TUGAS AKHIR - DV184801

PERANCANGAN FILM PENDEK FIKSI DENGAN LATAR GUNUNG ARGOPURO SEBAGAI MEDIA EKSPLORASI PANORAMA ALAM DAN PENDAKIAN

PRADANA RIZKY CAKRARIAWAN

NRP. 08311440000140

Dosen Pembimbing:

Ir. Baroto Tavip Indrojarwo, MSi

NIP : 196409301990021001

DEPARTEMEN DESAIN PRODUK — DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS DESAIN KREATIF DAN BISNIS DIGITAL
INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER SURABAYA
2020

TUGAS AKHIR – DV184801

PERANCANGAN FILM PENDEK FIKSI DENGAN LATAR GUNUNG ARGOPURO SEBAGAI MEDIA EKSPLORASI PANORAMA ALAM DAN PENDAKIAN

PRADANA RIZKY CAKRARIAWAN

NRP. 08311440000140

Dosen Pembimbing

Ir. Baroto Tavip Indrojarwo, MSi
NIP : 196409301990021001

DEPARTEMEN DESAIN PRODUK – DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS DESAIN KREATIF DAN BISNIS DIGITAL
INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER SURABAYA
2020

(halaman ini sengaja dikosongkan)

FINAL PROJECT – DV184801

DESIGNING FICTION SHORT MOVIE ABOUT ARGOPURO MOUNTAIN AS A SETTING FOR LANDSCAPE AND MOUNTAINEERING MEDIA EXPLORATION

PRADANA RIZKY CAKRARIAWAN

NRP. 08311440000140

Supervisor

Ir. Baroto Tavip Indrojarwo, MSi
NIP : 196409301990021001

INDUSTRIAL DESIGN DEPARTMENT – VISUAL COMMUNICATION DESIGN
FACULTY OF CREATIVE DESIGN AND DIGITAL BUSINESS
SEPULUH NOPEMBER INSTITUTE OF TECHNOLOGY, SURABAYA
2020

(halaman ini sengaja dikosongkan)

LEMBAR PENGESAHAN

PERANCANGAN FILM PENDEK FIKSI DENGAN LATAR GUNUNG ARGOPURO SEBAGAI MEDIA EKSPLORASI PANORAMA ALAM DAN PENDAKIAN

TUGAS AKHIR / DV 184801

Disusun Untuk Memenuhi Syarat

Gelar Sarjana Desain (S.Ds.)

Pada

Program Studi S-1 Desain Produk - Desain Komunikasi Visual

Fakultas Desain Kreatif dan Bisnis Digital

Institut Teknologi Sepuluh Nopember

Oleh:

Pradana Rizky Cakrariawan

NRP.08311440000140

Surabaya, 15 Agustus 2020

Periode Wisuda 122 (September 2020)

Mengetahui,	Disetujui,
Kepala Departemen Desain Produk	Dosen Pembimbing
Bambang Tristiyono, ST., MSi.	**Ir. Baroto Tavip Indrojarwo, MSi**
NIP. 197007031997021001	NIP. 196409301990021001

(halaman ini sengaja dikosongkan)

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA TULIS TUGAS AKHIR

Saya mahasiswa Program Studi Desain Komunikasi Visual, Departemen Desain Produk, Fakultas Desain Kreatif dan Bisnis Digital, Institut Teknologi Sepuluh Nopember Surabaya,

Nama Mahasiswa : Pradana Rizky Cakrariawan

NRP : 08311440000140

Dengan ini menyatakan bahwa karya tulis Laporan Tugas Akhir yang saya buat dengan judul **"PERANCANGAN FILM PENDEK FIKSI DENGAN LATAR GUNUNG ARGOPURO SEBAGAI MEDIA EKSPLORASI PANORAMA ALAM DAN PENDAKIAN"** adalah :

1) Bukan merupakan duplikasi karya tulis yang sudah dipublikasikan atau yang pernah dipakai untuk mendapatkan gelar sarjana di universitas lain, kecuali pada bagian–bagian sumber informasi dicantumkan sebagai kutipan/referensi dengan cara yang semestinya.
2) Dibuat dan diselesaikan sendiri, dengan menggunakan data-data hasil pelaksanaan penelitian dalam proyek tersebut.

Demikian pernyataan ini saya buat dan jika terbukti tidak memenuhi apa yang telah dinyatakan di atas, maka saya bersedia karya tulis Tugas Akhir ini dibatalkan.

Surabaya, 05 Agustus 2020

Yang membuat pernyataan

METERAI TEMPEL

6000

ENAM RIBU RUPIAH

Pradana Rizky Cakrariawan

NRP: 08311440000140

(halaman ini sengaja dikosongkan)

PERANCANGAN FILM PENDEK FIKSI DENGAN LATAR GUNUNG ARGOPURO SEBAGAI MEDIA EKSPLORASI PANORAMA ALAM DAN PENDAKIAN

Pradana Rizky Cakrariawan
NRP : 08311440000140

Departemen Desain Produk – Desain Komunikasi Visual
Fakultas Desain Kreatif dan Bisnis Digital
Institut Teknologi Sepuluh Nopember, Surabaya

ABSTRAK

Kegiatan pendakian adalah salah satu alternatif wisata, Indonesia sendiri merupakan negara yang memiliki rangakian gunung. Gunung Argopuro adalah salah satu gunung yang diperbolehkan untuk aktivitas pendakian. Sebagai trek pendakian terpanjang se-Jawa gunung ini menyimpan kekayaan alam dan sejarah. Potensi yang dimiliki gunung Argopuro belum banyak terangkat secara komprehensif, selain itu kegiatan pendakian merupakan wisata dengan peminatan khusus, maka harus ada persiapan lebih sebelum melaksanakannya.

Metode yang dipakai untuk pengerjaan film pendek fiksi ini adalah metode observasi, wawancara mendalam, dan studi literatur. Observasi dilakukan untuk mengetahui secara langsung kondisi aktual di gunung Argopuro. Wawancara mendalam difungsikan sebagai sumber data yang valid, memperkaya opsi pembangunan cerita dan pengawal kualitas film. Literatur di sini beragam, dari buku, *website*, dan video. Semua metode itu akan bermuara pada pengembangan naskah cerita dan turunannya.

Film pendek fiksi dengan latar gunung Argopuro memiliki pendekatan cerita kisah keluarga dalam karakternya agar penonton secara umum memiliki investasi emosi dalam proses berjalannya cerita. Untuk sinematografi akan merangkum alam gunung Argopuro yang divisualkan secara megah. Durasi dari film ini adalah 24 menit dengan metode bercerita struktur 3 babak. Judul dari film ini adalah “Kalam Perjalanan dan Hijau Gunung” dengan muatan tentang pengenalan pesona gunung Argopuro serta etika pendakian.

Kata Kunci : Film pendek fiksi, Gunung Argopuro, Panorama, Pendakian

(halaman ini sengaja dikosongkan)

DESIGNING FICTION SHORT MOVIE ABOUT ARGOPURO MOUNTAIN AS A SETTING FOR LANDSCAPE AND MOUNTAINEERING MEDIA EXPLORATION

Pradana Rizky Cakrariawan
08311440000140

Industrial Design Department – Visual Communication Design
Faculty of Creative Design and Digital Business
Sepuluh Nopember *Institute of Technology,* Surabaya

ABSTRACT

Mountaineering activities is one of alternative tourism and Indonesia *is a country that has a mountains.* Argopuro *mountain is a one of hikeable mountain by the nation rules. As the longest track in Java* Argopuro *has a enchanted nature and history. The potential possessed by* Argopuro *Mountain has not been widely raised, other than that mountaineering activities are tourism activity with special field of interest, there must be more preparation before carrying out.*

Several methods were chosen to support the validity of the fiction short film, including observations, in-depth interviews and literature studies. Observation was carried out to know the actual conditions in the field. In-depth interviews function as a valid data source, enriching story development options and overseeing film quality. The literature here are diverse, from books, websites and videos. All of these methods will lead to the development of story scripts and their derivatives.

Fiction short films with the exploration of Mount Argopuro have a family story approach in a character to make audience in common has a emotional investment in the process of the story. For the cinematography will shot Argopuro landscape epicly. The movie duration is 24 minute with story metode 3 act structure. The title for this movie is "Story of a Journey and Hijau Gunung *," and has a message about Argopuro beauty landscape and mountaineering ethic.*

Keyword : Short movie,* Argopuro *Mountain, Landscape, Mountaineering

(halaman ini sengaja dikosongkan)

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah S.W.T. yang telah memberikan kemampuan dan kekuatan sehingga penulis dapat menyelesaikan mata kuliah Tugas Akhir DKV berjudul “Perancangan Film Pendek Fiksi Dengan Latar Gunung Argopuro Sebagai Media Eksplorasi Panorama Alam dan Pendakian” dengan lancar.

Keberhasilan penulis tak lepas dari bantuan serta dukungan banyak pihak selama proses pengerjaan Tugas Akhir ini. Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Kedua orang tua atas dukungan doa, dan materi.
2. Bapak Baroto dan dosen-dosen DKV ITS atas bimbingan, saran, dan kesabarannya.
3. Seluruh narasumber atas ilmu dan waktu-nya yang berharga.
4. Kawan-kawan Lab Renjana dan UNAIR sebagai tim produksi dalam film yang saya sutradarai untuk tugas akhir ini.
5. Mas Ilham dan tim yang telah membantu dalam ekspedisi gunung Argopuro
6. Gina Rahmi sebagai salah satu orang terdekat yang getol mengingatkan soal tugas akhir.
7. Septa Adi sebagai sahabat yang selalu mendorong untuk menuntaskan tugas akhir.
8. Kawan-kawan yang selalu cerewet soal tugas akhir agar segera di tuntaskan untuk dapat bekerja dan berkarya secara lebih leluasa.
9. Dan pihak-pihak lain yang terlalu banyak jika ditulis dalam lembar ini sehingga nanti tidak jadi satu lembar lagi.

Demikian laporan Tugas Akhir ini disusun dengan harapan mampu menjadi manfaat baik bagi penulis maupun pembaca. Penulis sangat terbuka dengan segala bentuk kritik dan saran yang dapat menyempurnakan isi laporan ini.

Surabaya, 05 Agustus 2020

Penulis

(halaman ini sengaja dikosongkan)

DAFTAR ISI

ABSTRAK ix
KATA PENGANTAR xiii
DAFTAR ISI xv
BAB 1 PENDAHULUAN 1
1.1 Latar Belakang 1
1.2 Identifikasi Masalah 3
1.3 Rumusan Masalah 3
1.4 Batasan Masalah 4
1.5 Tujuan 4
1.6 Ruang Lingkup 4
BAB 2 STUDI PUSTAKA 7
2.1 Studi Eksisting 7
2.1.1 Film 5 cm. 7
2.1.2 Film Tambora The Trail of Ancestor 11
2.2 Gunung Argopuro 14
2.3 Film 14
2.3.1 Film Dengan Muatan Wisata 15
2.4 Alur Produksi 16
2.2.1. Pra-produksi 16
2.2.2. Produksi 17
2.2.3. Paska Produksi 17
2.5 Elemen Naratif 17
2.3.4. Tema 17
2.3.5. Naskah 18
2.3.6. Storyboard 18
2.3.7. Casting 18
2.3.8. Latar 19
2.6 Mise en scene 19
2.7 Sinematografi 20
2.7.1 Deep Focus 20
2.7.2 Anamorphic bar 21

2.7.3 Warna 21
2.8 Editing 22
2.8.1 Russian Montage Theory 22
2.8.2 Realisme 24
2.8.3 Sound Design dan Scoring 25
2.9 Diagram Genre Film Indonesia 25
2.10 Video Wawancara Joko Anwar 26
2.11 Studi Acuan 27
2.11.1 The Revenant (2015) 27
2.11.2 Kill Bill Volume 1 (2003) 27
2.11.3 Wild (2014) 28
BAB 3 METODOLOGI PENELITIAN 31
3.1 Metode Penelitian 31
3.2 Metode Penelitian 33
3.2.1 Tahap Pengumpulan Data 33
3.3 Target Audiens 36
3.4 Audiens Testing 37
3.4.1 Protokol Audiens Testing 37
BAB IV HASIL PENELITIAN 39
4.1 Observasi 39
4.1.1 Analisa observasi 46
4.2 Wawancara Mendalam 47
4.2.1 Susiono 48
4.2.2 Ilham 50
4.2.3 Agus 52
4.2.4 Abdul Razzaq 54
4.3 Kesimpulan Hasil Riset 57
BAB V KONSEP DAN IMPLEMENTASI DESAIN 59
5.1 Pra-produksi 59
5.1.1 Konsep Cerita 59
5.1.2 Premis 60
5.1.3 Sinopsis 60
5.1.4 Naskah 61
5.1.5 Karakterisasi 64

5.1.6 Storyboard 70
5.1.7 Mise En Scene 72
5.1.8 Sinematografi 79
5.1.9 Judul dan Text 80
5.1.10 *Treatment* animasi 81
5.2 Produksi 82
5.2.1 Pengambilan Gambar dan Suara di Argopuro 82
5.2.2 Pengambilan Gambar dan Suara di Surabaya 84
5.3 Paska Produksi 84
5.3.1 Sound Design dan Scoring 84
5.3.2 Editing 85
5.4 Pengembangan Media 91
5.4.3 Poster 92
5.5 Audiens Testing 93
5.6 Potongan Adegan 98
5.7 Final Design 99
BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN 101
6.1 Kesimpulan 101
6.1 Saran 101
DAFTAR PUSTAKA 103
LAMPIRAN 105
BIOGRAFI PENULIS 145

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Poster film 5 cm..... 6
Gambar 2.2 Salah satu shot dalam film 5 cm..... 6
Gambar 2.3 Salah satu shot dalam film 5 cm..... 8
Gambar 2.4 Salah satu shot dalam film 5 cm..... 9
Gambar 2.5 Poster Tambora *the trail of ancestor* 10
Gambar 2.6 Salah satu shot Tambora *the trail of ancestor*..... 10
Gambar 2.7 Salah satu shot Tambora *the trail of ancestor*..... 12
Gambar 2.8 Potongan adegan *Citizen Kane*..... 19
Gambar 2.9 Contoh *anamorphic bar*..... 20
Gambar 2.10 Tabel warna 21
Gambar 2.11 *Kuleshov effect*..... 21
Gambar 2.12 Contoh *Tonal Montage* 22
Gambar 2.13 Contoh Realisme..... 24
Gambar 2.14 Diagram ragam perfilman komersial Indonesia 24
Gambar 2.15 Joko Anwar..... 25
Gambar 2.16 Potongan adegan *The* Revenant..... 26
Gambar 2.17 Potongan adegan *Kill Bill Volume 1*..... 27
Gambar 2.18 Potongan adegan *Wild*..... 28
Gambar 4.1 Perjalanan ke Banderan daari terminal Besukih, Situbodo..... 36
Gambar 4.2 Batas makadam dan lereng Argopuro..... 37
Gambar 4.3 Pos mata air 1 38
Gambar 4.4 Cikasur malam..... 38
Gambar 4.5 Cikasur pagi..... 39
Gambar 4.6 Merak Cikasur 39
Gambar 4.7 Sisa bangunan Belanda 39
Gambar 4.8 Sungai di Cisentor 40
Gambar 4.9 Savana lonceng..... 40
Gambar 4.10 Puncak Rengganis..... 41
Gambar 4.11 Situs Rengganis 41

Gambar 4.12 Tanah landai dari sudut pandang tugu puncak Argopuro 41
Gambar 4.13 Daun Jancukan..... 42
Gambar 4.14 Hutan Lumut..... 42
Gambar 4.15 Danau Taman Hidup 43
Gambar 4.16 Bagan rute pendakian..... 43
Gambar 4.17 Susiono dan Pradana Rizky 45
Gambar 4.18 Ilham dan Pradana Rizky 47
Gambar 4.19 Agus alisa Sinyoe 49
Gambar 4.20 Abdul Razzaq dan Pradana Rizky 51
Gambar 5.1 Cuplikan storyboard "Kalam Perjalanan dan Hijau Gunung" 67
Gambar 5.2 Rehearsal "Kalam Perjalanan dan Hijau Gunung"..... 69
Gambar 5.3 Caravaggio – *The Calling of Saint Matthew* 71
Gambar 5.4 Konsep pencahayaan rumah hijau 71
Gambar 5.5 Contoh pencahayaan *available light* di Argopuro..... 71
Gambar 5.6 Alternatif *character design* 72
Gambar 5.7 Alternatif desain karakter..... 73
Gambar 5.8 Realisasi desain karakter Hijau 73
Gambar 5.9 Realisasi desain karakter Aji 74
Gambar 5.10 Hijau berkemeja putih polos..... 74
Gambar 5.11 Hijau berkaos warna abu-abu, Aji berkaos warna hitam 75
Gambar 5.12 Hijau berpakaian warna biru 75
Gambar 5.13 Hijau berkaos hitam 76
Gambar 5.14 Rangkaian sampel sinematografi "Kalam Perjalanan dan Hijau Gunung 77
Gambar 5.15 Logotype 78
Gambar 5.16 Potongan *scene* animasi 79
Gambar 5.17 Rangkaian produksi di luar Surabaya 80
Gambar 5.18 Rangkaian produksi di kota Surabaya..... 81
Gambar 5.19 Tampilan file offline editing..... 82
Gambar 5.20 Penerapan Russian *Montage Theory – Tonal Montage* 85
Gambar 5.21 Penerapan Deep Focus 85

Gambar 5.22 Tampilan file online editing 86
Gambar 5.23 Logo band Taman Nada 87
Gambar 5.24 Potongan grading “Kalam Perjalanan dan Hijau Gunung”..... 88
Gambar 5.25 Poster “Kalam perjalanan dan Hijau Gunung”..... 89
Gambar 5.26 Tampilan zoom audiens testing 90

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Wilayah Indonesia terletak dalam jalur cincin api pasifik, hal itu mengakibatkan negara ini dilimpahi alam yang subur. Lebih dari seratus gunung yang tersebar dari Sabang hingga Merauke menjadi musabab kekayaan sumber daya alam tersebut. Setiap gunung yang dimiliki Indonesia baik yang masih aktif maupun tidak, selalu menawarkan keindahan dan keunikannya masing-masing sehingga menyimpan potensi wisata alam. Kegiatan wisata pegunungan, khususnya pendakian di Indonesia mulai menjadi tren lagi sejak tahun 2013, berawal dari kesuksesan film 5 cm yang rilis di Indonesia satu tahun sebelumnya. Paska film 5 cm rilis, tepatnya sejak tahun 2013 pihak otoritas gunung Semeru pun terpaksa harus membatasi jumlah pendaki, yakni 600 orang per-hari dan mulai melakukan perbaikan sistem pendakian dari pihak pemerintah, seperti mulai digunakannya pendaftaran online pendakian gunung Semeru sejak tahun 2014 untuk memudahkan pendaki.

Jika gunung tertinggi di tanah Jawa adalah Semeru, gunung Argopuro yang melintasi kabupaten Situbondo, Jember, dan Probolinggo merupakan gunung dengan trek terpanjang di pulau Jawa. Gunung Argopuro sendiri memiliki beberapa potensi wisata, baik wisata panorama alam, keragaman flora dan fauna, maupun sejarah. Wisata panorama alam gunung Argopuro sendiri meliputi, bentang alam dataran tinggi Hyang dengan puncak Argopuro sebagai titik tertingginya yang mencapai 3.088 meter diatas permukaan laut, hutan lumut, dan terdapat pula danau taman hidup. Argopuro memiliki fauna endemik yaitu, merak, ayam hutan, macan, babi hutan, dan rusa. Untuk kasus sejarah, padang cikasur yang berada di salah satu pos pendakian sendiri merupakan bekas pangkalan udara militer kolonial Belanda, yang bertujuan untuk distribusi logistik dan peternakan rusa, sedangkan dari puncak Rengganis dapat dilihat reruntuhan situs purbakala yaitu puing-puing bekas kerajaan yang diyakini sebagai tempat dimana dewi Rengganis beserta pengikutnya

pernah bermukim. Gunung Argopuro sendiri adalah gunung berapi purba yang statusnya sedang tertidur.

Kawasan gunung Argopuro mulai mengalami perbaikan dan pembangunan sarana prasarana. Salah satu pengadaan yang dilakukan pengelola adalah perbaikan akses jalur pendakian dari sisi Baderan dan Bremi. Namun, saat infrastruktur gunung Argopuro semakin berbenah, keindahan alam dan kekayaan gunung Argopuro masih belum terangkat secara maksimal. Pihak pengelola gunung Argopuro masih mengandalkan informasi-informasi umum yang ter-upload di instagram milik BBKSDA, seperti informasi penutupan jalur pendakian dan foto-foto baik flora, fauna, maupun bentang alam.

Dengan segala kekayaan-nya gunung Argopuro memiliki potensi sebagai objek wisata alam, secara infrastruktur-pun pihak pengelola sudah mulai berbenah, aktivitas mendaki juga semakin jamak dilakukan masyarakat. Namun, karena aktivitas pendakian adalah wisata dengan peminatan khusus maka ada persiapan lebih disana seperti pemahaman tentang etika pendakian, pemahaman medan, dan lain sebaginya. Maka sebagai akomodasi atas hal-hal tersebut diperlukan media audio visual yang notabene merupakan media paling persuasif saat ini untuk mengangkat pesona alam gunung Argopuro yang sekaligus memberikan *awareness* soal isu pendakian. Media audio visual sendiri dipilih karena konsep ini memadukan gambar yang bergerak dan suara sehingga bisa membuat konten terasa lebih hidup dan membuat audiens dapat merasa lebih dekat. Film merupakan media berkomunikasi yang bersifat audio visual untuk menyampaikan sebuah pesan dan gagasan kepada individu maupun kolektif di suatu keadaan dan tempat tertentu yang dalam artikulasi lebih ekstrem dapat digunakan sebagai alat propaganda (Dwi, 2016).

Pesan yang dapat disampaikan dalam sebuah film beragam, beberapa diantaranya pesan tentang pariwisata. Contoh dalam aspek wisata, jika fokus adalah objek wisata alam maka akan banyak mengambil shot yang dapat merepresentasikan keindahan milik objek wisata tersebut. Karena hal itu akan menimbulkan rasa lebih dekat maka audiens menjadi tertarik oleh keeksotisan yang dimiliki suatu objek wisata, membuatnya penasaran, mulai mencari tahu lebih lanjut informasi tentang tempat yang ditampilkan dan memiliki kemungkinan lebih

tinggi untuk mengunjunginya suatu saat. Seperti yang telah disinggung diawal tentang film 5 cm, dimana paska film tersebut menjadi momentum meningkatnya kegiatan di alam bebas khususnya pendakian. Bahkan sempat disinggung dalam buku Sadar Kawasan yang ditulis oleh Pepep D.W. bagaimana seorang pendaki sangat terpengaruh sebuah adegan film tersebut hingga menirukan sebuah adegan dengan memasang raut muka optimis pun dengan peralatan yang kurang memadai untuk mendaki (Pepep, 2020)

Ketika sebuah film memasukkan sebuah konten berupa keindahan alam, yang mana objek tersebut jarang di ketahui sebelumnya maka akan dapat menjadi daerah yang ramai dikunjungi wisatawan saat film tersebut tersebar secara luas. Di skala global maupun nasional berbagai film yang memuat konten wisata diproduksi dan pada akhirnya dapat membuat objek wisata yang memiliki potensi tersebut terangkat serta mendatangkan para wisatawan. Selain eksotisme alam suatu daerah, materi yang dapat dibubuhkan ke dalam suatu film bisa beragam, seperti wisata kuliner, sejarah, maupun budaya, hal-hal tersebut tidak lain bertujuan agar sebuah film mempunyai nilai tambah. Maka, diproduksinya sebuah film yang mengangkat kekayaan alam yang bersemayam di gunung Argopuro di harapkan bisa menghibur, lebih membuka cakrawala perihal pendakian dan menarik minat wisatawan.

1.2 Identifikasi Masalah

1. Gunung Argopuro memiliki potensi wisata yang beragam khususnya wisata alam namun belum terekpos secara maksimal.
2. Perlunya penyampaian *awareness* tentang etika pendakian.
3. Perlunya media film pendek yang dapat menyampaikan pesan tentang panorama gunung Argopuro.

1.3 Rumusan Masalah

Bagaimana merancang film pendek yang komprehensif sehingga bisa mengabadikan panorama alam gunung Argopuro serta memberikan awareness soal etika pendakian ?

1.4 Batasan Masalah

Berikut adalah batasan masalah dalam penelitian berdasarkan identifikasi dan rumusan masalah sehingga bahasan tetap dalam fokus dan koridor yang jelas:

1. Durasi film pendek akan kurang dari 40 menit, dengan mengadaptasi standard dari *Academy Award* dan Festival Film Indonesia.
2. Perancangan film pendek ini difokuskan terhadap eksplorasi panorama gunung Argopuro.
3. Salah satu konten dalam film pendek adalah etika pendakian, melingkupi kelengkapan pendakian, isu sampah, orang hilang, dan penanganan hipotermia.
4. Output akan berupa film pendek fiksi agar audiens dapat merasakan kedekatan secara visual dan audio terhadap jalur pendakian gunung Argopuro secara dramatis.

1.5 Tujuan

Perancangan ini bertujuan untuk membuat film pendek fiksi yang dapat memuat pesan perihal eksotisme gunung Argopuro, sehingga dapat menggambarkan keindahan alamnya, ragam flora dan fauna, kekayaan sejarahnya dan kisah tentang pendakian secara dramatis. Keseluruhan itu guna memperkenalkan kekayaan gunung Argopuro secara luas dan memberikan *awareness* perihal etika pendakian.

1.6 Ruang Lingkup

Berkenaan dengan perancangan film pendek fiksi dengan latar gunung Argopuro ini, ruang lingkup yang akan dibuat menjadi acuan adalah sebagai berikut,

1. Proses membuat film,
   - Pra-produksi meliputi pembuatan naskah, *rehearsal*, dan penentuan konsep produksi.
   - Produksi meliputi pengambilan gambar dan suara lokasi.
   - Paska produksi dimana bertumpu pada editing.
2. Aspek-aspek dalam pembuatan sebuah film, antara lain:

- Skenario, hal terpenting sebelum film dibuat karena berisi informasi bagaimana film akan berjalan.
- *Mise en scene,* segala sesuatu yang tampak didalam layar.

3. Area studi objek wisata meliputi,
   - Gunung Argopuro
     - Akses ke trek pendakian
     - Savana Cikasur
     - Flora dan Fauna
     - Puncak Rengganis, Arca, dan Argopuro
     - Reruntuhan kerajaan Rengganis
     - Danau Taman Hidup
4. Dalam perancangan ini output berupa film pendek fiksi dengan latar gunung Argopuro yang berdurasi 25 menit dengan format full HD (1080 P) 24 fps.
5. Pengambilan gambar dilakukan pada bulan pada tanggal 17-25 Februari 2020, di kota Surabaya dan gunung Argopuro.

