

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Amnesia merupakan sebuah kondisi yang menyebabkan seseorang kehilangan ingatan atau memori, ingatan tersebut meliputi informasi, pengalaman pribadi dan fakta-fakta, beberapa orang yang menderita kondisi ini tidak dapat mengingat fakta atau pengalaman yang terjadi dimasa lalu dan kesulitan membentuk atau menerima informasi baru, kondisi ini terjadi akibat adanya kerusakan pada bagian otak yang berfungsi memproses ingatan.

Berdasarkan penjelasan di atas penulis memiliki ide untuk membuatnya dalam bentuk film fiksi yang berjudul “*Pasture*” dengan genre drama. Naskah ini menceritakan Alan yang berumur 27 tahun menderita amnesia, Alan mempunyai istri bernama Maya berumur 26 tahun, penyakit yang dialami Alan membuatnya lupa dengan Maya, perasaan dan pemikirannya yang tidak karuan mengakibatkan emosi yang dirasakannya menjadi tidak stabil.

Emosi adalah suatu keadaan dimana seseorang meluapkan pikiran dan perasaannya termasuk sikap maupun tingkah laku yang dikeluarkan dalam bentuk ekspresi tertentu. Emosi juga diartikan sebagai reaksi terhadap seseorang atau suatu kejadian. Biasanya pengungkapan emosi bisa ditujukan ketika seseorang sedang marah, senang, sedih atau takut.

Emosi menurut, Daniel Goleman (2000 : 411) emosi merujuk pada suatu perasaan dan pikiran yang khas, suatu keadaan biologis, psikologis dan kecenderungan untuk bertindak. Emosi pada dasarnya adalah dorongan untuk bertindak. Menurut Hurlock (1997 : 6) ada beberapa hal yang mempengaruhi emosi seseorang yaitu, keadaan jasmani, sifat dan pengendalian, serta faktor kebudayaan. Berdasarkan penjelasan diatas, emosi menurut pemahaman penulis merupakan respon yang timbul akibat suatu keadaan yang dipengaruhi oleh pengalaman dan keadaan psikologis seseorang, oleh karena itu penulis akan memperkuat emosi tokoh utama seperti rasa sedih, marah, dan respon emosional yang tidak sesuai yang dipengaruhi oleh keadaan psikologis tokoh utama.

Dalam pembuatan film fiksi *Pasture* Penulis bertanggung jawab sebagai *Director Of Photography* untuk menyampaikan pesan sesuai dengan isi cerita. Penyampaian pesan dalam film *Pasture* ini ditujukan untuk membawa penonton merasakan emosi tokoh utama.

Director Of Photography adalah orang yang bekerja untuk mewujudkan dan mengembangkan visual sinematografi dalam naskah atau skenario berdasarkan visi dari sutradara. *Director Of Photography* harus menguasai cerita, paham akan kamera, lensa, filter, *equipment*, bisa menentukan penggambaran cerita itu berdasarkan visi sutradara, menguasai sinematografi dan menguasai teknik pencahayaan (Irwan and Laeslari 2011:6).

Penulis bertanggung jawab untuk mewujudkan naskah kedalam bentuk visual, dengan memahami cerita penulis dapat menentukan gambar yang cocok dengan adegan didalam cerita dan memastikan kesinambungan gambar agar informasi yang disampaikan menjadi mudah dimengerti. Berdasarkan naskah dalam film *pasture* ini, penulis menggunakan konsep *angle* kamera objektif untuk mempertegas emosi tokoh utama dalam film *Pasture*. Penulis menggunakan *angle* kamera objektif untuk divisualkan melalui mata penonton yang tersembunyi, sehingga penonton mendapatkan informasi untuk merasakan keadaan yang dialami tokoh utama.

Penulis menjadikan *angle* objektif sebagai konsep videografi, karena *angle* objektif memiliki unsur *realisme* yang bisa dicapai dengan maksimal, Pada pengambilan gambar secara objektif, kamera mempresentasikan sudut pandang dari penonton yang tersembunyi dengan maksud mempertegas jalannya cerita terhadap emosi tokoh utama dengan lebih tajam.

