

LAPORAN KARYA TUGAS AKHIR

**MEMBANGUN NUANSA DRAMATIK  
MELALUI RITME *EDITING* DALAM FILM  
BELENGGU**

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat  
Mencapai Derajat Sarjana Terapan Seni  
Program Studi Televisi dan Film



**MUHAMMAD WAHYU WICAKSONO  
NIM. 203123076**

**FAKULTAS BUDAYA DAN MEDIA  
INSTITUT SENI BUDAYA INDONESIA BANDUNG  
2025**

## LEMBAR PERSETUJUAN

Laporan Karya Film Dengan Judul:

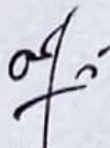
**Membangun Nuansa Dramatik Melalui Ritme Editing dalam Film  
"BELENGGU"**

Untuk Diujikan Dalam Sidang Tugas Akhir Pada 4 Juni 2025

Dipersiapkan dan disusun oleh :  
**MUHAMMAD WAHYU WICAKSONO**  
NIM. 203123076

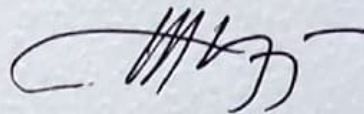
Telah diperiksa dan disetujui oleh :

Pembimbing I,



Apip, S.Sn., M.Sn.  
NUPTK. 5744752653130142

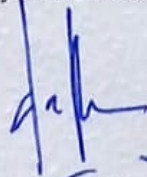
Pembimbing II,



Tohari, S.Sn., M.Sn.  
NUPTK. 2039750651130183

Disetujui dan Diterima Tanggal : 22 Mei 2025

Ketua Jurusan Televisi dan Film  
Fakultas Budaya dan Media  
Institut Seni Budaya Indonesia Bandung



Dara Bunga Rembulan, S.Sn., M.Sn.  
NIP. 198612172014042001

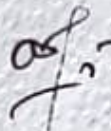
## LEMBAR PENGESAHAN LAPORAN TUGAS AKHIR

Membangun Nuansa Dramatik Melalui Ritme Editing Dalam Film  
"BELENGGU"

Dipersiapkan dan disusun oleh :  
**MUHAMMAD WAHYU WICAKSONO**  
NIM. 203123076

Telah diuji dan dipertahankan di hadapan dewan penguji  
Pada Rabu, 4 Juni 2025

Susunan Dewan Penguji  
Ketua,



Apip, S.Sn., M.Sn.  
NUPTK. 5744752653130142

Penguji I,

Penguji II,

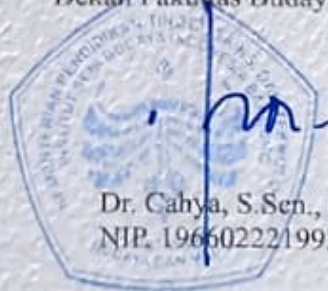


R. Y. Adam Panji Purnama, S.Sn., M.Sn.  
NUPTK. 2058747648130103



Tohari, S.Sn., M.Sn.  
NUPTK. 2039750651130183

Diterima dan disahkan  
Dekan Fakultas Budaya dan Media



Dr. Cahya, S.Sen., M.Hum.  
NIP. 196602221993021001

## ABSTRAK

Tragedi tahun 1965 di Indonesia merupakan kejadian masa lalu yang tidak dapat dilupakan oleh korban yang mengalami trauma mendalam yang bersifat fisik maupun mental, para korban di tahan tanpa ada proses hukum dan di siksa yang mengakibatkan gangguan mental PTSD (*Post Traumatic Stress Disorder*) hingga beberapa orang dinyatakan hilang. Penyintas yang selamat menghadapi keadaan sosial dimana para korban menghadapi pengasingan, pembatasan gerak sehingga mereka semakin sulit bersosialisasi dari pengalaman trauma yang seharusnya mejadi bagian dari proses penyembuhan. Penyunting gambar atau Editor Film memiliki peran yang penting dalam sebuah proses produksi film. Tugas dari editor adalah menyusun dan mengolah hasil rekaman, ritme *editing* mengatur *visual* dan *audio* agar dapat membangun suasana dalam adegan dan emosi karakter dengan mengatur *pacing*, *cutting*, transisi, warna, dan audio. Metode penelitian yang digunakan merupakan metode kualitatif yang melibatkan pencarian dan mengumpulkan jurnal, artikel, buku, dan wawancara dengan narasumber profesional. Dalam konteks film ritme *editing* adalah mengatur tempo agar selaras dengan konsep *transcendental* yang merujuk pada pendalaman emosi dengan pengambilan gambar yang berdurasi lama atau *slow pace* dan memfokuskan pada karakter utama dalam adegan.

Kata Kunci : Dramatik, Ritme *Editing*, Editor Film, *Pacing*, *Cutting*

## **ABSTRACT**

*The 1965 tragedy in Indonesia was a past event that could not be forgotten by the victims who experienced deep trauma both physically and mentally. The victims were detained without any legal process and tortured which resulted in PTSD mental disorders. (Post Traumatic Stress Disorder) until some people were declared missing. Survivors who survived faced social conditions where the victims faced isolation, restrictions on movement so that they found it increasingly difficult to socialize from the traumatic experience that should have been part of the healing process. The picture editor or Film Editor has an important role in a film production process. The editor's job is to compile and process the recordings, rhythm editing arrange visual And audio in order to build the atmosphere in the scene and the emotions of the characters by adjusting the pacing, cutting, transitions, colors, and audio. The research method used is a qualitative method that involves searching and collecting journals, articles, books, and interviews with professional sources. In the context of the rhythm film editing is to set the tempo to match the concept transcendental which refers to the deepening of emotions by taking pictures of a long duration or slow pace and focus on the main characters in the scene.*

*Keywords: Dramatic, Rhythm Editing, Editor Film, Pacing, Cutting*

## LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muhammad Wahyu Wicaksono

NIM : 203123076

Menyatakan bahwa Laporan Karya Tugas Akhir berjudul:

Membangun Nuansa Dramatik Melalui Ritme Editing Dalam Film BELENGGU adalah karya saya sendiri dan bukan jiplakan atau plagiarisme dari karya orang lain.

Apabila di kemudian hari terbukti sebagai hasil jiplakan atau plagiarisme, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai ketentuan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar – benarnya.

Bandung, 11 Juni 2025

Yang menyatakan,



Muhammad Wahyu Wicaksono

NIM. 203123076

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis haturkan kepada Allah Subhanahu Wa Ta'ala, Alhamdulillah atas segala limpahan rahmat, karunia, dan hidayah-Nya, penulis dapat menyelesaikan Laporan Karya Tugas Akhir Pilihan Minat Penyunting Gambar dengan judul “Membangun Nuansa Dramatik Melalui Ritme Editing Dalam Film “Belenggu” dengan baik dan maksimal. Penyusunan laporan ini dilakukan dengan maksud untuk memenuhi salah satu syarat dalam menempuh ujian tingkat Sarjana Terapan Seni (D4) pada Program Studi Televisi dan Film, Fakultas Budaya Dan Medi, Institut Seni Budaya Indonesia Bandung.

Penulis menyadari dalam penyusunan Laporan Tugas Akhir ini tidak terlepas dari doa, dukungan, bantuan, bimbingan, dan semangat yang diberikan dari berbagai pihak baik berupa moril maupun material. Untuk itu, dalam kesempatan ini penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Dr. Retno Dwimarwati, S.Sen., M.Hum. Rektor Institut Seni Budaya Indonesia Bandung.
2. Dr. Cahya, S.Sen., M.Hum. Dekan Fakultas Budaya dan Media Institut Seni Budaya Indonesia Bandung.
3. Dara Bunga Rembulan, S.Sn., M.Sn. Ketua Program Jurusan Televisi dan Film Institut Seni Budaya Indonesia Bandung.
4. Apip, S.Sn., M.Sn. Dosen Wali sekaligus Dosen Pembimbing I Tugas Akhir.
5. Tohari, S.Sn., M.Sn. Dosen Pembimbing II Tugas Akhir.

6. Bapak dan Ibu seluruh Dosen Jurusan Televisi dan Film, Fakultas Budaya dan Media, Institut Seni Budaya Indonesia Bandung.
7. Seluruh Staf Fakultas Budaya dan Media, Institut Seni Budaya Indonesia Bandung.
8. Bilven Sandalista narasumber Ide Penciptaan Cerita.
9. Virgiawan narasumber Penyunting Gambar.
10. Intan Sefyanti, Haidar Difa Al Islam, Ardika Raihan Fauzi kerabat selama proses pengerjaan Tugas Akhir.
11. Teman – teman Keluarga Mahasiswa Televisi dan Film (KMTF) Insitut Seni Budaya Indonesia Bandung.
12. Rekan angkatan Dua Memori sebagai teman juga telah dianggap keluarga yang sudah berjuang selama 4 tahun menempuh Pendidikan di Institut Seni Budaya Bandung.
13. Kru yang bertugas dalam pembuatan karya ini.
14. Kedua orang tua, kakak, dan adik yang telah mendukung, mendoakan selama dan membantu berupa materi hingga material untuk menyelesaikan pembuatan karya Tugas Akhir.
15. Serta seluruh pihak yang terkait dan membantu memberikan masukan, motivasi, dukungan, dan doa terlaksananya karya Tugas Akhir.
16. Mutiara Hasya Zahra yang telah kebersamai penulis pada hari – hari yang tidak mudah selama proses akhir pengerjaan Tugas Akhir.

Penulis berharap laporan tugas akhir ini dapat memberi dampak positif bagi para pembaca karena di dalam laporan ini memuat pembelajaran yang penulis dapatkan selama pembuatan karya ini, laporan ini tidak luput dari kekurangan dan tidak menutup diri untuk menerima kritik dan saran yang sekiranya bisa menjadi pembelajaran bagi penulis untuk berkembang menjadi lebih baik lagi.

Bandung, 11 Juni 2025

Penulis

## DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN .....	i
LEMBAR PENGESAHAN LAPORAN TUGAS AKHIR.....	ii
ABSTRAK .....	iii
<i>ABSTRACT</i> .....	iv
LEMBAR PERNYATAAN .....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI .....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL .....	xii
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
<b>A. Latar Belakang .....</b>	<b>1</b>
<b>B. Rumusan Ide Penciptaan .....</b>	<b>3</b>
<b>C. Keaslian/Orisinalitas Karya .....</b>	<b>4</b>
<b>D. Metode Penelitian .....</b>	<b>4</b>
<b>E. Metode Penciptaan .....</b>	<b>6</b>
<b>F. Tujuan dan Manfaat.....</b>	<b>10</b>
1. Tujuan.....	10
2. Manfaat.....	10
<b>BAB II KAJIAN SUMBER PENCIPTAAN.....</b>	<b>11</b>
<b>A. Kajian Sumber Penciptaan.....</b>	<b>11</b>
<b>B. Tinjauan Pustaka .....</b>	<b>13</b>
<b>C. Tinjauan Karya.....</b>	<b>15</b>
<b>BAB III KONSEP KARYA .....</b>	<b>21</b>
<b>A. Konsep Naratif.....</b>	<b>21</b>
<b>B. Konsep Sinematik .....</b>	<b>22</b>
<b>BAB IV PROSES PENCIPTAAN.....</b>	<b>31</b>
<b>A. Pra Produksi .....</b>	<b>31</b>
<b>B. Produksi.....</b>	<b>35</b>
<b>C. Pasca Produksi.....</b>	<b>37</b>
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>50</b>
<b>A. Kesimpulan .....</b>	<b>50</b>
<b>B. Saran .....</b>	<b>51</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>53</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>55</b>
<b>A. Dokumentasi .....</b>	<b>55</b>
<b>B. Timeline .....</b>	<b>55</b>
<b>C. Naskah .....</b>	<b>56</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Riset dengan Narasumber Bilven Sandalista .....	7
Gambar 2. Editor dan DIT melakukan backup data.....	8
Gambar 3. Penyunting gambar melakukan editing .....	9
Gambar 4. Wawancara dengan Virgiawan melalui Google Meeting .....	12
Gambar 5. Poster Istirahatlah Kata - Kata (2016).....	15
Gambar 6. Poster A Grandpa’s Uniform and the Other Things of Fear (2022) .....	16
Gambar 7. Poster Jendela (2017) .....	17
Gambar 8. Poster The Science of Fictions (2019) .....	18
Gambar 9. Poster Ave Maryam (2019) .....	19
Gambar 10. Straigh cut pada film Istirahatlah Kata - Kata (2016).....	23
Gambar 11. Jump cut pada film Istirahatlah Kata - Kata (2016) .....	24
Gambar 12. Complementary Color .....	25
Gambar 13. Color pallet pada film A Grandpa’s Uniform (2022) .....	25
Gambar 14. Laptop Huawei Matebook D14 .....	26
Gambar 15. Personal Komputer .....	27
Gambar 16. Hard Disk External WD 2TB .....	27
Gambar 17. SandDisk Extreme Portable SSD 1TB .....	27
Gambar 18, Logo Adobe Premiere 2022.....	28
Gambar 19. Logo Adobe After Effect 2022 .....	28
Gambar 20. Logo Protools .....	28
Gambar 21. Logo DaVinci Resolve 19 .....	28
Gambar 22. Frame Size Film Belenggu.....	34
Gambar 23. Aspek Rasio Film Belenggu.....	34
Gambar 24. Data Rekaman Sebelumnya .....	36
Gambar 25. Pergantian Memori Card dan Formatting.....	36
Gambar 26. Penanda Memori Card Format dan Backup .....	37
Gambar 27. Manajemen Data Film.....	38
Gambar 28. Foldering Per Hari.....	38
Gambar 29. Foldering Per Scene .....	38
Gambar 30. Isi Dalam Folder Scene .....	39
Gambar 31. Shooting Report.....	39
Gambar 32. Hasil rekaman RAW dan Proxy .....	40
Gambar 33. Hasil Synchronize Audio dan Visual.....	40
Gambar 34. Timeline Assembly Film Belenggu .....	41
Gambar 35. Timeline rough cut draft 6 .....	42
Gambar 36. Lokasi pertama scene 11 .....	44
Gambar 37. lokasi di renovasi.....	44

Gambar 38. Effect Distorsi .....	45
Gambar 39. Visual Effect Kabut .....	46
Gambar 40. Hunting Location rumah di Ciwidey, Gambung .....	55
Gambar 41. Timeline Kerja bulan Juni 2024 .....	55
Gambar 42. Timeline Kerja bulan Juli 2024 .....	55
Gambar 43. Timeline Kerja bulan Agustus 2024 .....	56
Gambar 44. Timeline Kerja bulan September 2024.....	56
Gambar 45. Timeline Kerja bulan Oktober 2024.....	56

## DAFTAR TABEL

Tabel 1. Daftar narasumber yang di wawancarai .....	6
Tabel 2. Alat dan Software pendukung Editor .....	26
Tabel 3. Rancangan anggaran pasca produksi.....	30
Tabel 4. Daftar Nama Tim Pasca Produksi .....	32
Tabel 5. Realisasi Konsep .....	46

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Film pendek merupakan jenis media audio visual yang menampilkan film lebih pendek dari film panjang biasanya berdurasi antara satu hingga dua puluh menit, film pendek memiliki banyak kemampuan untuk menceritakan kisah – kisah yang menarik, membangkitkan perasaan yang kuat, dan menyampaikan pesan – pesan penting meskipun dengan waktu tayang yang singkat. Para pembuat film sering menggunakan film pendek sebagai platform untuk bereksperimen dengan berbagai tema, estetika visual, dan strategi naratif tanpa kendala moneter dalam membuat film panjang. Dalam hal ini, film pendek dapat digunakan untuk menggambarkan kondisi manusia, membahas isu – isu sosial, atau bahkan budaya.

