

BAB III

KONSEP PEMBUATAN KARYA FILM

A. Konsep Naratif

1. Deskripsi Film

Judul Film	: <i>Dreams of the Truth</i>
Tema	: Eksplorasi Pelanggaran HAM
Genre	: Drama Kriminal
Durasi	: 24 Menit
Usia	: 17+
Bahasa	: Indonesia
Resolusi	: 4K (UHD) 3840x2160 pixels
Aspek Rasio	: 1.85:1
Format	: H.264

2. Judul

Judul dalam film pendek fiksi ini adalah “*Dreams of the Truth*” mengacu pada aspirasi atau harapan untuk menemukan kebenaran sejati dalam hidup, merujuk pada keinginan untuk mencapai keadilan yang ideal. Judul ini digunakan juga karena seorang anak remaja yang ingin menggapai mimpi-mimpinya menjadi pemain sepak bola profesional.

3. Target Penonton

Target usia 17 tahun ke atas dipilih karena film *Dream of The Truth* mengandung konten kekerasan, baik dalam bentuk fisik non-verbal seperti

pemukulan, intimidasi aparat, dan tindakan represif, maupun kekerasan verbal berupa ancaman, tekanan mental, hingga dialog dengan muatan emosional tinggi. Konten seperti ini memerlukan kematangan emosional dan kemampuan berpikir kritis dari penonton untuk bisa memahami konteks sosial yang ditampilkan, serta untuk menghindari interpretasi yang salah atau dampak psikologis yang tidak diinginkan bagi penonton usia di bawahnya.

SES (*Social Economic Status*) atau Status Sosial Ekonomi adalah klasifikasi yang digunakan untuk mengelompokkan masyarakat berdasarkan tingkat ekonomi, pendidikan, dan pekerjaan. Dalam konteks film dan media, SES digunakan untuk menentukan target audiens berdasarkan daya beli, pola konsumsi, dan akses terhadap media. Film ini ditujukan untuk semua lapisan sosial ekonomi, mulai dari kelas atas (kategori A–B) dalam masyarakat adalah kelompok yang umumnya memiliki pendidikan tinggi, penghasilan besar, dan akses luas terhadap informasi serta media berkualitas. Mereka cenderung lebih aktif dalam mengikuti dan memahami isu-isu sosial, politik, budaya, dan bisa terlibat dalam pembentukan opini publik, hingga kelas menengah dan bawah (kategori C–D) yang bersentuhan langsung dengan realita sosial seperti kekerasan struktural atau ketidakadilan hukum. Dengan menjangkau semua kelompok SES, film ini tidak hanya menjadi media refleksi bagi kalangan terdidik, tetapi juga bisa menjadi ruang representasi bagi kelompok rentan yang kisahnya kerap terpinggirkan. Hal ini sejalan dengan misi film sebagai media kritik sosial dan edukasi publik yang inklusif.

4. Premis

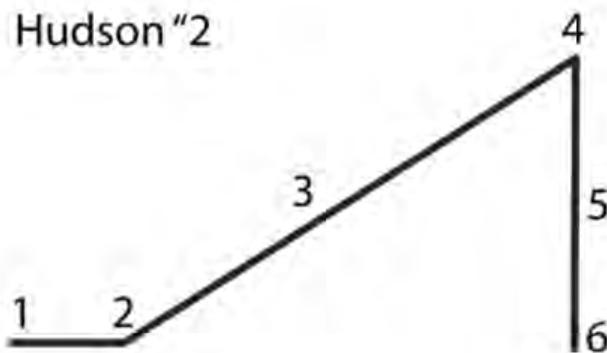
Datru seorang anak kelas 2 Sekolah Menengah Pertama yang memiliki hobi bermain bola ingin menggapai cita-citanya menjadi pemain bola professional, namun terhalang akan sebuah tragedi tanpa kebenaran, hingga akhirnya Datru terlibat bentrok dengan pihak kepolisian.

5. Sinopsis

Menceritakan tentang seorang anak Sekolah Menengah Pertama kelas 2 bernama Datru (13) yang memiliki hobi bermain bola dan memiliki cita-cita menjadi pemain bola professional. Suatu hari pihak kepolisian satuan SABHARA yang diketuai oleh Jatmiko (47) dan beranggotakan Santoso (45), Lukman (27), serta Rudi (29) melaksanakan tugas untuk mengamankan warga yang melakukan tawuran. Di tengah perjalanan mereka bertemu dengan Datru yang sedang bermain bola bersama temannya Alif (13), Jarot (16), Ale (16), dan Salman (13). Sepulang Latihan, Datru, Jarot dan Ale melihat satuan SABHARA sedang mengejar warga yang melakukan tawuran, sehingga membuat Datru teringat akan tragedy yang menimpa Ayahnya (38). Datru tinggal di sebuah rumah sederhana berdua bersama Ibunya (35). Suatu malam Ibu memberikan kado ulang tahun Datru berupa perlengkapan untuk bermain bola. Hal ini membuat Datru makin berkeinginan untuk mencapai cita-citanya menjadi pemain bola professional. Di waktu subuh, saat Datru melakukan perjalanan menuju lokasi turnamen bola yang diadakan bersama Alif. Datru kepergok oleh satuan SABHARA Lukman dan Rudi yang melihatnya memegang sebuah senjata tajam. Akhirnya terjadi momen kejar-kejaran antara

Datu dan Alif dengan Lukman dan Rudi.

6. Struktur Dramatik



Gambar 10. Struktur Dramatik Hudson
(Sumber: Tangkapan Layar Rayhan Satria,
pada 20 Februari 2025)

Struktur dramatik yang digunakan pada skenario film ini adalah Struktur Dramatik Skema Hudson yang dikemukakan oleh William Henry Hudson. Plot dramatik tersusun menjadi struktur enam babak. Skema Hudson ini akan dikembangkan dengan penerapan struktur naratif non-linear David Fincher, sebagai pendekatan yang lebih detail dalam membangun narasi. Struktur ini membagi cerita menjadi enam bagian yang lebih spesifik, memungkinkan pengembangan karakter, konflik, dan plot yang lebih mendalam.

a. *Exposition* (Pengenalan)

- Tujuan: Memperkenalkan latar, karakter utama, dan dunia cerita.
- Apa yang terjadi: Penonton diajak memahami konteks cerita, latar belakang karakter, hubungan antar karakter, suasana.
- *Scene*: 2, 2A, 2B, 2C, 2D, 2E, 2F, 2G, 2H, 3.
- Adegan: Memperlihatkan satuan SABHARA yang terdiri dari

