

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pencahayaan merupakan unsur yang sangat penting dalam pembuatan film. Tanpa adanya pencahayaan, maka gambar yang akan dibuat tidak akan menarik. Karena hampir sebagian besar dari kekuatan film ada pada pencahayaan yang dibuat. Bukan hanya ditujukan sebagai penerangan saja, namun pencahayaan memiliki kekuatan lebih dalam film. Pemilihan gelap terang cahaya dalam *frame* akan membentuk sebuah komposisi yang mampu memberikan perhatian khusus dari penonton terhadap sebuah peristiwa dan objek.

Cahaya merupakan gelombang elektromagnetis yang diterima oleh indera penglihatan (mata) yang kemudian diteruskan ke otak yang akan merespon, menanggapi rangsangan cahaya tersebut. Sederhananya, tanpa cahaya maka benda tidak akan kelihatan. Atas dasar itulah, produksi film dan video memerlukan cahaya agar subjek bisa terlihat (Diki Umbara, dan Wahyu Wary Pintoko. 2009: 161).

Dengan cahaya kita dapat melihat sesuatu. Dengan cahaya kita dapat mengenali bentuk, warna, dan ruang. Dengan cahaya kita dapat menikmati dunia. Pencahayaan memegang peranan penting dalam sebuah film, baik dari segi fungsi maupun estetika. Dalam kehidupan, cahaya adalah salah satu hal terpenting yang dibutuhkan oleh manusia. Dengan cahaya kita dapat melihat sesuatu dan mengenali warna, bentuk, ukuran, serta melihat dengan lebih jelas dan detail. Di lain pihak, cahaya juga dapat menciptakan suasana dan karakter tertentu pada sebuah film.

Film dibangun bukan dengan sekedar menempatkan gambar yang indah, tetapi juga adanya pencahayaan yang termotivasi sehingga cerita dapat terwakili dalam suatu film. Pada penggarapan film fiksi berjudul *Swan Rivers* dengan *genre romance*, pengkarya sebagai D.O.P menyampaikan pesan dan kesan yang sesuai dengan isi cerita.

Kamar bernuansa pastel dipenuhi hiasan dengan warna senada. Pada salah satu sisi kamar, terajar bunga-bunga dengan jenis dan warna yang berbeda, disusun dengan rapi dalam pot-pot kecil menghadap jendela kamar yang langsung memancarkan cahaya matahari setiap paginya. Skenario *Swan River* ini terdapat tokoh utama bernama Zee dan Ren berumur 21 tahun dua sahabat sedari kecil mereka seperti adik kakak yang saling melindungi dan saling mengasihi. Namun pada pertengahan kisah cinta mereka yang di balut kata persahabatan itu, Zee membangun sebuah benteng besar dari pernyataan yang membuat Ren berubah menjadi sosok yang sangat tidak di kenali oleh Zee. Pada scenario *Swan River* ini pengkarya menggunakan konsep Motivasi sumber cahaya untuk membentuk karakter ruang dan waktu.

Sinematografi adalah ilmu atau seni fotografi gerak gambar dengan merekam cahaya atau radiasi elektromagnetik lain, baik secara elektronik melalui sebuah sensor gambar, atau kimiawi dengan cara bahan peka cahaya seperti stok film” (Spencer. D. A. 1973: 454). Seorang sinematografi atau *director of photography* adalah orang yang bertanggung jawab atas segala aspek visual, baik itu teknis dan artistik gambar yang bergerak, seorang sinematografer harus familiar dengan pencahayaan, warna, komposisi, dan semua aspek teknik. untuk

pengoperasian kamera haruslah orang yang berpengalaman dalam bidang pengambilan gambar, dalam kinerja dia harus cermat, konsentrasi dalam mengatur sebuah gambar dan mempunyai penyelesaian atau jalan keluar bila terjadi masalah di produksi nantinya.

Motivasi sumber cahaya adalah teknik yang digunakan untuk meniru atau menonjolkan sumber cahaya yang ada. Sumber cahaya motivasi biasanya digambarkan sebagai cahaya dalam bidikan yang dapat dibenarkan. Pendekatan cahaya ini memungkinkan penonton untuk mempercayai dunia yang mereka lihat. Motivasi sumber cahaya ini juga menciptakan lebih banyak gaya pencahayaan sinematik dengan lebih dalam dan kontras, menciptakan dunia yang dapat dipercaya, membenarkan cahaya yang berasal dari sumber di luar layar. Pencahayaan sinematik yaitu pencahayaan film yang melampaui pengaturan pencahayaan tiga titik, *key light*, *fill light*, dan *backlight*. Pencahayaan sinematik menggunakan trik pencahayaan seperti memantulkan cahaya, menyesuaikan suhu warna, untuk menambahkan drama, kedalaman, dan suasana kedalam cerita.

