

LAPORAN KARYA TUGAS AKHIR
MINAT PENYUTRADARAAN

**PENDEKATAN *NEO-REALISME* DALAM
PENYUTRADARAAN FILM
*SILENCE ART STORIES***

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



**DENRI NURACHMAN
NIM. 223123005**

**FAKULTAS BUDAYA DAN MEDIA
INSTITUT SENI BUDAYA INDONESIA BANDUNG
2024**

LEMBAR PERSETUJUAN LAPORAN TUGAS AKHIR

Minat penyutradaraan Film Fiksi *Base True Story*

PENDEKATAN *NEO-REALISME* DALAM PENYUTRADARAAN FILM *SILENCE ART STORIES*

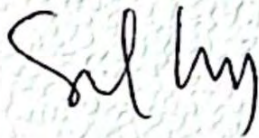
Dipiapkan dan disusun oleh:

DENRI NURACHMAN

NIM 223123005

Telah diperiksa dan disetujui oleh:

Pembimbing I



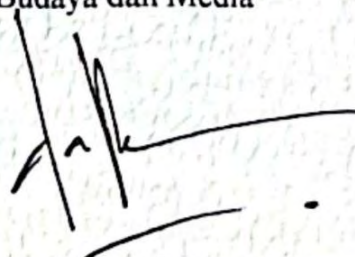
Dr. Syamsul Barry, S.Sn., M.Hum.
NIDN. 0025096908

Pembimbing II



Anggit Surya Jatnika, S.Sn., M.Sn.
NIDN. 00200559109

Koordinator Prodi Televisi dan Film
Fakultas Budaya dan Media



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

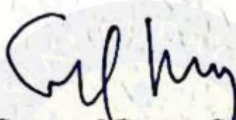
PENGESAHAN LAPORAN TUGAS AKHIR
Minat Penyutradaraan Film Fiksi

**PENDEKATAN *NEO-REALISME* DALAM
PENYUTRADARAAN FILM
*SILENCE ART STORIES***

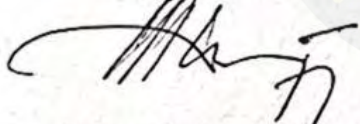
Dipiapkan dan disusun oleh:
DENRI NURACHMAN
NIM 223123005

Telah diuji dan dipertahankan di hadapan dewan penguji
Pada Rabu 11 Desember 2024


Susunan Dewan Penguji
Ketua


Dr. Syamsul Barry, S.Sn., M.Hum.
NIDN. 0025096908

Penguji I


Tohari, S.Sn., M.Sn.
NIDN. 0007077203

Penguji II


Anggit Surya Jatnika, S.Sn., M.Sn.
NIDN. 00200559109

Laporan Karya Film ini telah diterima sebagai salah satu syarat kelulusan
Untuk memperoleh gelar sarjana Terapan Seni

Bandung, 18 Desember 2024
Dekan Fakultas Budaya dan Media
IBI BANDUNG



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

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertandatangan dibawah ini:

Nama : Denri Nurachman

NIM : 223123005

Menyatakan bahwa Laporan Karya Tugas Akhir berjudul *Pendekatan Neo-Realisme* Dalam Penyutradaraan *Film Silence Art Stories* adalah karya saya sendiri dan bukan jiplakan atau plagiarism dari karya orang lain. Apabila kemudian hari terbukti sebagai hasil jiplakan dan plagiarism, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai ketentuan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.



Bandung, 4 Desember 2024



Denri Nurachman
223123005

ABSTRAK

Film *Silence Art Stories* terinspirasi dari kisah nyata Gebar Sasmita, seorang tahanan politik yang dituduh terlibat dalam Gerakan 30 September 1965 dan ditahan tanpa proses peradilan dari tahun 1965 hingga 1979. Dengan pendekatan neorealisme, film ini menggambarkan realitas keras kehidupan para tahanan politik dan dampaknya terhadap masyarakat kelas bawah. Tema ini menarik karena mengangkat isu sejarah yang jarang dieksplorasi, sekaligus memadukan elemen naratif dan sinematik untuk merekonstruksi suasana era Orde Baru. Konsep penciptaan berfokus pada tiga aspek utama: Bagaimana cara penggambaran Gebar Sasmita dalam komposisi frame within frame yang memperlihatkan keterbatasan masyarakat kelas bawah? Bagaimana membangun *Mise en Scene* dalam Film *Silence Art Stories* agar sesuai dengan realitas kehidupan masyarakat kelas bawah dan Bagaimana penerapan CGI dalam film *Silence Art Stories* digunakan untuk membangun *setting* kehidupan masyarakat yang terpenjara dan realitas masyarakat kelas bawah? Penelitian ini menggunakan metode kualitatif, seperti wawancara, studi pustaka, dan kajian media, sementara metode penciptaan mencakup empat tahap: riset dan pengembangan, pra-produksi, produksi, dan pasca-produksi. Hasilnya, film ini berhasil merekonstruksi kondisi sosial dan psikologis tahanan politik melalui estetika *visual* yang mendalam. Teknik sinematik, seperti tata cahaya, pemilihan shot, dan *mise en scene*, digunakan untuk menciptakan atmosfer autentik yang memperkuat narasi emosional dan pesan sejarah kepada penonton.

Kata kunci: *Silence Art Stories, Neorealism, Film*

ABSTRACT

The film Silence Art Stories is inspired by the true story of Gebar Sasmita, a political prisoner accused of involvement in the September 30th Movement of 1965 and detained without trial from 1965 to 1979. Using a neorealist approach, the film portrays the harsh realities of political detainees' lives and the impact on lower-class society. This theme is compelling as it explores a rarely discussed historical issue, combining narrative and cinematic elements to reconstruct the atmosphere of the New Order era. The creation concept focuses on three key aspects: (1) depicting Gebar Sasmita's condition through frame within frame composition to highlight the struggles of the lower class, (2) constructing mise en scene that aligns with the realities of lower-class society, and (3) utilizing CGI to build settings representing imprisoned and marginalized communities. The research adopts qualitative methods, including interviews, literature reviews, and media analysis, while the creation method comprises four stages: research and development, pre-production, production, and post-production. The film successfully reconstructs the social and psychological conditions of political prisoners through detailed visual aesthetics. Cinematic techniques, such as lighting, shot selection, and mise en scene, create an authentic atmosphere that strengthens the emotional narrative and conveys historical messages effectively.

Keywords: *Silence Art Stories, Neorealism, Film*

PENGANTAR

Puji dan syukur kehadiran allah SWT karena berkat rahmat dan ridhonya penulis dapat menyelesaikan proposal dengan judul Proses Penyutradaraan Dengan Penerapan Gesture Tubuh Untuk Membangun Psikologi Karakter Dalam Film Fiksi “*Silence Art Stories*”. Tujuan pembuatan proposal ini untuk memenuhi salah satu syarat guna mencapai derajat sarjana terapan seni program televisive dan film.

Dalam proses pembuatan karya ini tentu saja tidak sendiri, selesainya proposal ini tidak lepas dari dukungan dan bantuan beberapa pihak terkait. Oleh karena itu pembuat karya mengucapkan banyak terimakasih atas dukungan, motivasi, dan bimbingan. Pembuat karya juga berterimakasih kepada:

1. Rektor Institut Seni Budaya Indonesia (ISBI) Bandung Ibu Dr. Retno Dwimarwati, S.Sen., M Hum.
2. Dekan Fakultas Budaya dan Media Institut Seni Budaya Indonesia (ISBI) Bandung Bapak Dr. Cahya, S.Sen., M Hum.
3. Koordinator Program Studi Televisi dan Film Ibu Dara Bunga Rembulan, S.Sn., M.Sn.
4. Wali dosen saya Ibu Dara Bunga Rembulan, S.Sn., M.Sn.
5. Dosen pembimbing I Bpk Dr. Syamsul Barry, S.Sn., M.Hum.
6. Dosen pembimbing II Bpk. Anggit Surya Jatnika, S.Sn., M.Sn.
7. Kedua orang tua dan juga keluarga besar saya yang telah membantu secara moral dan material.
8. Seluruh Dosen dan Staf Prodi Televisi dan Film Institut Seni Budaya Indonesia (ISBI) Bandung.

9. Para narasumber yang mau berbagi kisah dan pengalamannya.
10. Sahabat, rekan-rekan Keluarga Mahasiswa Televisi dan Film, serta kakak dan adik tingkat yang telah membantu selama penulisan proposal berlangsung.
11. Saudara dan teman saya Alvi Nurin, Tassa, Fadli, Mufti, Adit, Agtya, dan Kayla yang telah direpotkan selama proses tugas akhir ini.



DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN LAPORAN TUGAS AKHIR	i
PENGESAHAN LAPORAN TUGAS AKHIR	ii
LEMBAR PERNYATAAN	iii
ABSTRAK	iv
<i>ABSTRACT</i>	v
PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Ide Penciptaan	6
C. Orisinilitas Karya	6
D. Metode Penelitian	7
E. Metode Penciptaan	10
F. Tujuan dan Manfaat	13
BAB II TINJAUAN SUMBER PENCIPTAAN	15
A. Kajian Sumber Penciptaan	15
B. Tinjauan Pustaka	17
C. Tinjauan Karya	21
BAB III KONSEP PEMBUATAN KARYA	27
A. Konsep Pembuatan Karya	27
1. Konsep Naratif	27
2. Konsep Sinematik	35
BAB IV PROSES PENCIPTAAN	54
A. Pra Produksi	54
1. Observasi/Eksplorasi	54
2. Eksperimentasi	56
3. Perancangan	56
B. Produksi	85
1. Kendala dan Solusi.....	89
C. Pasca Produksi	94
1. Editing Offline.....	94
2. Editing Online	95
BAB V PENUTUP	100
A. Kesimpulan	100
B. Saran	101
DAFTAR PUSTAKA	103
LAMPIRAN	105

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Daftar Narasumber	9
Tabel 2. Daftar List Crew	60
Tabel 3. Shotlist.....	78
Tabel 4. List Alat	81
Tabel 5. Anggaran Produksi	84



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Riset bersama Gebar Sasmita dan para seniman.....	10
Gambar 2 Pre-production meeting.....	11
Gambar 3 Proses pengambilan gambar.....	12
Gambar 4 Timeline Vfx	13
Gambar 5. Poster Film	21
Gambar 6. Poster Film "Jatuh Cinta.....	23
Gambar 7. Poster Film "C'est La Vie	24
Gambar 8. Poster Film The Shawsank Redemption	25
Gambar 9. Foto Gebar Sasmita	30
Gambar 10. Sasmita Muda	31
Gambar 11. Hendra Gunawan	32
Gambar 12. Hadijah	33
Gambar 13. Memed.....	34
Gambar 14. Sipir	35
Gambar 15. Set Kantor Partai Besar di Indonesia.....	36
Gambar 16. Radio	36
Gambar 17. Mesin Ketik	37
Gambar 18. Ruangan Melukis.....	38
Gambar 19. Keyprop Lukisan yang akan Dibuat.....	39
Gambar 20. Properti Lukisan	40
Gambar 21. Set Penjara.....	41
Gambar 22. Halaman Tahanan	42
Gambar 23. Ruang Interogasi	43
Gambar 24. Setting Dalam Mobil	43
Gambar 25. Pakaian Tahun 1979-an	44
Gambar 26. Pakaian Tahanan Tahun	45
Gambar 27. Referensi Pakaian Sipir	46
Gambar 28. Tata Cahaya Outdoor.....	47
Gambar 29. Tata Cahaya Indoor	48
Gambar 30. Contoh Komposisi Medium Shoot.....	49
Gambar 31. Contoh Komposisi Close UP.....	50
Gambar 32. Contoh Komposisi Gambar Frame within Frame	50
Gambar 33. Lirik Lagu Perpisahan	53
Gambar 34. Wawancara Narasumber	55
Gambar 35. Penulisan Naskah	57
Gambar 36. Talent Sasmita	62
Gambar 37. Talent Hendra	62
Gambar 38. Talent Hadijah	63
Gambar 39. Talent Sipir 1	63
Gambar 40. Talent Sipir 2	64
Gambar 41. Lokasi Kantor Partai.....	65
Gambar 42. Lokasi Penjara	66
Gambar 43. Halaman Penjara	67
Gambar 44. Reading Talent 1	68

Gambar 45. Workshop Talent.....	69
Gambar 46. Shot Kantor Partai.....	78
Gambar 47. Shot Dalam Penjara.....	78
Gambar 48. Shot Halaman Penjara.....	79
Gambar 49. Timeline Produksi.....	85
Gambar 50. Shot Scene Halaman Partai.....	86
Gambar 51. Shot Scene Halaman Penjara.....	87
Gambar 52. Shot Scene Penjara.....	88
Gambar 53. Proses Perekaman Suara 1.....	93
Gambar 54. Timeline Editing Roughcut.....	95
Gambar 55. Proses Color Grading.....	96
Gambar 56 Proses CGI.....	97
Gambar 57 Proses Musik Scoring.....	98



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Naskah	105
Lampiran 2. Dokumentasi Wawancara	131
Lampiran 3. Dokumentasi Pembuatan Naskah	132



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Indonesia merupakan salah satu negara yang memiliki keanekaragaman warisan sejarah sebagai identitas, budaya dan bahasa yang sangat kaya dan unik (Santoso, Karim, Maftuh, Sapriya, & Murod, 2023: 285). Sejarah Indonesia Tahun 1965-1966 menurut Alya, dkk (2024: 2) merupakan sebuah masa transisi Orde Baru dimana terjadi pergolakan politik di Indonesia yang menjadi salah satu periode paling penuh gejolak dalam sejarah modern Indonesia, khususnya di bidang politik, ekonomi dan sosial.

Gerakan 30 September (G30S) menjadi salah satu peristiwa besar yang terjadi pada tahun 1960-an dimana terjadinya penangkapan massal terhadap orang-orang yang diduga terlibat atau terafiliasi dengan Partai Komunis Indonesia (PKI) atau yang dianggap sebagai ancaman di masa pemerintahan Orde Baru. Peristiwa G30S sebagai salah satu momen penting dalam sejarah modern ini memiliki dampak yang signifikan terhadap kehidupan politik, ekonomi dan sosial di Indonesia (Zanynu, 2019: 27).

Menurut Senthia, dkk (2023: 1008), masyarakat yang diduga memiliki hubungan dan/atau keterlibatan dalam peristiwa ini menjadi tahanan politik dan seringkali menimbulkan stigma di masyarakat dan stigmalisasi tidak bisa dilepaskan dari keterlibatan pemerintah. Pada masa orde baru, tahanan politik ini seringkali menghadapi kondisi penahanan yang keras dan perlakuan yang tidak manusiawi, mulai dari perampasan hak-hak sipil dan pembatasan akses ekonomi,

politik, sosial, serta pendidikan. Tindakan penangkapan dan penahanan ini tidak hanya terbatas pada tokoh-tokoh utama PKI atau anggota partai, tetapi juga menyebar luas ke kalangan aktivis sosial, intelektual, budayawan, dan lain-lain yang dianggap berpotensi mengancam stabilitas politik baru.

Mantan tahanan politik Orde Baru, Gebar Sasmita yang juga menjadi *key informan*, merupakan seorang seniman yang dipenjara sejak usia 14 tahun. Pada tahun 1965-1979, Gebar Sasmita menjalani kehidupan dibalik jeruji besi tanpa adanya proses pengadilan dengan kondisi penahanan yang buruk. Pengalaman dan perjalanan hidup Gebar Sasmita yang panjang ini telah merubah sudut pandangnya yang kemudian tercermin dalam karya-karyanya yang semakin inspiratif, termasuk pertemuannya dengan seorang mentor yang mengajarkan esensi melukis bernama Hendra Gunawan. Hendra Gunawan merupakan pelukis yang dikenal dengan aliran ekspresionisme. Menurut Beliau, gaya aliran ekspresionisme dengan penggunaan warna cerah serta ekspresif membantu Gebar Sasmita dalam meluapkan rasa dan emosinya pada saat mengingat kejahatan dan ketidakadilan yang sering ia saksikan sepanjang hidupnya. Bagi Gebar Sasmita, seni merupakan perjalanan spiritual yang menjadi salah satu cara ia untuk dapat menjaga sisi kemanusiaannya. Beliau mengatakan bahwa seni menjadi mekanisme diri ketika ia menghadapi situasi yang sulit dengan mengekspresikan rasa dan emosi setiap ada yang menggetarkan jiwa.

Ketertarikan dalam topik pelanggaran HAM ini diangkat dari keresahan terhadap isu penanganan HAM yang masih menjadi perhatian dan perbincangan isu nasional maupun internasional. HAM pada dasarnya menjadi salah satu tantangan yang perlu dihadapi secara kolaboratif antara pemerintah, masyarakat sipil, dan

organisasi HAM. Reformasi hukum dan peradilan juga perlu dilakukan dalam rangka memperkuat perlindungan HAM serta menjamin adanya pertanggung jawaban bagi para korban pelanggaran HAM (Yusuf, dkk, 2023: 513).

Ide gagasan ini terbentuk pada pemikiran untuk dapat menuangkannya dalam bentuk audio *visual* berupa film fiksi berjudul "*Silence Art Stories*" melalui pendekatan neorealism. Salah satu karakteristik utama gaya neorealisme dalam sinema adalah kemampuannya mengangkat realitas kehidupan masyarakat kelas menengah ke bawah yang seringkali terpinggirkan dan jarang terekspos. Gaya ini berfokus pada pengalaman hidup yang sederhana dan penuh tantangan, dengan beragam isu sosial yang melekat dalam keseharian masyarakat kecil. Di Indonesia, sejarah mencatat berbagai peristiwa kelam, salah satunya adalah Gerakan 30 September 1965, yang diikuti oleh penangkapan besar-besaran terhadap mereka yang diduga terlibat dalam kegiatan politik yang dianggap berbahaya oleh pemerintah saat itu.

Zavattini menjelaskan bahwa *Neo-realism* bertujuan untuk "mengamati realitas tanpa manipulasi atau rekayasa dramatis." Ia menegaskan bahwa film harus memusatkan perhatian pada kehidupan sehari-hari, pengalaman manusia yang nyata, serta tantangan sosial yang dihadapi masyarakat. Zavattini juga menekankan pentingnya mendokumentasikan aspek-aspek kehidupan yang sering diabaikan sebagai bagian dari komitmen sinema terhadap kejujuran dan realitas.

Barbaro, dalam analisisnya, mengidentifikasi Neo-realism sebagai respons langsung terhadap kondisi sosial dan politik yang keras pasca-Perang Dunia II. Ia menyatakan bahwa Neo-realism adalah "seni yang berakar dari penderitaan nyata

rakyat," yang merefleksikan perubahan signifikan dalam cara produksi film dilakukan. Pergeseran ini ditandai dengan beralihnya proses produksi dari studio ke lokasi nyata, menciptakan representasi yang lebih otentik dan mendalam terhadap realitas kehidupan masyarakat.

Gebur Sasmita, salah satu narasumber utama dalam pembuatan film ini, adalah saksi hidup dari masa kelam tersebut. Ia merupakan salah satu korban dari penahanan politik yang mengalami perlakuan tidak manusiawi serta menjalani hidup penuh keterbatasan selama di penjara. Pengalaman hidupnya, termasuk trauma, kehilangan, dan semangat untuk bertahan hidup, menawarkan perspektif yang kaya dan autentik tentang dampak peristiwa 1965 terhadap masyarakat kecil.

Mengingat latar cerita yang berfokus pada kehidupan tahanan politik dengan ekonomi yang serba terbatas, pendekatan gaya *neo-realisme* dipilih dalam penciptaan film ini. Pendekatan ini memungkinkan film untuk menampilkan realitas kehidupan para korban secara jujur dan apa adanya. Dengan gaya neorealis, film ini diharapkan dapat memberikan penghormatan terhadap pengalaman hidup para korban dan mengangkat isu sosial yang sering diabaikan, sehingga menjadi cerminan bagi penonton untuk lebih memahami sejarah dan dampak sosial yang menyertainya.

Dalam proses produksi film, elemen sinematografi mulai berperan pada saat seluruh elemen *mise-en-scene* telah tersedia dan sebuah adegan sudah siap untuk diambil gambar. Pratista (2017) menyatakan bahwa elemen utama film terdiri dari dua komponen, diantaranya 1) elemen naratif, dan 2) elemen sinematik. Meskipun kedua unsur tersebut saling berkesinambungan satu sama lain dalam membentuk

sebuah film, unsur sinematik tidak kalah penting dari unsur naratif. Hal tersebut dikarenakan unsur sinematik inilah yang membuat sebuah cerita menjadi sebuah karya audio *visual* berupa film. Sinematografi mencakup perlakuan *film maker* terhadap kamera dan perangkatnya. Mei Prabowo (2022: 6) menyebutkan bahwa seorang sinematografer tidak hanya merekam sebuah adegan semata-mata, tetapi juga bertanggung jawab terhadap kualitas gambar secara teknik dengan mengontrol dan mengatur teknik pengambilan adegan, seperti jarak, ketinggian, sudut, dan lama pengambilan.

Dalam sebuah film, *gesture* tubuh menjadi sebuah cara untuk menyampaikan pesan tanpa harus menghadirkan dialog secara verbal. Pengulangan *gesture* yang tepat dan konsisten dapat memperkuat sebuah karakter pada film sehingga teknik ini sangat efektif dalam membangun ketegangan menuju klimaks sesuai dengan genre yang diangkat (Pratama & Soewarlan, 2019: 62). Menurut Ramdani (2021: 9) dalam bukunya yang berjudul "*Gesture*" menjelaskan bahwa bahasa tubuh memiliki kontribusi pemaknaan saat kita saling berinteraksi dan menjadikan pesan atau isi komunikasi menjadi lebih menarik untuk diserap oleh komunikator yang saling terlibat.

CGI (*Computer generated imagery*) telah merevolusi industri hiburan dengan kemampuannya menciptakan *visual* bergenre fiksi ilmiah. Penggunaannya dalam film fiksi ilmiah, CGI juga banyak digunakan dalam video game, iklan, dan animasi untuk menciptakan pengalaman *visual* yang lebih menarik dan menghibur, CGI dapat menciptakan efek khusus karena imajinasi dianggap nyata dan berubah seiring waktu yang tidak dapat dilakukan oleh kamera atau ditemukan dalam

kehidupan nyata manusia (Lestari Budianto dkk, 2022: 185). Film "*Silence Art Stories*" menerapkan teknologi CGI (*Computer generated imagery*) penggunaan dari CGI itu sendiri bertujuan untuk merealisasikan setting dan latar waktu pada tahun 1965.

B. Rumusan Ide Penciptaan

Berdasarkan uraian yang telah disampaikan pada latar belakang, maka diambil rumusan ide penciptaan yaitu: "Bagaimana Sutradara keadaan Gebar Sasmita dalam komposisi *frame within frame*, merealisasikan *mise en scene* serta penerapan teknik CGI dalam membangun psikologis karakter film "*Silence Art Stories*"? Rumusan ide penciptaan tersebut selanjutnya diuraikan menjadi beberapa bentuk pertanyaan diantaranya sebagai berikut:

1. Bagaimana cara penggambaran Gebar Sasmita dalam komposisi *frame within frame* yang memperlihatkan keterbatasan masyarakat kelas bawah?
2. Bagaimana membangun *Mise en Scene* dalam *Film Silence Art Stories* agar sesuai dengan realitas kehidupan masyarakat kelas bawah?
3. Bagaimana penerapan *CGI* dalam *film Silence Art Stories* digunakan untuk membangun setting kehidupan masyarakat yang terpenjara dan realitas masyarakat kelas bawah?

C. Orisinalitas Karya

Secara garis besar, Film yang berjudul "*Silence Art Stories*" mengisahkan kehidupan dari seorang pemuda berumur 14 tahun yang ditangkap dan dipenjara pada tahun 1965 oleh pemerintah karena diduga terlibat dalam lingkungan gerakan

komunis. Hal ini tidak hanya mengubah cara pandang Beliau, tetapi juga menjadi inspirasi bagi karya-karyanya yang mendalam dan penuh makna.

