

LAPORAN KARYA TUGAS AKHIR
MINAT PENYUTRADARAAN FILM

**PENDEKATAN ISU *ANOMIE SUICIDE* DALAM BENTUK
SLOW CINEMA
*“Blue, that we don’t know what blue is”***

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



Muhammad Saleh Noviandi

NIM. 203123038

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

2024

LEMBAR PERSETUJUAN TUGAS AKHIR

Laporan Karya Tugas Akhir

PENDEKATAN ISU *ANOMIE SUICIDE* DALAM BENTUK *SLOW CINEMA* “BLUE, THAT WE DON’T KNOW WHAT BLUE IS”

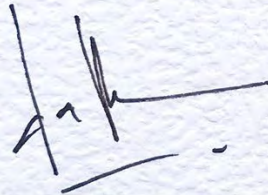
Dipersiapkan dan disusun oleh

Muhammad Saleh Noviandi

NIM. 203123038

Telah diperiksa dan disetujui oleh:

Pembimbing 1



Dara Bunga Rembulan, M.Sn.

NIDN. 0017128601

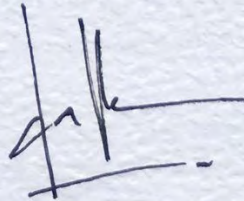
Pembimbing 2



Citra Meidyna Budhipradipta, S.I.Kom., M.I.Kom

NIDN. 0029059502

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



Dara Bunga Rembulan, M.Sn.

NIP. 198612172014042001

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Minat Penyutradaraan Film Fiksi

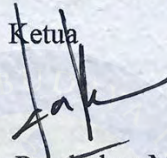
PENDEKATAN ISU *ANOMIE SUICIDE* DALAM BENTUK *SLOW CINEMA* “BLUE, THAT WE DON’T KNOW WHAT BLUE IS”

Dipersiapkan dan disusun oleh
Muhammad Saleh Noviandi
NIM. 203123038

Telah diuji dan dipertahankan dihadapan dewan penguji
Pada tanggal Desember 2024

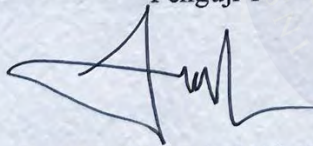
Susunan Dewan Penguji

Ketua



Dara Bunga Rembulan, M.Sn.
NIDN. 0017128601

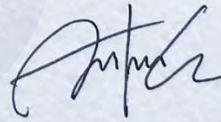
Penguji 1



Imam Akhmad, S.Pd., M.Pd.

NIDN. 0005079104

Penguji 2



Esa Hari Akbar, S.Sn., M.Sn.

NIDN.

Laporan Karya Film ini telah diterima sebagai salah satu syarat kelulusan Untuk
memperoleh gelar Sarjana Terapan Seni
Bandung, 18 Desember 2024

Dekan Fakultas Budaya dan Media
Institut Seni Budaya Indonesia Bandung



Dr. Cahya, S.Sen., M.Hum.
NIP. 196602221993032001

LEMBAR PENGESAHAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muhammad Saleh Noviandi

NIM : 203123038

Menyatakan bahwa Laporan Karya Tugas Akhir berjudul: Pendekatan Isu *Anomie Suicide* Dalam Bentuk *Slow Cinema Blue We Don't Know What Blue is* adalah karya saya sendiri dan bukan merupakan hasil jiplak atau plagiat dari karya tulis orang lain. Apabila dikemudian hari terbukti bahwa hasil karya tulis ini merupakan hasil jiplakan, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Dengan surat pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan sebenar-benarnya.

Bandung, 18 Desember 2024
Yang Menyatakan



Muhammad Saleh Noviandi
NIM. 203123038

ABSTRAK

Film pendek ini bertujuan untuk menghadirkan sudut pandang alternatif terhadap kasus bunuh diri yang melibatkan ibu dan anak. Masyarakat umumnya menilai tindakan tersebut dari perspektif etis tanpa mempertimbangkan faktor-faktor kompleks yang melatarbelakangi keputusan tersebut. Film ini dirancang untuk menyampaikan pengalaman emosional dan psikologis yang dialami oleh ibu, sehingga penonton dapat merasakan tekanan dan dilema moral yang dihadapinya. Konsep film menggunakan bentuk *slow cinema*, yang mempunyai tempo lambat, minim dialog, dan penggunaan *longtake*. Pendekatan ini dipilih untuk memberikan ruang bagi penonton untuk merenung dan meresapi setiap adegan. Metode pembuatan film meliputi tiga tahap: praproduksi, produksi, dan pascaproduksi. Tahap praproduksi mencakup riset, penyusunan naskah, serta perencanaan visual. Produksi berfokus pada pengambilan gambar yang menciptakan suasana reflektif, sementara pascaproduksi mencakup proses penyuntingan untuk mempertahankan konsistensi suasana dan pesan. Hasilnya, Film ini rampung dibuat dengan mengupayakan gagasan sutradara dan penulis naskah lewat film. Karya ini diharapkan dapat membangkitkan empati dan membuka diskusi lebih luas tentang bagaimana kita seharusnya secara etis memandang peristiwa bunuh diri yang melibatkan ibu dan anak. Yang pada akhirnya tidak mengabaikan sisi humanis dari peristiwa tersebut.

ABSTRACT

This short film aims to present an alternative perspective on a suicide case involving a mother and child. Society generally judges such actions from an ethical perspective without considering the complex factors behind the decision. This film is designed to convey the emotional and psychological experiences experienced by the mother, so that the audience can feel the pressure and moral dilemma she faces. The concept of the film uses the form of slow cinema, which has a slow tempo, minimal dialogue, and the use of long takes. This approach was chosen to provide space for the audience to reflect and absorb each scene. The filmmaking method includes three stages: pre-production, production, and post-production. The pre-production stage includes research, scripting, and visual planning. Production focuses on shooting that creates a reflective atmosphere, while post-production includes the editing process to maintain consistency of atmosphere and message. As a result, this film was completed by trying to convey the ideas of the director and scriptwriter through the film. This work is expected to arouse empathy and open a wider discussion about how we should ethically view suicides involving mothers and children. Which ultimately does not ignore the humanistic side of the event.



KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kepada Tuhan yang Maha Esa karena berkat rahmat dan karunia-nya laporan tugas akhir ini dapat terselesaikan dengan tepat waktu serta sesuai dengan apa yang diharapkan. Pembuatan laporan tugas akhir dengan minat sutradara ini dibuat untuk memenuhi tugas akhir program studi film dan televisi. Dalam penyusunan laporan karya film fiksi ini juga laporan diberi judul **PENDEKATAN ISU ANOMIE SUICIDE DALAM BENTUK SLOW CINEMA** “*Blue, that we don’t know what blue is*”.

Banyaknya pihak yang terlibat dengan membantu baik moril maupun materiil dalam penyusunan laporan ini, untuk itu ucapan terimakasih banyak kepada:

1. Dr. Retno Dwimarwati, S. Sen., M. Hum selaku Rektor Institut Seni Budaya Indonesia Bandung.
2. Dr. Cahya Hedy, S.Sen., M.Hum. selaku Dekan Fakultas Budaya Dan Media.
3. Dara Bunga Rembulan, S .Sn, M.Sn. selaku Ketua Jurusan Televisi dan Film Fakultas Budaya dan Media.
4. Dosen Program Studi Televisi dan Film ISBI Bandung yang telah memberikan ilmunya selama proses perkuliahan.
5. Vicky Anggadwika Leovagustya, S.Kom. selaku staff Fakultas Budaya dan Media ISBI Bandung yang selalu memberikan informasi terbaru mengenai tugas akhir.

6. Rienand Ambon Saviola sebagai *partner* dalam tugas akhir ini sehingga bisa menghasilkan film yang direncanakan.
7. Dua memori selaku teman sekaligus angkatan yang sudah memberikan semangat dan motivasi selama masa perkuliahan berlangsung.
8. Teman – teman KMTF yang membantu jalannya proses tugas akhir.
9. Keluarga besar yang saya cintai dan selalu memberikan dukungan penuh serta semangat sehingga dapat melalui proses tugas akhir ini.
10. Kerabat Kelompok Introvert yang selalu menularkan semangat militansinya.
11. Warga Bahasinema yang senantiasa selalu mendukung proses penulis.
12. Fakhrol Rozi juga keluarga BSM Rental yang sudah mendukung equipment yang digunakan selama proses produksi film ini berlangsung.
13. Semua pihak yang terlibat kedalam proses pembuatan film ini.

Penulisan laporan ini sudah dikerjakan semaksimal mungkin. Namun kritik dan saran sangat diterima oleh penulis.

Bandung, Mei 2024

Muhammad Saleh Noviandi

DAFTAR ISI

| | |
|---|------|
| LEMBAR PERSETUJUAN | i |
| LEMBAR PENGESAHAN | ii |
| ABSTRAK | iv |
| ABSTRACT | v |
| KATA PENGANTAR | vi |
| DAFTAR ISI | viii |
| DAFTAR TABEL | x |
| DAFTAR GAMBAR | xi |
| BAB I PENDAHULUAN | 1 |
| A. Latar Belakang | 1 |
| B. Rumusan Ide Penciptaan | 5 |
| C. Keaslian atau Orisinalitas Karya | 5 |
| D. Metode Penelitian | 6 |
| E. Metode Penciptaan | 10 |
| F. Tujuan dan Manfaat | 11 |
| BAB II KAJIAN SUMBER PENCIPTAAN | 14 |
| A. Kajian Sumber Penciptaan | 14 |
| B. Tinjauan Pustaka | 20 |
| C. Tinjauan Karya | 25 |
| BAB III KONSEP PEMBUATAN KARYA | 30 |
| A. Konsep Naratif | 30 |
| B. Konsep Sinematik | 36 |
| BAB IV PROSES PENCIPTAAN | 44 |
| A. Pra-Produksi | 44 |
| B. Produksi | 79 |
| C. Pasca Produksi | 86 |
| BAB V PENUTUP | 91 |
| A. Kesimpulan | 91 |

| | |
|----------------------|----|
| B. Saran-saran..... | 92 |
| DAFTAR PUSTAKA | 93 |
| LAMPIRAN..... | 95 |



DAFTAR TABEL

| | |
|---------------------------------|---|
| Tabel 1. Tabel Narasumber | 7 |
|---------------------------------|---|



DAFTAR GAMBAR

| | |
|--|----|
| Gambar 1. wawancara Dengan Sutradara Roufy Nasution..... | 8 |
| Gambar 2. Wawancara dengan Psikolog Astrid Nur Alfaradais, S.Psi., M.Psi., Psikolog..... | 8 |
| Gambar 3. Poster <i>Days</i> (2020) Sumber: https://www.mymovies.it | 25 |
| Gambar 4. Poster Film Roma (2018) Sumber: https://www.mymovies.it | 26 |
| Gambar 5. Poster Memoria (2021) Sumber: https://www.mymovies.it | 27 |
| Gambar 6. Poster Taipei Suicide Story (2020) Sumber: https://www.mymovies.it | 28 |
| Gambar 7. Color Pallete Sumber: https://shotdeck.com | 37 |
| Gambar 8. Grab Still Film Memoria (2021) Sumber: https://shotdeck.com | 37 |
| Gambar 9. Grab Still Film Roma Sumber: https://shotdeck.com/browse/stills#/s/days/movie/2446%7ERoma | 38 |
| Gambar 10. Grab Still Film Memoria (2018) Sumber: https://shotdeck.com/browse/stills#/movie/7604%7EMemoria | 40 |
| Gambar 11. Foto Rumah Susun Sumber: Dokumen Pribadi Penulis | 41 |
| Gambar 12. Foto Rumah Susun Sumber: Dokumen Pribadi Penulis | 42 |
| Gambar 13. Ekperimentasi penulis sebagai sutradara dalam tempo adegan | 48 |
| Gambar 14. Proses ekperimentasi durasi adegan..... | 49 |
| Gambar 15. Proses hunting lokasi rumah susun | 55 |
| Gambar 16. Proses hunting lokas sungai | 56 |
| Gambar 17. Proses hunting lokasi jembatan..... | 56 |
| Gambar 18. Setting rumah susun | 57 |
| Gambar 19. Setting sungai | 58 |
| Gambar 20. Setting jembatan..... | 58 |
| Gambar 21. Setting jalanan pinggir sungai | 59 |
| Gambar 22. Foto Yeni Hidayat alias pemeran ibu..... | 60 |
| Gambar 23. Foto Sri Jago Asokarama alias pemeran Anugrah | 61 |
| Gambar 24. Proses reading bersama pemeran | 62 |
| Gambar 25. Proses blocking bersama pemeran | 63 |
| Gambar 26. Foto sampah di lokasi sungai | 80 |
| Gambar 27. Foto proses pembersihan sampah..... | 80 |
| Gambar 28. Proses syuting di set sungai..... | 81 |
| Gambar 29. Proses syuting scene 2..... | 82 |
| Gambar 30. Proses syuting day 2..... | 83 |
| Gambar 31. Foto syuting hari ke 3..... | 84 |
| Gambar 32. Foto syuting hari ke 3..... | 84 |
| Gambar 33. Foto wrap bersama all crew | 85 |
| Gambar 34. Foto bersama pemeran utama..... | 85 |
| Gambar 35. Proses editing offline melalui aplikasi Frame.io..... | 87 |
| Gambar 36. Proses diskusi fine cut bersama editor | 88 |

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Bunuh diri merupakan salah satu fenomena serius yang kerap terabaikan. Mungkin hal ini disebabkan oleh pandangan bahwa bunuh diri adalah tindakan yang terlalu ekstrem, atau karena tidak banyak orang yang secara langsung mengenal seseorang yang melakukan bunuh diri. Padahal kejadian bunuh diri di Indonesia tidak bisa dianggap remeh. Fenomena ini adalah bagian dari tantangan yang juga dihadapi oleh banyak negara di seluruh dunia. Organisasi Kesehatan Dunia (WHO) memperkirakan bahwa lebih dari 700.000 orang meninggal akibat bunuh diri setiap tahunnya, yang menjadikannya salah satu dari 20 penyebab utama kematian secara global.

Di Indonesia, sejak awal tahun 2023 hingga Mei 2023 Kepolisian Indonesia mencatat bahwa ada 451 penanganan kasus bunuh diri, pada tahun sebelumnya tahun 2022 ada 826 penanganan kasus bunuh diri. Namun penulis menemukan sebuah jurnal berjudul yang ditulis oleh Sandersan Onie, dkk yang terbit pada 26 Februari 2024. menyatakan bahwa 859,10% kasus bunuh diri tidak dilaporkan di Indonesia. Itu artinya negara ini masih tidak mempunyai data atau informasi akurat untuk pengambilan sebuah kebijakan tentang fenomena ini.

Azda empat alasan utama mengapa individu melakukan bunuh diri salah satunya adalah anomik (*anomie suicide*) terjadi akibat perubahan besar dalam sistem masyarakat, khususnya dalam bidang ekonomi dan sosial, yang mengganggu

keteraturan kolektif. (Durkheim,1897:54) hal ini menunjukkan bahwa krisis ekonomi dapat meningkatkan angka bunuh diri karena ketakutan dan ketidakpastian hidup yang ditimbulkan oleh kesulitan dalam memenuhi kebutuhan dasar. Selain krisis ekonomi, perubahan besar lainnya seperti perubahan sosial seseorang mungkin dianggap "baik" atau "bernilai" hanya jika mereka memiliki kekayaan dan status ekonomi yang tinggi. Dalam konteks ini, kemiskinan bisa dilihat sebagai kegagalan pribadi yang memalukan.

Pada hal ini *anomie suicide* yang disebabkan oleh ketimpangan sosial dan ketidaksetaraan ekonomi merupakan salah satu tantangan utama yang dihadapi Indonesia dalam era modern ini. Meskipun negara ini telah mencapai kemajuan ekonomi yang signifikan, distribusi kekayaan yang tidak merata menimbulkan berbagai masalah sosial, termasuk peningkatan risiko bunuh diri di kalangan kelompok rentan. hal ini memperlihatkan kompleksitas hubungan antara ketidaksetaraan ekonomi dan ketimpangan sosial yang akhirnya membuat individu mempertimbangkan dirinya untuk mengakhiri hidup.

Menurut *World Health Organization* (WHO), individu yang hidup dalam kondisi ekonomi sulit lebih rentan terhadap gangguan mental dan perilaku bunuh diri. ketidakstabilan ekonomi dapat menyebabkan perasaan putus asa. Ketidakmampuan untuk memenuhi kebutuhan dasar, seperti makanan, tempat tinggal, pendidikan dan perawatan kesehatan, dapat membuat seseorang merasa tidak berdaya dan kehilangan harapan.

Sebagai rujukan lebih lanjut, ada sebuah kasus yang unik dalam fenomena bunuh diri yang kini semacam trend atau sering terjadi dalam beberapa waktu kebelakang, yaitu kasus bunuh diri yang melibatkan seorang ibu dan anaknya. Terdapat keseragaman isu yang sama bila kita telisik bersama, yaitu motif ekonomi yang melatarbelakangi seorang ibu yang membawa anaknya bunuh diri. Pada peristiwa ini akhirnya memancing respon masyarakat yang beragam mulai dari respon yang bersifat berempati pada korban, hingga respon-respon menghakimi korban dengan embel-embel moralitas agama dan etika.

Dalam hal tersebut penulis merasa terganggu dengan respon-respon masyarakat yang terkesan menghakimi seorang ibu yang membawa anaknya bunuh diri, padahal mereka tidak tahu betul realitas apa yang sedang dihadapi oleh ibu dan anaknya. Jika masyarakat memandang peristiwa tersebut dengan cara etis tidak etis, itu pun adalah tindakan yang tidak etis. Fenomena tersebut perlu dipahami dengan pendekatan yang manusiawi, bukan hanya melalui lensa etika atau moralitas agama. Seseorang yang melakukan bunuh diri sebenarnya sedang mencoba mengkomunikasikan rasa sakit dan penderitaan yang mereka alami, dan tindakan ini tidak boleh dilihat semata sebagai dosa atau tindakan tidak bermoral (Septiana,2007:09).

Berangkat dari sana penulis sebagai sutradara akhirnya tertarik untuk membuat sebuah karya film dengan bentuk *slow cinema*, yang dimana dalam bentuk film tersebut penulis mengupayakan penonton bisa menempatkan diri sebagai subjek. Karena pada karya seni yang penting pertama-tama bukanlah '*what it means*', 'maknanya apa' melainkan '*what it does*': dia melakukan apa pada kita,

kita merasakan efek apa darinya, barulah kita dapat menemukan maknanya (Sugiharto,2013:21).

Slow cinema memiliki kemampuan unik membuat penonton merasakan apa yang dialami oleh subjek dalam film karena pendekatannya yang mengutamakan durasi Panjang, tempo lambat, dan minimnya dialog. Dengan menggunakan *long take* dan minim *cutting*, penonton diundang untuk benar-benar mengalami waktu bersama subjek. Ini memungkinkan penonton untuk tenggelam dalam momen yang sama dengan karakter, yang akhirnya pada hal tersebut penonton bisa merasakan apa yang subjek rasakan dengan cara yang kontemplatif.

Dengan begitu maksud penulis membuat film dengan bentuk *slow cinema* dengan cerita tentang ibu yang membawa anaknya bunuh diri adalah untuk mengajak penonton melihat peristiwa tragis ini dengan sudut pandang yang lebih empatik, tanpa terburu-buru menghakimi atau memandangnya hanya dari kaca mata moral atau agama. Alih-alih memfokuskan pada tindakan bunuh diri itu sendiri sebagai sebuah "dosa" atau "tindakan tidak bermoral," film ini berusaha memperlihatkan realitas yang dihadapi ibu tersebut, yang diwarnai oleh faktor ekonomi dan sosial yang sangat berat sebagai hal-hal diluar dirinya yang menjadi stimulus ia menjadikan bunuh diri bersama anaknya sebagai jalan keluar. Penulis berharap dengan mendalami perjalanan emosi dan kehidupan ibu dalam narasi yang kontemplatif, penonton dapat lebih memahami rasa sakit yang dialaminya dan menumbuhkan rasa empati yang lebih besar, daripada hanya memberikan penilaian sepihak atau menghakimi dari permukaan.

B. Rumusan Ide Penciptaan

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan di latar belakang, maka disusunlah rumusan ide penciptaan sebagai berikut:

1. Bagaimana menceritakan topik *anomie suicide* pada isu ketimpangan ekonomi dan sosial pada film *Blue, that we don't know what blue is?*
2. Bagaimana sutradara membuat penonton berempati pada tokoh di dalam film *Blue, that we don't know what blue is* melalui pendekatan film *slow cinema* ?

C. Keaslian atau Orisinalitas Karya

Keorisinalitasan atau keaslian karya, terutama dalam konteks karya film, merujuk pada sejauh mana suatu karya dianggap sebagai unik, orisinal, dan bukan hasil penjiplakan atau reproduksi tanpa izin dari karya lain. Namun, keorisinalitasan karya, termasuk dalam karya film, sering kali tidak dapat lepas dari pengaruh atau referensi terhadap karya-karya terdahulu.

Oleh karena itu bentuk film ini terinspirasi oleh karya film yang berbentuk *slow cinema* seperti film-film karya Tsai Ming-Liang berjudul *Days* (2020), *Strays Dogs* (2013) dan Alfonso Cuaron dengan film berjudul *Roma* (2018) juga film dari sutradara Apichatpong Weerasethakul berjudul *Memoria* (2021) yang menjadi referensi juga bahan kajian secara bentuk.

Ide berkembang setelah penulis membaca berita kasus seorang ibu membawa anaknya bunuh diri dikarenakan permasalahan ekonomi, yang dimana mendapatkan respon variatif oleh masyarakat yang memangdangnya lewat berbagai

sudut pandang, mulai dari hukum, agama, etik hingga moral. Namun penulis berpendapat bahwa peristiwa tersebut seharusnya dipandang dengan cara yang etis juga sehingga tidak memunculkan stigma negatif atau juga menghakimi korban, dengan kata lain kita harus memandang peristiwa tersebut dengan cara yang humanis, memposisikan diri pada posisi mereka di tengah problematika kehidupan sosial dan ekonomi hari ini.

D. Metode Penelitian

Penelitian memiliki peran penting dalam proses pembuatan film, terutama dalam meningkatkan kualitas dan keberhasilan proyek film. Ketika sebuah film naratif didasarkan pada budaya tertentu, pengumpulan data menjadi krusial untuk memastikan cerita tetap akurat dan realistis. Dalam konteks ini, metode penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif.

Pendekatan empiris-rasional, atau kualitatif, merupakan jenis penelitian yang dimulai bahkan sebelum masalah atau problematika tertentu teridentifikasi. Penelitian ini melibatkan pengumpulan data dan fakta empiris yang ada, yang kemudian dirasionalisasikan untuk mendapatkan interpretasi dan kesimpulan akhir (Bambang Sudaryana, 2022:112).

Untuk memperkuat penelitian dan memperoleh informasi yang faktual dan empiris dari lapangan, digunakan metode wawancara, studi pustaka, dan kajian media. Hasil dari pendekatan ini memberikan dasar yang kuat untuk mengembangkan cerita film dengan unsur realitas yang teruji. Berikut adalah metode yang penulis lakukan

1. Wawancara

Wawancara memungkinkan penulis untuk mendapatkan data langsung dari individu yang memiliki pengalaman atau pengetahuan mendalam tentang bunuh diri, ibu dan anak juga *slow cinema* itu sendiri. Dalam konteks *slow cinema*, wawancara ini tidak hanya akan berfungsi sebagai sumber informasi faktual, tetapi juga sebagai inspirasi untuk penggambaran karakter, ritme, dan atmosfer film. Misalnya, wawancara dengan individu yang pernah mengalami keinginan bunuh diri, ini akan memberikan wawasan emosional yang kemudian dapat diterjemahkan ke dalam adegan-adegan yang panjang dan tenang, khas *slow cinema*, di mana penonton diajak untuk merasakan beban kehidupan karakter secara mendalam. Data yang diperoleh dari wawancara akan membantu memastikan bahwa film tersebut tidak hanya berbicara tentang realitas sosial, tetapi juga memunculkan perasaan empati dan refleksi melalui pengalaman sinematik yang intens.

