

## **BAB III**

### **KONSEP PEMBUATAN FILM**

#### **A. Konsep Naratif**

##### **1. Deskripsi Film**

Judul Film	: <i>Dream of The Truth</i>
Tema	: Ekplorasi Pelanggaran Hak Asasi Manusia
Genre	: Fiksi
Sub-Genre	: Drama, Kriminal
Durasi	: 24 menit
Bahasa	: Bahasa Indonesia
Resolusi	: 2048p x 1106p
Format	: MP4
<i>Frame Rate</i>	: 24 fps
Aspek Ratio	: 1.85:1

##### **2. Target Penonton**

Usia	: 17+
S.E.S	: B-C
Gender	: Laki-laki dan Perempuan

##### **3. *Film Statement***

Di tengah perjalanan sejarah bangsa, berbagai kasus salah tangkap dan kekerasan aparat telah menciptakan luka mendalam bagi banyak keluarga. Korban-korban ini sering kali tidak memiliki suara untuk menceritakan kisah

mereka, terjebak dalam stigma sosial dan ketakutan akan balas dendam. Mereka menjadi korban dua kali: pertama, saat hak-hak mereka dilanggar; kedua, saat cerita mereka diabaikan. Kisah korban salah tangkap dan kekerasan aparat terhadap warga sipil ini akan dikemas ke dalam film fiksi yang berjudul “*Dream of The Truth*” yang bergenre drama psikologi, dengan memperlihatkan lebih dalam pengalaman dan perspektif korban salah tangkap dan kekerasan aparat terhadap warga sipil.

#### 4. *Director Statement*

Pelanggaran Hak Asasi Manusia (HAM) menjadi isu yang mendesak di berbagai belahan dunia, termasuk di Indonesia. Salah satu bentuk pelanggaran yang sering terjadi adalah salah tangkap dan kekerasan yang dilakukan oleh aparat terhadap warga sipil. Fenomena ini bukan hanya melanggar hak-hak dasar individu, tetapi juga mengancam kepercayaan masyarakat terhadap sistem hukum dan penegakan keadilan.

#### 5. Premis

Datru seorang anak kelas 2 smp yang memiliki hobi bermain bola ingin menggapai cita-citanya, namun terhalang akan suatu tragedi tanpa kebenaran, hingga akhirnya Datru terlibat bentrok dengan pihak polisi.

#### 6. *Logline*

Datru anak kelas 2 smp yang memiliki cita-cita menjadi pemain bola profesional. Datru bersama teman-temannya bermain bola setiap hari dan mengikuti sebuah perlombaan. Dengan kondisi ekonomi yang tidak berkecukupan, Ibu Datru selalu menyayangi dan mendukung terhadap apa

yang dilakukan oleh Datru. Suatu ketika Datru terlibat akan tragedi kesalah pahaman bersama pihak polisi satuan SABARA. Ia bersama temannya yang Bernama Alif ditangkap dan setelahnya terjadi suatu fenomena yang janggal.

## 7. Sinopsis

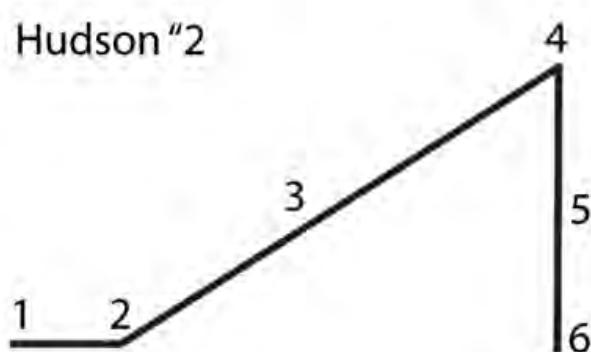
Menceritakan tentang seorang anak SMP kelas 2 bernama Datru yang memiliki hobi bermain bola dan memiliki cita-cita menjadi pemain bola professional. Suatu hari pihak kepolisian satuan SABARA yang diketuai oleh Jatmiko dan beranggotakan Santoso, Lukman, serta Rudi melaksanakan tugas untuk mengamankan warga yang melakukan tawuran. Di tengah perjalanan mereka bertemu dengan Datru yang sedang bermain bola bersama temannya Alif, Jarot, Ale, dan Salman. Sepulang Latihan, Datru, Jarot dan Ale melihat satuan SABARA sedang mengejar warga yang melakukan tawuran, sehingga membuat Datru teringat akan tragedy yang menimpa Ayahnya.

Datru tinggal di sebuah rumah gubuk berdua bersama Ibunya. 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 SABARA Lukman dan Rudi yang melihatnya memegang sebuah senjata tajam. Akhirnya terjadi momen kejar-kejaran antara Datru dan Alif dengan Lukman dan Rudi.

## 8. Struktur Dramatik

Struktur dramatik yang digunakan pada scenario film ini adalah Struktur Dramatik Skema Hudson yang dikemukakan oleh William Henry Hudson. Plot dramatik tersusun akan apa yang disebut dengan garis laku. Salah satu pendekatan dalam penulisan skenario yang membagi alur cerita menjadi dua bagian utama, berbeda dari struktur tiga babak klasik Aristoteles.

Dalam konteks film, struktur ini menekankan perubahan besar yang terjadi di tengah cerita, seperti film yang akan digarap pada bagian tengah film “*Dream of The Truth*” terjadi perubahan besar di *scene* 18, pada *scene* ini yang berada pada *setting* ruangan interogasi kantor polisi, penggunaan teknik pergerakan dinamis *handheld* lebih di pertegas dan pengambilan gambar cenderung menyoroti ekspresi wajah karakter untuk memperlihatkan emosi dan rasa kedekatan kepada penonton penggunaan *low-key* dan *depth of field* yang tepat juga mendukung untuk membangun emosi dalam penceritaan pada film ini. sehingga menciptakan dinamika yang kuat. Berikut adalah penjelasan spesifik bagaimana struktur ini diterapkan dalam film.



**Gambar 21.** Struktur Dramatik Hudson 2  
(Sumber: Dimas Dwi Cahyo, 2024)

a. *Exposition*

Pengenalan awal karakter, lokasi, serta latar belakang cerita yang memperlihatkan satuan SABARA 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 memiliki hobi bermain bola bersama Alif, Jarot, Ale, dan Salman. Dalam kedua pengenalan karakter dalam film ini yang akan menggunakan pergerakan kamera yang berbeda dengan pergerakan statis dan dinamis untuk menjadi pembeda pada *various scene*.

b. *Inciting Incident*

Awal mula jalinan peristiwa yang dialami tokoh utama yang bernama Datru di jalan pulang menuju rumah bersama Jarot dan Ale melihat satuan SABARA sedang mengejar beberapa pemuda yang melakukan aksi tawuran. Datru teringat akan Ayahnya yang menghilang setelah adanya pertemuan dengan pihak kepolisian. Sampai di rumah, Ibu Datru mencoba menenangkan Datru dengan memberikan kado ulang tahun berupa perlengkapan untuk bermain sepak bola. Dalam memperlihatkan *flashback* pada adegan ini akan menggunakan pergerakan kamera *track-in, mood and look* yang pudar, dan didukung dengan penggunaan *depth of field* yang tepat.

