

BAB III

KONSEP PRODUKSI

A. Konsep Naratif

1. Deskripsi karya

- a. Judul Film : Belenggu
- b. Tema : Sosial, Budaya, Keluarga
- c. Genre : Drama
- d. Durasi : 15 Menit
- e. Bahasa : Bahasa Sunda dan Bahasa Indonesia
- f. Resolusi : 4K (3840 x 2076)
- g. Format : MP4
- h. Frame Rate : 24fps
- i. Aspek Ratio : 16:9

2. Target Penonton

- a. Usia : Remaja (13+)
- b. Gender : Laki-laki dan Perempuan

3. Judul

Judul yang akan digunakan pada film ini adalah “Belenggu” yang menurut KBBI secara kiasan berarti sesuatu yang mengikat atau membatasi kebebasan. Menggunakan bahasa Indonesia yang menggambarkan pembuatan serta latar tempat yang berada di Indonesia.

4. Film Statement

Peristiwa pasca kejadian G30S tahun 1965, adalah peristiwa terkelam di Indonesia. Hampir sekitar 1,5 juta penduduk yang terafiliasi Partai Komunis Indonesia diculik kemudian menjadi tahanan selama 14 tahun. Tetapi tidak banyak pula dari para tahanan yang sama sekali tidak ada kaitannya dengan PKI dan juga peristiwa G30S tersebut. Hal itu menyebabkan trauma mendalam bagi para korban dan keluarganya. Kejadian tersebut membuat seseorang menjadi anti sosial dan mengisolasi diri. Sifat tersebut menjadi berbahaya karena isolasi diri yang berkepanjangan berpengaruh terhadap Kesehatan mental serta perilaku sosial.

5. Director Statement

Pada film “Belenggu” ini sutradara ingin menceritakan satu dari sekian banyak kisah dari korban selamat penculikan pasca kejadian 1965, bagaimana akhirnya mereka tetap menjalani hidup dengan mengisolasi diri yang membuat hubungan antara dirinya dengan keluarga serta lingkungannya menjadi buruk.

6. Premis

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

7. Logline

Seorang mantan seniman musik angklung dan tahanan politik yang hidup dalam bayang-bayang traumanya, Junaedi (75), dihadapkan dengan kenangan pahit masa lalunya saat bertemu dengan anak dan cucunya yang berniat mengundangnya ke acara sekolah, tanpa menyadari bahwa undangan tersebut akan membangkitkan kembali luka yang lama tersembunyi.

8. Sinopsis

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

9. Treatment Per Babak

a. Babak 1

Film dimulai dari pengenalan tokoh dan juga set tempat serta lokasi dimana Junaedi selalu berdoa untuk teman-temannya yang sudah meninggal yaitu di sungai sekitaran kampung halamannya. Saat

diperjalanan menuju rumahnya, ia bertemu dengan anggota ormas Loreng Kuning yang sedang membagikan Bantuan Sosial tetapi Junaedi menolaknya dengan kasar, hal itu menyebabkan anggota ormas tersebut marah. Ditengah pertengkaran itu Farida bersama keluarga nya hendak menemui Junaedi dan tidak sengaja berpapasan dijalan. Akhirnya Irsyad turun diikuti oleh Farida untuk meleraikan pertengkaran Junaedi bersama anggota ormas tersebut. Farida berusaha untuk membujuk Junaedi untuk ikut pulang bersama mereka, sedangkan Irsyad sibuk membujuk anggota ormas tersebut untuk memaafkan Junaedi.

b. Babak 2

Setelah mereka sampai di rumah, Junaedi bergegas untuk memasuki rumah terlebih dahulu. Didalam kamarnya, Junaedi sedang berganti pakaian untuk istirahat, tiba-tiba dari arah belakang datang Afifah untuk mengajak Junaedi ikut makan malam bersama-sama, sontak junaedi terkejut ia berusaha untuk menolak ajakan tersebut, tetapi cucu nya tersebut menarik tangan Junaedi untuk mengikutinya. Ditengah heningnya makan malam mereka, Farida berusaha untuk mengajak berbicara Junaedi dengan Bahasa Isyarat seadanya, ia bertanya bagaimana rasa makanan yang ia bawa? Junaedi menjawab enak dengan Bahasa yang terbata-bata. Setelah mereka makan Junaedi kembali ke kamarnya sebelum ia istirahat ia menatap poster soekarno yang ia simpan, dan juga beberapa foto dirinya bersama teman-temannya disanggar kesenian nya dulu. Pada babak ini, konflik yang sudah dipicu

pada babak pertama meningkat dengan terpantiknya memori masa lalu Junaedi akan peristiwa yang dia alami dahulu kala sampai akhirnya dia menjadi stress dan kembali merasa trauma berat.

