

DAFTAR ISI

SAMPUL DEPAN	i
SAMPUL DALAM.....	ii
PERSYARATAN GELAR	iii
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	iv
PENGESAHAN	v
PERSEMBAHAN.....	vi
PERNYATAAN PENGKARYA	vii
UCAPAN TERIMAKASIH.....	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xv
ABSTRAK	xvi
ABSTRACT	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah.....	5
C. Tujuan Penciptaan	5
1. Umum.....	5
2. Khusus.....	5
D. ManfaatPenciptaan	5
1. Manfaat Teoritis	5
2. Manfaat Praktis	6
E. Tinjauan Karya	7
F. Landasan Teori Penciptaan	14
BAB II KAJIAN SUMBER PENCIPTAAN.....	22

A. Objek Penciptaan	22
B. Analisis Objek Penciptaan	23
1. Sinopsis Cerita	24
2. Setting (lokasi dan waktu).....	25
3. Plot dan Alur	26
C. Analisa Program.....	26
BAB III KONSEP KARYA DAN METODE PENCIPTAAN	29
A. KONSEP KARYA.....	29
1. Konsep Estetik	29
2. Konsep Program.....	34
B. METODE PENCIPTAAN.....	34
1. Persiapan	34
2. Elaborasi.....	35
3. Sintesis	35
4. Realisasi	36
5. Penjelasan Konseptual Karya.....	121
BAB IV PENUTUP	133
A. Kesimpulan.....	133
B. Saran.....	134
DAFTAR PUSTAKA.....	135
LAMPIRAN	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Poster film <i>Danur</i>	8
Gambar 2. Poster film <i>IT</i>	9
Gambar 3. Poster film <i>Sandekala</i>	11
Gambar 4. Poster Film <i>Comic 8</i>	12
Gambar 5. Poster Film <i>Diso(she)atif</i>	14
Gambar 6. Storyboard Scene 1 film fiksi <i>Patekong</i>	38
Gambar 7. Storyboard Scene1-2 film fiksi <i>Patekong</i>	39
Gambar 8. Storyboard Scene 9 film fiksi <i>Patekong</i>	40
Gambar 9. Storyboard Scene 10-11 film fiksi <i>Patekong</i>	41
Gambar 10. Storyboard Scene 11-12 film fiksi <i>Patekong</i>	42
Gambar 11. Floorplan film fiksi <i>Patekong</i> Scene 1	43
Gambar 12. Floorplan film fiksi <i>Patekong</i> Scene 6.....	43
Gambar 13. Floorplan film fiksi <i>Patekong</i> Scene 11	44
Gambar 14. Floorplan film fiksi <i>Patekong</i> Scene 21-22.....	44
Gambar 15. Floorplan film fiksi <i>Patekong</i> Scene 16.....	45
Gambar 16. Floorplan film fiksi <i>Patekong</i> Scene 12.....	45
Gambar 17. Referensi Set/Lokasi Hutan film fiksi <i>Patekong</i>	115
Gambar 18. Referensi Set/Lokasi perkampungan fiksi <i>Patekong</i>	116
Gambar 19. Referensi Set/Lokasi jalan perkampungan film <i>Patekong</i>	116

Gambar 20. Referensi Set/Lokasi rumah Siti film <i>Patekong</i>	117
Gambar 21. Referensi Set/Lokasi lapangan perkampungan <i>Patekong</i>	117
Gambar 22. Referensi Set/Lokasi pohon besar film fiksi <i>Patekong</i>	118
Gambar 23. Referensi Set/Lokasi ruang tamu rumah Siti <i>Patekong</i>	119
Gambar 24. Referensi gambar & warna film fiksi <i>Patekong</i>	120
Gambar 25. Referensi gambar & warna film fiksi <i>Patekong</i>	120
Gambar 26. Referensi gambar & warna film fiksi <i>Patekong</i>	121
Gambar 27. Floorplan film <i>Patekong</i> Scene 1	122
Gambar 28. Storyboard film <i>Patekong</i> Scene 1	123
Gambar 29. Floorplan film <i>Patekong</i> Scene 11	124
Gambar 30. Storyboard film <i>Patekong</i> Scene 11	125
Gambar 31. Floorplan film <i>Patekong</i> Scene 9	126
Gambar 32. Storyboard film <i>Patekong</i> Scene 9.....	126
Gambar 33. Floorplan film <i>Patekong</i> Scene 19	128
Gambar 34. Storyboard film <i>Patekong</i> Scene 19	128
Gambar 35. Floorplan film <i>Patekong</i> Scene 15	129
Gambar 36. Storyboard film <i>Patekong</i> Scene 15	129
Gambar 37. Floorplan film <i>Patekong</i> Scene 13	130
Gambar 38. Storyboard film <i>Patekong</i> Scene 13.....	131