c. *Growth of The Practice*

Subuh hari di hari pertandingan yang akan diikuti oleh Datru bersama teman-teman. Datru bersama Alif di tangkap oleh satuan SABARA, yaitu Lukman dan Rudi saat melihat Datru memegang pisau yang akan diantarkan kepada Ayah Alif yang jualan daging di pasar. Untuk menciptakan emosi dalam adegan ini yaitu, pengejaran polisi terhadap Datru, pergerakan kamera *handheld*, *mood and look* dan penggunaan *depth* yang sempit.

d. *Crisis/Turning Point*

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. Dalam adegan ini menggunakan pergerakan kamera *handheld* dan pemilihan lensa lebar dan sempit, lensa lebar memperlihatkan adanya distorsi yang menciptakan rasa kekacauan dan ketidakpastian yang dialami oleh karakter pada film.

e. *Completion/Decline of The Practice*

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. Di lain tempat, Datru pulang ke rumah membawa piala dan memperlihatkan piala tersebut kepada Ibunya. Pada adegan ini adalah adegan klimaks pada film, emosi melalui visual akan menjadi peran penting untuk mendukungnya. Dengan

beberapa elemen seperti pergerakan kamera, *mood and look*, dan penggunaan *depth of field*.

f. *Catastrophe*

Tidak berselang lama, Ibu Datru menerima telfon dari pihak kepolisian yang menemukan jasad Datru di bawah jembatan. Sebuah mobil yang berhenti di sebuah jembatan. Pada babak ini memperlihatkan suasana yang mengguncangkan hati Ibu Datru dengan pergerakan kamera yang dinamis, berbeda pada adegan di dalam rumah sebelumnya yang memperlihatkan suasa aman dan tentram.

9. Identifikasi Karakter

a. Datru

Seorang anak remaja (13) 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. Dengan tinggi badan 145cm dan berat badan 35kg.

b. Ayah Wahyu

Seorang agronomis (38) yang memiliki ambisi meningkatkan produktivitas di bidang pertanian didaerah tempat tinggalnya. Wahyu Putra Fajar Ayah dan Suami yang baik. Senang membantu oranglain, bahkan dia rela berkorban untuk membela yang benar. Mantan atlet sepak bola di kampusnya. Dengan tinggi badan 175cm berat badan yang proporsional.

c. Ibu Prita

Seorang ibu (35) yang sayang sekali kepada anak dan suaminya, yang dipaksa menjadi orang tua tunggal. Prita 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. Dengan memiliki tinggi 156cm dan berat badan 40kg.

d. Lukman

Seorang anggota satuan Sabhara (27) yang sangat ambisius, karna ambisi dan sifatnya yang keras menyebabkan Lukman menjadi seorang yang arogan dan tidak mudah percaya terhadap orang lain. Memiliki badan yang tegak dan berotot, dengan tinggi badan 177cm dan berat badan yang proporsional.

e. Rudi

Seorang anggota satuan Sabhara (29) yang sangat mencintai pekerjaannya, sifatnya yang disiplin namun tetap ramah. Rudi adalah rekan yang baik untuk Lukman dan selalu siap membantu setiap bertugas. Memiliki badan yang tegak dan sedikit berotot, dengan tinggi badan 173cm dan berat badan yang proporsional.

f. Alif

Seorang anak remaja (13) 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 solidaritas yang tinggi terhadap teman-temannya. Dengan tinggi badan 146cm dan berat

badan 30kg.

10. Naskah

\**lampiran*

## B. Konsep Sinematik

### 1. Visual

Pada film “*Dream of the Truth*” ini konsep sutradara akan memanfaatkan dan mengimplementasikan beberapa teknik ala sutradara David Fincher dengan karakteristik visual yang realistik dan penuh emosi untuk mencerminkan konflik yang dialami oleh para karakter. Pergerakan kamera statis 40% dan dinamis 60% membantu membangun emosi dalam visual yang menciptakan kesan yang dekat dan realis kepada penonton.

Penggunaan komposisi yang menonjolkan interaksi antar karakter serta *close-up* untuk memperlihatkan emosi akan menjadi fokus utama dengan penggunaan *depth* yang tepat. Visual pada film ini juga akan menghadirkan kontras antara dunia anak-anak yang polos dengan kekerasan yang terjadi di sekitarnya lewat *non-linear editing* yang dibantu dengan pencahayaan *hard contrast* untuk manipulasi waktu atau ruang menunjukkan *mood and look* film ini kuat akan unsur dramatik. Beberapa *point of view shot* akan digunakan untuk memberikan sudut pandang yang lebih personal dan mendalam seolah-olah penonton mengalami situasi tersebut.

## 2. *Setting*

Di dalam film “*Dream of The Truth*” menampilkan lingkungan urban sederhana dengan detail seperti gang sempit, lapangan sepak bola sederhana, dan kantor polisi yang terlihat tua dan suram dan jembatan yang dibawahnya terdapat sungai yang mengalir. *Mise-en-scene* akan diisi dengan elemen-elemen yang mencerminkan kehidupan masyarakat kelas menengah ke bawah, seperti rumah sederhana, lingkungan yang sibuk. Dengan konsep setting seperti ini dapat menggambarkan emosional melalui visualisasi dalam film ini.



**Gambar 22.** Referensi dari Film *How to Make Millions Before Grandma Dies* (2024)  
(Tangkap Layar: Dimas Dwi Cahyo, 2024)

Dalam *scene 7* referensi set rumah konsep visual pada film “*Dream of The Truth*” akan menggunakan *depth* kedalaman yang luas untuk menggambarkan suasana yang dialami karakter pada cerita. Mendukung *mise-en-scene* dengan *depth of field* sehingga ruang dan waktu terlihat lebih nyata.



**Gambar 23.** Referensi dari Film *The Extraction 2* (2023)  
(Tangkapan Layar: Dimas Dwi Cahyo, 2025)

Gerakan kamera yang sedikit tidak stabil dalam pengambilan gambar di lokasi sempit seperti gang pada *scene* 16 dapat menciptakan rasa kedekatan dan kehadiran bagi penonton. Teknik ini memungkinkan penonton merasakan suasana yang lebih nyata dan imersif. Selain itu, penerapan mood and look dalam adegan ini juga diperkuat melalui penggunaan pencahayaan dengan kontras tinggi, yang menonjolkan atmosfer dramatis serta mempertegas emosi yang ingin disampaikan dalam visual.



**Gambar 24.** Referensi dari Film *City of God* (2002)  
(Tangkapan Layar: Dimas Dwi Cahyo, 2024)

Untuk memperkuat *mise-en-scene* pada *scene* 2 dalam set lapangan bola, penerapan *mood and look* serta skema warna yang didominasi oleh nuansa hangat digunakan untuk menciptakan kesan kedekatan antar karakter. Pendekatan ini membantu menonjolkan atmosfer kebersamaan dan memperkuat rasa persahabatan yang menjadi inti dari adegan tersebut.



**Gambar 25.** Referensi dari Film *Miracle in Cell No. 7* (2022)  
(Tangkapan Layar: Dimas Dwi Cahyo, 2024)

Membentuk emosi pada *scene* 18 juga melalui *Look* akan diarahkan pada estetika yang *gritty* dengan tekstur kasar untuk mencerminkan realitas

kehidupan yang keras, tetapi tetap memberikan ruang untuk keindahan visual melalui permainan cahaya *low-key* dan komposisi agar adegan ini terasa lebih dramatis.