Penerapan metode diatas bertujuan untuk mempertegas emosi tokoh utama, dan memvisualkan pandangan dari tokoh utama terhadap keadaan dan halusinasi yang dialaminya. Penataan kamera dalam film *Pasture* ini digunakan pada beberapa *scene*. Penerapan metode atau teknik tersebut diharapkan menjadi karya Tugas Akhir yang mampu menyampaikan makna dan pesan yang hendak disampaikan pembuat film kepada penonton, sekaligus menjadikan karya ini menjadi lebih dinamis dan menarik untuk disajikan dan dipertanggung jawabkan ke khalayak umum.

B. RUMUSAN IDE PENCIPTAAN

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan ide penciptaannya adalah bagaimana menerapkan *angle* kamera objektif untuk mempertegas emosi tokoh utama dalam film fiksi *Pasture* ?

C. TUJUAN DAN MANFAAT PENCIPTAAN

1. Tujuan

a. Tujuan Umum

Terciptanya film fiksi *Pasture* yang bertujuan untuk memperlihatkan kondisi psikologis tokoh utama yang mempengaruhi kehidupannya.

b. Tujuan Khusus

Tujuan dari penciptaan karya ini menggunakan *angle* objektif untuk mempertegas emosi tokoh utama film fiksi *Pasture*

2. Manfaat

a. Manfaat Teoritis

Hasil karya ini diharapkan dapat menjadi bahan rujukan dan referensi dalam perkembangan perfilman dalam bidang sinematografi.

b. Manfaat Praktis

1. Bagi Penulis

Menambah pengalaman baru dalam produksi sebuah film untuk menuangkan ilmu videografi dalam sebuah karya

audiovisual, serta menambah pengalaman baru menggunakan *angle* kamera objektif dalam film *Pasture*.

2. Bagi Institusi

Dengan terciptanya film *Pasture* agar dapat dijadikan bahan rujukan dan referensi dalam menciptakan karya audiovisual lainnya, terutama dalam bidang videografi.

3. Bagi Masyarakat

Diharapkan dengan terciptanya karya film fiksi *Pasture* ini bisa menjadi bahan pembelajaran dan menambah wawasan bagi masyarakat tentang pesan yang terkandung didalamnya.

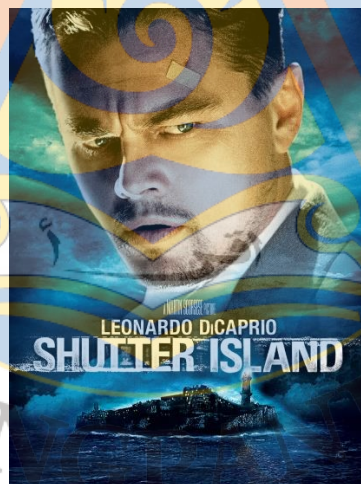
D. TINJAUAN KARYA

Pada penciptaan karya ini penulis memiliki beberapa acuan dan referensi dalam menciptakan karya, seperti teknik dan konsep karya yang diciptakan. Beberapa film yang mempunyai kemiripan dengan karya yang sedang diciptakan.

1. *Shutter Island*

Mengambil latar waktu tahun 1954, *Shutter Island* mengisahkan tentang seorang perwira polisi bernama Edward "Teddy" Daniels yang ditugaskan untuk mengungkap kasus misterius di rumah sakit Jiwa tempat para tahanan dengan gangguan mental di sebuah pulau terpencil bernama *Shutter* yang berada di *Boston Harbor, Massachusetts*. Bersama rekannya, Chuck Aule, Daniel berusaha menyelidiki hilangnya pasien bernama Rachel

Solando yang di tahan akibat kasus pembunuhan pada ketiga anaknya. Teddy merasakan sesuatu hal mencurigakan yang coba disembunyikan oleh pihak rumah sakit. Mulai dari jejak rekam medis Solando, sampai aktivitas petugas rumah sakit yang cukup janggal di tengah suasana genting. Situasi pun mulai semakin bertambah rumit dan membingungkan ketika Teddy mulai dihinggapi oleh bayangan-bayangan masa lalu yang misterius seperti melihat sosok mayat seorang wanita dan anak kecil, melihat situasi perang yang melibatkan pasukan Nazi, hingga bermimpi bertemu dengan sang istri, Dolores. Kilasan-kilasan peristiwa yang kerap muncul dalam pikiran Teddy perlahan mengarahkannya pada fakta mengejutkan yang terjadi di rumah sakit jiwa tersebut.