c. Babak 3

Babak 3 dimulai dengan scene dimana Afifah datang menemui Junaedi. Perasaan sayang Junaedi terhadap Afifah sangatlah besar dia mencoba untuk menghiraukan traumanya sendiri demi cucu nya tersebut. Sampai akhirnya dia bisa kembali mengontrol emosi, perasaan nya kembali dan mencoba untuk memperbaiki hubungan dirinya satu persatu dimulai dari hubungan dia dengan keluarganya. Babak ke 3 ini ditutup dengan scene dimana Junaedi memutuskan untuk menghadiri undangan acara sekolah cucunya tersebut walaupun masih dengan perasaan campur aduk karena cucunya memainkan alat musik yang memang sebenarnya membuat dirinya trauma.

10. Karakterisasi

a. Ahmad Juneadi



*Gambar 5. Referensi Ahmad Junadi
(sumber: <https://www.instagram.com/abahyusef/>)*

- Jenis Kelamin : Laki-Laki
- Umur : 75 Tahun
- Peran : Tokoh Utama
- Deskripsi : Junaedi Seorang Mantan Tapol yang hidup mengisolasi diri, ia sering mengunjungi sungai tempat teman-temannya dibuang setelah disiksa oleh sekelompok orang yang diperintah oleh penguasa pada masa lalu.

b. Farida Azzahra



*Gambar 6. Referensi Farida Azzahra
(Sumber: <https://marissaanita.com/>)*

- Jenis Kelamin : Perempuan
- Umur : 32 Tahun
- Peran : Anak Junaedi

- Deskripsi : Farida adalah anak dari junaedi, istri Irsyad serta ibu Afifah. Ia adalah sosok yang selalu tenang dalam kondisi apapun, penengah dalam komunikasi dikeluarga.

c. Irsyad Maulana



Gambar 7. Referensi Irsyad maulana
(Sumber: https://www.instagram.com/bayu_ario/)

- Jenis Kelamin : Laki-Laki
- Umur : 38 Tahun
- Peran : Suami Farida
- Deskripsi : Irsyad Maulana adalah suami dari Farida Azzahra, ia adalah seorang TNI yang berhati baik dan menjadi garda terdepan jika ada masalah yang menyangkut keluarganya. Ayah dari Afifah yang mendukung hobi anaknya.

d. Zahra Afifah



Gambar 8. Referensi Zahra Afifah
(Sumber: <https://www.orami.co.id/magazine/fakta-anak-perempuan>)

- Jenis Kelamin : Perempuan
- Umur : 11 Tahun
- Peran : Cucu Junaedi
- Deskripsi : Zahra Afifah anak dari Farida dan Irsyad, cucu kesayangan Junaedi. Afifah senang memainkan alat musik kecapi, dia berencana untuk tampil memainkan kecapi di acara perpisahan sekolahnya.

e. Ucok



Gambar 9. Referensi Ucok

(Sumber: <https://reformasiaktual.com/2022/04/09/anggota-pemuda-pancasila-pasirkiamis-garut-laksanakan-bakti-sosial-di-bulan-ramadhan/>)

- Jenis Kelamin : Laki-laki
- Umur : 30 Tahun
- Peran : Anggota Ormas Loreng Kuning
- Deskripsi : Ucok seorang Anggota ormas loreng kuning yang memberikan sebako kepada junaedi dan terlibat pertengkarannya dengan dirinya.

B. Konsep Sinematik

1. Aspek Rasio



*Gambar 10. Referensi penggunaan aspek rasio 16:9
(Sumber: Tangkap Layar Dari Platform Shotdeck, Pada 8 September 2024)*

Pada Film Belenggu ini, menggunakan aspek Rasio 16:9, dengan alasan dapat menawarkan fleksibilitas dalam penyampaian visual yang sangat efektif untuk film yang mengangkat isu traumatis. Dengan lebar yang lebih besar dibandingkan rasio lainnya, 16:9 memberikan ruang ekstra pada layar untuk menyertakan lebih banyak elemen visual, memungkinkan sutradara dan *Director of Photography* untuk mengekspresikan isolasi, keterasingan, dan tekanan psikologis karakter dengan lebih mendalam. Dalam konteks film bertema trauma, ruang yang luas ini sering digunakan untuk menggambarkan bagaimana karakter terpisah dari lingkungannya atau terjebak dalam ruang yang membatasi, memperkuat perasaan terisolasi yang dialami oleh karakter.