Di Indonesia dengan keberagaman budaya dan etnis, salah satu kesenian musik tradisional yang kini masih banyak dimainkan terutama saat upacara adat, ritual, maupun pertunjukan budaya di masyarakat. Namun, terdapat riwayat masa lalu yang kelam di Indonesia dimana seniman angklung banyak yang menjadi korban penangkapan dan dikabarkan hilang, dari tragedi ini korban yang selamat mengalami trauma yang mendalam tidak hanya bersifat fisik tetapi juga mental banyak dari mereka yang mengalami kekerasan seksual, penahanan tanpa proses hukum, dan kehilangan orang – orang terkasih. Pengalaman dari korban ini banyak yang meninggalkan jejak psikologis seperti depresi, kecemasan, dan kesulitan membangun hubungan sosial akibatnya sejumlah penyintas yang selamat harus menghadapi pengasingan,

penangkapan, atau pembatasan gerak. Hal ini semakin kesulitan untuk berbagi pengalaman traumatis mereka, yang seharusnya menjadi bagian dari proses penyembuhan. Banyak seniman yang berusaha mengekspresikan trauma mereka melalui karya seni, tetapi sering kali mereka menghadapi kesulitan dalam menemukan cara yang tepat untuk menyampaikan rasa sakit dan kehilangan yang mereka alami. Maka dari itu, kejadian ini menarik untuk dijadikan menjadi sebuah film.

Film dengan teknik statis dalam sinematografi merujuk pada pengambilan gambar posisi kamera tidak bergerak selama pengambilan adegan. Ini memungkinkan fokus penonton tetap pada subjek dari hasil perekaman, menciptakan kedalaman makna dan emosi yang lebih kuat. Dalam teknik ini, framing, pencahayaan, dan komposisi menjadi sangat penting. Penggunaan teknik statis dapat meningkatkan intensitas emosional dari adegan, memberikan ruang bagi penonton untuk merenungkan makna yang lebih dalam dari apa yang ditampilkan di layar.

Penyunting gambar atau *editor* film, memegang peranan penting dalam proses produksi film. Tugas utama penyunting gambar Menyusun dan mengolah rekaman visual menjadi narasi yang kohesif dan menarik. Proses penyuntingan melibatkan pemilihan dan penggabungan potongan – potongan adegan, penyesuaian tempo, serta penciptaan tempo yang mendukung emosi dan alur cerita. Ritme yang cepat dapat menciptakan suasana tegang dan dinamis, sementara ritme yang lambat dapat membangun suasana tenang dan kontemplatif. Dalam mengontrol tempo editing dapat tergantung pada pergerakan karakter dalam *mise-en-scene*, posisi dan pergerakan kamera, serta ritme suara (musik dan lagu) (Pratista, 2008:124)

Dalam film pendek, pengaturan ritme editing menjadi semakin krusial karena terbatasnya durasi yang tersedia. Ritme editing yang tepat dapat membantu mengalirkan cerita secara efektif membangun ketegangan dan klimaks, serta memberikan ruang bagi penonton untuk meresapi makna di balik setiap adegan. Tujuan dari laporan tugas akhir ini akan mengeksplorasi ritme editing dengan pengembangan nuansa dramatik dalam film Belenggu.

## **B. Rumusan Ide Penciptaan**

Berdasarkan uraian yang telah ditulis pada latar belakang, maka untuk merealisasikan film ini dan konsep yang telah dibuat, berikut adalah beberapa ide dasar penciptaan yang diuraikan sebagai berikut:

1. Bagaimana penyuntingan dapat menciptakan dan memperkuat kondisi traumatis yang dialami oleh karakter pada film Belenggu.
2. Bagaimana teknik ritme *editing* dapat menciptakan elemen dramatis dalam film Belenggu.
3. Bagaimana penggunaan audio untuk menciptakan suasana dramatik dalam film Belenggu.

### **C. Keaslian/Orisinalitas Karya**

Karya film ini dipastikan memiliki orisinalitas karena merupakan hasil pemikiran para pembuatnya untuk melalui proses hasil pemikiran tersebut terdapat fase melihat dan merasakan pengalaman dari karya terdahulu, perlu adanya referensi untuk memperluas pengetahuan dan memberikan variasi karya.

Film yang akan dibuat terinspirasi dari film *Istirahatlah Kata – Kata* (2016) dimana film tersebut menggunakan teknik pengambilan gambar statis sangat minim pergerakan kamera dan dibantu dengan durasi lama dibantu dengan audio agar memperlihatkan suasana dan emosi yang mendalam untuk disajikan kepada penonton.

Secara teknik penyunting gambar pada film “Belenggu” mengambil referensi editing dari film lain yaitu *Istirahatlah Kata -Kata* (2016). Pada film *Istirahatlah Kata – Kata* berfokus pada kisah Wiji Thukul saat era Soeharto yang dimana visual yang diambil hampir mirip dengan film yang telah dibuat yaitu “Belenggu” sehingga pada penerapan editing di film “Belenggu” ini sebagai pembeda dari film lainnya.

### **D. Metode Penelitian**

Penelitian dilakukan sebagai acuan dalam menciptakan sebuah karya. Dalam penelitian ini menggunakan metode kualitatif sebagai metode untuk meneliti objek alamiah, di mana peneliti sebagai instrumen kunci, teknik pengumpulan data dilakukan secara triangulasi, analisis data yang bersifat induktif/deduktif, hasil penelitian kualitatif lebih menekankan pemahaman makna dan mengkonstruksi fenomena dari pada generalisasi (Sugiyono, 2019:26). Berikut tahapan – tahapan dalam penelitian:

### 1. Studi Pustaka

Studi pustaka adalah metode penelitian dengan cara mengumpulkan data dan menganalisis dokumen – dokumen, catatan, arsip, buku, jurnal, *e-book* dan dokumen yang menghimpun informasi yang relevan dengan topik yang di bahas sebagai mendukung konsep yang akan dibuat. Setelah melakukan pengumpulan data kemudian diolah dan diaplikasikan.

### 2. Kajian Media

Kajian media untuk mengkaji karya yang telah ada sebagai referensi karya yang akan di buat. Terdapat beberapa film yang dikaji di antaranya adalah *Istirahatlah Kata – Kata* (2016), *A Grandpa's Uniform and the Other Things of Fear* (2022), *Jendela* (2017), *The Science of Fiction* (2019), dan *Ave Maryam* (2019) dari film – film ini memiliki kesamaan teknis dalam pembuatan film Belenggu.

### 3. Wawancara

Wawancara salah satu sumber referensi dari proses pembuatan film Belenggu, proses wawancara berawal dari membuat pertanyaan yang dicatat kemudian dikembangkan selama wawancara dengan Narasumber. Wawancara atau *Interview* adalah teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untun menemukan permasalahan yang harus diteliti dan juga apabila peneliti ingin mengetahui hal – hal yang lebih mendalam dan jumlah respondennya sedikit atau kecil. (Sugiyono, 2018:140).

Berikut beberapa narasumber yang telah di wawancara:

Tabel 1. Daftar narasumber yang di wawancara

No.	Narasumber	Identitas	Objek Penelitian	Keterangan
1.	Bilven Sandalista	Aktivis	Sejarawan, Pendiri toko buku dan Penerbit Ultimus	Membahas tentang Sejarah Indonesia pada tragedi 1965-an
2.	Virgiawan	<i>Freelance Production House</i>	<i>Editor</i> Film, Web series, Iklan, dan lain – lain	Membahas teori ritme editing
3.	Ridwan Maulana Yusup	<i>Freelance</i>	<i>Editor</i> Film	Membahas teori pacing
4.	Muhammad Sidiq	<i>Freelance Production House</i>	<i>Editor</i> Audio	Membahas penggunaan audio
5.	Lili Rosidah, S.Sn., M.Si.	Dosen ISBI	Psikolog	Membahas tentang trauma

## E. Metode Penciptaan

Metode penciptaan dalam sebuah pembuatan karya film mencakup berbagai tahapan penting yang saling berkaitan. Proses awal dimulai dari pengembangan ide, penulisan naskah, pra produksi, produksi, hingga pasca produksi. Dalam tahap pengembangan ide gagasan awal dikembangkan menjadi cerita yang utuh. Penulisan skenario menjadi langkah penting untuk merumuskan alur, dialog, dan visualisasi cerita. Adapun dapat dijelaskan pada tahap pra produksi, produksi, dan pasca produksi sebagai berikut:

## 1. Pra Produksi

Pada tahap pra produksi ini, Proses awal yaitu menentukan ide dasar dari film, kemudian melakukan riset pustaka, wawancara dengan narasumber sebagai landasan konsep pembuatan film Belunggu. Dengan memahami konsep dari sutradara, penulis naskah, dan penata kamera, selanjutnya dapat memberikan masukan gaya pengemasan apa yang akan dibuat juga melakukan riset dengan narasumber yang paham sejarah 1965 kemudian hasil dari wawancara sebagai bahan untuk pengembangan cerita oleh penulis naskah.



Gambar 1. Riset dengan Narasumber Bilven Sandalista  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 23 Juni 2024)

Pada proses Pra Produksi penyusunan konsep dilakukan oleh masing – masing departement, sebagai bagian dari departement post produksi atau

penyunting gambar mulai memberikan konsep kepada tim post produksi dari penggunaan warna, *visual effect*, audio. Serta juga mengatur *workflow* penyunting gambar.

## 2. Produksi

Selama produksi tidak hanya menunggu *footage* dari penata kamera dan perekam suara juga tetap aktif membantu tim produksi, dengan memberikan saran kepada sutradara dan penata kamera untuk memastikan bahwa shot yang diambil sesuai dengan rencana dan membuat catatan pada *footage* yang diambil, termasuk melakukan *transcode* untuk memudahkan proses editing di tahap selanjutnya.



Gambar 2. Editor dan DIT melakukan backup data  
(Sumber : tim *behind the scene* film Belenggu, 13 Oktober 2024)

Pada tahap Produksi penyunting gambar biasanya ikut serta di tempat perekaman biasanya Bersama dengan sutradara untuk mengecek visual jika ada kekurangan pada *footage* maka dapat meminta tambahan *footage* seperti *establish shot*. Penyunting gambar maupun DIT biasanya menunggu di

lapangan untuk menukar memori sehingga tidak ada kendala dengan memori penuh saat perekaman.

### 3. Pasca Produksi

Setelah produksi selesai *footage* yang telah ada di susun sehingga menjadi cerita yang utuh, mencakup pemilihan *shot*, pengaturan tempo, dan penambahan efek visual serta audio. Sutradara juga membantu pada proses editing untuk memastikan hasil akhir sesuai dengan visi awal hingga menghasilkan sebuah film yang layak untuk penonton.



Gambar 3. Penyunting gambar melakukan editing  
(Sumber : Dokumentasi Firman, 20 Oktober 2024)

## **F. Tujuan dan Manfaat**

### 1. Tujuan

Adapun dalam pembuatan karya film ini terdapat tujuan yang ingin di capai diantaranya :

- a. Untuk menyampaikan pesan dramatik pada film melalui teknik *editing*
- b. Mengimplementasikan teknik ritme editing membangun unsur dramatik sebagai penguatan karakter.
- c. Menerapkan audio untuk membangun suasana dramatik pada film.

### 2. Manfaat

- a. Memberikan pengetahuan mengenai ritme editing sebagai penguat unsur dramatik dalam film.
- b. Film Belunggu sebagai referensi di masa yang akan datang.
- c. Memberi wawasan dampak psikologis traumatik, sehingga lebih peka terhadap kesehatan mental.

## **BAB II**

### **KAJIAN SUMBER PENCIPTAAN**

#### **A. Kajian Sumber Penciptaan**

Film Belenggu ini menceritakan korban seniman yang diculik tanpa peradilan, pada tahun 1979 tahanan yang bertahan dibebaskan dengan kondisi yang memprihatikan para korban mendapat trauma fisik dan psikis yang membuat dirinya mengisolasi diri. Film yang akan dibuat ini berfokus pada seorang kakek mantan seniman yang memiliki trauma terhadap kesenian dan sosiopolitik di masa lalu.