Tabel 1. Tabel Narasumber

| No | Nama | Keterangan | Status |
|----|--|----------------------|-----------------|
| 1. | Roufy Nasution | Sutradara | Key Informan |
| 2. | Nama dirahasiakan | Penyintas bunuh diri | Key informan |
| 3. | Astrid Nur Alfaradais, S.Psi., M.Psi., Psikolog | Psikolog | Second Informan |



Gambar 1. wawancara Dengan Sutradara Roufy Nasution



Gambar 2. Wawancara dengan Psikolog Astrid Nur Alfaradais, S.Psi., M.Psi., Psikolog

2. Studi Pustaka

Studi pustaka berfungsi untuk mengumpulkan informasi dari berbagai sumber tertulis, seperti buku, artikel jurnal, laporan penelitian, dan dokumen resmi,

yang akan memberikan landasan teori dan konteks historis bagi isu ketimpangan ekonomi dan sosial juga bentuk film *slow cinema*. Dalam pendekatan *slow cinema*, hasil dari studi pustaka ini akan digunakan untuk memperdalam pemahaman tentang konteks yang ingin digambarkan secara visual. Pemahaman pandangan sosial dan historis ini memungkinkan film untuk menyampaikan isu ketimpangan bukan hanya sebagai kaitanya dengan peristiwa bunuh diri ibu dan anak, tetapi juga sebagai pengalaman hidup yang dirasakan melalui tempo yang lambat, suasana yang hening, dan detail visual yang kaya. Studi pustaka juga membantu menciptakan narasi yang tidak hanya informatif tetapi juga reflektif, selaras dengan estetika *slow cinema* yang menekankan pada kontemplasi dan pengalaman temporal.

3. Kajian Media

Kajian media bertujuan untuk memahami bagaimana *slow cinema* bertutur lewat bentuknya, termasuk film, video wawancara, video esai, dan platform digital. Analisis ini penting dalam proses pembuatan untuk mengidentifikasi representasi visual dan naratif yang telah ada, serta untuk memahami bagaimana pendekatan *slow cinema* dapat menawarkan perspektif yang baru. Dengan mengkaji media, penulis dapat mengembangkan strategi visual dan naratif yang menghindari stereotip atau bias yang mungkin muncul dalam representasi media konvensional, dan sebaliknya menciptakan ruang bagi penonton untuk merenung dan merasakan isu tersebut secara lebih personal dan mendalam. *Slow cinema*, dengan fokusnya pada pengulangan, durasi panjang, dan minimnya dialog, akan memanfaatkan

temuan dari kajian media ini untuk menawarkan pengalaman sinematik yang menantang persepsi dan mendorong refleksi.

E. Metode Penciptaan

Proses penciptaan film melibatkan tiga tahap utama: pra-produksi, produksi, dan pasca-produksi. Setiap tahap memiliki peran penting dalam memastikan bahwa visi kreatif dapat diwujudkan secara efektif dan efisien.

1. Pra Produksi

Pra-produksi adalah tahap awal dalam penciptaan film yang melibatkan perencanaan dan persiapan sebelum proses syuting dimulai. Pada tahap ini, semua elemen yang diperlukan untuk produksi dipersiapkan dengan matang. Pra-produksi adalah saat di mana visi kreatif seorang sutradara mulai mendapatkan bentuk yang lebih konkret (Smith,2019:80), yang menekankan pentingnya perencanaan yang komprehensif pada tahap ini. Elemen penting dalam pra-produksi meliputi penulisan skenario, pencarian pemain, pemilihan lokasi, *reading* pemain, *production meeting*, *recce* dan pembuatan *videoboard*.

2. Produksi

Tahap produksi adalah inti dari proses pembuatan film, di mana pengambilan gambar dilakukan sesuai dengan rencana yang telah dibuat pada tahap pra-produksi. Tahap ini melibatkan kerja sama yang erat antara berbagai departemen, termasuk sinematografi, suara, dan desain produksi., Produksi adalah saat semua elemen teknis dan kreatif bergabung untuk menciptakan adegan-adegan

yang akan menjadi bagian dari film (Johnson, 2020:60) Pada tahap ini, penting untuk menjaga komunikasi yang baik di antara anggota tim agar proses berjalan lancar.

3. Pasca Produksi

Setelah semua gambar telah diambil, proses beralih ke tahap pasca-produksi, di mana film mulai disusun menjadi satu kesatuan yang utuh. Tahap ini mencakup *editing*, pengolahan suara, penambahan efek visual, dan finalisasi film. Pasca-produksi adalah fase di mana film benar-benar terbentuk. Di sinilah keputusan akhir tentang ritme, alur, dan *tone* film ditentukan (Brown 2021:97) Pada tahap ini, kolaborasi antara *editor*, sutradara, dan tim kreatif lainnya sangat penting untuk memastikan hasil akhir sesuai dengan visi yang diinginkan.

F. Tujuan dan Manfaat

1. Tujuan

Pada pembuatan film ini ada beberapa tujuan yang ingin dicapai oleh penulis, diantaranya adalah sebagai berikut :

- a) Menceritakan topik *anomie suicide* pada isu ketimpangan ekonomi dan sosial pada film *Blue, that we don't know what blue is*.
- b) Membuat penonton berempati pada tokoh di dalam film *Blue, that we don't know what blue is* melalui pendekatan film *slow cinema*.

2. Manfaat

a. Manfaat Khusus:

Secara personal, manfaat yang akan diperoleh oleh penulis sebagai sutradara dalam pembuatan film *slow cinema* yang mengangkat isu ketimpangan ekonomi dan sosial pada ibu dan anak adalah kesempatan untuk melakukan refleksi terhadap realitas sosial yang ada. Proses kreatif ini memungkinkan sutradara untuk mengeksplorasi dan memahami bagaimana struktur ekonomi dan sosial yang timpang akhirnya mempengaruhi seorang ibu mengambil jalan yang tragis. Selain itu, sutradara dapat menyuarakan pandangannya mengenai ketidakadilan sosial melalui bahasa visual yang tenang dan kontemplatif, memberikan penonton ruang untuk merenungkan dampak dari ketimpangan tersebut. Dengan menggunakan medium film, sutradara dapat menyampaikan pesan yang kuat untuk mengajak penonton mempertanyakan kembali sistem sosial dan ekonomi yang ada yang dimana penulis mengharapkan hal tersebut dapat mendorong perubahan.

b. Manfaat Umum:

Manfaat umum dari pembuatan film ini adalah sebagai sarana refleksi terhadap realitas sosial masyarakat, khususnya dalam konteks ketimpangan ekonomi dan sosial yang menyebabkan seorang ibu mengambil keputusan yang tragis. Melalui gaya *slow cinema*, film ini bertujuan untuk memperlihatkan ketidakadilan yang sering kali tersembunyi di balik ritme kehidupan sehari-hari, mendorong penonton untuk melihat lebih dalam dan merenungkan kondisi-kondisi yang menciptakan dan memperpetuasi ketimpangan tersebut. Karya ini juga

berfungsi sebagai alat diskusi bagi masyarakat, menghadirkan isu-isu penting dalam format sinematik yang realis dan introspektif dan upaya untuk memicu percakapan dan perubahan sosial yang lebih luas.



BAB II

KAJIAN SUMBER PENCIPTAAN

A. Kajian Sumber Penciptaan

Pembuatan film adalah proses kreatif dan teknis yang melibatkan berbagai tahapan untuk menghasilkan sebuah karya *audiovisual* yang mampu menyampaikan cerita atau pesan tertentu kepada audiens. Pada intinya, pembuatan film tidak hanya berfokus pada aspek teknis seperti pengambilan gambar, penyuntingan, dan pencahayaan, tetapi juga pada elemen naratif dan emosional yang dapat memengaruhi penonton. Setiap elemen dalam proses pembuatan film, mulai dari penulisan skenario hingga penyutradaraan, bekerja secara sinergis untuk menciptakan sebuah karya seni yang utuh. Dalam konteks ini, minat seorang sutradara sangat menentukan arah dan visi dari film yang akan dibuat, karena sutradara adalah individu yang memimpin dan mengarahkan keseluruhan proses kreatif (Smith, 2020:45).

Minat sutradara dalam pembuatan film adalah salah satu faktor kunci yang memengaruhi bagaimana sebuah cerita diangkat dan disampaikan. Sutradara sering kali memiliki ketertarikan khusus terhadap tema atau isu tertentu, yang kemudian tercermin dalam karya-karyanya. Misalnya, seorang sutradara yang tertarik pada isu-isu sosial mungkin akan memilih untuk membuat film yang mengangkat tema-tema seperti ketidakadilan, kemiskinan, atau konflik sosial (Jones, 2018:112). Minat ini tidak hanya memengaruhi pemilihan tema tetapi juga bagaimana

sutradara memvisualisasikan cerita tersebut, memilih gaya visual, dan menentukan cara karakter-karakter dalam film berinteraksi.

Dalam hal tersebut penulis sebagai sutradara tertarik pada sebuah peristiwa bunuh diri tidak biasa yang melibatkan ibu dan anaknya yang dikarenakan oleh ketimpangan ekonomi dan sosial atau bisa kita sebut *anomie suicide*. Bunuh diri anomik (*anomie suicide*) terjadi akibat perubahan besar dalam sistem masyarakat, khususnya dalam konteks ekonomi dan sosial, yang mengganggu keteraturan hidup individu.

Durkheim menunjukkan bahwa krisis ekonomi bisa membuat seseorang bunuh diri karena ketakutan dan ketidakpastian hidup yang ditimbulkan oleh kesulitan dalam memenuhi kebutuhan dasar. Selain krisis ekonomi, perubahan besarlainnya seperti perubahan sosial seseorang mungkin dianggap "baik" atau "bernilai" hanya jika mereka memiliki kekayaan dan status ekonomi yang tinggi. Dalam konteks ini, kemiskinan bisa dilihat sebagai kegagalan diri yang sangat-sangat memalukan.

Pada peristiwa bunuh diri ibu dan anak ini juga akhirnya memancing respon masyarakat yang beragam mulai dari respon yang bersifat berempati pada korban, hingga respon-respon menghakimi korban dengan embel-embel moralitas agama dan etika. Padahal untuk menyikapi kasus bunuh diri ibu beserta anaknya perlu dipahami dengan pendekatan yang lebih humanis. Jika bunuh diri dilihat sebagai masalah etis, maka harus diperlakukan secara etis juga. Seseorang yang melakukan

bunuh diri sebenarnya sedang mencoba mengkomunikasikan sesuatu kepada kita, seperti permintaan tolong atau perhatian. Oleh karena itu, kita tidak boleh bertindak seolah-olah kita adalah hakim yang siap menghakimi niat mereka sebagai dosa, tidak bermoral, dan sebagainya. Justru, karena kurangnya partisipasi orang lain untuk memahami mereka, bunuh diri menjadi fakta yang harus dimengerti secara humanis. Bunuh diri tidak bisa hanya dilihat sebagai perbuatan dosa yang melanggar ajaran agama, sebagai tindakan tidak bermoral karena melanggar prinsip etis atau moralitas agama (Septiana, 2007:108).

Fenomena bunuh diri ibu dengan anaknya perlu dipandang secara berimbang. Bila dalam ajaran agama membunuh adalah perbuatan dosa, dan secara hukum pembunuhan dengan sengaja berarti melanggar hukum dan dikenai sanksi hukum, maka fenomena bunuh diri ibu dengan anaknya merupakan kasus unik dalam sebuah masyarakat. Sebagai individu, seorang ibu pasti tahu akan konsekuensi perbuatannya. Mengakhiri hidup anaknya berarti mengakhiri perjalanan masa depan penerus keturunan. Kasus bunuh diri ini bukanlah tindakan kejahatan terhadap anak. Namun bunuh diri ini merupakan sebuah penyelesaian dari segala persoalan (Tauchid, 2005: 33).

Mengingat seorang ibu selalu mementingkan kesejahteraan dan kebahagiaan orang terkasihnya. Ditengah keadaan ekonomi dan sosial yang sangat pelik dan sangat disadari juga oleh seorang ibu bahwa jika meninggalkan anaknya sendiri maka sama saja dengan mewariskan penderitaan yang ada pada masa depan si anak, maka bunuh diri bersama anaknya merupakan salah satu cara seorang ibu untuk melepaskan rasa sakit atau penderitaan anaknya walau dengan cara yang paling

destruktif sekalipun. disinilah kita harus menempatkan diri sebagai ibu yang ada dalam kondisi tersebut (Septiana, 2007:108).

Mengakhiri hidup anak adalah bentuk tanggung jawab ibu atas eksistensi anaknya. Pola pikir bahwa sebagai orang yang melahirkan (menjadikan seseorang eksis) ia berhak atas penentuan akhir eksistensinya juga. Di sini barangkali dilakukan dengan pertimbangan, jika dirinya mati, maka meninggalkan anaknya berarti meninggalkan sisa penderitaan yang harus dialami oleh menghindarkan diri dari penderitaan anak, sekaligus sebagai perbuatan mulia seorang ibu terhadap anak (Tauchid, 2005: 33).

Jika individu hidup dalam masyarakat yang sehat, normal, mapan, adil, dan tercukupi, maka tidak ada yang akan melakukan bunuh diri. Jika ada yang melakukan bunuh diri, itu dianggap aneh, sebagai individu yang tidak normal, tidak benar, tidak bermoral. Dalam situasi yang wajar ini, orang tentu akan berusaha mempertahankan, memelihara, atau bahkan mengembangkan kehidupannya. Namun, bunuh diri banyak terjadi dalam konteks dan realitas kehidupan yang tidak sehat, tidak wajar, dan tidak ideal. Oleh karena itu, sangat tidak bijak jika masyarakat menilai bunuh diri dalam kondisi yang tidak normal dengan standar yang normal (Darmaputera, 2003:12). Maka, kita perlu berempati, mencoba memahami dengan menempatkan diri pada posisi korban, dan merenungkan bagaimana kehidupan dan keputusan untuk bunuh diri tersebut yang akhirnya kita dinilai atau dimaknai.

Berangkat dari hal tersebut penulis sebagai sutradara tertarik untuk membuat film yang mengangkat peristiwa *anomie suicide* yang melibatkan ibu dan anak dengan pendekatan bentuk *slow cinema*. *Slow Cinema* telah menjadi topik penting dalam diskusi tentang bentuk dan gaya film kontemporer. *Slow Cinema* berfokus pada penggunaan tempo lambat, durasi yang panjang, dan narasi yang minimalis. Teknik ini memungkinkan penonton untuk lebih merasakan setiap momen dalam film, memberikan ruang untuk refleksi dan kontemplasi yang lebih dalam. Pada film yang menggunakan teknik ini, adegan-adegan sering kali dibiarkan berlangsung lebih lama daripada yang mungkin dianggap "normal" dalam sinema *mainstream*, sehingga memberikan penekanan pada suasana, ruang, dan waktu.

Slow Cinema adalah sebuah respons terhadap sinema arus utama yang sering kali berfokus pada kecepatan, adegan dan alur cerita yang cepat. Sebaliknya, *Slow Cinema* menciptakan ruang di mana penonton dapat mengalami ketenangan, keheningan, dan kekosongan, yang semuanya berkontribusi pada pemahaman yang lebih mendalam tentang tema atau emosi yang dieksplorasi dalam film (Tiago De Luca, 2016:89)

Emre Caglayan, dalam *Poetic of Slow Cinema: Nostalgia, Absurdism, Boredom* (2018), menambahkan bahwa *Slow Cinema* juga menggunakan elemen-elemen seperti absurdisme dan kebosanan sebagai alat untuk mengeksplorasi kondisi manusia. Film-film ini sering kali tidak menawarkan jawaban yang mudah atau narasi yang jelas, melainkan mendorong penonton untuk mempertanyakan dan merenungkan apa yang mereka saksikan. Kebosanan yang dihasilkan dari tempo

lambat bukanlah tujuan akhir, tetapi alat untuk mengarahkan penonton menuju pemahaman yang lebih dalam tentang kehidupan subjek di dalam film melalui perasaan yang dihadirkan.

Berdasarkan hasil wawancara dengan psikolog penulis mendapatkan beberapa gejala fisik yang nantinya sangat berguna untuk membentuk psikologis karakter tokoh ibu di dalam film *Blue, that we don't know what blue is*, diantaranya adalah penurunan produktifitas, terlihat lesu dan sering melamun. Gejala fisik tersebut pada akhirnya akan digunakan pada pembentukan karakter tokoh ibu.

Penulis pun sebagai bahan rujukan lainnya mewawancarai penyintas bunuh diri yang dimana ia pernah melakukan 2 kali percobaan bunuh diri, pada hal ini penulis menanyakan apa saja yang membuat narasumber melakukan hal tersebut. Menurut penuturan narasumber ia merasa putus asa dikarenakan ia secara sosial merasa tidak bernilai dikarenakan merasa tertinggal karena perihal produktifitas yang kurang pada akhirnya mempengaruhi ekonomi narasumber. Pada hal ini narasumber merasa tertinggal dari segi pencapaian hidup dan melakukan komparasi dengan hidup orang lain, yang dimana ia sadar betul tingkatan sosial ini membuatnya putus asa.

Sebagai pembekalan pada jobdesk penulis sebagai sutradara, penulis mewawancarai juga seorang sutradara independent yang aktif di kota bandung yaitu Roufy Nasution, pada hal ini penulis menanyakan apa dan bagaimana sutradara bekerja. Beliau menjelaskan bahwa sutradara merupakan konseptor di dalam

sebuah produksi film yang di mana ia memegang kendali atas suara film yang akan disampaikan juga bentuk film yang akan dibuat.

B. Tinjauan Pustaka

Dalam pembuatan film, penting untuk memiliki landasan teori yang kuat yang berasal dari berbagai literatur yang mendukung. Tinjauan pustaka ini akan membahas sejumlah poin-poin yang menjadi referensi utama dalam memahami kerangka berpikir yang mendasari pembuatan film dengan tema berat seperti bunuh diri, serta kajian bentuk film, terutama pendekatan *Slow Cinema* sebagai bentuk. Poin-poin ini memberikan wawasan untuk penulis mengerjakan project film pendek ini.

1. Film fiksi

Film fiksi adalah jenis film yang menyajikan cerita imajinatif berdasarkan narasi buatan, film fiksi adalah sebuah karya naratif yang dibangun dari karakter, konflik, dan alur cerita yang dirancang untuk memberikan pengalaman sinematik. Cerita dalam film fiksi tidak terbatas pada realitas sehari-hari, melainkan dapat mencakup elemen fantasi, fiksi ilmiah, atau bahkan skenario alternatif dari dunia nyata (Bordwell dan Thompson, 2019:35).

Film fiksi memiliki berbagai fungsi, mulai dari hiburan hingga refleksi sosial (Monaco, 2000:212), film fiksi mampu mencerminkan nilai-nilai budaya sekaligus mengkritikannya. Misalnya, film drama sering digunakan untuk mengeksplorasi isu-isu sosial seperti ketidakadilan atau hubungan antarindividu. Di sisi lain, film fiksi

dapat berfungsi sebagai kritik terhadap perkembangan teknologi atau perubahan sosial.

2. Proses pembuatan film fiksi

Pembuatan film fiksi adalah sebuah proses yang melibatkan banyak tahapan dan kolaborasi antara berbagai departemen di dalamnya. Setiap tahapan dari praproduksi, produksi, hingga pascaproduksi memiliki peran krusial dalam mewujudkan visi kreatif menjadi karya film yang utuh. Setiap tahap ini diatur secara rinci agar hasil akhir dapat mencapai tujuan naratif dan visual yang diinginkan.

Pra-produksi adalah tahap awal dalam penciptaan film yang melibatkan perencanaan dan persiapan sebelum proses syuting dimulai. Pada tahap ini, semua elemen yang diperlukan untuk produksi dipersiapkan dengan matang. Pra-produksi adalah saat di mana visi kreatif seorang sutradara mulai mendapatkan bentuk yang lebih konkret (Smith,2019:80), yang menekankan pentingnya perencanaan yang komprehensif pada tahap ini. Elemen penting dalam pra-produksi meliputi penulisan skenario, pencarian pemain, pemilihan lokasi, *reading* pemain, *pre-production meeting*, *recce* dan pembuatan *videoboard*.

Selain itu, pemilihan kru juga sangat penting. Sutradara, sinematografer, desainer produksi, dan produser juga berbagai departemen di dalamnya berkolaborasi untuk memastikan semua elemen berjalan dengan baik selama produksi, hal-hal yang berkaitan dengan konsep dan teknis dibicarakan di *pre-production meeting* untuk memastikan semuanya berjalan dengan baik saat produksi.

3. Sutradara

Sutradara adalah individu yang memiliki peran sentral dalam pembuatan sebuah film. Mereka bertanggung jawab untuk mewujudkan visi artistik dan naratif dari skenario menjadi sebuah karya film yang utuh. Sutradara tidak hanya memimpin alur cerita, tetapi juga mengarahkan aspek teknis dan kreatif dalam film, seperti akting, sinematografi, pencahayaan, dan desain produksi. Oleh karena itu, sutradara memainkan peran kunci dalam membentuk pengalaman penonton melalui film.

Sutradara bertindak sebagai pemimpin artistik yang mengarahkan seluruh tim produksi. Sutradara memiliki tugas utama untuk memvisualisasikan naskah dan menginterpretasikan cerita melalui pengambilan gambar yang sesuai dengan visi kreatif mereka (Rabiger,2013:56). Selain itu, sutradara bekerja sama dengan para aktor untuk memastikan bahwa performa mereka sesuai dengan karakter yang ada dalam cerita. Hal ini mengharuskan sutradara untuk memiliki kemampuan komunikasi yang baik serta pemahaman yang matang tentang karakter dan dinamika yang ada dalam naskah.

Sutradara juga bekerja sangat erat dengan DoP untuk menentukan komposisi visual, pencahayaan, dan pemilihan sudut kamera. Sinematografi yang tepat dapat memperkuat tema atau suasana hati yang ingin disampaikan melalui film (Bordwell & Thompson,2019:127). Di samping itu, sutradara bertanggung jawab atas pemilihan lokasi dan desain set, yang juga menjadi bagian dari penguatan atmosfer film.

4. Pendekatan slow cinema

Slow Cinema merujuk pada pendekatan sinematik yang mengutamakan tempo lambat, keheningan, dan *atmosferic*, dengan tujuan untuk menggugah pengalaman meditatif pada penonton. Pendekatan ini cenderung mengabaikan kecepatan naratif yang biasa ditemukan dalam film komersial dan berfokus pada penggambaran waktu yang terulur, detil visual, dan kesunyian yang dapat menciptakan ruang refleksi dan introspeksi untuk penonton (Caglayan, 2014,56).