Jika melihat dari isu yang diangkat film ini yang dilatar belakangi oleh fenomena terjadinya pemberontakan pada tahun 1965 yang mengakibatkan banyaknya penangkapan masyarakat golongan tertentu terdapat beberapa karya film yang menjadi bahan perbandingan orisinalitas karya, yaitu *Cigarette Girl* (2023) dan *Jatuh Cinta Seperti di Film-film* (2023). Karya film ini memiliki kesamaan tentang latar dan waktu dalam film tersebut.

(Uraian perbedaan) Ada beberapa perbedaan medasar antara film SAS dengan beberapa film referensi yang disebutkan sebelumnya, terutama dalam hal cerita dan tema. Penggunaan referensi diatas lebih kepada aspek teknis, *mise en scene*, dan juga *Treatment director*. Film SAS berfokus pada kisah kehidupan Gebar Sasmita di dalam penjara. Kisah film ini merupakan penggambaran mendalam tentang perjalanan emosional dan pengalaman Gebar Sasmita dalam menemukan pembelajaran dalam melukis dibalik jeruji besi.

D. Metode Penelitian

Karya fiksi tidak lepas dalam proses riset karena film ini berlandasan dengan kejadian yang terjadi terhadap subjek dan/atau narasumber. Pengumpulan data riset melalui penelitian tetap diperlukan. Dalam proses penelitian ini menggunakan metode kualitatif dimana metode ini berfokus pada peristiwa nyata, subjektif, dan interaktif dengan subjek atau narasumber (Waruwu, 2023: 2897). Teknik pengumpulan informasi dilakukan melalui wawancara, studi pustaka dan kajian karya.

“Metode kualitatif bertujuan untuk memahami secara mendalam tentang fenomena yang dialami oleh subjek penelitian dengan cara deskripsi dalam bentuk kata dan bahasa pada konteks yang spesifik. Metode ini sebagai *human instrument* berfungsi dalam menetapkan fokus penelitian, memilih informan, melakukan pengumpulan data, menilai kualitas data, analisis data, menafsirkan data dan membuat kesimpulan atas semuanya.” (Nasution, 2023:90).

1. Wawancara

Proses wawancara dilakukan untuk mendapatkan pemahaman mendalam tentang pandangan, perspektif, pengalaman individu subjek atau narasumber dengan data yang kredibel dan valid. Tahap wawancara terbagi menjadi 2 (dua) bagian. Tahapan pertama wawancara dilakukan dengan fokus pembahasan mengenai pengalaman hidup secara keseluruhan dari Gebar Sasmita selaku subjek dan/atau narasumber. Tahapan kedua wawancara lebih berfokus kepada topik dan isu yang akan diangkat dalam sebuah film ini, yang didapatkan setelah hasil wawancara pertama dilakukan dan terdapat pembahasan yang meluas seiring berjalannya wawancara.

No.	Nama	Keterangan	Status
1	Gebar Sasmita	Eks Tahanan Politik 65	<i>Key Informan</i>
2	Sayuto	Anggota Partai Komunis Tahun 65	<i>Second Informan</i>
3	Ilham Faturahman S.Psi	Alumni Kampus UTY	<i>Second Informan</i>

4	Roberto Rosendy	<i>Director, Penulis Naskah</i>	<i>Informan</i>
5	Eky TamauL F	<i>Director</i>	<i>informan</i>

Tabel 1. Daftar Narasumber

2. Studi Pustaka

Studi pustaka merupakan proses penelitian yang dilakukan dengan mengumpulkan referensi data atau sumber-sumber pustaka yang relevan dengan topik atau isu penelitian melalui buku, jurnal ilmiah, disertasi dan sumber-sumber lain yang berkaitan dengan topik penelitian dengan tujuan untuk memperkuat argumen yang telah diperoleh melalui wawancara (Putri, 2019: 40). Teknik ini dilakukan dengan mengumpulkan data-data yang berasal dari literatur seperti jurnal, buku, dokumen-dokumen baik dalam penelusuran media internet, instansi, maupun lembaga terkait masalah penelitian, serta sumber data terpercaya lainnya yang dilengkapi dengan pendapat beberapa ahli yang mendukung.

3. Kajian Media

Sebagai bagian dari proses pembuatan karya film "*Silence Art Stories*", telah dilakukan kajian media sebagai bahan perbandingan maupun referensi terhadap karya-karya film terdahulu. Hal ini bertujuan untuk mengidentifikasi kesamaan dan perbedaan dalam hal latar, waktu, isu, dan tema, sehingga dapat memberikan kontribusi signifikan dalam pengembangan film "*Silence Art Stories*". Beberapa karya film yang telah dikaji antara lain *Cigarette Girl* (2023) dan *Jatuh Cinta Seperti*

Di Film – Film (2023), *C'est La Vie* (Itulah Hidup) – Film Pendek Ratrikala Bhre Aditya (2017).

E. Metode Penciptaan

Metode penciptaan merupakan sebuah tahapan secara sistematis dalam mewujudkan sebuah karya. Dalam proses penciptaan film "*Silence Art Stories*", terdapat 4 (empat) tahapan yang digunakan, diantaranya 1) Riset dan Pengembangan, 2) Pra Produksi, 3) Produksi, dan 4) Pasca Produksi dengan *detail* sebagai berikut:

1. Riset dan Pengembangan

Pada tahap riset dan pengembangan, sutradara, penulis naskah yang bernama Wildan, Adam, dan tim riset sebagai tim kreatif secara kolaboratif mengembangkan ide serta menggali potensi cerita dari hasil wawancara yang diperoleh dengan subjek dan/atau narasumber. Proses ini menghasilkan premis, sinopsis, *logline*, *director statement*, dan naskah akhir.



Gambar 1 Riset bersama Gebar Sasmita dan para seniman
Sumber: Denri Nurachman, 3 Januari 2024

2. Pra Produksi

Pada tahapan ini, sutradara bertanggung jawab menyampaikan visi, misi serta arah pembuatan film "*Silence Art Stories*" kepada seluruh *crew* yang terlibat dengan memberikan beberapa referensi film terdahulu mulai dari latar, tema, waktu, kostum, serta *mood and look* film. Setiap divisi akan melakukan *breakdown* naskah hingga menemukan konsep yang sesuai. Setelah itu, *chip* setiap departemen melakukan *hunting* lokasi sesuai dengan naskah yang telah disepakati sampai dengan tahap akhir dimana tim melakukan *recce*, *scouting talent*, dan *reading talent* untuk mempermudah proses produksi.



Gambar 2 *Pre-production meeting*
Sumber: Denri Nurachman, 1 Oktober 2024

3. Produksi

Pada tahap produksi, sutradara bertugas untuk mengarahkan dan memimpin proses produksi agar sesuai dengan visi dan misi yang telah disepakati pada saat

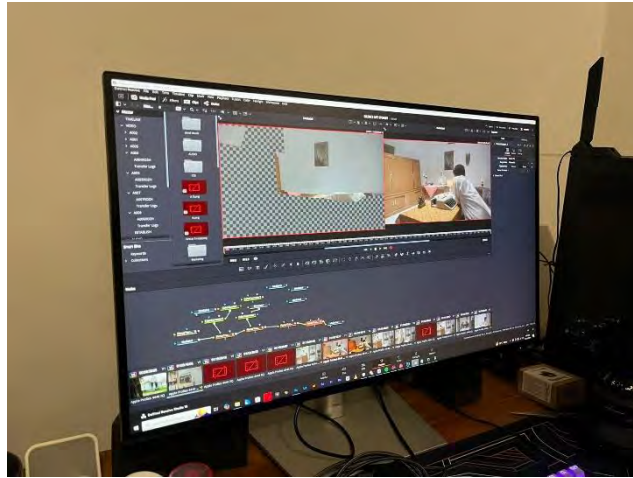
pra produksi termasuk mengarahkan aktor dalam mendalami perannya. Selain itu dalam rangka menjaga kualitas sebuah film, sutradara juga bertanggungjawab dalam pengambilan keputusan pada saat proses produksi apabila terjadi hal-hal yang tidak sesuai dalam perencanaan awal.



Gambar 3 Proses pengambilan gambar
Sumber: Nunik, 25 Oktober 2024.

4. Pasca Produksi

Pada tahap pasca produksi, sutradara memiliki tanggung jawab untuk membantu editor dalam menentukan potongan gambar yang digunakan agar sesuai dengan ritme dan rasa yang ingin dicapai oleh sutradara. Setelah tahap *editing offline* selesai, sutradara berkolaborasi dengan penata musik, colorist, dan tim *computer-generated imagery* (CGI) untuk menentukan soundtrack, musik suasana, warna, serta *visual effects* (VFX) yang sesuai dengan konsep film.



Gambar 4 Timline *Vfx*
Sumber: Denri Nurachman, 15 Desember 2024

F. Tujuan dan Manfaat

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka pada produksi film ini memiliki tujuan sebagai berikut:

1. Menganalisis teknik penggunaan komposisi *frame within frame* untuk menggambarkan Gebar Sasmita sebagai tahanan politik.
2. Mengidentifikasi metode dalam membangun *mise en scene* yang sesuai dengan realitas kehidupan masyarakat kelas menengah ke bawah yang sesuai dengan konsep *neo-realism* dalam film *Silence Art Stories*.
3. Penerapan CGI dalam menciptakan setting yang mempresentasikan realitas kehidupan masyarakat yang terpenjara.

Adapun manfaat yang ingin dicapai dari pembuatan film ini diantaranya sebagai berikut:

A. Manfaat Khusus

Dalam sudut pandang sutradara, harapannya film ini dapat menjadi sarana pembelajaran serta pengembangan diri dalam hal pembuatan karya film mulai

dari proses penyutradaraan hingga pemahaman mendalam tentang peristiwa sejarah yang terjadi pada tahun 1965. Dengan meneliti dan mendalami peristiwa tahun 1965. Sutradara memperoleh wawasan yang lebih luas mengenai sejarah, dinamika sosial, dan kondisi masyarakat kelas menengah ke bawah pada masa tersebut.

B. Manfaat Umum

Bagi masyarakat umum, dalam hal ini dengan memahami sudut pandang sejarah yang beragam dapat membantu masyarakat untuk lebih menghargai keberagaman di Indonesia. Selain itu, masyarakat juga diharapkan bisa lebih bijaksana dalam menilai suatu permasalahan sehingga terhindar dari tindakan gegabah dalam menghakimi seseorang tanpa melalui proses hukum yang benar. Masyarakat juga diharapkan memberikan pemahaman mendalam tentang sejarah kelas yang terjadi pada tahun 1965, khususnya dampak terhadap masyarakat kelas menengah ke bawah dan tahanan politik, sehingga memberikan sudut pandang baru dalam mengangkat tema sosial dan historis.

BAB II

TINJAUAN SUMBER PENCIPTAAN

A. Kajian Sumber Penciptaan

Menurut Kurniawan, dkk (2020: 48), Hak Asasi Manusia (HAM) merupakan hak kodrat diri manusia yang merupakan anugerah dari Tuhan Yang Maha Esa yang tidak dapat dicabut. Adanya perbedaan kepentingan yang tidak seimbang seringkali menjadi pemicu terjadinya pelanggaran HAM pada tiap bangsa/negara. Menurut Robertua (2015: 1), fenomena pelanggaran HAM menjadi salah satu topik baik bagi negara maju maupun berkembang.

Gerakan 30 September (G30S) merupakan peristiwa pelanggaran HAM Berat pada tahun 1965 yang masih meninggalkan noda hitam dalam sejarah Indonesia dengan ketegangan politik dan konflik ideologis yang memuncak (Doris, 2024: 34). Peristiwa ini merupakan salah satu kasus terbesar genosida yang terjadi di Indonesia dimana TNI banyak kehilangan beberapa jenderal dengan jumlah korban tewas mencapai hingga 500 ribu orang (Sihite, dkk, 2023: 200). Pemerintahan di masa itu menuding Partai Komunis Indonesia (PKI) sebagai dalang dari terjadinya peristiwa tersebut.

Kondisi politik yang tidak stabil serta meningkatnya ketegangan antara militer, partai politik, dan masyarakat menjadi latar belakang terjadinya peristiwa G30S (Alya, dkk, 2024: 4). Peristiwa ini mengakibatkan pembunuhan massal terhadap sejumlah perwira tinggi militer dan berujung pada pembubaran Partai Komunis Indonesia (PKI). Akibat dari peristiwa ini sangatlah luas. Selain

pembunuhan massal, terjadi pula pembunuhan terhadap warga sipil yang dituduh terlibat dengan PKI.

Riset dilakukan dengan wawancara mendalam dengan *key informan* bernama Gebar Sasmita, seorang mantan tahanan politik tahun 1965 dalam rangka mengungkap pengaruh pengalaman hidup Beliau terhadap perkembangan gaya seninya. Fokus penelitian ini akan tertuju pada dua periode penting dalam kehidupan Gebar Sasmita, yakni masa remaja di Sekolah Teknik dan masa penahanannya pada tahun 1965-1979.

Teori neorealisme pertama kali diperkenalkan oleh Kenneth N. Waltz sebagai structural realism, dengan istilah "*neorealisme*" yang kemudian dipopulerkan oleh Richard Ashley dalam bukunya *The Poverty of Neorealism*. Bersama dengan *neoliberalisme*, *neorealisme* telah menjadi salah satu pendekatan paling berpengaruh dalam studi Ilmu Hubungan Internasional kontemporer (Powell, 1994).

Neorealisme berbeda dengan realisme klasik dalam memandang konsep power. Sementara realisme klasik memfokuskan power secara keseluruhan sebagai kekuatan militer, neorealisme melihatnya sebagai akumulasi dari berbagai aspek dan sumber daya yang dimiliki suatu negara untuk memaksa dan mengontrol negara lain dalam tatanan sistem internasional. Menurut Waltz, perhatian utama suatu negara seharusnya bukan pada maksimalisasi power, tetapi lebih pada bagaimana memposisikan diri dalam sistem internasional yang ada (Waltz, 1979).

Namun, pada dasarnya neorealis atau structural realist tetap memiliki kesamaan dengan realis klasik dalam pandangan mereka tentang power sebagai

elemen utama dalam hubungan internasional. Power tetap dianggap penting untuk mencapai keamanan negara dalam sistem internasional yang bersifat anarki. Di mana negara dilihat sebagai aktor utama dan memiliki perspektif serupa mengenai isu-isu keamanan, kedaulatan, otonomi, dan kepentingan nasional. Perbedaan utama antara keduanya adalah bahwa realisme klasik lebih menekankan pada bagaimana power diperoleh, sementara neorealisme lebih menyoroti peran power dalam menjaga keamanan atau power security, di mana power berfungsi sebagai jaminan keamanan (Truong, 2016).

Dalam rangka mendapatkan perspektif yang lebih komprehensif, dilakukan wawancara dengan mantan anggota partai komunis, bernama Sayuto. Wawancara ini bertujuan untuk memperoleh pemahaman yang lebih luas mengenai konteks historis peristiwa tersebut. Konsultasi dengan seorang psikolog juga dilakukan untuk melengkapi analisis khususnya dalam memahami respon dampak psikologis individu yang mengalami penahanan.

B. Tinjauan Pustaka

Dalam proses penciptaan karya film ini dilakukan tinjauan beberapa pustaka sebagai bahan literasi diantaranya sebagai berikut:

Pratista (2017: 23) menyatakan bahwa secara umum, film terdiri dari dua unsur pembentuk, yaitu unsur naratif dan unsur sinematik dimana kedua unsur ini saling berkesinambungan satu sama lain dalam membentuk sebuah film. Unsur naratif adalah bahan materi yang diolah yang mencakup semua elemen cerita seperti tokoh, masalah, konflik, lokasi dan waktu, sedangkan unsur sinematik adalah gaya untuk mengolahnya atau aspek teknis dalam produksi sebuah film,

seperti *setting* atau latar, tata cahaya, kostum (*make up*), dan pemain. Penggunaan buku ini dimaksudkan untuk mempelajari cara menulis yang rinci serta sistematis dari unsur naratif sampai dengan tahapan eksplorasi, seperti pembuatan *mise en scene* dan dilanjutkan dengan proses produksi sesuai ide dan konsep yang telah dikembangkan.

Tinjauan pustaka dari Pratista (2017: 23) memberikan pandangan yang menyeluruh tentang elemen penting dalam pembentukan sebuah film, yaitu unsur naratif dan sinematik. Pendapat ini menegaskan bahwa keberhasilan sebuah film sangat dipengaruhi oleh narasi cerita dan pengolahan teknis. Unsur naratif, yang mencakup elemen-elemen cerita seperti tokoh, konflik, dan latar waktu, menjadi dasar dari pengalaman emosional yang ditawarkan film kepada penonton. Sementara itu, unsur sinematik, yang melibatkan aspek teknis seperti tata cahaya, kostum, dan *mise en scene*, berfungsi untuk memperkuat penyampaian cerita secara *visual*. Pendekatan Pratista ini relevan dalam memberikan panduan sistematis bagi pembuat film, mulai dari pengembangan cerita hingga eksplorasi teknis dalam produksi. Dengan memahami dan menerapkan kedua unsur ini secara mendalam, pembuat film dapat menciptakan karya yang tidak hanya menarik secara estetis, tetapi juga mampu memberikan pengalaman yang bermakna. Buku ini sangat bermanfaat, terutama bagi mereka yang ingin mempelajari proses kreatif film secara detail dan menyeluruh, mulai dari perencanaan hingga produksi. Hal ini menunjukkan pentingnya keseimbangan antara konsep naratif yang kuat dan penerapan teknik sinematik yang mendukung, sehingga ide dan visi kreatif pembuat film dapat diwujudkan secara efektif.

Dalam penyampaian informasi di sebuah film, terdapat dua cara utama, yaitu secara verbal dan nonverbal. Penyampaian secara verbal biasanya diwujudkan melalui dialog, yang merupakan representasi langsung dari komunikasi antar karakter. Di sisi lain, penyampaian secara nonverbal, yang melibatkan bahasa tubuh, juga memiliki peran penting dalam menggambarkan emosi dan makna. Bahasa tubuh manusia menyimpan ragam makna yang sering kali muncul secara tidak disadari saat individu berada dalam situasi atau perasaan tertentu. Setiap gerakan tubuh, seperti gerakan mata, kepala, tangan, dan kaki, memiliki kemampuan untuk mengungkapkan perasaan yang sedang dialami. Misalnya, pandangan mata yang intens dapat menunjukkan ketertarikan atau kejujuran, sementara gerakan tangan yang gelisah dapat mencerminkan kegugupan atau ketidaknyamanan. Dalam konteks film, pemahaman tentang bahasa tubuh ini sangat penting bagi sutradara dan aktor untuk menciptakan karakter yang autentik dan komunikatif. Elemen-elemen nonverbal ini memungkinkan film untuk menyampaikan pesan secara lebih halus dan mendalam, yang tidak selalu dapat diungkapkan melalui dialog. Dengan demikian, kombinasi penyampaian verbal dan nonverbal menjadi kunci dalam menciptakan pengalaman sinematik yang kaya dan bermakna bagi penonton

(Ramdani, 2021: 22) menyatakan bahwa bahasa tubuh menyimpan ragam makna, memungkinkan kita untuk bisa mengungkapkan perasaan yang kompleks tanpa disertai tutur kata. Memahami pesan dari bahasa tubuh orang lain membutuhkan kepekaan yang tinggi, khususnya dalam melihat perubahan gerak atau sikap tubuh lawan bicara dimana terdapat beberapa aspek dalam menerka

pesan tubuh diantaranya: 1) Ekspresi Makro dan Mikro, 2) Gerakan Kepala, 3) Gerakan Indra dan Wajah, 4) Kontak Mata, 5) Gerak Mata, 6) Gerak Mulut, 7) Gerak Tangan, 8) Gerak Kaki, 9) Gerakan Tubuh, dan 10) Senyuman. Penggunaan buku ini dimaksudkan untuk menentukan *treatment* seperti apa yang harus diberikan untuk mengarahkan aktor dalam mendalami peran yang diberikan.

Menurut Rukminingtyas & Ratri (2022: 69), sinematografi merupakan ilmu terapan yang mempelajari mengenai teknik menangkap dan menyusun gambar menjadi satu rangkaian gambar yang mampu menyampaikan cerita atau pesan tertentu. Selain itu, sinematografi juga berperan penting dalam membangun pengalaman dan emosi yang mendalam bagi penonton sehingga pesan yang ingin disampaikan bisa diterima dengan baik (Dheviyani & Manesah, 2024: 47).

Joseph V. Mascelli A.S.C. (2010) menjelaskan mengenai teknik 5'C *Cinematography*, yaitu *Camera Angle*, *Continuity*, *Cutting*, *Composition* dan *Close Up* (Reza, dkk, 2023: 6179). Penggunaan buku ini bertujuan untuk menentukan motivasi dan pemaknaan dalam penggunaan komposisi pada gambar.

Menurut Cikita & Murwonugroho (2018: 874), komposisi dalam film merupakan seni mengatur elemen *visual* seperti objek, subjek, dan ruang dalam sebuah *frame*. Komposisi ini tidak hanya menciptakan keindahan estetika, tetapi juga berperan penting dalam menyampaikan makna kepada penonton.

Kydd (2011: 132) menjelaskan bahwa teknik *frame within frame* merupakan suatu teknik komposisi yang merubah *shape* pada sebuah *frame* yang membentuk sebuah *second frame* dengan tujuan untuk mengisolasi sebuah karakter. Teknik ini dapat digunakan untuk menyoroti konflik atau perasaan terjebak yang

dialami sebuah karakter. Penggunaan buku ini bertujuan untuk lebih memahami penggunaan komposisi *frame within frame* yang digunakan

Amelia (2019: 16), Seni merupakan media komunikasi sebagai sarana prasarana yang bertujuan untuk menyampaikan pesan yang berisi tujuan tertentu agar dapat di nikmati dan dipahami oleh masyarakat.

Tambah Teori Penyutradaraan

C. Tinjauan Karya

Beberapa film yang dijadikan referensi untuk pembuatan film “*Silence Art Stories*” baik dari segi tema, cerita, karakter dan juga teknis sebagai berikut:

1. *Cigarette Girl* (2023)



Gambar 5. Poster Film
“*Cigarette Girl* “

Sumber:

https://www.imdb.com/title/tt21279114/mediaviewer/rm3447869697/?ref=tt_ov_i, 1 Juli 2024

Film *Cigarette Girl* adalah kisah sejarah, misteri, dan cinta yang berlatar tahun 1960-an dan 1990-an yang menceritakan latar masa sebelum kemerdekaan sampai pada pasca peristiwa G30S/PKI. Jeng Yah merupakan seorang anak perempuan dari pemilik pabrik rokok Merdeka yang bermimpi untuk membuat racikan saus kretek miliknya. Namun, budaya patriarki pada masa itu membuatnya sulit untuk mewujudkan mimpinya dimana perempuan tidak diperbolehkan memasuki ruang saus.

Mimpi memiliki rokok dengan saus buatannya tak lantas membuat Jeng Yah hidup bahagia. Ia harus menerima kenyataan bahwa bisnis kretek keluarganya hancur lebur menyusul tragedi 1965. Selain itu, Raja kekasihnya lantas mencuri resep kretek Jeng Yah dan menikahi Purwanti (Sheila Dara), anak dari rival usaha kretek keluarganya.

Aspek utama yang diambil dari film ini adalah aspek sinematografi, mulai dari konsep gambar, mood and look, sampai set *artistic* yang menggambarkan situasi politik, ekonomi, social dan budaya pada tahun 1965.

2. Jatuh Cinta Seperti di Film-Film (2023)



Gambar 6. Poster Film "Jatuh Cinta Seperti di Film-film"

Sumber:

https://www.imdb.com/title/tt26903085/mediaviewer/rm1951553281/?ref=tt_ov_i, 1 Juli 2024

Film "Jatuh Cinta Seperti di Film-Film" menceritakan tentang seorang penulis skenario, bernama Bagus yang bertemu kembali dengan teman SMA dan pujaan hatinya, Hana. Hana masih berduka karena kehilangan suaminya, dan Bagus ingin meyakinkan Hana untuk jatuh cinta sekali lagi, seperti di film-film.

Film ini menjadi tinjauan karya film "*Silence Art Stories*" dalam pengemasan alur cerita film ini adalah pengemasan film dengan penggunaan 2 (dua) *timeline* waktu yang berbeda dengan cara tokoh utama menceritakan atau menarasikan cerita yang terjadi pada karakter utama.