### 3. *Mood and Look*

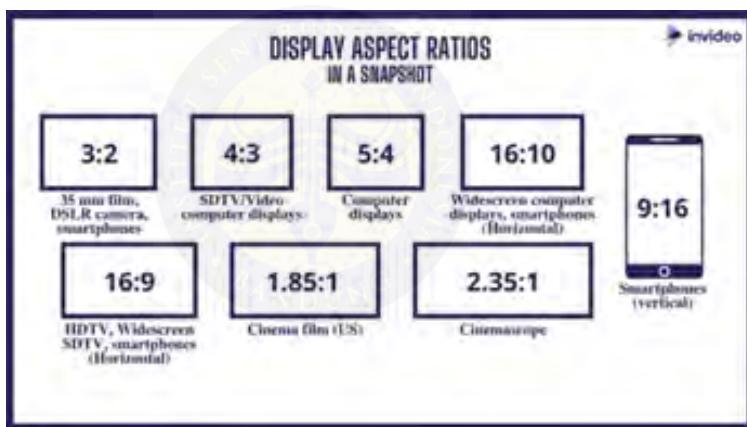
Film ini akan mencerminkan suasana suram, ketegangan, dan kesedihan, namun tetap memberikan momen-momen hangat yang menggambarkan harapan. Skema warna menggunakan *Analogus*, diawal film menggunakan analogus hangat warna-warna kuning, *orange* serta turunannya untuk memberikan kesan semangat dan harapan. 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* akan diarahkan pada estetika yang *gritty* dengan tekstur kasar untuk mencerminkan realitas kehidupan yang keras, tetapi tetap memberikan ruang untuk keindahan visual melalui permainan cahaya *low-key* dan komposisi.



**Gambar 26.** Referensi *Mood and Look*  
(Tangkapan Layar: Dimas Dwi Cahyo, 2024)

#### 4. Aspek Ratio

Rasio 1.85:1 pertama kali diperkenalkan oleh *Universal Pictures* pada Mei, 1953. Ukuran ini akan dijumpai di bioskop Amerika dan Inggris sebagai standar layar lebar untuk film bioskop disana. Ukuran ini juga menjadi patokan untuk beberapa film yang tayang di bioskop. Rasio ini cukup fleksibel untuk berbagai jenis adegan, baik itu *close-up* karakter, lanskap, atau adegan dialog. Rasio ini juga memungkinkan keseimbangan antara latar belakang dan subjek utama tanpa kehilangan detail penting. Sehingga aspek ratio ini yang akan di terapkan di film “*Dream of The Truth*”.



**Gambar 27.** Referensi Aspek Ratio  
(Sumber: <https://www.filmmaker.id/3332/> - :~:text=Aspek rasio dalam film adalah,,” seperti 3x4., diakses pada tanggal 25 Desember 2024)

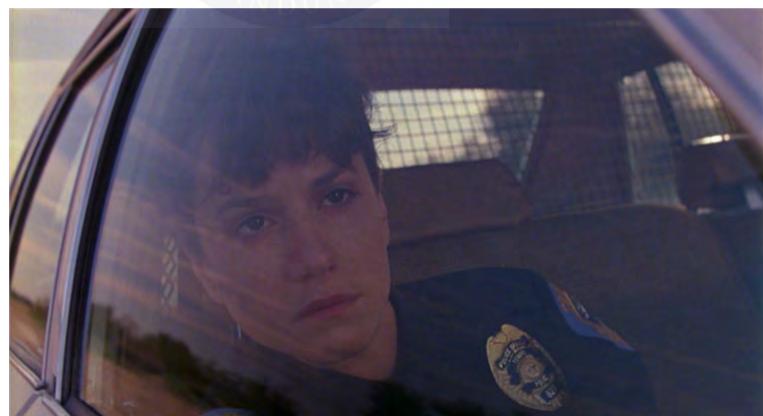
#### 5. Sinematografi

Konsep sinematografi pada film ini nanti akan menggunakan gaya visual yang realist, yang mana gaya ini sebagai metode untuk menciptakan pendekatan penonton terhadap cerita yang disajikan. Seperti konsep dari sutradara yang menerapkan gaya penyutradaraan ala David Fincher, dengan struktur dramatik Hudson 2.

a. *Exposition*

Dalam *scene* 1 pengenalan awal karakter, lokasi di kantor polisi, serta latar belakang cerita yang memperlihatkan satuan SABARA yang terdiri dari Jatmiko, Santoso, Lukman dan Rudi yang ingin bertugas dalam mengamankan kekisruhan yang di alami masyarakat berupa aksi tawuran.

Pada *scene* 1 ini yaitu *opening* film, untuk memperlihatkan *opening* pada film ini menggunakan pergerakan kamera dinamis dengan penggunaan *track-in* untuk memperkuat naratif sebagai pengenal karakter juga sebagai visual yang mencolok ,berperan dalam memikat penonton, membangun atmosfer, dan mengarahkan perhatian penonton sejak awal. Teknik kamera statis juga digunakan pada adegan dalam mobil agar penonton paham akan narasi dalam film dan tidak terdistraksi oleh hal lain.



**Gambar 28.** Referensi *Shot*  
(Tangkapan Layar: Dimas Dwi Cahyo, 2024)

Di sisi lain terjadi pengenalan karakter Datru pada *scene* 2 dengan latar tempat di lapangan, Datru merupakan siswa kelas 2 SMP yang

memiliki hobi bermain bola bersama Alif, Jarot, Ale, dan Salman. Pada *scene* ini memperlihatkan visual dengan pergerakan kamera *handheld* dan komposisi yang dinamis untuk mempertegas karakter Datru yang bukan sekedar hobi melaikan mempunyai mimpi menjadi pemain bola seperti ayahnya. Teknik editing seperti *fast cut* kemungkinan digunakan untuk memperkuat ritme dan dinamika adegan, menciptakan pengalaman visual yang lebih imersif bagi penonton.



**Gambar 29.** Referensi dari Film Garuda Di Dadaku (2009)  
(Tangkapan Layar: Dimas Dwi Cahyo, 2024)

Dalam kedua *scene* diatas merupakan *various scene* dengan penggunaan pergerakan kamera sebagai pembeda yaitu pergerakan statis dan dinamis untuk mempertegasan *various scene* dalam film “*Dream of The Truth*” ini yang akan digarap.

*b. Inciting Incident*

Awal mula jalinan peristiwa yang dialami tokoh utama terjadi pada *scene 5* Datru di jalan pulang menuju rumah bersama Jarot dan Ale melihat satuan SABARA sedang mengejar beberapa pemuda yang melakukan aksi tawuran. Datru teringat akan Ayahnya yang menghilang setelah adanya

pertemuan dengan pihak kepolisian. Pada scene ini untuk memperlihatkan apa yang dirasakan karakter dengan penggunaan kamera dinamis menggunakan teknik *track-in* dari pengambilan gambar *medium shot* to *big close-up* untuk menandakan transisi ke adegan *flashback* Ayahnya Datru. Pada adegan *flashback* visual juga dibedakan melalui *mood and look* dengan skema warna yang cenderung pudar dengan penggunaan *filter Hollywood Black Magic* dan penggunaan *depth offield* untuk membangun emosi penonton menentukan bagaimana sebuah adegan *flashback* dipersepsikan oleh penonton.