Jatmiko, Santoso, Lukman dan Rudi yang bertugas dalam mengamankan kekisruhan yang di alami masyarakat berupa aksi tawuran. Di sisi lain terjadi pengenalan karakter Datru yang merupakan siswa kelas 2 SMP yang sedang latihan sepak bola bersama Alif, Jarot, Ale, dan Salman.

b. Insiden Awal (Pemicu Konflik)

- Tujuan: Memulai konflik utama atau masalah yang akan menggerakkan cerita.
- Apa yang terjadi: Sebuah peristiwa atau kejadian mengubah keadaan dan perasaan.
- *Scene: 5A, 5B, 5C, 5D.*
- Adegan: Awal mula jalinan peristiwa yang dialami tokoh utama yang bernama Datru di jalan pulang menuju rumah bersama Jarot dan Ale melihat satuan SABHARA sedang mengejar beberapa pemuda yang melakukan aksi tawuran. Karna melihat tindakan polisi yang memukuli beberapa pemuda yang melakukan tawuran, Datru menjadi teringat kembali rasa trauma akan kehilangan sosok Ayah yang menjadi korban salah tangkap dan kekerasan aparat. Sampai di rumah, Ibu Datru mencoba menenangkan Datru dengan memberikan kado ulang tahun berupa perlengkapan untuk bermain sepak bola.

c. *Complication* (Peningkatan Konflik)

- Tujuan: Mengembangkan konflik dan menambah tantangan bagi karakter utama.
- Apa yang terjadi: Datru menghadapi rintangan yang semakin sulit, dan konflik semakin rumit. Hubungan antar karakter juga menjadi lebih tegang.
- *Scene*: 16, 16A, 16B, dan 16C.
- Adegan: Subuh hari di hari pertandingan yang akan diikuti oleh Datru bersama teman-teman. Datru bersama Alif dikejar dan ditangkap oleh satuan SABHARA, yaitu Lukman dan Rudi saat melihat Datru memegang pisau, ini adalah salah duga pisau itu tadinya ingin diantarkan kepada Ayah Alif yang jualan daging di pasar.

d. *Climax* (Titik Puncak Konflik)

- Tujuan: Menghadirkan momen paling intens dalam cerita, di mana konflik mencapai puncaknya.
- Apa yang terjadi: Datru menghadapi tantang terbesar dan membuat keputusan krusial yang akan menentukan nasibnya.
- *Scene*: 18, 18A, 18B, 18C, 18D.
- Adegan: Datru dan Alif di bawa ke kantor untuk diinterogasi oleh Lukman, lalu terjadi kekerasan yang dilakukan oleh Lukman terhadap anak di bawah umur yang didasari akan kesalah pahaman. Saat berada di ruang interogasi, Datru teringat akan

kata-kata Ayahnya yang membuat Datru berani berbicara dan meminta kepada Lukman untuk melepaskannya. Namun, Lukman kesulut emosi dan melakukan tindakan di luar batas wajar terhadap Datru.

e. *Falling Action* (Penurunan Aksi)

- Tujuan: Menunjukkan konsekuensi dari klimaks dan mulai mengarahkan cerita menuju penyelesaian.
- Apa yang terjadi: Ketegangan mulai mereda, dan karakter mulai menghadapi hasil dari keputusan atau tindakan mereka di klimaks. Dan pada bagian ini memperlihatkan secara simbolis keinginan serta harapan Datru dan Ibu.
- *Scene*: 19A dan 19B.
- Adegan: Datru pulang ke rumah membawa piala dan dengan rasa bangga memperlihatkan piala tersebut kepada Ibunya. Datru terlihat tersenyum bahagia, ibunya pun memeluk erat sambil memberikan kata-kata selamat untuk Datru dan memotivasinya agar tetap semangat untuk menggapai mimpi dan cita-citanya.

f. Resolution (Penyelesaian)

- Tujuan: Mengakhiri sebuah cerita dengan memberikan penutup yang berkesan.
- Apa yang terjadi: Babak ini memberikan pesan moral atau refleksi tentang cerita.
- *Scene*: 21 dan 22.

- Adegan: Tidak berselang lama, Ibu Datru menerima telfon dari pihak kepolisian yang menemukan jasad Datru di bawah jembatan. memperlihatkan raut wajah yang penuh penyesalan dari Lukman, dan terlihat kegelisahaan Lukman yang berada di atas jembatan sambil merokok sambil melihat kebawah jembatan.

7. *Film Statement*

Film “*Dreams of the Truth*” adalah sebuah langkah dan harapan untuk membuka mata tentang aspek aspek penting Hak Asasi Manusia yang harus kita pertahankan dalam diri kita. Karna sejatinya HAM itu adalah hak-hak fundamental yang dimiliki oleh setiap individu sebagai manusia dan kita sudah memperolehnya sejak dalam masa kandungan. Serta memperlihatkan kausalitas dari pelanggaran HAM yang dapat mempengaruhi trauma, psikologis, kepercayaan masyarakat terhadap aparat penegak hukum, dan berdampak bagi kehidupan manusia.

8. *Director’s Statement*

Sebagai seorang sutradara, saya percaya bahwa film adalah medium yang kuat untuk menyuarakan ketidakadilan dan memberikan ruang bagi mereka yang suaranya sering diabaikan. “*Dream of the Truth*” lahir dari keprihatinan saya terhadap maraknya kasus salah tangkap dan kekerasan aparat terhadap warga sipil, ini menjadi sebuah realitas kelam yang sering kali tersembunyi di balik laporan media. Melalui film ini, saya ingin mengajak penonton untuk melihat lebih dalam, bukan hanya sebagai saksi, tetapi sebagai individu yang merasakan dan memahami penderitaan korban.

9. Karakterisasi

a. Datru



Gambar 11. Referensi Karakter Datru

(Sumber:

<https://m.imdb.com/title/tt16915972/mediaviewer/rm3333426689/>, diunduh pada 11 Desember 2024)

- 1) Jenis Kelamain : Laki-laki
- 2) Umur : 13 tahun
- 3) Peran : Karakter Utama
- 4) Deskripsi :

Seorang anak remaja yang memiliki mimpi menjadi pemain sepak bola profesional. Mempunyai ambisi yang serupa dengan Ayahnya, memiliki keterampilan bermain sepak bola. Datru adalah anak yang baik, orang tua dan teman-temannya sayang padanya, bahkan dalam keadaan apapun. Disisi lain Datru juga memiliki rasa trauma yang sangat dalam yang disebabkan oleh tragedi salah tangkap dan kekerasan yang menimpa Ayahnya, itulah yang menjadi hambatan Datru untuk menggapai citanya.

