

BAB III

KONSEP PEMBUATAN FILM

A. Konsep Naratif

Konsep Naratif pada film adalah cara seorang sutradara menyampaikan cerita melalui elemen-elemen naratif seperti alur, karakter, konflik, dan latar. Sebagai pengarah utama dalam proses kreatif, sutradara berperan penting dalam menerjemahkan naskah untuk merepresentasikan elemen-elemen tersebut, kedalam cerita dengan bahasa visual yang menarik dan membuat emosional untuk mempengaruhi penonton.

Sutradara membuat film “Kampung Legenda” ini dengan menggunakan konsep biopik historis tetapi dengan bumbu-bumbu dramatis untuk memperkuat emosional penonton. Penggambaran mengenai revitalisasi budaya lokal dikemas dengan *visual storytelling* yang kuat dengan menggabungkan unsur sejarah dan pendidikan.

Konsep biopik historis film ini tidak hanya menyuguhkan kisah hidup seorang tokoh tetapi juga memperlihatkan aspek sosial, budaya serta pendidikan. Nohan sebagai karakter nyata penggiat budaya, digambarkan ketika prosesnya dalam berjuang untuk melestarikan kebudayaan lokal yang hampir punah. Nohan tidak hanya berjuang untuk kebudayaan saja, Nohan juga harus mampu meyakinkan penduduk yang susah diberi pengertian untuk tetap peduli pada kampungnya. Tidak hanya sampai disitu, dibalik itu semua Nohan harus berjuang menghadapi emosi mendalam melawan dirinya sendiri, ketika berjuang melawan penyakit yang dideritanya. Sutradara disini memanfaatkan teknik *visual storytelling* untuk

menggambarkan perasaan, kesedihan, kesepian, dan harapan dalam menghadapi kenyataan pahit yang diterimanya. Dengan penggambaran *visual storytelling* ini, Teknik visual yang digunakan sutradara digambarkan dengan suasana kampung yang kosong dan gelap, menggambarkan kehampaan yang ada akibat urbanisasi terutama pada generasi muda yang memilih mengejar kehidupan di kota.

1. Identitas Film

Judul : Kampung Legenda

Tema : Revitalisasi budaya dan Edukasi Pendidikan

Genre : Film Fiksi (*Based on True Story*)

Unsur Genre : Drama, Drama Sosial

Durasi : 48 Menit

Bahasa : Indonesia dan Sunda Kuningan

Subtittle : Indonesia dan Inggris

Resolusi : 4096x1749 *Pixel (4K)*

Aspek Ratio : 2.35:1

Frame Rate : 24 fps

Format : MP4

2. Target Penonton

Usia : 13+

SES : A – B – C

Gender : Laki-Laki dan Perempuan

3. Judul

Judul “Kampung Legenda” ini mengacu kepada latar tempat yang diangkat yaitu sebuah perkampungan yang kaya akan kisah-kisah legenda, budaya, dan seni, namun terancam punah dan terlupakan. Namun berkat perjuangan seorang tokoh yang tidak kenal lelah, kampung ini Kembali hidup dan dikenang. Menjadikannya sebuah legenda yang terus dikenang oleh generasi-generasi mendatang.

4. Premis

Nohan (L/60) seorang budayawan yang berjuang untuk menghidupkan kembali budaya lokal di kampungnya yang sudah padam, namun harus berhadapan dengan takdir.

5. Sinopsis

Nohan seorang budayawan yang pulang ke kampung halamannya di desa Luragung. kini desa tersebut terlihat sunyi, dan berdampak pada kondisi kebudayaan disana menjadi padam. Ia menyadari bahwa Desa Luragung memiliki potensi yang besar. Namun, sayangnya potensi itu terabaikan karena kurangnya generasi muda. Rasa rindu Nohan terhadap tradisi dan budayanya begitu kuat, sehingga ia berusaha menghidupkan kembali budaya lokal untuk dilestarikan agar tetap terjaga. Disisi lain Nohan harus bertahan dengan keterbatasan fisik karena penyakitnya. Dengan kegigihan dan ketulusan, ia mendedikasikan seluruh hidupnya tanpa memperdulikan kesehatannya yang terus menurun. Sehingga

Nohan harus menerima konsekuensi yang cukup besar, dan membuat ia harus berhadapan dengan takdir yang tidak bisa di hindari, yaitu kematian.