3. *C'est La Vie* (Itulah Hidup) – Film Pendek Ratrikala Bhre Aditya (2017).



Gambar 7. Poster Film "*C'est La Vie* (Itulah Hidup)

Sumber:

<https://19651966perpustakaanonline.wordpress.com/2020/12/28/cest-la-vie-itulah-hidup-film-pendek-ratrikala-bhre-aditya-karakternya-adalah-satu-orang-eks-tapol-yang-sedang-bersaksi-tentang-pengalamannya-di-tahanan/>, 1 Juli 2024

Film pendek "*C'est La Vie* (Itulah Hidup)" karya Ratrikala Bhre Aditya (2017) menghadirkan sebuah narasi yang mendalam tentang kehidupan. Film ini mengambil sudut pandang seorang mantan tahanan politik yang tengah berbagi kisahnya. Melalui monolog yang penuh makna, mantan tahanan politik ini mengajak penonton untuk merenungkan pengalaman pahit yang pernah dialaminya. Film ini tidak hanya menyajikan kisah pribadi sang tokoh, namun juga menjadi cerminan dari peristiwa sejarah yang lebih luas.

Aspek yang menjadi referensi dalam karya film "*Silence Art Stories*" yaitu kesamaan tema yang akan diangkat, dan bagaimana seorang karakter utama melakukan monolog untuk menceritakan pengalam hidupnya dalam kejadian yang telah dilalui selama masa penahanan.

4. *The Shawsank Redemption* (1994).



Gambar 8. Poster Film The Shawsank Redemption
Sumber: <https://images.app.goo.gl/gtensMXdjqc4TUUm8>,
1 Juli 2024

The Shawshank Redemption mengisahkan Andy Dufresne, seorang bankir yang dihukum penjara seumur hidup di Shawshank atas tuduhan pembunuhan yang tidak dilakukannya. Di penjara, ia berteman dengan Red, seorang narapidana lama. Berkat keahliannya, Andy membantu para sipir mencuci uang dan diam-diam merencanakan pelariannya. Film ini adalah kisah tentang harapan, persahabatan, dan ketangguhan dalam menghadapi ketidakadilan.

Dalam film *Silence Art Stories* (SAS), terdapat beberapa aspek yang terinspirasi dari elemen-elemen kuat dalam film klasik tentang kehidupan di penjara. Salah satunya adalah penggambaran suasana penjara dan perkembangan hubungan antara dua karakter utama. Mirip dengan bagaimana tokoh Andy bertemu dengan mentor bernama Red dalam film tersebut, di SAS, karakter utama Sasmita bertemu dengan Hendra Gunawan, seorang seniman dan figur yang akan menjadi mentor baginya selama berada di penjara.

Pertemuan antara Sasmita dan Hendra Gunawan bukan hanya sekadar interaksi dalam situasi sulit, tetapi juga sebuah dinamika yang memperkaya karakter Sasmita. Melalui bimbingan dan inspirasi dari Hendra, Sasmita menemukan kekuatan untuk menghadapi tekanan dan ketidakadilan di dalam penjara. Hubungan mereka tidak hanya mencerminkan perkembangan karakter, tetapi juga menggambarkan harapan dan daya tahan mental di tengah situasi yang kelam. Aspek ini menjadi referensi penting bagi sutradara dalam membangun latar dan interaksi emosional yang mendalam, sehingga penonton dapat merasakan hubungan mentor-mentee yang kuat dan inspiratif di antara kedua karakter tersebut.



BAB III

KONSEP PEMBUATAN KARYA FILM

A. Konsep Pembuatan Karya

1. Konsep Naratif

Unsur naratif merupakan struktur dasar dalam sebuah film yang menyusun rangkaian peristiwa, karakter, setting, konflik, dan resolusi. Elemen-elemen ini saling terkait dan bekerja sama untuk membentuk sebuah cerita yang koheren. Unsur naratif juga dapat didefinisikan sebagai kerangka kerja yang digunakan oleh pembuat film untuk menyampaikan pesan atau tema tertentu kepada penonton. Struktur naratif yang umum digunakan dalam film adalah pola tiga babak, yaitu pendahuluan, pertengahan (yang mencakup konflik dan klimaks), dan penutup.

a. Identitas Film

Judul : *Silence Art Stories*

Jenis : Fiksi

Tema : Pelanggaran HAM

Genre : Drama

Durasi : 24 Menit

Resolusi : 2160 x 3840

Aspect Ratio : 16:9

b. Judul

Judul yang digunakan dalam film ini adalah “*Silence Art Stories*”. Judul ini di ambil dari tanda tangan Gebar Sasmita yaitu SAS, mengartikan sebuah seni yang dihasilkan dalam diam dan keterasingan, seperti Gebar Sasmita selama

dipenjara. Seni yang senyap, tentang kisah-kisah yang jarang didengar atau diketahui, namun memuat rindu yang paling kuat.

Target Penonton

Usia : 17 tahun ke atas

SES : A - B

Gender : Pria dan Wanita

c. *Logline*

Dipenjara selama 14 tahun karena dituduh PKI, seorang seniman bernama Gebar Sasmita mencoba bertahan hidup dengan berkesenian dari balik penjara.

d. Premis

Gebar Sasmita 13 tahun ingin bertemu dengan ibunya namun ia di tangkap dan di tuduh sebagai PKI selang 13 tahun dia mendapatkan kabar bahwa ibunya meninggal.

e. Sinopsis

Gebar Sasmita (74) yang sedang diwawancarai oleh beberapa orang *crew* film, menceritakan masa muda beliau saat era 70an. Gebar Sasmita (14 tahun) selalu ikut ke kantor kedua kakaknya yang merupakan Gerwani dan BTI Sasmita selalu belajar menulis dan menggambar memanfaatkan fasilitas kantor partai. Tetapi, ada kejadian G30S yang menggemparkan seluruh anggota partai sehingga semua anggota, kedua kakaknya dan Gebar Sasmita ditangkap karena dituduh sebagai anggota PKI.

Sasmita dijebloskan ke penjara pada tahun 1965. Ia sempat tidak diberi makan selama 2 tahun dan hanya memakan bubur, tanah, bahkan hewan-hewan

yang ada di penjara. Namun pada akhirnya ia bertemu dengan sosok Hendra Goenawan, seseorang yang menjadi mentor Sasmita dalam melukis.

Sasmita bertahan hidup di penjara dengan cara menjual karya lukis serta mempertahankan keteguhan hati dengan memikirkan keluarganya yang ada di rumah. Pada 27 Desember 1979 semua tahanan politik dibebaskan, termasuk Gebar Sasmita. Tetapi bertepatan dengan pembebasannya Sasmita mendapat info dari Kakak Perempuannya jika ibu telah meninggal.

f. *Film Statement*

Sebuah film fiksi yang menyoroti kisah hidup Gebar Sasmita, seorang seniman yang harus berjuang bertahan hidup di dalam penjara akibat tuduhan politik yang tidak berdasar. Melalui wawancara mendalam dan arsip sejarah, film ini membawa penonton pada perjalanan emosional yang mengharukan, menyaksikan bagaimana seni menjadi pelarian dan sumber kekuatan bagi Sasmita dalam menghadapi penderitaan yang tak terbayangkan. Film ini bukan hanya sebuah kisah pribadi, tetapi juga sebuah refleksi tentang sejarah kelam bangsa dan pentingnya menghargai hak asasi manusia.

g. *Director's Statement*

G30S menjadi sebuah sejarah yang diturunkan dari generasi ke generasi tentang kekejaman dari golongan tertentu. Apakah sejarah itu dapat dipertanggung jawabkan? Sedangkan hingga saat ini kebenaran masih tampak abu - abu, khususnya untuk generasi yang tidak pernah mengalami situasi 1965. Gebar Sasmita adalah satu saksi hidup dan eks tahanan politik 65 yang ditangkap tanpa mengetahui dan mengerti kesalahan yang dia lakukan.

h. Karakteristik

1) Gebar Sasmita



Gambar 9. Foto Gebar Sasmita

Sumber: <https://www.bantennews.co.id/perjalanan-panjang-gebar-sasmita-di-bale-budaya-pandeglang/> , 1 Juli 2024

Jenis Kelamin : Laki-laki

Umur : 74 tahun

Peran : Tokoh Utama

Deskripsi : Seorang pelukis tua dengan tatapan mata yang dalam, menyimpan sejuta kisah di balik kanvasnya. Bekas luka masa lalu terlihat jelas di wajahnya, sebuah kenang-kenangan pahit dari tahun 1965. Empat belas tahun hidupnya terenggut dalam jeruji besi, menyaksikan kekejaman dunia. Namun, di balik kesedihan, ada semangat yang membara. Kuas di tangannya menjadi alat untuk menyembuhkan luka batin, mengubah trauma menjadi karya seni yang penuh makna. Seorang seniman seni rupa menjadi korban salah tangkap oleh pemerintah yang mengakibatkan dia harus berada di penjara selama 14 tahun. Disini dia sedang kembali mengingat

masa masa dimana dia sedang ditahan dan menggambar beberapa kejadian yang pernah dia alami dalam sebuah lukisan.

2) Gebar Sasmita Muda



Gambar 10. Sasmita Muda

Sumber: Tangkapan layar oleh Denri Nurachman dari Film *Silence Art Stories* (2024), 28 November 2024

1. Jenis Kelamin : Laki-laki
2. Umur : 14 tahun
3. Peran : Tokoh Utama
4. Deskripsi : Gebar Sasmita (16) adalah seorang pelajar laki laki ST atau setingkat SMP di era sekarang, dia berada dilingkungan keluarga gerwani dan barisan tani indonesia. Sasmita adalah seorang remaja yang suka belajar, mulai dari kerajinan, menulis/mengetik puisi saat remaja bahkan sampai dia ditangkap oleh pemerintah dia tetap melakukan semua kegiatan itu didalam penjara

3) Hendra Gunawan



Gambar 11. Hendra Gunawan

Sumber: Tangkapan layar oleh Denri Nurachman dari Film *Silence Art Stories* (2024), 28 November 2024

1. Jenis Kelamin : Laki-laki
2. Umur : 52 tahun
3. Peran : Mentor Gebar Sasmita
4. Deskripsi : Hendra Gunawan adalah seorang seniman yang memiliki intelektual tinggi dan pemahaman tentang seni, Hendra adalah mentor belajar dari Gebar Sasmita saat berada di lapas kebon waru.

4) Kakak Perempuan Gebar Sasmita



Gambar 12. Hadijah

Sumber: Tangkapan layar oleh Denri Nurachman dari Film
Silence Art Stories (2024), 28 November 2024

1. Jenis Kelamin : Perempuan
2. Umur : 29 tahun
3. Peran : Kakak Perempuan Gebar Sasmita
4. Deskripsi : Tete gebar sasmita (29) dia adalah seorang gerwani yang ditangkap atas tuduhan yang terjadi di G30S.

5) Memed



Gambar 13. Memed

Sumber: Tangkapan layar oleh Denri Nurachman dari Film *Silence Art Stories* (2024), 28 November 2024

1. Jenis Kelamin : Laki-laki
2. Umur : 34 tahun
3. Peran : Kakak Ipar Gebar Sasmita (Memed)
4. Deskripsi : Suami dari kakak Gebar Sasmita adalah seorang anggota dari partai Komunis yang aktif di BTI (Barisan Tani Indonesia) yang di tangkap pemerintah pada tahun 1965.

6) Sipir



Gambar 14. Sipir

Sumber: Tangkapan layar oleh Denri Nurachman dari Film *Silence Art Stories* (2024), 28 November 2024

1. Jenis Kelamin : Laki-laki
2. Umur : 34 tahun
3. Peran : Tentara
4. Deskripsi : Para anggota sipir yang bertugas untuk menangkap dan menginterogasi para tahanan politik.

2. Konsep Sinematik

a. *Mise En Scene*

1. Set dan Properti

Film Gebar Sasmita menggunakan latar belakang Indonesia pada tahun 1960-an, tepatnya pada masa pergolakan politik yang ditandai dengan penangkapan massal terhadap para anggota partai besar yang ada di Indonesia.

- *Set Kantor Partai*



Gambar 15. *Set Kantor Partai Besar di Indonesia*
Sumber: Denri Nurachman, 6 Juni 2024

Set yang digunakan untuk lokasi kantor adalah ruang kerja dimana para anggota partai sedang bekerja, dan dilokasi tersebut digunakan Gebar Sasmita untuk belajar mengetik dan menggambar. Untuk penggunaan properti pada ruang tersebut menyesuaikan dengan tahun 1965, dan juga ada beberapa *key prop* yang digunakan untuk memenuhi kebutuhan cerita yaitu mesin ketik dan radio.



Gambar 16. Radio
Sumber: Tangkapan layar oleh Denri Nurachman dari Film *Silence Art Stories* (2024), 28 November 2024

Radio yang digunakan dalam film ini dirancang sesuai dengan bentuk dan fungsi radio pada tahun 1965, untuk menciptakan atmosfer autentik dan mendukung latar waktu cerita. Radio tersebut tidak hanya menjadi elemen properti yang memperkuat setting era tersebut, tetapi juga memainkan peran penting dalam alur cerita.

Radio digunakan sebagai media yang menyampaikan informasi terkait pemberontakan yang menjadi latar belakang utama dalam cerita, khususnya kejadian yang menyebabkan Gebar Sasmita ditangkap dan dijebloskan ke penjara. Informasi yang disampaikan melalui radio ini menjadi *inciting incident*, yaitu pemicu utama yang menggerakkan konflik dalam film. Dengan demikian, radio menjadi simbol komunikasi dan pergeseran sosial pada masa itu, yang menggambarkan dampak pemberitaan terhadap kehidupan masyarakat, terutama mereka yang berada di kelas sosial menengah ke bawah.



Gambar 17. Mesin Ketik

Sumber: Tangkapan layar oleh Denri Nurachman dari Film *Silence Art Stories* (2024), 28 November 2024

Mesin ketik digunakan sebagai properti penting dalam film *Silence Art Stories* untuk menggambarkan karakter utama, Gebar Sasmita. Mesin ketik ini mencerminkan ketertarikan Sasmita dalam belajar mengetik, yang menjadi salah satu bentuk aktivitasnya sebelum dia dipenjarakan.

Selain itu, mesin ketik juga memiliki fungsi simbolis dalam memperlihatkan cara Sasmita berkomunikasi dengan keluarganya melalui surat. Properti mesin ketik membantu membangun elemen cerita yang menyoroti sisi humanis dari karakter Sasmita.

- *Set* Rumah Gebar Sasmita 2024



Gambar 18. Ruangan Melukis
Sumber: Tangkapan layar oleh Denri Nurachman dari
Film *Silence Art Stories* (2024), 28 November 2024

Latar waktu dalam set ini menempatkan Gebar Sasmita pada masa kini, dimana ia sedang melukis lukisan dengan judul *self portrait* dan menceritakan peristiwa-peristiwa yang telah membentuk dirinya.

Ruangan yang adalah kamar dimana terdapat lukisan-lukisan yang memenuhi ruangan tersebut.



Gambar 19. *Keyprop* Lukisan yang akan Dibuat
Sumber: Tangkapan layar oleh Denri Nurachman dari
Film *Silence Art Stories* (2024), 28 November 2024

Lukisan ini menggambarkan perjalanan hidup Gebar Sasmita selama menjalani masa tahanan, mulai dari penangkapan pada tahun 1965 hingga pembebasannya pada tahun 1979. Seluruh kisah dan pengalaman yang dialaminya selama di penjara tergambar dalam satu karya yang menggambarkan kisah perjalanan Gebar Sasmita.

Lebih dari sekadar catatan *visual*, lukisan ini berperan sebagai landasan utama dalam cerita film *Silence Art Stories*. Melalui lukisan ini, sutradara dan tim penulis naskah dapat merangkai narasi yang dalam dan autentik.



Gambar 20. Properti Lukisan

Sumber: Tangkapan layar oleh Denri Nurachman dari Film *Silence Art Stories* (2024), 28 November 2024

Sutradara juga memanfaatkan beberapa lukisan karya Gebar Sasmita sebagai properti dalam film *Silence Art Stories*. Lukisan-lukisan ini digunakan untuk memperkuat setting ruang lukis dalam cerita, memberikan sentuhan autentik dan memperdalam suasana di sekitar karakter utama. Kehadiran karya asli Sasmita sebagai bagian dari set film ini juga berfungsi sebagai elemen *visual* yang memperkaya narasi, menciptakan atmosfer yang lebih dekat dengan kehidupan dan perjalanan emosional tokoh dalam film.

- *Set* Penjara 1

Latar waktu yang digunakan dalam *set* penjara 1965an, dimana Gebar Sasmita ditangkap dan menghabiskan 14 tahun dipenjara.



Gambar 21. *Set* Penjara

Sumber: Tangkapan Layar oleh Denri Nurachman dari film *Silence Art Stories* (2024), 28 November 2024

Setting penjara dalam film ini meliputi beberapa area, yaitu ruang tahanan, ruang besuk, dan gudang yang difungsikan sebagai tempat melukis. Setiap ruangan dirancang untuk mencerminkan suasana kelam dan keterbatasan yang dihadapi para tahanan, sekaligus menunjukkan ruang-ruang penting dalam kehidupan mereka sehari-hari di penjara. Gudang yang digunakan sebagai ruang melukis memberikan elemen unik, memperlihatkan bahwa seni menjadi pelarian dan harapan bagi para tahanan, terutama bagi karakter utama, dalam menjalani masa-masa sulit mereka



Gambar 22. Halaman Tahanan

Sumber: Tangkapan layar oleh Denri Nurachman dari Film *Cigarette Girl* (2023), 7 Juli 2024

Halaman ini digunakan sebagai tempat aktivitas para tahanan untuk berkebun atau bercocok tanam sebagai bentuk kerja paksa atau pemenuhan kebutuhan pangan dasar. Kondisi lingkungan tampak sederhana dan minim fasilitas, dengan tanah yang terlihat kasar dan tidak terawat. Bangunan di latar belakang, yang memiliki dinding berlumut dan kusam serta pintu dan jendela kayu tua, menunjukkan suasana penahanan yang keras dan terbatas. Adegan ini memberikan gambaran tentang kehidupan sehari-hari para tahanan politik, termasuk keterlibatan mereka dalam pekerjaan fisik di tengah kondisi yang sulit, yang merupakan bagian dari realitas sejarah era tersebut.

- Ruang Interogasi

Proses adaptasi di LP yang baru tidak menghalangi Gebar Sasmita untuk tetap produktif dalam menghasilkan karya seni rupa. Set yang dipakai untuk lokasi ruang interogasi.



Gambar 23. Ruang Interogasi
Sumber: Tangkapan layar oleh Denri Nurachman dari Film *Bad Guy*,
7 Juli 2024

- *Set Dalam Mobil*



Gambar 24. Setting Dalam Mobil
Sumber: Tangkapan layar oleh Denri Nurachman dari Film
Silence Art Stories (2024), 28 November 2024.

Latar waktu dalam adegan di mobil terjadi pada tahun 1979, saat Gebar Sasmita akhirnya dibebaskan dari penjara. Dalam perjalanan kembali ke Pandeglang, ia diliputi harapan besar untuk dapat bertemu kembali dengan keluarganya, terutama ibunya. Momen ini mengandung ketegangan emosional yang mendalam, dimana pada moment ini Sasmita mengetahui bahwa ibunya telah meninggal.

2. Kostum dan Make Up

Berdasarkan hasil penelitian terhadap mode pakaian masyarakat pada periode 1965-an, kostum dalam film ini didominasi oleh busana khas Sunda dan pakaian petani. Pilihan kostum ini bertujuan untuk merepresentasikan secara akurat kehidupan sehari-hari masyarakat pada masa tersebut. Sementara itu, riasan wajah para karakter dirancang untuk merefleksikan perubahan psikologis dan waktu yang dialami sepanjang alur cerita.



Gambar 25. Pakaian Tahun 1979-an
Sumber: Tangkapan layar oleh Denri Nurachman dari Film *Silence Art Stories* (2024), 28 November 2024.

Pada tahun 1979, tren busana ditandai oleh gaya sederhana, praktis, dan fungsional yang mencerminkan perubahan sosial dan budaya pada masa itu. Busana wanita cenderung memiliki potongan longgar dengan bahan ringan seperti katun atau linen untuk kenyamanan, serta warna-warna netral dan pastel lembut, seperti putih atau merah muda, yang memberikan kesan anggun dan feminin. Pemakaian hijab di kalangan masyarakat konservatif masih bersifat sederhana, dengan kain yang dililit menutupi kepala dan leher

tanpa banyak aksesoris tambahan. Sementara itu, busana pria umumnya berupa kemeja berkerah dengan potongan longgar dan celana lurus berwarna kalem, seperti biru muda, abu-abu, atau putih, yang memberikan kesan formal namun santai. Dalam konteks film, pemilihan busana ini berperan penting dalam membangun karakter dan suasana, sekaligus merefleksikan nilai-nilai sosial serta estetika *visual* yang sesuai dengan periode waktu tersebut.



Gambar 26. Pakaian Tahanan Tahun
Sumber: Tangkapan layar oleh Denri Nurachman dari Film
Silence Art Stories (2024), 28 November 2024.

Pakaian para tahanan politik di era 1965 umumnya merupakan pakaian sehari-hari yang mereka miliki sebelum penangkapan, karena tidak disediakan pakaian khusus tahanan oleh pemerintah. Pakaian ini mencerminkan kondisi kehidupan yang serba minimalis, dengan kaos polos berlengan pendek dan celana pendek sederhana yang tampak lusuh. Mencerminkan minimnya akses terhadap pakaian bersih atau baru. Tidak adanya alas kaki semakin menegaskan kondisi memprihatinkan yang mereka alami, sekaligus menjadi simbol *visual* dari penindasan yang terjadi selama masa penahanan tersebut.



Gambar 27. Referensi Pakaian Sipir
Sumber: Tangkapan layar oleh Denri Nurachman dari Film
Silence Art Stories (2024), 28 November 2024.

Pakaian sipir di Indonesia pada tahun 1965 umumnya mencerminkan atribut formal namun sederhana, disesuaikan dengan era tersebut. Berdasarkan gambar, sipir mengenakan seragam yang terdiri dari kemeja berlengan panjang dengan potongan klasik dan kantong di dada, serta celana panjang yang senada.

3. Tata Cahaya

Konsep tata cahaya yang digunakan menggunakan konsep natural, terbagi menjadi set interior dan eksterior. Film ini menggunakan cahaya yang begitu kontras dan banyak menerapkan konsep low light untuk menunjang dramatis dalam sebuah film.



Gambar 28. Tata Cahaya *Outdoor*
Sumber: Tangkapan layar oleh Denri Nurachman dari
Film *Silence Art Stories*, (2024), 28 November 2024.

Tata cahaya dalam *Outdoor* film *Silence Art Stories* memanfaatkan pencahayaan alami yang lembut, menekankan suasana realistis dan sederhana sesuai dengan latar waktu serta nuansa cerita. Cahaya alami dari matahari menciptakan tampilan yang natural dan sedikit kontras, membantu menggambarkan suasana tenang dalam lingkungan tersebut. Pemanfaatan cahaya terang di bagian luar bangunan menyoroti tekstur dinding yang lusuh dan usang, menambah kesan historis serta kesederhanaan lokasi. Tata cahaya ini digunakan untuk menciptakan nuansa dramatis sekaligus realistis, mendukung penggambaran era dan kondisi yang diangkat dalam film.



Gambar 29. Tata Cahaya *Indoor*
Sumber: Tangkapan layar oleh Denri Nurachman dari
Film *Silence Art Stories*, (2024), 28 November 2024.

Tata cahaya dalam adegan *indoor* ini menggunakan pencahayaan alami dengan sudut cahaya dramatis untuk menciptakan kesan yang kuat dan mendalam. Cahaya matahari yang masuk melalui celah atau jendela terlihat menghasilkan sinar tajam yang menyoroti bagian dinding dan lantai, menciptakan kontras antara area terang dan gelap di dalam ruang sempit tersebut. Pencahayaan yang dramatis dan kontras ini memperkuat kesan keterasingan, penderitaan, serta keterbatasan ruang yang dialami oleh para tahanan.