5) Cuplikan Naskah :

DATRU
Bu... Datru kangen Ayah.
Ibu langsung memeluk Datru.
DATRU (CONT'D)
Datru pengen ketemu Ayah, Bu.
IBU DATRU
(mengelus-elus kepala
Datru)
Semoga ya nak, kamu cepat ketemu
Ayah lagi. Ibu selalu berdoa kepada
Tuhan, biar kita bisa cepat kembali
bertemu dengan Ayah.
Ibu melepaskan pelukan.
IBU DATRU (CONT'D)
Sekarang yang terpenting, kamu
harus semangat, untuk mencapai
mimpimu menjadi pesepak bola ya
Nak. Kan Datru sendiri bilang ke
Ayah dan Ibu, kalau Datru pengen
seperti Bambang Pamungkas.
Datru tersenyum dan langsung memeluk Ibu.

Gambar 12. Cuplikan Naskah Karakter Datru
(Sumber: Tangkapan Layar Rayhan Satria,
pada 20 Februari 2025)

b. Ibu Prita



Gambar 13. Referensi Karakter Ibu Prita
(Sumber:
https://awsimages.detik.net.id/community/media/visual/2018/06/04/f57b046a-9e3b-47f2-829e-66d67271df77_43.jpeg?w=700&q=90,
diunduh pada 10 Desember 2024)

- 1) Jenis Kelamin : Perempuan
- 2) Umur : 35 tahun
- 3) Peran : Karakter Utama
- 4) Deskripsi :

Seorang ibu yang sayang sekali kepada anak dan suaminya, yang dipaksa menjadi orang tua tanggal karna suaminya dijemput paksa oleh pihak kepolisian. Prita Raharja bekerja sebagai guru honorer di sekolah TK, ramah dan murah senyum. Namun semua berubah ketika Datru mengalami sebuah peristiwa yang akan selalu diingat semua orang.

5) Cuplikan Naskah :

Datru melepasan pelukannya dan Ibu melihat ~~Siola~~ yang dipegang Datru.

CLOSE UP: Wajah Ibu Datru heran seperti ada yang aneh dan perlahan kembali memeluk Datru.

IBU DATRU (CONT'D)
(wajah Ibu tiba-tiba
menjadi senang)
Alhamdulillah, anak Ibu berhasil
jadi juara. Baru saja Ibu mau ke
sana, Nak.

Datru tersenyum sambil dipeluk oleh Ibu.

IBU DATRU (CONT'D)
(mengusap-ngusap kepala
Datru)
Perlahan mimpi-mimpi mu tercapai
ya Nak. Ayah pasti bangga sama
kamu.

DATRU
Bu, Datru bersih-bersih dulu ya,
DATRU MAU KETemu AYAH.

Ibu Datru kaget, lalu melepasan pelukannya.

IBU DATRU
Sana mandi dulu.

Datru berjalan masuk ke dalam kamar. Ibu melihat de depan
rumah dan kembali mengambil kain lap di dekat foto.

Gambar 14. Cuplikan Naskah Karakter Ibu
(Sumber: Tangkapan Layar Rayhan Satria,
pada 20 Februari 2025)

c. Ayah Wahyu



Gambar 15. Referensi Karakter Ayah Wahyu

(Sumber:

[https://bumilangit.fandom.com/wiki/Sancaka_\(Sinema\)?file=](https://bumilangit.fandom.com/wiki/Sancaka_(Sinema)?file=MV5BZjNIMjNjMzctMjViOS00ZTlmLTk5ZGMtYmVjMjRmMGQzYTQxXkEyXkFqcGdeQXVyNzEzNjU1NDg%40. V1.jpg)
[=MV5BZjNIMjNjMzctMjViOS00ZTlmLTk5ZGMtYmVjMjRmMGQzYTQxXkEyXkFqcGdeQXVyNzEzNjU1NDg%40. V1.jpg](https://bumilangit.fandom.com/wiki/Sancaka_(Sinema)?file=MV5BZjNIMjNjMzctMjViOS00ZTlmLTk5ZGMtYmVjMjRmMGQzYTQxXkEyXkFqcGdeQXVyNzEzNjU1NDg%40. V1.jpg),

diunduh pada 11 Desember 2024)

1) Jenis Kelamin : Laki-laki

2) Umur : 38 tahun

3) Peran : Tokoh Utama

4) Deskripsi :

Seorang agronomis yang memiliki ambisi meningkatkan produktivitas di bidang pertanian daerah tempat tinggalnya. Wahyu Putra Fajar adalah Ayah dan Suami yang baik. Senang membantu orang lain, bahkan dia rela berkorban untuk membela yang benar. Wahyu seorang mantan atlet sepak bola di kampusnya sampai satu saat karna krisis ekonomi, Wahyu beralih profesi dan sukses membantu mensejahterakan petani-petani.

5) Cuplikan Naskah :

18A EXT. DEPAN RUMAH DATRU - DAY 18A
Thomas memukul Ayah Datru yang tertidur di lantai. Ibu Datru menangis dijaga oleh warga.
IBU DATRU
(menangis)
Sudah Pak...
Datru menangis di depan pintu.
DATRU
Ayah...
Jatmiko membalikan badan, kemudian berjalan.
JATMIKO
Bawa ke kantor!
Ayah Datru terengah-engah dengan wajah yang bonyok, lalu meludahi Thomas yang makin emosi.
AYAH DATRU
DASAR ANJING PEMER...
Thomas yang menyentrum Ayah Datru pakai alat setrum.

Gambar 16. Cuplikan Naskah Karakter Ayah
(Sumber: Tangkapan Layar Rayhan Satria,
pada 20 Februari 2025)

d. Alif



Gambar 17. Referensi Karakter Alif
(Sumber: https://cdn.idntimes.com/content-images/community/2024/10/gcf60f8ltcynsh5iajvobva4qci-4045c186fec5bf8ee0edb84612de4ca0-98c442aa925f4327920a3599ccaf9b31_600x400.jpg,
diunduh pada 11 Desember 2024)

- 1) Jenis Kelamin : Laki-laki
- 2) Umur : 13 tahun
- 3) Peran : Tokoh Utama
- 4) Deskripsi :

Seorang anak remaja memiliki hobi bermain sepak bola, satu grup sepak bola dengan Datru. Alif adalah teman Datru yang baik, memiliki karakter yang periang dan usil. Sangat loyal dan memiliki solidaritas yang tinggi terhadap teman-temannya. Tak heran Alif sangat disayangi oleh teman dan keluarganya.