Setelah kepergian Nohan, apakah kebudayaan yang ada di desa luragung tetap berjalan atau kembali padam?.

6. *Film Statement*

Film “Kampung Legenda” merupakan refleksi emosional tentang perjuangan mempertahankan identitas budaya ditengah kesunyian sebuah kampung yang ditinggal penghuninya. Film ini menggambarkan betapa rentannya warisan budaya tanpa dukungan generasi muda. Dengan demikian “Kampung Legenda” bukan hanya menceritakan tentang sebuah kampung yang penuh sejarah dan budaya, tetapi juga sebuah perjuangan yang legendaris untuk menghidupkan Kembali budaya yang sudah terlupakan.

7. *Director Statement*

Film “Kampung Legenda” ini sutradara persembahkan untuk tokoh utama (Alm) Nono Juhana alias Nohan selaku penggiat seni dan terutama selaku ayah dari Penulis. Karya ini juga merupakan sebuah bentuk penghargaan kepada para pendiri, sesepuh, seniman, budayawan serta tokoh Masyarakat terutama yang ada didaerah kampung sutradara berasal.

Melalui film ini sutradara ingin orang-orang agar mengenal sejarah kembali, terutama menghargai siapa yang membuat kampung ini ada, dan tidak lupa dimana tempat ia berasal. Sutradara disini ingin membuat masyarakat menjadi sadar akan budayanya yang mulai terlupakan, terutama jika penggerak budayanya

sudah tidak ada. Oleh karena itu sutradara ingin membuat masyarakat terutama generasi muda berfikir “Jangan melupakan tempat dimana kamu dilahirkan, dan budaya serta sejarah bukan hanya kenangan masa lalu yang tinggal cerita. Jika membiarkannya hilang, siapa yang menghidupkannya Kembali?.”

8. *Treatment* (Per Babak)

Dalam pembuatan karya “Kampung Legenda”, sutradara menggunakan teknik struktur tiga babak yaitu:

a. Babak Pertama (*Opening* dan pengenalan)

Film dibuka dengan montase pertunjukan Cingcowong pada tahun 2005, memperlihatkan bagaimana budaya ini masih hidup di tengah masyarakat saat itu. Suara mantra dan suasana magis memberi kesan mendalam tentang ritual ini. Lalu cerita beralih ke tahun 2017, suasana berubah saat kita berpindah ke masa kini, ketika Nohan, seorang pria tua yang kembali ke kampung Luragung setelah menyelesaikan pekerjaannya. Ia disambut oleh petani tua di sawah yang memberikan informasi generasi muda di kampung Luragung tidak ada yang mau bergerak. Pemandangan desa yang sepi dan makam Buyut Suranggajaya yang tidak terurus. Nostalgia dan kesedihan menyelimuti dirinya saat ia menyadari bahwa budaya yang dulu begitu kuat kini hampir lenyap. Dalam perjalanan, ia berinteraksi dengan pemuda seperti Jajang yang kesulitan mencari pekerjaan, serta Pak Bayu dan Bah Ondi, dua orang tua yang masih setia dengan budaya desa.

Melalui interaksi dengan sahabatnya Bah Ondi dan perjalanan ke pemakaman Buyut Suranggajaya, Nohan semakin merasakan bahwa budaya dan sejarah kampungnya mulai dilupakan. Setelah itu Nohan di bangkitkan lagi semangatnya oleh warga yang memberi antusias dan bersemangat sehingga memberi harapan untuk menyelenggarakan acara dan menghidupkan budaya Kembali.

Di sekolah, Bu Nani mengajar murid-muridnya tentang pentingnya budaya dan dampak urbanisasi terhadap desa mereka. Beberapa siswa seperti Ujang, Ozan, Tegar, dan yang berdebat mengenai pembahasan Bu Nani. Nohan semakin terdorong untuk menghidupkan kembali budaya yang mulai pudar dan mencari cara agar generasi muda mau kembali peduli pada warisan mereka.

