

**PENEKANAN EMOSI TOKOH MENGGUNAKAN GAYA
FOUND FOOTAGE DALAM PENYUTRADARAAN FILM FIKSI
“BHAGAWANTA”**

SKRIPSI PENCIPTAAN SENI
untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana Strata 1
Program Studi Film dan Televisi



Disusun oleh

Rokhmatullah Julyanto

NIM: 1610797032

**PROGRAM STUDI FILM & TELEVISI
JURUSAN TELEVISI
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

2023

LEMBAR PENGESAHAN

Tugas Akhir Skripsi Penciptaan Seni berjudul :

PENEKANAN EMOSI TOKOH MENGGUNAKAN GAYA *FOUND FOOTAGE* DALAM PENYUTRADARAAN FILM FIKSI “BHAGAWANTA

diajukan oleh **Rokhmatullah Julyanto**, NIM 1610797032, Program Studi S1 Film dan Televisi, Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam (FSMR), Institut Seni Indonesia Yogyakarta (**Kode Prodi : 91261**) telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 14 Juni 2023 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Ketua Penguji



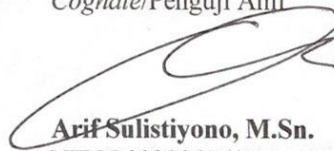
Lilik Kustanto, S.Sn., M.A
NIDN 0013037405

Pembimbing II/Anggota Penguji



I Wayan Nain Febri, S.Sn., M.Sn.
NIDN 0009028804

Cognate/Penguji Ahli



Arif Sulistiyono, M.Sn.
NIDN 0022047607

Ketua Program Studi Film dan Televisi



Latief Rakhman Hakim, M.Sn.
NIP 19790514 200312 1 001

Ketua Jurusan Televisi



Lilik Kustanto, S.Sn., M.A
NIP 19740313 200012 1 001



**LEMBAR PERNYATAAN
KEASLIAN KARYA ILMIAH**

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Rokhmatullah Julyanto

NIM : 1610797032

Judul Skripsi : PENEKANAN EMOSI TOKOH MENGGUNAKAN GAYA
FOUND FOOTAGE DALAM PENYUTRADARAAN FILM FIKSI
“BHAGAWANTA”

Dengan ini menyatakan bahwa dalam Skripsi Penciptaan Seni/Pengkajian Seni saya tidak terdapat bagian yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan juga tidak terdapat karya atau tulisan yang pernah ditulis atau diproduksi oleh pihak lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah atau karya dan disebutkan dalam Daftar Pustaka.

Pernyataan ini saya buat dengan penuh tanggung jawab dan saya bersedia menerima sanksi apapun apabila di kemudian hari diketahui tidak benar.

Dibuat di : Yogyakarta
Pada tanggal : 30, Juni 2023
Yang Menyatakan,

Rokhmatullah Julyanto
NIM. 1610797032

**LEMBAR PERNYATAAN
PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH
UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Rokhmatullah Julyanto

NIM : 1610797032

Demi kemajuan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-Exclusive Royalty-Free Rights*) atas karya ilmiah saya berjudul "PENEKANAN EMOSI TOKOH MENGGUNAKAN GAYA *FOUND FOOTAGE* DALAM PENYUTRADARAAN FILM FIKSI "BHAGAWANTA" untuk disimpan dan dipublikasikan oleh Institut Seni Indonesia Yogyakarta bagi kemajuan dan keperluan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis atau pencipta.

Saya bersedia menanggung secara pribadi tanpa melibatkan pihak Institut Seni Indonesia Yogyakarta terhadap segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Yogyakarta
Pada tanggal : 30 Juni, 2023
Yang Menyatakan,

Rokhmatullah Julyanto
NIM. 1610797032

HALAMAN PERSEMBAHAN

*Teruntuk mama, papa, dan ketiga kakak,
yang selalu mendukung saat saya mengambil segala keputusan,*



*teruntuk Raju, Julyan, Ju, Rokhmatullah Julyanto,
terima kasih banyak, ya.*

KATA PENGANTAR

Dengan rasa syukur dan terima kasih kepada Tuhan Yang Maha Esa, penulis ingin mengungkapkan rasa terima kasih yang mendalam atas berkat dan karunia-Nya yang memungkinkan penulis menyelesaikan skripsi yang berjudul "Penekanan Emosi Tokoh Dengan Found Footage Dalam Penyutradaraan Film Fiksi 'Bhagawanta'". Skripsi ini merupakan salah satu syarat kelulusan dalam program Sarjana (S1) Jurusan Film dan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Penulis, sebagai sutradara film, dengan rendah hati ingin menyampaikan rasa terima kasih yang tulus atas dukungan moral dan materi yang telah diberikan dalam perwujudan skripsi ini kepada:

1. Dr. Irwandi, S. Sn., M. Sn. selaku Dekan Fakultas Seni Media Rekam
2. Lilik Kustanto, S. Sn., M.A. selaku Ketua Jurusan Televisi sekaligus Dosen Pembimbing I
3. Latief Rakhman Hakim, M. Sn. selaku Ketua Program Studi Film dan Televisi
4. I Wayan Nain Febri, S. Sn., M. Sn. selaku Dosen Pembimbing II
5. Arif Sulistiyono, M.Sn., Antonius Janu Haryono, S.Sn., M.Sn.
6. Kedua orangtua, Papa Bambang Ismulyanto dan Mama Sutartik, Kakak Richa Jayanti, Kakak Randy Sinatriya, serta Kakak Rembulan Rayi Trilita
7. Roni Romadan selaku tim kolektif produksi film "Bhagawanta"
8. Tri Yuli Kurniawan selaku *role model*.
9. Retno Okta Martia yang telah memberikan dukungan secara lahir dan batin.
10. Segenap kru yang telah membantu dalam menyelesaikan produksi film "Bhagawanta"
11. Teman-teman seperjuangan yang telah berproses selama 14 semester
12. Teman-teman Televisi dan Film angkatan 2016 yang bersama-sama mengawali perkuliahan di ISI Yogyakarta
13. Teman-teman FSMR angkatan 2016 ISI Yogyakarta
14. Dosen dan karyawan Jurusan Film & Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Karya seni ini diharapkan dapat memberikan manfaat yang signifikan bagi perkembangan perfilman di Indonesia, terutama dalam konteks pembuatan film *indie*. Penulis dengan tulus menerima kritik dan saran dari pembaca demi perbaikan dan

kemajuan di masa depan. Akhir kata, penulis memohon maaf jika terdapat kekurangan dalam penyusunan penulisan ini.

Yogyakarta, 30 Juni 2023

Penulis,

Rokhmatullah Julyanto

NIM. 1610797032



DAFTAR ISI

| | |
|--|------------|
| LEMBAR PENGESAHAN | ii |
| LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH | iii |
| LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS | iv |
| HALAMAN PERSEMBAHAN..... | v |
| KATA PENGANTAR | vi |
| DAFTAR ISI..... | viii |
| DAFTAR TABEL..... | ix |
| DAFTAR GAMBAR | x |
| DAFTAR LAMPIRAN | xiii |
| ABSTRAK | xiv |
| BAB I PENDAHULUAN | 1 |
| A. Latar Belakang Penciptaan..... | 1 |
| B. Ide Penciptaan Karya | 4 |
| C. Tujuan dan Manfaat | 5 |
| D. Tinjauan Karya..... | 6 |
| BAB II OBJEK PENCIPTAAN DAN ANALISIS | 10 |
| A. Objek Penciptaan | 10 |
| B. Analisis Objek Penciptaan | 12 |
| BAB III LANDASAN TEORI..... | 24 |
| A. Film | 24 |
| B. Penyutradaraan | 25 |
| C. Emosi..... | 32 |
| D. Sinematografi | 34 |
| E. Suara..... | 35 |
| F. <i>Editing</i> | 35 |
| G. <i>Found Footage</i> | 36 |
| BAB IV KONSEP KARYA..... | 38 |
| A. Konsep Penciptaan | 38 |
| B. Desain Produksi | 52 |
| BAB V PERWUJUDAN DAN PEMBAHASAN KARYA | 69 |
| A. Tahapan Pewujudan Karya | 69 |
| B. Pembahasan Karya | 112 |
| BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN | 129 |
| A. Kesimpulan | 129 |
| B. Saran..... | 131 |
| DAFTAR REFERENSI | 134 |
| LAMPIRAN..... | 135 |

DAFTAR TABEL

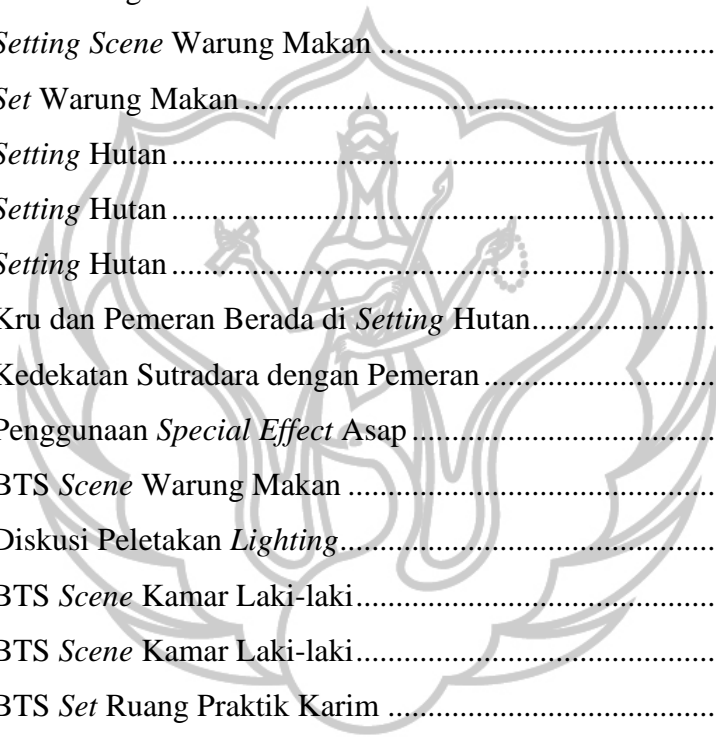
| | |
|--|----|
| Tabel 4.1 Kerabat Kerja | 58 |
| Tabel 4.2 <i>Shooting Schedule Day 1</i> | 60 |
| Tabel 4.3 <i>Shooting Schedule Day 2</i> | 66 |
| Tabel 4.4 <i>Budgeting</i> | 68 |
| Tabel 5.1 Kerabat Kerja | 78 |



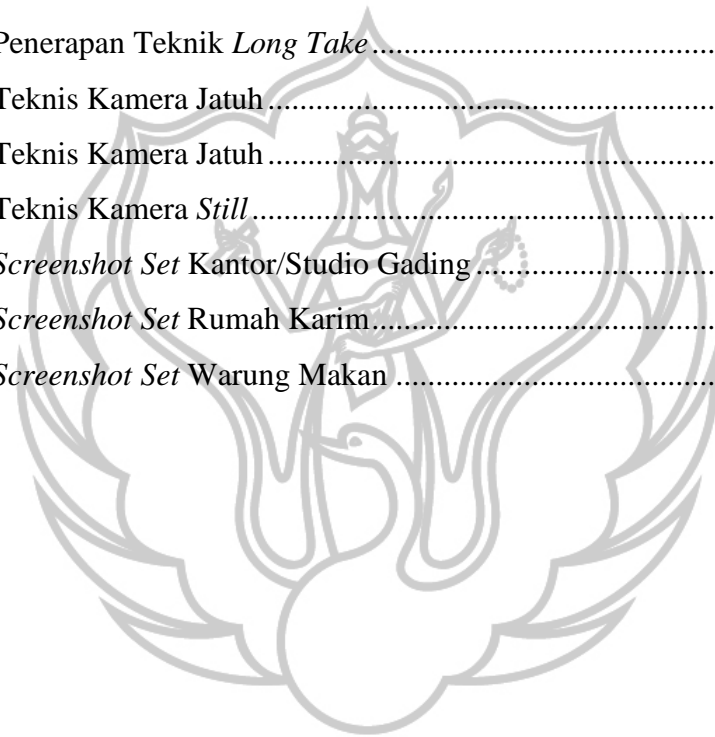
DAFTAR GAMBAR

| | |
|---|----|
| Gambar 1.1 Poster film Keramat | 4 |
| Gambar 1.2 <i>Screenshot</i> film Keramat (2009) | 6 |
| Gambar 1.3 Poster film V/H/S/2 | 7 |
| Gambar 1.4 <i>Screenshot</i> film V/H/S/2 | 7 |
| Gambar 1.5 Poster film Keramat 2 Caruban Larang..... | 8 |
| | |
| Gambar 2.1 Referensi Chicco Kurniawan | 14 |
| Gambar 2.2 Referensi Dyland Maximus Zidane..... | 15 |
| Gambar 2.3 Referensi Shania Gracia | 16 |
| Gambar 2.4 Referensi Gritte Agatha..... | 17 |
| Gambar 2.5 Referensi Dicky Difie..... | 18 |
| Gambar 2.6 Referensi Fedi Nuril | 19 |
| Gambar 2.7 Referensi Rudy Salam..... | 20 |
| Gambar 2.8 Grafik Elizabeth Lutters | 22 |
| | |
| Gambar 5.1 Pemeran Gading | 79 |
| Gambar 5.2 Pemeran Clarissa | 80 |
| Gambar 5.3 Pemeran Kiki..... | 81 |
| Gambar 5.4 Pemeran Ilham..... | 82 |
| Gambar 5.5 Pemeran Gibran..... | 83 |
| Gambar 5.6 Pemeran Pak Untung..... | 84 |
| Gambar 5.7 Pemeran Karim..... | 85 |
| Gambar 5.8 Pemeran Ibu Warung..... | 86 |
| Gambar 5.9 Pemeran Perempuan Berbaju Putih..... | 87 |
| Gambar 5.10 Kru dan Pemeran Sedang <i>Reading</i> | 88 |
| Gambar 5.11 <i>Set</i> Kantor/Studio Gading..... | 90 |
| Gambar 5.12 <i>Set</i> Kantor/Studio Gading..... | 90 |
| Gambar 5.13 <i>Setting Scene</i> Kantor/Studio Gading | 91 |
| Gambar 5.14 <i>Set</i> Kereta Api | 91 |
| Gambar 5.15 <i>Setting</i> Stasiun Rogojampi | 92 |
| Gambar 5.16 <i>Setting Scene</i> Stasiun Rogojampi..... | 93 |

| | |
|---|-----|
| Gambar 5.17 <i>Setting</i> Mobil Pak Untung Siang Hari..... | 93 |
| Gambar 5.18 <i>Setting</i> Mobil Pak Untung Siang Hari..... | 94 |
| Gambar 5.19 <i>Setting</i> Mobil Pak Untung Malam Hari..... | 94 |
| Gambar 5.20 <i>Setting</i> Mobil Pak Untung Malam Hari..... | 94 |
| Gambar 5.21 <i>Set</i> Rumah Karim | 95 |
| Gambar 5.22 <i>Set</i> Rumah Karim | 95 |
| Gambar 5.23 <i>Set</i> Scene Rumah Karim..... | 96 |
| Gambar 5.24 <i>Set</i> Kamar Laki-laki | 96 |
| Gambar 5.25 <i>Set</i> Kamar Laki-laki | 97 |
| Gambar 5.26 <i>Set</i> Kamar Perempuan | 97 |
| Gambar 5.27 <i>Set</i> Warung Makan | 98 |
| Gambar 5.28 <i>Setting Scene</i> Warung Makan | 98 |
| Gambar 5.29 <i>Set</i> Warung Makan | 99 |
| Gambar 5.30 <i>Setting</i> Hutan | 99 |
| Gambar 5.31 <i>Setting</i> Hutan | 100 |
| Gambar 5.32 <i>Setting</i> Hutan | 100 |
| Gambar 5.33 Kru dan Pemeran Berada di <i>Setting</i> Hutan..... | 101 |
| Gambar 5.34 Kedekatan Sutradara dengan Pemeran..... | 102 |
| Gambar 5.35 Penggunaan <i>Special Effect</i> Asap | 103 |
| Gambar 5.36 BTS <i>Scene</i> Warung Makan | 104 |
| Gambar 5.37 Diskusi Peletakan <i>Lighting</i> | 104 |
| Gambar 5.38 BTS <i>Scene</i> Kamar Laki-laki..... | 105 |
| Gambar 5.39 BTS <i>Scene</i> Kamar Laki-laki..... | 105 |
| Gambar 5.40 BTS <i>Set</i> Ruang Praktik Karim | 106 |
| Gambar 5.41 BTS <i>Set</i> Hutan Siang Hari..... | 107 |
| Gambar 5.42 Kru <i>Make Up</i> dan Pemeran | 107 |
| Gambar 5.43 Pemeran Melihat <i>Preview</i> | 107 |
| Gambar 5.44 BTS <i>Scene</i> 21 | 108 |
| Gambar 5.45 BTS <i>Scene</i> 19 | 109 |
| Gambar 5.46 Kru dan Pemeran Melihat <i>Preview</i> | 109 |
| Gambar 5.47 Foto <i>Wrap</i> Seluruh Kru, Pemeran, dan Penjaga Hutan..... | 110 |
| Gambar 5.48 <i>Screenshot Scene</i> 8 | 114 |
| Gambar 5.49 <i>Screenshot Scene</i> 10 | 115 |



| | |
|--|-----|
| Gambar 5.50 <i>Screenshot Scene 16</i> | 116 |
| Gambar 5.51 <i>Screenshot Scene 18A</i> | 117 |
| Gambar 5.52 <i>Screenshot Scene 18A</i> | 117 |
| Gambar 5.53 <i>Screenshot Scene 19B</i> | 118 |
| Gambar 5.54 <i>Screenshot Scene 19B</i> | 119 |
| Gambar 5.56 <i>Screenshot Scene 19C</i> | 119 |
| Gambar 5.55 <i>Screenshot Scene 19C</i> | 119 |
| Gambar 5.57 <i>Screenshot Scene 19E</i> | 120 |
| Gambar 5.58 <i>Screenshot Scene 19E</i> | 121 |
| Gambar 5.59 <i>Screenshot Scene 19F</i> | 121 |
| Gambar 5.60 <i>Screenshot Scene 21</i> | 123 |
| Gambar 5.61 Penerapan Teknik <i>Long Take</i> | 123 |
| Gambar 5.62 Teknis Kamera Jatuh..... | 124 |
| Gambar 5.63 Teknis Kamera Jatuh..... | 124 |
| Gambar 5.64 Teknis Kamera <i>Still</i> | 125 |
| Gambar 5.65 <i>Screenshot Set Kantor/Studio Gading</i> | 126 |
| Gambar 5.66 <i>Screenshot Set Rumah Karim</i> | 127 |
| Gambar 5.67 <i>Screenshot Set Warung Makan</i> | 127 |



DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 (Form I – VII)
- Lampiran 2 (Naskah Bhagawanta)
- Lampiran 3 (Poster Film)
- Lampiran 4 (Dokumentasi Produksi)
- Lampiran 5 (Transkrip Nilai)
- Lampiran 6 (Kartu Rencana Studi)
- Lampiran 7 (Kartu Tanda Mahasiswa)
- Lampiran 8 (Keterangan dan Dokumentasi *Screening*)
- Lampiran 9 (Poster Film)



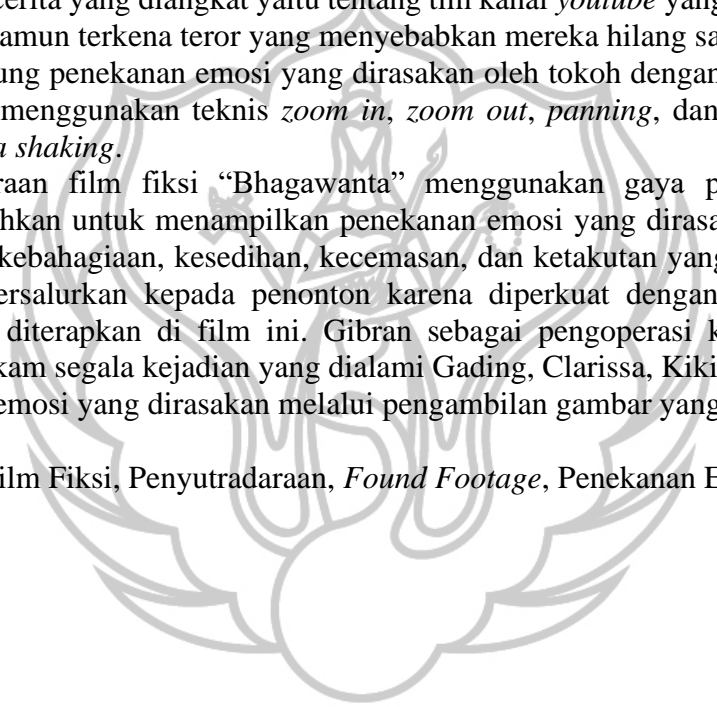
ABSTRAK

Film horor merupakan salah satu genre film yang sangat digemari oleh masyarakat Indonesia. Berdasarkan data dari Badan Pusat Statistik, pada tahun 2019, tercatat sekitar 49,3 juta penonton yang menonton film horor di bioskop. Dalam film horor, pendekatan teknik dekupase-dekupase *shot* sering digunakan untuk meningkatkan dramatisasi. Namun, *found footage* menggunakan pendekatan yang berbeda dengan pengambilan satu gambar *long take* dan membangun dramatisasi melalui pergerakan kamera dan pengadeganan tokoh. Dalam konteks *found footage*, *stock footage* dapat dianggap sebagai lawannya karena *found footage* mengacu pada rekaman yang ditemukan, sedangkan *stock footage* mengacu pada rekaman yang sudah disiapkan sebelumnya. *Found footage* merupakan film yang dibuat dengan menggunakan teknik pengambilan gambar layaknya dokumenter atau rekaman amatir.

Penerapan gaya *found footage* merupakan konsep utama untuk menekankan emosi tokoh. *Found footage* dipilih karena memiliki gaya penuturan yang sesuai dengan latar belakang dari cerita yang diangkat yaitu tentang tim kanal *youtube* yang ingin membuat konten horor namun terkena teror yang menyebabkan mereka hilang satu-persatu, serta dapat mendukung penekanan emosi yang dirasakan oleh tokoh dengan konsep kamera *handheld* dan menggunakan teknis *zoom in*, *zoom out*, *panning*, dan *follow*, disertai dengan *camera shaking*.

Penyutradaraan film fiksi “Bhagawanta” menggunakan gaya penuturan *found footage* dibutuhkan untuk menampilkan penekanan emosi yang dirasakan oleh tokoh. Emosi seperti kebahagiaan, kesedihan, kecemasan, dan ketakutan yang dirasakan oleh tokoh dapat tersalurkan kepada penonton karena diperkuat dengan teknik kamera diegetik yang diterapkan di film ini. Gibran sebagai pengoperasi kamera dari tim tersebut, merekam segala kejadian yang dialami Gading, Clarissa, Kiki, dan Ilham juga menunjukkan emosi yang dirasakan melalui pengambilan gambar yang dihasilkan.

Kata kunci: Film Fiksi, Penyutradaraan, *Found Footage*, Penekanan Emosi Tokoh



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Film horor merupakan salah satu *genre* film yang sangat digemari oleh masyarakat Indonesia. Banyaknya jumlah penonton yang menyukai film horor ini membuat industri film horor di Indonesia semakin berkembang. Selain itu, film horor juga memiliki daya tarik yang kuat karena mampu menghadirkan sensasi ketakutan dan keseraman pada penontonnya.

Berdasarkan data dari Badan Pusat Statistik, tercatat bahwa jumlah penonton film horor di Indonesia terus mengalami peningkatan dari tahun ke tahun. Pada tahun 2019, tercatat sekitar 49,3 juta penonton yang menonton film horor di bioskop. Hal ini menunjukkan bahwa film horor memang memiliki pasar yang besar di Indonesia.

Beberapa film horor Indonesia yang cukup populer di antaranya adalah "Kuntilanak", "Pengabdian Setan", "Danur", "Pengabdian Setan", "The Doll", dan "Suzanna: Bernapas dalam Kubur". Film-film tersebut berhasil memikat perhatian masyarakat Indonesia dengan jalan ceritanya yang seram dan atmosfer yang menegangkan.

Salah satu *sub-genre* dalam film horor adalah *found footage*. *Found footage* merupakan film yang dibuat dengan menggunakan teknik pengambilan gambar layaknya dokumenter atau rekaman amatir. Film-film dengan teknik ini biasanya menggunakan kamera genggam atau kamera tersembunyi untuk menghasilkan kesan seakan-akan penonton sedang menyaksikan peristiwa yang sebenarnya terjadi. Film horor sering kali memanfaatkan teknik *dekupase-dekupase shot* untuk meningkatkan unsur dramatisnya. Namun, pendekatan yang berbeda terjadi pada *found footage*, di mana penggunaannya lebih mengandalkan pengambilan satu gambar *long take*, sementara dramatikanya dibangun melalui pergerakan kamera dan pengadeganan, termasuk dialog, gestur, dan ekspresi emosi yang dialami oleh tokoh. Dalam kaitannya dengan *found footage*, kita dapat mengidentifikasi *stock footage* sebagai lawannya. Hal ini dikarenakan, berdasarkan terjemahan dan makna masing-masing, *found footage* merujuk pada

rekaman yang ditemukan, sementara *stock footage* merujuk pada rekaman yang telah disiapkan sebelumnya.

Istilah dari *found footage* digunakan untuk menunjukkan jenis film horor tertentu, *found footage* perlu dipahami sebagai teknik *framing* dan naratif yang menandai produk pada tingkat gaya, tetapi bukan tematik. Dengan menggunakan gaya *found footage* yang menggunakan sudut pandang kamera diegetik bertujuan untuk menekankan emosi seluruh tokoh yang sedang mengalami segala peristiwa dalam cerita ini – bukan hanya emosi tokoh yang ada di depan kamera, melainkan emosi tokoh pemegang kamera diegetik akan terasa dari gerakan-gerakan kamera yang dihasilkan – cerita ini akan menarik karena dengan penyesuaian latar belakang tokoh yaitu pembuat konten *youtube*, seluruh gambar adegan akan diambil dari apapun yang direkam oleh tokoh kameramen dari tim tersebut. Dalam *found footage* gambar yang ditampilkan biasanya dilihat dari karakter utama, atau beberapa karakter yang terlibat dan juga beberapa objek dalam *frame*. Penunjuk waktu sering ditunjukkan untuk menentukan alur tersebut maju atau mundur. Supaya terlihat realistis, penonton dibuat mengalami secara langsung emosi dan tensi yang tokoh alami. Getaran dari gerakan kamera dan juga aktivitas dan tindakan alami sehari-hari menjadi acuan dari film *found footage* ini.

Himawan Pratista dalam bukunya “Memahami Film”, film terbentuk atas dua unsur, naratif dan sinematik. Unsur naratif merupakan sebuah materi dari cerita yang akan diolah, dan unsur sinematik merupakan aspek teknis untuk mendukung naratif. Dua unsur ini tidak terpisahkan untuk terbentuknya sebuah film, khususnya pada film “Bhagawanta”. Penggunaan *sub-genre found footage* sebagai unsur sinematik akan mendukung sutradara untuk mengimplementasikan unsur naratifnya.

Dalam film Keramat komposisi gambar yang berisikan sekelompok kru film yang terlihat frustrasi, sedih, lelah, ada juga yang menangis serta berbicara langsung ke kamera – merupakan salah satu ciri khas gambar dari film tersebut (Monty Tiwa, 2009). *Scene* tersebut terkenal karena terlihat sangat nyata bagi beberapa penonton pada saat itu. Migi, Poppy, Sadha Miega, Dimas, Diaz adalah

nama tokoh di dalam film Keramat, dan uniknya nama-nama itu merupakan nama asli aktor maupun aktris tersebut. Sinematik film ini berbeda dari film horor yang lain dengan konsep seakan-akan *behind the scenes* – hampir keseluruhan film menggunakan *handheld*. Seperti yang tampil di layar, dan ucapan dialog-dialog para tokoh, mereka terlihat sangat natural bahkan bisa diperkirakan bahwa mereka tidak menggunakan naskah saat syuting. Selain itu, sikap mereka seperti tidak sedang berakting dalam film – rasa takut dan lelah mereka sangat nyata. Kru film tersebut berada di tengah hutan antah-berantah saat malam hari, hanya petunjuk bunga melati bertaburan di atas tanah yang harus mereka ikuti. Dilansir dari situs web yang ditulis oleh Adrian Jonathan Pasaribu, Rumah Film Rilis Daftar 33 Film Indonesia Terpenting – film Keramat merupakan salah satu dari 33 film terpenting di Indonesia pada periode tahun 2000 sampai 2009 (www.filmindonesia.or.id/article/rumah-film-rilis-daftar-33-film-indonesia-terpenting#.Yr8a7XZByUk, 31 Januari 2012).

Naskah dari “Bhagawanta” menceritakan tentang tim dari kanal *youtube* yang mendapatkan donasi sebesar 25 juta dari salah satu pelanggannya, pelanggan kanal tersebut menantang tim dari pengelola kanal untuk membuat konten *vlog* (*video blog*) tentang ekspedisi horor. Tim yang diketuai oleh Gading, dan juga anggota lain yaitu Gibran, Clarissa, Kiki, dan Ilham. Setelah mendapatkan donasi tersebut, Gading bersemangat dan tanpa berfikir panjang langsung merencanakan keberangkatan ke Alas Purwo. Sesampai di lokasi untuk konten *vlog* tantangan dari pelanggan kanal *youtube* mereka, Tim dipandu oleh salah satu *tour guide* yaitu Karim. Karim yang berprofesi sebagai *tour guide* dan juga teman kecil dari Gibran semasa Gibran belum pindah ke Jakarta dan bergabung dengan tim ini. Saat syuting *vlog* dimulai dan ekspedisi dilakukan di Alas Purwo, mereka mengalami teror yang membuat tim tersebut hilang satu-persatu.

Penceritaan film ini merupakan pilihan yang tepat untuk menggunakan gaya *found footage* berdasarkan latar belakang kegiatan tim kanal *youtube* dalam cerita. Gambar-gambar yang digunakan dalam film ini diambil oleh salah satu tokoh dalam perannya sebagai kameramen tim tersebut. Penerapan gaya *found*

footage juga memiliki fungsi khusus dalam cerita, yaitu menyoroti bagaimana karakter Gibran merekam semua kejadian yang dialami oleh mereka. Selain itu, dalam konsepnya, gaya ini juga dapat menguatkan emosi yang dirasakan oleh tokoh yang direkam oleh Gibran, seperti getaran kamera yang menunjukkan ketegangan atau guncangan yang kuat saat berlari karena ketakutan. Metode ini diadopsi untuk memenuhi konsep yang diinginkan oleh sutradara.

B. Ide Penciptaan Karya



Gambar 1.1 Poster film Keramat

Berawal dari membaca dan menganalisa plot, karakter, dan konflik yang ada di naskah film “Bhagawanta”, ide penciptaan karya film ini muncul. Kata “Bhagawanta” dalam bahasa Jawa umumnya memiliki arti yang sama dengan dalam bahasa Sanskerta, yaitu mengacu pada kebesaran dan kesucian yang bersifat ilahi. Namun, dalam konteks budaya Jawa, istilah ini lebih sering dikaitkan dengan kepercayaan animisme dan kebatinan. Dalam film ini, arti “Bhagawanta” hampir sama, hanya yang diambil hanya arti kebesaran saja, tidak dengan kesucian. Dengan menggunakan teknik *found footage* untuk penuturan ceritanya – teknik kamera *handheld*, *shaking movement*, dan kebanyakan *longtake* – sutradara bertujuan agar film “Bhagawanta” dapat memvisualisasikan tekanan emosi yang dirasakan oleh tokoh saat berhadapan langsung dengan segala peristiwa yang terjadi. Pengemasan visual yang dirasakan cocok juga

digunakan dalam film ini adalah film *Keramat* (2009) yang disutradarai oleh Monty Tiwa.

Pada tahun 2009, internet belum bisa mudah diakses di Indonesia seperti sekarang sehingga saat *Keramat* (2009) rilis, banyak yang mengira kejadian yang ada di film tersebut nyata. Berawal dari ketertarikan menonton film yang disutradarai Monty Tiwa – dari penuturan cerita yang bisa dibilang beda dari kebanyakan film serta budaya yang diangkat, munculah ide penciptaan karya dengan penuturan yang sama tetapi dengan cerita yang berbeda.

Found footage merupakan gaya penceritaan yang tepat karena unsur naratif film ini bercerita tentang tim pembuat konten *vlog*, maka teknik kamera diegetik akan menjadi unsur sinematik yang menarik terkait dari sutradara yang ingin menjadikan hal tersebut sebagai pendukung penekanan emosi tokoh.

Salah satu faktor yang juga mendukung ide ini adalah ketidaktahuan kebanyakan masyarakat terhadap film *found footage* dan juga belum mengetahui jika *found footage* adalah *sub-genre* film. Masyarakat Indonesia sendiri masih merasa *found footage* menjadi salah satu penuturan cerita yang berbeda.

C. Tujuan dan Manfaat

1. Tujuan

- a. Menciptakan karya film fiksi horor *sub-genre found footage*.
- b. Menerapkan penekanan emosi tokoh menggunakan gaya *found footage*.
- c. Mengedukasi penonton tentang *found footage* yang merupakan *sub-genre* film yang cukup menarik untuk merasakan pengalaman menonton yang berbeda dibandingkan film-film fiksi pada umumnya.

2. Manfaat

- a. Memberikan inovasi dalam penyampaian cerita menggunakan gaya *sub-genre found footage*.
- b. Dapat meningkatkan keterampilan sinematografi dalam pembuatan film *found footage*.

- c. Mengasah kemampuan visualisasi naskah film dengan gaya penceritaan *found footage*.

D. Tinjauan Karya

Sebelum pembuatan film “Bhagawanta” berlangsung, tentunya ada beberapa karya film yang dapat dijadikan untuk bahan tinjauan dalam proses produksi dan konsep yang digunakan. Beberapa film yang menjadi bahan tinjauan, sebagai berikut:

1. Keramat (2009)

Film “Keramat” merupakan salah satu film yang menggunakan *sub-*



Gambar 1.2 Screenshot film Keramat (2009)

genre found footage dan pembuatan filmnya di Indonesia. Monty Tiwa sebagai sutradara, pengoperasi kamera, sekaligus pemain dari film ini – memberikan penonton kemasan film yang berbeda dari kebanyakan film pada umumnya tentang cerita mistis di balik gempa yang terjadi di Jogja pada tahun 2004 melalui sudut pandang kru *behind the scenes*. Film ini juga menjadi salah satu dari daftar 33 film penting di Indonesia periode tahun 2000 sampai 2009. Penceritaan melalui kamera *behind the scenes* dari film ini sangat cocok untuk menjadi acuan karya terkait penekanan emosi yang disajikan di dalam situasi film “Keramat”.

Film “Bhagawanta” akan meninjau karya film ini mulai dari segi penekanan emosi yang dirasakan oleh tokoh hingga teknik *found footage*

yang digunakan. Namun hal mendasar yang membedakan film “Keramat” dengan film “Bhagawanta” adalah dari segi ceritanya. Film “Bhagawanta” menggunakan sudut pandang kameraman (Gibran) dari sebuah kanal *youtube* yang dipimpin oleh Gading dan video yang direkam sebenarnya hanya untuk kepentingan konten kanal mereka, namun yang ditampilkan di film ini adalah video tanpa adanya penyuntingan.

2. V/H/S 2 (2013)



Gambar 1.4 Poster film V/H/S/2

Clinical Trials” yang merupakan salah satu segmen dari film V/H/S 2, bercerita tentang Herman Middleton yang melakukan implan okular untuk menggantikan mata kanan setelah cedera dalam



Gambar 1.3 Screenshot film V/H/S/2

kecelakaan mobil. Dokter memberi tahu Herman bahwa kamera akan merekam dan memantau semua yang dia lakukan untuk tujuan penelitian dan tidak ada cara untuk mematikan kamera tersebut. Herman juga diberitahu bahwa dia mungkin mengalami beberapa "gangguan" karena implan masih dalam tahap percobaan. “Gangguan” yang dimaksud oleh dokter adalah Herman akan melihat sosok yang seharusnya tidak bisa dilihat

oleh mata telanjang secara langsung. Penceritaan segmen ini sepenuhnya menggunakan kamera yang dipasang di mata sebelah kanan Herman. Maka dari itu, pada “*Phase I Clinical Trials*” dapat menjadi referensi untuk pembuatan film “Bhagawanta”.

Meninjau film V/H/S segmen “*Phase I Clinical Trials*”, konsep *found footage* akan sama seperti film “Bhagawanta”. Namun perbedaannya adalah film “Bhagawanta” menggunakan sinematografi *zoom in* dan *zoom out* untuk menekankan emosi yang dirasakan tokoh saat harus menghadapi peristiwa mistis.

3. Keramat 2: Caruban Larang (2022)



Gambar 1.5 Poster film Keramat 2 Caruban Larang

Keramat 2: Caruban Larang adalah film horor mokumenter Indonesia tahun 2022 yang disutradarai Monty Tiwa sebagai sekuel Keramat (2009). Film produksi Starvision Plus bersama Moviesta Pictures ini ditayangkan di bioskop Indonesia pada 24 November 2022. Film ini dibintangi oleh Umay Shahab, Lutesha, Ajil Ditto, Arla Ailani, Josephine Firmstone, Maura Gabrielle, dan Keanu Angelo.

Film ini menceritakan tentang sekumpulan anak muda dari Jakarta berangkat menuju Cirebon dengan berbagai tujuan yang berbeda. Arla (Arla Ailani), Jojo (Josephine Firmstone), dan Maura (Maura Gabrielle) ingin melakukan riset mengenai tugas akhir, yang dibantu oleh pembuat film dokumenter bernama Umay (Umay Shahab). Sedangkan Ajil (Ajil Ditto) dan Keanu (Keanu Angelo) adalah *youtuber* horor yang membuat konten untuk mempertahankan eksistensi. Perjalanan mereka menjadi liar dan tak terkendali setelah bertemu dengan Ute (Lutesha), seorang indigo yang mempunyai agenda rahasia.

Hampir keseluruhan konsep penciptaan karya film “Bhagawanta” sama seperti film ini terkait teknik *found footage* dan plot ceritanya. Perbedaannya ada pada penggunaan kamera – sebagian besar gambar yang diambil hanya melalui satu kamera yang dipegang oleh Gibran, berbeda dengan film “Keramat 2: Caruban Larang” yang menggunakan dua kamera sekaligus untuk menerapkan dekupase *shot*.



BAB II

OBJEK PENCIPTAAN DAN ANALISIS

A. Objek Penciptaan

1. Deskripsi Naskah

Naskah film “Bhagawanta” bercerita tentang tim kanal *youtube* yang mendapatkan donasi dari salah satu penontonnya saat *live streaming*. Dikarenakan donasi yang didapatkan terbilang cukup besar, Gading sebagai yang memimpin tim tersebut langsung bersemangat menerima tantangan dari penonton tersebut. Tim tersebut hanya bisa menyetujui apa yang dikatakan oleh Gading, akhirnya mereka berangkat ke Alas Purwo yang berada di Banyuwangi. Dengan bantuan *tour guide* yang memandu mereka saat membuat konten ekspedisi, tanpa disangka ternyata *tour guide* yang mereka percayai malah memilih harta besar dengan cara menumbalkan tim Gading.

Penceritaan dari naskah “Bhagawanta” berisi cerita saat perjalanan mereka menuju Banyuwangi mulai menaiki kereta, sampai di stasiun, hingga perjalanan ke Alas Purwo menggunakan mobil. Sesampainya di sana mereka menginap di rumah *tour guide* yang berlokasi di dekat Alas Purwo. Hingga akhirnya pembuatan konten ekspedisi bermula, teror mulai terjadi, hingga anggota tim mereka hilang satu-persatu.

2. Tema

Film “Bhagawanta” bertemakan tentang tim *content creator vlog* mengalami teror mistis saat membuat konten *vlog* horor.

3. Logline

Tim kanal *youtube* yang ingin membuat konten *vlog* horor tetapi malah mengalami teror yang mengakibatkan orang dari tim tersebut menghilang satu-persatu.

Sebuah karya film selalu tidak lepas dari *setting*, baik waktu dan tempat. Film “Bhagawanta” menggunakan *setting* sebagai berikut:

a. Tempat

Setting tempat pada film “Bhagawanta” berada di Jakarta (kantor tim *youtube channel*) dan di Banyuwangi dengan *set* utama berada di hutan Alas Purwo sebagai tempat yang menjadi perhatian utama dari cerita ini serta akan mendukung konsep *found footage*.

b. Waktu

Film “Bhagawanta” akan menggunakan *setting* waktu tahun 2015 dikarenakan pada tahun tersebut ekosistem kreator *youtube* di Indonesia sedang dalam proses berkembang dan saat para pembuat konten bersemangat menyajikan video untuk penontonnya.

4. Sinopsis

Alur Film “Bhagawanta” bercerita tentang tim *youtube channel* terdiri dari Gading, Clarissa, Kiki, Ilham, dan Gibran. Konten yang rutin mereka unggah adalah *vlog* (*video blog*) berisi kegiatan sehari-hari, terkadang juga *vlog* saat ada acara tertentu dan mengikuti *trend* yang sedang berlangsung.

Tim tersebut juga menjadwalkan QnA (*questions and answers*) rutin secara *live streaming*. Saat sedang *live streaming*, mereka terkejut karena salah satu dari penonton memberi donasi sebesar 25 juta rupiah. Tetapi, pelanggan yang berdonasi menggunakan nama pengguna Bhagawanta tersebut memberi tantangan kepada mereka untuk membuat konten yang sama, yaitu *vlog*. Namun, *vlog* yang diminta oleh Bhagawanta bukanlah *vlog* yang biasa, melainkan *vlog* ekspedisi horor – tempat syutingnya pun harus malam dan di tempat yang memang benar-benar horor, yaitu Alas Purwo.