Salah satu ciri utama Slow Cinema adalah penggunaan pengambilan *longtake* dan minimnya *fastcut* yang memungkinkan penonton meresapi setiap momen dalam waktu yang lebih lama. Dalam film seperti *The Turin Horse* karya Bela Tarr, pengambilan *longtake* ini menciptakan perasaan waktu yang lambat, di mana penonton diberi kesempatan untuk tenggelam dalam detil visual yang jarang mendapat perhatian dalam film-film komersil. Slow Cinema menantang penonton untuk memperhatikan elemen-elemen yang biasanya terlewatkan, seperti suasana hati yang tercipta dari lanskap atau ekspresi wajah yang sederhana (Caglayan 2018, 45)

Dalam konteks global, Slow Cinema juga sering digunakan untuk mengkritik dinamika sosial dan budaya modern yang serba cepat dan terhubung. Film-film ini mengundang penonton untuk memperlambat ritme hidup mereka sejenak dan mempertanyakan cara mereka melihat dunia. Dengan mengurangi elemen-elemen yang biasanya dianggap penting dalam narasi mainstream, Slow Cinema membuka

ruang untuk dialog lebih mendalam tentang makna hidup, perubahan sosial, dan ketidakpastian zaman (Caglayan, 2014, hlm. 83).

5. Isu anomie suicide

Isu *anomie suicide* merupakan tema penting dalam kajian sosiologi, terutama dalam memahami hubungan antara struktur sosial dan kesehatan mental individu. *Anomie suicide*, sebagai konsep yang diperkenalkan oleh Émile Durkheim, menggambarkan keadaan ketidakteraturan atau kekacauan dalam masyarakat yang terjadi akibat perubahan sosial yang cepat atau lemahnya norma sosial yang ada. Kondisi ini dapat berkontribusi pada perasaan keterasingan dan kebingungan individu, yang pada gilirannya dapat meningkatkan risiko bunuh diri.

Anomie mengacu pada keadaan di mana norma-norma sosial yang mengatur kehidupan individu melemah atau hilang, menyebabkan individu merasa tidak terhubung dengan masyarakat ataupun dengan tujuan hidup mereka. Perubahan sosial yang cepat, seperti transisi ekonomi atau perubahan budaya, dapat menciptakan ketegangan dalam masyarakat yang berujung pada *anomie suicide* (Durkheim, 1897:87). Ketika individu merasa tidak ada tujuan yang jelas atau kehilangan arah, mereka mungkin mengalami disorientasi atau bahkan keputusasaan, yang dapat mengarah pada bunuh diri.

Durkheim membedakan empat jenis bunuh diri, dan salah satunya adalah bunuh diri anomik, yang terjadi ketika individu merasa tidak ada batasan yang jelas dalam hidup mereka, sering kali disebabkan oleh kegagalan atau ketegangan akibat perubahan sosial yang drastis (Durkheim, 1897:95). Bunuh diri jenis ini sering

dikaitkan dengan masyarakat yang mengalami disintegrasi nilai-nilai tradisional atau masyarakat yang terpapar pada ketidakpastian ekonomi.

C. Tinjauan Karya

Dalam merancang film dengan gaya *Slow Cinema*, mengkaji karya-karya yang sudah ada merupakan langkah penting untuk memahami teknik dan estetika yang membangun gaya atau bentuk film ini. Tinjauan karya ini akan membahas beberapa film yang menjadi rujukan utama, yaitu *Days* (2020), *Roma* (2018), *Memoria* (2021), dan *Taipei Suicide Story* (2020). Masing-masing film ini menawarkan pendekatan unik dalam penggunaan tempo lambat, narasi minimalis, dan eksplorasi suasana yang mendalam, yang semuanya berkontribusi pada pengembangan kerangka berpikir dalam pembuatan film dengan gaya *Slow Cinema*.

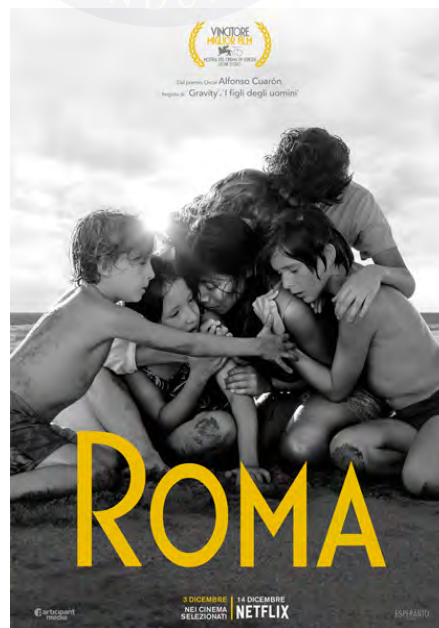
1. *Days* (2020)



Gambar 3. Poster *Days* (2020)
Sumber: <https://www.mymovies.it>

Disutradarai oleh Tsai Ming-liang, *Days* merupakan salah satu contoh menonjol dari *Slow Cinema*. Film ini menekankan penggunaan tempo lambat dan minim dialog, menciptakan ruang bagi penonton untuk merasakan setiap momen dengan intensitas penuh. *Days* menggambarkan kehidupan dua pria yang terisolasi, dengan setiap adegan diperlambat untuk menekankan keheningan dan kesepian yang mereka rasakan. Teknik ini memberikan waktu bagi penonton untuk merenungkan kondisi emosional karakter, menciptakan pengalaman sinematik yang sangat kontemplatif. Penggunaan durasi panjang dan kurangnya dialog dalam film *Days* mengundang penonton untuk terlibat secara mendalam dengan suasana dan perasaan subjek dalam film, menjadikannya referensi penting dalam pembuatan film yang ingin mengeksplorasi tema-tema serupa.

2. Roma (2018)



Gambar 4. Poster Film Roma (2018)
Sumber: <https://www.mymovies.it>

Disutradarai oleh Alfonso Cuarón, *Roma* adalah film yang secara estetika memadukan elemen *Slow Cinema* dengan narasi yang kuat. Film ini menggunakan tempo lambat untuk mengeksplorasi kehidupan sehari-hari tokoh utamanya, Cleo, seorang pembantu rumah tangga di *Mexico City* pada tahun 1970-an. Cuarón dengan cermat menggunakan pemandangan yang panjang dan pengambilan gambar yang penuh perhatian untuk menggambarkan detail kecil dalam kehidupan Cleo, yang memperkuat suasana introspektif dan memperdalam pemahaman penonton tentang kompleksitas emosionalnya. *Roma* menunjukkan bagaimana tempo lambat dapat digunakan untuk mengekspresikan keintiman dan keindahan dalam momen-momen yang biasa, menjadikannya model penting dalam pembuatan film yang bertujuan untuk mengeksplorasi kedalaman karakter dan hubungannya dengan lingkungannya sendiri.

3. *Memoria* (2021)



Gambar 5. Poster *Memoria* (2021)
Sumber: <https://www.mymovies.it>

Disutradarai oleh Apichatpong Weerasethakul, *Memoria* adalah film yang menggabungkan unsur-unsur mistis dan filosofis dengan estetika *Slow Cinema*. Film ini mengisahkan tentang seorang wanita bernama Jessica yang terganggu oleh suara aneh yang hanya bisa didengarnya. Weerasethakul menggunakan tempo lambat dan teknik *long take* untuk menciptakan suasana yang meditatif dan misterius, memungkinkan penonton untuk merenungkan apa yang terjadi di luar narasi yang terlihat. Penggunaan *sound* yang *diagetic* dan ruang dalam *Memoria* sangat efektif dalam menciptakan pengalaman yang mendalam dan menantang persepsi penonton tentang realitas. Film ini merupakan contoh luar biasa dari bagaimana *Slow Cinema* dapat digunakan untuk mengekspresikan ide-ide yang kompleks dan menciptakan suasana yang penuh teka-teki.

4. Taipei *Suicide Story* (2020)



Gambar 6. Poster *Taipei Suicide Story* (2020)
Sumber: <https://www.mymovies.it>

Film pendek yang disutradarai oleh KEFF ini bercerita tentang seorang pria yang tinggal di sebuah hotel bunuh diri, di mana para tamu diberikan waktu satu malam untuk memutuskan apakah mereka akan melanjutkan hidup atau mengakhiri hidup mereka. Taipei *Suicide Story* menggunakan gaya *Slow Cinema* untuk menggambarkan ketegangan dan kekosongan yang dirasakan oleh para karakter. Dengan durasi yang terbatas, film ini memanfaatkan pengambilan gambar yang panjang dan minim dialog untuk mengekspresikan rasa putus asa dan ketidakpastian. Gaya minimalis yang diterapkan KEFF menyoroti perasaan isolasi dan introspeksi yang dialami oleh karakter utama, membuat film ini menjadi referensi penting bagi sutradara yang ingin mengeksplorasi tema-tema yang serupa dalam karya mereka.

Karya-karya film yang telah dibahas di atas menunjukkan berbagai cara di mana *Slow Cinema* dapat digunakan untuk menciptakan pengalaman sinematik yang unik dan penuh makna. Setiap film menawarkan pendekatan yang berbeda dalam penggunaan tempo lambat, narasi minimalis, dan pengembangan suasana yang intens, memberikan inspirasi dan panduan yang berharga dalam pembuatan film dengan gaya serupa. Melalui studi mendalam terhadap film-film ini, penulis dapat memperoleh wawasan yang penting tentang bagaimana mengembangkan teknik sinematik yang mampu menyampaikan emosi dan suasana dengan cara yang halus namun sangat efektif.

BAB III

KONSEP PEMBUATAN KARYA

A. Konsep Naratif

1. Deskripsi Karya

Judul : *Blue, That We Don't Know What Blue is*

Tema : *Anomie Suicide*

Genre : Fiksi

Sub-Genre : Drama

Durasi : 30 Menit

Resolusi : 2160 x 1440 (2K)

Format : H.264

Frame Rate : 24 fps

Aspek Rasio : 1.50:1 / 3:2

Bahasa : Sunda, Indonesia

Penggunaan aspek rasio pada film ini dirancang khusus untuk penonton tidak terlalu banyak menerima informasi yang tidak penting atau dengan kata lain penulis sebagai sutradara ingin penonton dapat mencerna jalinan tanda di setiap frame yang dihadirkan. Dengan aspek rasio 3:2 film yang dihadirkan akan tidak terlalu

berbentuk landscape atau dengan kata lain ada beberapa hal yang ada disisi kiri dan kanan frame itu dipotong oleh blackbar.

2. Target Penonton

Usia : 21+

SES : A-B

3. Premis

Seorang ibu yang hidup dalam kemiskinan dengan anaknya, ia ingin memberikan kehidupan yang lebih baik untuk anaknya, tetapi ia harus merelakan anaknya sendiri sebagai objek empati, sehingga ia mengambil keputusan yang sangat tragis.

4. Sinopsis

Di sebuah rumah susun ibu dan anaknya, Anugrah, menghadapi kesulitan ekonomi yang semakin kompleks. Ketika ibu mendapatkan surat peringatan untuk pengosongan rumah dan dihadapkan pada tawaran gelap untuk menipkan Anugrah ke panti asuhan, ia merasa tertekan. Dalam keputusasaan, ibu memutuskan untuk mengakhiri penderitaan mereka dengan terjun bersama Anugrah dari jembatan ke sungai. Setelah penemuan mayat mereka, seorang pejabat partai politik memanfaatkan tragedi tersebut untuk meraih simpati publik.

5. Treatment

a. Babak 1

Ibu (27) dan Anugrah (7), sedang berjalan di koridor rumah susun. Mereka tinggal di sebuah rumah susun sederhana yang penuh dengan penghuni. Ibu terlihat banyak pikiran dan sedikit lemas, sementara Anugrah menggenggam erat tangan ibunya, sambil membawa kresek biji tasbih yang akan mereka kerjakan dengan semangat.

Saat mereka berjalan, mereka berpapasan dengan seorang ayah yang sedang mengantar anaknya pergi sekolah. Anak berseragam rapih itu sedikit lebih tua dari Anugrah, dan memiliki sikap sombong serta kurang ajar. Ketika mereka berpapasan, anak tersebut tiba-tiba mengacungkan jari tengahnya kepada Anugrah dengan sikap mengejek. Anugrah terkejut, tidak tahu harus bereaksi seperti apa. Namun, seketika setelah menunjukkan sikap kasar itu, anak tersebut tersandung dan jatuh ke dalam got kecil yang ada di samping koridor. Anak itu mulai menangis kencang, bukan hanya karena sakit, tetapi juga karena malu.

Setelah tiba di rumah mereka yang sederhana di lantai 2, suasana berubah menjadi lebih serius. Saat ingin masuk, Ibu melihat sebuah kertas tertempel di pintu. Setelah membacanya, ekspresi wajah Ibu berubah menjadi penuh kekhawatiran. Ternyata, itu adalah surat peringatan untuk mengosongkan rumah dikarenakan pembayaran yang sudah menunggak selama 3 bulan.

Ibu terdiam, merenung dalam-dalam sambil memegang surat itu. Pikiran tentang bagaimana mereka bisa bertahan hidup di tengah kesulitan ini membuatnya merasa putus asa.

b. Babak 2

Di ruang tengah rumah mereka yang sederhana, Anugrah dengan tekun menyiapkan bahan-bahan untuk membuat tasbih. Dia duduk di atas lantai, dikelilingi oleh manik-manik dan benang yang tersebar. Meskipun pekerjaannya terlihat sederhana, wajah Anugrah menunjukkan keseriusan dan dedikasi. Dia tahu bahwa hasil dari pekerjaannya ini adalah bagian dari upaya mereka untuk bertahan hidup.

Sementara itu, di dapur kecil yang berada tidak jauh dari ruang tengah, Ibu tengah membersihkan beras. Dia duduk dengan tatapan kosong, tangannya sibuk memilah butiran beras dari kutu yang berkerumun di dalamnya. Di sampingnya, sebuah kantong kresek yang digunakan untuk menyimpan beras memiliki logo partai politik yang mencolok.

Ibu membersihkan beras itu dengan penuh keletihan, tetapi tangannya tetap cekatan. Setiap butir beras yang bersih tampaknya menjadi simbol kecil dari harapan yang tersisa dalam kehidupannya yang penuh tekanan. Namun, kutu-kutu yang terus muncul, menggambarkan masalah yang tak kunjung selesai dalam hidup mereka.

Setelah membersihkan beras, Ibu beranjak ke kompor gas tua yang mereka miliki. Ia berusaha menyalakan kompor tersebut untuk memasak nasi, tetapi kompor itu sulit menyala. Ibu mencoba beberapa kali, wajahnya mulai menunjukkan frustrasi. Api tidak kunjung muncul, seakan mencerminkan betapa sulitnya kehidupan mereka saat ini.

Akhirnya, setelah beberapa kali mencoba, kompor tersebut berhasil menyala dengan api kecil yang berkeredap-keredip. Ibu menatap api itu dengan tatapan kosong, namun dalam hatinya, ada kelegaan kecil karena setidaknya ia masih bisa menyediakan makanan untuk mereka hari ini.

Saat menatap api yang akhirnya menyala, pikiran Ibu mulai melayang kembali pada sebuah percakapan yang menghantui pikirannya. Ia teringat akan tawaran yang pernah diberikan kepadanya—sebuah tawaran gelap dan penuh godaan. Seseorang dari partai yang logo-nya ada di kresek itu pernah menawarinya untuk menitipkan Anugrah di sebuah panti asuhan. Tawaran itu terdengar begitu menggiurkan pada saat itu, karena selain bisa meringankan beban hidup, ia juga akan mendapatkan persentase uang setiap bulan, terutama jika Anugrah memiliki cacat fisik yang bisa "dimanfaatkan".

Kenangan akan tawaran itu membuat hati Ibu berdebar. Pikirannya bergulat dengan dilema moral yang berat. Di satu sisi, ia sangat mencintai Anugrah dan tidak pernah membayangkan harus berpisah dengannya. Namun, di sisi lain, tekanan finansial dan kesulitan hidup membuat tawaran itu tampak seperti solusi yang cepat dan mudah, meski terasa begitu salah.

c. Babak 3

Ibu mulai berjalan mondar-mandir di dalam rumah, pikirannya berkecamuk. Ia menaiki dan menuruni tangga rumah susun mereka berulang kali, seolah mencoba melarikan diri dari keputusan yang harus ia ambil. Setiap kali ia mencapai puncak tangga, ia berhenti, menghela napas panjang, dan kemudian turun lagi, mengulangi proses yang sama seakan berharap bahwa bergerak tanpa henti akan mengurangi beban di hatinya. Namun, setiap langkah hanya memperdalam perasaan terjebak dan tak berdaya yang ia rasakan. Akhirnya ia memutuskan untuk bunuh diri bersama anugrah, ibu membawa anugrah terjun dari sebuah jembatan ke sebuah sungai.

Selanjutnya terlihat sebuah tasbih yang sama persis dengan tasbih yang dibuat oleh ibu dan anugrah sedang dipakai oleh seseorang yang mencalonkan diri dibursa pemilu ia di dalam mobil dan melihat warga berkerumun lalu ia berinisiatif untuk membagikan beras dengan logo partai politik yang sama seperti yang ada di rumah ibu dan anugrah.

6. *Director Statement*

Sebagai sutradara, penulis merasa terdorong secara personal untuk mengeksplorasi tema *anomie suicide* dalam film pendek ini. Cerita tentang seorang ibu yang membawa anaknya bunuh diri bukan hanya merupakan kisah tragis, tetapi juga sebuah cermin yang mencerminkan krisis eksistensial yang disebabkan faktor di luar dirinya sebagai individu dan tantangan hidup yang dihadapi banyak orang dalam dunia modern hari ini. Lewat cerita seorang ibu yang berada di titik nadir, di

mana segala sesuatu tampak tidak berarti. Namun, dalam kehampaan ini saya mengajak penonton untuk mencari, mempertanyakan, dan menemukan atau menciptakan makna baru, meskipun dalam bentuk yang paling tragis.

7. *Film Statement*

Film ini bertujuan untuk mendorong penonton untuk menyelami perspektif karakter dan merasakan kesulitan yang mereka alami. Dengan pendekatan yang empatik dan reflektif, film ini mengajak penonton untuk memahami tindakan mereka dalam konteks kesulitan yang mereka hadapi, dan untuk melihat lebih jauh daripada hanya melihat dari permukaan hukum dan etis tidak etis yang sering kali mengabaikan realitas manusiawi.

B. Konsep Sinematik

1. Akting

Dalam *slow cinema*, akting cenderung sangat naturalistik, sering kali menekankan pada ekspresi yang halus dan subtil. Aktor dalam film-film ini biasanya tidak memaksakan emosi secara dramatis, tetapi lebih banyak berinteraksi dengan lingkungan dan situasi dengan cara yang realistis dan *understated*. Pendekatan ini memungkinkan penonton untuk merasakan kedalaman emosi tanpa harus dipandu secara eksplisit oleh ekspresi yang berlebihan.

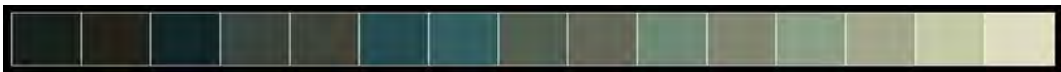
2. *Mood and look*



Gambar 7. Grab Still Film *Memoria* (2021)
Sumber: <https://shotdeck.com>

Dalam hal ini penulis akan menciptakan *mood* yang kontemplatif dan atmosferik melalui penggunaan elemen-elemen visual yang sederhana tetapi kuat secara penceritaan. Dengan dominasi *cold color* tampilan visual dalam film ini bertujuan untuk mengupayakan kesan melankolis juga perasaan terisolasi.

Secara komposisi film ini akan banyak mengandalkan komposisi asimetris dengan banyak mengandalkan *negative space* yang dimana sebagai upaya untuk membuat penonton tidak teralihkan perhatiannya pada objek atau subjek yang ingin diperlihatkan.



Gambar 8. Color Pallette
Sumber: <https://shotdeck.com>

Penggunaan warna-warna dingin seperti biru, abu-abu, dan hijau pudar akan mendominasi palet warna film. Warna-warna ini dipilih untuk menciptakan suasana

yang tenang, introspektif, dan sedikit melankolis. film akan memiliki tampilan visual dengan saturasi rendah, di mana warna-warna akan tampak pudar dan kurang mencolok. Ini bertujuan untuk menghilangkan kehangatan dan menekankan perasaan hampa atau datar. *Color grading* yang *desaturated* juga membantu mengarahkan fokus pada narasi dan ekspresi karakter, ketimbang pada elemen visual yang dengan warna yang berlebihan.

3. *Blocking*

Blocking adalah proses penempatan dan pergerakan aktor serta kamera di dalam adegan untuk mengarahkan perhatian penonton dan menyampaikan pesan tertentu secara visual. Dalam karya ini, penulis terinspirasi dari film Roma (2018).



Gambar 9. Grab Still Film Roma

Sumber: <https://shotdeck.com/browse/stills#/s/days/movie/2446%7ERoma>

Film Roma yang disutradarai oleh Alfonso Cuarón dikenal dengan *blocking* yang cermat dan detail. Setiap pergerakan karakter dan kamera dirancang dengan teliti untuk menciptakan komposisi yang kuat, seringkali dengan penggunaan *deep focus* yang mempertahankan elemen-elemen latar di dalam *frame* untuk menambahkan kedalaman narasi visual.

Kamera akan bergerak dengan tenang dan terukur, seringkali menggunakan *tracking shots* atau *crabing* yang panjang untuk mengikuti karakter atau memperlihatkan lingkungan sekitar secara menyeluruh. Ini memungkinkan penonton untuk menyerap detail visual dan konteks adegan. *Blocking* akan mengarahkan bagaimana karakter berinteraksi dengan latar atau elemen-elemen lain di dalam *frame*. Seperti dalam *Roma*, interaksi ini akan digunakan untuk mengekspresikan hubungan karakter dengan lingkungan mereka, serta untuk menggambarkan dinamika sosial dan emosional karakter.

4. Sinematografi

Sinematografi dalam film ini akan menjadi elemen kunci yang mendukung penciptaan atmosfer dan narasi visual yang mendalam. Pendekatan sinematografi yang saya terapkan akan sejalan dengan estetika *slow cinema*, memanfaatkan *long takes*, komposisi gambar yang cermat, pencahayaan natural, serta pergerakan kamera yang terukur dan halus. Semua elemen ini akan dirancang untuk menciptakan pengalaman sinematik yang reflektif dan *immersive*.

Penggunaan *long takes* akan menjadi ciri khas utama dalam film ini. Adegan-adegan dengan durasi panjang tanpa banyak pemotongan memungkinkan setiap momen berkembang secara natural, memberi ruang bagi penonton untuk sepenuhnya meresapi suasana dan detail visual yang disajikan. Selain itu, komposisi gambar akan dirancang dengan asimetris yang tidak hanya menambah estetika visual, tetapi juga menegaskan ketidakaturan hidup dalam film. *Deep*

focus akan sering diterapkan untuk menjaga kedalaman visual, memastikan setiap elemen dalam *frame* tetap tajam dan tetap terlihat natural.

5. Lighting

Pencahayaan dalam film ini akan bersifat natural atau cahaya yang realis, karena akan menciptakan suasana yang autentik. Cahaya digunakan untuk menonjolkan kesederhanaan dan keindahan dalam detail kecil, sementara *highlight* dan *shadow* sering digunakan untuk menambahkan dimensi emosional. Pencahayaan yang juga *soft* ini mendukung atmosfer keseluruhan dan membantu menciptakan suasana yang intim.



Gambar 10. Grab Still Film Memoria (2018)

Sumber: <https://shotdeck.com/browse/stills#/movie/7604%7EMemoria>

Selain itu, dalam film ini akan menggunakan sumber cahaya yang lembut atau *diffused* untuk menghindari bayangan tajam dan kontras tinggi. Cahaya yang lembut ini akan menciptakan efek pencahayaan merata tanpa menghilangkan dimensi kedalaman ruang.