5) Cuplikan Naskah :

ALE
(mengarahkan tangan ke
Alif)
Bagi Lif.
Alif memberikan botol minum ke Ale, dan Ale meminumnya.
JAROT
Besok mau ngumpul jam berapa nih?
ALIF
Beres subuh aja bang. Registrasinya
jam 7.
ALE
Cakep tuh, tapi... Gua males banget
bangun subuh-subuh, apalagi besok
hari minggu.
ALIF
Berarti kita bisa ngajak Salman.
ALE
Lah... Ngapain?
ALIF
Kan lu males bangun bang, dari pada
kita kurang pemanis gara-gara lu ga
datang. Mending kita antisipasi.
ALE
(mendorong bahu Alif
dengan candaan)
Yaelah, malah dibikin lurus ama ni
anak.

Gambar 18. Cuplikan Naskah Karakter Alif
(Sumber: Tangkapan Layar Rayhan Satria,
pada 20 Februari 2025)

e. Lukman



Gambar 19. Referensi Karakter Lukman
(Sumber: <https://assets.pikiran-rakyat.com/crop/138x130:1098x1375/x/photo/2024/01/04/291054332.jpg>,
diunduh pada 11 Desember 2024)

- 1) Jenis Kelamin : Laki-laki
- 2) Umur : 27 tahun
- 3) Peran : Tokoh Utama
- 4) Deskripsi :

Seorang anggota satuan Sabhara yang sangat ambisius, karna ambisi dan sifatnya yang keras menyebabkan Lukman menjadi seorang yang arogan dan tidak mudah percaya terhadap orang lain. Sekolah kepolisian yang ia jalani juga berdampak kepada sifatnya yang keras sekarang, karna perasaan dendam yang terus mengikutinya, dia memiliki tujuan yang berbeda dari polisi yang lainnya. Sehingga menyebabkan ia menjadi tidak memperdulikan elektabilitasnya sebagai Polisi yang mengayomi Masyarakat.

- 5) Cuplikan Naskah :

Datru tidak bisa apa-apa menerima pukulan dan tendangan Lukman. Lukman terus-terusan memukul dan menendang Datru.

LUKMAN
(berteriak dengan emosi
yang frustasi)
CEPAT NGAKU! APA SUSAHNYA BILANG
KALAU KALIAN MAU TAWURAN!

RUDI
(menarik Lukman)
LUKMAN, SUDAH!!

Alif yang terbaring dan menangis melihat ke Datru.

ALIF
(sambil menangis)
Sudah Pak, jangan pukul Datru...

Lukman terus memukul dan menendang Datru, Rudi terus menahan Lukman.

CLOSE UP: Wajah Datru yang sudah ~~honyok~~ dan pasrah sudah tidak bertenaga menerima pukulan dan tendangan Lukman.

Jatmiko dan Thomas masuk ke dalam ruangan dan langsung berjalan ke arah ~~Lukman~~ yang di tahan oleh Rudi.

JATMIKO
(menarik Lukman)
HENTIKAN!!

CLOSE UP: Wajah Lukman terlihat frustasi.

Gambar 20. Cuplikan Naskah Karakter Lukman
(Sumber: Tangkapan Layar Rayhan Satria,
pada 20 Februari 2025)

f. Rudi



Gambar 21. Referensi Karakter Rudi

(Sumber:

https://www.instagram.com/p/C3K9FxPyXpc/?img_index=2&igsh=MXdhcGtzdnVnOWZidQ%3D%3D,
diunduh pada 11 Desember 2024)

- 1) Jenis Kelamin : Laki-laki
- 2) Umur : 29 tahun
- 3) Peran : Tokoh Utama
- 4) Deskripsi :

Seorang anggota satuan Sabhara yang sangat mencintai pekerjaannya, sifatnya yang disiplin namun tetap ramah. Rudi adalah rekan yang baik untuk Lukman dan selalu siap membantu setiap bertugas. Rudi juga memiliki sifat yang sedikit jenaka namun tegas, dia pribadi yang sangat menjunjung tinggi peraturan dan prosedur yang dimiliki institusi kepolisian.

- 5) Cuplikan Naskah :

EXTREME CLOSE UP: Mata Datru yang Bengkak sedikit tertutup saja.

CLOSE UP: Wajah Datru yang sudah banyak dan basah karena air mata.

Datru duduk di lantai dengan tangan diikat menggunakan kabel ties dan tersandar ke dinding tanpa memakai bantuan. Lukman berdiri di depan Datru memegang alat setrum, Alif terbaring di lantai menahan sakit dengan badan dan wajah penuh luka tanpa memakai baju.

DATRU
(merintih kesakitan)
Tolong lepaskan kami Pak... Pisau itu punya Bapaknya Alif yang jualan daging di pasar dan ketinggalan.

RUDI
Ini kelewatan Man.

ALIF
(kesakitan)
Benar Pak. Kami bukan mau tawuran, dan di foto itu Datru kebetulan lagi megang pisau Bapak saya.

LUKMAN
KALIAN!

Badan Datru gemeteran.

Gambar 22. Cuplikan Naskah Karakter Rudi
(Sumber: Tangkapan Layar Rayhan Satria,
pada 20 Februari 2025)

B. Konsep Sinematik

1. Visual

Dalam membuat sebuah film setiap sutradara memiliki ciri khas karakter dan treatment tersendiri untuk menciptakan visual yang sesuai dengan visi film yang ingin disampaikan, dengan memperkuat mood untuk mendukung unsur naratif. Pada film “*Dreams of the Truth*” ini penulis memanfaatkan dan mengimplementasikan beberapa teknik penyutradaraan David Fincher dengan karakteristik visual yang realistik dan penuh emosi untuk mencerminkan konflik yang dialami oleh para karakter. Penggunaan *framing* yang menonjolkan interaksi antar karakter serta *close-up* untuk memperlihatkan emosi akan menjadi fokus utama.