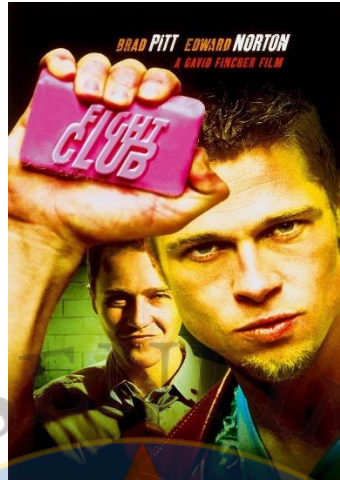
Gambar 1
Poster Film *Shutter Island*
(Sumber : Imdb 2010)

Film *Shutter Island* penulis jadikan sebagai tinjauan karya karena pada film ini diceritakan tentang seorang pria yang mengalami halusinasi dan amnesia yang dihinggapi bayangan-bayangan masa lalu yang kerap

muncul dalam pikiran Teddy, sampai pada akhirnya menemukan titik terang. Film ini mempunyai kemiripan secara latar belakang tokoh dengan film yang penulis garap.

2. *Fight Club*

Narrator merupakan seorang karyawan di perusahaan mobil. Tuntutan dan rutinitas pekerjaan membuatnya menderita insomnia akut. Dia mencoba mencari pelampiasan dengan menghadiri grup konseling bersama anggota lain yang mempunyai penyakit berbeda. Suatu hari Narator bertemu dengan seorang pria bernama Tyler Durden yang ditemuinya dalam perjalanan pulang karena tugas kantor. Narrator kemudian pulang ke apartemennya dan melihat apartemennya sudah habis terbakar. Narator akhirnya memutuskan untuk tinggal bersama di rumah Tyler Durden dan membentuk *Fight Club*, perkumpulan tarung bebas tersembunyi, melihat anggota *Figh Club* semakin banyak mereka kemudian memperkenalkan *Project Mayhem*, sebuah gerakan anti materialisme dan anti korupsi, ketika *Project Mayhem* mulai berjalan Tyler Durden menghilang entah kemana, Narator yang kehilangan Tyler Durden akhirnya mencari tau kemana hilangnya Tyler, sampai pada suatu hari Narator menemukan fakta mengejutkan kalau Tyler adalah karakter imajinasi yang hanya ada dipikirannya.



Gambar 2
Poster Film Fight Club
(Sumber : Imdb 1999)

Ketertarikan penulis menjadikan film *Fight Club* menjadikan rujukan karya karena film ini juga menggunakan *angle* objektif dalam filmnya, sama seperti film yang akan penulis garap, pemilihan *shot size* pada film ini memiliki motivasi *shot* yang kuat, sehingga pesan yang ingin disampaikan didalamnya bisa tersampaikan dengan baik pada penonton.

Perbedaan *angle* objektif pada film *Fight Club* adalah untuk memvisualkan cerita dari tokoh Narator dan Tyler Durden yang merupakan satu orang, sedangkan dalam skenario film *Pasture* capaiannya adalah mempertegas emosi tokoh Alan agar penonton bisa merasakan kondisi psikologi yang di alami Alan dan dapat memberikan efek berbeda kepada penonton.