Tanpa berpikir panjang, akhirnya mereka langsung menjadwalkan keberangkatannya ke Alas Purwo untuk membuat konten di sana. Gading sebagai pemimpin tim sangat bersemangat untuk segera berangkat, ditambah juga Gibran sahabat Gading sejak kecil berasal dari

Banyuwangi sehingga mereka merasa lebih nyaman bahkan mudah untuk menemukan *tour guide* untuk ekspedisinya.

Sesampainya di tempat penginapan yang sekaligus tempat tinggal *tour guide*, mereka bertujuan untuk menginap agar tenaga pulih sekaligus mempersiapkan kebutuhan pembuatan *vlog* ekspedisi horor besok malamnya. Saat malam menginap, gangguan-gangguan mistis mulai dialami oleh mereka. Hingga keesokan harinya saat malam, gangguan tersebut semakin mencekam.

5. Alur

Film “Bhagawanta” menggunakan penuturan cerita dengan alur linier. Film ini menceritakan tentang Gading yang semangat mendapat donasi besar oleh penontonnya, tanpa berpikir dua kali dia langsung menyetujui tantangan dari penonton tersebut sehingga dia dan timnya mengalami pengalaman mistis yang berakibat buruk.

6. Skenario

(Terlampir)

B. Analisis Objek Penciptaan

1. Analisis Cerita

Penciptaan karya seni film fiksi ini diwujudkan berdasarkan sebuah skenario film yang berjudul “Bhagawanta” yang mempunyai arti untung serta bahagia dalam bahasa Jawa – juga dapat diartikan sebagai sesuatu atau seseorang yang mempunyai kekuatan yang sangat besar. Menceritakan tentang peristiwa buruk yang dialami oleh salah satu tim kanal *youtube* yang berasal dari Jakarta saat mereka membuat konten ekspedisi horor di Alas Purwo.

Setelah mendapatkan donasi 25 juta saat *live streaming*, Gading selaku pemimpin dari tim tersebut sangat senang dan langsung menerima

tantangan dari penonton yang mempunyai *username* “Bhagawanta”. Akhirnya tim yang terdiri dari Gading, Clarissa, Ilham, Kiki, dan Gibran itu berangkat menggunakan kereta dari Jakarta ke Banyuwangi. Sesampainya di sana, mereka dijemput oleh mobil yang disupiri Pak Untung, seorang supir *travel* yang dulunya bekerja dengan keluarga Gading. Mereka akhirnya sampai di daerah Alas Purwo, di sana terdapat rumah yang berada di tengah hutan – rumah *tour guide* (Karim) yang mereka hubungi untuk memandu saat ekspedisi horor berlangsung. Namun ternyata *tour guide* yang mereka percayai memilih untuk menumbalkan mereka demi harta yang lebih besar. Ketika ekspedisi mulai, mereka hilang satu-persatu dengan cara yang buruk.

2. Analisis Tokoh

Setiap karya film tentunya ada tokoh untuk menjadi penggerak naratif yang akan disajikan. Pemilihan tokoh dalam penciptaan karya film “Bhagawanta” dalam bidang penyutradaraan harus memahami sifat dari masing-masing karakter guna untuk mengontrol ekspresi wajah, gestur, pergerakan, serta unsur-unsur *mise-en-scène* lain yang tentunya berkaitan dengan masing-masing tokoh dalam cerita. Selain itu, sutradara harus memahami tiga dimensi karakter meliputi psikologi, sosiologi dan fisiologi masing-masing tokoh dalam cerita agar dapat menyampaikannya kepada tim produksi lainnya dan aktor atau aktris yang akan memerankan masing-masing tokoh dalam cerita sehingga kausalitas naratif yang ingin disajikan dalam film semakin tersampaikan berdasarkan karakter tokoh dalam cerita.

Tokoh-tokoh penggerak cerita yang terlibat dalam film “Bhagawanta” berjumlah tujuh orang, yaitu Gibran, Gading, Clarissa, Kiki, Ilham, Karim, dan Pak Untung. Berikut tiga dimensi untuk tokoh-tokoh tersebut:

a. GIBRAN

Gambar 2.1 Referensi Chicco Kurniawan

1) Fisiologis

Pria berusia 25 tahun, keturunan Jawa, kulit sawo matang, tinggi 170 cm, berat kira-kira 60 kg, ideal tidak terlalu kurus.

2) Sosiologis

Seorang mahasiswa, sahabat Gading, asli orang Banyuwangi, yatim piatu, pindah ke Jakarta karena diasuh pamannya. Kameramen sekaligus *editor youtube channel*, ekonomi menengah ke bawah.

3) Psikologis

Pribadi yang pendiam dan suka memendam, misterius, tidak mudah berubah pikiran.

b. GADING

Gambar 2.2 Referensi Dyland Maximus Zidane

1) Fisiologis

Pria berusia 24 tahun, kulit kuning putih, tinggi 170 cm, berat kira-kira 69 kg, agak gempal, bergaya *trendy*.

2) Sosiologis

Seorang mahasiswa sekaligus mengembangkan *channel youtube*, berasal dari keluarga terpandang asli Jakarta, sahabat Gibran.

3) Psikologis

Pribadi yang egois, pemarah tapi setia kawan, romantis dengan pacarnya, jarang memikirkan kepentingan orang lain, ambisius dan merasa uang adalah segalanya.

c. LARISSA

Gambar 2.3 Referensi Shania Gracia

1) Fisiologis

Wanita berumur 23 tahun, tinggi badan sekitar 160 cm, berat 50 kg, kulit putih, tubuh ideal, sering memakai pakaian *branded* (bermerk).

2) Sosiologis

Mahasiswa juga *public figure* di *Instagram*, asli Jakarta, pacar GADING.

3) Psikologis

Seorang pribadi yang ceria, manja dan kekanak-kanakan, sering bergantung kepada orang lain, penakut, peduli terhadap teman-temannya.

d. KIKI

Gambar 2.4 Referensi Gritte Agatha

1) Fisiologis

Wanita berusia 24 tahun, berkacamata, tinggi sekitar 155 cm, berat badan 45 kg, rambut panjang, selalu mengalungkan *inhaler* karena memiliki riwayat penyakit asma.

2) Sosiologis

Seorang produser sekaligus manajer dari tim *Youtube GADING*, sudah sarjana, asli Jakarta.

3) Psikologis

Pribadi yang selalu berhati-hati, selalu teliti, berani, baik kepada teman-temannya, sedikit keras jika pendapatnya tidak dihargai.

e. ILHAM

Gambar 2.5 Referensi Dicky Dife

1) Fisiologis

Pria berusia 24 tahun, tinggi badan 165 cm, berat badan sekitar 55 kg, rambut ikal, tampilan sedikit seperti wanita.

2) Sosiologis

Asli orang Jakarta, asisten GADING, berteman dengan banyak wanita sehingga berlagak feminin

3) Psikologis

Bertindak seenaknya, sering bicara tanpa disaring, suka memperburuk keadaan/masalah, banyak berkomentar, penakut.

f. KARIM

Gambar 2.6 Referensi Fedi Nuril

1) Fisiologis

Seorang pria berusia 24 tahun, tinggi badan 170 cm, berat badan sekitar 61 kg, kulit coklat, rambut pendek rapi.

2) Sosiologis

Temannya kecil GIBRAN dan sering bertemu GIBRAN saat GIBRAN pulang kampung ke Banyuwangi, orang asli Banyuwangi, pemandu wisata.

3) Psikologis

Misterius, menyembunyikan sesuatu, sedikit bicara dan hanya berbicara seperlunya saja, mempunyai niat buruk serta tidak peduli dengan orang lain.

g. Pak Untung



Gambar 2.7 Referensi Rudy Salam

1) Fisiologis

Laki-laki berumur 49 tahun, tinggi 165 cm, berat badan sekitar 65 kg, berkumis, sering berpakaian formal.

2) Sosiologis

Seorang supir travel yang dulunya menjadi supir keluarga GADING saat di Jakarta.

3) Psikologis

Pribadi yang ramah, tidak suka marah, tidak mudah terpancing emosi, bisa menyimpan informasi.

3. Analisis Dramatik

Pembukaan dalam ide penciptaan ini diawali dengan menampilkan Gading dan Gibran sedang melakukan *live stream* di *youtube* dan mendapatkan donasi uang 25 juta rupiah. Adegan tersebut dapat digunakan sebagai gebrakan di awal cerita dan bertujuan untuk mendorong Gading melakukan tantangan salah satu penontonnya untuk pembuatan *vlog* horor.

a. Pengenalan

Dalam cerita film “Bhagawanta”, pengenalan tokoh dalam cerita dituturkan melalui kamera *webcam* di komputer yang menunjukkan mereka sedang melakukan *live stream* di *youtube*. Gading dan Gibran sedang melakukan *question and answer* untuk penonton yang ingin menanyakan apapun terkait tim tersebut.

b. Konflik

Konflik dalam cerita ini berawal dari Clarissa yang tiba-tiba menghilang lalu mereka menemukannya sedang merenung dan menatap kosong ke arah hutan. Lalu diikuti dengan hal yang terjadi di kamar saat mereka tidur. Ketika Kiki berdebat dengan Gading juga salah satu konflik internal tim. Konflik lebih berat dimulai saat Ilham mulai kesurupan, *inhaler* Kiki terinjak, hingga Gading diserang oleh perempuan berbaju putih sampai mati.

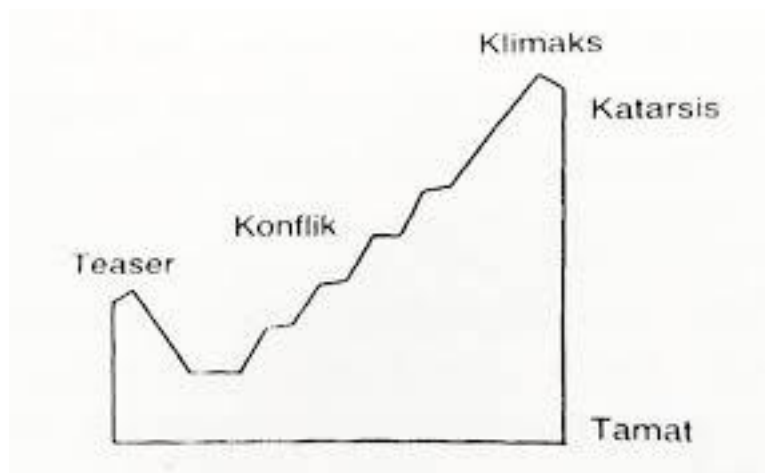
c. Klimaks

Skenario “Bhagawanta” mempunyai klimaks yaitu saat Gibran ternyata menyukai Clarissa dan langsung mengakuinya di depan Clarissa sedangkan perempuan berbaju putih mendekat ke arah mereka. Namun akhirnya Clarissa menolak Gibran.

d. Katarsis

Katarsis sekaligus penjernihan sedikit dari ide penciptaan karya film “Bhagawanta” ditutup dengan adegan Gibran dan Karim berada di ruangan “praktik” Karim dan membaca mantra hingga banyak uang berterbangan di ruangan tersebut. Lalu ada kain putih dari atas kamera yang seperti jatuh ternyata itu adalah perempuan berbaju putih yang meneror mereka sebelumnya

Struktur naratif dalam skenario film “Bhagawanta” berpola menggunakan naratif linier dan penerapan grafik cerita Elizabeth Lutters.



Gambar 2.8 Grafik Elizabeth Lutters

Grafik cerita tersebut dikenalkan oleh Elizabeth Lutters. Memberikan gebrakan di awal cerita yaitu ketika Gading mendapatkan donasi, lalu reda dalam beberapa saat untuk pengenalan tokoh-tokoh yang berada dalam tim tersebut, namun selanjutnya diikuti oleh konflik yang naik seperti yang dialami Clarissa dan apa yang terjadi di kamar tidur rumah *tour guide*, lalu datar sedikit saat mereka makan di warung, mencapai puncak konflik dimulai dari Ilham kesurupan hingga klimaks saat Gibran mengakui bahwa dia menyukai Clarissa namun Clarissa menolak. Setelah itu ada katarsis atau penjernihan sedikit ketika Karim dan Gibran berada di tempat “praktik” lalu mengucapkan mantra sehingga uang berterbangan di ruangan tersebut, kemudian tamat.

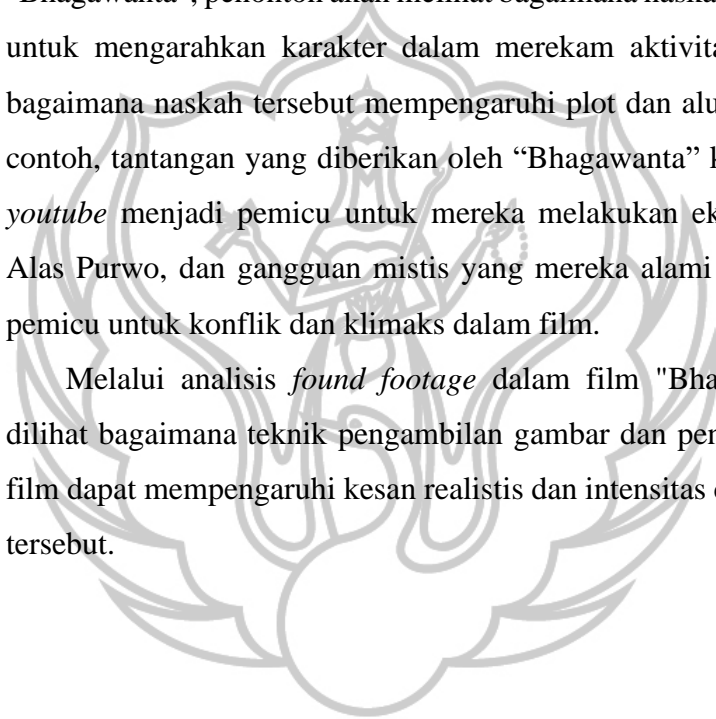
4. Analisis *Found Footage* Naskah “Bhagawanta”

Dalam naskah film "Bhagawanta", dapat dilihat bahwa film ini menggunakan gaya penceritaan *found footage*. Penonton akan melihat bagaimana tim kanal *youtube* tersebut merekam kegiatan mereka serta tekanan emosi yang dirasakan tokoh saat membuat *vlog* ekspedisi horor di Alas Purwo. Dalam *found footage*, teknik pengambilan gambar yang digunakan adalah kamera *handheld* yang biasa digunakan oleh Gibran dalam film untuk merekam aktivitas mereka, sehingga penonton merasa seperti sedang melihat rekaman yang dibuat oleh karakter dalam film.

Teknik pengambilan gambar yang digunakan dalam film memberikan kesan realistis dan membuat penonton merasa seperti sedang melihat rekaman asli. Selain itu, juga terdapat adegan di mana kamera digoyang atau tidak stabil, yang dapat menambah kesan realistis dan memberikan kesan bahwa tokoh sedang mengalami kejadian yang menegangkan atau mengerikan.

Selain teknik pengambilan gambar, dapat juga dilihat bagaimana naskah film digunakan dalam *found footage*. Dalam sinopsis film "Bhagawanta", penonton akan melihat bagaimana naskah film digunakan untuk mengarahkan karakter dalam merekam aktivitas mereka, serta bagaimana naskah tersebut mempengaruhi plot dan alur cerita. Sebagai contoh, tantangan yang diberikan oleh "Bhagawanta" kepada tim kanal *youtube* menjadi pemicu untuk mereka melakukan ekspedisi horor di Alas Purwo, dan gangguan mistis yang mereka alami di sana menjadi pemicu untuk konflik dan klimaks dalam film.

Melalui analisis *found footage* dalam film "Bhagawanta", dapat dilihat bagaimana teknik pengambilan gambar dan penggunaan naskah film dapat mempengaruhi kesan realistis dan intensitas cerita dalam film tersebut.



BAB III

LANDASAN TEORI

A. Film

Film merupakan salah satu media yang sangat populer saat ini dan diyakini telah menjadi sebuah penemuan paling fantastis di dunia. Persebaran film ini juga menjadi sebuah gagasan yang dapat dilakukan dengan cara tidak kentara. Film juga merupakan senjata yang bisa dibilang ampuh untuk memengaruhi suatu pemikiran manusia, tetapi banyak juga orang yang belum mengetahui apa sesungguhnya film itu. Beberapa definisi film dari beberapa pakar merupakan hal yang penting untuk diketahui. Maka dari itu, berikut merupakan beberapa definisi tersebut.

Film merupakan media audiovisual yang secara umum memiliki dua unsur pembentuk yaitu naratif dan sinematik, dua unsur tersebut saling berinteraksi dan berkesinambungan satu sama lain untuk membentuk sebuah film. Masing-masing unsur tersebut tidak akan dapat membentuk film jika hanya berdiri sendiri. Unsur naratif adalah bahan (materi) yang akan diolah, sementara unsur sinematik adalah cara (gaya) untuk mengolahnya (Pratista 2008, 1). Film bisa dijadikan sebagai media komunikasi antara informasi dalam cerita dan penontonnya atau antara keresahan dan pesan sineas kepada penontonnya, komunikasi tersebut dapat disampaikan dengan dua cara, verbal maupun nonverbal. Film adalah media komunikasi yang bersifat audiovisual untuk menyampaikan suatu pesan kepada sekelompok orang yang berkumpul di suatu tempat tertentu (Effendy 1986, 134). Seperti halnya komunikasi antara individu dengan individu atau individu dengan kelompok sosial, film juga memiliki bahasanya sendiri untuk menyampaikan pesan kepada penontonnya. Bahasa film terdiri dari banyak bahasa yang berbeda-beda dan digabungkan dalam satu media. Film dapat bertindak kooperatif dengan berbagai bidang seni lainnya, seperti fotografi, seni lukis, teater, musik, arsitektur, tarian dan tentunya kata-kata, semua hal tersebut dapat kita temukan dalam sebuah film, banyak atau sedikit, natural atau fantasi, baik atau buruk, segalanya

dapat kita temukan hanya dalam sebuah film dengan bahasa penyampaiannya sendiri. Seorang sutradara ternama Frank Capra pernah berkata “Film adalah salah satu dari tiga bahasa universal, dua lainnya adalah matematika dan musik (Edgar, Marland dan Rawle 2010, 8).

Film pendek pada umumnya hanya merupakan batu loncatan seorang sineas untuk menuju penciptaan karya film yang panjang atau liga pembuatan film yang lebih besar, dalam karya film animasi, film pendek dipandang sebagai bentuk seni yang sah-sah saja, sama halnya seperti cerpen (Marie Munroe 2009, 14). Ide penciptaan film “Bhagawanta” adalah karya film fiksi yang memiliki durasi pendek – menceritakan tentang satu tim *youtube channel* dari Jakarta yang ditantang untuk membuat *vlog* horor oleh salah satu penontonnya setelah berdonasi sebesar 25 juta rupiah.

B. Penyutradaraan

Kerjasama tim merupakan hal yang tidak bisa lepas saat proses produksi film. Hal tersebut harus dibentuk guna untuk mewujudkan sesuatu yang ingin dicapai, tetapi juga tidak dapat dipungkiri bahwa sutradaralah yang menjadi pengendali, konseptor dan penerapan ide-ide yang sudah direncanakan. Sutradara juga sebagai konseptor dan pencetus ide-ide yang akan diwujudkan menjadi sebuah karya seni. Seperti yang diungkapkan dalam buku *Direct Film Techniques And Aesthetics*, yaitu:

“Directing means developing the skills and persuasion to make everybody give of their very best. It involves thinking, feeling, and acting like a director from the first idea through to the final cut, which is what this book covers.” (Rabiger 2008, 4)

Sebagai orang yang berkewajiban menerjemahkan skenario ke dalam bentuk audiovisual, peran sutradara sangat penting di dalam tahapan pembuatan karya film, mulai dari praproduksi, produksi, hingga pascaproduksi. Sutradara juga memegang tanggung jawab yang penuh atas terciptanya sebuah karya seni film. Sebagai seseorang yang mengetahui

segala sesuatunya lebih baik dibandingkan dengan anggota tim yang lain, belum cukup untuk menjadi sutradara yang baik, melainkan juga harus mampu memberi motivasi tertentu agar mereka selalu bekerja sebaik-baiknya. Penyutradaraan adalah satu departemen produksi yang memegang peranan sangat penting dalam suatu produksi film maupun televisi, dia yang diakui oleh masyarakat maupun komunitas perfilman atau pertelevisian sebagai bagian dari pengembangan seni dan budaya yang diwujudkan dalam ungkapan kreativitas melalui media audiovisual (Naratama, 2004, 54)

Peranan yang kompleks dari sutradara dalam penciptaan sebuah karya film, termasuk penanggung jawab estetik dan teknis dari film tersebut. Dalam aspek estetik sendiri sutradara bertanggung jawab atas pemain dan semua unsur *mise-en-scène* di dalamnya. Tugas seorang sutradara ialah membantu aktor dan aktris mengekspresikan dirinya dalam lakon, seorang supervisor yang membiarkan aktor dan aktris bebas mengembangkan konsep individualnya agar melaksanakan peran sebaik-baiknya. (Haryawan 1986, 65). Tuntutan seorang sutradara dalam menciptakan karya film meliputi pemahaman setiap aspek pembentuk sebuah film seperti struktur naratif, *mise-en-scène*, sinematografi, tata suara dan *editing*.

1. Struktur Naratif

Naratif merupakan suatu rangkaian peristiwa yang berhubungan satu sama lain dan terikat oleh logika sebab-akibat (kausalitas) yang terjadi dalam suatu ruang dan waktu (Pratista, 2008, 33). Pertimbangan suatu naratif adalah pertimbangan bagaimana penonton dapat menangkap maksud dari sebuah film itu sendiri (Edgar-Hunt, Marland dan Rawle 2010, 10).

“Because stories are all around us, spectators approach a narrative film with definite expectations. We may know a great deal about the particular story the film will tell. Perhaps we have read

the book on which a film is based, or we have seen the film to which this is a sequel.” (Bordwell dan Thompson 2008, 74).

Sebuah pemahaman mengenai plot, hubungan cerita dengan ruang, waktu, dan pola-pola penceritaan di dalamnya merupakan definisi dari naratif itu sendiri. Pola linier merupakan plot film yang sebagian besar disampaikan sesuai urutan aksi peristiwa tanpa adanya interupsi waktu yang signifikan, sangat cocok untuk diterapkan dalam film “Bhagawanta”. Penuturan cerita secara linier, memudahkan kita untuk melihat hubungan kausalitas, jalinan satu peristiwa dengan peristiwa lainnya. Jika urutan waktu cerita dianggap sebagai A-B-C-D-E maka urutan waktu plotnya juga sama, yakni A-B-C-D-E. Jika misalnya, cerita film berlangsung selama satu hari maka penuturan kisahnya disajikan secara urut dari pagi, siang, sore, hingga malam harinya. Sepanjang apapun rentang waktu cerita jika tidak terdapat interupsi waktu signifikan maka polanya tetap linier. Sekalipun menggunakan multiplot (tiga cerita atau lebih) jika disajikan secara simultan dan terjadi dalam waktu yang relatif sama maka polanya juga tetapi dianggap linier (Pratista 2017, 67).

Salah satu hal yang sangat penting dalam sebuah film adalah pembatasan informasi. Seorang sineas memiliki kontrol penuh terkait batasan dari informasi cerita. Penceritaan terbatas adalah informasi cerita yang dibatasi dan terikat hanya pada satu karakter saja, penonton hanya mengetahui serta mengalami peristiwa seperti yang dialami oleh karakter yang bersangkutan (Pratista 2008, 39-40). Informasi dari cerita tidak selalu terbatas melalui alur cerita saja, narator juga dapat digunakan untuk menjelaskan informasi cerita. Narator yang dimaksud di atas dapat berasal dari salah satu tokoh dalam cerita di film, bisa juga disebut narator karakter.

2. *Mise-en-scène*

Mise-en-scène adalah ungkapan dalam Bahasa Prancis (cara pengucapan *meez-ahn-sen*) yang berarti “menempatkan ide dalam tempat kejadian”, dan pertama kalinya diterapkan dalam praktik drama. Dalam perguruan tinggi film istilah ini diperluas pemaknaannya menjadi istilah yang menandakan kontrol seorang sutradara terhadap segala unsur yang muncul dalam *framing* film (Bordwell dan Thompson 2008, 112). Memahami *mise-en-scène* adalah cara menginterpretasi struktur yang diproduksi oleh elemen-elemen panggung pertunjukan sebagai contoh tata rias, pencahayaan, kostum, dan gerak tokoh, bedanya dalam dunia film panggung tersebut adalah batasan gambar yang terlihat dari kamera. Segala hal yang terletak di depan kamera yang akan diambil gambarnya dalam sebuah produksi film. Dalam sebuah film unsur *mise-en-scène* memiliki empat aspek utama yaitu *setting*, kostum dan tata rias wajah, pencahayaan, para pemain dan pergerakannya (Pratista 2008, 61).

a. **Setting**

Latar dan properti yang tidak bergerak seperti perabot dan lain sebagainya merupakan definisi dari *Setting*. *Setting* di dalam film biasanya dibuat senyata mungkin berdasarkan isi cerita dari film tersebut. *Setting* adalah satu hal utama yang mendukung naratif film, tanpa *setting* cerita tidak dapat berjalan, *setting* adalah bagian penunjuk ruang dan waktu untuk memberikan informasi yang kuat dalam mendukung cerita film (Pratista 2008, 66). Berbagai jenis *setting* meliputi *shot on location*, *set studio*, bahkan *set virtual* memiliki fungsi sebagai penunjuk ruang dan waktu, wilayah, penunjuk status sosial, penunjuk modif, pendukung aktif adegan, pembangun mood, dan lain sebagainya. Film “Bhagawanta” menggunakan penerapan *setting* ruang *shot on location* dan *setting* waktu tahun 2015.

b. Kostum dan Tata Rias

Kostum dan tata rias merupakan hal penting dalam membentuk motif dan simbol pada naratif sebuah film juga sekaligus sebagai salah satu aspek mendukung *mise-en-scène*. Kostum adalah segala hal yang dikenakan pemain beserta seluruh aksesorisnya (Pratista 2008, 71). Sama halnya dengan *setting*, kostum dan tata rias juga memiliki fungsi sebagai penunjuk ruang dan waktu, simbol, status sosial, dan lain sebagainya. Secara umum, tata rias wajah dalam film memiliki dua fungsi, yaitu untuk menunjukkan usia dan menggambarkan bentuk wajah non-manusia (*make up effect*). Dalam beberapa film, tata rias wajah digunakan untuk membedakan seorang pemain jika bermain dalam peran yang berbeda dalam satu filmnya (Pratista 2008, 74).

c. Pencahayaan

Sebuah benda tidak akan mempunyai wujud jika tanpa cahaya. Sama seperti film, tanpa cahaya film tidak akan terwujud, karena semua gambar yang ada di film merupakan manipulasi cahaya. Cahaya membentuk sebuah benda serta dimensi ruang. Tata cahaya dalam film secara umum dapat dikelompokkan menjadi empat unsur, yakni kualitas, arah, sumber, serta warna cahaya (Pratista 2008,75).

Tanpa cahaya, sebuah video tidak akan terwujud. Begitu pula benda tidak akan terwujud tanpa cahaya. Ada dua sumber cahaya yang dapat diperoleh dalam sebuah produksi, yaitu:

1) *Available Light*

Cahaya yang berasal dari alam adalah *available light*. Cahaya matahari, bulan, bahkan cahaya yang berasal dari api termasuk di dalam *available light*. Dalam buku *Cinematography Theory and Practice*, Blain Brown menjelaskan bahwa

“Light is there in a location; usually an exterior location but it can refer to rooms that have windows, skylights, or ordinary room lighting as well. In general, the term

“available light” means working with the existing lighting on the location.”

2) *Artificial Light*

Artificial light merupakan cahaya hasil rekaan atau buatan. Pada film “Bhagawanta” akan diterapkan penggunaan dua sumber cahaya untuk setting berbeda. Pada *setting indoor*, sumber cahaya yang digunakan adalah sumber cahaya buatan atau *artificial light*, sedangkan pada *setting outdoor*, lebih memanfaatkan *available light* dan bersumber dari matahari saat siang hari. Saat malam hari, akan menggunakan cahaya dari senter.

d. **Pemain dan Pergerakannya**

Pemain dan pergerakannya merupakan hal terpenting dalam naratif sekaligus bagian dari aspek *mise-en-scène* film – menggunakan manusia atau karakter untuk proses perealisasiannya. Pada umumnya, pemilihan karakter dalam film mengacu pada tiga dimensi tokoh penceritaan juga pemilihannya bisa berdasarkan:

1) *Casting by Ability*

Pemilihan pemain berdasarkan kemampuan beradaptasinya menjadi tokoh berdasarkan tiga dimensinya.

2) *Casting to Emotional Temperament*

Pemilihan pemain berdasarkan kedekatan emosional atau psikis, sosial, dan kebiasaan karakter dalam cerita dengan kehidupan nyata pemain yang akan dipilih sebagai pemeran.

3) *Casting to Type*

Pemilihan pemain berdasarkan kedekatan fisik karakter seperti tinggi badan, berat badan, dan bentuk tubuh.

4) *Anti Type Casting*

Ada juga cara *anti type casting* yang berarti berlawanan dengan psikis dan fisik pemainnya, bisa juga disebut sebagai *educational casting*.

5) *Therapeutic Casting*

Pemilihan pemeran bertujuan untuk penyembuhan memotivasi naratif dan dapat juga menjadi penyembuhan terhadap ketidakseimbangan psikologis dalam diri seseorang yang mengharuskan pemain selalu bergerak dalam melakukan sebuah aksi. Sebagai contoh, watak dan temperamen pemeran bertentangan dengan tokoh yang akan diperankan seperti orang yang selalu ragu-ragu harus berperan menjadi tegas, cepat memutuskan sesuatu. Pelaku atau pemeran dalam sebuah karya film dapat memiliki bentuk fisik yang beragam dan tidak selalu berwujud manusia (Pratista 2008, 80). Dalam film, pemain akan menampilkan dua unsur, yaitu visual dan audio. Secara visual menyangkut aspek fisik atau gestur (gerak tubuh) dan ekspresi, sedangkan untuk audio, pemain menampilkan aksinya berdasarkan ritme suara sebagai pencerita (narator). Membentuk sifat karakter berdasarkan tiga dimensi tokoh dapat pula menggunakan pendekatan berdasarkan karakter-karakter dalam astrologi Cina yang sudah umum digunakan dan memiliki pembahasan khusus mengenai sifat manusia. Psikologis kebijaksanaan ini mulai berkembang dan mulai menyebar luas dari mulut ke mulut pada 500 tahun sebelum masehi. Keempatbelas astrologi Cina tersebut kemudian didokumentasikan dalam kitab “*Yi Jing*” yang memiliki arti dalam Bahasa Indonesia “Kitab Perubahan” dan berisi mengenai pendalaman wawasan terhadap karakter, gaya hidup seseorang, perumpamaan rupa, dan emosional yang luar biasa (Wu 2005, 14).



Elemen simbolik sebagai penguat estetika dapat ditambahkan dalam penerapan aspek *mise-en-scène*, karena pada dasarnya sebuah film adalah menceritakan dongeng dalam bentuk gambar. Penggunaan simbol dalam film dapat membuat sineas mempelajari ilmu mengenai tanda atau semiotika lagi, yang pada dasarnya adalah studi tentang “tanda” merupakan analisa komunikasi yang dapat diterapkan ke dalam segala bentuk komunikasi.

“Every picture tells a story. It’s remarkable what can be read from a single image. Even if we haven’t seen the complete film we already “know” a great deal about Danny and Sandy from the information contained in this one frame. Semiotics investigates how this is possible.” (Edgar, Marland dan Rawle 2010, 12).

C. Emosi

Emosi adalah pengalaman subjektif yang melibatkan respons psikofisiologis, perasaan, dan kecenderungan untuk bertindak dalam merespons situasi atau rangsangan tertentu. Emosi melibatkan perubahan dalam keadaan afektif seseorang, seperti kegembiraan, kesedihan, kemarahan, takut, atau cinta. Emosi juga mempengaruhi persepsi, pikiran, dan perilaku individu. Emosi dapat dipicu oleh faktor internal maupun eksternal, seperti pengalaman, lingkungan, atau interaksi sosial. Emosi merupakan bagian penting dari kehidupan manusia dan memainkan peran dalam pengambilan keputusan, interaksi sosial, dan pengalaman seni dan budaya.

Keterkaitan emosi dalam naratif dan dramatik film sangatlah signifikan. Emosi memainkan peran penting dalam menciptakan ikatan antara penonton dengan cerita yang sedang diputar di layar. Ketika penonton terlibat secara emosional dengan karakter-karakter dan alur cerita, mereka dapat merasakan dan mengalami emosi yang sama dengan yang dirasakan oleh karakter dalam film. Emosi yang kuat, seperti kegembiraan, kesedihan,

ketegangan, atau kekaguman, mampu mempengaruhi perasaan dan respons penonton secara mendalam. Dengan memanipulasi emosi penonton melalui penggunaan elemen-elemen dramatik, seperti musik, sinematografi, dialog, dan penampilan akting, film mampu menciptakan pengalaman yang mendalam dan abadi dalam benak penonton. Melalui keterkaitan emosi dalam naratif dan dramatik film, kisah yang diceritakan dapat menginspirasi, menghibur, menggerakkan, dan bahkan mengubah perspektif hidup penonton.

Brentano dalam buku *Film Structure and the Emotion System*, menjelaskan bahwa emosi prototipikal merupakan emosi yang disengaja, yang berarti bahwa emosi tersebut diarahkan pada sesuatu (objek emosi). Emosi prototipikal merupakan kecenderungan tindakan menuju suatu tujuan. Emosi cenderung mendorong kita untuk bertindak: misalnya melarikan diri dari objek yang menakutkan, memeluk orang yang dicintai, memukul seseorang dalam kemarahan. Emosi prototipikal bersifat fungsional, memberikan urgensi jangka pendek yang memotivasi kita untuk bertindak mengubah situasi kita. Berlawanan dengan ekspektasi yang didasarkan pada prototipe emosi, beberapa emosi yang sebenarnya tidak memerlukan objek atau tujuan. Emosi dapat ditimbulkan oleh rangsangan yang sangat menyebar, seperti hari yang suram, dan dapat memiliki ekspresi yang tidak terarah (seperti depresi).

Smith dalam buku *Film Structure and the Emotion System* menjelaskan bahwa emosi dapat disebut sindrom respons multidimensi, berarti emosi merupakan kelompok respons terhadap beberapa sistem pemicu. Smith mencatat kapasitas yang digunakan untuk menghasilkan banyak respons membantu membedakan emosi dari refleksi. Emosi tidak hanya dapat memicu berbagai respons, tetapi sistem emosi juga dapat ditimbulkan oleh beberapa subsistem. Subsistem yang penting untuk memunculkan emosi adalah (a) saraf dan otot wajah, (b) vokalisasi, (c) postur tubuh dan otot rangka, (d) sistem saraf otonom, (e) kognisi sadar, dan (f) sistem saraf pusat yang tidak sadar.

Emosi dapat dibangun dengan menggunakan berbagai macam rangsangan tersebut dikaitkan dalam jaringan asosiatif, film dapat menggunakan berbagai macam isyarat perseptual untuk membangkitkan emosi. *Cue* film yang menyajikan informasi emosional mencakup ekspresi wajah, gerakan tokoh, dialog, ekspresi vokal dan nada, kostum, suara, musik, pencahayaan, *mise-en-scène*, desain set, pengeditan, kamera (sudut, jarak, gerakan), kedalaman bidang, kualitas karakter dan sejarah, dan situasi naratif.

D. Sinematografi

Sinematografi atau dalam bahasa Inggris "*Cinematography*", berasal dari bahasa Latin *kinema* yang bermakna gambar. Sinematografi merupakan ilmu terapan yang membahas tentang teknik menangkap gambar serta menggabung-gabungkan gambar sehingga terbentuk rangkaian gambar sehingga ide dapat tersampaikan (Suharijadi 2005, 1). Menurut Bordwell dan Thompson (2008), sinematografi terbagi menjadi tiga unsur, yaitu kamera dan film, *framing*, serta durasi gambar. *Framing* merupakan hubungan antara kamera dengan objek yang akan diambil, diantaranya yaitu batasan wilayah gambar atau *frame*, jarak, ketinggian, dan pergerakan kamera. Aspek *framing* yang dipergunakan mencakup *aspect ratio*, *offscreen* dan *onscreen*, *camera angle*, *type of shot*, *camera movement* dan komposisi. Sinematografi memiliki prinsip nuansa sinematik disebut 5C diantaranya, *camera angle*, *continuity*, *close up*, *composition*, dan *cutting*. Kamera dan film memiliki beberapa teknik yang dapat dilakukan pada kamera dan stok filmnya, seperti warna, penggunaan lensa, dan kecepatan gerak gambar. Hubungan kamera dengan objek yang akan diambil, seperti batasan wilayah gambar atau *frame*, jarak, ketinggian, serta pergerakan kamera dapat disebut sebagai *framing*. Sementara durasi gambar melingkupi lamanya sebuah objek yang diambil gambarnya oleh kamera (Pratista, 2008:89).

Sebagai seorang sineas, sutradara harus menguasai teknis-teknis pengambilan gambar agar kesinambungan antara naratif dan gambar yang akan disajikan kepada penonton terjadi. Menguasai berbagai jenis kamera, tonalitas, kecerahan dan ketajaman gambar, warna, dan sebagainya merupakan keharusan seorang sutradara, agar gambar-gambar yang sudah disepakati dengan penata gambar (*Director of Photography*) mempunyai pesan yang sesuai dengan naratif dan pada akhirnya penonton dapat menikmati sekaligus memahami suguhan naratif dalam *mise-en-scène*.

E. Suara

Suara dalam film dapat kita pahami sebagai seluruh suara yang keluar dari gambar, yakni dialog, musik, dan efek suara. Dialog adalah bahasa komunikasi verbal yang digunakan semua karakter di dalam maupun di luar cerita film (narasi). Sementara musik adalah seluruh iringan musik serta lagu, baik yang ada di dalam, maupun di luar cerita film (musik latar). Sementara efek suara adalah semua suara yang dihasilkan semua objek yang ada di dalam maupun di luar cerita film (Pratista 2017, 197).

Pada film “Bhagawanta”, penerapan yang digunakan adalah *diegetic sound* untuk membangun suasana dan penyampaian kausalitas emosi naratif dalam sebuah film tersampaikan karena adanya unsur suara tersebut. *Diegetic sound* adalah suara dialog, efek suara, serta suara musik atau lagu yang berasal dari dalam dunia cerita filmnya. *Diegetic sound* juga bisa dipengaruhi oleh pembatasan *frame*. Suara di luar dan di dalam *frame* sangat berbeda karakteristiknya dan bisa dimanfaatkan oleh sineas sesuai tuntutan cerita (Pratista 2017, 208-209)

F. Editing

Definisi *editing* pada tahap produksi adalah proses pemilihan serta penyambungan gambar-gambar yang telah diambil. Sementara definisi *editing* setelah filmnya selesai (siap ditonton) adalah teknik-teknik yang digunakan untuk menghubungkan tiap *shot*-nya (Pratista 2017, 169). Dalam

proses produksi film di lapangan, sutradara sudah harus mempertimbangkan jarak, sudut, ketinggian, durasi dan pergerakan kamera ketika pengambilan gambar agar saat proses penyuntingan gambar tidak terjadi kebingungan bahkan kekacauan kontinuitas gambar dalam segi jarak, sudut, dan sebagainya, sehingga penonton tidak merasa ada kejanggalan dari setiap gambar yang disajikan oleh seorang sineas.

G. Found Footage

Found footage merupakan suatu jenis *sub-genre* dalam industri film yang menggunakan gaya sinematografi yang menggambarkan rekaman atau *footage* seolah-olah ditemukan secara acak oleh karakter dalam cerita. Pendekatan ini bertujuan untuk menciptakan kesan autentisitas dan keterlibatan emosional yang lebih mendalam bagi penonton. Dalam *sub-genre* ini, seringkali digunakan kamera *handheld* yang menghasilkan gambar yang goyah dan terlihat tidak terencana. Film-film dalam *sub-genre found footage* biasanya berfokus pada tema horor, misteri, atau supranatural, dan seringkali menampilkan peristiwa-peristiwa yang menakutkan atau mengganggu.

Sub-genre found footage dalam industri film ditemukan dan mulai berkembang pada tahun 1980-an. Pada tahun 1980, film "*Cannibal Holocaust*" yang disutradarai oleh Ruggero Deodato memperkenalkan gaya sinematografi *found footage* yang unik. Namun, perkembangan *sub-genre found footage* yang lebih luas terjadi pada tahun 1990-an. Film "*The Last Broadcast*" (1998) yang disutradarai oleh Stefan Avalos dan Lance Weiler menjadi salah satu film penting dalam *sub-genre* ini. Selain itu, film yang benar-benar mempopulerkan *sub-genre found footage* adalah "*The Blair Witch Project*" (1999) yang disutradarai oleh Daniel Myrick dan Eduardo Sánchez. Film ini menggabungkan gaya sinematografi *found footage* dengan narasi fiksi dan menghasilkan fenomena global. Sejak itu, banyak film lain, seperti "*Paranormal Activity*" (2007) dan "*Cloverfield*" (2008), mengadopsi gaya ini dan mengembangkan naratif mereka dalam format

rekaman ditemukan. *Sub-genre found footage* telah menjadi bagian penting dari sinema horor dan thriller modern, memberikan pengalaman yang lebih dekat dan mengguncangkan bagi penonton.