Sebuah cerita tidak mungkin terjadi tanpa adanya ruang. Ruang adalah tempat dimana para pelaku cerita bergerak dan beraktivitas. Sebuah film umumnya terjadi pada suatu tempat atau lokasi dengan dimensi ruang yang jelas. Begitu pula dengan waktu sebuah cerita tidak mungkin terjadi tanpa adanya unsur waktu. Terdapat beberapa aspek waktu yang berhubungan dengan logika sebuah film yakni urutan waktu, durasi waktu dan frekuensi waktu. Penggunaan cahaya sangat penting untuk bercerita maupun sebagai sebuah kiasan. Penggunaan cahaya mampu mendukung sebuah cerita melalui sebuah, persepsi ruang dan waktu.

Dalam scenario *Swan River* banyak terdapat adegan didalam ruangan maka dari itu sangat perlu penerangan yang maksimal untuk menerangi ruangan dan mengekspos kapan waktu adegan itu terjadi agar realita pada film *swan river* ini tercapai.

Pada scenario *Swan River* ini pengkarya menggunakan konsep sumber cahaya motivasi untuk membentuk karakter ruang dan waktu. Sumber cahaya yang dimotivasi tidak hanya penting dalam mengekspos subjek dan set dengan benar, tetapi juga menciptakan dunia yang dapat dipercaya yang membenamkan penonton kedalam cerita. Pencahayaan yang dimotivasi dapat memikat penonton untuk sementara waktu, membawa mereka ke dunia film.

Alasan pengkarya menggunakan konsep Motivasi sumber cahaya adalah untuk mereplikasi sumber cahaya alami. Seringkali jendela digunakan dengan motivasi sumber cahaya dari lampu, matahari dan bulan. Tentu saja, pengkarya tidak selalu memiliki sudut pandang sinar matahari atau bulan yang masuk melalui jendela tepat pada saat pengkarya membutuhkannya, begitu pula intensitas lampu ruangan yang tidak memungkinkan menerangi objek keseluruhannya, menambahkan cahaya buatan untuk menambah intensitas cahaya alami untuk menciptakan pemandangan tampak nyata dan menciptakan karakter ruang dan waktu.

B. RUMUSAN IDE PENCIPTAAN

Berdasarkan latar belakang diatas maka rumusan pada ide penciptaan yaitu Bagaimana motivasi sumber cahaya untuk membentuk karakter ruang dan waktu dalam film fiksi *Swan River*?

C. TUJUAN PENCIPTAAN DAN MANFAAT PENCIPTAAN

1. Tujuan Penciptaan

a. Tujuan Khusus

Menggunakan Motivasi sumber cahaya untuk membentuk karakter ruang dan waktu pada film fiksi *Swan River*, untuk menciptakan realita film.

b. Tujuan Umum

Adapun tujuan umum dari penciptaan karya ini adalah memberi hiburan kepada masyarakat, bagaimana film *Swan River* ini bisa dinikmati oleh semua kalangan masyarakat.

2. Manfaat Penciptaan

a. Manfaat Teoritis

Hasil karya ini dibuat agar dapat memberikan wawasan dan referensi kepada pengkarya lain dan juga menjadi pedoman dalam pembuatan film juga konsepnya.

b. Manfaat Praktis

1. Bagi Pengkarya

- a) Karya ini dapat menjadi suatu penghargaan bagi penulis.
- b) Penulis mampu menerapkan konsep yang telah dipelajari selama perkuliahan ini.
- c) Menambah pengalaman dan pembelajaran bagi penulis kedepannya.

2. Bagi Institusi

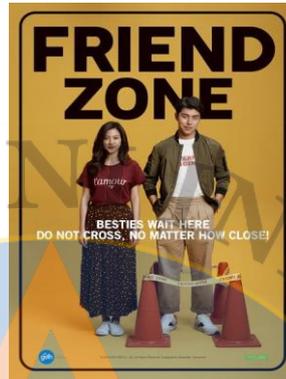
Karya ini dapat menjadi bahan referensi dalam proses pembuatan konsep, penentuan gambar, pencahayaan dan *shot-shot* pada sebuah karya yang akan dibuat.