6. Tata rias dan Busana

Untuk busana, pilihan kostum akan mencerminkan kesederhanaan dan keterbatasan karakter, busana akan mengenakan pakaian sehari-hari yang sederhana dan praktis, seperti baju berwarna netral atau pastel yang pudar, serta bahan yang nyaman dan tidak mencolok secara warna. hal tersebut sebagai upaya untuk memberikan kesan keaslian yang mendekati kehidupan sehari-hari.

7. *Setting*

Setting tempat dalam film ini akan berfokus pada lokasi utama yaitu rumah susun dan sungai. Kedua tempat ini dipilih untuk mendukung narasi dan tema film, serta menciptakan suasana visual yang sejalan dengan konsep *slow cinema* yang kontemplatif. Rumah susun akan digambarkan sebagai tempat dengan ruang-ruang yang padat, sempit, dan terbatas. Ini mencerminkan kehidupan yang penuh keterbatasan dan kesederhanaan, serta menggambarkan dinamika sosial yang kompleks di antara penghuninya.



*Gambar 11. Foto Rumah Susun
Sumber: Dokumen Pribadi Penulis*



Gambar 12. Foto Rumah Susun
Sumber: Dokumen Pribadi Penulis

8. Audio

Audio dan editing dalam film ini akan dirancang untuk menciptakan suasana yang tenang dan introspektif, dengan fokus khusus pada *sound design* yang *diegetic*. *Audio diegetic* merujuk pada suara yang berasal dari dalam dunia cerita itu sendiri, yang berarti suara-suara ini merupakan bagian integral dari lingkungan film dan dapat didengar oleh karakter-karakter di dalam cerita. Dengan menggunakan *audio diegetic*, film ini bertujuan untuk menciptakan pengalaman yang lebih imersif dan realistis bagi penonton.

Suara alami seperti noise kendaraan, gemericik daun, dan suara-suara domestik lainnya akan menjadi elemen penting dalam *sound design* film ini. Suara aliran air di sungai akan menambah kedalaman dan kesan tenang pada adegan yang berlangsung di tepi sungai, menciptakan latar yang reflektif dan menenangkan.

Gemicik daun dan desisan angin akan digunakan untuk memperkuat atmosfer alam di sekitar lokasi tersebut, memberikan nuansa yang sepi dan natural. Di rumah susun, suara-suara diegetic seperti langkah kaki di koridor, pintu yang berdecit, atau suara aktivitas dari unit-unit tetangga akan menambah kesan padat dan hidup dalam lingkungan urban, mencerminkan dinamika kehidupan sehari-hari yang terasa realistis.

9. Editing

Editing dalam film ini akan dirancang untuk mendukung gaya *slow cinema*, dengan fokus pada tempo yang lambat dan transisi yang halus. Pendekatan *editing* ini bertujuan untuk memberikan ruang bagi narasi dan visual untuk berkembang secara natural, menciptakan pengalaman sinematik yang kaya dan reflektif. Teknik utama yang digunakan adalah *long takes* yang dibiarkan tanpa banyak pemotongan. Teknik ini memungkinkan penonton untuk meresapi setiap momen dan detail dengan lebih intens, serta menjaga kontinuitas ruang dan waktu dalam cerita.

Selain itu, editing juga akan mempertimbangkan integrasi dengan *audio diegetic* yang telah dirancang, memastikan bahwa suara alami dan ambient berbaur dengan visual secara harmonis. Penggunaan efek suara akan diatur sedemikian rupa agar tidak mengalihkan perhatian dari elemen visual, tetapi justru memperkaya pengalaman menonton. Dengan pendekatan editing yang terukur dan hati-hati ini, film akan menciptakan suasana yang tenang dan reflektif, memberikan penonton waktu dan ruang untuk meresapi setiap aspek dari cerita dan karakter dengan lebih intim.

BAB IV

PROSES PENCIPTAAN

A. Pra-Produksi

1. Eksplorasi

Dalam menggarap film pendek yang mengangkat kisah bunuh diri yang melibatkan ibu dan anak, penulis sebagai sutradara merasa perlu untuk memahami berbagai aspek sosial, psikologis, dan emosional yang mungkin dialami oleh seorang ibu yang menghadapi keterpurukan. Proses eksplorasi ini berangkat dari kenyataan sehari-hari yang tidak jarang hadir di masyarakat, di mana beban ekonomi dan konstruksi sosial berperan besar dalam membentuk tindakan atau pilihan ekstrem yang mungkin diambil oleh seseorang. Penulis berusaha melihat dari sudut pandang ibu yang, terlepas dari niat dan perjuangannya, akhirnya merasa kehabisan jalan untuk memberikan kehidupan yang layak bagi anaknya.

Awal inspirasi cerita ini datang dari sejumlah berita yang sering kali mengungkap kisah keluarga yang menghadapi tantangan finansial berat. Dalam berbagai laporan media, kita dapat melihat pola yang serupa, di mana individu dalam kondisi keterbatasan ekonomi sering kali menjadi bahan perbincangan masyarakat. Sayangnya, alih-alih memberi dukungan, sebagian besar masyarakat cenderung menghakimi. Dari berita-berita ini, penulis menyadari bahwa stigma masyarakat terhadap orang-orang yang mengalami kemiskinan atau masalah sosial lainnya sering kali tidak bersifat empatik. Bahkan, di kasus-kasus ekstrem seperti kasus bunuh diri, narasi yang muncul lebih banyak didominasi oleh pandangan

negatif yang menilai perbuatan tersebut tanpa mencoba memahami konteks di baliknya. Hal inilah yang mendorong penulis untuk mengeksplorasi sebuah cerita yang bisa membawa penonton melihat atau merasakan dari sisi orang yang dihadapkan keputusan-keputusan yang sulit.

Selain dari berita dan realitas di sekitar, proses eksplorasi ini juga melibatkan pencarian literatur yang mengelaborasi tentang bunuh diri yang melibatkan ibu dan anak seperti jurnal filsafat yang ditulis oleh Septiana Dwiputri Maharani. Dari sana penulis menyadari bahwa seorang ibu mempunyai sifat altruistik yang dimana ia akan mengusahakan yang terbaik untuk orang ia cintai, sehingga dalam kondisi hidup yang ekstrem, di dalam konteks perspektif ibu, bunuh diri bersama anaknya ia anggap benar karena ia merasa hidup yang ia hidupi bersama anaknya tidak pantas ia hidup. Seorang ibu pun paham betul apa yang ia lakukan, bilamana ia meninggalkan anaknya sendiri berarti ia sedang mewariskan penderitaan hidup kepada anaknya, dengan latarbelakang ibu yang membuat anaknya eksis di dunia, ia akhirnya pun berhak untuk mencabut eksistensi anaknya dari dunia bersamanya.

Seorang ibu juga menanggung ekspektasi besar, khususnya dalam lingkungan yang masih sarat dengan konstruksi patriarki. Dari berbagai literatur ini, saya memahami bahwa seorang ibu tidak hanya dianggap sebagai pengasuh utama anak-anaknya, tetapi juga dipandang sebagai sosok yang harus mampu menjaga stabilitas keluarga, termasuk dalam kondisi ekonomi yang sulit. Ekspektasi ini tidak jarang menjadi beban mental yang berat, terlebih jika seorang ibu dihadapkan pada masalah finansial yang tidak mudah diatasi. Sayangnya, meski memiliki tanggung jawab besar, emosi dan kesejahteraan mental ibu sering kali tidak menjadi perhatian

utama. Justru, jika seorang ibu melakukan tindakan yang dianggap tidak sesuai norma, ia akan lebih mudah menjadi objek penghakiman sosial.

Dalam film pendek ini, pendekatan *slow cinema* dipilih sebagai cara untuk menampilkan dan menggambarkan perasaan dan tekanan yang dialami oleh karakter utama, seorang ibu yang merasa terjebak dalam situasi sulit akibat desakan ekonomi dan tekanan sosial. Dengan ritme yang lambat, pengambilan gambar yang panjang, serta minim dialog, *slow cinema* menjadi bentuk yang tepat untuk membawa penonton menyelami perasaan yang dialami karakter ibu. Pendekatan ini memungkinkan penonton untuk merasakan kehampaan dan kelelahan yang perlahan-lahan menguasai dirinya, tanpa harus disampaikan secara eksplisit melalui narasi verbal, dengan begitu penonton bisa berempati pada karakter ibu.

Dalam eksplorasi ini, penulis menemukan bahwa elemen-elemen khas *slow cinema* seperti penggunaan *longtake* tanpa banyak pergerakan kamera dan peralihan antar adegan yang lambat—dapat mengekspresikan suasana hati dan psikologis karakter secara lebih mendalam. Misalnya, adegan ibu diam di dapur yang sunyi berdiri menatap ke luar jendela dalam waktu yang lama, memberi ruang bagi penonton untuk merasakan kehampaan batin yang dialaminya. Dengan menggunakan *longtake* dan tidak terburu-buru memotong adegan, penonton diajak untuk menunggu dan merenungi momen-momen kecil, yang pada akhirnya membantu membangun empati terhadap karakter dan situasinya.

Di dalam film ini, minimnya dialog juga menjadi elemen yang signifikan dalam pendekatan *slow cinema*. Dengan mengurangi dialog, karakter ibu tidak

banyak berbicara untuk menjelaskan perasaannya; ekspresi wajah dan gerak-gerik tubuhnya yang lesu menjadi pengantar utama untuk menggambarkan rasa tertekan. Misalnya, dalam adegan di mana ia duduk sendiri di kursi ditengah pertimbangan menitipkan anaknya di panti untuk mendapatkan uang, penonton akan merasakan emosi yang tertahan dan perasaan berat yang dihadapinya. Dialog yang jarang tetapi intens pada saat-saat tertentu akan memperkuat perasaan yang sudah dibangun oleh visual dan ritme yang lambat.

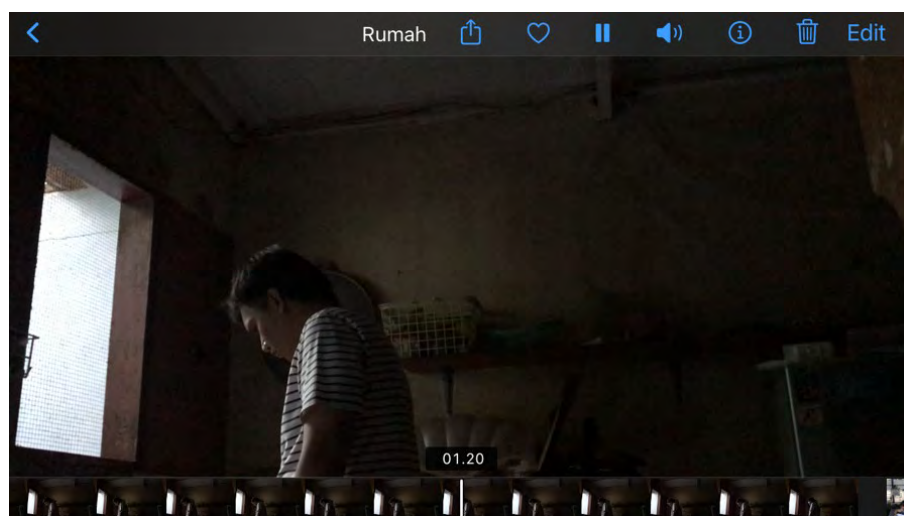
Pilihan visual juga sangat berperan penting dalam slow cinema, dan dalam film ini, penulis akhirnya merencanakan untuk menggunakan warna yang *desaturated* dan pencahayaan yang realistik untuk membangun suasana yang menggambarkan perasaan terisolasi. Pencahayaan lembut dan warna-warna kusam dapat menciptakan kesan lingkungan yang suram dan mencekam, seakan dunia di sekitar sang ibu juga ikut menekan dirinya. Setiap frame akan dibuat sedemikian rupa agar penonton bisa merasakan atmosfer yang terasa stagnan dan tanpa harapan, mencerminkan kondisi batin karakter yang merasa tidak memiliki jalan keluar.

Dengan memilih slow cinema, penulis berharap film ini tidak hanya menjadi sekadar narasi tentang kemiskinan atau kesulitan hidup, tetapi juga mengundang penonton untuk merasakan kompleksitas hidup dan perasaan putus asa yang dialami karakter utama. Pendekatan ini juga memungkinkan penonton untuk merenung, memperlambat pikiran mereka, dan lebih terbuka terhadap rasa empati dan pemahaman terhadap ibu sebagai individu yang berada dalam situasi yang sulit.

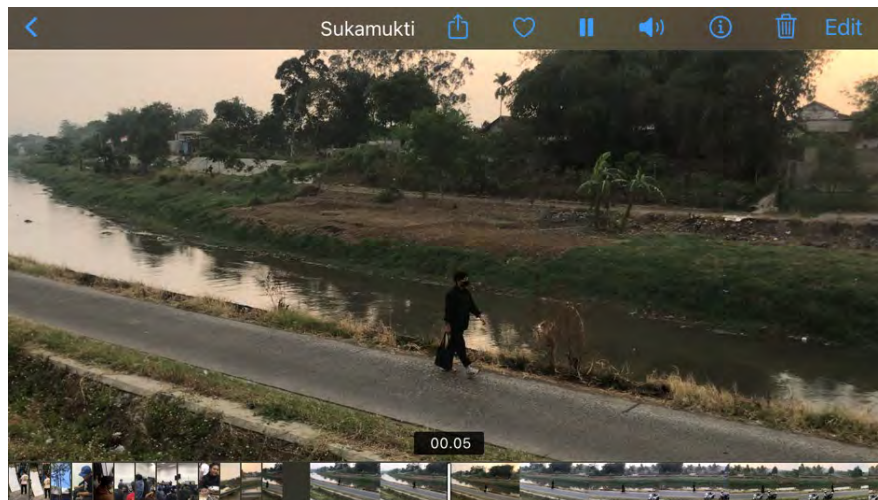
Di akhir film, tidak ada resolusi yang besar atau klimaks yang dramatis; hanya keheningan dan ketenangan yang samar-samar, yang memungkinkan penonton untuk mempertanyakan kembali asumsi-asumsi mereka tentang sosok ibu dan tekanan sosial yang sering kali memaksa individu membuat keputusan yang sulit. Melalui bentuk *slow cinema*, harapannya adalah bahwa film ini bisa mengubah cara penonton melihat isu sosial yang kompleks ini, memberikan mereka ruang untuk merenung dan mempertimbangkan perspektif lain yang lebih dalam dan manusiawi.

2. Eksperimentasi

Dalam proses pembuatan film pendek ini, eksperimen dilakukan untuk menemukan gaya visual, naratif, dan emosional yang tepat guna menyampaikan tema berat tentang peristiwa bunuh diri yang melibatkan ibu dan anak. Eksperimentasi ini berfokus pada beberapa aspek utama, yaitu pemilihan teknik visual khas *slow cinema*, uji coba dalam ritme cerita yang lambat, serta penggunaan dialog yang sedikit untuk mencapai kedalaman emosional yang kuat.



Gambar 13. Ekperimentasi penulis sebagai sutradara dalam tempo adegan



Gambar 14. Proses ekperimentasi durasi adegan

Ekspерimen pertama dilakukan dengan menguji berbagai teknik pengambilan gambar yang sesuai dengan karakteristik *slow cinema*, yaitu *longtake* atau pergerakan kamera yang sangat lambat. Beberapa pengambilan gambar dilakukan dengan menempatkan kamera pada posisi tetap, memungkinkan karakter ibu untuk berada dalam frame dalam waktu yang lama. Dalam adegan di mana ibu sedang termenung atau melakukan rutinitas sehari-hari, *longtake* memberikan ruang bagi penonton untuk benar-benar ‘hadir’ dan merasakan kesunyian serta keheningan yang melingkupi karakter. Ekspерimen ini memperlihatkan bahwa, dengan durasi shot yang cukup panjang, setiap ekspresi wajah dan gerakan kecil karakter terasa lebih terasa nyata seperti di hadapan kita langsung dan juga memperkuat emosi yang ingin disampaikan.

Selain eksperimen dengan *longtake*, uji coba visual juga dilakukan dalam hal pencahayaan dan warna. Penulis bereksperimen dengan pencahayaan naturalistik dan warna yang *desaturated* untuk menciptakan suasana yang suram dan melankolis, yang mencerminkan tekanan batin yang dialami oleh karakter ibu.

Misalnya, dalam beberapa adegan dalam rumah, pencahayaan alami dari jendela digunakan untuk menciptakan efek cahaya soft yang hampir pudar, seakan-akan cahaya pun meredup seiring dengan keputusan yang dialami oleh karakter. Eksperimen ini menunjukkan bahwa pencahayaan yang minim dapat memperkuat kesan sunyi dan kehampaan, yang sangat sesuai dengan gaya slow cinema.

Selanjutnya, dalam eksperimen naratif, penulis mencoba pendekatan minim dialog untuk mengurangi distraksi dari emosi karakter utama. Narasi ini mengandalkan emosi yang disampaikan secara visual dan bahasa tubuh, alih-alih percakapan yang langsung. Beberapa adegan reading dan rehearsal dengan pemeran ibu dilakukan untuk mencari gaya ekspresi yang tidak berlebihan namun tetap memiliki kekuatan emosional. Hasilnya, melalui eksperimen ini, penulis menemukan bahwa ekspresi wajah yang sedikit tenang namun penuh dengan tekanan lebih efektif dalam menyampaikan beban batin karakter, daripada dialog panjang yang mendetail. Setiap gerakan dan ekspresi kecil dari karakter ibu, seperti tatapan kosong atau helaan napas panjang, diharapkan mampu menciptakan resonansi emosional yang lebih reflektif bagi penonton.

Eksperimentasi juga dilakukan pada ritme cerita, di mana penulis mencoba memperlambat alur peristiwa agar penonton bisa sepenuhnya mengalami setiap momen yang ada. Eksperimen ini melibatkan cut to cut yang tidak terburu-buru, seperti menampilkan ibu yang hanya duduk diam lalu secara bertahap mengeluarkan emosinya yang tertahan. Hasil dari eksperimen ini menunjukkan bahwa ritme lambat memberikan ruang bagi penonton untuk benar-benar menyelami setiap lapisan perasaan karakter, tanpa adanya paksaan untuk segera

bergerak ke adegan berikutnya. Momen-momen yang sepi dan sunyi ini mengizinkan penonton untuk mengalami keterasingan yang dirasakan ibu, menciptakan pengalaman menonton yang lebih reflektif dan kontemplatif.

Terakhir, penulis juga bereksperimen dengan desain suara *diagetic*. Alih-alih menggunakan musik atau efek suara yang berlebihan, adegan-adegan dalam film ini lebih banyak diiringi oleh suara-suara latar alami, seperti suara angin, desau napas, atau derit lantai. Eksperimen ini dilakukan untuk menciptakan suasana yang sunyi, menyamakan apa yang didengar karakter sama dengan yang di dengar penonton, ini juga memungkinkan penonton merasakan kesunyian yang dialami karakter. Suara yang minim ini memberi ruang bagi penonton untuk merasa lebih intim dengan karakter, seolah-olah mereka berada di ruangan yang sama dan mengalami keheningan yang sama. Dari eksperimen ini, penulis menemukan bahwa suara latar yang sederhana dapat memperkuat kesan isolasi dan keheningan tanpa harus mengalihkan fokus dari emosi karakter.

Secara keseluruhan, hasil eksperimen ini menghasilkan pendekatan yang mengedepankan visual, ritme lambat, dan suasana sunyi yang kuat, yang semuanya mendukung gaya *slow cinema*. Eksperimen ini membantu mematangkan teknik-teknik yang paling sesuai untuk menyampaikan tema dan emosi dalam film, serta memperdalam pengalaman emosional yang ingin dicapai penulis untuk penonton. Dengan hasil eksperimen ini, film pendek ini diharapkan mampu menghadirkan nuansa keterasingan yang tidak hanya terlihat, tetapi juga dapat dirasakan oleh penonton.

3. Perancangan

Tahap perancangan merupakan langkah kritis yang mempersiapkan semua elemen untuk mendukung proses produksi dan penciptaan film pendek ini. Pada tahap ini, penulis sebagai sutrdara dan tim produksi melakukan perencanaan menyeluruh terhadap semua aspek, termasuk pembentukan tim, pengembangan naskah, penyusunan konsep visual dan teknik sinematografi, serta perencanaan teknis. Tujuan utama tahap ini adalah untuk memastikan semua elemen artistik dan teknis dapat terintegrasi secara baik, sehingga hasil akhir mampu merepresentasikan gaya *slow cinema* yang menjadi pendekatan film ini. Berikut adalah uraian detail dari setiap proses dalam tahap perancangan:

a. Pemilihan Tim Produksi

Pemilihan tim produksi menjadi langkah awal yang sangat penting dalam mewujudkan visi film ini. Penulis dan produser berusaha memilih individu-individu yang bersedia memahami secara mendalam tentang konsep *slow cinema* dan bersedia berkomitmen pada gaya naratif yang melibatkan ritme lambat, shot panjang, dan minim dialog. Tim inti produksi mencakup beberapa peran kunci, antara lain tim kamera, tim tata cahaya, penata suara, editor, serta tim artistik. Setiap anggota dipilih berdasarkan pengalaman mereka dalam menangani sebuah proyek film atau proyek yang menuntut kepekaan dalam menangkap emosi yang subtil. Berikut adalah susunan tim produksi pada pembuatan film *Blue that we don't know what blue is*:

1. Produser : Putri Sophia

2. Produser Eksekutif : M ridho Nurfauzan
3. Produser Eksekutif : Naturalight
4. Line Producer : Nadhilaria
5. Manager Location : Farhans Aldian
6. Production Assistant : Intan Sefyanti
7. Production Assistant : Andika Rizki Naraga
8. Talent coordinator : Mutiara Salsabila
9. Script Writer : Decky Medani
10. Script Writer : M.S Noviandi
11. Sutradara : M.S Noviandi
12. Assistant Director 1 : Fauzani Zulfa
13. Assistant Director 2 : Lujayna Dzahab Saribanon
14. Visual Continuity : Silmi Lisani
15. Script Continuity : M Ridho Umar
16. Clapper : Salma Nzh
17. Director of Photography : Rienand Saviola
18. Asscam : Ruffino Erza
19. Asscam : M Dwi Cahyo
20. Cam Grip : Azriel Permadi
21. DIT/Loader : Reihan Azhar
22. Gaffer : Ilham Mubarak Afendi
23. Bestboy : M.Taufik Septian
24. Lightingman : Fadly Pradipta

25. Lightingman : M.Dhafa
26. Lightingman : Nugraha Soleh
27. Sound Recordist : Indra C.pam
28. Boomer : Ari Aryandi
29. Art Director : Al Dean "Lele"
30. Asst. Art Director : Rayhan Satria "Buyung"
31. Set Dresser : Adli Firdaus
32. Set Decorator : Angelica Gracia
33. Set Decorator : Dimas Dwi Cahyo
34. Set Decorator : Zuldy Nurul A
35. Graphic Artist : Ibnu Zaky
36. Set Designer : Agung Harry Pratama
37. Makeup & Wardrobe : Salshabila Asma
38. Assistant Wardrobe : Aulia Nur Haifa
39. Assistant Makeup : Nazira Fathie Elnino
40. Editor : Reihan Azhar
41. Colorist : Pradipta Muhammad Ilham
42. VFX : Farhan Hamdi
43. Sound Designer : Deriel Sudiro

b. Script Conference

Setelah pembentukan tim produksi, langkah berikutnya adalah *script conference*, di mana naskah dibahas secara detail oleh seluruh tim inti. Script

conference ini penting untuk memastikan bahwa semua pihak memiliki pemahaman yang sama tentang cerita, karakter, dan gaya yang akan digunakan dalam film ini. Diskusi juga mencakup strategi untuk menjaga ritme lambat dan minim dialog yang menjadi ciri khas slow cinema.

c. Pencarian Lokasi

Lokasi menjadi salah satu aspek penting dalam perancangan visual film ini. Oleh karena itu, proses pencarian lokasi dilakukan dengan sangat selektif. Penulis dan tim produksi mencari lokasi yang tidak hanya sesuai dengan kebutuhan teknis, tetapi juga mampu mencerminkan suasana keterasingan dan isolasi yang dialami oleh karakter utama. Beberapa lokasi yang dipertimbangkan adalah rumah susun dengan pencahayaan alami yang minim, lorong-lorong sempit, atau ruang-ruang kosong dengan sedikit dekorasi yang dapat menggambarkan kehidupan karakter ibu yang sunyi dan tertekan.