Penggunaan teknik ritme editing di rasa sangat cocok untuk menunjang unsur naratif dan visual pada film ini. Menurut Ridwan Maulana Yusup (Editor Film), (obrolan daring tanggal 22 Agustus 2024) ritme editing sendiri dapat memberi tahu penonton bagaimana sutradara dapat memaparkan gaya ceritanya, juga mempengaruhi film yang khususnya genre drama, penggunaan teknik *slow pace* juga memberi ruang juga untuk penonton agar bisa mencerna dari cerita pada filmnya. “ *pacing is not just a matter of the rate at which uts occur, it also refers to the juxtapositions of rates of movement or change within shots*” (Pearlman, 2009:48) tahapan ini memanfaatkan pacing untuk menciptakan dramatisasi dalam cerita. Virgiawan (Editor Film) mengungkapkan melalui (*google meeting*, 17 Agustus 2024), poin penting dalam ritme editing adalah menentukan tempo, di mana fokus pada bagian adegan karena sangat mempengaruhi tempo secara signifikan.



Gambar 4. Wawancara dengan Virgiawan melalui *Google Meeting* (Sumber : *Screenshot Pribadi*, 17 Agustus 2024)

Pemotongan yang dilakukan tidak melihat durasi hasil rekaman tetapi peristiwa yang ada di dalamnya menentukan pemotongan yang tepat menciptakan narasi yang kuat dan menarik. *"Pacing refers to the rate at which cuts occur, as in how often per second or minute or hour. This is not just another way of saying "duration of shots," although the two ideas do overlap. Pacing in this sencee can most easily be seen when the rate of cutting occurs in patterns: e.g., accelerating the number of cuts per minute as a chase gets closer to its climax"* (Pearlman, 2009:47). Dengan memanfaatkan perpotongan gambar yang tepat dapat mengatur tempo dan emosi dalam film membuat

setiap adegan terasa lebih hidup dan berkesan. Teknik ini tidak hanya berfungsi untuk menghubungkan adegan tetapi juga untuk menetapkan ritme yang sesuai dengan narasi dan genre film. Dengan penggunaan *cutting* yang cepat menghasilkan ketegangan sedangkan *cutting* lambat dapat memberikan ruang bagi penonton untuk merenungkan emosi karakter, pemilihan *cutting* yang tepat menghasilkan film yang sesuai dengan konsep.

## **B. Tinjauan Pustaka**

Unsur Dramatik sangat penting untuk membangun ketegangan dan membangkitkan perasaan yang kuat. Pengembangan karakter, konflik, dan resolusi, semuanya bekerja sama secara harmonis untuk memberikan pengalaman emosional yang kaya kepada penonton, mulai dari momen yang menggetarkan hati hingga momen penuh harapan. Kata Dramatik berasal dari Bahasa Yunani, yang berarti pertunjukan pentas atau pagelaran yang pada mulanya merupakan bagian dari upacara keagamaan, kemudian berkembang menjadi pementasan cerita yang berisi konflik – konflik. Maka kata drama disamping berarti pertunjukna pentas, tapi juga bermakna peristiwa yang menggetarkan. (Misbach Yusa, 2006:2).

Salah satu faktor utama dalam ritme *editing* adalah Dalam mengontrol ritme *editing* dapat tergantung pada pergerakan karakter dalam *mise-en-scene*, posisi dan pergerakan kamera, serta ritme suara (musik dan lagu) (Pratista, 2008:124)

Dalam proses editing film “Belenggu” tidak hanya memainkan *cut to cut* saja tapi juga harus memperhatikan jeda pada setiap *shot*, film ini bergenre drama di mana

tidak banyak melakukan pergantian shot dikarenakan akan merusak suasana emosi yang ada pada film. *Pacing* adalah pengalaman Gerakan yang tercipta oleh jumlah pergerakan dalam satu shot dan jumlah pergerakan dari beberapa shot yang disambung. Selain itu *pacing* juga merupakan manipulasi dari *pace* yang memiliki tujuan untuk memberi stimulan kepada penonton berbentuk sebuah tingkatan, yaitu tempo rendah dan tingginya sebuah adegan (Pearlman, 2009:47).

Proses *editing* yang telah mencapai tingkat dramatisnya yaitu telah melalui beberapa cara dengan menggunakan teknik dan teori *close up*, *dynamic montage*, *pace* ataupun *juxtaposition* tetapi teknik tersebut tergantung kebutuhan pada film “... *we will look at the deployment of all these strategies the close-up, the dynamic montage, the juxtaposition of sound and image, and the use of pace for dramatic...*” (Dancyger, 2018:260).

Audio merupakan salah satu unsur pada film dan sangat diperlukan sebagai pendukung suasana dengan penggunaan *background*, *ambience*, *foley*, dialog, narasi yang tepat dapat meningkatkan emosi ketika menonton, sumber suara di bagi menjadi dua yaitu *diegetic* dan *non-diegetic sound*. Menurut David Bordwell (2008:279) menjelaskan perbedaan *diegetic* dan *non-diegetic*, *As with fidelity, the distinction between diegetic and non-diegetic sound doesn't depend on the real source of the sound in the filmmaking process. Rather, it depends on our understanding of the conventions of film viewing.* (Bordwell, 2008:279). Dapat disimpulkan bahwa sumber suara asli yang digunakan dalam proses pembuatan film tidak berpengaruh pada perbedaan suara *diegetic* dan *non-diegetic*. Namun demikian, hal ini tergantung pada bagaimana

penonton mempresepsikan dan bereaksi terhadap suara dalam konteks film secara umum.

### C. Tinjauan Karya

#### 1. Istirahatlah Kata – Kata (2016)

Sebuah film drama yang di sutradarai oleh Yosep Anggi Noen menceritakan tentang hilangnya aktivis Bernama Widji Thukul dan Upaya istrinya mencari keberadaannya.

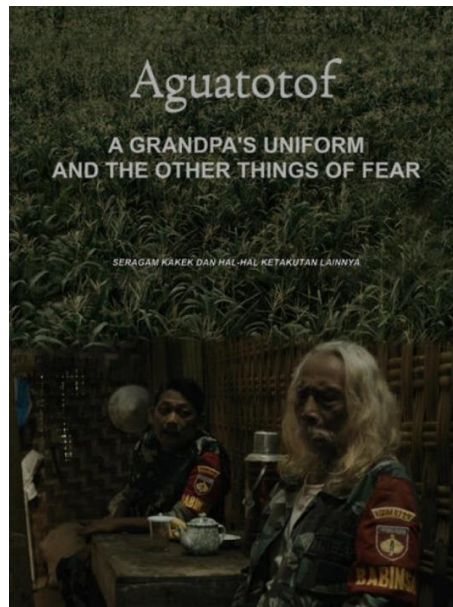


Gambar 5. Poster Istirahatlah Kata - Kata (2016)  
(Sumber : [https://id.wikipedia.org/wiki/Berkas:Istirahatlah\\_kata-kata.jpg](https://id.wikipedia.org/wiki/Berkas:Istirahatlah_kata-kata.jpg), diunduh 21 Agustus 2024)

Aspek yang dijadikan referensi yaitu penerapan *cutting* dan *splicing*. Film ini menggunakan pemotongan dan penggabungan *shot* untuk membangun ritme dan tempo yang khas agar dapat menyampaikan peristiwa secara efektif dan fokus pada detail – detail penting dalam film.

2. *A Grandpa's Uniform and the Other Things of Fear* (2022)

Film *A Grandpa's Uniform and the Other Things of Fear* yang di sutradarai oleh Christian Banisrael adalah drama satir yang menceritakan tentang perjalanan mantan seniman jatilan yang merupakan penyintas tahun 1966 - 1968.



Gambar 6. Poster *A Grandpa's Uniform and the Other Things of Fear* (2022)

(Sumber : [https://cdn.indonesianatv.app/uploads/programs/covers/A%20Grandpa\\_s%20Uniform%20And%20The%20Other%20Things%20Of%20Fear%20Program%20Cover.jpg](https://cdn.indonesianatv.app/uploads/programs/covers/A%20Grandpa_s%20Uniform%20And%20The%20Other%20Things%20Of%20Fear%20Program%20Cover.jpg), diunduh 24 Desember 2024)

Aspek yang menjadi referensi disini yaitu warna. Penggunaan warna merah, kuning, hijau disini untuk memberikan kesan emosional tertentu seperti keharmonisan di dalam keluarga juga dapat menunjukkan emosi yang mendalam seperti kesedihan dan frustrasi.

### 3. Jendela (2017)

Film karya sutradara Randi Pratama yang menceritakan tentang hubungan seorang anak bernama Bimo dengan ayahnya saat mereka kembali ke desa dengan kereta api.



Gambar 7. Poster Jendela (2017)  
(Sumber : [https://www.instagram.com/p/Caez Mz6AgGi/?utm\\_source=ig\\_web\\_copy\\_link](https://www.instagram.com/p/Caez Mz6AgGi/?utm_source=ig_web_copy_link),  
diunduh 7 September 2024)

Referensi yang diambil dalam film ini adalah *audio*, khususnya musik bukan hanya sebagai pengiring visual tetapi juga menutup ketidaksempurnaan dalam gambar. Dengan konsep yang minim dialog, penggunaan *ambience* sangat berpengaruh besar pada film ini juga memainkan menambahkan kesan dramatis.

4. *The Science of Fictions* (Hiruk-Pikuk Si AI-Kisah) (2019)

Film *The Science of Fictions* di sutradarai oleh Yosep Anggi Noen, menceritakan Siman seorang pemuda yang menyaksikan pendaratan manusia kru asing di bulan.



Gambar 8. Poster *The Science of Fictions* (2019)  
(Sumber : [https://www.imdb.com/title/tt10652934/mediaviewer/rm1233247745/?ref\\_=tmi\\_mi\\_all\\_1](https://www.imdb.com/title/tt10652934/mediaviewer/rm1233247745/?ref_=tmi_mi_all_1),  
diunduh 7 September 2024)

Alasan yang menjadi aspek karya yaitu penggunaan teknik *editing* pacing lambat dengan *shot* yang lebih panjang dan jumlah potongan yang lebih sedikit membuat penonton memahami konflik yang terjadi dan emosi yang muncul dapat lebih lama dirasakan dalam karakter Siman.

#### 5. Ave Maryam (2019)

Ave Maryam film yang disutradarai, produser, dan ditulis oleh Ertanto Robby Soediskam, film yang menceritakan seorang biarawati bernama Maryam memiliki hubungan terlarang dengan seorang pastor bernama Romo Yosef.



Gambar 9. Poster Ave Maryam (2019)  
(Sumber : [https://id.wikipedia.org/wiki/Berkas:Ave\\_Maryam.jpg](https://id.wikipedia.org/wiki/Berkas:Ave_Maryam.jpg), diunduh 8 September 2024)

Aspek yang dijadikan referensi yaitu pengambilan gambar *long take* dan teknik *editing* yang digunakan melibatkan pemotongan lambat sehingga memberikan penekanan elemen narasi.

## **BAB III KONSEP KARYA**

### **A. Konsep Naratif**

#### 1. Deskripsi Karya

Judul	: Belenggu
Tema	: Sosial, Budaya, Keluarga
Genre	: Drama Psikologi
Durasi	: 25 Menit
Resolusi	: 3840 x 2076
Format	: H264/MP4
Frame Rate	: 23,976 fps
Aspek Rasio	: 16:9

#### 2. Target Penonton

Usia	: 17+
SES	: B – C – D
Gender	: Laki – laki dan Perempuan

#### 3. Film Statement

Peristiwa pasca kejadian tahun 1965 adalah peristiwa terkelam di Indonesia. Hampir sekitar 1,5 juta penduduk diculik, kemudian menjadi tahanan selama 14 tahun. Mereka yang ditangkap merupakan anggota Partai Komunis Indonesia. Tetapi tidak banyak pula dari para tahanan yang sama sekali tidak ada kaitannya

dengan *PKI* (Partai Komunis Indonesia). Hal itu menyebabkan trauma terdalam bagi para korban dan keluarganya. Kejadian tersebut membuat seorang menjadi anti social serta mengisolasi diri. Sifat tersebut menjadi berbahaya karena isolasi yang berkepanjangan berpengaruh terhadap kesehatan mental serta perilaku social.

#### 4. Premis

Seorang kakek yang memiliki trauma terhadap kesenian dan sosiopolitik di masa lalu kedatangan anak dan cucunya, tanpa disangka kehadiran mereka memancing kembali trauma masa lalu tersebut.

#### 5. Sinopsis

Junaedi (75) seorang mantan seniman musik angklung sekaligus mantan tahanan politik hidup dalam bayang – bayang trauma masa lalunya. Ia selalu mendatangi sungai tempat teman – temannya dibunuh dan dibuang untuk mendoakan mereka. Disaat perjalanan pulang menuju rumahnya, ia bertemu dengan anaknya Farida (30) bersama keluarganya yang hendak mendatangi rumah Junaedi. Farida bersama Irsyad (35) dan Nadaya (11) anak mereka yang berniat untuk mengundang Junaedi ke acara perpisahan sekolah Afifah, tetapi secara tidak disadari, undangan mereka memancing kembali trauma masa lalu Junaedi.

### **B. Konsep Sinematik**

Konsep yang digunakan pada film *Belunggu* menerapkan teknik ritme editing, bermaksud untuk membuat film bergaya *Transcendental*. Maksud dari gaya ini untuk menekankan teknik pengambilan gambar dengan durasi yang lama dan statis, dibantu

dengan teknis pacing lambat agar dapat berfokus pada adegan dan suasana. Untuk merealisasikan teknik ritme editing ini ada beberapa teknik antara lain:

1. *Cutting*

- a. Straight cut merupakan jenis pemotongan yang paling sederhana dalam melakukan proses editing. Fungsi dari pemotongan ini untuk memberikan kesan tegas, cepat, atau langsung. Biasanya digunakan sebagai penggabungan *shot* satu ke *shot* lainnya tanpa ada efek.



*Gambar 10.* Straigh cut pada film Istirahatlah Kata - Kata (2016)  
(Sumber : *Screenshot* pribadi, 8 September 2024)

- b. L – Cut dan J – Cut, jenis teknik pemotongan yang melibatkan pemisahan antara audio dan video. Perbedaan dari L – Cut adalah pemotongan visual lebih awal dari pada audio, sedangkan J – Cut pemotongan pada audio terlebih dahulu sehingga audio di mulai lebih dulu sebelum visual yang baru ditampilkan. Biasanya digunakan saat subjek atau aktor sedang mengobrol.

