharapkan tentunya tidak dapat mendukung pembangunan desa. Dalam peraturan Menteri dalam Negeri Nomer 84 Tahun 2015 yang dituangkan dalam pasal 6, kedudukan, tugas, dan fungsi kepala desa sebagai berikut: kedudukan kepala desa sebagai kepala pemerintah desa yang memimpin penyelenggaraan pemerintahan desa. Tugas kepala desa yaitu menyelenggarakan pemerintahan desa, melaksanakan pembangunan, pembinaan kemasyarakatan, dan pemberdayaan masyarakat. Fungsi kepala desa yaitu untuk menetapkan peraturan desa, pembinaan masyarakat tentang hak dan kewajiban sebagai masyarakat, dan pemberdayaan masyarakat diberbagai bidang. Kebebasan individu dalam demokrasi Pancasila kebebasan tidak bersikap mutlak, tetapi harus dengan tanggung jawab sosial. Pemerintahan demokrasi merupakan pemerintahan yang dilakukan oleh rakyat dan untuk rakyat, maka persoalan tentang sistem pemerintahan demokrasi itu langsung mengenai soal-soal rakyat sebagai penduduk dan warga dalam hak dan kewajibannya.

Film “*Democracy*” secara garis besar menceritakan kehidupan kepala desa di Desa Suka maju yang sedang memasuki masa pemilihan umum kepala desa. Suasana desa yang awalnya tenang tiba-tiba menjadi tegang akibat politik praktis calon kepala desa yang menghalalkan segala cara untuk meraih kekuasaan. Sukardi, calon kepala desa yang sangat licik mendominasi permainan politik kotor. Sukardi berhasil menyingkirkan kepala desa (Sucipto) yang melanjutkan menuju periode 2 dengan merekrut bukti kerjasama *import* menjadi kasus korupsi. Masyarakat terpecah menjadi golongan-golongan sesuai calon kepala desa yang mereka dukung. Pemilu kepala desa usai dengan hasil Sukardi menduduki jabatan sebagai kepala desa. Isu-isu terkait kecurangan politik kotor Sukardi menyebar di masyarakat, namun dengan kelihaiannya dalam membaca situasi, Sukardi berhasil membersihkan namanya dari isu-isu yang beredar dengan manipulasi dan pencitraan.

Seperti yang dijelaskan di atas, negara Indonesia merupakan negara demokrasi yang sistem pemerintahannya dari rakyat oleh rakyat dan untuk rakyat. Salah satu cirinya yaitu setiap anggota masyarakatnya harus ikut serta dalam pemilihan umum. Menurut Zainal (2015:739) bahwa pandangan masyarakat mengenai pemilihan umum berbeda-beda, ada masyarakat yang menilai positif ada juga masyarakat yang menilai negatif. Terutama cara pandang masyarakat yang berada di desa dan masyarakat yang pendidikannya rendah. Biasanya mereka memiliki pandangan curiga terhadap calon pilihan kepala desa dengan alasan takut tidak membangun desa dengan benar. Masyarakat yang berpendidikan rendah cenderung pendidikan dan pengetahuan tentang politik bisa dikatakan rendah pula. Dengan begitu para oknum dapat dengan lancar melaksanakan politik kotor dalam pemilihan kepala desa. Salah satu contoh politik dalam pemilihan kepala desa adalah cara-cara untuk mendapatkan dan mempertahankan suatu kekuasaan. Politik tersebut dikatakan sesuatu yang kotor karena usaha untuk mendapatkan dan mempertahankan kekuasaan dilakukan dengan cara-cara yang illegal. Oleh karena itu, pengkarya mengangkat ide cerita tentang politik kotor yang terjadi di sebuah desa menarik untuk dijadikan film karena selain menjadi

tontonan, bisa juga dijadikan media pembelajaran mengenai cara pandang masyarakat yang ada di desa.

Pengkarya mengemas cerita tersebut menjadi film fiksi pendek bergenre komedi karena film fiksi pendek dapat menceritakan suatu kejadian secara singkat (sekitar 20 sampai 30 menit). Meskipun cerita yang diangkat mengenai politik yang bisa dianggap sebagai pembahasan yang berat, pengkarya menyuguhkan alur cerita yang seru disertai dengan adegan-adegan yang lucu bisa membuat penonton lupa akan kelelahan yang dilewati. Film yang dibuat pengkarya ini tetap menyajikan informasi dan pengetahuan bagi penonton dan dapat dijadikan sebuah pelajaran. Oleh karena itu pemilihan pengemasan dalam film fiksi pendek sangat tepat karena memberikan tontonan yang seru dan juga informatif.

Dalam penggarapan film ini, pengkarya mengambil minat tata kamera. Pengkarya bertanggung jawab dalam menentukan *look* dan *mood* dalam film. Untuk merealisasikan cerita tentang suatu desa yang sedang tidak baik-baik saja karena adanya politik kotor di desa tersebut, maka dengan menggunakan konsep *object revelation* mengungkapkan siapa tokoh yang menjadi dalang dalam kekacauan di desa tersebut. *Object revelation* memiliki makna suatu tindakan untuk mengungkapkan sesuatu yang sebelumnya orang lain tidak ketahui. Konsep ini diterapkan untuk mengungkapkan tokoh utama yang menjadi dalang terjadinya politik kotor sekaligus yang memiliki peran penting dari awal sampai akhir film. Dalam penerapan konsep tersebut, pengkarya menggunakan teknik pendukung lainnya yang pengkarya rasa dapat meningkatkan dramatis pada film.

1.2 Rumusan Ide Penciptaan

Film dibagi atas dua unsur pembentuk, yakni unsur naratif dan unsur sinematik yang masing-masing tidak dapat dipisahkan sebagai pembentuk film (Pratista, 2017: 24). Bisa dibilang kalau unsur naratif adalah bahan yang akan diolah, sedangkan unsur sinematik adalah sebuah gaya atau cara untuk mengolahnya. Oleh karena itu, kedua unsur tadi (unsur naratif dan sinematik) harus ada agar film bisa terbentuk.

Unsur naratif adalah karya apapun (cerita, mitor, dongeng, dan lain-lain) yang menghubungkan sederet peristiwa (bisa saja berdasarkan fakta) dan melibatkan sejumlah tokoh dalam situasi tertentu yang biasanya teratasi pada akhirnya (Zoebazary, 2016:237). Suatu narasi biasanya dibangun berdasarkan empat elemen dasar seperti plot, tokoh, setting, dan narator. Seluruh elemen tersebut terikat oleh satu hukum yang namanya kausalitas atau disebut dengan sebab dan akibat. Oleh karena itu film fiksi tidak mungkin lepas dari yang namanya unsur naratif karena dalam cerita pasti memiliki unsur-unsur,ontohnya seperti masalah yang diangkat oleh pengkarya.

Demi kelancaran serta memperoleh hasil yang baik, seorang sinematografer membutuhkan kesiapan yang mendasar sekaligus menjadi persyaratan utama yaitu mengetahui serta memahami fungsi dari berbagai komponen gambar yang diambil (Supriadi, 2019:08). Sinematografi pada film ini menjelaskan kepada penonton secara *visual* bagaimana keadaan atau kondisi suatu desa yang dipimpin oleh kepala desa yang memiliki sifat keras dan sedikit *dictator*. *Object revelation* digunakan untuk menyampaikan kepada penonton bahwa tokoh tersebut merupakan tokoh utama yang memiliki peran penting dari awal film hingga akhir film. Selain itu untuk mendukung unsur naratif dan menambah kesan dramatis, pengkarya sebagai *director of photography* menerapkan teknik *frame within frame*, *close up*, dan *tracking*.

Object revelation merupakan konsep yang diterapkan oleh pengkarya. *Revelation* sendiri merupakan kata yang berasal dari bahasa Inggris. Kata ini merupakan bentuk dari kata dasar yaitu *reveal* (mengungkapkan) yang merupakan kata kerja dalam bahasa Inggris. Dalam bahasa Indonesia kata dasarnya sendiri memiliki makna mengungkapkan. Berdasarkan kata dasar tersebut, dapat dikatakan bahwa *object revelation* memiliki makna suatu tindakan untuk mengungkapkan sesuatu yang sebelumnya orang lain tidak ketahui. Christopher Kenworthy dalam buku *Master Shots Volume 1* mengatakan bahwa ada suatu cara yang kuat untuk menyampaikan bahwa orang ini penting yaitu meletakkan karakter tersebut di tengah layar (*center*) ketika pertama kali muncul di film tersebut (Kenworthy, 2009:48). *Object revelation* merupakan teknik yang sangat tepat digunakan dalam pembuatan film ini, karena di

awal film tokoh utama akan dibuat menjadi misterius. Tujuannya adalah agar penonton menjadi penasaran dengan tokoh tersebut, barulah ketika tokoh tersebut ditampilkan dengan menerapkan *object revelation*. Penerapan konsep tersebut sangat tepat untuk mengungkapkan tokoh yang memiliki peran penting dan dapat membayar tuntas rasa penasaran penonton.

1.3 Tujuan

Seorang pencipta karya tentunya memiliki tujuan utama dari karya yang dibuat. Maka tujuan dari dibuatnya karya ini adalah sebagai berikut :

1. Mengaplikasikan konsep *object revelation* untuk mengungkapkan tokoh utama dalam film *Democracy*.
2. Mengaplikasikan teknik pendukung *low angle* dan *track in* untuk memperkuat tokoh utama pada film *Democracy*.
3. Membuat tontonan yang mengandung pembelajaran tentang bagaimana realita kehidupan kepala desa dalam memimpin sebuah desa.

1.4 Manfaat

Berdasarkan tujuan yang hendak dicapai, maka penciptaan karya ini diharapkan mempunyai manfaat sebagai berikut :

1. Menambah pengalaman dan pengetahuan pengkarya dalam penerapan konsep *object revelation* pada film *Democracy*.
2. Menambah pengalaman dan refrensi penggunaan teknik pendukung *low angle* pada film *Democracy*
3. Menambah pengetahuan baru bagi pengkarya tentang bagaimana realita menjadi kepala desa yang memimpin masyarakatnya.

1.5 Kajian Sumber Penciptaan

Proses pembuatan karya film ini tentu tidak lepas dari sumber yang merupakan bahan dasar acuan atau referensi agar terciptanya film ini. Berikut adalah sumber yang menginspirasi pengkarya dalam pembuatan film pendek ini

1. *The Interview* (Seth Rogen dan Evan Goldberg)



Gambar 1.2 Adegan pada Film *The Interview*
(Screenshot oleh Rizky Sembiring, 2021)



Gambar 1. 1 Adegan pada Film *The Interview*
(Screenshot oleh Rizky Sembiring, 2021)

The Interview adalah sebuah film komedi aksi politik Amerika yang rilis pada tahun 2014 disutradarai oleh Evan Goldberg dan Seth Rogen serta ditulis oleh Dan Sterling. Film ini mengisahkan seorang pembawa acara sebuah *talkshow* bernama Dave Skylark (James Franco) yang akan merayakan episode ke-1000, mereka ingin mewawancarai Kim Jong-un setelah mendapat kabar bahwa pemimpin Korea Utara itu menyukai acara *talkshow* tersebut. Di tengah-tengah usaha untuk mewawancarnya, muncul agen *Central Intelligence Agency* (CIA) bernama Lacey (Lizzy Caplan) yang menginstruksikannya untuk membunuh Kim sesuai mewawancarnya.

film ini, pada durasi pertengahan (pada *time code* 01.21.00) menerapkan konsep *object revelation* (lihat gambar 1.2). Pada *scene* tersebut menlaskan bahwa tokoh tersebut merupakan tokoh yang memiliki peran penting di dalam film. Adegannya tidak hanya menampilkan tokoh protagonis saja, tetapi juga menampilkan tokoh antogonis. Agar terciptanya unsur dramatis, teknik ini didukung dengan pergerakan kamera *track in* dan di akhiri oleh *close up* atau *full shot*. Pengambilan gambar

diantara pintu yang terbuka juga merupakan teknik pendukung (*frame within frame*) agar terciptanya unsur dramatis pada film tersebut.

Penerapan konsep *object revelation* pada film *The Interview* menjadi sumber referensi utama yang pengkarya terapkan. Konsep ini diterapkan untuk *scene* yang memperkenalkan tokoh kepala desa. Hal tersebut bertujuan untuk menyampaikan informasi kepada penonton bahwa tokoh tersebut (kepala desa) merupakan tokoh utama yang memiliki peran penting dari awal sampai akhir film. Hal tersebut sangat tepat dijadikan rujukan dari karya yang dibuat, karena *object revelation* dapat menambah kesan dramatis dan menjadi cara yang efektif untuk meningkatkan unsur naratif pada film ini.

2. *My Stupid Boss*



Gambar 1 3 Adegan pada Film My Stupid Boss
(Screenshot oleh Rizky Sembiring, 2021)

My Stupid Boss merupakan sebuah film komedi Indonesia yang dirilis pada 19 Mei 2016 serta disutradarai oleh Upi Avianto. Film ini diadaptasi dari sebuah novel dengan judul yang sama karya Chaos@work. Film ini menceritakan seorang karyawan baru yang bernama Diana dan rekan rekan kantornya dalam menghadapi bossmannya yang memiliki sifat aneh seperti sombong, pelit, dan galak. Belum lagi satu aturan mutlak yang harus dipenuhi oleh semua karyawan satu kantor: bahwa bossman selalu benar dan tidak mau mendengar pendapat orang lain. Sebagai contoh, pada *time code* 00.29.00 dimana adegan bossman menanyakan pendapat para karyawannya namun keputusan yang diambil tetap semaunya sendiri tanpa ada kaitannya dengan pendapat para karyawan tersebut.

Pada film *Democracy*, sosok si kepala desa memiliki sifat yang sama seperti film *My Stupid Boss*. Sifat-sifat seperti galak, selalu benar, dan tak mau mendengar pendapat orang lain diterapkan kepada tokoh kepala desa yang berperan sebagai tokoh utama. Hal tersebut dapat menghidupkan tokoh kepala desa dengan baik, sehingga mampu membuat penonton mejadi geregetan sekaligus menjadi magnet terkuat dalam film itu sendiri.

Unsur sinematografi pada film ini juga dijadikan referensi pada pembuatan film *Democracy*. Ada beberapa refrensi yang diterapkan, seperti pengambilan gambar pada tulisan nama perusahaan yang pondasinya tidak kokoh menandakan bahwa perusahaan tersebut sedang tidak baik-baik saja dan teknik pengambilan gambar *group shot* pada saat melakukan rapat juga digunakan sebagai referensi dalam pembuatan film *Democracy* nantinya.

Selain memanfaatkan sumber dari media *audio visual* sebagai referensi, pengkarya juga memanfaatkan buku sebagai sumber pustaka :

1. *Master Shot Volume 01*

Buku karya Christopher Kenworthy merupakan buku yang diterbitkan oleh Michael Wiese Productions pada tahun 2009. Dalam buku ini, pengkarya menemukan konsep sinematografi untuk pembuatan film *Democracy* yaitu *object revelation* yang merupakan konsep untuk mengungkapkan seorang karakter yang memiliki peran penting. Teknik-teknik dalam buku ini dapat membuat tampilan gambar menjadi menarik meskipun dengan modal yang seadanya.

Buku ini tepat untuk dijadikan sebagai sumber utama. Oleh karena itu, pengkarya menggunakan buku tersebut karena memudahkan pengkarya dalam menentukan konsep (*Object Reveleation*) yang di terapkan sebagai teori utama dalam film yang dibuat. Pengkarya juga menerapkan teknik-teknik lainnya yang ada dalam buku tersebut yang dapat menambah unsur dramatis dalam film.

2. *The Five C'S Of Cinematography*

Buku karya Joseph V. Mascelli, A.S.C diterjemahkan oleh H. Misbach Yusa Biran yang diterbitkan oleh Fakultas Film dan Televisi IKJ tahun 2010 memberikan gambaran untuk menyajikan cerita yang menarik melalui film memerlukan beberapa aspek seperti *camera angles, continuity, cutting, close up, dan composition* dengan uraian yang mudah dipahami bagi *filmmaking* khususnya dalam bidang sinematografi.

Dalam buku ini selain menjelaskan mengenai hukum-hukum dari pembuatan film dan banyaknya faktor yang ternyata terlibat dalam penyajian cerita agar menarik dimata penonton, tiap penjelasan secara teori dalam buku ini selalu diberikan beberapa contoh gambar yang dapat memudahkan pembaca untuk mengimajinasikan secara langsung. Buku ini menjadi sumber pustaka pengkarya karena di dalam buku ini menjelaskan mengenai beberapa teknik yang digunakan pengkarya sebagai teknik pendukung untuk menambah unsur dramatis seperti menggunakan teknik *tracking* dan *close up*.

BAB 2. KEKARYAAN

2.1 Gagasan

2.1.1. Gagasan Umum

Democracy adalah film yang menceritakan kehidupan seorang kepala desa. Pengkarya mengemas cerita-cerita tersebut menjadi film fiksi pendek. Meskipun cerita yang diangkat mengenai politik yang bisa dianggap sebagai pembahasan yang berat, pengkarya menyuguhkan alur cerita yang seru disertai dengan adegan-adegan yang lucu bisa membuat penonton lupa akan kelelahan yang dilewati. Film yang dibuat pengkarya tetap menyajikan informasi dan pengetahuan bagi penonton dan dapat dijadikan sebuah pelajaran. Film ini dikemas dengan genre drama komedi.