Selain itu, aspek rasio 16:9 memungkinkan penggunaan komposisi yang lebih kreatif dan simbolis. Misalnya, ruang kosong yang dibiarkan di sekitar karakter bisa menekankan rasa kesendirian atau kekosongan batin

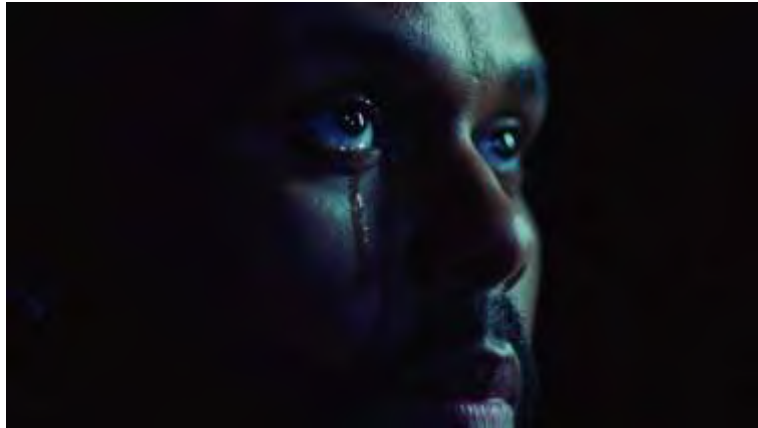
yang mereka rasakan. Ini juga memungkinkan penceritaan *visual* yang subtil, di mana elemen-elemen latar belakang yang ditempatkan di ujung layar bisa menjadi metafora visual bagi trauma yang tidak terucapkan atau ketakutan yang mengintai di luar penglihatan langsung karakter. Dengan cara ini, 16:9 memberikan kebebasan bagi untuk mengeksplorasi tema traumatis secara visual tanpa harus selalu menggunakan dialog atau narasi verbal.

Selain kelebihan tersebut, aspek rasio 16:9 juga membantu mengarahkan perhatian penonton pada detail-detail penting dalam adegan yang memiliki relevansi emosional. Ketika seorang karakter ditempatkan di sudut bingkai, misalnya, perasaan tertekan atau ketidakberdayaan mereka bisa lebih terasa, terutama ketika kontras dengan ruang kosong yang luas di sisi lain layar. Ini memungkinkan film untuk menyampaikan ketegangan psikologis dan emosi yang kompleks dengan cara yang lebih *visual* dan *intuitif*, memberikan pengalaman sinematik yang lebih mendalam dan menyentuh bagi penonton.

1) *Type of Shot*

Type of shot adalah istilah dalam sinematografi yang merujuk pada berbagai cara pengambilan gambar atau *framing* subjek dalam sebuah film. Setiap jenis *shot* memiliki karakteristik dan fungsi tertentu yang membantu menyampaikan cerita, emosi, dan suasana dalam sebuah *scene*. Berikut adalah beberapa jenis *type of shot* yang digunakan dalam pembuatan film Belenggu :

a. *Extreme Close Up (ECU)*



Gambar 11. *Extreme Close Up*
(Sumber: Tangkap Layar Dari Platform Shotdeck, Pada 8 September 2024)

Extreme Close-Up (ECU) adalah jenis pengambilan gambar yang sangat dekat dengan subjek, biasanya menyoroti detail spesifik seperti mata, bibir, atau tangan, sehingga hanya sebagian kecil dari subjek yang terlihat dalam bingkai. Penggunaan *Extreme Close-Up* dalam film *Belenggu* akan sangat efektif karena shot ini mampu mengekspresikan emosi yang sangat intens dan detail-detail kecil yang mungkin tidak terlihat dalam *shot* lain.

b. *Close Up (CU)*



Gambar 12. Close Up
(Sumber: Tangkap Layar Dari Platform Shotdeck, Pada 8 September 2024)

Close-Up (CU) adalah jenis pengambilan gambar yang memperlihatkan wajah atau bagian tubuh subjek secara lebih dekat, biasanya dari bagian bahu ke atas. *Shot* ini digunakan untuk menyoroti ekspresi wajah dan emosi karakter secara lebih mendalam, memberikan penonton pandangan yang intim terhadap perasaan subjek. Dengan memfokuskan pada detail wajah atau gerakan kecil, *Close-Up* membantu menyampaikan intensitas trauma yang dialami karakter, memperkuat koneksi emosional antara penonton dan karakter.