- c. *Jump cut*, pemotongan jenis ini biasanya digunakan untuk *shot* di ruang dan waktu berbeda lalu disusun dengan *shot* lain di ruang dan waktu yang berbeda.



Gambar 11. Jump cut pada film *Istirahatlah Kata - Kata* (2016)  
(Sumber : *Screenshot* pribadi 8 September 2024)

Teknik ini biasanya digunakan untuk melompati waktu karena adanya perubahan sudut kamera . meskipun potongan tersebut terlihat absurd, objek atau aksi di dalam *shot* terlihat seperti kontinuitas walau menciptakan efek tiba – tiba.

## 2. *Mood and Look*

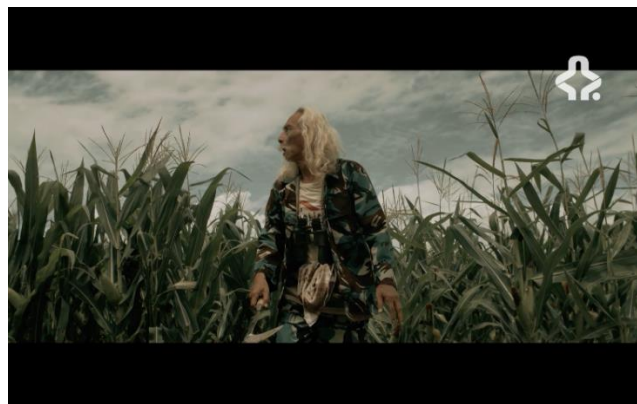
Pada konsep *mood and look* menyesuaikan visi dari sutradara dengan menggunakan warna *complementary color* merujuk pada warna yang berada di posisi berlawanan pada roda warna. Penerapan warna *complementary* dapat menghasilkan kontras yang menarik serta meningkatkan daya Tarik visual, pada film ini menggunakan warna yang didominasi oleh warna merah dan hijau untuk menarik perhatian dan menciptakan keseimbangan dalam suatu komposisi



## COMPLEMENTARY

Gambar 12. *Complementary Color*  
(Sumber : [https://miro.medium.com/v2/resize:fit:536/format:webp/0\\*sdXTxwDZoUnhCexv](https://miro.medium.com/v2/resize:fit:536/format:webp/0*sdXTxwDZoUnhCexv), diunduh 24 Desember 2024)

Salah satu referensi *color pallet* yang digunakan pada film Belenggu diambil dari film *A Grandpa's Uniform and the Other Things of Fear* ada perbedaan sedikit pada pengambilan warna tetapi lebih dominan berwarna hijau dan ketika di buat garis lurus pada roda warna akan menemukan warna merah.




Gambar 13. *Color pallet* pada film *A Grandpa's Uniform and the Other Things of Fear* (2022)  
(Sumber: *Screenshot* pribadi 24 Desember 2024)




### 3. Audio




Audio atau suara pada film merupakan satu kesatuan dengan gambar sebagaimana Ketika gambar di ambil maka suara pun akan ikut terambil atau terekam. Terdapat beberapa elemen audio yang biasanya digunakan dalam film seperti dialog, efek suara, musik latar, suara *ambience*, dan narasi. Elemen audio yang digunakan ialah *diegetic sound* dan *non – diegetic sound* dalam film merujuk pada sumber dan persepsi suara atau musik dalam narasi. *Diegetic sound* dan *non – diegetic sound* memainkan peran penting dalam film dan pengalaman penonton, *diegetic sound* membantu membangun realisme dan keterlibatan penonton dengan film sedangkan *non – diegetic* dapat mempengaruhi emosi persepsi, dan interpretasi penonton terhadap adegan. Penggunaan yang seimbang dan terencana antara keduanya dapat menciptakan efek yang kuat dan kohesif.

### 4. Alat Pendukung

Tabel 2. Alat dan Software pendukung Editor

No.	Alat	Gambar	Fungsi
1.	Laptop HUAWEI Matebook D14	 <p>Gambar 14. Laptop Huawei Matebook D14 (Sumber: <a href="http://www.google.com">www.google.com</a>)</p>	Digunakan sebagai <i>backup</i> data dengan spesifikasi prosessor AMD Ryzen 7-3700U, RAM 8GB dengan menggunakan <i>Operating System</i> Windows 11

2.	Personal Komputer	 <p>Gambar 15. Personal Komputer (Sumber: <a href="http://www.google.com">www.google.com</a>)</p>	Perangkat yang digunakan untuk mengedit film dengan spesifikasi prosesor Intel Core i3 Gen 10, RAM 32GB dengan menggunakan <i>Operating System Windows 11</i>
3.	Hard Disk External WD 2TB	 <p>Gambar 16. Hard Disk External WD 2TB (Sumber: <a href="http://www.google.com">www.google.com</a>)</p>	Hardware penyimpanan data, <i>file, footage, dan audio</i> sebagai tempat <i>backup</i>
4.	SandDisk Extreme Portable SSD 1TB	 <p>Gambar 17. SandDisk Extreme Portable SSD 1TB (Sumber: <a href="http://www.google.com">www.google.com</a>)</p>	Hardware penyimpanan data sekaligus untuk <i>editing mobile</i>

5.	Adobe Premiere 2022	 <p>Gambar 18, Logo Adobe Premiere 2022 (Sumber: <a href="http://www.google.com">www.google.com</a>)</p>	Software utama untuk <i>editing</i>
6.	Adobe After Effect 2022	 <p>Gambar 19. Logo Adobe After Effect 2022 (Sumber: <a href="http://www.google.com">www.google.com</a>)</p>	Software pembuatan <i>special effect</i> , dan roto
7.	Protools	 <p>Gambar 20. Logo Protools (Sumber: <a href="http://www.google.com">www.google.com</a>)</p>	Software untuk pengeditan audio
8.	DaVinci Resolve 19	 <p>Gambar 21. Logo DaVinci Resolve 19 (Sumber: <a href="http://www.google.com">www.google.com</a>)</p>	Sebagai software pembatan color pada visual film

## 5. *Workflow*

Penyunting gambar harus melakukan beberapa tahap sebelum proses *editing* sehingga *offline editing* dapat menggabungkan *footage* yang telah ada menjadi sebuah cerita. Berikut beberapa tahapan tersebut:

a. *Logging*

Mengumpulkan *file*, *footage video* dan *audio* hasil dari perekaman kamera dan audio ke dalam media penyimpanan *Hard disk* atau pada komputer untuk di *backup*.

b. *Proxy*

Transcode atau sering disebut proxy adalah proses mengompres file *raw* menjadi kecil menggunakan software *intermediate codec*, bertujuan agar proses editing menjadi lebih lancar dan tidak memberatkan *device*. *Footage* yang telah di kompres tadi kemudian di kelompokkan dengan sesuai dengan *shot*, *scene*, dan *sequence*.

c. *Sync*

Proses ini untuk mensinkronisasikan file video mentah atau *raw footage* dengan file audio, tujuannya untuk memudahkan proses editing supaya tidak kebingungan mencari file video atau audio yang cocok dengan shot – shot yang telah diambil.

d. *Assembly*

*Footage* yang telah diseleksi tadi disusun kedalam *timeline editing* sehingga menjadi satu urutan cerita yang utuh sesuai dengan naskah. Dan mencari bagian yang perlu penyesuaian *footage*.

e. *Rough Cut*

Tahap ini merupakan proses pemotongan adegan yang tidak diperlukan. Penggabungan seluruh *footage* ini dijadikan narasi panjang tetapi masih dapat di ubah. Proses yang dilakukan tidak hanya sekali karena untuk mendapatkan *cutting point* yang diinginkan.

f. *Fine Cut*

Pada bagian ini tidak lagi melakukan perubahan yang besar, tujuan disini hanya memperhalus atau merapikan hasil *rough cut*. Memastikan cerita sudah pada alur yang baik.

g. *Picture Lock*

Tahap ini merupakan bagian *finalisasi* struktur cerita dan *footage* sudah tidak ada lagi perubahan. Selanjutnya hasil yang telah dari *picture lock* dapat dilanjutkan ke tahap *online editing*.

6. Rancangan Anggaran Pasca Produksi

Departemen Pasca Produksi memberikan anggaran kepada produser sebagai mendukung pekerjaan yang berkaitan dalam tahap pasca produksi. Berikut rancangan anggaran yang akan dikeluarkan:

Tabel 3. Rancangan anggaran pasca produksi

<b>RANCANGAN ANGGARAN PASCA PRODUKSI</b>				
<b>No.</b>	<b>Deskripsi</b>	<b>Jumlah</b>	<b>Harga</b>	<b>Total</b>
1.	Harddisk SSD 1TB	1	Rp. 1.610.000	Rp. 1.610.000
<b>Total</b>				Rp. 1.610.000

## **BAB IV**

### **PROSES PENCIPTAAN**

#### **A. Pra Produksi**

Pada tahap awal pembuatan film ini penyunting gambar memahami konsep yang akan di buat oleh sutradara, penata kamera, dan produser. Adapun beberapa langkah proses kerja yang dilakukan penyunting gambar, yaitu :

1. Memahami Konsep Sutradara dan Penata Kamera

Konsep yang dibawakan oleh Sutradara adalah gaya *Transcendental* yaitu teknik pengambilan gambar dengan durasi yang lama agar dapat berfokus pada adegan dan suasana, agar cocok dengan konsep sutradara, penata kamera menggunakan teknik *handheld* dan statis.

2. Konsep dan Perancangan Penyunting Gambar

Pada tahap ini, dengan menggabungkan konsep dari sutradara dan penata kamera, penyunting gambar dapat memilih teknik ritme editing dengan memainkan *cutting*, audio yang tepat sehingga pada tahap penyunting gambar bisa menyesuaikan suasana dan mood karakter utama yang mengalami keadaan traumatik. Pada tahap ini penyunting gambar menentukan konsep yang akan diterapkan seperti konsep transisi, audio, *vfx*, dan warna.

3. Pemilihan Tim Produksi

Selama tahap pra produksi penyunting gambar dan produser menentukan tim produksi untuk di bagian pasca produksi terdiri dari :

Tabel 4. Daftar Nama Tim Pasca Produksi

No.	Nama	Jobdesk
1.	Muhammad Wahyu Wicaksono	<i>Editor</i>
2.	Firman Apandi	<i>Asisten Editor dan DIT</i>
3.	Farhan Rama Hamdi	<i>Online Editing</i>
4.	Yoda Jedi	<i>Online Editing</i>
5.	Rifqi Farid Firdaus	<i>Colorist</i>
6.	Rifqi Hilman Naufal	<i>Post Production Produser</i>
7.	Muhammad Sidiq	<i>Sound Design</i>
8.	Reihan Azhar	<i>DCP mastering facility</i>

#### 4. Kebutuhan Alat

##### 1) Hardware

- Laptop HUAWEI Matebook D14

Digunakan sebagai *backup* data dengan spesifikasi prosessor AMD Ryzen 7-3700U, RAM 8GB dengan menggunakan *Operating System* Windows 11

- Personal Komputer

Perangkat yang digunakan untuk mengedit film dengan spesifikasi prosessor Intel Core i3 Gen 10, RAM 32GB dengan menggunakan *Operating System* Windows 11

- Harddisk

Alat penyimpanan yang digunakan adalah SanDisk Extreme Portable SSD 1TB dan Harddisk WD Passport 2TB sebagai cadangan *backup*

## 2) Software

- Adobe Premiere Pro

*Software* ini digunakan untuk editing utama dari film ini

- Adobe After Effect

Digunakan untuk membuat *VFX* pada bagian yang diperlukan

- Protools

Digunakan untuk *sound design, mastering, dan mixing*

- Hedge Offshoot

*Software* ini digunakan untuk *logging* data dari *memory card* kamera yang bertipe *CF (CompactFlash) Express Type A* menggunakan *CF (CompactFlash) Express Reader* sehingga data pada *memory card* terbaca oleh laptop. Selanjutnya file pada *memory card* di *copy* menggunakan *software Hedge Offshoot* ke perangkat penyimpanan harddisk eksternal

- Hedge FoolCat

*Software* ini digunakan untuk mengidentifikasi klip yang telah di rekam oleh kamera menjadi sebuah laporan yang berisi potongan gambar, format dan struktur data

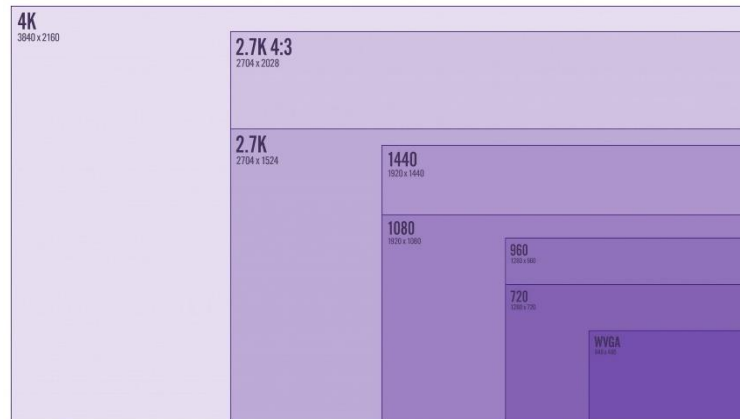
## 3) Rancangan Editing

- Durasi

Durasi yang di rancang oleh penyunting gambar sekitar 25 menit

- *Frame Size*

*Frame Size* pada film ini adalah 4K dengan resolusi 3840 x 2160 pixel



Gambar 22. Frame Size Film Belunggu  
(Sumber : <https://herrytjiang.com/ukuran-resolusi-video-4k-dan-jenis-jenis-lainnya/>, diunduh 31 Oktober 2024)

- *Frame Rate*

*Frame Rate* pada film ini adalah 23.976 fps

- Aspek Rasio

Aspek Rasio pada film ini adalah 16:9



Gambar 23. Aspek Rasio Film Belunggu  
(Sumber : <https://www.filmmaker.id/3332/>, diunduh 31 Oktober 2024)

- Format

Format pada film ini adalah H.264/MP4

#### 4) Kendala dan Solusi

Pada pra produksi editor kesulitan menentukan DIT (*Digital Imaging Technician*) untuk membantu *backup* hasil dari rekaman. Setelah merekrut DIT terdapat kendala lain yaitu *device* yang digunakan kurang mumpuni untuk membuat *proxy*.