Film *Democracy* secara garis besar menceritakan kehidupan kepala desa di Desa Sukamaju yang sedang memasuki masa pemilihan umum kepala desa. Sukardi merupakan calon kepala desa yang menghalalkan segala cara untuk meraih kekuasaan dan sangat licik mendominasi permainan politik kotor. Sukardi berhasil menyingkirkan kepala desa (Sucipto) yang akan melanjutkan menuju periode 2 dengan merekayasa bukti kerjasama *import* menjadi kasus korupsi. Masyarakat terpecah menjadi golongan-golongan sesuai calon kepala desa yang mereka dukung. Pemilu kepala desa usai dengan hasil Sukardi menduduki jabatan sebagai kepala desa. Isu-isu terkait kecurangan politik kotor Sukardi menyebar di masyarakat. Sukardi dengan kelihaiannya dalam membaca situasi, mampu untuk membersihkan namanya dari isu-isu yang beredar dengan manipulasi dan pencitraan.

Pada awal film dimulai, Sukardi sebagai tokoh utama akan dibuat menjadi sosok yang misterius. Dengan menjadikannya misterius di awal film, akan membuat penonton penasaran dengan tokoh tersebut. Ketika wajah Sukardi telah ditampilkan, pengkarya rasa penonton dapat memahami bahwa tokoh tersebut yang akan berperan penting dari awal sampai akhir film. Dengan begitu, penggunaan konsep *object revelation* tepat untuk memvisualkan tokoh utama tersebut.

Democracy merupakan kata pelesetan kata demokrasi yang artinya pemerintahan yang dilakukan dari rakyat, oleh rakyat dan, untuk rakyat. Sedangkan *Democracy* yang merupakan pelesetan dari kata demokrasi dan memiliki arti kegilaan dalam berdemokrasi disuatu desa yang di mana kekuasaan tertinggi dipegang oleh satu orang yaitu kepala desa. Menurut pengkarya, pemilihan judul *democracy* sangat tepat karena sesuai dengan jalan cerita film pendek yang dibuat. Sifat semanya sendiri, tidak mendengar pendapat warganya, dan melegalkan segala cara untuk mendapatkan atau mempertahankan suatu jabatan merupakan hal-hal yang dikatakan gila dalam berdemokrasi.

Segmentasi penonton pada film *Democracy* ini diklasifikasikan kepada golongan R (remaja) menurut klasifikasi Lembaga Sensor Film. Penentuan segmentasi tersebut karena pada usia remaja merupakan waktu terbaik untuk mempelajari banyak hal terutama mengenai politik. Pendidikan mengenai politik bagi generasi muda juga dituangkan dalam Impres No 12 Tahun 1982 yang menyatakan bahwa tujuan pendidikan politik adalah untuk memberikan pedoman kepada generasi muda Indonesia guna meningkatkan kesadaran kehidupan berbangsa dan bernegara. Pengkarya berencana untuk mendistribusikan film ini pada komunitas-komunitas film atau festival film Indonesia maupun luar negeri.

Dalam film ini pengkarya ingin menyampaikan seperti apa bentuk politik kotor agar dapat menjadi pembelajaran bagi masyarakat. Pengkarya merasa bahwa politik merupakan hal yang kotor sehingga masyarakat enggan untuk mempelajari politik lebih dalam. Dengan film ini, pengkarya ingin menyampaikan bahwa sebenarnya yang kotor dan rusak itu bukan politiknya namun perilaku dari orang yang berpolitik itu sendiri. Selain itu, pengkarya dalam film ini juga ingin menyampaikan bahwa perbedaan dalam berpolitik merupakan hal yang wajar. Oleh karena itu, saling menghargai satu sama lain merupakan langkah yang tepat jangan sampai perbedaan justru menimbulkan rasa benci yang berujung pada perpecahan.

2.1.2. Gagasan Khusus

Sebuah film tentu saja tidak terlepas dari unsur sinematik karena secara umum film dibagi atas dua pembentuk yaitu unsur sinematik dan unsur naratif (Pratista, 2017:23). Unsur-unsur sinematik terutama sinematografi dikerjakan oleh seorang Sinematografer. Sinematografer adalah orang yang bertugas melaksanakan aspek teknis pencahayaan dan fotografi suatu adegan (Zoebazary, 2016:73). Pengkarya sebagai sinematografer memegang kendali atas nilai estetika dari hasil pengambilan gambar, penentuan warna, cahaya, dan *angle* atau sudut pengambilan gambar agar menghasilkan komposisi gambar yang sesuai dengan tujuan sang sutradara. Seorang sinematografer yang kreatif, juga membantu sutradara dalam menentukan sudut, pencahayaan, dan peletakan kamera (Zoebazary, 2016:73). Sinematografer juga berhak untuk memberikan pendapat kepada sutradara agar terciptanya gambar yang sesuai dengan konsep. Oleh karena itu, seorang sinematografer memiliki hubungan erat dengan seorang sutradara.

Object revelation merupakan konsep yang diterapkan oleh pengkarya. *Revelation* sendiri merupakan kata yang berasal dari bahasa Inggris. Kata ini merupakan bentuk dari kata dasar yaitu *reveal* yang merupakan kata kerja dalam bahasa Inggris. Dalam bahasa Indonesia kata dasarnya sendiri memiliki makna mengungkapkan. Berdasarkan kata dasar tersebut, dapat dikatakan bahwa *object revelation* memiliki makna suatu tindakan untuk mengungkapkan sesuatu yang sebelumnya orang lain tidak ketahui. konsep ini diterapkan untuk mengungkapkan tokoh utama yang memiliki peran penting dari awal sampai akhir film. Oleh karena itu, nantinya tokoh utama yang memiliki peran penting akan diletakan di tengah-tengah *frame* atau *center*.

Christopher Kenworthy dalam buku *Master Shots Volume 1* mengatakan bahwa ada suatu cara yang kuat untuk menyampaikan bahwa orang ini penting yaitu meletakkan karakter tersebut di tengah layar (*center*) ketika pertama kali muncul difilm tersebut (Kenworthy, 2009:48). Nantinya konsep ini tidak hanya meletakkan karakter ditengah saja, tetapi menggunakan pintu sebagai media pendukung. Setiap kali

penonton melihat pintu tertutup yang akan dibuka, itu akan membangkitkan rasa ingin tahu para penonton. Cara ini juga lebih efektif untuk menyampaikan bahwa karakter memiliki peran penting dibandingkan hanya berdiri diruangan yang terbuka (Kenworthy, 2009:48). Nantinya konsep ini diterapkan setelah seperempat film, karena dari awal film dimulai tokoh utama yaitu Sukardi dibuat menjadi misterius agar meningkatkan rasa penasaran penonton. Barulah ketika tahap pengenalan diawal film sudah selesai, tokoh Sukardi ditampilkan secara keseluruhan dengan menggunakan *object revelation* dan hanya digunakan sekali agar penonton paham bahwa tokoh Sukardi adalah dalang dari semua keributan yang terjadi. Untuk mencapai konsep *object revelation* tersebut, digunakan beberapa teknik pendukung lainnya yaitu:

1. *Low Angle*

Low angle merupakan pengambilan gambar dengan Posisi kamera lebih rendah dari objek yang diambil. Pada posisi ini kamera akan memberikan objek terkesan lebih tinggi, besar gagah, angkuh, sombong, perkasa dan berwibawa gar terlihat lebih menarik, penggunaan lensa *wide* akan membuat objek terlihat lebih memukau (Muslimin: 2014:6). Pengambilan gambar dengan teknik *low angle* biasanya digunakan ketika hendak mengabadikan seorang tokoh sebagai objeknya sehingga tokoh tersebut memiliki kesan yang agung atau berwibawa.

Tokoh utama bisa diperlakukan dengan cara ini, baik sebagai introduksi maupun dalam perjalanan cerita ketika menghadapi tokoh lain (Mascelli, 2010:75). Maka dari itu, penggunaan teknik ini sangat tepat untuk mendukung konsep *object revelation*. Selain digunakan untuk mendukung teori utama, teknik *low angle* digunakan juga untuk adegan lainnya seperti sedang berdialog dengan seseorang yang bertujuan untuk mengintimidasi lawan bicara.



Gambar 2.1 Contoh low angle pada Film The Interview
(Screenshot oleh Rizky Sembiring, 2021)

2. *Tracking*

Tracking shot merupakan pergerakan kamera mengikuti alur tertentu dan dapat menempatkan kamera diatas *dolly* dan *slider*(Sofiyanti: 2017:132). *Traking* dibagi menjadi dua, yaitu *track in* dan *track out*. Dari kedua jenis *tracking* tersebut, memiliki fungsi yang berbeda. *Track in* untuk menggambarkan keadaan objek seperti ambisius dan percaya diri. Sedangkan *track out* untuk menggambarkan kekecewaan atau ketakutan.

teknik ini digunakan pengkarya untuk mendukung terciptanya *object revelation*. Penggunaan *track in* yang dipadukan dengan *low angle* dapat menimbulkan kesan optimis atau kepercayaan diri dari tokoh utama. Teknik ini memang digunakan khusus untuk terciptanya teori utama yang digunakan yaitu disaat tokoh utama ditampilkan keseluruhan untuk pertama kalinya.



Gambar 2. 3 Gambar 2.2.. Contoh track in pada Film:
The Interview
(Screenshot oleh Rizky Sembiring,2021)



Gambar 2. 2 Contoh track in pada Film The
Interview
(Screenshot oleh Rizky Sembiring,2021)

3. *Medium Close Up*

Medium close up adalah teknik pengambilan gambar dari dada sampai atas kepala dan shot ini biasanya digunakan dalam adegan wawancara untuk menunjukkan kedekatan dengan objek tanpa menghilangkan kewibawaan orang tersebut (Muslimin: 2014:3).. Teknik ini hamper sama fungsinya dengan *close up* yaitu itu menangkap ekspresi wajah karakter agar dapat dilihat secara nyata dan jelas oleh para penonton.

Nantinya teknik ini digunakan untuk terciptanya *object revelation*. Teknik ini dipadukan dengan teknik *track in*, ketika kamera maju mendekati pintu yang akan terbuka kemudian kamera akan berdiam sejenak dengan menggunakan *medium close up*. Kemudian tokoh yang diperkenalkan memasuki ruangan tersebut. Cara seperti ini berguna untuk menggaris bawahi seberapa pentingnya karakter tersebut. Selain digunakan untuk mendukung teori utama, teknik ini juga diterapkan pada adegan lainnya guna mendapatkan detail ekspresi dari para tokoh.



Gambar 2. 4 Contoh medium close up pada Film
The Interview
(Screenshot oleh Rizky Sembiring, 2021)

2.2 Garapan

Dalam proses pembuatan film *tanpa judul* perlu melewati beberapa tahapan produksi sebuah film yakni meliputi *development*, pra produksi, produksi, paska produksi.

2.2.1 *Development*

Pada tahap awal ini, pengkarya mengawalinya dengan memikirkan ide cerita apa yang dibuat. Setelah beberapa waktu, pengkarya memutuskan untuk mengangkat cerita kehidupan kepemimpinan seorang kepala desa. Setelah menentukan ide cerita tersebut, pengkarya bersama teman kolektif melakukan riset data melalui perangkat desa, masyarakat yang berkecimpung dengan perangkat desa, dan Riset data melalui internet. Setelah melakukan riset yang telah dilakukan, pengkarya membuat rangkuman yang dijadikan garis besar cerita yang dibuat. Berdasarkan rangkuman riset-riset data tersebut, penulis naskah mulai mengerjakan skenario hingga menjadi sebuah naskah. Pengkarya sebagai sinematografer, selain membantu memikirkan ide

cerita juga bertugas untuk mencari referensi *shot-shot* yang diterapkan dalam film yang dibuat.

2.2.2 Pra Produksi

Pada tahap ini, seluruh tim yang terlibat mulai mempersiapkan segala sesuatu yang dibutuhkan nantinya pada saat produksi berlangsung. Dengan persiapan praproduksi yang matang akan memudahkan tahap tahap berikutnya. Pengkarya sebagai sinematografer memiliki beberapa rencana yang dilakukan ketika pra produksi yakni sebagai berikut:



a. *Recruitment Crew*

Pengkarya sebagai sinematografer atau penata kamera, memerlukan beberapa kru untuk membantu dalam pengambilan gambar. Pengkarya membutuhkan tiga orang dalam devisi kamera. Terdiri dari *assistant camera 1* sebagai *focus puller*, *assistant camera 2* sebagai *cam grip*, dan *assistant camera 3* sebagai *cam report*. Ketiga kru tersebut sudah memiliki tugas masing-masing yang dapat meringankan pengkarya sebagai *director of fotografi*.

b. *Breakdown Script*

Film fiksi terdiri atas unsur naratif dan unsur sinematik yang tidak dapat dipisah. Ide cerita merupakan unsur naratif yang dikembangkan menjadi skenario utuh. *Breakdown script* dilakukan untuk mempersiapkan kebutuhan produksi seperti pengadeganan tokoh, sinematografi, tata artistik, lokasi, dan tokoh agar seluruh kru dapat mengetahui secara detail kebutuhan yang diperlukan ketika produksi. Dalam penyusunan *breakdown script* pengkarya dibantu oleh *editor* selaku teman kolektif dalam pembuatan karya ini. Pengkarya sebagai sinematografer bertugas untuk menerjemahkan naskah naratif menjadi Bahasa visual dengan menjabarkannya melalui *shotlist*, *storyboard*, dan *floorplan*

c. *Shotlist, storyboard, dan floorplan*

Setelah melewati *breakdown script*, pengkarya sebagai sinematografer memulai memvisualkan naskah ke dalam bentuk *shotlist*. *Shotlist* dan *storyboard* tersebut dibuat secara *flexible*, jika lokasi tidak sesuai dengan *shotlist* yang dibuat maka perlu mencari lokasi yang lain atau mengubah *shotlist* dan *storyboard* yang menyesuaikan dengan lokasi yang didapat. *Shotlist* berguna untuk menentukan sudut pandang kamera dalam pengambilan suatu adegan. Setelah selesai dalam pembuatan *shotlist* maka tahap selanjutnya mengubah *shotlist* tersebut menjadi sebuah gambaran secara kasar yang disebut dengan *storyboard* yang bertujuan agar memudahkan proses pengambilan gambar. Selanjutnya adalah pembuatan *floorplan* yang bertujuan untuk menentukan dan mengetahui penempatan secara detail posisi tokoh, penataan kamera, dan penataan cahaya.

d. *Location survey*

Selanjutnya pengkarya melakukan *location survey* agar dapat memilih dan menentukan sesuai dengan ketentuan ketika melakukan *breakdown script*. Sebelum melakukan *location survey*, pengkarya lebih dulu membuat *shotlist* sementara untuk dijadikan acuan dalam pengambilan gambar. Setelah melakukan *location survey*, pengkarya sebagai sinematografer mengamati lokasi dari setiap sudut agar mendapatkan imajinasi atau gambaran secara detail untuk memperbaiki *shotlist* dan *storyboard* lalu dilanjut dengan pembuatan *floorplan*. Pemilihan lokasi tidak hanya tergantung dengan penataan kamera tetapi juga harus bisa menyesuaikan dengan penataan artistik dan penataan cahaya yang sesuai dengan *breakdown script*. Pengkarya juga membentuk *team departemen camera* yang terdiri dari pengkarya sendiri sebagai *cam person* yang didampingi oleh *camera assistant* dan *camera grip* untuk membantu dalam pengambilan gambar.

e. *Recce*

Pada tahap *recce* pengkarya mencoba untuk mengaplikasikan *storyboard* yang telah dibuat agar mengetahui kesesuaian dengan lokasi yang dipilih. *Recce* dilakukan agar pengkarya mengetahui seberapa matang *shotlist*, *storyboard*, dan *floorplan* yang telah dibuat. Jika terjadi kesalahan atau ketidak efektifnya pengambilan gambar maka pengkarya masih dapat mengubah konsep tersebut seperti sudut pengambilan gambar dan penataan cahaya. Tidak hanya *department camera* saja yang melakukan *recce*, tetapi sutradara, penata cahaya, dan penata artistik turut serta dalam tahap *recce* agar mengetahui seperti apa set yang digunakan dalam proses produksi.

f. *Testcam*

Testcam merupakan proses uji coba pada beberapa *scene* yang dianggap krusial dan membutuhkan teknis yang matang. Penggunaan beberapa *special equipment* pada kamera biasanya diuji juga agar mengetahui seberapa efektif dalam merangkai alat tersebut untuk menghemat waktu dan seberapa efektif alat tersebut digunakan dalam mengambil adegan. Dalam *Testcam* ini, pengkarya sebagai sinematografer didampingi oleh seluruh department kamera seperti *camera assistant 1*, *camera report*, *gaffer*, dan

lightingman agar dapat berkomunikasi dengan baik mengenai apa saja kekurangan yang harus diperbaiki. Dalam tahap ini, semua crew harus terlibat agar mengetahui lebih detail dan dapat melakukan perbaikan jika dirasa ada yang kurang tepat. Talent juga harus terlibat dalam melakukan *testcam*, agar bloking dan pengadeganan dapat dilakukan secara matang pada waktu produksi dilaksanakan.

2.2.3 Produksi

Pada tahap ini, pengkarya sebagai sinematografer bertanggung jawab untuk memvisualkan naskah yang telah dibuat. Pengkarya didampingi oleh *Assistant Camera* dan *camera report*. Pada saat produksi berlangsung, ada beberapa hal yang pengkarya lakukan yakni sebagai berikut:

a. Cek peralatan

Dalam proses pengecekan alat, pengkarya dibantu oleh *technical director* yang bertugas untuk menjaga dan mengecek ketersediaan alat yang digunakan. Pengecekan alat dilakukan untuk memastikan alat-alat yang digunakan masih layak pakai sehingga tidak menimbulkan masalah saat produksi sedang berlangsung. Pengecekan alat pun dilakukan dengan *standart operasional prosedur* agar alat tetap terjaga kondisinya. Pengecekan alat dilakukan ketika *crew* hendak mengambil alat di lab alat kampus maupun rental agar alat yang dibawa tidak mengalami kerusakan yang mengganggu proses produksi. Setelah melaksanakan produksi, perlu melakukan pengecekan alat lagi untuk memastikan alat yang telah digunakan lengkap semua dan tidak mengalami kerusakan.

b. *Camera recording* dan *review file*

Seperti yang dikatakan di atas, pengkarya dibantu oleh *camera assistant* dan *camera grip* dalam mengoperasikan kamera. Pengkarya memastikan tidak ada kesalahan dalam pengambilan gambar dan menjaga kontinuitas gambar sesuai dengan *shotlist*, *storyboard*, dan *floorplan*. Setelah proses produksi selesai, pengkarya melakukan pengecekan kembali *file* yang telah direkam agar tidak terjadi kesalahan dan meminimalisir terjadinya *retake*.