3. Bagi Masyarakat

Karya ini dapat menjadi pembelajaran dan referensi untuk menambah pengetahuan, pemikiran imajinatif masyarakat dan menambah informasi mengenai masalah yang terjadi di dalam cerita.

D. TINJAUAN KARYA

1. *Friend Zone* (2021)



Gambar 1: Poster *Friend Zone*
(Sumber : www.Wikipedia.com, 2021)

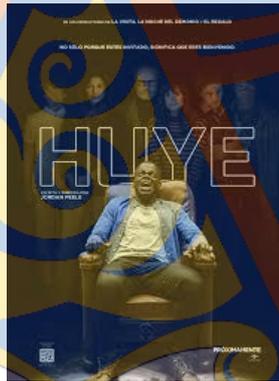
Film ini bercerita tentang tentang Palm (Naphat Nine) terjebak dalam status *Friend zone* oleh Gink (Pimchanok Luevsadpaibul). Mereka sudah bersahabat selama 10 tahun dan Palm ingin mengutarakan perasaannya pada akhir masa sekolah, namun Gink hanya menjawab menjadi teman lebih baik. Namun saat itulah Palm dan Gink semakin dekat. Setiap hubungan cinta Palm kandas dengan wanita manapun, Gink akan selalu memperingati orang tersebut. Jika memiliki masalah dengan pacarnya Gink akan menelpon Palm meskipun berada di Myanmar, Malaysia, Hongkong. Hingga Gink berpikir bagaimana jadinya jika dulu Palm dan Gink akhirnya memutuskan untuk menjalin hubungan. Pernyataan itu membangkitkan pikiran Palm untuk mengambil kesempatan menyatakan perasaan dan meninggalkan area *Friendzone*.

Film *Friend Zone* bergenre drama komedi romantis. Berasal dari Thailand, dirilis pada tanggal 14 Februari 2019. Film ini disutradarai oleh

Chayanop Boonprakob dan dibintangi oleh Naphat Nine dan Pimchanok Luevsadpaibul. Skenario film ini ditulis oleh Chayanop Boonprakob, Tossapon Thiptinakorn, dan Pattaranat Phibunsawat.

Persamaan film *Friend Zone* dengan film yang akan pengkarya garap adalah dari segi genre dan tema saja. Pertama dari segi genre, sama-sama memilih genre drama romantis. Kedua dari segi tema, sama-sama memiliki tema tentang kehidupan dua sahabat.

2. *Get Out* (2017)



Gambar 2 : Poster *Get Out*
(Sumber : www.Wikipedia.com, 2017)

Film *Get Out* bercerita tentang Rasisme di film ini juga mengangkat isu tentang perbudakan pada zaman modern. Hal ini untuk menunjukkan bahwa perbudakan orang kulit hitam oleh orang kulit putih tidak berhenti di masa lalu, namun terus berlanjut hingga masa kini. Chris dan pria kulit hitam lainnya yang menjadi korban tidak dianggap sebagai manusia, namun sebagai komoditi yang dapat digunakan karena terdapat gen kulit hitam mengalir di tubuh mereka. Karakter Chris menunjukkan kesadaran dalam menjadi minoritas di Amerika, dipandang melalui warna kulit semata, dan

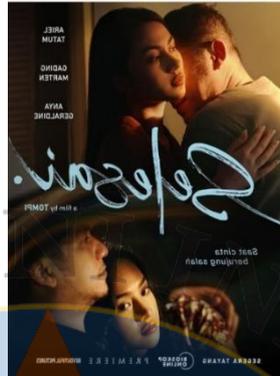
bukan karena diri mereka. Horor yang diciptakan dalam film ini terasa nyata dan membumi khususnya untuk kaum minoritas. *Get Out* adalah film *horor misteri thriller* Amerika Serikat dirilis pada tahun 2017 yang disutradarai oleh Jordan Peele.