4. *Acting*

Proses kreatif dalam film ini melibatkan pengembangan karakter secara mendalam, dengan penekanan pada aspek *nonverbal* seperti ekspresi dan gestur. Teori gestur Zaka Putra Ramdani menjadi landasan dalam merancang penampilan para pemeran. Melalui program pelatihan khusus, para aktor dibimbing untuk mencapai tingkat pendalaman karakter yang maksimal.

B. Sinematografi

Untuk sinematografi dalam film ini, mengacu pada film *Cigarette Girl* (2023), akan menerapkan komposisi, framing, dan juga pergerakan kamera. Pergerakan kamera dibuat dinamis dengan beberapa movement kamera seperti *follow*, *Still*, *floating*, *track in*, *track out* dan juga *handheld* untuk menambah emosi karakter di setiap adegan. Komposisi dari gambar disesuaikan dengan pemaknaan dalam sebuah adegan, namun lebih memprioritaskan penekanan emosi dan juga motivasi dalam pengambilan angle camera tersebut. Sebagai contoh beberapa penerapan komposisi yang digunakan dalam pembuatan film ini:



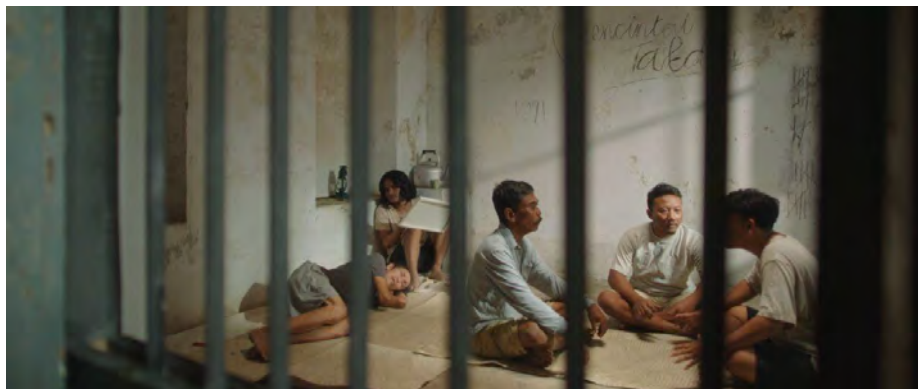
Gambar 30. Contoh Komposisi Medium *Shoot*
Sumber: Tangkapan layar oleh Denri Nurachman dari Film
Silence Art Stories, (2024), 28 November 2024

Penggunaan medium shot dalam film SAS memiliki peran krusial dalam menyampaikan narasi visual dan mengembangkan karakter. Medium shot, yang membingkai karakter dari pinggang hingga kepala, menciptakan keseimbangan antara fokus pada ekspresi wajah dan bahasa tubuh, sekaligus menampilkan sebagian latar atau lingkungan di sekitarnya. Teknik ini memberikan informasi yang lebih lengkap tentang situasi yang sedang dihadapi karakter, sehingga memperkaya pemahaman penonton terhadap konteks cerita.



Gambar 31. Contoh Komposisi *Close UP*
Sumber: Tangkapan layar oleh Denri Nurachman dari Film
Silence Art Stories, (2024), 28 November 2024

Penggunaan closeup dalam Film SAS Penggunaan shot close-up dalam film SAS memiliki tujuan yang signifikan, baik dari segi visual maupun naratif. Pada gambar ini, close-up menyoroti wajah karakter secara mendetail, memperlihatkan setiap garis wajah, kerutan, sorot mata, dan ekspresi emosional yang mendalam. Teknik ini efektif untuk menciptakan kedekatan emosional antara penonton dan karakter, sehingga penonton dapat merasakan penderitaan, beban hidup, dan emosi yang dialami tokoh tersebut.



Gambar 32. Contoh Komposisi Gambar *Frame within Frame*
Sumber: Tangkapan layar oleh Denri Nurachman dari
Film *Silence Art Stories*, (2024), 28 November 2024

Penggunaan komposisi frame within frame dipilih karena kemampuannya menciptakan ilusi *visual* yang mendalam dan menekankan kondisi psikologis karakter yang terisolasi dan tertekan. Dengan membingkai elemen *visual* secara berlapis, komposisi ini secara efektif menyimbolkan perasaan terkurung, terkekang, dan terhimpit yang dialami oleh karakter dalam menghadapi berbagai konflik.

C. Editing

Proses editing dalam film ini melalui tiga tahapan utama yang mendukung pencapaian hasil akhir yang maksimal. Tahap pertama adalah penyortiran footage atau logging data. Dalam tahap ini, semua rekaman yang telah diambil selama produksi diperiksa dan diseleksi. Penyortiran ini sangat penting untuk menentukan adegan-adegan mana yang akan digunakan dalam film. Setiap potongan gambar dipilih dengan cermat agar sesuai dengan visi sutradara, dan tahap ini membantu memastikan kualitas footage sebelum masuk ke tahap penyusunan gambar.

Tahap kedua adalah editing offline, atau penyusunan gambar. Pada tahap ini, editor mulai menyusun potongan-potongan footage yang telah disortir, menggabungkan setiap adegan sesuai dengan alur cerita yang diinginkan. Di sini, berbagai teknik transisi digunakan, seperti cut-to-cut, match cut, jump cut, dan L-cut. Cut-to-cut adalah transisi langsung dari satu gambar ke gambar berikutnya tanpa efek khusus, sering digunakan untuk menjaga alur yang sederhana dan alami. Match cut menyatukan dua adegan yang berbeda namun memiliki elemen *visual* serupa, sehingga memberikan kesinambungan yang halus. Sementara itu, jump cut digunakan untuk memberikan efek kejutan atau untuk mempercepat alur cerita, dan

L-cut memungkinkan audio dari satu adegan mengalir ke adegan berikutnya, menciptakan transisi yang lebih lembut dan kaya.

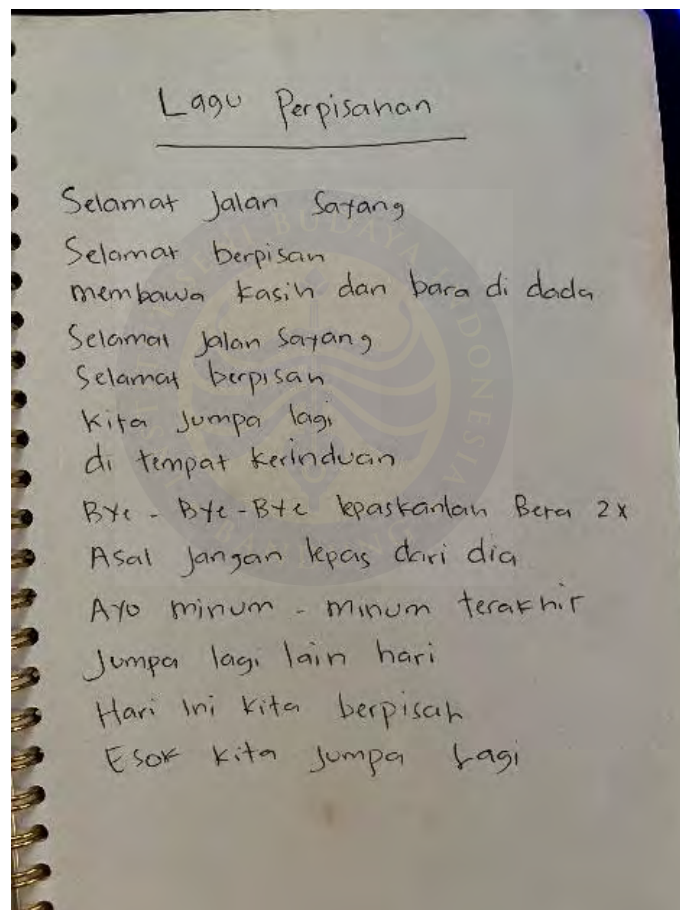
Tahap akhir adalah editing online, di mana semua elemen gambar dan suara digabungkan menjadi satu kesatuan yang sempurna. Pada tahap ini, dilakukan proses color grading untuk memperkuat nuansa *visual* dan menjaga konsistensi warna di seluruh film. Selain itu, efek *visual (VFX)* diterapkan jika ada adegan yang memerlukan manipulasi digital. Mixing audio juga dilakukan untuk memastikan bahwa semua elemen suara, seperti dialog, musik, dan efek suara, terdengar jelas dan seimbang. Proses online editing diakhiri dengan mastering, di mana hasil akhir film disempurnakan dan siap untuk ditayangkan. Setiap tahap editing ini saling melengkapi untuk menghasilkan film yang tidak hanya bercerita dengan kuat, tetapi juga menyajikan kualitas teknis yang profesional.

D. Audio

Produksi suara dalam film *Silence Art Stories* menggabungkan beragam teknik untuk mencapai kedalaman dan keaslian suara yang mendukung suasana film. Dimulai dari perekaman langsung di lokasi, teknik ini memungkinkan dialog dan suara latar terdengar alami dan sesuai dengan setiap adegan. Selain itu, komposisi musik original dirancang khusus untuk menggambarkan perjalanan emosional tokoh utama dan memperkuat momen-momen kunci dalam alur cerita.

Penggunaan *Foley* dan efek suara (*sound effects*) menambahkan tekstur suara yang memperkaya pengalaman penonton, seperti suara langkah kaki, gerakan benda, dan elemen lain yang dihasilkan secara manual di studio untuk menciptakan kesan realistis. Unsur tambahan yang unik dalam desain suara film ini adalah

adaptasi dari lagu-lagu yang kerap dinyanyikan oleh para tahanan, termasuk narasumber utama, selama berada di penjara. Lagu-lagu ini bukan hanya sekadar elemen suara, tetapi juga menghadirkan atmosfer nostalgis yang merefleksikan kisah hidup dan perjuangan para tahanan, menjadikan sound design dalam film ini sebagai elemen yang signifikan dalam membangun nuansa otentik dari tahun-tahun yang ditampilkan.



Gambar 33. Lirik Lagu Perpisahan
Sumber: Denri Nurachman, 7 Juli 2024

BAB IV

PROSES PENCIPTAAN

A. Pra Produksi

Tahap produksi adalah tahapan awal dalam pembuatan sebuah film dimana dalam tahapan ini berisi segala persiapan dan perancangan sebelum tahap produksi atau pengambilan gambar. Tahapan yang dilakukan diantaranya observasi, eksplorasi dan perancangan.

1. Observasi/Eksplorasi

Dalam proses pengembangan ide awal untuk film ini, sutradara terinspirasi oleh keresahan terhadap fenomena pelanggaran Hak Asasi Manusia (HAM) yang kerap terjadi di Indonesia, serta di berbagai belahan dunia. Keresahan ini muncul dari berbagai peristiwa pelanggaran HAM yang mendapat perhatian luas baik di tingkat nasional maupun internasional. Sutradara ingin menjadikan film ini sebagai media untuk mengeksplorasi isu-isu mendalam tentang keadilan, hak-hak individu, serta dampak dari tindakan yang merugikan kebebasan dan keselamatan manusia. Melalui film ini, sutradara berupaya menyuarakan kritik sosial dan mengajak penonton untuk merenungkan pentingnya penghormatan terhadap HAM.

Sutradara menemukan kisah nyata yang dialami oleh Gebar Sasmita, salah satu saksi hidup dari dampak peristiwa yang terjadi pada tahun 1965, yang menjadi inspirasi utama dalam pengembangan film *Silence Art Stories*. Kisah yang dialami Gebar Sasmita memberikan sudut pandang yang

mendalam tentang trauma dan kekuatan bertahan hidup dalam menghadapi peristiwa kelam tersebut. Setelah mengidentifikasi subjek ini, Sutradara melanjutkan proses penelitian yang lebih mendalam dengan menggali berbagai aspek peristiwa tahun 1965.



Gambar 34. Wawancara Narasumber
Sumber: Denri Nurachman, 9 Januari 2024

Penelitian ini melibatkan wawancara mendalam dengan Gebar Sasmita sebagai saksi hidup serta beberapa narasumber lain yang berperan sebagai pendukung. Sutradara juga berkonsultasi dengan ahli psikologi untuk memahami dampak psikologis yang dialami oleh para korban dan bagaimana pengalaman traumatis tersebut mempengaruhi kehidupan mereka di masa kini. Selain itu, diskusi dengan para seniman di Banten dilakukan untuk mengeksplorasi pendekatan artistik yang sesuai dalam menyampaikan cerita ini di dalam film. Kolaborasi dengan para seniman ini memperkaya perspektif artistik film dan memberikan dimensi estetika yang mampu menangkap suasana serta pesan yang ingin disampaikan melalui *Silence Art Stories*.

2. Eksperimentasi

Pada tahap eksperimen, sutradara melakukan pencarian referensi dengan menonton beberapa film yang mengangkat peristiwa tahun 1965 dan kondisi kehidupan di penjara. Referensi film-film ini memberikan inspirasi bagi sutradara, khususnya dalam aspek *visual* seperti komposisi per adegan, penggunaan berbagai jenis shot, pengaturan *mise en scene*, serta teknik pengeditan.

Selain aspek *visual*, film-film tersebut juga membantu sutradara dalam memperkaya struktur naratif, dengan cara mengintegrasikan referensi *visual* dan elemen dramatis yang relevan ke dalam alur cerita. Sutradara menggunakan pendekatan ini untuk menggabungkan inspirasi dari berbagai referensi dengan imajinasi pribadi, menciptakan narasi yang tidak hanya merefleksikan realitas, tetapi juga membawa penonton ke dalam suasana emosional dan psikologis yang mendalam. Melalui proses ini, sutradara mengembangkan gaya sinematik yang unik. Untuk menyampaikan tema-tema kompleks tentang kehidupan di balik penjara serta dampak traumatis dari peristiwa sejarah tersebut.

3. Perancangan

Setelah tahapan observasi dan eksperimen disepakati, film ini memasuki tahap perancangan, yang dimulai dengan merealisasikan konsep ke dalam bentuk naskah. Penulisan naskah dilakukan bersama Wildan FKA sebagai penulis utama, dengan Adam Salam bertindak sebagai supervisor penulisan. Di tahap ini, penulis naskah mengembangkan skenario berdasarkan data

yang dikumpulkan selama proses observasi, wawancara, dan eksperimen *visual*.

Naskah disusun dengan mempertimbangkan sudut pandang artistik dan visi yang telah dirancang oleh sutradara, sehingga setiap elemen cerita dapat mendukung tema yang ingin disampaikan dalam film. Wildan FKA mengadaptasi pengalaman nyata dan perspektif para saksi hidup menjadi adegan-adegan yang menarik, sementara Adam Salam memastikan skenario tetap konsisten dan selaras dengan tujuan kreatif keseluruhan. Kolaborasi ini menghasilkan naskah yang bukan hanya berdasar data, tetapi juga memuat interpretasi emosional dan refleksi mendalam, yang nantinya akan diimplementasikan ke dalam film *Silence Art Stories*.



Gambar 35. Penulisan Naskah
Sumber: Denri Nurachman, 25 Juni 2024

a. Pemilihan Tim Produksi

Bersama dengan produser, sutradara memilih kru untuk mendukung proses pembuatan film *Silence Art Stories*. Kru-kru tersebut diantaranya:

Nunik Nurriah	<i>Producer</i>
Dandi Lesmana	<i>Line Producer</i>
Leony Dian E	<i>Production Assistant</i>
Guntur	<i>UPM</i>
Akmal	<i>UPM</i>
Babilong	<i>Runner</i>
Nanda Jendol	<i>Manloc</i>
Aulia Pujianti	<i>Talco</i>
Dery	<i>Talco</i>
Wildan Fka	<i>Scriptwriter</i>
Adam Salam	<i>Supervisor Script</i>
Denri Nurachman	<i>Director</i>
Sita Diani P	<i>Assistant Director 1</i>
Hasim	<i>Assistant Director 2</i>
Ifan Haryadi	<i>Casting Director</i>
Rizky	<i>Clapper</i>
Wildan Fka	<i>Script Continuity</i>
Nurul Anbiya	<i>Visual Continuity</i>
Reja Noviansyah	<i>DOP</i>
M. Sandi Julianto	<i>Assistant Camera 1</i>
Naufal Y	<i>Assistant Camera 2</i>
Ilham	<i>Gaffer</i>

Farrel Fawwaz	<i>Bestboy</i>
Mubin	<i>Bestboy</i>
Fariz	<i>Bestboy</i>
Aditya	<i>Bestboy</i>
Faisal H	<i>Sound Record</i>
Wildan Daffa	<i>Boomer</i>
Fey	<i>Art Director</i>
Stefanya	<i>Art crew</i>
Olaf	<i>Art crew</i>
Teezar	<i>Art crew</i>
Om Deden	<i>Art crew</i>
Om Haris	<i>Art crew</i>
Nadif	<i>Art crew</i>
Fajar	<i>Art crew</i>
Yoga	<i>Art crew</i>
Shazsa Putri	<i>Wadrobe</i>
Sofi	<i>Ass wadrobe</i>
Nenden	<i>Makeup</i>
Restu	<i>Ass Makeup</i>
Cruzzita	<i>Ass Makeup</i>
Havscool	<i>Editor dan colorist</i>
Arief Nugraha	<i>DIT</i>

Adnan Sentosa	<i>Special FX</i>
Rizal Mahfud	<i>Music Director</i>
Adit Suro	<i>Sound Design</i>

Tabel 2. Daftar *List Crew*

b. *Script Conference dan Pre-Production Meeting*

Setelah skenario mencapai tahap draft, diadakan *Script Conference* untuk membahas secara rinci setiap adegan dalam skenario film. Tahap ini melibatkan seluruh departemen produksi, termasuk departemen sinematografi, tata artistik, suara, kostum, dan properti, agar setiap elemen teknis dan kreatif selaras dengan visi dan misi yang diusung oleh sutradara.

Dalam *Script Conference*, setiap adegan dibahas secara mendetail, dengan fokus pada aspek *visual*, kebutuhan teknis, dan pengaturan artistik, sehingga setiap departemen memahami konteks adegan dan perannya dalam mendukung narasi secara keseluruhan. Tahapan ini tidak hanya bertujuan untuk menyamakan persepsi di antara tim produksi, tetapi juga untuk mengidentifikasi dan mengurangi potensi kesalahan teknis yang dapat terjadi selama produksi. Dengan demikian, *Script Conference* memastikan koordinasi yang lebih baik dan efisiensi kerja di lapangan, sehingga proses produksi dapat berjalan lancar dan menghasilkan film sesuai dengan visi sutradara. Tahap PPM sendiri dilaksanakan sebanyak 3 kali PPM sendiri dihadiri oleh kepala

departemen dan seluruh anggota department bertujuan untuk mengontrol jalannya proses sestiap departemen dan berdiskusi ketika terdapat kendala yang dialami.

c. *Casting Talent*

Proses *casting* dilakukan untuk mencari aktor-aktor yang mampu mendalami peran sesuai dengan karakter dalam skenario *Silence Art Stories*. Pendekatan awal dilakukan melalui perkenalan dan percobaan akting di mana calon aktor diminta memerankan karakter tertentu. Tahap ini membantu tim produksi menilai kecocokan dan kemampuan aktor dalam menghidupkan karakter, serta seberapa baik mereka mampu menyampaikan emosi yang dibutuhkan dalam cerita.

Setelah melalui proses seleksi, terpilihilah Sasmita sebagai aktor utama yang akan memerankan tokoh sentral dalam cerita. Selain itu, peran-peran penting lainnya seperti Hadijah, Hendra Gunawan, Sipir, dan anggota partai juga telah dipilih. Pemilihan aktor-aktor ini didasarkan pada kemampuan mereka dalam menghayati karakter secara mendalam, serta kesesuaian mereka dengan visi yang diinginkan sutradara.

1. Sabil sebagai Sasmita



Gambar 36. *Talent Sasmita*
Sumber: Sabil, 07 April 2024

2. Yopi sebagai Hendra



Gambar 37. *Talent Hendra*
Sumber: Yopi Hendrawan, 21 Agustus 2024

3. Hana sebagai Hadijah



Gambar 38. *Talent* Hadijah
Sumber: Hanafiah, 17 September 2023

4. Zacky sebagai Sipir 1



Gambar 39. *Talent* Sipir 1
Sumber: Zacky, 07 November 2024

5. Away sebagai Sipir 2



Gambar 40. *Talent Sipir 2*
Sumber: Away, 09 April 2024

d. *Scouting* Lokasi

Penilaian utama dalam pemilihan lokasi syuting didasarkan pada tampilan *visual (look)* yang sesuai dengan konsep yang diinginkan oleh sutradara. Lokasi-lokasi yang dipilih harus mampu mendukung suasana dan nuansa yang ingin dibangun dalam film. Selain aspek *look*, terdapat pertimbangan penting lainnya, seperti kemudahan produksi, termasuk jarak antara lokasi yang satu dengan yang lain, proses perizinan, aksesibilitas menuju lokasi, serta fasilitas pendukung yang tersedia.

Setelah mempertimbangkan seluruh aspek ini, terpilihlah beberapa lokasi yang tidak hanya cocok secara *visual* tetapi juga

mendukung kelancaran produksi. Salah satu lokasi utama yang dipilih adalah Balai Budaya Menes yang berlokasi di Alun-Alun, Jl. Perintis Kemerdekaan No.06, Purwaraja, Kecamatan Menes, Kabupaten Pandeglang, Banten 42262. Lokasi ini dinilai mampu menghadirkan tampilan *visual* yang sesuai dengan tema film, serta menyediakan akses yang memungkinkan produksi berjalan secara efisien.



Gambar 41. Lokasi Kantor Partai
Sumber: Denri Nurachman, 06 Juni 2024

Pemilihan lokasi untuk kantor partai dalam film *Silence Art Stories* dilakukan dengan pertimbangan utama pada keaslian struktur bangunan. Struktur bangunan cagar budaya Kawadanaan Menes yang masih menggambarkan nuansa era 1960-an sangat mendukung latar masa lalu yang diangkat dalam film ini. Lokasi tersebut memberikan kesan autentik yang memperkuat suasana

tahun 1965, sehingga sangat membantu dalam merekonstruksi konteks sejarah yang diinginkan sutradara.



Gambar 42. Lokasi Penjara
Sumber: Denri Nurachman, 06 Juni 2024

Selain nuansa historis yang kuat, lokasi ini juga dipilih karena jaraknya yang dekat dengan beberapa set lain yang digunakan dalam film. Kedekatan lokasi ini memudahkan proses perpindahan antar set, yang secara signifikan mengurangi waktu yang dihabiskan dalam proses pengaturan setting. Dengan demikian, pemilihan lokasi ini memberikan efisiensi sekaligus efektivitas visual yang dibutuhkan untuk film yang mengangkat tema sejarah.



Gambar 43. Halaman Penjara
Sumber: Denri Nurachman, 06 Juni 2024

e. *Reading*

Reading film proses di mana para pemain dan sutradara membaca dan mendiskusikan skenario bersama. Ini adalah tahap penting dalam produksi film yang bertujuan untuk memantapkan pemahaman terhadap karakter, alur cerita, serta tujuan emosional dari setiap adegan. Dalam proses *reading*, para aktor membaca dialog mereka sambil menginterpretasikan karakter dan emosi yang dibutuhkan, sedangkan sutradara memberikan panduan serta konteks yang lebih dalam mengenai setiap adegan. Tahapan ini memungkinkan setiap orang yang terlibat untuk memahami visi sutradara secara lebih mendalam, mengeksplorasi interpretasi karakter, dan memperkuat dinamika antar karakter. Diskusi di tahap ini juga sering mencakup pengembangan nada dialog, penyesuaian

emosi, serta pematangan, dan pemilihan dialog yang nyaman untuk para aktor.



Gambar 44. *Reading Talent 1*
Sumber: Denri Nurachman, 07 Oktober 2024

f. *Workshop Talent*

Dalam proses persiapan, sutradara mengadakan workshop khusus untuk aktor yang memerankan karakter Gebar Sasmita. Workshop ini bertujuan agar aktor dapat benar-benar mengenal dan memahami sosok Gebar Sasmita, baik dari sisi kepribadian, latar belakang emosional, maupun pengalaman hidup.