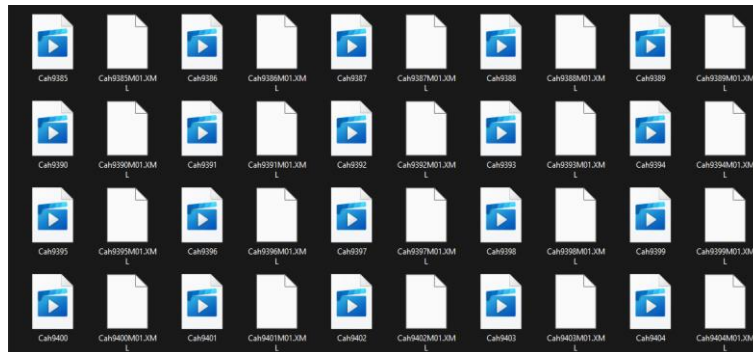
Solusi yang dilakukan yaitu mengkoordinasi kepada penata kamera untuk membuat *proxy*, karena kamera yang digunakan dapat membuat file *proxy* langsung pada kamera untuk sementara waktu. Selanjutnya yang bertugas sebagai DIT tadi menjadi asisten *editor* di lokasi syuting dan *editor* merangkap sebagai DIT.

### **B. Produksi**

Proses produksi merupakan tahap pembuatan film, konsep yang sudah dibuat oleh setiap departement saat pra produksi di eksekusi. Produksi dilaksanakan selama 3 hari di daerah Gambung Ciwidey Jawa Barat, pada tanggal 4 – 6 Oktober 2024. Selama proses produksi editor melaksanakan tugasnya sebagai DIT atau ikut serta memonitoring kegiatan perekaman, sesekali meminta kepada sutradara atau penata kamera meluangkan waktu untuk mengambil gambar *stabilish shot* sebagai cadangan *shot* saat pada proses editing.

DIT melakukan *backup* data hasil dari rekaman kamera melalui CF memori card ke laptop lalu di simpan kedalam harddisk dan ssd. Proses *backup* data dilakukan secara berkala setiap pergantian memori card.

Saat melakukan *backup* data memori card ke 2 terjadi kendala yaitu memori card tidak di format oleh tim kamera sehingga terdapat data rekaman yang digunakan oleh sebelumnya.



Gambar 24. Data Rekaman Sebelumnya  
(Sumber : *Screenshot Pribadi*, 31 Oktober 2024)

Setelah kejadian tersebut, ketika pergantian memori card DIT di damping oleh tim kamera melakukan *formatting* memori card pada kamera agar tidak terjadi lagi data sebelumnya ikut *terbackup*.



Gambar 25. Pergantian *Memori Card* dan *Formatting*  
(Sumber : tim *BTS*, 15 Oktober 2024)

Sebagai pembeda memori yang akan di *backup* atau di *format* oleh DIT memberi tanda pada penyimpanan *memori card* sehingga tidak akan terjadi memori tertukar. Cara ini dapat mengurangi permasalahan kesalahan ketika *membackup* dan memformat kartu penyimpanan.



Gambar 26. Penanda *Memori Card Format* dan *Backup*  
(Sumber : Dokumentasi Pribadi, 13 Oktober 2024)

### C. Pasca Produksi

Setelah proses produksi film selesai, tahap selanjutnya merupakan editing. Di sini semua data dari visual, audio, dan shooting report di kumpulkan untuk kemudian di proses. Tahapan – tahapan yang harus dilakukan penyunting gambar dimulai pada tahap offline editing, yaitu:

#### a. *Logging*

Tahap ini adalah proses mengorganisir seluruh data yang akan digunakan untuk memudahkan proses editing. Proses *logging* juga kesempatan untuk *mereview* hasil dari perekaman ketika tidak puas dengan hasilnya maka sutradara dapat meminta meretake adegan. Tahap *logging* dapat dilakukan saat produksi maupun setelah produksi film data disusun oleh DIT.

1. PROJECT	10/13/2024 8:46 AM	File folder
2. FOOTAGES	10/13/2024 8:46 AM	File folder
3. AUDIOS	10/13/2024 8:46 AM	File folder
4. EXPORT	10/13/2024 8:46 AM	File folder
5. GRABSTILL	10/13/2024 8:47 AM	File folder
6. ASSET	10/13/2024 8:49 AM	File folder
7. SCRATCHDISK	10/13/2024 8:49 AM	File folder
8. SCRIPT	10/13/2024 8:50 AM	File folder
9. TRANSCODE	10/13/2024 8:50 AM	File folder
10. CAMREPORT	10/13/2024 8:51 AM	File folder

Gambar 27. Manajemen Data Film  
(Sumber : Screenshot Pribadi, 5 November 2024)

Manajemen Data merupakan folder – folder data berupa pemilihan dan pengeditan materi mentah. Penyusunan data ini berada di harddisk untuk data hasil backup berada pada folder *Footage* dan disusun oleh DIT.

DAY 1_13-10-2024	10/13/2024 7:52 AM	File folder
DAY 2_14-10-2024	10/13/2024 7:53 AM	File folder
DAY 3_15-10-2024	10/13/2024 7:53 AM	File folder

Gambar 28. Foldering Per Hari  
(Sumber : Screenshot Pribadi, 5 November 2024)

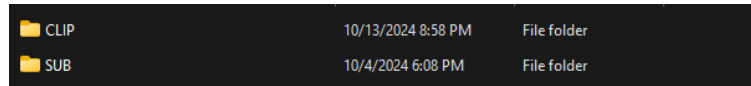
Pada foldering ini penamaan dimulai dari hari pengambilan gambar agar folder tersusun rapi penamaan folder berawalan dari hari, tanggal, bulan, tahun.

SCENE 5	10/13/2024 8:54 AM	File folder
SCENE 5A	10/14/2024 7:50 AM	File folder
SCENE 10	10/13/2024 11:49 PM	File folder
SCENE 12	10/13/2024 8:53 AM	File folder

Gambar 29. Foldering Per Scene  
(Sumber : Screenshot Pribadi, 5 November 2024)

Memasuki folder sebelumnya akan menemukan folder scene yang sudah di ambil pada hari tersebut. Jika tidak sesuai dengan callsheet maka scene yang

seharusnya ada pada hari pertama berpindah ke hari selanjutnya supaya menyesuaikan dengan script report.



Gambar 30. Isi Dalam Folder Scene  
(Sumber : Screenshot Pribadi, 5 November 2024)

Folder scene berisi hasil rekaman, pada folder Clip berisi oleh data RAW, sedangkan Sub berisi data Proxy hasil dari convert di kamera langsung.

Setelah penyusunan folder data di atas tadi maka selanjutnya dapat memasuki tahap editing offline. Dibantu dengan hasil *shooting report* yang di catat oleh tim produksi pencarian clip yang diperlukan menjadi lebih mudah.

DAY	1		SCRIPT SUPERVISOR : IDOTHEKIDZ			SHOOTING REPORT	
DATE	13/10/24		DIRECTOR : HAIDAR DIFA			"BELENGGU"	
CAM	DP : ARDIKA BAYHAN						
CLIP	SLATE	SCENE	TAKE	PROXY TYPE	REMARKS	NOTES	
1	1	1	1	1	NG		
2	2	1	2	2	NG	Master Shot	Boor kanan atas
3	3	1	3	3	NG		
4	4	1	4	4	NG		
5	5	1	5	5	NG		
6	6	1	6	6	NG		
7	7	12	7	7	NG	cover shot	line take one KIR
8	8	12	8	8	NG	cover shot background penonton	endtake / betasja shot
9	9	12	9	9	NG	cover angkatung ke kanan	settle hit betasja
10	10	12	10	10	NG	cover reverse jorasi	shot hit dipasar gasar muu
11	11	12	11	11	NG		spotlight pas berdir ga pashaking
12	12	12	12	12	NG		
13	13	12	13	13	NG		
14	14	12	14	14	NG	farida mengulit jenu	notas adegan banyak yg salah
15	15	12	15	15	NG		miss take
16	16	12	16	16	NG		alat ga dibaca
17	17	12	17	17	NG		audio bocor
18	18	12	18	18	NG		audio bocor ga aman ga pas dialip
19	19	12	19	19	NG	cover farida	adegan kurang enak, shadow kelihatan kurang
20	20	12	20	20	NG		lana korek
21	21	12	21	21	NG		director oke, sound minta retake
22	22	12	22	22	CHOICE		motor brisak lggt
23	23	12	23	23	CHOICE	cover ready	
24	24	12	24	24	CHOICE	cover ready	sebelum ameyan, di cut
25	25	12	25	25	NG		jumlah karakter cabut
26	26	12	26	26	NG		ternyata kurang, diganti farida ga ngirit pas jorasi pergi
27	27	12	27	27	NG		jorasi ga liat ke kanan
28	28	12	28	28	NG		
29	29	12	29	29	NG	master farida berjalan	Movement kameranya kurang
30	30	12	30	30	NG		Miss take
31	31	12	31	31	NG		Boor bocor
32	32	12	32	32	NG		Lampu bocor awal
33	33	12	33	33	NG		Keep cut dulu 10 tempo sebelum kurang
34	34	12	34	34	NG		NO SLATE, TILL DOWN TELAT EXPRESI KURANG
35	35	12	35	35	NG		END SLATE, Bayangan awal sama tidurnya brrm halus, miss fokus jg nich
36	36	12	36	36	CHOICE	griben scene / end adegan	END SLATE/End scene ending shooting miss take beberapa
37	37	12	37	37	CHOICE		END SLATE Adegan pakainya kurang
38	38	12	38	38	CHOICE		END SLATE

Gambar 31. Shooting Report  
(Sumber : Tim Produksi, 5 November 2024)

b. Proxy

Pada tahap ini proxy untuk mengurangi kualitas file video atau audio dengan kualitas rendah sebagai pengganti sementara materi asli yang memiliki kualitas tinggi. File proxy dibuat untuk mempercepat preview pada software dengan device yang kurang cukup kuat untuk mengedit.

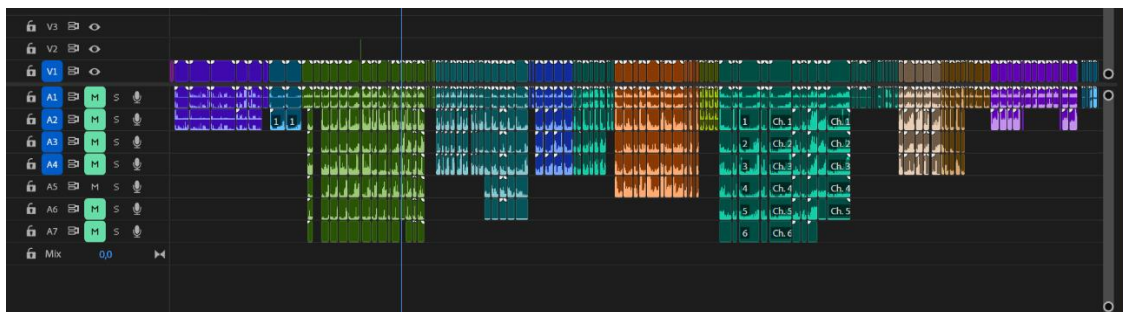
Name	Date modified	Type
CLIP	10/13/2024 8:58 PM	File folder
SUB	10/4/2024 6:08 PM	File folder

Gambar 32. Hasil rekaman *RAW* dan *Proxy*  
(Sumber: *Screenshot* Pribadi, 4 Juni 2025)

Proses proxy ini dilakukan di kamera langsung, karena kamera Sony FX3 telah support proxy hasil dari proxy ini bersifat sementara jika pada device editing masih tidak kuat maka file aslinya yang ber-resolusi 4K akan di proxy kembali menggunakan software Adobe Media Encoder menjadi resolusi yang lebih rendah.

### c. *Synchronize*

Pada tahap editing dapat disebut juga dengan penyelarasan antara berbagai elemen seperti materi video atau audio. Penyelarasan pada editing offline ini biasanya antara klip video dan audio yang sesuai agar menciptakan kohesi dalam produksi akhir, audio dan gambar harus berjalan secara sinkron.

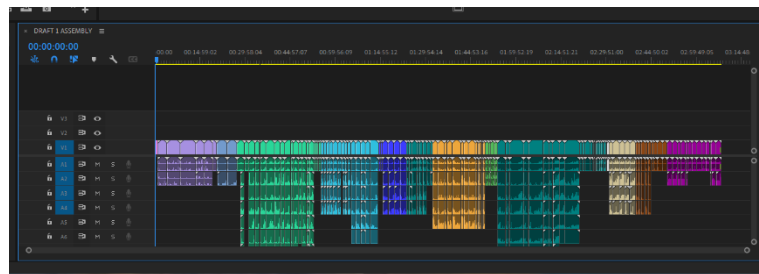


Gambar 33. Hasil *Synchronize Audio* dan *Visual*  
(Sumber: *Screenshot* Pribadi, Pada 10 Juni 2025)

Proses *synchronize* ini bermaksud untuk menyatukan semua hasil rekaman *audio* dan *visual* dari file yang *good*, *choose*, dan *not good* sehingga bahan file yang dipilih tidak lagi mencari audio yang tepat maupun visualnya.

d. *Assembly*

Tahap penyusunan footage dalam urutan sesuai dengan naskah. Pada tahap ini, asisten editor melakukan penataan klip – klip sesuai alur skenario dan belum melakukan pemotongan detail atau penyesuaian durasi.