2.2.4 Paska produksi

a. *Final preview*

Setelah proses produksi selesai, pada tahanan paska produksi pengkarya melakukan *preview* hasil bersama editor. Hal ini dilakukan untuk menjaga koordinasi dalam tim agar mendapatkan hasil sesuai dengan yang diharapkan dan memastikan bahwa semua gambar aman. Jika terdapat kesalahan dalam pengambilan gambar yang dirasa krusial maka dilakukan *retake* untuk mendapatkan hasil yang lebih maksimal.

b. *Color grading*

pada tahap ini, pengkarya berdiskusi bersama editor sekaligus sebagai sutradara untuk menentukan pewarnaan yang sesuai dengan *look* dan *mood* yang diinginkan dalam film. Pengkarya juga memberikan pendapat terkait nilai estetik dan sinematik. Untuk hasil akhir dalam pemelihan tersebut tetap berdasarkan kesepakatan bersama antara pengkarya selaku sinematografer dan editor sebagai teman *kolektif*.

KEGIATAN	2021																				2022																			
	AGT				SEP				OKT				NOV				DES				JUN				JUL				AGT				SEP				OKT			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
DEVELOPMENT																																								
Riset																																								
Rangkuman																																								
Pembuatan naskah																																								
PRAPRODUKSI																																								
Recruitment crew																																								
Breakdown script																																								
shotlist, florplan																																								
Location survey																																								
Recce																																								
Testcam																																								
PRODUKSI																																								
Shooting																																								
PASCA PRODUKSI																																								
Editing Offline																																								
Editing Online																																								

Tabel 2.1 Tabel rencana produksi

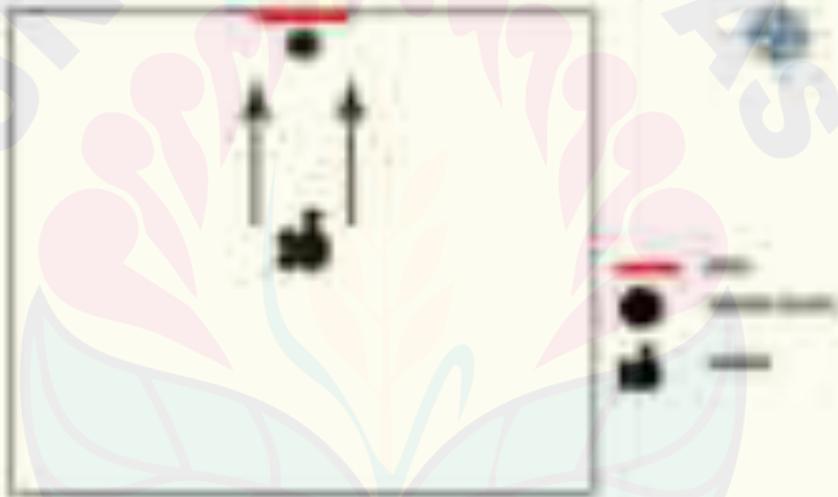
2.3 Bentuk Karya

Pengkarya mengangkat cerita tentang kehidupan kepala desa yang memimpin sebuah desa dengan caranya sendiri. Tokoh kepala desa dibuat memiliki sifat yang egois, keras, dan tidak mendengarkan suara masyarakat. Tujuan utama dari film ini adalah memiliki keinginan yang tinggi untuk kembali menjabat menjadi kepala desa yang kedua kalinya, namun dengan cara yang tidak bersih atau melegalkan segala cara. Film ini nantinya dikemas dengan genre komedi agar penonton dapat menikmati jalan cerita dengan rileks.

Pengkarya menggunakan konsep *object revelation* sebagai teori utama dalam pembuatan film *Democracy*. *object revelation* dalam film ini diterapkan untuk mengungkapkan tokoh utama yang berperan penting dari awal sampai akhir film. Film pendek bergenre komedi ini rencananya berdurasi sekitar 20 hingga 25 menit. Film ini direkam dengan resolusi *full HD 1080p* dengan *24 frame rate per second*, juga menggunakan aspek rasio 16 : 9 sebagai aspek rasio utama dan 2.35 : 1 sebagai aspek rasio kedua pada adegan *flashback*.

Sebagai sinematografer, pengkarya bertanggung jawab tentang segala bentuk cerita yang divisualkan. teori utama yang digunakan pengkarya adalah *object revelation* atau mengungkapkan suatu tokoh yang memiliki peran penting dari awal sampai akhir film. Penggunaan teknik *low angle* dan *high angle* nantinya juga sering digunakan untuk menunjukkan rasa kekuasaan atau keagungan dan rasa tertindas. Berikut penjelasan mengenai *shotlist*, *storyboard*, dan *florplant*.

NO	EXT	DESKRIPSI	SHOT			SPECIAL EQUIPMENT	STORYBOARD
	INT		TOS	ANG	MOV		
1	INT	Kepala desa memasuki ruangan rapat, kamera <i>track in</i> ke arah kepala desa	MCU	LOW ANGLE	TRACK IN	Gimbal	

Tabel 2.2 *Shotlist*Tabel 2.3 *florplan*

Deskripsi shot : Ketika Sukardi membuka pintu dan memasuki ruangan rapat, kamera *track in* mendekati tokoh dan diakhiri dengan *medium close up* Sukardi.

2.4 Media

Media merupakan sebuah kumpulan alat-alat yang digunakan untuk produksi pembuatan film. Pemilihan alat pun harus diperhatikan agar dapat mewujudkan yang sesuai dengan konsep yang telah dibuat. Dalam film ini, pengkarya menggunakan beberapa media, yaitu :

1. Kamera Sony A7s

Kamera merupakan salah satu media yang sangat berperan penting, karena kamera yang berfungsi untuk merekam keseluruhan gambar. Pengkarya memilih kamera A7s karena kamera ini mampu menghasilkan video dengan resolusi *full HD* (1920 x 1080) pixel hingga bisa membuat pengambilan gambar menjadi lebih tajam dan detail yang dapat membantu pengkarya dalam pengambilan gambar dengan konsep *object revelation*. Kamera ini juga mampu merekam dengan 60fps untuk mendapatkan *slow motion*, yang membantu pengkarya dalam penerapan *object revelation*. Kamera ini menggunakan sensor CMOS dengan format XAVC S yang dapat membuat kualitas perekaman video menjadi lebih baik.



Gambar 2. 5 Kamera Sony a7s KIT
(Sumber: Tokopedia, 2021)

2. Lensa

Lensa merupakan alat yang berhubungan dengan kamera, lensa berfungsi untuk menyaring cahaya yang masuk kedalam sensor kamera. Pengkarya menggunakan beberapa lensa *cinema* dengan beberapa *focal length* yaitu 24mm, 50mm, 85mm. pengkarya memilih lensa *canon cine lens* karena mampu menghasilkan ketajaman yang merata hingga kebagian pojok *image* sehingga dapat membantu dalam penerapan *object revelation*. perbedaan *focal length* memiliki perbedaan sendiri dalam

penggunaannya, *focal length 50mm* merupakan lensa utama yang digunakan pengkarya untuk menerapkan konsep *objet revelation* karena mampu menangkap ukuran gambar *medium close up* dengan detail yang tajam, 24mm biasanya digunakan untuk pembambilan gambar *wide shot*, 85mm digunakan untuk mengambil gambar seperti *close up* dan *exteme close up*.



Gambar 2. 6 Canon cine lens 24,50,85mm
(sumber:canosa.com,2021)

3. Tripod

Tripod berfungsi untuk menopang kamera agar kamera bisa berdiri dengan tegak dan hasil gambar yang dihasilkan tetap stabil. Nantinya tripod digunakan saat pengambilan gambar *still* atau diam, *tilt up* maupun *tilt down*, dan *pan*. Jenis tripod yang digunakan pengkarya adalah tripod video Manfrotto 526,545GBK.



Gambar 2. 7 Tripod Manfrotto
526,545GBK
(Sumber:manfrotto.com,2021)

4. *Slider Camtree C Rayo*

Slider merupakan aksesoris kamera untuk menghasilkan *movement* maju, mundur, dan menyamping. Alat ini juga dapat meminimalisir guncangan pada hasil gambar meskipun memerlukan pergerakan maju maupun mundur. *Slider* digunakan saat pengambilan gambar dengan *movement track in* untuk menerapkan teori utama pengkarya yaitu *objet revelation*.



Gambar 2. 8 Slider Camtree C
Rayo
(Sumber: Tokopedia.com,2021)

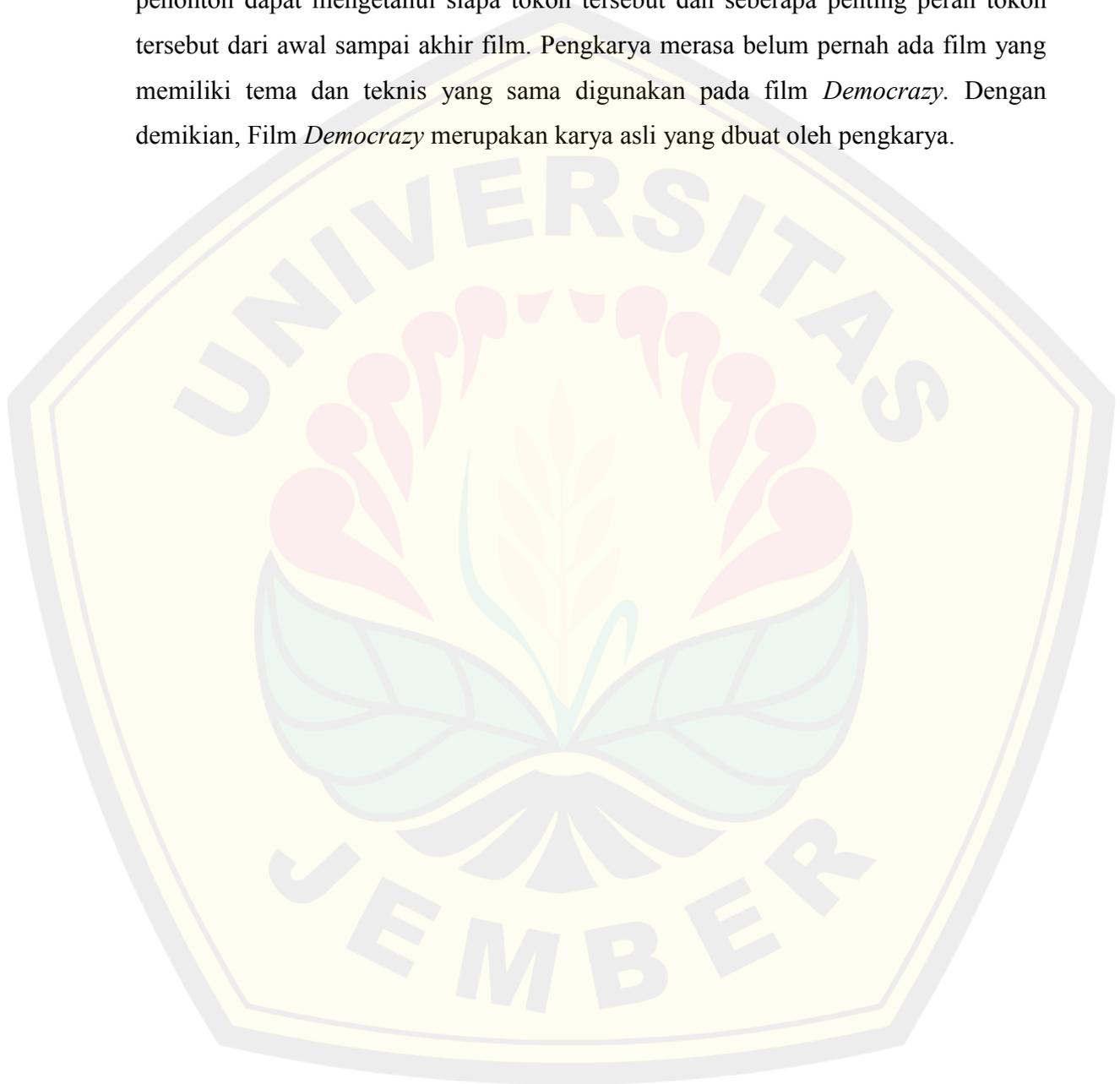
2.5 Orisinalitas Karya

“*Democracy*” merupakan film yang diangkat dari referensi film yang ditonton oleh pengkarya. *The Dictator 2012* merupakan film yang dijadikan referensi dasar dalam pembuatan film yang pengkarya ciptakan. *The Dictator* menceritakan kisah pemimpin negara yang memiliki sifat dictator, namun pada film yang diciptakan oleh pengkarya akan menceritakan tentang kisah pemimpin suatu desa (kepala desa). Dari referensi dan film yang dibuat oleh pengkarya memiliki kemiripan namun film yang diciptakan oleh pengkarya merupakan versi yang lebih kecil lingkungannya yaitu seorang kepala desa yang dirasa lebih dekat dengan masyarakat sekitar. Pengkarya mengemas sinematografi film ini dengan teori utama yang digunakan ialah *object revelation*. Film utama yang mendekati dengan film yang dibuat oleh pengkarya sebagai pendekatan dalam penerapan unsur sinematik adalah film *The Interview 2014*.

The Interview yang di sutradarai oleh Evan Goldberg dan Seth Rogen yang diproduksi oleh *Point Grey Pictures* pada tahun 2014. Film ini mengisahkan seorang pembawa acara sebuah *talkshow* bernama Dave Skylark (James Franco) yang akan merayakan episode ke-1000, mereka ingin mewawancarai Kim Jong-un setelah mendapat kabar bahwa pemimpin Korea Utara itu menyukai acara *talkshow* tersebut. Tepat pada saat hendak mewawancarai Kim Jong-un, konsep *object revelation* diterapkan untuk menunjukkan atau mengungkapkan bahwa tokoh tersebut memiliki peran yang penting. Kaitannya dengan sinematografi film *Democracy* yakni sama-sama menerapkan *object revelation* untuk mengungkapkan tokoh yang berperan penting. Perbedaan penggunaan teknik tersebut ada pada perbedaan tokoh yang akan diungkapkan, *The Interview* mengungkapkan tokoh antagonis sedangkan film *Democracy* menungkapkan tokoh protagonis.

Film *Democracy* menceritakan tentang seorang kepala desa yang memimpin suatu desa dengan cara dan kehendaknya sendiri tanpa mendengar aspirasi dari masyarakatnya. Kepala desa tersebut juga merupakan orang yang haus akan jabatan dan akan tetap maju untuk menjadi kepala desa di periode berikutnya dengan melegalkan segala cara. Film ini dikemas dengan genre komedi yang dirasa membuat

penonton menjadi rileks dan merasa tidak bosan. penerapan *object revelation* pada sinematografi film yang diciptakan oleh pengkarya, tokoh utama dibuat misterius agar penonton diawal film tidak mengetahui siapa tokoh tersebut dan seperti apa peran tokoh tersebut. Dengan mengemas tokoh tersebut menjadi misterius, pengkarya dapat meningkatkan rasa ingin tahu penonton. Setelah mengetahui siapa tokoh tersebut, penonton dapat mengetahui siapa tokoh tersebut dan seberapa penting peran tokoh tersebut dari awal sampai akhir film. Pengkarya merasa belum pernah ada film yang memiliki tema dan teknis yang sama digunakan pada film *Democracy*. Dengan demikian, Film *Democracy* merupakan karya asli yang dbuat oleh pengkarya.



BAB 3. PROSES KARYA SENI**3.1. Observasi**

Film *Democracy* menceritakan tentang kehidupan kepala desa di Desa Sukamaju yang sedang memasuki masa pemilihan umum kepala desa. Sukardi merupakan kepala desa yang menghalalkan segala cara untuk meraih kekuasaan dan sangat licik mendominasi permainan politik kotor. Masyarakat terpecah menjadi golongan-golongan sesuai calon kepala desa yang mereka dukung. Pemilu kepala desa usai dengan hasil Sukardi menduduki jabatan sebagai kepala desa. Isu-isu terkait kecurangan politik kotor Sukardi menyebar di masyarakat. Sukardi dengan kelihaiannya dalam membaca situasi, mampu untuk membersihkan namanya dari isu-isu yang beredar dengan manipulasi dan pencitraan.

Berdasarkan naskah yang telah dibuat, pengkarya melakukan observasi mengenai bagaimana kehidupan seorang kepala desa dalam memimpin suatu desa. Pencarian informasi mengenai kasus kepala desa dilakukan dengan berbagai cara, yaitu pengalaman dari penulis naskah yaitu Jalaludin Nuri, melakukan wawancara dengan perangkat desa, dan mencari informasi melalui internet. Pada saat melakukan wawancara, pengkarya mendapatkan informasi bahwa kepala desa akan memprioritaskan masyarakat yang memilihnya (Dendi, 8 Agustus 2021). Di Sragen, Jawa Tengah, pesta pernikahan yang digelar oleh Suhartini diboikot tetangganya hanya karena berbeda pilihan politik. Suhartini diduga berbeda pilihan politik pada saat proses pemilihan Kepala Desa. Menurut Siti Aminah (putri sulung Suhartini), ibunya menjalin pertemanan dengan siapapun tanpa pandang pilih, apalagi mengkotak-kotakkan sesuai pilihan politik. Pemboikotan tetangga sudah terlihat sejak Suhartini meminta tolong kepada Ketua RT untuk membantu hajatan, Ketua RT justru mengalihkan warga ke acara Karang Taruna (Sanjaya, 2019).