3. Biutiful

Film *Biutiful* bercerita tentang sebuah kisah cinta. Kisah cinta yang menggambarkan betapa tak ada jalan yang tak akan di tempuh seorang ayah demi cintanya pada anak-anaknya. Masa lalu Uxbal memang tak bisa di

bilang bersih. Dunia kejahatan memang tak pernah jauh dari kehidupan Uxbal. Meski kebanyakan orang melihat Uxbal sebagai sosok yang jahat namun bagaimanapun juga ia tetap seorang manusia yang punya cinta kasih. Meski hidupnya selalu dihantui semua kejahatan yang pernah ia lakukan, Uxbal tetap tak mundur kembali menjalin hubungan dengan kedua putranya. Hanya satu yang ada di benak Uxbal. Ia harus memastikan anak-anaknya memiliki masa depan yang cerah. Uxbal tak punya waktu banyak karena maut sudah berdiri di depan pintu. Di saat yang sama Uxbal juga berusaha mencari pengampunan atas semua dosa-dosa yang pernah ia lakukan.



Gambar 3
Poster Film *Biutiful*
(Sumber : Imdb 2010)

Ketertarikan penulis menjadikan film *Biutiful* menjadikan rujukan karya karena film ini juga menggunakan *angle* objektif dalam filmnya, selain itu film ini penulis jadikan rujukan untuk konsep pendukung seperti teknik *handheld* sama seperti film yang akan penulis garap, pada film ini *angle* objektif dikombinasikan dengan teknik *handheld* untuk menambah kesan dramatis dan untuk memvisualkan emosi pada tokohnya, penggabungan

teknik *handheld* dengan *angle* objektif pada film ini sama seperti yang akan penulis terapkan pada film *Pasture* dalam beberapa *scene* untuk memvisualkan emosi pada tokoh.

E. LANDASAN TEORI

Pada film fiksi *Pasture* penulis bertanggung jawab sebagai seorang *Director of Photography* yang bertugas untuk memvisualkan naskah kedalam bentuk film, tidak hanya itu penulis juga berperan dalam menentukan kesinambungan gambar agar informasi yang akan disampaikan kepada penonton menjadi mudah dimengerti.

“*Director of Photography* adalah kepala bagian kamera. Dia bertanggung jawab atas kualitas gambar, menjamin bahwa setiap *shot* tercahayai dengan baik, menentukan bukaan kamera atau *exposure*, menentukan jenis *filter* yang digunakan. Dalam menata setiap *shot*, bekerja sama dengan sutradara dan operator kamera. (Marzuki, 1999 : 14)”.

Dalam penciptaan karya film ini salah satu tugas penulis adalah menerapkan *angle* kamera objektif pada film *Pasture*, hal ini bertujuan mempertegas emosi tokoh utama untuk menggambarkan konflik batin, emosi, kondisi dan keadaan yang dialami tokoh utama. *Angle* kamera objektif adalah membuat perekaman film sebagai mata penonton tersembunyi. Dalam hal ini penonton menyaksikan peristiwa dilihatnya sebagai mata pengamat tersembunyi, seperti mata seseorang yang mencuri pandang.

Pengertian *angle* kamera objektif menurut Misbach Yusa Biran adalah

“*Angle* kamera objektif adalah melakukan penembakan dari sisi titik pandang. Penonton menyaksikan peristiwa dilihatnya melalui mata pengamat yang tersembunyi, seperti mata seseorang yang mencuri pandang. Juru kamera dan sutradara seringkali dalam menata *angle* kamera objektifnya menggunakan titik pandang penonton. (Biran, 1986 : 9)”.

Handheld adalah teknik pengambilan gambar yang tidak menggunakan alat apapun dan kamera di pegang langsung oleh operator untuk menghasilkan gambar yang realita dan nyata. *Handheld* kamera adalah gaya kamera documenter. Seperti layaknya sineas documenter, karena di pegang langsung oleh operator kamera tanpa menggunakan alat apapun seperti tripod dan *dolly trac*. *Handheld* yang di maksud yaitu pengambilan gambar secara langsung tanpa menggunakan alat bantu apapun dalam mengoperasikan kamera, Menurut Himawan Pratista teknik *handheld* yakni :

“*Handheld* kamera adalah kamera di bawa langsung oleh operator tanpa menggunakan alat bantu, seperti *tripod* atau *steadycam*. Gaya *Handhel* kamera memiliki beberapa karakter yang khas yakni, kamera bergerak dinamis dan bergoyang untuk memberi kesan nyata (*realistis*). (memahami film, 2008 : 158)”.