**Gambar 30.** Referensi dari Film *Fight Club* (1999)  
(Tangkapan Layar: Dimas Dwi Cahyo, 2024)

Pada *scene* 6 sampai 10 yang berada pada *setting* di rumah, Ibu Datru mencoba menenangkan Datru dengan memberikan kado ulang tahun berupa perlengkapan untuk bermain sepak bola. Pada *scene* ini pergerakan kamera berbanding terbalik dari *scene* sebelumnya, dengan pergerakan statis dalam *scene* di dalam rumah untuk mendukung maksud dari sutradara, pergerakan kamera statis mendukung untuk menciptakan rasa aman pada karakter Datru. Serta penggunaan *depth of field* lebar

untuk memperlihatkan kepada penonton dengan detail suasana lingkungan di rumahnya bahwa selalu disupport oleh ibunya dari kecil.



**Gambar 31.** Referensi dari Film *How to Make Millions Before Grandma Dies* (2024)  
(Tangkapan Layar: Dimas Dwi Cahyo, 2024)

c. *Growth of The Practice*

Pada *scene* 14 sampai 17 adegan pada subuh hari di hari pertandingan yang akan diikuti oleh Datru bersama teman-teman. Datru bersama Alif di tangkap oleh satuan SABARA, yaitu Lukman dan Rudi saat melihat Datru memegang pisau yang akan diantarkan kepada Ayah Alif yang jualan daging di pasar. Pada scene ini adegan dalam film yaitu adanya pengejaran polisi terhadap Datru dan Alif, perubahan *mood and look* pada adegan ini akan sangat berasa berbeda menjadi pertanda awal untuk mendukungnya emosi dalam film.



**Gambar 32.** Referensi dari Film *The Extraction 2* (2023)  
(Tangkapan Layar: Dimas Dwi Cahyo, 2024)

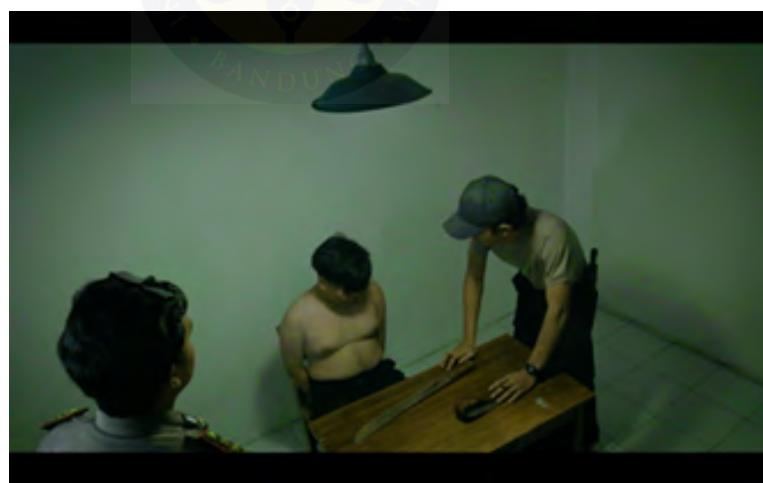
Pergerakan kamera *handheld* dan beberapa penggunaan *depth of field* sempit menjadi pendukung penting dalam menyampaikan rasa ketegangan dan kedekatan yang dirasakan karakter sama dengan penonton dalam cerita. Penggunaan *depth of field* yang sempit, dengan tambahan elemen *foreground* dalam *frame*, membantu menciptakan kesan menyelinap atau mengintai, sehingga memperkuat ketegangan dalam pengambilan gambar.



**Gambar 33.** Referensi dari Film *The Extraction 2* (2023)  
(Tangkapan Layar: Dimas Dwi Cahyo, 2024)

*d. Crisis/Turning Point*

Dalam *scene* 18 terjadi perubahan besar dalam struktur dramatik pada *scene* ini 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. Dalam adegan ini penggunaan teknik pergerakan kamera dinamis *handheld* lebih di pertegas dan pengambilan gambar cenderung menyoroti ekspresi wajah karakter untuk memperlihatkan emosi pada babak *turning point* film ini dan rasa kedekatan kepada penonton penggunaan *low-key* dan *depth of field* yang tepat juga pemilihan lensa lebar dan sempit, lensa lebar memperlihatkan adanya distorsi yang menciptakan rasa kekacauan dan ketidakpastian yang dialami oleh karakter pada film.



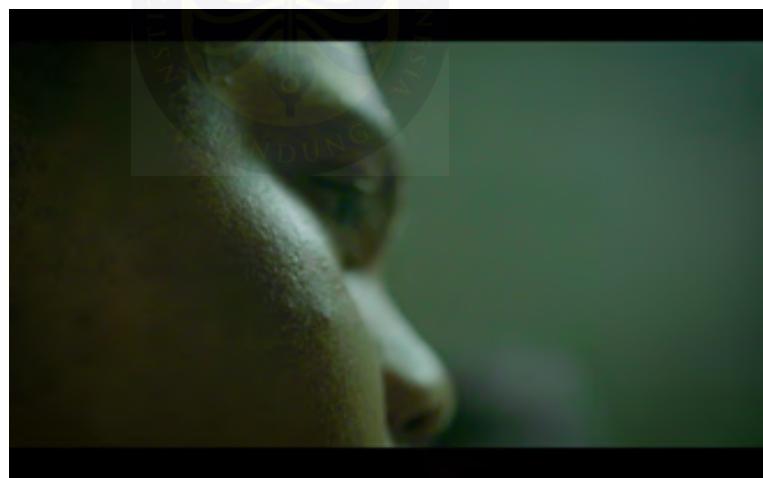
**Gambar 34.** *Dummy Dream of The Truth*  
(Tangkapan Layar: Dimas Dwi Cahyo, 2024)

Dalam membangun emosional melalui visual dapat didukung lewat komposisi, berupa golden triangle. pemilihan komposisi tersebut dapat memberikan kesan penindasan terhadap korban yang dilakukan oleh

oknum aparat. Selain itu penggunaan sudut kamera dutch angle memberikan rasa bahwa oknum aparat tidak seutuhnya netral, seolah-olah hukum pada cerita ini terasa tumpul.

e. *Completion/Decline of The Practice*

Pada babak ini secara emosi, menghadirkan rasa kehilangan, refleksi, atau kesadaran baru bagi karakter utama, yang kemudian akan mengarah pada tahap resolusi atau konsekuensi akhir dalam cerita. Dalam *scene* 18d ini yang 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.