(halaman ini sengaja dikosongkan)

BAB 2

STUDI PUSTAKA

2.1 Studi Eksisting

Tujuan dari analisa film atau video dengan muatan wisata yang sejenis tidak lain untuk menjadikannya refererensi, membedah konten, dan mekanisme dalam pembuatanya sebagai pembelajaran dalam perancangan ini. Komparator disini adalah produk sejenis dengan level yang lebih baik, komparator dibagi menjadi 2 kategori yaitu video atau film yang memiliki faktor sinematografi dan cerita yang menarik.

2.1.1 Film 5 cm.

Gambar 2. 1 Poster film 5 cm.
Sumber : www.google.co.id

Gambar 2. 2 Salah satu shot dalam film 5 cm.
Sumber : film 5 cm (2012), Movie

Spesifikasi :

- Judul : 5 cm.
- Tahun rilis : 2012
- Produser : Sunil Soraya
- Sutradara : Rizal Mantovani
- Sinematografer : Yudi Datau
- Skenario : Donny Dhirgantoro
- Durasi : 2 jam
- Genre : Drama, Romance, Adventure (Fiksi)
- Tujuan : Komersial
- Layar : Bioskop

Film yang rilis pada tahun 2012 ini dipilih sebagai eksisting karena memiliki lingkup yang kurang lebih sama dengan perancangan ini. Lingkup yang dimaksud adalah, cukup mempunyai kesamaan subjek yakni mengangkat pesona alam yakni gunung Semeru dan genre drama, *romance*, *comedy* dalam melakukan pendekatan cerita. Film 5cm sendiri berkisah tentang 5 orang sahabat yang memutuskan untuk tidak bertemu selama beberapa saat untuk fokus pada diri masing-masing, lantas dalam rangka pertemuan kembali mereka memutuskan untuk mendaki gunung Semeru bersama adik salah satu sahabat. Plot cerita yang di aplikasikan dalam film tersebut cukup ringan, terbukti tanpa ada pemaknaan atau penekanan lebih terperinci terhadap suatu isu sehingga membuat audiens tidak memerlukan emosi lebih dalam mencerna jalannya sebuah cerita. Namun cerita yang ringan sambil lalu dengan percikan twist di akhir kisah membuat film ini mudah membuat jatuh hati audiens yang didominasi anak muda, yang mana sesungguhnya faktor pemilihan lokasi berupa gunung Semeru menjadi musabab utama suksesnya film 5 cm.

Untuk merespon lebih lanjut dari film 5cm makan berikut analisa yang dilakukan dengan membagi hasil analisa menjadi 2 porsi besar,

a) Kelebihan

Sinematografi menjadi faktor penentu di dalam film ini, khususnya pada babak ke- 2, dimana seting mulai berpindah pada gunung semeru, informasi disampaikan dengan cukup lugas, salah satunya ketika memasuki area base camp gunung Semeru dimana adegan yang diperangkap menampilkan bendera merah putih sebagai foreground dan mobil angkutan para pemain peran yang bergerak melaju sebagai objek utama. Hal tersebut dapat dimaknai bahwa salah satu yang mendasari para subjek untuk mendaki gunung merupakan kecintaan terhadap tanah air. Gunung Semerupun benar-benar dieksploitasi secara visual sehingga beragam objek utama dan sekunder yang terdapat di sana masuk ke dalam frame sinematografer dan dikomunikasikan secara nyaman ke audiens tentunya dengan dukungan pemain peran, skoring, editing, dan pewarnaan yang mumpuni.

Tone warna hangat yang dipilih untuk melapisi scene perkotaan sangat pas karena sesuai dengan tema besar film ini yaitu persahabatan dimana dalam kota metropolitan yang padat masih ada persahabatan yang hangat. Dan tone di gunung yang agak berubah menjadi lebih natural untuk menonjolkan keeksotisan Semeru lebih apa adanya. Karena film di desain untuk target audiens anak muda khususnya rentang 17-25 tahun, maka cerita dibuat ringan dan sedekat mungkin dengan problematika mereka dari jatuh cinta hingga perkuliahan sehingga mudah untuk terhubung dengan relevansi mereka.

Gambar 2. 3 Salah satu shot dalam film 5 cm.
Sumber : film 5 cm (2012), Movie

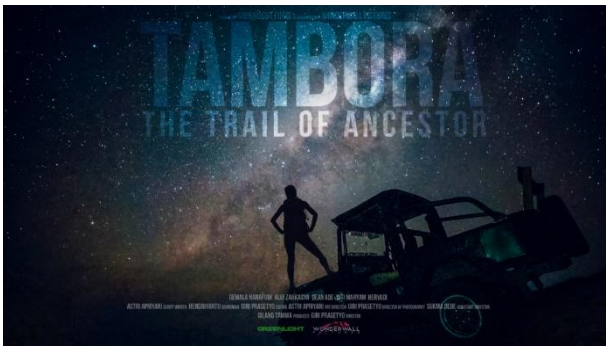
Gambar 2. 4 Salah satu shot dalam film 5 cm.
Sumber : film 5 cm (2012), Movie

b) Kekurangan

Yang paling kentara di film adalah adanya beberapa adegan yang *over dramatic* khususnya dalam dialog dan monolog dari pemain peran, sehingga seakan memperlihatkan kelemahan penyutradaraan yang berimbas pada sajian pertunjukan, yakni adanya *scene* yang terlalu *telling* bukannya *showing*. Karena adanya beberapa adegan yang *over* dengan ditandai *telling* yang *over* pula mengakibatkan kualitas *acting* para pemain peran menjadi tidak natural di beberapa waktu. Walaupun menjadikan gunung sebagai objek sajian utama namun edukasi lebih untuk pendakian tidak diperhatikan sama sekali terlebih dikisahkan para pemain peran adalah pendaki pemula, terlebih lagi gunung yang dipilih adalah Semeru dengan puncak tertinggi di tanah Jawa.

Salah satu wujud tidak diperhatikannya edukasi pendakian adalah penerapan celana jeans untuk mendaki, dimana sebenarnya tidak dianjurkan karena cuaca gunung yang tidak menentu dan sifat dari bahan tersebut yang sulit untuk kering sedangkan pendakian memerlukan tenaga banyak yang menghasilkan keringat. Jika keringat dan cuaca yang tiba-tiba hujan terjadi secara bersamaan ditambah udara dingin dapat mengakibatkan potensi hipotermia bertambah tinggi. Hal terakhir yang sangat penting adalah mematuhi peraturan dimana pengambilan gambar berlangsung, ilmu ini bisa didapatkan dari riset, salah satunya observasi. Peraturan yang dimaksud adalah tidak diperbolehkan menceburkan diri ke danau ranu kumbolo yang dianggap suci oleh masyarakat setempat. Namun, dalam salah satu adegan dengan jelasnya para pemain peran menceburkan diri kesana.

2.1.2 Film Tambora The Trail of Ancestor



Gambar 2. 5 Poster Tambora the trail of ancestor
Sumber : https://renjanatuju.wordpress.com/

Gambar 2. 6 Salah satu shot Tambora the trail of ancestor
Sumber : www.youtube.com

Spesifikasi :

- Judul : Tambora the trail of ancestor
- Tahun rilis : 2015
- Produser : Gilang Tamma
- Sutradara : Giri Prasetyo
- Sinematografer : Giri Prasetyo
- Skenario : Astri Apriyani
- Durasi : 25 menit 47 detik
- Genre : Drama, Adventure, Dokumenter (Fiksi)
- Tujuan : Komersial
- Layar : Youtube

Film ini dipilih sebagai kompetitor karena memiliki kedekatan pada perancangan ini berupa obyek eksplorasi yakni gunung tambora dan pendekatan pada jalan cerita yang lebih menekankan tentang film fiksi dengan genre drama dan petualangan, pun juga penyebaran film ini yang melalui dunia maya. Karya garapan rumah produksi Wonderwall Pictures ini memiliki tujuan untuk memperkenalkan pesona Nusa Tenggara Barat, khususnya gunung Tambora. Tambora the trail of ancestor juga di realisasikan agar dapat dijadikan monumen untuk mengenang 200 tahun dahsyatnya letusan gunung tersebut. Dataran Eropa-pun masuk dalam cakupan daerah terdampak akibat letusan Tambora.

Berikut adalah jalan cerita dari film Tambora the trail of ancestor, Nadya Widiatmaja adalah seorang jurnalis perempuan berkebangsaan Indonesia. Ketika nenek kandungnya baru saja meninggal, Nadya menemukan foto-foto dan catatan tua milik neneknya. Catatan tersebut berisi cerita tentang kehidupan nenek moyangnya di Jerman hingga akhirnya mereka bermigrasi dari Jerman di abad 19. Sebelum menemukan foto dan catatan tua neneknya, Nadya tidak begitu paham tentang asal muasal leluhurnya. Berbekal catatan dan foto, serta sedikit cerita dari ibunya, Nadya tergugah dan memutuskan untuk mencari tahu sendiri alasan kuat migrasi leluhurnya dari Jerman saat itu.

Analisa lebih lanjut juga dilakukan dalam film Tambora the trail of ancestor untuk mengetahui hal-hal yang mungkin dapat dijadikan pembelajaran dalam perancangan ini, berikut hasil analisa tersebut,

a) Kelebihan

Tidak hanya mengeksplorasi keindahan NTB, khususnya gunung Tambora dan membangun sebuah cerita fiksi, namun juga membenturkannya pada sebuah realita, yakni data-data sejarah yang berkaitan dengan Tambora, dimana ketiga hal tersebut diolah kedalam film bertajuk Tambora the trail of ancestor. Karena memiliki konsep yang kaya membuat film Tambora the trail of ancestor menjadi karya yang sangat ber-isi baik secara visual, penjelasan sejarah, sekaligus kisah yang dibangun. Penggunaan youtube sebagai panggung menjadikan film ini

mudah untuk diakses segala kalangan, didalam film juga sudah disertakan subtitle bahasa inggris untuk mengakomodasi audiens dari luar negeri.

b) Kekurangan

Hal yang ingin disampaikan kreator kedalam karya ini cukup ambisius, namun karena faktor durasi yang disiasiakanmenjadikan potensi film Tambora the trail of ancestor agak terbuang. Sebuah karya gambar gerak khususnya film pendek menjadi menarik jika pada paruh awal film sudah menunjukkan premis yang efektif sehingga mampu membuat audiens bertanya-tanya tentang kelanjutan cerita, hal ini sebenarnya sudah dilakukan film Tambora the trail of ancestor. Namun pada babak ke-2 film dalam beberapa sceneploting yang di lakukan oleh sutradara membuat alur menjadi kurang dinamis demi mengejar penyampaian data-data sejarah melalui pendekatan dokumenter, yaitu adegan mewawancarai ahli maupun sejarawan terkait Tambora.

Gambar 2. 7 Salah satu shot Tambora the trail of ancestor
Sumber : www.youtube.com

Dari segi teknis film ini memiliki kekurangan yang kentara, khususnya saat beberapa audio dalam scene-scene tertentu benar-benar tidak maksimal. Ada kalanya audio menjadi sangat rendah atau bahkan menjadi mono audio yang sedianya mengganggu ketika film Tambora the trail of ancestor ditonton. Tidak maksimalnya casting selain pemeran utama, khususnya dalam hal membuat audiens *believe* alih-alih sekedar beradegan mengikuti arahan naskah.

2.2 Gunung Argopuro

Terletak di dataran tinggi Hyang, dan masuk dalam kawasan suaka margasatwa, gunung Argopuro merupakan gunung api purba yang melintasi Situbondo, Jember, dan Probolinggo. Jalur pendakian gunung Argopuro menyandang predikat sebagai trek terpanjang di pulau Jawa mencapai 63 KM secara lintas dari desa Baderan ke Bremi. Memasuki kawasan pendakian jalur sudah diperluas sejak 2018 hingga pos mata air 1. Dari arah Bremi perbaikan jalur pendakian dilakukan dari batas pertanian warga hingga kawasan hutan produksi di tahun 2019 sebagai fasilitas wisata. Pada tahun yang sama perbaikan dermaga di danau taman hidup dilakukan secara swadaya oleh masyarakat Bremi beserta relawan pendaki.

Gunung Argopuro memiliki 4 tipe ekosistem hutan, yaitu, hutan dataran tinggi, savana, hutan cemara, dan ekosistem danau. Di pulau Jawa hanya gunung Semeru yang memiliki ekosistem lengkap seperti Argopuro. Alamnya yang cenderung terjaga membuat masih terdapat ragam flora dan fauna di kawasan ini. Untuk fauna sebagai contoh burung merak masih bebas berkliaran dan sering tampak di savana Cikasur. Di aliran sungai yang bisa langsung diminum juga terdapat selada air, dimana tumbuhan ini sering dijadikan bahan makanan.

Di savana Cikasur Terdapat juga landasan pacu peninggalan kolonial Belanda, untuk bangunannya tersisa puing-puing bekas kantor. Tidak jauh dari puncak Rengganis terdapat reruntuhan yang dipercaya sebagai bekas kerajaan Rengganis yang terhubung dengan Majapahit. Gunung Argopuro lekat dengan mistis dimana suasananya yang sunyi dan sering diselimuti kabut semakin mendukung gambaran tersebut.

2.3 Film

Pada awalnya film adalah sebutan untuk lembaran atau pita seluloid yang peka cahaya sehingga dapat menangkap sebuah objek untuk diabadikan ke dalam bentuk lain. Dalam perkembangannya film mengalami perluasan definisi menjadi sebuah media yang lebih dinamis yakni *movie (moving image)*atau gambar gerak dimana dalam setiap celah pita seluloid menyimpan gambar-gambar ber-urutan pada sebuah kejadian lalu diproyeksikan ke sebuah layar sehingga menimbulkan

ilusi gerak. Media ini kemudian semakin berkembang, dari mulai ditambahkannya fitur audio hingga memiliki warna (Wayan, 2016).

Menurut undang undang No. 33 Tahun 2009 tentang perfilman, Film adalah karya seni budaya yang merupakan potret sosial dan media komunkasi massa yang di buat berdasarkan kaidah sinematografi dengan atau tanpa suara dan dapat di pertunjukan. Namun pada akhirnya definisi-definisi tersebut tetap ber-akar pada sesuatu yang sama yakni gambar gerak, jadi, dalam hal penyebutan karya tentu sangat bergantung pada budaya yang mengakar, kebijaksanaan si pembuat, dan audiens.

2.3.1 Film Dengan Muatan Wisata

Sebuah film dapat menyampaikan sebuah pesan maupun gagasan secara massal. Sebuah pesan maupun gagasan harus dilebur dengan alur cerita agar sebuah film menjadi dinamis. Film-pun mampu memuat pesan tentang eksotisme objek-objek pariwisata, karena film dapat menimbulkan efek imersif kepada khalayak pemirsanya. Efek yang dimaksud adalah membuat audiens merasa lebih dekat karena ikatan emosi yang dibangun lewat cerita, adegan, sinematografi, warna, audio dan elemen-elemen lainnya.

Sebuah film yang memuat materi eksotisme khususnya Indonesia sebenarnya sudah mulai dilakukan sejak era kolonial Belanda, yakni tahun 1930-an ketika periode awal industri turisme dunia. Film cerita bertajuk Pareh (1934) karya Albert Balink adalah pionir dari sebuah film yang mengangkat keeksotisan Indonesia pada saat itu, dan berkontribusi dalam membentuk bayangan visual tentang seperti apa wajah Hindia Belanda karena sebelumnya belum mempunyai cukup gambaran, sehingga membuat orang-orang Eropa tertarik untuk berwisata maupun ber-investasi. Hal ini seakan melanjutkan tren Mooi Indie yang juga menghibur bangsa asing untuk nantinya tertarik terhadap Hindia Belanda (Garin Nugroho, 2015).

Diatas tahun 2000 film dengan muatan wisata khususnya pesona alam terus saja di produksi, sebut saja dalam skala Hollywood adalah *Wild, Everest, Secret Life of Walter Mitty* dan sebagainya. Paska perilisan film-film dengan muatan objek pariwisata tersebut suatu lokasi dapat dipenuhi turis-turis yang penasaran, sebut saja film *Wild* (2014) yang berkisah tentang perjalanan

seorang wanita melintasi salah satu trek alam liar di Amerika yakni *Pacific Crest Trail* untuk menebus dosa-dosa yang telah ia buat. Sebelum rilisnya film tersebut dalam jangka waktu per- 5 bulan jumlah *hikers* yang melintasi jalur tersebut selalu tak pernah lebih dari 300, namun paska film tersebar luas pengunjung yang datang kesana dapat mencapai angka 1.600 sampai 3.000 orang pertahunnya.

Di dalam negeri film dengan unsur wisata baik pesona alam maupun budaya lainnya juga acap kali di produksi, antara lain, Aruna dan Lidahnya, Marlina : Si Pembunuh Dalam Empat Babak, 5 cm. dan sebagainya. Arus yang terjadi setelah rilisnya film-film tersebut secara luas juga tidak jauh berbeda dengan yang terjadi di film yang dipasarkan Amerika, beberapa diantaranya adalah mulai dikenalnya objek yang ada didalam film dan potensi ekonomi dari pariwisatawan yang datang setelah menonton. Sebagai contoh film Marlina dan Susah Sinyal yang di produksi di Sumba, NTT, sebelum film tersebut nama Sumba kurang terdengar khususnya untuk kalangan lokal.

2.4 Alur Produksi

Alur dari pembuatan sebuah video bisa dibagi menjadi tiga yaitu, pra produksi, produksi dan paska produksi. Dimana disetiap urutan tersebut memiliki peran masing-masing dan memiliki *list* kebutuhan yang akan digunakan dan apa yang harus dilakukan dalam prosespembuatan video. Tahapan-tahapan tersebut merupakan alur kerja dalam pembuatan video dari awal hingga akhir.

2.2.1. Pra-produksi

Tahap persiapan untuk mencatat semua keperluan yang akan dibutuhkan waktu proses selanjutnya yaitu proses produksi. Tahap ini berisi banyak hal mulai pembuatan *storyline*, skenario, *storyboard*, tata artistik, sinematografi, konsep *scoring* dan lainnya. Selain itu juga membutuhkan persiapan teknis berupa alat-alat pendukung dalam pembuatan video sehingga tidak ada kendala dalam pengerjaanya.

2.2.2. Produksi

Tahap pelaksanaan atau eksekusi dari konsep yang sudah di susun pada masa pra-produksi. Fokus dalam masa produksi adalah melakukan apa saja yang telah direncanakan dan segera mencari alternatif bila ternyata ada yang tidak sesuai dengan perencanaan karena akan berdampak pada jadwal. Sebagai contoh masa produksi adalah pengambilan gambar dan suara dilapangan.

2.2.3. Paska Produksi

Tahap terakhir dalam proses pembuatan video atau film. Secara teknis proses yang dilakukan terdiri dari menyeleksi hasil rekam lebih detail, *editing*, *visual effect* (jika perlu), *scoring*, dan lain sebagainya. Pada proses ini hasil rekam yang telah diambil saat produksi diseleksi lebih detail, disusun secara jalan cerita secara mentah untuk di review dan sebagai patokan *sound design* maupun *scoring* baru setelahnya dirapikan lebih dahulu, diberikan visual effect yang diperlukan, penggabungan akhir, masuk proses pewarnaan dan siap untuk direview untuk revisi terakhir kali sebelum di rilis ke masyarakat luas.

2.5 Elemen Naratif

Meliputi berbagai hal yang berhubungan dengan jalan cerita sebuah film. Berikut adalah aspek yang diterapkan pada elemen naratif sebuah film, (Dwi, 2016)

2.3.4. Tema

Tema adalah pokok cerita, yaitu tentang apa cerita itu dibuat. Makna tema yang terkandung dalam sebuah kisah ditemukan dengan merampungkan seluruh kisah. Dari tema ini dapat dikembangka menjadi daya tarik dan menjadi cerita yang unik. Dari tema ini juga seharusnya dapat muncul dasar cerita yang nantinya dapat digunakan dalam skenario. Pada perancangan film dengan muatan wisata, tema utamanya adalah menyajikan keunggulan suatu daerah wisata sebagai *what to say* baik dari keindahan tempat wisata maupun pada *value* yang didapat dari sana.

2.3.5. Naskah

Sebelum sampai pada sebuah naskah, sebuah film harus memiliki premis yang kuat. Premis adalah bagaimana sebuah film dapat dijabarkan dalam satu kalimat, yang mana berarti sebuah premis harus padat, komunikatif, dan menarik. Sebuah premis yang kuat akan membantu pada tahap pengembangan selanjutnya yakni pembuatan sinopsis yakni penjabaran lebih panjang dari premis, biasanya satu sampai tiga paragraf dimana harus pula dapat menjelaskan 3 babak dalam film. Tahap terakhir adalah pembuatan naskah skenario, yaitu peletakan cerita yang memiliki struktur komunikatif, lengkap dengan paragraf berisi keterangan serta dialog-dialog dimana biasanya memiliki runtutan yang dikenal dengan struktur 3 babak. Struktur 3 babak adalah dasar dari sebuah penceritaan film, yaitu bab pertama berisi pengenalan, bab ke-2 berisi konflik, bab ke-3 berisi resolusi atau penyelesaian (Iskandar, 2018).

2.3.6. Storyboard

Storyboard adalah urutan gambar terjemahan dari naskah, berbentuk sesuai kebutuhan sutradara, dan komunikatif. Fungsi dari storyboard sendiri untuk membantu sutradara menjelaskan visi-nya kepada para kru film sehingga memiliki gambaran yang sama, biasa-nya storyboard diciptakan untuk mengakomodir scene yang sulit dan perlu treatment khusus misalnya kebutuhan visual effect dan practical effect. Pembuatan storyboard harus selalu dikomunikasikan oleh ke- 3 elemen utama yaitu, sutradara, sinematografer, dan artist storyboard sendiri (Yudi, 2019).

2.3.7. Casting

Sebuah film yang sukses selalu memiliki jajaran pemain peran yang mumpuni dimana mereka dituntut bisa menghidupkan sebuah karakter yang sudah tertuang di naskah, dapat mengikuti arahan sutradara, dan ber-improvisasi sesuai kebutuhan karakter. Kebutuhan aktor dalam film yang memiliki narasi tentang wisata sangat sentral karena objek wisata harus memiliki penikmat dan aktor disini dituntut untuk dapat merasakan pesona

yang di miliki objek wisata sekaligus harus memberi rasa tersebut kepada para audiens.

Misalnya dalam film Aruna dan Lidahnya, para aktor yang memiliki porsi besar menikmati makanan yang tersaji, dan sebagai respon mereka harus menampilkan mimik muka, verbal, dan bahasa tubuh yang mengisyaratkan ketertarikan maupun kepuasan terhadap makanan yang dinikmati, hal itu membuat penonton merasa memiliki kedekatan terhadap objek. Untuk mencapai tujuan tersebut dibutuhkan karakterisasi, metode yang diaplikasikan adalah *The Object Exercises* teknik dasar akting yang dikembangkan Uta Hagen. Di dalam metode ini akan diberikan penjabaran yang mendetail tentang informasi personal yang merupakan jawaban dari 9 pertanyaan kunci tentang diri seseorang, sehingga nantinya dapat menjawab, "apa yang akan saya lakukan jika saya seorang tokoh ?"

2.3.8. Latar

Sebuah latar atau *setting* adalah suatu lokasi dimana sebuah kejadian dalam sebuah film terjadi, sebuah *setting* biasanya mendukung jalannya sebuah penceritaan dan tidak menutup kemungkinan sebuah latar menjadi hal yang diutamakan dalam beberapa shot. Dalam pembuatan film dengan muatan wisata, biasanya menampilkan pesona dari setiap objek-objek wisata yang akan dieksplorasi disamping keunggulan lain misalnya keunikan budaya, keramahan masyarakat, dan sebagainya. Penampilan set ini juga akan sangat mendukung efek dramatis dari sebuah film.

2.6 Mise en scene

Mise en scene adalah segala yang nampak dalam setiap frame sebuah film dan akan memberikan nyawa. Istilah berbahasa Prancis ini diadaptasi dari seni panggung yang memiliki arti 'penempatan di panggung'. Dalam film, panggung ini dibatasi oleh *frame*, yaitu hanya hal-hal yang terlihat di layar kamera. Di dalamnya termasuk latar, pencahayaan, akting, blocking, kostum dan make-up. *Mise en Scene* berperan dalam naratif secara visual maupun puitis.

2.7 Sinematografi

Dalam satu shot ada berbagai hal yang dimasukkanuntuk mendukung penceritaan, hal-hal tersebut adalah informasi, estetika, dan emosi, ke tiganya adalah sebuah komponen yang harus diramu oleh sinematografer dan sekaligus merupakan pengertian sinematografi. Maka dapat dikatakan jika seorang penulis skenario bertutur menggunakan tulisannya dan sinematografer berkisah menggunakan narasi visualnya. Secara teknis sinematografi melingkupi ilmu tata cahaya, tata kamera, pewarnaan, komposisi, dan lain sebagainya (Datau, 2019).

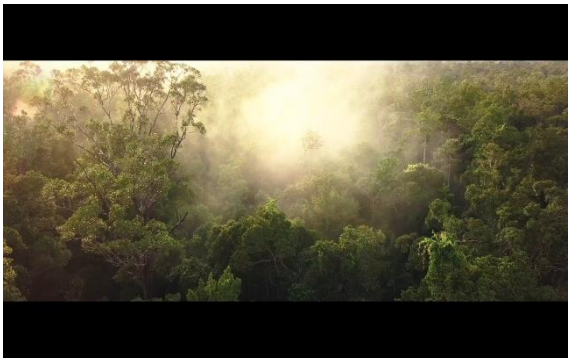
2.7.1 Deep Focus

Suatu pengadeganan yang memiliki fokus pada interaksi aktor terhadap aktor lain atau lingkungannya beserta *staging* yang merupakan interaksi kamera kedalam suatu peristiwa yang akan direkam dengan mengedepankan sebuah *mise en scene*, dengan kata lain ada kecenderungan adegan diambil secara penuh untuk meminimalisir *cut*. Biasanya sebuah shot dengan deep focus akan menggunakan *aperture* dengan angka antara 2.8 – 5.6 f untuk membuat ketajaman gambar dan membentuk fokus. Dibawah adalah contoh shot dengan menerapkan *deep focus* dimana karakter dapat berinteraksi dengan tetap menyampaikan sebuah informasi dan emosi tanpa mengandalkan banyak cut.

Gambar 2. 8 Potongan adegan Citizen Kane (1941)
Sumber : www.presentationzen.com

2.7.2 Anamorphic bar

Penggunaannya pada masa 1960-an adalah untuk kembali menarik audiens kembali ke bioskop semenjak mulai menjamurnya televisi dan tontonannya. Dengan memberikan opsi yang lebih memiliki unsur sinematik, dramatis dan estetik yang dijaga. Ciri sebuah film menggunakan metode anamorphic yakni, memiliki kecenderungan visual yang lebih lebar tanpa memotong sisi tertentu, jika menyorot cahaya secara langsung akan menimbulkan flare yang otentik, dan menimbulkan efek dramatis karena dapat mencakup objek yang lebih luas sehingga dapat lebih bebas meletakkan adegan tanpa mengurangi estetika.