Gambar 3. 1 Fenomena pemilihan Kepala Desa
(Sumber: www.tribunnews.com diakses pada 18 Februari
2023 pukul 22.12 WIB)

Pengkarya juga mencari informasi melalui jurnal yang menyangkut politik di desa oleh Sarbini dan Matnuh (2015:739) menyimpulkan, “bahwa pandangan masyarakat mengenai pemilihan umum berbeda-beda, ada masyarakat yang menilai positif ada juga masyarakat yang menilai negatif. Terutama cara pandang masyarakat yang berada di desa dan masyarakat yang pendidikannya rendah. Biasanya mereka memiliki pandangan curiga terhadap calon pilihan kepala desa dengan alasan takut tidak membangun desa dengan benar.”

Pengkarya melakukan observasi pada beberapa buku sebagai sumber rujukan mengenai teori sinematografi dan menonton berbagai film yang dijadikan referensi dalam pembuatan karya. Pengkarya menemukan sumber rujukan dalam buku *Master Shot volume 01* karya Christopher Kenworthy yang membahas tentang teknik-teknik atau konsep dalam sinematografi. Teori yang digunakan oleh pengkarya adalah *object revelation* yaitu untuk mengungkapkan seorang karakter yang memiliki peran penting yang didukung dengan teknik *track in*, *low angle*, dan *medium close up* dengan meletakkan objek ditengah-tengah pintu yang dibuka. Penggunaan teknik pendukung *track in* didapatkan dari buku *Workshop Penyutradaraan Tingkat Menengah : Penceritaan Sinematik* karya Devina Sofiyanti, teknik *low angle* dan *medium close up* didapatkan dari buku *Camera and Framing (Estetika Dasar)* karya Ming Muslimin. Film *The Interview* karya Seth Rogen dan Evan Goldberg merupakan film yang pengkarya jadikan referensi karena sama-sama menggunakan konsep yang sama yaitu *object revelation*. Oleh karena itu, *object revelation* karya Christopher Kenworthy

digunakan sebagai teknik utama pengkarya dan teknik *track in* digunakan sebagai teknik pendukung.

Observasi melalui pengalaman, wawancara, jurnal, buku, referensi film yang telah pengkarya lakukan dapat menjadi acuan dalam mengerjakan tugas akhir skripsi penciptaan ini. Pengkarya yang berperan sebagai *director of photography* menerapkan konsep sinematografi dengan konsep *object revelation* untuk *me reveal* atau mengungkapkan tokoh utama yang menjadi dalang dari kerusuhan di desa yang dia pimpin. Konsep tersebut digunakan untuk menggarap film *Democracy* dengan mempertimbangan kesesuaian konsep yang didapat dengan naskah cerita.

3.2. Development

Pada tahap ini, pengkarya berdiskusi dengan editor sekaligus sutradara selaku rekan tugas akhir penciptaan bersama dengan penulis naskah melakukan *brain storming* untuk mengembangkan ide-ide cerita yang didapat dari pengalaman, wawancara, dan internet. Ide-ide yang didapat antara lain kepala desa yang mengutamakan masyarakat yang memilihnya, perbedaan pilihan kepala desa dalam keluarga, dan penggelapan dana bantuan. Tujuan dari *brainstorming* adalah untuk menghasilkan ide-ide baru dan kreatif yang dapat menjadi dasar untuk pengembangan naskah atau konsep visual dalam film, serta untuk memastikan bahwa film yang dihasilkan memiliki konsep dan naskah yang kuat dan dapat diwujudkan dengan baik dalam proses produksi. Selanjutnya, pengkarya menyampaikan poin-poin yang ingin dibahas kepada penulis naskah untuk digabungkan menjadi satu kesatuan cerita yang utuh. Setelah informasi yang didapat telah cukup, pengkarya bersama editor bersepakat untuk membahas cerita tentang kehidupan kepala desa dalam memimpin suatu desa. Dalam pemilihan judul film yang dibuat, pengkarya menggunakan pelesetan dari kata demokrasi yaitu *Democracy* yang memiliki makna kegilaan dalam berdemokrasi di suatu desa yang dimana kekuasaan tertinggi dipegang oleh satu orang yaitu kepala desa. Pada akhirnya terciptalah sebuah film yang berjudul *Democracy*.

3.3. Praproduksi

3.3.1. Pembentukan Tim Produksi

Proses pembentukan tim produksi bertujuan untuk memenuhi kebutuhan di dalam setiap divisi agar mempermudah dan efisien dalam proses produksi. Pengkarya dalam proses pembentukan tim produksi dibantu oleh produser yang bertugas sebagai kepala produksi dan memiliki wewenang dalam perekrutan kru namun tetap berkoordinasi dengan pengkarya. Semua kru disetiap divisi dipilih dengan keahlian masing-masing atau berpengalaman dalam divisi yang ditentukan agar dapat bertanggung jawab dalam melaksanakan tugasnya.

Sebagai sinematografer juga memiliki wewenang dalam pemilihan beberapa kru terutama pada divisi kamera. Beberapa orang yang pengkarya pilih untuk terlibat dalam divisi kamera yakni Frebian Dwi Martin sebagai *Assistant Camera 1* yang bertugas sebagai *focus puller*, pengkarya memilihnya karena sudah memiliki banyak pengalaman di divisi kamera dan kemampuannya dalam melihat *focus* tidaknya gambar sangat baik dan pengalaman terakhirnya pada film *Bapak Polah Anak Kepradah*. Dimas Abdillah Al Faridzi sebagai *Assistant Camera 2* yang bertugas sebagai *cam grip* karena memiliki pengetahuan tentang alat-alat dan merakit alat pendukung pada kamera dan berpengalaman di divisi kamera pada film *Dewandaru*. Achmad Isnaini sebagai *Assistant camera 3* yang bertugas sebagai pencatat pengaturan kamera karena memiliki ketelitian dalam mencatat dan berpengalaman pada film *Batu Kertas*. Dari ketiga orang yang pengkarya rekrut untuk membantu di divisi kamera, bisa bekerja sama dengan baik dalam seluruh proses pengambilan gambar.

3.3.2. Breakdown

Proses pada praproduksi, pengkarya melakukan *breakdown* naskah secara mendalam bersama editor selaku rekan tugas akhir dan penulis naskah. Pendalaman naskah dilakukan secara detail dengan membaca dari *scene per scene* kemudian dilakukan *breakdown* dari segi pengadeganan, sinematografi, artistik, *wardrobe* dan *make up*, lokasi, dan tokoh yang dibutuhkan. Pengkarya sebagai sinematografer bertugas untuk menerjemahkan naskah naratif yang dibuat kedalam bahas visual melalui *shotlist*, *storyboard*, dan *floor plan* secara detail. Pengkarya membuat *shotlist*

berdasarkan naskah yang dibuat per *scene*, lalu diterjemahkan lagi ke dalam bentuk *storyboard* yaitu dalam bentuk gambar lalu membuat *floor plan* sebagai pedoman dalam penataan kamera, pencahayaan, *blocking* tokoh.

Memahami naskah bertujuan agar pengkarya dapat mengetahui semua elemen dalam cerita, dan dapat mengidentifikasi emosi dalam cerita. Pengkarya sudah mulai memikirkan dan membayangkan bentuk visual adegan pada tiap *scene*. Konten film ini adalah dibalik suasana desa yang terlihat tenang dan damai, kehidupan di desa sebenarnya tidak seindah yang terlihat oleh orang luar. Salah satu masalah yang terkadang dihadapi oleh masyarakat desa adalah menyebarkan berita yang tidak benar dan adanya kecenderungan untuk mengomentari kehidupan orang lain. Maraknya penyebaran berita tidak benar dikala masa pemilihan kepala desa dan kecurangan politik menjadi garis besar film ini. Masyarakat desa yang notabene kurang literasi tentu tidak mampu untuk mengolah informasi benar dan salah yang mereka terima, sehingga informasi yang tersebar menjadi tidak terkendali. Masyarakat menjadi terpecah belah dan banyak konflik besar yang berasal dari persoalan sepele namun dibungkus dengan politik identitas.

3.3.3. Rapat Produksi

Setelah semua kru disetiap divisi sudah terpenuhi, langkah selanjutnya melakukan rapat produksi dengan semua divisi yang terlibat dalam produksi film *Democracy*. Rapat produksi film *Democracy* dilaksanakan selama dua bulan, yaitu pada bulan Agustus sampai bulan September 2022. Rapat pertama dilaksanakan pada tanggal 16 Juli 2022 yang menjelaskan seperti apa naskahnya dan apa saja yang \ dibutuhkan disetiap *scene*. Pengkarya juga menjelaskan teori yang digunakan secara garis besar seperti apa konsep *object revelation* dan digunakan pada *scene* berapa saja. Pada saat pengkarya menjelaskan teori yang digunakan, pengkarya sempat berdiskusi dengan tim *manager location* tentang lokasi yang digunakan. Pada tim *manager location* sepakat untuk mencari lokasi dengan ruangan yang memiliki dua buah pintu untuk mendukung teori utama pengkarya.

Rapat kedua pada tanggal 31 Agustus 2022 membahas hasil secara detail kebutuh disetiap *scene* dari semua divisi, baik dari pengadeganan, sinematografi, tata artistik, dan lokasi yang digunakan. Pada rapat kedua ini, pengkarya bersama teman kolektif sempat berdiskusi dengan tim artistik mengenai pemasangan gapura desa. Setelah berdiskusi, pengkarya akhirnya memutuskan untuk melihat lokasi secara langsung agar tim artistik mengetahui bagaimana pembuatan dan pemasangan gapura desa.

Rapat terakhir dilaksanakan pada tanggal 28 September 2022 yakni membahas mengenai persiapan dari semua divisi serta melakukan *breafing* sebelum melakukan produksi. Rapat terakhir ini juga menyerahkan RAB (rencana anggaran biaya) dari setiap divisi dan *list* alat yang digunakan ketika produksi berlangsung. Pada saat rapat terakhir, semua tim yang terlibat menyanggupi dan sepakat untuk mengikuti semua jadwal produksi yang telah ditentukan. *Producer* juga memfasilitasi semua tim dengan membuat surat izin untuk pihak kampus.



Gambar 3. 2 Rapat produksi film *Democracy*
(Dokumentasi oleh Achmad Isnaini, 2022)

3.3.4. Survei Lokasi

Pada proses survei lokasi, harus sesuai dengan kriteria yang telah ditentukan oleh sutradara. Proses pencarian lokasi dilakukan oleh pengkarya bersama dengan teman kolektif bersama dengan produser dan manajer lokasi. Lokasi yang dibutuhkan dalam film *Democracy* cukup banyak, antara lain rumah dengan kategori menengah ke atas dan rumah menengah ke bawah. Rumah menengah ke atas digunakan untuk kepala desa dan rumah menengah ke bawah digunakan untuk keluarga pendukung Sukardi selaku kepala desa. Kedua rumah tersebut berada di Kecamatan Ambulu, Kabupaten Jember. Film *Democracy* juga menggunakan kantor desa Pontang, Ambulu sebagai

setting kantor kepala desa dan perangkat desa. Warung sayur dan warung kopi juga digunakan sebagai *setting* film *Democracy* karena warung merupakan tempat bertukarnya informasi bagi masyarakat baik ibu-ibu dan bapak-bapak. Semua lokasi yang digunakan berada di Kecamatan Ambulu agar memudahkan mobilitas saat proses produksi berlangsung.



*Gambar 3. 3 Lokasi rumah kepala desa
(Dokumentasi oleh Achmad Isnaini, 2022)*

Pemilihan rumah yang dihuni oleh tokoh Sukardi sesuai dengan permintaan sutradara, karena memiliki bangunan yang besar, luas, dan jalanan aspal yang bagus yang dapat mendukung peran sebagai kepala desa (lihat gambar 3.2). Pengkarya juga setuju dengan rumah ini karena memiliki jendela yang simetris yang mampu mendukung konsep pengambilan gambar. Lokasi rumah ini juga tidak jauh dari *basecamp* para kru, sehingga dapat memudahkan mobilitas ketika proses produksi berlangsung.



*Gambar 3. 4 Lokasi rumah keluarga Jufri
(Dokumentasi oleh Achmad Isnaini, 2022)*

Alasan memilih rumah yang dihuni oleh pak Jufri dan bu Jufri karena sesuai dengan konsep dalam cerita yang memiliki latar belakang keluarga yang sederhana (lihat gambar 3.3). Perabotan yang ada dirumah ini digunakan semaksimal mungkin

sebagai artistik karena memiliki unsur yang sederhana. Ruang televisi yang digunakan juga mendukung konsep dari pengkarya karena memiliki ruang kosong yang mencukupi untuk merakit *slider* untuk menerapkan teknik *track in*. Lokasi rumah ini tidak terlalu jauh dengan set yang lainnya sehingga dapat memudahkan mobilitas ketika berpindah ke lokasi selanjutnya.



*Gambar 3.5 Lokasi rumah nenek
(Dokumentasi oleh Achmad Isnaini, 2022)*

Lokasi rumah nenek juga tidak jauh dari lokasi *basecamp* sehingga memudahkan mobilitas semua kru. Alasan memilih rumah ini karena rumahnya yang terkesan kuno sesuai dengan konsep dari sutradara (lihat gambar 3.4). Pengkarya juga sependapat dengan sutradara karena yang dibutuhkan hanya bagian teras saja dan memiliki jendela yang simetris guna mendukung konsep dari pengkarya.



*Gambar 3.6 Lokasi warung sayur
(Dokumentasi oleh Achmad Isnaini i, 2022)*

Lokasi warung sayur dipilih sesuai dengan konsep dari naskah yang dibuat yaitu berjualan sayuran dan sembako kebutuhan rumah (lihat gambar 3.5). Lokasi ini mendapat pencahayaan yang bagus dari matahari langsung sehingga memudahkan devisi *lighting* tanpa perlu menggunakan lampu tambahan yang banyak. Lokasi ini

berada di pinggir jalan namun tidak banyak kendaraan yang lewat sehingga memudahkan proses produksi.



Gambar 3. 7 Lokasi warung kopi
(Dokumentasi oleh Achmad Isnaini, 2022)

Lokasi warung kopi ini tidak jauh dari *basecamp* yang memudahkan mobilitas semua kru (lihat gambar 3.6). Pengkarya setuju menggunakan warung tersebut karena mendapatkan pencahayaan yang cukup dari matahari, karena rata-rata *scene* warung tersebut berlatar waktu pagi. Warung ini juga sesuai dengan konsep naskah yang buat yaitu berada tepat dipinggir jalan.



Gambar 3. 8 Lokasi kantor desa
(Dokumentasi oleh Achmad Isnaini, 2022)

Pengkarya memilih kantor desa Pontang karena kantor desa ini selain menyediakan pendopo yang layak untuk digunakan sebagai set, juga terdapat ruangan yang digunakan sebagai kantor kepala desa dan ruangan rapat yang sesuai dengan kemauan sutradara (lihat gambar 3.7). Selain itu, pintu disetiap ruangan menggunakan dua pintu yang dapat dibuka guna mendukung teori utama dari pengkarya. Lokasi kantor desa sangat strategis karena berdekatan dengan *basecamp* dan jalanan tidak terlalu ramai sehingga tidak terlalu mengganggu proses produksi.



*Gambar 3. 9 Lokasi jalanan desa
(Dokumentasi oleh Achmad Isnaini, 2022)*

Lokasi jalanan desa tersebut merupakan salah satu lokasi yang memerlukan sekitar 20 menit untuk sampai di lokasi tersebut. Alasan pengkarya menggunakan jalanan tersebut, karena sesuai dengan konsep naskah dan pemandangan yang disuguhkan juga sesuai dengan konsep pengkarya (lihat gambar 3.8). Lokasi ini juga cukup tenang sehingga dapat memudahkan proses produksi.



*Gambar 3. 10 Lokasi gapura desa
(Dokumentasi oleh Achmad Isnaini, 2022)*

Lokasi ini dipilih karena sesuai dengan konsep naskah yaitu memiliki gapura yang disertai dengan jalanan yang rusak (lihat gambar 3.9). Gapura tersebut juga memudahkan devisi artistik untuk memasang papan nama desa Sukamaju. Lokasi ini juga memudahkan pengkarya dalam proses pengambilan gambar karena memiliki jalan yang cukup luas sehingga tidak mengganggu mobilitas dalam pengambilan gambar.