Gambar 15. Proses hunting lokasi rumah susun



Gambar 16. Proses hunting lokas sungai



Gambar 17. Proses hunting lokasi jembatan

Dalam proses pencarian, penulis dan tim melakukan survei ke beberapa lokasi potensial dan mempertimbangkan setiap aspek, mulai dari komposisi ruang hingga

suasana lingkungan di sekitar lokasi. Pemilihan lokasi yang tepat akan memperkuat narasi film dan membantu penonton merasakan suasana terasing yang dialami karakter utama. Pada akhirnya, lokasi yang dipilih diharapkan mampu memberikan perasaan yang ingin disampaikan sesuai dengan konsep cerita dan konsep visual. Pada pembuatan film *Blue, That We Don't Know What Blue is* terdapat 4 seting lokasi meliputi:

1) Setting Rumah Susun



Gambar 18. Setting rumah susun

2) Setting Sungai



Gambar 19. Setting sungai

3) Setting Jembatan



Gambar 20. Setting jembatan

4) Setting Jalan Pinggir Sungai



Gambar 21. Setting jalanan pinggir sungai

d. Casting

Proses casting pada film *Blue, That We Don't Know What Blue Is* dilakukan dengan mesugest beberapa talent yang cocok, terutama untuk karakter ibu yang menjadi pusat cerita. Penulis berfokus pada mencari aktor yang memiliki kemampuan untuk mengekspresikan emosi secara subtil, tanpa perlu dialog berlebihan, dan mampu menyampaikan rasa sakit hanya melalui ekspresi wajah dan gerak tubuh dalam artian ia bisa atau mempunyai kesadaran tubuh.

Setelah meminta *suggest* dari beberapa orang dan menonton film-film pendek bandung, akhirnya penulis menemukan beberapa suggest yang di anggap cocok untuk memerankan karakter ibu yaitu Listi Eliana pemeran di film *sweetness satan* karya Roufy Nasution, Juga Yeni Hidayat seorang aktor dari ISBI Bandung yang sering juga bermain di beberapa film pendek.

Dikarenakan ada dua opsi, penulis sebagai sutradara berdiskusi dengan produser untuk memustuskan siapa yang lebih cocok memerankan karakter ibu di dalam film *Blue, That We Don't Know What Blue Is*. Diskusi tersebut akhirnya

menghasilkan keputusan Yeni Hidayat yang harus memerankan karakter ibu, kami menimbang dari segi latarbelakang kedua suggest yang dimana Yeni dianggap lebih mampu untuk merepresentasikan karakter ibu karena latar belakangnya yang telah mempunyai anak dan juga seorang ibu *single parent*. Dengan begitu Yeni akan lebih taktis mengisi jiwa karakter ibu.

Setelah Yeni menyanggupi pada saat produser membuka komunikasi, ternyata anak dari Yeni pun bisa menjadi pemeran anugrah. Dengan pertimbangan bahwa mereka merupakan ibu dan anak asli yang dimana *chemistry* diantara mereka sudah pasti terkoneksi satu sama lain, akhirnya kami sepakat untuk menjadikan Yeni Hidayat dan Sri Jago Asokarama sebagai *key character* di film *Blue, That We Don't Know What Blue Is* ini.



Gambar 22. Foto Yeni Hidayat alias pemeran ibu



Gambar 23. Foto Sri Jago Asokarama alias pemeran Anugrah

e. Pra Production Meeting

Setelah proses casting dan pemilihan lokasi selesai, dilakukan pra-production meeting yang melibatkan seluruh tim produksi untuk membahas detail teknis dan operasional selama proses pengambilan gambar. Dalam pertemuan ini, penulis dan sutradara kembali menjelaskan visi artistik yang ingin dicapai, serta menekankan pentingnya penggunaan ritme lambat, shot panjang, dan minimal dialog. Setiap departemen, termasuk sinematografi, tata suara, dan departemen artistik, berdiskusi mengenai bagaimana mereka dapat berkolaborasi dalam mewujudkan konsep slow cinema ini.

Pertemuan ini juga mencakup pembahasan jadwal pengambilan gambar, urutan shot, serta rencana kontinuitas adegan. Detail teknis, seperti pengaturan pencahayaan untuk adegan dalam ruangan, penempatan kamera untuk shot panjang, dan strategi penggunaan suara latar naturalistik, turut dibahas untuk memastikan setiap departemen memahami tugas dan tanggung jawabnya. Pra-production

meeting ini penting untuk menyelaraskan setiap elemen teknis dengan visi artistik yang diinginkan, agar produksi berjalan efektif dan hasil akhirnya selaras dengan konsep yang telah dirancang.

f. Reading dan Blocking

Tahap berikutnya adalah reading dan blocking bersama pemeran utama. Dalam sesi reading, naskah dibaca bersama untuk membantu pemeran mendalami karakter dan memahami suasana yang ingin dibangun dalam film. Untuk film ini, penulis menekankan pada kemampuan aktor dalam menyampaikan emosi melalui bahasa tubuh dan ekspresi yang tidak terlalu di lebih-lebihkan, sesuai dengan gaya slow cinema yang diusung. Setiap aktor diminta untuk memahami keheningan sebagai medium komunikasi utama, sehingga emosi dan beban psikologis karakter dapat disampaikan tanpa dialog yang berlebihan.



Gambar 24. Proses reading bersama pemeran



Gambar 25. Proses blocking bersama pemeran

Pada tahap reading ini juga penulis sebagai sutradara mengganti kosakata bunuh diri menjadi membiru sebagai kata samaran saat menyampaikan konsep cerita pada pemeran ibu, dikarenakan penulis melibatkan talent dibawah umur, sebagai tanggung jawab penulis tidak ingin membangun trauma pada Jago pemeran anugrah yang masih berumur 8 tahun.

g. Pembuatan *Director's Handbook*

Sebagai panduan secara esensi dari visual dan naratif yang menyeluruh, penulis sebagai sutradara menyusun *Director's Handbook*. *Handbook* ini mencakup kosep naratif, konsep visual, dan konsep *audio* yang nantinya dilapangan akan membantu penulis untuk mengukur apakah gambar yang telah diambil telah mecakup semua esensi yang ingin dicapai.

Handbook ini tidak hanya menjadi acuan bagi sutradara, tetapi juga bagi tim sinematografi, penata suara, dan departemen artistik, sehingga setiap keputusan teknis dan artistik dapat selaras dengan visi penulis sebagai sutradara. Misalnya,

dalam panduan pencahayaan, handbook ini menjelaskan penggunaan pencahayaan naturalistik untuk menciptakan suasana yang sunyi. Begitu pula dengan sound, yang menekankan suara-suara latar alami dan hening untuk memperkuat atmosfer film.

Dengan adanya *Director's Handbook*, seluruh tim produksi dapat merujuk pada panduan ini untuk memastikan konsistensi visi artistik, mulai dari persiapan hingga tahap produksi dan pasca-produksi. *Handbook* ini menjadi alat penting untuk menjaga agar setiap detail konsep tetap berada dalam jalur yang sesuai dengan konsep penulis sebagai sutradara. Berikut adalah Director Handbook yang penulis kerjakan.



**Director's Handbook
"AMBU"**

Director
M.S Noviandi



Komplotan Filmmaking
2024

Visi Sutradara

“Ambu” adalah film pendek drama yang mengisahkan hari terakhir ibu dan anaknya (anugrah), sebelum ibu memutuskan untuk membiru bersama anugrah dikarenakan sistem ekonomi dan konstruksi sosial yang pelik. Dalam peristiwa membiru yang melibatkan ibu dan anak film ini berupaya untuk memberikan perasaan yang dialami oleh ibu ke penonton yang akhirnya diharapkan memancing perenungan penonton untuk tidak melihat peristiwa tersebut hanya dari sisi etis tidak etis, hukum positifistik dan agama yang terkesan menjudge si ibu, namun lebih kepada merangsang penonton untuk melihat peristiwa tersebut dari perspektif yang lebih empatik atau dengan kata lain lebih humanis

Bentuk Film

Film ini menggunakan pendekatan bentuk *slow cinema*, dalam bentuknya film ini akan menggunakan komposisi minimalis/menggunakan banyak negative space, minim cutting, long take, pencahayaan realis, *desaturated color grading*, akting yang naturalistik, dan sound digetic. Keputusan tersebut diambil dikarenakan relevan dengan tujuan dari film ini yaitu memberikan perasaan yang sama dengan apa yang dirasakan oleh karakter.

Komposisi minimalis yang menggunakan banyak *negative space* (ruang kosong) ini berfungsi untuk membuat penonton terfokus pada mimik dan gelagat aktor ketika beradegan, **Longtake dan pencahayaan realis** disini berfungsi untuk agar penonton merasa benar-benar menyaksikan adegan demi adegan seperti dihadapan mereka sendiri, sedang **desaturated color grading** mempunyai peran untuk penonton tidak terdistraksi oleh warna yang mencolok juga membantu membangun mood atau perasaan terisolasi didalam film, **akting yang naturalistik** ini memungkinkan penonton untuk merasakan

kedalaman emosi tanpa harus dipandu secara eksplisit oleh ekspresi yang berlebihan, penggunaan **sound digetic** berperan menciptakan pengalaman menonton yang immersif juga relevan dengan tujuan yang memposisikan penonton sejajar dengan karakter karena dengan sound digetic memungkinkan apa yang didengar penonton sama dengan apa yang didengar karakter di dalam film.

Secara keseluruhan mengapa film ini harus berbentuk slow cinema selain relevan dengan konteks dan tujuan film ini, secara estetika bentuk slow cinema memungkinkan penonton untuk berkontemplasi. Juga secara bentuk slow cinema merupakan perlawanan *passive aggressive* terhadap dunia modern yang dimana semuanya serba cepat dan membuat kita tidak merasakan keberadaan waktu di kehidupan kita sehari-hari. Sedang pada bentuk film slow cinema keberadaan waktu akan dirasakan oleh penonton dan ini relevan dengan kondisi karakter yang bergulat dengan batiniahnya, karena ketika kita sedang dalam kondisi tersebut waktu akan terasa begitu lama. juga perlawanan pada dunia modern ini juga beresonansi dengan cerita seorang ibu yang memilih membiru dengan anaknya dikarenakan sistem ekonomi dan struktur sosial yang dibangun oleh dunia modern.

Director's Treatment

Scene 1

Konsep Cerita :

- Scene 1 merupakan sebuah hook pertama untuk membuat penonton bertanya-tanya dengan informasi yang tidak terlalu naratif, dengan begitu scene ini telah melibatkan pemikiran penonton pada penuturan awal yang diharapkan menjadi tindakan pertama yang membawa penonton untuk berkontemplasi.
- Secara tidak eksplisit ini adalah sebuah foreshadowing dari cara ibu dan anugrah membiru.

Konsep Visual

- Frame harus memperlihatkan harmoni gerak elemen-elemen alam seperti air sungai, daun yang tertiup angin.
- Secara durasi scene ini dibuat panjang karena untuk memancing pertanyaan dalam benak penonton juga memberikan visual yang mungkin jarang diperhatikan oleh penonton begitu lama di kehidupan sehari-harinya.

Konsep Audio

- Ambience sungai dengan detail-detail lain seperti suara dahan yang bergesekan, suara burung/atau suara tonggeret yang bertempo acak namun nyaman untuk di dengar.

Director's Treatment

Scene 1

Konsep Cerita :

- Scene 1 merupakan sebuah hook pertama untuk membuat penonton bertanya-tanya dengan informasi yang tidak terlalu naratif, dengan begitu scene ini telah melibatkan pemikiran penonton pada penuturan awal yang diharapkan menjadi tindakan pertama yang membawa penonton untuk berkontemplasi.
- Secara tidak eksplisit ini adalah sebuah foreshadowing dari cara ibu dan anugrah membiru.

Konsep Visual

- Frame harus memperlihatkan harmoni gerak elemen-elemen alam seperti air sungai, daun yang tertiup angin.
- Secara durasi scene ini dibuat panjang karena untuk memancing pertanyaan dalam benak penonton juga memberikan visual yang mungkin jarang diperhatikan oleh penonton begitu lama dikehidupan sehari-harinya.

Konsep Audio

- Ambience sungai dengan detail-detail lain seperti suara dahan yang bergesekan, suara burung/atau suara tonggeret yang bertempo acak namun nyaman untuk di dengar.

Scene 2

Konsep Cerita:

- Scene ini adalah sebuah perkenalan karakter sekaligus serangan lewat kontruksi sosial (kelas pendidikan ke anugrah).
- Pada scene ini penonton tau bahwa Anugrah yang tidak sekolah mempunyai moral compass yang lebih baik daripada anak tetangga yang disekolahkan.
- Scene ini bertujuan manarik **empati** penonton untuk tetap stay menonton

Konsep Visual

- Frame harus bisa memperlihatkan perbedaan tingkatan sosial antara ibu dan anugrah dengan ayah dan anak tetangga.

Konsep audio

- Suara tangisan anak tetangga harus lebih dominan daripada suara yang lain karena, scene ini merupakan pov anugrah yang diperlakukan tidak baik oleh sosial disekitarnya namun ia memilih untuk membalas dengan kebaikan.

Scene 3

Konsep Cerita:

- Scene 3 merupakan serangan sosial ke ibu lewat sampah yang tergeletak di depan rumahnya, secara sistem ekonomi lewat surat pengosongan rumah, dan perkenalan masalah utamanya yaitu hutang ke bank (wall mounted basket).
- Juga merupakan scene yang memperlihatkan kehangatan ibu dan anugrah (di tangga).
- Pada scene ini juga ibu memalsukan keadaan ke anugrah.
- Memperlihatkan bahwa ibu sedang di kejar oleh penagih hutang lewat menyembunyikan semua alas kaki ke dalam rumah sehingga rumah terlihat kosong.

Konsep Visual:

- Frame harus memperlihatkan ekspresi ibu yang penuh dengan pikiran dan anugrah hadir sebagai satu-satunya suport sistem yang ada.
- Frame harus memperlihatkan ekspresi ibu memalsukan keadaan di depan anugrah juga ekspresi ibu ketika mendapatkan serangan sosial (sampah) dan ekonomi (surat pengosongan rumah).

Konsep audio

- Audio harus bisa menangkap respon-respon ibu ketika ia mendapatkan serangan-serangan sosial dan ekonomi.

Scene 4

Konsep Cerita:

- Scene ini memperlihatkan permasalahan hutang ibu ke bank
- Memperlihatkan anugrah yang sudah biasa membantu ibunya

Konsep visual

- Kamera harus memperlihatkan surat tagihan dengan tempo yang memungkinkan penonton membaca kop surat tagihan
- Juga memperlihatkan anugrah yang tekun menyiapkan pekerjaan merangkai tasbih

Konsep audio

- Audio harus bisa menangkap detail suara pergerakan atau aksi dari karakter

Scene 5

Konsep Cerita

- Scene ini merupakan set-up key props beras penuh kutu pemberian dari partai, yang pada capaiannya nanti pada scene 15 ialah penonton merenungkan darimana datangnya sebuah penindasan yang terjadi pada ibu dan anugrah.
- Deadtime pada scene ini berfungsi untuk menciptakan kegelisahan penonton menimbulkan pertanyaan “apa yang akan terjadi setelah ini?” dengan begitu penonton akan sangat awas pada hal-hal yang selanjutnya akan terjadi, pada hal ini ialah scene 5b yang dimana merupakan jalan keluar namun dilematik bagi ibu yang mempunyai moral compass yang baik.

Konsep visual

- Kamera harus dengan baik memframing ibu membersihkan beras yang terdapat banyak dengan kutu juga memperlihatkan identitas partai sebagai tanda beras yang di terima merupakan pemberian partai.
- Pada adegan deadtime (kompor) frame harus di komposisikan dengan menggunakan komposisi minimalis yang dimana terdapat banyak negative space (ruang kosong), demi memfokuskan penonton pada ekspresi ibu dan pergumulan batinnya.
- Secara durasi adegan deadtime dibuat lama demi membuat penonton merenung, merasakan waktu dan ruang yang dijalani oleh karakter.

Konsep audio

- Detail suara ibu membersihkan beras, mencetekan kompor
- Detail ambience

Scene 5B

Konsep Cerita

- Scene ini merupakan flashback yang dimana ibu mengingat sebuah tawaran untuk menyewakan anugrah ke sebuah panti yatim piatu untuk meraih empati orang-orang agar panti tersebut mendapatkan donasi. Hal tersebut merupakan solusi namun dilematik. Karena ibu mempunyai moral compass yang baik.

Konsep Visual

- Pada scene ini “seseorang” identitasnya di buat tidak terlihat karena ia tidak akan ada lagi di scene selanjutnya.

Konsep audio

- Seseorang lebih menguasai dialog

Scene 6

Konsep Cerita

- Secara esensi scene ini merupakan sebuah distraksi dari anugrah pada ingatan ibu (untuk menyewakan anugrah ke sebuah panti).

Konsep Visual

- Frame harus bisa menangkap perubahan mimik ibu ketika anugrah hadir di dekatnya.
- Kehangatan ibu dan anugrah harus terlihat jelas.

Konsep audio

- Dialog
- Ambience dari kejauhan anak-anak bermain

Scene 7

Konsep Cerita:

- Pada scene ini penonton diberi informasi bahwa ibu dan anugrah menjalani kehidupannya dengan sangat biasa, lewat cemilan kerupuk, anugrah yang sudah menyiapkan tasbih, candan mereka dll, juga disisipkan percakapan filosofis tentang tuhan untuk mengikat salah satu layer perenungan tentang peristiwa membiru ibu dan anak.
- Set up Anugrah memamalsukan keadaanya pada ibu perihal sekolah.

Konsep Visual

- Pada scene ini negative space harus sangat terjaga karena impuls perenungan berbobot pada dialog, jangan sampai penonton terdistraksi dengan hal lain selain act ibu dan anugrah

Konsep audio

- Dialog anugrah yang secara gain lebih menguasai ruangan namun tingkatannya tidak terlalu jauh

Scene 8

Konsep Cerita

- Punch line anugrah memalsukan keadaannya perihal sekolah

Konsep visual

- Ekspresi anugrah yang termenung melihat sebuah seragam merah putih yang sedang di jemur.

Konsep audio

- Ambience

Scene 9

Konsep Cerita

- Scene ini secara dialog adalah metafor dari “sebetulnya ibu mempunyai hak untuk tidak menjadikan anaknya eksis di dunia karena yang menjadikan anak itu eksis di dunia adalah ibunya sendiri”. Maka dari itu ibu adalah tangan kanan tuhan kami. Dalam hal ini hitam putih, perpektif moral duniawi harus runtuh dan membangun kembali dirinya ke bentuk yang baru.

Konsep visual

- Secara visual negative space harus terjaga
- Ketika dialog intensitas emosi (tubuh, mimik) harus terjaga
- Trackin ketika ibu mengusap-ngusap anugrah ketika ia mengantuk

Konsep audio

- Dialog ibu lebih menguasai ruangan
- Ambience

Scene 10

Konsep Cerita

- Scene ini memperlihatkan dilema moral dan batin ibu atas pilihan menyewakan anugrah.

Konsep Visual

- Mimik ibu pada scene ini menjadi tumpuan, ibu harus terlihat risau secara mimik muka namun secara gelagat lambat.
- Warna yang hadir di dalam frame jangan samapi mendistraksi penonton dari mimik ibu

Konsep audio

- Ambience

Scene 11

Konsep cerita

- Scene ini merupakan bridging ibu melampiaskan semua perasaannya di ruang personalnya sendiri.

Konsep visual

- Frame harus bisa menangkap air mata yang keluar dari air mata kiri ibu.

Konsep audio

- Ambience

Scene 12

Konsep cerita

- Scene ini merupakan bagian dimana ibu meluapkan semua yang tertahan dengan tangis, didalam pikirannya penuh dengan sistem ekonomi dan kontruksi sosial yang betul menindas dirinya, sehingga pada akhirnya ia hanya ingin bertemu tuhan

Konsep visual

- Mimik dan gerak tubuh ibu yang meluapkan semua yang tertahan harus terlihat jelas, jangan sampai penonton terdistraksi pada hal-hal lain

Konsep audio

- Ambience detail

Scene 13

Konsep Cerita

- Scene ini memberikan sebuah pertanyaan kepada penonton, “kemana ibu bersama anugrah pergi?” “pergi ke panti kah?”

Konsep Visual

- **longshot** digunakan untuk menunjukkan skala dan relasi antara karakter dan lingkungannya. Hal ini menggambarkan ketidakberdayaan manusia atau keterasingan mereka dalam alam atau sistem sosial.
- **mediumshot** memperlihatkan ekspresi ibu dan anugrah juga bahasa tubuh mereka tanpa terlalu dilebih-lebihkan

Konsep audio

- ambience
- noise ambience

Scene 14

Konsep Cerita

- ending yang tidak explicit menyatakan konklusi

Konsep visual

- frame secara komposisi terdapat banyak negative space, dikarenakan komposisi yang minimalis memungkinkan untuk penonton berkontemplasi

Konsep audio

- ambience

Scene 15

Konsep Cerita

- punch line dari setup key props tasbih dan beras penuh kutu
- capaian dari scene ini ialah penonton merenungkan darimana datangnya sebuah penindasan yang terjadi pada ibu dan anugrah.

Konsep Visual

- frame harus dapat memperlihatkan perawakan gemuk seseorang berkampanye
- juga harus bisa menangkap detail tasbih dan bingkisan beras yang dibagikan pada warga

Konsep Audio

- suara ambience didalam mobil dan warga yang mengambil bingkisan beras.

Scene 16

Konsep Cerita

- Scene ini menceritakan ibu dan anugrah didalam sebuah siklus kehidupan yang lain

Konsep Visual

- Frame harus di komposisikan dengan baik, tidak ada distraksi yang sangat mencolok selain ibu dan anugrah yang sedang berjalan mengikuti arus sungai.

Konsep audio

- Ambience sungai dengan detail-detail lain seperti suara dahan yang bergesekan, suara burung/atau suara tonggeret yang bertempo acak namun nyaman untuk di dengar.

B. Produksi

Tahap produksi adalah inti dari proses penciptaan film pendek ini, dimana ide dan konsep yang telah dirancang dalam tahap pra-produksi mulai diimplementasikan. Pada tahap ini, seluruh tim produksi bekerja secara kolaboratif untuk mewujudkan visi film sesuai dengan rencana dan konsep. Proses produksi mencakup kegiatan syuting selama tiga hari dengan jadwal yang telah ditentukan. Setiap hari syuting difokuskan pada pengambilan adegan-adegan kunci sesuai dengan alur cerita, serta memastikan bahwa elemen-elemen teknis dan artistik berjalan sesuai dengan perencanaan. Di bawah ini adalah uraian proses syuting setiap harinya, beserta kendala dan solusi yang dihadapi selama proses produksi berlangsung.