Penulis menggunakan teknik *handheld* untuk memvisualkan emosi yang dirasakan oleh tokoh kepada penonton, *shaking* dari pergerakan kamera menyesuaikan dengan emosi yang dirasakan tokoh utama, sehingga penerapan *angle* objektif dan dibantu dengan teknik *handheld* untuk perubahan emosi tokoh bisa tersampaikan kepada penonton.

“Emosi adalah segala aktivitas yang mengekspresikan kondisi disini dan sekarang dari manusia yang ditujukan keluar. “emosi timbul secara otomatis” dan terikat dengan aksi yang dihasilkan dari pertentangan manusia dengan dunianya. Aktor tidak menciptakan emosi, karena emosi akan muncul dengan sendirinya

lantaran keterlibatannya dalam memainkan peran dan saat konflik dengan tokoh lainya (El Saptaria, 2006:86)”.

Emosi merupakan pola respon kompleks yang digunakan individu dengan memasukan unsur pengalaman, perilaku, dan fisiologis untuk mengatasi masalah atau kejadian penting secara personal. Emosi dihasilkan dari persepsi terhadap situasi yang melibatkan kegiatan berpikir. Pada penerapannya penulis memvisualisasikan emosi tokoh utama dengan pergerakan kamera yang cenderung tidak tenang atau *shaking* yang terkesan tidak beraturan, pergerakan tersebut dapat membuat penonton merasakan kesan kejadian sebenarnya di dalam film.

F. METODE PENCIPTAAN

1. Persiapan

Pesiapan penulis untuk membuat film fiksi yang berjudul *Pasture* di mulai dengan membedah naskah dan melakukan diskusi bersama sutradara, editor, dan penata suara, dari hasil analisis naskah akhirnya penulis memutuskan untuk menggunakan *angle* objektif untuk mempertegas emosi dari tokoh utama karena menurut penulis sesuai dengan naskah yang akan penulis garap, perekaman dengan *angle* objektif dapat memberikan kesan lebih dekat kepada penonton sehingga penonton dapat menyaksikan permasalahan yang dialami tokoh menjadi lebih baik, seperti pada *scene* 9 Alan sedang marah-marah kepada ayahnya ditelepon, ini merupakan keadaan alan yang sedang mengalami halusinasi dengan penggunaan *angle* objektif dan dibantu

dengan teknik *handheld* penulis ingin memperlihatkan bagaimana keadaan emosi Alan yang sedang halusinasi. Contoh lain ada pada scene 19 saat Alan yang terkejut menyadari Maya adalah istrinya, dengan *angle* objektif penulis ingin memperlihatkan perubahan emosi yang dirasakan oleh Alan ketika mengetahui perempuan yang ditemuinya semalam adalah istrinya.

2. Perancangan

Tahap perancangan penulis menentukan atau merancang konsep yang telah didapat dari hasil diskusi dengan berbagai departemen. Menganalisa setiap *scene-scene* untuk mengaplikasikan konsep yang akan penulis garap, merancang *shotlist* berdasarkan ide dan konsep yang akan diterapkan dan dituangkan ke dalam sebuah rancangan gambar yang bertujuan untuk mempermudah penulis dalam pengambilan gambar dan meminimalisir kesalahan pada tahap produksi. Pada tahap ini penulis mulai melakukan pemilihan lokasi sesuai dengan tema cerita, serta menentukan peralatan sebagai penunjang pada tahap produksi agar di hasilkan gambar yang baik dan indah pada hasil karya film fiksi *Pasture*

3. Perwujudan

Pada tahapan ini penulis mewujudkan karya yang sudah di rancang sebelumnya, selain itu penulis juga menerapkan tahap-tahap yaitu :

a. Pra-Produksi

Pada tahapan ini penulis sebagai *Director of Photography* pada film fiksi *Pasture* merencanakan *shot list*, kemudian melakukan *recce* dengan semua departemen agar semua yang telah direncanakan sesuai dengan lokasi yang di pakai saat produksi, penulis juga melakukan *meeting* dengan semua *crew* untuk menjelaskan segala konsep yang nantinya akan diproduksi.