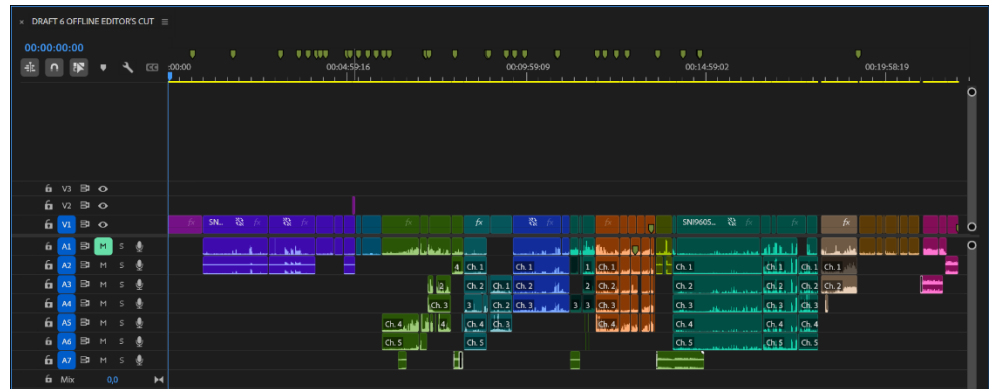


Gambar 34. Timeline Assembly Film Belenggu  
(Sumber : Screenshot Pribadi, 5 November 2024)

Hasil durasi dari semua footage assembly sekitar 3 jam 8 menit, pada tahap assembly ini dari keseluruhan take video.

e. *Rough Cut*

Tahap ini melibatkan penyusunan klip – klip yang sebelumnya telah di *assembly* dengan patokan dari *shooting report* mengenai klip mana saja yang ok maupun tidak, tetapi tidak menutup kemungkinan menggunakan klip yang lainnya. Editor mulai melakukan pemilihan shot, pemotongan klip menyesuaikan kebutuhan adegan dan durasi. Meskipun pemotongan klip masih kasar tujuan utama dari *rough cut* ialah untuk membentuk struktur film yang diinginkan.



Gambar 35. *Timeline rough cut draft 6*  
(Sumber: *Screenshot Pribadi*, Pada 10 Juni 2025)

Pada *editing offline* didapatkan selesai pada draft 6 dimana sudah tidak ada lagi perubahan materi dan hanya menambahkan beberapa *audio effect*, *time remapping*, dan guide teks judul film.

f. Fine Cut

Tahap lanjutan terhadap *rough cut*, editor melakukan penyempurnaan *cutting*, durasi pada setiap klip, transisi, dan pemilihan shot, semuanya dicek secara detail. Mulai memasukan musik atau suara untuk memberi atmosfer dapat juga menjadi *guide* kepada sound mixing.

g. *Picture Lock*

*Picture Lock* dilakukan setelah penyelesaian draft rough cut akhir dengan persetujuan tim produksi dan tidak ada perbaikan lagi pada shot atau adegan. Langkah selanjutnya merupakan editing online dengan memberikan file RAW kepada tim VFX untuk memperhalus atau memperbaiki visual yang bocor,

memberikan file XML kepada *colorist* untuk melakukan color grading sesuai dengan konsep awal, dan memberikan file OMF kepada tim sound design.

*h. Editing Online*

Proses ini editor dan sutradara melakukan pembedahan di tiap – tiap shot untuk memberi catatan kepada *colorist*, *visual effect*, *sound design*. Pada visual yang memerlukan penghilangan bocoran pada visual, tim visual effect juga diberi tugas seperti mengubah satu scene dari realis menjadi dreamy dengan memberi beberapa efek.

*i. Release Master*

Tahap ini file – file yang telah tim editing online kerjakan kembali ke editing offline untuk dilakukan proses duplikat footage visual, hasil dari sound design dan musik scoring sudah di jadikan satu pada timeline kemudian proses rendering sudah dapat dilakukan.

j. Kendala Solusi

Pada Scene 11 saat melakukan perekaman terjadi perbedaan konsep dari tim produksi masih ada kekurangan dalam persiapan dimulai dari perubahan lokasi perekaman, karena lokasi awal saat hari h perekaman sudah berubah bentuk sehingga tidak lagi sesuai dengan konsep awal.



Gambar 36. Lokasi pertama scene 11  
(Sumber: Dokumentasi Ardika, Pada 2 September 2024)



Gambar 37. lokasi di renovasi  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, Pada 14 Oktober 2024)

Solusinya mencari tempat lain yang sesuai dengan konsep, ketika sudah dapat lokasi baru ternyata banyak kendala terutama di tim produksi yang kurang prepare, waktu shooting yang telat, dan cuaca. Sehingga tim mencari Solusi yang itu dengan mengandalkan pasca produksi untuk membuat adegan reel menjadi ilusif. Dengan menambahkan beberapa *visual effect* seperti penambahan kabut, distorsi, ambience suara agar terlihat seperti di dunia ilusi atau *dreamy look*.



Gambar 38. *Effect Distorsi*  
(Sumber: *Screenshot Pribadi*, Pada 13 Januari 2025)

*Effect Distorsi* memberikan tampilan lembut, halus, *blur* seperti pada di dunia yang berbeda. Karena untuk membedakan waktu reel dan ilusif pada scene ini.

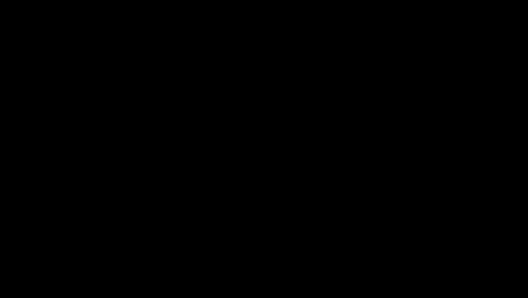






Gambar 39. *Visual Effect* Kabut  
 (Sumber: Screenshot Pribadi, Pada 13 Januari 2025)




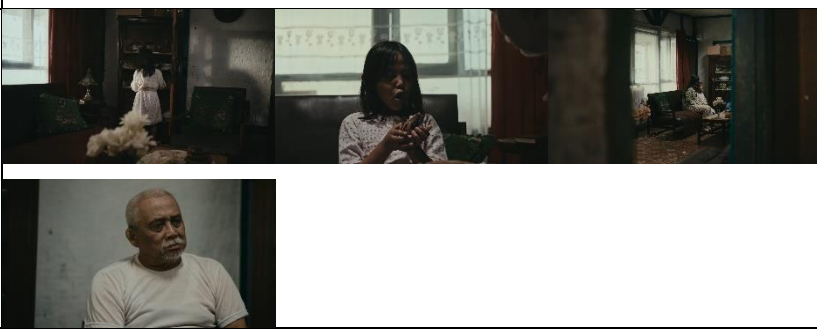

Penambahan *effect* kabut pada scene ini juga untuk membedakan adegan reel menjadi ilusif sehingga menciptakan suasana yang *dreamy*.

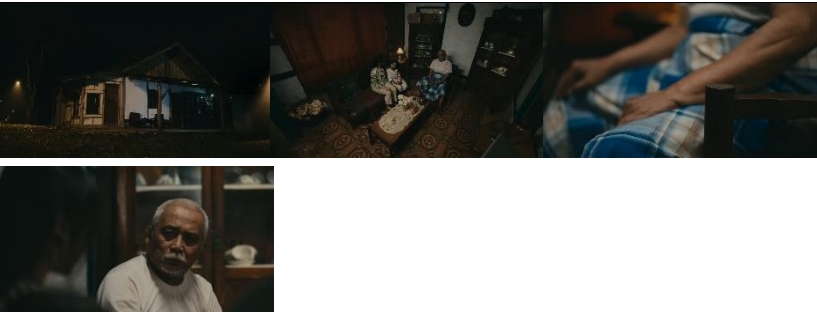



k. Realisasi Konsep

Tabel 5. Realisasi Konsep

No.	Gambar	Keterangan
1		Scene 1 : Black Screen hanya ada audio VO dari beberapa orang dan ditambah sound effect, ambience dibuat sedramatis mungkin memberi ketegangan.
2		Scene 2 : Menggunakan cutting straight cut untuk pergantian shotnya, dengan pacing lambat membuat tensi menjadi turun. Ditambah dengan suara ambience alam membuat perasaan

		menjadi tenang dan penonton pun dapat fokus pada subjek Sound yang di gunakan disini ambience dan memberi instrument angklung
3		Scene establish - 3: Shot ini memberi Pengalaman Visual kepada penonton dengan menampilkan durasi yang cukup lama pada scene 3 agar penonton dapat memahami keseharian atau kegiatan apa yang sering Junadi lakukan. Audio yang di gunakan disini ambience dan memberi instrument angklung
4		Scene 4 : Scene ini menggunakan cutting straight cut untuk membantu menaikkan emosi pada konflik dengan mengganti shot dekat dan kembali turun dengan mengganti shot jauh
5		Scene 4 – 5 : cutting yang di gunakan adalah J-cut, audio pada scene 5 sudah masuk pada clip scene 4 kesan yang dibuat ialah memberi rasa penasaran pada

		penonton dengan konflik apa yang akan hadir
6		Scene 5 : Cutting masih menggunakan straight cut Audio disini hanya menggunakan ambience dan dialog
7		Scene 5A : Cutting tetap menggunakan straight cut Audio yang digunakan juga hanya ambience dan dialog
8		Scene 6 : Cutting menggunakan straight cut Audio ada pada pemberian foley suara teko yang untuk memberi penekanan bahwa air sudah mendidih
9		Scene 7 : Cutting yang digunakan straight cut Audio yang ada pada scene ini ambience dan dialog
10		Scene 8 : Cutting yang digunakan Jump cut karena ada pada perubahan waktu dari siang ke malam Audio yang digunakan ambience malam hari,

		dialog subjek dan suara adzan
11		<p>Scene 9 :</p> <p>Cutting yang di gunakan straight cut</p> <p>Audio yang digunakan juga ambience dan dialog</p>
12		<p>Scene 10 :</p> <p>Disini memberi efek visual dramatis seperti yang diinginkan didalam naskah</p>
13		<p>Scene 11 :</p> <p>Membuat adegan dreamy dan dengan memberi efek kabut dan ambience</p>
14		<p>Scene 12 :</p> <p>Audio yang digunakan dengan melakukan scoring sebelumnya dan di tambah ambience</p>

## **BAB V PENUTUP**

### **A. Kesimpulan**

Film pendek sangat banyak di minati oleh khalayak umum terutama sineas muda yang ingin menikmati karya tersebut atau mengekspresikan ide dan gagasan. Banyak film yang mengangkat isu budaya, kesenian musik tradisional, bahkan ada yang sampai seseorang mengalami riwayat masa lalu yang kelam oleh kesenian tersebut, korban pun meninggalkan jejak psikologis yang membekas di ingatannya, gangguan mental dan depresi. Film ini dikemas dari konsep gaya *Transcendental* yang mengutamakan *slow pacing* pada pengambilan gambarnya, dengan mengambil gambar dengan durasi yang lama memberikan waktu untuk penonton mendalami karakteristik pemeran dalam film tersebut. Di bantu oleh teknik sinematografi yang tidak banyak pergerakan pada kamera atau statis dan di tambah teknik *handheld* agar menampilkan visual yang dramatis.

Penyunting gambar atau di sebut dengan editor film memiliki peran penting dalam memegang proses produksi film. Konsep penyunting gambar juga dapat memberi kesan pada film ini, dengan teknik ritme editing penyunting dapat membantu mengalirkan cerita secara efektif dan membangun ketegangan dan klimaks serta memberi ruang kepada penonton untuk meresapi makna di setiap adegannya.

## B. Saran

Salah seorang pembuat film yang bekerja sebagai penyunting gambar ingin memberi beberapa saran mengenai proses produksi film. Saran ini diberikan kepada sineas yang ingin membuat film dibagian pasca produksi agar dapat meminimalisir kendala – kendala yang terjadi ketika pra produksi, produksi, dan paska produksi, berikut yang dapat dijelaskan kendala yang terjadi selama proses pembuatan film Belenggu.

### 1. Pra produksi

- Pemilihan kru sesuai kebutuhan, karena jika terlalu banyak atau kurang dapat mempengaruhi budget produser maupun kinerja post produksi nantinya
- Dalam pembedahan naskah penyunting gambar harus meminta gambaran kepada sutradara dan penata apa saja kebutuhan post produksi bila ada hal yang di khususkan saat produksi.

### 2. Produksi

- Tim penyunting gambar harus ikut serta atau mengkontrol saat pengambilan visual maupun audio dilapangan, bisa juga meminta tambahan shot kepada sutradara atau dop bila dibutuhkan.
- Saat *change memory* sebaiknya dari tim penyunting gambar yang *menghandle* meminimalisir ada kesalahan dalam membackup atau memformat memori
- Ketika materi perekaman sudah di *backup* DIT atau asisten editor dapat mempreview hasil rekaman, jika terjadi *corrupt* data dapat sesegera mungkin memberi tahu kepada tim produksi agar dapat retake pada adegan yang *corrupt*

### 3. Pasca Produksi

- Penyunting gambar harus melakukan *rough cut* agar ada alur dapat terlihat apakah sesuai dengan alur cerita atau tidak
- Saat online editing penyunting gambar harus ikut memonitoring setiap pekerjaannya agar tetap pada konsep awal

Penyunting gambar adalah sutradara kedua dalam sebuah project film maka dari itu harus paham yang di konsepkan oleh sutradara, sehingga film yang di selesaikan sesuai harapan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Bordwell, David dan Thompson, Kristin. (2008). *Film Art: And Introduction 8th Edition*. New York: McGraw Hill.
- CAHYANA, R. (2020). *PACING LAMBAT DALAM EDITING FILM JENDELA SEBAGAI PENGUAT UNSUR DRAMATIK* (Doctoral dissertation, INSITUT SENI INDONESIA (ISI) SURAKARTA).
- Dancyger, K. (2018). *The Technique of Film and Video Editing*. Routledge.
- Dizianto, F. (2019). *Penerapan Ritme Editing Dalam Membangun Struktur Dramatik Film Pendek "Lila"* (Doctoral dissertation, Institut Seni Indonesia Yogyakarta).
- Frierson, M. (2018). *Film and Video Editing Theory*. Routledge.
- Misbach Yusa,B. (2006). *Teknik Menulis Skenario Film Cerita* (Cet.1). Pustaka Jaya.
- Nastiti, H (2021). Sinopsis Film Pendek Jendela, Potret Haru Hubungan Ayah dan Anak. <https://www.kompas.com/hype/read/2021/09/27/202853066/sinopsis-film-pendek-jendela-potret-haru-hubungan-ayah-dan-anak>  
diakses 7 September 2024
- Pearlman, K. (2009). *Cutting Rhythms: Shaping the Film Edit*. Focal Press/Elsevier.
- Permana, A. (2022). *Penerapan Ritme Editing Untuk Membangun Unsur Dramatik Dalam Film Fiksi "Lagula"* (Doctoral dissertation, Institut Seni Indonesia Yogyakarta).
- Pratista, H. (2008). *Memahami Film*. Homerian Pustaka.
- Prayuda, Y. Y., & Risang, R. W. (2022). Rate of Cutting Sebagai Metode untuk Meningkatkan Tempo Adegan pada Dua Puluh Enam Menit Pertama Film Penyalin Cahaya Karya Wregas Bhanuteja. *IMAJI*, 13(2), 103-116.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kombinasi (mixed Methods)*. Bandung: CV Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Scruton, R. (1999). *The aesthetics of music*. Oxford university press.