Di sisi lain ketika hendak melaksanakan acara memperkenalkan tokoh pemuda yaitu Farhan, Mia, Wati yang memiliki kepribadian berbeda. Wati yang selalu fokus pada Hp dan Farhan yang terlihat suka pada Mia.

b. Babak Kedua (konflik) :

Setelah menyelenggarakan acara dikampungnya, Nohan mulai muncul konflik dengan Bu Nawita salah satu pewaris tradisi Cingcowong, yang merasa bahwa Nohan telah mengubah ritual menjadi pertunjukan yang kehilangan esensi spiritualnya. Bu Nawita mendapatkan informasi yang salah dari Jajang, Sehingga membuat Bu Nawita murka kepada Nohan serta Bah Ondi.

Di sisi lain, keinginan Nohan untuk mengadakan acara peringatan hari jadi desa mendapat tantangan besar. Saat berdiskusi dengan para seniman, banyak yang meragukan kesanggupan Nohan dalam mengadakan acara milangkala karena keabsahan tanggalnya dan masalah apakah bakal menjadikan keuntungan uang atau tidak.

Sementara itu, Ujang memutuskan untuk berhenti sekolah dan pergi merantau ke kota, berlawanan dengan Tegar yang semakin gigih mengejar pendidikannya meskipun harus bekerja sebagai tukang parkir untuk membantu ibunya. Perbedaan ini memperlihatkan dua nasib berbeda yang mengedepankan perkembangan nasib di kemudian hari.

Tekanan semakin bertambah bagi Nohan. Selain menghadapi penolakan dari beberapa pihak, ia juga mulai merasakan kelelahan fisik yang semakin memburuk. Namun, ia tetap bersikeras untuk melanjutkan rencananya, mengatakan bahwa semangat dan kesehatannya bergantung pada upayanya dalam membangun kembali budaya desanya.

c. Babak Ketiga (Klimaks) :

Acara Milangkala Desa Luragung Landeuh akhirnya terlaksana. Dengan penuh perjuangan, Nohan berhasil menggerakkan masyarakat untuk berpartisipasi. Kirab budaya, ritual Wawar Bumi, dan pertunjukan Cingcowong menjadi daya tarik utama dalam perayaan ini. Sampai-sampai Nohan mendapatkan penghargaan sebagai Tokoh Budaya dari dinas kebudayaan.

Namun, setelah perayaan Milangkala, keadaan berbalik. Nohan semakin sakit parah akibat kelelahan dan kondisi kesehatannya yang memburuk. Sementara itu, kampung kembali sepi karena anak muda kembali merantau, dengan alasan bahwa acara kebudayaan tidak memberikan keuntungan finansial. Upaya Nohan untuk terus melestarikan budaya pun semakin sulit karena kurangnya dukungan.

Pak Bayu akhirnya menunjukkan wajah aslinya. Terungkap bahwa dialah dalang di balik hasutan yang membuat Nohan semakin dijauhi oleh beberapa pihak. Dalam sebuah adegan singkat, terlihat ia memberikan sejumlah uang kepada Jajang sebagai bentuk "imbalan" atas provokasi yang telah dilakukan. Namun, visualisasi ini hanya diperlihatkan sekilas sebagai petunjuk bagi penonton.

d. Babak Keempat (Resolusi)

Farhan dan Mia yang ternyata seorang mahasiswa mulai berdatangan untuk melakukan penelitian tentang budaya Luragung, terutama mengenai Cingcowong. Mereka awalnya ingin mewawancarai Nohan, tetapi Nohan malah mengarahkan mereka ke Bu Nawita sebagai pemilik asli tradisi tersebut. Hal ini secara tidak langsung membantu Bu Nawita mendapatkan pengakuan kembali di mata masyarakat. Perlahan, Bu Nawita mulai sadar bahwa Nohan tidak berniat mengambil keuntungan pribadi dari budaya ini, melainkan ingin agar Cingcowong tetap lestari. Ternyata hikmah dari

mengikuti acara kebudayaan ini, Farhan berhasil berpacaran dengan Mia, karena sering melakukan aktivitas kebudayaan bersama-sama.

Seiring waktu, kesehatan Nohan semakin memburuk. Takdir tak bisa dihindari Nohan akhirnya meninggal dunia. Kepergiannya meninggalkan duka yang mendalam, terutama bagi mereka yang telah berjuang bersamanya. Setelah kematiannya, desa kembali sunyi, dan banyak pemuda yang tetap memilih pergi.