c. *Medium Close Up (MCU)*



Gambar 13. Medium Close Up

(Sumber: Tangkap Layar Dari Platform Shotdeck, Pada 8 September 2024)

Medium Close-Up (MCU) adalah jenis pengambilan gambar yang menampilkan subjek dari dada ke atas, memberikan pandangan yang lebih dekat daripada *medium shot* tetapi tidak sedekat *close-up*. *Shot* ini memungkinkan penonton untuk melihat ekspresi wajah dan bahasa tubuh karakter dengan lebih jelas, sambil tetap mempertahankan sebagian dari latar belakang atau konteks di sekitar subjek. Penggunaan *shot* ini membantu menggambarkan bagaimana trauma memengaruhi karakter tidak hanya melalui ekspresi wajah, tetapi juga melalui postur tubuh dan reaksi fisik mereka, sambil tetap menempatkan mereka dalam konteks dunia yang memengaruhi atau mencerminkan kondisi mental mereka.

d. *Medium Shot (MS)*



Gambar 14. Medium Shot

(Sumber: Tangkap Layar Dari Platform Shotdeck, Pada 8 September 2024)

Medium Shot (MS) adalah jenis pengambilan gambar yang menampilkan subjek dari pinggang ke atas. Dalam pembuatan film Belunggu ini, *medium shot* sangat efektif karena memungkinkan penonton untuk menangkap detail emosional karakter sambil tetap mempertahankan konteks lingkungan yang memengaruhi mereka. *Shot* ini membantu menyoroti interaksi antara karakter dan dunia sekitarnya.

e. *Medium Long Shot (MLS) / Full Shot (FS)*



Gambar 15. *Medium Long Shot*
(Sumber: Tangkap Layar Dari Platform Shotdeck, Pada 8 September 2024)

Medium Long Shot (MLS) / Full Shot (FS) adalah jenis pengambilan gambar yang menampilkan subjek dari lutut atau pinggang ke atas, *Shot* ini memberikan keseimbangan antara menunjukkan detail ekspresi karakter dan konteks lingkungan sekitarnya. Dengan menampilkan karakter dalam konteks lingkungan yang lebih luas, *Medium Long Shot* membantu mengilustrasikan isolasi dan tekanan yang dirasakan karakter secara visual, serta menunjukkan dinamika antara keadaan emosional karakter dan situasi yang mereka hadapi.

f. Long Shot



Gambar 16. Long Shot

(Sumber: Tangkap Layar Dari Platform Shotdeck, Pada 8 September 2024)

Long Shot (LS) adalah jenis pengambilan gambar yang menampilkan subjek dari jarak jauh, sering kali mencakup seluruh tubuh subjek dan latar belakang yang luas. *Long shot* sangat efektif untuk menekankan perasaan keterasingan dan kesepian yang dialami karakter. Dengan menempatkan karakter dalam ruang yang besar dan terbuka, *long shot* dapat memperkuat kesan bahwa mereka merasa terpisah dan terasing dari dunia di sekitar mereka.

g. Extreme Long Shot



Gambar 17. Extreme Long Shot
(Sumber: Tangkap Layar Dari Platform Shotdeck, Pada 8 September 2024)

Extreme Long Shot (ELS) adalah jenis pengambilan gambar yang menampilkan subjek dari jarak sangat jauh, sering kali menyertakan pemandangan yang sangat luas dan latar belakang yang dominan. *Extreme Long Shot* sangat berguna untuk menyoroti perasaan keterasingan dan isolasi yang mendalam Dengan memperlihatkan karakter dalam ruang yang sangat besar dan kosong. *Visual* ini membantu penonton merasakan betapa jauh karakter dari keselamatan atau dukungan, serta mempertegas efek emosional dari pengalaman traumatis dengan memberikan konteks luas yang menekankan seberapa terpisah dan tidak berdayanya karakter dalam situasi mereka.

h. Over The Shoulder Shot



Gambar 18. Over The Shoulder Shot
(Sumber: Tangkap Layar Dari Platform Shotdeck, Pada 8 September 2024)

Over-the-Shoulder Shot (OTS) adalah jenis pengambilan gambar yang menunjukkan perspektif dari belakang bahu salah satu karakter, sering kali dengan fokus pada subjek atau tindakan yang dilihat oleh karakter tersebut. *Over-the-Shoulder Shot* sangat efektif karena memungkinkan penonton merasakan keterhubungan langsung dengan pengalaman karakter, baik dalam interaksi dengan orang lain maupun dalam situasi yang menegangkan.