Istilah *found footage* hanya berkaitan dengan film horor materi yang benar-benar ditemukan seperti film “*The Blair Witch Project*”, “*Cloverfield*”, “*V/H/S*”, dan “*Grave Encounters*”. Selain itu, *found footage* juga dapat mengakomodasi film horor yang menggunakan kamera diagetik *handheld*, kamera *CCTV*, atau keduanya seperti “*Diary of the Dead*”, “*Apartment 143*”, dan seluruh seri “*Paranormal Activity*”. Definisi tersebut mulai samar ketika dimasukkannya materi seperti wawancara, *voice-over*, dokumentasi visual (klip koran, foto), seperti yang ditampilkan di film “*The Devil Inside*”, “*The Last Exorcism*”, “*Lake Mungo*”, “*The Ghost of Crowley Hall*”, dan “*The Last Broadcast*” (Heller-Nicholas 2014, 13-14)

Found footage digunakan untuk menciptakan karya seni baru yang memiliki perasaan realisme dan autentisitas. Teknik ini dapat membuat penonton merasa seperti sedang menyaksikan kejadian yang sebenarnya terjadi. Selain itu, *found footage* juga dapat digunakan untuk menyampaikan pesan politik atau sosial, atau mengungkap kebenaran di balik peristiwa kontroversial. Menurut Kevin Heffernan, *found footage* dapat digunakan untuk "menjelajahi keterbatasan memori kolektif, menunjukkan bahwa kita tidak selalu dapat mengandalkan arsip untuk merekam dan memperjuangkan kebenaran." (Heffernan, 2017)

BAB IV

KONSEP KARYA

A. Konsep Penciptaan

1. Konsep Estetik

Film “Bhagawanta” mengangkat cerita yang bertemakan tentang teror yang dialami oleh tim *youtube channel* ketika sedang berkunjung di suatu tempat yang terkenal mistis di Banyuwangi yaitu Alas Purwo. Film ini akan dibentuk dengan *sub-genre found footage* – seolah-olah berupa rekaman video yang ditemukan berisi rekaman langsung pada waktu sebuah peristiwa terjadi, dan bentuk visualnya berupa dokumentasi yang mengikuti tokoh-tokoh sepanjang film. Biasanya pada awal atau akhir film sering terdapat tulisan yang menjelaskan peristiwa yang terjadi dan bertujuan untuk memberi informasi bahwa rekaman tersebut benar-benar terjadi.

2. Teknis Perwujudan

Teknis perwujudan dalam karya film “Bhagawanta” pastinya tidak lepas dari unsur pembentuk *found footage* yang dijelaskan sebelumnya.

a. Naratif

Salah satu fokus sutradara dalam penciptaan film “Bhagawanta” yaitu penggunaan naratif linier – sutradara harus dapat menyampaikan peristiwa yang berjalan sesuai urutan aksi tanpa adanya interupsi waktu yang signifikan. Sutradara juga harus dapat mempermudah penonton untuk mengetahui hubungan kausalitas, satu peristiwa dengan peristiwa yang lain.

b. Penggunaan Grafis

Proses komunikasi menggunakan beberapa elemen visual berupa pesan singkat (*chat*) yang dikirimkan penonton, tulisan “LIVE” yang berada di pojok untuk memberi informasi bahwa *live streaming* sedang berlangsung, *pop-up* penonton yang memberikan donasi sebesar 25 juta rupiah diaplikasikan sebagai penuturan sebab dari tim tersebut mau

untuk melakukan pembuatan *vlog* yang beda dari sebelumnya yaitu *vlog* horor. Penggunaan grafis ini juga melibatkan komposisi dalam pengambilan gambar, sehingga setiap gambar yang direncanakan oleh penata gambar dapat direspon oleh sutradara untuk pemberian ruang kosong yang kemudian dapat diisi saat proses penyuntingan gambar dengan beberapa elemen grafis tersebut.

c. *Editing Jump Cut*

Sebagian besar *scene* dalam film “Bhagawanta” akan menggunakan teknik editing *jump cut*. Untuk film fiksi pada umumnya, teknik ini dihindari oleh sineas karena dapat memutus hubungan kontinuitas secara keseluruhan, tetapi untuk *sub-genre found footage*, *jump cut* merupakan teknik yang efektif sebagai penutur cerita dalam film ini. Teknik ini digunakan sebagai transisi antar *scene* seperti saat mereka *live streaming* lalu disambung dengan kamera yang sebagian besar cerita dipegang oleh Gibran untuk memberi informasi pergantian *point of view* dari adegan tersebut.

d. Penyutradaraan

Penyampaian cerita film ini diolah seakan-akan seperti kejadian nyata yang menimpa tim *youtube channel* yang terdiri dari Gading, Gibran, Clarissa, Kiki, dan Ilham dengan menggunakan *sub-genre found footage* dari kamera yang dipegang oleh Gibran. Selain kamera yang dipegang oleh Gibran, ada sumber dari *diegetic camera* lain yaitu *screen record* laptop yang menunjukkan mereka sedang *live streaming*, dan kamera *GoPro* yang dipasang di sudut kamar. Dalam aspek teknis film, *sub-genre found footage* mengedepankan pengambilan gambar *long take* dan sebagian besar *handheld* untuk menciptakan perubahan emosi serta mengurangi penggalan-penggalan gambar untuk kepentingan manipulasi filmis.

1) *Scene 01*

Awal cerita dibuat seperti *screen record* dari laptop dengan penggunaan grafis *chat* penonton, *pop-up* donasi sebesar 25 juta. *Scene* ini menjadi *opening* sekaligus hal yang membuat tim tersebut melakukan kegiatan yang berbeda dari sehari-harinya. Ekspresi kaget Gading, Clarissa, dan Gibran menjelaskan bahwa belum pernah ada yang memberi donasi sebesar saat itu. Karena semangat mengetahui hal itu, akhirnya Gading langsung menuruti permintaan donatur tersebut yaitu membuat konten *vlog* ekspedisi horor – berbeda dari konten yang dibuat sebelumnya. Gibran yang berasal dari Banyuwangi langsung memberi usul tempat, yaitu Alas Purwo.

Konsep *found footage* pada *scene* ini menerapkan sinematografi kamera *still*. Selain untuk kepentingan naratif, hal ini juga memperkuat *found footage* seakan-akan tokoh sedang *livestreaming* dan berkomunikasi dengan penonton secara langsung.

2) *Scene 02*

Adegan pada *scene* ini diambil di dalam kereta yang sedang berjalan guna memberi informasi bahwa mereka dalam perjalanan menuju tempat ekspedisi tersebut. Pengambilan gambar yang dilakukan pada *scene* ini dibuat seolah-olah Gading sedang membuat *vlog* – Gading berinteraksi langsung dengan kamera.

Pada *scene* ini, konsep *found footage* yang diterapkan dibuat seakan-akan Gading membuat *vlog* dan berbicara langsung kepada penontonnya. Fungsi dari *scene* ini juga untuk menampilkan kebahagiaan tokoh saat berangkat menuju Banyuwangi dan sebelum bertemu dengan konflik yang akan dihadapinya.

3) *Scene 03*

Scene ini berisi adegan pengenalan semua tokoh yang disampaikan oleh masing-masing tokoh juga. Kamera yang

sebelumnya dipegang oleh Gibran, sekarang diambil oleh Gading. Dimulai dari pengenalan tokoh Clarissa, Kiki, Ilham, Gibran dan terakhir Pak Untung selaku *driver* mereka.

Vlog yang mereka buat dalam *scene* ini mendukung konsep *found footage*. Sinematografi pada *scene* ini menggunakan teknik *handheld*, selain mendukung konsep *found footage*, *vlog* juga mendukung naratif dari film ini.

4) *Scene 04*

Adegan dalam *scene* ini sepenuhnya diambil di dalam mobil yang sedang berjalan menuju rumah *tour guide* yang berada di daerah Alas Purwo juga. *Scene* ini juga *me-recall username* pemberi donasi namun Gading dan Kiki tidak ingat namanya, lalu Gibran mengingatkan mereka bahwa namanya Bhagawanta. Dalam perjalanan, Gibran merekam teman-temannya saat tidur dan dia *zoom* ke arah Clarissa, ini merupakan sebuah kode yang bermaksud untuk memberi informasi bahwa Gibran menyukai Clarissa. Pada malam hari saat sampai di daerah hutan, Pak Untung tiba-tiba mengerem mendadak lalu menatap kosong ke depan sambil mematung. Ketika ingin melanjutkan perjalanan lagi, tampak sosok perempuan berbaju putih di samping jendela tempat duduk Clarissa, namun tidak ada yang mengetahuinya, hanya kamera saja yang menangkap penampakan tersebut.

Kejadian teror dimulai pada *scene* ini, di mana terdapat teknik *zoom in* pada Gading yang sedang terbangun dan marah, teknik tersebut berfungsi untuk menekankan emosi yang dirasakan oleh Gading.

5) *Scene 05*

Setelah sampai di dekat rumah *tour guide*, mereka semua turun dan berjalan sebentar untuk menuju rumah *tour guide* tersebut. Mereka semua terlihat sedikit bingung karena rumah tersebut hanya ada satu dan dikelilingi hutan belantara.

Dimulai dari mobil berhenti, hingga sampai di depan rumah Karim, adegan diambil dengan teknik *long take*, hal ini dilakukan agar kesan *found footage* dari film ini semakin terasa.

6) *Scene 06*

Scene ini dimulai dengan Kiki selaku manager menyapa Karim (*tour guide*) dan Karim mempersilakan mereka semua masuk. Karim menanyakan kabar ke Gibran selayaknya teman lama yang baru bertemu lagi.

Saat Karim menyapa Gibran, *shot* kamera mengarah *low angle* untuk memberi kesan bahwa *footage* dari kamera benar-benar belum diedit/dipotong dan seakan-akan ditemukan oleh seseorang.

7) *Scene 07*

Gading, Gibran, Clarissa, Kiki, dan Ilham berbincang-bincang dengan Karim. Karim selaku tuan rumah mengucapkan selamat datang dan sempat berbicara agar ekspedisinya lancar dan tidak terjadi gangguan, hal ini diadakan untuk mengetes Gading dan teman-temannya apakah mereka terlihat bersemangat atau malah ingin mengundurkan tujuan berekspedisi, namun mereka semua terlihat tertarik khususnya Gading. Gading juga sempat bertanya tentang Alas Purwo. Pada saat itu, mereka berbisik dan mengeluh lapar karena Karim tidak memberi makan sama sekali. Untungnya Gibran membawa makanan ringan untuk dibagikan ke mereka semua, ternyata Karim mendengar bisikan tersebut dan menyuruh mereka untuk lebih baik istirahat karena sudah terlihat lelah.

Dalam *scene* ini diterapkan *zoom in* dan *zoom out* bertujuan untuk menekankan emosi seluruh tokoh sekaligus menambah kesan natural.

8) *Scene 08*

Seperti yang ada di *scene 02* dan *scene 03*, Gading berbicara langsung ke kamera layaknya seorang *vlogger* untuk menyampaikan bahwa mereka sudah sampai di rumah *tour guide* dan Gading juga melebih-lebihkan dengan menyampaikan bahwa hawa menakutkannya sudah terasa. Saat Gading sedang berbicara ke kamera, tiba-tiba terdengar suara lantunan instrumen musik Jawa, suara ini akan dibuat *diegetic sound* seperti berada di luar rumah. Sesaat setelah mendengarnya, Kiki datang dan menanyakan ke mereka tentang Clarissa. Gading, Gibran, dan Ilham tidak mengetahui di mana Clarissa berada.

Perubahan emosi pada *scene* ini akan terasa saat perubahan situasi terjadi sekaligus teknik kamera *follow* subjek yang diterapkan.

9) *Scene 09*

Gading menemukan Clarissa sedang menatap kosong ke arah hutan dan berada di belakang rumah, lalu Gading, Kiki, dan Gibran menghampiri Clarissa.

Kamera *shaking* yang dihasilkan menekankan emosi takut dan panik dari seluruh tokoh termasuk Gibran.

10) *Scene 10*

Scene ini merupakan salah satu konflik internal tim tersebut karena Clarissa selaku pacar Gading meminta pulang sedangkan Gading masih ingin melanjutkan ekspedisinya. Sesaat setelah Gading menenangkan Clarissa dan mengajaknya ke kamar, Gibran menyorot sosok perempuan berbaju putih yang sedang berjalan di tengah hutan.

Shaking dari kamera mulai berkurang saat mereka sudah menghampiri Clarissa.

11) *Scene 11*

Adegan *scene* ini masih melanjutkan konflik yang ada di *scene* 10, yaitu Clarissa ingin pulang sebab melihat sosok perempuan berbaju putih yang sedang menari di tengah hutan dan ternyata ketika diperhatikan, perempuan tersebut mempunyai wajah seram. Sekali lagi Clarissa menangis dan berbicara ingin pulang, tiba-tiba Karim datang sambil menyampaikan bahwa tidak ada yang boleh pulang. Setelah hening, Karim kemudian menjelaskan bahwa pada tengah malam saat itu, tidak ada kendaraan yang menuju kota, dan sekali lagi, Karim menyarankan mereka untuk istirahat.

Dengan menggunakan teknik *zoom in* dan *zoom out*, emosi yang dirasakan oleh tokoh dapat terlihat jelas dari suasana *scene* ini – berawal dari tensi yang turun kemudian menjadi naik saat Clarissa mulai menangis.

12) *Scene 12*

Awal dari *scene* ini, Gading, Gibran, dan Ilham memulai untuk memasang kamera di sudut kamar perempuan dan kamar laki-laki, Gading memberikan kamera kepada Ilham untuk memasang sekaligus merekam di kamar perempuan. *Scene* ini menunjukkan bagaimana keserakahan Gading yang bersikeras ingin membuat konten demi mendapatkan *adsense*.

Gading yang sedang senyum kesenangan karena akan mendapatkan konten menarik, didukung dengan teknik kamera *follow* serta *zoom in* akan memunculkan emosi yang dirasakan Gading.

13) *Scene 13*

Gading, Gibran, dan Ilham sedang tidur lalu terjadi peristiwa aneh yaitu pintu yang terbuka dengan sendirinya tanpa ada orang yang berada di depan pintu tersebut.

Pengambilan gambar dari *scene* ini dibuat seperti kamera pengawas dan menyorot ke kasur tempat Gading, Gibran, dan Ilham tidur, bertujuan untuk memberi kesan ketenangan yang dirasakan para tokoh karena tidak mengetahui peristiwa yang terjadi.

14) *Scene 14*

Clarissa dan Kiki sedang tidur, tiba-tiba kamera yang merekam mereka jatuh dengan sendirinya. Lalu dari bawah ranjang terlihat kaki perempuan yang penuh dengan luka dan membusuk muncul secara tiba-tiba setelah efek *glitch*. Gambar dari kamera menjadi rusak dan audio juga terdengar *static noise* menandakan bahwa kamera tersebut sudah tidak bisa berfungsi seperti normal lagi.

Sama seperti *scene 13*, pengambilan gambar dari *scene* ini juga dibuat seperti kamera pengawas. Selain rusak setelah terjatuh, efek *glitch* dari kamera juga menandakan bahwa tokoh akan mengalami teror yang lebih menyeramkan lagi keesokan harinya.

15) *Scene 15*

Scene ini dimulai dengan Gading yang berinteraksi langsung dengan kamera dan berbicara seperti sedang membuat konten, dengan makanan yang sudah disajikan di meja menunjukkan bahwa mereka sedang makan. *Scene* ini bertujuan agar penonton dapat “bernafas” sejenak karena *scene* sebelumnya cukup menegangkan.

Teknik kamera *handheld* dan pengadeganan seperti *vlogging* pada *scene* ini menampilkan mereka baik-baik saja ditambah dengan ekspresi senang yang mereka tunjukkan.

16) *Scene 16*

Kiki selaku *manager* berjalan menuju kasir untuk membayar makanan mereka. Sesaat setelah memberikan uang kepada Ibu Warung, Ibu Warung menanyakan tentang rombongan mereka dari mana, dan sudah jalan-jalan ke mana saja. Kiki menjawab dengan tenang bahwa mereka ingin ekspedisi di Alas Purwo pada malam hari, tiba-tiba Ibu Warung tersebut terdiam dan mematung dalam beberapa. Suasana pecah karena ada suara kegaduhan di dapur, dilanjutkan dengan Ibu Warung memperingati mereka agar tidak berjalan-jalan pada malam hari. Setelah menerima kembalian, Kiki menatap kamera dengan ekspresi bingung. *Scene* ini akan dibuat seperti Ibu Warung pernah mendengar kabar yang kurang baik saat ada turis yang ingin berjalan malam-malam di Alas Purwo.

Teknik *zoom in* yang mengarah ke Ibu Warung menekankan emosi yang sedang dialami yaitu terkejut sekaligus takut.

17) *Scene 17*

Gading, Clarissa, Gibran, Kiki, dan Ilham berjalan menuju rumah Karim. Gibran menyorot ke arah Gading dan Clarissa, tiba-tiba Gading menghampiri Gibran untuk menyuruh Gibran tidak berbicara tentang rekaman yang ada di kamar perempuan. Kiki memanggil Gibran dan bergesur menunjuk ke arah sesajen lalu Gibran menyorot sesajen tersebut dengan secara detil.

Konsep pengambilan gambar yang hanya menampilkan setengah badan Gading selayaknya *found footage* saat Gading menghampiri Gibran. Saat Kiki menunjuk ke arah sesajen, ekspresi Kiki heran dan mulai mempercayai apa yang dikatakan oleh Ibu Warung, emosi Kiki akan terlihat jelas dengan konsep pengambilan gambar *follow*.

18) *Scene 18*

Pada *scene* ini, konflik internal dari tim pun terjadi lagi. Dimulai dari Gading yang berbicara dengan nada tinggi kepada Kiki, dan Kiki juga membalas dengan nada tinggi dan menyampaikan bahwa dia sudah *browsing* di internet tentang Alas Purwo dan mengajak untuk membatalkan ekspedisi ini. Clarissa setuju dengan Kiki untuk pulang, sedangkan Gading malah memanfaatkan hal itu untuk mendapatkan *adsense* yang banyak. Karim datang secara tiba-tiba dan menyuruh mereka bersiap untuk berangkat. Mereka semua sudah di luar rumah kecuali Gibran dan Karim, pada adegan ini Karim memberikan jimat kepada Gibran agar tetap aman. *Scene* ini merupakan salah satu *planting information* yang berhubungan dengan *scene-scene* berikutnya.

Suasana pada *scene* ini akan sangat didukung dengan pengambilan gambar *follow* tokoh yang sedang berdialog untuk menekankan emosi yang mereka rasakan.

19) *Scene 19*

Scene ini merupakan puncak konflik dari film ini, dimulai dengan Gading berbicara langsung kepada kamera dan menyampaikan bahwa sudah sampai di Alas Purwo. Sesaat setelah Gading berbicara kepada kamera, Karim membacakan mantra dan terbesit kata “Bhagawanta”. Gading yang bingung langsung menanyakan ke Gibran, tetapi Gibran pun tidak mengetahui apa maksud dari Karim melakukan hal tersebut. Seketika mereka menyadari bahwa Ilham tidak ada di dalam rombongan tersebut. Tiba-tiba Ilham mengagetkan mereka dengan membawa pisang di tangannya, ada sedikit bunga-bunga untuk memberi informasi bahwa Ilham mendapatkan pisang tersebut dari sesajen. Karim menghampiri Ilham dan berbicara kepadanya, namun Ilham tidak menggubris Karim. Tiba-tiba suara lantunan gamelan berbunyi dan Gading langsung berbicara ke arah

kamera tentang hal itu. Seketika Kiki berteriak ketakutan melihat ke arah Clarissa, akhirnya Gibran pun menyorot Clarissa, ada perempuan yang mematung tepat di belakangnya. Clarissa yang tampak bingung menanyakan apa yang terjadi, tiba-tiba perempuan tersebut mulai bernyanyi, Clarissa langsung berteriak. Bersamaan dengan teriakan Clarissa, Ilham jatuh dan kesurupan lalu berbicara bahasa Jawa tetapi suara yang keluar dari mulut Ilham seperti bukan Ilham. Mereka kebingungan mencari Karim yang menghilang, Ilham mulai menggigit tangannya hingga mengeluarkan darah yang banyak. Gibran menyorot peristiwa itu dengan detail. Kiki yang bingung langsung bertanya tentang keberadaan Karim. Saat Gibran menyorot untuk mencari Karim, perempuan berbaju putih mendekat ke arah mereka. Mereka semua takut dan langsung lari. Setelah berlari cukup lama, Gading menyampaikan kepada yang lain untuk kembali lagi ke rumah Karim. Pada *scene* ini, konflik internal berlanjut, Kiki menanyakan tentang bagaimana nasib Ilham, tanpa berpikir panjang Gading langsung berbicara bahwa Ilham tidak berguna dalam hidupnya. Dengan gagahnya Gading berteriak bahwa tidak ada yang bisa membunuh dia di sini. Keegoisan Gading membuat tim tersebut terpecah – Gading bersama Clarissa, dan Kiki bersama Gibran. Setelah berpisah, Kiki dan Gibran mulai berjalan menyusuri hutan, Kiki yang terlihat panik mulai marah karena mereka berdua berjalan mengelilingi tempat yang sama. Mereka pun berganti posisi, Gibran sekarang berada di depan, dan Kiki berada di belakang. Lantunan gamelan Jawa mulai terdengar lagi dan suaranya juga seperti semakin mendekat, saat Gibran menyorot Kiki yang ada di belakangnya, nampak sosok tangan mengerikan yang memegang pundak Kiki, seketika Kiki berteriak dan lari mengarah ke Gibran sehingga mereka bertabrakan dan kamera terjatuh. Saat kamera terjatuh, sosok tersebut berjalan mendekati kamera dan berhenti beberapa saat. Setelah sosok itu menjauh, Gibran langsung mengambil kamera dan membawanya

menuju Kiki. Kiki terlihat mengalami sesak nafas dan membutuhkan *inhaler* yang jatuh. Saat Gibran mencari, Gibran tidak sengaja menginjak *inhaler* tersebut sehingga membuatnya rusak. Kiki yang terlihat lemas dan hanya bisa duduk di tanah melihat ke arah sosok perempuan berbaju putih yang mendekat, Gibran menyorot perempuan tersebut lalu berlari menjauhi Kiki. Terdengar teriakan Kiki dari jauh. Setelah berhenti berlari, Gibran mendengar suara seperti seseorang yang mendekat, ketika mencari sumber suara, tiba-tiba Gading menabrak Gibran. Gading yang hanya mementingkan keadaan Gibran terlihat tenang, sedangkan Clarissa menanyakan keadaan Kiki yang Gibran pun tidak bisa menjelaskan, hanya terdiam dan Clarissa memahaminya lalu menangis. Tiba-tiba di belakang mereka ada perempuan yang mendekati Kiki tadi mendekati mereka, seketika mereka semua lari tanpa tujuan.

Tensi dramatik dari film ini sudah mulai tinggi dimulai dari *scene* ini. Hampir seluruh pengambilan gambar menggunakan teknik *handheld*, *shaking*, *long take* serta *zoom in* dan *zoom out* yang bertujuan untuk menangkap semua tekanan emosi yang dirasakan oleh seluruh tokoh.

20) *Scene* 20

Pada *scene* ini, mereka menemukan tanah lapang dan memutuskan untuk istirahat terlebih dahulu sebelum menuju ke rumah Karim. Gibran menyorot sekitar hingga men-zoom kameranya, lalu terlihat sosok perempuan menari membelakangi mereka. Tiba-tiba perempuan tersebut berhenti menari, lalu kepalanya berputar seperti burung hantu. Mereka terkejut melihat hal itu lalu berlari ke arah hutan lagi. Gibran terperosok dan jatuh, saat Gading ingin membantu Gibran untuk berdiri, perempuan tersebut dengan cepat mendekati Gibran dan ingin menyerangnya. Seketika Gibran mengeluarkan jimat yang diberikan Karim tadi, perempuan

tersebut menjauh dari Gibran dan menyerang Clarissa hingga kaki Clarissa terluka. Gading yang ingin menolong Clarissa dengan menyerang perempuan tersebut, seketika terserang terlebih dahulu hingga jatuh. Gibran menyorot Gading yang terlihat lemas karena tercekik oleh perempuan tersebut. Tiba-tiba Gibran memegang tangan Clarissa dan menariknya, walaupun Clarissa sempat menolak, Gibran tetap saja menarik tangan Clarissa dan berlari menjauhi Gading.

Kombinasi pergerakan kamera dan penyuntingan gambar sangat dimanfaatkan pada *scene* ini, terdapat beberapa gerakan *paning* dikombinasikan dengan *invisible cut* dapat menciptakan susunan gambar yang terlihat seperti nyata serta tanpa penyuntingan.

21) *Scene 21*

Pada *scene* ini, Gibran menyatakan bahwa selama ini Gibran menyukai Clarissa, namun Clarissa bingung karena masih *shock* setelah melihat pacarnya sendiri tercekik dan sahabat dari pacarnya tidak menolongnya. Setelah Gibran mengatakan bahwa Gibran menyukai Clarissa, Clarissa tidak memperdulikan dan berjalan menjauhi Gibran. Gibran berusaha membujuk Clarissa. Tiba-tiba Clarissa jatuh tersandung akar pohon dan Clarissa tidak bisa berdiri karena kakinya terluka, dari depan Clarissa, terlihat perempuan tadi mendekat ke arah Clarissa. Gibran menyorot tatapan sedih dari Clarissa lalu menjatuhkan kamera dan memanfaatkan momen untuk mengambil hati Clarissa agar mau hidup bahagia bersamanya. Gibran memaksa agar Clarissa mengucapkan “aku sayang kamu”, namun Clarissa tetap tidak mengucapkan kalimat tersebut. Perempuan tersebut sudah semakin dekat lalu Gibran mengambil kamera dan berlari menjauhi Clarissa. Terdengar teriakan Clarissa memanggil Gibran akan tetapi Gibran tetap berlari, terdengar musik pengiring *credit title*.

Secara pengambilan gambar, *scene* ini sama seperti sebelumnya, pengambilan gambar dengan teknik *follow* bertujuan untuk menampilkan tekanan emosi yang dirasakan Clarissa saat Gibran memaksanya untuk menuruti kemauan Gibran.

22) *Scene 22*

Scene ini merupakan *scene after credit* yang menampilkan Karim dan Gibran sedang berada di ruangan “praktik” Karim. Karim membaca mantra, seketika uang berterbangan di ruangan tersebut. Dari atas kamera seperti ada kain putih terjatuh menutupi kamera dan terlihat sosok perempuan yang menghantui mereka tadi. Perempuan tersebut berjalan mendekati Gibran dan Karim, seketika berhenti dan menatap ke kamera. Tiba-tiba perempuan tersebut mendekat ke kamera dengan cepat lalu dilanjutkan dengan *black screen*.

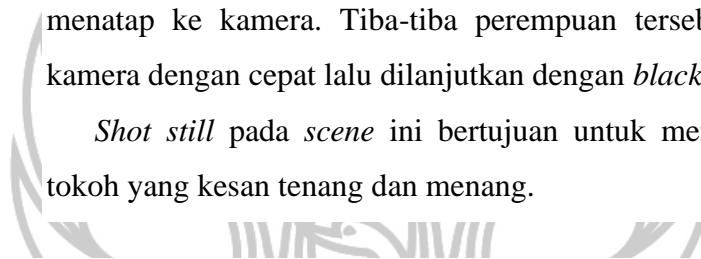
Shot still pada *scene* ini bertujuan untuk menampilkan emosi tokoh yang kesan tenang dan meneng.

e. Tata Artistik

Pemilihan lokasi utama adalah hutan yang terletak di Banyuwangi. Hutan tersebut bukan hutan Alas Purwo yang sebenarnya, tetapi memang berada di dekat Alas Purwo. Untuk lokasi stasiun akan diambil di Stasiun Banyuwangi Kota yang berada di daerah Karangasem, Banyuwangi. Lokasi rumah Karim merupakan rumah yang memang sudah ada di dekat hutan, rumah tersebut bukan rumah penduduk, melainkan pos penjaga hutan. Rumah tersebut akan di-*set* ulang 360 derajat untuk mendukung penceritaan dari film ini.

f. Tata Cahaya

Untuk tata cahaya pada malam hari, sebagian besar menggunakan lampu LED yang di-*rigging* di atas kamera. Sedangkan siang hari, akan menggunakan *available light*. Sedangkan pada *set* rumah Karim dan



kantor akan diaplikasikan cahaya natural seperti lampu rumah pada umumnya dan akan di-*set* 360 derajat juga.

B. Desain Produksi

Penjabaran detail dari desain produksi film “Bhagawanta” akan dibahas pada akhir halaman BAB IV.

1. Identitas Karya

| | |
|------------------|---|
| Judul | : Bhagawanta |
| Kategori Film | : Film Fiksi |
| Format film | : Film Pendek |
| Target Penonton: | Dewasa |
| Durasi | : 45 menit |
| Bahasa | : Bahasa Indonesia dan Bahasa Jawa |
| Aspek Rasio | : 16:9 |
| Tema | : Tim kanal <i>youtube</i> mengalami pengalaman terror mistis |
| Premis | : Gading dan timnya terkena teror oleh makhluk halus saat membuat konten <i>vlog</i> horor. |
| Sinopsis | : |

Film “Bhagawanta” bercerita tentang tim *youtube channel* terdiri dari Gading, Clarissa, Kiki, Ilham, dan Gibran. Konten yang rutin mereka unggah adalah *vlog* (*video blog*) berisi kegiatan sehari-hari, terkadang juga *vlog* saat ada acara tertentu dan mengikuti *trend* yang sedang berlangsung.

Tim tersebut juga menjadwalkan QnA (*questions and answers*) rutin secara *live streaming*. Saat sedang *live streaming*, mereka terkejut karena salah satu dari penonton memberi donasi sebesar 25 juta rupiah. Tetapi, pelanggan yang berdonasi menggunakan nama pengguna Bhagawanta tersebut memberi tantangan kepada mereka untuk membuat konten yang sama, yaitu *vlog*. Namun, *vlog* yang diminta oleh Bhagawanta bukanlah *vlog* yang biasa, melainkan *vlog*

ekspedisi horor – tempat syuting *vlog*-nya pun harus malam dan di tempat yang memang benar-benar horor, yaitu Alas Purwo.

Tanpa berpikir panjang, akhirnya mereka langsung menjadwalkan keberangkatannya ke Alas Purwo untuk membuat konten di sana. Gading sebagai pemimpin tim sangat bersemangat untuk segera berangkat, ditambah juga Gibran sahabat Gading sejak kecil berasal dari Banyuwangi sehingga mereka merasa lebih nyaman bahkan mudah untuk menemukan *tour guide* untuk ekspedisinya.

Sesampainya di tempat penginapan yang sekaligus tempat tinggal *tour guide*, mereka bertujuan untuk menginap agar tenaga pulih sekaligus mempersiapkan kebutuhan pembuatan *vlog* ekspedisi horor besok malamnya. Saat malam menginap, gangguan-gangguan mistis mulai dialami oleh mereka. Hingga keesokan harinya saat malam, gangguan tersebut semakin mencekam.

2. Konsep Teknis

Salah satu pendukung dari kerangka konsep adalah konsep teknis, perwujudan gambar dari naskah “Bhagawanta” akan direalisasikan dengan menggunakan teknik-teknik sebagai berikut.

a. Penyutradaraan

Penyampaian cerita dari tokoh dalam film ini merupakan kunci utama yang harus dipertahankan oleh sutradara baik dalam konsep pengadeganan dan konsep teknis penyampaian lainnya. Seorang sutradara memberikan gambaran-gambaran subyektif mengenai karakter tokoh dari sinema impresionis yang akan diaplikasikan saat proses produksi dalam pemaparan naskah kepada tim teknis dan pemain.

Salah satu fokus sutradara adalah pendalaman tokoh karakter, sutradara melakukan diskusi pemaparan naskah dengan pemain serta menanyakan pendapat mereka masing-masing tokoh yang akan mereka perankan secara personal demi ketercapaian pendalaman tokoh tersebut. Emosi pemain dibangun

secara bertahap saat latihan pendalaman karakter agar mendapatkan ekspresi, intonasi, dan bahasa tubuh yang sesuai dengan tiga dimensi tokoh masing-masing. Sutradara menerapkan perlakuan khusus kepada pemeran utama dengan cara proses pendalaman emosi akan dilakukan lebih terperinci. Selain itu, pemain akan diajak oleh sutradara untuk membayangkan jika skenario film “Bhagawanta” nyata dan terjadi langsung kepada pemain. Setelah itu sutradara akan mengolah kembali ke dalam karakter seluruh tokoh yang kemudian diperdalam lagi sehingga emosi, intonasi, dan bahasa tubuh yang dilakukan oleh pemeran tampak lebih natural serta memiliki kedekatan emosi kepada penonton.

b. Mise-en-scène

1) Latar

Konsep latar yang diwujudkan untuk merealisasikan film ini adalah *set on location*, dikarenakan film ini diolah seakan peristiwa yang terjadi adalah nyata, sehingga set yang dibuat lebih merespon dari lokasi syuting aslinya. Dengan *setting* waktu tahun 2015 dan film “Bhagawanta” bertema tentang tim kanal *youtube* yang ingin membuat konten horor, maka set kantor diwujudkan seperti selayaknya kantor *content creator*. Sedangkan set di kereta api dan stasiun kereta api akan diperlakukan *set on location* dengan sedikit sekali perubahan. Selanjutnya set di rumah *tour guide* diwujudkan seperti rumah biasa dengan kondisi yang sesuai dengan lokasi syuting. Untuk yang terakhir yaitu set hutan, perwujudan yang dilakukan adalah hanya menambah sedikit property untuk kepentingan naratif seperti sesajen.

2) Kostum dan Tata Rias

Kostum dan tata rias yang digunakan seluruh tokoh sesuai dengan identitas mereka yaitu *content creator* yang tren sesuai *setting* waktu tahun 2015. Pemilihan warna pakaian yang cerah mencerminkan emosi para tokoh yang seiring waktu akan menjadi kusam dan kotor karena konflik yang dialami. Sutradara memilih tata rias *beauty* saat awal cerita, kemudian menerapkan *special effect* luka dan darah serta menggunakan efek pucat pada perempuan yang meneror mereka (makhluk halus).

3) Pencahayaan

Pencahayaan pada saat produksi menggunakan konsep natural saat siang hari dan menggunakan cahaya partikel senter serta cahaya untuk *fill* di hutan pada malam hari untuk mengejar kesan horor serta mendukung naratif yaitu pembuatan konten *vlog* ekspedisi Alas Purwo kemudian akan dilakukan pewarnaan lagi saat proses pascaproduksi dan lebih mengarah seperti pewarnaan konten video *youtube* tanpa banyak sentuhan.

4) Pemain dan Pergerakannya

Pemain dan pergerakannya merupakan salah satu bagian dari *mise-en-scène* dan juga hal terpenting dalam naratif film yang menggunakan karakter manusia dalam proses perealisasiannya serta pemilihan karakter mengacu pada tiga dimensi tokoh penceritaan. Pemilihan tokoh dalam film “Bhagawanta” menggunakan metode *casting by ability* yaitu pemilihan pemain berdasarkan kemampuan beradaptasinya menjadi tokoh berdasarkan tiga dimensinya dan *casting to type* yaitu pemilihan pemain berdasarkan kecocokan fisik

calon pemain untuk karakter. Pemilihan pemeran tokoh dalam film “Bhagawanta” dilakukan secara tertutup yang berarti sutradara melakukan pencarian untuk mendapat calon pemain yang sesuai dengan karakter tokoh secara tiga dimensi. Sedangkan pergerakan dalam film “Bhagawanta” lebih mengutamakan ekspresi wajah dan gestur tubuh yang dapat memberikan petunjuk tentang perasaan dan emosi tokoh dalam film.

c. Sinematografi

Konsep sinematografi *handheld* merupakan konsep yang dominan dan bertujuan untuk memberi kesan dramatik dari emosional tokoh saat mendapatkan tekanan dari peristiwa yang dialami, *still* di awal cerita (saat mereka *live stream*) memberikan kesan kerealitasan selayaknya tim *youtube* melakukan *question and answer*, sedangkan *still* saat mereka tidur di rumah *tour guide* memberikan kesan ketidaktahuan mereka tentang apa yang terjadi sehingga tidak berefek pada emosi tokoh.

d. Suara

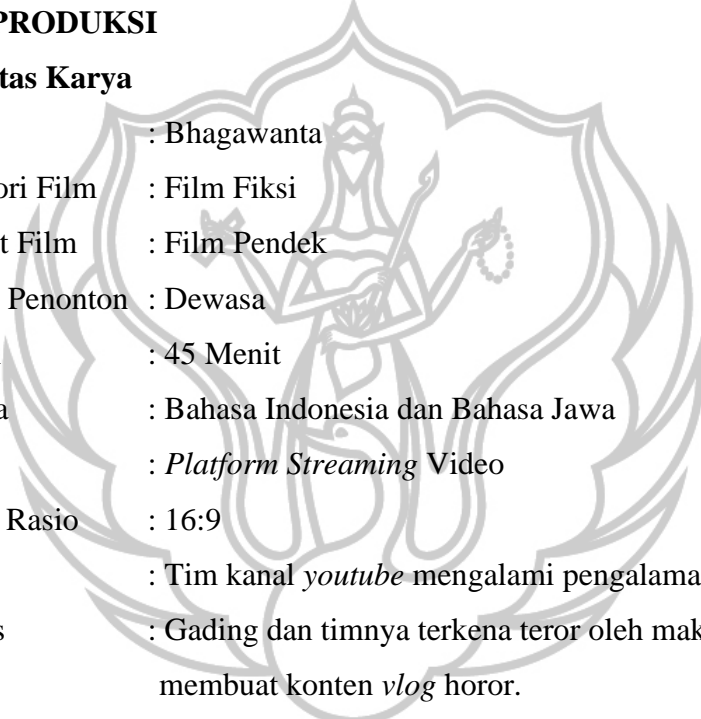
Suara-suara yang hadir dalam setiap gambar sesuai dengan kondisi sekitar berdasarkan logika ruang dan waktu bisa juga disebut *diegetic sound* merupakan konsep utama dalam tata suara film “Bhagawanta”. Selain itu, konsep *offscreen sound* diterapkan beberapa kali saat set lokasi sudah berada di hutan seperti suara burung saat malam hari, suara langkah kaki di atas semak-semak, teknis ini dilakukan saat proses syuting dan juga saat proses pascaproduksi dengan menggunakan *foley* demi kepentingan mengisi suara-suara tersebut.

e. *Editing*

Penyuntingan gambar dalam film “Bhagawanta” menggunakan konsep penekanan aspek ritme yang diatur berdasarkan peristiwa yang dialami para tokoh, mulai dari awal cerita yang menggunakan ritme lambat, hingga saat konflik menggunakan ritme cepat. Dibantu oleh sinematografi *handheld*, proses penyuntingan gambar di set hutan akan menggunakan *cut to* dan *invisible cut* untuk mencapai naratif yang diinginkan.