Ending film, anak dari Nohan menatap foto ayahnya. Ia melihat kampung yang kini kembali sepi, Anak dari Nohan itu pergi ke makam Buyut Suranggajaya persis dengan adegan awal ketika Nohan berada di Buyut Suranggajaya. Ia memberikan penjelasan di awal yang ambigu ketika Noha yang hanya duduk di makam, ternyata duduk di makam itu ia meminta izin kepada leluhur Luragung untuk membesarkan Kembali tanah kelahirannya. Setelah kepulangan dari makam ia bertemu dengan petani yang sama ketika di adegan awal, lalu mengucapkan kalimat, "Kalau bukan kita, siapa lagi? Kalau bukan sekarang, kapan lagi?" menandakan dan mempertanyakan tekad generasi muda untuk melanjutkan perjuangan dalam meneruskan budaya di kampungnya.

9. Identifikasi Ruang dan Waktu

Film ini akan menggunakan latar pedesaan yang asri dan masih banyak pesawahan, di daerah Kabupaten Kuningan terutama di Kecamatan Luragung. Dengan mengambil konsep biopik historis, film ini juga banyak menggunakan lokasi asli, seperti Makam Buyut Suranggajaya, Cibunihaji, agar mempertahankan

esensi cerita asli, dan sekaligus memperkenalkan potensi lokal yang ada di Luragung.

Latar waktu pada film ini menggunakan tahun 2005, Ketika Cingcowong masih dipertunjukkan oleh Bu Nawita, 2017 ketika Nohan mulai mengerjakan kebudayaan, dan 2019 untuk menandakan perubahan fisik Nohan yang semakin parah.

10. Identifikasi Karakter

a. Nohan



Gambar 30. Referensi Kostum dan karakter serta penokohan Nohan (Foto: Agung Warnanto, 2018)

Referensi yang diambil dari gambar diatas adalah referensi karakter tua, gaya duduk, serta baju yang dipakai oleh karakter Nohan di Film “Kampung Legenda”. Dari penokohan sutradara menjadikannya referensi seperti orang yang ramah dan murah senyum.



Gambar 31. Kostum pangsi dan cara berjalan Karakter Nohan
(Foto: Dokumentasi Hernawan, 2011)

1. Jenis Kelamin : Laki-Laki
2. Umur : 50 - 60 Tahun
3. Peran : Tokoh Utama (*Protagonist*)
4. Watak : Baik

Nohan merupakan seorang yang murah senyum, ia selalu menyembunyikan kepedihan dan rasa sakitnya. Nohan penggerak budaya yang bersifat tegas, dan jujur. Di balik perjuangannya ia menderita penyakit, tetapi ia tetap gigih untuk tetap memperjuangkan budaya dikampungnya agar tetap hidup.

b. Nani



Gambar 32. Referensi
Mimik Wajah dan kostum
Nani
(Foto: Dokumentasi
Milangkala Desa
LuragungLandeuh, 11



Gambar 33. Postur Tubuh
Karakter Nani
(Foto: Sari Hayati, 18 Mei
2024)

1. Jenis Kelamin : Perempuan
2. Umur : 40 - 50 Tahun
3. Peran : Tokoh Pendukung
4. Watak : Baik

Nani merupakan seorang yang manja dan ceria, ia bersifat murah hati dan pintar karena berprofesi sebagai guru. Nani merupakan istri dari Nohan yang selalu mendukung kegiatan Nohan. Nani meruoakan karakter pendukung karena, ia yang memberi arahan dan penjelasan terutama kepada muridnya, sehingga muridnya bisa melestarikan dan mengingat budayanya. Hal itu juga yang merupakan salah satu tujuan dari karakter Nohan, oleh sebab itu Nani merupakan karakter pendukung tokoh utama.

c. Bah Ondi



Gambar 34. Gaya Abah Ondi seperti anak muda dengan umurnya yang sudah tua.

(Foto: Dokumentasi PIK-R AMUBA, 2018)

Karakter Abah Ondi yang merupakan orang tua, sekaligus sesepuh desa yang masih bersemangat dan bergaya layaknya anak muda. Oleh karena itu karakter Bah Ondi ini merupakan penengah ketika disuatu adegan, ditambah dengan karakternya yang humor dan komedi.