**Gambar 35. *Dummy Dream of The Truth***  
(Tangkapan Layar: Dimas Dwi Cahyo, 2024)

Dalam babak ini untuk membangun emosi dengan penggunaan *depth of field* sempit akan mempertegas emosional karakter Datru dalam penceritaan, memfokuskan subjek untuk memvisualisasikan karakter yang

menghadirkan kesadaran baru bagi karakter utama terhadap oknum aparat yang menindas.

f. *Catastrophe*

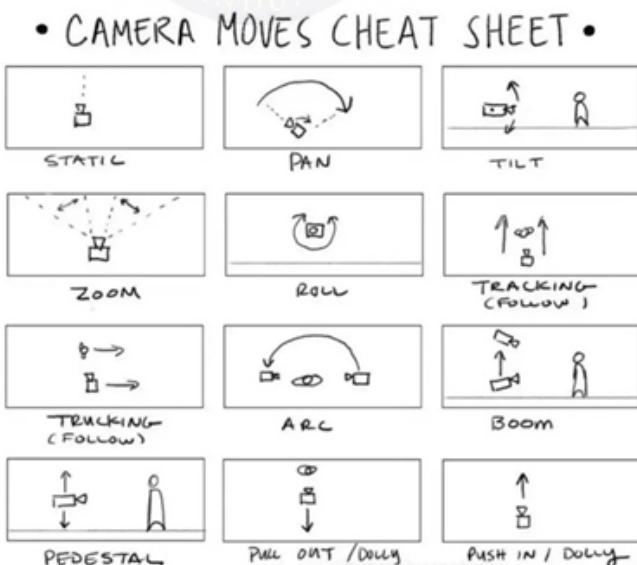
Dalam alur cerita pada film ini, *Catastrophe* muncul dalam bentuk kematian tokoh utama, kegagalan yang tidak dapat dihindari, atau runtuhnya suatu sistem, hubungan, atau keadaan yang telah dikembangkan sepanjang narasi. Seperti adegan yang ada di dalam naskah yaitu saat, Ibu Datru menerima telfon dari pihak kepolisian yang menemukan jasad Datru di bawah jembatan. Sebuah mobil yang berhenti di sebuah jembatan. Pada babak ini memperlihatkan suasana yang mengguncangkan hati Ibu Datru dengan pergerakan kamera yang dinamis, berbeda pada adegan di dalam rumah sebelumnya yang memperlihatkan suasana aman dan tenram.



**Gambar 36.** Referensi dari Film Bukti Pekerti (2023)  
(Tangkapan Layar: Dimas Dwi Cahyo, 2024)

## 6. Pergerakan Kamera

Pergerakan kamera pada film ini statis dan dinamis untuk menciptakan kesan realistik, yang memiliki peran penting dalam mendukung unsur naratif pada film. Teknik seperti kamera *handheld* menciptakan suasana intim dan seolah-olah penonton berada di dalam adegan, menggambarkan perspektif karakter secara langsung. *Tracking shot*, di mana kamera mengikuti pergerakan karakter, membuat penonton merasa terlibat dalam cerita. Selain itu, gerakan seperti *dolly zoom* atau *push-in* dapat menekankan perubahan emosional atau mengungkapkan detail penting secara halus, sementara *long take* memberikan kesan realisme dengan membiarkan peristiwa terlihat seperti terjadi dalam waktu nyata. Teknik kamera yang statis juga digunakan pada film ini untuk beberapa adegan tertentu, melalui teknik kamera statis dapat memberikan kesan aman, tenang pada karakter di film ini.

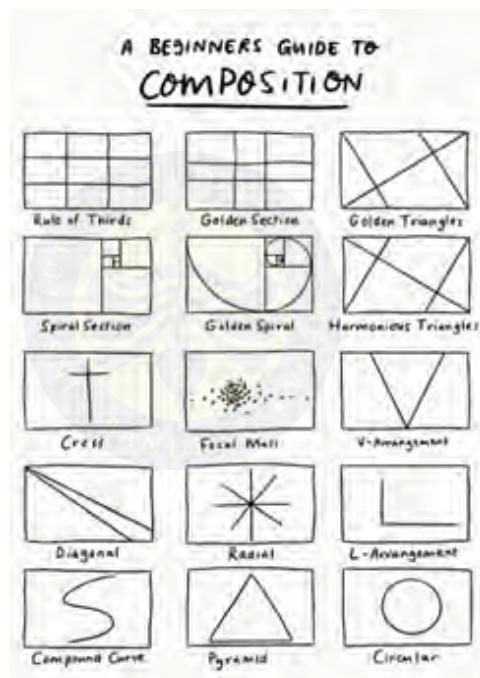


**Gambar 37.** Referensi Pergerakan Kamera  
(Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/1109504058198521914/>, diakses pada tanggal 25 Desember 2024)

Gerakan kamera juga mendukung atmosfer dan tema dari cerita ini.

Misalnya, *handheld* dan *long take* di adegan pengejaran pada karakter menciptakan rasa intensitas atau konflik emosi. Melalui pendekatan ini, hubungan antara karakter dan lingkungannya dapat tergambar lebih kuat, menciptakan pengalaman visual yang mendalam sekaligus memperkuat keterhubungan emosional penonton dengan cerita.

## 7. Komposisi



**Gambar 38.** Referensi Komposisi Gambar  
(Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/28921622601063544/>, diakses pada tanggal 25 Desember 2024)

Komposisi dalam sinematografi merupakan aspek krusial yang dapat secara signifikan memengaruhi dan membentuk emosi penonton. Dengan menyusun elemen visual seperti subjek, latar belakang, dan ruang kosong, sinematografer mampu menghadirkan suasana yang mendukung alur cerita.

Sebagai contoh, penerapan *rule of third* membantu menciptakan keseimbangan visual dan menyoroti elemen penting dalam *frame*, sementara komposisi simetris memberikan kesan harmoni atau keteraturan yang menenangkan. Di sisi lain, komposisi asimetris atau penggunaan ruang kosong yang tidak proporsional dapat menghasilkan nuansa ketegangan, kesendirian, atau ketidakpastian.

#### 8. Pencahayaan

Pencahayaan film ini memainkan peran kunci dalam menciptakan suasana hati. Penggunaan *hard contrast* dan *low-key* akan mendominasi sebagian besar adegan untuk menekankan misteri dan ketegangan, sementara *backlighting* dan *side-lighting* digunakan untuk memberikan kesan dramatis pada adegan tertentu.

Cahaya alami digunakan pada adegan lapangan sepak bola untuk memberikan nuansa kehidupan sehari-hari. Dan saat adegan kejar-kejaran akan menggunakan treatment cahaya distorsi yaitu efek pencahayaan yang tidak konvensional, seperti lampu *strobe* atau kilatan cahaya yang tiba-tiba dan cepat digunakan untuk menciptakan kesan disorientasi, ketegangan, atau kekacauan, untuk meningkatkan intensitas visual.