b. Produksi

Pada tahapan ini penulis sebagai *Director of Photography* bertanggung jawab untuk melakukan perekaman gambar sesuai dengan apa yang telah direncanakan pada saat pra-produksi, penulis juga bekerja sama dengan departemen *lighting* untuk memastikan gambar tercahayai dengan baik dan sesuai dengan konsep yang telah penulis jelaskan sebelumnya, selain penulis juga bekerjasama dengan departemen kamera untuk membuat *camera report* untuk mempermudah pekerjaan editor saat pasca-produksi.

c. Pasca-Produksi

Pada tahapan ini penulis sebagai *Director of Photography* melakukan *preview* dengan sutradara dan editor untuk mengevaluasi dan memperbaiki kesalahan pada saat produksi.

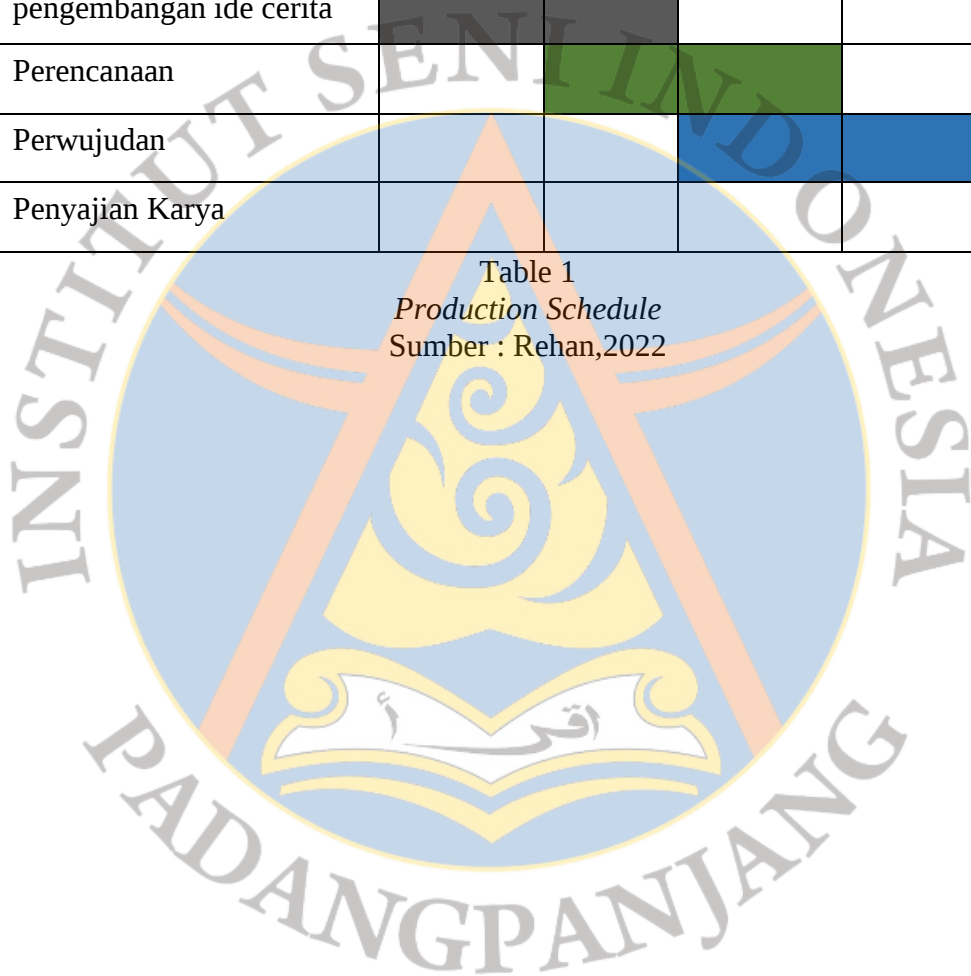
4. Penyajian Karya

Setelah selesai melaksanakan tahap pasca-produksi film fiksi *Pasture*, penulis melakukan penyajian dalam bentuk *screening* film baik di Gedung Hoeridjah Adam pada saat pemutaran atau di tempat lain, penulis juga berharap bisa mengikut sertakan film *Pasture* pada beberapa festival film yang ada.