3.3.5. Shotlist, storyboard, dan floorplan

Pengkarya sebagai *director of photography* menerjemahkan naskah ke dalam bentuk *shotlist*, *storyboard* dan *floor plan* sebagai pedoman pada saat proses produksi. *Shotlist*, *storyboard* dan *floor plan* juga berguna untuk mengetahui rincian secara detail teknis yang dibutuhkan pada saat produksi. Setiap *scene* diuraikan secara terperinci mengenai segala hal yang dibutuhkan pada saat pengambilan gambar. Uraian secara detail ini sangat membantu dan mempermudah pengkarya dalam proses pengambilan gambar di lokasi syuting. Bentuk *shotlist* dan *floor plan* sebagai berikut :

a. Shotlist dan Storyboard :

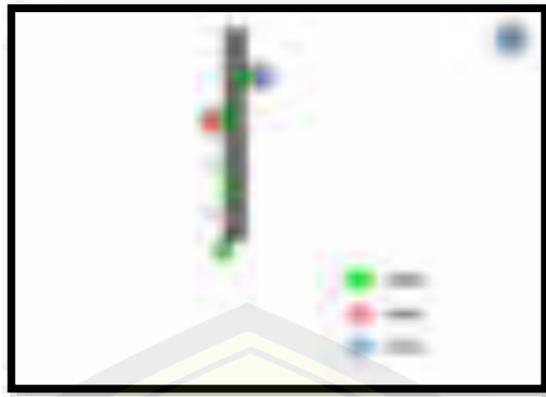
2. EXT. Pinggir Sawah. Pagi

Scene	Shot	Type of shot	Angel	Movement	Special equipment	Deskripsi	Storyboard
2	1	WS	EYE	Still	Tripod	2 petani berpapasan	
	2	FS	EYE			2 petani berpapasan	
	3	CU	EYE			Petani 1 menyapa	

3. EXT. Toko Bu Ning. Pagi

3	1	WS	EYE	Handheld	Rig	Establish ibu-ibu berbelanja	
	2	CU	EYE			Bu jufri membayar belanjaan	

b. *Florplant*



*Gambar 3. 3 florplant scene 2
(Dokumentasi pribadi, 2022)*



*Gambar 3. florplant scene 3
(Dokumentasi pribadi, 2022)*

3.3.6. *Recce*



*Gambar 3. 13 Proses recce
(Dokumentasi oleh Achmad Isnaini, 2022)*

Setelah menentukan semua lokasi yang sesuai dengan konsep sutradara. Pengkarya melakukan proses *recce* untuk mempersiapkan kebutuhan *framing*, *lighting*,

blocking tokoh, dan artistik. Pada proses *recce* ini melibatkan beberapa kru seperti sutradara, asisten sutradara, penata artistik, penata cahaya, produser, *manager* lokasi, dan pengkarya yang berperan sebagai *director of photography*. Pada proses ini, semua *scene* dilakukan *recce* dalam bentuk foto yang dilakukan selama dua hari. Dalam proses *recce* ini, pengkarya mencoba untuk merealisasikan *shotlist* yang telah dibuat sebelumnya agar mengetahui hal apa saja yang kurang tepat ataupun perlu tambahan agar tidak terjadi *miss* komunikasi dengan devisi lain yang berhubungan dengan *framing* dan memudahkan saat proses produksi dilakukan.



3.3.7. Testcam



Gambar 3. 14 Proses Testcam
(Dokumentasi oleh Rizky Firmansyah, 2022)

Test Cam adalah kegiatan uji coba dalam proses pengambilan gambar dengan persiapan lengkap dari semua devisi yang bertujuan untuk memastikan semua aspek teknis dapat diterapkan dengan baik sebelum proses produksi dilakukan. Pada proses ini tidak semua *scene* dilakukan *test cam*, hanya beberapa *scene* saja yang persiapan yang sangat matang dan memerlukan teknis yang bisa dibilang sulit. Pengkarya melakukan *test cam* pada *scene* 4, 5, 7, 8, 9, 10, 14, 20, 24, 37, dan dilaksanakan selama dua hari. Pada proses *Test Cam* ini, semua aspek yang berhubungan dengan *framing* harus dicoba yang meliputi *blocking* tokoh, penataan artistik, *wardrobe*, *make up*, dan penataan cahaya yang harus didiskusikan bersama sutradara dan pengkarya sebagai *director of photography* agar sesuai dengan konsep yang telah dibuat.

3.4. Produksi

Setelah melewati tahap *development* dan pra produksi, tahap selanjutnya yaitu produksi yang merupakan tahap untuk merealisasikan konsep visual yang telah disusun pada tahap pra produksi. Semua aspek harus sudah matang, terutama *shotlist*, *storyboard*, dan *floorplan* yang merupakan tanggung jawab pengkarya sebagai *director of photography*. Selama proses produksi berlangsung, dipimpin oleh asisten sutradara 1 dengan acuan *callshet* yang telah dibuat agar terkoordinasi dengan baik.

Produksi film *Democracy* dilaksanakan selama 10 hari yang dimulai pada tanggal 1 Oktober 2022. Penjadwalan yang dibuat disusun berdasarkan kesepakatan bersama antara tokoh, perizinan lokasi, dan kru yang terlibat dalam produksi film *Democracy*. Oleh karena itu, semua yang terlibat harus berada dilokasi selama produksi agar memudahkan proses produksi.

3.4.1. Produksi hari pertama

Hari pertama produksi pada hari Sabtu tanggal 1 Oktober 2022 yang dimulai pukul 05.00 WIB. Sebelum produksi, pengkarya dan tim divisi kamera dibantu oleh *technical director* untuk melakukan pengecekan alat dan memastikan semua alat yang akan digunakan berada dalam kondisi yang baik. Sesuai dengan *callsheet* yang dibuat, pada hari pertama akan menyelesaikan sebanyak 8 *scene* yaitu *scene* 6, 8, 10, 20, 28, 30, 32, 37, dan berada di 4 lokasi. Setelah sampai di lokasi pertama yaitu rumah Sukardi (*scene* 20 dan 32), pengkarya yang dibantu oleh *assistant camera* dan *technical director* menyiapkan peralatan kamera dan meletakkan sesuai dengan *blocking* kamera. Pengecekan *setting* kamera juga perlu dilakukan, karena pengkarya sempat melakukan kesalahan yaitu tidak melakukan pengecekan kembali FPS (*frame per second*) yang digunakan. Setelah pengecekan *setting* kamera, pengkarya memastikan bahwa *blocking* sudah sesuai dengan *shotlist* yang dibuat. Pada saat pengecekan *framing*, tim artistik sempat memindahkan beberapa pot bunga yang pengkarya rasa mengganggu di dalam *frame*. Setelah selesai mengambil gambar per *scene*, pengkarya melakukan pengecekan ulang agar mengetahui bahwa semua *shot* telah diambil sesuai dengan *shotlist* yang dibuat. *Scene* 6 dan 10 juga berada di lokasi yang sama yaitu rumah Sukardi dan memiliki satu waktu yang sama, sehingga digabungkan agar mempersingkat waktu. *Scene* 28, 30, dan 8 juga berada di lokasi yang sama yaitu di kantor Desa. *Scene* 37 merupakan *scene* terakhir di hari pertama dan berlokasi di mushola. *Scene* tersebut memerlukan ekstras bapak-bapak untuk mengikuti pengajian malam. Penggabungan beberapa *scene* yang memiliki lokasi yang sama dan waktu yang sama bertujuan agar mempermudah mobilitas dari semua kru dan mampu mengefisiensi waktu. Setelah selesai mengambil gambar per *scene*, pengkarya melakukan pengecekan ulang agar mengetahui bahwa semua *shot* telah diambil sesuai dengan *shotlist* yang dibuat.



Gambar 3. 5 Proses Produksi Hari Pertama
(Dokumentasi oleh Rizky Firmansyah, 2022)

3.4.2. Produksi hari kedua

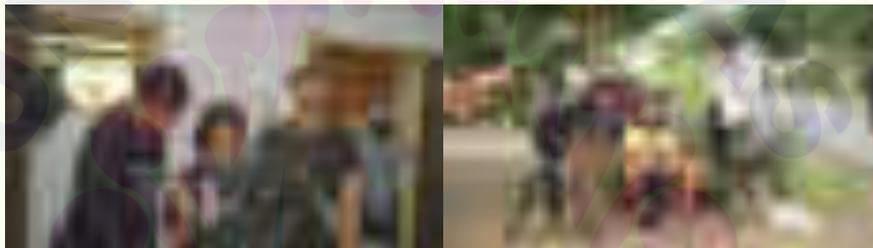
Hari kedua produksi menyelesaikan sebanyak 7 *scene* yaitu *scene* 7, 9, 11, 19, 21, 25, dan 38. Sebelum berangkat menuju lokasi, tim kamera melakukan pengecekan alat yang dibawa dan digunakan seperti *memory card* yang telah di-*backup* oleh tim editor. *Gimbal* yang digunakan juga telah dipersiapkan oleh tim kamera agar dapat menghemat waktu dan ketika digunakan, hanya perlu melakukan *adjust* sedikit saja. *Scene* pertama yang diambil adalah *scene* 38 karena membutuhkan sinar matahari dipagi hari sekitar pukul 06.00 WIB dan berlokasi di rumah pak Sukardi. Setelah menyelesaikan *scene* 38 semua kru berpindah lokasi untuk pengambilan *scene* 19 yang berlokasi di rumah pak ustad yang berada di desa Sabrang Kecamatan Ambulu dengan menempuh 20 menit waktu perjalanan. Setelah *scene* 19 selesai, semua kru berpindah lokasi lagi ke kantor desa yang berlokasi di Desa Pontang Kecamatan Ambulu untuk menyelesaikan *scene* 7, 9, 11, 21, dan 25. Lima *scene* tersebut bertempat di lokasi yang sama oleh karena itu kelima *scene* tersebut diletakan diakhir untuk memudahkan mobilitas semua kru. Setelah selesai mengerjakan setiap *scene* pengkarya melakukan pengecekan file apakah sudah sesuai dengan *shotlist* yang dibuat



Gambar 3. 16 Proses Produksi Hari Kedua
(Dokumentasi oleh Rizky Firmansyah, 2022)

3.4.3. Produksi hari ketiga

Hari ketiga menyelesaikan sebanyak 9 *scene* yaitu *scene* 3, 5, 14, 15, 23, 26, 27, 31, dan 35. Hal pertama sebelum berangkat menuju lokasi, pengkarya lagi-lagi melakukan pengecekan alat seperti *battery* dan *memory card*. *Scene* 3, 5, 15, 31, dan 35 berada di lokasi yang sama yaitu toko sembako bu Ning. *Scene* 3 dan 5 merupakan satu kesatuan yang memiliki waktu yang sama. Penataan artistik pada *scene* 3, 5, 15, 31, dan 35 juga sama oleh karena itu tim divisi artistik sudah mempersiapkan segala kebutuhannya sebelum *cam roll*. *Scene* 14, 23, 26, dan 27 juga berada di lokasi yang sama yaitu rumah keluarga Jufri. Perbedaan ruangan yang membedakan dari setiap *scene* tersebut. *Scene* 14 berada di ruang televisi, *scene* 23 berada di dapur, *scene* 26 berada di ruang tv di malam hari, dan *scene* 27 berada di teras rumah. Setelah melakukan pengambilan gambar di setiap *scene*, pengkarya melakukan pengecekan ulang apakah *shot* yang diambil sudah sesuai dengan *shotlist* yang dibuat.

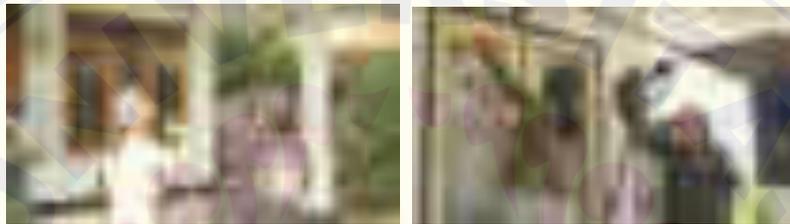


Gambar 3. 17 Proses Produksi Hari Ketiga
(Dokumentasi oleh Rizky Firmansyah, 2022)

3.4.4. Produksi hari keempat

Hari keempat produksi menyelesaikan sebanyak 4 *scene* yaitu *scene* 12, 13, 22, dan 24d. sebelum berangkat menuju lokasi, pengkarya melakukan pengecekan *battery* dan *memory card* yang digunakan. *Assistant camera 2* yang dibantu oleh *technical director* merakit *slider* sebelum digunakan agar dapat menghemat waktu. Saat pengambilan *scene* 12, tim koordinasi *talent* kewalahan dalam mencari *talent ekstras* penerima sembako yang mengakibatkan mundurnya waktu *shooting* selama satu jam. Setelah mendapatkan beberapa *ekstras* yang dirasa cukup akhirnya proses pengambilan gambar dapat dilakukan tepat pada pukul 07.00 WIB meski mengalami kendala susahnyanya para *ekstras* untuk beradegan. Setelah *scene* 12 selesai, seluruh kru berpindah

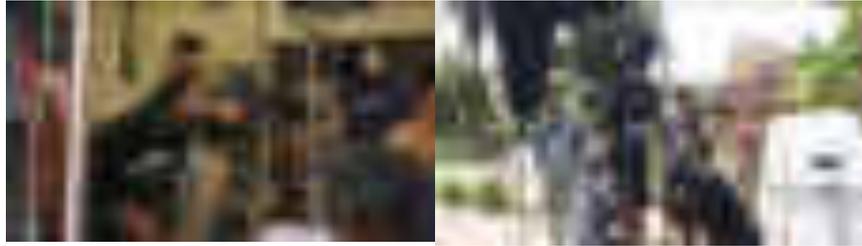
lokasi ke rumah nenek (*scene 24d*) yang tidak jauh dengan lokasi sebelumnya. Saat pengambilan *scene 24d*, pengkarya dan tim sempat mengalami sedikit kendala yaitu tokoh nenek yang sulit untuk menghafal dialog yang mengakibatkan molornya waktu. Selanjutnya seluruh kru berpindah lokasi ke kantor desa Pontang untuk melakukan setting artistik *scene 7*. Sebenarnya *scene 7* telah diselesaikan, namun masih kekurangan satu *shot* karena keterbatasan ruangan yang kecil. Ruangan yang kecil mengakibatkan minimnya mobilitas pengkarya untuk pengambilan gambar. Oleh karena itu, untuk pengambilan *scene 7 shot 4* pengkarya menerapkan *cheating* menggunakan ruangan yang berbeda tetapi masih memiliki interior yang menyerupai. Setelah melakukan pembambilan gambar disetiap *scene*, pengkarya melakukan pengecekan *file* apakah sudah sesuai dengan *shotlist* yang dibuat.



Gambar 3.18 Proses Produksi Hari Keempat
(Dokumentasi oleh Rizky Firmansyah i, 2022)

3.4.5. Produksi hari kelima

Sebelum berangkat menuju lokasi, pengkarya melakukan pengecekan alat seperti *battery* dan memori yang digunakan. *Slider* yang digunakan juga dipersiapkan diawal agar ketika digunakan pengkarya hanya perlu melakukan *adjust* sedikit saja. *Scene 18a, b, dan c* menggunakan 3 rumah sebagai rumah pak RT. Untungnya devisi manager lokasi menemukan tiga rumah yang berdekatan sehingga memudahkan semua kru untuk berpindah-pindah lokasi. *Scene 22* berlokasi di warung kopi Desa Sabrang sempat mengalami hambatan juga yaitu tidak kontinuitasnya cahaya matahari karena tertutup awan yang mengakibatkan molornya proses pengambilan gambar. Pada akhirnya, pengkarya mampu menyelesaikan *scene* tersebut meski beberapa kali berhenti untuk menunggu cahaya matahari.



Gambar 3.19 Proses Produksi Hari Kelima
(Dokumentasi oleh Rizky Firmansyah, 2022)

3.4.6. Produksi hari keenam

Produksi hari keenam hanya menyelesaikan dua *scene* saja yaitu *scene* 33 dan *scene* 29. *Scene* 33 diselesaikan di pagi hari dan pengkarya mengalami hambatan yaitu tidak kontinuitasnya cahaya matahari. Pengkarya harus menunggu cahaya matahari tidak tertutup awan agar proses pengambilan gambar dapat dilakukan. Setelah menyelesaikan *scene* 33, seluruh kru beristirahat sampai pukul 14.00. Selama waktu istirahat, tim kamera melakukan *setting slider* yang digunakan untuk *scene* 29. Perakitan *slider* diawal bertujuan agar dapat menghemat waktu saat pengambilan gambar dilakukan. setelah beristirahat, semua kru berangkat ke lokasi selanjutnya yaitu kantor Desa Pontang untuk menyelesaikan *scene* 29. Saat menyelesaikan *scene* 29, proses pengambilan gambar harus berhenti sejenak untuk menunggu adzan sholat ashar. Setelah adzan sholat azhar selesai pengkarya melanjutkan proses pengambilan gambar.



Gambar 3.20 Proses Produksi Hari Keenam
(Dokumentasi oleh Rizky Firmansyah, 2022)

3.4.7. Produksi hari ketujuh

Sebelum berangkat ke lokasi, pengkarya menyiapkan kamera kedua agar tidak membongkar kamera utama yang sudah terpasang pada *rig*. Alasan pengkarya menggunakan kamera kedua, karena kebutuhan *scene 2* menggunakan lensa *zoom sony* 70-400 mm dan meminimalisir alat yang dibawa ke lokasi. *Scene 2* berlokasi di jalan pinggir sawah hanya diikuti beberapa kru saja atau kru kecil karena hanya menyelesaikan 1 *scene* (*scene 2*) yang terdiri dari 3 *shot* saja. Setelah menyelesaikan *scene 2*, kru berpindah lokasi ke kantor desa pontang untuk menyelesaikan *scene 26*. Proses produksi sempat terhenti sementara karena pendopo kantor desa digunakan untuk kegiatan senam pagi oleh warga setempat. Seluruh tim harus menunggu kegiatan senam pagi selesai untuk melakukan *setting*. Kegiatan senam pagi dimulai sekitar pukul 07.00 WIB dan selesai sekitar pukul 08.00.



Gambar 3.21 Proses Produksi Hari Ketujuh
(Dokumentasi oleh Rizky Firmansyah, 2022)

3.4.8. Produksi hari kedelapan

Produksi hari kedelapan dilaksanakan pada tanggal 16 Oktober 2022 karena salah satu tokoh berhalangan yang mengakibatkan mundurnya jadwal produksi. Sebelum berangkat menuju lokasi, pengkarya melakukan pengecekan mengenai *battery* dan *memory card* yang digunakan. Pengecekan *tripod* juga dilakukan untuk memastikan bahwa *tripod* dalam kondisi yang bagus karena seluruh *scene* yang diambil menggunakan *tripod*. *Scene* yang diselesaikan adalah *scene 4, 16, 36, 26, dan 27*. *Scene 4, 6, dan 36* berada di lokasi yang sama yaitu warung kopi. Pengkarya sempat mengalami hambatan suara pengajian dari masjid yang tidak bisa dihentikan. Akhirnya pengkarya bersama sutradara memutuskan untuk mencari lokasi warung kopi lain agar

proses produksi tetap berjalan sesuai *callshet*. Setelah menyelesaikan ketiga *scene* tersebut, tepat pada pukul 17.00 seluruh kru berpindah lokasi ke Desa Sabrang untuk menyelesaikan *scene* 26 dan 27. Saat proses pengerjaan kedua *scene* tersebut, devisa audio terhambat karena suara hujan yang kencang sehingga harus menunggu intensitas suara hujan berkurang. Setelah semua *scene* selesai diambil, pengkarya melakukan pengecekan *file* apakah sudah dilaksanakan semua dan sesuai dengan *shotlist*. Setelah *file* dikatakan aman, pengkarya menyerahkan *memory card* kepada tim editor untuk menyalin semua *file*.