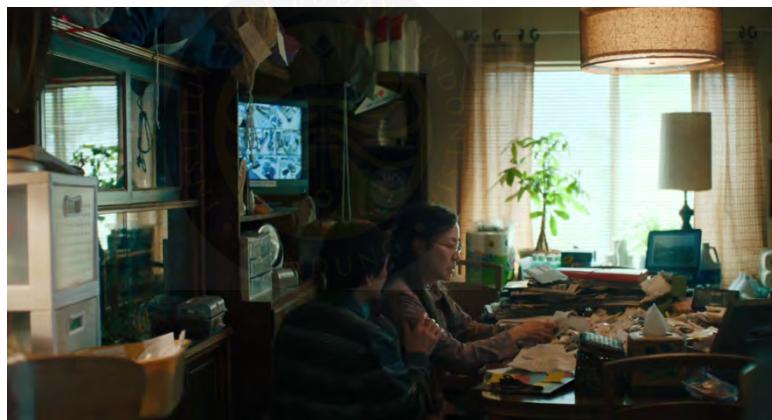
**Gambar 39.** Referensi Pencahayaan  
(Tangkapan Layar: Dimas Dwi Cahyo, 2024)

Pencahayaan dalam *vehicle shot* pada *scene 2a*, *11* dan *13a* pada film ini seperti gambar diatas, memanfaatkan cahaya alami yang menciptakan refleksi pada kaca, menambah dimensi visual dan emosi. Sumber cahaya utama, kemungkinan menggunakan *ambient* dari matahari sore dan cahaya bulan, menghasilkan nuansa hangat dan ketegangan. Kontras antara interior mobil yang gelap dan pencahayaan luar menyoroti ekspresi karakter secara alami, memperkuat atmosfer emosional dalam adegan.



**Gambar 40.** Referensi Pencahayaan  
(Tangkapan Layar: Dimas Dwi Cahyo, 2024)

Pencahayaan dalam *exterior shot* pada adegan di lapangan bola dalam *scene 2* pada film ini, akan seperti gambar diatas ini yang mengandalkan cahaya matahari sebagai sumber utama atau *keylight*, menciptakan nuansa hangat dengan tone warna keemasan. Bayangan yang tajam menunjukkan bahwa pengambilan gambar dilakukan pada sore hari dengan intensitas cahaya tinggi untuk menghasilkan kontras yang tajam. Kontras antara tanah yang terang dan siluet pemain sepak bola menambah dimensi visual, sementara pencahayaan alami ini memperkuat kesan realisme dan kehangatan dalam adegan.



**Gambar 41.** Referensi Pencahayaan  
(Tangkapan Layar: Dimas Dwi Cahyo, 2024)

Seperti referensi gambar diatas, dalam *scene 7* dan *21* pencahayaan dalam *interior shot* pada film “*Dream of The Truth*” ini menggabungkan cahaya alami dari area luar jendela sebagai cahaya utama dan pencahayaan buatan dari praktikel *light* seperti lampu gantung dan lampu meja, menciptakan suasana yang intim dan realistik. Cahaya dari luar memberikan *backlight* lembut yang melalui tirai, sementara lampu dalam ruangan menambah *warm*

*tone* yang kontras dengan area bayangan. Teknik pencahayaan ini memperkuat kedalaman ruang, menonjolkan tekstur objek, serta menciptakan keseimbangan antara suasana nyaman yang mendukung narasi visual.



**Gambar 42.** Referensi Pencahayaan  
(Tangkapan Layar: Dimas Dwi Cahyo, 2024)

Pencahayaan dalam *interior shot* di ruangan interogasi kantor polisi, pada *scene* 18 ini akan menerapkan teknik *low-key* seperti referensi gambar diatas untuk menciptakan suasana tegang dan suram serta mendukung penceritaan. Dominasi warna dingin seperti hijau kebiruan dan nuansa redup memperkuat atmosfer serta dramatis dalam film *Dream of The Truth*, yang mana karakter mendapat tekanan. Sehingga penonton dapat merasakan perasaan yang dialami karakter pada film.

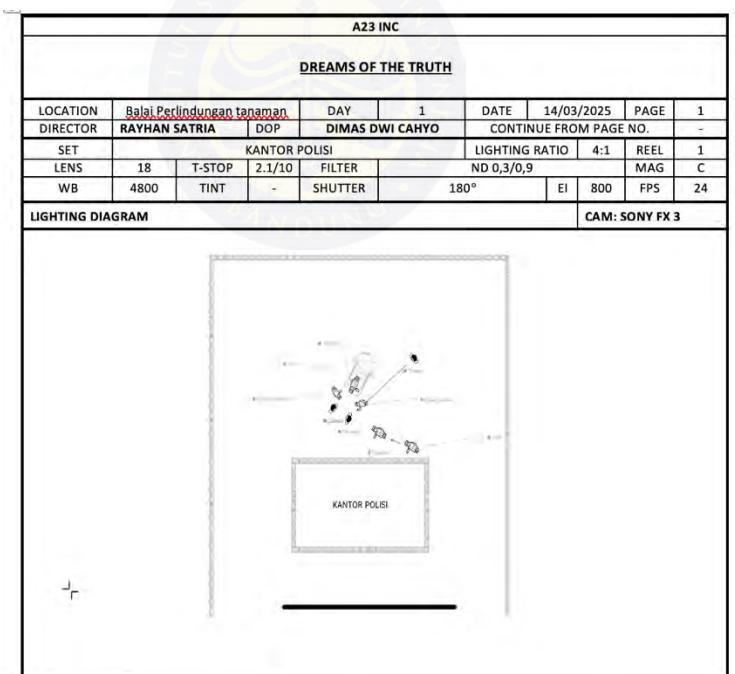
#### 9. *Blocking*

*Blocking* pada film *Dream of The Truth* dirancang untuk menekankan hubungan antar karakter dan konflik yang terjadi. Dalam adegan interogasi, misalnya, posisi karakter akan memperlihatkan dominasi dan ketegangan petugas polisi berada di posisi yang lebih tinggi dan menekan, sementara Datru

berada di posisi yang lebih kecil dan terdesak. *Bloking* yang dinamis seperti perpindahan posisi karakter atau interaksi dengan elemen set juga terdapat dalam film *Dream of The Truth* untuk menambah dimensi visual yang lebih hidup, memberikan pengalaman sinematik yang lebih imersif bagi penonton.

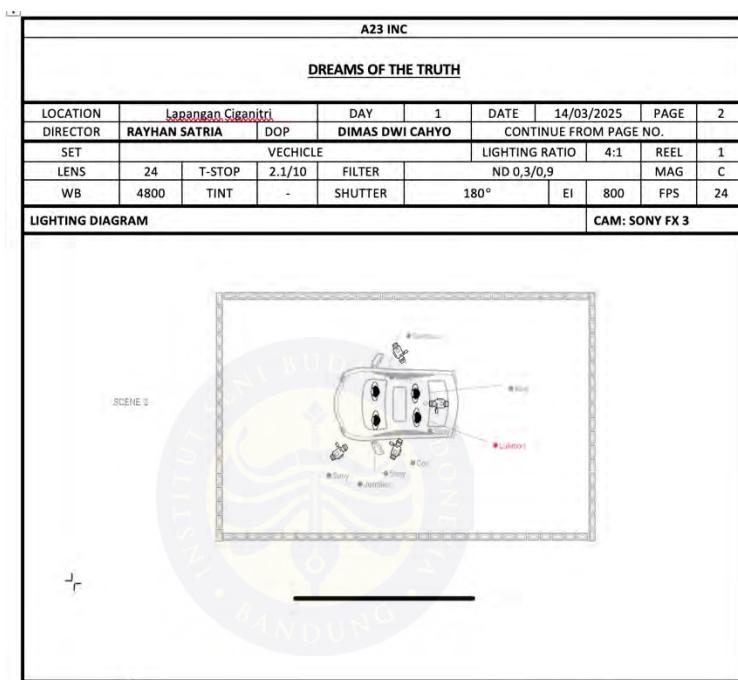
#### 10. *Floorplan*

*Floorplan* berfungsi sebagai panduan bagi kameraman dalam menentukan sudut pengambilan gambar dan area *blocking* kamera. Penggunaan *floorplan* ini sangat mendukung kelancaran proses produksi (Pertiwi, 2019). Rancangan *floorplan* ini berdasarkan *director shot* yang telah dibuat, dan dikembangkan menjadi rancangan seperti gambar dibawah ini.