Gambar 23. Referensi *Shot Close Up*
(Sumber: <https://shot.cafe/movie/fight-club-1999#fight-club-1999/fight-club-1999-555>,
diunduh pada 12 Desember 2024)



Gambar 24. Referensi *Shot Extreme Close Up*
(Sumber: <https://www.imdb.com/title/tt0137523/mediaviewer/rm3871343616/>,
diunduh pada 12 Desember 2024)

Visual pada film ini juga menghadirkan kontras antara dunia anak-anak yang polos dengan kekerasan yang terjadi di sekitarnya lewat non linear *editing* untuk manipulasi waktu atau ruang. Beberapa *point of view* shot akan digunakan untuk memberikan sudut pandang yang lebih personal dan mendalam seolah-olah mengalami situasi tersebut.



Gambar 25. Referensi *Shot Point of View*

(Sumber:

https://ichef.bbci.co.uk/ace/ws/800/cpsprodpb/B7DB/production/_108576074_mv5bmtaxntiytmzreqtjeqwpwz15bbwu4mdk3mjc5nzey_v1_sy1000_sx1500_al_.jpg.webp,
diunduh pada 12 Desember 2024)

Pada scene 2H di lapangan sepak bola akan menggunakan teknik pengambilan gambar *group shot* yang menampilkan beberapa karakter dalam satu frame, bertujuan untuk menggambarkan kebersamaan, dinamika kelompok, dan kedekatan hubungan antar karakter. *Wide shot* juga akan digunakan untuk memperlihatkan suasana lapangan di suatu perkampungan.

2H EXT. LAPANGAN - CONTINUOUS

2H

Anak-anak yang berdiri di lapangan, **Datru** yang memegang bola berjalan balik ke lapangan, **MOBIL KIJANG LGK WARNA HITAM** lanjut berjalan, serta langit sore yang cerah.

END SCENE MONTAGE

TIME CUT:

Gambar 26. Cuplikan Naskah Scene 2H Lapangan
(Sumber: Tangkapan Layar Rayhan Satria pada 20 Februari 2025)



Gambar 27. Referensi *Group Shot*

(Sumber:

<https://64.media.tumblr.com/f1b265f08a1fc962c785a22b3fec3464/8dcad86d74329a38-db/s540x810/83f4ac05146212948f1f045c3a17c0ee49ad5317.gif>,
diunduh pada 12 Desember 2024)

2. *Setting & Properti*

Di film “*Dreams of The Truth*” akan menampilkan lingkungan sub-urban sederhana dengan detail seperti gang sempit, lalu lokasi seperti lapangan sepak bola, rumah sederhana Datru, dan kantor polisi yang didesain dengan detail untuk mendukung latar cerita. Peralatan sederhana dan barang sehari-hari di daerah perkampungan akan digunakan untuk memberikan kesan realistik.

7 INT. RUANG TENGAN RUMAH DATRU - NIGHT
 Ibu Datru duduk lesahan sambil mencari saluran di televisi tabung menggunakan remot.
 Beberapa saluran cuma menampilkan ~~berita~~ atau ~~berita~~ tanpa sinyal dan kemudian ada satu saluran memiliki sinyal.
 INSERT: ~~Menyapa~~ ~~Program Family~~ itu dari saluran ~~HK-TV~~.
 Ibu Datru menaruh remot dan mulai menonton.
 Datru yang menggunakan ~~remote~~ keluar dari kamar dan duduk di sebelah Ibu.
 IBU DATRU
 Udah sholatnya Nak?
 DATRU
 Udah Bu.
 Datru melihat Ibu yang menatap televisi. Ia kemudian menoleh ke arah televisi.
 INSERT: Sebuah Berita Dewi (berita di sebelah televisi), dengan lengan yang ringan mendekat segerupan padi, sedangkan lengan yang berat terdapat sebuah matkota.
 DATRU (CONT'D)
 Bu... Biasanya kalo ketangkap sama polisi, itu dibawa kemana si Bu?
 IBU DATRU
 (menoleh ke Datru)
 Biasanya orang yang ber salah akan dibawa ke kantor polisi dan akan disidang melalui jalur hukum. Terus diberikan hukuman sesuai sanksi yang diberikan
 INSERT: Pada akhir Datru menggunakan pakaiannya. ~~Entah~~ ~~Entah~~ Datru berjalan ~~Entah~~ di dinding.

Gambar 28. Cuplikan Naskah *Scene 7 Rumah Datru*
 (Sumber: Tangkapan Layar Rayhan Satria pada 20 Februari 2025)

Kantor polisi yang terlihat tua dan suram, ruang interogasi digambarkan sempit dan minim dekorasi, melambangkan dominasi pelaku, kekosongan moral, atau ketiadaan keadilan. Set jembatan yang dibawahnya terdapat sungai yang mengalir ini sebagai simbol antara hidup dan mati, jembatan adalah representasi transisi, ambiguitas moral, dan ruang peralihan antara dua dunia.



Gambar 29. Referensi *Setting* dan Properti di dalam Rumah
(Sumber: https://news.qq.com/rain/a/20250201V00Y3X00?uid=&media_id=,
diunduh pada 12 Desember 2024)



Gambar 30. Referensi Set Jalan Gang Pemukiman
(Sumber: Dokumentasi Rayhan Satria, pada 12 Desember 2024)

Bangunan rumah sederhana dengan pintu yang terbuka, serta teras kecil dan sepasang kursi kayu.

IBU DATRU (P/35) dengan setelan baju kurung keluar dari dalam rumah dan berhenti di depan pintu.

Datru berjalan dengan sedikit terengah-engah menuju pintu rumah.

Gambar 31. Cuplikan Naskah *Scene 6* Depan Rumah Datru
(Sumber: Tangkapan Layar Rayhan Satria pada 20 Februari 2025)

Beberapa properti diisi dengan elemen-elemen yang mencerminkan kehidupan masyarakat kelas menengah ke bawah, seperti rumah sederhana dan lingkungan perkampungan yang apa adanya. Properti utama mencakup perlengkapan sepak bola seperti bola, sepatu, dan jersey, yang melambangkan mimpi dan aspirasi Datru. Barang-barang polisi seperti tongkat, borgol, pistol, sabuk pecut dan dokumen digunakan untuk menekankan kekuasaan dan bentuk simbol intimidasi.



Gambar 32. Referensi Set Lapangan Bola
(Sumber: Dokumentasi Rayhan Satria, pada 18 Desember 2024)

Pada ruang interrogasi dibuat kosong dan minim dekorasi, untuk menciptakan suasana mencekam dan menegangkan. Membuat penonton merasa tidak nyaman, dengan mengurangi elemen dekorasi dan properti yang

tidak perlu. *Negative space* bertujuan untuk memfokuskan perhatian penonton pada ekspresi wajah dan bahasa tubuh Datru, dan memungkinkan penonton untuk lebih merasakan emosi Datru seperti ketakutan, kebingungan dan ketidakberdayaan.