Gambar 45. *Workshop Talent*
Sumber: Denri Nurachman, 15 oktober 2024

Sebagai bagian dari pendalaman karakter, aktor diberikan pelatihan melukis, yang merupakan salah satu keterampilan penting untuk peran tersebut. Pelatihan ini memungkinkan aktor merasakan proses kreatif dan emosional yang dialami Gebar Sasmita sebagai seniman, sehingga ia dapat memerankan adegan melukis dengan baik. Selain itu, aktor juga diberikan pelajaran mengenai tata cara penulisan dan penggunaan bahasa yang sesuai dengan zaman tahun 1965. Melalui *workshop* ini, diharapkan aktor tidak hanya dapat memerankan sosok Gebar Sasmita secara fisik, tetapi juga menjiwai karakter tersebut secara mendalam.

g. Penyusunan *Shotlist*

Setelah lokasi syuting dipastikan, sutradara menyusun *shotlist* sebagai panduan utama dalam pengambilan gambar, yang nantinya akan dikembangkan lebih lanjut oleh *Director of Photography*

(DOP). Penyusunan shotlist dilakukan dengan mempertimbangkan referensi visual dan motivasi dari setiap pengambilan gambar, sehingga setiap shot yang direncanakan dapat berkontribusi pada pembangunan dramatisasi dan atmosfer yang sesuai dengan visi film. Shotlist ini tidak hanya berisi jenis dan urutan shot, tetapi juga memperhatikan kondisi spesifik di lokasi syuting, seperti pencahayaan alami, ruang gerak kamera, serta elemen visual yang ada di lokasi.

NO	SCENE	SHOT	TEMPAT	CAMERA ANGLE	CAMERA MOVE	SIZE	KETERANGAN
	1	1	HALAMAN KANTOR PARTAI	<i>EYE LEVEL</i>	<i>TRACK IN</i>	LS	TERLIHAT SASMITA DAN HADIJAH DIHALAMAN DISUSUL DENGAN MEMED ANGGOTA PARTAI (MASTER)
		2	HALAMAN KANTOR PARTAI	<i>HIGH ANGLE</i>	<i>STILL</i>	MS	COVER ANGGOTA PARTAI MASUK
		3	HALAMAN KANTOR PARTAI	<i>EYE LEVEL</i>	<i>STILL</i>	MS	COVER SASMITA
		4	HALAMAN KANTOR PARTAI	<i>EYE LEVEL</i>	<i>FLOATING</i>	CU	COVER HADIJAH DAN MEMED

	2	1	DALAM KANTOR PARTAI	<i>EYE LEVEL</i>	<i>TRACK OUT</i>	CU - LS	TERLIHAT RADIO, ANGGOTA PARTAI DAN SASMITA YANG SEDANG MENGETIK MASTER
		2	DALAM KANTOR PARTAI	<i>HIGH ANGLE</i>	<i>STILL</i>	CU	SURAT YANG DIKETIK
		3	DALAM KANTOR PARTAI	<i>EYE LEVEL</i>	<i>TILL UP</i>	MS	MEMPERLIHATKAN SASMITA YANG SEDANG MENGETIK
		4	DALAM KANTOR PARTAI	<i>EYE LEVEL</i>	<i>STILL</i>	CU	EKPRESI SASMITA MENGETIK
		5	DALAM KANTOR PARTAI	<i>EYE LEVEL</i>	<i>FLOATING</i>	FS	MEMPERLIHATKAN HADJAH YANG MENGHAMPIRI SASMITA
		6	DALAM KANTOR PARTAI	<i>HIGH ANGLE</i>	<i>FLOATING</i>	ECU	MEMPERLIHATKAN TANGAN SASMITA MENGAMBAR
		7	DALAM KANTOR PARTAI	<i>EYE LEVEL</i>	<i>STILL</i>	GROUP SHOT	ANGGOTA PARTAI DAN HADJAH
		8	DALAM KANTOR PARTAI	<i>EYE LEVEL</i>	<i>STILL</i>	MS	GEBAR SASMITA MELIHAT KAMERA MATCH CUT

	3	1	RUMAH SASMITA	<i>EYE LEVEL</i>	<i>STILL</i>	MS	MEMPERLIHATKAN NARASUMBER WAWANCARA MATCH CUT
	4	1	PENJARA	<i>TIL UP</i>	<i>TRACK OUT</i> <i>TRACK IN</i>	CU - FS	MEMPERLIHATKAN SIPIR MELEMPAR MAKANAN DAN TAHANAN MENGAMBIL DENGAN RAKUS MAKANAN (MASTER)
		2	PENJARA	<i>EYE LEVEL</i>	<i>STILL</i>	CU	COVER SASMITA DIALOG
		3	PENJARA	<i>EYE LEVEL</i>	<i>STILL</i>	CU	COVER TAHANAN 1 DIALOG
	5	1	HALAMAN PENJARA	<i>EYEL LEVEL</i>	<i>STILL</i>	LS	MEMPERLIHATKAN SASMITA BERJALAN DAN TERDAPAT PARA TAHANAN YANG SEDANG MENGARAP TANAH
		2	HALAMAN PENJARA	<i>EYE LEVEL</i>	<i>FOLLOW</i>	MS	MEMPERLIHATKAN SASMITA BERJALAN DAN DUDUK
		3	HALAMAN PENJARA	<i>EYE LEVEL</i>	<i>PAN KANAN</i>	OVER SHOULDER	MEMPERLIHATKAN SASMITA YANG

							MELIHAT SEORANG IBU DAN HENDRA
		4	HALAMAN PENJARA	<i>EYE LEVEL</i>	<i>STILL</i>	CU	MEMPERLIHATKAN IBU YANG DIPENJARA
		5	HALAMAN PENJARA	<i>EYE LEVEL</i>	<i>STILL</i>	CU	MEMPERLIHATKAN EKSPRESI SASMITA TERSENYUM
	6	1	PENJARA	<i>EYE LEVEL</i>	<i>STILL</i>	FS	MEMPERLIHATKAN SASMITA SEDANG MENULIS SURAT
		2	PENJARA	<i>EYE LEVEL</i>	<i>STILL</i>	CU	MEMPERLIHATKAN SASMITA MENULIS SURAT
	7	1	PINTU SIPIR	<i>EYE LEVEL</i>	<i>STILL</i>	MS	SASMITA MENGETUK PINTU DAN MEMBERIKAN SURAT (MASTER)
		2	PINTU SIPIR	<i>EYE LEVEL</i>	<i>STILL</i>	CU	SURAT
		3	PINTU SIPIR	<i>LOW ANGLE</i>	<i>STILL</i>	CU	SIPIR MENGAMBIL SURAT DAN MENUTUP PINTU DENGAN KENCANG
	8	1	HALAMAN PENJARA	<i>EYE LEVEL</i>	<i>STILL</i>	LS	MEMPERLIHATKAN SASMITA DAN

							PARA TAHANAN SEDANG MENANAM SINGKONG
		2	HALAMAN PENJARA	<i>EYE LEVEL</i>	<i>STILL</i>	OVER SHOULDER	SASMITA MELIHAT HENDRA
		3	HALAMAN PENJARA	<i>EYE LEVEL</i>	<i>STILL</i>	FS	SASMITA MENGHAMPIRI HENDRA
		4	HALAMAN PENJARA	<i>EYE LEVEL</i>	<i>STILL</i>	CU	COVER SASMITA
		5	HALAMAN PENJARA	<i>EYE LEVEL</i>	<i>STILL</i>	CU	COVER HENDRA
	9	1	RUANG LUKIS	<i>EYE LEVEL</i>	<i>TRACKIN</i>	FS	TERLIHAT SASMITA SEDANG MELUKIS DAN DI HAMPIRI HENDRA (MASTER)
		2	RUANG LUKIS	<i>EYE LEVEL</i>	<i>STILL</i>	CU	COVER SASMITA
		3	RUANG LUKIS	<i>EYE LEVEL</i>	<i>STILL</i>	CU	COVER HENDRA
		4	RUANG LUKIS	<i>EYE LEVEL</i>	<i>STILL</i>	OVER SHOULDER	MEMPERLIHATKAN LUKISAN
	10	1	PENJARA	<i>EYE EVEL</i>	<i>TRACK IN</i>	FS	TERLIHAT SASMITA MELANJUTKAN LUKISANNYA DAN TERDAPAT PARA TAHANAN

		2	PENJARA	<i>EYE LEVEL</i>	<i>STILL</i>	ECU	SASMITA MEBENARKAN KAYU YANG ADA DILUKISANNYA
		3	PENJARA	<i>EYE LEVEL</i>	<i>STILL</i>	CU	MEMPERLIHATKAN SASMITA DAN PARA TAHANAN BERNYANYI
	11 A	1	RUANG LUKIS	<i>EYE LEVEL</i>	<i>STILL</i>	CU	MEMPERLIHATKAN SASMITA DAN HENDRA
	11 B	1	HALAMAN PENJARA	<i>EYE LEVEL</i>	<i>STILL</i>	FS	MEMPERLIHATKAN SASMITA DAN HENDRA
	11C	1	RUANG LUKIS	<i>EYE LEVEL</i>	<i>STILL</i>	MS	MEMPERLIHATKAN SASMITA DAN HENDRA
	11D	1	HALAMAN PENJARA	<i>EYE LEVEL</i>	<i>STILL</i>	FS	MEMPERLIHATKAN SASMITA DAN PARA TAHANAN
		2	HALAMAN PENJARA	<i>EYE LEVEL</i>	<i>STILL</i>	MS	MEMPERLIHATKAN SASMITA MENENGOK KE BELAKANG
	12	1	RUANG TUNGGU	<i>EYE LEVEL</i>	<i>TRACK IN</i>	FS	MEMPERLIHATKAN SASMITA YANG DIBESUK OLEH TETEHNYA
		2	RUANG TUNGGU	<i>EYE LEVEL</i>	<i>STILL</i>	CU	COVER SASMITA

		3	RUANG TUNGGU	<i>EYE LEVEL</i>	<i>STILL</i>	CU	COVER HADIJAH
		2	RUANG TUNGGU	<i>EYE LEVEL</i>	<i>STILL</i>	ECU	HADIJAH YANG MERAPIOHKAN RAMBUT SASMITA
	13	1	RUMAH SASMITA	<i>EYE LEVEL</i>	<i>STILL</i>	CU	SASMITA WAWANCARA
	14	1	RUANG PENJARA	<i>EYE LEVEL</i>	<i>STILL</i>	LS	MEMPERLIHATKAN SASMITA DAN TAHANAN DIPENJARA MASTER
		2	RUANG PENJARA	<i>EYE LEVEL</i>	<i>FLOATING</i>	MS	SASMITA MENGAMBIL AIR
		3	RUANG PENJARA	<i>EYE LEVEL</i>	<i>FLOATINGE</i>	MS	SASMITA MENGHAMPIRI
		4	RUANG PENJARA	<i>EYE LEVEL</i>	<i>FLOATING</i>	MS	TAHANAN 1
	15	1	RUANG PENJARA	<i>EYE LEVEL</i>	<i>STILL</i>	LS	SASMITA MENULIS SURAT
		2	RUANG PENJARA	<i>EYE LEVEL</i>	<i>STILL</i>	MS	SASMITA MENULIS SURAT
		3	RUANG PENJARA	<i>HIGH ANGLE</i>	<i>STILL</i>	CU	SURAT
	16	1	HALAMAN PENJARA	<i>EYE LEVEL</i>	<i>FLOATING</i>	CU	SASMITA SEDANG MELUKIS
		2	HALAMAN PENJARA	<i>EYE LEVEL</i>	<i>STILL</i>	CU	SASMITA BERDIALOG
		3	HALAMAN PENJARA	<i>EYE LEVEL</i>	<i>STILL</i>	CU	HENDRA BERDIALOG

		4	HALAMAN PENJARA	<i>EYE</i>	<i>STILL</i>	OVER SHOULDER	TAHANAN 2 MENGHAMPIRI
	17	1	HALAMAN PENJARA	<i>EYE LEVEL</i>	<i>TRACK IN</i>	LS	MEMPERLIHATKAN PARA TAHANAN YANG SEDANG MENEMANI TAHANAN 2
		2	HALAMAN PENJARA	<i>HIGH ANGLE</i>	<i>STILL</i>	MS	TAHAANAN 2
		3	HALAMAN PENJARA	<i>LOW ANGLE</i>	<i>STILL</i>	CU	SASMITA
	18	1	RUANG PENJARA	<i>HIGH ANGLE</i>	<i>PANNING</i>	LS	SASMITA SEDANG MENATAP TAHANAN 2 YANG MENINGGAL
		2	RUANG PENJARA	<i>EYE LEVEL</i>	<i>STILL</i>	MS	SASMITA MENATAP YANG MENINGGGAL
		3	RUANG PENJARA	<i>EYE LEVEL</i>	<i>PAN</i>	P0V	SASMITA MENATAP YANG MENINGGAL
	19	1	TEMBOK PENJARA	<i>EYE LEVEL</i>	<i>STILL</i>	LS	SASMITA MEMANJAT TEBING
		2	TEMBOK PENJARA	<i>LOW ANGLE</i>	<i>STILL</i>	FS	SASMITA MEMANJAT TEBING
		3	TEMBOK PENJARA	<i>EYE LEVEL</i>	<i>TRACK OUT</i>	MS	SASMITA MELONCAT DAN DIHAMPIRI OLEH PARA SIPIR

	20	1				
--	----	---	--	--	--	--

Tabel 3. *Shotlist*

h. *Recce*



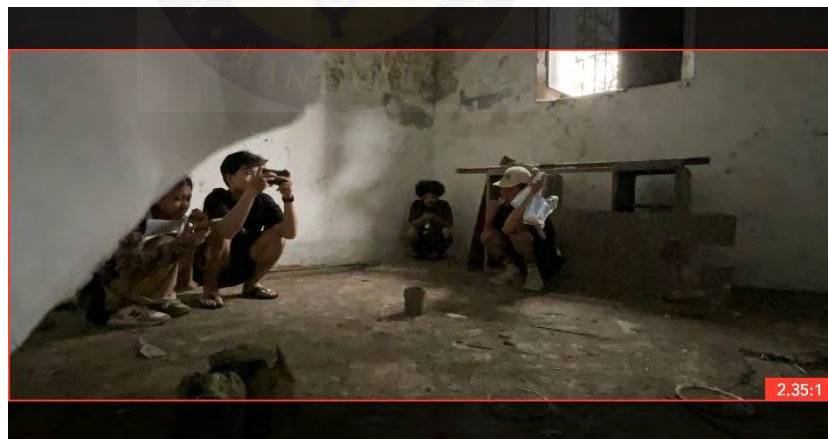
rejanovians
5 Oct 2024 at 12.02.27

RED Komodo | 6K 17:9 | 17:9
Canon Sumire Primes @ 35mm | H: 42.2° V: 23° D: 47.1°

35mm

TILT 9° SW 242°

Gambar 46. *Shot Kantor Partai*
Sumber: Reja Noviansyah, 05 Oktober 2024



Sadad
5 Oct 2024 at 16.59.08

RED Komodo | 6K 17:9 | 17:9
Canon Sumire Primes | H: 88° V: 54° D: 95°

14mm

TILT -4° SE 144°

Gambar 47. *Shot Dalam Penjara*
Sumber: Reja Noviansyah, 05 Oktober 2024



Gambar 48. *Shot* Halaman Penjara
Sumber: Reja Noviansyah, 06 Oktober 2024

Proses *recce* atau survei lokasi dilakukan selama dua hari dengan tujuan utama menentukan aspek teknis yang akan mendukung produksi film *Silence Art Stories* (SAS). Kegiatan ini melibatkan kepala-kepala departemen, termasuk departemen kamera, pencahayaan, dan artistik, untuk merancang *floor plan* yang tepat di setiap lokasi digunakan dalam film.

Selama *recce*, setiap kepala departemen menganalisis kebutuhan spesifik mereka, seperti posisi kamera, pengaturan pencahayaan yang, tata letak elemen artistik, dan logistik lainnya untuk memastikan kualitas visual yang diinginkan dapat tercapai. Selain itu, proses ini melibatkan assistant sutradara (*astrada*) yang bertanggung jawab dalam merencanakan perpindahan lokasi dan penjadwalan yang paling efisien untuk produksi. *Astrada* memperkirakan waktu yang dibutuhkan untuk setiap perubahan

setting dan menyusun jadwal syuting yang memungkinkan agar semua adegan dapat direkam secara optimal tanpa kendala waktu dan logistik.

Dengan melakukan *recce*, seluruh tim mendapatkan pemahaman yang mendalam mengenai lokasi dan kebutuhan teknis, sehingga setiap elemen produksi dapat dipersiapkan dengan matang dan efisien, untuk mengurangi potensi masalah yang mungkin muncul selama proses syuting.

i. Peralatan

No.	EQUIPMENT NAME	QTY	UNIT	DAYS	Unit Price/Day	Amount
A. CAMERA SYSTEM						
1.	ARRI ALEXA 35 Production Set (Paket A – Body Set)	1	Set	3	14.000.000	42.000.000
2.	ZEISS Compact Prime CP3 PL-Mount (18,25,35,50,85)	1	Set	3	1.250.000,00	3.750.000
3.	Tilta Mattebox 4x5.6 MB-T12 (Clamp On)	1	Unt	3	150.000,00	450.000
4.	Tilta Slider System	1	Unt	3	600.000,00	1.800.000
5.	TILTA Universal Handgrip	1	Unt	3	75.000,00	225.000
6.	Filter Blackmagic Hollywood 4x5.6 (1/2, 1/4, 1/8)	1	Set	3	250.000,00	750.000
7.	NISI Cinema Filter 4 x 5.6" Rotating CPL Polarizer	1	Unt	3	100.000,00	300.000
8.	Zoom H8 8-Input / 12-Track Portable Handy Recorder	1	Unt	3	175.000,00	525.000
9.	Boom Mic Set (Sennheiser MKH-60)	1	Unt	3	175.000,00	525.000
10.	Wireless Clip On (Sennheiser ew 112P G4)	5	Unt	3	125.000,00	1.875.000
11.	Monitor Director CINEGEARS Ruige 21.5" With Case	1	Unt	3	250.000,00	750.000
12.	V-Mount Battery 98Wh (FXLION NANO TWO)	6	Unt	3	75.000,00	1.350.000
13.	V-Mount Battery GEN ENERGY 14.4V (195Wh)	2	Unt	3	75.000,00	450.000
14.	Vaxis Atom 500 SDI	3	Unt	1	500.000,00	1.500.000
B. LIGHTING & GRIP						
15.	ARRI HMI 2.5K (D25) Flicker Free	2	Unt	3	325.000,00	1.950.000
16.	PAR CAN 1000W	2	Unt	3	200.000,00	1.200.000
17.	Lampion 800 Watt	2	Unt	3	100.000,00	600.000
18.	Aputure LS 600x Pro Lamp Head (Standard)	1	Unt	3	450.000,00	1.350.000
19.	Godox F400Bi KNOWLED Bi-color Flexible LED (60x12)	1	Unt	3	275.000,00	825.000
20.	Aputure LS 60x KIT	1	Set	3	250.000,00	750.000
21.	Godox TL60 Tube Light RGB Kit (1 Box isi 4 Pcs)	1	Set	3	300.000,00	900.000
22.	Butterfly Frame Kit 12x12 Feet	1	Set	3	450.000,00	1.350.000
23.	C-Stand (Century Stand) 40" + Arm	8	Unt	3	20.000,00	480.000
24.	C-Stand Mini 20" Kupo Master + Arm (Turtle Base)	2	Unt	3	20.000,00	120.000
25.	Black Floppy 4x4 feet (Floppy Flag)	2	Unt	3	50.000,00	300.000
26.	Black Flag Kit / Cutter Light	1	Set	3	100.000,00	300.000
27.	Apple Box Local (Isi 5)	1	Set	3	50.000,00	150.000
28.	Autopoles / Auto Pole (Manfrotto)	1	Unt	3	75.000,00	225.000
29.	Ultrabounce 12x12 Feet (Cloth Only)	1	Pcs	3	125.000,00	375.000
30.	Trace Frame Kit 4x4 (Isi 4 Frame)	1	Set	3	100.000,00	300.000

31. Filter Diffuse 250 (120cm x 120cm)	4	Pcs	3	25.000,00	300.000
32. Aputure Light Dome II	1	Pcs	3	50.000,00	150.000
33. Panel Box Listrik	1	Unt	3	100.000,00	300.000
34. Unbleached Muslin 12x12 Feet (Cloth Only)	2	Unt	3	125.000,00	750.000
35. Manfrotto C150 Avenger C-Clamp	2	Unt	3	25.000,00	150.000
36. Super Clamp & Magic Arm	2	Unt	3	20.000,00	120.000
37. Cardellini Clamp 6"	4	Unt	3	20.000,00	240.000
38. Gaffer Clamp	2	Unt	3	10.000,00	60.000
39. Sandbag / Shotbag	18	Unt	3	5.000,00	270.000
40. Extension Cable / Overlength Cable / Kabel Perleng	10	Unt	3	5.000,00	150.000
41. Kabel Terminal	5	Unt	3	10.000,00	150.000
42. Cable panel (Snake Cable)	1	Unt	3	50.000,00	150.000
43. Pipa Seamless 12x12 Feet (3,6 Meter)	1	Unt	3	75.000,00	225.000
44. Styrofoam Black & White 24" x 48" (Pembelian)	2	Pcs	1	75.000,00	150.000
C. CREW & OTHERS					
45. Crew Setup Camera	1	Org	3	400.000,00	1.200.000
46. Crew Alexa	1	Org	3	500.000,00	1.500.000
47. Mobil Van + Driver + BBM Area DKI	1	Lot	3	500.000,00	1.500.000
48. Mobil Van + Driver (BBM, Tol Area Banten)	1	Unt	1	600.000,00	600.000
49. Add Tranport Area Banten	1	Lot	1	500.000,00	500.000
Sub Total					75.890.000

Tabel 4. List Alat

j. Anggaran Produksi

BUDGETING LIST						
Production co :				Producer : Nunik Nurriah		
Judul : SILENCE ART STORIES				Shoot Days : 3		
Director : Denri Nurachman				Prepared By : PRODUCTION TEAM		
BUDGET TOPSHEET PRA - PRODUCTION						
NO	DESCRIPTION	QTY		FREQ	PRICE	SUB TOTAL
1	Pra Production Meeting All Crew	1	x	3 Day	Rp 100.000	Rp 300.000
2	Reading Talent	1	x	3 Day	Rp 50.000	Rp 150.000
3	Fitting	1	x	1 Day	Rp 50.000	Rp 50.000
4	Recce	1	x	2 Day	Rp 1.000.000	Rp 2.000.000
TOTAL					Rp 2.500.000	
BUDGET TOPSHEET PRODUCTION						
NO	DESCRIPTION	QTY	FREQ	PRICE	SUB TOTAL	
A	PRODUCTION SUPPORT					

1	Perlakbanan produksi & ATK	1	Pak	1	Day	Rp200.000	Rp200.000
2	Batrai + Leukoplast	1	Pak	1	Day	Rp300.000	Rp300.000
3	P3K	1	Pak	1	Day	Rp200.000	Rp200.000
4	Trashbag	4	Pak	1	Day	Rp25.000	Rp100.000
5	Perlakbanan Lighting	1	Pak	1	Day	Rp300.000	Rp300.000
6	Handy Talkie	5	Unit	3	Day	Rp0	Rp0
7	Tenda	1	Pak	1	Day	Rp250.000	Rp250.000
8	Cup Gelas	2	Pak	3	Day	Rp10.000	Rp60.000
9	Biaya Admin	1	Pak	1	Day	Rp50.000	Rp50.000
10	Bensin Mobil Talent	1	Liter	3	Day	Rp100.000	Rp300.000
11	Bensin Mobil Alat	1	Liter	3	Day	Rp150.000	Rp450.000
12	Bensin Motor Produksi	1	Liter	3	Day	Rp15.000	Rp45.000
	TOTAL						Rp2.255.000
B LOKASI							
1	Lokasi 1	1		3	Day	Rp100.000	Rp300.000
3	Basecamp	1		5	Day	Rp100.000	Rp500.000
4	penjaga basecamp	1		1	Day	Rp50.000	Rp50.000
	TOTAL						Rp850.000
C TRANSPORTASI							
1	Bus ISBI	1		2	Day	Rp1.000.000	Rp2.000.000
2	Supir Bus	1		4	Day	Rp250.000	Rp1.000.000
3	Mobil Alat / box	1		3	Day	Rp450.000	Rp1.350.000
4	Travel tim pendahulu	3	Org	1	Day	Rp160.000	Rp480.000
	TOTAL						Rp4.830.000
D TALENT FEE							
1	Narsum	1	Org	3	Day	Rp500.000	Rp1.500.000
2	Talen 1 (Sasmita)	1	Org	3	Day	Rp500.000	Rp1.500.000
3	Talent 2 (Hadijah)	1	Org	3	Day	Rp150.000	Rp450.000
4	Talent 3 (Hendra)	1	Org	3	Day	Rp250.000	Rp750.000

5	Sipir	2	Org	3	Day	Rp50.000	Rp300.000
6	Remaja	3	Org	1	Day	Rp50.000	Rp150.000
7	Tahanan 1 & 2	2	Org	1	Day	Rp250.000	Rp500.000
8	Tahanan 3,4,5	3	Org	1	Day	Rp150.000	Rp450.000
	TOTAL						Rp5.600.000
E CATERING AND MEALS							
1	Sarapan kru & talent	55	Org	3	Day	Rp8.000	Rp1.320.000
2	Makan Siang kru & Talent	55	Org	3	Day	Rp10.000	Rp1.650.000
3	Makan Malam Talent	50	Org	3	Day	Rp10.000	Rp1.500.000
4	MTM	1	PA K	3	Day	Rp250.000	Rp750.000
5	Galon	2	Org	3	Day	Rp5.000	Rp30.000
6	Minum Talent	6	Org	3	Day	Rp5.000	Rp90.000
7	Orang masak	1	Tim	3	Day	Rp240.000	Rp720.000
	TOTAL						Rp6.060.000
F ART DEPARTMENT							
1	Art and property	1		1		Rp6.000.000	Rp6.000.000
2	Wardrobe	1		1		Rp700.000	Rp700.000
3	Make Up	1		1		Rp500.000	Rp500.000
	TOTAL						Rp7.200.000
TOTAL						Rp26.795.000,00	
BUDGET TOPSHEET EQUIPMENT							
NO	DESCRIPTION	QTY		FREQ		PRICE	SUB TOTAL
1	Camera System	1		3	Day		Rp56.250.000
2	Lighting & Grip	1		3	Day		Rp14.640.000
3	Crew & Others	1		3	Day		Rp5.000.000
TOTAL						Rp75.890.000	
SUPPORT EQUIPMENT							
NO	DESCRIPTION	QTY		FREQ		PRICE	SUB TOTAL

1	Genset	1		3	day	Rp0,00	Rp0,00
2	Bensin Ganset	1		3	day	Rp300.000,00	Rp900.000,00
3	Smoke Gun	1		3	day	Rp100.000,00	Rp300.000,00
TOTAL						Rp1.200.000	
POST PRODUCTION							
1	Meals Post-Pro team	1		1		Rp0,00	Rp0,00
2	HardDisk	1		1		Rp0,00	Rp0,00
TOTAL						Rp0,00	
BUDGET PROMOSI							
NO	DESCRIPTION	QTY		FREQ		PRICE	SUB TOTAL
3	X banner	2				Rp0,00	Rp0,00
TOTAL						Rp0,00	
RECAP PRODUCTION							
NO	DESCRIPTION	QTY		FREQ		PRICE	SUB TOTAL
1	Pra Production						Rp2.500.000,00
2	Production						Rp26.795.000,00
3	Equipment						Rp75.890.000,00
4	Support Equipment						Rp1.200.000,00
5	Post Production						Rp0,00
6	Promosi						Rp0,00
TOTAL						Rp106.385.000	
						Contigency 10%	Rp10.638.500
Grand Total						117.023.500	

Tabel 5. Anggaran Produksi

k. Jadwal Syuting

Proses pengambilan gambar telah dilaksanakan pada tanggal 25 – 27 Oktober 2024.