DESAIN PRODUKSI

1. Identitas Karya



| | |
|-----------------|---|
| Judul | : Bhagawanta |
| Kategori Film | : Film Fiksi |
| Format Film | : Film Pendek |
| Target Penonton | : Dewasa |
| Durasi | : 45 Menit |
| Bahasa | : Bahasa Indonesia dan Bahasa Jawa |
| Media | : <i>Platform Streaming Video</i> |
| Aspek Rasio | : 16:9 |
| Tema | : Tim kanal <i>youtube</i> mengalami pengalaman teror mistis |
| Premis | : Gading dan timnya terkena teror oleh makhluk halus saat membuat konten <i>vlog</i> horor. |

2. Lokasi Produksi

- a. Kereta Pandanwangi, Daerah Operasi 9 KAI
- b. Stasiun Rogojampi, Banyuwangi
- c. Warung Tengah Sawah Ayam Pedas Curahjati, Banyuwangi
- d. Alas Marengan, Taman Nasional Alas Purwo, Banyuwangi

3. Kerabat Kerja

| NO | DIVISI | JOBDESC | NAME |
|----|-------------------|---------------------------------|-----------------------|
| 1 | Produksi | <i>Executive Producer</i> | Rokhmatullah Julyanto |
| 2 | | <i>Executive Producer</i> | Roni Ramadhan |
| 3 | | <i>Producer</i> | Ajeng Niramaya |
| 4 | | <i>Line Producer</i> | Dwi Putra Imawan |
| 5 | | <i>Unit Manager</i> | Dwi Putra Imawan |
| 6 | | <i>Location Manager</i> | Fachrizal |
| 7 | | <i>Technical Director</i> | Nanda |
| 8 | | <i>Logistic</i> | Fadil |
| 9 | | <i>Runner</i> | Dheja |
| 10 | Directing | <i>Director</i> | Rokhmatullah Julyanto |
| 11 | | <i>1st Director Assistant</i> | Eka Wahyu Primadani |
| 12 | | <i>2nd Director Assistant</i> | Retno Okta |
| 13 | Continuity | <i>Visual Continuity</i> | Frio Setyawan |
| 14 | | <i>Script Continuity</i> | Retno Okta |
| 15 | Camera | <i>Director of Photography</i> | Rokhmatullah Julyanto |
| 16 | | <i>1st Camera Assistant</i> | Nada Leo Perkasa |
| 17 | | <i>Digital Image Technician</i> | Dafa Asyadad |
| 18 | | <i>Clapper</i> | Heru |
| 19 | Lighting | <i>Gaffer</i> | Refa |
| 20 | | <i>Lighting</i> | Anas |
| 21 | | <i>Lighting</i> | Okky |
| 22 | Art Depart | <i>Art Director</i> | Banyu |
| 23 | | <i>Artistic</i> | Daryl |
| 24 | | <i>Artistic</i> | Keyza |
| 25 | | <i>Wardrobe</i> | Vicidian |
| 26 | | <i>MakeUp Artist</i> | Audy |
| 27 | | <i>MakeUp Artist</i> | Lala |
| 28 | Audio | <i>Sound Recordist</i> | Roni Ramadhan |
| 29 | | <i>Sound Designer</i> | Roni Ramadhan |
| 30 | | <i>Music & Composer</i> | Roni Ramadhan |
| 31 | | <i>Mixing & Mastering</i> | Roni Ramadhan |
| 32 | Editing | <i>Editor on Loc</i> | Henry Wildan |
| 33 | | <i>Offline Editor</i> | Rokhmatullah Julyanto |
| 34 | | <i>VFX</i> | Rokhmatullah Julyanto |
| 35 | | <i>Colorist</i> | Rokhmatullah Julyanto |

Tabel 4.1 Kerabat Kerja

4. *Shooting Script*

Sebelum produksi dimulai, ada beberapa edaran yang harus dicetak dan dibagikan kepada semua kru seperti jadwal produksi agar masing-masing divisi dapat mengetahui apa saja yang harus dipersiapkan sebelum dan sesudah pengambilan gambar guna untuk menyesuaikan jadwal yang sudah dibuat. Untuk mempercepat proses produksi, pengambilan gambar tidak dilakukan secara beurutuan sesuai naskah. Jadwal produksi dapat menjadi acuan guna dalam proses produksi dan berfungsi untuk menghindari terjadinya kendala. Selain itu, kerjasama kru sangat dibutuhkan pada tahapan ini.

| DAY 01 | |
|-------------|---|
| DAY, DATE | : Sabtu, 8 April 2023 |
| CREW CALL | : 06.00 |
| CREW ON LOC | : 06.30 |
| CAM ROLL | : 09.00 |
| EST. WRAP | : 16.00 |
| LOCATION: | 1. Interior Kereta Pandanwangi 2. Stasiun Rogojampi 3. Trion Homestay |
| | Contact Person Dwi 0895-1079-2264 |

| NO | SCN | D/N | I/E | DESCRIPTION | CAST | PROPS | EXTRAS | NOTES |
|---|--------|-----|-----|--|---------------------------------------|---|-----------------------------|--|
| Breakfast 07.00 | | | | | | | | |
| CAMERA ON 09.00 – 10.21 (INTERIOR KERETA PANDANWANGI) | | | | | | | | |
| 1 | 2B | D | I | GADING berjalan di dalam kereta sambil berbicara ke arah kamera. | GADING, CLARISSA, KIKI, ILHAM, GIBRAN | Koper, Tas Carrier, Travel Bag, Bantal Leher | Penumpang kereta. | GADING berbicara ke arah kamera seperti membuat <i>vlog</i> di dalam kereta. |
| CAMERA ON 10.30 – 12.00 (STASIUN ROGOJAMPI) | | | | | | | | |
| 2 | 3A, 3B | D | E | GADING mengenalkan tokoh serta supirnya. | GADING, CLARISSA, KIKI, ILHAM, | Mobil, Koper, Tas Carrier, Travel Bag, Bantal Leher | Orang-orang sekitar stasiun | Seperti <i>Vlog</i> , Pengenalan nama-nama tokoh. |

| | | | | | | | | |
|---|-------------------------|---|---|---|---|--|--|---|
| | | | | | GIBRAN, PAK UNTUNG | | | |
| 3 | 4A | D | E | GIBRAN menyorot sekitar saat perjalanan. | GADING, CLARISSA, KIKI, ILHAM, GIBRAN, PAK UNTUNG | Mobil, Koper, Tas Carrier, Travel Bag, Bantal Leher | Kendaraan yang berlalu- lalang. | Sesekali zoom ke CLARISSA. |
| MOVE TO TRION HOMESTAY 12.20 – 13.30 | | | | | | | | |
| BREAK 13.30 – 14.30 | | | | | | | | |
| CAMERA ON 14.30 – 16.00 (TRION HOMESTAY) | | | | | | | | |
| 4 | 1A, 1B, 1C, 1D | D | I | GADING dan GIBRAN <i>livestream</i> . Mendapat donasi, CLARISSA datang. | GADING, CLARISSA, GIBRAN | Seperangkat alat studio, HP GADING, HP Clarissa | - | GADING merespon komentar dari <i>livestream</i> . |
| WRAP DAY 01 16.00 | | | | | | | | |
| MOVE TO CURAH JATI (NEXT BASECAMP) | | | | | | | | |

TALENT CALL

| CAST | TALENT | ON LOC |
|---|--------------------------------------|------------------------------|
| GADING CLARISSA KIKI ILHAM GIBRAN | Key Hasya Della Aji Raju | 08.00 |
| PAK UNTUNG | Pak Idris | 10.00 (Stasiun Rogojampi) |

Tabel 4.2 Shooting Schedule Day 1

Pada hari kedua, produksi berlokasi di daerah Curahjati. Lokasi pertama yaitu rumah makan Warung Tengah Sawah Ayam Pedas Curahjati, lalu menuju ke area Taman Nasional Alas Purwo. Mulai dari jalan menuju ke area rumah

tour guide, hingga ke rumah tersebut, serta hutan di sekitarnya. Set rumah *tour guide* sebenarnya adalah tempat para penjaga hutan beristirahat. Produksi akan dilakukan pada malam hari, *basecamp* kru juga terletak di rumah tersebut. Produksi dimulai pukul 09.00, lokasi pertama terletak di rumah makan Warung Tengah Sawah Ayam Pedas Curahjati. Setelah selesai di lokasi rumah makan, kru, pemeran, dan alat-alat langsung berpindah lokasi ke area Taman Nasional Alas Purwo. Sesampainya di lokasi hutan, syuting dimulai lagi untuk adegan karakter berjalan pulang setelah makan, setelah itu menunggu waktu malam hari, lalu melanjutkan proses syuting hingga keseluruhan. Hutan dan rumah *tour guide* merupakan lokasi terakhir dalam proses produksi, adegan yang diambil termasuk cukup berat dalam proses visualisasiannya. Penggunaan efek spesial mulai dari *make-up*, efek kabut, dan pergerakan pemain memiliki tingkat kesulitan tersendiri dalam pelaksanaannya sehingga memakan waktu lebih lama.

DAY 02

| | | |
|-------------|------------------------|---|
| DAY, DATE | : Minggu, 9 April 2023 | LOCATION: |
| CREW CALL | : 06.00 | 1. Warung Tengah Sawah Ayam Pedas Curahjati |
| CREW ON LOC | : 06.30 | 2. Alas Marengan (Area Taman Nasional Alas Purwo) |
| CAM ROLL | : 08.00 | |
| EST. WRAP | : | Contact Person Dwi 0895-1079-2264 |

| NO | SCN | D/N | I/E | DESCRIPTION | CAST | PROPS | EXTRAS | NOTES |
|--|-----|-----|-----|---|---------------------------------------|---|-------------------|--------------------------------------|
| Breakfast 07.00 | | | | | | | | |
| CAMERA ON 08.00 – 10.00 (WARUNG TENGAH SAWAH AYAM PEDAS CURAHJATI) | | | | | | | | |
| 1 | 15A | D | I | GADING menyapa penonton, yang lainnya sedang makan. | GADING, CLARISSA, KIKI, ILHAM, GIBRAN | Ayam pedas, piring, sendok, gelas, teko, gorengan | Pelanggan warung. | Talent yang berpuasa, bergimik saja. |

| | | | | | | | | |
|--|------------|---|-----|---|---|--|-------------------|--|
| 2 | 15B | D | I | GADING berbisik kepada GIBRAN | GADING, GIBRAN | Kamera, Mic rode. | Pelanggan warung. | Visual tidak perlu full shot. |
| 3 | 16 | D | I | KIKI membayar makanan. | KIKI, ILHAM, IBU WARUNG, GIBRAN | Tas selempang, uang kertas, peralatan dapur di warung. | Pelanggan warung. | |
| MOVE TO ALAS MARENGAN (TAMAN NASIONAL ALAS PURWO) 10.00 – 12.00 | | | | | | | | |
| CAMERA ON 12.00 – 13.00 | | | | | | | | |
| 4 | 17 | D | E | Semua tokoh berjalan sepulang dari warung makan, KIKI menunjuk ke arah sesajen. | GADING, CLARISSA, KIKI, ILHAM, GIBRAN | Tas selempang, bantal leher, daypack. | - | - |
| 5 | 18A | D | I | GADING berargumen dengan KIKI. KARIM datang untuk mengajak mereka bersiap-siap berangkat. | GADING, CLARISSA, KIKI, ILHAM, GIBRAN, KARIM | Kursi, meja, kendi, gelas. | - | - |
| 6 | 18B | N | I/E | Semua orang sudah siap melakukan ekspedisi, KARIM menghampiri GIBRAN dan memberi jimat. | GADING, CLARISSA, KIKI, ILHAM, GIBRAN, KARIM | Tas selempang, lentera, senter, daypack. | - | - |
| BREAK 13.00 – 18.00 | | | | | | | | |
| CAMERA ON 18.00 – 00.00 | | | | | | | | |
| 7 | 4B, 4C, 4D | N | E | Percakapan KIKI, PAK UNTUNG dan GIBRAN. Mobil rem mendadak, semua terbangun dan GADING marah. | GADING, CLARISSA, KIKI, ILHAM, GIBRAN, PAK UNTUNG | Mobil, koper, tas carrier, travel bag, bantal leher | - | Lighting untuk highlight perempuan baju putih. |

| | | | | | | | | |
|----|------------------|---|---|---|---|---|---|---|
| 8 | 5A, 5B, 5C | N | E | Semua orang keluar dari mobil kecuali PAK UNTUNG. Lalu mereka berjalan ke rumah KARIM | GADING, CLARISSA, KIKI, ILHAM, GIBRAN, PAK UNTUNG | Mobil, koper, tas carrier, travel bag, bantalan leher | - | Setelah turun, PAK UNTUNG langsung putar balik. |
| 9 | 6 | N | E | KIKI mengetuk pintu rumah, lalu KARIM membukakan pintu. | GADING, CLARISSA, KIKI, ILHAM, GIBRAN, KARIM | Koper, tas carrier, travel bag, bantalan leher | - | - |
| 10 | 7 | N | I | KARIM menyambut kedatangan mereka. | GADING, CLARISSA, KIKI, ILHAM, GIBRAN, KARIM | Koper, tas carrier, travel bag, bantalan leher, kendi, gelas, obat nyamuk bakar | - | - |
| 11 | 8 | N | I | Gading berbicara ke kamera lalu terdengar suara lantunan musik Jawa. Tiba-tiba ada ketukan pintu yang keras, dan ternyata itu KIKI. | GADING, ILHAM, KIKI, GIBRAN | Kamera, Mic rode, tripod, tas carrier, daypack | - | Saat GIBRAN ingin membuka pintu, ditahan agak lama. |
| 12 | 9 | N | E | GADING, ILHAM, KIKI, dan GIBRAN mencari CLARISSA dan menemukannya di halaman belakang rumah. | GADING, KIKI, CLARISSA, GIBRAN | Isi rumah, sandal/sepatu | - | - |
| 13 | 10 | N | E | GADING menghampiri CLARISSA yang sedang menatap ke | GADING, KIKI, CLARISSA, GIBRAN | Semak-semak hutan | - | - |

| | | | | | | | | |
|----|-----|---|-----|---|--|---|---|-----------------------|
| | | | | arah hutan dan menangis. | | | | |
| 14 | 11 | N | E | GADING menenangkan CLARISSA yang meminta pulang, lalu KARIM datang. | GADING, KIKI, CLARISSA, KARIM, GIBRAN | Kursi, meja, gelas, kendi | - | - |
| 15 | 12 | N | I | GADING menyiapkan kamera untuk dipasang di kamar perempuan. | GADING, ILHAM, GIBRAN | Kamera, mic rode, tripod | - | - |
| 16 | 14 | N | I | GADING, ILHAM, dan GIBRAN sedang tidur, pintu terbuka sendiri. | GADING, ILHAM, GIBRAN | Kasur, lemari, bantal, guling, tas | - | Seperti CCTV |
| 17 | 13 | N | I | CLARISSA dan KIKI tidur. Kamera terjatuh lalu merekam perempuan berbaju putih. | CLARISSA, KIKI | Kasur, lemari, bantal, guling, tas | - | Seperti CCTV |
| 18 | 18B | N | I/E | Semua orang sudah siap melakukan ekspedisi, KARIM menghampiri GIBRAN dan memberi jimat. | GADING, CLARISSA, KIKI, ILHAM, GIBRAN, KARIM | Tas selempang, lentera, senter, daypack | - | - |
| 19 | 19A | N | E | Semua orang berjalan menuju ke kegelapan hutan. KARIM membaca mantra | GADING, CLARISSA, KIKI, ILHAM, GIBRAN, KARIM | Tas selempang, lentera, senter, daypack | - | |
| 20 | 19B | N | E | ILHAM hilang, tiba-tiba muncul dan mengagetkan | GADING, CLARISSA, KIKI, ILHAM, | Tas selempang, lentera, senter, daypack | - | Make up spesial efek. |

| | | | | | | | | |
|----|-----|---|---|---|--|---|---|-----------------------|
| | | | | mereka lalu membagikan pisang. ILHAM kesurupan. | GIBRAN, KARIM | | | |
| 21 | 19C | N | E | GADING berbicara ke semua orang untuk mencari jalan kembali ke rumah KARIM. GADING bertengkar dengan KIKI. Lalu GADING dan CLARISSA berpisah dengan GIBRAN dan KIKI | GADING, CLARISSA, KIKI, ILHAM, GIBRAN, KARIM | Tas selempang, lentera, senter, daypack | - | - |
| 22 | 19D | N | E | KIKI dan GIBRAN terjebak di tempat yang sama. | KIKI, GIBRAN | Senter, inhaler, tas selempang | - | - |
| 23 | 19E | N | E | GIBRAN dan KIKI menyusuri hutan, tiba-tiba ada yang memegang pundak KIKI, mereka panik, KIKI menabrak GIBRAN. Kamera terjatuh. | KIKI, GIBRAN | Senter, inhaler, tas selempang | - | - |
| 24 | 19F | N | E | GIBRAN berlari menjauhi KIKI. GIBRAN bertemu GADING dan CLARISSA. | GADING, CLARISSA, KIKI | Senter, pisau dapur, tas selempang | - | - |
| 25 | 20 | N | E | Mereka sampai di sebuah tanah lapang. Bertemu | GADING, CLARISSA, KIKI | Senter, pisau dapur, tas selempang, jimat | - | Spesial efek make up. |

| | | | | | | | | |
|--------------------------|-----|---|---|---|------------------|--|---|-------------------|
| | | | | perempuan berbaju putih nari. | | | | |
| 26 | 21A | N | E | CLARISSA dan GIBRAN berhenti di tengah hutan, GIBRAN menyatakan perasaannya. | CLARISSA, GIBRAN | Tas selempang | - | Cont sfx make up. |
| 27 | 21B | N | E | CLARISSA terus menjauhi GIBRAN, CLARISSA terjatuh, perempuan berbaju putih mendekat. | CLARISSA, GIBRAN | Tas selempang | - | - |
| 28 | 22 | N | I | KARIM dan GIBRAN berada di ruang bawah tanah, kamera diletakkan di meja. Mereka membaca mantra, kemudian uang berterbangan. | KARIM, GIBRAN | Meja, altar, lilin hitam, mangkok batok, lambang segel, uang kertas, bulu hitam, tulang, dupa. | - | - |
| WRAP DAY 02 00.00 | | | | | | | | |

TALENT CALL

| CAST | TALENT | ON LOC |
|---|--------------------------------------|--------------------------|
| GADING CLARISSA KIKI ILHAM GIBRAN | Key Hasya Della Aji Raju | 08.00 |
| PAK UNTUNG | Pak Idris | 17.00 (Alas Marengan) |

Tabel 4.3 Shooting Schedule Day 2

5. Budgeting

| BUDGETING PRODUKSI | | | | | | | |
|--------------------------------|----------------------------|--------------|-----|---------|---------------------|-------|------|
| NO | ITEM | HARGA | DAY | QTY | TOTAL | PLACE | NOTE |
| PRE-PRODUCTION | | | | | | | |
| 1 | PPM | Rp 300.000 | 1 | Package | Rp 300.000 | | |
| 2 | Reading | Rp 400.000 | 1 | Package | Rp 400.000 | | |
| 4 | Survey Location | Rp 100.000 | 1 | Package | Rp 100.000 | | |
| 5 | Recce | Rp 200.000 | 1 | Package | Rp 200.000 | | |
| 8 | Rehearsal | Rp 200.000 | 1 | Package | Rp 200.000 | | |
| TOTAL PRE-PRODUCTION | | | | | Rp 1.200.000 | | |
| TALENT | | | | | | | |
| 1 | Gading | Rp 400.000 | 1 | Package | Rp 400.000 | | |
| 2 | Claissa | Rp 400.000 | 1 | Package | Rp 400.000 | | |
| 3 | Gibran | Rp - | 1 | Package | Rp - | | |
| 4 | Ilham | Rp 300.000 | 1 | Package | Rp 300.000 | | |
| 5 | Kiki | Rp 400.000 | 1 | Package | Rp 400.000 | | |
| 6 | Pak Untung | Rp 100.000 | 1 | Package | Rp 100.000 | | |
| 7 | Karim | Rp 100.000 | 1 | Package | Rp 100.000 | | |
| 8 | Ibu Warung | Rp 100.000 | 1 | Package | Rp 100.000 | | |
| 9 | Hantu | Rp 100.000 | 1 | Package | Rp 100.000 | | |
| TOTAL TALENT | | | | | Rp 1.900.000 | | |
| LOCATION EXPENSES | | | | | | | |
| 1 | Location Fee | Rp 500.000 | 1 | 1 | Rp 500.000 | | |
| TOTAL LOCATION EXPENSES | | | | | Rp 500.000 | | |
| EQUIPMENT | | | | | | | |
| 1 | Camera Department | Rp 2.000.000 | 2 | | Rp 4.000.000 | | |
| 2 | Lighting & Grip Department | Rp 2.000.000 | 2 | | Rp 4.000.000 | | |
| 3 | Sound Department | Rp 800.000 | 2 | | Rp 1.600.000 | | |
| 4 | Accesoris | Rp 100.000 | 2 | | Rp 200.000 | | |
| 5 | HT | Rp 200.000 | 2 | | Rp 400.000 | | |

| | | | | | | | |
|--|-------------------|--------------|---|----|------------------------|--|--|
| TOTAL EQUIPMENT | | | | | Rp 10.200.000 | | |
| ARTISTIC & SET CONSTRUCTION | | | | | | | |
| 1 | Property | Rp 1.000.000 | 1 | 1 | Rp 1.000.000 | | |
| 2 | Grip Art | Rp 200.000 | 1 | 1 | Rp 200.000 | | |
| 3 | Traffic Art | Rp - | | | Rp - | | |
| TOTAL ARTISTIC & SET CONSTRUCTION | | | | | Rp 1.200.000 | | |
| MAKE UP & WARDROBES | | | | | | | |
| 1 | Make Up | Rp 550.000 | 1 | 1 | Rp 550.000 | | |
| 2 | Wardrobe | Rp 500.000 | 1 | 1 | Rp 500.000 | | |
| TOTAL MAKE UP & WARDROBES | | | | | Rp 1.050.000 | | |
| CATERING & MEALS | | | | | | | |
| 1 | Sarapan | Rp 15.000 | 1 | 35 | Rp 525.000 | | |
| 2 | Makan Siang | Rp 12.000 | 2 | 35 | Rp 840.000 | | |
| 3 | Makan Malam | Rp 12.000 | 2 | 35 | Rp 840.000 | | |
| 4 | Snack | Rp 100.000 | 2 | 1 | Rp 200.000 | | |
| 5 | Rokok | Rp 300.000 | 1 | 1 | Rp 300.000 | | |
| TOTAL CATERING & MEALS | | | | | Rp 2.705.000 | | |
| POST PRODUCTION | | | | | | | |
| 1 | Editor's meal | Rp 300.000 | 1 | 1 | Rp 300.000 | | |
| 2 | Harddisk | Rp - | 1 | | Rp - | | |
| TOTAL POST PRODUCTION | | | | | Rp 300.000 | | |
| TRANSPORTATION & ACCOMODATION | | | | | | | |
| 1 | Tiket Kereta | Rp 94.000 | 1 | 30 | Rp 2.820.000 | | |
| 2 | Logistik | Rp 200.000 | 1 | 1 | Rp 200.000 | | |
| 3 | Car Equipment | Rp 150.000 | 2 | 1 | Rp 300.000 | | |
| 4 | Car Talent & Crew | Rp - | 1 | 1 | Rp - | | |
| 5 | Gas | Rp 200.000 | 1 | 4 | Rp 800.000 | | |
| 6 | Genset | Rp - | 2 | 1 | Rp - | | |
| TOTAL TRANSPORTATION & ACCOMODATION | | | | | Rp 4.120.000 | | |
| CONTIGENCY | | | | | Rp 2.000.000,00 | | |
| TOTAL KESELURUHAN | | | | | Rp 25.175.000 | | |

Tabel 4.4 Budgeting

BAB V

PERWUJUDAN DAN PEMBAHASAN KARYA

A. Tahapan Pewujudan Karya

Proses pembuatan film "Bhagawanta" terdiri dari beberapa tahap, yaitu tahap praproduksi, produksi, dan pascaproduksi. Ketiga tahap ini merupakan langkah-langkah yang wajib dilakukan dalam pembuatan film, dan berikut adalah penjelasan mengenai setiap tahap tersebut.

1. Praproduksi

a. Penentuan Ide Cerita

Beragam-macam sumber bisa menghasilkan ide, tak terbatas pada pengalaman sehari-hari, relasi terdekat, maupun hal-hal yang tak terlintas oleh pikiran kita. Ide dalam film "Bhagawanta" adalah hasil dari diskusi sutradara dengan dua orang temannya saat berkumpul di *angkringan* pinggir sawah pada malam hari. Salah satu dari temannya menemukan suatu ide cerita *found footage*. Setelah menemukan premis, dilanjutkan hingga sinopsis dan sekaligus *treatment*, sutradara menyerahkan ide cerita tersebut ke seorang penulis naskah dan menjadi *draft* satu. Lalu sutradara memberi *feedback* kepada penulis naskah untuk menuju *draft* dua. Setelah *draft* dua selesai, sutradara melanjutkan naskah "Bhagawanta" hingga menuju *final draft* yaitu *draft* tujuh. Penceritaan film pada naskah "Bhagawanta" *draft* tujuh dirasa sudah sesuai dengan keinginan sutradara.

b. Riset

Dalam proses produksi film "Bhagawanta", sutradara melakukan riset mengenai cerita, karakter, dan lokasi melalui media *online* dan pengalaman teman-temannya. Riset ini dilakukan dari pertengahan tahun 2021 hingga akhir tahun 2022, dengan mengumpulkan data dari sumber internet dan lapangan. Salah satu data yang diperoleh adalah bahwa penonton *youtube* di Indonesia meningkat hingga 200% pada tahun 2015, yang membantu menentukan setting waktu pada naskah film ini. Tahun

tersebut merupakan masa ketika pembuat konten *youtube* berlomba-lomba mencari ketenaran dengan berbagai cara, dan karakter tokoh Gading terbentuk dari sifat-sifat para pembuat konten tersebut. Tokoh Gading memiliki pasangan cantik bernama Clarissa, yang menjadi sasaran perhatiannya sebagai bentuk pencapaian popularitas. Kiki, sebagai manajer Gading, selalu mencari *trending* konten untuk Gading, sedangkan Ilham, sebagai asisten Gading, bertanggung jawab untuk memenuhi kebutuhan Gading dan Clarissa. Sutradara juga memperkenalkan karakter Ilham sebagai tokoh yang flamboyan. Dalam produksi konten *youtube*, biasanya terdapat orang yang bertanggung jawab dalam pengoperasian kamera dan penyuntingan konten, seperti Gibran. Dalam beberapa pengalaman perkumpulan remaja, yang saat ini dikenal sebagai "*circle*", sering kali terdapat kasus di mana seorang teman menyukai pasangan dari temannya sendiri. Contohnya, dalam kasus ini, Gibran mengalami rasa tertarik pada Clarissa. Berbagai sifat tokoh-tokoh tersebut diadaptasi ke dalam naratif film, khususnya dalam penggambaran interaksi antara karakter.

c. Analisis Naskah

Skenario film "Bhagawanta" merupakan hasil karya seni yang direncanakan sejak awal si pembuatnya mulai awal berkuliah dan baru berhasil diwujudkan saat menempuh tugas akhir sesuai dengan keinginannya.

Skenario "Bhagawanta" mengisahkan tentang sebuah tim yang mengelola saluran *youtube* yang mendapat tantangan dari seorang penonton untuk membuat konten *vlog* horor yang berbeda dari konten sebelumnya. Tim tersebut menerima tantangan setelah mendapat donasi sebesar 25 juta rupiah. Meskipun demikian, Gading selaku pemimpin tim tidak mempertimbangkan risiko yang mungkin terjadi karena tergoda dengan imbalan finansial yang diterima. Setelah melakukan beberapa kali diskusi, tim akhirnya memutuskan untuk merealisasikan konten *vlog* horor

di kawasan Alas Purwo, Banyuwangi. Hari keberangkatan tim yang terdiri dari Gading, Clarissa, Kiki, Ilham, dan Gibran itu tiba, mereka menaiki kereta menuju ke Banyuwangi.

Konten dimulai dengan Gading menyapa para penonton di dalam kereta. Setibanya di Stasiun Rogojampi, Banyuwangi, mereka dijemput oleh Pak Untung, seorang mantan sopir keluarga Gading. Saat berada di stasiun tersebut, Gading memperkenalkan para kru di belakang layar, seperti Clarissa, Kiki, Ilham, Gibran, dan Pak Untung. Selanjutnya, mereka melakukan perjalanan ke Alas Purwo menggunakan mobil, dan ketika malam tiba, teror pertama terjadi ketika Pak Untung tiba-tiba mengerem mobil karena melihat sesuatu. Gading, Clarissa, dan Ilham terbangun dan bertanya-tanya tentang kejadian tersebut, namun Pak Untung masih *shock* dan tidak memberikan jawaban. Saat mobil melanjutkan perjalanan, terlihat sekelebat perempuan berbaju putih yang tampak di jendela samping Clarissa.

Setelah tiba di lokasi tujuan, yakni di rumah Karim, seorang *tour guide* yang mereka temui, mereka membawa semua barang bawaan ke rumah Karim. Setelah berbincang sejenak, Karim meninggalkan mereka untuk beberapa saat. Gading sempat merasa ragu apakah Karim benar-benar seorang *tour guide* karena ia tidak menawarkan makanan dan hanya meminta mereka untuk beristirahat.

Saat Gading sedang merekam *vlog* dan berbicara ke arah kamera, tiba-tiba terdengar lantunan instrumen musik Jawa yang mengagetkan Ilham dan mengganggu Gading. Pada saat yang sama, mereka mendengar ketukan keras di pintu yang membuat mereka kaget. Gibran dengan hati-hati mendekati pintu dan membukanya. Ternyata, Kiki yang tampak panik langsung menanyakan keberadaan Clarissa kepada mereka bertiga. Karena tidak ada yang mengetahui keberadaan Clarissa, akhirnya mereka memutuskan untuk mencari Clarissa.

Setelah mencari Clarissa di tengah hutan, akhirnya Gading, Kiki, dan Gibran menemukannya. Clarissa tampak dalam keadaan bungkam sambil

memandangi ke arah hutan. Gading dan Kiki mencoba membujuk Clarissa untuk kembali ke rumah Karim. Saat hendak kembali, kamera merekam singkat penampakan seorang perempuan berbaju putih. Sesampainya di teras rumah Karim, Clarissa menangis dan mengalami trauma yang membuatnya tidak ingin melanjutkan pembuatan konten *vlog* horor. Meskipun demikian, Gading masih berkeinginan untuk melanjutkan konten tersebut. Namun tiba-tiba, Karim muncul dari pintu dan melarang mereka untuk pulang karena tidak ada kendaraan yang menuju kota. Akhirnya mereka memutuskan untuk kembali ke kamar masing-masing.

Saat berada di dalam kamar, Gading tetap memaksakan untuk membuat konten dan memerintahkan Ilham untuk memasang kamera di kamar perempuan untuk merekam jika terjadi peristiwa horor, dan meminta Gibran untuk memasang kamera di dalam kamar laki-laki.

Kamera merekam kejadian di kamar laki-laki, yaitu pintu terbuka dengan sendirinya. Sementara di kamar perempuan, terjadi insiden ketika kamera yang terpasang tiba-tiba jatuh dan merekam penampakan kaki dari sosok perempuan berbaju putih yang mengganggu mereka.

Keesokan harinya, mereka melanjutkan pembuatan *vlog* di sebuah restoran di mana Gading, Clarissa, Kiki, dan Ilham selesai makan ayam pedas. Clarissa berusaha menunjukkan wajah bahagia untuk kepentingan konten *vlog* yang sedang dibuat. Saat Kiki pergi ke kasir untuk membayar, Ibu Warung menanyakan tempat yang telah mereka kunjungi. Kiki hanya memberikan jawaban bahwa malam itu mereka akan mengunjungi Alas Purwo. Ibu Warung terlihat terkejut dan membeku mendengar jawaban Kiki, suara gaduh di dapur memecahkan suasana hening dan Ibu Warung memberikan peringatan bahwa Alas Purwo sangat berbahaya jika dikunjungi pada malam hari. Kiki yang mendengar hal tersebut langsung menoleh ke arah Gibran dengan wajah bingung.

Saat dalam perjalanan menuju kembali ke rumah Karim, Gading berbisik kepada Gibran agar tidak memberitahu Kiki, Ilham, dan Clarissa tentang rekaman kamera yang diambil di kamar perempuan pada malam

sebelumnya. Tiba-tiba Kiki memanggil Gibran dan menunjukkan sebuah sesajen. Gibran merekam sesajen dengan detil, tetapi kemudian terdengar suara seperti dahan pohon yang jatuh. Gibran segera mencari sumber suara tersebut, tetapi tidak menemukan apapun.

Sesampainya di rumah Karim, Kiki dan Gading terlibat dalam sebuah argumen. Kiki ingin membatalkan pembuatan konten *vlog* horor, sedangkan Gading ingin melanjutkannya. Selain itu, Gading juga menyinggung pembicaraan tentang gaji yang diberikan kepada mereka. Pertengkaran tersebut diakhiri oleh Karim yang menegaskan kepada mereka untuk segera bersiap-siap berangkat karena hari sudah mulai malam, sehingga Gading dan Kiki akhirnya menghentikan argumen mereka.

Mereka semua sudah siap untuk berangkat. Kiki terlihat ragu, sementara Gading sangat bersemangat untuk melanjutkan pembuatan konten *vlog* horor. Sebelum Gibran keluar, Karim memanggilnya dan memberikan sebuah jimat sebagai *amulet* untuk menjaga perjalanan mereka agar lancar tanpa kendala.

Perjalanan menuju Alas Purwo dimulai dan Gading memulai pembicaraannya ke arah kamera seperti seorang *vlogger*. Saat Karim membaca mantra, terdapat kata "Bhagawanta" yang membuat Gading bertanya kepada Gibran, namun Gibran tidak mengetahui artinya. Sementara itu, Kiki mencari Ilham dan bertanya kepadanya, namun ternyata Ilham sudah menghilang. Saat mereka mencari Ilham, suasana menjadi hening. Namun tiba-tiba Ilham dengan keras mengagetkan mereka semua. Karim mendekati Ilham dan berbicara menggunakan bahasa Jawa, namun Ilham tidak mengerti. Kiki berusaha menenangkan Karim. Saat Kiki menoleh ke arah Clarissa, ia melihat perempuan berbaju putih di belakang Clarissa. Clarissa berteriak dan lari, sedangkan Ilham terlihat seperti kerasukan dan menggigit tangannya sendiri hingga terluka. Ketika Ilham membuka mata, wajahnya terlihat menyeramkan, dan dia menyerang Gibran. Gading ingin menendang Ilham, namun Gibran

menahannya. Saat suasana panik, Karim menghilang, dan mereka semua mencari keberadaannya. Kemudian, Gibran melihat penampakan perempuan berbaju putih dan memberitahu teman-temannya, sehingga mereka semua lari dari tempat tersebut.

Setelah mereka melarikan diri cukup jauh, Kiki dan Gading terlibat dalam sebuah perdebatan. Gading memiliki rencana untuk kembali ke rumah Karim, sementara Kiki ingin menyelamatkan Ilham. Akhirnya mereka memutuskan untuk berpisah, Kiki pergi bersama Gibran, sementara Gading pergi bersama Clarissa.

Setelah berpisah, Kiki dan Gibran menemukan Ilham terbaring lemas di samping Karim yang duduk di sebelahnya dengan mata menyala seperti kucing. Kiki dan Gibran merasa ketakutan dan lari meninggalkan Karim dan Ilham.

Setelah berlari cukup jauh, Kiki dan Gibran menemukan diri mereka terjebak di jalan yang sama dan mulai merasa cemas. Kiki mempercepat langkahnya, bahkan mulai berlari, namun menjadi lelah karena mereka terus menerus kembali ke tempat yang sama. Gibran kemudian mencoba menenangkan Kiki dan berganti posisi untuk berada di depan.

Perjalanan Kiki dan Gibran dilanjutkan dengan merekam pemandangan hutan di depan mereka. Namun tiba-tiba terdengar suara instrumen musik Jawa yang membuat Kiki panik dan menanyakan hal tersebut pada Gibran. Saat itulah, tangan mengerikan yang memegang pundak Kiki membuatnya berlari dan tanpa sengaja menabrak Gibran sehingga kamera yang dipegangnya jatuh dan merekam momen tersebut, termasuk inhaler Kiki yang terjatuh. Terdengar suara bergegas dari semak-semak, kemudian muncul seorang perempuan berbaju putih di depan kamera selama beberapa saat sebelum tiba-tiba menghilang. Gibran dan Kiki berlari kembali ke arah kamera lalu Gibran mengambil kameranya. Kiki terlihat kesulitan bernapas dan membutuhkan inhalernya yang sayangnya hancur karena tak sengaja diinjak oleh Gibran. Hal ini membuat

Kiki lemas dan tidak dapat berdiri. Gibran meminta maaf dan bergegas meninggalkan Kiki saat melihat penampakan perempuan berbaju putih.

Setelah Gibran berlari sendirian untuk beberapa waktu, dia berhenti sejenak dan merekam sekitar untuk memeriksa keadaan. Kemudian, dia melanjutkan larinya dan tiba-tiba menabrak Gading. Clarissa muncul dan segera menanyakan keberadaan Kiki. Gibran belum selesai menjelaskan, namun Clarissa sudah mulai menangis. Gading mencoba menenangkan Clarissa, sementara mereka mendengar suara dari semak-semak. Gading dan Gibran mencari sumber suara tersebut dan tiba-tiba melihat penampakan perempuan berbaju putih. Ketiganya terkejut dan mulai berlari.

Mereka bertiga melanjutkan larinya dan sampai di sebuah lapangan kosong. Gading menyarankan untuk istirahat sampai pagi dan kemudian kembali ke rumah Karim. Saat sedang merekam sekitar, Gibran secara tidak sengaja menemukan seseorang sedang menari dengan punggung menghadap mereka. Setelah memberitahukan hal tersebut ke Gading dan Clarissa, Gading tertarik untuk melihatnya. Ketika senter Gading mengarah ke arah penari tersebut, tiba-tiba kepala penari itu berputar 180 derajat seakan-akan bukan manusia dan wajahnya yang menyeramkan. Ketiganya kaget dan mencoba untuk melarikan diri, tetapi Gibran terjatuh. Saat Gading mencoba membantunya, perempuan berbaju putih itu mencakar kaki Gibran hingga terluka parah. Namun, Gibran berhasil mengeluarkan jimat untuk melindungi dirinya dan berhasil membuat perempuan itu mundur. Gading membantu Gibran untuk bangkit dan perempuan itu menyerang Clarissa dengan cara mencengkeram dan mencakar kakinya hingga terluka parah. Gading berusaha membantu Clarissa tetapi dia malah terserang dan jatuh. Perempuan itu kemudian menyerang Gading dengan cara mencekiknya. Dalam situasi genting itu, Gibran mengambil tangan Clarissa dan memimpinya untuk melarikan diri, sementara Gading terserang oleh perempuan tersebut.

Setelah kejadian tersebut, Clarissa terlihat sangat terganggu dan marah karena Gibran tidak membantu Gading saat terkena serangan dari perempuan berbaju putih. Namun, Gibran mengambil kesempatan tersebut untuk menyampaikan perasaannya terhadap Clarissa dengan mengungkapkan bahwa ia memiliki perasaan suka pada Clarissa. Namun, ketika mendengar pernyataan Gibran, Clarissa merasa semakin marah dan kesal sehingga ia meraih kayu yang ada di dekatnya dan melemparkan kayu tersebut ke arah Gibran. Clarissa kemudian berteriak meminta Gibran untuk menjauh dari dirinya.

Gibran tetap mendekati Clarissa meskipun Clarissa memerintahnya untuk menjauh. Akibatnya, Clarissa tersandung akar pohon dan terjatuh, yang membuat luka lukanya semakin parah. Gibran kemudian memanfaatkan situasi tersebut untuk menyatakan perasaannya pada Clarissa dengan meminta dia mengucapkan kata-kata 'aku sayang kamu'. Namun, Clarissa masih *shock* dan tidak dapat mengucapkan apapun, hingga muncul seorang wanita berpakaian putih di belakang Clarissa. Melihat hal itu, Gibran lalu melarikan diri dari lokasi tersebut.

Setelah tiba di lokasi "praktik" Karim, Gibran berlutut di sebelah Karim dan membaca mantra. Setelah itu, mereka berdua bersujud, dan tiba-tiba uang mulai berjatuhan dari atas. Namun, perempuan berbaju putih kemudian muncul di depan mereka, melihat ke arah kamera, dan mendekati mereka dengan cepat.

d. Kru

Seleksi kru dilakukan usai bertemu dengan produser dan seorang kolega yang terlibat dalam pembuatan film "Bhagawanta". Selama pertemuan tersebut, sutradara menjelaskan konsep keseluruhan film, termasuk aspek estetika dan teknis yang akan digunakan dalam film "Bhagawanta" untuk memudahkan persiapan dan produksi di masa depan. Selanjutnya, setiap divisi bertanggung jawab atas tugas-tugas mereka,

termasuk *breakdown* naskah sesuai dengan kebutuhan yang dibutuhkan dalam pembuatan film "Bhagawanta".

| NO | DIVISI | JOBDESC | Nama |
|----|-------------------|---------------------------------|--------------------------|
| 1 | Produksi | <i>Executive Producer</i> | Rokhmatullah Julyanto |
| 2 | | <i>Executive Producer</i> | Roni Ramadhan |
| 3 | | <i>Producer</i> | Ajeng Niramaya |
| 4 | | <i>Line Producer</i> | Anisa Berliana |
| 5 | | <i>Line Producer</i> | Dwi Putra Imawan |
| 6 | | <i>Unit Manager</i> | Dwi Putra Imawan |
| 7 | | <i>Production Assistant</i> | Fadil |
| 8 | | <i>Production Assistant</i> | Majid |
| 9 | | <i>Location Manager</i> | Ali |
| 10 | | <i>Logistic</i> | Rizal |
| 11 | | <i>Logistic</i> | Ibnu |
| 12 | | <i>Runner</i> | Dheja |
| 13 | | <i>Driver</i> | Sulaiman Ali Satief |
| 14 | | <i>Talent Coordinator</i> | Herlina |
| 15 | | <i>Talent Coordinator</i> | Bagus |
| 16 | Directing | <i>Director</i> | Rokhmatullah Julyanto |
| 17 | | <i>1st Director Assistant</i> | Eka Wahyu Primadani |
| 18 | | <i>2nd Director Assistant</i> | Angga Wicaksono |
| 19 | Continuity | <i>Script Continuity</i> | Heru |
| 20 | Camera | <i>Director of Photography</i> | Rokhmatullah Julyanto |
| 21 | | <i>1st Camera Assistant</i> | Nada Leo Perkasa |
| 22 | | <i>Digital Image Technician</i> | Daffa Ashyadad |
| 23 | | <i>Clapper</i> | Heru |
| 24 | Lighting | <i>Gaffer</i> | Refa Pamungkas |
| 25 | | <i>Lighting</i> | Anas |
| 26 | | <i>Lighting</i> | Okky |
| 27 | Art Depart | <i>Art Director</i> | Banyu Eka |
| 28 | | <i>Artistic</i> | Daryl 'Cacing Buas' |
| 29 | | <i>Artistic</i> | Keyza |
| 30 | | <i>Wardrobe</i> | Vicidian |
| 31 | | <i>MakeUp Artist</i> | Audya |
| 32 | | <i>MakeUp Artist</i> | Maulanisa Roro Alfisyahr |
| 33 | Audio | <i>Sound Recordist</i> | Roni Ramadhan |
| 34 | | <i>Soundman</i> | Stefanus Bagaskara |

| | | | |
|----|--------------------------|-------------------------------|-----------------------|
| 35 | | <i>Sound Assistant</i> | Angga |
| 36 | | <i>Sound Designer</i> | Roni Ramadhan |
| 37 | | <i>Music & Composer</i> | Roni Ramadhan |
| 38 | | <i>Mixing & Mastering</i> | Roni Ramadhan |
| 39 | Editing | <i>Editor on Loc</i> | Daffa Ashyadad |
| 40 | | <i>Offline Editor</i> | Rokhmatullah Julyanto |
| 41 | | <i>VFX</i> | Rokhmatullah Julyanto |
| 42 | | <i>Colorist</i> | Rokhmatullah Julyanto |
| 43 | Behind the Scenes | <i>BTS Foto & Video</i> | Frio Setyawan |

Tabel 5.1 Kerabat Kerja

e. Rencana Anggaran Produksi

Setelah pemilihan kru, langkah selanjutnya adalah melakukan breakdown naskah oleh setiap divisi untuk mengetahui anggaran biaya yang dibutuhkan dalam produksi. Dalam tahap ini, produser sebagai pemimpin produksi akan membuat rencana anggaran biaya berdasarkan hasil breakdown dari seluruh divisi.

f. Cast

Setelah melalui tahap *casting*, para pemain yang sudah dipilih akan mendapat arahan dari sutradara untuk memerankan karakter dengan tiga dimensi yang sesuai dengan peran di film "Bhagawanta". Pada tahap ini, sutradara akan dibantu oleh asisten sutradara dalam melakukan pendalaman karakter. Berikut adalah daftar para pemain yang memerankan tokoh-tokoh dalam film "Bhagawanta".