Syadina, F (2023). Sinopsis “THE SCIENCE OF FICTIONS”, Upaya Siman Menyampaikan Sebuah Rahasia. <https://www.kapanlagi.com/showbiz/film/indonesia/sinopsis-the-science-of-fictions-bongkar-sebuah-rahasia-39541a.html> diakses 7 September 2024

# LAMPIRAN

## A. Dokumentasi



Gambar 40. Hunting Location rumah di Ciwideo, Gambung  
(Sumber: Dokumentasi Ardika, 31 Agustus 2024)

## B. Timeline

JUNI						
	23	24	25	26	27	28
	Riset Narasumber					
29	30					

Gambar 41. Timeline Kerja bulan Juni 2024  
(Sumber: Produser Film Belunggu)

JULI						
	1	2	3	4	5	6
			Riset			
			Hunting crew			
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
Draft 1					Konsul naskah	
28	Gmeet Panas	30	31	TERMIN 1		

Gambar 42. Timeline Kerja bulan Juli 2024  
(Sumber: Produser Film Belunggu)

AGUSTUS						
	1	2	3	4	5	6
		Konsul Naskah	Hunting lokasi		Meet Narasumber	
7	8	9	10	11	12	13
konsul kamera	Konsul Editor	Talent Scouting				
14	15	16	17	18	19	20
			Gmeet editor		Meet Ultimus	
21	22	23	24	25	26	27
Riset Narasumber	Fiks RAB			Termin 2		
28	29	30	31			

Gambar 43. Timeline Kerja bulan Agustus 2024  
(Sumber: Produser Film Belenggu)

SEPTEMBER						
	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
PPM 1 (chief)	Lock Talent	Lock Naskah	Reading 1	Recce		Fix Lokasi
	Prepare All Crew					
14	15	16	17	18	19	20
			Reading 2 & Workshop Fitting		PPM 2	
Prepare All Crew						
21	22	23	24	25	26	27
				Termin 3	Reading 3	
Prepare All Crew						
28	29	30				
Prepare All Crew						

Gambar 44. Timeline Kerja bulan September 2024  
(Sumber: Produser Film Belenggu)

OKTOBER						
	1	2	3	4	5	6
		FINAL PPM	Set ART		SHOOTING	
Prepare All Division						
7	8	9	10	11	12	13
EDITING (ROUGH CUT)						Preview Internal
14	15	16	17	18	19	20
EDITING (REVISI)			Preview Revisi	VFX		
21	22	23	24	25	26	27
Music Scoring						Preview
COLOURING						
SUB TITLE						
28	29	30	31			

Gambar 45. Timeline Kerja bulan Oktober 2024  
(Sumber: Produser Film Belenggu)

## C. Naskah

### BELENGGU

Written by

Deris Muhamad  
Haidar Difa

Co-Writer

Ghassan

Copyright (c) 2024 3th

Draft - 26 Agustus

2024

derismuhamad03@gmail.c

om 4th Draft - 19

September 2024

hdrdifa@gmail.com

NOTES: Semangat TA <3

1 BLACK SCREEN

1

Layar hitam, terdengar samar-samar suara minta tolong.

XXXXX

Tolong... Tolong... Pak, Tolong Saya  
Pak. Saya tidak tahu apa-apa.

JAGAL

SUDAH DIAM KAMU!

\*terdengar suara pecutan. \*terdengar suara merintih  
kesakitan.

XXXXX

Ahhhh... Sakit, Pak.  
Sakit.

JAGAL  
Lalu kamu mau kemana? Kamu lari ke  
belakang juga banyak Mereka.

\*terdengar suara gerakan mencoba melepaskan, lari dan kabur.

JAGAL (cont'd)

ANJING!

\*terdengar suara pecutan. \*suara rintihan. \*suara orang yang sedang diseret.

XXXXX  
Saya cuman main Angklung,  
Pak.  
Teman-teman Saya juga.  
(beat)  
TOLONG!!! TOLONG!! TOLONG!! TOLONG!!

JAGAL

Bangsat!

\*terdengar suara kayu kayu yang menghantam hantam tubuh seseorang \*terdengar suara ketukan kayu yang sangat keras

\*terdengar suara beberapa kali hantaman, yang diakhiri dengan suara "ngiung" mendengung. Suara "Tolong" perlahan memudar, sementara suara "ngiung" makin mencekit.

2 EXT. SUNGAI / KEBUN PISANG - DAY

2

KITA melihat landscape sungai dengan arus yang tenang terhampar, terlihat di ujungnya/di tepi sungai, merupakan kebun berbagai jenis tanaman, pohon pisang yang condong ke sungai dan rumput hijau yang menjalar.

Terlihat Junadi, seorang kakek berusia 70 tahun-an berjalan di tepi sungai dengan tongkatnya.

JUNADI

Assalamualaikum...

Junadi lalu duduk mengarah ke sungai dekat pohon pisang, tatapannya kosong dan dingin, tapi seolah-olah di kepala Junadi sedang berkutat dengan banyak memori yang menyeramkan, yang ia harus terima bulat-bulat.

JUNADI (cont'd)

Ya ayyatuhan nafsul muthmainnah.  
Irji'i ila rabbiki radiyatam  
mardiyah. Fadkhuli fi ibadi.  
Wadkhuli jannati.

3 EXT. JALANAN PEDESAAN - KEBUN BAMBU/JEMBATAN - DAY 3

Junadi berjalan ringkih di jalanan pedesaan yang di sampingnya terdapat pohon bambu yang condong ke arah jalan. Sese kali ia melewati sebuah jembatan.

Terlihat mobil pickup berwarna hitam mengangkut beberapa pemuda loreng di atasnya bersama dengan keresek keresek sembako lewat samping Junadi

\*suara lagu dangdut yang keras terdengar dari mobil pickup tersebut

4 EXT. DEPAN RUMAH JUNADI - DAY 4

Terlihat Junadi berjalan baru sampai depan rumahnya. Mobil pickup berwarna hitam yang sama datang menuju samping halaman rumah Junadi. Keluar 1 orang pemuda loreng dari sebelah kiri pintu mobil dan juga 1 pemuda loreng turun dari bagian belakang mobil pickup sambil membawa satu karung sembako, mereka mendatangi rumah Junadi

PEMUDA LORENG

Assalamualaikum permisi

PEMUDA LORENG (cont'd)

(dengan suara  
yang semakin kencang)  
Assalamualaikum pak

Junadi berbalik melihat pemuda loreng dengan muka kesal dan kebingungan

PEMUDA LORENG

(cont'd)

Pak ini ada sembako buat bapak

Junadi menolak dengan mengangkat dan melambaikan tangannya.

Namun Pemuda tersebut memaksa Junadi untuk mengambilnya.

PEMUDA LORENG (cont'd)

Gratis, Pak. Bantuan Sosial.

PEMUDA LORENG (cont'd)

(sambilmenyodorkan sembako)

Ambil aja pak gapapa.

Junadi yang kehilangan kesabaran, memukul sembako itu hingga jatuh ke tanah.

PEMUDA LORENG

(cont'd) Yeeeh, Anjing!

Raut muka Junadi terlihat tidak bisa menahan emosinya. Ia lalu memasuki rumah dengan cepat dan meninggalkan Pemuda Loreng yang telah dihampiri oleh rekan-rekannya.

Sebuah mobil masuk dan berhenti dihalaman rumah Junadi, dari pintu sopir keluar seorang Pria. Sementara itu dari pintu penumpang depan, keluar seorang wanita yang merupakan istrinya. Mereka adalah Irsyad dan Farida.

FARIDA

BAPAK... PAK....

Sementara Farida mengejar Junadi. Irsyad mencoba berbicara dengan para Pemuda Loreng.

IRSYAD

Kang, maaf Kang. Itu  
Bapak saya.

Maaf ya Kang.

PEMUDA LORENG

Bukan masalah maaf, Pak.  
Saya ngerasa gak dihargaiin  
ini, niat saya kan baik.

IRSYAD

Saya bayar. Saya bayar. Berapa  
harganya.

PEMUDA LORENG

Enggak, ini bukan masalah  
bayar, Pak.

Irsyad mengeluarkan dua lembar uang seratus ribu dari  
dompetnya. Dan menyodorkannya pada mereka.

IRSYAD

Cukup ya, Kang.

Pemuda Loreng itu bertatapan dengan rekannya, lalu  
mengambil uang dari tangan Irsyad.

PEMUDA LORENG

Saya ambil ya, Pak. Buat  
keberlangsungan acara juga.  
Sekalian itung-itung tanda  
minta maaf.

Irsyad mengangguk. Lantas para Pemuda Loreng itu  
berlalu meninggalkan Irsyad. Kita melihat sembako  
yang isinya telah berserakan di tanah.

## 5 INT. RUANG TENGAH - DAY

5

Disebuah rumah kayu tua milik Junadi. Farida, Irsyad  
dan Nadaya -cucunya- duduk di ruang tengah, dengan  
kursi dan meja kayu yang sederhana, saling terdiam,  
hening.

Terlihat juga beberapa keresek berisi makanan yang  
dibawa oleh mereka

Farida menoleh pada Irsyad. Irsyad mengangguk,  
memberikan isyarat agar Farida memanggil Junadi

untuk ikut berkumpul bersama mereka. Irsyad berdiri dan pindah duduk disamping kanan Nadaya sedangkan Farida berjalan menuju depan kamar Junadi, Farida mengetuk pintu kamar Junadi dengan perlahan kemudian mengeras. \*terdengar suara batuk Junadi dari dalam kamarnya Junadi membuka pintu kamar dengan muka masam.

JUNADI  
ada apa?

FARIDA  
(disertai bahasa  
isyarat)  
Nadaya mau bertemu kakeknya

Mata Junadi tidak melihat kepada Farida tetapi ia melihat ke arah Nadaya.

5A INT. RUANG TENGAH - DAY

5A

Junadi duduk disebelah kiri samping Farida, suasana hening, Irsyad memberi isyarat lagi agar Farida memulai obrolan

FARIDA  
Pak, pak!

Farida menepuk bahu Junadi

FARIDA (cont'd)  
(disertai bahasa  
isyarat) Bapak kenapa?

Junadi hanya terdiam.

FARIDA (cont'd)  
(disertai  
bahasa  
isyarat)  
Kalo Bapak butuh apa-apa,  
cerita ke kami. Pasti kami  
bantu.

Mata Junadi menatap mereka bertiga silih bergantian. Tajam.

JUNADI  
(ketus)

Masalahku dari dulu, tetap  
saja sama!

Diakhir kata-katanya ia lekas berdiri, dan beranjak berjalan ke kamarnya. Menyisakan Irsyad dan keluarga kecilnya. Terdengar suara pintu bantingan pintu. Mereka terdiam.

6 INT. DAPUR - DAY

6

Terlihat sebuah teko diatas tungku kompor yang menyala, terdengar suara yang menandakan bahwa air di dalam teko telah mendidih.

Farida berjalan ke dapur, menghampiri teko dan mematikan kompor. Lekas menyiapkan dua cangkir, serta megambil toples berisi kopi. Dari luar dapur terdengar suara pintu kamar junadi terbuka.

Tiba-tiba Irsyad muncul dari arah yang sama, seperti saat Farida masuk ke dapur tadi.

IRSYAD

Sttt...

Farida menoleh ke arah Irsyad. Sementara Irsyad dengan telunjuknya mengisyaratkan sesuatu.

FARIDA  
bapak udah keluar?

IRSYAD  
itu baru keluar.

Farida menepuk-nepuk telapak tangannya, dan sesekali mengelap ke baju dan celananya.

FARIDA  
Kamu lanjutin ya, seduh  
kopinya.

Irsyad mengangguk dan mengampiri kompor. Sedang Farida berjalan keluar dari Dapur.

7 INT. RUANG TENGAH - DAY

7

Terlihat Nadaya sedang berdiri disebelah lemari yang berisi beberapa pajangan barang-barang antik. Junadi menghampiri Nadaya. Menyadari keberadaan kakeknya, terlihat Nadaya menoleh ke arah Junadi, lalu mencoba berbicara kepada Junadi.

NADAYA

eh kakek, aku boleh minjem ini?

Nadaya menyodorkan satu pajangan kodok yang ia ambil dari lemari tersebut. Junadi menghampiri Nadaya sambil tersenyum

Terlihat Junadi yang duduk dikursi kayu tersebut, gerakan tangannya seperti meminta Nadaya untuk duduk di dekatnya.

JUNADI

Kamu bicaranya di depan telinga  
Kakek, biar kakek denger

Sementara langkah Farida terhenti di ambang pintu menuju ruang tengah, ketimbang masuk, ia lebih memilih menyaksikan interaksi Ayah dan Anaknya tersebut.

Farida menoleh kebelakang melihat ke arah dapur kemudian memberikan isyarat 'sebentar' kepada irsyad.

NADAYA

ini lucu ya kodoknya jelek.