Persamaan film ini dengan film yang akan pengkarya garap adalah banyaknya Motivasi sumber cahaya yang dipakai untuk menerangi ruangan dan tokoh. Bukan hanya itu suhu warna yang disajikan film ini juga bisa pangkarya terapkan dalam skenario *swan river* nantinya sehingga pengkarya dapat menjadikan film ini sebagai referensi dalam teknis maupun sinematografinya. Berikut adalah gambar yang menggunakan Motivasi sumber cahaya pada film *Get Out*:



Gambar 3: Potongan adegan Film *Get Out*
(Sumber : Film *Get Out* 2017)

3. *Selesai* (2021)



Gambar 4: Poster *Selesai*
(Sumber : www.Wikipedia.com, 2021)

Film *Selesai* bercerita tentang rumah tangga Broto dan Ayu yang berada di ujung tanduk. Broto berselingkuh dengan perempuan bernama Anya. Ayu berpesan agar Broto biasa menjamin Anya tidak akan menyakiti mertuanya. Selain disajikan dengan karya sinematik yang artistik. Film garapan Tompi ini juga menyuguhkan tips-tips tersembunyi soal hubungan cinta segitiga. Film ini disutradarai oleh Tompi.

Persamaan film *selesai* ini dengan film yang akan pengkarya garap adalah banyaknya pencahayaan dari jendela yang ditujukan untuk menerangi ruang dan objek pada film ini. Pencahayaan yang digunakan film ini adalah memotivasi cahaya matahari masuk melalui jendela sehingga realita film ini terlihat nyata, sehingga pengkarya dapat menjadikan film ini sebagai reverensi. Ini adalah contoh gambar yang menggunakan motivasi sumber cahaya pada film *Selesai*:



Gambar 5: Potongan adegan Film *Selesai*
(Sumber : Film *Selesai* 2021)

E. LANDASAN TEORI PENCIPTAAN

Director Of Photography adalah orang yang bertanggung jawab terhadap pada semua aspek yang ada di depan lensa. Memotivasi sumber cahaya dapat digunakan untuk mereplikasi keberadaan sumber pencahayaan pada suatu pemandangan. Tujuannya adalah untuk menyempurnakan pemandangan dengan pencahayaan yang tampak hadir secara alami di tempat kejadian.

Sumber cahaya motivasi adalah sumber yang ada di pemandangan, atau sumber yang kita bayangkan bisa ada di luar pandangan, yang memberi penata gambar warna, kualitas, dan arah cahaya yang dapat mereka pilih untuk ditiru. Beberapa adegan memiliki sumber cahaya yang terbatas, yang membuat pilihan menjadi jelas, seperti adegan di sekitar api unggun di pantai pada malam hari. Sumber yang memotivasi adalah cahaya api unggun yang berkelap-kelip, atau mungkin cahaya bulan atau senter. Pemandangan interior mungkin menawarkan banyak sumber motivasi yang mungkin: sinar matahari langsung melalui jendela, cahaya lembut sinar matahari yang memantul dari permukaan ruangan, lilin di atas meja ruang makan, lampu neon di atas kepala, lampu praktis, lampu jalan di luar, cahaya bulan, dan sebagainya (Harry C. Box, 2020 :47).

Seringkali Motivasi sumber cahaya dalam film digunakan untuk menonjolkan cahaya yang berasal dari praktik atau sumber cahaya dalam sumber.

Disini pengkarya sebagai *Director Of Photography* menggunakan konsep

motivasi sumber cahaya. “Dalam pengambilan gambar dengan kamera, cahaya alami tidak selalu dapat diperoleh. Apalagi untuk pengambilan gambar dalam ruangan (*interior/indore*). Untuk itu diperlukan tambahan lampu-lampu agar dapat diperoleh gambar yang baik dan berkesan” (John kim, 2014: 64).

Dimana penulis menyampaikan pesan dan makna melalui motivasi sumber cahaya. Seperti yang diketahui oleh setiap *Director Of Photography* pencahayaan sangat penting dalam pengambilan gambar tanpa pencahayaan film atau gambar tidak akan tercipta, seperti matahari tanpa matahari kita tidak bisa melihat apapun, sama halnya dengan pencahayaan di dalam gambar. Membentuk karakter ruang dan waktu juga bisa sebagai penyampai naratif cerita.