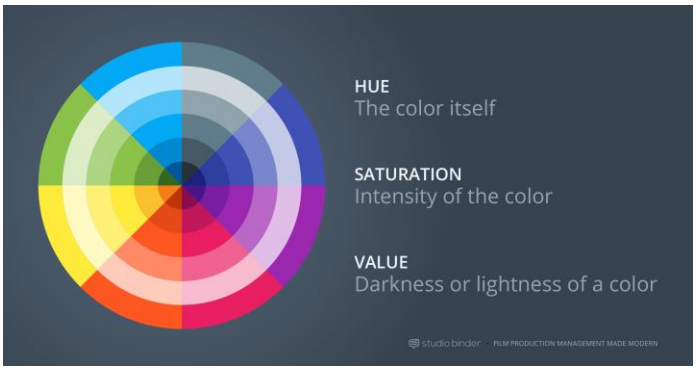
Gambar 2. 9 Contoh anamorphic bar
Sumber : www.youtube.com

2.7.3 **Warna**

Warna dalam sebuah sinema dapat berdampak pada audiens secara emosional, psikologis, atau secara fisik tanpa disadari. Warna dapat membangun tensi dalam sebuah adegan atau membawa atensi ke poin cerita. Ketika menyampaikan cerita warna dapat membantu dalam,

1. Menimbulkan dampak psikologi tertentu pada audiens.
2. Memberikan fokus pada sebuah detail secara signifikan.
3. Membangun atmosfer pada sebuah film.
4. Merepresentasikan sifat karakter dan sebagainya.
5. Menampilkan perubahan alur cerita dalam sebuah film.

Penempatan warna yang baik dapat membentuk suasana dan membangun atmosfer dalam sebuah film. Ada 3 komponen utama dalam warna sebuah film, yaitu : *Hue, Saturation*, dan *Value*.



Gambar 2. 10 Tabel Warna
Sumber : www.studiobinder.com

2.8 Editing

Dalam pembuatan film editing adalah sebuah proses penyuntingan dan penyatuan hasil rekam serta penamahan-penambahan lain sesuai dengan konsep awal mengikuti visi sutradara. Editing dibagi menjadi dua, yakni offline dan online.

Offline editing

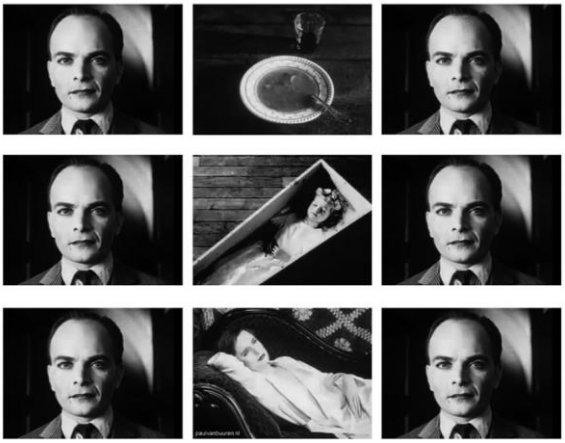
Setelah selesai proses rekam gambar, maka selanjutnya hasil rekam masuk ke proses editing dan editing yang pertama kali dilalui adalah offline editing. Di dalam proses ini hasil rekam hanya akan disusun dan disatukan sesuai naskah sehingga bisa menyampaikan informasi yang diinginkan sutradara tanpa ditambahh suara latar, musik, pewarnaan dan sebagainya.

Online editing

Hal-hal yang ditambahkan paska proses offline editing, didalamnya meliputi color correction, color grading, music scoring, sound design, dan visual effect.

2.8.1 **Russian Montage Theory**

Sebuah *Film Movement* yang berkembang di Rusia pada 1920-an dan dikembangkan oleh Lev Kuleshov sehingga juga dikenal dengan sebutan *Kuleshov effect*. Teori semacam ini, yang merayakan keterbatasan sinema disebut dengan teori formalisme. Dasar dari Russian Montage Theory adalah sebagai berikut, sebuah hasil dari eksperimen kelompok belajar Kuleshov :



Gambar 2. 11 Kuleshov effect
Sumber : www.studiobinder.com

Eksperimen tersebut mengambil fokus wajah orang tanpa ekspresi kemudian pada shot berikutnya diberikan gambar dengan konteks tertentu lalu ditutup oleh shot wajah yang sama. Kuleshov mengembangkan kemungkinan montase berupa konstruksi makna yang berbeda tergantung pada urutan *shot* yang dihadirkan kepada audiens. Tonal Montage adalah pengembangan teori ini yang nanti akan dipakai dalam karya film utamanya untuk membangun ketegangan.

- ***Tonal Montage***

  Editing dari sebuah *scene* untuk membangun sebuah emosi menggunakan tata visual, audio, atau kombinasi keduanya dimana shot akan saling dukung dalam sebuah penceritaaan untuk membangun sebuah situasi atau tensi tertentu. Shot yang dipakai harus memiliki pola ketika dirangkai dalam sebuah *sequence*. Pola dapat berupa unsur visual yang disertakan dalam 2 shot atau lebih atau lewat sebuah audio, baik dialog maupun musik.

Gambar 2. 12 Contoh Tonal Montage
Sumber : The Revenant (2015), Movie

Dalam film *The Revenant (2015)* pada contoh (gambar 2.5) digambarkan peristiwa tokoh utama bersedih atas kepergian anaknya, ia pun bersandar pada mayat anaknya dan bernafas dalam-dalam lalu selanjutnya diberikan shot dari pegunungan berkabut yang mataharinya mulai tertutup awan. *Sequence* tersebut saling melengkapi emosi yang dibangun dalam setiap shotnya, dimana jika dijadikan satu kesatuan yaitu kesedihan yang teramat besar.

2.8.2 Realisme

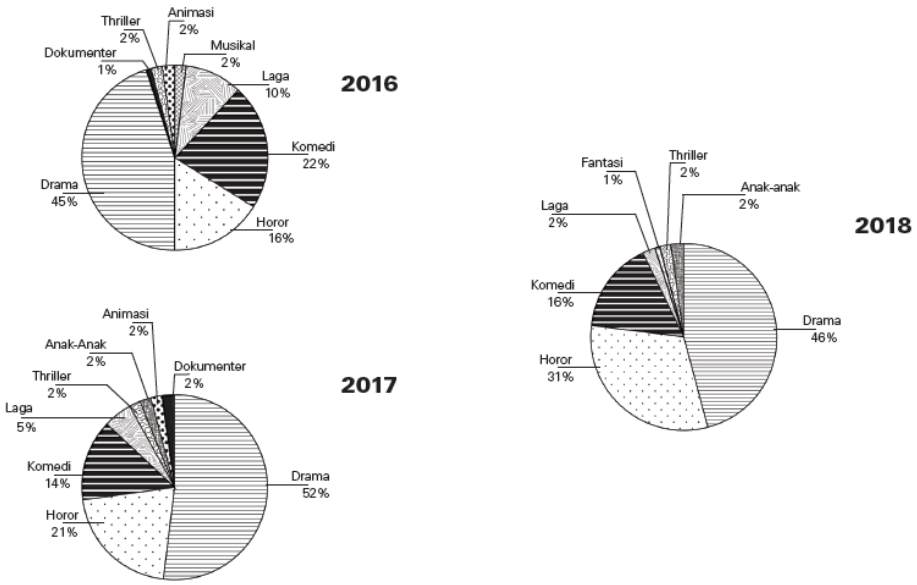
Realisme dapat dilihat dari kemampuannya menghadirkan kembali realitas sebagaimana aslinya. Sehingga pada prakteknya realisme bertumpu pada teknik pengambilan gambar sinematik yang mengandalkan *direct recording process* dimana *blocking* (pengadeganan aktor) dan *staging* (interaksi kamera) sangat diutamakan atas *mise-en-scene* sebuah film. Realisme menganggap bahwa *long take* dan *deep focus* adalah salah dua cara untuk menggapai derajat realisme tertinggi. Realisme berpendapat bahwa film bersifat tak terbatas dalam merekam realitas. Salah satu film yang secara keseluruhan menggunakan konsep ini adalah film *ala continous shot* dari Sam Mendes, 1917 (2019), dalam film tersebut visi sutradara ingin membuat film perang yang menjadikan audiens seolah-olah menemani setiap langkah dari tokoh utama.

Gambar 2. 13 Contoh Realisme
Sumber : www.youtube.com, 1917 (2019)

2.8.3 Sound Design dan Scoring

Sound design atau biasa disebut tata suara adalah alat bantu sutradara dalam menyampaikan visi artistik dalam bidang suara didalam film, khususnya suara karakter maupun suara latar yang nantinya mampu untuk membentuk peristiwa. Dalam sebuah film bentuk sound design biasanya dapat dicapai dengan merekam langsung suara di lokasi, ADR (*Automated Dialog Replacement),* maupun *volley* yang nantinya diedit lebih lanjut oleh *sound designer. Scoring* sendiri adalah *tools* berupa musik yang biasanya dibuat melalui bantuan alat musik untuk menegaskan kondisi pada sebuah realitas dalam sebuah scene. Skoring dapat berdiri sendiri ataupun sebagai *support system* yang menyertai *ambience* dan dialog.

2.9 Diagram Genre Film Indonesia



Gambar 2.14 Diagram ragam perfilman komersial Indonesia
Sumber : www.filmindonesia.or.id

Berikut adalah data perihal jumlah produksi film komersial atau arus utama yang diperoleh dari database film Indonesia (FI). Pada diagram tersebut dalam tiga tahun jumlah produksi film dengan genre drama selalu menjadi yang paling dominan dimana berarti film genre drama menjadi yang paling banyak diproduksi dan artinya minat penonton Indonesia terhadap genre tersebut sangat besar. Hal itu karena jumlah produksi suatu genre film arus utama selalu melihat pasar, karena bagi produser film arus utama, walaupun film adalah karya artistik merupakan juga produk bernilai ekonomi.

2.10 Video Wawancara Joko Anwar

Gambar 2. 15 Joko Anwar
Sumber : www.youtube.com

Mengutip dari *statement* Joko Anwar pada wawancara bersama Bayu Skak yang diunggah di *Youtube* tertanggal 14 Oktober 2019 dengan isi sebagai berikut :

"Apapun ganre-nya penonton tidak akan peduli terhadap film jika tidak menarik, film menjadi menarik jika memiliki karakter yang *believeable*, dan yang paling kental dalam kehidupan sehari-hari adalah ikatan keluarga. Sehingga bagaimana membuat penonton peduli dengan karakternya yang paling dasar dalam diri manusia adalah hubungan keluarga, entah erat atau sebaliknya, tapi cerita tentang keluarga sangat utama dalam kehidupan sehari-hari sehingga lebih mudah terhubung untuk penonton."

Dari pernyataan tersebut dapat dianalisa bahwa untuk membuat penonton tetap melihat film hingga akhir perlu memiliki cerita dengan karakter yang menarik, karakter menarik haruslah memiliki relevansi dengan penonton, dan secara umum hal yang memiliki relevansi terhadap keseharian adalah hubungan keluarga.

Penyertaan karakter yang memiliki ikatan keluarga dapat dipilih sebagai opsi dalam penyusunan cerita agar membuat penonton memiliki investasi emosi kedalam film.

2.11 Studi Acuan

2.11.1 The Revenant (2015)

Film panjang karya Alejandro Inarritu ini berkisah tentang perjalanan seorang ayah yang berhasil selamat dari ambang kematian untuk kemudian menuntut balas akan seorang kawan yang telah membunuh anaknya dan hampir juga membunuhnya. Penulis memasukkan film ini karena konsep sinematografi yang dipilih oleh Emannuel Lubezky selaku sinematografer yaitu memakai available light, sehingga dalam produksinya harus berpacu dan berkompromi dengan cuaca di lokasi pengambilan gambar. Usaha membangun dunia imersif dari Alejandro dan Lubezky juga menjadi menarik mengingat lokasi yang berupa pegunungan kabut bersalju berpotensi memperkuat nilai estetik dari film ini. Untuk mewujudkan hal itu Lubezky memilih memakai lensa *anamorphic* dengan milimeter 12-24 agar dapat memaksimalkan zona tangkap gambar.

Gambar 2. 16 Potongan adegan The Revenant
Sumber : The Revenant 2015

2.11.2 Kill Bill Volume 1 (2003)

Diarahkan oleh Quentin Tarantino yang biasa bermain dirana *gore* film bagian pertama ini bercerita tentang seorang ibu yang baru bangun dari koma menuntut balas kepada sekelompok mantan pembunuh bayaran dimana ia sempat bergabung disana setelah merusak hari pernikahannya dan mengakibatkan bayi yang dikandungnya terbunuh. Pada film ini terdapat bagian dimana diceritakan melalui narasi dan divisualkan lewat animasi mengenai masa lalu seorang bos mafia wanita untuk membuat sebuah adegan

kejam yang lebih *stylist*, lebih dapat mengimplifikasi *mise en scene*-nya, dan memperkuat kesan fiksi fantasi *Kill Bill volume 1*. Sutradara juga memasukkan musik-musik yang sebelumnya sudah diciptakan untuk memperkuat emosi suatu peristiwa sehingga hal tersebut dapat menjadi nilai lebih, selain memperpendek proses pengerjaan juga dapat mengangkat kembali pamor dari musik-musik yang dipilih, terlebih jika musik sudah berumur cukup lama.

Gambar 2. 17 Potongan adegan Kill Bill Volume 1
Sumber : Kill Bill Volume 1 (2003)

2.11.3 Wild (2014)

Wild bercerita tentnag perjalanan seorang wanita di *Pacific Crest Trail* (*PCT*) di Amerika setelah kematian ibunya dan bercerai dengan suaminya sehingga ia membenci diri sendiri lalu memutuskan nekat menempuh perjalanan tersebut seorang diri tanpa berbekal pengetahuan yang memadai dengan harapan menemukan sesuatu yang ia sendiri tidak ketahui. Yang menjadikan film ini menarik adalah penempatan karakter utama sebagai pengembara yang kebingungan dan seorang diri sehingga memberikan kesempatan bagi karakter utama untuk lebih mengenali diri sendiri dan berkontemplasi atas apa yang telah dilaluinya dengan alam sebagai perantara dan kawan perjalanan. Alam disini seakan dapat berinteraksi dengan karakter kadang ia bisa kejam hingga membuat karakter utama kakinya terluka dan kekurangan logistik konsumsi, atau sangat baik karena mempertemukannya dengan anak kecil yang menyanyikan sebuah lagu hingga karakter utama terkesiap karena memancing sebuah ingatan indah bersama keluarganya.

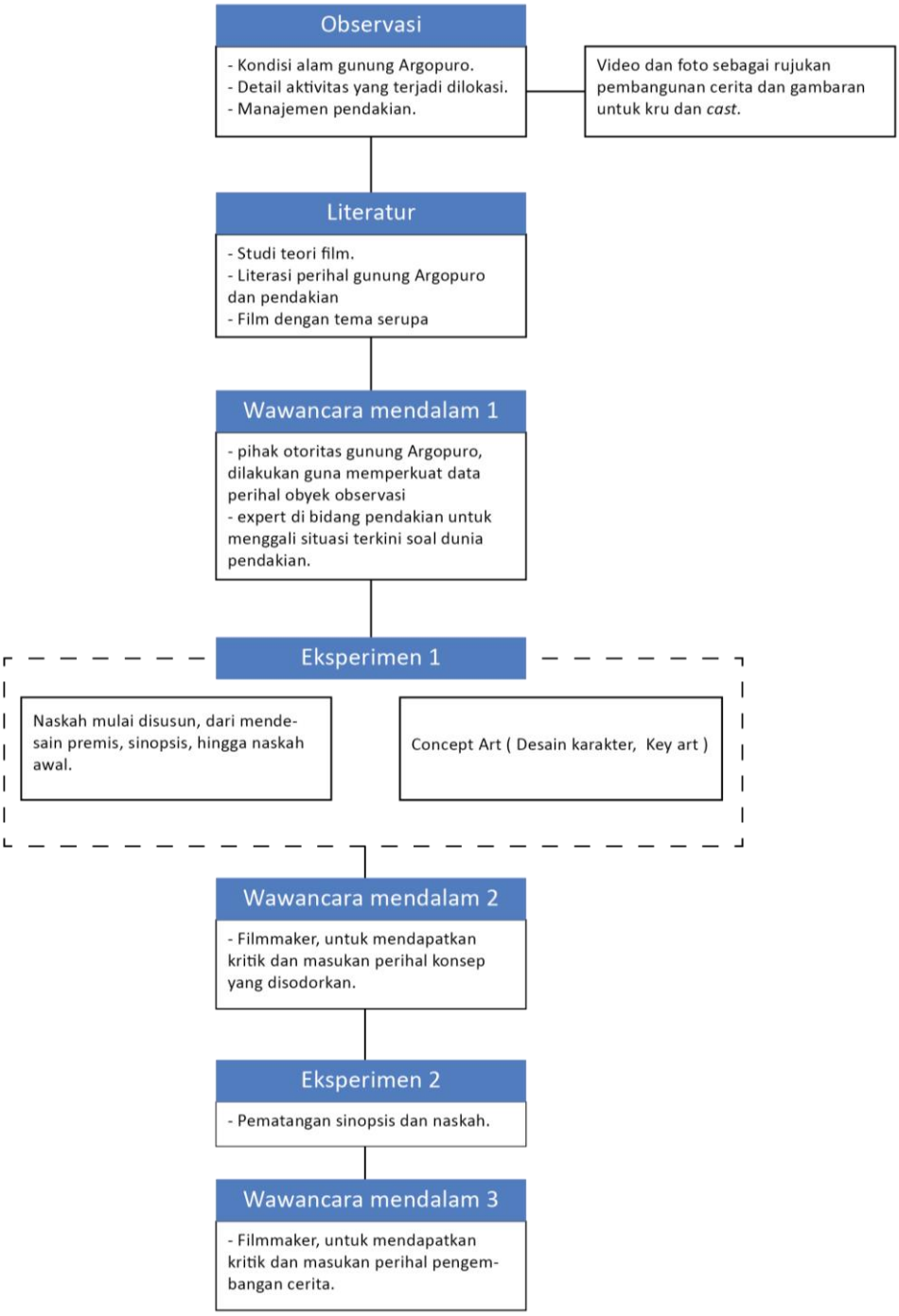
Gambar 2. 18 Potongan adegan Wild
Sumber : Wild (2014)

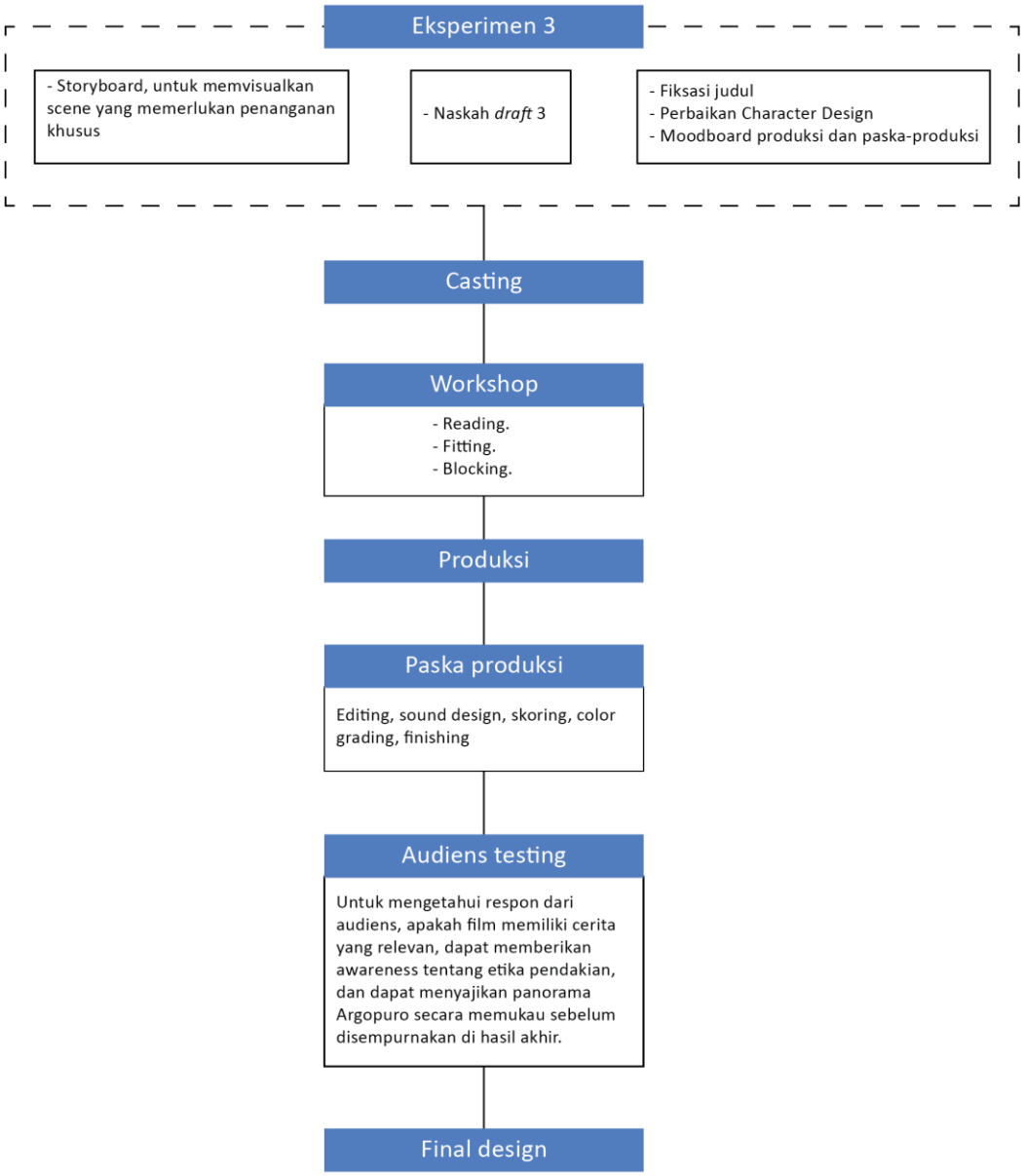
(halaman ini sengaja dikosongkan)

BAB III
METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

Untuk menghasilkan rancangan film pendek fiksi dengan latar gunung Argopuro yang komprehensif, maka dibutuhkan sebuah alur perancangan yang digambarkan sebagai berikut:




Eksperimen 3
- Storyboard, untuk memvisualkan scene yang memerlukan penanganan khusus
- Naskah *draft* 3
- Fiksasi judul
- Perbaikan Character Design
- Moodboard produksi dan paska-produksi
Casting
Workshop
- Reading.
- Fitting.
- Blocking.
Produksi
Paska produksi
Editing, sound design, skoring, color grading, finishing
Audiens testing
Untuk mengetahui respon dari audiens, apakah film memiliki cerita yang relevan, dapat memberikan awareness tentang etika pendakian, dan dapat menyajikan panorama Argopuro secara memukau sebelum disempurnakan di hasil akhir.
Final design

3.2 Metode Penelitian

Tahap-tahap yang dilakukan dalam mengumpulkan data adalah sebagai berikut :

3.2.1 Tahap Pengumpulan Data

1. Observasi

Untuk mengetahui secara langsung kondisi aktual di lapangan sehingga dapat memiliki data yang sahih. Observasi dilakukan dengan berkunjung dan mendaki langsung sehingga dapat memahami trek, pengecekan titik menarik, lantas memvalidasi data mengenai obyek otentik yang berada di gunung Argopuro. Hal-hal yang dilakukan selama observasi berfungsi untuk mengantisipasi masa produksi, seperti bagaimana memaksimalkan savana cikasur untuk melakukan eksplorasi pengambilan gambar dan sebagainya.

Observasi dilaksanakan tanggal 25-29 April 2019, dengan hasil stok foto dan video yang akan berfungsi sebagai bahan pertimbangan pengembangan cerita dan memberikan detail gambaran kondisi lokasi kepada kru, *cast*, dan pihak yang bersinggungan.

Berikut adalah daftar obyek-obyek yang di observasi, semuanya terletak dalam kawasan gunung Argopuro :

1. Savanna/ landasan udara Cikasur
2. Sungai Qolbu
3. Cisentor
4. Savana Lonceng
5. Situs Dewi Rengganis
6. Puncak Rengganis
7. Hutan Lumut
8. Danau Taman Hidup

Data yang dihimpun berupa stok video dan foto yang nanti akan dipakai pada proses pra-produksi dan beberapa diaplikasikan sebagai pelengkap di pos-produksi.

2. Wawancara Mendalam

Berikut adalah daftar dari narasumber ahli yang menjadi sumber data untuk menunjang pembuatan film pendek fiksi dengan latar gunung Argopuro. Perlu digaris bawahi pertanyaan dapat berubah ketika proses wawancara berlangsung, dapat dikurangi maupun ditambah.

a. Pak Susiono, Kepala pengelola resort konservasi gunung Argopuro.

Waktu : 25 April 2019
Tempat : Resort Konservasi Argopuro
Tujuan : Untuk mendapatkan informasi yang valid perihal kawasan dataran tinggi Hyang khususnya gunung Argopuro.

Daftar Pertanyaan :

- Bagaimana sejarah dari gunung Argopuro ?
- Apa daya tarik dari gunung Argopuro ?
- Apa yang menjadikan gunung Argopuro otentik ?
- Adakah hewan endemik yang biasa berinteraksi dengan pengunjung ?
- Adakah pantangan bagi pendaki di gunung Argopuro, baik secara hukum negara maupun adat ?
- Menurut anda apa yang perlu diperhatikan jika akan membuat film pendek berlatar gunung Argopuro ?

b. Ilham, Pendaki bersertifikat – anggota Asosiasi Pendaki Gunung Indonesia dan aktivis lingkungan.

Waktu : 12 Mei 2019
Tempat : Basecamp Sedulur Trip Organizer
Tujuan : Untuk mendapatkan informasi perihal pendakian dan konservasi

Daftar Pertanyaan :

- Kenapa konservasi itu penting ?
- Bagaimana kita dapat mengetahui sebuah kawasan bisa untuk dilakukan aktivitas pendakian ?
- Apa yang perlu diperhatikan ketika mendaki gunung ?
- Apa tujuan dari melakukan aktivitas pendakian ?
- Apakah ada batasan untuk eksploitasi kawasan gunung ?
- Apa yang di khawatirkan tentang wisatawan yang memasuki kawasan konservasi ?
- Menurut anda apa yang perlu diperhatikan jika akan membuat film pendek berlatar gunung ?

c. Agus, Relawan bencana alam – Bagian Rescue.

Waktu : 29 April 2019
Tempat : Jalur pendakian gunung Argopuro
Tujuan : Untuk mendapatkan informasi perihal keselamatan pendakian.

Daftar Pertanyaan :

- Apa kondisi yang menyebabkan orang hilang di gunung ?
- Bagaimana anda melihat banyaknya pendaki baru ?
- Apa tujuan dari melakukan aktivitas pendakian ?
- Bagaimana cara menangani korban Hipotermia secara memadai ?

d. Abdul Razzaq, Filmmaker.

Waktu : 20 Juli 2019
10 September 2019
Tempat : Kopi Rolag, Ketintang
dan Lotus coffee, Kertajaya, Surabaya
Tujuan : Mendapatkan mentor untuk pengembangan cerita dan hal teknis pembuatan film.