1) Gading



Gambar 5.1 Pemeran Gading

- (1) Nama : Kresna Key
- (2) TTL : Banyuwangi, 16 April 1992
- (3) Alamat : Karangrejo Residence, Banyuwangi
- (4) Pekerjaan : *Content Creator*

Dalam proses pemilihan tokoh Gading, sutradara melakukan berbagai latihan karena tokoh Gading memiliki ciri kepribadian yang egois. Hal ini diperkuat dengan fakta bahwa tokoh Gading mengetahui bahwa ia telah menerima donasi yang cukup besar, yang lebih memperkuat dorongan egoisnya untuk mengejar ketenaran. Demikian pula, Kresna Key dipilih berdasarkan kesesuaian dengan karakter yang memiliki sifat-sifat yang sama.

2) Clarissa



Gambar 5.2 Pemeran Clarissa

- (1) Nama : Hasya Mahara
- (2) TTL : Banyuwangi, 25 Mei 2001
- (3) Alamat : Sempu, Banyuwangi
- (4) Pekerjaan : Mahasiswi

Hasya Mahara dipilih untuk memerankan tokoh Clarissa karena karakterisasi tokoh tersebut sangat cocok dengan kemampuan aktingnya begitu pula dalam tiga dimensi tokoh. Pemilihan Hasya sebagai pemeran Clarissa didasarkan pada kesesuaian karakter dan kemiripan antara Hasya dan peran yang diharapkan. Kemampuan akting Hasya juga menjadi pertimbangan utama bagi sutradara dalam menentukan pilihan tersebut.

3) Kiki



Gambar 5.3 Pemeran Kiki

- (1) Nama : Dela Ayu Kartika
- (2) TTL : Karanganyar, 12 Agustus 2002
- (3) Alamat : Lemahbang, Jumapolo, Karanganyar, Jawa Tengah
- (4) Pekerjaan : Model, Penulis

Dalam pemilihan pemeran Kiki, sutradara memperhatikan sifat asli Dela Ayu Kartika yang dapat mengesankan peran sebagai manajer Gading dan memiliki kemampuan untuk mengatur persiapan Gading dalam pembuatan konten. Selain itu, kesesuaian karakter tiga dimensi Kiki dengan kepribadian Dela juga menjadi faktor penentu bagi sutradara dalam memilih Dela untuk memerankan peran Kiki.

4) Ilham



Gambar 5.4 Pemeran Ilham

- (1) Nama : Aji Danuar Dwi S.
- (2) TTL : Banyuwangi, 28 Januari 2006
- (3) Alamat : Bulusan, Krajan, Banyuwangi
- (4) Pekerjaan : Pelajar

Pemilihan karakter Ilham dalam film ini didasarkan pada kepribadian flamboyan dan gestur yang mirip dengan perempuan. Aji Danuar Dwi S., yang juga menunjukkan gestur serupa dalam kehidupan sehari-harinya, dipilih oleh sutradara untuk memerankan karakter tersebut tanpa ragu. Keputusan tersebut didukung oleh fakta bahwa Aji juga aktif dalam kegiatan ekstrakurikuler teater. Melalui latihan yang sedikit, Aji berhasil menghayati karakter Ilham sesuai dengan visi sutradara dan kebutuhan naratif film.

5) Gibran



Gambar 5.5 Pemeran Gibran

- (1) Nama : Rokhmatullah Julyanto
- (2) TTL : Banyuwangi, 29 Juli 1997
- (3) Alamat : Ketapang, Kalipuro, Banyuwangi
- (4) Pekerjaan : Mahasiswa

Pemilihan Rokhmatullah Julyanto, atau yang akrab dipanggil Raju, sebagai pemeran Gibran merupakan keputusan awal sutradara yang bertujuan untuk mempercepat proses pemilihan pemeran. Raju melalui serangkaian latihan yang intensif untuk memenuhi kriteria sebagai pemeran Gibran yang memiliki sifat pendiam, suka menyimpan informasi, dan lebih memilih untuk diam daripada berbicara jika itu dapat mengakibatkan masalah. Karakter Gibran memiliki peran ganda sebagai kameraman dan editor untuk konten Gading, yang membuatnya memiliki hubungan yang erat dengan Gading. Meskipun secara sifat mereka berbeda dari segi penampilan dan kepribadian, Raju berhasil memerankan karakter Gibran sesuai dengan visi sutradara dan kebutuhan naratif film.

6) Pak Untung



Gambar 5.6 Pemeran Pak Untung

- (1) Nama : Idris, AM
- (2) TTL : Jember, 9 Agustus 1969
- (3) Alamat : Dusun Bulusari, Grajagan, Banyuwangi
- (4) Pekerjaan : Pegawai Kantor Desa

Pemilihan Pak Idris untuk memerankan tokoh Pak Untung dilakukan dengan pertimbangan yang matang oleh sutradara. Keputusan ini didasarkan pada kesesuaian tidak hanya dari segi fisik, tetapi juga aspek psikologis antara Pak Idris dan karakter Pak Untung, seperti kesabaran, kecenderungan untuk menyimpan informasi, dan keberadaan ketenangan yang lebih banyak.

7) Karim



Gambar 5.7 Pemeran Karim

- (1) Nama : Yusta Rianda
- (2) TTL : Banyuwangi, 23 Agustus 1995
- (3) Alamat : Desa Kemiren, Glagah, Banyuwangi
- (4) Pekerjaan : Guru

Sejak awal pengembangan naskah film "Bhagawanta", sutradara telah mempertimbangkan Yusta Rianda sebagai pemeran Karim. Dengan mempertimbangkan fisik, wajah, tubuh, dan sifat-sifat Yusta yang sesuai dengan karakter Karim, sutradara yakin bahwa Yusta akan cocok memerankan peran tersebut. Selain itu, pengetahuan dan pemahaman yang dimiliki oleh Yusta juga berkontribusi dalam diskusi dengan sutradara untuk menciptakan mantra-mantra yang ditampilkan dalam film ini.

8) Ibu Warung



Gambar 5.8 Pemeran Ibu Warung

- (1) Nama : Richa Jayanti
(2) TTL : Banyuwangi, 31 Januari 1984
(3) Alamat : Perumahan Sakinah, Kalipuro, Banyuwangi
(4) Pekerjaan : Wiraswasta, Ibu Rumah Tangga

Ketika sutradara memilih Richa Jayanti, yang biasa dipanggil Richa, untuk memerankan tokoh Ibu Warung, keputusan tersebut didasarkan pada perhatian sutradara terhadap kegiatan dan mata pencaharian Richa sebagai wiraswasta. Karakter Ibu Warung sangat cocok dengan keberadaan Richa dalam tiga dimensi karakternya.

9) Perempuan Berbaju Putih



Gambar 5.9 Pemeran Perempuan Berbaju Putih

- (1) Nama : Erlina Agustin
- (2) TTL : Banyuwangi, 08 Agustus 2005
- (3) Alamat : Ketapang, RT 02, RW 02, Banyuwangi
- (4) Pekerjaan : Pelajar

Pemilihan Erlina Agustin, yang biasa dipanggil Alin, oleh sutradara sebagai pemeran Perempuan Berbaju Putih didasarkan pada alasan bahwa Alin memiliki sikap skeptis terhadap kemungkinan adanya kerasukan terkait dengan karakter sebenarnya Perempuan Berbaju Putih, yang merupakan makhluk halus yang mengganggu tim Gading. Selain itu, partisipasi Alin dalam kegiatan ekstrakurikuler teater di sekolah juga menjadi pertimbangan dalam pemilihan perannya.

g. Reading

Reading adalah langkah dalam produksi film di mana seluruh anggota kru termasuk sutradara dan pemeran membaca naskah bersama-sama untuk memahami plot cerita secara keseluruhan. Pada tahap ini, para pemeran dikenalkan dengan karakter yang mereka perankan, gestur khusus yang dimiliki oleh tokoh, cara berbicara yang sesuai dengan karakter, dan

detail lainnya dalam naskah seperti pengaturan tempat dan gerakan juga dipelajari.

Setelah para pemain film "Bhagawanta" memahami karakter yang akan mereka perankan, mereka akan memulai praktik dialog dan adegan bersama-sama untuk memperkuat hubungan antara satu sama lain sebagai pemeran. Pada tahapan ini, pendekatan antar pemain menjadi sangat penting agar proses produksi berjalan dengan lancar sesuai jadwal yang telah ditentukan.



Gambar 5.10 Kru dan Pemeran Sedang Reading

h. Latihan

Dalam tahapan ini, latihan dilakukan untuk mengurangi kesalahan pada saat pengambilan gambar oleh para pemain. Latihan mencakup dialog, gerakan tubuh, serta masuk dan keluarnya pemain pada setiap adegan. Sutradara akan menunjukkan adegan yang akan diperankan oleh para pemain dan membimbing mereka dalam menginterpretasikan karakter yang dimainkan. Proses latihan dimulai dari *scene* panjang yang melibatkan banyak dialog dan *action* untuk memastikan keakuratan dan kelancaran adegan.

i. Lokasi dan Set

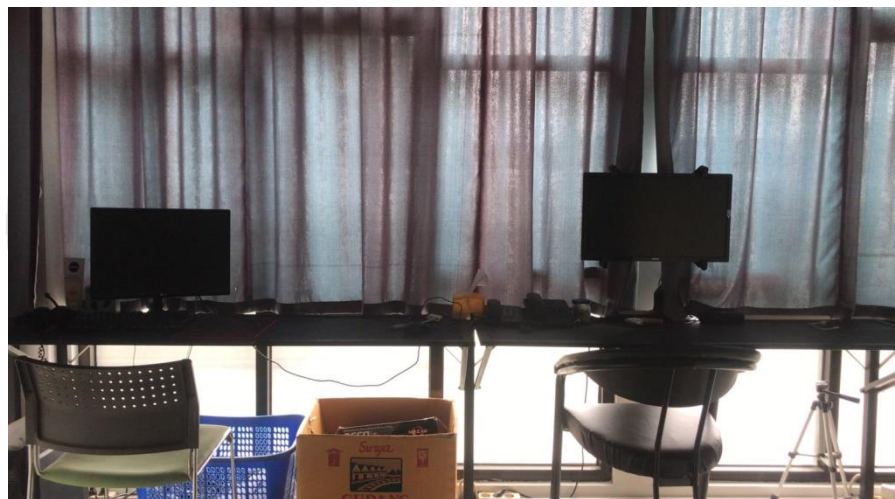
Tahap pencarian lokasi film “Bhagawanta” dilakukan oleh tim lokasi bersama dengan sutradara. Pada tahapan ini pemilihan lokasi sangat diperhitungkan, mulai dari tingkat keamanan, kondisi lingkungan, dan kemiripan sesuai naskah sangat dipertimbangkan dalam pemilihan lokasi, guna memperlancar proses produksi. Film “Bhagawanta” memiliki *setting* tempat seperti studio, stasiun kereta api, dan rumah yang dikelilingi hutan yang berlokasi di Banyuwangi, pemilihan lokasi yang sesuai dengan skenario membutuhkan banyak pertimbangan. Berikut lokasi/tempat yang digunakan dalam proses pembuatan film “Bhagawanta”.

1) Kantor/Studio Gading

Kantor/Studio Gading dalam film "Bhagawanta" terletak di lantai dua salah satu kantor yang berada di Jl. Kuntulan No.149, Bakungan, Kec. Glagah, Kabupaten Banyuwangi, Jawa Timur 68431. Kantor tersebut berada di gedung Trion yang juga memiliki homestay di lantai satu. Kantor/Studio Gading digambarkan sebagai studio standar yang mencerminkan tingkat keprofesionalan kanal YouTube yang dikembangkan oleh Gading. Dalam rangka mempertahankan konsistensi cerita, keadaan kantor/studio Gading yang sudah ada dipilih untuk pengambilan gambar, sehingga tidak diperlukan banyak penambahan properti besar, perubahan tata letak ruangan, atau penambahan properti tambahan, yang bertujuan untuk mengikuti kebutuhan alur cerita.



Gambar 5.11 Set Kantor/Studio Gading



Gambar 5.12 Set Kantor/Studio Gading

Pada film "Bhagawanta", Kantor/Studio Gading merupakan lokasi pertama yang ditampilkan. Penataan *setting* dilakukan dengan menciptakan suasana yang teratur dan menggambarkan suasana kantor atau studio seperti yang umumnya ditemui.

Kantor/Studio Gading berperan sebagai tempat di mana tokoh Gading dan Gibran melakukan sesi livestreaming di kanal YouTube mereka, dan kemudian Clarissa datang setelah dipanggil oleh Gading. Penataan kantor atau studio tersebut hampir dapat disamakan dengan kantor atau studio pada umumnya.



Gambar 5.14 Setting Scene Kantor/Studio Gading

2) Kereta Api



Gambar 5.13 Set Kereta Api

Lokasi yang digunakan sebagai adegan Kereta Api dalam film ini adalah Kereta Api Pandanwangi yang beroperasi di rute Banyuwangi - Jember. Sebagian besar properti yang digunakan hampir sama persis dengan posisi aslinya, namun ada beberapa tambahan properti dan sementara menyingkirkan barang-barang yang dapat mengganggu komposisi dan warna dalam gambar. Tim artistik merespons situasi ini dengan melakukan sedikit perubahan *setting* pada tas, kardus, dan barang bawaan penumpang untuk memperkuat kesan realistiknya. Selain itu, untuk meningkatkan realistik film, penumpang yang mengisi

tempat duduk adalah penumpang asli serta beberapa anggota kru yang menjadi figuran tambahan. Penataan cahaya dalam *setting* ini memiliki peran penting dalam memberikan cahaya tambahan (*fill light*) pada tokoh, sehingga perbedaan pencahayaan antara latar belakang dan tokoh tidak terlalu mencolok dan menciptakan kesan yang lebih realistis.

3) Stasiun Rogojampi



Gambar 5.15 Setting Stasiun Rogojampi

Lokasi Stasiun Rogojampi yang digunakan dalam film ini benar-benar menggunakan stasiun aslinya yang bernama Stasiun Rogojampi. Alasan penggunaan lokasi ini adalah karena nama stasiun tersebut tidak mengalami perubahan dari tahun 2015 hingga 2023, dan pemberhentian di stasiun ini memang sesuai dengan perjalanan wisatawan menuju Alas Purwo. Tim artistik yang bertanggung jawab di lokasi ini melakukan penambahan properti berupa tas dan koper yang dibawa oleh tokoh, sesuai dengan kebutuhan naratif. Sementara itu, pencahayaan di lokasi

ini mengandalkan cahaya yang tersedia (*available light*) untuk menjaga kesan *vlogging* yang dilakukan oleh Gading.



Gambar 5.16 Setting Scene Stasiun Rogojampi

4) Mobil Pak Untung



Gambar 5.17 Setting Mobil Pak Untung Siang Hari

Pada saat Gading, Clarissa, Kiki, Ilham, dan Gibran menempuh perjalanan ke Alas Purwo dengan disupiri oleh Pak Untung, interior mobil Pak Untung dibuat senatural mungkin dengan menambahkan properti seperti tas dan koper.



Gambar 5.18 Setting Mobil Pak Untung Siang Hari



Gambar 5.20 Setting Mobil Pak Untung Malam Hari



Gambar 5.19 Setting Mobil Pak Untung Malam Hari

5) Rumah Karim



Gambar 5.21 Set Rumah Karim



Gambar 5.22 Set Rumah Karim

Rumah Karim dalam film ini terletak di rumah *resort* penjaga Alas Marengan yang juga berada di kawasan Taman Nasional Alas Purwo. Pada lokasi ini, tim artistik tidak melakukan penambahan properti besar seperti meja, kursi, dan lainnya, karena semua itu sudah tersedia di lokasi. Tim artistik hanya melakukan penyesuaian penempatan kursi dan meja sesuai dengan kebutuhan naratif dan penempatan tokoh dalam adegan tersebut.



Gambar 5.23 Set Scene Rumah Karim

6) Kamar Laki-laki

Selain rumah Karim, kamar laki-laki juga berlokasi di rumah *resort* yang sama. Pada adegan ini, dilakukan penyesuaian dengan memindahkan posisi ranjang untuk mencapai tata letak yang sesuai dengan *framing* yang diinginkan. Pencahayaan tambahan yang diterapkan adalah pencahayaan dari atas untuk menjaga kesan alami film ini seolah-olah menggunakan pencahayaan ruangan yang biasa.



Gambar 5.24 Set Kamar Laki-laki



Gambar 5.25 Set Kamar Laki-laki

7) Kamar Perempuan

Kamar perempuan dalam film ini juga terletak di rumah *resort* penjaga Alas Marengan. Selain memindahkan posisi ranjang, tim artistik juga melakukan pemindahan properti lemari. Tim pencahayaan menambahkan pencahayaan dari atas untuk menciptakan kesan kamar yang serupa dengan kamar pada umumnya.



Gambar 5.26 Set Kamar Perempuan

8) Warung Makan



Gambar 5.27 Set Warung Makan



Gambar 5.28 Setting Scene Warung Makan

Scene ini berlokasi di Warung Makan Tengah Sawah Ayam Pedas Curahjati. Selain jaraknya yang tidak terlalu jauh dari lokasi hutan dan rumah Karim, pemilihan lokasi ini didasarkan pada kesesuaian arsitektur rumah dengan kebutuhan naratif. Penempatan kursi di lokasi ini tidak mengalami perubahan dan sesuai dengan tata letak umum yang ada di warung makan. Satu-satunya penyesuaian yang dilakukan adalah penambahan pencahayaan tambahan (*fill light*) untuk memberikan pencahayaan yang cukup pada tokoh.



Gambar 5.29 Set Warung Makan

9) Hutan



Gambar 5.30 Setting Hutan



Gambar 5.32 Setting Hutan



Gambar 5.31 Setting Hutan

Seluruh lokasi hutan dalam film diambil di Alas Marengan dengan alasan utama karena di sana terdapat rumah *resort* penjaga yang digunakan sebagai rumah Karim dalam cerita. Setiap adegan memiliki lokasi pengambilan gambar yang berbeda-beda di dalam Alas Marengan. Pada adegan yang berlangsung pada siang hari, tim artistik menambahkan properti sesajen untuk memperkaya visualisasi adegan tersebut. Sementara itu, pada adegan yang berlangsung pada malam

hari, tim artistik menggunakan efek spesial berupa asap untuk menciptakan nuansa yang lebih mencekam dan mengerikan. Pencahayaan saat siang hari menggunakan cahaya yang tersedia secara alami (*available light*), sedangkan pada malam hari, pencahayaan tambahan digunakan untuk menciptakan atmosfer hutan yang khas.



Gambar 5.33 Kru dan Pemeran Berada di Setting Hutan

2. Produksi

Proses produksi pada skripsi ini merupakan serangkaian tahapan di mana dilakukan pengambilan gambar untuk merepresentasikan naskah ke dalam bentuk audio-visual. Film "Bhagawanta" menjalani proses pengambilan gambar selama tiga hari, yaitu mulai dari tanggal 8 April 2023 hingga 10 April 2023. Seluruh proses pengambilan gambar dilakukan di beberapa lokasi di Banyuwangi, seperti Trion Homestay, Kereta Api Pandanwangi, Stasiun Rogojampi, Warung Makan Tengah Sawah Ayam Pedas Curah Jati, dan Alas Marengan (Kawasan Taman Nasional Alas Purwo). Dalam proses produksi ini, sutradara dan setiap divisi yang terlibat harus bekerja sama untuk menghasilkan film sesuai dengan skenario yang telah ditetapkan.

Jadwal produksi dicetak dan disebarikan kepada seluruh anggota kru dengan tujuan agar setiap divisi mengetahui persiapan yang perlu dilakukan sebelumnya dan tugas-tugas yang akan mereka lakukan selanjutnya, sehingga dapat mengejar pengambilan gambar sesuai dengan jadwal yang telah ditentukan. Pengambilan

gambar tidak dilakukan secara urut sesuai dengan naskah demi mempercepat proses produksi. Jadwal tersebut menjadi panduan utama dalam tahapan produksi dan kerjasama antar kru sangat penting dalam menjalankan proses ini untuk menghindari kemungkinan kendala yang mungkin terjadi.

Dalam proses pengambilan gambar, diperlukan adanya alur kerja yang efektif untuk memastikan kelancaran proses produksi. Sutradara dibantu oleh asisten sutradara dalam melatih ulang adegan, dengan tujuan memastikan bahwa para pemeran siap tampil di depan kamera. Alur kerja ini juga disesuaikan dengan persiapan tim artistik dan penata cahaya, yang bertanggung jawab untuk menyiapkan kebutuhan lokasi yang akan digunakan.

a. Produksi Hari Pertama

Pada tanggal 8 April 2023, pada jam 06.00, dilakukan *crew call* di Trion Homestay yang terletak di Jl. Kuntulan No.149, Bakungan, Kec. Glagah, Kabupaten Banyuwangi, Jawa Timur 68431.



Gambar 5.34 Kedekatan Sutradara dengan Pemeran

Pada produksi hari pertama, terdapat beberapa kendala yang dihadapi. Salah satunya adalah keterlambatan saat proses syuting di Stasiun Rogojampi setelah turun dari kereta. Selain itu, kurangnya komunikasi antara divisi-divisi dalam tim produksi menyebabkan terjadinya keterlambatan dan ketidaksiapan properti yang diperlukan dalam pengambilan gambar. Akibat kendala pertama tersebut, jadwal syuting terpaksa mundur hingga pengambilan gambar di lokasi Warung Makan selesai menjelang sore hari. Dampaknya, kru dan pemeran yang seharusnya menuju lokasi hutan pada sore hari menjadi terlambat, sehingga penyeberangan kru dan pemeran baru dapat dilakukan pada pukul 18.00. Selain itu, kondisi gelap yang sulit melihat perairan dangkal mengakibatkan pengemudi perahu sulit untuk menyeberang karena perahu kandas.



Gambar 5.35 Penggunaan Special Effect Asap

Scene yang berhasil diambil pada produksi hari pertama sebanyak 21 *scene*, yaitu *scene* 1A, 1B, 1C, 1D, 2A, 2B, 2C, 3A, 3B, 3C, 15A, 15B, 16, 4B, 4C, 4D, 5A, 5B, 5C, 6, dan 7.

Pada hari pertama produksi, terdapat ketidaksesuaian antara jadwal yang telah ditetapkan dengan keterlambatan pengambilan gambar yang menyebabkan beberapa *scene* tidak dapat diambil pada hari tersebut. Akibatnya, *scene* tersebut harus dipindahkan ke jadwal produksi berikutnya. Proses pengambilan gambar pada hari pertama selesai pada pukul 23.00.



Gambar 5.36 BTS Scene Warung Makan

b. Produksi Hari Kedua



Gambar 5.37 Diskusi Peletakan Lighting

Pada hari kedua produksi, lokasi yang dipilih adalah hutan Alas Marengan yang terletak di dalam kawasan Taman Nasional Alas Purwo. Jadwal pengambilan gambar telah dilaksanakan sesuai rencana pada pukul 09.00. Pengambilan gambar pertama kali dilakukan di dalam kamar

perempuan, karena pengoperasian kamera di dalam ruangan tersebut memiliki tantangan tersendiri yang membutuhkan upaya yang lebih intensif dalam proses realisasi. Keberadaan adegan dalam kamar perempuan yang melibatkan teknik jatuh kamera menjadi pertimbangan khusus karena melibatkan tingkat kesulitan yang lebih tinggi, sehingga memakan waktu lebih lama dalam proses produksi. Selain itu, penggunaan efek *make-up* untuk karakter perempuan berbaju putih juga memerlukan perhatian khusus dan dapat memakan waktu yang lebih lama. Sutradara dan tim produksi selalu melakukan tinjauan kembali dengan gambar-gambar sebelumnya untuk menjaga kontinuitas dalam proses produksi.



Gambar 5.38 BTS Scene Kamar Laki-laki



Gambar 5.39 BTS Scene Kamar Laki-laki

Pada hari kedua produksi, terdapat beberapa kendala yang dihadapi yang menyebabkan proses produksi tidak sesuai dengan jadwal yang telah

ditetapkan. Salah satunya adalah perubahan lokasi lampu dan properti yang mengakibatkan penyesuaian dalam proses produksi. Selain itu, kendala utama yang terjadi pada hari kedua adalah cuaca hujan yang berlangsung malam itu. Hal ini menyebabkan beberapa pengambilan gambar yang seharusnya dilakukan pada hari pertama dipindahkan ke hari kedua. Hujan yang terus-menerus pada malam hari juga menyebabkan syuting film "Bhagawanta" memerlukan satu hari tambahan yang tidak terencana, sehingga jadwal produksi awal yang direncanakan untuk dua hari menjadi tidak terpenuhi.



Gambar 5.40 BTS Set Ruang Praktik Karim

Proses pengambilan gambar untuk keperluan naratif pada siang hari telah selesai, sehingga sebagian besar pengambilan gambar dilakukan pada malam hari. Namun, karena pemeran Karim harus *release* istirahat pada malam itu, pengambilan gambar tidak dapat diselesaikan hingga semua *scene* yang melibatkan pemeran Karim selesai. Setelah menunggu hujan berhenti, waktu sudah menunjukkan dini hari sekitar pukul 03.00. Dengan keadaan yang memaksa, kru dan pemeran akhirnya menyelesaikan *scene* yang melibatkan Karim di dalamnya. Produksi hari kedua selesai sekitar pukul 04.30, setelah itu semua kru dan pemeran beristirahat hingga malam hari untuk melanjutkan pengambilan gambar.



Gambar 5.41 BTS Set Hutan Siang Hari

c. Produksi Hari Ketiga



Gambar 5.42 Kru Make Up dan Pemeran



Gambar 5.43 Pemeran Melihat Preview

Setelah kru dan pemeran menjalani istirahat dari pagi hingga sore, sutradara memutuskan untuk melakukan latihan adegan sekali lagi dan mencari lokasi pengambilan gambar di dalam hutan guna memenuhi kebutuhan produksi film "Bhagawanta". Latihan dan penentuan lokasi yang dilakukan pada sore hari pada hari ketiga produksi memiliki manfaat yang signifikan, terutama saat pengambilan gambar pada malam hari. Semua persiapan telah dilakukan dengan baik, termasuk penempatan lampu, properti, adegan, dialog, *make-up effect*, dan lain-lain. Pada hari ketiga, tidak ada kendala yang berarti, karena proses pengambilan gambar berjalan lancar sesuai rencana.



Gambar 5.44 BTS Scene 21

Setelah proses pengambilan gambar selesai, kru melakukan tugas pembersihan lokasi dan mengembalikan properti, lampu, serta perlengkapan lainnya yang digunakan selama produksi di hutan. Produksi pada hari ketiga berhasil diselesaikan pada pukul 23.00.



Gambar 5.46 BTS Scene 19



Gambar 5.45 Kru dan Pemeran Melihat Preview

Secara keseluruhan, kendala utama yang dihadapi adalah keterbatasan aksesibilitas dari hutan ke lokasi untuk memenuhi kebutuhan produksi seperti makanan dan minuman. Akses pertama melibatkan penyeberangan perahu yang harus disesuaikan dengan pasang surut air agar penyeberangan berjalan lancar. Sementara itu, akses kedua melibatkan penggunaan mobil untuk melewati jalur hutan yang belum teraspal, sehingga jalannya masih berupa tanah. Terlebih lagi,

setelah terjadi hujan, kondisi tanah tersebut menjadi licin, menambah kesulitan dalam perjalanan.



Gambar 5.47 Foto Wrap Seluruh Kru, Pemeran, dan Penjaga Hutan

3. Pascaproduksi

Pada tahap pascaproduksi film "Bhagawanta", terdapat beberapa tahapan yang melibatkan pengolahan gambar yang telah diambil. Tahap ini mencakup pemilihan dan penggabungan gambar yang telah diambil. Selanjutnya, proses pemindahan data, *editing offline*, *mixing*, *visual effects*, *color grading*, dan *music scoring* akan dilakukan sebagai bagian dari tahapan pascaproduksi.

a. *Loading File*

Hasil pengambilan gambar akan ditransfer dari kartu memori ke hard disk internal dan eksternal. Pada tahap ini, semua hasil produksi akan digabungkan dan disimpan dalam satu *storage* yang sama, termasuk gambar, suara, dan catatan adegan.

b. *Editing*

Proses *editing* melibatkan beberapa tahapan, termasuk *draft*, *roughcut*, *pictlock*, dan *online*. Selama proses produksi, tahapan sinkronisasi telah dilakukan sehingga setelah produksi selesai, *editor* dapat segera memulai penyuntingan gambar. Tahap *draft* digunakan untuk meninjau struktur keseluruhan film "Bhagawanta" untuk memudahkan

tahapan berikutnya, yaitu *roughcut*. Pada tahap *roughcut*, semua materi yang ada digabungkan menjadi satu dan kemudian diatur ulang sesuai dengan tempo dan *mood* cerita hingga mencapai tahap *pictlock*.

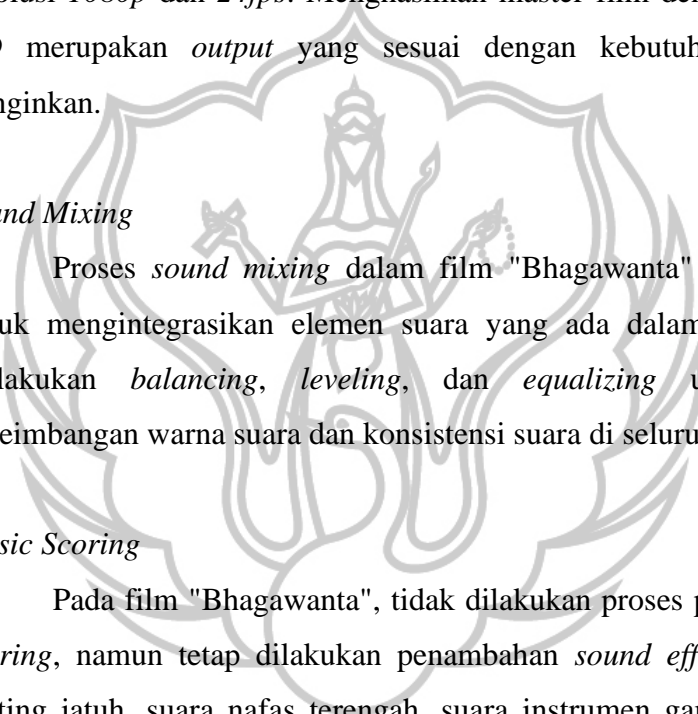
Tahap selanjutnya dalam proses *editing* adalah *editing online*, di mana dilakukan pengaturan grafis, *color grading*, *sound mixing*, *music scoring*, dan penambahan *credit title*. Tujuan dari tahap ini adalah untuk memastikan bahwa film "Bhagawanta" dapat diterima dengan baik sebagai media audio visual. Film ini menggunakan *output* audio visual dengan resolusi *1080p* dan *24fps*. Menghasilkan master film dengan kualitas *full HD* merupakan *output* yang sesuai dengan kebutuhan teknis yang diinginkan.

c. *Sound Mixing*

Proses *sound mixing* dalam film "Bhagawanta" memiliki tujuan untuk mengintegrasikan elemen suara yang ada dalam film, termasuk melakukan *balancing*, *leveling*, dan *equalizing* untuk mencapai keseimbangan warna suara dan konsistensi suara di seluruh adegan.

d. *Music Scoring*

Pada film "Bhagawanta", tidak dilakukan proses pembuatan *music scoring*, namun tetap dilakukan penambahan *sound effect* seperti suara ranting jatuh, suara nafas terengah, suara instrumen gamelan Jawa, dan suara tambahan *ambient* hutan malam hari. Penggunaan *sound effect* ini juga bertujuan untuk memperkuat *mood* dan adegan dalam cerita. Satu-satunya elemen suara yang berupa musik adalah lagu berjudul "Pulang" yang dinyanyikan oleh Nabrl. Lagu ini dimasukkan pada akhir film "Bhagawanta" untuk mendukung *mood* dan mengiringi *credit title* pada bagian akhir film tersebut.



e. *Color Grading*

Tahap *color grading* merupakan proses di mana gambar pada film "Bhagawanta" akan diberikan pewarnaan yang sesuai dengan *mood* yang ingin dibangun. Sebagai film dengan genre horor *found footage*, penggunaan kombinasi warna menjadi penting. Sebagai contoh, pada adegan di dalam kereta dan di Stasiun Rogojampi, warna digunakan secara natural untuk menciptakan efek *footage* yang tampak asli dan mengingatkan pada *vlog* tahun 2015 pada umumnya. Namun, untuk adegan di rumah Karim, hutan, kamar perempuan, dan kamar laki-laki, warna akan diberikan nuansa lebih gelap dan mencekam guna menciptakan kesan horor yang diinginkan.

B. Pembahasan Karya

Pada analisisnya, karya film memiliki dua unsur yang saling terkait, yaitu unsur naratif dan sinematik. Unsur naratif dalam film "Bhagawanta" dipresentasikan melalui sudut pandang tokoh tertentu, sementara unsur sinematik ditunjukkan dengan penggunaan tambahan kamera di kamar perempuan, walaupun sebenarnya dalam teknis pengambilan gambar hanya menggunakan satu kamera.

1. *Found Footage* Pada Film "Bhagawanta"

Naskah film ini memiliki premis yang sederhana yaitu kisah tim kanal *youtube* yang ingin membuat konten *vlog* horor tetapi malah mengalami teror yang mengakibatkan orang dari tim tersebut menghilang satu-persatu. Tim tersebut juga mengatur jadwal rutin untuk melakukan sesi tanya jawab (*QnA*) secara langsung melalui siaran *streaming*. Ketika mereka sedang melakukan siaran langsung, mereka terkejut karena salah satu penonton memberikan donasi sebesar 25 juta rupiah. Namun, penonton yang memberikan donasi tersebut, dengan menggunakan nama pengguna Bhagawanta, memberikan tantangan kepada tim untuk membuat konten yang serupa, yaitu *vlog*. Namun, *vlog* yang diminta oleh Bhagawanta bukanlah *vlog* biasa, melainkan *vlog* ekspedisi horor, yang harus dilakukan pada malam hari dan di tempat yang benar-benar menyeramkan, yaitu Alas Purwo.

Tanpa banyak berpikir, mereka segera menjadwalkan perjalanan mereka ke Alas Purwo untuk membuat konten di sana. Gading, sebagai pemimpin tim, sangat antusias untuk segera berangkat, terlebih lagi Gibran, sahabat Gading sejak kecil, berasal dari Banyuwangi, sehingga mereka merasa lebih nyaman dan mudah dalam mencari pemandu wisata untuk ekspedisi mereka.

Setelah tiba di tempat penginapan yang juga menjadi tempat tinggal pemandu wisata, mereka bermaksud menginap untuk beristirahat dan mempersiapkan segala kebutuhan untuk pembuatan vlog ekspedisi horor esok malam. Namun, selama malam menginap, mereka mulai mengalami gangguan-gangguan mistis. Keesokan harinya, saat malam tiba, gangguan-gangguan tersebut semakin mencekam.

Secara keseluruhan, ritme atau tempo dalam film menggambarkan perubahan emosi yang dialami oleh tokoh saat menghadapi berbagai peristiwa, termasuk perasaan senang, sedih, takut, marah, dan lainnya.

2. Realisasi Penekanan Emosi Tokoh

Penggunaan kamera *handheld* dapat memberikan pengaruh yang signifikan terhadap emosi tokoh dalam sebuah film. Kamera *handheld* menghasilkan gerakan yang lebih organik dan tidak terlalu terstruktur, menciptakan rasa keterlibatan yang lebih dekat dengan adegan dan karakter yang ditampilkan. Ini dapat menciptakan kecemasan, ketegangan, atau ketidakstabilan yang dirasakan oleh penonton, sejalan dengan emosi tokoh.

Dalam keseluruhan adegan, tidak semua penekanan emosi tokoh dapat berhasil diimplementasikan secara maksimal. Terdapat beberapa *scene* yang memerlukan penyesuaian pada tahap pascaproduksi, baik dalam aspek visual maupun audio. Namun, terdapat juga beberapa *scene* di mana penekanan emosi tokoh berhasil diimplementasikan dengan baik dalam film ini, yang akan dijelaskan lebih detail sebagai berikut:

a. *Scene 8*

Gambar 5.48 Screenshot Scene 8

Penekanan emosi tokoh pada *scene 8* bertujuan untuk menyoroti perubahan emosi Gading dari kegembiraan karena sedang membuat *vlog* menjadi kemarahan akibat gangguan dari Ilham yang mendengar suara instrumen gamelan Jawa. Teknik *long take* digunakan untuk merekam adegan percakapan yang berlangsung selama 40 detik dalam satu pengambilan dengan variasi *shot size* seperti *medium close up*, *close up*, dan *big close up* menggunakan *zoom in* dan *zoom out*. Kombinasi ini bertujuan untuk menekankan dan merefleksikan perubahan emosi yang dialami oleh tokoh dengan meng gambarkannya secara visual.

b. *Scene 10*

Gambar 5.49 Screenshot Scene 10

Scene 10 dimulai dengan Gading menanyakan kondisi Clarissa. Ketika Clarissa memberikan jawaban, emosi yang dirasakannya perlahan berubah menjadi sedih dan akhirnya menangis. Sementara itu, Karim tiba-tiba muncul dengan ekspresi datar dan memberitahu mereka bahwa mereka tidak boleh pulang. Gading, Kiki, dan Ilham menunjukkan ekspresi kekhawatiran terhadap Clarissa. Adegan ini menggambarkan perbedaan dan perubahan emosi yang dialami oleh masing-masing tokoh secara visual.

c. *Scene 16*

Gambar 5.50 Screenshot Scene 16

Kali ini, penekanan emosi tokoh diimplementasikan pada saat Ibu Warung mengalami perubahan emosi sesaat setelah Kiki memberitahunya tentang rencana eksplorasi Alas Purwo malam itu. Pada *scene 16* ini, perubahan emosi yang dialami oleh Ibu Warung secara mencolok terlihat, dan untuk memperkuat penekanan emosi tersebut, dilakukan penambahan efek *zoom in* pada tahap pascaproduksi.

d. *Scene 18A*

Gambar 5.51 Screenshot Scene 18A

Pertengkaran antara Gading dan Kiki pada *scene 18A* merupakan salah satu adegan yang menunjukkan variasi ritme. Saat mereka sedang berargumen, ritme adegan tersebut meningkat menjadi cepat, sementara ketika Clarissa menyampaikan pendapatnya, ritme adegan secara spontan melambat sedikit. Emosi yang ditekankan pada Gading dan Kiki adalah kemarahan, sementara Clarissa merasa sedih, dan Ilham bingung. Emosi-emosi yang dirasakan oleh masing-masing tokoh lebih diperkuat melalui variasi *shot size* dan penggunaan teknik *handheld*.



Gambar 5.52 Screenshot Scene 18A

e. *Scene 19B*

Gambar 5.53 Screenshot Scene 19B

Serangkaian adegan pada *scene 19*, yang meliputi A, B, C, D, E, dan F, merupakan puncak konflik dalam film ini. Pada *scene 19B*, terjadi peristiwa di mana Ilham tiba-tiba menghilang dan muncul dengan mengejutkan Gading, Kiki, Clarissa, Gibran, dan Karim. Ilham menunjukkan emosi bahagia karena berhasil membuat mereka terkejut, namun Karim langsung merespons dengan kemarahan setelah mengetahui kejadian tersebut. Ketika Kiki mencoba menenangkan Karim yang marah pada Ilham, Kiki menoleh ke arah Clarissa, dan perubahan emosi Kiki yang menunjukkan ketakutan juga menjadi salah satu aspek penekanan emosi tokoh. Selain itu, ketika Gibran menyorot pandangannya ke arah Clarissa yang bingung, secara perlahan mengalami perubahan menjadi takut, dan saat menoleh ke belakang dan melihat sosok perempuan berbaju putih, Clarissa langsung berteriak dan berlari. Penggunaan teknik pengambilan gambar seperti *paning*, *zoom in*, *zoom out*, dan variasi ukuran *frame (shot size)* membantu memvisualisasikan penekanan emosi yang dirasakan oleh para karakter tersebut.



Gambar 5.54 Screenshot Scene 19B

f. *Scene 19C*



Gambar 5.56 Screenshot Scene 19C



Gambar 5.55 Screenshot Scene 19C

Pada *scene* 19C, terjadi argumen antara Kiki dan Gading, di mana Kiki sangat marah terhadap Gading karena tidak mendengarkan pendapat Kiki sebelumnya. Kemarahan Kiki semakin meningkat, sehingga membuat Gading merasa muak dan akhirnya Gading dan Clarissa memutuskan untuk berpisah dengan Kiki dan Gibran. Emosi yang ditunjukkan oleh Kiki dan Gading divisualisasikan melalui penggunaan teknik pengambilan gambar dengan kamera *handheld*, yang dapat menciptakan tekanan emosi yang dirasakan oleh kedua tokoh tersebut.

g. *Scene* 19E



Gambar 5.57 Screenshot *Scene* 19E

Scene 19E merupakan momen di mana Gibran meninggalkan Kiki setelah secara tidak sengaja menginjak inhaler miliknya. Saat Gibran berjalan di depan Kiki, mereka berdua mendengar suara instrumen gamelan Jawa yang membuat Kiki menjadi panik. Ketika Gibran berbalik badan dan berteriak pada Kiki untuk menenangkannya, tangan perempuan berbaju putih tiba-tiba memegang pundak Kiki. Perubahan emosi Kiki dari ketenangan menjadi ketakutan menjadi penekanan emosi dalam adegan ini. Karena Kiki panik dan berteriak, ia berlari dan tidak sengaja menabrak Gibran, menyebabkan kamera jatuh dan inhaler Kiki ikut terjatuh. Setelah Kiki dan Gibran kembali, Gibran mengambil

kamera, namun Kiki mulai mengalami sesak napas dan membutuhkan inhaler-nya. Sayangnya, Gibran tidak sengaja menginjak inhaler tersebut karena panik dan kebingungan. Hal ini membuat Gibran ingin meninggalkan Kiki. Ekspresi wajah Kiki yang disorot Gibran menampilkan perpaduan amarah, ketakutan, dan kekecewaan, dan penekanan emosi tersebut diperkuat oleh tindakan perlahan Gibran menjauhi Kiki.