Gambar 35. Kostum Pangsi dan Gestur Karakter
Bah Ondi ketika mengikuti acara-acara di kampung
(Foto: Dokumentasi Perhimpunan Sri Buana Rahayu, 2018)

1. Jenis Kelamin : Laki-Laki
2. Umur : 55 - 65 Tahun
3. Peran : Tokoh Penengah (*tritagonist*)
4. Watak : Baik

Bah Ondi merupakan sesepuh sekaligus sahabat tokoh utama yaitu Nohan. Dia merupakan sahabat yang baik dan selalu mendukung kegiatan Nohan, serta menengahi Nohan ketika sedang berada dalam keadaan sulit. Walau dalam keadaan terdesak, Bah Ondi bisa membawa suasana yang tegang tersebut menjadi komedi.

d. Pak Bayu



Gambar 36. Referensi Postur Tubuh Karakter Pak Bayu (Sumber: Di Unduh dari <https://images.app.goo.gl/iS7ZQZQS9oqTmMri6>, Januari 2025)

Pak Bayu merupakan orang yang terlihat baik, namun pintar memanipulatif. Dia orang yang seperti mendukung ternyata tidak. Dari referensi yang diambil, sutradara ingin memperlihatkan postur yang tegak, wajah yang tegas dan seperti orang pemikir, namun ternyata pintar dalam hal kejahatan.

1. Jenis Kelamin : Laki-Laki
2. Umur : 40 - 55 Tahun
3. Peran : Tokoh Penentang (*antagonist*)
4. Watak : Jahat atau menyusuk



Gambar 37. Penokohan dan Mimik Wajah Karakter Pak Bayu

(Sumber: di unduh dari <https://ffis3.is3.cloudhost.id/profile/photo/322/Teuku-Rifnu.jpg>, Januari 2025)

Pak Bayu merupakan sahabat dari karakter Nohan dan Bah Ondi. namun bersifat licik dan menusuk dari balik layar. Sutradara dalam karakter ini ingin menunjukkan sifat sahabat yang tidak selamanya baik, bahkan sahabatpun bisa saja menusuk dari belakang. Walaupun demikian, Pak Bayu merupakan orang yang berjuang bersama dalam kebudayaan bersama karakter Nohan dan Bah Ondi.

e. Bu Nawita



Gambar 38. Bu Nawita dengan Boneka Cingcowongnya, sebagai contoh dalam adegan film *Kampung Legenda* (Foto: Agung Warnanto, 2018)

1. Jenis Kelamin : Perempuan
2. Umur : 50 - 70 Tahun
3. Peran : Tokoh dengan perubahan sifat (*Dynaminc Character*)
4. Watak : Baik – Sinis – Baik



Gambar 39. Referensi Kostum dan Gaya Karakter

Bu Nawita

(Sumber: di unduh dari <https://11nq.com/jmqFl>, 23 Mei 2025)

Bu Nawita awalnya merupakan penerus dan pelestari budaya, Namun karena sudah tua ia sudah jarang memainkan tradisi Cingcowong tersebut. Karakter ini memiliki perubahan usia dengan jarak 10 tahunan, karena ia sudah tua dan pelupa ditambah oleh hasutan Jajang yang merupakan suruhan dari Pak Bayu, ia akhirnya menjadi tokoh dengan perubahan karakter. Tetapi pada akhirnya Bu Nawita tersadar akan Nohan yang memang sungguh-sungguh menyelamatkan budaya, dan membuat Bu Nawita terkenal Kembali yang tadinya sudah terlupakan.

- Bagan Karakter



Gambar 40. Identifikasi Karakter ditunjukkan dengan bagan
(Sumber: Data Agung Warnanto, Januari 2025)

Nohan sebagai tokoh utama, dikelilingi oleh berbagai karakter pendukung seperti Nani, Agung, Farhan, dan lainnya yang memiliki peran penting dalam mendukung misinya menghidupkan kembali kebudayaan. Karakter penentang seperti Pak Bayu, Ujang, dan Jajang memberikan konflik yang menantang perjuangan Nohan, sementara tokoh seperti Bah Ondi dan Petani bertindak sebagai penengah yang berusaha menjaga keseimbangan dan kebijaksanaan dalam konflik yang terjadi. Bu Nawita menjadi salah satu tokoh yang mengalami perubahan karakter, dari awalnya menentang menjadi tokoh yang mendukung, menunjukkan dinamika karakter yang memperkuat pesan moral dalam cerita.