Daftar Pertanyaan :

- Apa kelebihan film sebagai sebuah media ?
- Apa yang menjadi sorotan anda di dalam draft pertama ?
- Mengapa sebuah cerita memerlukan karakter yang kuat ?
- Bagaimana pendapat anda tentang naskah yang sudah di revisi sedemikian rupa ?

3. Studi Literatur

Mengumpulkan literasi yang sudah di publik tentang gunung Argopuro dalam hal informasi dasar, sejarah, dan sejenisnya sebagai bahan awal pembelajaran dan penyusunan cerita. Mencari literasi perihal film Indonesia. Dalam hal teknis yang menjadi fokus adalah studi dalam pra-produksi, produksi dan pasca produksi sebuah film.

4. Studi Eksperimental

Merancang naskah yang nantinya di diskusikan dalam wawancara ahli dengan *film maker* agar mendapatkan masukan dalam struktur bercerita atau ide ceritanya. Hasil dari wawancara akan di analisa kembali untuk kemudian membuat draft final sehingga segera dapat dibuat shotlist, storyboard, dan *concept art* untuk kepentingan produksi.

3.3 Target Audiens

Secara umum target audiens dari film ini adalah semua gender, baik laki-laki maupun perempuan selama memiliki hobi menonton film, umumnya tinggal di daerah kota besar. Rentang usia yang ditargetkan adalah 17-25 tahun, yaitu remaja hingga dewasa pertengahan dimana pada usia ini masyarakat Indonesia secara mayor baru menyelesaikan studi SMA, melakukan masa perkuliahan dan awal bekerja. Mulai memiliki kebebasan dalam menentukan jalan hidup, dalam masa pencarian jadi diri, dan belum menikah maupun awal menikah. Menyukai tantangan, Khusunya *traveler* dan pendakian gunung. Suka menonton film khususnya film cerita.

3.4 Audiens Testing

Dilakukannya proses ini guna mendapatkan kesan, pesan, dan pendapat setelah menyaksikan film ini. Dilakukannya metode ini untuk melihat *feedback* dari dua sudut pandang yakni pendaki gunung dan masyarakat umum. Feedback dari audiens dibutuhkan untuk melihat seberapa besar impact yang diberikan film fiksi dengan latar gunung Argopuro ini.

3.4.1 **Protokol Audiens Testing**

1. Kesan setelah menyaksikan film fiksi dengan explorasi gunung Argopuro.
2. Keberhasilan film dalam merangkum pesona gunung Argopuro
3. Tingkat menariknya sebuah cerita.
4. Kelebihan dan kekurangan film fiksi dengan explorasi gunung Argopuro.

(halaman ini sengaja dikosongkan)

BAB IV

HASIL PENELITIAN

4.1 Observasi

Memahami medan adalah hal mutlak yang harus dilakukan untuk persiapan produksi sebuah film, ini menjadi mengikat jika lokasi tersebut merupakan salah satu elemen utama dalam sebuah penyampaian cerita. Gunung Argopuro adalah bagian dari dataran tinggi Hyang yang membentang melingkupi tiga kota di Jawa Timur, yaitu Situbondo, Probolinggo dan Jember. Status dari wilayah dataran tinggi dengan luas 14.177 Ha tersebut adalah suaka margasatwa, yang mana berarti tidak semua wilayah bisa dimasuki wisatawan termasuk warga lokal untuk menjaga kekhasan yang sudah berakar tanpa adanya ijin dari pengelola. Namun, gunung Argopuro memiliki jalur pendakian yang dibuka untuk umum, dimana selama jalur pendakian khususnya rute Baderan-Bremi pendaki akan disuguhi panorama dan pengalaman pendakian yang berbeda dari gunung-gunung di Indonesia khususnya tanah Jawa.

Gambar 4. 1 Perjalanan ke Baderan dari terminal Besukih, Situbondo
Sumber : Pradana, 2019

Penulis memulai pendakian dari jalur Baderan untuk akhirnya turun ke desa Bremi, pertimbangannya adalah jalur yang lebih landai untuk mencapai puncak sehingga bisa lebih lepas menikmati pemandangan yang disuguhkan dan relatif lebih aman untuk para pendaki khususnya yang pemula. Trek pendakian gunung Argopuro total berjarak 63 KM merupakan yang terpanjang se-Jawa dan ketika penulis melakukan observasi butuh waktu selama 5 hari 4 malam untuk menjelajahi

jalur pendakian gunung Argopuro dengan biaya per-hari adalah Rp.20.000 untuk satu kepala. Opsi untuk memulai pendakian setelah memperoleh SIMAKSI (Surat Izin Masuk Kawasan Konservasi) ada dua, antara berjalan kaki dari pos perizinan atau menggunakan jasa ojek yang disediakan oleh warga untuk mencapai titik tertentu.

Pada observasi yang dilaksanakan tanggal 25-29 April 2019 transportasi ojek dipilih oleh tim penulis untuk mempersingkat waktu menuju batas makadam yang wajarnya ditempuh sekitar dua jam, hingga menjadi 10 menit saja. Di batas makadam langsung dapat di jumpai pemandangan berupa kebun warga dan lanskap lereng Argopuro.

Gambar 4. 2 Batas makadam dan lereng Argopuro
Sumber : Pradana, 2019

Dari batas makadam pos selanjutnya adalah mata air 1, pos ini di tandai dengan sebuah pohon besar yang menjulang tinggi diantara semak, di tepi jalan yang terbagi dua dan terdapat sumber mata air dan zona perkemahan yang cukup luas serta di sisi utara terhampar lembah yang jika terpapar matahari pagi akan terlihat gradasi kontras kekuningan.Di hari ke-2 tim penulis mencapai pos mata air 2 yang mana merupakan target awal untuk berkemah di malam pertama, di pos ini terdapat pula sumber air.

Gambar 4. 3 Pos mata air 1
Sumber : Pradana, 2019

Sekitar pukul 18.00 WIB, tim penulis tiba di lapangan terbang Cikasur dan mendirikan kemah di savana tersebut beratapkan gugusan bintang (**gambar 4.4**). Savana Cikasur adalah savana terbesar di jalur pendakian gunung Argopuro, hal itu pernah menjadikannya sebagai lapangan terbang kolonial Belanda di masa lalu.

Gambar 4. 4 Cikasur malam
Sumber : Pradana, 2019

Di hari ke-3 pendakian di hadapan Cikasur kala pagi cuaca yang cerah berpadu dengan kabut membuat suasana tersebut jika diabadikan dan dibalut cerita yang tepat akan menimbulkan momen yang hangat dan romantis. Suara merak bersahut-sahutan, dan sering pula burung itu bertengger disalah satu dahan pohon maupun berjalan di sela-sela ilalang, hal ini merupakan salah satu daya pikat dari Cikasur. Savana ini juga merupakan tempat bersejarah karena pada masa kolonial Belanda, pernah menjadi landasan pacu untuk mengangkat hasil bumi dan untuk menunjang hal tersebut terdapat bangunan berupa tempat tinggal permanen yang sekarang hanya tersisa pondasinya saja.

Gambar 4. 5 Cikasur pagi
Sumber : Pradana, 2019

Gambar 4. 6 Merak Cikasur
Sumber : Pradana, 2019

Gambar 4. 7 Sisa bangunan Belanda
Sumber : Pradana, 2019

Saat memulai perjalanan kembali salah satu tim peneliti mengalami cidera sehingga harus ber-istirahat satu malam di pos Cisentor dan tidak bisa memaksakan ke rencana awal untuk berkemah di mata air Rawa Embik. Namun ternyata Cisentor mempunyai sungai yang cukup lebar dan memiliki air yang bisa langsung diminum pun untuk aktivitas lainnya.

Gambar 4. 8 Sungai di Cisentor
Sumber : Pradana, 2019

Pada pagi setelahnya tim peneliti mecapai savana lonceng terlebih dahulu untuk selanjutnya melakukan summit ke puncak rengganis dan singgah ke situs rengganis. Savana lonceng adalah savana penghubung dua puncak utama gunung Argopuro, di sepanjang savana tersebut ditumbuhi bunga edelweiss sehingga akan sangat cocok jika dimasukkan dalam salah satu skema dalam film pendek yang akan dibuat sebagai jembatan menuju puncak. Bunga edelweiss sendiri selalu diidentikan sebagai bunga yang merepresentasikan keabadian karena umurnya yang panjang dalam artian tidak mudah layu walaupun sudah dipetik dari inang.

Gambar 4. 9 Savana lonceng
Sumber : Pradana, 2019

Puncak rengganis adalah puncak dengan lanskap lembah dan sering diselimuti kabut tipis, di sekitarnya terdapat altar yang digunakan warga untuk upacara adat. Agak turun terletak kawah tidur gunung Argopuro, satu-satunya kawah yang legal untuk di kunjungi wisatawan. Statusnya tertidur karena kawah tersebut tidak mengeluarkan asap sebagai pertanda jika aktif namun bau belerang masih tercium kental. Kawah tersebut dipercaya sebagai reruntuhan kraton rengganis oleh warga sekitar dan sekarang diyakini sebagai makam dari Rengganis. Legenda mengatakan Rengganis adalah putri kerajaan Majapahit yang melarikan

diri ke kawasan Argopuro dan membentuk kerajaan bersama para pengikut setianya.

Gambar 4. 10 Puncak Rengganis
Sumber : Pradana, 2019

Gambar 4. 11 Situs Rengganis
Sumber : Pradana, 2019

Seperti yang sudah dibahas, Argopuro memiliki lebih dari satu puncak, dan puncak tertingginya adalah puncak Argopuro yang memiliki ketinggian lebih dari 3088 MDPL. Spesifikasi dari puncak Argopuro sendiri adalah tanah landai yang dikelilingi oleh pepohonan cemara lantas terdapat tugu penanda dengan bendera merah putih yang berdiri tegak.

Gambar 4. 12 Tanah landai dari sudut pandang tugu puncak Argopuro
Sumber : Pradana, 2019

Sebagai bagian dari suaka margasatwa dataran tinggi Hyang, Argopuro memiliki kekhasan hayati, selain merak, macan kumbang, babi hutan dan sebagainya ada pula daun yang jika terkena kulit akan memiliki dampak rasa perih dan gatal selama kurang lebih satu jam, daun tersebut biasa dijuluki *wit jancukan*oleh warga sekitar. Tidak memiliki efek jangka panjang sehingga tidak terlalu bahaya, karena salah satu tim peneliti ada pula yang menjadi korban dari daun tersebut dan setelah efeknya hilang tidak terlihat indikasi yang lebih gawat.Daun ini banyak ditemui di jalur setelah pos mata air 2 sampai savana cikasur dan jalur setelah menuruni puncak Arca hingga hutan lumut.

Gambar 4. 13 Daun jancukan
Sumber : Pradana, 2019

Untuk menuju danau taman hidup dari puncak Argopuro harus melintasi hutan lumut terlebih dahulu. Hutan lumut adalah jalur yang memiliki kelembaban tinggi karena kerapatan pohon yang membentuk jalur itu sulit ditembus sinar matahari secara langsung sehingga membentuk jalur yang unik. Hampir setiap tanaman di dalam hutan lumut selalu ditumbuhi lumut.

Gambar 4. 14 Hutan lumut
Sumber : Pradana, 2019

Dan sebagai penutup rangkaian perjalanan pendakian gunung Argopuro sebelum turun ke desa Bremi adalah danau taman hidup, sebuah danau yang berada di ketinggian 2200 MDPL. Air danau tersebut bisa diminum namun harus dimasak terlebih dahulu, warga sekitar sering memanfaatkan danau taman hidup sebagai tempat memancing. Warga sekitar juga percaya suasana di danau tersebut harus selalu tenang karena jika ada keributan seperti orang teriak seketika kabut akan turun dan memenuhi permukaan danau sehingga membuat jarak pandang terhadap danau taman hidup menipis. Pada awal tahun 2019 dermaga di danau taman hidup baru saja diperbaiki secara swadaya oleh relawan dan warga sekitar. Lokasi ini akan sangat mendukung untuk sebuah adegan akhir atau adegan yang merepresentasikan kebebasan maupun ketenangan.

Gambar 4. 15 Danau taman hidup
Sumber : Pradana, 2019

Secara singkat dan ter-perinci perjalanan pendakian gunung Argopuro melalui jalur Baderan-Bremi dapat digambarkan sebagai berikut :

Gambar 4. 16 Bagan rute pendakian
Sumber : Pradana, 2019

4.1.1 Analisa observasi

Setelah melaksanakan observasi ke kawasan gunung Argopuro penulis mendapat gambaran yang lebih jelas tentang orientasi medan. Sebelum berangkat penulis sudah terlebih dahulu membuat cetak biru berupa premis dan sinopsis berdasar temuan-temuan awal berupa data sekunder tentang gunung Argopuro dan pendakian sendiri. Nantinya hasil observasi akan dibuat menjadi

pertimbangan utama naskah. Setelah melaksanakan observasi data yang didapatkan menjadi lebih kuat dan akurat sehingga memperjelas beberapa poin dalam sinopsis yang mungkin terjadi bias.

Dari perjalanan menyusuri gunung Argopuro dengan jalur Baderan-Bremiada beberapa pertimbangan yang dikantongi penulis untuk menyusun naskah. Hal ini meliputi, estetika, manajemen waktu, dan keselamatan dalam produksi film pendek. Dalam observasi di gunung Argopuro selama 5 hari 4 malam setiap harinya rata-rata dilakukan perjalanan selama 7 jam termasuk istirahat, maka untuk perjalanan produksi direncanakan untuk menambah hari di gunung Argopuro selama 6 hari 5 malam untuk memberikan waktu yang lebih leluasa dalam pengambilan gambar dan antisipasi hal-hal diluar rencana.

Lokasi dalam sebuah film adalah elemen utama terlebih dalam produksi ini karena hal tersebut merupakan salah satu nilai jual utama untuk memperkuat cerita dan pengadeganan (mise en scene). Dan karena berada dialam bebas maka pemilihan lokasi sebisa mungkin dekat dengan sumber air. Hal tersebut diuntungkan oleh faktor alam karena gunung Argopuro memiliki banyak sumber air yang tersebar. Lokasi yang dipilih meliputi batas makadam, mata air 1, mata air 2, Cikasur, Cisentor, savana lonceng, puncak rengganis, situs rengganis, puncak Argopuro, hutan lumut, dan danau taman hidup. Pertimbangan puncak Arca tidak dimasukkan ke list karena situs sejarah tersebut sudah banyak mengalami vandalisme, seperti penghilangan bagian-bagian tubuh patung. Untuk pengambilan gambar hanya mencakup wilayah jalur pendakian agar tidak memasuki wilayah konservasi yang masih perawan dengan pertimbangan keamanan.

4.2 Wawancara Mendalam

Wawancara disini difungsikan guna melegitimasi data-data yang telah diperoleh sebelumnya, mendapatkan informasi yang lebih valid dari pihak terkait untuk nantinya dipakai sebagai pertimbanagan pembuatan naskah. Dan ketika naskah sudah mulai dibuat dari hasil pengembangan sinopsis setelah melaksananakan observasi dan wawancara maka akan dilakukan diskusi kepada *film maker* untuk memberikan kritik dan saran dalam *script development*.

4.2.1 Susiono

Gambar 4. 17 Susiono dan Pradana Rizky
Sumber : Pradana, 2019

Narasumber	: Susiono
	(Kepala pengelola resort konservasi gunung Argopuro)
Waktu	: 25 April 2019
Tempat	: Resort Konservasi Argopuro

Bagaimana sejarah dari gunung Argopuro ?

Gunung Argopuro pernah hidup, namun belum juga mati karena masih ada kawah di lembah. Di sekitar puncak rengganis ada kawah yang statusnya tertidur karena baunya masih menyengat walau tidak terlihat aktivitas vulkanik. Gunung Argopuro adalah bagian suaka margasatwa dataran tinggi Hyang.

Apa daya tarik dari gunung Argopuro ?

Daya tarik gunung Argopuro meliputi bentang alam-nya yang masih terjaga, ekosistem danau, peninggalan sejarah, savana, sungai, dan kawah. Pada savana Cikasur terdapat peninggalan dari Belanda berupa lapangan terbang guna mengangkut hasil bumi dan rumah tinggal yang dibuat tahun 1930 namun sudah menjadi puing menyisakan pondasinya saja. Di puncak Rengganis terdapat situs sejarah peninggalan era Majapahit. Reruntuhan tersebut belum dapat dipastikan dulunya merupakan keraton atau tempat persembahyangan agama hindu.

Apa yang menjadikan gunung Argopuro otentik ?

Argopuro memiliki padanan alam yang unik, karena di Jawa hanya di gunung Argopuro dan Semeru yang memiliki 4 tipe ekosistem hutan, yaitu, hutan dataran tinggi dengan ciri hutan lebat diatas 2000 MDPL, savana ditandai dengan lahan luas yang minim pepohonan, hutan cemara didominasi tanaman berdaun jarum, dan ekosistem danau.

Adakah hewan endemik yang biasa berinteraksi dengan pengunjung ?

Hewan endemik dari kawasan konservasi gunung Argopuro yang cukup ramah dan menjadi salah satu daya tarik adalah burung merak, mereka sering menampakkan diri pada pagi hari di kawasan savana cikasur. Di jalur pendakian Argopuro juga sering terdengar suara burung merak.

Pantangan bagi pendaki di gunung Argopuro ?

Karena Argopuro merupakan daerah konservasi dengan tingkatan suaka margasatwa maka aktivitas pendakian dibatasi hanya pada jalur pendakian dengan pertimbangan keselamatan dan kelestarian. Pendaki diharap sadar dalam ber-etika selama melakukan pendakian.

Menurut anda apa yang perlu diperhatikan jika akan membuat film pendek berlatar gunung Argopuro ?

Pembuatan film di gunung Argopuro harus memiliki muatan edukasi perihal berkegiatan di alam bebas. Sebelumnya banyak oknum tak bertanggung jawab yang menerobos jalur pendakian dan membuat jalur baru untuk keperluan mototr trail, selain merusak alam hal tersebut juga membahayakan pendaki, apalagi Argopuro adalah kawasan suaka margasatwa.

Siapa yang biasanya mendaki gunung Argopuro ?

Kebanyakan pendaki dari gunung Argopuro adalah turis lokal, mereka datang dari kalangan anak kuliahan dan masyarakat umum, rata-rata berusia 20 sampai 30-an. Pendakian tidak pernah benar-benar ramai ataupun sepi sama sekali setiap bulannya.

- **Analisa Wawancara Susiono**

Gunung Argopuro memiliki beberapa aset wisata dalam jalur pendakiannya berupa panorama alam dan sejarah yang menyertainya. Hewan endemik yang paling representatif secara penampilan pun interaksi adalah merak yang biasanya sering muncul di kawasan Cikasur. Pendakian hanya dibatasi di jalur umum dengan mempertimbangkan keselamatan manusia dan alam. Etika pendakian harus lebih diperhatikan para pendaki agar tidak merusak alam. Pendaki gunung Argopuro didominasi anak muda berusia 20 sampai 30 tahun.

4.2.2 Ilham

Gambar 4. 18 Ilham dan Pradana Rizky
Sumber : Pradana, 2019

Narasumber	: Ilham (Pendaki bersertifikat – anggota Asosiasi Pendaki Gunung Indonesia dan aktivis lingkungan)
Waktu	: 12 Mei 2019
Tempat	: Basecamp Sedulur Trip Organizer

Bagaimana kita dapat mengetahui sebuah kawasan bisa untuk dilakukan aktivitas pendakian ?

Dalam hal mendaki gunung yang perlu diperhatikan adalah sadar kawasan. Secaria garis besar kawasan terbagi tiga, yaitu, Taman wisata alam, Suaka margasatwa, dan Cagar alam. Dari ketiganya hanya cagar alam wilayah yang tidak diperkenankan untuk dilakukan kegiatan pendakian.

Apa yang perlu diperhatikan ketika mendaki gunung ?

Mendaki adalah wisata dengan peminatan khusus, sehingga masing-masing personal harusnya tau dasar tentang konservasi. Paling remeh tentang bawa turun kembali sampah yang dibawa. Paham konservasi akan membawa pendaki untuk memiliki etika pendakian yang nantinya akan saling menguntungkan antara pendaki dan alam yang didaki.

Tujuan melakukan aktivitas mendaki ?

Tujuan mendaki hakikatnya untuk lebih mengenali diri sendiri dan bersyukur. Belajar berinteraksi baik dengan alam dan manusia, bukan hanya berfoto terus atitude tidak dijaga.

Apakah ada batasan untuk eksploitasi kawasan gunung ?

Untuk eksploitasi besar-besaran sekelas tambang maksimal hanya bisa dilakukan pada wilayah berstatus taman wisata alam. Kekhawatirannya kadang pihak swasta terlibat permainan untuk menurunkan status kawasan sehingga bisa dipakai sebagai lahan bisnis.

Apa yang di khawatirkan tentang wisatawan yang memasuki kawasan konservasi ?

Jika pihak konservasi kurang update terutama masalah edukasi, bisa jadi warga sekitar yang pola pikirnya masih kurang matang malah mengikuti wisatawan. Contoh saja motor trail, dan mereka salah mengambil langkah seperti memodifikasi motor menjadi motor trail dan memperbanyaknya. Motor-motor tersebut lalu dipergunakan untuk menembus hutan-hutan pegunungan sekitar dan berpotensi merusak tatanannya. Yang sering juga ditemui adalah para pendaki baru yang sering mendaki mendaki gunung dalam jangka waktu tertentu namun tak pernah secara serius mempelajari dan memahami dasar-dasar pendakian pun juga berkontribusi dalam upaya konservasi.

Kenapa konservasi itu penting ?

Adalah kepunahan manusia jika lingkungan musnah.

Menurut anda apa yang perlu diperhatikan jika akan membuat film pendek berlatar gunung ?

Jika membuat film penting untuk mengajarkan perkara konservasi dan menanamkan mindset ke masyarakat buat tetap pada jalur pendakian.

- **Analisa Wawancara Ilham**

  Sebelum melakukan wisata alam bebas khususnya pendakian gunung hendaknya mengetahui terlebih dahulu mana saja kawasan yang diperbolehkan untuk dimasuki dengan tendensi berwisata. Dikarenakan pendakian adalah wisata dengan peminatan khusus maka ada persiapan-persiapan yang terlebih dahulu harus dilakukan dan dipahami oleh calon pendaki demi terjaganya keamanan dan kesepahaman bersama. Ilmu konservasi paling sederhana adalah membawa turun kembali sampah yang kita bawa khususnya sampah anorganik atau plastik.

4.2.3 Agus

Gambar 4. 19 Agus alias Sinyoe
Sumber : Pradana, 2019

Narasumber : Agus alias “ Sinyoe ”
(Relawan bencana alam – bagian rescue)

Waktu : 29 April 2019

Tempat : Jalur pendakian gunung Argopuro

Apa kondisi yang menyebabkan hilangnya orang di gunung ?

Kasus orang yang hilang digunung biasanya terjadi karena pendaki kehilangan fokus. Maksud dari kehilangan fokus disini adalah kurang diperhatikannya kapasitas dan manajemen diri dalam pendakian ditambah orientasi medan yang sering membuat orang kebingungan sehingga sering terjadi salah langkah dalam mengambil keputusan. Jika dibahas agak detail, seperti kurang diperhatikannya nutrisi selama pendakian, bisa dilogika seperti ini, saat nutrisi tidak cukup apalagi ketika akan melakukan kegiatan yang ekstrem, tubuh menjadi mudah lelah ketika lelah konsentrasi akan mudah hilang bahkan hingga dikuasai emosi, ini adalah salah satu yang dimaksud kehilangan fokus. Jika fokus sudah hilang emosi menguasai terutama rasa takut kemungkinan untuk tersesat atau insiden lain akan semakin tinggi.

Bagaimana anda melihat banyaknya pendaki-pendaki baru ?

Banyaknya pendaki baru bukan permasalahan, namun mereka harus memahami etika pendakian, paling sederhana seperti bawa sampah turun, tidak memetik edelweiss, atau tidak melakukan vandalisme.

Tujuan melakukan aktivitas mendaki ?

Mendaki gunung bukan tentang menaklukkan alam, namun menaklukan ego diri sendiri, karena bagaimanapun tujuan akhir bukanlah puncak namun pulang ke rumah dengan selamat. Tapi mau bagaimanapun gunung selalu identik dengan puncak, maka kalau memang menginginkan untuk ke puncak harus bisa tetap tenang.

Bagaimana cara menangani korban Hipotermia secara memadai ?

Hipotermia adalah salah satu momok pendakian karena jika gejala-gejala yang timbul tidak segera ditangani maka akan berdampak pada kematian. Ada beberapa hal yang harus diperhatikan untuk menangani korban. Pertama, tetap tenang dan bawa korban ke tempat yang tertutup dan hangat, jangan berikan hal-hal panas secara langsung, juga selalu ajak bicara korban untuk mengetahui kondisinya.

- **Analisa Wawancara Sinyoe**

  Persiapan mental dan fisik amat penting dilakukuan sebelum melakukan kegiatan pendakian agar tubuh dan pikiran bisa terkordinasi dalam segala kondisi, setidaknya untuk berusaha tetap tenang dalam menghadapi masalah. Etika pendakian harus dijaga selama berlangsungnya kegiatan. Jika ada anggota kelompok yang terkena hipotermia atau terindikasi segera bawa ke tempat hangat yang tertutup dan lakukan pertolongan secara tenang.

4.2.4 Abdul Razzaq

Gambar 4. 20 Abdul Razzaq dan Pradana
Sumber : Pradana, 2019

Narasumber : Abdul Razzaq
(Sutradara, penulis, dan editor film)
Waktu : 20 Juli 2019 dan 10 September 2019
Tempat : Kopi Rolag, Ketintang
dan Lotus coffee, Kertajaya, Surabaya

Cuplikan eksperimental *draft* 1 :

1. EXT – Gunung Argopuro – Jalur pendakian – Day
   Hijau yang lelah bingung memilih jalur untuk melanjutkan pendakian,

Intro Judul – Latar hitam

KALAM PERJALANAN DAN HIJAU GUNUNG,

Cut to :

2. INT – Kedai kopi – Night

Hijau menanti kedatangan **Dewi**, ia memainkan buku yang terletak di depannya. Membuka lembaran demi lembaran.

HIJAU (V.O)

Sebagai penyendiri tidak banyak yang aku perhatikan, tentang berlembar-lembar peristiwa, tentang catatan-catatan, bahkan garis hidup yang sudah ku jalani semua hanya tinggal lalu.

Hijau menghadap kamera

3. TALKING HEAD HIJAU

HIJAU

Bagiku semua hanya sesaat, tiba lalu pergi, apapun itu bukan untuk diingat apalagi dimaknai. Hingga dia memaksaku membuat pengecualian, aku tidak bisa lupa seperti peristiwa-peristiwa lainnya, dia spesial.

Hijau mengeluarkan beberapa foto dari dalam saku dan mengarahkannnya ke hadapan kamera.