Gambar 3. 6 Proses Produksi Hari Kedelapan
(Dokumentasi oleh Rizky Firmansyah, 2022)

3.4.9. Produksi hari kesembilan

Produksi Hari Kesembilan dilaksanakan pada tanggal 17 Oktober 2022 untuk menyelesaikan *scene* 22 shot 2. Setelah *crew call*, pengkarya beserta sutradara berdiskusi dengan *drone pilot* untuk teknis pengambilan gambar yang sesuai dengan *shotlist*. Pengkarya juga mengingatkan untuk mempersiapkan *memory card* agar tidak tertinggal. Saat hendak menyelesaikan *scene* tersebut, tiba-tiba hujan turun dan pengkarya bersama seluruh kru harus menunggu hujan berhenti agar bisa melakukan *setting*. Setelah hujan berhenti, tim artistik bias melakukan *setting* meski mengalami kendala yaitu kesusahan untuk memasang nama desa Suka Maju pada gapura desa.



Gambar 3. 7 Proses Produksi Hari Kesembilan
(Dokumentasi oleh Rizky Firmansyah, 2022)

3.4.10. Produksi hari kesepuluh

Produksi hari kesepuluh dilakukan pada tanggal 25 November 2022 karena harus menyesuaikan jadwal dengan tokoh yang berperan. Pada hari tersebut, hanya menyelesaikan satu *scene* saja yaitu *scene* 39. *Scene* 39 berlatar tempat sebuah ruang *podcast* dan berlokasi di lantai tiga gedung Ki Hajar Fakultas Ilmu Budaya Universitas Jember. Setelah sampai di lokasi, pengkarya bersama tim *technical director* langsung melakukan *setting* kamera, *tripod*, dan *jimmy jib*. Pengecekan *batrtry* dan *memory card* juga dilakukan. Tim artistik mendesain ruangan tersebut menyerupai sebuah ruangan *podcast*. Saat menyelesaikan *scene* tersebut, pengkarya mengalami sedikit kendala mengenai keselamatan kamera. Berkat dibantu oleh tim *technical director*, akhirnya pengkarya memutuskan untuk mengikat kamera pada *jimmy jib* agar kamera tidak terjatuh. Setelah semua *shot* telah diambil, pengkarya melakukan pengecekan ulang *file* yang telah diambil agar tidak terjadi kesalahan atau kekurangan *shot* dan sesuai dengan *shotlist*.



Gambar 3. 8 Proses Produksi Hari Kesepuluh
(Dokumentasi oleh Rizky Sembiring, 2022)

3.4.11. Produksi hari kesebelas

Setelah melakukan editing *roughcut*, pengkarya bersama editor melakukan pengecekan pada setiap *scene*. Setelah melakukan pengecekan disetiap *scene*, pengkarya bersama editor menemukan kekurangan pada *scene* 38. Pengkarya dan editor pun berdiskusi dan menentukan untuk melakukan *retake* pada tanggal 4 dan 5 Maret 2023. Pada tanggal 4 Maret 2023, pengkarya melakukan *retake* untuk *scene* 38 yang dilakukan di Kecamatan Ambulu Desa Sabrang. *Retake* yang dilakukan hanya mengambil 7 *shot* dengan 3 orang *talent*. Setelah semua *shot* telah selesai, pengkarya

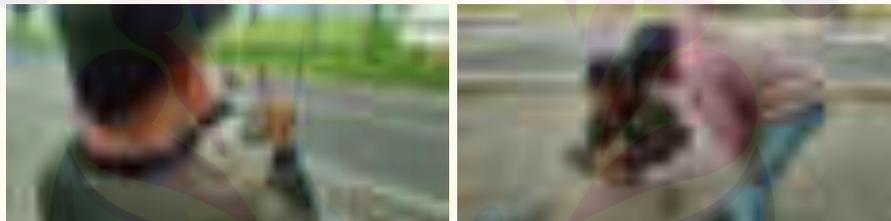
melakukan pengecekan apakah semua *shot* sudah sesuai dengan *shotlist* agar tidak terjadi *retake* kembali.



Gambar 3. 9 Proses Produksi Hari Kesebelas
(Dokumentasi oleh Rizky Sembiring, 2022)

3.4.12. Produksi hari keduabelas

Pada tanggal 5 Maret 2023, pengkarya melakukan *hunting drone shot* dan kegiatan orang disawah pada pagi hari. *Drone shot* bertujuan untuk mengambil keindahan alam di pagi hari. setelah melakukan *hunting drone*, pengkarya melakukan *hunting* kegiatan orang-orang disawah yang meliputi kegiatan membajak sawah, menanam padi, beristirahat digubuk, dan melakukan pengobatan pada tanaman. Setelah semua *shot* sudah dilaksanakan, pengkarya melakukan pengecekan sekaligus *preview* apakah sudah sesuai dengan *shotlist* yang telah dibuat atau tidak.



Gambar 3.26 Proses Produksi Hari Keduabelas
(Dokumentasi oleh Rifki Ramadhan, 2022)

3.5. Pascaproduksi

Ketika proses pascaproduksi berlangsung, pengkarya sebagai *director of photography* berperan untuk melakukan *preview* gambar untuk memastikan bahwa semua *shot* yang telah diambil tidak mengalami kekurangan atau kesalahan dan sesuai dengan *shotlist* yang telah dibuat. Pengkarya dan teman kolektif tinggal dilokasi (kos) yang sama sehingga dapat memudahkan pengkarya untuk melakukan *preview*. *Preview* dilakukan selama tiga bulan setelah produksi selesai dilaksanakan. Selama melakukan *preview*, apabila terjadi kekurangan *shot*, pengkarya bersama teman

kolektif berdiskusi untuk melakukan *retake* jika diperlukan. Selain berperan untuk *preview* gambar, pengkarya juga mendampingi editor ketika melakukan proses *colour grading*.

3.6. Hambatan dan solusi

Pada tahap praproduksi pengkarya mendapati hambatan dari pemilihan lokasi yang cukup kecil sehingga menghambat penempatan kamera. Sutradara memilih ruangan tersebut karena digunakan sebagai ruang rapat kantor desa dan letaknya berada tepat di kantor Desa Pontang. Solusinya pengkarya kemudian berkoordinasi dengan sutradara dan *manager* lokasi untuk tetap menggunakan lokasi tersebut dengan memaksimalkan pergerakan kamera dan menerapkan teknik *cheating* dengan menggunakan dua ruangan yang berbeda. Ruangan pertama digunakan sebagai tempat rapat para anggota, sedangkan ruangan kedua hanya melihatkan pintu saja ketika pak Sukardi memasuki ruang rapat. Meski menggunakan dua ruangan yang berbeda, kedua ruangan tersebut harus memiliki tatanan yang serupa agar tidak terlihat jika ruangan tersebut berbeda.

Ketika proses produksi berlangsung yang menjadi hambatan yakni cuaca yang tiba-tiba turun hujan di pagi hari saat hendak menyelesaikan *scene* yang berada di jalanan pinggir sawah. Solusinya, pengkarya bersama teman kolektif berdiskusi untuk memindahkan *scene* tersebut dihari berikutnya.

Saat memasuki proses pascaproduksi, pengkarya yang mendampingi editor dalam proses *online editing* mendapati beberapa hambatan. Hambatan yang dialami yakni kekurangan *shot* pada *scene* 38. Jika dipaksakan, pengkarya dan teman kolektif merasa *scene* tersebut tidak sesuai dengan konsep yang telah dibuat. Oleh karena itu, pengkarya dan teman kolektif berdiskusi untuk melakukan *retake* karena dirasa sangat dibutuhkan.

BAB 4. DESKRIPSI KARYA DAN PAGELARAN

4.1. Deskripsi Karya

4.1.1. Judul Karya

Dalam pemilihan judul film, pengkarya menggunakan istilah kata *Democracy* sebagai identitas karya film yang dibuat. *Democracy* adalah gabungan kata dari “demokrasi” dan “crazy”. Secara harfiah, kata ini dapat diartikan sebagai kegilaan dalam demokrasi.

4.1.2. Daftar kru

Proses produksi film *Democracy* ini melibatkan kru dari mahasiswa Program Studi Televisi dan Film. Pemilihan kru tersebut ditentukan dengan minat dan keahlian masing-masing mahasiswa dalam proses produksi film. Susunan kru secara detail beserta dengan tugasnya yakni sebagai berikut:

Eksekutif Produser	: Liberty Sembiring Rahayu Nawati M. Mudhofir Uswatun Hasanah
Produser	: Abdul Ghaniy Rosyidin
Asisten Produser	: Denniswara Menara Iman
Unit Manajer	: Yuli Ayu A. Aima. Eliza Intan A. R. Alent Esa Banoant
Manajer Lokasi	: Muhammad Iqbal Rivaldy
Anggota Lokasi	: Daffa Althof Munandar Muhammad Daffa Fahrizal Hanan F. Nuril Hayyin S
Sutradara	: Mohammad Rifki Ramadhan
Asisten Sutradara 1	: Agung Faturohman

Asisten Sutradara 2	: Mohammad Khairun Sholeh
Penulis Skenario	: Jalaludin Nuri
<i>Script Continuity</i>	: Aniatul Munawaroh
Koordinator Pemain	: Alfis Syeilla Sakinah Moh. Dicky Ardani Rizq Nasita Dwi Ningrum S.Dyah Ayu Febryaningsih
Penata Kamera	: Rizky Sembiring
<i>Focus Puller</i>	: Frebian Dwi Martin
<i>Camera Report</i>	: Achmad Isnaini
<i>Camera Grip</i>	: Dimas Abdillah Al Faridzi
<i>Drone Pilot</i>	: Hafizh Ictansyah Walliyyudin
<i>Clapper</i>	: Azalea Danuta Korpas
Penata Cahaya	: Hanggara Bayusena Zuan Prakosa
Asisten Penata Cahaya	: Brilliant Mas Albanjari Sultan Athallah Ramadhan Yahya Giovanni Bahresy
Penata Artistik	: Muhammad Ramadhan
Asisten Penata Artistik	: Silva Fitrotin Nadia Muhammad Sauqi Fab Dimas Hariobowo Lailatul Mukjizah
Penata Kostum	: Radiani Arum Pratiwi Nadifiyah Puteri Nazilah Khoirina Diva Nadelia
Penata Rias	: Sevin Naura Roihani M. Gilang Maulana
Penata Suara	: Aldo Pradipta
Operator <i>Boomer</i>	: Khaidir Muammar Kaddavi

<i>Sound Report & Utility</i>	: Ahmad Hakiki
<i>Sound Designer</i>	: Shadam Dom
<i>Editor</i>	: Mohammad Rifki Ramadhan
<i>Asisstant Editor</i>	: M. Salman Alfarisi
<i>DIT</i>	: An Nurcid Zuracdy Ikhsan
<i>Colorist</i>	: Nada Leo Prakasa
<i>Technical Director</i>	: Sandi Haikal Ramadhan Adhitya Indra Pranata
<i>Behind The Scene</i>	: An Nurcid Zuracdy Ikhsan
<i>Still Photo</i>	: Muhammad Rizky Firmansyah
<i>Driver</i>	: M. Khairul Mujahidin

4.1.3. Daftar Pemain

Sukardi	: Nyong HK
Pak Jufri	: Ebhi Yunus Basri
Bu Jufri	: Sri Jumani
Bu Ning	: Sri Laksmiawati Wisnu Wardhani
Bu Yayuk	: Icha Riza Rahadi
Bu Jum	: Gabriela Advani Millenia F.A.
Bu Safik	: Alfis Syeilla Sakinah
Pak Safik	: Abdul Busar
Pak Sup	: Maulana Putra Pamungkas
Pak Bagus	: Basori Alwi
Pak Dahlan	: Muhammad Ilham A.W.
Pak Dul	: Suparni
Pak Sabar	: Kakak Bangga
Pak Ilham	: Chandra Irawan
Ikrom	: M. Roqy Khoiruddin
Tuhan	: Lintang Fairuz H
Petani 1	: Khaidir Muammar Kaddavi

Petani 2	: Muhammad Ramadhan
Ketua RT	: Abdul Ghaniy Rosyidin
Mbok Warung	: S.Dyah Ayu Febryaningsih
Petugas Survey 1	: Ahmad Hakiki
Petugas Survey 2	: Adhitya Indra Pranata
Warga Survey 1	: Alm. Makhmud
Warga Survey 2	: Khamsatun
Nenek	: Marih Hartatik
Admin	: Aniatul Munawaroh
Perangkat Desa 1	: Denniswara Menara Iman
Perangkat Desa 2	: Brilliant Mas Albanjari
Perangkat Desa 3	: Sandi Haikal Ramadhan
Perangkat Desa 4	: Muhammad Iqbal Rivaldy

4.1.4 Tim Pemutaran Perdana

Moderator	: Khalifah Anggun Lestari Bagas Ardhiansyah
Promosi	: Abdul Ghaniy Rosyidin
Tiket	: Nabila Purbawati Aninditya Ardana Nadifiyah Putri Nazilah
Koordinator Lapangan	: Sandy Haikal Ramadhan
Dokumentasi Foto	: Dikri Ilhami
Dokumentasi Video	: Muhammad Ramadhan
<i>Usher</i>	: Silva Fitrotin Nadia Kharista Putri Ramadani Alfis Syeilla Sakinah
Operator	: Radiva Cesar Aldo Pradipta
Desain Grafis	: Hanggara Bayusena Zuan

Konsumsi

Lutfi Abdul Aziz

: Muhammad Khairul Mujahidin

Afrilia Wira Nanda

4.1.5. Sinopsis

Pada musim kemarau tahun 2019, Desa Suka maju memasuki masa pemilihan Kepala Desa Baru. Suasana pedesaan yang awalnya tenang tiba-tiba menjadi tegang akibat politik praktis calon Kepala Desa yang menghalalkan segala cara untuk meraih kekuasaan. Masyarakat pedesaan yang memang kurang literasi tidak mampu untuk menelaah mana yang benar dan mana yang salah. Paska Pilkades, kehidupan masyarakat di Desa Suka Maju terpecah belah. Mereka hidup dalam pengaruh politik tidak sehat. Banyak konflik besar yang berasal dari persoalan sepele namun dibungkus dengan politik identitas. Masyarakat tetap *fanatic* terhadap pilihan politiknya dan saling menjelekkan satu sama lain hingga berlarut-larut, terlebih-lebih dibalut dengan nilai-nilai agama. Hilangnya perasaan tenggang rasa, rasa kepedulian atau semacamnya, masyarakat yang berbeda pilihan politik calon Kepala Desa adalah musuh bagi yang lainnya. Politikus handal telah mengalihkan fokus (mendistorsi) masyarakat tentang siapa musuh mereka sebenarnya. Sukardi, sang politikus licik telah membuat masyarakat hidup dalam standard baru yang buruk.

4.1.6. Segmentasi dan Durasi

Film *Democracy* ini masuk dalam kategori golongan usia 13 tahun ke atas menurut lembaga sensor film dengan durasi 27 menit karena memiliki konten visual yang menampilkan adegan merokok secara vulgar dan kekerasan.

4.2. Hasil Aplikatif Peminatan

Pengkarya yang berperan sebagai *director of photography* dalam skripsi penciptaan film *Democracy* menerapkan konsep *object revelation* sebagai teori utama pada film ini. Konsep ini didukung oleh teknik pergerakan kamera yaitu *track in*. Penerapan konsep ini bertujuan untuk mengungkapkan tokoh utama yang memiliki peran penting dari awal sampai akhir film kepada penonton. Berikut uraian secara detail penerapan *object revelation* yang didukung dengan teknik *low angle* dan *track in* yang telah dilaksanakan:

4.2.1. Object Revelation

object revelation merupakan teori utama yang pengkarya gunakan untuk mengungkapkan tokoh utama dan tokoh tersebut merupakan tokoh yang penting dari awal sampai akhir film. Pemilihan *set* juga menjadi faktor pendukung penerapan konsep ini, oleh karena itu pengkarya menggunakan ruangan yang mempunyai dua pintu yang akan terbuka secara bersama. Ada suatu cara yang kuat untuk menyampaikan bahwa tokoh tersebut merupakan tokoh yang penting yaitu meletakkan karakter tersebut ditengah layar (*center*) ketika pertama kali muncul di film tersebut. Konsep *object revelation* diterapkan pada *scene 7* (pada *timecode* 00.07:28) yang menceritakan perangkat desa yang sedang menunggu kedatangan Sukardi sampai satu jam, kemudian Sukardi membuka pintu dihadapan mereka dengan santainya. Penerapan konsep *object revelation*, berhasil untuk menyampaikan tujuan awal kepada penonton, karena mulai awal film tokoh Sukardi dibuat misterius dan tokoh tersebut memiliki peran penting dari awal sampai akhir film.



Gambar 4. 1 Penerapan *object revelation*
(Screenshot film *Democracy*, 2023)

4.2.2. *Low angle*

Low angle merupakan teori pendukung yang pengkarya terapkan. Penerapan teknik ini bertujuan untuk mengabadikan seorang tokoh sebagai objeknya sehingga tokoh tersebut memiliki kesan yang agung atau berwibawa. Teknik ini diterapkan pada *scene* 7 (pada *timecode* 00.07:28) sebagai teori utama dan diterapkan pada *scene* 21 (pada *timecode* 00.13.43) yang menceritakan pelantikan Sukardi menjadi kepala desa. Pengkarya menerapkan teknik *low angle* untuk memperkuat tokoh Sukardi memiliki kesan yang agung atau berwibawa.