G. JADWAL PELAKSANAAN

Tahapan	September 2022	Oktober 2022	November 2022	Desember 2022	Januari 2022
Pembentukan dan pengembangan ide cerita					
Perencanaan					
Perwujudan					
Penyajian Karya					

Table 1
Production Schedule
Sumber : Rehan,2022



LAMPIRAN



Shot List						
Scene	Shot	Shot Size	Camera Angel	Camera Move	Location	Subject And Action
1	1	FS	Eye level	Crab Right	Perbukitan	Maya menghampiri Alan
	2	TWO SHOT	Eye level	Static	Perbukitan	Alan dan maya bersandandar didepan mobil
	3	CU	Hight Angel	Static	Perbukitan	Maya mengeluarkan rokok dari dalam tas
	4	MS	Eye level	Static	Perbukitan	Maya membakar dan menghisap rokok
	5	OS	Eye level	Static	Perbukitan	Maya dialog
	6	OS	Eye level	Static	Perbukitan	Alan dialog
2	1	CU	Hight Angel	Static	Dalam Mobil	Alan Mencoba memejamkan matnya
	2	MS	Hight Angel	Static	Dalam Mobil	Mengubah posisi tidurnya
	3	MS	Eye level	Static	Dalam Mobil	Alan duduk kemudian keluar dari mobil
3	1	FS	Eye level	Handheld	Seberang jalan	Maya mual di seberang jalan
	2	MS	Eye level	Handheld	Seberang jalan	Maya muntah
4	1	TWO SHOT	Eye level	Static	Perbukitan	Alan mengambil rokok
	2	CU	Eye level	Static	Perbukitan	Alan membakar rokok, api padam tertiuip angin
	3	MS	Eye level	Static	Perbukitan	Maya membantu membakar rokok
	4	OS	Eye level	Static	Perbukitan	Alan dialog
	5	SUBJEKTIF	Eye level	Static	Perbukitan	Maya dialog
	6	TWO SHOT	Eye level	Static	Perbukitan	Alan diam kemudian menghisap rokok
	7	MCU	Eye level	Static	Perbukitan	Maya dialog
	8	MCU	Eye level	Static	Perbukitan	Alan dialog
	9	OS	Eye level	Static	Perbukitan	Maya dialog
5	1	SUBJEKTIF	Eye level	Static	Depan Apotek	Alan marah-marrah di telepon
	2	CU	Hight Angel	Handheld	Depan Apotek	Alan mematikan Telepon
6	1	MCU	Eye level	Handheld	Seberang jalan	Maya sedang menelfon
7	1	OS	Eye level	Static	Perbukitan	Maya dialog
	2	MCU	Eye level	Static	Perbukitan	Alan Tersenyum
	3	SUBJEKTIF	Eye level	Static	Perbukitan	Maya dialog
	4	OS	Eye level	Static	Perbukitan	Maya dialog
	5	TWO SHOT	Eye level	Static	Perbukitan	Alan melihat ke arah maya kemudian menundukan kepala