HIJAU (CONT'D)

Beberapa kali ia mengajakku yang penyendiri ini untuk keluar, sekedar menghirup bau ilalang, merasakan sinar matahari sore, atau menikmati tiupan angin di bibir pantai.

(BEAT)

Hijau agak menunduk memandangi foto-foto tersebut, kemudian menghadap kamera.

HIJAU (CONT'D)

Aku rasa dia menyukaiku.

4. INT – Kedai kopi – Night

Dewi masuk ke kedai kopi, Hijau tersenyum ke arahnya. Dewi yang terlihat santai dengan penuh keyakinan menyapa Hijau.

DEWI

Hijau Gunung !!!, seperti
namanya dia sunyi berselimut
teka-teki,

HIJAU

Dewi Rengganis !!!, seperti
namanya…..

Karena ragu dan takut akan mengganggu kedekatan mereka Hijau urung melanjutkan kata-katanya secara frontal.

HIJAU (V.O) (CONT'D)

Dia anggun dan mempesona.

Dewi nampak bingung.

DEWI

Iya ..?

...

20 Juli 2019

Apa yang menjadi sorotan anda di dalam draft pertama ini ?

Karakter perlu dikuatin karena yang membuat suatu film jadi menarik adalah karakter inti yang kuat dibalut cerita yang melingkupi sehingga bisa meng-*hold* audiens untuk tetap menatap layar dan menginvestasikan emosinya. Jika ada beberapa karakter kunci karakter-karakter tersebut harus memiliki kontras satu dan yang lain untuk membuat jalan cerita yang dinamis. Namun dalam meramu semuanya, dalam film pendek upayakan sesederhana mungkin.

Mengapa sebuah cerita memerlukan karakter yang kuat ?

Karakter yang akan ditampilkan perlu dilucuti terlebih dahulu dalam proses pra-produksi, dalam artian memberikannya latar belakang agar karakter tersebut bisa bernyawa kala diperagakan pemain peran. Selain itu hal tersebut juga berguna untuk memberikan motivasi yang jelas dalam pengambilan keputusan setiap karakter, nantinya hal itu sangat berpengaruh dalam logika bercerita.

Apa kelebihan film sebagai sebuah media ?

Kelebihan film sebagai alat untuk berkomunikasi adalah cara ia berdampak, karena hakikatnya film adalah alat penyebar informasi secara massal. Film bisa disebut memuat segitiga propaganda, karena ada cerita, audio, dan visual yang tersaji secara bersamaan. Jika digunakan secara bijak, film dapat membuka pikiran dan memperluas wawasan, tentu bergantung pada muatan yang dijejalkan. Film juga merupakan catatan zaman, karena media ini merangkum hal-hal yang terjadi di sekitar pembuatnya, dalam kasus film fiksi selain cerita dan tata produksi, teknologi yang terlibat adalah salah satu catatan penting penanda zaman.

10 September 2019

Bagaimana pendapat anda tentang naskah yang sudah di revisi ?

Naskah ini lebih baik dari yang sebelumnya, cerita tidak bertele-tele dan langsung kepada poin utama, bagaimanapun sangat penting untuk film pendek bertutur secara efisien karena keterbatasan waktu dan struktur cerita yang agak berbeda dengan film panjang. Naskah yang baik merupakan naskah yang pembaca walau tak didampingi penulis dapat mengerti jalan cerita paling tidak 80%, tak seperti sebelumnya pada naskah ini cerita berjalan lebih dinamis. Namun pada adegan awal perlu dijelaskan lagi maksud dan tujuannya dan lebih dideskripsikan pengadeganan pada naskahnya.

4.3 Kesimpulan Hasil Riset

1. Gunung Argopuro memiliki berbagai aset yang otentik dan eksotis dimana nantinya akan sangat berpotensi sebagai *set* pembuatan film pendek.
2. Isu konservasi dan etika pendakian pendakian adalah hal yang hendaknya harus diperhatikan sebelum memulai pendakian.
3. Kisah dari para narasumber yang beragam bisa diserap sebagai inspirasi dan salah satu bahan pengembangan naskah bagi penulis.
4. Setelah melakukan observasi dan berbincang dengan narasumber, penulis mendapat gambaran yang lebih jelas untuk bagaimana melanjutkan proses pembuatan film pendek fiksi ini.

5. Dari genre film yang dominan pada arus utama penulis dapat mempertimbangkan penentuan genre film fiksi yang akan dikembangkan.
6. Cerita yang berhubungan dengan keluarga akan mudah *relate* pada penonton secara umum.
7. Dari hasil berdiskusi sinopsis dan naskah penulis bisa lebih mematangkan konsep dan tata cara penulisan naskah film yang komprehensif.
8. Dari hasil observasi penulis dapat memilah dan memilih tempat-tempat mana yang layak untuk melakukan proses produksi.

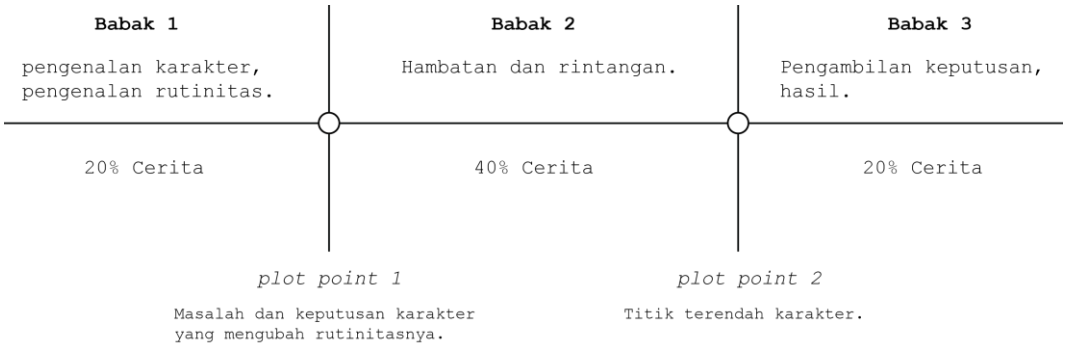
BAB V
KONSEP DAN IMPLEMENTASI DESAIN

5.1 Pra-produksi

5.1.1 Konsep Cerita

Cerita pada perancangan film pendek ini menggunakan pendekatan fiksi dimana sutradara bisa leluasa menyampaikan visi-nya melalui cerita dan *mise en scene* yang dirancang. Maka dibuatlah konsep tentang kedekatan keluarga dan kebersamaan sebagai bahan utama cerita yang nantinya akan mencakup unsur wisata alam. Dipilihnya konsep tersebut semata-mata untuk memberikan cerita yang kuat dan dramatis dengan tidak melupakan kekuatan latar sebagai salah satu unsur utama serta wahana interaksi.

Agar cerita berjalan maju dan menarik karakter yang disertakan harus memiliki kontras satu sama lain. Sosok yang sedang rapuh yang kurang stabil karena sedang mencari jawaban dipilih menjadi karakter utama, dimana nantinya dalam perjalanan yang dia tempuh membuatnya bisa berubah kearah yang lebih. Sebagai *main supporting role* dipilihlah karakter yang telah mapan yang bisa menjadi mentor bagi karakter utama dalam menghadapi rintangan ataupun menjadi rintangan. Sebagai antagonis pada film pendek fiksi ini dipilihlah alam yang ia jejaki dan dirinya sendiri semata-mata untuk memberikan kesan bahwa mendaki bukan berarti kamu menaklukkan alam melainkan berdamai dengan diri sendiri dan menjadikan pulang ke rumah dengan selamat sebagai tujuan akhir. Tentu saja unsur konservasi dan keselamatan pendakian juga menjadi bagian dari plot yang dibangun untuk menegaskan etika pendakian.



Diatas adalah struktur penceritaan yang akan diterapkan dalam film ini. Struktur 3 babak dipilih karena merupakan struktur cerita paling sederhana namun efektif sehingga cocok untuk diaplikasikan pada film pendek yang mengedepankan efektifitas dalam bertuturnya. Formula ini umum dipakai dalam industri perfilman, seperti Janji Joni (2005) dan *UP* (2009).

5.1.2 Premis

Seorang pemuda yang ingin merayakan ulang tahun ayahnya yang sudah tidak ada di gunung Argopuro sehingga memutuskan melakukan pendakian seorang diri namun ia sama sekali buta akan kondisi gunung tersebut.

5.1.3 Sinopsis

Hijau Gunung adalah seorang pemuda yang selalu merayakan ulang tahun ayahnya walau sudah 2 tahun terhitung sejak ayah Hijau hilang di gunung Argopuro dan hanya menyisakan buku catatannya. Di tahun ke-3 Hijau memutuskan untuk merayakan hari ulang tahun Ayahnya di puncak gunung Argopuro. Ia berangkat dengan persiapan yang kurang memadai, di sana secara tak sengaja Hijau bertemu Aji, seorang pendaki berpengalamanyang misterius dan menjadi kawan pada pendakian Hijau.

Hijau yang sering menampar diri sendiri untuk mengusir kepanikan membuat Aji marah karena merasa bahwa Hijau sama sekali tak menghargai dirinya sendiri sehingga meninggalkannya sendiri ditengah perjalanan. Di belantara Argopuro Hijau berjalan sendiri masih marah sehingga fokus jadi

hilang dan membuatnya tersesat tak menemui jalur pendakian lagi. Hijau yang berteriak berharap jawab dari orang lain tak menemukan balasan sama sekali. Ketika ia putus asa dan merasa akan menemui nasib yang sama dengan sang ayah terdengar samar suara Aji yang perlahan menjadi jelas, Hijau selamat namun Aji benar-benar murka. Di malam hari ketika Aji hendak meminta maaf, Hijau terserang Hipotermia, beruntung Aji sigap meredakan gejalanya.

Mereka menjejakkan kaki di dua puncak besar gunung Argopuro. Hijau dipenuhi haru, kebahagiaan dan rasa syukur saat itu karena tepat pada hari ulang tahun ayahnya ia sampai di puncak gunung Argopuro. Di hari terakhir pendakian Hijau mencapai sebuah rasa syukur yang tak terhingga di tepi danau taman hidup.

5.1.4 Naskah

Berikut merupakan cuplikan dari naskah yang akan dieksekusi :

1. EXT – Alam bebas - Night

   Api unggun, dua orang yang melingkarinya tertawa. Suasana bahagia

2. INT – Rumah - Day

   HIJAU mengambil sebuah buku catatan. Ia membuka buku tersebut dan pada halaman tertulis yang paling akhir ia menulis, *"tahun ke-2"*

3. INT – Rumah - Day

   Hijau membawa kue ulang tahun, menyusuri lorong rumah-nya dan membawanya ke ruang tengah lalu menaruhnya di atas meja makan. Ia menyalakan lilin yang ada di atas kue ulang tahun.

   Hijau memandang ke arah kue ulang tahun dan perlahan mengubah pandangannya ke depan. Ia nampak bersedih namun berusaha keras tersenyum dan tetap mempertahankan senyumnya agak lama. Tiba-tiba lilin ulang tahun itu tertiup dan mati.

Intro Judul – Latar hitam

KALAM PERJALANAN DAN HIJAU GUNUNG

Cut to :

4. INT – Mobil – Day

Info penguat

TAHUN KE-3

Hijau menatap keluar jendela mobil, ia membawa tas keriel dan berpakaian se-layaknya pendaki. Di keluarkanlah buku catatan dari dalam tas-nya. Ia memegangnya erat sembari meluruskan dan mengangkat tangan yang memegang buku kedepan.

5. EXT – Batas Makadam - Jalur Pendakian Argopuro – Day (1)

Terlihat lanskap alam di jalur awal pendakian gunung Argopuro (diikuti suara bising ojek motor). Hijau sampai pada batas makadam, turun dari ojek, si mas ojek menurunkan keriel dan Hijau berterima kasih.

Setelah membenarkan posisi keriel, Hijau menatap tegang kedepan, pandangan penuh keraguan dan berusaha meyakinkan diri sendiri. Jalannya dimulai setelah ia menampar diri sendiri dan menghembus nafas panjangnya. Terlihat *sampah plastik* (elemen metafor).

6. EXT – Jalur Pendakian Argopuro – Day (1)

Hijau menyusuri jalur pendakian. Setelah beberapa saat ia nampak kelelahan, Hijau berhenti sejenak memegangi lututnya menatap kedepan dan memaksa tertawa.

7. EXT – Jalur Pendakian Argopuro – Day (1)

Hijau menaruh cariel nya memakan bekal, minum air. Nampak *sampah plastik*. Setelah berberes, ia membaca buku catatan yang dibawanya dan menambahkan tulisan,

"Hari ini aku digunung yang sama,doakan."

8. EXT – Jalur Pendakian Argopuro – paska mata air 1 – Day (1)

Nampak bentang alam. Hijau melanjutkan perjalanan di jalur yang membekas roda sepeda motor, nampak

ekspresi lelah, ia menampar diri sendiri dan memaksakan tawa sesekali mengusap keringat.

9. EXT – Jalur Pendakian Argopuro – mata air 2 - Day (2)

Hijau keluar dari tenda dan menatap silau matahari pagi. Ia hanya memasang ekspresi datar dan menghalangi sinar matahari yang menyerang matanya menggunakan tangan. Hijau berjalan ke arah sumber air, mengambil air untuk logistik, dan meminum langsung pada sumbernya lalu berjalan kembali ke perkemahan.

10. EXT – Jalur Pendakian Argopuro – mata air 2 – Day (2)

Hijau memasak logistik, terlihat perbekalan yang ia bawa. Nampak asap mengepul ke udara, suasana pagi yang romantis, burung beterbangan, lalu terlihat daun jancuk'an *(foreshadowing).* Hijau menulis dibuku catatan sembari menunggu makanannya masak.

"Hari ke-2, di pos mata air 2,kuharap sesuai rencana ya ay…"

Tiba-tiba sebelum Hijau menyelesaikan tulisannya tenda sebelah membuka tirainya, dan **Aji**, penghuni tenda itu mengendus bau masakan Hijau. Ia nylonong seenaknya dan memandang Hijau.

AJI

Fuah, udara pagi dan aroma yang mutakir.

Hijau nampak bingung.

HIJAU

Maaf ?

AJI

Ahaha, lupakan, ngomong-ngomong kita belum berkenalan, aku Aji, Aji Maulana Vikri.

Hijau masih dengan muka bingung.

5.1.5 Karakterisasi

Setelah naskah jadi, sutradara memberikan *treatment breakdown* karakter yang nanti memudahkan aktor dalam memahami karakter.

PROFIL of CHARACTER - KALAM PERJALANAN DAN HIJAU GUNUNG.

Confidental.

Nama: Hijau Gunung
Tempat Tanggal Lahir: Surabaya, 21 Agustus 1998
Pendidikan:
- S1 - Sarjana Teknik Arsitektur - Belum Lulus
- SMA Swasta Surabaya
- SMPN Surabaya
- SDN Surabaya

9 qustion by Uta Hagen,

1. Siapa aku ?
   - Namaku Hijau Gunung.
   - Aku berusia 22 tahun.
   - Aku seorang anak tunggal.
   - Aku seorang mahasiswa tahun ke-5 yang belum lulus.
   - Aku seorang yang penyendiri, setelah kehilangan ayahku hal itu semakin menjadi.
   - Aku seorang yang kurang nyaman dengan kehadiran orang baru.
   - Aku seorang yang mudah panik ketika menghadapi ketidakpastian, dan cenderung menyakiti diri sendiri untuk meneguhkan tujuan.
   - Aku seorang yang kadang keras kepala.
   - Aku beberapa kali berwisata kealam bebas, gunung dan laut, hal itu tak lain adalah pengaruh dari ayahku, semenjak beliau hilang aku tidak pernah lagi menekuni hal itu.
   - Aku amat dekat dengan ayah, kami selalu merayakan ulang tahun satu sama lain.
   - Aku sangat terpukul ketika dari tim evakuasi dan kelompok pendaki ayah hanya membawa pulang buku catatannya saja.

2. Jam berapa ?
   - Pukul 6 pagi.
   - Tanggal 13 Mei 2019.
   - Pagi ini angin yang menerpa wajah sangat dingin namun jauh dari bau perkotaan nan sumpek yang berarti sudah semakin dekat dengan basecamp pendakian Argopuro di desa Baderan.
   - Waktu sudah semakin tidak menentu karena semakin waktu berjalan aku semakin panik, gelisah, ada sedikit gairah, semua didominasi rasa ragu akan keputusan yang aku ambil.

3. Dimana aku ?
   - Di bumi.

- Di Indonesia.
- Di pulau Jawa
- Di atas kursi mobil yang membawaku semakin dekat ke pendakian gunung Argopuro, Jawa Timur.
- Di dalam pikiranku yang semakin kalut yang pelan-pelan mencoba meyakinkan diri.

4. Apa yang ada disekitarku ?

- Tas gunung.
- Disekitar hanya ada pepohonan dan semak yang lebat setelah aku sampai pada langkah pertama di jalur pendakian terpanjang tanah Jawa.
- Suara kebisingan hutan yang amat tenang memekakkan telinga membuatku ragu untuk melangkah.
- Kepalaku dipenuhi kepanikan yang ingin aku muntahkan dan ingin balik arah untuk pulang saja, karena didepanku hanya ada semak, semak yang lebat, semak tak ber-ujung.

5. Apa yang tidak bisa diganggu gugat dalam hidupku ?

- Aku laki-laki.
- Aku terlahir dari seorang wanita yang bersuami karena menikah terlebih dahulu.
- Aku anak tunggal.

6. Hubungan apa saja yang aku miliki ?

- Kepada ayahku aku sangat dekat beliau adalah role modelku sejak kecil, orang yang mengenalkanku pada kegiatan luar ruangan, sahabat terbaikku.
- Kepada ibuku aku tidak terlalu mengenalnya karena sosok yang lebih banyak menghabiskan waktu diluar rumah, entah urusan pekerjaannya sebagai pelaku bisnis kosmetik atau kehidupannya bersama kawan-kawannya, yang aku ingat saat ini dia tak mengeluarkan sepatah kata atau air mata ketika hanya buku harian ayah yang kembali, dia bukan sosok yang terlalu peduli dengan masalah keluarganya.
- Kepada tuhan aku selalu bertanya, benarkah dirimu ada ?.
- Kepada diriku sendiri, benarkah aku sudah mengenal aku ?.

7. Apa yang aku inginkan ?

- Aku ingin merawat kenanganku bersama ayah, yang selalu merayakan ulang tahun satu sama lain, maka di tahun ke-3 sejak beliau hilang aku memutuskan untuk merayakan ulang tahunnya di gunung Argopuro setelah berfikir panjang walau masih diliputi keraguan, tempat yang diketahui memiliki jejak terakhirnya.

- Aku ingin samapi di puncak Argopuro untuk membawa buku harian beliau sekaligus merayakan ulang tahun ayah.
- Aku ingin diberikan keselamatan selama mendaki gunung Argopuro sehingga bisa pulang ke rumah.

8. Apa saja yang menghalangiku ?
   - Diriku sendiri, terutama sifat mudah panik yang berkecamuk dipikiranku.
   - Kecenderungan menyakiti diri sendiri ketika takut, panik, ragu jadi satu, menampar pipiku sendiri secara spesifik, tak lain agar segera menyadarkanku dari kepanikan untuk segera menerjangnya saja.
   - Pengetahuan akan medan, dampak dari sikapku yang penuh keraguan sehingga membuatku gegabah dalam persiapan maupun mengambil langkah, itu memperparah orientasi medanku yang buruk, harusnya aku tidak pergi kegunung yang jalurnya panjang seperti ini seorang diri, apalagi diriku belum pernah mendakinya.

9. Apa yang harus aku lakukan untuk mendapatkan keinginanku ?
   - Mendaki gunung Argopuro sampai kepuncak tertingginya agar dapat merayakan ulang tahun ayah.
   - Turun gunung dengan hati-hati agar dapat selamat sampai rumah.

PROFIL of CHARACTER - KALAM PERJALANAN DAN HIJAU GUNUNG.

Confidental.

Nama: Aji Maulana Vikri
Tempat Tanggal Lahir: Depok, 10 Juni 1992
Pendidikan:
- Pemilik kedai kopi
- S1 - Sarjana Komunikasi
- SMAN Jogjakarta
- MTS'N Jogjakarta
- SD Swasta, Jogjakarta

9 qustion by Uta Hagen,

1. Siapa aku ?
   - Namaku Aji Maulana Vikri.
   - Aku berusia 27 Tahun.
   - Pekerjaanku seorang pemilik kedai kopi.
   - Aku seorang anak
   - Aku seorang kakak
   - Aku seorang suami yang istinya sudah meninggal.
   - Aku seorang yang suka berpetualang tepatnya semenjak 4 tahun lalu.
   - Aku suka berkenalan dengan orang-orang baru karena kegiatan itu membuatku selalu bersyukur dan selalu memberikan pembelajaran tak terduga.
   - Karena supel aku orang yang mudah berteman, disetiap tempat singgah aku selalu punya teman, sering kali aku menginap di tempat mereka dan meminjam barang-barang sekedar untuk berpetualang, tentu aku akan kembalikan lagi.
   - Beberapa kali aku berkunjung ketempat yang sama terutama jika tempat itu dapat memberikanku ketenangan lebih, atau cerita yang senantiasa berbeda disetiap persinggahannya.
   - Sebelumnya aku rutin mengoperasikan kedai kopi yang aku rintis bersama istriku, kami menikah setelah lulus kuliah, namun setelah dia meninggal 5 tahun lalu kedai kopi itu seakan menjadi momok buatku, kenangan disetiap sudutnya sering kali membuatku teringat akan Cantika.
   - Aku memutuskan untuk sejarang mungkin berada di kota tempatku bertumbuh, Jogjakarta, khususnya ke kedai 'kami', sesekali aku memamantau lewat handphone, karena sekarang adikku yang kebanyakan mengurus bisnis tersebut.
   - Aku sangat membenci orang-orang yang tidak menghargai diri sendiri, karena jika dia seperti itu bagaimana dia dapat menghargai orang lain.

2. Jam berapa ?

- Sekarang pukul 7 pagi
- Tanggal 12 Mei 2019
- Pagi ini udara di lereng gunung sangat segar, tidak sabar rasanya untuk sejenak berkontemplasi di jalur pendakian terpanjang pulau Jawa.
- Ini adalah periode yang tenang bagiku, semoga tetap begitu, tidak ada hal yang bisa mengganggu waktu ku saat ini, waktu 'kita', antara kehadiranmu dalam setiap inci semesta yang aku pijak.

3. Di mana aku ?

- Di bumi
- Di Indonesia
- Di desa Baderan, lereng gunung Argopuro, sedang mempersiapkan diri untuk pendakian.
- Di gazebo bambu seberang basecamp utama mengobrol dengan warga sekitar dan bapak penjaga basecamp.
- Ditengah obrolan saling tukar cerita dengan bapak penjaga basecamp, kami sudah lama tidak berbincang, aku sudah 3 kali mendaki gunung Argopuro dan semuanya berawal dari tempat ini.
- Di situasi yang menyenangkan, bertemu orang lama yang familiar olehku, sesaat lagi aku akan pamit untuk segera memulai pendakian.

4. Apa yang ada di sekitarku ?

- Tas gunung beserta logistiknya
- Treckking pole
- Karena aku sudah memulai perjalanan banyak pemandangan berupa lembah dan jalan yang terbentang lebar, di sekitar juga banyak ditemui warga yang hendak berangkat berkebun, aku selalu mencoba ramah dengan menyapa mereka, ketika mereka menyapa balik entah kenapa aku merasa bahagaia bisa hidup.
- Aku sedang dikelilingi sedikit rasa ragu yang entah datang dari mana, semoga kedepan baik-baik saja.

5. Apa yang tidak bisa diganggu gugat dalam hidupku ?

- Aku terlahir dan dibesarkan oleh ayah dan ibu
- Aku laki-laki
- Aku seorang anak dan seorang kakak
- Aku seorang suami, namun istriku meninggal 5 tahun lalu.
- Sejak 4 tahun lalu aku memutuskan untuk berpetualang, mengunjungi daerah-daerah yang sebelumnya asing untukku, mulai belajar kegiatan pendakian, dan dari sana aku menemukan kehadiran cinta dalam semesta yang aku singgahi.

6. Hubungan apa saja yang aku miliki ?

- Kepada adikku, seorang yang mengurus secara penuh kedai yang aku dan Cantika rintis, seorang saudara yang benar-benar memberiku kebebasan untuk mengembara dan mengirimiku uang secukupnya.
- Kepada istriku yang raganya sudah meninggal, jiwanya terus hidup dan semesta aku rasa jadi tempatnya bernaung saat ini, cincin pernikahan yang ada di jarinya kini bersandar di jariku, sehingga aku memakai 2 cincin sebagai pengingat dirinya.
- Kepada alam semesta, seorang ibu, seorang kekasih, seorang kawan, sesosok yang selalu aku cintai, yang selalu memberiku tempat untuk meluluhkan dan berkontemplasi atas segala bentuk emosiku.

7. Apa yang aku inginkan ?

- Menjaga semesta yang aku pijak sehingga bisa terus menikmati panoramanya sekaligus mengenang istriku.
- Terus berpetualang untuk semakin mengenal negeri dan mengenal diri sendiri.
- Berkenalan dan mendengar kisah orang lain, sehingga dapat saling belajar dari sana.
- Kebebasan.

8. Apa saja yang menghalangiku ?

- Sifat tempramentalku, terutama jika sudah menyangkut penghargaan terhadap diri sendiri.

9. Apa yang harus aku lakukan untuk mendapatkan keinginanku ?

- Mencoba untuk menyendiri sejenak untuk berfikir jernih.
- Menarik nafas dalam-dalam sebelum menghadapi permasalahan.
- Memikirkan kembali tujuan awalku berpetualang.

5.1.6 Storyboard

Tahap selanjutnya ialah menerjemahkan naskah tersebut menjadi sebuah *storyboard* yang efektif. Sebelumnya patut digaris bawahi bahwa adegan yang akan memakai *storyboard* adalah adegan yang memerlukan persiapan khusus. Jadi adegan seperti dialog tidak perlu dibuat *storyboard*-nya.

Gambar 5. 1 Cuplikan storyboard "Kalam Perjalanan dan Hijau Gunung"
Sumber : Pradana, 2019

1. Detail Storyboard

Penjelasan akan dirunut dari panel paling atas pojok sebelah kiri hingga pojok kanan bawah.

A. Panel 1

Keterangan : Ayah berjalan jalur pendakian
Scene dan shot : 14 shot 1
Kamera : Medium wide shot
Sound : O.S.

B. Panel 2

Keterangan : Kantong celana kanan tergores ranting dan sobek
Scene dan shot : 14 shot 2

Kamera : Medium close up
Sound : O.S.

C. Panel 3

Keterangan : Detail kantong sobek
Scene dan shot : 14 shot 3
Kamera : Close up
Sound : O.S.

D. Panel 4

Keterangan : Ayah bersandar dipohon untuk minum
Scene dan shot : 14 shot 4
Kamera : Medium shot
Sound : O.S.

E. Panel 5

Keterangan : Ayah berjalan menyusuri lereng gunung
Scene dan shot : 15 shot 1
Kamera : Extreme wide shot
Sound : O.S.