2) Angle Kamera



Gambar 19. High Angle Kamera
(Sumber: Tangkap Layar Dari Platform Shotdeck, Pada 8 September 2024)

Pemilihan *angle* dalam pembuatan film memiliki dampak besar pada bagaimana penonton mengalami dan merasakan. *Low Angle*, di mana kamera ditempatkan di bawah level mata subjek, digunakan untuk memberikan kesan bahwa karakter merasa kecil dan tidak berdaya. *Low Angle* menciptakan perasaan keterasingan dan ketidakberdayaan yang sejalan dengan pengalaman traumatis. Sebaliknya, *High Angle* di mana kamera ditempatkan di atas level mata subjek, dapat memberikan perspektif yang menyoroti bagaimana karakter merasa terasing dan tertekan oleh dunia di sekitar mereka.



Gambar 20. Low Angle Kamera

Sumber: Tangkap Layar Dari Platform Shotdeck, Pada 8 September 2024)

Selain itu, penggunaan *angle* miring atau *Dutch angle* dapat meningkatkan ketegangan dan ketidakstabilan emosional dalam film traumatis. Dengan memiringkan kamera, sutradara menciptakan efek visual yang mencerminkan kondisi mental karakter yang terguncang atau tidak seimbang.



Gambar 21. Dutch Angle Kamera

Sumber: Tangkap Layar Dari Platform Shotdeck, Pada 8 September 2024)

3) Komposisi

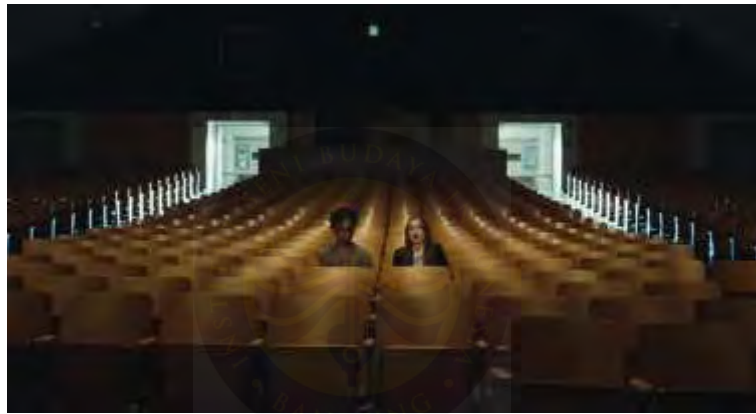


Gambar 22. Referensi Komposisi

Sumber: Tangkap Layar Dari Platform Shotdeck, Pada 8 September 2024)

Dengan mengatur bagaimana karakter dan elemen-elemen lain ditempatkan dalam bingkai, sutradara dapat menekankan perasaan terasing atau keterhubungan karakter dengan situasi mereka. Komposisi *framing* dapat menciptakan rasa kesepian dan ketidakberdayaan, sehingga memperkuat tema traumatis yang ingin disampaikan. Selain itu dengan menyisakan banyak ruang kosong di sekeliling karakter, penonton dapat merasakan keterasingan dan kekosongan yang dialami karakter. Komposisi *negative space* ini tidak hanya menyoroti betapa jauh karakter dari dunia di sekitar mereka, tetapi juga menambah dimensi *visual* yang mendalam pada perasaan terputus atau tidak terhubung secara emosional.

Pada Film Belenggu, juga menggunakan Komposisi *Simetris*, dengan keseimbangan *visual* yang lebih teratur, sering digunakan untuk menciptakan rasa stabilitas, tetapi dalam konteks trauma, Sedangkan Penggunaan komposisi *Asimetris* yang tidak seimbang dapat menambah ketidaknyamanan dan ketegangan. Asimetris visual dapat mencerminkan kekacauan emosional dan mental yang dialami karakter, menambah kompleksitas dan kedalaman pada narasi film.