B. Konsep Sinematik

Dalam Konsep Sinematik film “Kampung Legenda”, memiliki narasi yang kuat tentang perjuangan seorang tokoh dalam mempertahankan tradisi dan budayanya yang mulai padam. Untuk menyampaikan cerita ini lebih dalam, berikut beberapa poin penerapan konsep sinematik dalam film Kampung Legenda:

1. *Mise en Scene*

a. *Setting* atau tempat



Gambar 41. Lokasi Sawah dengan petani dibawahnya sedang bekerja
(Foto: Rakes Abi Raka, 22 Desember 2024)

Sutradara menggunakan gaya neorealisme, yang menggunakan lokasi asli di desa Luragung tanpa modifikasi yang berlebihan. Sehingga kampung benar-benar terasa hidup dan nyata. Sekaligus ingin memperkenalkan keaslian kampung halaman dari Sutradara.



Gambar 42. Makam Buyut Suranggajaya di Pasir Lame Luragung
(Foto: Alvin Maulana Akbar, 22 Desember 2024)

Di film *Kampung Legenda* ini, banyak menggunakan *setting* tempat atau lokasi, seperti sekolah, warung kasreng, cibunihaji, cisanggarung, dan beberapa

setting lainnya. Karena di dalam *setting* ini, sutradara ingin menunjukkan keindahan dan potensi lokal melalui *visual storytelling* dengan memakai banyak lokasi yang berbeda tanpa merusak alur cerita.

b. *Make Up* dan Kostum



Gambar 43. *Make Up* Habibie Menangis dan Sakit
(Sumber: Tangkapan layar dari <http://bit.ly/42KOJdW>, 15 Januari 2025)

Sutradara dalam konsep *make up* film “Kampung Legenda” menggunakan penerapan *make up* natural dan transformasional secara bertahap, disesuaikan dengan keadaan tokoh, waktu, dan usia karakter. Seiring bertambahnya usia tokoh, sutradara mengarahkan perubahan tata rias yang menonjolkan detail seperti kerutan wajah. Sementara itu, dalam menggambarkan kondisi sakit, sutradara menginstruksikan perubahan karakter melalui tampilan wajah yang pucat dan sorot mata yang mulai sayu.



Gambar 44. Kostum dan keadaan Masyarakat yang menjadi contoh untuk *film Kampung Legenda*
(Sumber: Tangkapan layar dari <https://bit.ly/4huc73Q>, 15 Januari Tahun 2025)

Kostum di film kampung legenda menggabungkan unsur budaya di mana busana tradisional seperti batik, pangsi, dan kebaya digunakan dalam adegan yang memperlihatkan pelestarian budaya. Sementara pakaian modern seperti kaos di perlihatkan ketika aktivitas sehari-hari anak muda. Di film kampung legenda ini juga melibatkan semua umur maka semua perpaduan kostum ada di film ini, seperti ibu-ibu dengan dasternya, murid dengan baju seragamnya dan petani dengan baju lusuh yang biasa digunakan ketika ke sawah.

c. Tata Cahaya



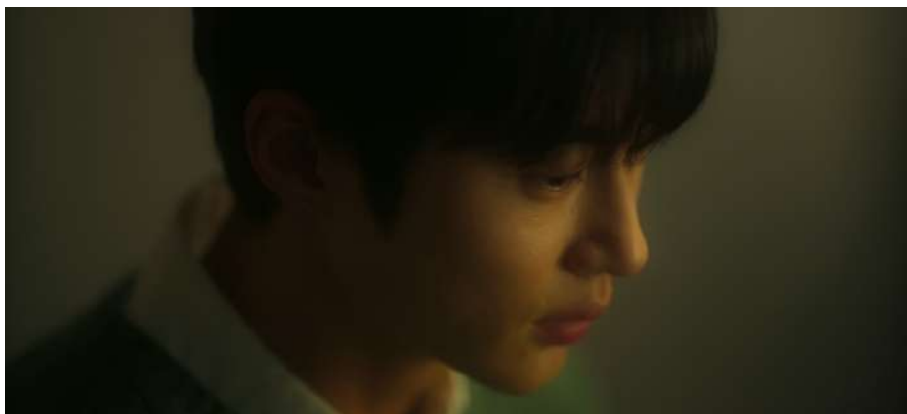
Gambar 45. Referensi *Low-key* untuk *Scene Awal*
(Sumber: Tangkapan layar dari <http://bit.ly/4hqdfvZ>, 15 Januari Tahun 2025)

Tata cahaya dalam Kampung Legenda digunakan untuk memperkuat atmosfer, memperjelas emosi karakter, dan menegaskan perubahan suasana dalam cerita. Pada awal film, pencahayaan menggunakan *low-key* dingin untuk mendakan tahun dulu atau masa lalu.