18B INT. RUANG INTEROGASI KANTOR POLISI - MORNING 18B
EXTREME CLOSE UP: Mata Datru yang bengkak sedikit tertutup sayu.
CLOSE UP: Wajah Datru yang sudah bengkak dan basah karena air mata.
Datru duduk di lantai dengan tangan diikat menggunakan kabel ties dan tersandar ke dinding tanpa memakai baju. Lukman berdiri di depan Datru memegang alat setrum, Alif terbaring di lantai menahan sakit dengan badan dan wajah penuh lebam tanpa memakai baju.

Gambar 33. Cuplikan Naskah Scene 18B Ruang Interogasi
(Sumber: Tangkapan Layar Rayhan Satria pada 20 Februari 2025)



Gambar 34. Referensi Set Ruang Interogasi Polisi
(Sumber: <https://www.imdb.com/title/tt11799822/mediaviewer/rm535344641/>,
diunduh pada 12 Desember 2024)



Gambar 35. Referensi Set Jembatan
(Sumber: Dokumentasi Rayhan Satria, pada 27 Oktober 2024)

Mobil Kijang Innova tahun 2015 berwarna hitam dipilih sebagai mobil untuk polisi berpatroli karna mobil ini sangat familiar di Indonesia dan sering digunakan oleh instansi pemerintah termasuk kepolisian. Mobil ini memberikan kesan sederhana tetapi fungsional, menunjukkan bahwa polisi lebih mengutamakan kegunaan daripada penampilan.



Gambar 36. Referensi Mobil Polisi
(Sumber: https://www.static-src.com/wcsstore/Indraprastha/images/catalog/full//97/MTA-60556901/toyota_toyota_innova_2-0_g_luxury_at_2015_hitam_full01_dzt5c0te.jpg, diunduh pada 6 Februari 2025)

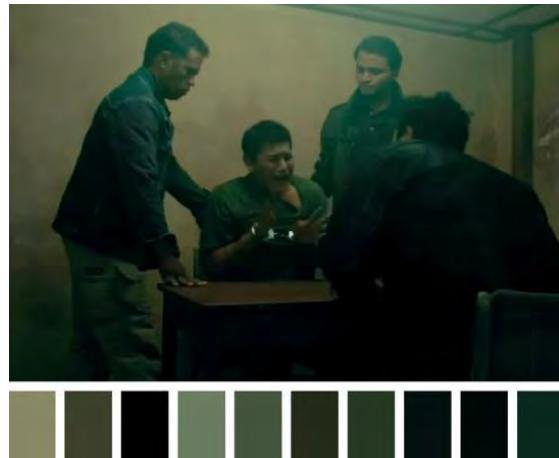
3. *Mood and Look*

Film “*Dreams of The Truth*” ini mencerminkan suasana suram, ketegangan, dan kesedihan, namun tetap memberikan momen-momen hangat yang menggambarkan harapan. Skema warna menggunakan analogus, diawal film menggunakan analogus hangat warna-warna kuning, orange, dan hijau serta turunannya untuk memberikan kesan semangat dan harapan.



Gambar 37. Referensi *Mood Warna*
(Sumber: <https://shot.cafe/tag/day,field,football+field#moonlight-2016-221/moonlight-2016-221-9597>,
diunduh pada 13 Desember 2024)

Lalu diawal konflik berubah perlahan ke analogus dingin warna-warna hijau dan biru pucat disatukan dengan kuning menambahkan kesan suram, tertekan dan memperlihatkan psikologis yang terguncang secara emosional. *Look* diarahkan pada estetika yang *gritty* dengan tekstur kasar untuk mencerminkan realitas kehidupan yang keras, tetapi tetap memberikan ruang untuk keindahan visual melalui permainan cahaya dan komposisi.



Gambar 38. Referensi *Mood Dingin*
(Sumber: <https://www.imdb.com/title/tt11799822/mediaviewer/rm535344641/>,
diunduh pada 12 Desember 2024)

4. *Blocking*

Blocking dirancang untuk menekankan hubungan antar karakter dan konflik yang terjadi. Dalam adegan interogasi, misalnya, posisi karakter diatur untuk memperlihatkan dominasi dan ketegangan. Petugas polisi berada di posisi yang lebih tinggi dan menekan, sementara Datru berada di posisi yang lebih kecil dan terdesak.



Gambar 39. Referensi *Blocking* Ruang Interogasi
(Sumber: Dokumentasi Rayhan Satria, pada 27 Oktober 2024)

Gerakan dalam adegan sepak bola dirancang dinamis untuk menonjolkan semangat dan mimpi Datru. Penempatan posisi menyesuaikan formasi dalam latihan sepak bola pada umumnya, ada karakter yang berposisi sebagai penyerang ingin mencetak gol, karakter lain sebagai pemain bertahan yang menghentikan penyerang, dan satu karakter bertugas sebagai kiper yang berdiri di depan garis gawang untuk menghalau tendangan.



Gambar 38. Referensi *Blocking* pada saat adegan bermain bola
(Sumber: <https://www.imdb.com/title/tt0380389/mediaviewer/rm557227264/>,
diunduh pada 2 Februari 2025)

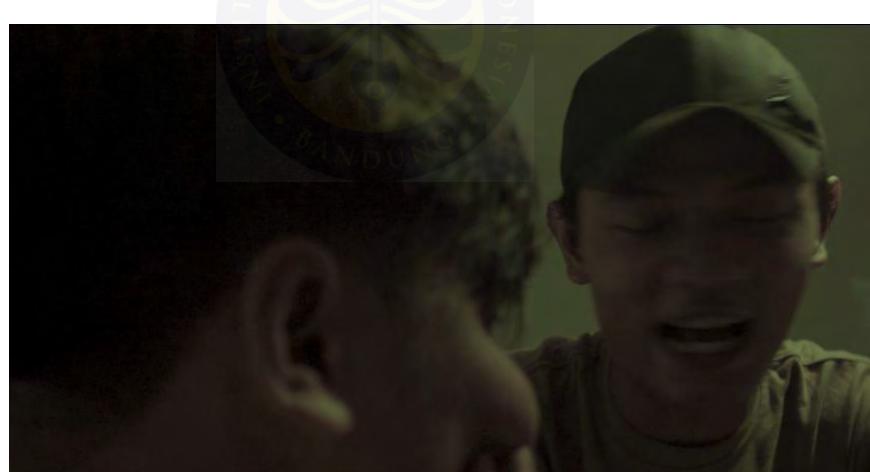
5. Sinematografi

Sinematografi pada film *Dream of the Truth* menggunakan gaya visual yang terstruktur, dengan banyak *medium close-up* untuk menyoroti emosi karakter. Pergerakan kamera pada film ini didominasi dengan pergerakan kamera yang dinamis untuk membawa penonton hadir ikut dalam kegiatan dan masalah yang sedang di hadapi karakter. Kamera bergerak mengikuti keadaan perasaan karakter serta penggunaan kamera *handheld* juga akan diterapkan pada adegan aksi seperti kejar-kejaran dan bermain sepak bola untuk menciptakan rasa tegang dan pengalaman terlibat langsung. Sedangkan *steady shots*