Gambar 23. Referensi Komposisi Simetris
Sumber: Tangkap Layar Dari Platform Shotdeck, Pada 8 September 2024)



Gambar 24. Referensi Komposisi Framing
Sumber: Tangkap Layar Dari Platform Shotdeck, Pada 8 September 2024)

4) Pergerakan Kamera

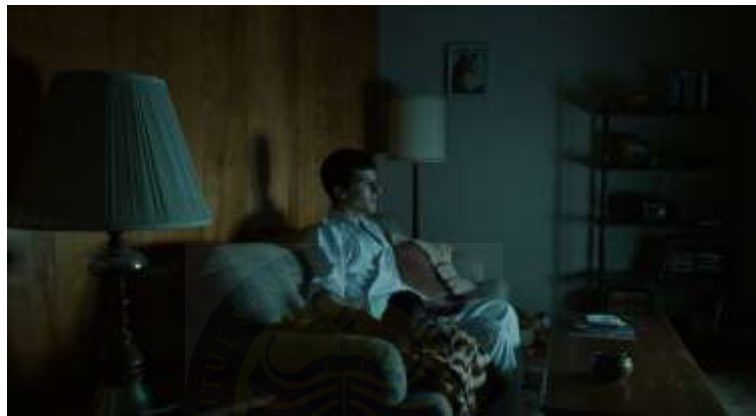


Gambar 25. Referensi Pergerakan Kamera
Sumber: Tangkap Layar Dari Platform Shotdeck, Pada 8 September 2024)

Pergerakan kamera dalam memiliki peran penting dalam memperdalam pengalaman emosional dan meningkatkan narasi visual. *Dolly shots* atau *Tracking shots* yang mengikuti karakter secara mulus dapat menciptakan rasa kedekatan dan keterlibatan langsung dengan perjalanan emosional mereka. Misalnya, mengikuti karakter yang bergerak melalui ruang yang luas atau sempit dapat menekankan perasaan terasing atau tertekan, memberi penonton pengalaman langsung dari dinamika dan ketegangan yang mereka rasakan. Sebaliknya, kamera *Statis* yang tetap pada satu posisi juga bisa sangat efektif dalam membangun ketegangan dan menyoroti perasaan kesepian. Dengan membiarkan karakter berada dalam bingkai tanpa pergerakan kamera, penonton dipaksa untuk fokus pada ekspresi dan reaksi karakter yang mengalami trauma, tanpa distraksi dari perubahan sudut pandang. Pada Film ini juga menambahkan pergerakan kamera *Handheld* untuk menciptakan ketidaknyamanan dan kekacauan yang sejalan dengan kondisi mental karakter yang terguncang. Teknik ini

memberikan kesan instabilitas dan kegelisahan yang dapat mencerminkan keadaan emosional karakter, menambah dimensi visual yang mendalam pada trauma yang mereka alami. Dengan menggunakan pergerakan kamera secara strategis, sutradara dapat meningkatkan pengalaman menonton, memperkuat atmosfer dan intensitas narasi film.

5) Pencahayaan



*Gambar 26. Referensi Pencahayaan
Sumber: Tangkap Layar Dari Platform Shotdeck, Pada 8 September 2024)*

Pencahayaan dalam film berperan penting dalam membangun suasana dan mengungkapkan kondisi emosional karakter. Pencahayaan dramatis dengan kontras tinggi, di mana area terang dan gelap saling bertabrakan, digunakan untuk menyoroti ketegangan dan ketidaknyamanan. Dengan menciptakan bayangan yang tajam dan cahaya yang keras, berharap dapat menciptakan suasana yang menegangkan dan mencerminkan ketidakstabilan mental karakter. Teknik ini juga memungkinkan penonton untuk melihat detail-detail kecil dari ekspresi wajah karakter, yang dapat memperdalam pemahaman tentang trauma yang mereka alami.



*Gambar 27. Referensi Pencahayaan Soft Light
Sumber: Tangkap Layar Dari Platform Shotdeck, Pada 8 September 2024)*

Sebaliknya, pencahayaan redup atau pencahayaan lembut dapat digunakan untuk menyoroti perasaan kesepian dan keputusasaan. Dengan menggunakan cahaya yang lebih lembut dan lebih merata, dalam penggunaan Teknik pencahayaan ini bertujuan untuk dapat menciptakan suasana yang lebih *melankolis* dan *introspektif*. Pencahayaan redup sering kali digunakan untuk menekankan keterasingan dan penurunan semangat karakter, memberikan nuansa yang lebih intim dan mendalam terhadap pengalaman traumatis mereka. Dengan memanfaatkan teknik pencahayaan secara strategis, sutradara dapat meningkatkan atmosfer emosional film dan membuat dampak visual yang kuat pada penonton.

6) Warna



Gambar 28. Referensi Warna

Sumber: Tangkap Layar Dari Platform Shotdeck, Pada 8 September 2024)





Pewarnaan memainkan peran krusial dalam membangun suasana emosional dan menyampaikan kedalaman cerita dalam pembuatan sebuah film. Penggunaan palet warna dingin, seperti biru, abu-abu, dan hijau pucat, sering digunakan untuk menekankan suasana hati yang suram, kesepian, dan keterasingan. Warna-warna ini menciptakan perasaan dingin dan tidak ramah yang dapat mencerminkan keadaan emosional karakter yang mengalami trauma.