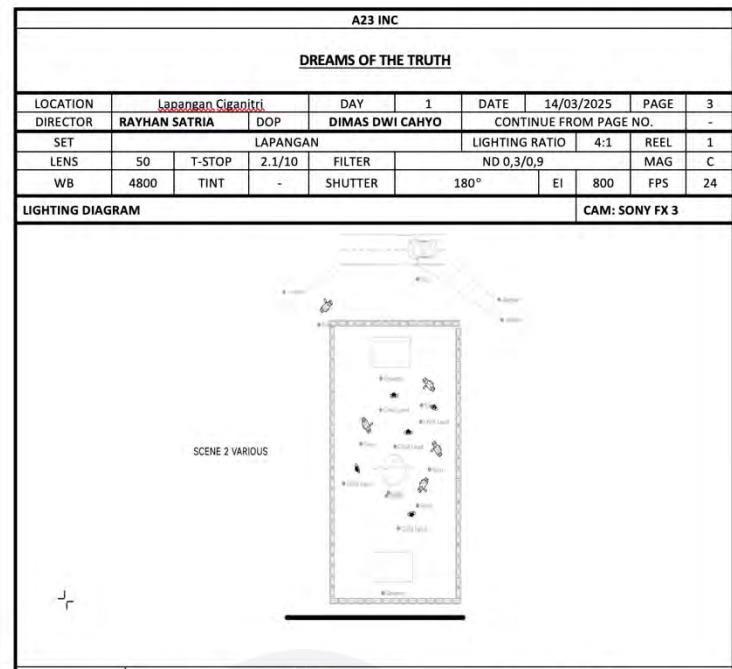
**Gambar 43. *Floorplan***  
(Tangkapan Layar: Dimas Dwi Cahyo, 2025)

Rancangan *floorplan* pada set kantor polisi di film *Dream of The Truth*, seperti gambar diatas dengan pergerakan kamera *track in* untuk menandakan *opening* dalam penceritaan film ini. Memperlihatkan anggota polisi yang sedang melakukan persiapan untuk melaksanakan patroli.



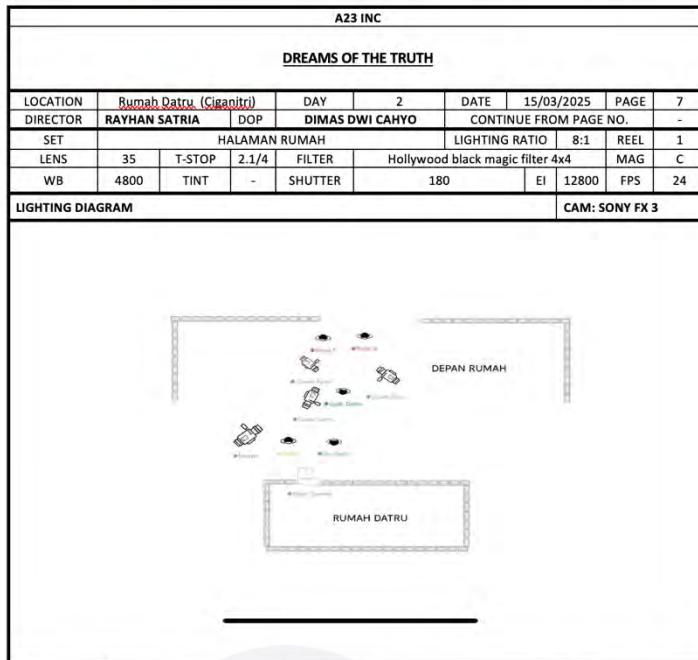
**Gambar 44. Floorplan**  
(Tangkapan Layar: Dimas Dwi Cahyo, 2025)

Untuk penempatan kamera dalam pengambilan gambar pada *vechicle shot* seperti rancangan *floorplan* diatas, lebih memfokuskan nasari pada karakter di film melalui ekspresi. Sehingga penonton dapat lebih memahami penceritaan dalam film *Dream of The Truth*.



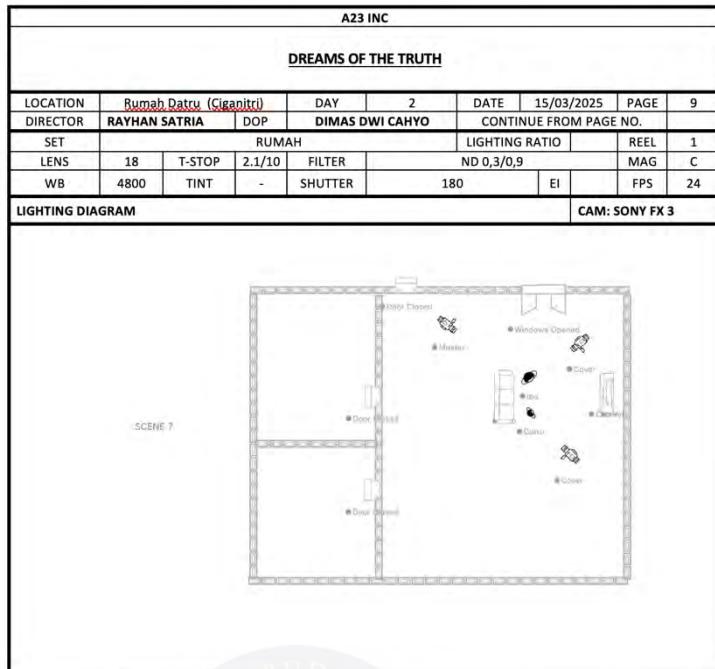
**Gambar 45. Floorplan**  
(Tangkapan Layar: Dimas Dwi Cahyo, 2025)

*Floorplan* di atas pada *scene 2* menggambarkan pengambilan gambar di lapangan untuk *Dream of the Truth* menggunakan *Sony FX3* pada *24 FPS*, *shutter angle 180°*, dan *ISO 800*. Dengan *white balance 4800K* serta lensa *50mm (T-Stop 2.1/10)*, pengaturan ini memastikan kontrol kedalaman bidang dan keseimbangan warna. *Lighting ratio 4:1* dan filter *ND 0.3/0.9* membantu mengontrol eksposur dalam adegan lapangan bola yang memanfaatkan sumber utama pencahayaan dengan matahari, sementara pengambilan gambar pada adegan ini lebih banyak menggunakan kamera *handheld* dan *close-up* pada *type of shot*.