digunakan pada adegan emosional di rumah untuk memberikan stabilitas, kesan kenyamanan dan rasa aman, dari pergerakan kamera akan memberikan kontras suasana ketika di luar rumah dan di dalam rumah.



Gambar 41. Referensi *Extreme Close Up*
(Sumber: Dokumentasi Rayhan Satria, pada 27 Oktober 2024)



Gambar 42. Referensi *Shot Close Up*
(Sumber: Dokumentasi Rayhan Satria, pada 27 Oktober 2024)

Penggunaan komposisi *negative space* dalam ruang interogasi dan adegan penyiksaan bertujuan menciptakan suasana hampa yang menonjolkan rasa ketidakberdayaan, isolasi, dan tekanan psikologis. Hal ini membantu penonton merasakan ketegangan yang dialami oleh karakter.

18D INT. RUANG INTEROGASI KANTOR POLISI - MORNING 18D

CLOSE UP: Wajah **Datru** terdiam.

Alif mencoba bangun dan tidak bisa.

ALIF
Tolong lepaskan kami Pak... Kami
ada pertandingan bola pagi ini.
Teman-teman kami sudah menunggu.

Wajah **Lukman** terlihat emosi. Alif tertidur sambil menangis
menahan sakit.

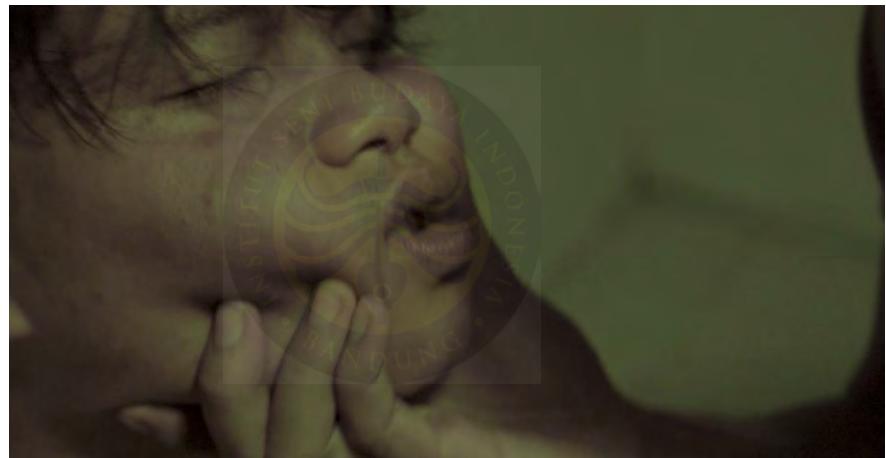
ALIF (CONT'D)
(nada sedih)
Ibu...

Wajah **Rudi** iba melihat kondisi Datru dan Alif.

RUDI
Man...

Lukman menghela nafas. Datru menatap Lukman.

Gambar 43. Cuplikan Naskah *Scene 18D Depan Ruang Interogasi*
(Sumber: Tangkapan Layar Rayhan Satria pada 20 Februari 2025)



Gambar 44. Referensi *Shot Close Up*
(Sumber: Dokumentasi Rayhan Satria, pada 27 Oktober 2024)

6. Pencahayaan

Pencahayaan film ini memainkan peran kunci dalam menciptakan suasana hati. Penggunaan *low-key lighting* mendominasi sebagian besar adegan untuk menekankan misteri dan ketegangan, sementara *backlighting* dan *side-lighting* digunakan untuk memberikan kesan dramatis pada adegan tertentu seperti adegan saat diluar rumah untuk menciptakan kedalaman ruang dalam *frame*.



Gambar 45. Referensi *Low Key Light*
(Sumber: <https://www.youtube.com/watch?v=HQVEteeLC3c>,
diunduh pada 13 Desember 2024)

Selain untuk memberikan kedalaman ruang *backlighting* digunakan bertujuan untuk menggambarkan misteri dan ketegangan, terlebih saat adegan Datru dikejar oleh polisi. *Practical light* bersumber dari lampu-lampu penerangan jalan yang ada di dalam gang pemukiman dan beberapa lampu rumah warga untuk memberikan kesan realistik.



Gambar 46. Referensi *Backlight & Sidelight*
(Sumber: <https://www.pinterest.com/pin/films--852095191998648063/>,
diunduh pada 13 Desember 2024)

Datru berlari bersama Alif dan masuk ke dalam gang, Lukman dan Rudi mengejar dari belakang. Datru dan Alif berlari sambil sesekali menoleh ke belakang.

LUKMAN
Rud, lu terus kejar mereka. Gua ambil jalan pintas.

Lukman berbelok di salah satu gang, Rudi tetap mengejar mereka.

Datru dan Alif berbelok keluar dari gang. Datru dan Alif menoleh ke belakang dan tidak melihat polisi yang mengejarnya. Alif langsung membuang pisau yang ia pegang.

Gambar 47. Cuplikan Naskah *Scene 16A Gang*

(Sumber: Tangkapan Layar Rayhan Satria pada 20 Februari 2025)

Untuk *sidelighting* digunakan untuk menicptakan kontras gelap dan terang pada adegan kejar-kejaran terlebih saat Datru dan Alif sedang berlari, bertujuan untuk menyimbolkan konflik batin antara harapan dan ketakutan, cahaya yang dibuat alami agar sesuai dengan realita yang ada.