Gambar 4. 2 Penerapan *low angle*
(Screenshot film *Democracy*, 2023)

4.2.3. *Track in*

Teknik ini digunakan pengkarya untuk mendukung terciptanya *object revelation* dan sebagai teori pendukung. Selain digunakan untuk penerapan teori utama, penggunaan *track in* yang dipadukan dengan *low angle* dapat menimbulkan kesan optimis atau kepercayaan diri dari tokoh utama. Teknik *track in* diterapkan pada *scene* 21 (pada *timecode* 00.13.43) yang menceritakan pelantikan Sukardi menjadi kepala desa.



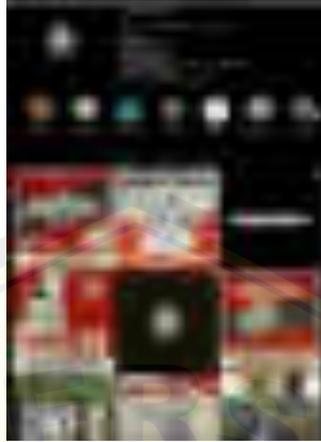
Gambar 4. 3 Penerapan track in
(Screenshot film *Democracy*, 2023)

4.3. Pagelaran

Pengkarya menerapkan konsep konvensional yang artinya penonton mendapatkan fasilitas yang layak mulai dari video, audio, dan kursi yang terstandarisasi. Alasan menerapkan konsep konvensional, karena pengkarya ingin pesan-pesan dalam film *Democracy* yang disampaikan melalui jalan cerita, *visual*, dan *audio* dapat diterima oleh penonton dengan kualitas yang terjamin. Oleh karena itu, Pagelaran tugas akhir film fiksi dengan judul *Democracy* diselenggarakan di Bioskop Kota Cinema Mall Jember. Tempat tersebut dipilih karena memiliki ruang studio bioskop yang sangat nyaman bagi para penonton dan memiliki kursi sebanyak 180 seat. Selain pemutaran film, pengkarya juga mengadakan sesi diskusi dan apresiasi. Tujuan pengkarya memberikan sesi apresiasi dan diskusi agar penonton bisa mengapresiasi film *Democracy* dengan memberikan saran ataupun kritik agar pengkarya mendapatkan pembelajaran dari karya yang telah diproduksi. Pengkarya juga ingin mengetahui pendapat dari para penonton setelah menonton film fiksi *Democracy* untuk pertama kalinya.

Sebelum menyelenggarakan pagelaran, pengkarya bersama kru pagelaran melakukan promosi melalui sosial media khususnya *Instagram*. Tujuan dilakukannya promosi adalah untuk menarik perhatian dan minat penonton terhadap film *Democracy*. Salah satu bentuk promosi film *Democracy* adalah dengan cara mengunggah *behind the scene* proses produksi film *Democracy*. Selain itu, kru pagelaran juga mengunggah

secara berurutan mulai dari *teaser*, trailer, dan pamflet film agar dapat menarik perhatian penonton.



Gambar 4. 4 Publikasi media sosial *Instagram*
(Screenshot oleh: Mohammad Rifki Ramadhan)



Gambar 4. 4 Publikasi media sosial *Instagram*
(Screenshot oleh: Mohammad Rifki Ramadhan)

Pagelaran film *Democracy* dilaksanakan pada tanggal 25 Juni 2023 pada pukul 19.00 – selesai. total penonton yang menghadiri pagelaran sekitar 150 orang yang meliputi seluruh kru film *Democracy*, pemain, media *partner*, dosen pemimbing, dosen penguji, dan penonton umum. Seluruh penonton terlihat enjoy dalam menyaksikan pagelaran film *Democracy* bahkan ada beberapa penonton yang memberikan apresiasi,

kritik, dan saran. Apresiasi seperti pemutaran film *Democracy* ini sangat tepat untuk digelar saat ini, karena di Indonesia juga sedang ramai dengan adanya pemilihan umum di waktu dekat ini. Beberapa penonton juga sempat berdiskusi dengan pengkarya mengenai pembuatan film *Democracy*.



Gambar 4. 5 Pagelaran film *Democracy*
(Dokumentasi oleh Dikri Ilhami, 2023)

BAB 5. PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Film fiksi *Demorazy* menceritakan tentang Desa Suka Maju yang memasuki masa pemilihan Kepala Desa Baru. Suasana pedesaan yang awalnya tentram tiba-tiba menjadi tegang akibat politik praktis calon Kepala Desa yang menghalalkan segala cara untuk meraih kekuasaan. Masyarakat pedesaan yang memang kurang literasi tidak mampu untuk menelaah mana yang benar dan mana yang salah. Paska Pilkades, kehidupan masyarakat di Desa Suka Maju terpecah belah. Mereka hidup dalam pengaruh politik tidak sehat. Banyak konflik besar yang berasal dari persoalan sepele namun dibungkus dengan politik identitas. Masyarakat tetap *fanatic* terhadap pilihan politiknya dan saling menjelekkkan satu sama lain hingga berlarut-larut, terlebih-lebih dibalut dengan nilai-nilai agama. Politikus handal telah mengalihkan fokus (mendistorsi) masyarakat tentang siapa musuh mereka sebenarnya. Sukardi, sang politikus licik telah membuat masyarakat hidup dalam standard baru yang buruk.

Pangkarya berperan sebagai *director of photography* yang bertanggung jawab atas *look* dan *mood* pada film ini. Pengkarya juga bertugas untuk mengubah naskah ke dalam bentuk *shot list*, *storyboard*, dan *floorplan*. Dalam penggarapan film fiksi *Democracy* ini, pengkarya menerapkan konsep *object revelation* sebagai teori utama. *Object revelation* adalah suatu tindakan untuk mengungkapkan sesuatu yang sebelumnya orang lain tidak ketahui. konsep ini diterapkan untuk mengungkapkan tokoh utama yang menjadi dalang terjadinya politik kotor sekaligus yang memiliki peran penting dari awal sampai akhir film.

Pengkarya juga menerapkan teori pendukung *low angle* dan *track in*. *low angle* Pada posisi ini kamera memberikan objek terkesan lebih tinggi, besar gagah, angkuh, sombong, perkasa dan berwibawa. *Track in* bertujuan untuk menggambarkan keadaan objek seperti ambisius dan percaya diri. Penerapan dua teknik pendukung tersebut, dapat menambah unsur dramatis dan menguatkan tokoh Sukardi sebagai kepala desa. Penggabungan antara teori utama *object revelation* dan teknik pendukung *low angle*.

Selain membuat tokoh utama menjadi misterius di dalam film, pengkarya juga membuat tokoh utama misterius pada pembuatan poster film, pamflet, *teaser*, dan *trailer* sehingga para penonton benar-benar dibuat penasaran dengan siapa tokoh utama yang menjadi kepala desa tersebut. Dengan demikian, konsep *object revelation* sebagai teori utama dapat menjadi konsep yang tepat untuk menyampaikan pesan siapa tokoh utama pada film *Democracy* kepada penonton.

5.2. Saran

Setelah pengkarya melewati proses panjang dalam pembuatan film fiksi *Democracy*, pengkarya masih banyak menemukan berbagai permasalahan khususnya di ranah desa yang seharusnya mampu diangkat ke dalam film oleh para *filmmaker*. Permasalahan *money politic* dan penyelewengan jabatan hanyalah satu dari sebagian kecil masalah sosial yang sudah menjadi rahasia umum bagi masyarakat. Oleh karena itu, film mampu menyampaikan setiap masalah sosial yang ada di masyarakat. Demikian pengkarya berharap film *Democracy* dapat menjadi tontonan yang menghibur dan dapat menjadi referensi serta inspirasi untuk proses pengkaryaan selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Kenworthy, Christopher. (2009). *Master Shots Volume 1*. California: Michael Wiese Productions.
- Mascelli, Joseph. (2010). *The Five C's Cinematography: Motion Picture Filming Techniques Simplified*. Jakarta: FFTV IKJ.
- Zoebazary, Ilham. (2018). *Kamus Televisi dan Film*. Jember: Paguyupan Pandhalungan Jember.
- Pratista, Himawan. (2017). *Memahami Film (Edisi Kedua)*. Sleman: Montase Press.
- Sofiyanti, Devina. (2017). *Penceritaan Sinematik*. Jakarta: Pusat Pengembangan Perfilman.
- Sarbaini. dan H, Matnuh Ilham. dan Zainal. (2015). *Persepsi Masyarakat Terhadap Partai Politik di Desa*. 5(9): 739-740.
- Muslimin, Ming. (2014). *Camera and Framing (Estetika Dasar)*.
- Bazin, A., Gray. (1967). *What is Cinema?: Volume 1*. Berkeley and Los Angeles: University of California Press.
- Indonesia, Rep. (1982). *Inpres No 12 Tajun 1982 Tentang Pendidikan politik Generasi Muda : Intruksi Presiden*. Genap Jaya Baru : Indonesia.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 33 Tahun 2009. *Tentang Perfilman*. 8 Oktober 2011. Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2009 Nomor 5060. Jakarta.
- Rogen, Seth. (20014). *The Interview*. United States: Sony Pictures Realesing.
- Avianto, Upi. (2016). *My Stupid Boss* . Indonesia: Falcon Pictures.

LAMPIRAN

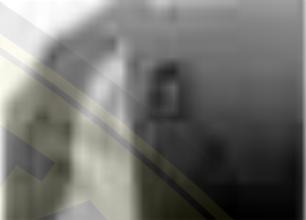
<i>SHOT LIST DEMOCRAZY</i>									
<i>No</i>	<i>Scene</i>	<i>Shot</i>	<i>Type of shot</i>	<i>Angel</i>	<i>Movement</i>	<i>Focal lens</i>	<i>Special equipment</i>	<i>Deskription</i>	<i>Storyboard</i>
1.	1	1							
2.		2							
3.		3							
4.		4							
5.		5							
		6							

		7							
		8							
		9							
		10							
		11							
		12							
		13							

		14								
--	--	----	--	--	--	--	--	--	--	---

12.	4	1	WS	EYE	STILL	Tripod	Establish warung kopi & pak jufri mampir	
13.		2	FS	EYE	STILL		Group shot bapak bapak	
14.		3	MCU	EYE	STILL		Dialog Pak Safik	
15.		4	MCU	EYE	STILL		Dialog Pak Jufri	

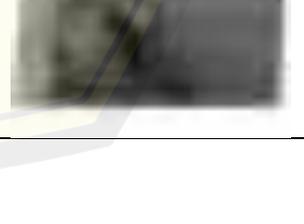
16.		5	FS	EYE	STILL			Pak Bagus melewati warung lalu menyapa	
-----	--	---	----	-----	-------	--	--	--	---

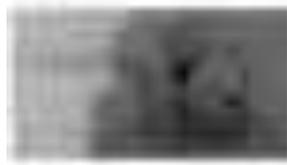
21.		5	1	MCU	EYE	STILL		Dialog Bu Yayuk	
22.			2	MCU	EYE	STILL		Dialog Bu Jum	
24.			4	MCU	EYE	STILL		Dialog Bu Ning	
25.			5	FS	EYE	STILL		Ibu ibu pergi meninggalkan warung	

26.	6	1	WS	EYE	STILL			Establish rumah sukardi	
27.		2	CU	EYE	STILL			Sukardi mengangkat telpon	
28.		3	ECU	EYE	STILL			Detail muka Sukardi (dari leher – mulut)	

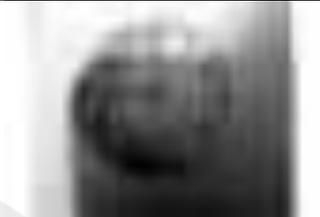
29.	7	1	CU	EYE	STILL			Dialog perangkat desa 1	
30.		2	FS	EYE	STILL			Group shot perangkat desa 123	

31.		3	GRUP SHOT	LOW	TRACK IN		Slider	Sukardi memasuki ruang rapat (pintu yang tertutup lalu terbuka)	
		4	FS-MS	LOW	TRACK IN		Gimbal	Sukardi memasuki ruang rapat (pintu yang tertutup lalu terbuka)	

32.	8	1	FS	EYE	STILL		TRIPOD	Dialog perangkat desa 1 (shot dari belakang sukardi)	
33.		2	MS	EYE	STILL			Dialog Sukardi	
34.		3	MS	EYE	STILL			Shot langsung sukardi, perangkat hanya suara (3-5 sama)	
35.		4	MS	EYE	STILL				

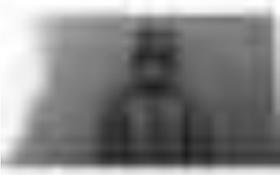
36.	5	MS	EYE	STILL				
37.	6	ECU	EYE	STILL			Dialog sukardi	
38.	7	FS	EYE	STILL			Dialog perangkat desa 5	

40.	9	1	FS	LOW	STILL		Dialog sukardi	
41.	2	MS	EYE	STILL			Dialog sukardi	
42.	3	MS	EYE	STILL			Perangkat desa berkeringat, bermain hp	

45.	10	1	MS	EYE	Still		Sukardi menelpon	
46.		2	ECU	EYE	Still		Detail jam dinding	
47.		3	MS	LOW	STILL		Sukardi scroll ig	
48.		4	OTS		Still		Detail hp	
49.		5	MS	EYE	STILL		Sukardi rebahan disofa lalu duduk	
50.		6	OTS		STILL		Detail hp (review)	

51.		7	MS	EYE	Still			Sukardi ngopi santuy diteras	
52.		8	ECU	EYE	Still			Detail jam (lewat 1 jam)	

53.	11	1	MCU	EYE	Still			Dialog sukardi	
54.		2	MS	EYE	Still			Dialog perangkat desa	
55.		3	MCU	EYE	STILL			Dialoh perangkat desa 5	

58.	12	1	WS	Eye	Still		Establish kerumunan warga	
59.		2	MS	Low	Still		VO tuhan + orientasi pak dul	
60.		3	FS	Eye	Still		Ekspresi Warga	
62.		5	MCU	Eye	Crab	Slider	Ekspresi warga	
63.		6	MS-CU	Eye	Track in	Slider	Ekspresi bahagia pak dul	

64.	13	1	CU-MS	Eye	Track out	Slider	Wajah cemberut pak dul	
65.		2	MS	EYE	Handheld	Rig	Berita pak dul ditangkap (untuk TV)	

67.		2	TS	EYE	Still		Tripod	Two shot keluarga Jufri	
68.		3	CU	EYE	Still			Ekspresi bu jufri	
69.		4	CU	EYE	Still			Ekspresi pak jufri	

70.	15	1	WS		Still			Establish warung, bu jufri datang	
71.	15	1	MCU	Eye	Still			Dialog bu jufri	
72.		2	MCU	EYE	STILL			Dialog bu jum	

74	16	1	WS		STILL			Establish warkop & pak jufri datang	
----	----	---	----	--	-------	--	--	-------------------------------------	---

75		2	MCU	EYE	STILL		Dialog pak jufri sambil kelelahan	
76		3	MS	EYE	STILL		Group shot 3 orang & dialog pak sup	
79		6	MS	LOW	STILL		Pak dahlan mengirim pesan ke pak sukardi	
80		7	MS	LOW	STILL		Pak sukardi membuka pesan pak dahlan	

82	18A	1	CU	HIGH	STILL		Detail tulisan ketua RT	
83		2	MS	EYE	STILL		<i>establish</i>	
84		3	MS	EYE	STILL		Dialog pak RT2 sambil ketakutan	

85	18B	1	MS	EYE	STILL			Pak RT 3 ketakutan	
----	-----	---	----	-----	-------	--	--	--------------------	---

86	18C	1	MS	EYE	STILL			Ikrom dan RT4 keluar dari rumah	
									
									
									

87	19	1	WS		STILL			Dialog pak ilham	
----	----	---	----	--	-------	--	--	------------------	---

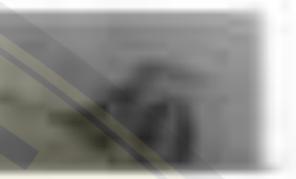
88		2	MS	EYE	STILL			Ekpresi pak sukardi	
----	--	---	----	-----	-------	--	--	---------------------	---

89	20	1	CS		STILL			Dialog sukardi	
90		2	MS	LOW	STILL			Ekpresi warga	
91		3	KS	EYE	STILL			Two shot bagi amplol	
92		4	CU		STILL			Bagi bagi amplom 3x	

93	21	1	FS-CU	EYE	STILL			Pelantikan	
----	----	---	-------	-----	-------	--	--	------------	---

94		2		BIRD	TRACK IN			Establish gapura	
									

100	23	1	WS		STILL			Establish rumah jufri fams	
101		2	TS	EYE	STILL			Jufri fams makan sambal ngobrol	
102		3	MCU	EYE	STILL			Dialog pak jufri	
103		4	MCU	EYE	STILL			Dialog bu jufri lalu meninggalkan meja makan	

104	24A	1	WS		STILL		Establish rumah bagus & dialog petugas 1	
105		2	TS	EYE	STILL		Dialog petugas 2	
106		3	CU		STILL		Animasi Mencoret list nama	
107	24B	1	OTS	EYE	STILL		Dialog petugas & warga	
109	24C	1	MCU	EYE	STLL		Dialog warga	
111	24D	1	WS		STILL		Establish rumah nenek bagus	
112		2	CU	EYE	STILL		Detail stiker keluarga miskin	

113		3	TS	EYE	STILL		Dialog petugag, mengetukpintu	
115		4	MS	EYE	STILL		Dialog nenek (shot foreground bahu petugas)	
								
								

117	25	1	FS	EYE	STILL		Ekspresi kesal warga & antrian warga	
118		2	MS	EYE	STILL		Ekpresi bu jufri dan antiran	
119		3	TS	EYE	STILL		Dialog admin dan bu jufri dari samping	