1. Syuting hari pertama

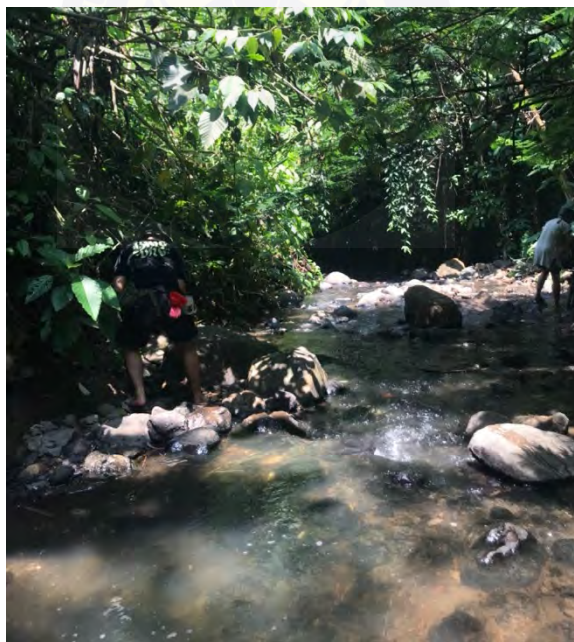
Pada hari pertama syuting, seluruh tim fokus pada pengambilan gambar di lokasi-lokasi outdoor mengingat waktu pengambilan gambar pada bulan oktober yang dimana bulan tersebut adalah musim hujan juga jarak lokasi sungai dan jembatan yang begitu jauh, kami departement penyutradaraan memutuskan untuk dihari pertama ini mengambil scene-scene yang berlokasi di 2 lokasi tersebut.

Pada syuting di lokasi sungai penulis dan tim sudah mempertimbangkan beberapa hal sebelumnya termasuk sampah yang pasti berserakan di sungai dikarenakan hujan 2 hari sebelum syuting, berkaitan dengan konsep yang dimana set lokasi sungai merupakan metafora dari siklus kehidupan yang lain, maka sungai tersebut harus bersih dari sampah. Berangkat dari konsep maka penulis meminta

astrada 1 untuk meminta tim produksi untuk menyiapkan trashbag untuk tim art dan beberapa bantuan dari tim produksi juga untuk membersihkan sungai dari sampah.



Gambar 26. Foto sampah di lokasi sungai



Gambar 27. Foto proses pembersihan sampah



Gambar 28. Proses syuting di set sungai

Setelah sampah bersih, tim art segera menutup paralon warga yang dimana adanya paralon tersebut masuk ke dalam frame akan mengganggu konsep dan pembacaan penonton, yang dimana nantinya pembacaan penonton akan meleset bahwa scene tersebut menggambarkan ibu dan anugrah yang masih hidup di dunia, bukan di perjalanan siklus kehidupan yang lain.

2. Syuting hari kedua

Pada hari kedua ini syuting di fokuskan pada set lokasi rusun, semua departemen mulai mensetup semua kebutuhan scene 2 dari pukul 7 pagi. Scene 2 merupakan scene dimana anugrah dan ibu berpapasan dengan ayah yang hendak mengantarkan anaknya pergi ke sekolah, saat berpapasan anak berseragam sd yang seumuran anugrah itu menghacungkan jari tengah ke anugrah, tak lama dari situ setelah ayah dan anaknya outframe terdengar suara orang jatuh ke sebuah selokan basah, lalu terdengar tangisan anak lalu anak itu di gandeng oleh ayahnya balik kembali ke rumah yang sudah terdapat ibu dan anugrah, ibu sedang membeli sesuatu di warung, anugrah di belakang ibu memperhatikan anak sd tersebut datang

ke arahnya, ayah dari anak tersebut hendak menyiapkan air untuk membersihkan anaknya sementara anak sd tersebut terus menangis, namun setelah perlakuan anak sd tersebut ke anugrah, anugrah membalasnya dengan menenangkan anak tersebut dengan cara menepuk-nepuk punggung anak sd tersebut yang penuh dengan kotoran.

Scene ini mempunyai capaian untuk memperlihatkan kelas sosial dengan cara, anugrah dan ibu berjalan di bawah sedang ayah dan anak sd yang mengacungkan jari tengah itu di atas. Sekaligus scene 2 ini juga mempunyai capaian untuk meraih empati penonton lewat anugrah yang tidak membalas perlakuan buruk anak sd tersebut.



Gambar 29. Proses syuting scene 2



Gambar 30. Proses syuting day 2

Ada sebuah masalah dalam pengambilan scene 2 ini yaitu *supporting talent* yang telah disepakati di awal oleh penulis sebagai sutradara dan produser, luput di calling oleh tim produksi yang dimana akhirnya *supporting talent* tersebut harus dicari di tempat langsung pada jam dan hari itu juga yang pada akhirnya mempengaruhi performa adegan di dalam scene tersebut. Diakreanaka *supporting talent* tersebut tidak mempunyai pengalaman dalam berakting akhirnya scene ini memakan banyak waktu dan nilai kualitas adegan akhirnya berkurang. Dikarenakan *take* adegan ini sampai 8 kali *take* dikarenakan *supporting talent* ayah yang selalu salah dalam blockingan, menyebabkan mood key *talent* ibu dan anugrah turun.

3. Syuting hari ketiga

Hari ketiga merupakan hari akhir produksi film *Blue, that we don't know what blue is*. Scene yang tersisa hanya terdapat 4 scene karena pada hari ke-2 syuting sesuai dengan kordinasi penulis sebagai sutradara dan assiten sutradara 1 untuk

memadatkan callsheet di hari kedua dan semuanya tercapai. Alhasil syuting hari ketiga ini terkesan sangat santai dikarenakan tidak terlalu padat.



Gambar 31. Foto syuting hari ke 3



Gambar 32. Foto syuting hari ke 3

Namun tetap saja pada hari ke-3 ini terdapat beberapa kendala yang berkaitan dengan alam, pada saat take scene 8 yang dimana scene itu memperlihatkan anugrah duduk sambil memakan sosis lalu memandangi sebuah seragam sekolah sd. Scene ini dibagi menjadi dua shot, yaitu shot anugrah duduk di sebuah kursi dan shot pov

anugrah memandangi baju seragam sd tersebut. Dikarenakan set lokasinya di outdoor kami berusaha mengambil gambar dengan cahaya yang konsisten, dengan tim *lighting* yang memperkirakan *sun down* dan *sun up*. Walau bisa diprediksi lewat melihat ketebalan awan yang berjalan menutupi matahari. Namun tetap arah angin dan kecepatan angin tidak dapat diatur. Alhasil demi kelancaran dan demi efisiensi waktu juga pertimbangan hujan yang selalu turun di sore hari. Penulis sebagai sutradara memutuskan untuk menyamakan intensitas cahaya di post-produksi.



Gambar 34. Foto bersama pemeran utama



Gambar 33. Foto wrap bersama all crew

Pada hari ke-3 ini tim wrap pada pukul 3, yang dimana ketika penulis refleksikan dari hari ke-1 hingga hari ke-3 produksi, semuanya berjalan dengan amat sehat tidak ada overtime ataupun crew dari setiap departemenya yang bekerja dalam tekanan yang tinggi. Ini merupakan sebuah pencapaian yang baik dalam sebuah produksi film yang seringnya bekerja dengan jam yang tidak sehat dan

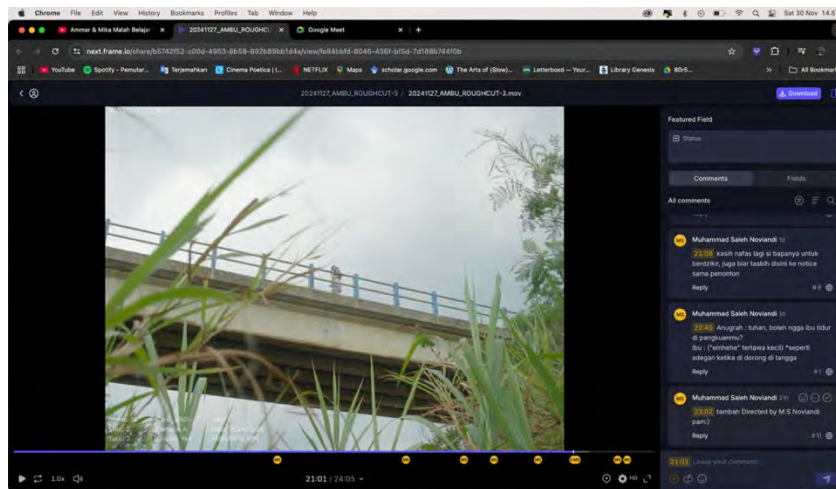
dalam tekanan yang cukup tinggi. Karena penulis sebagai sutradara sangat berpegang teguh pada nasihat Riri Riza yaitu yang terpenting dari sebuah pembuatan film itu adalah manusianya.

C. Pasca Produksi

Setelah proses produksi selesai semua material hasil syuting masuk ke dapur pasca produksi, dalam kasus pembuatan film *Blue, that we don't know what blue is* ini, *editor offline* merangkap menjadi DIT yang dimana memudahkan proses *delivery*, karena editor offline sekaligus DIT ini langsung membawanya ke meja *editing*. Proses pasca produksi dibagi menjadi 2 bagian yaitu *offline editing* dan *online editing*. Berikut penjelasan penulis dalam setiap tahapan pasca produksi ini.

a) *Offline editing*

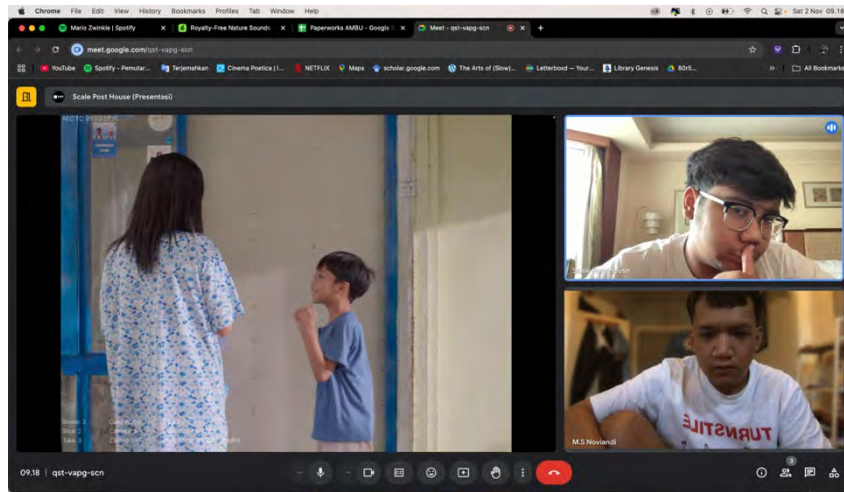
Offline editing merupakan tahap awal penyuntingan film yang bertujuan untuk membangun struktur narasi dasar dari material mentah yang telah direkam selama produksi. Dalam proses ini, ada beberapa langkah penting diantaranya adalah *assembly*, *roughcut* dan *fine cut*. Proses *offline editing* ini menggunakan *frame io*, sebuah platform kolaborasi berbasis *cloud* yang dirancang khusus untuk memudahkan proses review dan feedback selama editing. Dalam *project Blue, That We Don't Know What Blue Is*, *Frame.io* digunakan untuk mempermudah komunikasi antara editor, sutradara, dan tim kreatif lainnya yang tidak selalu bisa hadir secara fisik di studio.



Gambar 35. Proses editing offline melalui aplikasi Frame.io

Proses *offline editing* dimulai dengan *assembly*, di mana semua footage yang direkam diimpor ke perangkat lunak editing dan disusun berdasarkan urutan adegan sesuai dengan naskah. Editor tidak melakukan banyak modifikasi pada tahapan ini, karena fokusnya adalah menyusun klip mentah menjadi kerangka kasar dari film. Adegan-adegan panjang khas *slow cinema*, seperti shot statis yang menunjukkan lanskap atau rutinitas monoton karakter, mulai dimasukkan secara lengkap untuk dievaluasi ritmenya.

Selanjutnya adalah tahap *roughcut* yaitu tahap penyusunan adegan dengan lebih detail. Di sini, editor dan sutradara mulai memotong atau memendekkan durasi klip tertentu, tetapi dengan tetap mempertahankan bentuk yang diinginkan yaitu *slow cinema*. Shot longtake yang menangkap keheningan atau kekosongan dalam kehidupan karakter dipertahankan untuk menciptakan ruang kontemplatif bagi penonton juga berfungsi untuk membangun empati penonton terhadap karakter.



Gambar 36. Proses diskusi *fine cut* bersama editor

Tahap berikutnya adalah *fine cut*, di mana struktur film sudah hampir final. Di sini, editor lebih fokus pada transisi antar adegan dan memperhalus ritme. Pada film ini, misalnya, *fine cut* digunakan untuk memastikan bahwa perpindahan antar clip terasa natural dan tidak mengganggu alur emosional cerita. Keputusan seperti mempertahankan shot hingga beberapa detik lebih lama untuk menangkap gerak tubuh atau ekspresi kecil sering kali dibuat pada tahap ini.

b) *Online Editing*

Online editing adalah tahap penyuntingan akhir dalam proses pascaproduksi film. Setelah struktur film dibangun melalui offline editing, online editing berfokus pada penyempurnaan teknis dan estetika untuk menghasilkan versi final yang siap diputar. Pada film *Blue, That We Don't Know What Blue Is*, tahap ini sangat penting karena bertujuan menyelaraskan aspek visual dan audio untuk memperkuat estetika *slow cinema* serta menyampaikan isu *anomie suicide*.

a) *Media Conform*

Langkah pertama dalam online editing adalah Media Conform, yaitu mengganti footage beresolusi rendah yang digunakan pada offline editing dengan footage asli beresolusi tinggi. Proses ini memastikan bahwa film memiliki kualitas gambar terbaik untuk distribusi di layar lebar atau platform digital. Selama Media Conform, sinkronisasi ulang antara gambar dan audio dilakukan untuk memastikan bahwa suara, termasuk dialog dan efek suara, sesuai dengan *pictlock*.

b) *Color Grading*

Color grading adalah proses penyesuaian warna untuk menciptakan tampilan visual yang konsisten dan mendukung suasana film. Dalam *Blue*, warna menjadi elemen penting untuk mempertegas tema keterasingan dan keputusasaan. Tim colorist bekerja dengan palet warna dingin seperti biru dan abu-abu untuk menciptakan nuansa melankolis. Proses ini melibatkan:

- Penyesuaian White Balance: Memastikan bahwa setiap shot memiliki keseimbangan warna yang sesuai dengan pencahayaan natural.
- Koreksi Warna: Menghilangkan ketidakkonsistenan warna akibat perbedaan pencahayaan saat pengambilan gambar

c) *Audio Mixing dan Sound Design*

Audio mixing adalah tahap di mana elemen-elemen suara disatukan dan diatur volumenya untuk menciptakan pengalaman audio yang imersif. Dalam *Blue*, *That We Don't Know What Blue Is* perhatian khusus diberikan pada suara ambient

seperti gemerisik angin, tetesan air, atau langkah kaki. Efek suara ini berfungsi menggantikan dialog dan memperkuat atmosfer film.

d) Visual Effects (VFX)

Meskipun film *Blue, that we don't know what blue is* ini menggunakan efek visual yang minimal, beberapa aspek teknis seperti stabilisasi gambar atau penghapusan elemen yang tidak diinginkan dilakukan demi capaian konsep visual yang ingin dicapai.

e) Mastering dan Export Final

Tahap akhir dari online editing adalah rendering, yaitu proses menggabungkan semua elemen visual dan audio menjadi satu file master beresolusi tinggi. File ini kemudian diekspor dalam berbagai format sesuai kebutuhan distribusi, baik untuk festival film, bioskop, atau platform digital.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Film *Blue, That We Don't Know What Blue Is* mengangkat isu *anomie suicide* dalam konteks ketimpangan sosial dan ekonomi melalui pendekatan *slow cinema*. Seluruh proses penciptaan bertujuan untuk menyampaikan tema keterasingan dan rasa putus asa akibat ketidakseimbangan sosial yang meresahkan juga membawa penonton untuk merasakan apa yang di alami oleh penyintas bunuh diri semasa hidupnya. Estetika *slow cinema* digunakan sebagai medium yang tidak hanya mendukung elemen visual tetapi juga sebagai alat naratif yang memberikan pengalaman reflektif bagi penonton.

Pendekatan ini berhasil menunjukkan bagaimana tekanan sosial yang sistemik dapat mendorong individu pada titik keterasingan yang ekstrem. Melalui ritme editing yang lambat, penonton diajak untuk merasakan kehidupan karakter utama secara lebih intens, merasakan ketidakpastian yang mereka alami, serta merefleksikan isu ketimpangan secara emosional dan kritis. Film ini membuka ruang bagi penonton untuk terlibat secara emosional, sehingga mereka dapat memahami isu sosial yang diangkat dalam film dengan lebih intim.

Dalam hal membangun empati terhadap tokoh, pendekatan estetika *slow cinema* terbukti efektif. Teknik seperti *long takes* dan pengambilan gambar yang statis memberikan waktu bagi penonton untuk memahami kehidupan tokoh secara lebih terperinci. Keheningan dan jeda panjang, memperkuat kesan keterasingan,

sehingga penonton tidak hanya menjadi pengamat, tetapi juga terlibat dalam perjalanan emosional karakter utama. Pendekatan ini membawa penonton untuk lebih merasakan beban emosional yang dialami karakter dan membangun hubungan empatik yang lebih kuat.

B. Saran-saran

Bagi adik-adik yang akan memulai proses tugas akhir, penting untuk mempersiapkan segala sesuatunya dengan matang sejak awal. Pertama, pastikan topik yang dipilih sesuai dengan minat pribadi sekaligus relevan dengan isu-isu sosial yang ingin disampaikan. Riset mendalam sangat diperlukan, baik terhadap tema maupun pendekatan kreatif yang digunakan. Proses ini akan membantu memperkuat konsep dan memastikan pesan yang ingin disampaikan dapat diterima dengan baik oleh audiens. Selain itu, jangan ragu untuk mencari informasi ke berbagai narasumber yang dianggap memumpuni di bidangnya.

Selama proses produksi dan pascaproduksi, keterbukaan terhadap masukan dari dosen pembimbing dan rekan sangatlah penting. Kolaborasi dan komunikasi yang baik dengan tim produksi juga menjadi kunci keberhasilan dalam menyelesaikan karya film. Terakhir, kelola waktu dengan bijak, karena setiap tahap produksi memerlukan perhatian khusus dan tidak boleh terburu-buru.

DAFTAR PUSTAKA

Brown, A. *The Art of Post-Production: Shaping the Final Cut*. New York: Filmmaker Press, 2021.

Caglayan, Emre. *Poetic of Slow Cinema: Nostalgia, Absurdism, Boredom*. Springer Nature Switzerland AG, 2018.

Caglayan, Emre. *Screening Boredom: The History and Aesthetics of Slow Cinema*. University of Kent, 2014.

Creative Armenia. "In Conversation with an Icon of Slow Cinema, Filipino Filmmaker Lav Diaz | Creative Armenia Week" [Video]. YouTube. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=aeVmhkMUXrk&t=3091s>. Diakses pada: 28 Juli 2024.

De Luca, Tiago, dan Nuno Barradas. *Slow Cinema*. Edinburgh University Press Ltd, 2016.

Flanagan, Matthew. "16:9 In English: Towards An Aesthetic of Slow in Contemporary Cinema." Diakses di https://www.16-9.dk/2008-11/side11_inenglish.htm. Tanggal akses: 1 Agustus 2024.

Johnson, L. *Producing the Scene: The Dynamics of Film Production*. Los Angeles: Creative Cinema Publishing, 2020.

Koepnick, Lutz. *On Slowness: Toward an Aesthetic of the Contemporary*. Columbia University Press, 2014.

Mubi. "Emancipated Cinema In Conversation with Lav Diaz" [Video]. YouTube. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=Eyc8nrIOWvE&t=2s>. Diakses pada: 20 Juli 2024.

Mubi. "Esai Video: 'Urutan Waktu dan Gerak' | SÁTÁNTANGÓ karya Béla Tarr" [Video]. YouTube. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=oDHgnFSSiYE&t=953s>. Diakses pada: 1 Agustus 2024.

Muhammad Fadhil Anshory. “*Slow Cinema Alternatif Baru Bercerita Kepada Penonton.*” Diakses di <https://www.kompasiana.com/fadhifreeman8432/6434ab2708a8b540af1aff42/slow-cinema-alternatif-baru-bercerita-kepada-penonton?page=all>. Tanggal akses: 1 Agustus 2024.

Septiana Dwiputri Maharani. *Fenomena Bunuh Diri Tinjauan Filsafat Manusia*. Universitas Gadjah Mada, 2007.

Smith, R. *Pre-Production Planning for Filmmakers*. London: *Cineworld Publications*, 2019.

Sugiharto, Bambang. *Untuk Apa Seni*. Pustaka Matahari, Bandung, 2018.

Tauchid, Munif. *Bunuh Diri is Solution*. Penerbit Grafindo Litera Media, Yogyakarta, 2005.

Tasya. “*Indonesian Health Ministry Reveals Increase in Suicide Cases to 826.*” Diakses di <https://ugm.ac.id/en/news/indonesian-health-ministry-reveals-increase-in-suicide-cases-to-826/#:~:text=Moreover%2C%20suicide%20cases%20were%20reported,namely%20the%20increasing%20treatment%20gap>. Tanggal akses: 23 Juli 2024.

TIFF *Originals*. “*Paul Schrader on Transcendental Style in Film | On Film | TIFF 2017*” [Video]. YouTube. URL: https://www.youtube.com/watch?v=mFcCs8c2n6I&list=PLOKBP4tWWHF25bI9NKi_5PwjvF23C0xyV. Diakses pada: 1 Agustus 2024.

Tim Detik Jabar. “*Pilu Ibu Hamil dan Anaknya Ditemukan Tewas Berpelukan di Citarum.*” Diakses di <https://www.detik.com/sumbagsel/berita/d-7425788/pilu-ibu-hamil-dan-anaknya-ditemukan-tewas-berpelukan-di-citarum>. Tanggal akses: 7 Juli 2024.

Wahyuni, Sri, Amrazi Zakso, dan Izhar Salim. *Fenomena Bunuh Diri dan Hubungannya Dengan Tingkat Pendidikan dan Jenis Kelamin*. Magister Pendidikan Sosiologi, Universitas Tanjungpura, Pontianak.