Dalam berbagai film, pencahayaan adalah bagian dari penceritaan terbatas dan kurang lebih adalah cara untuk bermetaphora, selalu menjadi faktor penting dalam inti cerita yang mendasari, karakter, dan persepsi ruang dan waktu. Pembuat film yang bersikap kurang memperhatikan pencahayaan seperti melepaskan diri dari salah satu alat sangat penting, tak terasa penggunaanya, dan alat yang kuat untuk bercerita (Brown, 2012 :76).

Ruang dan waktu adalah prinsip utama penataan sebuah film, memang dengan cara yang berbeda ruang dan waktu mengatur prinsip-prinsip semua seni, sama seperti mereka menyediakan kerangka dasar dunia dan realitas subjektif. Salah satu cara terpenting dimana mereka berfungsi dengan cara itu dalam sebuah film adalah dengan membuat Gerakan menjadi mungkin.

Oleh karena itu, pertimbangan tentang hakikat gerak fisik dan aksi dalam film memerlukan pemahaman tentang hakikat ruang dan waktu di dalamnya, ruang dan waktu juga memainkan peran penting dalam film. Film bisa menciptakan waktu dan ruangnya sendiri, untuk disesuaikan dengan tiap situasi penuturan cerita. Waktu bisa diperingkat atau diulur; dipercepat atau di perlambat; tetap tinggal di masa kini atau melayang ke masa depan atau masa lalu; bahkan bisa dipertahankan konstan. Ruang bisa dipersempit

atau di kembangkan; digerakan mendekat atau menjauh; disajikan dalam perspektif yang sebenarnya atau palsu; atau dibuat ulang sepenuhnya menjadi setting yang hanya ada didalam film (Mascelli, 1998 :121).

“Tanpa cahaya, sebuah benda tidak akan memiliki wujud, sebuah film tidak akan terwujud. Seluruh gambar yang ada dalam film, bisa dikatakan merupakan hasil manipulasi cahaya” (Himawan Pratista, 2017: 109). Cahaya membentuk sebuah benda serta dimensi ruang. Tata cahaya dalam film secara umum, secara umum dapat dikelompokkan menjadi empat unsur:

1. Kualitas pencahayaan

Kualitas cahaya merujuk pada besar-kecilnya intensitas pencahayaan. Cahaya terang (*hard light*) cenderung menghasilkan bentuk obyek serta bayangan yang jelas. Sementara cahaya lembut (*soft light*) cenderung menyebarkan cahaya sehingga menghasilkan bayangan yang tipis. Sinar matahari atau cahaya lampu yang menyorot sangat tajam merupakan *hard light*. Sementara cahaya langit yang cerah merupakan *soft light*.

2. Arah pencahayaan

Arah cahaya merujuk pada posisi sumber cahaya terhadap objek yang dituju. Objek yang dituju biasanya adalah pelaku cerita dan paling sering adalah bagian wajah. Arah cahaya dapat dibagi menjadi lima:

a. *Frontal lighting*

Cenderung menghapus bayangan dan menegaskan bentuk sebuah objek atau wajah karakter.

b. *Back lighting*

Mampu menampilkan bentuk siluet sebuah objek atau karakter jika tidak dikombinasikan dengan cahaya lain atau bisa diartikan cahaya belakang.

c. *Under lighting*

Biasanya ditempatkan dibagian depan bawah karakter dan biasanya pada bagian wajah. Efeknya seperti cahaya senter atau api unggun yang diarahkan dari bawah.

d. *Top lighting*

Arah cahaya ini pada umumnya untuk mempertegas sebuah benda atau karakter. *Top lighting* bisa pula menunjukkan jenis pencahayaan buatan dalam sebuah adegan, seperti lampu gantung atau lampu jalan.

3. Sumber cahaya

Kualitas cahaya merujuk pada karakter sumber cahaya, yakni pencahayaan buatan dan pencahayaan natural. Melalui pencahayaan natural, pembuat film hanya menggunakan cahaya apa adanya seperti yang terdapat di lokasi *syuting*. Kualitas cahaya yang dihasilkan kadang kurang baik,

namun efek natural (realistis) dalam sebuah adegan menjadi semakin tinggi. “Secara garis besar, sumber cahaya dibagi menjadi dua, yaitu cahaya alami yang terutama bersumber dari matahari dan cahaya buatan yang bersumber dari alat penerang buatan” (Satwiko, 2004).