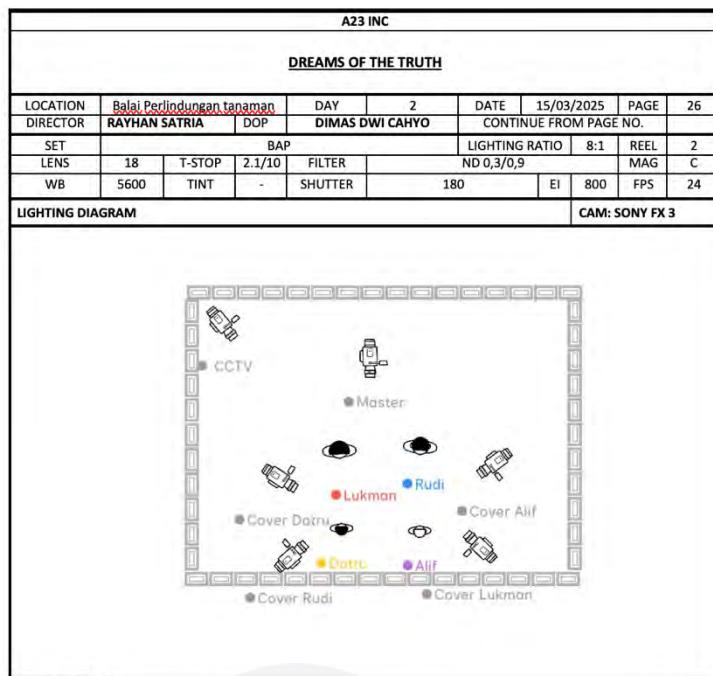
**Gambar 46. Floorplan**  
(Tangkapan Layar: Dimas Dwi Cahyo, 2025)

Dalam set halaman rumah pada *scene 5a* dengan adegan penceritaan *flashback* pada film *Dream of The Truth*, seperti rancangan *floorplan* diatas dengan *Hollywood Black Magic filter* untuk membantu menciptakan perbedaan visual yang jelas dengan visual lainnya. karena filter ini dapat memperhalus *highlight* dan meningkatkan estetika visual. Dengan *ISO 12800*, kamera *Sony FX3* tetap menangkap detail dalam pencahayaan rendah tanpa kehilangan kualitas. Kombinasi ini mendukung atmosfer yang lebih sinematik dan mendalam sesuai kebutuhan adegan.



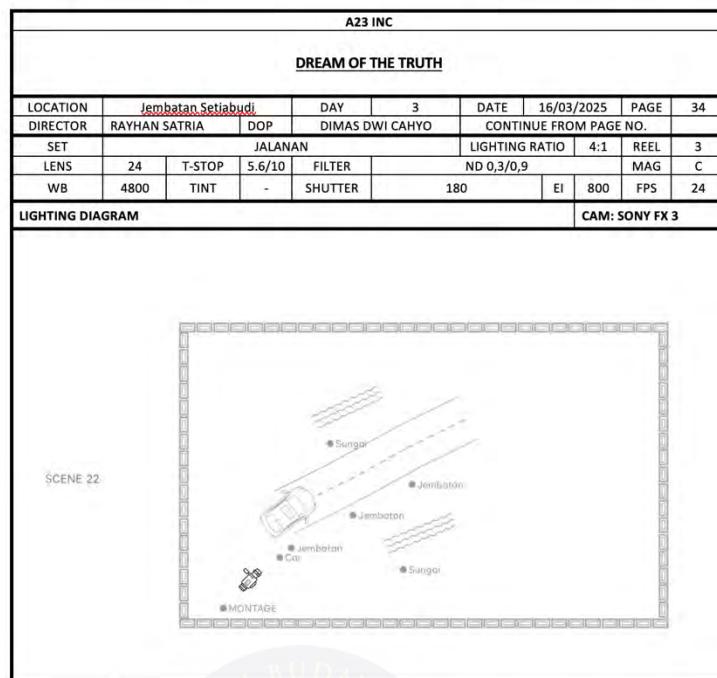
**Gambar 47. Floorplan**  
(Tangkapan layar: Dimas Dwi Cahyo, 2025)

Penempatan kamera dalam set rumah pada *scene 5*, seperti *floorplan* diatas, pengambilan dengan lensa lebar lebih dominan untuk memperlihatkan suasana seisi rumah untuk mendukung *mise-en-scene* dalam film *Dream of The Truth* berfokus pada detail yang mencerminkan kehidupan sehari-hari agar penonton merasa terhubung dengan dunia yang ditampilkan.



**Gambar 48. Floorplan**  
(Tangkapan layar: Dimas Dwi Cahyo, 2025)

Pencahayaan 8:1 pada *scene 18, floorplan* ini menciptakan kontras tinggi, menonjolkan bayangan dan detail wajah untuk menambah intensitas dramatis. Pengaturan ini memperkuat suasana tegang dalam adegan BAP, mendukung narasi dengan pencahayaan interogasi yang realistik.



**Gambar 49. Floorplan**  
(Tangkapan layar: Dimas Dwi Cahyo, 2025)

*Floorplan* terakhir ini pada *scene* 22 menggambarkan adegan di jembatan dengan elemen seperti mobil, jembatan, dan sungai, yang menunjukkan momen klimaks atau resolusi cerita melalui pengambilan gambar satu *shot*. Penggunaan pencahayaan 4:1 menciptakan atmosfer dramatis, mendukung visual.

## 11. Kebutuhan Alat

Pada film “*Dream of The Truth*” alat-alat yang digunakan merupakan alat-alat sewa dari Blue Star Media (BSM) dan beberapa alat dari rekan-rekan kru lainnya untuk memperkecil *budget* film ini. Berikut alat yang dipakai:

a. *Camera*

No	Nama	Gambar	Jumlah
1	Sony Fx 3		1
2	ZEISS Compact Prime CP3 EF-Mount (18,24,35,50,85)		5
3	CFExpress Memory 80GB		2
4	Atomos Shogun Inferno 7" 4K + SSD		2

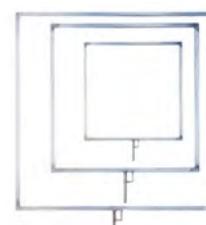
5	TILTA Nucleus-M Wireless Lens Control System		1
6	Hollyland MARS 400s Pro		1
7	Tripod Set 100m (High, Baby, Hithat)		1
8	DJI Ronin RS 3 Pro		1
9	V-Mount Battery GEN ENERGY 14.4V		2
10	Tiffen 4x5.6" Neutral Density (0.3, 0.6, 0.9)		3

11	Hollywood Black Magic Filter 4x5.6"		1
12	Saddle Bag		1
13	Articulating Arm 7,5		2

**Tabel 3.** Daftar Alat (Sumber: Dimas Dwi Cahyo, 2025)

#### b. *Lighting*

No	Nama	Gambar	Jumlah
1	Aputure 1200D Pro LED		2
2	Aputure Light Storm 600D Pro		1

3	Aputure LS 60X		1
4	Aputure Amaran F22C		1
5	Godox TL60 Tube Light RGB Kit		1
6	Aputure Lantern Softbox 90		2
7	C-Stand		8
8	Trace Frame Kit 4x4		1
9	Cutter Light Kit		1

10	Black Floppy 4x4		1
11	Hollywood Black Magic Filter 4x5.6"		1
12	Saddle Bag		15
13	Articulating Arm 7,5		1

**Tabel 4.** Daftar Alat (Sumber: Dimas Dwi Cahyo, 2025)