LAMPIRAN

A. Daftar kru

1. Produser : Putri Sophia
2. Produser Eksekutif : M ridho Nurfauzan
3. Produser Eksekutif : Naturalight
4. Line Producer : Nadhilaria
5. Manager Location : Farhans Aldian
6. Production Assistant : Intan Sefyanti
7. Production Assistant : Andika Rizki Naraga
8. Talent coordinator : Mutiara Salsabila
9. Script Writer : Decky Medani
10. Script Writer : M.S Noviandi
11. Sutradara : M.S Noviandi
12. Assistant Director 1 : Fauzani Zulfa
13. Assistant Director 2 : Lujayna Dzahab Saribanon
14. Visual Continuity : Silmi Lisani
15. Script Continuity : M Ridho Umar
16. Clapper : Salma Nzh
17. Director of Photography : Rienand Saviola
18. Asscam : Ruffino Erza
19. Asscam : M Dwi Cahyo
20. Cam Grip : Azriel Permadi

21. DIT/Loader : Reihan Azhar
22. Gaffer : Ilham Mubarak Afendi
23. Bestboy : M.Taufik Septian
24. Lightingman : Fadly Pradipta
25. Lightingman : M.Dhafa
26. Lightingman : Nugraha Soleh
27. Sound Recordist : Indra C.pam
28. Boomer : Ari Aryandi
29. Art Director : Al Dean "Lele"
30. Asst. Art Director : Rayhan Satria "Buyung"
31. Set Dresser : Adli Firdaus
32. Set Decorator : Angelica Gracia
33. Set Decorator : Dimas Dwi Cahyo
34. Set Decorator : Zuldy Nurul A
35. Graphic Artist : Ibnu Zaky
36. Set Designer : Agung Harry Pratama
37. Makeup & Wardrobe : Salshabila Asma
38. Assistant Wardrobe : Aulia Nur Haifa
39. Assistant Makeup : Nazira Fathie Elnino
40. Editor : Reihan Azhar
41. Colorist : Pradipta Muhammad Ilham
42. VFX : Farhan Hamdi
43. Sound Designer : Deriel Sudiro


B. Rencana Lini Masa



Okt 2024 ▾
 "AMBU" Final Project

MIN SEN SEL RAB KAM JUM SAB

| | | | | | | |
|-----------------|-------|----------------------|-----------|----------------------------------|----|--------------------|
| 29 | 30 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| KMTF | | | | READING | | |
| 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 |
| LOCK LOG | | PPM 2 DECK ALI | [Red Bar] | | | BOOK ALI |
| 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 |
| READING | RECCE | VIDEOBOARD | | READING | | READING |
| 20 | 21 | 22 | 23 | 24 | 25 | 26 |
| | | videoboa FINAL CA | | FINAL PP FITTING 3 READING | | SHOOTIN OFFLINE |
| 27 | 28 | 29 | 30 | 31 | 1 | 2 |
| SHOOTING DAY!!! | | PREVIEW | OFFLINE | | | RC DRAF |
| | | RC 1 | | | | PREVIEW |


Nov 2024 ▾
 "AMBU" Final Project


MIN SEN SEL RAB KAM JUM SAB
 27 28 29 30 31 1 2
 SHOOTING DAY!!! PREVIEW RC DRAF
 OFFLINE
 RC 1 PREVIEW
 3 4 5 6 7 8 9
 OFFLINE
 SIDANG PROGRESS
 Ulang
 PICT LOC
 10 11 12 13 14 15 16
 OFFLINE
 ONLINE
 17 18 19 20 21 22 23
 ONLINE
 OFFLINE PENDAFTARAN SIDANG TUGAS
 24 25 26 27 28 29 30
 ONLINE
 PENDAFTARAN SIDANG TUGAS AKHIR

C. Naskah

AMBU

By

Decky Medani
M.S Noviandi



Draft 1 - 28/04/2024 (Decky Medani)
Draft 2 - 04/06/2024 (Decky Medani)
Draft 3 - 16/06/2024 (Decky Medani)
Draft 4 - 11/09/2024 (M.S Noviandi)
Draft 5 - 20/09/2024 (Decky Medani)
Draft 6 - 01/10/2024 (Decky Medani)

KOMPLITAN FILMMAKING 2024

1. EXT. SUNGAI - DAY

CAST: POHON, AIR, BATU, RUMPUT

tampak sungai yang ditepinya saling melintang pohon, air mengalir tenang dan terdengar suara serangga, air mengalir, tangkai dan daun bergesekan, disusul suara langkah 2 orang yang berjalan menyusuri sungai, arus air sungai yang terseret oleh kaki.

2. EXT. KORIDOR UTAMA RUMAH SUSUN LANTAI 1 ATAS, BAWAH - DAY

CAST: IBU, ANUGRAH, AYAH TETANGGA, ANAK TETANGGA

Ibu yang terlihat lesu dan anugrah jalan bergandengan tangan di lantai 1 bawah, ibu membawa sebuah kresek putih yang berisikan butiran tasbih berwarna putih gading dan benang berwarna tosca. Mereka berpapasan dengan seorang ayah di lantai 1 atas yang hendak mengantarkan anaknya untuk pergi ke sekolah, Anak itu mengacungkan jari tengah ke anugrah sambil pergi.

Anugrah tertegun, ia melihat anak tetangga tersebut hingga anak itu pergi.

setelah anak itu outframe terdengar suara orang jatuh ke selokan basah (sfx)

AYAH TETANGGA
(outframe)
(berdecak)

tuh nya, matak nempo lempang teh.

Anak tetangga itu menangis, dengan baju seragam yang penuh dengan comberan, ia dituntun oleh ayahnya ke depan rumahnya di pinggir warung, terlihat juga anugrah yang menunggu ibu membeli sesuatu di warung, di saku ibu terlihat sebuah hp yang menyala (panggilan masuk)

anugrah memperhatikan anak tersebut, ia mencoba menenangkan dengan menepuk-nepuk pundak anak itu yang penuh dengan comberan, Tangan anugrah ikut menjadi kotor namun ia tidak menghiraukannya.

LONGTAKE

3. EXT. DEPAN RUMAH SUSUN - DAY

CAST: IBU, ANUGRAH

Anugrah terlihat semangat menaiki tangga sambil membersihkan tangannya. Ia menaiki tangga di depan ibu, ibu melihat anugrah dengan hangat lalu anugrah melompat menaiki tangga dengan dua kakinya.

IBU
(khawatir)
nak, pelan-pelan

Anugrah kemudian menuruni tangga dan membantu mendorong tubuh ibu dari belakang untuk menaiki tangga.

Sesampainya di halaman depan rumah, ibu melihat kantong sampah yang disandarkan sembarangan di halaman rumahnya. Ia menghela napas dengan sedikit kesal lalu melihat ke lantai atas, setelah itu ibu membereskan sampah tersebut, lalu turun tangga untuk membuangnya ke tempat sampah di bawah. Sementara itu, Anugrah melihat dengan sangat serius sebuah kertas yang berisikan pengumuman pengosongan rumah (karena telat membayar selama 3 bulan) yang menempel di pintu rumahnya lalu ia mengeja huruf demi huruf.

ANUGRAH
pen gumumm.. an k.. k.. e ke.. pe
a.. kepaa.. de.. a daa.. kepada
rrr a ra n ran t i ti.. ranti, an d
a da. da anda

ibu datang dari bawah melihat anugrah membaca kertas, lalu mencabutnya dan membaca kertas tersebut dengan perasaan yang risau. Anugrah memperhatikan ibu, ia sedikit heran.

ANUGRAH
Apa bu?

IBU
(sambil membaca)
Undangan..

ANUGRAH
Undangann? asikkk makan gratis!!

anugrah mengambil kresek putih yang di bawa ibu. ibu membuka pintu yang terkunci, pintu terbuka, ibu mengusap kepala anugrah.

anugrah masuk ke rumah dengan membuka sandal di luar.

3.

ibu mengambil sandal anugrah lalu membawanya masuk ke dalam rumah seperti ingin menyembunyikan sesuatu, padahal di teras rumahnya ada sebuah rak sepatu yang ia biarkan kosong.

4. INT. RUANG TENGAH - DAY

CAST: IBU, ANUGRAH

tampak wall-mounted basket yang sedikit berkarat didalamnya berbaris amplop surat tagihan hutang dari bank atas nama ranti. ibu menyimpan kertas pengosongan rumah di wall-mounted basket.

anugrah terlihat sedang tekun menyiapkan pekerjaan merangkai tasbih, ia membuka keresek putih yang berisikan butiran tasbih berwarna putih gading, benang penghubung, dan benang rumbai tasbih berwarna biru tosca. ia memisahkan bahan-bahan tersebut ke tempatnya masing-masing.

ibu tersenyum sekaligus terlihat memikirkan bagaimana menyelesaikan permasalahan bayar sewa rumah dan hutangnya. permasalahan tersebut sangat relevan dengan luka batinnya yang menumpuk.

ibu pergi ke dapur.

5. INT. DAPUR - DAY

CAST: IBU

Ibu sedang membersihkan beras yang dipenuhi kutu, terlihat keringat sedikit membasahi keningnya, ia hanyut dalam lamunan. Di dekatnya ada sebuah kresek hitam berisikan beras yang terdapat logo parpol yang mencolok.

Ibu membersihkan beras itu penuh dengan keletihan, tapi tangannya tetap cekatan memilah kutu-kutu di dalam beras.

Setelah beras sudah bersih ibu memasaknya di rice cooker.

(DEADTIME)

Selanjutnya ibu mengambil wajan yang ditutup oleh tutup panci, wajan itu sudah terisi minyak, terlihat minyak tersebut tersisa sedikit dan sudah menggelap.

(1 menit 20 detik) ibu menyalakan kompor namun tidak menyala, ia menghela nafas lalu mencobanya lagi, berulang-ulang kali, sementara itu di saku dasternya terdapat hp yang menyala karena sebuah panggilan yang terus berulang, tak lama setelah panggilan berhenti api menyala (sfx suara api)

CUT TO:

5B. EXT. LAPANGAN - DAY

CAST: IBU, SESEORANG

Ibu berhadapan dengan seseorang, di dalam frame, ibu terlihat jelas namun tokoh seseorang wajahnya tidak terlihat karena dihalangi oleh batang pohon dan dedaunan.

SESEORANG

Ran, anak biar sekolah mending ke panti aja. tiap bulan kamu dapet uang imbalan, apalagi..(**sedikit memelankan suara**) kalo punya cacat fisik, bisa lebih gede uangnya. liat positifnya aja, yang punya panti kan temen aku, urusannya gampang masih bisa aku kontrol. pikirin aja baik-baik, simpen aja kartu namanya.

disitu ibu terlihat bingung dan sedikit marah, namun juga ia mempertimbangkan tawaran itu.

6. INT. DAPUR - DAY

CAST: IBU, ANUGRAH

Ibu sedang menggoreng kerupuk. ia terlihat lesu, batinnya merasakan dilema moral atas tawaran menitipkan anugrah ke panti asuhan. Anugrah mengintip ke dalam dapur sambil tersenyum jenaka.

ia masuk ke dapur dengan mengendap-endap, hingga sampai di belakang ibu tanpa ibu tahu.

ANUGRAH

DORRR...

Ibu kaget, anugrah tertawa terbahak-bahak. Ibu terkekeh melihat apa yang dilakukan anugrah, sambil perasaannya penuh dengan dilema.

Anugrah masih tertawa, Ibu menggelitiki anugrah

IBU

(sambil tersenyum)
kamu awass yahhh..

5.

ANUGRAH
hahaha bu.. bu.. ampun.. udah bu...
(tertawa) ayo-kita-rangkai-tasbihhh

IBU
iyaa bentar ya.. ibu lagi bikin
cemilan, tuh jadi lupa..

ibu bergegas mengangkat kerupuk yang sedang digoreng.

7. INT. RUANG TENGAH - DAY

CAST: IBU, ANUGRAH

Ibu membawa semangkok kerupuk kuning yang baru digoreng, Ibu dan anugrah keluar bersama dari dapur. mereka bergegas untuk merangkai tasbih yang sebelumnya sudah disiapkan oleh anugrah, mereka duduk bersama, ibu mengeluarkan hp dari sakunya dan disimpan di sampingnya.

mereka mulai merangkai tasbih, butiran demi butiran tasbih, mereka masukan ke benangnya.

ANUGRAH
mau balapan gak bu?

IBU
emang kamu bakalan bisa menang?

ANUGRAH
bisa tapi tangan ibu diem.
(tersenyum)

IBU
(tersenyum)
sini duduk di sini. ayo dicoba
dulu.. siapa yang cepat terus
jumlahnya paling banyak yang
menang.

Anugrah kemudian duduk di samping Ibu.

IBU
Ibu itung ya. tiga.. dua.. bentar
berdoa dulu..

Ibu pun berpejam dengan tangan yang berdoa, begitu pun anugrah. setelah selesai berdoa, mereka saling pandang dan saling mengerutkan wajah terlihat seperti saling menantang.

IBU
Siap?

ANUGRAH
Siap. satu... dua.. tiga!

Mereka kemudian mulai menyusun tasbih, anugrah sangat serius dan mencoba terlihat cepat sehingga membuat dirinya kewalahan. Ia berulang kali salah memasukkan tasbih ke dalam benang sedangkan Ibu terlihat santai tapi cekatan. Ibu tersenyum, Anugrah terlihat cemberut.

IBU
udah, gapapa pelan-pelan aja.

ANUGRAH
aku bisa ko bu.

IBU
bisa tapi jadinya berantakan (tersenyum). ini kan nantinya dipakai orang untuk berdoa, jadi perlu dikerjain dengan hati yang tenang dan rapih.

ANUGRAH
berdoa untuk apa bu?

IBU
untuk diberikan kebaikan, diwujudkan segala harapan juga. bentar, emang kamu kalo menang pengen apa?

ANUGRAH
Ga minta apa-apa bu. tapi emang tuhan percaya sama kita?

IBU
(terdiam sebentar)
Tuhan baik, tuhan ngasih kamu ke ibu.

ANUGRAH
terima kasih tuhan.

IBU
terima kasih tuhan.

Ruangan tersebut terlihat panas, dan mereka terlihat kegerahan. Mereka berdua minum dan memakan kerupuk. Ibu beranjak dan menghampiri kipas angin.

IBU
sini.. sini.. (tersenyum)

Anugrah kemudian mendekati ibu. Ibu bergumam di depan kipas angin, anugrah mengikutinya. Mereka saling melempar senyum. Tak lama dari itu, Ibu kembali melanjutkan menyusun tasbih, anugrah pun mengikutinya.

IBU
beneran kamu gak pengen apa-apa?

ANUGRAH
beneran bu.

IBU
sekolah?

ANUGRAH
mau bu, tapi dirumah juga kan belajar. aku bisa cepet belajar kalo diajarin ibu.

IBU
maafin ibu. kalo misal..

ANUGRAH
(memotong)
aku bisa ngitung bu! enam ditambah enam sama dengan tiga enam..
(dengan bangga)

IBU
(tersenyum)
salah. hasilnya dua belas, kalo jumlahnya tiga enam itu dikali bukan ditambah. coba tiga dikali sebelas berapa?

ANUGRAH
tiga puluh tiga.

IBU
Pinter.

ANUGRAH
kemarin kan belajar itu.

IBU
ini berapa jumlahnya kalo ditambahin sama yang kamu?
(memperlihatkan tasbih yang sudah disusun)

IBU
sini.. sini.. (tersenyum)

Anugrah kemudian mendekati ibu. Ibu bergumam di depan kipas angin, anugrah mengikutinya. Mereka saling melempar senyum. Tak lama dari itu, Ibu kembali melanjutkan menyusun tasbih, anugrah pun mengikutinya.

IBU
beneran kamu gak pengen apa-apa?

ANUGRAH
beneran bu.

IBU
sekolah?

ANUGRAH
mau bu, tapi dirumah juga kan belajar. aku bisa cepet belajar kalo diajarin ibu.

IBU
maafin ibu. kalo misal..

ANUGRAH
(memotong)
aku bisa ngitung bu! enam ditambah enam sama dengan tiga enam..
(dengan bangga)

IBU
(tersenyum)
salah. hasilnya dua belas, kalo jumlahnya tiga enam itu dikali bukan ditambah. coba tiga dikali sebelas berapa?

ANUGRAH
tiga puluh tiga.

IBU
Pinter.

ANUGRAH
kemarin kan belajar itu.

IBU
ini berapa jumlahnya kalo ditambahin sama yang kamu?
(memperlihatkan tasbih yang sudah disusun)

8.

ANUGRAH
(menghitung)
delapan belas.

IBU
wahh!! (terkesima) selamat anda
mendapatkan dua ribu rupiah untuk
jajan. tapi kamu jangan lupa shalat
ya!

ANUGRAH
yeayy, oke siap Bu!!!

Ibu meraih uang dari sakunya memberikannya kepada anugrah.

IBU
ini, kamu keluar dulu aja jajan.
Main-main juga dulu.

ANUGRAH
main sama siapa bu? mereka pada
sekolah.

IBU
Sekarang mereka udah pada pulang.
jajan dulu aja, nanti ke taman kan
banyak permainan di situ. kamu
harus banyak main, ibu beresin ini
dulu.

ANUGRAH
yaudah bu.

Anugrah kemudian pergi keluar. ibu melanjutkan menyusun tasbih. Ibu dari pandangannya terlihat hampa setelah anugrah keluar. ketika ibu menyusun tasbih, handphonenya bergetar ada panggilan masuk, ia membiarkan panggilan tersebut.

8. EXT. TAMAN - DAY

CAST: ANUGRAH

frame memperlihatkan sebuah kursi taman yang kosong. di tengah taman, disekitarnya ada pohon-pohon, tangkai-tangkai pohon tersebut bergerak tenang ditiup angin. Anugrah masuk ke dalam frame ia membawa 2 sosis ditangannya, anugrah duduk di kursi taman sambil membuka sosis lalu memakannya.

sambil memakan sosis ia melihat ke atas ada sebuah baju seragam merah putih yang sedang di jemur. ia memandang baju seragam tersebut dengan cukup lama.

9. INT. RUANG TENGAH - DAY

CAST: IBU, ANUGRAH

Ibu masih merangkai tasbih, terlihat tumpukan tasbih yang ia rangkai sudah lumayan banyak, menggambarkan pekerjaannya hampir selesai. anugrah pulang, ibu melempar senyum.

IBU

Udah nak mainnya?

ANUGRAH

Udah buu, aku ngantuk

Anugrah menghampiri ibu dan tidur di pangkuannya, ibu dengan hangat memangku anugrah namun dipikirannya tetap riuh dengan permasalahan hutang dan pengosongan rumah. Ibu memangku anugrah sambil melanjutkan merangkai tasbih

Anugrah memandang ibu sambil mengantuk.

ANUGRAH

Bu.. kalo kita harus inget tuhan,
apa tuhan inget sama kita bu?

IBU

Kalo kamu inget ibu, terus ibu ga
inget sama kamu gimana?

ANUGRAH

Jangann..

IBU

Tuhan itu baik, kalo kita inget
sama dia, dia juga pasti inget sama
kita.

ANUGRAH

Berarti setengahnya tuhan ada di
ibu, ibu kan baik soalnya..

IBU

(tersenyum sambil memotong)

Udah-udah sok kamu tidur siang dulu

Ibu mengusap-ngusap kening anugrah sambil memandangnya, anugrah tertidur, ibu mengusap-ngusap keningnya, ponsel ibu kembali berdering dan terus berulang, muka ibu kembali murung ia termenung sebentar lalu beranjak membawa anugrah ke kamar untuk menidurkan anugrah di kasur.

9. INT. RUANG TENGAH - DAY

CAST: IBU, ANUGRAH

Ibu masih merangkai tasbih, terlihat tumpukan tasbih yang ia rangkai sudah lumayan banyak, menggambarkan pekerjaannya hampir selesai. anugrah pulang, ibu melempar senyum.

IBU

Udah nak mainnya?

ANUGRAH

Udah buu, aku ngantuk

Anugrah menghampiri ibu dan tidur di pangkuannya, ibu dengan hangat memangku anugrah namun dipikirkannya tetap riuh dengan permasalahan hutang dan pengosongan rumah. Ibu memangku anugrah sambil melanjutkan merangkai tasbih

Anugrah memandang ibu sambil mengantuk.

ANUGRAH

Bu.. kalo kita harus inget tuhan,
apa tuhan inget sama kita bu?

IBU

Kalo kamu inget ibu, terus ibu ga
inget sama kamu gimana?

ANUGRAH

Jangann..

IBU

Tuhan itu baik, kalo kita inget
sama dia, dia juga pasti inget sama
kita.

ANUGRAH

Berarti setengahnya tuhan ada di
ibu, ibu kan baik soalnya..

IBU

(tersenyum sambil memotong)

Udah-udah sok kamu tidur siang dulu

Ibu mengusap-ngusap kening anugrah sambil memandangnya, anugrah tertidur, ibu mengusap-ngusap keningnya, ponsel ibu kembali berdering dan terus berulang, muka ibu kembali murung ia termenung sebentar lalu beranjak membawa anugrah ke kamar untuk menidurkan anugrah di kasur.

10.

Ibu keluar dari kamar membawa sebuah kartu nama panti asuhan, ponselnya masih berdering, ia melihat ke arah ponsel dan mematikan ponsel tersebut. Lalu ia melihat kartu nama yang dipegangnya. Ibu bergegas pergi ke.

10. EXT. TANGGA RUMAH SUSUN - DAY

CAST: IBU

(DEADTIME)

Ibu terdiam di depan pintu sambil melihat kartu nama, lalu ia pergi turun tangga setelah berbelok ke tangga selanjutnya ia terdiam cukup lama, lalu ia berbalik menaiki tangga sesampainya di depan pintu ia terdiam, lalu berbalik turun tangga. dan seterusnya repetitif selama 2 menit 30 detik. di depan pintu setelah naik turun tangga ia terdiam lalu masuk ke dalam rumah.

11. INT - KAMAR - DAY

CAST: IBU, ANUGRAH

Anugrah tertidur lelap, Ibu masuk ke dalam frame ia melihat anugrah yang sedang tertidur perasaannya berkecamuk, lalu ia meneteskan air mata sambil melihat anugrah.

12. INT - RUANG TENGAH -DAY

Ibu kembali ke ruang tengah, ia terduduk pikirannya berkecamuk, tatapannya terlihat hampa, ia berusaha memahami perasaan yang ada di dalam hatinya. (SFX) Terdengar suara adzan ashar berkumandang, air matanya mengalir, matanya melihat keatas kemudian bergerak ke searah ruangan, melihat foto keluarga yang berisikan ibunya, dirinya dan anugrah. Ia terlihat menahan perasaannya, nafasnya terlihat tidak beraturan. air matanya jatuh.

13. EXT - JALAN DISAMPING SUNGAI - DAY

CAST: IBU, ANUGRAH

Ibu dan anugrah jalan bergandengan tangan.

14. EXT - JEMBATAN - DAY

CAST: IBU, ANUGRAH

Ibu berjalan di jembatan lalu berhenti di tengah jembatan, lalu ia melihat ke arah sungai terdiam sebentar, lalu menggendong anugrah.

15. EXT - JALAN PINGGIR SUNGAI - DAY

CAST: SEORANG BERKAMPANYE, SOPIR EXTRAS: WARGA

terlihat tasbih yang dibuat oleh ibu dan anugrah sedang dipakai berdzikir oleh seorang parpol di dalam mobil. ia melihat warga yang sedang ramai berkumpul.

SEORANG BERKAMPANYE
tahn ieu ker rame, urang bagikeun
we didie.

mobil berhenti di kerumunan warga yang sedang berkumpul di pinggir sungai, seorang parpol mengambil kresek yang berisi beras yang tertempel logo partai yang sama dengan logo partai yang ada di rumah ibu. Warga berkerumun menghampirinya mengambil beras yang ia bagikan.



16. EXT. SUNGAI - DAY



Tampak sungai yang sama pada scene 1 dari kejauhan ibu masuk ke dalam frame dari kiri, ia berjalan menyusuri sungai menggendong anugrah.