Gambar 46. *Mood and look Hangat dan Natural Lighting*
(Sumber: Tangkapan layar dari <http://bit.ly/4hqdfvZ>, 15 Januari Tahun 2025)

Di lanjut dengan Hangat dan natural lighting, untuk mencerminkan kehidupan desa yang masih memiliki harapan dan warisan budaya yang belum sepenuhnya hilang. Sinar matahari keemasan di pagi dan sore hari digunakan untuk menggambarkan keindahan alam serta kehidupan tradisional yang ingin dipertahankan.



Gambar 47. *Low-key Lighting Dramatis*
(Sumber: Tangkapan layar dari <https://bit.ly/3EEEC08>, 15 Januari Tahun 2025)

Seiring berkembangnya konflik, tata cahaya mulai berubah menjadi lebih kontras dan dramatis, terutama dalam adegan perdebatan dan pengkhianatan. Dalam momen-momen ketika Nohan berhadapan dengan warga yang meragukannya, digunakan *low-key lighting* untuk menciptakan bayangan yang lebih tajam, menekankan isolasi dan tekanan yang ia rasakan dalam perjuangannya.

d. *Blocking* dan Akting



Gambar 48. Referensi *Blocking* dan Akting pemain
(Sumber: Tangkapan layar dari
<https://www.netflix.com/watch/81612973?trackId=255824129>,
15 Januari 2025)

Akting dan pergerakan pemain digunakan untuk memperkuat hubungan antar karakter, menggambarkan dinamika sosial di desa, serta menegaskan perjalanan emosional tokoh utama dalam mempertahankan budaya. Oleh karena itu pemain diberikan arahan oleh sutradara agar bisa memerankan tokoh yang sedang diperankannya senatural mungkin, agar pesan yang disampaikan ke penonton tercapai.

2. Sinematografi

a. *Framing* dan *composition*

Framing dan komposisi dalam film *Kampung Legenda* digunakan untuk memperkuat emosi, dinamika sosial, serta perjalanan karakter utama. Sejak awal, film ini banyak menggunakan *wide shot* dan komposisi *rules of third* untuk menangkap keindahan alam desa Luragung, *Framing* luas ini menegaskan bahwa desa bukan hanya sekadar latar, tetapi juga bagian dari karakter film yang mengalami perubahan seiring waktu.



Gambar 49. *Framing* dan Komposisi ketika kebudayaan berlangsung
(Sumber: Tangkapan layar dari <https://bit.ly/40T3UiC>, 15 Januari 2025)

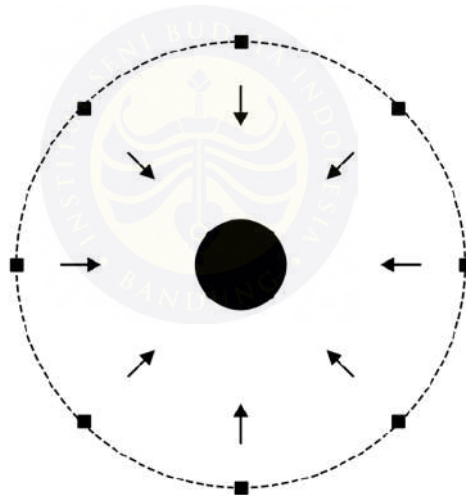
Seiring berjalannya cerita, *framing* mulai lebih tertutup dan sempit, mencerminkan semakin sempitnya ruang gerak Nohan dalam mempertahankan budaya yang mulai ditinggalkan oleh warganya. Saat Nohan mulai sakit, *framing* semakin ketat, dengan *close-up* pada wajahnya yang semakin pucat dan ekspresinya yang semakin lemah, memperlihatkan bagaimana kehidupannya mulai menghilang.