F. Panel 6

Keterangan : Ayah terkejut melihat kabut tebal turun
Scene dan shot : 15 shot 2
Kamera : Medium shot
Sound : O.S.

G. Panel 7

Keterangan : Ayah memantabkan keyakinan
Scene dan shot : 15 shot 2
Kamera : Medium shot
Sound : O.S.

H. Panel 8

Keterangan : Kabut tebal turun menutup jalan
Scene dan shot : 15 shot 3
Kamera : wide shot
Sound : O.S.

I. Panel 9

Keterangan : Detail ayah berjalan

Scene dan shot : 15 shot 4
Kamera : Medium close up
Sound : O.S.

5.1.7 Mise En Scene

1. Acting dan Blocking

Untuk memperoleh aksi yang natural dan keterikatan emosi antar aktor maka akan dilakukan proses workshop. Pada kegiatan ini berisi proses reading dan blocking. Reading adalah membaca dan memahami motivasi karakter berdasarkan naskah serta dialog dengan sutradara. Blocking lebih kepada pergerakan karakter dan interaksinya kepada lingkungan. Blocking erat hubungannya dengan staging yang tertaut secara langsung sinematografi.

	Latihan pengadeganan di rumah sound designer.
	Latihan pengadeganan di luar ruangan.
	Latihan pengadeganan di rumah sound designer.

Gambar 5. 2 Rehearsal "Kalam Perjalanan dan Hijau Gunung"
Sumber : Pradana, 2019

2. Latar

Salah satu yang berdampak paling besar kepada sebuah penceritaan adalah latar, karena latar berpengaruh mutlak kepada pemberian rasa dan informasi paling sederhana di layar. Sebagian besar lokasi pengambilan gambar akan mengambil tempat di gunung Argopuro yang mana secara natural akan memberi dampak panorama alam, kemegahan pegunungan, ragam flora dan fauna, yang pasti akan berbau petualangan alam bebas. Untuk memastikan titik-titik tertentu sebagai lokasi pengambilan gambar maka penulis melakukan observasi dan recce ke gunung Argopuro. Pertimbangan lokasi pengambilan gambar adalah estetika, keunikan, sejarah, dan keamanan.

3. Pencahayaan

Mayoritas akan menggunakan *available light* yang ada di gunung Argopuro. Mengadaptasi teknik yang diimplementasikan Emanuel Lubezky dalam film '*the Revenant*' (2015) dengan tujuan untuk membentuk suasana yang natural sehingga membuat audiens ikut merasakan apa yang terjadi di lokasi dan menimbulkan efek immersive (rasa ada di sana). Pertimbanganlainnya adalah keterbatasan kru, keselamatan dan kenyamanan selama melakukan perjalanan di tengah hutan selama satu minggu.

Untuk scene pembuka yang akan diambil di Surabaya akan mencoba mengadaptasi lukisan Caravaggio – The Calling of Saint Matthew pada garis besarnya dimana akan bertaut erat dalam konsep sinematografi yang lebih statis. The Calling of Saint Matthew dipilih karena memiliki cerita soal 'panggilan untuk menghampiri', Yesus memanggil Matthew yang berpakaian rapi untuk nantinya sebagai rasul. Sedang Hijau yang berpakaian rapi pula nantinya terpanggil oleh sesuatu yang 'gaib' untuk pergi menemukan sesuatu yang hilang pada dirinya.

Gambar 5. 3 Caravaggio - The Calling of Saint Matthew
Sumber : http://www.visual-arts-cork.com/

Gambar 5. 4 Konsep pencahayaan rumah Hijau
Sumber : Pradana, 2020

Gambar 5. 5 Contoh pencahayaan available light di Argopuro
Sumber : Pradana, 2020

4. Kostum dan make-up

Karena masih bersinggungan dan porsi tata produksi cukup minim dalam film ini maka akan digabung kedalam bagian kostum dan make-up. Untuk memperkuat dan mendukung penceritaan make-up yang dipakai akan seminimal mungkin, terutama saat di gunung untuk merepresentasikan realita. Maka dari itu untuk memperkuat karakter dan penekanan lain lebih diarahkan kepada bahasa tubuh, ekspresi dan kostum. Perlu diketahui pemilihan kostum utama berwarna cerah dan menciptakan kontras dengan elemen background yang mayoritas akan berwarna hijau mengikuti prosedur standard untuk mengantisipasi jika terjadi hal-hal tidak diinginkan, seperti tersesat.

Berikut adalah beberapa alternatif kostum yang diimplementasikan sesuai dengan deskripsi karakter.

Gambar 5. 6 Alternatif character design
Sumber : Pradana, 2019

Gambar 5. 7 Alternatif desain karakter
Sumber : Pradana, 2019

A. Realisasi Wardrobe dan Properti

Berikut adalah realisasi dari konsep,

Gambar 5. 8 Realisasi desain karakter Hijau
Sumber : Pradana, 2020

Gambar 5. 9 Realisasi desain karakter Aji
Sumber : Pradana, 2020

Penerapan konsep warna ke dalam pakaian karakter memperhatikan prosedur keselamatan dan penggambaran *mental statement* karakter pada saat itu. Saat karakter Hijau dimunculkan pertama kali ia memakai kemeja putih karena sutradara ingin membuat kesan bahwa karakter masih punya rasa kehilangan namun ingin melawannya dan sedang menghadiri sebuah pesta perayaan ulang tahun sehingga ia harus tampil rapi.

Gambar 5. 10 Hijau berkemeja putih polos
Sumber : Pradana, 2020

Warna merah padam mengkomunikasikan bahaya yang meng-asosiasikan hal-hal tidak menyenangkan yang akan dialami karakter karena dirinya sendiri, sedang warna kuning dari Aji mengkomunikasikan cahaya dan optimisme karena posisi karakter ini sebagai mentor. Ketika di Cikasur Hijau memakai pakaian abu-abu karena belum memiliki nilai

moral yang jelas sedang Aji dengan kaos hitam memberi kesan dia sudah *settle* dengan apa yang ia percayai.

Gambar 5. 11 Hijau berkaos warna abu-abu, Aji berkaos warna hitam
Sumber : Pradana, 2020

Hijau memakai pakaian berwarna biru pada saat akan melakukkan *summit attack* hal itu menandakan perubahan sikap mencapai stabilitas.

Gambar 5. 12 Hijau berpakaian warna biru
Sumber : Pradana, 2020

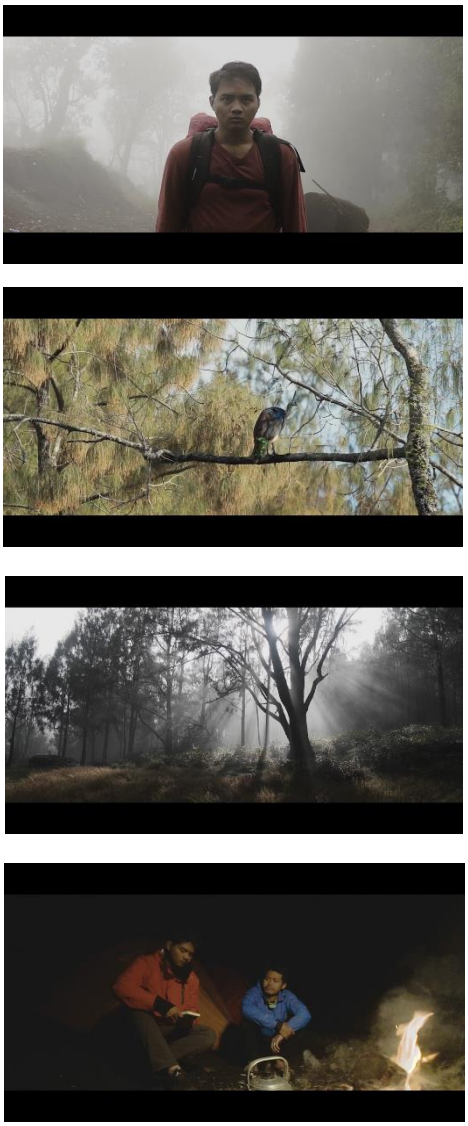
Terakhir ke-dua tokoh memakai pakaian berwarna hitam, secara teknis hitam bukanlah warna seperti halnya putih. Hitam adalah campuran berbagai warna yang menjadi bagian tergelapnya, hitam di film ini berarti kepercayaan diri dimana karakter sudah memiliki keteguhan atas apa yang ia yakini.

Gambar 5. 13 Hijau berkaos hitam
Sumber : Pradana, 2020

5.1.8 Sinematografi

Sebagaimana telah dijabarkan, sinematografi adalah bagaimana dalam setiap shot dalam satu film bisa memberikan informasi, estetika dan emosi. Pada pembuatan film pendek fiksi ini akan memakai lensa 12 mm-24 mm, untuk memaksimalkan peristiwa yang dapat merepresentasikan kejanggalan dan panorama yang tersaji. Lensa 35 mm-50 mm (normal lens), untuk merekam peristiwa yang dapat merepresentasikan penglihatan mata manusia. Terakhir adalah lensa 18 mm-200 mm untuk treatment pengambilan gambar jarak jauh, seperti aktivitas merak.

Untuk konsep sinematografi dieksekusi menjadi 2 bagian, saat karakter utama masih di rumah yang digambarkan dengan kamera yang lebih statis sebagai bentuk mimikri terhadap kondisi psikis karakter utama yang masih belum menentu dan memperkuat karakternya yang masih cenderung kaku. Terlebih juga mencoba konsep gambar yang lebih teatrikal dengan memainkan cahaya seperti yang sudah dijelaskan dalam sub-bab mise en scene.



Gambar 5. 14 Rangkaian sampel sinematografi "Kalam Perjalanan dan Hijau Gunung"
Sumber : Pradana, 2020

Konsep visual dari film pendek ini mengambil tema natural, dramatis, dan romantis. Natural, memaksimalkan medan tanpa penambahan dan pengurangan desain produksi yang berlebihan. Dramatis, dimana kamera memikri emosi dari peristiwa. Romantis, berhubungan dengan warna yang akan diperindah untuk me-sophistikasi estetika dan emosi.

5.1.9 Judul dan Text

Dipilihnya nama "Kalam Perjalanan dan Hijau Gunung" sebagai judul film pendek fiksi ini karena kesesuaian tema dan cerita yaitu kisah perjalanan. Selain itu judul ini dipilih karena memiliki pelafalan yang puitis sehingga dapat

diselaraskan dengan keindahan alam. Judul tersebut lalu dibuat versi logotype-nya untuk keperluan memberikan tanda kepada materi-materi lain yang tertaut dan sekiranya memerlukan, seperti, poster. Gaya visual yang mengadaptasi handwriting untuk memaksimalkan kesan personal dan ketidak stabilan dalam cerita film, pelafalan tebal tipis sebagai penekanan sesuatu yang di-*hightlight* dalam isi filmnya.

Gambar 5. 15 Logotype
Sumber : Pradana, 2019

5.1.10 *Treatment* animasi

Pengadaan *scene* animasi dipilih untuk menambah pengayaan visual dari film ini, mengamplifikasi citra fiksi fantasi, dan memperkuat kesan bahwa visual yang ditampilkan adalah cerita dari tokoh Hijau berdasarkan sebuah buku catatan.

	Shot ayah hijau kelelahan, bersandar dipohon dan minum.
	Shot ayah Hijau berlari dikerumuni kabut.

	Shot ayah hijau tercengang karena kabut masih tebal.

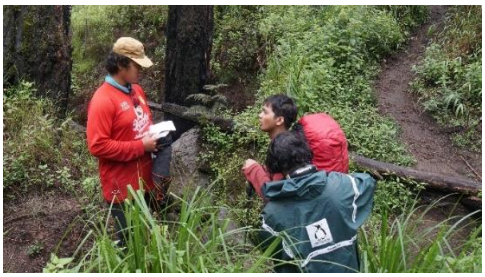
Gambar 5. 16 Potongan scene animasi
Sumber : Pradana, 2019

5.2 Produksi

Untuk pengambilan gambar dan suara secara garis besar dilakukan di dua lokasi yaitu jalur pendakian gunung Argopuro dan Surabaya. Tujuan pembagian lokasi dengan tujuan keperluan otentisitas realisasi cerita serta keamanan pengambilan gambar dan suara.

5.2.1 Pengambilan Gambar dan Suara di Argopuro

Pengambilan gambar dan suara lokasi akan segera dilakukan setelah mendapatkan aktor yang pas untuk memerankan karakter dalam naskah dan setelah melakukan proses workshop dengan waktu minimal 3 minggu secara intensif. Produksi di gunung Argopuro dilangsungkan dari tanggal 17-22 Februari 2020. Jumlah kru dan aktor yang berangkat mendaki sejumlah 6 orang, masing masing membawa logistik pribadi dan logistik kelompok yang disebar. Selama produksi di gunung Argopuro dibantu dengan seorang *guide* dan 2 orang porter yang membawa logistik kelompok serta logistik pengambilan gambar khususnya yang memiliki beban cukup berat.

	Berangkat ke basecamp Baderan sekaligus melakukan pe-ngambilan gambar.
	Melakukan pengambilan gambar untuk *Scene* 31 di tepi kawah Rengganis.
	Set tenda di pos mata air 2.
	*Brief* adegan sembari aktor bersiap-siap.
	Setting peralatan audio untuk memperoleh suara yang sesuai.

Gambar 5. 17 Rangkaian produksi di luar Surabaya
Sumber : Pradana, 2020

5.2.2 Pengambilan Gambar dan Suara di Surabaya

Produksi di Surabaya berlangsung pada tanggal 25 Februari 2020. Pengambilan gambar diperuntukkan *scene* yang memerlukan rumah atau scene yang memerlukan *safety* lebih. Seperti pada scene rumah Hijau dan Scene penanganan hipotermia di dalam tenda.

	Mempersiapkan aktor dan divisi kamera untuk memulai *shooting.*
	Mempersiapkan kamera untuk adegan membalik dan menulis di buku.
	Sutradara berdiskusi dengan aktor tentang adegan yang akan dilakukan.

Gambar 5. 18 Rangkaian produksi di kota Surabaya
Sumber : Pradana, 2020

5.3 Paska Produksi

5.3.1 Sound Design dan Scoring

Selain suara yang didapat langsung dari lokasi, pada paska produksi suara tersebut akan diolah kembali dan ditambah jika diperlukan, utamanya untuk membantu membentuk atmosfer tertentu dan menambah efek dramatis,

contohnya seperti efek langkah kaki maupun tegukan air. Scoring yang nantinya akan diaplikasikan pada perancangan ini lebih kepada yang dapat membawa suasana serta bisa menunjang adegan.

5.3.2 Editing

Berikut adalah ketentuan dari proses editing.

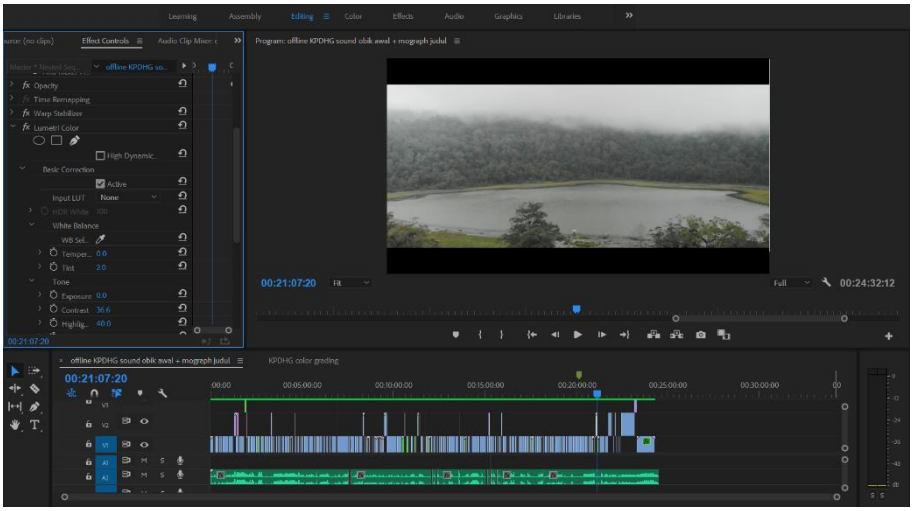
Offline editing :

1. Menyusun adegan
2. Mensinkronisasi gambar dengan audio

Online editing :

1. Audio (menambahkan sound design, merapikan audio, dan menambahkan scoring)
2. Animasi dan Visual effect
3. Cinema Color (Color Correction dan Color grading)

- **Offline Editing**



Gambar 5. 19 Tampilan file offline editing
Sumber : Pradana, 2020

Diatas adalah tampilan gambar yang sudah di tata untuk diberikan kepada *sound director* atau siapapun yang ingin melihat hasil awal editing. Seperti yang sudah disinggung pada batasan masalah durasi film pendek akan kurang dari 40 menit, dengan mengadaptasi standard dari Academy Award dan Festival Film Indonesia.

A. Tonal Montage

Berikut adalah contoh *sequence* yang menggunakan teori tersebut :

	Hijau menemukan percabangan jalan.
	Memberikan *establish* pegunungan berkabut, untuk membangun kesan mencekam.
	Membangun kesan antah berantah.

	Menekankan kesan antah berantah.
	Hijau berjalan dikelilingi kabut.
	Menekankan jalan buntu.
	Hijau tidak menemukan jalur pendakian.
	Transisi ke *scene* lari.

Gambar 5. 20 Penerapan Russian Montage Theory – Tonal Montage
Sumber : Pradana, 2020

Dalam potongan-potongan adegan tersebut dimaksudkan untuk membentuk tensi dan memberikan narasi bahwa tokoh salah mengambil jalur, hilang di dalam hutan, dan panik ketika menemui jalur buntu.

B. Realisme

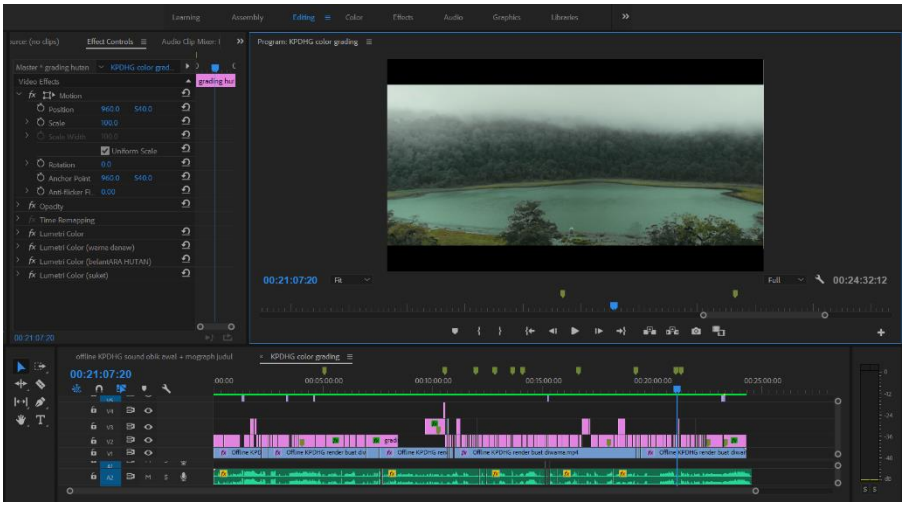
Berikut adalah contoh *scene* yang menggunakan teori tersebut :

	Hijau menali sepatu.
	Hijau menali sepatu, Aji datang dari balik tenda.
	Hijau melihat tangannya, Aji berdiri disamping Hijau.

Gambar 5. 21 Penerapan Deep focus
Sumber : Pradana, 2020

Adegan dari film tersebut bermula ketika Hijau sedang menali sepatu kemudian fokus berubah kearah Aji yang datang meminta maaf kemudian kembali lagi mengarah ke Hijau tanpa adanya penyuntingan *footage*

- **Online Editing**



Gambar 5. 22 Tampilan file online editing
Sumber : Pradana, 2020

Diatas adalah tata gambar yang sudah diberikan efek visual, warna, dan *sound* yang telah dirapikan atau dengan kata lain merupakan hasil akhir dari *editing* sebelum memasuki proses render.

A. Audio

Di dalam film ini konsep suara yang diimplementasikan ada 2 yaitu *sound design* dan *scoring.*

a. Sound Design

Dalam proses ini audio audio yang masih kosong diisi yang masih kasar dirapikan. *Volley* dilakukan pada beberapa bagian seperti membalik buku, hujan, dan menulis di scene rumah hal ini dilakukan untuk memperkuat karakter suara. ADR dilakukan pada bagian ketika Aji teriak karena teriakan ketika di gunung belum sesuai visi sutradara sehingga harus direkam terpisah. Dan merekam suara naratif dari Hijau ketika menceritakan kisah ayahnya.

b. Scoring

Sutradara berdiskusi dengan music director untuk memberikan *scoring music* yang mengikuti emosi dari sebuah peristiwa yang

terekam agar lebih dapat menyampaikan emosi secara maksimal. Untuk penunjang dipilih juga soundtrack dari band Taman Nada berjudul Fase. Bergenre folk lagu dengan judul Fase ini digubah dengan sederhana terkesan natural mengalir saja, membuatnya cocok dan nyaman ketika didengar ketika bepergian di hawa yang menyejukkan. Itulah yang membuat lagu ini dimasukkan sebagai soundtrack Kalam Perjalanan dan Hijau Gunung setelah meminta izin dari Ryodinata selaku manajer dari Taman Nada.

Gambar 5. 23 Logo band Taman Nada
Sumber : www.soundcloud.com, Ryodinata

B. Cinema Color

Dalam film Kalam Perjalanan dan Hijau Gunung mayoritas latar di gunung Argopuro, selama observasi dan masa produksi penulis mengamati jika kebanyakan backround akan didominasi warna hijau dari tanaman-tanaman di gunung. Coklat dari batang-batang pohon dan tanah. Lalu warna biru dari langit terbuka. Sedang suasana berkabut yang sering turun membuat gunung Argopuro menawarkan atmosfer dingin, dramatis, megah, dan misterius.

Dibuatlah konsep warna yang saturasi-nya kuat terutama warna hijau, coklat, dan biru agar dapat menampilkan panorama gunung argopuro secara maksimal. Penyertaan kontras yang cukup kuat sebagai elemen dramatis. Dan atmosfer dingin diterapkan untuk menjaga harmoni dengan suasana berkabut gunung Argopuro.

Gambar 5. 24 Proses Grading "Kalam Perjalanan dan Hijau Gunung"
Sumber : Pradana, 2020

5.4 Pengembangan Media

5.4.1 Trailer

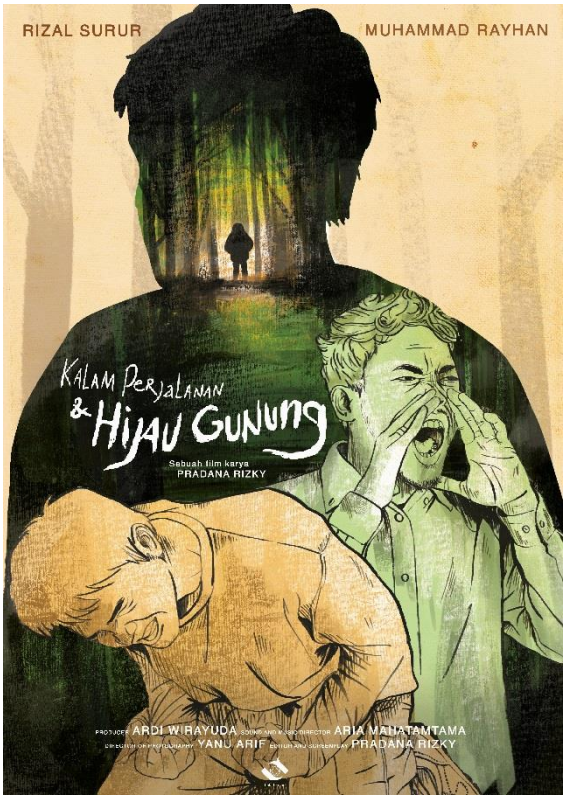
Untuk membantu dalam distribusi khususnya pengenalan awal terhadap film Kalam Perjalanan dan Hijau Gunung kepada penonton diperlukan adanya trailer. Durasi yang pendek sekitar 2 menit membuatnya menjadi fleksibel untuk ditonton dan mudah dalam penempatannya di berbagai sosial media seperti Youtube dan Instagram. Trailer menjadi penting karena posisinya yang harus dapat membuat orang penasaran dan percaya kepada produk keseluruhannya nanti.

5.4.2 Distribusi

Distribusi utama film ini adalah festival film pendek dengan durasi maksimal 40 menit yang nantinya akan diurus oleh produser, hal ini dikarenakan festival dapat lebih tepat guna menyasar para filmmaker lain sehingga lebih mudah berjejaring dan tidak menutup kemungkinan untuk mendapatkan pendanaan. Dalam hal pendanaan bisa dimaksudkan membuat

film serupa dengan dana dan sumber daya yang lebih mumpuni atau mengembangkan film yang sama sekali lain. Adalah sosial media berbasis streaming digital sebagai opsi ke dua atau jika dirasa cukup untuk berkeliling festival film. Khususnya Youtube sebagai salah satu media streaming terkemuka dan populer untuk media upload film Kalam Perjalanan dan Hijau Gunung sehingga mudah diakses.

5.4.3 Poster



Gambar 5. 25 Poster "Kalam Perjalanan dan Hijau Gunung"
Sumber : Rizka, 2020

Di dalam poster ini memperlihatkan kedua karakter di film. Dalam visualnya ingin mendapatkan kesan natural sekaligus *grounded* sehingga menggunakan warna-warna tanah dan hutan, juga penerapan aksen-aksen goresan.

5.5 Audiens Testing

Gambar 5. 26 Tampilan zoom audiens testing
Sumber : Pradana, 2020

- **Audiens 1**

Nama : Mochammad Bayu
(MAPALA UNAIR)
Usia : 23 Tahun
Waktu : 06-05-2020
Hasil :

- Sudah pernah mendaki gunung Argopuro
- Film ini bisa merekam panorama gunung Argopuro secara indah.

- Cukup bisa mengangkat isu sampah di gunung.
- Jalur dari arah Baderan banyak yang diangkat namun yang ke arah Bremi kurang.
- Kurang memperlihatkan jalur-jalur trail motor yang jadi salah satu hambatan pendakian di gunung Argopuro.
- Alurnya cukup jelas tidak bertele-tele.
- Menonton film ini serasa nostalgia, jadi ingin berangkat kegunung Argopuro dan gunung-gunung lain jika berkesempatan.

- **Audiens 2**

Nama : Wafda
(Videographer)
Usia : 23 Tahun
Waktu : 06-05-2020
Hasil :

- Sudah pernah mendaki gunung Argopuro
- Secara keseluruhan filmnya menarik terasa indie sekali.
- Ada beberapa shot yang dialognya kurang terdengar jelas.
- Nama-nama tempatnya kurang dijelaskan jadi agak menerka-nerka ini sedang ada dimana.

- Typography setelah logotype hilang kurang diolah sehingga terkesan alakadarnya.
- Setelah melihat film ini jadi ingin melakukan pendakian bersama beberapa kawan dan harus ada yang pernah ke gunung tujuan terlebih dahulu di dalam rombongan.