Produksi studio film umumnya menggunakan pencahayaan buatan untuk memudahkan mengontrol efek cahaya yang di inginkan. Alat penerangan, seperti lampu, lampu minyak, atau lilin yang digunakan pada sebuah adegan, biasanya bukan sumber penerangan utama sewaktu proses syutingnya.

4. Warna cahaya

Warna cahaya adalah penggunaan warna dari sumber cahaya. Warna cahaya secara natural hanya terbatas pada dua warna saja, yakni putih (sinar matahari) dan kuning muda (lampu). Namun dengan menggunakan filter, dapat menghasilkan warna tertentu sesuai keinginan. Temperatur warna merupakan kesan yang ditimbulkan oleh cahaya terhadap sebuah objek ketika cahaya itu mengenai objek. Ukuran temperatur warna dinyatakan dalam satuan derajat kelvin (K). Semakin besar ukuran derajat kelvin maka warna objek semakin putih, kebalikannya maka objek akan terlihat secara menguning. Cahaya matahari di sekitar 5.800 kelvin dianggap netral (Diki Umbara, dan Wahyu Wary Pintoko. 2009: 169).

2.000 K	<i>Sunrise Sunset</i>
3.000 K	<i>Video Light</i>
4.000 K	<i>Early Morning Late Afternoon</i>
5.000 K	<i>Average Winte Day</i>
6/7.000 K	<i>Light Summer Shade</i>
8.000 K	<i>Average Summer Shade</i>
9/10.000 K	<i>Bright Summer Sunny Day</i>

Memahami temperatur warna dapat mewujudkan Motivasi sumber cahaya yang lebih maksimal, suhu warna harus sesuai dengan sumber motivasi dan memberikan gambar yang lebih sinematik. Dalam skenario *Swan River* banyak terdapat adegan didalam ruangan maka dari itu sangat perlu penerangan yang maksimal untuk membuat suatu pemandangan menjadi meyakinkan, memberi petunjuk kepada penonton tentang latar, jenis ruang, waktu, musim, dan bahkan cuaca dan suasana tempat pada film *swan river* ini. Motivasi sumber cahaya harus ditetapkan di awal adegan sehingga ada pemahaman tentang langkah-langkah apa yang harus diambil untuk memastikan motivasi sumber cahaya yang berkelanjutan selaras dengan waktu cerita.

F. METODE PENCIPTAAN

1. Persiapan

Persiapan pengkarya untuk membuat film fiksi yang berjudul *Swan River* dimulai dengan mengamati beberapa film yang nantinya juga pengkarya gunakan sebagai referensi dalam film yang pengkarya produksi. Pengkarya juga merancang konsep dan metode apa yang cocok digunakan dalam film ini. Selain itu, pengkarya juga mencari beberapa informasi dari buku ataupun internet untuk dijadikan patokan serta sebagai sumber daftar pustaka.

2. Perancangan

Tahap ini penulis menentukan dan merancang konsep yang telah penulis dapatkan. Menganalisis scene-scene yang cocok untuk pengaplikasian konsep dan Teknik yang penulis rancang. Kemudian penulis akan merancang *shotlist* agar memudahkan penulis dalam pengambilan gambar pada saat produksi. Selain itu pada tahap ini penulis juga mulai menentukan lokasi yang cocok untuk skenario yang telah ada dan peralatan yang dibutuhkan untuk produksi dan segala hal penunjang untuk menciptakan hasil gambar yang bagus dan indah.

3. Perwujudan

Setelah melakukan tahap perancangan, pengkarya menerapkan. Motivasi sumber cahaya. Pengkarya juga menggunakan beberapa referensi dalam film yang digarap sebagai penunjang karya agar bisa menghasilkan karya yang maksimal. Pengkarya melakukan eksekusi terhadap karya yang

sudah dirancang sebelumnya. Selain itu pengkarya juga menerapkan tahap-tahap produksi yaitu:

1. **Pra Produksi**

Pada tahap ini, pengkarya dan sutradara bekerja menganalisa naskah yang akan diciptakan dalam bentuk *audio visual*. Mencari bentuk-bentuk penunjang *mise-en-scene* film, beberapa tahapan yang akan pengkarya lakukan dalam merancang produksi film ini meliputi

a. **Analisis Skenario**

Pengkarya sebagai *Director Of Photography* melakukan penganalisaan naskah atau membedah naskah terlebih dahulu dan menentukan setiap konsep yang akan direalisasikan. Setelah itu pengkarya melakukan bedah naskah dengan semua kepala divisi untuk menyatukan ide, tujuan dan capaian yang diinginkan, pada tahap ini pengkarya menyampaikan kesemua kepala divisi seperti apa pemilihan warna, cahaya, set, *wardrobe*, dan *make up* yang diinginkan.