b. *Camera Movement*



Gambar 50. Referensi *Tracking Shot*

(Sumber: Tangkapan layar dari <https://bit.ly/40T3UiC>, 15 Januari Tahun 2025)



Gambar 51. *Floor Plan* Pergerakan Kamera Orbit untuk *drone shot*

(Sumber: *Editing* Penulis di Photoshop, 20 Februari 2025)

Pergerakan dalam film kampung legenda, menggunakan teknik *handhald camera* untuk menciptakan kesan tegang ketika ada perdebatan Nohan dan Seniman. *Crane shot* atau *drone shot* untuk menciptakan kesan megah ketika adanya acara acara. *Tracking shot* ketika mengikuti pertunjukan budaya dan interaksi antar warga, agar menciptakan suasana yang meriah.

c. *Mood and Look*



Gambar 52. Warna Hangat untuk scene awal sampai pertengahan
(Sumber: Tangkapan layar dari <https://bit.ly/3EEEC08>, 15 Januari 2025)

Warna dalam kampung legenda didominasi oleh warna hangat pada beberapa *scene* awal film, yang bertujuan untuk menghidupkan suasana desa dan semangat warga terhadap budaya yang masih ada. Namun seiring jalan nya cerita dan semakin memulai konflik, warna mulai meredup sampai ke akhir menjadi dingin yang menandakan Kembali kesepian desa dan kehilangannya seseorang.



Gambar 53. Referensi Warna Dingin kebiru-biruan
(Sumber: Tangkapan layar dari <https://bit.ly/3EEEC08>, 15 Januari 2025)

3. Audio

Film Kampung Legenda, audio memiliki peran yang sangat penting untuk membangun atmosfer, memperkuat emosi, serta memberikan nuansa budaya yang

khas. Penggunaan *ambient sound* seperti suara alam, gemericik air, angin yang bertiup di persawahan, dan aktivitas warga ketika berkumpul membantu menciptakan kesan realisme dan memperkuat latar pedesaan yang hidup. Efek suara tradisional, seperti bunyi alat karinding, digunakan dalam adegan pertunjukan budaya untuk menambah kekayaan lokal yang otentik.

Dalam aspek musik pada film kampung legenda, menyuguhkan dua lagu *original sound track* (OST) yang memperkuat cerita tentang keadaan di Luragung, yaitu "Kampung Legenda" dan "Ohh Luragung". Yang dibuat oleh sutradara dan dibantu oleh Pepep Lokananta.

4. *Editing*

Konsep *editing* akan berfokus pada penyampaian cerita yang emosional dan efektif, menghubungkan elemen-elemen naratif secara visual dan ritmis. Teknik montase akan digunakan untuk menciptakan kesan waktu yang bergerak cepat, seperti memperlihatkan perubahan kampung dari waktu ke waktu atau transisi kehidupan Nohan dalam usahanya mempertahankan budaya. Montase ini bisa menggambarkan perjuangan Nohan dalam menghidupkan kembali kebudayaan lokal, dengan memperlihatkan berbagai adegan yang menunjukkan usaha dan kerja keras Nohan. Teknik ini akan memberikan efek emosional yang kuat, menonjolkan kontras antara usaha dan kenyataan pahit yang dihadapi oleh Nohan.

Selain itu, *cutting* yang ritmis dan transisi yang halus akan digunakan untuk menekankan pergolakan batin Nohan, memperlihatkan kedalaman emosinya saat menghadapi penyakitnya dan perjuangannya untuk budaya kampungnya.

Editing yang halus dan tidak terburu-buru juga akan menciptakan rasa intensitas dalam momen-momen penting, seperti saat Nohan berdiskusi dengan penduduk kampung yang sulit diajak berkompromi atau saat momen emosional yang menggugah penonton. *Jump cut* bisa digunakan untuk memberikan efek ketegangan dan menunjukkan rasa kegelisahan Nohan ketika ia berjuang dengan dirinya sendiri. Sementara itu, pada momen-momen harapan atau kemenangan, *editing* akan dilakukan dengan transisi yang lebih lambat dan penuh makna, menggambarkan keberhasilan Nohan dalam membawa kampungnya kembali dikenang dan dihargai.