- **Audiens 3**

Nama : Abdullah Mahri
(Pengusaha, penghobi wisata alam bebas)
Usia : 26 Tahun
Waktu : 06-05-2020
Hasil :

- Belum pernah mendaki gunung Argopuro.
- Shot-shot yang diambil menarik.
- warna yang disajikan membuat mata betah untuk melihat film ini.
- Secara keseluruhan cerita enak untuk diikuti.
- Ada beberapa dialog yang kurang terdengar jelas dibeberapa bagian.
- Setelah melihat film ini jadi lebih memikirkan persiapan dan mencari teman yang faham medan jika ingin mendaki gunung, khususnya Argopuro.

- **Audiens 4**

Nama : Abdullah Mahri
(Mahasiswa, penghobi motor)
Usia : 22 Tahun
Waktu : 06-05-2020
Hasil :

- Belum pernah mendaki gunung Argopuro.
- Dari segi cerita bisa dinikmati.
- Musiknya bisa membawa suasana.
- Karakter utama kurang dapat memainkan ekspresi sehingga terkesan dia kebingungan agak berbeda dengan karakter pendamping yang relatif luwes.
- Ketika akan berpisah jalan pengambilan gambarnya terkesan nanggung karena kurang ada shot yang menekankan ketika mencegah saat Hijau hendak menampar.
- Secara keseluruhan filmnya menarik warnanya menyenangkan.
- Setelah nonton film ini rasanya pendakian tidak semudah yang dibayangkan, mungkin dimasa yang akan datang akan mencoba melakukan pendakian ke gunung yang mudah-mudah dulu.

- **Audiens 5**

Nama : Andega Cantika
(fotografer)
Usia : 24 Tahun
Waktu : 06-05-2020
Hasil :

- Belum pernah mendaki gunung Argopuro.
- Shot-shot yang diambil menarik, seperti shot drone saat di savana Cikasur. Namun salah satu shot drone di Cikasur ada yang gerakannya agak patah sehingga agak mengganggu.
- Di frame awal setelah menulis ada jari dari aktor yang framing-nya agak nanggung.
- Setalah menonton film ini jadi ingin berkegiatan dialam bebas, tapi belum mendaki gunung

5.6 Potongan Adegan

Berikut adalah beberapa potongan adegan dalam desain akhir film yang sudah melewati paska produksi.

	Scene : 4 Detail : INT – Mobil – Day Keterangan : Transisi dari judul ke adegan di dalam mobil
	Scene : 5 Detail : EXT – Mata Air 1 - Jalur Pendakian Argopuro – Day Keterangan : Kubrick *staring* sebuah signature dari stanley kubrick untuk menggambarkan ketegangan, keraguan, sekaligus kemarahan.
	Scene : 9 Detail : EXT – Jalur Pendakian Argopuro – mata air 2 - Day Keterangan : Tangan Hijau menghalau matahari.
	Scene : 15 Detail : EXT – Jalur Pendakian Argopuro – Animated - Day Keterangan : Ayah Hijau berteriak mencari pertolongan.
	Scene : 22 Detail : EXT – Jalur Pendakian Argopuro – Cikasur – Day Keterangan : Hijau menampar dirinya sendiri untuk menghilangkan rasa ragu dan takut yang berkecamuk.

	Scene : 26 Detail : EXT – Beda Gunung – OTW Rawa embik - Day Keterangan : Hijau berlari tak tentu arah.
	Scene : 34 Detail : EXT – Jalur P. Argopuro – Puncak Rengganis – Day Keterangan : Hijau dan Aji berpelukan merepresentasikan rasa syukur dan bahagia.
	Scene : 42 Detail : EXT – Jalur P. Argopuro – Danau Taman Hidup - Day Keterangan : Penggambaran theater of mind dari Hijau yang merasa telah bebas dari belenggu diri sendiri.

5.7 Final Design

Spesifikasi film pendek fiksi “ Kalam Perjalanan dan Hijau Gunung”.

- Waktu : 25 menit
- Kecepatan Gambar : 24 fps
- Warna : Warna
- Aspect Ratio : 2.35 : 1 (Cinemascope)
- Konten : Menampilkan panorama Argopuro dan konflik tokoh utama terhadap dirinya dan lingkungannya.
- Cahaya : *Available light* , LS C300d, Aputure Amaran AL- HR672W

- Cast : M. Rayhan dan Rizal Surur
- Motion Graphic : Pada *Title in*, menulis dibuku harian, dan outro
- *Genre/ Sub-Genre* : Drama, *Adventure*

BAB VI
KESIMPULAN DAN SARAN

6.1 Kesimpulan

Dalam prosesnya perancangan film pendek fiksi dengan latar gunung Argopuro ini telah mendapatkan beberapa hasil yang bisa disimpulkan sebagai berikut :

- Hasil pengambilan gambar dan suara pada masa produksi dapat disususn menjadi film pendek secara satu kesatuan.
- Film pendek fiksi ini memiliki genre drama, petualangan dan memiliki durasi sepanjang 25 menit 8 detik. Film ini menggunakan pendekatan kisah keluarga sebagai tema cerita utama agar lebih mudah memiliki kedekatan secara umum dengan audiens.
- Pada karakter film ini menggunakan *wardrobe* yang sesuai untuk kegiatan mendaki gunung.
- Dari segi visual khususnya warna sinema dapat mensofistikasi latar dan mempengaruhi atmosfer film menjadi lebih dramatis.
- Masa produksi film pendek Kalam Perjalanan dan Hijau Gunung memakan waktu total 7 hari dari tanggal 16-22 Februari 2020 untuk produksi luar kota dan di gunung Argopuro. Untuk produksi di kota Surabaya terhitung memakan waktu selama satu hari yakni tanggal 25 Februari 2020.
- Film pendek ini merupakan kontribusi terhadap khazanah film pendek fiksi berlatar alam gunung di Indonesia dan tugas akhir dengan media film pendek fiksi di DKV ITS.

6.1 Saran

Perancangan film pendek fiksi dengan latar gunung Argopuro sebagai media eksplorasi panorama alam dan pendakian ini masih memiliki banyak kekurangan yang dapat dijadikan pertimbangan dalam proses pembuatan film serupa kedepannya, berikut adalah penjabarannya :

- Dari segi karakterisasi dan cerita belum dapat digali secara maksimal sehingga mungkin kedepan dapat lebih dimatangkan.
- Fisik dan mental harus mendapatkan sesi lebih untuk dilatih jika kedepannya akan melaksanakan produksi di medan yang terjal dengan periode yang cukup intens.
- Diperlukan adanya kesepakan tertulis didepan perihal apa yang menjadi kewajiban, hak, dan larangan dari pra-produksi hingga paska produksi untuk para kru dan aktor agar profesionalisme terjaga didalam pelaksanaan sebuah produksi.
- Di dalam film pendek secara keseluruhan belum terlalu dapat mencakup edukasi perihal etika pendakian. Riset yang lebih dalam dapat dilakukan terutama kedalam kelompok-kelompok aktivis dan pecinta alam jika akan memproduksi film dengan latar gunung atau tema serupa.
- Pada bagian epilog film yang menyampaikan informasi secara faktual dapat ditambahkan sumber untuk memperkuat kesan fakta.
- *Foreshadowing* atau pengenalan tokoh pendukung terkesan tiba-tiba sehingga berpengaruh kepada logika bercerita, mengingat peristiwa yang sedang direkam dan karakter dari si tokoh pendukung adalah orang yang sering berpetualang.
- Perpindahan antar waktu kurang terasa terutama ketika tokoh utama berpisah dengan tokoh pendukung.
- *Angle* yang dipilih dalam pengambilan gambar pada adegan terakhir ketika tokoh utama menari di tepi danau terkesan monoton karena hanya merekam aksi dari sudut pandang mata normal sehingga kurang merekam citra emosi dari peristiwa, yang seharusnya ditampilkan sebagai adegan ‘perayaan’.

DAFTAR PUSTAKA

Adams, Sean. 2017. Designer's Dictionary of Colour. New York. Abrams Book

D.W., Pepep. 2020. Sadar Kawasan : Kapan dan di Mana Manusia Bebas, Berbatas, Hingga Tak Punya Akses. Bandung. Nusa Layaran Pustaka

Kristianto, Yustinus. 2014. Imaji dan Gerak dalam Superfisialitas Film. Bandung. Jurnal Ilmiah

Mary, Risk. 2019. How to Use Color in Film. (E-Book) Studiobinder.com

Novanda, Ryan. 2017. Representasi Perempuan Dalam Film "The Help" Analisis Semiotik Pada Film The Help Karya Tate Taylor. Malang. Jurnal Ilmiah

Nugroho, Garin. 2015. Krisis dan Paradoks Film Indonesia. Jakarta. Kompas

Prasetyo, Dwi. 2016. Perancangan Video Promosi Wisata Pulau Bawean. Surabaya. Jurnal Ilmiah

5 Essential Elements of Successful Mise en Scène in Film. Diakses pada tanggal 26 Juli 2019 dari, https://www.lightsfilmschool.com/blog/mise-en-scene-in-film-afk

Apa itu film?. Diakses pada tanggal 10 Juli 2019 dari, http://csinema.com/apa-itu-film/

Ayo Liburan Ke Suaka Margasatwa Dataran Tinggi Yang. Diakses pada tanggal 1 Juli 2019 dari, http://bbksdajatim.org/ayo-liburan-ke-suaka-margasatwa-dataran-tinggi-yang.php

Cinema around the world. Diakses pada tanggal 10 Juli 2019 dari, https://www.britannica.com/art/history-of-the-motion-picture/The-threat-of-television

Janatan Ginting: Kenapa sih mendaki Gunung Argopuro?. Diakses pada tanggal 20 Juni 2019 dari, https://www.superadventure.co.id/news/19831/janatan-ginting-kenapa-sih-mendaki-gunung-argopuro/

Kuota Pendaki Gunung Semeru Penuh Hingga Akhir Tahun 2018. Diakses pada tanggal 25 Juni 2019 dari, https://news.okezone.com/read/2018/12/29/519/1997551/kuota-pendaki-gunung-semeru-penuh-hingga-akhir-tahun-2018

Melalui Film, Nama Pulau Sumba Makin Populer. Diakses pada tanggal 25 Juni 2019 dari,
https://travel.kompas.com/read/2017/11/08/094000327/melalui-film-nama-pulau-sumba-makin-populer

Memahami Apa Itu Mise En Scene Dalam Produksi Film. Diakses pada tanggal 26 Juli 2019 dari,
https://studioantelope.com/apa-itu-mise-en-scene/

Menanti Keseriusan Pemerintah Memanfaatkan Potensi Wisata Film. Diakses pada tanggal 20 Juni 2019 dari,
https://ekonomi.bisnis.com/read/20190312/12/898740/menanti-keseriusan-pemerintah-manfaatkan-potensi-wisata-film.

Pengertian Film Pendek Dan Panjang Durasinya. Diakses pada tanggal 26 Juli 2019 dari,
https://studioantelope.com/apa-itu-film-pendek/

'Revenant' Cinematographer Emmanuel Lubezki Used Only Natural Light. Diakses pada tanggal 26 Juli 2019 dari,
https://variety.com/2015/artisans/production/the-revenant-cinematography-emmanuel-lubezki-1201661435/

Suaka Marga Satwa Dataran Tinggi Yang. Diakses pada tanggal 1 Juli 2019 dari,
http://bbksdajatim.org/suaka-margasatwa-dataran-tinggi-yang-1504

The "Wild" Effect. Diakses pada tanggal 25 Juni 2019 dari,
https://mashable.com/2015/05/17/pacific-crest-trail-wild-effect/#5hsNp6eZrOqb

Walter Mitty gives Iceland its first leading role in a Hollywood blockbuster. Diakses pada tanggal 25 Juni 2019 dari,
https://www.theguardian.com/travel/2013/dec/26/walter-mitty-gives-iceland-leading-role

LAMPIRAN

KEMENTERIAN LINGKUNGAN HIDUP DAN KEHUTANAN
DIREKTORAT JENDERAL KONSERVASI SUMBER DAYA ALAM DAN EKOSISTEM
BALAI BESAR KONSERVASI SUMBER DAYA ALAM JAWA TIMUR
Jl. Bandara Juanda, Surabaya 61253 Telp. (031) 8667239 Fax.8671985 E-mail : bbksdajatim@yahoo.co.id

SURAT IZIN MASUK KAWASAN KONSERVASI (SIMAKSI)
Nomor : SI.157/K2/BIDTEK.1/KSA/2/2020

Dasar : 1. Peraturan Direktur Jenderal Perlindungan Hutan dan Konservasi Alam Nomor : P.7/IV-SET/2011 tentang Tata Cara Masuk Kawasan Suaka Alam Kawasan Pelestarian Alam dan Taman Buru.
2. Surat Kepala Departemen Desain Produk Nomor : B/2988/IT2.XI.6.1.1/TU.00.09/2020 tanggal 14 Januari 2020

Dengan ini memberikan izin masuk kawasan konservasi kepada :

Nama : PRADANA RIZKY CAKRARIAWAN
Alamat : Jalan Tambak Wedi Barat 1A/27
Untuk : Permohonan Survey & Pengambilan Data untuk Keperluan Tugas Mata Kuliah Tugas Akhir (DV184801) dengan judul Perancangan Film Pendek Fiksi Dengan Latar Gunung Argopuro
Lokasi : Suaka Margasatwa Dataran Tinggi Yang
Waktu : 17 – 22 Februari 2020
Peserta : 1 (Satu) orang daftar peserta terlampir

Dengan ketentuan :

1. Sebelum memasuki lokasi wajib melapor kepada Seksi Konservasi Wilayah VI di Probolinggo serta kepada aparat keamanan setempat.
2. Didampingi petugas dari Bidang KSDA Wilayah III Jember atau Seksi Konservasi Wilayah VI Probolinggo sebagai pengelola kawasan yang dikunjungi dengan beban tanggung jawab dari pemegang SIMAKSI ini.
3. Menyerahkan kepada Balai Besar KSDA Jawa Timur paling lambat 1 (satu) bulan setelah selesai pelaksanaan kegiatan berupa :
   a. Copy laporan tertulis hasil kegiatan penelitian/pendidikan/penjelajahan/cinta alam/jurnalistik.
   b. Copy film/video/foto jadi untuk pembuatan film/video/pengambilan foto.
4. Pengambilan sampel/spesimen tumbuhan wajib diliput dengan Berita Acara Pemeriksaan yang dilakukan oleh petugas Resort/Seksi Konservasi Wilayah setempat sebagai dasar penerbitan SATS-DN.
5. Segala resiko yang terjadi dan timbul selama berada di lokasi sebagai akibat kegiatan yang dilaksanakan menjadi tanggung jawab pemegang SIMAKSI ini.
6. Khusus untuk pembuatan film/video, dalam film/video yang dibuat wajib memuat tulisan **Direktorat Jenderal Konservasi Sumber Daya Alam dan Ekosistem** dan **Logo Kementerian Lingkungan Hidup dan Kehutanan**.
7. Dikenakan tariff Rp. 0.- (nol rupiah) sesuai dengan ketentuan yang berlaku
8. Mematuhi ketentuan peraturan perundang-undangan yang berlaku.
9. SIMAKS I ini berlaku setelah pemo hon membubuhkan materai Rp. 6.000,- (enam ribu rupiah) dan menanda tanganinya.

Demikian Surat Izin Masuk Kawasan Konservasi ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

DIKELUARKAN DI : Sidoarjo
PADA TANGGAL : 12 Februari 2020
Plh. Kepala Balai Besar,

METERAI TEMPEL
D0B8CAHF126789278
6000
ENAM RIBU RUPIAH

Ir. Hartojo
NIP. 19640602 199203 1 001

...ang SIMAKSI,

PRADANA RIZKY CAKRARIAWAN

Tembusan ; disalin/dicopy oleh pemegang izin dan disampaikan kepada Yth. :
1. Sekretaris Direktorat Jenderal Konservasi Sumber Daya Alam Hayati dan Ekosistem;
2. Direktur Konservasi Kawasan, Ditjen KSDAE di Jakarta;
3. Kepala Bidang KSDA Wilayah III Jember;
4. Kepala Seksi Konservasi Wilayah VI Probolinggo;
5. Kepala Resort Konservasi Wilayah 23 Argopuro;
6. Kepala Kepolisian Sektor Sektor Krucil.

KALAM PERJALANAN, DAN HIJAU GUNUNG

DIRECT BY,

PR

STORY BY,

PR

Draft 3

Draft 1 : 9 Juli 2019
Draft 2 : 2 Agustus 2019
Draft 3 : 7 September 2019

Confidental.

1. EXT – Alam bebas - Night

   Api unggun, dua orang yang melingkarinya tertawa. Suasana bahagia

2. INT – Rumah - Day

   HIJAU mengambil sebuah buku catatan. Ia membuka buku tersebut dan pada halaman tertulis yang paling akhir ia menulis, *"tahun ke-2"*

3. INT – Rumah - Day

   Hijau membawa kue ulang tahun, menyusuri lorong rumah-nya dan membawanya ke ruang tengah lalu menaruhnya di atas meja makan. Ia menyalakan lilin yang ada di atas kue ulang tahun.

   Hijau memandang ke arah kue ulang tahun dan perlahan mengubah pandangannya ke depan. Ia nampak bersedih namun berusaha keras tersenyum dan tetap mempertahankan senyumnya agak lama. Tiba-tiba lilin ulang tahun itu tertiup dan mati.

   Intro Judul – Latar hitam

   KALAM PERJALANAN DAN HIJAU GUNUNG

   Cut to :

4. INT – Mobil – Day

   Info penguat

   TAHUN KE-3

   Hijau menatap keluar jendela mobil, ia membawa tas keriel dan berpakaian se-layaknya pendaki. Di keluarkanlah buku catatan dari dalam tas-nya. Ia memegangnya erat sembari meluruskan dan mengangkat tangan yang memegang buku kedepan.

5. EXT – Batas Makadam - Jalur Pendakian Argopuro – Day (1)

   Terlihat lanskap alam di jalur awal pendakian gunung Argopuro (diikuti suara bising ojek motor). Hijau sampai pada batas makadam, turun dari ojek, si mas ojek menurunkan keriel dan Hijau berterima kasih.

   Setelah membenarkan posisi keriel, Hijau menatap tegang kedepan, pandangan penuh keraguan dan berusaha meyakinkan diri sendiri. Jalannya dimulai

setelah ia menampar diri sendiri dan menghembus nafas panjangnya. Terlihat *sampah plastik* (elemen metafor).

6. EXT – Jalur Pendakian Argopuro – Day (1)

   Hijau menyusuri jalur pendakian. Setelah beberapa saat ia nampak kelelahan, Hijau berhenti sejenak memegangi lututnya menatap kedepan dan memaksa tertawa.

7. EXT – Jalur Pendakian Argopuro – Day (1)

   Hijau menaruh cariel nya memakan bekal, minum air. Nampak *sampah plastik*. Setelah berberes, ia membaca buku catatan yang dibawanya dan menambahkan tulisan,

   "Hari ini aku digunung yang sama,doakan."

8. EXT – Jalur Pendakian Argopuro – paska mata air 1 – Day (1)

   Nampak bentang alam. Hijau melanjutkan perjalanan di jalur yang membekas roda sepeda motor, nampak ekspresi lelah, ia menampar diri sendiri dan memaksakan tawa sesekali mengusap keringat.

9. EXT – Jalur Pendakian Argopuro – mata air 2 - Day (2)

   Hijau keluar dari tenda dan menatap silau matahari pagi. Ia hanya memasang ekspresi datar dan menghalangi sinar matahari yang menyerang matanya menggunakan tangan. Hijau berjalan ke arah sumber air, mengambil air untuk logistik, dan meminum langsung pada sumbernya lalu berjalan kembali ke perkemahan.

10. EXT – Jalur Pendakian Argopuro – mata air 2 – Day (2)

    Hijau memasak logistik, terlihat perbekalan yang ia bawa. Nampak asap mengepul ke udara, suasana pagi yang romantis, burung beterbangan, lalu terlihat daun jancuk'an *(foreshadowing)*. Hijau menulis dibuku catatan sembari menunggu makanannya masak.

"Hari ke-2, di pos mata air 2,kuharap sesuai rencana ya ay…"

Tiba-tiba sebelum Hijau menyelesaikan tulisannya tenda sebelah membuka tirainya, dan **Aji**, penghuni tenda itu mengendus bau masakan Hijau. Ia nylonong seenaknya dan memandang Hijau.

AJI

Fuah, udara pagi dan aroma yang mutakir.

Hijau nampak bingung.

HIJAU

Maaf ?

AJI

Ahaha, lupakan, ngomong-ngomong kita belum berkenalan, aku Aji, Aji Maulana Vikri.

Hijau masih dengan muka bingung.

AJI

Hijau, Hijau Gunung.(beat) Mau Kopi ?

11.EXT – Jalur Pendakian Argopuro – mata air 2 – Day (2)

Hijau dan Aji merapikan perlengkapan dan memasukkannya kedalam tas kariel. Aji menghentikan aktivitasnya sejenak.

AJI

Jadi ini pertama kalinya kamu mendaki Argopuro ?

HIJAU

Iya,

Aji semakin penasaran,

AJI

Sendiri ?

Hijau cilangak - celinguk ke sekitar.

HIJAU

Apa kau melihat orang lain ?

Aji tersenyum kecil lalu kembali beraktivitas,

AJI

Kalau kau mau, kita bisa melanjutkan pendakian bersama, bagaimana ?

HIJAU

Oke,

Aji semakin tersenyum sebal melihat respon kaku Hijau.

Setelah selesai mereka memulainya dengan doa dan melanjutkan pendakian, Hijau berada di belakang Aji dan menampar wajahnya sendiri sebelum melangkah lebih jauh. Aji yang mendengar suaranya hanya bisa melihat dan keheranan. Nampak gemericik sumber air, rimbun pepohonan, daun jancuk'an, dan sampah plastik.

12. EXT – Jalur Pendakian Argopuro – Savana - Day (2)

Perjalanan pendakian, Hijau tetap di belakang Aji, beberapa kali Hijau tertinggal hingga Aji menunggu sejenak dan membenarkan posisi tas. Detail ketika tempat landai, trek, jamur di pohon.

Mereka mulai memasuki kawasan savana, Hijau tertinggal lagi, setelah menengok kebelakang Aji segera menerjang ke kawasan tengah savana untuk duduk ber-istirahat dan menunggu Hijau. Saat Hijau datang untuk duduk, Aji menawarkannya madu dan Hijau menenggaknya.

AJI

Secukupnya,(beat) oh iya Hijau kamu tau teriakan isyarat untuk tau ada orang atau tidak di sekitarmu kan ?

Hijau masih mengatur nafas, ia selesai menenggak madu.

HIJAU

Kayak gimana itu mas ?

Aji masih dalam posisi duduk mempraktekkan teriakannya,

HIJAU

Oke,

13.EXT – Jalur Pendakian Argopuro – Cikasur -Night (2)

Hijau dan Aji menghangatkan diri dengan meminum teh.

AJI

Kenapa Argopuro ?

Hijau mengeluarkan buku catatan dan menunjukkannya pada Aji. Aji hanya mengrenyitkan dahi.

HIJAU

Buku ini milik ayahku, dia satu-satunya keluargaku, Tiga tahun lalu ayah hilang di gunung ini.

14.EXT – Jalur Pendakian Argopuro – Animated - Day

Terlihat ayah Hijau berjalan sendiri di jalur pendakian Argopuro. Kantong celana sebelah kanannya tersangkut ranting dan sobek.

HIJAU (O.S)(Cont'D)

Ayah kelelahan lalu ia memilih untuk jalan perlahan dan tidak mau merepotkan kawan-kawannya.

15.EXT – Jalur Pendakian Argopuro – Animated - Day

Saat berjalan lurus perlahan mengikuti jalur, kabut mulai turun dan semakin tebal. Karena jarak pandang terbatas membuat fokus ayah Hijau mudah buyar.

HIJAU (O.S)(Cont'D)

Tiba-tiba kabut tebal mulai turun, ayah terus berjalan hingga ia sadar jalur mulai hilang, ia

berteriak namun tidak ada
jawaban.

Karena tersesat cukup jauh dan di tanah yang cukup lapang ayah Hijau mendirikan tenda.

HIJAU (O.S)(Cont'D)
Karena takut tersesat lebih jauh
ia putuskan untuk berkemah di
tempat itu.

16. EXT – Jalur Pendakian Argopuro – Animated - Night

Suasana malam dan pergantian dari malam ke munculnya matahari namun dalam suasana kabut.

17. EXT – Jalur Pendakian Argopuro – Animated - Day

Ayah hijau terbangun, ia nampak tersenyum optimis, lalu membuka tenda seketika raut mukanya kecewa. Ia keluar menatap sekeliling, melihat tenda lalu menarik nafas dalam.

HIJAU (O.S)(Cont'D)
Pada esok hari kabut masih belum
reda namun karena takut akan
segala ketidak pastian, ayah
memutuskan untuk pergi.

18. EXT – Jalur Pendakian Argopuro – Animated – Day

Nampak ayah Hijau menulis dibuku catatannya.

HIJAU (O.S)(Cont'D)
"Semoga masih bisa jumpa
keluargaku". Itu tulisan
terakhirnya

Setelah selesai ia beranjak dan masukkan buku kekantong celana sebelah kanan-nya sambil tergesa, buku pun terjatuh.

19. EXT – Jalur Pendakian Argopuro – Cikasur -Night

(2)

Suasana perbincangan.

Hijau (Cont'D)

Setelah itu hanya buku ini yang kembali.

Aji nampak mencoba menjadi pendengar yang baik.

Hijau
Dua hari lagi hari ulang tahun ayah, aku ingin merayakan hari itu di gunung ini.

Aji
Maka, hadiah paling indah adalah kamu bisa kembali di rumah dengan selamat bukan ?,

Hijau hanya mengangguk,

Hijau
Kau sendiri, mas ?

Aji menunduk, mukanya nampak berfikir dan memegangi cincin di kelingkingnya, lalu melihat Hijau seketika tersenyum.

Aji
Tidur, besok bangun pagi

Suasana camp dikala malam, Aji masuk ke tendanya. Startrail.

20. EXT – Jalur Pendakian Argopuro – Cikasur -Day (3)

Hijau tertidur pulas, Aji membuka tenda Hijau dan menyinari muka Hijau secara langsung menggunakan senter.

Hijau
Anj... !!!!

21. EXT – Jalur Pendakian Argopuro – Cikasur -Day (3)

Suasana pagi yang sejuk dan cerah dari savana cikasur. Timelapse bayangan, timelapse kabut, timelapse matahari.

Aji (O.S)
Cikasur, savana yang sempat menjadi pangkalan udara kolonial Belanda

Terlihat 2 pohon besar yang menjadi landmark Cikasur, Hijau berjalan diantara ilalang ia nampak mencoba menghayati keheningan.

Hijau (O.S)
Dimana landasan pacunya ?

Nampak landasan pacu yang terbentang, perkemahan dan pepohonan sekitar. Beberapa reruntuhan bangunan Belanda.