b. **Production timeline**

Production timeline merupakan susunan jadwal kegiatan yang akan dilakukan mulai dari pra produksi, produksi hingga pasca produksi bagi seluruh *crew* pada tim produksi. Semua kegiatan yang akan dilakukan di terapkan melalui *timeline*.

c. ***Hunting Location***

Hunting location adalah pemilihan lokasi *shooting* sesuai dengan tema cerita pada skenario salah satu lokasi yang akan pengkarya pilih di daerah Bukittinggi. Lokasi- lokasi lain juga akan pengkarya cari di sekitar Bukittinggi agar *system moving* lebih mudah dan jadwal *shooting* lebih cepat terselesaikan.

d. ***Setting***

Setting adalah seluruh latar bersama segala propertinya. Properti dalam hal ini adalah semua benda yang tidak bergerak. Dalam sebuah produksi film, pekerjaan perencanaan dan perancangan *Setting* adalah tugas seorang penata artistik. Set dan properti berfungsi sebagai penjelas informasi keadaan, waktu dan lokasi *shooting*, meningkatkan alur cerita secara dramatik. Dalam film fiksi *Swan River set* yang digunakan rumah minimalis seperti rumah pada tahun 2021, interior *set* ruang tamu dan kamar berwarna pastel, *furniture* kasur, meja, kaca besar, gantungan baju yang terbuat dari kayu, kursi, bunga, hiasan dinding dan lainnya. *Setting* adalah salah satu hal utama yang sangat mendukung naratif filmnya. Dari gambaran seting cerita ini pengkarya akan melihat dimana akan memotivasi cahaya yang cocok untuk, setelah itu barulah pengkarya akan membangun sebuah konsep lighting dengan *setting* yang telah dirancang.

e. **Kostum dan Tata Rias**

Kostum adalah segala hal yang dikenakan pemain bersama seluruh aksesorisnya. Aksesoris termasuk diantaranya, topi, perhiasan, jam tangan, kaca mata, sepatu, serta tongkat. Dalam sebuah film, busana tidak hanya sekedar penutup tubuh semata, namun juga memiliki beberapa fungsi sesuai dengan konteks naratifnya. Kostum yang akan digunakan dalam film fiksi *Swan River* lebih ke kostum yang terlihat santai seperti kostum sehari-hari yang digunakan oleh remaja dan orang dewasa pada saat sekarang ini. Dengan perpaduan warna pastel baik itu dari celana, rok, baju, vast, hoodie dan lainnya. Pencocokan warna kostum dengan suhu warna yang akan pengkarya garap adalah menyamakan suhu warna dengan waktu cerita ini terjadi seperti pagi pengkarya menggunakan suhu warna 3000k sampai 3500k. Sehingga warna kostum tidak berubah oleh cahaya yang pengkarya hadirkan.

Setiap tokoh menggunakan make up natural agar terlihat lebih *flawless* yaitu riasan tanpa cela atau rapi, serta lebih menonjolkan kecantikan dan ketampanan secara alami. Tidak terlihat menggunakan make up seperti warna eyeshadow salmon, pink soft, peach oren, dan lainnya. complexion tipis yang mana dapat menutupi bekas jerawat, menggunakan blush on yang membuat wajah lebih fresh, lipstick nude dan bentukan

alis lurus seperti orang korea. Pada bagian tata rias tokoh disini pengkarya juga akan menghadirkan pencahayaan yang tidak akan merubah warna aslinya dengan mencocokkan warna cahaya lampu dengan cahaya yang dimotivasi.

f. ***Shot list***

Shot list merupakan susunan rangkaian gambar yang telah dirancang oleh penata gambar saat produksi, berisi tentang *framing shot*. Pembuatan *shot list* berdasarkan ide dan konsep yang akan diterapkan dan dituangkan ke dalam sebuah rancangan gambar, bertujuan agar mempermudah pengkarya dalam pengambilan gambar pada film.

Pengkarya merancang *shot list* berdasarkan lokasi, adegan, dan konsep karya yang telah ditentukan, perancangan *shot list* ini bertujuan untuk memudahkan disaat proses produksi film.