-the end-


Credit tittle menggunakan lagu Jirapah-planetarium/Ananda Badudu-Angkat dan Rayakan/ Ananda Badudu-Air Matamu, ibu




D. Shootlist




| Scene | Shot | Desc | Subject | TOS | Angle | Movement | Equipment | Shot List | | Motivasi Shot | Photoboard |
|-------|------|---|---|--------------------------|------------------------|------------------|-----------|-----------|--|--|--|
| | | | | | | | | Lens | | | |
| 1 | 1 | Establihsungai dan air terjun (notes shot scene 1 dan akhir itu satu shot yang sama) | Ibu dan Anugrah | Medium Shot to Long Shot | Eye Level | Still to Panning | Slider | 25mm | | Memberikan elemen – elemen alam yang bergerak seperti daun, air, angin, batu. Yang berupaya memberikan kontemplasi diawal kepada penonton. |  |
| 2 | 1 | Terlihat ibu dan anak berjalan di gang rumah susun sambil membawa kresek putih berisi kumpulan tasbih | Ibu dan Anugrah | Long Shot | High Level | Still | Tripod | 25mm | | Untuk memperkenalkan ibu dan anugrah berada dibawah sembari membawa kresek tasbih | |
| | 2 | Ibu dan anak jalan dikoridor rumah susun dan berpapasan tetangga yang mengacungkan jari | Ibu, Anugrah + seorang ayah dan anaknya | Medium Shot to Full Shot | Eye level to Low Angle | Panning | Tripod | 18mm | | Berupaya untuk memberikan perbedaan tingkatan social antara keluarga ibu dan tetangga yang berada di atas. |  |




| | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|-----------------|-----------------|-----------|-------|--------|------|--|---|---|
| | | tengah ke anugrah dan bertemu didepan rumah tetangganya setelah itu. | | | | | | | | | |
| 3 | 1 | Ibu dan anugrah berjalan menaiki tangga dan setelah itu ibu turun untuk membuang sampah | Ibu dan Anugrah | Full Shot | Eye Level | Still | Tripod | 18mm | | Kembali memberikan posisi ibu yang dibawah dan berfokus kepada ekspresi untuk menunjukan support system ibu itu adalah anugrah dan ibu berusaha menutupi kesedihannya |  |
| | 2 | Anugrah membaca tulisan di pintu dan ibu mencoba mengalihkan | Ibu dan Anugrah | Medium Two Shot | Eye Level | Still | Tripod | 35mm | | Posisi membaca anugrah seperti siap menghadang tulisan itu, dan memperlihatkan ekspresi ibu yang bersembunyi dari sesuatu |  |

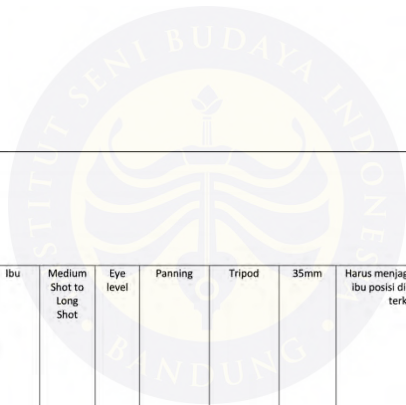
| | | | | | | | | | | |
|---|---|--|-----------------|-------------------------|-----------|--------------------|--------|------|---|---|
| 4 | 1 | Ibu memasukkan surat di dalam wallmounting dan lalu pergi ke dapur sedangkan anugrah bersiap siap untuk membuat tasbih Bersama anugrah | Ibu dan Anugrah | Close Up to Full Shot | Eye Level | Panning | Tripod | 25mm | Kamera harus memperlihatkan surat tagihan dengan tempo yang memungkinkan penonton membaca kop surat tagihan. Juga memperlihatkan anugrah yang tekun menyiapkan pekerjaan merangkai tasbih |  |
| 5 | 1 | Ibu membersihkan beras jalek dan bersiap siap untuk menggoreng dan deadtime di kompor | Ibu | Close Up to Medium Shot | Eye Level | Still to Track Out | Slider | 25mm | Kamera memframing close up ibu membersihkan beras yang terdapat banyak dengan kutu juga memperlihatkan identitas partai sebagai tanda beras yang di terima merupakan pemberian partai. Pada adegan deadtime (kompor) frame menggunakan komposisi minimalis yang dimana terdapat banyak negative space (ruang kosong), demi memfokuskan penonton pada ekspresi ibu dan pergumulan batinnya. |  |




| | | | | | | | | | | |
|----|---|--|---------------------------------|-----------|------------|-------|--------|------|---|---|
| 5B | 1 | Ibu ditawarkan panti asuhan oleh teman misterusnya | Ibu dan Temannya yang misterius | Full Shot | High Angle | Still | Tripod | 35mm | Pada scene ini "seseorang" identitasnya di buat tidak terlihat karena ia tidak akan ada lagi di scene selanjutnya. Dan juga memberikan efek miss focus berupaya membedakan realitas karena ingatan itu biasanya tidak terpampang dengan jelas. |  |
|----|---|--|---------------------------------|-----------|------------|-------|--------|------|---|---|


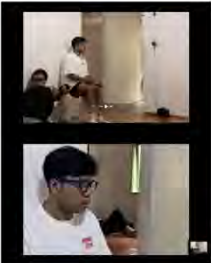
| | | | | | | | | | | |
|-----|---|---|-----------------|-----------------|------------|-------|--------|------|--|---|
| 5-6 | 2 | Ibu yang melamun dikagetkan oleh anugrah yang mengendap datang dari belakang dan mereka kembali menuju ruang tengah | Ibu dan Anugrah | Medium Shot | High Angle | Still | Tripod | 25mm | Berupaya untuk memperlihatkan ekspresi ibu kaget ketika anugrah masuk dan memperlihatkan kehangatan mereka |  |
| 7 | 1 | Ibu dan Anugrah diruang tengah membuat tasbih | Ibu dan Anugrah | Full Shot | Eye Level | Still | Tripod | 25mm | Negative space secara komposisi harus terjaga. |  |
| | 2 | Ibu dan anugrah bermain kipas | Ibu dan Anugrah | Medium Close Up | Eye Level | Still | Tripod | 50mm | Menggunakan framing padat yang berupaya memperlihatkan kedekatan antara ibu dan anugrah |  |

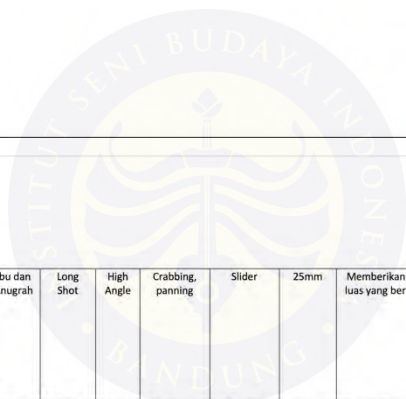
| | | | | | | | | | | |
|---|---|--|-----------------|-----------------------|-----------|----------|--------|------|---|---|
| 8 | 1 | Anugrah duduk dikursi taman sambil memakan sosis dan melamun melihat seragam | Anugrah | Medium Shot | Eye Level | Still | Tripod | 35mm | Negative space pada komposisi untuk memperlihatkan ekspresi anugrah tanpa distraksi walaupun shotnya luas untuk sebuah ekspresi |  |
| | 2 | POV Anugrah ketika melihat seragam | - | Long Shot | Low Angle | Still | Tripod | 35mm | Memberikan pov anugrah |  |
| 9 | 1 | Ibu masih membuat tasbih dan anugrah datang dan tertidur dipangkuan ibu | Ibu dan Anugrah | Full Shot to Close Up | Eye Level | Track In | Slider | 25mm | Negative space harus terjaga Saat ibu mengusap usap kepala anugrah yang mulai tertidur kamera mulai untuk tracking kepada anugrah dan hp yang ada dibawah. |  |




| | | | | | | | | | | |
|---|--|-----------------|-----------|------------|-------|--------|------|---|--|---|
| | | | | | | | | | |  |
| 2 | Ibu mengantarkan anugrah ke kamar dan melihat kartu nama lalu membawa pergi keluar | Ibu dan Anugrah | Long Shot | High Angle | Still | Tripod | 18mm | Menggunakan shot yang lebar akan tetapi tetap focus ke wallmounted yang berisi kartu nama pantli asuhan |   | |





| | | | | | | | | | | |
|----|---|--|-----|--------------------------|-----------|---------|--------|------|--|---|
| 10 | 1 | Ibu memikirkan tawaran pantli asuhan dengan ragu sehingga bolak – balik ditangga | Ibu | Medium Shot to Long Shot | Eye level | Panning | Tripod | 35mm | Harus menjaga tempo panning dan pada saat ibu posisi dibawah memberikan komposisi terkurung diantara pagar . |    |
|----|---|--|-----|--------------------------|-----------|---------|--------|------|--|---|

| | | | | | | | | | | |
|----|---|---|-----------------|-------------------------|-----------|-------------------|--------|------|---|---|
| 11 | 1 | Ibu melihat anugrah yang sedang tertidur | Ibu dan anugrah | Over the Shoulder Shot | Eye Level | Still | Tripod | 35mm | Fokus terhadap komposisi segitiga antara ibu, anugrah dan kaca yang memperlihatkan ekspresi ibu. |  |
| 12 | 1 | Ibu menangis setelah melihat anugrah tertidur dan melihat foto ibunya | Ibu | Medium Shot to Close Up | Eye Level | Still to Track In | Slider | 25mm | Menggunakan shot yang lebar untuk memperlihatkan ibu menangis melihat anugrah dan foto dimeja Serta track in ketika 10 detik setelah mulai menangis dengan konstan dan pelan |  |



| | | | | | | | | | | |
|----|---|--|-----------------|-------------------|------------|-------------------|----------|------|--|---|
| 13 | 1 | Ibu dan Anugrah berjalan dipinggir sungai | Ibu dan Anugrah | Long Shot | High Angle | Crabbing, panning | Slider | 25mm | Memberikan leading line komposisi dan shot luas yang berupaya memberikan kontemplasi |  |
| | 2 | | Ibu dan Anugrah | Full Shot | Eye Level | Track Out | Handheld | 50mm | Handheld jalan untuk memperlihatkan ekspresi mereka berdua |  |
| 14 | 1 | Ibu dan anugrah berjalan diatas jembatan dan berhenti untuk melihat sungai | Ibu dan Anugrah | Extreme Long Shot | Low Angle | Still | Tripod | 50mm | Focus kepada negative space komposisi yang berupaya agar tidak terdistraksi |  |

| | | | | | | | | | | | |
|----|---|--|-----------------|--------------------------|------------|---------|-------------|------|---|---|---|
| | | | | | | | | | | |  |
| 15 | 1 | Seorang caleg sedang menggunakan tasbih buatan ibu dan membagikan beras di kerumunan orang | Seorang Caleg | Close Up | High Angle | Still | Baby/Hi hat | 35mm | Didalam 1 frame dengan komposisi rules of third berupaya memberikan informasi tasbih, beras partai, perut gemuk. | | |
| 16 | 1 | Ibu dan anugrah berjalan ditengah sungai mengikuti arus | Ibu dan Anugrah | Medium Shot to Long Shot | Eye Level | Panning | Tripod | 25mm | Memberikan elemen – elemen alam yang bergerak seperti daun, air, angh, batu. Yang berupaya memberikan kontemplasi diawal kepada penonton. |  | |

| | | | | | | | | | | | |
|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|---|
| | | | | | | | | | | |  |
|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|---|

E. Master Breakdown

| MASTER BREAKDOWN | | | | | | | | | | | | |
|-------------------------------|----|-------------------------|---|---|---|----------|--|---------|------------------|-------------|------|-------|
| Production House : Dua Memori | | * AMBU * | | | | | Director : M Andi | | | | | |
| Producer : Putri Sophia | | 26, 27, 28 Oktober 2024 | | | | | 1st Assistant Director : Fauzani Zulfa | | | | | |
| NO | S | E | D | SETTING | DESCRIPTION | ID CAST | SUPPORTING/ EXTRASS | WADROBE | MAKEUP & HAIR DO | PROF MASTER | PAGE | NOTES |
| 1 | 1 | E | D | Sungai | tampak sungai yang ditepinya saling melintang pohon, air mengalir tenang dan terdengar suara serangga, air mengalir, tangkai dan daun bergesekan, disusai suara langkah 2 orang yang berjalan menyusuri sungai, arus air sungai yang tereret oleh kaki. lalu terdengar gumam ibu menanyakan lagu ayun anbing dari kejauhan. | #1 #2 | | Look 1 | Look 1 | | 1/8 | |
| 2 | 2 | E | D | Koridor Utama Rumah Susun lantai 1 Atas | Ibu yang terlihat lesu dan anagrah jalan bergandengan tangan di lantai 1 bawah, ibu membawa sebuah kresek putih yang berisikan butiran tasbih berwarna putih gading dan benang berwarna toska. Mereka berpapasan dengan seorang ayah di lantai 1 atas yang hendak mengantarkan anaknya untuk pergi ke sekolah, Anak itu mengacungkan jari tengah ke anagrah sambil pergi. Anagrah tertegun, ia melihat anak tetangga tersebut hingga anak itu pergi. setelah anak itu outframe terdengar suara orang jatuh ke selokan basah | #1 #2 | Ayah Tetangga Anak Tetangga | Look 1 | Look 1 | | 7/8 | |
| 3 | 3 | E | D | Depan Rumah Susun | Anagrah terlihat semangat menaiki tangga sambil membersihkan tangannya. Ia menaiki tangga di depan ibu, ibu melihat anagrah dengan lunge lalu anagrah melompat menaiki tangga dengan dua kakinya. Anagrah kemudian memunai tangga dan membantu mendorong tubuh ibu dari belakang untuk menaiki tangga. Sesampainya di halaman depan rumah, ibu melihat kantong sampah yang disandarkan sembarangan di halaman rumahnya. Ia menghela napas dengan sedikit kesal lalu melihat ke lantai atas, setelah itu ibu membersihkan sampah tersebut, lalu turun tangga untuk membuangnya ke tempat sampah di bawah. Sementara itu, Anagrah melihat dengan sangat serius sebuah kertas yang berisikan pengumuman pengosongan rumah (karena telat membayar selama 3 bulan) yang menempel di pintu rumahnya lalu ia mengaja huruf demi huruf. | #1 #2 | | Look 1 | Look 1 | | 11/8 | |
| 4 | 4 | I | D | Ruang Tengah | tampak wall-mounted basket yang sedikit berkarat didalamnya berbagai amplop surat tagihan bulat dari bank atau nama renti, ibu menyimpan kertas pengosongan rumah di wall-mounted basket. anagrah terlihat sedang tekan menyiapkan pekerjaan merangkai tasbih, ia membuka kresek putih yang berisikan butiran tasbih berwarna putih gading, benang penghubung, dan benang rumbai tasbih berwarna biru toska. ia memisahkan bahan-bahan tersebut ke tempatnya masing-masing. ibu tersenyum sekaligus terlihat memikrkan bagaimana menyelesaikan permasalahan bayar sewa rumah dan hutangnya. | #1 #2 | | Look 1 | Look 1 | | 3/8 | |
| 5 | 5 | I | D | Dapur | Ibu sedang membersihkan beras yang dipanahi kudu, terlihat keranjang sedikit membusuk kemungunya, ia hanyut dalam lamunan. Di dekatnya ada sebuah kresek hitam berisikan beras yang terdapat logo parpol yang mencolok. Ibu membersihkan beras itu penuh dengan keletihan, tapi tangannya tetap cekatan memilah kudu-kudu di dalam beras. Setelah beras sudah bersih Ibu memasaknya di rice cooker. Selanjutnya ibu mengambil wajan yang ditutup oleh tutup panci, wajan itu sudah terisi minyak, terlihat minyak tersebut tersisa sedikit dan sudah menggelap. (1 menit 20 detik) ibu menyalakan kompor namun tidak menyala, ia menghela nafsu lalu mencoba lagi. | #1 | | Look 1 | Look 1 | | 4/8 | |
| 6 | 5B | E | D | Lapangan | Ibu berhadapan dengan seseorang, di dalam frame, ibu terlihat jelas namun tokoh seseorang wajahnya tidak terlihat karena dihalangi oleh batang pohon dan dedaunan. | #1 | Seseorang | Look 1 | Look 1 | | 4/8 | |
| 7 | 6 | I | D | Dapur | Ibu sedang menggoreng kerupuk, ia terlihat lesu, hatinya merasakan dilema moral atas tawaran memitipkan anagrah ke punti asuhan. Anagrah mengintip ke dalam dapur sambil tersenyum jenaka. ia masuk ke dapur dengan mengendap-endap, hingga sampai di belakang ibu tanpa ibu tahu. | #1 #2 | | Look 1 | Look 1 | | 6/8 | |
| 8 | 7 | I | D | Ruang Tengah | Ibu membawa semangkok kerupuk kuning yang baru digoreng. Ibu dan anagrah keluar bersama dari dapur. mereka bergesah untuk merangkai tasbih yang sebelumnya sudah disiapkan oleh anagrah, mereka duduk bersama, ibu mengeluarkan hp dari sakunya dan diisipkan di sampingnya. mereka mulai merangkai tasbih, butiran demi butiran tasbih, mereka masukan ke benangnya. | #1 #2 | | Look 1 | Look 1 | | 3 | |
| 9 | 8 | E | D | Taman | frame memperlihatkan sebuah kursi taman yang kosong, di tengah taman, disekitarnya ada pohon-pohon, tangkai-tangkai pohon tersebut berkerak tenang ditup angin. Anagrah masuk ke dalam frame ia membawa 2 sosis ditangannya, anagrah duduk di kursi taman sambil membuka sosis lalu memasaknya. sambil memakan sosis ia melihat ke atas ada sebuah baju seragam merah putih yang sedang di jemur. ia memandang baju seragam tersebut dengan cukup lama. | #2 | | Look 1 | Look 1 | | 2/8 | notes |

| | | | | | | | | | | | |
|----|----|---|---|------------------------|--|----------|------------------------|--------|--------|-------|--|
| 10 | 9 | I | D | Ruang Tengah | Ibu masih merangkai tasbih, terlihat tumpukan tasbih yang ia rangkai sudah lumayan banyak, menggambarkan pakejannya hampir selesai. Amagrah sedang, ibu melencar setyem. Amagrah menghampiri ibu dan tidur di pangkuannya, ibu dengan hangat memungku amagrah namun dipikirkannya tetap riuh dengan permasalahan hutang dan pengosongan rumah. Ibu memungku amagrah sambil melanjutkan merangkai tasbih. Amagrah memandang ibu sambil mengantuk. | #1 #2 | | Look 1 | Look 1 | 1 1/8 | |
| 11 | 10 | E | D | Tangga Rumah Susun | Ibu terdiam di depan pintu sambil melihat kartu nama, lalu ia pergi turun tangga setelah berbelok ke tangga selanjutnya ia terdiam cukup lama, lalu ia berbalik menaki tangga sesampainya di depan pintu ia terdiam, lalu berbalik turun tangga. dan seterusnya repetitif selama 2 menit 30 detik. di depan pintu setelah naik turun tangga ia terdiam lalu masuk ke dalam rumah. | #1 | | Look 1 | Look 1 | 2/8 | |
| 12 | 11 | I | D | Kamar | Amagrah tertidur lelap, Ibu masuk ke dalam frame ia melihat amagrah yang sedang terduduk perasaanya berkecamuk, lalu ia meneteskan air mata sambil melihat amagrah. | #1 #2 | | Look 1 | Look 1 | 1/8 | |
| 13 | 12 | I | D | Ruang Tengah | Ibu kembali ke ruang tengah, ia terduduk pikirannya berkecamuk, tatapannya terlihat hampa, ia berusaha memahami perasaan yang ada di dalam hatinya. (SFX) Terdengar suara adzan ashar berkumandang, air matanya mengalir, matanya melihat keatas kemudian bergerak ke searah ruangan, melihat foto keluarga yang berisikan ibunya, dirinya dan amagrah. Ia terlihat menaham perasaanya, nafasnya terlihat tidak beraturan. air matanya jatuh. | #2 | | Look 1 | Look 1 | 2/8 | |
| 14 | 13 | E | D | Jalan Disamping Sungai | Ibu dan amagrah jalan bergandengan tangan. | #1 #2 | | Look 1 | Look 1 | 1/8 | |
| 15 | 14 | E | D | Jembatan | Ibu berjalan di jembatan lalu berhenti di tengah jembatan, lalu ia melihat ke arah sungai terdiam sebentar, lalu menggendong amagrah. | #1 #2 | | Look 1 | Look 1 | 1/8 | |
| 16 | 15 | E | D | Jalan Pinggir Sungai | terlihat tasbih yang dibuat oleh ibu dan amagrah sedang dipakai berdzikir oleh seorang parpol di dalam mobil. ia melihat warga yang sedang ramai berkumpul. | | Sopir Extrass Warga | Look 1 | Look 1 | 3/8 | |
| 17 | 16 | E | D | Sungai | Tampak sungai yang sama pada scene 1 dari kejauhan terdengar suara ibu menyanyikan ayun ambing ibu masuk ke dalam frame dari kiri, ia berjalan menyusuri sungai menggendong amagrah. Ayun ambing selesai dinyanyikan hanya terdengar ambience sungai. | #1 #2 | | Look 1 | Look 1 | 3/8 | |

F. Location Breakdown

| LOCATION BREAKDOWN | | | | | | | | |
|-------------------------------|---------------------------|----------------|---------------------------|-----|-----------------|--|-----------|-------|
| Production House : Dua memori | | | Short Movie " AMBU " | | | Director : M.S Noviandi | | |
| Producer : Putri Sophia | | | 26 - 27 - 28 Oktober 2024 | | | 1st Asisstant Director : Fauzani Zulfa | | |
| NO | LOKASI | SET | E/I | D/N | SCENE | TOTAL | TOTAL ALL | NOTES |
| 1 | SARJIADI (Rumah Rusun) | Koridor Utama | E | D | Scn 2 | 1 | 12 SCENE | |
| | | Depan Rumah | E | D | Scn 3 | 1 | | |
| | | Tangga Rumah | E | D | Scn 10 | 1 | | |
| | | Lapangan | E | D | Scn 5B | 1 | | |
| | | Taman | E | D | Scn 9 | 1 | | |
| | | Ruang Tengah | I | D | Scn 4, 7, 9, 12 | 4 | | |
| | | Kamar | I | D | Scn 11 | 1 | | |
| | | Dapur | I | D | Scn 5, 6 | 2 | | |
| 2 | LEDENG | Sungai | E | D | Scn 1, 16 | 2 | 2 SCENE | |
| 3 | KATAPANG | Jalan Sungai | E | D | Scn 13 | 1 | 3 SCENE | |
| | | Jembatan | E | D | Scn 14 | 1 | | |
| | | Samping Sungai | E | D | Scn 15 | 1 | | |

G. Talent Breakdown

| TALENT BREAKDOWN | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|------------------------|---------------|-----------------------|--------------|---------------------------|---|---|---|---|---|---|----|----|----|----|----|-----|---------|-------|--|--|
| Production House | | Dua Memori Production | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Producer | | Putri Sophia | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Director | | M Andi | | Short Movie " Ambu " | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 1st Asisstant Director | | Fauzani Zulfa | | 26 - 27 - 28 Oktober 2024 | | | | | | | | | | | | | | | | |
| MAIN TALENT | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| NO | CAST | NAME | SCENE NUMBER | | | | | | | | | | | | | T.S | ID CAST | NOTES | | |
| 1 | Ibu | Yeni Hidayat | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 9 | 10 | 11 | 13 | 14 | 16 | 13 | #1 | | | |
| 2 | Anugrah | Jago | 1 | 2 | 3 | 4 | 6 | 7 | 8 | 9 | 11 | 12 | 13 | 14 | 16 | 13 | #2 | | | |
| SUPPORTING TALENT | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| NO | CAST | NAME | SCENE NUMBER | | | | | | | | | | | | | T.S | ID CAST | NOTES | | |
| 1 | Ayah Tetangga | | 2 | | | | | | | | | | | | | 1 | | | | |
| 2 | Anak Tetangga | | 2 | | | | | | | | | | | | | 1 | | | | |
| 3 | Seseorang | 5B | | | | | | | | | | | | | | 1 | | | | |
| 4 | Supir Papol | 15 | | | | | | | | | | | | | | 1 | | | | |
| 5 | Extrass Warga | 15 | | | | | | | | | | | | | | 1 | | | | |

H. Callsheet

a) Day 1



b) Day 2



c) *Day 3*