Gambar 5.58 Screenshot Scene 19E

h. *Scene 19F*



Gambar 5.59 Screenshot Scene 19F

Ketika Gibran sedang berlari, tiba-tiba dia ditabrak oleh Gading yang pada saat itu berada bersama Clarissa. *Scene 19F* menekankan perubahan emosi yang dialami oleh Clarissa. Awalnya, Clarissa merasa bingung dan mencari tahu keberadaan Kiki. Setelah Gibran menjelaskan kepada Clarissa, secara perlahan emosi Clarissa berubah menjadi kesedihan dan dia mulai menangis. Saat menangis, emosinya perlahan bergeser menjadi amarah, namun tetap disertai dengan tangisannya. Clarissa marah kepada Gading karena Gading tetap ingin melanjutkan pembuatan konten *vlog*-nya. Penggunaan teknik kamera *handheld*, termasuk pergerakan yang bergoyang, *zoom in*, dan *zoom out*, diterapkan untuk memperkuat ekspresi emosi yang dirasakan oleh Clarissa. Demikian pula dengan Gibran, penggunaan kamera yang dipegang dengan goyangan yang tidak stabil memberikan penekanan pada ketidakstabilan emosi Gibran yang bingung tentang tindakan yang harus diambil selain berlari.

i. *Scene 21*

Scene 21 merupakan bagian akhir dari konflik dalam film ini dan juga berfungsi sebagai resolusi yang dihadapi oleh Gibran. Gibran mengajak Clarissa untuk berlari dan meninggalkan Gading yang sedang diserang oleh perempuan berbaju putih. Clarissa duduk dan menangis, menyalahkan Gibran karena tidak membantu Gading. Pada saat itu, Clarissa merasakan emosi yang meliputi kemarahan, kesedihan, dan tangisan. Setelah Gibran menjelaskan alasan mengapa dia mengajak Clarissa untuk lari, spontanitas ekspresi Clarissa berubah menjadi kemarahan dan dia menyuruh Gibran menjauh. Penggunaan teknik kamera *handheld*, yang mencakup pergerakan bergoyang, dipadukan dengan perubahan emosi yang dialami oleh Clarissa, memperkuat tekanan emosi yang dirasakan oleh tokoh. Kamera yang bergoyang juga

menunjukkan emosi yang dialami oleh Gibran, seperti kepanikan dan kebingungan ketika harus mengungkapkan alasan tersebut.



Gambar 5.60 Screenshot Scene 21

3. Sinematografi



Gambar 5.61 Penerapan Teknik Long Take

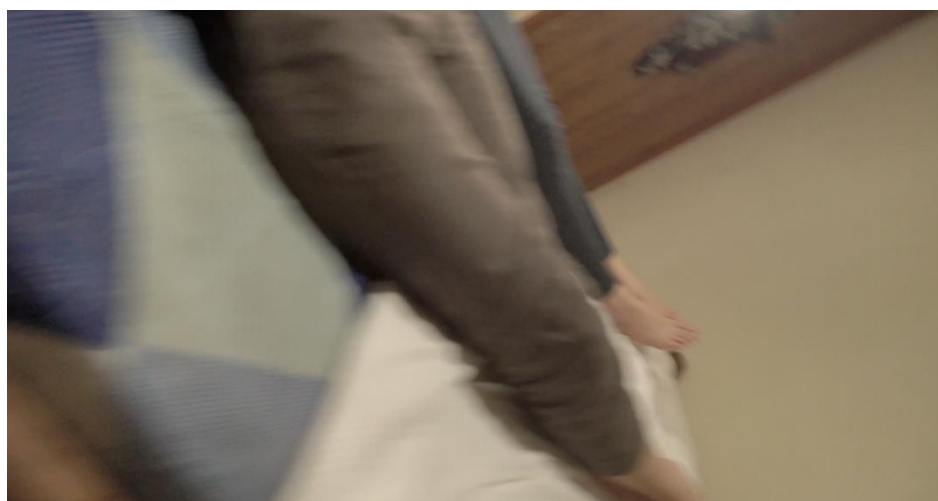
Secara umum, film "Bhagawanta" lebih sering menggunakan variasi *shot size*, termasuk *long shot*, *medium shot*, dan *close up*. Penerapan *shot size* ini bertujuan untuk menciptakan ketegangan yang intens dengan kepadatan *shot* yang khas. Selain itu, untuk menekankan emosi yang dirasakan oleh tokoh, dilakukan variasi *shot size* dalam satu *long take*. Pendekatan ini juga sejalan dengan konsep penggunaan *long take* yang didasarkan pada pernyataan Caroll

(2008) dalam bukunya yang berjudul "*The Philosophy of Motion Pictures*". Carroll menyatakan bahwa penggunaan long take dalam pengambilan gambar yang memperpanjang durasi adegan tanpa adanya potongan atau pemotongan dapat menciptakan kedalaman emosional pada tokoh dengan memberikan waktu yang lebih lama untuk mengeksplorasi perasaan dan reaksi tokoh.

Shot di atas adalah salah satu *long take* dari film "Bhagawanta" setelah Clarissa tiba-tiba menghilang. Secara teknis, pengambilan gambar dilakukan dalam satu *take* tunggal, di mana para pemeran lebih melakukan improvisasi dalam adegan dan dialog untuk memberikan kesan *found footage* yang autentik.



Gambar 5.62 Teknis Kamera Jatuh



Gambar 5.63 Teknis Kamera Jatuh

Sementara itu, ada dua *scene* di mana pengambilan gambar dilakukan secara teknis menggunakan tripod, sehingga menghasilkan gambar yang diam, yaitu kamera yang dipasang di kamar perempuan dan kamar laki-laki. Adegan-adegan tersebut bertujuan untuk memberikan kesan *found footage* yang merekam peristiwa saat para pemeran tidak sadar dan tidak mengetahui hal apapun yang terjadi. Secara naratif, kamera di kamar perempuan jatuh dengan sendirinya karena adanya teror dari perempuan berbaju putih, namun secara teknis, pengambilan gambar menggunakan teknik *invisible cut* dan *reverse* selama proses pascaproduksi untuk menjaga keamanan peralatan yang digunakan selama proses produksi.



Gambar 5.64 Teknis Kamera Still

4. Tata Cahaya

Pencahayaan dalam film "Bhagawanta" menerapkan teknik cahaya yang umum digunakan, termasuk penggunaan *key light*, *fill light*, dan *back light*. Salah satu penekanan yang diberikan oleh tata cahaya adalah penggunaan teknik *low key lighting*. Teknik *low key lighting* terlihat dalam adegan-adegan yang berlokasi di hutan dan mobil Pak Untung pada malam hari. Selain itu, penambahan *fill light* untuk set hutan juga diterapkan untuk menambah *ambient* hutan. Penerapan teknik ini berhasil menciptakan suasana yang semakin cemas, takut, sedih, dan panik, karena pengaturan kecerahan dan

kegelapan cahaya dalam pengambilan gambar dapat memengaruhi persepsi tokoh, suasana, dan emosi yang tercipta dalam sebuah film.

Penerapan beberapa *practical set lighting* juga mendukung teknik tersebut, mampu menciptakan efek *side light* yang menyoroti dengan tegas wajah tokoh, sehingga meningkatkan dramatisasi ketika menampilkan ekspresi tokoh. *Practical set lighting* merujuk pada pencahayaan praktis yang digunakan dalam adegan long take, seperti yang disebutkan oleh Detisch dalam sumbernya, yang menyatakan bahwa *practical light* merupakan pencahayaan yang sangat bermanfaat ketika perlu menampilkan area luas dari set atau ketika aktor bergerak di sekitarnya dalam waktu yang lama (Detisch, 2019).

Penggunaan teknik *long take* yang menampilkan berbagai sudut menjadi lebih dominan dalam penciptaan ini, sehingga penempatan lampu harus dilakukan dengan hati-hati agar tidak terlihat dalam *frame* dan tetap aman.

5. Tata Artistik



Gambar 5.65 Screenshot Set Kantor/Studio Gading

Kesan yang diusung dalam set artistik film ini adalah menciptakan nuansa tahun 2015. Perwujudannya terlihat secara signifikan melalui pengaturan set kantor/studio Gading, rumah Karim, dan Warung Makan. Namun, set lokasi Stasiun Rogojampi tidak sepenuhnya mencerminkan suasana tahun 2015.

Latar ruang kantor Gading dirancang dengan sedikit kepadatan untuk menggambarkan bahwa Gading dan timnya merupakan sekelompok individu yang serius dalam industri pembuatan konten *youtube*. Pemilihan warna

tembok yang dominan putih juga dimaksudkan untuk mengindikasikan tingkat ekonomi tim *youtube* tersebut.



Gambar 5.66 Screenshot Set Rumah Karim

Tembok di ruang tamu rumah Karim sengaja dibiarkan tidak dibersihkan dan terdapat banyak jamur untuk mencerminkan bahwa rumah tersebut tidak digunakan secara rutin, melainkan hanya pada saat-saat tertentu yang memerlukan. Dalam kasus ini adalah kedatangan tamu dari Jakarta.

Set Warung Makan tidak mengalami banyak perubahan, namun tim artistik melakukan beberapa penyesuaian agar *set* tersebut terlihat lebih menarik. Sutradara sengaja memilih Warung Makan dengan tembok yang belum dicat dan masih terlihat bata dan semen, hal ini sesuai dengan kebutuhan naratif karena lokasi Alas Purwo yang jauh dari kota dan memberikan kesan suasana desa yang lebih kuat.



Gambar 5.67 Screenshot Set Warung Makan

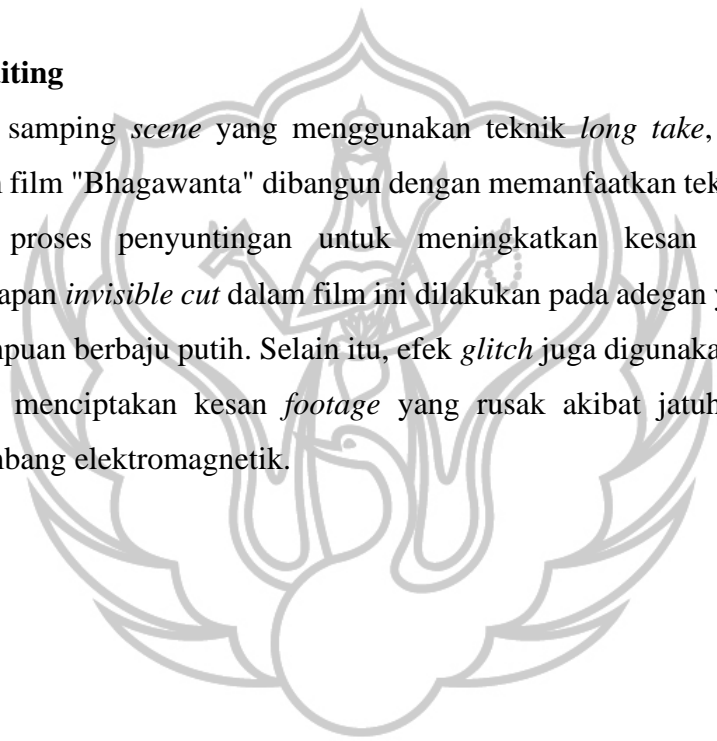
6. Tata Suara

Efek suara diegetik yang diimplementasikan dalam film ini didesain untuk mendukung keberadaan suara *ambient* yang sesuai dengan situasi aslinya, seperti suara kereta, suara ranting yang jatuh, suara langkah kaki di hutan, suara lingkungan hutan, dan bahkan suara kulit yang terkoyak saat tercahar oleh perempuan berbaju putih.

Adapun untuk suara non-diegetik, hanya digunakan musik ilustratif sebagai pengiring *credit title* yang menggunakan lagu "Pulang" karya Nabrl.

7. Editing

Di samping *scene* yang menggunakan teknik *long take*, adegan lainnya dalam film "Bhagawanta" dibangun dengan memanfaatkan teknik *invisible cut* pada proses penyuntingan untuk meningkatkan kesan *found footage*. Penerapan *invisible cut* dalam film ini dilakukan pada adegan yang melibatkan perempuan berbaju putih. Selain itu, efek *glitch* juga digunakan dalam film ini untuk menciptakan kesan *footage* yang rusak akibat jatuh dan gangguan gelombang elektromagnetik.



BAB VI

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Film "Bhagawanta" adalah sebuah film fiksi yang merupakan karya tugas akhir dengan durasi 48 menit. Film ini mengisahkan tentang sekelompok tim yang mengelola saluran *youtube* dan menerima donasi besar dari salah satu penontonnya selama siaran langsung. Terinspirasi oleh jumlah donasi yang signifikan, Gading sebagai pemimpin tim tersebut langsung merasa antusias dan menerima tantangan dari penonton tersebut. Tim tersebut sepakat untuk mengikuti keputusan Gading tanpa ragu, dan akhirnya mereka memutuskan untuk melakukan perjalanan ke Alas Purwo, yang terletak di Banyuwangi. Dengan bantuan seorang pemandu wisata yang mengarahkan mereka dalam pembuatan konten ekspedisi, mereka tidak menyadari bahwa pemandu wisata yang mereka percayai sebenarnya memiliki motif lain, yaitu mencari kekayaan dengan mengkhianati tim yang dipimpin oleh Gading.

Dalam penciptaan film dengan gaya penuturan *found footage*, pendekatan psikologis terhadap pemeran menjadi metode utama dan penting untuk mencapai kecocokan antara sutradara dengan pemeran, antar pemeran, dan juga antara pemeran dengan kru. Terlebih jika pemeran mengalami kesulitan dalam beradaptasi, sutradara memiliki kewajiban untuk melakukan pendekatan yang kondusif guna memastikan kelancaran proses pengambilan gambar. Kemudahan dalam produksi dapat tercapai ketika pemeran sudah terbiasa dengan improvisasi dialog, gerakan, dan adegan, dengan tetap memperhatikan petunjuk sutradara seperti dialog yang harus diucapkan, adegan penting yang harus dilakukan, dan sesuai dengan visi film. Selain itu, pemeran juga harus memahami cerita secara menyeluruh, bukan hanya menghafalnya.

Dalam film ini, interpretasi hasil pengamatan mengungkapkan adanya penekanan emosi pada tokoh yang muncul sebagai akibat dari tindakan ceroboh yang dilakukan oleh Gading, yang dengan nekat mengorbankan segalanya demi membuat konten *vlog* horor. Untuk memperkuat penekanan emosi tokoh secara visual, digunakan teknik *found footage*. Implementasi konsep ini menghasilkan

beberapa aspek, di antaranya saat tokoh mengalami emosi seperti marah, sedih, atau takut, penekanan dilakukan melalui penggunaan teknik kamera *handheld*, yang meliputi *zoom in*, *zoom out*, dan *follow*. Dampak yang terlihat adalah pengalaman emosi tokoh terungkap dengan jelas melalui penerapan konsep tersebut. Selain tokoh yang berada di depan kamera, emosi yang dirasakan oleh tokoh yang menjadi operator kamera dalam cerita juga tercermin melalui pergerakan kamera, misalnya saat situasi cemas, gambar akan terlihat bergetar, atau ketika tokoh ketakutan dan berlari, gambar yang dihasilkan akan bergoyang-goyang dengan intensitas yang kuat.

Proses produksi film "Bhagawanta" berlangsung lancar dari tahap praproduksi, produksi, hingga pascaproduksi. Kendala yang muncul selama proses produksi dapat diatasi melalui diskusi antara kepala departemen dan anggota kru, sehingga menjaga kelancaran proses produksi sesuai rencana. Meskipun terdapat perubahan jadwal, hal tersebut tidak menghambat proses produksi secara signifikan karena adanya kerjasama tim yang baik.

Teknik *long take* memiliki keterkaitan yang erat dengan teknik *found footage*, yang mampu mengatasi kontradiksi antara respons penonton dan aksi peristiwa dalam film tersebut. Tanpa disadari, penonton akan terlibat secara detail dalam film, merasakan penekanan emosi tokoh, pergerakan waktu, dan objek-objek di dalam lapisan visual (*mise-en-scène*). Hal ini memungkinkan teknik ini untuk mendekatkan perasaan penonton terhadap peristiwa yang terjadi dan menciptakan kesan bahwa adegan tersebut terjadi secara simultan, seakan-akan membawa penonton dalam perjalanan emosi tokoh hingga akhir adegan. Dengan menekankan peristiwa dan emosi tokoh dalam peristiwa tersebut, penonton dengan mudah akan terbawa oleh emosi dan perasaan yang dirasakan oleh tokoh yang ada di sekitarnya, terutama dalam film ini, seperti kebahagiaan, kesedihan, kemarahan, ketakutan, dan kecemasan yang berdampak pada sikap dan reaksi mereka. Sikap dan reaksi ini ditampilkan dan memancing perasaan penonton.

Pendekatan yang digunakan oleh sutradara dalam menciptakan film "Bhagawanta" adalah *found footage*, yang membedakannya dari penggunaan teknik penanganan kamera yang umumnya digunakan. Dalam konteks ini, *found footage*

dianggap sebagai cara yang digunakan untuk menekankan dan mewakili emosi tokoh.

B. Saran

Sebelum menciptakan sebuah film, banyak aspek yang harus disiapkan bahkan jauh sebelum proses praproduksi. Terlebih konsep penciptaan yang akan diterapkan memiliki banyak resiko seperti penerapan *found footage* ini.

Menggarap film dengan pendekatan *found footage* ternyata membutuhkan perlakuan khusus yang berbeda dengan film yang menggunakan pendekatan kamera konvensional. Hal ini melibatkan berbagai aspek, mulai dari persiapan naskah yang harus mempertimbangkan lokasi kamera yang akan ditempatkan di berbagai tempat, hingga kemampuan para aktor dalam mengimprovisasi dialog sesuai dengan naskah. Setelah itu, naskah dapat dianalisis untuk kebutuhan kamera, *sound design*, set artistik, *wardrobe*, dan properti.

Tidak ada persyaratan lokasi yang spesifik, namun dalam beberapa adegan, sering kali diperlukan area yang luas agar dapat memberikan kebebasan bagi pengarah kamera dalam menggunakan teknik shot *handheld* yang dinamis. Persiapan rekognisi dan latihan dialog antara para aktor juga penting untuk memastikan pemahaman yang baik tentang motivasi karakter, dan menghafal dialog secara harfiah tidak disarankan.

Produksi film ini juga merupakan aspek yang perlu diperhatikan, karena persiapan praproduksi yang fleksibel dalam hal naratif dapat menghadirkan situasi tak terduga. Dalam film ini, sutradara ingin merekam adegan di dalam kereta yang ramai, namun situasinya tidak sesuai dengan harapan. Kru harus segera mencari solusi dengan menambahkan ekstras kru sebagai penumpang di dalam kereta, meskipun itu memakan waktu yang lama. Sutradara melakukan improvisasi dengan kondisi yang ada, namun tetap mencapai efek yang sama dengan konsep awal.

Pascaproduksi film ini tidak memakan waktu yang lama karena sebagian besar *scene* dalam konsep *found footage* hanya membutuhkan satu shot. *Editor* hanya perlu menggabungkan potongan gambar yang telah ditentukan, tetapi tetap memperhatikan suasana dan nuansa untuk menjadikan film lebih menarik. Dalam

hal *sound design*, terdapat perubahan yang signifikan, seperti penambahan *room tone* untuk kenyamanan pendengaran, penambahan efek suara untuk tujuan dramatis, dan penghapusan *noise* yang ada selama proses produksi.

Dalam penciptaan film ini, konsep *found footage* sangat terkait dengan semua aspek produksi, dan persiapan yang matang sangat diperlukan sebelumnya. Berikut ini adalah beberapa saran bagi mereka yang ingin menerapkan konsep serupa dalam karya mereka:

1. Pertama-tama, lakukan analisis terhadap kebutuhan naskah sebagai tahap awal, kemudian kembangkan dengan konsep yang sesuai dan realistis.
2. Lanjutkan dengan mendalami konsep dan teori yang menjadi dasar penciptaan film tersebut.
3. Selanjutnya, perhitungkan durasi setiap adegan secara khusus, terutama pada saat menggunakan teknik *long take*, sebelum memulai proses produksi.
4. Lakukan latihan sebanyak mungkin, terutama dalam aspek teknis, untuk meminimalisir kesalahan teknis yang dapat mengakibatkan pengulangan adegan saat menggunakan teknik *long take*.
5. Selama tahap persiapan, lakukan reading bersama para pemain agar mereka benar-benar dapat memahami karakternya dengan baik, bukan hanya menghafal dialog, tetapi juga memahami motivasi masing-masing karakter.
6. Pastikan memilih pemain yang sudah berpengalaman dalam beracting, hal ini akan mempermudah dalam merealisasikan adegan-adegan menggunakan teknik *long take*.
7. Selama proses produksi, penting untuk mengatur dan menjaga durasi setiap adegan agar tidak melebihi batas yang diinginkan.

Saran mengenai proses berproduksi film, sebagai berikut:

1. Pilih kru yang paling dipercayai untuk mengurus sebuah produksi.
2. Hitung dengan seksama pengeluaran atau budgeting produksi sebelum produksi dilaksanakan, untuk menghindari over budget setelah produksi.
3. Menghargai pemain dan kru yang telah membantu.

4. Menyelesaikan masalah sampai tuntas bahkan sebelum proses benar-benar berakhir. Hal ini untuk menghindari masalah berkelanjutan yang akan berdampak buruk ke mahasiswa penciptaan selanjutnya



DAFTAR REFERENSI

- Heffernan, K. (2017). "A Bittersweet Archive: The Film-Image in Chris Marker's *La Jetée* and *Sans Soleil*". In: *Memory and the Moving Image: French Film in the Digital Era*. Bloomsbury Publishing, pp. 103-118.
- Carroll, N. (2008). *The Philosophy of Motion Pictures*. Wiley-Blackwell.
- Bordwell, David, and Thompson, Kristin. 2008. *Film Art Introduction*. New York: McGraw-Hill Companies
- Bordwell, David, and Thompson, Kristin. 2001. *Film Art Introduction – 6th ed.* New York: McGraw-Hill Companies
- Bordwell, David, and Thompson, Kristin, Jeff Smith. 2017. *Eleventh Edition Film Art: An Introduction*. New York: McGraw-Hill Education.
- Mascelli, Joseph. V. 2010. *The Five of Cinematography*. Jakarta: Institut Kesenian Jakarta
- Pratista, Himawan. 2008. *Memahami Film*. Yogyakarta: Homerian Pustaka
- Pratista, Himawan. 2017. *Memahami Film Edisi 2*. Yogyakarta: Montase Press.
- Smith, Dr Greg M. 2003. *Film Structure and the Emotion System*. Cambridge: Cambridge University Press
- Strongman, Kenneth T. 2003. *The psychology of emotion: from everyday life to theory* (5th). Chicester, West Sussex, England: Wiley
- Dancyger, K. 2013. *The Technique of Film and Video Editing: History, Theory, and Practice*. New York: Routledge
- Heller-Nicholas, Alexandra. 2014. *Found Footage Horror Films Fear and the Appearance of Reality*. North Carolina, USA: McFarland & Company

DAFTAR REFERENSI ONLINE

- Detisch, AJ. (2019). *Film Lighting Techniques: How to Make Your Film Look More Cinematic*. <https://www.studiobinder.com/blog/film-lighting-techniques/> (diakses 10 Mei 2023).
- www.filmindonesia.or.id/article/rumah-film-rilis-daftar-33-film-indonesia-terpenting#.Yr8a7XZByUk (diakses 15 Oktober 2022)

LAMPIRAN



FORM I

KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN REPUBLIK INDONESIA
 INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
 FAKULTAS SENI MEDIA REKAM
 JURUSAN TELEVISI
PROGRAM STUDI FILM DAN TELEVISI
 Jl. Parangtritis Km 6,5 Yogyakarta 55188, Telp & Faks (0274) 384107
 E-Mail : televisi_film@isi.ac.id, televisifilm.isijoga@gmail.com, Website : www.isi.ac.id

Form-I : Keterangan Memenuhi Syarat Menempuh Tugas Akhir**SURAT KETERANGAN**

Dengan ini saya menerangkan bahwa mahasiswa perwalian saya :

N a m a : Rokhmatullah Julyanto
 NIM : 1610797032

yang akan mengajukan proposal Tugas Akhir Skripsi Penciptaan Seni/Pengkajian Seni :

Judul Skripsi : PENEKANAN EMOSI TOKOH DALAM
 PENYUTRADARAAN FILM FIKSI *FOUND*
FOOTAGE "BHAGAWANTA"

telah memenuhi syarat untuk mengikuti pembimbingan Tugas Akhir, yaitu:

1. Telah lulus semua matakuliah wajib (kecuali Tugas Akhir) dan Mata Kuliah pilihan yang disyaratkan.
2. Telah lulus dengan nilai minimal B untuk matakuliah penunjang Tugas Akhir.

Berikut ini daftar nilai mata kuliah yang menjadi landasan Tugas Akhir :

| | | |
|-------------------------|-------|---|
| 1. Dasar Penyutradaraan | nilai | B |
| 2. Penyutradaraan Fiksi | nilai | B |
| 3. Produksi Film Fiksi | nilai | A |
| 4. Seminar | nilai | A |

Demikian surat keterangan ini, semoga dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 09 Januari 2022

Dosen Wali

Dr., YOHANA ARI RATNANINGTYAS, M.Si.

NIP : 19730205 200912 2 001

FORM II

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM
JURUSAN TELEVISI
PROGRAM STUDI FILM DAN TELEVISI
 Jalan Parangtritis Km.6,5 Yogyakarta
 Telp./Fax (0274) 384107, E-Mail : televisi_film@isi.ac.id televisifilm.isijogja@gmail.com

FORM-II : Keterangan Lolos Seleksi Proposal Tugas Akhir

Berdasarkan hasil seleksi tim Tugas Akhir Program Studi yang dilangsungkan pada tanggal 17 Januari 2023, Program Studi menyatakan MENERIMA Proposal Tugas Akhir Skripsi Penciptaan Seni/Pengkajian Seni *) atas :

N a m a : ROKHMATULLAH JULYANTO
 NIM : 1610797032
 Judul Skripsi : Penekanan Emosi Tokoh Dalam Penyutradaraan Film Fiksi
 Found Footage “Bhagawanta”
 Diajukan : Periode Semester Gasal, Tahun Akademik 2022/2023

Selanjutnya mahasiswa bersangkutan akan mendapatkan bimbingan Tugas Akhir oleh tim dosen pembimbing yang ditunjuk Program Studi.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 25 Januari 2023
 Ketua Program Studi

Latief Rakhman Hakim, S.Sn., M.Sn.
 NIP : 19790514 200312 1 001

*) coret yang tidak perlu

FORM III

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
 INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
 FAKULTAS SENI MEDIA REKAM
 JURUSAN TELEVISI
 PROGRAM STUDI FILM DAN TELEVISI

Jalan Parangtritis Km.6,5 Yogyakarta

Telp./Fax (0274) 384107, E-Mail : televisi_film@isi.ac.id televisifilm.isijogja@gmail.com

FORM-III : Penunjukan Pembimbing Tugas Akhir

Berdasarkan hasil evaluasi Proposal Tugas Akhir Skripsi Penciptaan Seni/Pengkajian Seni *) atas :

N a m a : Rokhmatullah Julyanto
 NIM : 1610797032
 Judul Skripsi : PENEKANAN EMOSI TOKOH DENGAN *FOUND FOOTAGE* DALAM PENYUTRADARAAN FILM FIKSI "BHAGAWANTA"
 Diajukan : Periode Semester Genap, Tahun Akademik 2023/2024

Program Studi dengan hormat menunjuk Bapak/Ibu di bawah ini :

Pembimbing I : Lilik Kustanto, S.Sn., M.A.
 Pembimbing II : I Wayan Nain Febri, S.Sn., M.Sn.

sebagai Tim Pembimbing Tugas Akhir Skripsi Penciptaan Seni/Pengkajian Seni, *) atas nama saudara tersebut di atas. Selanjutnya dapat segera dilakukan proses pembimbingan tugas akhir sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 21 Mei 2023
 Ketua Program Studi

Latief Rakhman Hakim, S.Sn., M.Sn.
 NIP : 19790514 200312 1 001

*) coret yang tidak perlu

FORM IV

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
 INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
 FAKULTAS SENI MEDIA REKAM
 JURUSAN TELEVISI
PROGRAM STUDI FILM DAN TELEVISI
 Jalan Parangtritis Km.6,5 Yogyakarta
 Telp./Fax (0274) 384107, E-Mail : televi_film@isi.ac.id televisifilm.isijogja@gmail.com

FORM-IV : Kesiadaan Dosen Pembimbing

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa saya bersedia/tidak bersedia*) membimbing tugas akhir Skripsi Penciptaan Seni/Pengkajian Seni *) atas :

N a m a : Rokhmatullah Julyanto
 NIM : 1610797032
 Judul Skripsi : PENEKANAN EMOSI TOKOH DENGAN *FOUND FOOTAGE*
 DALAM PENYUTRADARAAN FILM FIKSI
 "BHAGAWANTA"
 Diajukan : Periode Semester 14 (Genap), Tahun Akademik 2023/2024

Demikian surat pernyataan saya semoga dapat dipergunakan sebagaimana-mestinya.

Yogyakarta, 22 Mei 2023
 Pembimbing I

Lilik Kustanto, S.Sn., M.A.
 NIP : 19740313 200012 1 001



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM
JURUSAN TELEVISI
PROGRAM STUDI FILM DAN TELEVISI
Jalan Parangtritis Km.6,5 Yogyakarta
Telp./Fax (0274) 384107, E-Mail : televisi_film@isi.ac.id televsifilm.isijogja@gmail.com

FORM-IV : Ketersediaan Dosen Pembimbing

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa saya bersedia/tidak bersedia*) membimbing tugas akhir Skripsi Penciptaan Seni/Pengkajian Seni *) atas :

N a m a : Rokhmatullah Julyanto
NIM : 1610797032
Judul Skripsi : PENEKANAN EMOSI TOKOH DENGAN *FOUND FOOTAGE*
DALAM PENYUTRADARAAN FILM FIKSI
"BHAGAWANTA"
Diajukan : Periode Semester 14 (Genap), Tahun Akademik 2023/2024

Demikian surat pernyataan saya semoga dapat dipergunakan sebagaimana-mestinya.

Yogyakarta, 22 Mei 2023
Pembimbing II

I Wayan Nain Febri, S.Sn., M.Sn.
NIP : 19880209 201903 1 008

FORM V



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN REPUBLIK INDONESIA
 INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
 FAKULTAS SENI MEDIA REKAM
 JURUSAN TELEVISI
PROGRAM STUDI FILM DAN TELEVISI
 Jl. Parangtritis Km 6,5 Yogyakarta 55188, Telp & Faks (0274) 384107
 E-Mail : televisi_film@isi.ac.id, televisifilm.isijoga@gmail.com, Website : www.isi.ac.id

FORM-V : Lembar Konsultasi

Nama : Rokhmatullah Julyanto
 NIM : 1610797032
 Judul Skripsi : PENEKANAN EMOSI TOKOH DENGAN *FOUND FOOTAGE*
 DALAM PENYUTRADARAAN FILM FIKSI "BHAGAWANTA"

| No. | Tanggal | Bab/Materi | Saran | Paraf |
|-----|------------|------------------|------------------------------|-------|
| 1 | 10-02-2023 | Konsultasi Judul | MENGANTI JUDUL | |
| 2 | 17-02-2023 | BAB I | LATAR BELAKANG | |
| 3 | 24-02-2023 | BAB II | Memperbaiki Objek Perciptaan | |
| 4 | 02-03-2023 | BAB I-III | Memperbaiki Landasan Teori | |
| 5 | 09-03-2023 | BAB IV+NASKAH | Memperbaiki Konsep karya | |
| 6 | 21-03-2023 | BAB I-IV | Memperbaiki Pembahasan karya | |
| 7 | 15-04-2023 | BAB V | Memperbaiki kesimpulan | |
| 8 | 28-04-2023 | BAB I-V | Memperbaiki tata bahasa | |
| 9 | 05-05-2023 | BAB VI | Memperbaiki kesimpulan. | |
| 10 | 10-05-2023 | BAB I-VI | Memperbaiki tata bahasa | |
| | | | | |
| | | | | |

*: Konsultasi dilakukan minimal 10 (sepuluh) kali

Mengetahui
 Pembimbing I

Lilik Kustanto, S.Sn., M.A.
 NIP : 19740313 200012 1 001



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN REPUBLIK INDONESIA
 INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
 FAKULTAS SENI MEDIA REKAM
 JURUSAN TELEVISI
PROGRAM STUDI FILM DAN TELEVISI
 Jl. Parangtritis Km 6,5 Yogyakarta 55188, Telp & Faks (0274) 384107
 E-Mail : televisi_film@isi.ac.id, televisifilm.isijoga@gmail.com, Website : www.isi.ac.id

FORM-V : Lembar Konsultasi

Nama : Rokhmatullah Julyanto
 NIM : 1610797032
 Judul Skripsi : PENEKANAN EMOSI TOKOH DENGAN *FOUND FOOTAGE*
 DALAM PENYUTRADARAAN FILM FIKSI "BHAGAWANTA"

| No. | Tanggal | Bab/Materi | Saran | Paraf |
|-----|------------|------------------|-----------------------------------|-------|
| 1 | 30-01-2023 | Konsultasi Judul | Mengganti judul | |
| 2 | 14-02-2023 | BAB I | Memperbaiki Tinjauan karya | |
| 3 | 21-02-2023 | BAB II | Memperbaiki analisis cerita | |
| 4 | 28-02-2023 | BAB I - III | Memperbaiki teknik penyutradaraan | |
| 5 | 07-03-2023 | BAB IV | Memperbaiki konsep teknis | |
| 6 | 16-03-2023 | Konsultasi Karya | Diskusi pra-produksi | |
| 7 | 17-04-2023 | BAB V | Memperbaiki pembahasan karya | |
| 8 | 26-04-2023 | BAB I - V | Memperbaiki pembahasan karya | |
| 9 | 03-05-2023 | BAB VI | Memperbaiki tata bahasa | |
| 10 | 08-05-2023 | BAB I - VI | Memperbaiki tata bahasa | |
| | | | | |
| | | | | |

*: Konsultasi dilakukan minimal 10 (sepuluh) kali

Mengetahui
 Pembimbing II

I Wayan Nain Febri, S.Sn., M.Sn.
 NIP : 19880209 201903 1 008

FORM VI



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
 INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
 FAKULTAS SENI MEDIA REKAM
 JURUSAN TELEVISI

PROGRAM STUDI FILM DAN TELEVISI

Jalan Parangtritis Km.6,5 Yogyakarta

Telp./Fax (0274) 384107, E-Mail : televi_film@isi.ac.id televisifilm.isijogja@gmail.com

FORM-VI : Ijin Penelitian/Produksi

Kepada :
 Ketua Program Studi Film dan Televisi
 Fakultas Seni Media Rekam
 Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Dengan hormat,

Dengan ini diberitahukan bahwa :

N a m a : Rokhmatullah Julyanto

N I M : 1610797032

Telah menyelesaikan Bab III (Skripsi Pengkajian Seni)/Bab IV (Skripsi Penciptaan Seni) dan telah menyiapkan rencana penelitian/produksi guna pembuatan tugas akhir Skripsi Penciptaan Seni/Pengkajian Seni yang berjudul :

PENEKANAN EMOSI TOKOH DENGAN *FOUND FOOTAGE* DALAM
 PENYUTRADARAAN FILM FIKSI "BHAGAWANTA"

Penelitian/produksi akan dilakukan oleh mahasiswa bersangkutan di : Banyuwangi
 dari tanggal 8 April 2023 sampai dengan 10 April 2023

Dimohon yang bersangkutan dapat diberi ijin untuk melakukan penelitian/produksi tersebut.

Dosen Pembimbing I

Lilik Kustanto, S.Sn., M.A.

NIP : 19740313 200012 1 001

Yogyakarta, 31 Maret 2023

Dosen Pembimbing II

I Wayan Nain Febri, S.Sn., M.Sn.

NIP : 19880209 ~~201909~~ 1 008
 201903

FORM VII



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
 INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
 FAKULTAS SENI MEDIA REKAM
 JURUSAN TELEVISI
 PROGRAM STUDI FILM DAN TELEVISI

Jalan Parangtritis Km.6,5 Yogyakarta

Telp./Fax (0274) 384107, E-Mail : televisi_film@isi.ac.id televisifilm.isijogja@gmail.com

FORM-VII : Ijin Mengikuti Ujian Tugas Akhir Skripsi

Kepada :
 Ketua Program Studi Film dan Televisi
 Fakultas Seni Media Rekam
 Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Dengan hormat,
 Oleh karena proses tugas akhir Skripsi Penciptaan Seni/Pengkajian Seni *) atas :

N a m a : Rokhmatullah Julyanto
 NIM : 1610797032
 Judul Skripsi : PENEKANAN EMOSI TOKOH DENGAN *FOUND FOOTAGE*
 DALAM PENYUTRADARAAN FILM FIKSI
 "BHAGAWANTA"

telah selesai, maka dengan ini, kami mohon untuk diijinkan mengikuti ujian tugas akhir.

Dosen Pembimbing I

Lilik Kustanto, S.Sn., M.A.
 NIP : 19740313 200012 1 001

Yogyakarta, 22 Mei 2023
 Dosen Pembimbing II

I Wayan Nain Febri, S.Sn., M.Sn.
 NIP : 19880209 201903 1 008

NASKAH “BHAGAWANTA”

"Bhagawanta/Terror" Draft 7 (14/03/2023)

By Naufal Haidar & Rokhmatullah 'Raju' Julyanto

Story by Henry Wildan KM.

01A. INT. RUANGAN KANTOR - DAY (MORNING)

Cast: GADING, GIBRAN

Menampilkan GADING dan GIBRAN yang sedang memulai *live stream* dan terlihat beberapa *chat* dari komen-komen di *live stream* tersebut sesekali ada beberapa *chat* yang seakan mengajak penonton lain untuk menonton *live stream* di *channel* yang lain, ekspresi GADING sedikit khawatir saat membaca chat penonton yang *toxic* tersebut. GADING di depan komputer sambil duduk di kursi *gaming*. Terlihat di layar komputer tanggal 19 Mei 2015 pukul 10.11. Mereka serius menatap komputernya sambil menjawab pertanyaan-pertanyaan penontonya, tiba-tiba kaget melihat layar komputernya. *Pop-up username* Bhagawanta yang memberikan donasi sebesar 25 juta.

GADING
Woi! Ini seriusan?

GIBRAN
Wow!

GADING memegangi kepalanya dengan kedua tangannya. Dia menatap ke belakang, lalu memanggil CLARISSA.

GADING
Yang!!!

CONTINUED TO:

01B. INT. RUANGAN KANTOR - DAY (MORNING)

Cast: GADING, CLARISSA, GIBRAN

CLARISSA menghampiri GADING, lalu berdiri di samping GADING.

CLARISSA
Kenapa yang?

GADING
(tersenyum)
Liat deh!

CLARISSA menatap ke laptop

CLARISSA
Kamu dapet donasi 25 juta?

GADING mengangguk. CLARISSA memeluk GADING. Mereka berdua pun berpelukan dengan girang.

CONTINUED TO:

(CONTINUED)

CONTINUED:

2.

01C. INT. RUANGAN KANTOR - DAY (MORNING)

Cast: GADING, CLARISSA, GIBRAN

GADING menatap layar komputer dengan senang.

GADING

Buat lu *thank you* banget yah! Siapa tadi namanya..

GADING men-*scroll* untuk mengetahui siapa yang mengirim donasi.

GADING (CONT'D)

Bhagawanta!! *Thank you* banget bro, sumpah gue seneng banget! *Thank you* banget udah *support* gue.

CONTINUED TO:

01D. INT. RUANGAN KANTOR - DAY (MORNING)

Cast: GADING, CLARISSA, GIBRAN

GADING berbicara di depan komputer.

GADING

Sebagai rasa terima kasih gue, gue pengen ngabulin satu permintaan lu.

Pop-up komentar dari Bhagawanta pun terlihat. *Close up pop-up* komentar dari Bhagawanta bertuliskan "Bikin *vlog* horor dong sekali-sekali! Ekspedisi gitu bang, biar seru!!"

GADING (CONT'D)

Siap!!! Eh tapi, tempat horor yang terkenal kira-kira di mana ya? Tau ga Yang? BRAN?

CLARISSA

Hmm... di mana ya? Lawang Sewu? atau di suatu gunung gitu? Kota Tua? Atau semacam gedung yang terbengkalai gitu? Mana ya? Masa di TPU Jeruk Purut...?
(belum selesai berbicara)

GIBRAN

Alas Purwo.

GADING dan CLARISSA tiba-tiba terdiam lalu melihat GIBRAN tapi tidak berkata apa-apa. Lalu GIBRAN menjelaskan.

(CONTINUED)

CONTINUED:

3.

GIBRAN (CONT'D)
 (sedikit canggung)
 Banyuwangi, tempat lahir gue, di
 situ terkenal mistisnya.

CUT TO:

02A. INT. KERETA - DAY

Cast: GADING, CLARISSA, GIBRAN

GADING berjalan di dalam kereta sambil berbicara ke arah
 kamera.

GADING
 Halo gaes, *welcome back* di DingVlog
Special, episode kali ini bakal
 beda banget dari yang lain
 karena... karena apa sayang?

CLARISSA mendekat ke arah GADING dengan penuh kegembiraan.

CLARISSA
 Kita mau jalan-jalan...

GADING
 Jalan-jalan kemana, sayang?

CLARISSA
 (semangat)
 Banyuwangi..