OCTOBER						
		1	2	3	4	5
		PPM 1	Budgeting List, List dept art & List Alat			Recce
6	7	8	9	10	11	12
Recce	Casting Talent	Shootlist, Storyboard, Callsheet			Reading 1	PPM 2 (Fiks Budget)
13	14	15	16	17	18	19
Booking alat	PREPARE ALL DEPT					Reading 2
20	21	22	23	24	25	26
Reading 3 (Fitting)	Cek Kesiapan crew	Last PPM	OTW Lokasi (Crew Inti)	OTW Lokasi (All Crew)	Shoot day	
	Reading w/narsum	Workshop Melukis	Workshop Melukis	Rehearsal		
27	28	29	30	31		
Shoot day	Editing Offline		Sidang Progres			

Gambar 49. *Timeline* Produksi
Sumber: Nunik, 28 September 2024

B. Produksi

Setelah segala persiapan matang, maka dilakukanlah proses pengambilan gambar atau syuting. Proses syuting ini dilakukan selama 3 hari di tanggal 25 – 27 Oktober. Selama produksi film *Silence Art Stories* (SAS), sutradara memegang peran sentral dan aktif dalam mengarahkan serta mengoordinasikan seluruh tim produksi. Dengan tanggung jawab besar sebagai pemimpin kreatif, sutradara tidak hanya dituntut untuk memiliki pemahaman mendalam tentang konsep cerita, tetapi juga untuk mengenal lingkungan lokasi syuting dan kondisi setiap anggota tim.

Sutradara harus mampu menjaga suasana kerja yang positif dan kondusif dengan membangun hubungan yang baik dengan semua anggota tim produksi serta para pemain. Pemahaman akan keadaan anggota tim juga sangat penting, karena

dapat memengaruhi kinerja dan semangat kerja selama proses produksi. Dengan mengenal dan menghargai setiap anggota tim, sutradara mampu menciptakan komunikasi yang efektif, menyelesaikan masalah dengan cepat, dan menjaga kelancaran produksi.

Dengan pendekatan ini, sutradara tidak hanya berperan sebagai pengarah visual dan naratif, tetapi juga sebagai pemimpin yang memahami dinamika tim, menjalin kerjasama yang solid, dan memastikan bahwa visi film SAS dapat tercapai melalui sinergi semua elemen dalam tim produksi.



Gambar 50. *Shot Scene* Halaman Partai
Sumber: Tim Produksi SAS, 25 Oktober 2024

Pada hari pertama syuting, jadwal yang direncanakan untuk memulai pada pukul 07:00 WIB mengalami penundaan, dan akhirnya syuting baru dapat dimulai

pada pukul 10:00 WIB. Keterlambatan ini disebabkan oleh beberapa kendala, seperti kedatangan alat BSM yang baru tiba di lokasi pukul 08:00 WIB serta persiapan setting yang belum selesai. Akibatnya, proses syuting di hari pertama menjadi kurang efektif, dengan banyak waktu yang terbuang dan sejumlah adegan yang harus ditunda serta dijadwalkan ulang untuk hari berikutnya. Dari delapan adegan yang direncanakan, hanya lima adegan yang berhasil direalisasikan pada hari pertama. Hal ini mengharuskan tim untuk menyesuaikan kembali jadwal syuting yang semula direncanakan, agar adegan yang tertunda dapat dilaksanakan pada keesokan harinya.



Gambar 51. *Shot Scene* Halaman Penjara
Sumber: Tim Produksi SAS, 26 Oktober 2024

Pada hari kedua syuting, proses dimulai dengan mengambil "hutang" adegan dari hari sebelumnya. Adegan ini dianggap sangat penting karena menjadi momen kunci dalam cerita, yakni saat Sasmita bertemu dengan mentornya. Selain

itu, faktor cuaca dan karakteristik lokasi *outdoor* turut menjadi pertimbangan utama dalam jadwal pengambilan gambar. Mengingat kondisi cahaya yang dibutuhkan untuk adegan ini, tim produksi memutuskan untuk tidak melakukan *cheating* (trik pencahayaan) *night for day* demi menjaga keaslian suasana dan keakuratan visual yang sesuai dengan konsep awal film. Pada setting halaman, tim artistik memutuskan untuk tidak banyak mengubah kondisi tembok yang terlihat kusam. Hal ini dilakukan untuk mempertahankan suasana kumuh yang sesuai dengan konsep pendekatan sutradara. Pendekatan ini bertujuan untuk menggambarkan realitas kehidupan kelas bawah secara autentik, menonjolkan kesederhanaan dan keadaan yang apa adanya, sehingga memperkuat kesan realistik dalam cerita film.



Gambar 52. *Shot Scene* Penjara
Sumber: Tim Produksi SAS, 27 Oktober 2024

Hari terakhir proses syuting difokuskan untuk pengambilan semua adegan yang berlokasi di set *indoor*, terutama di dalam penjara. Lokasi penjara ini merupakan salah satu bangunan bersejarah yang terletak di Menes, peninggalan masa kolonial yang dahulu digunakan sebagai tempat tahanan. Keaslian bangunan yang sudah tua dan suasananya yang suram sangat mendukung konsep artistik film, sehingga tim artistik memutuskan untuk tidak melakukan terlalu banyak perubahan pada setting tersebut. Dinding yang kusam, lantai yang retak, dan cahaya yang minim dipertahankan untuk menciptakan atmosfer kumuh yang sesuai dengan pendekatan sutradara. Pendekatan ini bertujuan untuk menonjolkan realitas kehidupan para tahanan politik yang digambarkan dalam film.

Selain itu, pada hari terakhir juga dilakukan pengambilan adegan di dalam bus, yang merupakan bagian dari penutup cerita. Adegan ini menjadi simbol dari kebebasan Gebar Sasmita setelah bertahun-tahun menjalani masa tahanan. Pengambilan adegan di bus sekaligus menandai berakhirnya seluruh proses syuting film *Silence Art Stories*. Tim produksi menyelesaikan hari terakhir ini dengan penuh antusiasme dan rasa lega, meskipun ada tantangan teknis yang dihadapi selama syuting berlangsung. Hari terakhir ini tidak hanya menjadi momen penutup dari rangkaian produksi.

1. Kendala dan Solusi

Selama sutradara memimpin jalannya proses pengambilan gambar terjadi beberapa penyesuaian yang dilakukan karena terdapat kendala yang terjadi di lapangan.

a. Perpindahan *Setting*

Perpindahan lokasi dalam proses produksi film *Silence Art Stories* (SAS) memakan waktu cukup banyak karena tim artistik sering kali belum sepenuhnya siap dengan set saat tiba di lokasi baru. Hal ini menyebabkan keterlambatan dan membuang waktu yang berharga di tengah jadwal syuting yang padat.

Untuk mengatasi masalah ini, sutradara dan penata kamera mengambil langkah dengan cara memodifikasi jumlah shot yang direncanakan. Memangkas beberapa shot yang dianggap tidak esensial tanpa mengurangi informasi atau kualitas naratif yang disampaikan dalam film. Penyesuaian ini memungkinkan penghematan waktu sekaligus mempertahankan kesinambungan cerita dan elemen *visual* yang penting. Dengan pendekatan ini, tim produksi dapat bergerak lebih efisien di setiap lokasi, mengurangi penundaan, dan memaksimalkan penggunaan waktu untuk adegan-adegan kunci.

b. Lokasi

Karena lokasi syuting *Silence Art Stories* (SAS) berlokasi di tempat umum yang sering digunakan oleh masyarakat sekitar Menes, tim produksi menghadapi kendala pada tanggal 27 Oktober. Tanggal tersebut bertepatan dengan acara maraton yang diadakan di area sekitar set, sehingga tidak memungkinkan untuk memulai proses syuting di pagi hari seperti yang dijadwalkan. Acara maraton ini baru selesai sekitar pukul 11.00 WIB, sehingga jadwal syuting terpaksa diundur menjadi lebih siang.

Pengunduran waktu ini berdampak pada keseluruhan jadwal produksi hari itu, karena tim harus menyesuaikan waktu dengan intensitas cahaya dan faktor teknis lainnya yang berubah seiring pergeseran waktu. Keputusan untuk menunda syuting hingga acara selesai diambil untuk menghindari gangguan suara dan kerumunan yang dapat mengganggu kualitas pengambilan gambar serta konsentrasi para pemain dan kru.

Sebagai solusi untuk mengatasi keterlambatan akibat perpindahan lokasi dan penggunaan tempat umum, tim produksi *Silence Art Stories* (SAS) memutuskan untuk mengambil langkah antisipatif dengan mengatur beberapa departemen, seperti artistik dan penata cahaya, agar tiba lebih awal di lokasi. Dengan begitu, mereka bisa mempersiapkan semua kebutuhan set dan pencahayaan sebelum kru lainnya tiba. Langkah ini memungkinkan proses penataan dan penyusunan peralatan berlangsung lebih cepat, sehingga ketika semua kru dan pemain tiba di lokasi, mereka dapat langsung memulai syuting tanpa perlu menunggu persiapan tambahan. Pendekatan ini tidak hanya mempercepat alur kerja, tetapi juga memaksimalkan waktu yang tersedia untuk pengambilan gambar.

c. *Talent*

Karena keterlambatan dalam proses produksi, beberapa talent harus menunggu cukup lama sebelum pengambilan gambar, yang berpengaruh pada suasana hati mereka. Hal ini diperparah dengan

beberapa scene yang diambil pada dini hari, sehingga beberapa talent terlihat kelelahan saat beraksi di depan kamera.

Sebagai solusi, sutradara dan tim produksi mengambil pendekatan untuk menjaga kondisi fisik dan mental para talent dengan cara memberikan waktu istirahat tambahan sebelum take. Selain itu, sebelum mulai syuting, tim melakukan pendekatan khusus dengan menciptakan suasana santai, seperti bercanda ringan, untuk mengembalikan mood positif para talent. Mereka juga melakukan sesi pendalaman karakter singkat agar para talent bisa kembali terhubung dengan emosi dan motivasi karakter yang mereka perankan sesuai arahan awal.

Pendekatan ini tidak hanya membantu menjaga kualitas akting, tetapi juga menciptakan suasana kerja yang lebih nyaman dan mendukung kolaborasi yang baik di antara kru dan pemain.

d. Perekaman Suara

Karena lokasi syuting film *Silence Art Stories* berada di area umum yang berdekatan dengan jalan dan ramai aktivitas masyarakat, perekaman audio menghadapi berbagai kendala. Suara dari kereta anak-anak yang menggunakan musik serta bunyi mesin blender dari pedagang di sekitar lokasi menjadi tantangan dalam mendapatkan kualitas audio yang bersih.



Gambar 53. Proses Perekaman Suara 1
Sumber: Tim Produksi SAS, 25 Oktober 2024

Untuk mengatasi hal ini, tim produksi mencoba mensiasati dengan meminta tim manajemen lokasi (manloc) berkoordinasi langsung dengan para pedagang setempat. Tim manloc mendekati para pedagang untuk menjelaskan kebutuhan produksi, meminta kerja sama untuk menghentikan aktivitas yang menghasilkan suara bising, seperti penggunaan blender atau pemutaran musik, saat proses take berlangsung.

Pendekatan ini membantu mengurangi gangguan suara selama syuting dan memastikan bahwa kualitas audio yang direkam lebih baik.

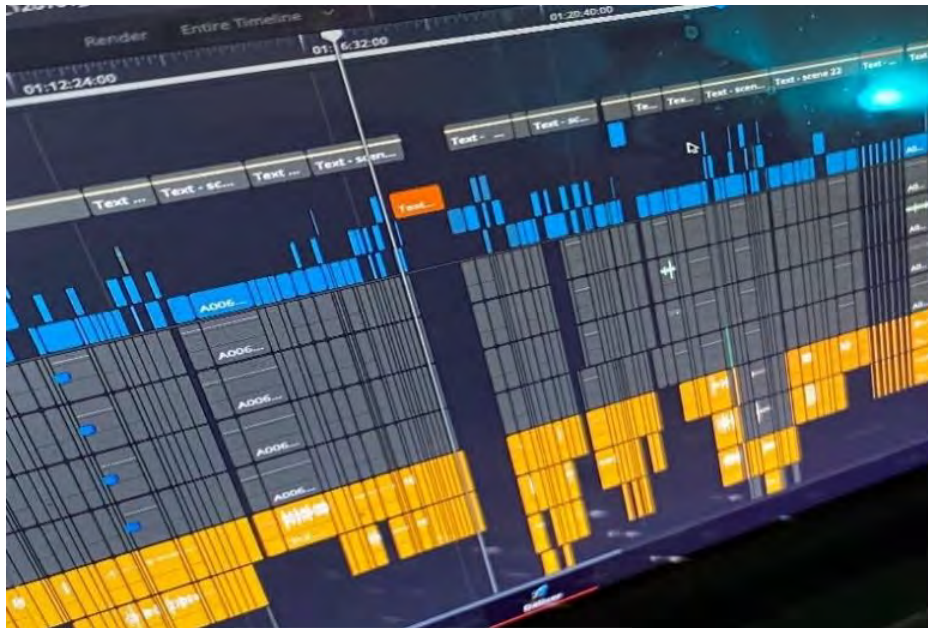
Selain itu, dengan menjalin komunikasi yang baik dengan masyarakat sekitar, tim produksi dapat menjalankan proses syuting dengan lebih lancar tanpa banyak interupsi.

C. Pasca Produksi

Pasca produksi merupakan tahap akhir dalam proses pembuatan film, di mana seluruh elemen visual dan audio yang telah direkam dirangkai menjadi satu kesatuan. Pada tahap ini, sutradara berperan aktif dalam mengawasi proses penyuntingan atau editing, mulai dari tahap rough cut hingga film benar-benar selesai

1. Editing *Offline*

Dimana didalam tahapan ini sutradara beserta editor melakukan *roughcut*. Tahap rough cut adalah versi awal di mana adegan-adegan utama disusun secara kasar untuk melihat alur cerita secara keseluruhan. Sutradara bekerja sama dengan editor untuk mengevaluasi setiap adegan, memastikan kontinuitas, dan menyusun urutan yang efektif dalam menyampaikan narasi dan emosi yang diinginkan. Sutradara juga memberikan arahan terkait ritme adegan, transisi, dan penguatan elemen dramatis dalam film.



Gambar 54. *Timeline Editing Roughcut*
Sumber: Denri Nurachman, 05 Oktober 2024

Ada beberapa perubahan yang terjadi dalam prose editing *offline* karena kebutuhan durasi dalam film, dan akhirnya ada beberapa adegan yang dihapus antara lain:

- *Scene* 1 dihapus.
- Dialog tahanan 2 di *scene* 6 dihapus.
- *Scene* 12 C dihapus

2. *Editing Online*

Tahap *online editing* adalah langkah akhir dalam proses pasca-produksi yang menyempurnakan hasil akhir film agar siap untuk ditayangkan. Di tahap ini, elemen-elemen *visual* dan audio yang telah disusun dalam *offline editing* diolah lebih lanjut agar memenuhi standar teknis dan artistik yang diinginkan.

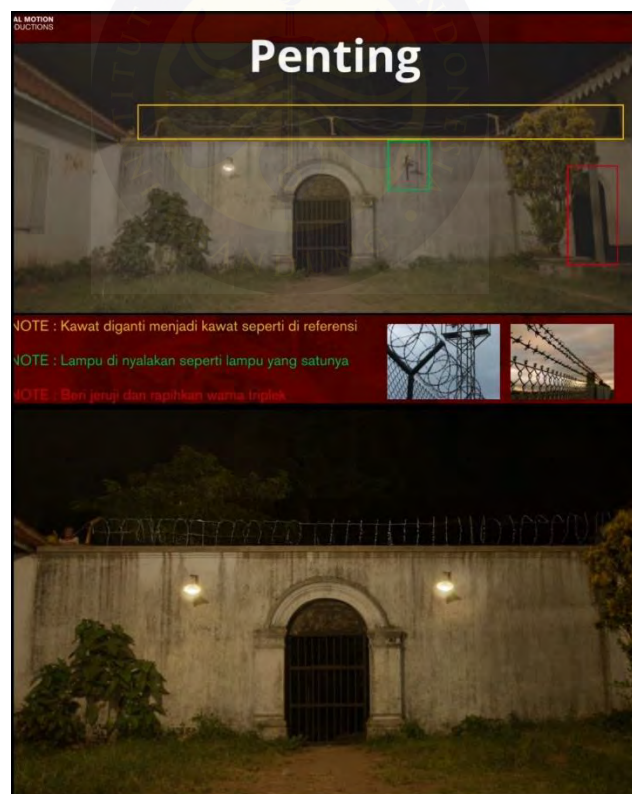


Gambar 55. Proses *Color Grading*
Sumber: Denri Nurachman, 05 Oktober 2024

Salah satu aspek utama dalam online editing adalah proses color grading dan penerapan *computer-generated imagery* (CGI), di mana setiap adegan diolah untuk menciptakan suasana dan nuansa warna yang sesuai dengan visi film, serta memberikan efek *visual* tambahan yang mendukung narasi. *Color grading* dilakukan untuk menjaga konsistensi warna di seluruh film, menyesuaikan pencahayaan, dan mempertegas *mood* yang ingin disampaikan kepada penonton. Selain itu, online editing mencakup penambahan elemen grafis seperti teks, judul, dan credit title, yang berfungsi untuk memberikan identitas *visual* dan informasi penting tentang film. Pada tahap akhir ini, semua elemen *visual*, efek, dan audio digabungkan serta dirender menjadi satu kesatuan yang utuh. Hasil akhirnya adalah film dalam bentuk akhir yang siap dipresentasikan dan telah memenuhi standar artistik dan teknis yang disepakati oleh sutradara dan tim produksi.

Tahap *online* editing memastikan bahwa film tidak hanya memiliki tampilan yang ideal secara visual tetapi juga mencerminkan visi dan konsep cerita dengan jelas. Ini menjadi penutup dari keseluruhan proses pembuatan film.

Penggunaan teknologi CGI (*Computer-Generated Imagery*) diterapkan dalam pembuatan film *Silence Art Stories* untuk memperkuat penggambaran suasana yang mendukung narasi, khususnya terkait kondisi penjara yang dialami oleh Gebar Sasmita. CGI digunakan untuk menciptakan elemen visual yang tidak dapat diwujudkan secara langsung di lokasi syuting, seperti penambahan detail lingkungan, suasana penjara, dan elemen lainnya yang sesuai dengan deskripsi dan bayangan narasumber.



Gambar 56 Proses CGI
Sumber: Denri Nurachman, 05 Oktober 2024

Tujuan utama penggunaan CGI adalah menghadirkan realitas yang autentik sesuai dengan konsep *neo-realisme* yang diusung dalam film ini. Dengan pendekatan ini, CGI tidak hanya berfungsi sebagai elemen estetis, tetapi juga sebagai alat pendukung untuk memperkuat atmosfer cerita. Hasilnya, penggunaan CGI dalam film ini tidak menghilangkan esensi kesederhanaan dan kedekatan dengan realitas, tetapi justru memperkaya interpretasi visual dari suasana yang ingin disampaikan. Dengan dukungan teknologi ini, film mampu menyajikan pengalaman visual yang lebih dalam dan mendukung narasi emosional dari kisah nyata Gebar Sasmita.



Gambar 57 Proses Musik *Scoring*
Sumber: Denri Nurachman, 25 November 2024

Proses pembuatan musik scoring dan soundtrack dalam film *Silence Art Stories* dilakukan dengan pendekatan yang mendalam untuk menciptakan suasana autentik yang mendukung narasi. Lagu-lagu yang digunakan dalam film ini diperoleh melalui riset intensif, khususnya yang berhubungan dengan pengalaman Gebar Sasmita dan para tahanan lain selama masa penahanan. Lagu-lagu tersebut

bukan hanya menjadi elemen pelengkap, tetapi juga berperan sebagai jembatan emosional yang menghubungkan penonton dengan peristiwa nyata yang terjadi.

Musik *scoring* dirancang untuk menambah dimensi orisinalitas dan realitas dalam film. Adegan-adegan yang menampilkan Gebar Sasmita dan tahanan lainnya menyanyikan lagu-lagu ini menjadi bagian penting dalam membangun atmosfer cerita. Dengan menampilkan lagu-lagu yang dahulu dinyanyikan oleh para tahanan, film ini berupaya menghadirkan kembali kejadian-kejadian tersebut dalam bentuk *visual* dan audio yang hidup, seolah membawa penonton ke masa lalu.

Kombinasi musik yang menggugah emosi dengan visual yang kuat menjadi salah satu elemen utama yang memperkuat pesan dan tema film. Melalui pendekatan ini, film *Silence Art Stories* tidak hanya menceritakan sejarah, tetapi juga menghidupkan pengalaman batin para tokoh yang terlibat, memperkaya realitas dan kedalaman narasi.