Selain itu, penggunaan warna-warna yang sangat jenuh atau kontras dapat menambah intensitas dan ketegangan dalam adegan trauma. Misalnya, warna merah yang kuat atau kuning yang tajam bisa menciptakan rasa *urgent*, ketegangan, atau bahkan ketakutan.






7) List Alat

Berikut adalah List alat yang akan digunakan pada saat produksi Film Belunggu :

a) Tabel alat departemen kamera

No	Nama	Gambar	Jumlah	Keterangan
1	Sony FX3 Full-Frame Cinema Camera (Body Only)		1	Kamera ini dilengkapi dengan sensor full-frame 10,2 MP yang memungkinkan pengambilan gambar dalam kondisi cahaya rendah dengan noise minimal
2	ZEISS Compact Prime CP3 EF-Mount (18,25,35,50,85)		1	Dikenal karena reproduksi warna yang konsisten dan ketajaman yang tinggi, CP3 juga menawarkan kontrol distorsi yang baik serta minim aberrasi
3	Tilta Mattebox 4x5.6 MB-T12 (Clamp On)		1	matte box ini membantu mengurangi flare dan pantulan cahaya yang tidak diinginkan, sehingga meningkatkan kualitas gambar secara signifikan.
4	Tiffen 4 x 5.6" Neutral Density ND (0.3, 0.6, 0.9)		1	filter ini mampu mengurangi jumlah cahaya yang masuk ke lensa tanpa mengubah warna atau detail gambar, sehingga memastikan hasil akhir yang tetap natural.

5	NISI Cinema Filter 4 x 5.6" Rotating Enhanced CPL Polarizer		1	Polarizer memiliki kelebihan utama dalam mengurangi pantulan cahaya dari permukaan seperti air, kaca, dan logam, serta meningkatkan saturasi warna secara signifikan.
6	Saddle Bag		1	saddle bag memiliki kelebihan sebagai alat penyimpanan yang praktis dan efisien untuk menyimpan peralatan kecil namun penting seperti baterai cadangan, kartu memori, filter lensa, atau alat reparasi kamera.
7	E-image tripod		1	memberikan stabilitas yang diperlukan untuk menghasilkan gambar atau video yang tajam dan bebas dari getaran.
8	Nucleus M		1	Nucleus-M memberikan kontrol fokus yang halus dan akurat, memungkinkan operator untuk dengan mudah menyesuaikan titik fokus tanpa gangguan.
9	Atomos Shogun Flame 7" Monitor 4K (NON SSD)		1	Dengan layar 7 inci yang beresolusi 1920x1200 dan dukungan untuk HDR, monitor ini menyediakan visual yang tajam dan warna yang akurat, memungkinkan pengguna untuk memantau dan

				menilai hasil rekaman dengan detail yang tinggi.
10	SanDisk 128GB Extreme PRO CFast 2.0 Memory Card		1	Dengan kecepatan baca hingga 525 MB/s dan kecepatan tulis hingga 450 MB/s, kartu memori ini memungkinkan transfer data yang cepat dan efisien.
11	V-Mount Battery 98Wh (FXLION NANO TWO)		3	memiliki kelebihan utama dalam hal daya tahan dan ukuran yang kompak, menjadikannya pilihan ideal untuk keperluan produksi film dan video yang memerlukan mobilitas tinggi.
12	V-Mount Charger 2 Slot		1	Dengan dua slot pengisian, charger ini memungkinkan pengguna untuk mengisi dua baterai V-Mount secara bersamaan.
13	V-Mount Battery GEN ENERGY 14.4V (195Wh)		6	menawarkan kelebihan utama dalam hal kapasitas besar dan daya tahan yang sangat baik untuk kebutuhan produksi film yang intensif.
14	Filter Blackmagic Hollywood 4x5.6 (1/2, 1/4, 1/8)		1	menawarkan kelebihan utama dalam mengontrol eksposur dan mengurangi cahaya yang masuk ke lensa dengan presisi tinggi.








15	Cable D-tap		2	Dengan konektor D-Tap , kabel ini memungkinkan penghubungan yang mudah dan andal antara baterai V-Mount dan berbagai perangkat seperti kamera, monitor, dan lampu.
16	Babypod		1	kelebihan utama dalam hal portabilitas dan kemudahan penggunaan sebagai solusi penyimpanan dan pengangkutan peralatan kecil di lokasi syuting.