120		4	CU	EYE	STILL			Dialog admin	
121		5	CU	EYE	STILL			Dialog bu jufri	
		6	FS	EYE	STILL			Bu Jufri meninggalkan antrian	

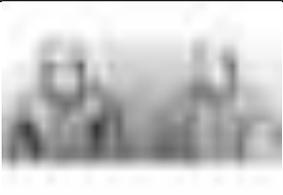
122	26	1	WS		STILL			Establish rumah jufri fams	
123		2	TS	EYE	STILL			Two shot pak bu jufri sedang menonton tv + dialog	
124		3	MCU	EYE	STILL			Dialog pak jufri	
125		4	MCU	EYE	STILL			Dialog bu jufri	

126		5	TS	EYE	STILL			Seperti shot 2 (pak jufri keluar rumah)	
127		6	MS	EYE	STILL			Dialog pak jufri di pintu	
128									
131	28	1	WS		STILL			Establish kantor desa + ngetuk pintu	
132		2	MS	EYE	STILL			Dialog sukardi – ekspresi menyepelekan	
133		3	FS	EYE	STILL			Dialog perangkat desa 1 (shot dari belakng sukardi)	
135		5	MS	EYE	STILL			Dialog perangkat desa 1	

137	29	1	CU-MS	EYE	TRACK OUT		SLIDER	Ekspresi cemberut perangkat desa 1	
140	31	1	CU		Handheld		Rig	Detail foto keluarga bu ning	
141		2	MCU	EYE	Handheld			Monolog bu ning	
142	32	1	MS	LOW	STILL			Dialog pak sukardi	
143		2	MCU	EYE	STILL			Warga bersorak	
144		3	MS-MCU	EYE	TRACK IN		Slider	Sukardi bangsaddddddd	
145		4	MS-MCU	LOW	TRACK IN		Slider	Sukardi tediam dan memberikan kode ke ikrom + dialog	

									
146	33	1	MCU	EYE	Handheld	Rig	Dialog pak sup		
147		2	MCU	EYE	Handheld	Rig	Dialog pak sabar		
148		3	TS	EYE			carok		
									
149	34	1	CU	LOW	STILL		Detail toa masjid mengumumkan kematian pak sabar		
150	35	1	MS	EYE	STILL		Bu ning sedih, menjatuhkan belanjaan		

									
151	36	1	MCU	EYE	STILL			Dialog pak dahlan	
152		2	MCU	EYE	STILL			Dialog pak safik	
155	37	1	CU	LOW	STILL			Establish kubah mushola + assalamualaikum	
156		2	MS	EYE	STILL			Group shot warga + explore	
157		3	MS	EYE	STILL			Dialog pak ilham	
158		4	MS	EYE	STILL			Detail pak sukardi	

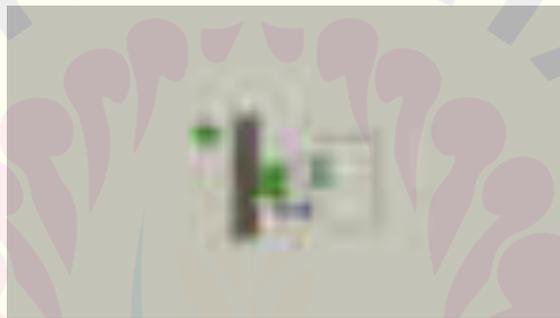
								
158	38	1	WS	EYE	STILL		Establish rumah sukardi	
159		2	MCU	EYE	Handheld		Pak sukardi memakai earbuds + helm	
160		3	FS	EYE			Pak sukardi meniggalkan rumah	
161		4	MS	EYE	Follow		Ekspresi sukardi + lirik warga	
162		5	MS	EYE	Handheld		Nenek nenek metal	
163		6	TS	EYE			Jufri fams menyapa	

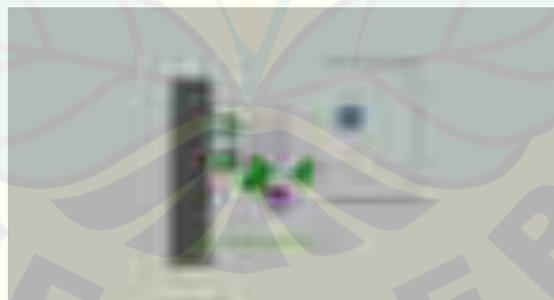
								
								
								
								
								
164	39	1						
165								

166								
167								

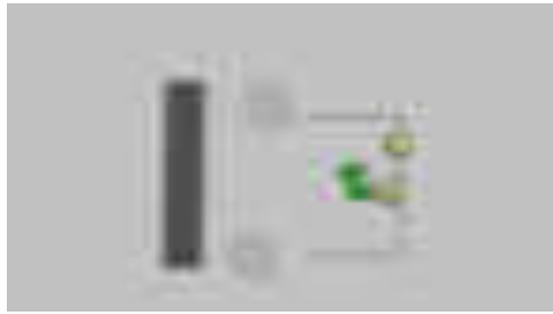
Gambar 5.1 *Shotlist & Storyboard* film *Democracy*
(oleh Rizky Sembiring, 2023)



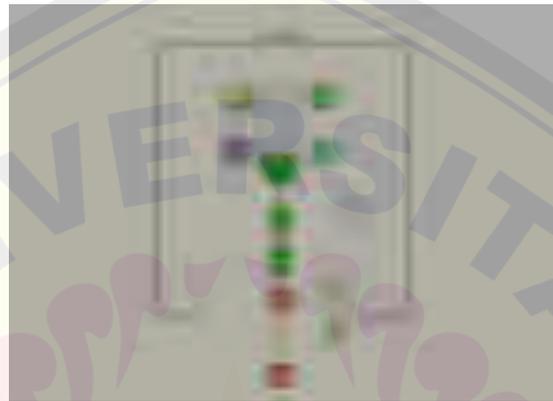
Florplant scene 4
(Oleh Rizky Sembiring 2023)



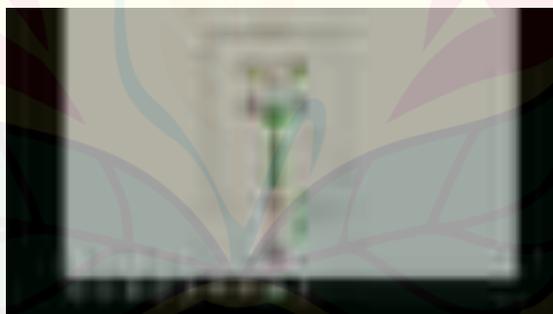
Florplant scene 5
(Oleh Rizky Sembiring 2023)



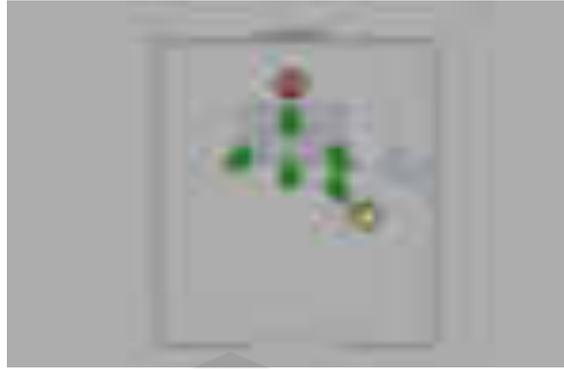
Florplant scene 6
(Oleh Rizky Sembiring 2023)



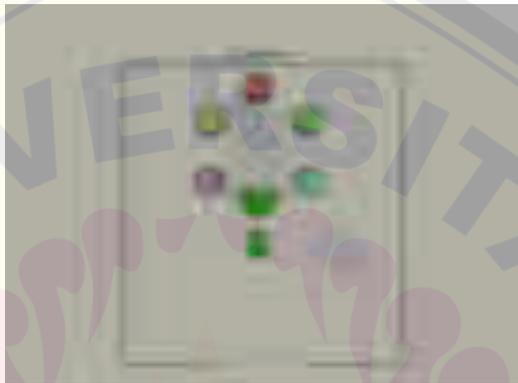
Florplant scene 6
(Oleh Rizky Sembiring 2023)



Florplant scene 7
(Oleh Rizky Sembiring 2023)



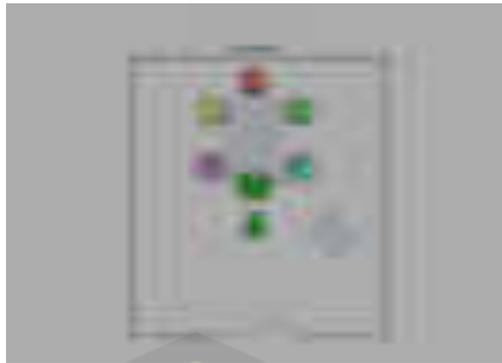
Florplant scene 8
(Oleh Rizky Sembiring 2023)



Florplant scene 9
(Oleh Rizky Sembiring 2023)



Florplant scene 10
(Oleh Rizky Sembiring 2023)



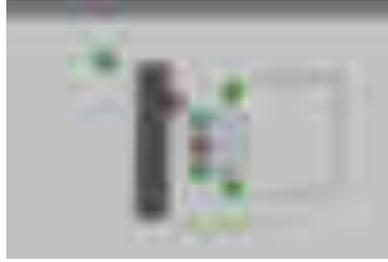
Florplant scene 11
(Oleh Rizky Sembiring 2023)



Florplant scene 12
(Oleh Rizky Sembiring 2023)



Florplant scene 13
(Oleh Rizky Sembiring 2023)



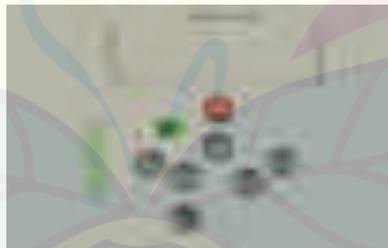
Florplant scene 15
(Oleh Rizky Sembiring 2023)



Florplant scene 16
(Oleh Rizky Sembiring 2023)



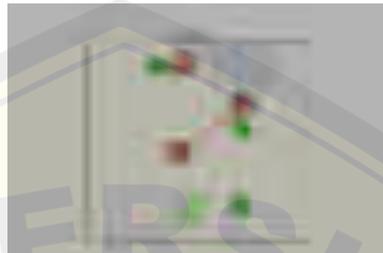
Florplant scene 18
(Oleh Rizky Sembiring 2023)



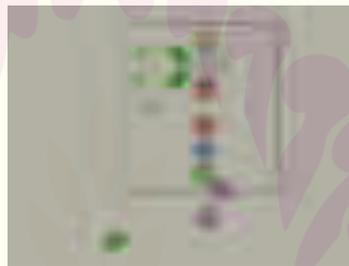
Florplant scene 20
(Oleh Rizky Sembiring 2023)



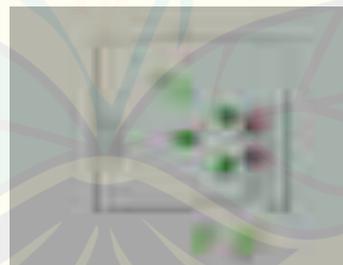
Florplant scene 21
(Oleh Rizky Sembiring 2023)



Florplant scene 22
(Oleh Rizky Sembiring 2023)



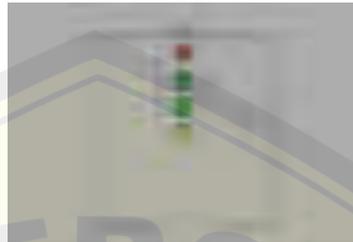
Florplant scene 25
(Oleh Rizky Sembiring 2023)



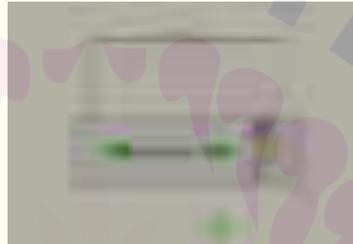
Florplant scene 26
(Oleh Rizky Sembiring 2023)



Florplant scene 27
(Oleh Rizky Sembiring 2023)



Florplant scene 28
(Oleh Rizky Sembiring 2023)



Florplant scene 29
(Oleh Rizky Sembiring 2023)



Florplant scene 30
(Oleh Rizky Sembiring 2023)



Florplant scene 31
(Oleh Rizky Sembiring 2023)



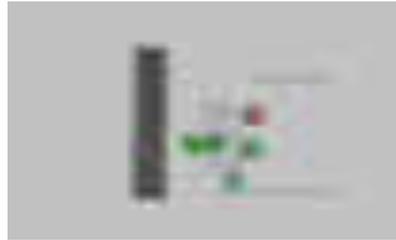
Florplant scene 32
(Oleh Rizky Sembiring 2023)



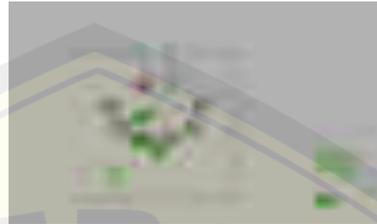
Florplant scene 33
(Oleh Rizky Sembiring 2023)



Florplant scene 34
(Oleh Rizky Sembiring 2023)



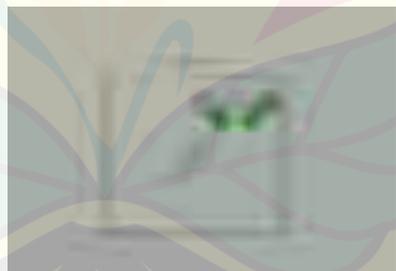
Florplant scene 35
(Oleh Rizky Sembiring 2023)



Florplant scene 36
(Oleh Rizky Sembiring 2023)

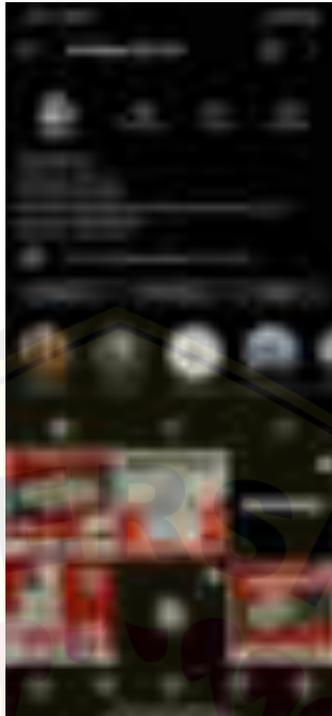


Florplant scene 37
(Oleh Rizky Sembiring 2023)



Florplant scene 38
(Oleh Rizky Sembiring 2023)

Gambar 5.1 *Shotlist, Storyboard, dan Florplant*
(Desain oleh Rizky Sembiring, 2023)



Gambar 5.2 Publikasi film *Democracy*
(Screenshot oleh Rizky Sembiring, 2023)



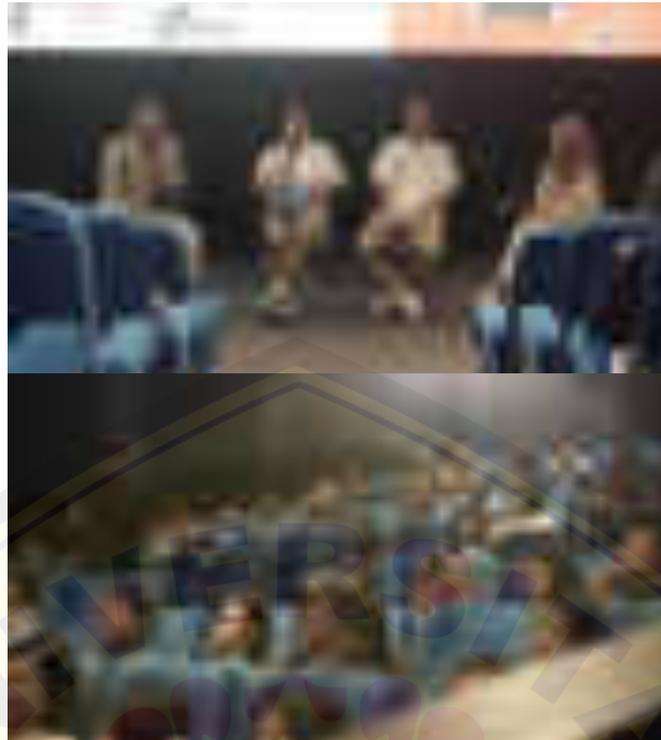
Gambar 5.3 Poster film *Democracy*
(Desain oleh Lutfi Abdul Aziz, 2023)



Gambar 5.3 *Booklet film Democracy*
(Desain oleh Abdul Ghaniy Rosyidin, 2023)



Gambar 5.4 *Daftar hadir pagelaran film Democracy*
(Desain oleh Aninditya, 2023)



Gambar 5.5 Diskusi pagelaran film *Democracy*
(Dokumentasi oleh Dikri Ilhami, 2023)



Gambar 5.6 Invoice penyewaan Kota Cinema Mall
Jember
(Dokument oleh Kota Cinema Mall, 2023)



Gambar 5.7 Surat tanda lulus sensor film *Democracy*
(Dokumentasi oleh Lembaga Sensor Film Indonesia
2023)

Pertanyaan

1. Apakah terdapat pengalaman pribadi dari pengkarya dalam pembuatan naskah film *Democracy* ini?

Jawaban : Untuk pengalaman pribadi pengkarya tidak ada, namun cerita tersebut berasal dari keresahan penulis naskah yaitu Jalaludin Nuri dan beberapa keresahan dari perangkat desa dan internet.

2. Mengapa Bu Ning mengetahui berita bahwa suaminya meninggal melalui toa masjid ?

Jawaban : Karena pengkarya ingin menyampaikan bahwa tokoh bu ning merupakan warga yang berbeda pilihan kepala desa sehingga para warga memilih untuk memusuhi bu ning.

Gambar 5.8 Sesi diskusi film *Democracy*
(Dokumentasi oleh Rizky Sembiring 2023)