Gambar 48. Referensi *Natural Light*

(Sumber: <https://pxhere.com/id/photo/812514>,
diunduh pada 13 Desember 2024)

Cahaya matahari alami digunakan di lapangan sepak bola untuk memberikan nuansa kehidupan sehari-hari. Dan saat adegan kejar-kejaran menggunakan *treatment* cahaya *low-light* dan *spotlight*, untuk memberikan kesan ketegangan dan perasaan tertekan, serta meningkatkan intensitas visual.

7. *Make Up & Wardrobe*

Wardrobe karakter disesuaikan dengan latar belakang dan peran mereka. Datru dan teman-temannya mengenakan pakaian sederhana dan *jersey* sepakbola saat latihan yang menunjukkan status sosialnya dan hobi mereka, sedangkan petugas polisi mengenakan seragam lengkap dengan elemen taktis untuk menonjolkan otoritas mereka. *Make up* digunakan untuk mempertegas ekspresi emosi dan dampak fisik pada karakter, seperti luka atau memar akibat kekerasan.



Gambar 49. Referensi Seragam bermain bola
(Sumber: <https://awsimages.detik.net.id/community/media/visual/2024/05/06/alyino-siswa-ssb-castindo-fa-terpilih-dari-1000-anak-usia-12-tahun-se-indonesia-mengikuti-turnamen-world-youth-gothia-cup-di-s-3.jpeg?w=720>,
diunduh pada 14 Desember 2024)

Seragam polisi dibuat proper dengan atribut yang lengkap untuk menunjukkan profesionalitas dan disiplin dalam menjalankan tugas. Ini juga menegaskan bahwa mereka adalah aparat yang bertanggung jawab menjaga keamanan dan ketertiban masyarakat. Atribut rompi yang bertuliskan “polisi” dan atribut lain seperti tongkat, sabuk dan alat komunikasi gelombang radio *walkie-talkie*.



Gambar 50. Referensi Seragam Polisi
(Sumber:

https://www.facebook.com/bermudapoliceservice/photos/a.10153695392491062/10160810901091062/?type=3&mibextid=wwXIfr&rdid=ulRuQBMndRqYIuae&share_url=https%3A%2F%2Fwww.facebook.com%2Fshare%2F17EwTXvRqg%2F%3Fmibextid%3DwwXIfr,
diunduh pada 8 Januari 2025)

Karakter ibu menggunakan kerudung dan baju dengan bahan yang tidak mewah, seperti katun atau poliester, menunjukkan bahwa ia berasal dari keluarga yang hidup sederhana. Baju yang digunakan seperti daster atau baju lengan panjang yang berwarna kalem seperti biru dongker, coklat, krem dan pastel. Dengan *make up* natural dengan kesan lelah untuk menunjukkan ibu adalah pekerja keras untuk menghidupi keluarganya. Kerudung yang dikenakan ibu menjadi simbol religiusitas dan moral yang kuat, menunjukkan bahwa ia adalah sosok yang taat dan berpegang teguh pada nilai-nilai agama.



Gambar 51. Referensi *Make Up & Wardrobe* Ibu Prita

(Sumber: https://down-id.img.susercontent.com/file/1cf70d31131ffd5a42cfb02efa22e3e@resize_w900_nl.we_bp, diunduh pada 10 Januari 2025)

Ayah menggunakan kemeja lengan panjang sederhana dan celana bahan untuk menunjukkan bahwa ayah berasal dari keluarga yang hidup sederhana dan pekerja lapangan, model bentuk dan motifnya pun tidak aneh-aneh untuk menunjukkan pribadi yang rendah hati, tidak materialistik dan lebih fokus kepada keluarga daripada penampilan. Baju akan menggunakan warna merah *maroon* untuk menunjukkan bahwa Ayah adalah sosok yang kuat, tegas, dan berani.



Gambar 52. Referensi *Make Up & Wardrobe* Ayah Wahyu

(Sumber: https://akcdn.detik.net.id/visual/2019/08/25/b89eab4f-b783-4613-8d1f-b7e1368269d8_169.jpeg?w=650&q=80, diunduh pada 10 Januari 2025)

Pada saat di ruang interogasi, Datru menggunakan kaos *singlet* berwarna putih, Kaos *singlet* adalah pakaian yang sangat santai dan sering dikenakan di rumah atau dalam situasi informal. Penggunaan kaos *singlet* untuk menunjukkan bahwa Datru terbiasa dimanja dan tidak terbiasa dengan situasi yang menegangkan atau formal. *Make up* memar diwajah, lengan, dan tubuh Datru dibuat dengan serealistik mungkin, untuk menunjukkan bahwa dia mengalami kekerasan fisik seperti dipukul dan ditampar. Beberapa luka goresan dan berdarah di bibir, alis dan kelopak mata untuk menunjukkan perubahan kekerasan yang lebih serius seperti ditendang dan dipukul dengan benda tumpul.



Gambar 53. Referensi *Make Up & Wardrobe* Datru saat adegan di ruang interogasi
(Sumber: <https://pin.it/409WBwl6I>, diunduh pada 12 Januari 2025)

8. Suara

Desain suara film ini akan menggabungkan suara ambient kota seperti suara kendaraan, orang berbicara, dan suara bola yang ditendang untuk menciptakan atmosfer yang realistik. Musik latar akan memanfaatkan musik bergenre *post rock* membangun ketegangan akan menggambarkan perasaan

kesepian dan keputusasaan karakter, terutama saat Datru menghadapi ketidakadilan dan kekerasan dalam hidupnya. *Sound effects* seperti suara langkah kaki dan desahan napas dalam adegan interogasi, suara benda yang dihantam dan suara teriakan meminta pertolongan. Efek suara ini akan memperkuat rasa ketidakadilan dan penderitaan yang dialami oleh karakter.

9. *Editing*

Editing film ini memanfaatkan teknik narasi non-linear untuk menciptakan dinamika waktu yang kompleks, dan memanipulasi ruang atau waktu yang akan digunakan saat adegan montase untuk mengeksplorasi peristiwa dalam tempat yang berbeda tetapi dengan waktu yang berjalan bersamaan. lalu menggunakan teknik seperti *flashback* untuk menjelaskan latar belakang karakter serta trauma psikologis yang di deritanya. Transisi antar adegan dirancang menggunakan teknik seperti *cross cutting* dan *cut to black* untuk menonjolkan perubahan suasana hati. Ritme *editing* atau *passing* akan menggunakan konsep *passing* alternatif. Yang bertujuan untuk membantu penonton memahami kompleksitas situasi yang dihadapi karakter. Meningkat pada adegan aksi dan melambat pada adegan emosional untuk memberikan dampak yang maksimal.