8	1	MCU TO MS	Eye level	Track Out	Apotek	Alan menunggu kasir Apotek
	2	SUBJEKTIF	SUBJEKTIF	Handheld	Apotek	Alan dialog
	3	TWO SHOT	Eye level	Handheld	Apotek	Alan mengeluarkan uang dari kantong celanya
9	1	FS	Eye level	Static	Seberang jalan	Mobil alan yang sedang terparkir dengan lampu hazard yang berkedip
	2	MS	Eye level	Handheld	Depan Apotek	Alan menyeberang menuju mobil
	3	SUBJEKTIF	Eye level	Handheld	Seberang jalan	Maya yang sedang muntah
	4	TWO SHOT	Eye level	Handheld	Seberang jalan	Alan dialog
	5	MCU	Hight Angel	Handheld	Seberang jalan	Maya mengelap mulut dengan nafas yang terengah-engah
	6	OS	Low Angel	Handheld	Seberang jalan	Alan dialog
	7	TWO SHOT	Eye level	Handheld	Seberang jalan	Alan membantu maya masuk kedalam mobil
	8	LS	Eye level	Handheld	Seberang jalan	Alan mengemudikan mobiln
10	1	MS	Eye level	Static	Perbukitan	Maya dialog
	2	MS	Eye level	Static	Perbukitan	Alan dialog
	3	TWO SHOT	Eye level	Static	Perbukitan	Maya dialog
	4	OS	Eye level	Static	Perbukitan	Alan dialog
	5	SUBJEKTIF	Eye level	Handheld	Perbukitan	Maya dialog
	6	OS	Eye level	Static	Perbukitan	Alan dialog
	7	OS	Eye level	Static	Perbukitan	Maya dialog
	8	CU	Eye level	Static	Perbukitan	Alan dialog
	9	SUBJEKTIF	Eye level	Handheld	Perbukitan	Maya dialog
	10	TWO SHOT	Eye level	Static	Perbukitan	Alan menghisap rokok
11	1	MS	Eye level	Static	Dalam mobil	Alan sedang mengemudikan mobil
	2	MS	Eye level	Static	Dalam mobil	Maya dialog
	3	TWO SHOT	Eye level	Static	Dalam mobil	Alan memberikan botol minum kepada maya
	4	CU	Eye level	Static	Dalam mobil	Maya minum air dengan terengah-engah
	5	CU	Eye level	Static	Dalam mobil	Alan kebingungan
12	1	LS	Hight Angel	Static	Perbukitan	Mobil Alan melalui jalan diperbukitan
13	1	LS	Hight Angel	Static	Perbukitan	Alan memarkirkan mobilnya
	2	CU	Hight Angel	Static	Dalam Mobil	Alan mengambil yang berisi obat

	3	MS	Eye level	Static	Dalam Mobil	Alan sedang meminum obat
	4	MS	Hight Angel	Static	Dalam Mobil	Mengubah posisi tidurnya
		MS	Eye level	Static	Dalam Mobil	Alan duduk kemudian keluar dari mobil
14	1	OS	Eye level	Static	Perbukitan	Alan dialog
	2	OS	Eye level	Static	Perbukitan	Maya dialog
	3	SUBJEKTIF	Eye level	Handheld	Perbukitan	Maya dialog
	4	TWO SHOT	Eye level	Static	Perbukitan	Alan terdiam mendengar perkataan Maya
15	1	CU	Eye level	Handheld	Dalam Mobil	Alan melihat ke arah Maya
	2	SUBJEKTIF	Eye level	Handheld	Dalam Mobil	Maya sedang tertidur
	3	MS	Eye level	Static	Dalam Mobil	Alan membuka jaketnya
	4	TWO SHOT	Eye level	Static	Dalam Mobil	Alan menyelimuti maya dengan jaketnya
16	1	MS	Eye level	Static	Perbukitan	Alan melamun didepan mobil
17	1	OS	Eye level	Static	Perbukitan	Alan dialog
	2	SUBJEKTIF	Eye level	Handheld	Perbukitan	Maya dialog
	3	CU	Eye level	Static	Perbukitan	Alan mengganggu
	4	TWO SHOT	Eye level	Static	Perbukitan	Maya dialog
	6	MS	Eye level	Static	Perbukitan	Maya dialog
	7	MS	Eye level	Static	Perbukitan	Alan dialog
	8	CU	Hight Angel	Handheld	Perbukitan	Alan Mengetik nomor Hp maya
	9	CU	Low Angel	Handheld	Perbukitan	Alan Terkejut
18	1	CU	Hight Angel	Handheld	Dalam Mobil	Maya terbangun dari tidur
	2	MS	Hight Angel	Handheld	Dalam Mobil	Maya bingung dengan keadaan disekitarnya
	3	POV	Eye level	Handheld	Dalam Mobil	Maya melihat Alan yang berdiri didepan mobil