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Storyline Film *Patekong*
- Lampiran 2. Naskah Film *Patekong*
- Lampiran 3. Profil Tokoh Film *Patekong*
- Lampiran 4. Karakter Tokoh Film *Patekong*
- Lampiran 5. Master Breakdown Film *Patekong*
- Lampiran 6. Breakdown Art Film *Patekong*
- Lampiran 7. Breakdown Wardrobe Film *Patekong*
- Lampiran 8. Breakdown Location Film *Patekong*
- Lampiran 9. Casting Sheet Film *Patekong*
- Lampiran 10. Script Breakdown Sheet Film *Patekong*
- Lampiran 11. Shot List Film *Patekong*
- Lampiran 12. Casting Report Film *Patekong*
- Lampiran 13. Equipment List Film *Patekong*
- Lampiran 14. Crew List Film *Patekong*
- Lampiran 15. Budget Film *Patekong*
- Lampiran 16. Production Scehdule Film *Patekong*
- Lampiran 17. Storyboard Film *Patekong*
- Lampiran 18. Floorplan Film *Patekong*
- Lampiran 19. CV

ABSTRAK

Film fiksi *Patekong* mengangkat ide cerita dari sebuah permainan tradisional yang sering dimainkan oleh anak-anak kecil di zaman dahulu yang disebut dengan *Patekong* atau *Sipatekong*, anak-anak kecil ini sering bermain *Patekong* di sore hari. Banyak orang tua yang melarang anak-anak nya untuk tidak bermain di sore hari karena mitosnya jika tetap bermain nanti akan di culik mahluk dari alam ghaib.

Teknik yang di konsep oleh *Director of Photography* meliputi teknik pemilihan angle yaitu *Dutch Angle*, *Dutch Angle* adalah sudut pengambilan gambar secara diagonal sehingga akan ada kemiringan pada gambar, konsep ini bertujuan untuk memvisualkan alam ghaib agar penonton mendapatkan informasi yang lebih jelas tentang keberadaan alam ghaib di film tersebut.

Penggunaan *Dutch Angle* di terapkan di beberapa scene, yaitu pada scene 1, 11, 9, 19, 15 dan 13, dengan penggunaan *Dutch Angle* ini penonton dapat membedakan mana yang alam nyata dan mana yang alam ghaib pada film fiksi *Patekong*.

Kata kunci : Film, Dutch Angle, Permainan, Patekong, Alam Ghaib

ABSTRACT

The fictional film Patekong raised the story idea from a traditional game that was often played by young children in ancient times called Patekong or Sipatekong, these little children often played Patekong in the afternoon. Many parents forbid their children not to play in the afternoon because of the myth that if they keep playing they will be kidnapped by creatures from the unseen realm.

The technique conceptualized by the Director of Photography includes angle selection techniques, namely Dutch Angle, Dutch Angle is a diagonal shooting angle so that there will be a tilt in the image, this concept aims to visualize the unseen so that the audience can get clearer information about the existence of the unseen world in the film.

The use of Dutch Angle is applied in several scenes, namely in scenes 1, 11, 9, 19, 15 and 13, with the use of Dutch Angle the audience can distinguish what is real and what is unseen in Patekong's fictional film.

Keywords: Film, Dutch Angle, Game, Patekong, Unseen Realm