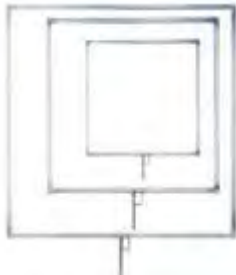
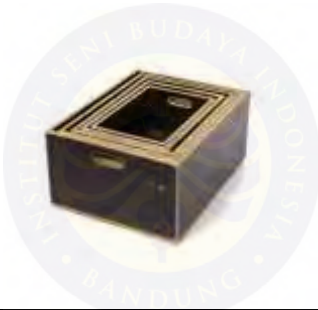

Table 2. List Alat Departemen Kamera

b) Departemen Pencahayaan

No	Nama	Gambar	Jumlah	Keterangan
1	Aputure LS 1200d Pro LED Light		2	Dengan daya hingga 1200W, lampu ini menghasilkan cahaya yang sangat terang dan konsisten, memungkinkan penerangan yang optimal.
2	aputure 600x		2	Dengan daya hingga 600W, lampu ini mampu menghasilkan cahaya yang sangat terang dengan kontrol suhu warna yang sangat akurat.

3	fresnel f10		2	Dengan desain fresnel yang canggih, lampu ini memberikan kemampuan untuk mengatur penyebaran cahaya dari spot ke flood dengan presisi tinggi, memungkinkan pencahayaan yang terfokus atau menyebar sesuai kebutuhan.
4	lantern		2	Dengan desain yang berbentuk bola atau silinder, lantern menyebarkan cahaya secara uniform ke seluruh area, mengurangi bayangan tajam dan memberikan hasil pencahayaan yang natural dan menyeluruh
5	aputure amaran f21c		1	menawarkan kelebihan utama dalam hal portabilitas dan kualitas pencahayaan yang fleksibel, ideal untuk kebutuhan produksi film dan video
6	godox tl60		1	Lampu ini memiliki kemampuan RGB, memungkinkan pengguna untuk memilih dari jutaan warna dan mengatur suhu warna dari 2700K hingga 6500K, sehingga cocok untuk menciptakan berbagai suasana pencahayaan

7	C Stand		12	Dengan konstruksi yang kuat dan berat, C-Stand mampu menopang peralatan seperti lampu, reflektor, atau modifier lainnya tanpa mudah tergeser
8	Hi Boy		4	Dengan kapasitas untuk mencapai ketinggian yang lebih tinggi dibandingkan stand biasa, Hi Boy memungkinkan pencahayaan dari sudut-sudut atas yang sulit dijangkau
9	Cutter Light		1	Cutter light memiliki kelebihan utama dalam hal presisi dan kontrol pencahayaan, yang memungkinkan para pembuat film untuk membentuk dan mengarahkan cahaya dengan sangat detail.
10	Black Floppy 4x4 feet (Floppy Flag)		1	Dengan ukurannya yang besar dan bahan berwarna hitam yang tebal, floppy flag mampu memblokir cahaya secara total atau sebagian
11	cardelini clamp		4	Dengan desainnya yang serbaguna, clamp ini dapat dipasang pada berbagai permukaan dan objek dengan berbagai bentuk dan ukuran

12	Super Clamp & Magic Arm		4	Super Clamp dirancang untuk menjepit hampir semua permukaan atau struktur, seperti pipa, meja, atau tiang, dengan kekuatan yang stabil dan aman
13	traceframe		1	memungkinkan pengguna untuk memasang kain difusi di depan sumber cahaya, menciptakan pencahayaan yang halus tanpa bayangan keras
14	Apple Box Local (Isi 5)		1	Dengan desain yang sederhana namun sangat serbaguna, Apple Box digunakan untuk berbagai keperluan, mulai dari menambah tinggi peralatan seperti kamera atau lampu
15	sandbag		20	Sandbag digunakan untuk menambah beban pada tripod, light stand, boom arm, dan berbagai rigging lainnya, sehingga mencegah peralatan bergeser atau jatuh akibat angin atau guncangan

16	Genset 5000 Watt (5 kVA) Silent (Not Include BBM)		1	memiliki kelebihan utama dalam hal daya output yang kuat dan operasi yang tenang, menjadikannya solusi ideal untuk kebutuhan daya di lokasi syuting atau acara luar ruangan
----	---	---	---	---

Table 3. List Alat Departemen Pencahayaan