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Film Silence Art Stories terinspirasi dari kisah nyata Gebar Sasmita, seorang saksi hidup yang mengalami penangkapan dan pemenjaraan akibat peristiwa Gerakan 30 September (G30S) di Indonesia. Kisah Sasmita, yang tertuduh terlibat dalam Partai Komunis Indonesia (PKI) dan mengalami perlakuan tidak manusiawi di penjara, mencerminkan dampak nyata pelanggaran hak asasi manusia (HAM) pada masa itu. Meski hidup dalam kondisi yang sangat sulit, Sasmita bertahan dengan kekuatan mentalnya serta keterampilan melukis yang ia pelajari dari seorang mentor di penjara, Hendra Goenawan. Melalui penerapan pendekatan *neorealisme*, film *Silence Art Stories* berhasil menggambarkan realitas kehidupan masyarakat kelas menengah ke bawah, khususnya para tahanan politik yang mengalami berbagai bentuk penindasan dan ketidakadilan pada tahun 1965.

Setiap aspek penyutradaraan, mulai dari *mise en scène* hingga komposisi *frame within frame*, dirancang untuk mencerminkan psikologi karakter utama, Gebar Sasmita, serta suasana kehidupan yang serba terbatas. Elemen CGI digunakan secara strategis untuk melengkapi kekurangan pada setting dan memperkuat narasi *visual*.

Dalam mengembangkan film ini, sutradara ingin menyuarakan keresahan terhadap isu-isu HAM sekaligus mengajak penonton untuk merenungkan nilai keadilan, hak-hak individu, dan dampak dari kekerasan negara. Film ini dirancang sebagai kritik sosial, yang diharapkan tidak hanya menyampaikan kisah yang penuh

emosi tetapi juga mengedukasi dan menggugah kesadaran akan pentingnya penghormatan terhadap HAM. Melalui proses penelitian mendalam dan pendalaman cerita Sasmita, film ini berusaha menghadirkan sudut pandang yang humanis tentang trauma, keberanian, dan keteguhan hati dalam menghadapi masa-masa kelam sejarah Indonesia.

B. Saran

Dalam pembuatan sebuah karya, khususnya di bidang film, terdapat tiga tahapan utama yang harus dilalui: praproduksi, produksi, dan pascaproduksi. Setiap tahap memerlukan kolaborasi yang erat antara anggota kru yang memiliki visi dan misi yang selaras dengan sutradara. Kolaborasi ini menjadi elemen kunci untuk menjaga konsistensi dan kualitas karya yang dihasilkan.

Hal ini menjadi lebih penting dalam konteks pembuatan film tugas akhir, di mana aspek kolektif menjadi dasar utama. Dalam film tugas akhir, keberhasilan tidak hanya ditentukan oleh keterampilan individu, tetapi juga oleh kemampuan seluruh tim untuk bekerja sama secara harmonis, berbagi tanggung jawab, dan mendukung satu tujuan artistik yang telah disepakati.

Diharapkan Program Studi Televisi dan Film dapat menyusun kalender akademik serta jadwal kegiatan dengan lebih terencana, matang, dan konsisten. Jadwal yang telah disepakati bersama sebaiknya dipertanggungjawabkan agar tidak terjadi perubahan mendadak yang dapat mengganggu proses belajar mengajar maupun kegiatan lain yang telah direncanakan oleh mahasiswa.

Bagi mahasiswa yang memiliki tanggung jawab atau kegiatan di luar kampus, perubahan jadwal yang mendadak dapat menjadi kendala besar, baik

secara akademik maupun personal. Oleh karena itu, diperlukan komunikasi yang lebih intensif antara pihak program studi, dosen, dan mahasiswa untuk memastikan semua pihak memahami jadwal kegiatan dengan baik.

Selain itu, dengan pengelolaan waktu yang lebih baik, diharapkan pelaksanaan tugas akhir atau proyek film dapat berjalan lancar tanpa hambatan yang tidak terduga. Hal ini juga akan membantu menciptakan lingkungan yang lebih kondusif, di mana semua pihak dapat bekerja sama secara selaras tanpa harus mengorbankan kepentingan satu sama lain. Melalui perencanaan yang lebih baik, mutu kegiatan akademik dan proyek kreatif yang dihasilkan mahasiswa juga diharapkan meningkat.



DAFTAR PUSTAKA

- Alya, D., Yanti, F., Rahman, M. R., & Ribawati, E. (2024). Krisis Ekonomi dan Kondisi Masyarakat Tahun 1965-1966. *Sindoro Cendikia Pendidikan*, 5(3), 1-10.
- Bordwell, David, Kristin Thompson, and Jeff Smith. 2008. *Film Art an Intoduction*. New York: McGraw-Hill Education
- Cikita, A., & Murwonugroho, W. (2018). Analisis Kebaruan Komposisi Simetrik pada Kedinamisan *Visual Film "Fantastic Mr. Fox"*. Seminar Nasional Cendikiawan, 873-878.
- Dheviyani, & Manesah, D. (2024). Analisis Teknik Visualisasi Budaya Lokal Medan Dalam Film Sang Prawira (2019) Sutradara Ponti Gea. *Misterius : Publikasi Ilmu Seni dan Desain Komunikasi Visual*, 1(1), 42-59.
- Doris, Y. E. (2024). Menyoal Framework Agama: Upaya Rekonsiliasi HAM Berat 1965. *Jurnal Ilmiah Falsafah*, 10(1), 36-49.
- Kurniawan, A., Trynalia, & Erlangga, M. (2020). Peran Lembaga Kejaksaan Untuk Mengatasi Kendala Yudiris Dalam Penanganan Perkara Pelanggaran HAM Berat. *Journal of Judicial Review*, 22(1), 47-69.
- Kydd, E. (2011). *The Critical Practice of Film: An Introduction*. New York, US: Palgrave Macmillan.
- Mascelli A.S.C. , J. (2010). Memahami *Cinematograpy. Cataloguing: British Library*.
- Nasution, A. F. (2023). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Harfa Creative.
- Prabowo, M. (2022). *Pengantar Sinematografi*. Semarang, Jawa Tengah: The Mahfud Ridwan Institute.
- Pratama, A. A., & Soewarlan, S. (2019). *Semiosis Process in the Sounds of Gamelan and Pesinden in Sandekala Film*. *Jurnal Seni Media Rekam*, 11(1), 60-80.
- Pratista, H. (2017). *Memahami Film Edisi 2*. Sleman, D.I.Y: Montase Press.
- Putri, A. E. (2019). Evaluasi Program Bimbingan dan Konseling: Sebuah Studi Pustaka. *Jurnal Bimbingan Konseling Indonesia*, 4(2), 39-42.
- Ramdani, Z. P. (2021). *Gesture. Indonesia: Jendela Penerbit*.

- Reza, M. R., Trihanondo, D., & Zen, A. P. (2023). Proses Penciptaan Karya Film Pendek Introvert dengan Penggunaan Teknik 5C Cinematography. *e-Proceeding of Art & Design*, 10(4), 6174-6194.
- Robertua, V. (2015). Globalisasi dan Hak Asasi Manusia (HAM): Studi Kasus Pelanggaran HAM di Myanmar. *Sociae Polites*, 16(1), 1-16.
- Santoso, G., Karim, A. A., Maftuh, B., Sapriya, & Murod, M. (2023). Kajian Identitas Nasional melalui Misi Bendera Merah Putih, dan bahasa Indonesia Abad 21. *Jurnal Pendidikan Transformatif (Jupetra)*, 2(1), 285-296.
- Senthia, I., Widyasoningtyas, & Surya, E. (2023). Dinamika Konsep Diri pada Eks Tahanan Politik Peristiwa 1965. *Jurnal Cakrawala Ilmiah*, 3(4), 1007-1022.
- Sihite, P. Y., Haritsah, A. R., Syam, M. A., Adiguna, M. P., Seraf, Y. M., Muhammad, F., & Mulyadi. (2023). Problematika Penegakkan HAM Ditinjau Dalam Segi Aspek Kemasyarakatan. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(5), 198-203.
- Waruwu, M. (2023). Pendekatan Penelitian Pendidikan: Metode Penelitian Kualitatif, Metode Penelitian Kuantitatif dan Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Method). *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(10), 2896-2910.
- Yusuf, H. M., Sabila, N. R., Nuladani, F. G., & Zaman, I. N. (2023). Hak Asasi Manusia (HAM). *Advances in Social Humanities Research*, 1(5), 511-519.
- Zanyanu, M. A. (2019). Soeharto dan Gerakan 30 September (G30s) dalam Narasi Memori Media Berita Daring Indonesia. *Inter Komunika: Jurnal Komunikasi*, 4(1), 27-43.

LAMPIRAN

Lampiran 1. Naskah

SILENCE ART STORIES

Based on Story Gebar Sasmita Written By:

Wildan FKA

Script Supervisor: Adam Salam



Draft 1: 22/08/2024

Draft 2: 01/09/2024

Draft 3: 05/09/2024

Draft 4: 13/10/2024

Draft 4.2: 17/10/2024

Final Draft: 18/10/2024

LOCAL MOTION

1

INT. KANTOR PARTAI - NOON

(GEBAR SASMITA, HADIJAH, 3 REMAJA)

PANDEGLANG, 1 OKTOBER 1965.

ESTABLISH SUASANA KANTOR DAN TERLIHAT ANAK-ANAK SEDANG BERKUMPUL.

Sasmita (16) memakai seragam SMP duduk melingkar memegang papan tulis kapur yang telah berisi; "roemah, ajah, iboe, Multatuli, merdeka, dll."

Sasmita menulis "Soekarno, soerat kabar."

Sasmita mengajari 3 anak sebaya yang tidak bersekolah yang terlihat memakai kaos bebas untuk membaca. Sasmita menunjuk kata "Soekarno".

GEBAR SASMITA

Ini dibaca apa?

EXTRAS REMAJA #1

Sukarno.

Sasmita lanjut menunjuk "Surat Kabar".

GEBAR SASMITA

Ini?

EXTRAS REMAJA #3

Surat kabar.

GEBAR SASMITA

Kalian sekarang sudah bisa membaca.
kalian pintar.

Seorang anak mengangkat tangan.

EXTRAS REMAJA #2

Tapi Sas. Apa anak-anak seperti
kami bisa pintar?

Dari belakang anak-anak, Hadijah (30) Kakak Perempuan Sasmita memegang 5 roti tersenyum berjalan ke arah Sasmita.

Sasmita menyadari keberadaan kakaknya.

GEBAR SASMITA

(bergumam)

emmm.. pasti bisa...

HADIJAH
Sangat bisa. Tak sekolah belum
berarti tidak bisa belajar bukan?
Kepintaran tak bisa dibatasi oleh
sekolah.

Sasmita dan anak-anak menatap ke arah Hadijah.

Hadijah berdiri di samping Sasmita.

HADIJAH
Orang yang sekolah belum tentu
belajar dan berpikir.

Hadijah melihat ke arah luar.

HADIJAH (CONT'D)
Sudah sore, waktunya istirahat.
Kalian bisa datang lagi besok.

Anak-anak berterimakasih kepada Hadijah. Mereka berdiri dan bersalaman, Sambil bersalaman Hadijah memberi 1 roti untuk 1 anak.

Ketiga teman Sasmita berpamitan kepada Kakak beserta Sasmita.

EXTRAS REMAJA #3
Terimakasih Kak. Besok kita kesini
lagi.

KAKAK SASMITA
Iya, datang saja. Hati-hati.

EXTRAS REMAJA #2
(melambaikan tangan)
Sasmita, sampai ketemu besok.

Anak-anak berjalan keluar. Sasmita dan Hadijah berjalan mengikuti mereka, Hadijah memberikan buku gambar dan pensil warna kepada Sasmita.

HADIJAH
Ibu mengirim surat untuk Kakak dan menyuruh Kakak untuk membelikan ini. Ibu juga memberi surat untuk kamu.

Sasmita mengambil buku gambar dan surat yang diberikan Hadijah.

2

I/E. KANTOR PARTAI - HALAMAN DEPAN - NOON

(GEBAR SASMITHA, HADIJAH, MEMED, 3 REMAJA, EXTRAS ANGGOTA PARTAI)

Anak-anak pergi. Sasmita melambaikan tangan.

Memed (34) kakak lelaki Gebar Sasmita berjalan menuju kantor diikuti oleh beberapa anggota partai yang memegang buku merah Karl Marx, beberapa memakai jaket dengan simbol bintang merah.

Memed menghampiri Sasmita dan Hadijah, Sasmita salam. Anggota partai menunggu Memed. Memed berbicara kepada anggota partai.

MEMED

Tunggu saya di dalam.Memed memegang bahu Sasmita.

MEMED (CONT'D)

(tersenyum)

Sas, abang sudah membeli tinta untuk kamu belajar mengetik lagi.

Memed berbicara kepada Hadijah.

MEMED (CONT'D)

Aku masuk dulu, mau ada rapat.

Memed Mencium kening Hadijah.

Memed memasuki ruangan.

Sasmita dan Hadijah melanjutkan perbincangannya.

HADIJAH

Bagaimana ujian kamu di sekolah?

GEBAR SASMITA

(tersenyum)

Tak usah ragukan aku soal itu.

HADIJAH

(tersenyum)

Tentunya, kan kamu itu adiku. Dan jangan buat ibu sama bapak kecewa.

GEBAR SASMITA

(mengeluh)

Aku hitung, sudah lama sekali tidak ketemu Ibu sama Bapak. Kak, jika sudah libur, antar pulang ke rumah.

HADIJAH
Iya nanti kita ke rumah ibu. Tapi
lebih baik kamu sekarang pulang,
mandi dan ganti baju.

GEBAR SASMITA
(berdecit)
aarrgh, aku malas.

Sasmita masuk ke kantor diikuti oleh Hadijah.

CUT TO:

3 INT. KANTOR PARTAI - MEJA KETIK - NIGHT

(GEBAR SASMITA, HADIJAH, MEMED, EXTRAS ANGGOTA PARTAI)

Musik keroncong dari radio memenuhi seluruh ruangan "Sam Saimun - Rindu Lukisan."

Ketikan Sasmita di mesin tik:

"Oentoek Iboe,
Ako soedah menerima soerat iboe. Ako di sini baik-baik
sadja, Dan sedang mengajari anak-anak membuatja.
Anak-anak jang tidak bersekolah sekarang soedah pintar
membatja.
Ako semakin semangat mengadjar mereka, karena akoeradja
mereka pantas mendapatkan hak oentoek pintar setara dengan
orang jang bersekolah.
Terimakasih alat gambar baroe jang Iboe berikan lewatoe
Kakak, ako semakin soeka dan mendjadi lebih giat
menggambar.
Sekolah sebentar lagi libur Boe, akoeradja akan segera
menemoei.
1 Oktober, 1965."

Sasmita duduk dengan berkas-berkas dan gambarnya yang
berserakan di samping mesin ketik. Sasmita mengambil kertas
yang telah ia tulis kemudian melipatnya. Sasmita menatap ke
arah Memed abangnya yang berada di ruangan belakang.

Di belakang Sasmita, Memed bersama orang-orang partai
berkumpul di suatu meja membicarakan program masyarakat dan
pertanian.

MEMED (O.S)
beberapa ke desa berfokus pada
Program penguatan ekonomi keluarga
untuk membantu masyarakat dan
survey dengan apa yang mereka
butuhkan.

EXTRAS ANGGOTA (O.S)
Kita kekurangan orang yang
berpartisipasi.

MEMED (O.S)
Bagaimana jika kita bagi 2
kelompok? Dan nanti aku akan turun
ke sawah.

Hadijah yang duduk di meja lain dalam satu ruangan berjalan
menghampiri Sasmita, ia mengambil
tumpukan berkas.

HADIJAH
Malam sudah larut, ayo kita pulang.

GEBAR SASMITA
(fokus)
Aku masih ingin lanjut menggambar.

HADIJAH
Besok kita ke sini lagi.

Sasmita mengambil buku gambar dan ia menggambar kembali.

GEBAR SASMITA
Nanti saja aku pulang dengan abang.

HADIJAH
Yasudah kakak pulang.

Hadijah membawa berkas berjalan ke meja Memed untuk
berpamitan.

Musik keroncong di radio berubah menjadi berita.

PENYIAR RADIO (O.S)
Pada hari Kamis tanggal 30
September 1965 di Ibukota Republik
Indonesia terjadi Gerakan kontra
revolusi.

Orang-orang di kantor termenung mendengarkan siaran berita.

PENYIAR RADIO (O.S)
Presiden/Panglima Tertinggi
ABRI/Pemimpin Besar Revolusi telah
diculik secara kejam dan biadab
oleh kaum kontra revolusioner yang
jelas diketahui ABRI siapa
dalangnya, dan masyarakat
mengetahui bahwa ini dilakukan oleh
kebiadaban partai merah.

Orang-orang di kantor mempertanyakan kejadian tersebut. Riu mulai bergemuruh. Sasmita hanya fokus menggambar "Rumah dan Wanita tua" di buku gambarnya, sesekali ia menengok ke arah Kakaknya.

ANGGOTA PARTAI

Tidak mungkin, aku tidak tahu apa-apa kenapa ada berita seperti ini.

MEMED

Setahuku setiap daerah sedang melakukan program pembangunan masyarakat.

PENYIAR RADIO (O.S)

Dengan kejadian tersebut terbukalah kedok syaitan-syaitan yang sok revolusioner itu, sok Manipolis, sok gandrung persatuan. Tetapi Tuhan Yang Maha Besar, dengan kejadian ini membuka kedok mereka yang palsu yang ingin menang sendiri dengan jalan teror sesuai dengan watak dan doktrin perjuangan mereka.

Memed membuka berkas mengecek informasi yang mungkin terlewat.

Dari tempat duduknya Sasmita bingung melihat apa yang telah terjadi.

CUT TO:

4 I/E. RUANGAN - DAY (DOCUMENTARY)

(GEBAR SASMITHA)

Gebur Sasmita duduk di hadapan kamera terdapat canvas di hadapannya.

SUTRADARA

Baik Pak, setelah kejadian itu apa yang terjadi?

GEBAR SASMITHA

Meski Kakak dan teman-temannya merasa tidak terlibat dan tidak tahu menahu tentang kejadian di Jakarta. Kita terus hidup dalam ketakutan. Setiap hari kita diwajibkan untuk melapor ke Kodim.

(MORE)

7.

GEBAR SASMITHA (cont'd)
Satu per-satu orang-orang
menghilang.. mereka dipenjarakan di
Kodim Pandeglang pada saat itu.

SUTRADARA
Termasuk Bapak?

Gebar Sasmitha termenung menatap kamera.

MATCH CUT TO:

5 INT. PENJARA KEBON WARU - KAMAR SEL - DAY

(GEBAR SASMITHA, 5 EXTRAS TAHANAN)

KEBON WARU, 6 JUNI 1968.

Gebar Sasmitha (18) meringkuk di penjara dengan 5 tahanan lain. Seorang penjaga masuk dan melempar makanan berupa; singkong rebus, jagung, dll. ke hadapan mereka. Semua orang segera mengambil makanan itu dan membagi rata. Tetapi Sasmita hanya bergeming menatap mereka.

TAHANAN #1
Kenapa tidak makan?

GEBAR SASMITA
Tidak, terimakasih.

TAHANAN #1
sebelumnya kamu ditahan di mana?

GEBAR SASMITA
Di kodim Pandeglang.

TAHANAN #1
Di sana kau makan enak?

GEBAR SASMITA
Kakak saya ditahan di sana,
terkadang dia masak untuk saya.

TAHANAN #1
(mengunah dengan rakus)
Makanlah. Selama setahun kami
dipaksa puasa. Belum tentu besok
kita bisa makan.

Sasmita mengambil mangkuknya, ia mencoba makan secara perlahan.

CUT TO:

6 EXT. PENJARA KEBON WARU - HALAMAN - DAY

(GEBAR SASMITHA, EXTRAS WANITA BERUMUR, HENDRA GUNAWAN,
EXTRAS TAHANAN)

Sasmitha berkeliling melihat halaman penjara.

Sasmitha duduk di bangku, ia lihat suasana halaman sel, ia melihat sosok Ibu di pintu perbatasan blok. Ia melihat sosok Wanita berumur, Wanita itu menyadari Sasmitha dan tersenyum. Sasmitha tersenyum kembali kepada Wanita itu dengan sedikit kesedihan di matanya.

Sasmitha kembali melihat sekeliling, ia melihat sosok Hendra Gunawan yang melukis di bangku halaman.

Sasmitha melihat kembali ke teman tahanannya yang menanam.

Seseorang tahanan #2 tua (40) yang ringkih datang dan duduk di sampingnya.s

TAHANAN #2

Di sini kamu harus menanam dan bertahan hidup dengan tanganmu sendiri.

Tahanan #2 batuk-batuk.

GEBAR SASMITHA

Apa kerja para sipir dan penjaga?

TAHANAN #2

(tertawa)

membunuh kita secara perlahan.

CUT TO:

7 INT. PENJARA KEBON WARU - KAMAR SEL - NIGHT

(GEBAR SASMITHA, EXTRAS TAHANAN)

Sasmitha menulis surat di tengah orang-orang yang tertidur lelap:

"Akoer dipindahkan ke Kebon Waroe. Entah mengapa akoeradja dipisahkan dengan Kakak. Orang-orang di sini baik, tapi akoeradja moelai rindoe kepada Kakak. Dan Boe, semoga kita segera bertemo."

Sasmitha berbaring dan perlahan terlelap.

CUT TO:

9.

8 INT. PENJARA KEBON WARU - RUANG SIPIR - DAY

(GEBAR SASMITA, SIPIR #1)

Sasmita mengetuk pintu ruangan sipir.

Seorang Sipir #1 membuka pintu.

GEBAR SASMITA
Permisi Pak, aku ingin mengirim
surat kepada keluarga, alamatnya
sudah tertulis.

Sasmita memberikan surat kepada sipir dengan cover yang telah ia gambar dengan wajah dirinya.

Sipir membaca isi surat Sasmita. Kemudian menatap Sasmita dan langsung menutup pintu.

Sasmita berjalan ke arah taman.

CUT TO:

9 EXT. PENJARA KEBON WARU - HALAMAN - DAY

(GEBAR SASMITA, HENDRA GUNAWAN, EXTRAS TAHANAN)

Sasmita membantu menggarap tanah dan menanam benih singkong.

Sasmita melihat lagi seseorang yang melukis di bawah pohon. Dengan penasaran Sasmita menghampiri orang itu.

GEBAR SASMITA
Melukis apa Pak?

HENDRA GUNAWAN
sedang melukis diri saya sendiri.

GEBAR SASMITA
Apakah saya boleh duduk di samping
bapak?

HENDRA GUNAWAN
Duduklah, tidak ada batasan untuk
sesama tahanan.

Sasmita duduk di samping Hendra.

GEBAR SASMITA
Mengapa Seniman seperti bapak bisa
ada di lapas ini pak?

HENDRA GUNAWAN
entahlah... karena aku
selalu jujur dalam melukis.
(tertawa)
kamu sendiri kenapa?

GEBAR SASMITA
Sepertinya sama, ditangkap
karena sering belajar mengetik dan
menggambar di kantor kakak saya.
Dan mungkin karena dekat
orang-orang yang berpihak kepada
rakyat.

HENDRA GUNAWAN
Mau melukis?

Sasmita hanya terdiam.

HENDRA GUNAWAN (CONT'D)
Melukislah, setidaknya kamu bisa
merasakan sedikit kebebasan.
(jeda)
Belajar apapun selama berada di
sini. Jika tidak, kamu akan kalah
dengan orang-orang yang berada di
luar. Jangan menelantarkan
cita-cita begitu saja.

Hendra Gunawan fokus melukis.

HENDRA GUNAWAN (CONT'D)
Jika kamu ingin, besok pergilah ke
ruangan itu.

Hendra Gunawan menunjuk ke suatu ruangan yang bertuliskan
"Roeang Seni".

CUT TO:

10 INT. PENJARA KEBON WARU - RUANG LUKIS - DAY
(GEBAR SASMITA, HENDRA GUNAWAN, EXTRAS TAHANAN)

Beberapa orang sedang melukis dan ada yang sedang membuat
relief.