GADING
 (semangat)
 Yeayy.. bener banget gaes hari ini
 kita mau jalan-jalan dan eksplorasi
 Banyuwangi..

CONTINUED TO:

02B. INT. KERETA - DAY

Cast: GADING, CLARISSA, GIBRAN

GADING berjalan di dalam kereta sambil berbicara ke arah
 kamera.

GADING
 Tapi, bukan DingVlog *Special*
 namanya kalo jalan-jalan doang...
 kali ini kita bakal ke tempat
 angker yang namanya...

(CONTINUED)

CONTINUED:

4.

GADING terdiam sejenak karena tidak ingat nama tempat tersebut.

GADING (CONT'D)

Apa namanya, BRAN?

GIBRAN (O.S)

Alas Purwo.

GADING

Nah, iya Alas Purwo gaes, katanya di Alas Purwo ada goa tempat Soekarno dan Nyi Roro Kidul ketemuan... penasaran kan? makanya tonton terus video ini sampe akhirnya!

CONTINUED TO:

02C. INT. KERETA - DAY

Cast: GADING, CLARISSA, ILHAM, KIKI, GIBRAN

GIBRAN menyorot GADING, CLARISSA, ILHAM, dan KIKI sedang memakan *snack* sambil berbicara tentang hal-hal umum. Sesekali GIBRAN men-zoom ke arah CLARISSA.

03A. INT/EXT. DALAM STASIUN/DEPAN STASIUN - DAY (AFTERNOON)

Cast: GADING, CLARISSA, ILHAM, KIKI, PAK UNTUNG

GADING berjalan dan berbicara ke arah kamera, di sampingnya ada CLARISSA.

GADING

Halo gaes, kita udah sampai di stasiun...

(melihat sekitar)

Rogojampi. Ini adalah salah satu stasiun yang ada di Banyuwangi, sekarang kita nunggu jemputan dulu nih sambil jalan ke depan stasiun.

CONTINUED TO:

03B. EXT. DEPAN STASIUN - DAY (AFTERNOON)

Cast: GADING, CLARISSA, ILHAM, KIKI, PAK UNTUNG, GIBRAN

GADING berbicara ke kamera.

(CONTINUED)

CONTINUED:

5.

GADING

Oke gaes, mobilnya udah sampe dan kita mau siap-siap dulu terus otw ke Alas Purwo, tapi sebelum itu, dari kalian udah banyak nanya orang-orang di balik layar dari DingVlog siapa aja.. sini gue tunjukin dulu

GADING mengambil kamera dari GIBRAN.

GADING (CONT'D)

Sini biar gue aja yang rekam.

GADING menyorot kamera ke arah CLARISSA.

GADING (O.S) (CONT'D)

Di sini ada CLARISSA, yah kalian udah pada tau semua lah yah.. Dia adalah mutiara yang dihadiahkan ke gue.

CLARISSA

Lebay banget sih yang.

GADING (O.S)

Gapapa yang, sekali-sekali.

GADING menyorot KIKI.

GADING (O.S) (CONT'D)

Next, ada..

KIKI

KIKI... gue manager-nya GADING.

GADING (O.S)

Pokoknya klo tanpa dia, gue bukan apa-apa lah.

GADING menyorot ke ILHAM.

GADING (O.S) (CONT'D)

Naaahh, next ada yang paling cantik di rombongan ini...

ILHAM

Queen ILHAM...!

ILHAM bergaya sok cantik di depan kamera.

GADING (O.S)

Kan masih siang HAM, harusnya masih cowok.

(CONTINUED)

CONTINUED:

6.

ILHAM

Oh iya.. Halo gue ILHAM.

ILHAM bergaya macho di hadapan kamera. Semuanya tertawa.

GADING (O.S)

Jadi ILHAM ini asisten gue, yang nyiapin semua kebutuhan gue kalo kemana-mana... Ada yang minat jadi pacarnya?

ILHAM menoleh ke arah GADING dengan muka sinis. GADING menyorot ke arah GIBRAN.

GADING (O.S) (CONT'D)

Next, ada siapa.

GIBRAN tersenyum canggung ke hadapan kamera.

GIBRAN

Gue harus ngomong apa nih?

GADING (O.S)

Ah lama lu... Dia GIBRAN gaes, sahabat gue bahkan udah kayak sodara, dia di sini jadi kameramen sekaligus tukang *edit* videonya juga.

GIBRAN

Betul sekali.

GIBRAN mengacungkan jempol ke kamera, lalu kamera bergeser ke supir yang sedang persiapan untuk berangkat.

GADING (O.S)

Dan terakhir, ada *legend* kita...
PAK UNTUNG.

PAK UNTUNG

Halo sahabat semua.

GADING (O.S)

Jadi, PAK UNTUNG ini dulu yang nyupirin keluarga gue pas kecil.. sekarang, dia balik ke Banyuwangi biar lebih dekat sama keluarganya.. Dulu dari tahun berapa yah pak, kerja di rumah?

PAK UNTUNG

Dari tahun 1996 sampe 2001 kalo ga salah..

(CONTINUED)

CONTINUED:

7.

GADING (O.S)
Waduh, berarti saya umur...
(belum selesai berbicara)

PAK UNTUNG
Masih kecil den, saya liat juga pas
den GADING masih bayi.

GADING (O.S)
Wih gila-gila, emang *legend* PAK
UNTUNG ini.

GIBRAN mengambil kamera dari GADING.

CONTINUED TO:

03C. EXT. DEPAN STASIUN - DAY (AFTERNOON)

Cast: GADING, CLARISSA, ILHAM, KIKI, PAK UNTUNG, GIBRAN

GADING berbicara ke arah kamera.

GADING
Nah gaes, kita sekarang mau menuju
ke Alas Purwo, tapi sebelumnya gue
mau ngucapin makasih banyak ke..

GADING terdiam sejenak karena lupa, lalu dia menatap ke
belakang untuk menanyakan KIKI.

GADING (CONT'D)
Siapa ki? Nama orang yang ngasih
donasi?

KIKI
Duh, gue juga lupa lagi.. bentar
gue cek dulu.

GIBRAN (O.S)
Bhagawanta.

KIKI
Nah itu bener.

GADING
Tau aja lu ya bro.

GIBRAN (O.S)
Yoi.

(CONTINUED)

CONTINUED:

8.

GADING (O.S)

Makasih banyak Bhagawanta yang udah ngasih donasi sebanyak 25 juta buat bikin vlog horor, akhirnya kita nemu tempatnya, yaitu Banyuwangi dan lebih tepatnya, kita eksplor Alas Purwo. Nih liat, gue terima tantangan lu.. Pokoknya tonton sampe abis yak Bhagawanta.

(beat)

Ikutin terus perjalanan kita gaes

GADING menutup pandangan kamera dengan tangannya.

CUT TO:

04A. EXT. MOBIL - DAY (AFTERNOON)

Cast: GADING, CLARISSA, ILHAM, KIKI, PAK UNTUNG, GIBRAN

GIBRAN menyorot ke area depan mobil, lalu menyorot ke arah GADING dan CLARISSA yang sedang mengobrol mesra, KIKI bermain HP, dan ILHAM sedang tidur.

04B. EXT. MOBIL - NIGHT

Cast: GADING, CLARISSA, ILHAM, KIKI, PAK UNTUNG, GIBRAN

GIBRAN yang merekam menggunakan kamera memperlihatkan GADING yang sedang tertidur. GADING tertidur sambil memeluk CLARISSA yang sedang tertidur juga. GIBRAN pun mulai men-zoom CLARISSA yang sedang tertidur. Di saat itu, tiba-tiba saja KIKI berbicara.

KIKI

PAK UNTUNG, ini kita masih lama ya?

PAK UNTUNG

Harusnya sih sebentar lagi mbak, tapi saya kurang tau juga.

GIBRAN (O.S)

(bahasa Jawa)

Tapi njenengan ngertos lokasine kan Pak?

PAK UNTUNG

(bahasa Jawa)

Ngerti mas, tapi aku ga tau budal neng Alas Purwo bengi-bengi.

(CONTINUED)

CONTINUED:

9.

GIBRAN (O.S)
 (bahasa Jawa)
 Nggih pun pak... Alon-alon mawon,
 seng penting sampek.

KIKI
 BRAN...

GIBRAN menyorot wajah KIKI.

KIKI (CONT'D)
 (berbisik)
 Kenapa?

GIBRAN (O.S)
 PAK UNTUNG belum pernah ke daerah
 sana malem-malem.

Tiba-tiba saja mobil mengerem mendadak. GADING, CLARISSA, dan
 ILHAM terbangun perlahan. GIBRAN pun langsung menyorot wajah
 PAK UNTUNG. PAK UNTUNG terlihat panik dan terus menatap ke
 arah jalan di depannya.

GIBRAN (O.S) (CONT'D)
 (bahasa Jawa)
 Wonten nopo Pak?

Saat GIBRAN ingin menyorot ke arah jalan di depannya, GADING
 tiba-tiba berbicara lantang.

GADING
 (Marah)
 Anjeng, ganggu orang tidur aja
 sih..

CLARISSA
 Tenang sayang... Tidur lagi yah..

GADING pun berusaha tidur kembali.

GADING
 Lagi enak-enak tidur juga.

CLARISSA
 Kita masih lama pak nyampinya?

PAK UNTUNG (O.S)
 Masih mbak.

GIBRAN pun menyorot PAK UNTUNG yang masih terlihat ketakutan.

CLARISSA
 Yaudah pak, kita jalan lagi aja.

(CONTINUED)

CONTINUED:

10.

PAK UNTUNG (O.S)

Baik, mbak.

Mobil berjalan lagi, GIBRAN pun masih menyorot wajah CLARISSA. Ketika mobil berjalan, di samping jendela CLARISSA terlihat ada seorang PEREMPUAN memakai baju putih, namun mobil melaju begitu saja.

CONTINUED TO:

04C. EXT. MOBIL - NIGHT

Cast: GADING, CLARISSA, ILHAM, KIKI, PAK UNTUNG, GIBRAN

GIBRAN menyorot ke arah sekitar depan mobil dan samping.

04D

. EXT. MOBIL - NIGHT

Cast: GADING, CLARISSA, ILHAM, KIKI, PAK UNTUNG, GIBRAN

GIBRAN membangunkan GADING dan CLARISSA, lalu KIKI membangunkan ILHAM.

GIBRAN (O.S)

Yuk bangun yuk, udah nyampe nih...

Semua orang bergegas keluar dari mobil, namun terlihat PAK UNTUNG masih berada di dalam mobil.

CUT TO:

05A. EXT. HUTAN - NIGHT

Cast: GADING, CLARISSA, ILHAM, KIKI, GIBRAN

Semua orang keluar dari mobil kecuali PAK UNTUNG, mereka mengeluarkan barang-barang dari bagasi lalu menutup bagasi. PAK UNTUNG langsung memutar balikkan mobilnya dan langsung berangkat. Mereka mulai berjalan pelan sambil melihat sekitar. GADING dan CLARISSA terlihat bergandengan. KIKI kemudian bertanya ke GIBRAN.

KIKI

Di sini tempatnya?

GIBRAN (O.S)

Iya jalan dikit lagi.

(CONTINUED)

CONTINUED:

11.

Mereka pun mulai berjalan.

CUT TO:

05B. EXT. HUTAN - NIGHT

Cast: GADING, CLARISSA, ILHAM, KIKI, GIBRAN

Semua orang berjalan sambil melihat-lihat hutan di sekeliling mereka. ILHAM terlihat ketakutan dan mengeluh sejenak.

ILHAM

Ini kita beneran kesini?

GADING berbicara dengan nada kesal.

GADING

Banyak nanya lu bencong, jalan aja!
Nih sekalian bawain tas gue sama
CLARISSA.

GADING melempar tasnya dan juga tas CLARISSA. ILHAM pun dengan sigap menangkap tas tersebut. Mereka kembali berjalan.

CONTINUED TO:

05C. EXT. HUTAN - NIGHT

Cast: GADING, CLARISSA, ILHAM, KIKI, dan GIBRAN

KIKI melihat rumah di tengah-tengah hutan, lalu dia bertanya ke GIBRAN.

KIKI

Itu BRAN rumahnya?

GIBRAN (O.S)

Nah iya itu bener.

JUMP CUT:

06. EXT/INT. TERAS RUMAH - NIGHT

Cast: GADING, CLARISSA, ILHAM, KIKI, KARIM, GIBRAN

KIKI mengetuk pintu rumah, lalu ada seorang pria yang membukakan pintu untuk mereka semua.

KIKI

Permisi pak, benar dengan Pak
KARIM?

(CONTINUED)

CONTINUED:

12.

KARIM

Oiya benar mbak, monggo silakan masuk.

KIKI, ILHAM, GADING dan CLARISSA berurutan masuk. Di susul oleh GIBRAN.

KARIM (CONT'D)

(Bahasa Jawa)

Hei GIBRAN, piye kabare?

CUT TO:

07. INT. RUANG TAMU - NIGHT

Cast: GADING, CLARISSA, ILHAM, KIKI, KARIM, GIBRAN

GIBRAN merekam KARIM yang sedang berbicara ke semua orang yang ada di ruang tamu.

KARIM

Selamat datang mbak, mas... GIBRAN, semuanya... semoga liburannya lancar yah dan tidak terjadi apa-apa.

GADING (O.S)

Iya, pak..

GIBRAN menyorot ke arah GADING.

GADING (CONT'D)

Sebelum kita mulai ekspedisi, saya mau nanya dulu, Pak. Emang bener yah Alas Purwo tuh pernah jadi tempat pertemuan Soekarno sama Nyi Roro Kidul?

GIBRAN menyorot ke arah KARIM. KARIM tampak sedikit bingung.

KARIM

Sebenarnya untuk itu, saya kurang tahu, mas. Soalnya saya biasanya cuman mengantarkan pengunjung saja.

GIBRAN merekam teman-temannya yang lain yang sedang memerhatikan KARIM berbicara. Mereka semua terlihat bingung dengan jawaban KARIM. GIBRAN pun berhenti ketika merekam CLARISSA.

(CONTINUED)

CONTINUED:

13.

KARIM(O.S) (CONT'D)

Yang terpenting, saya sangat senang dengan kehadiran kalian semua di sini... Dan saya sangat senang bisa mengantarkan kalian semua nanti.

KARIM pergi ke ruang belakang, lalu GIBRAN merekam reaksi teman-temannya.

GADING

(berbisik)

Dia beneran *tour guide*? Kita ga dikasih makan lagi?

KIKI

(berbisik)

Ga tau...

CLARISSA

(merajuk)

Sayang, aku laper!

GIBRAN mengeluarkan *snack* yang dibawa sebelumnya sembari membagikan ke mereka.

ILHAM

Iya nih laper banget.

KARIM (O.S)

Saya tau kalian semua lapar..

Semua orang di ruang tamu dengan sigap untuk bersikap biasa saja. GIBRAN pun merekam ke arah sumber suara yang mana itu di belakangnya. Di belakang GIBRAN sudah ada KARIM yang sudah membawa lentera. Lentera itu pun menyorot wajah KARIM.

KARIM (CONT'D)

Tapi, lebih baik kalian istirahat dulu, sebelum kita lanjut berjalan besok malam.

CUT TO:

08. INT. KAMAR PRIA - NIGHT

Cast: GADING, ILHAM, GIBRAN, KIKI

GADING berbicara ke kamera.

GADING

Jadi gaes, kita baru aja nyampe di rumah *tour guide* kita dan hawa seremnya udah berasa juga di sini.
(MORE)

(CONTINUED)

CONTINUED:

14.

GADING (CONT'D)

Ini rencananya kita tidur di sini
dulu, besok malam kita langsung...
(belum selesai berbicara)

Terdengar lantunan musik Jawa.

ILHAM

Eh denger ga?

GADING menatap ILHAM dengan kesal, lalu dia menatap ke keliling. Terdengar lantunan musik Jawa dari luar. Suara musik Jawa yang tadinya kecil lama kelamaan makin besar. Tiba-tiba terdengar suara ketukan pintu dengan cepat. GADING dan ILHAM kaget, mereka langsung melihat ke arah pintu. GIBRAN menyorot ke arah pintu, lalu mendekati dan membuka kunci pintunya.

KIKI

Ada yang liat CLARISSA ga?

GIBRAN menyorot reaksi GADING dan ILHAM.

CUT TO:

09. INT/EXT. RUANG TENGAH/TERAS/HALAMAN - NIGHT

Cast: GADING, GIBRAN, KIKI, CLARISSA

GADING berjalan sambil menengok ke sekitar rumah, begitu pula dengan KIKI. GADING melihat ke arah halaman belakang, lalu GIBRAN menyorot ke arah tatapan GADING.

GADING

Itu dia.

CLARISSA menatap kosong ke arah hutan.

CONTINUED TO:

10. EXT. HALAMAN BELAKANG - NIGHT

Cast: GADING, KIKI, GIBRAN

GADING menghampiri CLARISSA yang sedang menatap ke arah hutan, tiba-tiba saja CLARISSA memeluk GADING dan mulai menangis.

GADING

Kamu kenapa?

CLARISSA

Aku mau pulang

(CONTINUED)

CONTINUED:

15.

GADING

Cup cup cup... Udah yah jangan nangis.

KIKI mendekat dan membelai kepala CLARISSA. GIBRAN meyorot ke arah hutan, lalu mulai men-zoom secara perlahan. Dia men-zoom terus hingga akhirnya terlihat sekelibat seorang PEREMPUAN dengan pakaian putih berjalan di tengah hutan.

GADING (O.S) (CONT'D)

Yuk ke kamar lagi.
(beat)

Biar kamu tenangin diri dulu.

CUT TO:

11. EXT. TERAS - NIGHT

Cast: CLARISSA, GADING, KIKI, GIBRAN, ILHAM, KARIM

CLARISSA masih berusaha ditenangkan oleh GADING. CLARISSA pun meminum segelas air mineral.

GADING

Kamu kenapa tadi?

CLARISSA diam sebentar, dia menatap ke bawah dengan wajah yang lemas.

CLARISSA

Aku liat cewek pake baju putih.

CLARISSA mulai menangis lagi. GIBRAN menyorot wajah temannya yang mulai panik.

CLARISSA (O.S) (CONT'D)

Tadi dia nari di tengah hutan.

(beat)

Pas aku perhatiin ternyata wajahnya serem banget.

KIKI menepuk punggung dari CLARISSA.

CLARISSA (CONT'D)

Aku mau pulang.

KARIM (O.S)

Ga ada yang boleh pulang.

GIBRAN menyorot ke arah pintu, terlihat KARIM yang sudah membawa lentera. Lentera itu membiaskan cahaya ke wajah KARIM.

(CONTINUED)

CONTINUED:

16.

KARIM (CONT'D)
 Di tengah malam seperti ini.
 (beat)
 Nggak ada kendaraan yang menuju
 kota.

GIBRAN menyorot ke arah GADING, lalu kembali menyorot ke arah
 KARIM.

KARIM (O.S) (CONT'D)
 lebih baik kalian semua istirahat.

CUT TO:

12. INT. KAMAR PRIA - NIGHT

Cast: GADING, ILHAM, dan GIBRAN

GIBRAN menyorot GADING yang memasang kamera di sudut ruangan.

GADING
 HAM, ntar lu taro kamera juga yah
 di kamar cewek.

ILHAM
 Dih, bos mah mesum.

GADING
 Gak gitu bencong! Udah cepetan
 sana.

ILHAM mengambil kamera, lalu keluar dari kamar.

GADING (CONT'D)
 Kamera lu ntar taro juga ya, siapa
 tau ada kejadian pas kita tidur.

GIBRAN (O.S)
 Oke-oke.

GADING
 (tersenyum)
 Kita bisa kaya BRAN, kalo banyak
 kejadian di tempat ini.

GIBRAN (O.S)
 Iya... Yaudah gue taro dulu
 kameranya.

CUT TO BLACK:

(CONTINUED)

CONTINUED:

17.

13. INT. KAMAR PRIA - NIGHT

Cast: GIBRAN, GADING, ILHAM

Kamera yang diletakan disudut kamar merekam mereka sedang tertidur. Di saat itu pintu mereka terbuka secara perlahan, ketika pintu terbuka tidak ada orang yang berada di depan pintu tersebut.

CUT TO:

14. INT. KAMAR PEREMPUAN - NIGHT

Cast: KIKI, CLARISSA

Mereka berdua sedang tertidur, tidak ada kejadian seperti di kamar laki-laki. Mereka tidur dengan tenang. Sampai pada akhirnya, kamera yang merekam mereka jatuh dengan sendirinya. Terlihat PEREMPUAN dengan wajah seram menatap kamera. Dia menatap cukup lama, perlahan dia mulai tersenyum, lalu muncul *glitch* di kamera. Tiba-tiba PEREMPUAN tersebut di depan kamera, berdiri cukup lama, terlihat kaki yang penuh dengan luka.

CUT TO BLACK:

15A. INT. WARUNG MAKAN - DAY

Cast: GADING, CLARISSA, ILHAM, KIKI, KARIM, GIBRAN

GADING menyapa penonton dari kamera, sedangkan yang lain sedang menikmati makanan. CLARISSA melambaikan tangan ke kamera sambil menikmati makanannya.

GADING

Halo gaes, akhirnya hari yang ditunggu datang juga.. Hari ini kita bakal mulai ekspedisi horor di Alas Purwo, tapi sebelum itu kita makan dulu dong. Kamu makan apa sayaaang?

CLARISSA

Ayam pedaaaaas!

GADING

Yaudah kita makan dulu yah gaes!

GADING dan CLARISSA melambaikan tangan ke kamera.

CUT TO:

(CONTINUED)

CONTINUED:

18.

15B. INT WARUNG MAKAN - DAY

Cast: GIBRAN, GADING

GIBRAN dan GADING berbicara dengan cara berbisik di pojok warung makan.

GADING
(berbisik)
BRAN, ga usah kasih tau anak-anak
yah soal rekaman kamera di kamar
cewek semalem.

GIBRAN (O.S)
Oke oke... gue ngikut lu dah.

16. INT. WARUNG MAKAN - DAY

Cast: KIKI, ILHAM, IBU WARUNG, GIBRAN

GIBRAN menyorot ke arah KIKI yang sedang membayar makanan.

KIKI
Jadi berapa BU?

IBU WARUNG
134 ribu, mbak..

KIKI mengambil uang dari dompetnya.

IBU WARUNG (CONT'D)
Rombongan dari mana mbak?

KIKI
Jakarta, Bu.

KIKI memberikan uang ke IBU WARUNG. IBU WARUNG mencari kembalian.

IBU WARUNG
Udah jalan-jalan ke mana aja mbak?

KIKI
Belum jalan-jalan, BU.. Nanti malem
rencana kita mau keliling-keliling
Alas Purwo.

IBU WARUNG terlihat kaget mendengar ucapan KIKI. IBU WARUNG membeku dalam beberapa detik, tiba-tiba ada suara kegaduhan di dapur memecahkan suasana beku tersebut.

(CONTINUED)

CONTINUED:

19.

IBU WARUNG
 Jangan keluar malem-malem.
 (beat)
 Nggak baik.

KIKI
 Iya sih, BU... Tapi bos kita maunya
 gitu.

IBU WARUNG
 IBU bilangin, Alas Purwo itu tempat
 yang bersinggungan sama hal-hal
 lain... Hati-hati yah!

KIKI mengambil kembalian dari IBU WARUNG.

KIKI
 Makasih, BU.

KIKI menatap kamera dengan ekspresi bingung.

CUT TO:

17. EXT. HUTAN - DAY

Cast: GADING, CLARISSA, ILHAM, KIKI, GIBRAN

GADING dan CLARISSA berjalan sambil saling merangkul di
 depan, kemudian di susul oleh ILHAM di belakang mereka.
 GIBRAN men-zoom ke arah GADING dan CLARISSA.

KIKI (O.S)
 BRAN..

GIBRAN langsung menyerot ke arah KIKI. KIKI menunjuk ke arah
 sesajen yang berada di depan pohon. Kemudian GIBRAN menyerot
 kamera hingga *close up* ke sesajen tersebut.

CUT TO:

18A. INT. RUANG TENGAH - DAY

Cast: GADING, CLARISSA, ILHAM, KIKI, GIBRAN, KARIM

GADING berdiri dan marah ke KIKI. CLARISSA dan ILHAM duduk
 sambil menatap pertengkaran GIBRAN dan KIKI.

GADING
 (marah)
 Yang bener aja lo! Masa gue harus
 batalin, udah gila lo!

(CONTINUED)

CONTINUED:

20.

KIKI
(marah)

Kita ga tau kalo malem di sana ada apa? Lu jangan gegabah dong, ini bukan tempat kita.

CLARISSA mengangkat tangan dengan ragu, lalu berbicara.

CLARISSA
(suara pelan)
Gue setuju sama KIKI.

GADING
Sayang, kamu kenapa sih?

CLARISSA
(berbicara dengan suara lirih)
Aku ga mau ketemu cewek semalem lagi yang.

CLARISSA mulai menangis.

KIKI
DING, tadi gue *browsing*, udah banyak kejadian di sana... Jadi mending kita batalin aja...

GADING
(berteriak)
Justru itu anjing!

CLARISSA kaget mendengar teriakan GADING.

GADING (CONT'D)
Kalo semakin banyak kejadian, video kita jadi makin seru... *Adsense* cuy duit, belum lagi kalo *viral*, bakal ada lagi yang donasi gede kaya kemarin.

KIKI
(marah)
Udah gila yah lo!

GADING
Gue punya banyak tanggungan buat bulanan woi! Salah satunya ya gaji-gaji kalian itu anjing! Lo harusnya inget itu KI! Dikira nyari duit tinggal berak doang, harusnya kita...
(belum selesai berbicara)

(CONTINUED)

CONTINUED:

21.

Suara batuk dari pintu belakang. GIBRAN menyorot ke arah pintu terlihat KARIM berdiri di depan pintu.

KARIM
Hari sudah mau malam, sebaiknya
kita siap-siap untuk berangkat.

CUT TO:

18B. INT. RUANG TENGAH - NIGHT

Cast: GADING, CLARISSA, ILHAM, KIKI, KARIM, GIBRAN

Semua orang sudah berjalan keluar rumah. Sebelum keluar, KARIM menghampiri GIBRAN.

KARIM (O.S)
BRAN..

GIBRAN menyorot ke arah KARIM.

KARIM (CONT'D)
(bahasa Jawa)
Iki ono jimat teko wong tuwomu
mbiyen...

KARIM memberikan jimat berupa buntalan kain berwarna putih kepada GIBRAN. GIBRAN pun mengambilnya.

KARIM (CONT'D)
(bahasa Jawa)
Dijogo seng bener yo, ben awakmu
aman terus.

KARIM berjalan keluar terlebih dahulu, sedangkan GIBRAN menaruh jimat tersebut di meja, lalu membukanya untuk melihat jimat tersebut. GADING memanggil GIBRAN dan menyuruhnya untuk cepat berangkat.

GADING
(sedikit teriak)
BRAN! Ayo buruan.. jadi berangkat
nggak nih?!

CUT TO:

19A. EXT. HUTAN - NIGHT

Cast: GADING, CLARISSA, ILHAM, KIKI, KARIM, GIBRAN

Mereka semua berjalan menuju kegelapan hutan. GADING dan KIKI membawa senter. GADING berjalan beriringan dengan CLARISSA.

(CONTINUED)

CONTINUED:

22.

GADING berbicara ke kamera sedangkan CLARISSA merangkul tangan GADING karena ketakutan.

GADING

Yah, gaes kita udah sampe di Alas Purwo dan kita langsung aja mau eksplor nih, ditemenin sama KARIM

KARIM (O.S)

(membaca mantra)

Bhagawanta. Sangsaya ngandika iki, sangsaya nampa sarana saking kula kang sadulur. Bhagawanta. Kabeh wis kula siapake kanthi kawruh saking janji kula. Bhagawanta. Paringi kula apa sing Gusti janjikan.

Bhagawanta. Sangsaya ngandika iki, sangsaya nampa sarana saking kula kang sadulur. Bhagawanta. Kabeh wis kula siapake kanthi kawruh saking janji kula. Bhagawanta. Paringi kula apa sing Gusti janjikan.

Terdengar KARIM berbicara menggunakan bahasa Jawa yang tidak dimengerti. GIBRAN pun menyorot KARIM dengan kamera.

GADING

BRAN, dia ngomong apaan? Kok ada Bhagawantanya?

GIBRAN (O.S)

Gue juga ga tau.

CLARISSA

(ketakutan)

Sayang aku takut.

GADING memeluk CLARISSA sambil berjalan lagi.

GADING

Yaudah ges... Kita lanjut jalan dulu ya!

GIBRAN menyorot GADING dan CLARISSA yang sedang bermesraan, lalu men-zoom kameranya. Zoom kamera tersebut mengarah ke CLARISSA.

CUT TO:

(CONTINUED)

CONTINUED:

23.

19B. EXT. HUTAN - NIGHT

Cast: GADING, CLARISSA, ILHAM, KIKI, KARIM, GIBRAN

Di saat mereka sedang berjalan dan KARIM sedang mengucapkan bahasa Jawa yang tidak dimengerti. KIKI terlihat mencari sesuatu sambil menghisap *inhaler*, lalu setelah dia selesai menghisap *inhaler* dia berbicara.

KIKI
Eh, ILHAM mana?

GADING
Bukannya di belakang-

GIBRAN menyorot ke belakang GADING dan tidak ada orang.

GADING (CONT'D)
Loh? Anji-

CLARISSA terlihat ketakutan sambil memeluk GADING dengan erat.

KIKI
Tenang ya...

Tiba-tiba terdengar suara semak-semak dari balik pepohonan, GIBRAN menyorot sumber suara sambil mendekat, lalu ILHAM dengan berisiknya mengagetkan orang-orang.

ILHAM
Baaahahahaha...

GADING
Apaan sih bencong?!

ILHAM
Galak banget sih bos... Nih aku kasih makanan.

ILHAM memberikan makanan ke GADING, yaitu satu buah pisang.

GADING
Dapet dari mana lo?

ILHAM pun membagikan satu sisir pisang ke orang-orang dengan gembira, ada potongan-potongan bunga yang menandakan bahwa ILHAM mengambil satu sisir pisang tersebut dari sesajen. Tiba-tiba saja, KARIM menghampiri ILHAM.

KARIM
(bahasa Jawa)
Kowe lapo?

(CONTINUED)

CONTINUED:

24.

ILHAM
Apaan sih?

KARIM
(bahasa Jawa)
Kabeh wes mari.

ILHAM
Apaan sih? Ga ngerti gua.

Tiba-tiba terdengar suara gamelan yang sangat dekat. Semua orang pun terdiam. GADING pun langsung berbicara ke kamera.

GADING
Gaes, kalian bisa denger suara-suara kan! Sumpah mistis banget

KIKI
(berteriak)
aaaaa...

GIBRAN menyorot KIKI yang berteriak. KIKI tampak ketakutan sambil terus menutup matanya dan memalingkan wajah. GIBRAN lalu menyorot arah pandang KIKI yang mengarah ke CLARISSA.

CLARISSA
Kenapa KI?

Di belakang tubuh CLARISSA terlihat PEREMPUAN berbaju putih berdiri. GADING terkejut lalu membeku, PEREMPUAN tersebut berdiri mematung.

CLARISSA (CONT'D)
Kenapa yang?

Tiba-tiba saja PEREMPUAN yang ada di belakang CLARISSA mulai bernyanyi. CLARISSA pun sadar akan keberadaan orang tersebut. Dia pun kabur dari tempat dia berdiri.

CLARISSA (CONT'D)
AAHHH...

Setelah CLARISSA berteriak, tiba-tiba saja ILHAM terjatuh dan wajahnya pun berubah menjadi menyeramkan. ILHAM pun berbicara dengan suara yang lebih berat.

ILHAM
(bahasa Jawa)
Kowe mangan pangananku, saiki tak pangan kowe, hahahaha.

ILHAM pun mengigit tangannya sendiri sampai mengeluarkan darah yang sangat banyak.

(CONTINUED)

CONTINUED:

25.

GIBRAN pun merekam ILHAM dengan sangat detil, sampai akhirnya ILHAM berusaha mengambil kamera dan mencakar GIBRAN. Di saat panik seperti itu, tiba-tiba GADING menendang ILHAM dengan keras. ILHAM pun terpentak. GIBRAN menyorot wajah GADING yang terengah-engah.

KIKI (O.S)
Pak KARIM mana?

GIBRAN menyorot ke arah tempat KARIM hilang, lalu dari balik semak-semak terlihat PEREMPUAN berbaju putih.

KIKI (CONT'D)
(teriak)
AAAAHHHH!!

PEREMPUAN tersebut mendekat ke arah mereka. GADING pun terlihat panik sambil memeluk CLARISSA.

GADING
(panik)
Kita kabur.

KIKI (O.S)
Hah? Kemana?

GADING
(teriak)
Kaburr!!!

Mereka semua pun berlari ke arah hutan. GIBRAN menyorot ILHAM yang tak berdaya di tanah. Mereka berlari dengan cepat sampai ILHAM tidak terlihat lagi.

CUT TO:

19C. EXT. HUTAN-NIGHT

Cast: GADING, CLARISSA, KIKI, GIBRAN

Mereka berhenti berlari, lalu GADING berbicara ke semua orang di sana.

GADING
Oke gaes, sekarang pokoknya kita
harus cari jalan balik ke rumah
KARIM itu.

GADING mulai berjalan kembali. KIKI menarik tangan GADING, lalu mulai berbicara.

(CONTINUED)

CONTINUED:

26.

KIKI
ILHAM gimana?

GADING
Bodo amat lah! Ga guna bencong itu
di hidup gua.

KIKI menarik tangan GADING, lalu dia bicara.

KIKI
Lu emang mau kemana? Lu tau jalan
keluar? Lu mau mati di sini? Hah?

CLARISSA menatap KIKI dan GADING dengan bingung.

GADING
(teriak)
Ga ada yang bisa bunuh gua di sini!

KIKI
Egois banget lu yah! Gue udah
bilang dari awal, dasar gila. ILHAM
juga manusia, goblok!

GADING
Lu pikir gue peduli? Lu ga liat
tadi? Hah?

KIKI berjalan menuju ILHAM sedangkan GADING masuk lebih dalam
untuk mencari CLARISSA. GIBRAN menyorot bolak-balik ke KIKI
dan GADING.

GIBRAN (O.S)
Eh, njir.. Gue harus ngerekam siapa
nih?

KIKI (O.S)
Kalo mau idup ikut gue.
(beat)
Jalan ke ILHAM cuma lurus doang
dari sini.

GIBRAN pun menyorot KIKI yang menuju ke ILHAM. Di tempat
ILHAM, terlihat ILHAM terbaring dengan lemas. Di atasnya
terdapat KARIM yang sedang membacakan mantra-mantra. Tiba-
tiba KARIM melihat ke arah KIKI dan GIBRAN, matanya
memantulkan cahaya seperti mata kucing dan terlihat
menyeramkan. KIKI dan GIBRAN menjauh dari KARIM.

CUT TO:

(CONTINUED)

CONTINUED:

27.

19D. EXT. HUTAN - NIGHT

Cast: GIBRAN dan KIKI

KIKI berjalan kembali ke tempat semula. KIKI berjalan terus. KIKI berjalan lagi. KIKI berjalan lagi. KIKI mulai berlari. Adegan *jump cut* di lokasi hutan yang sama.

GIBRAN (O.S)

KI... Pelan-pelan...

KIKI berlari, lalu melihat-lihat sekitar. KIKI mulai berlari lagi dengan paniknya. KIKI berlari dengan panik sambil melihat-lihat. KIKI berlari dan akhirnya berhenti.

KIKI

(berteriak)

Kenapa kita muter-muter di sini terus sih? Aaahhh!!

GIBRAN (O.S)

KI...

KIKI menghisap *inhaler*. Dia sedikit gemetaran memegang *inhaler*-nya.

GIBRAN (O.S) (CONT'D)

Tenang KI..

KIKI

(berteriak)

Tenang gimana goblok?! Lu ga liat ILHAM? Lu ga liat setan tadi?

KIKI menatap GIBRAN yang ada di belakang kamera.

KIKI (CONT'D)

Ini lu masih *record*?

GIBRAN (O.S)

Iya ki..

KIKI

(berteriak)

Gila lu ya! Lagi begini lu masih bisa *record*? Emang bego semua orang!

KIKI berusaha mengambil kamera.

KIKI (CONT'D) (CONT'D)

Matiin ga lo!

(CONTINUED)

CONTINUED:

28.

GIBRAN (O.S)
Tenang dulu, KI... Ini kerjaan gue
woi!

KIKI
Tenang giman--

GIBRAN (O.S)
(Membentak)
Lu aja ga bisa keluar dari sini!

KIKI terdiam sejenak, lalu dia mulai menangis.

KIKI
Terus kita harus gimana, BRAN?

KIKI mulai berlutut di tanah karena tidak tahu harus berbuat
apa.

KIKI (CONT'D)
Gue ga mau mati!!!

GIBRAN (O.S)
Semua orang juga ga mau, KI!

KIKI masih menangis.

GIBRAN (O.S) (CONT'D)
Tenang yah KI! Gue coba cari jalan
dari sini.

KIKI berdiri, lalu GIBRAN berjalan di depan KIKI.

CONTINUED TO:

19E. EXT. HUTAN - NIGHT

Cast: KIKI dan GIBRAN

GIBRAN menyusuri hutan dengan perlahan, lalu KIKI berada di
belakangnya.

KIKI (O.S)
Bran...

GIBRAN menyorot KIKI.

KIKI (CONT'D)
Lu yakin kan lewat sini?

GIBRAN (O.S)
Kita coba cari dulu yah!

(CONTINUED)

CONTINUED:

29.

GIBRAN dan KIKI berjalan kembali. GIBRAN melewati sebuah semak-semak, lalu terdengar suara lantunan musik Jawa.

KIKI (O.S)
BRAN, lu denger kan?

GIBRAN menyorot ke KIKI.

GIBRAN (O.S)
Iya, tenang aja ya! Kalo kita panik takutnya malah ada yang nyamperin.

KIKI
(sedikit marah)
Hush.. Lu ngomong yang bener napa!

GIBRAN (O.S)
Yaelah biar ga tegang-tegang banget, KI..

GIBRAN berjalan kembali. Suara lantunan musik Jawa makin terasa dekat.

KIKI (O.S)
BRAN.. makin kenceng suaranya.

GIBRAN (O.S)
(kesal)
Lu bisa tenang bentar aja ga sih, KI.

GIBRAN menyorot KIKI, lalu terlihat ada tangan penuh luka yang merangkul pundak KIKI.

KIKI
(berteriak)
Aaaa...

KIKI pun berlari ke arah GIBRAN dan mereka bertabrakan. GIBRAN dan KIKI terjatuh. Mereka pun panik dan kamera bergoyang-goyang dan sesekali memperlihatkan wajah dari pemilik tangan tadi yaitu PEREMPUAN berbaju putih. Wajah tersebut juga penuh dengan luka. Kamera pun terjatuh di tanah. Sosok tersebut muncul di depan kamera. Sosok tersebut terlihat berjalan mendekati kamera.

KIKI (O.S) (CONT'D)
GIBRAN! Aaaaaahhh!!

GIBRAN (O.S)
Lari lari lari!!

PEREMPUAN tersebut kemudian menjauhi kamera. Setelah menjauh, GIBRAN mengambil kamera dan menyorot ke KIKI.

(CONTINUED)

CONTINUED:

30.

GIBRAN (CONT'D)

KI... Lu gapapa?

Terlihat KIKI mengalami sesak napas.

KIKI

In...ha...ler...

GIBRAN (O.S)

Hah? Di mana?

GIBRAN mencari-cari di tanah sekitar. Tiba-tiba terdengar suara seperti menginjak sesuatu. GIBRAN kemudian menyorot ke arah kakinya, lalu terlihat bahwa inhaler milik KIKI tidak sengaja terinjak olehnya.

GIBRAN (O.S) (CONT'D)

KI...

GIBRAN menyorot wajah KIKI, lalu terlihat KIKI yang menatap ke arah belakangnya. GIBRAN menyorot ke arah pandang KIKI tersebut dan terlihat PEREMPUAN berbaju putih sedang mendekati mereka. GIBRAN pun menyorot KIKI.

KIKI

(sesak)

BRAN...

GIBRAN (O.S)

Sorry ya KI...

GIBRAN menyorot kembali PEREMPUAN tersebut, lalu menyorot KIKI yang mulai menangis. GIBRAN pun menjauh dari lokasi tersebut dengan berlari.

CUT TO:

19F. EXT. HUTAN - NIGHT

Cast: GADING, GIBRAN, CLARISSA

GIBRAN berlari menjauhi KIKI. Dia berlari sangat cepat, suaranya pun terengah-engah, lalu terdengar suara teriakan dari KIKI di belakangnya. Suara GIBRAN pun seperti sedih mendengar teriakan dari KIKI. GIBRAN berhenti berlari, lalu dari arah yang tidak diketahui terdengar suara seperti seseorang mendekat. GIBRAN mencari dari mana suara itu datang, ketika sedang mencari, tiba-tiba saja GADING menabrak dia.

GIBRAN (O.S)

WOI!

(CONTINUED)

CONTINUED:

31.

GADING menodongkan sebuah pisau ke GIBRAN, lalu dia menatap GIBRAN dan tidak menodongkan pisaunya lagi.

GADING
GIBRAN... gue kira siapa.

CLARISSA (O.S)
BRAN...

GIBRAN menyorot CLARISSA yang tampak ketakutan.

CLARISSA (CONT'D)
KIKI mana?

GIBRAN diam sejenak, lalu berbicara.

GIBRAN
(sedikit lemas)
Hm... KIKI...

Sebelum GIBRAN selesai bicara, CLARISSA mulai menangis. GADING pun memeluk CLARISSA yang sedang menangis.

GADING
Sabar ya yang...

GADING menepuk kepala CLARISSA untuk menenangkannya.

GADING (CONT'D)
Untung lu ga kenapa-kenapa, bro...

CLARISSA memukul dada GADING berkali-kali.