2. **Produksi**

Pada tahap ini segala yang dirancang pada *shotlist* diwujudkan, pengkarya sebagai *Director Of Photography* berdiskusi dengan sutradara tentang rencana visual yang akan dibuat dan memberikan saran kepada sutradara untuk pengambilan gambar terbaik. Pengkarya bertanggung jawab terhadap kualitas gambar, komposisi, dan lensa. Pengkarya sebagai *Director Of Photography* tentunya harus bisa bekerjasama dengan baik Bersama semua *crew* produksi agar

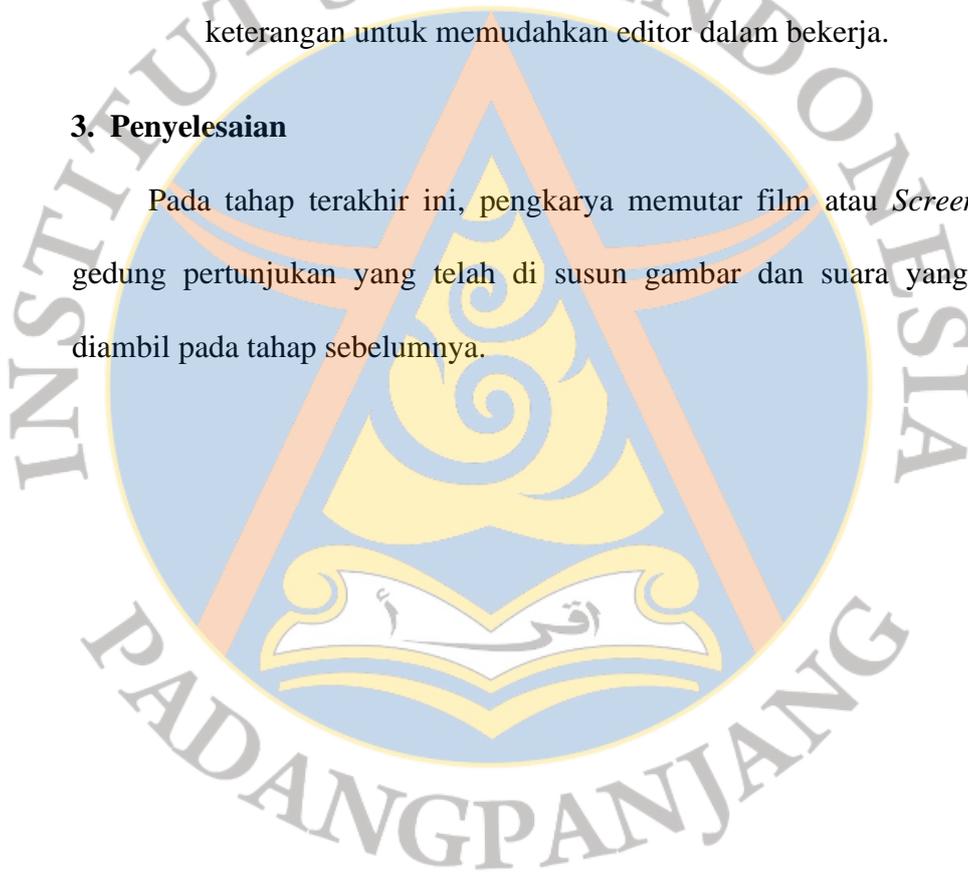
tidak terjadi miss komunikasi antara *crew*. Pengkarya juga mengikuti instruksi sutradara untuk memperoleh gambar sesuai dengan naskah.

3. Pasca Produksi

Pada tahap ini setelah pengambilan gambar, pengkarya menyerahkan *camera report* yang berisi tentang semua keterangan untuk memudahkan editor dalam bekerja.

3. Penyelesaian

Pada tahap terakhir ini, pengkarya memutar film atau *Screening* di gedung pertunjukan yang telah di susun gambar dan suara yang sudah diambil pada tahap sebelumnya.



G. JADWAL PELAKSANAAN

Tahapan	Juni 2021	Agustus 2021	September 2021	Oktober 2021	November 2021
Pembentukan Ide Cerita					
Pembuatan Naskah					
Bimbingan Naskah					
Pendaftaran Proposal					
Seminar Proposal					
Revisi Proposal					
Proposal Tugas Akhir					