Sasmitha duduk di samping Hendra Gunawan dengan lukisan yang
hampir rampung. Dia melukis 2 pemburu yang mengangkut seekor
rusa.

Setelah dirasa selesai Sasmita bertanya kepada Hendra
Gunawan.

11.

GEBAR SASMITA
Pak, bagaimana pendapat bapak
tentang lukisan saya?

Hendra Gunawan memperhatikan lukisan Gebar Sasmita.

HENDRA GUNAWAN
Ini sebuah lukisan tentang pemburu
yang mengangkut hewan buruannya?

GEBAR SASMITA
Iya pak.

HENDRA GUNAWAN
(menunjuk rusa)
Apakah rusa itu berat?

GEBAR SASMITA
Berat pak.

HENDRA GUNAWAN
tapi saya tidak merasakan hal
seperti itu di lukisan kamu.
(jeda)
Coba buatlah agar aku merasakan
jika rusa itu berat.

Sasmita memikirkan apa yang dikatakan Hendra, ia tersenyum
kecil kemudian ia duduk kembali, kemudian
melanjutkan lukisannya.

CUT TO:

11 INT. PENJARA KEBON WARU - KAMAR SEL - NOON

(GEBAR SASMITA, EXTRAS TAHANAN)

Sasmita melanjutkan lukisan 'pemburu' di kamar sel. Ia
membenarkan bambu untuk mengangkat rusa menjadi lebih
melenting karena berat.

Tak lama terdengar orang-orang dari luar sel mereka
menyanyikan Lagu Perpisahan.

Sasmita tersenyum. Tak lama teman selnya diikuti Sasmita
menatap ke arah luar sel dan ikut bernyanyi. Dari dalam sel,
mereka bernyanyi dengan riang ke arah luar.

GEBAR SASMITA
(bernyanyi)
Bye-bye-bye lepaskan lah beta
Bye-bye-bye lepaskan lah beta
Asal jangan lepas dari dia

Ayo minum-minum terakhir
 Jumpa lagi lain hari
 Hari ini kita berpisah
 Esok kita jumpa lagi

OST Lagu Perpisahan:
 Selamat jalan sayang
 Selamat berpisah
 Membawa kasih dan bara di dada
 Selamat jalan sayang
 Selamat berpisah
 Kita Jumpa lagi
 Di tempat kerinduan
 Bye-bye-bye lepaskan lah beta
 Bye-bye-bye lepaskan lah beta
 Asal jangan lepas dari dia
 Ayo minum-minum terakhir
 Jumpa lagi lain hari
 Hari ini kita berpisah
 Esok kita jumpa lagi

L CUT TO:

- 12 I/E. VARIOUS LOCATION - (MONTAGE)
- A. INT. KEBON WARU - RUANG LUKIS - DAY
 (GEBAR SASMITA, HENDRA GUNAWAN, EXTRAS TAHANAN)
 Sasmita melukis di samping Hendra Gunawan.
- HENDRA GUNAWAN
 Seorang pelukis harus peka terhadap
 semua makhluk hidup.
- B. EXT. KEBON WARU - HALAMAN - DAY
 (GEBAR SASMITA, HENDRA GUNAWAN, EXTRAS TAHANAN)
 Mereka membakar singkong.
- Hendra Gunawan mengambil sebuah arang dan memberikannya
 kepada Sasmita.
- HENDRA GUNAWAN (cont'd)
 Beberapa orang yang tidak mampu
 memiliki tinta warna, mereka
 melukis dengan arang sisa bara api.
- Sasmita menyimpan arang itu di dalam celananya.
- C. INT. KEBON WARU - RUANG LUKIS - DAY
 (GEBAR SASMITA, HENDRA GUNAWAN)

Hendra Gunawan sedang melukis pemandangan, Sasmita memerhatikannya.

GEBAR SASMITA
Bagaimana bapak dapat melukis alam bebas, sedangkan bapak berada di penjara?

D. EXT. KEBON WARU - HALAMAN - DAY

(GEBAR SASMITA, HENDRA GUNAWAN)

Sasmita dan Hendra Gunawan melukis berdua dalam canvas besar.

HENDRA GUNAWAN
Seorang seniman yang baik adalah dia yang dapat berimajinasi, memotret ingatan, realita, dan berpihak kepada rakyat.

E. INT. KEBON WARU - KAMAR SEL - DAY

(GEBAR SASMITA, TAHANAN #1, TAHANAN #2, EXTRAS TAHANAN)

Sasmita menggambar dinding sel bersama para tahanan dengan arang.

Seorang sipir datang.

MUSIC OUT.

SIPIR
(menggedor teralis)
Gebar Sasmita, segera pergi ke ruang besuk.

CUT TO:

13 INT. KEBON WARU - RUANG BESUK - DAY

(GEBAR SASMITA, HADIJAH)

Di ruang besuk, Gebar terharu yang di hadapannya adalah Kakaknya.

Mereka duduk berhadapan saling menatap. Hadijah (32) memerhatikan kondisi Gebar Sasmita.

HADIJAH
Kakak menitipkan bahan makanan dan baju ke sipir.

GEBAR SASMITA
(tersenyum)
Terimakasih.

Hadijah menyentuh dan merapikan rambut Sasmita.

HADIJAH
(tersenyum lirih)
Kamu menyesal kan, dulu sering
malas mandi saat kakak suruh?

Sasmita tersenyum.

HADIJAH (CONT'D)
Amat senang kakak bisa bertemu kamu
lagi.
Sudah beberapa bulan Kakak mencari
kebaradaan kamu.

GEBAR SASMITHA
Tapi kenapa Kakak bisa keluar?

HADIJAH
Kakak lebih bingung kenapa kamu
bisa ditangkap. maafkan Kakak.

GEBAR SASMITHA
Tidak kak, ini bukan salah Kakak.
Kita hanya korban.

GEBAR SASMITHA (CONT'D)
Aku senang bisa ketemu Kakak
lagi. Sepertinya Kakak sehat dan
baik-baik saja.

HADIJAH
(tersenyum)
Apa kamu baik-baik saja?

GEBAR SASMITA
(tersenyum lirih)
Secara fisik baik-baik saja.
(jeda)
Bagaimana kabar ibu?

HADIJAH
Ibu sakit. Jadi tidak bisa kemari
jenguk kamu.

GEBAR SASMITHA
Kalau bapak?

Kakak Gebar tak kuasa lagi menyimpan senyum di wajahnya. Ia
merasa sedih.

15.

HADIJAH
Bapak sudah tidak ada.

Sasmita mengepalkan tangan, pikirannya bercampur aduk antara kemarahan penyesalan dan kesedihan yang terlihat di matanya.

CUT TO:

14 I/E. RUANGAN - DAY (DOCUMENTARY)

(GEBAR SASMITA)

Sasmita melukis bagian "Self potrait; masa mudaku hilang"

SUTRADARA
Maaf jika aku menanyakan hal yang personal. Tapi apa perasaan bapak pada waktu itu?

Sasmita yang sedang melukis kembali menatap kamera.

GEBAR SASMITA
Segala keteguhan dan harapan saya hancur. Tentu saja saya marah karena merasa negara telah berbuat jahat dan kita hanya antagonis dalam kisah mereka. Tapi hidup terus berjalan, dan satu-satunya pilihan saat itu adalah hidup dalam kekangan.

CUT TO:

15 INT. KEBON WARU - KAMAR SEL - NOON

(GEBAR SASMITA, TAHANAN #1 & #2, EXTRAS TAHANAN)

Tahanan #2 terbaring sakit batuk-batukan berselimut kain lusuh.

Sasmita melukis part dari lukisan "self potrait; masa mudaku hilang"

4 tahanan duduk melingkar merencanakan sesuatu.

TAHANAN #1 (O.S)
waktu kemarin aku melihat banyak pohon kelapa di luar tembok.

TAHANAN #3 (O.S)
bagaimana caranya ke sana?

TAHANAN #1 (O.S)
Meloncat. ada satu titik dinding
yang kawatnya sudah renggang.

Tahanan #2 yang berbaring berbicara pelan kepada Sasmita.

TAHANAN #2
Sasmita.. tolong ambilkan air.

Sasmita mengambil teko dan hanya ada sedikit air yang
menetes ke gelas dari teko itu.

GEBAR SASMITA
Maaf pak, hanya tersisa sedikit.

Tahanan #1 memanggil Sasmita.

TAHANAN #1
Sas. kemari.

Sasmita menaruh teko lalu menghampiri Tahanan #1.

TAHANAN #1 (CONT'D)
Besok kamu mau ikut kita mengambil
air dan makanan di luar tembok?

GEBAR SASMITA
Kalian sudah gila? Tahanan yang
tertangkap diluar akan ditembak
mati.

TAHANAN #3
Ya karena gila, kita dapat bertahan
hidup. Dan kita tidak berniat untuk
kabur, kita akan kembali ke dalam.

TAHANAN #1
Siapa tau air kelapa dapat
mengobati si bapak.

Tahanan #1 menunjuk Tahanan #2 yang terbaring sakit.

GEBAR SASMITA
Kalian saja.

Sasmita kembali menghampiri canvasnya dan melukis.

CUT TO:

16 INT. KEBON WARU - KAMAR SEL - NIGHT

(GEBAR SASMITA, EXTRAS TAHANAN)

Di antara tahanan yang tertidur, Sasmita menulis surat.

"Apa kabar ibu, apakah sudah sembuh?
Hatiku sesak ketika mendapat kabar tentang Bapak dari Kakak.
Aku menyesal tidak ada disampingnya.
Tapi engkau jangan khawatir tentang aku, aku di sini
baik-baik saja."

Sasmita melipat suratnya kemudian menggambar wajahnya di belakang kertas surat itu.

CUT TO:

17 EXT. PENJARA KEBON WARU - HALAMAN - DAY

(GEBAR SASMITA, HENDRA GUNAWAN, TAHANAN #4)

Sasmita melukis part "self potrait: isolasi" di halaman dekat ruang seni.

Hendra Gunawan melewati Sasmita, ia menuju ruang Seni. Ia berhenti dan melihat Sasmita yang murung, Hendra tersenyum lirih.

HENDRA GUNAWAN

Melukis mungkin adalah caramu untuk
berbicara dengan dunia dan
seringkali rasa kehilangan adalah
bagian perjalanan menjadi manusia.

Sasmita menatap Hendra dan menjawabnya dengan tersenyum. Hendra berjalan ke ruang seni.

beberapa saat, Tahanan satu sel Sasmita berjalan dari ruang besuk terlihat kegirangan, ia duduk di samping Sasmita.

TAHANAN #4

kau mau tahu sesuatu?

GEBAR SASMITA

Ada apa pak?

TAHANAN #4

Katanya, di luar sana, di internasional. Ada berita bahwa tak lama lagi tahanan politik akan dibebaskan.

Sambil melukis Sasmita menjawab.

18.

GEBAR SASMITA
Kematian bisa dapat lebih dipercaya
daripada kebebasan.

TAHANAN #4
jangan begitu, kau kan selalu ingin
bertemu ibumu kembali.

Tahanan #1 berlari dari arah kamar sel mereka.

TAHANAN #1
(berteriak terengah-engah)
Sas! Bapak! Bapak!

CUT TO:

18 INT. KEBON WARU - KAMAR SEL - DAY

(GEBAR SASMITA, EXTRAS TAHANAN)

Tahanan #2 tidur di pangkuan Sasmita. Sasmita menuntun
Tahanan #2 untuk bersyahadat. Dengan beberapa tahanan
mengelilingi mereka.

GEBAR SASMITA
Asyhadu an laa

TAHANAN #2
Asyhadu an laa

GEBAR SASMITA
laaha illallaahu

TAHANAN #2
laaha illallaahu

GEBAR SASMITA
wa asyhaduanna muhammadar
rasulullah

Tahanan #2 sudah tertidur dan tidak mengikuti perkataan
Sasmita.

Sasmita memegang urat leher Tahanan #2. Sasmita menutup mata
Tahanan #2 dengan tangannya.

CUT TO:

19 INT. KEBON WARU - KAMAR SEL - NIGHT

(GEBAR SASMITA, EXTRAS TAHANAN)

Di tengah orang yang tertidur. Dengan mayat Tahanan #2 yang terbaring ditutupi kain lusuh.

Sasmita meringkuk di pojok kamar. Ia merasa bersalah mengenai kematian teman satu selnya.

Sasmita melihat ke salah satu sudut ruangan dan terlihat 1 kelapa coklat yang telah terbagi 5 dengan 4 gelas di samoinnya.

CUT TO:

20 EXT. KEBON WARU - HALAMAN DEKAT TEMBOK - DAY

(GEBAR SASMITA, SIPIR)

Terlihat kelapa jatuh dari arah dinding.

2 sipir mendekati suara itu.

Sasmita meloncat melewati tembok dari arah luar.

SIPIR #2

Siapa yang memperbolehkanmu keluar?

GEBAR SASMITA

Saya keluar hanya untuk mengambil kelapa, lalu kembali lagi

SIPIR #1

kenapa kamu mencuri?

Dengan menutupi rasa takutnya dengan gelagatnya ia berpura-pura polos.

GEBAR SASMITA

bapak mau?

SIPIR #1

(membental)
kenapa kamu mencuri?

GEBAR SASMITA

saya tidak mencuri pak, saya hanya mengambil yang disediakan alam.

kedua sipir itu saling menatap.

sipir #2 menghampiri Sasmita kemudian menjambak.

SIPIR #2
itu namanya mencuri.

GEBAR SASMITA
saya tidak mencuri pak, saya sudah
izin kepada tuhan. kalau bapak mau
bisa saya ambilkan.

Sipir 2 mulai menjambak lebih keras.

SIPIR #2
jangan main-main sama saya

SIPIR #1
Sudah-sudah, bawa saja ke ruangan.

CUT TO:

21 INT. KEBON WARU - RUANG INTROGASI - NIGHT
(GEBAR SASMITA, SIPIR)

Sasmita duduk di meja berhadapan dengan Sipir.

SIPIR #2
Jadi.. dengan siapa kamu keluar
tembok?

GEBAR SASMITA
Saya sendiri..

SIPIR #2
Bohong.. Kamu tau kejahatan apa
yang telah kamu lakukan?

GEBAR SASMITA
Tidak pak, saya merasa tidak pernah
berbuat jahat.

Sipir #2 mengambil dokumen beserta surat-surat yang telah
ditulis Sasmita. Sipir itu membaca tentang Sasmita.

Sasmita menyadari jika surat terakhirnya yang berbambarkan
wajah dirinya tidak dikirimkan oleh sipir.

SIPIR #1
(membaca)
gebar sasmita..

SIPIR #1 (cont'd)
apa kamu percaya partai dalang dari
balik kejadian?

21.

GEBAR SASMITA

Tidak pak.

SIPIR #1

Kenapa tidak?

GEBAR SASMITA

Kakak saya dan orang-orangnya tidak tahu menahu kejadian di Jakarta. Dan pada saat itu saya melihat dengan mata kepala saya sendiri bahwa Kakak dan orang-orang partai di Pandeglang sedang menjalankan program masyarakat.

GEBAR SASMITA (cont'd)

Pak apakah surat saya selama ini tidak pernah dikirim?

Sipir menghiraukan pertanyaan Sasmita.

SIPIR #1

Saya bertanya sekali lagi. Apa kamu percaya partai dalang dari balik kejadian?

GEBAR SASMITA

Tidak pak.

SIPIR #1

(membentak)

Kenapa tidak?!

GEBAR SASMITA

Apa bapak menyaksikan jika PKI terlibat?

Bukannya yang mampu berbuat seperti itu adalah orang yang memiliki kekuasaan?

SIPIR #1

(berteriak)

Anjing!

CUT TO:

22 INT. KEBON WARU - RUANG ISOLASI

(GEBAR SASMITA)

Sasmita terbangun di ruangan yang lebih sempit. Ia mengerang kesakitan.

Waktu demi waktu berlalu di ruang isolasi.

MONTAGE:

A. Sasmita menggedor pintu. (DAY)

GEBAR SASMITA
Pak! keluarkan saya.

B. Sasmita kencing di pojongan sel isolasi yang sempit. (NIGHT)

C. Sasmita menggedor pintu dengan lemas. (DAY)

GEBAR SASMITA (cont'd)
(lemas)
Pak... pak...

D. Sasmita sedang tidur. (NIGHT)

E. Sasmita menggedor pintu sambil terbaring lemas. (DAY)

GEBAR SASMITA (cont'd)
(lemas)
Pak... tolong...

F. Sasmita menyadari ia membawa arang di celananya. Ia berpikir untuk melukis "self potrait" di dinding. (DAY)

G. Sasmita melukis mata di dinding dengan arang. (DAY)

H. Sasmita melukis isolasi di dinding dengan arang.(DAY)

I. Sasmita melukis wajahnya di dinding dengan arang.(DAY)

J. Sasmita melukis Jam dan tanggal di dinding dengan arang. (DAY)

K. Terlihat lukisan self potrait di dinding yang telah menjadi satu dengan arang. (DAY)

INTERCUT:

23 I/E. RUANGAN - NIGHT (DOCUMENTARY)

(GEBAR SASMITA)

Sasmita melukis self potrait di canvas.

A. Sasmita melukis mata.

B. Sasmita melukis part; isolasi.

C. Sasmita melukis wajahnya.

D. Sasmita melukis jam dan tanggal.

E. Lukisan self potrait telah ia satukan di dalam canvas.

SUTRADARA

Ada perasaan khusus terhadap lukisan itu, pak?

GEBAR SASMITA

Lukisan ini adalah gambaran kejadian-kejadian yang terjadi dalam kehidupan saya di penjara. Dari Pandeglang, Kebon Waru, hingga Nusakambangan. Angka 65 di lukisan ini menandakan tahun saya dipenjara, 66 dipindahkan ke Kebon Waru. Dan pada tahun 1973 saya dipindahkan ke Nusakambangan. Kehidupan di sana lebih sengsara dari kisah yang telah saya sampaikan. Dan saya dibebaskan pada tahun 1979 di Nusakambangan.

24 I/E. MOBIL BUS - NIGHT

(GEBAR SASMITA, KAKAK GEBAR)

Gebar Sasmita (30) berada di dalam mobil. Sasmita melihat dunia dari jendela mobil bersama Hadijah (44).

Hadijah memperhatikan Sasmita yang menatap hujan.

Suara mobil bergemuruh.

HADIJAH

Kita akan kembali ke rumah di Pandeglang.

Lamunan Sasmita tersadarkan oleh Hadijah namun masih menatap ke luar jendela.

HADIJAH (cont'd)

Apa yang pertama kamu ingin lakukan?

GEBAR SASMITA

Aku hanya ingin menikmati waktu di rumah, dan kembali jadi bagian masyarakat.

Hadijah tersenyum liris mendengar perkataan Sasmita.

GEBAR SASMITA (CONT'D)
Aku sempat berpikir jika tidak akan
pernah melihat kembali dunia luar.

GEBAR SASMITA (CONT'D)
Rasanya, beberapa kerinduan akan
terbayar.

Semua hening, Sasmita sedikit tersenyum.

Sasmita menatap Hadijah.

GEBAR SASMITA
(bersemangat)
Lantas bagaimana kabar Ibu?

lucu sekali. Dari aku belajar
menggambar hingga sekarang aku bisa
melukis, aku ingin menemuinya dan
melukis wajahnya. Aku sangat ingin
bertemu.

Kakak perempuan Sasmita terdiam beberapa saat dalam
keheningan.

Sasmita hampir menyadari suasana. Hadijah membuang muka.

HADIJAH
Ibu sudah tidak ada.

Sasmita kembali menatap ke luar jendela. Ia meneteskan air
mata.

MUSIC IN: Gebar Sasmitha bernyanyi lagu perpisahan.

CUT TO:

25 I/E. RUANGAN - NIGHT (DOCUMENTARY)

(GEBAR SASMITA)

Gebar menyelesaikan lukisan Self Potraitnya dengan
menuliskan: "ibu engkau dimana, aku rindu makan bersamamu"

Gebar Sasmitha bernyanyi lagu perpisahan.

GEBAR SASMITA
Selamat jalan sayang
Selamat berpisah
Membawa kasih dan bara di dada
Selamat jalan sayang
Selamat berpisah
Kita Jumpa lagi
(MORE)

GEBAR SASMITA (cont'd)
Di tempat kerinduan
Bye-bye-bye lepaskan lah beta
Bye-bye-bye lepaskan lah beta
Asal jangan lepas dari dia
Ayo minum-minum terakhir
Jumpa lagi lain hari
Hari ini kita berpisah
Esok kita jumpa lagi

END.



Lampiran 2. Dokumentasi Wawancara



Lampiran 3. Dokumentasi Pembuatan Naskah



Denri Nurachman

Hallo nama saya Denri, audio visual menurut saya adalah sebuah tempat untuk mencurahkan sebuah keresahan dari para creator itu sendiri. Kita dapat menceritakan sesuatu yang ingin kita share kepada masyarakat umum. Di sini saya memiliki keinginan menjadi profesional filmmaker yang dapat diakui orang masyarakat nasional maupun internasional.

📍 Yogyakarta, Yogyakarta City, Special Region of Yogyakarta, Indonesia

<https://denrinurachman.wixsite.com/mysite>



👤 Denri Nurachman

📅 TTL : Rangkasbitung 20 Oktober 1999

🏠 denrinurachman@gmail.com

📞 087717170651

📷 [denrinurachman](#)

Photo Videographer and Pilot Drone at Freelancer

Pengalaman Kerja

April 2022 - Juni 2022

DIRECTOR OF PHOTOGRAPHY

_a5.id

Produksi film pendek dengan judul After Midnight

Januari 2022 - Maret 2022

DIRECTOR OF PHOTOGRAPHY

LOCAL MOTION PICTURE

Menjadi seorang DOP dalam sebuah film yg berjudul Asa Di Ufuk Timur

Oktober 2021 - Desember 2021

VIDEOGRAPHER

LOCAL MOTION PICTURE

Membuat dance film dengan judul KALA - karya AMALIA di Production oleh PH Local Motion Picture

September 2021 -
Oktober 2021

SUTRADARA & DOP

GC SPACE

Di dalam project music video ini saya menjadi seorang sutradara sekaligus menjadi DOP.

November 2018 -
September 2020

VIDEOGRAPHER & PHOTOGRAPHER

SIDE LINE EVENT

Sebagai videographer dan photographer di acara music night club event

Desember 2019 - Januari
2020

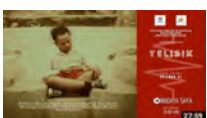
DIRECTOR OF PHOTOGRAPHY

RUMAH KREATIF SASTRA MBELING

Menjadi DOP dalam sebuah project film pendek berjudul TELISIK yang didanai oleh kementerian pendidikan dan kebudayaan.



Projek



Film Telisik

Sebuah film yang dikerjakan oleh rumah produksi Sastra Mbeling bekerja sama dengan Kemendikbud.



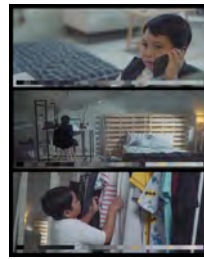
MV Snowflake -Salcabiya

Sebuah music video dari penyanyi solo yang berada di kota Yogyakarta.



MV Awas Minggir - Bacill

Sebuah music video dari penyanyi hip hop asal Yogyakarta.



Film ADUT

Sebuah film yang dikerjakan oleh rumah produksi Local Motion Picture.



MV Jangan Kau Layu - Satriyo Sakti

Sebuah music video dari penyanyi solo yg berada di Yogyakarta.



Film Legowo

Sebuah film yang dikerjakan oleh rumah produksi The Broken Trypod.



For Indonesia

Sebuah video untuk menanggapi bencana yang terjadi dari perspektif pelaku seni pertunjukan, seni rupa, penari, dan audio visual.



Independence Day

Sebuah video untuk merayakan hari kemerdekaan Indonesia.

Pendidikan



2017 - 2020

STIKOM YOGYAKARTA
BROADCASTING FILM



2014 - 2017

SMAN 2 Pandeglang
IPS



2011 - 2014

SMPN 1 Pandeglang
Field of study



2006 - 2011

SDN Pandeglang 6
Field of study

Sertifikasi dan Lisensi



Denri Nurachman
Lembaga Sertifikasi

90003 3521 2 00000854 2020

Expires Oktober 2023