Mendengar itu Junadi tidak menjawab, ia hanya tersenyum dan tertawa kecil

Merasa suasana yang mulai cair, Farida berjalan masuk ke ruang tengah. Lalu duduk di kursi sebrang Junadi dan Nadaya, sambil tersenyum.

Nadaya yang duduk di samping kakeknya, kembali berbicara di depan telinga kakeknya.

NADAYA

(cont'd) Kakek, kakek ibu  
orangnya baik banget, tapi  
suka marah-marah. Kalo  
ayah suka jail.

Junadi tertawa kecil sembari terkekeh, lalu melihat ke arah Farida. Di sebrangnya Farida pun ikut tertawa.

FARIDA

Day, coba kamu ceritain gimana di sekolah.

Nadaya menagngguk.

NADAYA

di sekolah aku punya teman-teman, namanya Kalista sama Sabrina

NADAYA (cont'd)

(beat)

Kita sama-sama suka main angklung, lho. ohya kata Ibu dulu Kakek pemain Angklung yang jago.

Mendengar itu, Junadi yang sedari tadi tersenyum, raut wajahnya menjadi berubah, ia lalu menatap ke arah Farida. Sementara Farida menarik nafas, dan membuang pandangan.

Terlihat muka Junadi yang datar dengan dahi yang mengerut, seolah-olah ia tak menyangka dengan apa yang ia dengar. Lalu Hening. Suasana berubah.

8 INT. DAPUR - AFTERNOON - NIGHT

8

Irsyad sedang duduk disalah satu kursi yang berada di dapur. Lalu terdengar suara Farida dari ruang tengah memanggil.

FARIDA (O.S.)

Mas Irsyad...

ia lekas berdiri.

IRSYAD

I.. Iya?

FARIDA (O.S.)

Sini, Mas.

IRSYAD

Iya sebentar.

Irsyad mengambil nampan, lalu meletakkan dua cangkir kopi di dekat kompor, ke atas nampan tersebut.

9 INT. RUANG TENGAH - NIGHT

9

Irsyad berjalan dengan nampan berisi dua cangkir kopi di kedua tangannya.

Sesampainya Irsyad di dekat meja, di ruang tengah, terlihat

Nadaya sedang duduk bersama Junadi, Farida meminta Nadaya untuk pindah duduk disampingnya.

F

ARIDA Day...

Farida melambaikan tangan, sebagai interaksi kepada Nadaya untuk duduk di sebelahnya.

Irsyad meletakkan satu kopi untuk Junadi, dan satunya untuk dirinya. Kemudian duduk disamping Nadaya yang berada diantara dia dan Farida.

Bola mata Farida melihat ke arah Irsyad, sementara Irsyad memperlihatkan ekspresi kebingungan. Lalu Farida menarik nafas, dan seperti hendak memulai pembicaraan.

Farida lalu beranjak dari kursinya, berjalan melewati Irsyad dan duduk disamping Junadi, tepat di tempat yang sebelumnya di duduki oleh Nadaya. Farida mendekatkan kepalanya pada telinga Junadi.

FARIDA

(cont'd) Pak, Tujuan Aku dan Mas Irsyad datang ke rumah adalah untuk Nadaya.

Junadi melihat ke arah Nadaya.

FARIDA

(cont'd) Nadaya menyayangi Kakeknya, sama seperti Aku menyayangi Bapak. Nadaya ingin kasih pertunjukan spesial untuk Kakeknya, seorang seniman dan pejuang yang dia banggakan.

Junadi menggeleng.

JUNADI

Harusnya dari dulu kamu tau Farida. Aku tidak akan pernah berhubungan lagi dengan...

Suara Junadi mulai bergetar.

JUNADI

(cont'd) Dengan, hal-hal yang sudah menghancurkan hidupku. Membunuh orang-orang tersayangku.

Farida menarik nafas, membuang muka. Seolah-olah sebal dengan jawaban Junadi.

JUNADI (cont'd)

Beruntung kamu masih hidup.

FARIDA

Karena aku berjuang sendiri, Pak.

Junadi terdiam.

FARIDA

(cont'd) Dari dulu aku  
hidup sendiri. Kalo aku  
ngandelin Bapak, aku  
bisa stress, aku bisa  
mati muda kayak Ibu.

IR

SYAD FARIDA!

TIBA-TIBA terdengar suara ketokan pintu yang amat  
kencang.

Semua orang terdiam.

Irsyad berdiri, menggelus kepala Nadaya, lalu beranjak  
menuju pintu depan. Ia membuka pintu, lalu keluar  
rumah. TIBA-TIBA lampu mati. Gelap.

10 INT. RUANG TENGAH - THEATRICAL - NIGHT

10

Terdengar suara Irsyad dari kejauhan.

IRSYA

D (O.S.) Ada apa  
ini Bapak-bapak?

PEMUDA LORENG

(O.S.) Kamu orang yang tadi  
siang ya?  
Sialan kau bangsat!

\*terdengar suara pukulan yang sangat keras

\*terdengar suara mengerang kesakitan dari

Irsyad

F

ARIDA Mas  
Irsyad!!!  
(beat)

Nadaya! Kamu lari ke kamar, Nak!

\*terdengar Farida berlari ke arah luar, dan membuka  
pintu.

FARID

A (O.S.) MAS  
IRSYAD!!

PEMUDA LORENG

(O.S.) TANGKAP DIA!

\*terdengar suara riuh

\*terdengar suara jeritan dari Farida

\*terdengar suara teriakan minta tolong

\*terdengar suara seperti ada api yang dilemparkan,  
kemudian api tersebut mengenai kaca, lalu menyala.

Dari nyala api itu, KITA melihat wajah Junadi yang  
ketakutan.

JUNADI

Tolong! Tolong jangan sakiti  
anakanak dan cucu saya.  
Tolong!

\*terdengar suara riuh

\*terdengar suara jeritan dari Farida

\*terdengar suara teriakan minta tolong

Dari pantulan di wajah Junadi. KITA melihat nyala api  
itu kini kian besar.

JUNADI (cont'd)

Tolong! Tolong, Pak! Saya tidak  
ikut partai manapun, saya bukan  
golongan siapa pun! Tolong!

Junadi merintih, dan menangis.

JUNADI (cont'd)

Tolong, Pak! Saya bukan siapa-siapa.  
Saya hanya main Angklung,  
Pak. (beat)  
Saya hanya mencintai seni, Pak!

Junadi menangis dalam nyala api yang semakin membesar.

Tiba-tiba ada bayangan yang menutupi pantulan nyala api di wajah Junadi. Junadi menatap keatas ketakutan.

Bayangan itu menghantamkan sebuah kayu besar dan mendarat tepat di kuping Junadi.

Lalu terdengar suara "ngiung" mendengung. Suara "Tolong" perlahan memudar, sementara suara "ngiung" makin mencekit.

11 EXT. SUNGAI / KEBUN PISANG - DAY - DREAMY

11

Suasana dreamy. Junadi membuka matanya, wajahnya masih terlihat ketakutan. Ia menengok kanan, kiri dan sekitarnya. Nafasnya sesekali tersenggal.

Kini Junadi menyadari, ia sedang berdiri di Kebun pisang di tepi sungai, tempat yang rutin ia kunjungi. Junadi menyipitkan matanya, ia seperti melihat sesuatu.

Nadaya, gadis kecil itu dengan pakaian serba putih berada disana, wajah manisnya tersenyum. Tangan kanannya mengangkat dan melambaikan tanda menyapa pada Junadi.

NAD

AYA Kakek!!!

Nadaya kemudian tertawa. Sedang Junadi masih dalam perasaan yang bingung sekaligus takut.

Nadaya berbalik lalu berlari. Kini ia bergabung dan bermain bersama dengan para Kakek dan Nenek yang menggunakan jubah putih menutupi seluruh badannya. Mereka bercengkrama dan tertawa. Asyik sekali.

Junadi yang masih dengan wajah kebingungannya kini menunduk, lalu mendongak melihat kelangit. Blank.

12 INT. AUDITORIUM - DAY/NIGHT

12

Junadi tersentak. Matanya terbuka. Nafasnya terengah. Hening. Ia berada disebuah Auditorium dengan panggung dan kursi penonton yang berjejer. Ia melihat ke arah

kirinya, orang asing yang tak ia kenali sedang terpana melihat ke arah depan. Di belakangnya, ia melihat Farida yang duduk berdampingan dengan Irsyad, juga sedang terpana melihat ke arah depan. Ia lalu melihat ke arah depan, terlihat Nadaya sedang bermain angklung memainkan lagu Tanah Airku diiringi oleh beberapa pengiring musik angklung di panggung dalam acara Pentas Seni yang diselenggarakan sekolah Nadaya.

Junadi terlihat sangat kebingungan. Kini ia melihat Nadaya selesai dengan permainannya, dan membungkuk memberi hormat pada penonton. Seketika, orang-orang yang berada disekitarnya berdiri dan memberikan tepuk tangan - standing applause- pada Nadaya. Junadi yang melirik kiri-kanan, kebingungan, kemudian ikut berdiri dan bertepuk tangan. Junadi tersenyum. Haru.

TAMAT

# MUHAMMAD WAHYU WICAKSONO

Bandung, 11 Juni 1999

JL. Cijagra 1a No.3 Bandung · muhammadwahyuw@gmail.com · +6285723275804



## TENTANG SAYA

Halo, Nama saya Muhammad Wahyu Wicaksono teman - teman memanggil saya Wahyu atau Wicak. Saya lahir di Bandung 11 Juni 1999. Saya seseorang yang tertarik dengan dunia kreatif khususnya di bidang audio visual. Seringkali saya menyunting berbagai video untuk iklan di sosial media maupun film - film pendek. Saya orang yang senang belajar, berkeinginan terus berkembang dan saya juga senang dengan hal yang berhubungan dengan gunung dan hutan.

## KEAHLIAN SOFTWARE



PHOTOSHOP



PREMIERE



LIGHTROOM



CORELDRAW

## PENDIDIKAN

### SMKN 4 Bandung

Multimedia (2014 - 2017)

### Institut Seni Budaya Indonesia Bandung

Televisi dan Film (2020 - 2025)

## PENGALAMAN BEKERJA

### CV. World Technique (Magang)

Desain Grafis (April - Juni 2016)

Desain Katalog

## PENCAPAIAN

### Kepala Kepolisian Daerah Jawa Barat (Kapolda)

Piagam Penghargaan (2016)

Lomba film pendek dalam rangka HUT POLANTAS KE - 61

Ditlantas POLDA JABAR

## SERTIFIKAT

### LPPM UNIVERSITAS KOMPUTER INDONESIA

Desain Animasi (2017)

Rancang Bangun Alat Bantu Pembelajaran

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)

### UJIAN PRAKTIK KEJURUAN SMKN 4 BANDUNG

Multimedia (2017)

Sertifikat Lulus Ujian Praktik Kejuruan kompetensi

## PORTOFOLIO

- **Comrades** (2017) - *Director of Photography*
- **Psychosocial** (2021) - *Sound Recordist*
- **I Want to** (2021) - *Art. Director*
- **Dad, I just wanna say something** (2023) - *Props Builder/  
Set Dresser*
- **Jenny of Oldstones** (2022) - *Unit Production Manger*
- **Singer** (2022) - *Props Builder*
- **Suaka Fana** (2022) - *Props Builder/Set Dresser*
- **Selendang Dewi Gandari** (2022) - *Set Dresser*
- **Kata Sunyi** (2022) - *Props Builder*
- **Under Control** (2022) - *Standby Set*
- **Durchvolk** (2023) - *Props. Master*
- **Shararea.id** (2023) - *Props. Master*
- **Somebody Called This Home** (2023) - *Sound Recordist*
- **Kirata** (2024) - *Assistant Sound*
- **A Silent Symphony** (2024) - *Manager Location*
- **Belenggu** (2025) - *Editor*



# PORTOFOLIO

## Director of Photography

Film Pendek  
**Comrades**



## Sound Recordist

Film Pendek  
**Psychosial**



## Props. Master

Digital Content

### Durchvolk

[https://www.instagram.com/reel/CmTsd0ZugnC/?utm\\_source=ig\\_web\\_copy\\_link&igshid=MzRIODBiNWFIZA==](https://www.instagram.com/reel/CmTsd0ZugnC/?utm_source=ig_web_copy_link&igshid=MzRIODBiNWFIZA==)



## Props. Master

Digital Content

### Shararea.id

[https://www.instagram.com/reel/CqNUIdkAnWb/?utm\\_source=ig\\_web\\_copy\\_link&igshid=MzRIODBiNWFIZA==](https://www.instagram.com/reel/CqNUIdkAnWb/?utm_source=ig_web_copy_link&igshid=MzRIODBiNWFIZA==)



# PORTOFOLIO

## Art. Director

Film Pendek  
**I Want to**



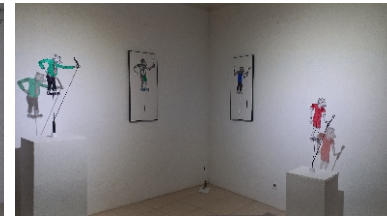
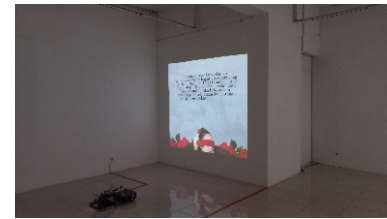
## Props Builder/Set Dresser

Film Pendek  
**Dad, I just wanna say something**



## Set Dresser

Pameran Karya  
**Selendang Dewi Gandari**



## Standby Set

Film Pendek

## Under Control

[https://www.youtube.com/watch?v=THM\\_BmUwocw&t=351s&pp=ygUUdW5kZXIgaY29udHJvbCB5YW1haGE%3D](https://www.youtube.com/watch?v=THM_BmUwocw&t=351s&pp=ygUUdW5kZXIgaY29udHJvbCB5YW1haGE%3D)



## Dan Lain - lain...

[https://drive.google.com/drive/folders/1cSqRr9\\_sdg2T511rLhw0nKbhZTLYBVg-?usp=sharing](https://drive.google.com/drive/folders/1cSqRr9_sdg2T511rLhw0nKbhZTLYBVg-?usp=sharing)