CLARISSA
(marah)
Ini semua salah kamu! Tau ga!
Seharusnya kamu ga biarin KIKI
pergi. Seharusnya kita ga lanjutin
ekspedisi ini!

GADING
Dia yang mau pergi sendiri, yang!

CLARISSA tersungkur di tanah. Dia pun kembali menangis. GIBRAN menyorot GADING, terlihat GADING menatap CLARISSA dengan kebingungan. Dari belakang mereka, tiba-tiba saja terdengar suara langkah yang cepat. GADING pun menatap ke arah sumber suara tersebut.

GADING (CONT'D)
Haah!?

GIBRAN menyorot ke arah datangnya suara, terlihat PEREMPUAN yang tadi mendekati KIKI. GADING pun menarik tangan CLARISSA.

(CONTINUED)

CONTINUED:

32.

GADING (CONT'D)

Ayo yang, kita lari dulu!

Mereka bertiga pun lari menjauhi PEREMPUAN tersebut.

CUT TO:

20. EXT. TANAH LAPANG - NIGHT

Cast: GADING, CLARISSA, GIBRAN

Setelah mereka berlari di dalam hutan, tiba-tiba saja mereka sampai di sebuah tanah lapang. GADING berhenti sejenak di tempat tersebut. GADING dan CLARISSA pun berjalan sambil CLARISSA terus menggandeng GADING.

GADING

Kayaknya aman di sini.

GADING melihat-lihat sekitar, begitu juga dengan GIBRAN.

GADING (CONT'D)

Kita *stay* di sini sampe pagi, abis itu kita balik ke rumah KARIM goblok itu.

GIBRAN menyorot ke sesuatu. GIBRAN menyorot seperti ada seseorang dari kejauhan. GIBRAN pun mulai men-zoom kameranya.

GIBRAN (O.S)

Kayaknya ga aman deh di sini.

GIBRAN terus men-zoom ke arah orang tersebut. Terlihat orang tersebut sedang menari.

GADING (O.S)

Lu jangan nakut-nakutin goblok.

GIBRAN terus men-zoom kameranya ke arah PEREMPUAN yang sedang menari tersebut.

GIBRAN (O.S)

Itu ada yang lagi nari...

GADING berjalan melewati kamera, lalu mencoba melihat ke arah PEREMPUAN yang sedang menari tersebut. GIBRAN pun terus men-zoom ke arah PEREMPUAN tersebut.

GIBRAN (O.S) (CONT'D)

Awas, jangan nutupin kamera.

GADING

Mana sih?

(CONTINUED)

CONTINUED:

33.

GADING menyorot senter ke arah PEREMPUAN, namun cahayanya tidak tepat mengenai PEREMPUAN itu. GIBRAN terus men-zoom kameranya. Cahaya lampu senter GADING pun tepat menyinari PEREMPUAN tersebut. GIBRAN pun berhenti men-zoom. Perempuan itu sekarang tampak lebih jelas karena zoom dan cahaya senter dari GADING. Perempuan itu membelakangi kamera. Dia masih menari, lalu perlahan berhenti. PEREMPUAN itu berhenti menari, lalu dengan perlahan PEREMPUAN itu memutar balikkan kepalanya, tidak seperti manusia, kepalanya berputar seperti burung hantu. PEREMPUAN itu senyum ke kamera. Kamera bergoyang, GADING, CLARISSA, dan GIBRAN mencoba masuk kembali ke dalam hutan.

GIBRAN (O.S)

Bangsat!

GADING

Ayo ke hutan lagi!

CLARISSA

Yang! Itu PEREMPUAN semalem!

Aaahhh....!

Ketika mereka mau memasuki hutan kembali, GIBRAN tersandung dan jatuh. GADING berusaha menolong GIBRAN, ia pun kembali menatap ke arah PEREMPUAN tersebut.

GADING

(teriak)

Bangun bangun bangun!!

GIBRAN menyorot ke arah pandangan GADING ke PEREMPUAN itu, terlihat PEREMPUAN itu mendekat dengan cepat. PEREMPUAN itu pun menyerang GIBRAN dan terlihat wajah PEREMPUAN tersebut di depan kamera. GIBRAN lalu memperlihatkan jimat yang diberikan KARIM ke PEREMPUAN tersebut. Kamera bergoyang dan sesekali memperlihatkan wajah menyeramkan dari PEREMPUAN tersebut. GADING membantu GIBRAN agar tidak diserang oleh PEREMPUAN tersebut. PEREMPUAN menjauh dari GIBRAN.

GADING (CONT'D)

Lu gapapa kan?

GIBRAN (O.S)

Iya.

CLARISSA

(teriak)

Aaaaahhh!!

PEREMPUAN tersebut menyerang CLARISSA, terlihat PEREMPUAN tersebut sedang mencengkeram erat kaki CLARISSA.

(CONTINUED)

CONTINUED:

34.

GIBRAN men-zoom ke arah kaki CLARISSA, terlihat bekas cengkeraman dari PEREMPUAN tersebut membuat kaki CLARISSA terluka cukup parah. GADING pun mendekat.

GADING
(teriak)
Setan!!!

GADING menyerang PEREMPUAN tersebut, namun sebelum GADING menyerang, PEREMPUAN itu sudah menyerang GADING terlebih dahulu. GADING pun terjatuh karena diterjang oleh PEREMPUAN tersebut. CLARISSA masih terduduk di tanah.

CLARISSA
Sayang!!

GIBRAN menyorot GADING yang ditindih oleh PEREMPUAN tersebut. GADING lemas seperti tidak bisa bernapas. GADING menatap ke arah kamera.

GADING
(lemas)
Tolong...

PEREMPUAN tersebut menatap kamera sambil terus mencekik GADING. GADING pun semakin lemas. Kamera yang dipegang GIBRAN bergoyang, lalu dia berbalik ke arah hutan. GIBRAN pun menggandeng tangan CLARISSA, lalu menariknya.

CLARISSA
(menangis)
Mau ngapain lu?

GIBRAN hanya diam sambil terus menarik tangan CLARISSA.

CLARISSA (CONT'D)
(merintih)
Lepasin...! GADING masih di situ
BRAN!

GIBRAN tetap berjalan ke sisi hutan yang lain sambil terus menarik tangan CLARISSA.

CUT TO:

21A. EXT. HUTAN - NIGHT

Cast: GIBRAN dan CLARISSA

GIBRAN berhenti di tengah hutan.

GIBRAN (O.S)
Akhirnya kita udah aman.

(CONTINUED)

CONTINUED:

35.

CLARISSA melepaskan tangannya dari genggaman GIBRAN. CLARISSA pun mulai menangis.

GIBRAN (O.S) (CONT'D)
Kaki lu gapapa kan?

CLARISSA
Bregsek lu, BRAN!

GIBRAN menyorot CLARISSA yang sedang menangis.

CLARISSA (CONT'D)
Kenapa lu biarin GADING mati?!

CLARISSA menangis.

GIBRAN (O.S)
Gue cuman pengen selamat, CLAR...

CLARISSA
(marah)
Dia nyelametin lu, BRAN...

Tangis CLARISSA berubah menjadi amarah. Dia menatap GIBRAN dengan tajam.

CLARISSA (CONT'D)
(teriak)
Lu ga bakal idup sekarang, kalo dia ga nyelametin lu.. dia temen lu BRAN.

CLARISSA terdiam sejenak.

CLARISSA (CONT'D)
Seharusnya lu biarin aja gue mati.

CLARISSA pun mulai menangis kembali. GIBRAN terdiam sejenak, lalu dia mulai jongkok di depan CLARISSA

GIBRAN (O.S)
Gue ga bisa, CLAR... Gue sebenarnya... Gue sebenarnya sayang sama lu CLAR. Makanya gue nyelametin lu.

CLARISSA berhenti menangis, lalu menatap GIBRAN.

CLARISSA
Udah gila yah lu?

CLARISSA menatap GIBRAN, lalu CLARISSA mulai melempar barang di sekitarnya seperti batu, rumput, tanah ke arah GIBRAN. GIBRAN berusaha mendekati CLARISSA, namun CLARISSA mengelak.

(CONTINUED)

CONTINUED:

36.

GIBRAN (O.S)

CLAR...

CLARISSA pun berjalan menjauhi GIBRAN sambil terpincang-pincang karena kakinya terluka parah. GIBRAN mengikuti CLARISSA dari belakang.

CONTINUED TO:

21B. EXT. HUTAN - NIGHT

Cast: GIBRAN, CLARISSA

CLARISSA terus menjauhi GIBRAN.

GIBRAN (O.S)

Mau ke mana, CLAR?

CLARISSA terus menjauhi GIBRAN dengan terpincang-pincang. GIBRAN pun masih sedikit jauh dari CLARISSA.

GIBRAN (O.S) (CONT'D)

Ayo kita hidup bahagia bareng-bareng CLAR.

CLARISSA terus berjalan menjauhi GIBRAN.

GIBRAN (O.S) (CONT'D)

CLARISSA...!!

CLARISSA pun terjatuh karena tersandung akar pohon. Dari depan CLARISSA terlihat PEREMPUAN tadi yang sedang berjalan menuju CLARISSA. CLARISSA pun menatap ke belakang ke arah GIBRAN.

CLARISSA

(lemas)

BRAN...

CLARISSA menatap GIBRAN dengan tatapan menyedihkan. GIBRAN menjatuhkan kameranya, lalu mendekati CLARISSA. GIBRAN berdiri di hadapan CLARISSA yang sedang terjauh. Di sisi lain, PEREMPUAN tersebut semakin mendekat.

GIBRAN

Kamu sadar kan, kalo kamu sebenarnya butuh aku?

CLARISSA hanya menatap GIBRAN dengan tatapan yang menyedihkan. GIBRAN memegang wajah CLARISSA.

GIBRAN (CONT'D)

Coba bilang "Aku cinta kamu".

(CONTINUED)

CONTINUED:

37.

CLARISSA hanya diam sambil terus menatap GIBRAN. Mereka berdua tidak berkata apa-apa. CLARISSA hanya diam membatu, lalu GIBRAN pun menjauh dari CLARISSA.

CLARISSA
(sedih)
BRAN...

GIBRAN menjauh, lalu terlihat PEREMPUAN itu sudah semakin dekat. GIBRAN mendekat ke kamera, lalu mengambil kamera tersebut. GIBRAN kemudian menyorot CLARISSA kembali.

GIBRAN (O.S)
Ini pilihan kamu, CLAR. Bukan aku.

CLARISSA menangis.

CLARISSA
(menangis)
BRAN...

GIBRAN berbalik meninggalkan CLARISSA, lalu berlari menjauh.

CLARISSA (O.S) (CONT'D)
GIBRAAAAAAN!!!

GIBRAN berlari menjauh, lalu terdengar suara teriakan dari CLARISA. GIBRAN hanya terus berlari. Musik mengalunkan lagu yang menakutkan. GIBRAN terus berlari.

OPENING CREDIT

22. INT. GUDANG BAWAH TANAH - NIGHT

Cast: GIBRAN, KARIM

Kamera diletakkan di sebuah meja. Terlihat KARIM sedang membaca mantra di tengah ruangan. Di ruangan tersebut juga ada lambang seperti penyembah setan di lantainya. GIBRAN pun mendekat ke KARIM. Mereka berdua berdiri di tengah lambang tersebut dan mulai mengucapkan mantra sambil menatap ke langit.

KARIM DAN GIRAN
(bahasa Jawa)
Bhagawanta. Yen Gusti mangaku
sempurna. Bhagawanta. Maringi kula
kesempurnaan kanthi bentuk harta.
Bhagawanta. Dados ganti, kula kirim
anak Adam menyang neraka nganti ana
karo Gusti. Bhagawanta

(CONTINUED)

CONTINUED:

38.

Uang pun mulai berterbangan di ruangan tersebut. Dari atas kamera, muncul kain putih yang perlahan menutupi kamera. Kain putih itu pun perlahan menjauh dari kamera dan terlihat sosok PEREMPUAN yang tadi membunuh GADING mendekati KARIM dan GIBRAN. PEREMPUAN itu pun berhenti berjalan, lalu dia menengok sembari menyeringai ke arah kamera. PEREMPUAN tersebut pun mendekat ke kamera dengan cepat.

THE END

(CONTINUED)

POSTER FILM


 Program Studi Film dan Televisi
 Fakultas Seni Media Rekam
 Institut Seni Indonesia Yogyakarta

TUGAS AKHIR SKRIPSI PENCIPTAAN SENI
 PENEKANAN EMOSI TOKOH DENGAN FOUND
 FOOTAGE DALAM PENYUTRADARAAN FILM
 FIKSI "BHAGAWANTA"

TAHUN 2023

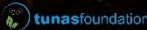
Bhagawanta

Sutradara
 ROKHMATULLAH JULYANTO
 NIM 1610797032

Pembimbing 1 Lilik Kustanto, S.Sn., M.A.
Pembimbing 2 | Wayan Nain Febri, S.Sn., M.Sn.

Producer **Ajeng Niramaya** Director **Rokhmatullah Julyanto** Story By **Henry Wildan KM**
 Script Writer **Naufal Haidar** Sound Designer **Roni Romadan** Director Of Photography **Raju**
 Editor **Raju** Art Director **Banyu Eka** Gaffer **Refa Pamungkas** Colorist **M. Ammar Roofiif**
 Music Scoring **Roni Romadan**







DOKUMENTASI PRODUKSI



TRANSKRIP NILAI

6/29/23, 9:59 PM

Transkrip Mahasiswa



INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA

JALAN PARANGTRITIS KM 6 SEWON

TRANSKRIP AKADEMIK

Sementara

Diberikan Kepada : **ROKHMATULLAH JULYANTO**
 Tempat, Tanggal Lahir : Banyuwangi, 29 Juli 1997
 Nomor Pokok Mahasiswa : 1610797032
 Tanggal Kelulusan : 0
 Program Pendidikan : Strata 1 (S1)
 Fakultas : SENI MEDIA REKAM
 Program Studi : **FILM DAN TELEVISI**
Terakreditasi
 Nomor: 001/BAN-PT/AK-X/S1/V/2006 Tanggal 04-05-2006

| No | Nomor Kode dan Nama Matakuliah | Prestasi | | | |
|-------------------------|------------------------------------|----------|----|---|----|
| | | HM | AM | K | M |
| Nilai Kelas Perkuliahan | | | | | |
| 1 | IS6010 PENDIDIKAN AGAMA | A | 4 | 2 | 8 |
| 2 | IS6020 FILSAFAT PANCASILA | B | 3 | 2 | 6 |
| 3 | IS6030 PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN | B | 3 | 2 | 6 |
| 4 | IS6040 BAHASA INDONESIA | B | 3 | 2 | 6 |
| 5 | IS6050 BAHASA INGGRIS | B | 3 | 2 | 6 |
| 6 | ISI060 KEWIRUSAHAAN & HKI | C | 2 | 3 | 6 |
| 7 | TV6010 SEJARAH FILM DAN TELEVISI | A | 4 | 2 | 8 |
| 8 | TV6020 PENGANTAR KEBUDAYAAN | A | 4 | 2 | 8 |
| 9 | TV6030 KOMUNIKASI MASSA | B | 3 | 3 | 9 |
| 10 | TV6040 PENGANTAR TELEVISI DAN FILM | B | 3 | 2 | 6 |
| 11 | TV6050 DESAIN ELEMENTER | A | 4 | 3 | 12 |
| 12 | TV6060 FOTOGRAFI | B | 3 | 3 | 9 |
| 13 | TV6070 TATA KAMERA | B | 3 | 3 | 9 |
| 14 | TV6080 DASAR PENCERITAAN | B | 3 | 3 | 9 |
| 15 | TV6090 DASAR PENYUTRADARAAN | B | 3 | 3 | 9 |
| 16 | TV6100 IDE KREATIF | B | 3 | 2 | 6 |
| 17 | TV6110 TEKNOLOGI AUDIOVISUAL | B | 3 | 2 | 6 |
| 18 | TV6120 PAPAN CERITA | A | 4 | 3 | 12 |
| 19 | TV6130 SINEMATOGRAFI | B | 3 | 3 | 9 |
| 20 | TV6140 NASKAH FIKSI | C | 2 | 3 | 6 |
| 21 | TV6150 PENYUTRADARAAN FIKSI | B | 3 | 3 | 9 |
| 22 | TV6160 DESAIN ARTISTIK FIKSI | B | 3 | 3 | 9 |
| 23 | TV6170 TATA RIAS DAN BUSANA | B | 3 | 3 | 9 |
| 24 | TV6180 EDITING FIKSI | B | 3 | 3 | 9 |
| 25 | TV6190 TATA SUARA FILM & TELEVISI | B | 3 | 3 | 9 |
| 26 | TV6200 DOKUMENTER | B | 3 | 3 | 9 |
| 27 | TV6210 NASKAH NON-FIKSI | B | 3 | 3 | 9 |
| 28 | TV6220 PENYUTRADARAAN NON-FIKSI | A | 4 | 3 | 12 |
| 29 | TV6230 DESAIN ARTISTIK NON-FIKSI | B | 3 | 3 | 9 |

<https://siak.isi.ac.id/index.php?pModule=wsaVI5yfnmQqMqpoaal&pSub=wsaVI5yfnmQqteaoKeU1qKppA==&pAct=0dWdoas=&niu=kplIY25ra5...> 1/2

6/29/23, 9:59 PM

Transkrip Mahasiswa

| Nama: ROKHMATULLAH JULYANTO | | Nomor Pokok Mahasiswa: 1610797032 | | | |
|-----------------------------|---|-----------------------------------|--------|-----|-----|
| No | Nomor Kode dan Nama Matakuliah | Prestasi | | | |
| | | HM | AM | K | M |
| 30 | TV6240 EDITING NON-FIKSI | B | 3 | 3 | 9 |
| 31 | TV6250 MUSIK ILUSTRASI DAN SKORING | A | 4 | 3 | 12 |
| 32 | TV6260 MANAJEMEN PRODUKSI FILM FIKSI & DOKUMENTER | B | 3 | 3 | 9 |
| 33 | TV6270 TEORI SENI | B | 3 | 3 | 9 |
| 34 | TV6280 TEORI TELEVISI DAN FILM | B | 3 | 3 | 9 |
| 35 | TV6290 JURNALISTIK TELEVISI | B | 3 | 3 | 9 |
| 36 | TV6300 METODOLOGI PENELITIAN | B | 3 | 3 | 9 |
| 37 | TV6310 ESTETIKA | B | 3 | 2 | 6 |
| 38 | TV6320 DOKUMENTER ETNOGRAFIS | A | 4 | 3 | 12 |
| 39 | TV6330 MANAJEMEN PRODUKSI PROGRAM TELEVISI | B | 3 | 3 | 9 |
| 40 | TV6340 DRAMATURGI | A | 4 | 3 | 12 |
| 41 | TV6350 METODOLOGI PENGKAJIAN DAN PENCIPTAAN | B | 3 | 3 | 9 |
| 42 | TV6360 KEBUDAYAAN NUSANTARA | C | 2 | 2 | 4 |
| 43 | TV6370 KRITIK SENI FILM DAN TELEVISI | C | 2 | 3 | 6 |
| 44 | TV6380 ETIKA TELEVISI DAN FILM | B | 3 | 2 | 6 |
| 45 | TV6400 MANAJEMEN PENAYANGAN DAN DISTRIBUSI | A | 4 | 3 | 12 |
| 46 | TV6420 KERJA PROFESI | B | 3 | 4 | 12 |
| 47 | TV6430 PRODUKSI FILM FIKSI | A | 4 | 4 | 16 |
| 48 | TV6470 VIDEO SENI | A | 4 | 3 | 12 |
| 49 | TVA290 EFEK VISUAL | B | 3 | 3 | 9 |
| 50 | TVA390 FESTIVAL FILM & KURATORIAL | B | 3 | 2 | 6 |
| 51 | TVA400 SEMINAR | A | 4 | 2 | 8 |
| 52 | TVA990 TUGAS AKHIR | E | 0 | 6 | 0 |
| | | Jumlah | | 146 | 445 |
| | | Indeks Prestasi | : 3.05 | | |
| | | Predikat Kelulusan : | | | |

Keterangan:

HM = Harga Mutu AM = Angka Mutu
 K = Kredit M = Mutu

Yogyakarta, 29 Juni 2023
 Pembantu Dekan I

Dr. Edial Rusli, S.E., M.Sn.
 NIP 19670203 199702 1 001

KARTU RENCANA STUDI

6/29/23, 10:01 PM

Cetak Rencana Studi - Portal Akademik



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
 INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM
 Jalan Parangtritis Km 6 Sewon, Kotak Pos. 55001, Yogyakarta
 Telepon 0274-379133, 373659
 Laman <https://www.fsmr.isi.ac.id>

KARTU RENCANA STUDI Semester : Genap 2022 / 2023

Nama : ROKHMATULLAH JULYANTO
 NIM : 1610797032
 Program Studi : FILM DAN TELEVISI - S1
 Dosen PA : Dr. YOHANA ARI RATNANINGTYAS, M.Si.

PHOTO

| No. | Kelas | Matakuliah | | SKS | Ke | Jadwal | | | | | | |
|----------------------|--------------|------------|-------------|----------|----|--------|-------------|----|----|----|----|----|
| | | Kode | Nama | | | Sn | Sl | Rb | Km | Jm | Sb | Mg |
| 1 | Penciptaan B | TVA990 | TUGAS AKHIR | 6 | 1 | | 09:50-11:30 | | | | | |
| JUMLAH KREDIT | | | | 6 | | | | | | | | |

IP Semester lalu : 1.00
 Maks sks : 12 sks

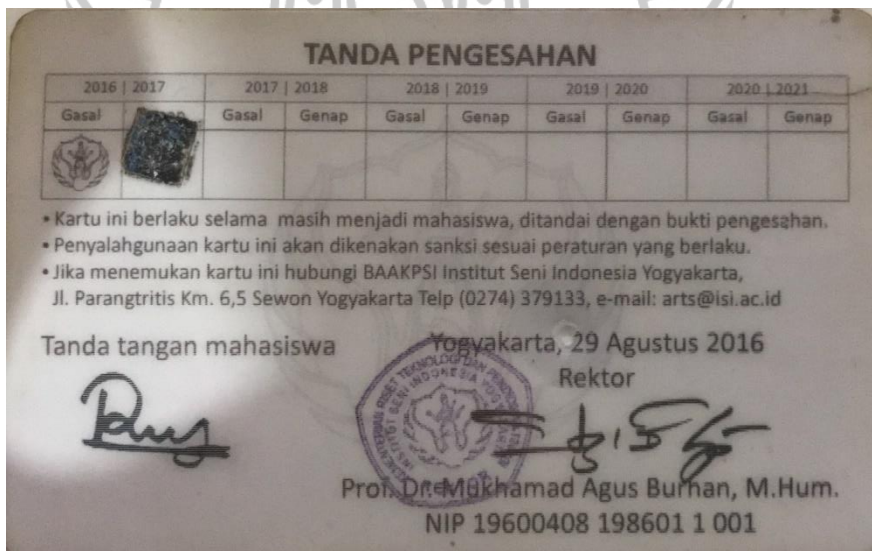
Mengetahui
 a.n. Dosen PA

Yogyakarta, 29 Juni 2023
 Mahasiswa

Dr. YOHANA ARI RATNANINGTYAS, M.Si.

ROKHMATULLAH JULYANTO

KARTU TANDA MAHASISWA



KETERANGAN SCREENING

SSN GABUT

“ SEMINAR, SCREENING GA BUAHAYA TA ”

| | | | |
|---------------------|----|----|------------------------|
| PENGAJIAN SENI | 8 | 10 | FILM DOKUMENTER PENDEK |
| PENCIPTAAN SKENARIO | 7 | 5 | PROGRAM TELEVISI |
| FILM FIKSI PENDEK | 11 | 1 | WEB SERIES |

20-23 JUNI 2023
RUANG AUVI FSMR LT. 3
CP : DHANNY (0812-8070-4354)

SCAN HERE

FOR OUR CATALOGUE

SUPPORTED BY:

| | | |
|--|---|---|
| <p>MUHAMMAD ARIEF HABIBI SUKUR Dominasi Kuasa Kapitalis Terhadap Buruh Dalam Plot Pada Film Sorry To Bother You Ditinjau Melalui Semiotika John Fiske</p> <p>LUTHFIYAH SESARINI Homoseksualitas Melalui Tanda Nonverbal Pada Mise-en-scene Film "Call Me By Your Name" Ditinjau Dari Semiotika Roland Barthes</p> <p>DAY 2 SESI 3 PEMUTARAN FILM RABU 21 JUNI 2023 14.30 - 16.15 WIB</p> | <p>DAY 3 SESI 1 PEMUTARAN FILM KAMIS 22 JUNI 2023 12.20 - 14.05 WIB</p> <p>ALIFAH RIZKI AMELIA FILM DOKUMENTER PENDEK Rumah Faye</p> <p>FATHYATUL NURUL HUSNA PROGRAM TV Kelana</p> <p>RISANG PANJI KUMORO FILM DOKUMENTER PENDEK Memories Of Moluccas</p> | <p>DAY 4 SESI 1 PEMUTARAN FILM JUNI 23 JUNI 2023 14.25 - 16.05 WIB</p> <p>ADINDA YAYANK DWIRANA FILM DOKUMENTER PENDEK Pengabdian</p> <p>ERFINDA DWI RAHMA KUSUMA DOKUMENTER TV Dekat Melihat Eps: Ummu Khalee</p> <p>AHID ARRIZAL MUSTHOFA NUGROHO FILM FIKSI PENDEK There Is No Safe Place</p> |
| <p>GILANG FAJAR FIRMANTARA WEB SERIES (FIKSI) Screen Time</p> <p>LUDWIS FERNANDO FILM DOKUMENTER Menyongsong Kabut</p> <p>DANIK KURDIYANTO PROGRAM TV Sang Pendekar</p> <p>DAY 2 SESI 4 PEMUTARAN FILM RABU 21 JUNI 2023 16.10 - 20.20 WIB</p> | <p>DAY 3 SESI 2 PEMUTARAN FILM KAMIS 22 JUNI 2023 14.30 - 16.00 WIB</p> <p>WIDIANTIKA IMA MOZA PROGRAM TV Share Loc!</p> <p>ACHNI GHADAH HAFIZAH FILM DOKUMENTER PENDEK Harapan Di antara Klakah</p> <p>ARFIYAN DEWA PURNAMA FILM FIKSI PENDEK Yati</p> | <p>DAY 4 SESI 2 PEMUTARAN FILM JUNI 23 JUNI 2023 16.10 - 20.00 WIB</p> <p>MUHAMMAD NUR RIFKI MAHARDHIKHA FILM DOKUMENTER PENDEK Urip-matiku Neng Lapangan</p> <p>ROBBY ANDRE RIANTO FILM DOKUMENTER PENDEK Emas Di Tanah Terlarang</p> <p>MUHAMMAD AMMAR ROOFIIF FILM FIKSI PENDEK The Mighty Journey Of Agam Abdullah</p> |
| <p>YUDI ADI K RIDHA ANSARI RITONGA FILM FIKSI PENDEK Binatu</p> <p>NOVIA MUSTIKA RONI ROMADAN FILM FIKSI PENDEK Bhagawanta</p> <p>ROKHMATULLAH JULYANTO FILM FIKSI PENDEK Bhagawanta</p> <p>ROCHMAD NUR H FILM FIKSI PENDEK Renjana</p> <p>4</p> | <p>DAY 3 SESI 3 PEMUTARAN FILM KAMIS 22 JUNI 2023 18.10 - 20.05 WIB</p> <p>LAURENTIA NENY W FILM FIKSI PENDEK Stone of Madness</p> <p>BAARIK LANA FADLI FILM DOKUMENTER PENDEK Spirit Pohgati</p> <p>KHOLIF MUNDZIR ALDRY FILM FIKSI PENDEK Remeh-Temeh Segumpal Daging</p> <p>5</p> | <p>SCAN HERE</p> <p>FOR OUR CATALOGUE</p> <p>6</p> |

NOTULA ACARA SCREENING PENCIPTAAN SSN GABUT Day 2 SESI 4

SSN GABUT

SELASA, 21 Juni 2023

Sesi 4

Mc : Gadiel dan Della

Moderator : Zidan

Yudi Adi K

Ridha Ansari Ritonga

Novia Mustika

“Binatu”

Rochmad Nur H

“Renjana”

Roni Romadan

Rokhmatullah Julyanto

“Bhagawanta”

Sesi 4 dibuka pukul 19:00 WIB

Sesi QnA dimulai pukul 20:55 WIB

Sesi berakhir pada pukul 21:40 WIB

Screening Karya 1

Dimulai Pukul 19:10 WIB

Screening Karya 2

Dimulai Pukul 19:36 WIB

Screening Karya 3

Dimulai pukul 20:05 WIB

Sesi diskusi 20:55 - 21:40 WIB

Film Fiksi “Binatu”

Pencipta : Yudi Adi K, Ridha Ansari Ritonga, Novia Mustika

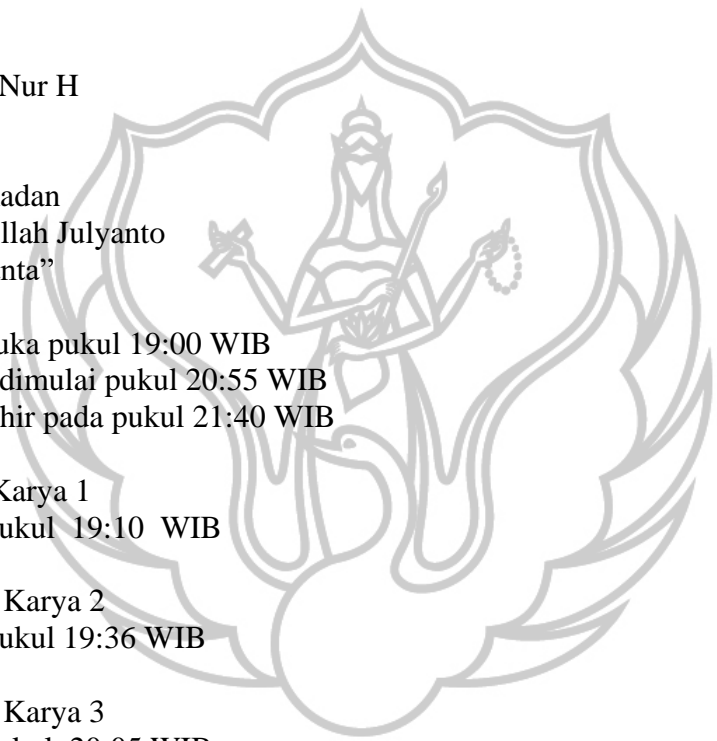
Q : Moderator : Ide penciptaan muncul dari mana?

Ridha: mungkin secara cerita beberapa tahun laluan dari media yang berbeda, ada seseorang yang tidak bisa saya sebutkan

Novia : dari edo sih, kalo ide penciptaannya

Yudi : judul skripsi saya adalah ... kalau dari ide penciptaannya dari naskah, saya ingin merepresentasikan..

Q: Ada ga sesuatu yang tidak bisa tercapai waktu produksi?



Ridha: ada, mungkin ada yg ketahan, ada beberapa yang di tahan dulu, kedepannya di tunggu aja

Q: bagaimana subjektifitas seorang sutrada pria menceritakan seorang wanita ?

Ridha : Film ini memang menjadikan wanita sebagai objek fantasinya, tapi sebenarnya yg aku sampaikan itu gak hanya tidak bisa terjadi di wanita, namun juga terjadi pada pria, adanya film ini, halyg ada di film ini itu ada di sekitar kita dan kita harus lebih aware

Q : Fungsinya adegan ending itu untuk apa selain secara sinematik, kenapa menunjukan after credit

Ridha : aku ngarasa kalau wanita kalo punya trauma masalah itu sangat susah untuk move on, akumencoba untuk membuat kalau perempuan ini harus tetap berjalan, sehingga saya menunjukkan adegan ini

Q : kenapa karakter cowo lebih memilih untuk balas dendam ?

Ridha : terlihat kalau surya ini mempunyai dunia yg berbeda, keliatan dari awal hingga akhir, saya merespon hal itu karena dunianya surya untuk mendapatkan seksualnya dan itu bisa mendorong surya untuk melakukan itu

Q: kenapa banyak menggunakan adegan close up untuk menunjukkan sensitif ? kenapa harus close up

Yudi : sebenarnya sih karena konsep, karena menggunakan long focal, ingin memperlihatkan yang ingin menekankan dramatisnya menggunakan close up, sebenarnya ingin lebih melihat lebih dekat

Film Fiksi “Renjana”

Pencipta : Rochmad Nur H

Q : Moderator : Ide penciptaan muncul dari mana?

Rochmad : Judul skripsi saya ... untuk idenya karena menema naskah, saya ingin menciptakan, menurut itu lebih enak

Q: Ada ga sesuatu yang tidak bisa tercapai waktu produksi?

A: untuk film ini menurut saya semuanya tercapai, karena lebih suka menyukai proses sih

Q:

A : seorang perempuan adalah ... laki laki yang berkuasa, karena kepedulian saya kepada perempuan.

Q : Tendesiny apa memilih adegan ngruwengruwek jeruk ?

A : karena waktu itu saya melihat beberapa sebuah foto disitu dia menggambarkan tentang seksual tentang jeruk itu, dipadukan dengan adegan, dan menggambarkan adegan tersebut tentang kebutuhan seksual yang tidak terpenuhi

Q : apakah ada sebuah metafora dalam filmnya ?

A : untuk penggunaan komposisi simetris karena itu masuk ke dalam konsep, karena film ini memang bercerita tentang satu tokoh, dan membawa penonton untuk fokus ke tokohnya

Q : Mengapa pendekatan metafora digunakan untuk menceritakan dari sebuah pengalaman yang bukan dari pribadi?

A : karena karena tanda berdasarkan kemiripan, menggambarkan untuk perasaan persamaan dari tokohnya tadi

Q : kenapa berbicara menggunakan bahasa metafora ?

A : balik lagi ke pertama lagi, saya menyadari kalau perempuan itu sangat penting, indonesia peringkat nomor dua dengan perceraian paling tinggi, dan pria masih memiliki kedudukanyangtinggi

Q: bagaimana km menceritakan seorang perempuan karena km laki” ?

A : karena aku sudah mempunyai perempuan, saya selalu bertanya ke pasangku, karena aku merasa kurang bagaimana perasaan perempuan, dibantu juga oleh karakter pemainnya karena mereka juga memiliki masalah yang sama

Film Fiksi “Bhagawanta”

Pencipta : Roni Romadan , Rokhmatullah Julyanto

Q : Ide penciptaan muncul dari mana?

Raju : waktu 2009 internet tidak mudah seperti sekarang, waktu di angkringan bersama temanku menceritakan cerita film ini,dansyutingnyabeneran di alas purwo beneran

Roni :dulu tuh waktu semester dulu raju menawarkan skenario, bagaimana menggambarkan makhluk halus ini, maka ...

Q: Ada ga sesuatu yang tidak bisa tercapai waktu produksi?

Raju : sang penanya sudah tau apa kesusahannya. Kesusahannya di properti salah satunya pisang. Karena beliau adalah art direktor karena pisang ini sangat penting, karena pisangnya kecolong sama monyet akhirnya ilham tidak kesurupan karena memakan buah pisang di sesajennya karena di curi oleh monyet

Q: apa yang dilakukan Roni di film itu ?

Raju : Roni itu yg mengurus seluruh kebutuhan semua audio, sekeren itu mixingnya dia,

Q : saya penasaran dengan alaspurwo apakah benar”seram ? apaka h hanya cerita masyarakat dan bagaimana risetnya ? apakah hanya cerita rakyat

Raju : artinya bhagawanta itu keberuntungan dan kebahagiaan, seseorang yang suci yang dia mempunyai keagungan, kami menggabungkan dari kedua itu, dari seseorang yang tidak suci, serta kita mendapatkan keuntungan, bhagawanta bukan mitos, hanyadari kamis aja, mungkin ada bhagawanta 2. apakah seseram itu ? iya seseram itu, kalo peran yang penari adalah menari sendiri, si gading tidak respon karena badannya gerak sendiri,karena hantunya itu orangnya skeptis, rumah yang saya pakai itu karena ... saya mendapatkan akses karena tidak ada biayanya, karena ada rumah yang dikelilingi hutan

Q : mengapa memilih syuting di alas purwo ?

Raju : kebetulan di sana, waktu itu kita mengajak orang yang bisa mempamitkan kita, beliau memberitau kalau semuanya ini pura” saya harus mementikan keamanan crew, untuk keamanan itu aman semua, ada yang kecantolan terutama saya sendiri, alhamdulillah masih aman sampai sekarang

BUKU TAMU

| RABU, 21 JUNI 2023 // 18.10-20.20 WIB | | | | | | |
|---------------------------------------|------------------------|----------------------------------|------|---------------|-----------------------------------|---------------------|
| No | Nama | Asal (Alamat/Instansi/Komunitas) | Usia | Jenis Kelamin | Email | Sosial Media |
| 1 | deka | tmnrt | 25 | pria | - | - |
| 2 | erfin | isi | 18 | Perempuam | | erfindadwirk |
| 3 | Llya | sewon | 21+ | p | | |
| 4 | isa | UNY | 21 | P | | |
| 5 | rahmadewi | smk n 4 malang | 21 | P | | bintaaq |
| 6 | RAJU | BWI | 25 | PRIA | | jutatum |
| 7 | nurul | isi | 21 | P | | |
| 8 | wafi | isi | 21 | L | | |
| 9 | Putu Gde Oka | FSMR | 21 | L | | |
| 10 | ropip | aceh | 251 | L | | roffropip |
| 11 | mutia | wetan progo | 23 | p | | |
| 12 | anisa paitol | kulon progo | 24 | p | | |
| 13 | kayla | jfa | 19 | p | | |
| 14 | ryan | jfa | 25 | I | | |
| 15 | wildan | krapyak | 24 | I | | wildanaufal |
| 16 | aldi | sewon | 22 | I | | |
| 17 | agim | isi | 23 | I | | |
| 18 | Irfan | ISI | 20 | L | | @irfn_jana03 |
| 19 | reynadldi | isi | 20 | L | | |
| 20 | vani | isi | 21 | p | | |
| 21 | banyu | penonton biasa | 16 | L | | newbanyu_ |
| 22 | hafiq | masyarakat | 21 | L | | BORENB0E1IFE |
| 23 | tegar | gamer | 23 | L | | garugarr |
| 24 | arulpto | bekasi | 25 | L | | @arulpto |
| 25 | anggidnps | bekasi | 23 | P | | @anggidnps |
| 26 | Anin | Lampung | 23 | P | | @anindhya_ |
| 27 | Eka | Jogja | 25 | p | | @ekaaprilian |
| 28 | Qifa | Sewon | 25 | P | | |
| 29 | Thoriq | Sewon | 27 | L | | |
| 30 | Benny | Sewon | 21 | L | | @ben_ssnto |
| 31 | kevin | isi | 21 | I | | @kevin_immanuel |
| 32 | selly | isi | 21 | p | | |
| 33 | Michael Hz | ISI Yk | 23 | L | | |
| 34 | gondes | seni rupa isi | 33 | I | | |
| 35 | bagor | sewon | 26 | L | | |
| 36 | adit | lampung | 18 | L | | |
| 37 | Ika Mawarni | kuncup mekar | 24 | p | | ikamawarni22 |
| 38 | kennyka | | | | | kennykaa |
| 39 | Eno | Alumni Kuncup Mekar | 24 | P | | @martiaeno |
| 40 | ory | alumni kuncup mekar | 24 | p | | @ryehova |
| 41 | fahmi | NAMEX | 20 | L | | @ahmadfahmilay |
| 42 | lia | sewon | 19 | P | | @ysfm_aprilia |
| 43 | dyas | unisa yogya | 20 | L | | |
| 44 | feqiq | unisa yogya | 21 | L | | |
| 45 | Jordan | unisa yogya | 30 | L | | |
| 46 | Qois | unisa yogya | 29 | L | | |
| 47 | Aurell | UTY | 21 | L | | @Aurelloyell |
| 48 | Ilham | | 20 | L | | |
| 49 | trio | ntt | 20 | L | | @triosangatolan_019 |
| 50 | imam | unisa yogya | 19 | I | | @imammsrff |
| 51 | rochmad nur hidayat | klaten | 17 | | | |
| 52 | yeni puspita | yk | | | | |
| 53 | ruthy | | | | | |
| 54 | nurul | | | | | |
| 55 | dinda | | | | | |
| 56 | rere | | | | | |
| 57 | iwa | monjali | 25 | I | | @waadnin |
| 58 | rafi | isi 16 | | L | | |
| 59 | fendi | 17 | | I | | |
| 60 | Syahrul | ISI | 24 | L | | |
| 61 | Fauzan | ISI | | L | | |
| 62 | ILHAM | ISI | 21 | L | | |
| 63 | bUNG bAYU | ISI | 23 | L | | |
| 64 | WAHYU | ISI | 23 | L | | |
| 65 | ARFIYAN | ISI | 25 | L; | | |
| 66 | Ryank | isi | 24 | p | | |
| 67 | lisa | ISI | 22 | p | | |
| 68 | fuad ahmad | sidoarjo | 26 | I | | |
| 69 | robby andre | ISI | 25 | L | | |
| 70 | Arief | ISI | 26 | L | | |
| 71 | Dinda | Semarang | 23 | P | | |
| 72 | Rohmad | UAD | 23 | L | | |
| 73 | kiman | isi | | L | | |
| 74 | Immanuel | ISI | 20 | L | | |
| 75 | alifa | | | | | |
| 76 | dafa | | | | | |
| 77 | sazkia | | | | | |
| 78 | Jordan | | | | | |
| 79 | rizki | | 20 | L | | |
| 80 | sindy | | 20 | P | | |
| 81 | Julias Galuhk Immanuel | JAFF | 22 | L | communityforum. jaff@gmail.com | |
| 82 | Novia | isi | 25 | p | | |
| 83 | neny | isi | 25 | I | | |
| 84 | tammy | isi | | | | |
| 85 | cici | isi | 22 | p | | |