Aji (O.S)
Seluas hadapanmu, lahan ini dulu dikelola ahli perkebunan mereka dan untuk bangunan, sekarang cuma tersisa beberapa pondasi nya saja.

Nampak ekspresi datar Hijau

Hijau
Oke.

Terdengar suara merak. Aji membentuk gestur menyuruh Hijau untuk diam dan mengajaknya ke balik reruntuhan untuk melihat merak. Hijau yang kebingungan mengikutinya. Aji mengintip antusias dan memberikan gestur pada Hijau untuk melakukan hal yang sama.

Mereka terkesima, Hijau tersenyum secara tanpa paksaan untuk pertama kalinya di gunung Argopuro.

22.EXT – Jalur Pendakian Argopuro – Cikasur -Day (3)

Mereka berdua merapikan logistik. Hijau yang hendak memasukkan buku catatan ayahnya melihat sejenak buku itu lalu segera meletakkannya ke dalam kariel. Setelah itu mereka berdoa dan melakukan pengecekan terakhir sebelum berangkat.

Aji
Aman ?

Hijau mengangguk. Mereka memulai perjalanan. Hijau di belakang Aji, seperti biasa Hijau menampar dirinya sendiri terlebih dahulu kali ini Aji berbalik.

Aji

Cukup, tolong.

Hijau hanya melihat Aji dan membalasnya dengan senyum anehnya. Merekapun bergegas pergi.

Setelah mereka melangkah nampak sampah plastik di belakang mereka.

23. EXT – Jalur Pendakian Argopuro – Menuju Cisentor - Day (3)

Mereka sampai di Cisentor, dan menyebrangi aliran sungainya.

24. EXT – Jalur Pendakian Argopuro – OTW Rawa embik - Day (4)

Saat perjalanan ke Rawa embik. Hijau nampak memegangi lututnya dan terbayang jarak yang seakan tanpa ujung. Saat ia hendak menampar dirinya, Aji menahan tangan Hijau.

Aji
Sekali lagi seperti ini, kita jalan sendiri-sendiri.

Hijau yang pertama memasang raut lelah, seketika nampak jengkel

Hijau
Gausah nunggu nanti.

Aji
Jangan harap ada yang menghargai dirimu kalau kau sendiri tak menghargainya.

Aji melepaskan genggamannya, dan segera meninggalkan Hijau.

25. EXT – Jalur Pendakian Argopuro – OTW Rawa embik - Day (4)

Hijau bersandar dipohon, ia melihat telapak tangannya dan menunjukkan gestur seakan menampar diri sendiri.

CUT TO :

Hijau berjalan dan menemui jalan bercabang ia memilih berjalan ke arah kiri.

26. EXT – Beda Gunung – OTW Rawa embik -Day

Lalu ia sadar tak menemukan jalur pendakian lagi. Ia nampak panik. Ia memutuskan untuk putar balik namun merasa dirinya semakin tersesat. Hijau membuang tasnya dan tampak berputar-putar, ia menampar dirinya ber-ulang kali dan mengacak – acak rambutnya. Hijau lalu teringat soal teriakan isyarat dan langsung mempraktekannya beberapa kali sambil berjalan. Ia kembali ke tempat karielnya dan tertunduk.

27. EXT – Beda Gunung – OTW Rawa embik -Day

Hijau menulis di buku catatan ayahnya.

"Aku rasa kisah kita akan sam..."

Secara bersamaan terdengar suara teriakan isyarat Aji, awalnya Hijau tak yakin namun setelah mendengar untuk ke-2 kalinya ia berdiri dan langsung menyahutinya sekeras yang ia bisa.

Aji pun terlihat, ia dengan agak berlari menuju kearah Hijau dengan tatapan jengkel. Hijau nampak lega. Aji dengan ke dua tangannya menarik baju Hijau dengan tatapan kesal dan nampak lelah. Hijau nampak terkejut dan takut. Aji melepaskan genggamannya. Nampak buku catatan yang tergeletak di tanah.

28. EXT – Jalur Pendakian Argopuro – Savana lonceng - Night(4)

Hijau dan Aji berada diluar tenda, suasana kumpul. Aji hendak meminta maaf pada Hijau.

Aji

Hijau, aku...

Aji lalu melengos lihat ke arah Hijau. Ia nampak berubah panik.

Aji

Hijau ?, Hijau ?

Tak ada respon, Hijau menggigil. Aji sigap memindahkan Hijau ke dalam tenda, membebat tubuhnya dengan *emergencyblanket* dan memberikan kompres air hangat ke leher.

Respon Hijau mulai meningkat setelah pipinya ditepuk-tepuk sambil diajak bicara,

Aji

Hijau ?, besok ulang tahun bapak kamu kan ? katanya mau merayakan ?, Hijau ?

Hijau mengarahkan pandangan matanya ke Aji sebagai respon dan secara terbata menjawab.

Hijau

Hhhaa…russ..

Aji membawakan teh hangat, untuk mengecek kadar kehangatan ia mencelupkan sedikit jarinya pada permukaan air teh. Aji meminumkan perlahan teh tersebut ke mulut Hijau.

Startrail.

29. EXT – Jalur Pendakian Argopuro – Savana lonceng - Day(5)

Suasana pagi savana lonceng. Aji dan Hijau bersiap-siap untuk summit,

Aji

Hijau, Maaf ya...

Hijau menatap wajah Aji seketika melihat ke telapak tangan kanannya.

Hijau

Aku yang Harusnya minta maaf mas..

30. EXT – Jalur P. Argopuro – OTW Situs Rengganis - Day(5)

Mereka mendaki ke situs rengganis tanpa kariel dan logistik yang beragam.

31. EXT – Jalur P. Argopuro – OTW Situs Rengganis - Day(5)

Hijau dan Aji sampai pada kawah mati situs rengganis.

Aji
Situs Rengganis, orang bilang disini sang dewi pernah bersemayam.

Aji membasahi dan memakai maskernya

Aji (Cont,D)
Pakai maskermu.

Hijau hanya bisa kagum membisu di hadapan situs rengganis.

32.EXT – Jalur P. Argopuro – Situs Rengganis -Day(5)

Aji menuruni kawah dan Hijau mengikuti langkahnya. Sesampainya di bawah, Hijau sesekali memegangi hidungnya.
Mereka berkeliling, Hijau terkadang menyentuh penasaran.

Hijau
Baunya keras.

Aji
Argopuro adalah gunung api purba dan di situs rengganis di kawah ini bau belerang masih sangat kental, sekarang memang sedang tertidur dan semoga tetap seperti itu.

33.EXT – Jalur P. Argopuro – Situs Rengganis -Day(5)

Aji terdiam, Hijau menghampiri.

Aji
Ayo

34.EXT – Jalur P. Argopuro – Puncak Rengganis -Day(5)

Hijau berjalan terlebih dahulu, saat tugu puncak mulai terlihat dia berjalan lebih lirih dan senyum tawanya nampak mengembang. Saat Hijau berbalik Aji langsung menyalami dan memeluknya didepan tugu bendera puncak Rengganis.
Hijau tertawa lepas dan mengepalkan ke dua tangannya ke udara.

35.EXT – Jalur P. Argopuro – Savana Lonceng -Day(5)

Saat mereka turun ke savana lonceng, Hijau memungut sampah plastik yang ditemui didepannya.

36.EXT – Jalur P. Argopuro – Savana Lonceng -Day(5)

Suasana Camp.

Hijau
Kalau aku tidak salah Argopuro punya puncak lebih dari satu ?

Aji
Kamu ngga salah, setelah ini kita kesana sekaligus camp di taman hidup dan turun lewat bremi.

37.EXT – Jalur P. Argopuro – OTW Puncak Argopuro - Day(5)

Atmosfer tengah pendakian ke puncak Argopuro.

38.EXT – Jalur P. Argopuro – Puncak Argopuro -Day(5)

Aji yang sampai lebih dulu menyodorkan tangannya untuk membantu Hijau.

Aji
Titik tertinggi gunung Argopuro,

Hijau
Iya mas tau, jangan lebay kayak di film

Aji tersenyum

39.EXT – Jalur P. Argopuro – Puncak Argopuro -Day(5)

Hijau melepaskan kariel dan mengammbil buku catatan ayahnya dan meluruskan tangannya ke depan tepat menghadap tugu. Aji tepat didepan tugu berlutut dan berdoa kemudian mencium bendera yang tertambat di tugu puncak Argopuro.

40.EXT – Jalur P. Argopuro – Puncak Argopuro -Day(5)

Hijau bersila di depan tugu ia meletakkan buku, melihat ke atas dan tersenyum lebar dengan agak menangis. Suasana haru dominan

Hijau
Selamat ulang tahun,

Hijau mencium kedua jari kanannya dan mengangkatnya ke udara.

Hijau naik ke atas tugu dan mencium bendera merah putih. Hijau turun dan sekali lagi aji menyelamati dan memberikan *bro hug.*

41.EXT – Jalur P. Argopuro – Danau Taman Hidup - Day(5)

Suasana pagi danau taman hidup. Perkemahan. Aji memanaskan air dan bersiap memasak. Hijau keluar tenda.

Hijau
Fuah, udara pagi dan aroma yang mutakhir.

Aji
Cari kata-katamu sendiri, itu punyaku.

Hijau
Ada sertifikatnya ?

Aji sedikit tersenyum dan seketika nampak berfikir.

Aji
Istriku,

Hijau diserang kebingungan

Hijau
Maaf ?

Aji sedikit tersenyum.

Aji
Kemarin kan kau bertanya kenapa aku mengunjungi tanah-tanah jauh ?,

Aji melepaskan 1 cincin dan menatapnya.

Aji (Cont'D)
istriku, dia meninggal,

Aji sambil melepaskan cincin satunya dengan tetap memegang cincin yang tadi.

Aji (Cont'D)
setelah itu aku memutuskan untuk pergi, untuk melihat segalanya, lalu kutemukan cinta, cinta yang lebih besar, cinta pada tanah dan airnya negeri ini.

Aji menempatkan ke dua cincin tersebut ke dalam 1 jari setianya. Hijau yang sedari tadi nampak antusias memberikan secangkir teh hangat ke Aji, lalu mengangkat tinggi gelasnya diikuti Aji.

Hijau
Untuk semesta, untuk Argopuro

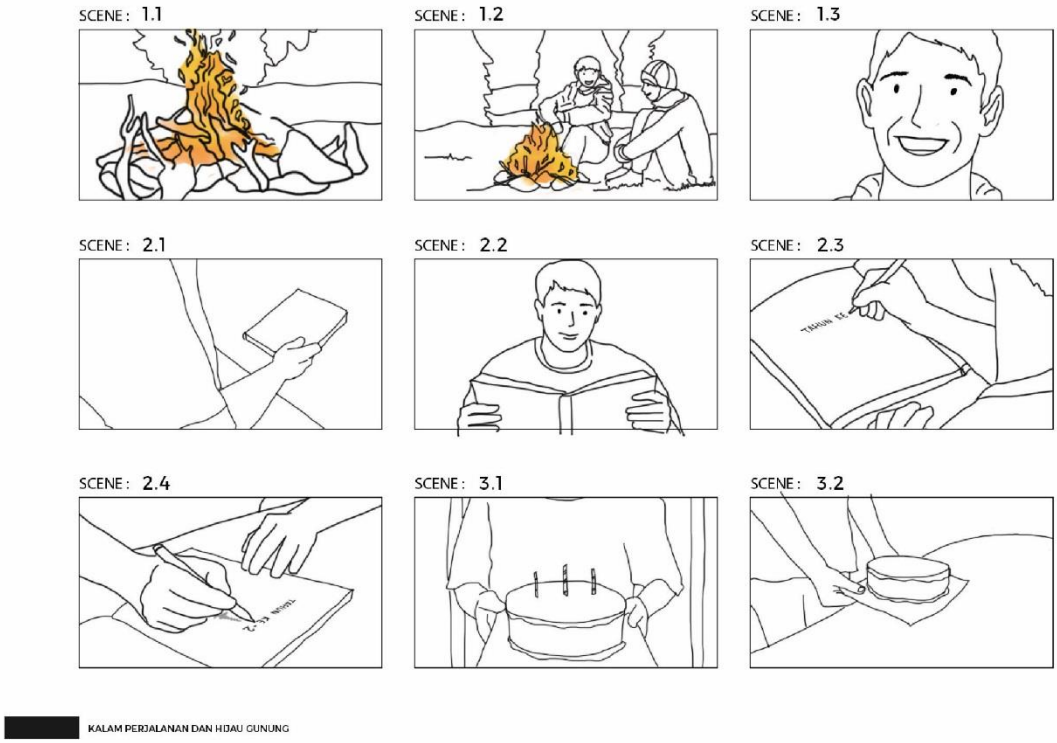
Lalu mereka menyeruput secangkir teh hangat.

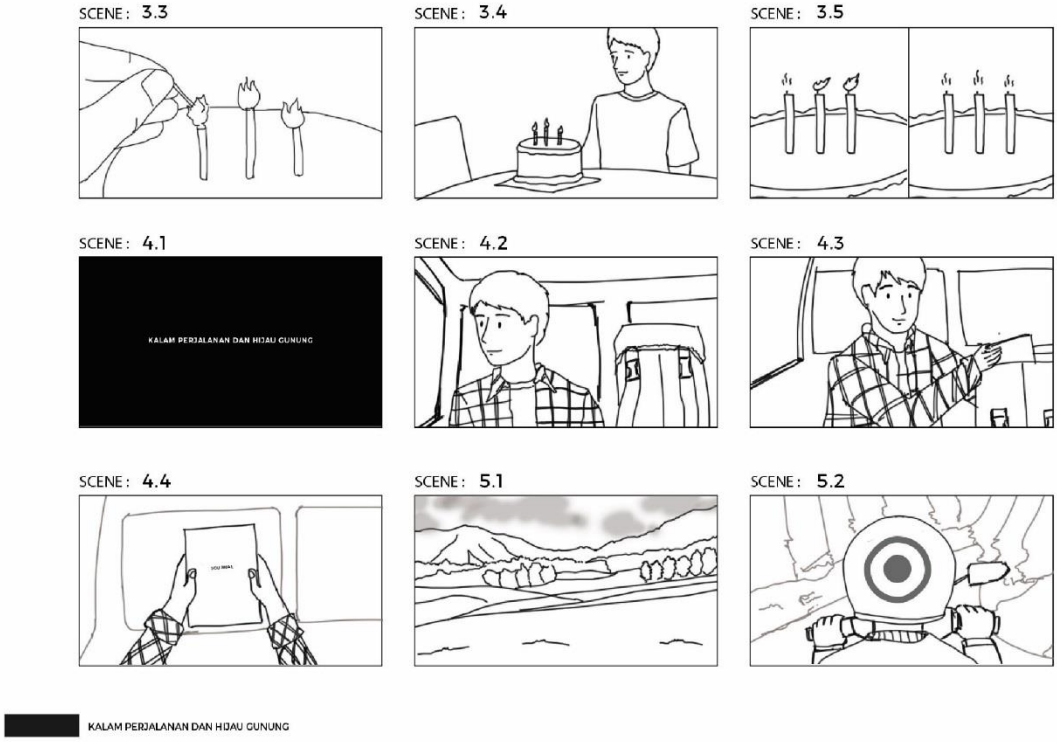
42. EXT – Jalur P. Argopuro – Danau Taman Hidup - Day(5)

Hijau berdiri berjalan kearah danau, ia menari di tepi taman hidup. Hijau membentangkan kedua tangannya dan agak mendongak, seperti burung yang mendambakan kebebasan. Hijau berjalan di dermaga danau taman hidup dan duduk di ujung-nya.

-SELESAI-

Storyboard


SCENE : 1.1
SCENE : 1.2
SCENE : 1.3
SCENE : 2.1
SCENE : 2.2
SCENE : 2.3
SCENE : 2.4
SCENE : 3.1
SCENE : 3.2
KALAM PERJALANAN DAN HIJAU GUNUNG


SCENE : 3.3
SCENE : 3.4
SCENE : 3.5
SCENE : 4.1
KALAM PERJALANAN DAN HIJAU GUNUNG
SCENE : 4.2
SCENE : 4.3
SCENE : 4.4
SCENE : 5.1
SCENE : 5.2
KALAM PERJALANAN DAN HIJAU GUNUNG

SCENE : 5.3

SCENE : 5.4

SCENE : 5.5

SCENE : 5.6

SCENE : 5.7

SCENE : 5.8

SCENE : 5.9

SCENE : 6.1

SCENE : 6.2

KALAM PERJALANAN DAN HIJAU GUNUNG

SCENE : 6.3

SCENE : 7.1

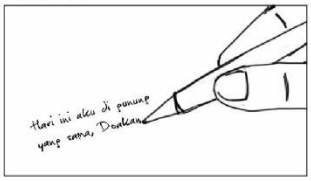
SCENE : 7.2

SCENE : 7.3

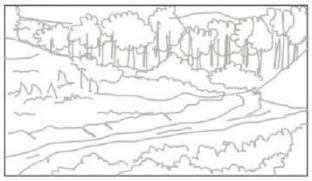
SCENE : 7.4

SCENE : 7.5

SCENE : 7.6



SCENE : 8.1



SCENE : 8.2

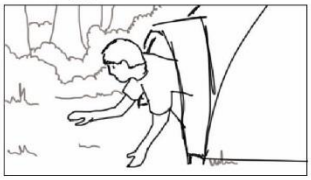
KALAM PERJALANAN DAN HIJAU GUNUNG

SCENE : 8.3

SCENE : 8.4

SCENE : 8.5

SCENE : 8.6

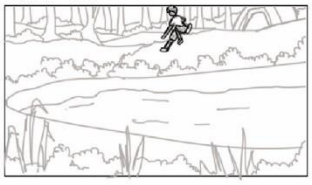


SCENE : 8.7

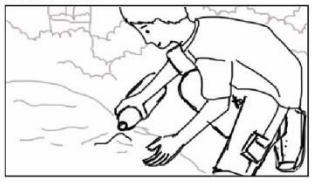
SCENE : 8.8

SCENE : 8.9

SCENE : 9.1

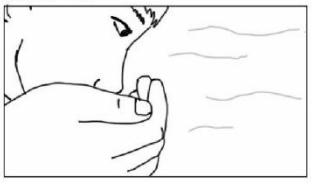


SCENE : 9.2

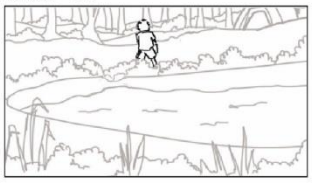


KALAM PERJALANAN DAN HIJAU GUNUNG

SCENE : 9.3



SCENE : 9.4



SCENE : 12.1

SCENE : 12.2

SCENE : 12.3

SCENE : 12.4

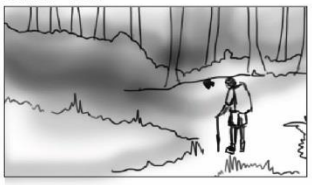
SCENE : 12.5

SCENE : 14.1

SCENE : 14.2

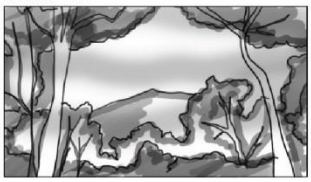
KALAM PERJALANAN DAN HIJAU GUNUNG

SCENE : 15.1



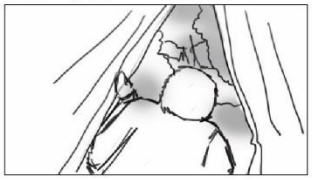
SCENE : 15.2

SCENE : 16

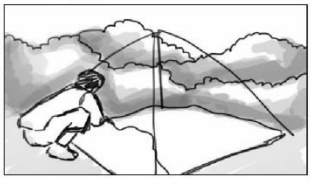


SCENE : 17.1

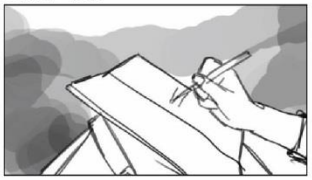
SCENE : 17.2



SCENE : 17.3

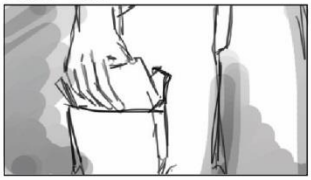


SCENE : 18.1



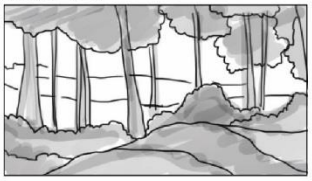
SCENE : 18.2

SCENE : 18.3



KALAM PERJALANAN DAN HIJAU GUNUNG

SCENE : 19.1

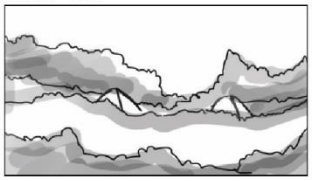


SCENE : 19.2

SCENE : 19.3

SCENE : 19.4

SCENE : 21.1

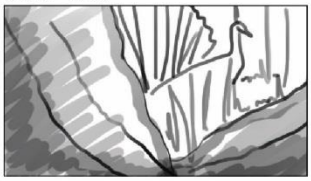


SCENE : 21.2

SCENE : 21.3

SCENE : 21.4

SCENE : 21.5



KALAM PERJALANAN DAN HIJAU GUNUNG

SCENE : 23

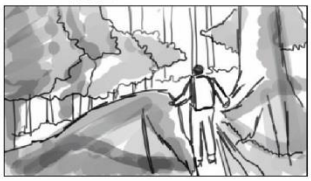
SCENE : 24.1

SCENE : 24.2

SCENE : 24.3

SCENE : 26.1

SCENE : 26.2



SCENE : 26.3

SCENE : 26.4

SCENE : 26.5

KALAM PERJALANAN DAN HIJAU GUNUNG

SCENE : 26.6

SCENE : 26.7

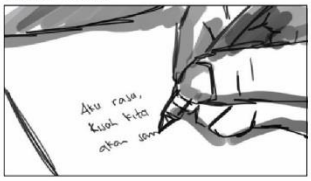
SCENE : 26.8

SCENE : 26.9

SCENE : 26.10

SCENE : 27.1

SCENE : 27.2



SCENE : 27.3

SCENE : 27.4

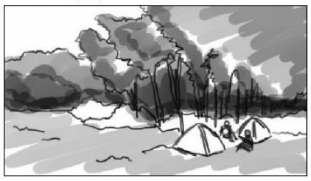
KALAM PERJALANAN DAN HIJAU GUNUNG

SCENE : 27.5

SCENE : 27.6

SCENE : 27.7

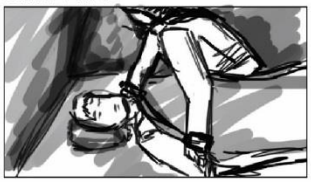
SCENE : 28.1



SCENE : 28.2

SCENE : 28.3

SCENE : 28.4



SCENE : 28.5

SCENE : 28.6

KALAM PERJALANAN DAN HIJAU GUNUNG

SCENE : 30

SCENE : 31.1

SCENE : 31.2

SCENE : 31.3

SCENE : 31.4

SCENE : 32.1

SCENE : 32.2

SCENE : 34.1

SCENE : 34.2

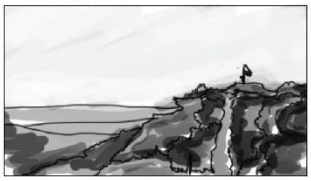
KALAM PERJALANAN DAN HIJAU GUNUNG

SCENE : 34.3

SCENE : 34

SCENE : 35

SCENE : 37

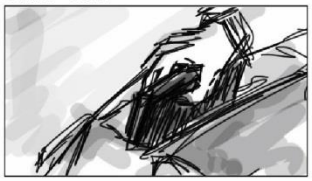


SCENE : 38.1

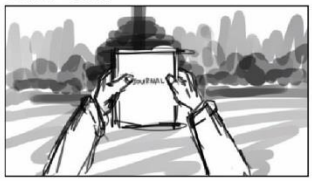
SCENE : 38.2

SCENE : 39.1

SCENE : 39.2



SCENE : 39.3



KALAM PERJALANAN DAN HIJAU GUNUNG

SCENE : 39.5

SCENE : 39.6

SCENE : 40.1

SCENE : 40.2

SCENE : 40.3

SCENE : 40.4

SCENE : 40.5

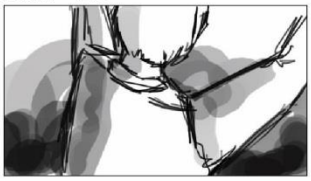
SCENE : 40.6

SCENE : 42.1

KALAM PERJALANAN DAN HIJAU GUNUNG

SCENE : 42.2

SCENE : 42.3



SCENE : 42.4

SCENE : 42.5

SCENE : -

kalam perjalaan dan hijau gunung

SCENE : -

SCENE : -

SCENE : -

SCENE : -

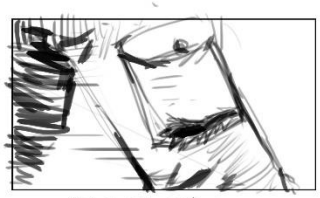
KALAM PERJALANAN DAN HIJAU GUNUNG

Form Storyboard - Kalam Perjalanan dan Hijau Gunung

14

Bapak berjalan menyusuri jalan setapak gunung

kantong tergores ranting



kantong sobek

Bapak bersandar digohon sambil minum dari botol stainlis

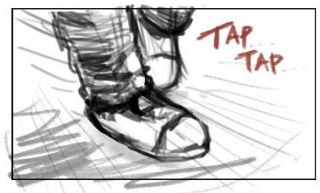
15

Berjalan menyusuri lereng kiri bapak curam

Bapak terkejut

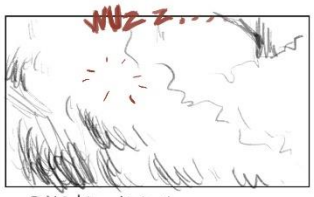
Bapak memantabkan tekat

Kabut turun bapak menerjangnya



Form Storyboard - Kalam Perjalanan dan Hijau Gunung

menembus kabut



Ditelan kabut

Bapak terkejut

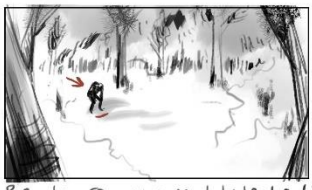
Jalan setapaknya berakhir
ia dihadang batu & semak rapat
Suasana kabut

Bapak agak berlari menuruni lereng
Suasana kabut

Teriak kekanan lalu menoleh teriak
kekiri. Suasana kabut

Suasana kabut disela pepohonan

Teriak kekanan lalu menoleh teriak
kekiri. Suasana kabut



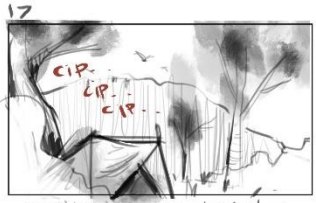
Berjalan sempoyongan lalu terhuyung.
Suasana kabut.

Form Storyboard - Kalam Perjalanan dan Hijau Gunung

16

Malam hari, bapak menutup tenda

17



Pagi hari, Suasana berkabut

Bapak terbangun didalam tenda

Bapak kecewa karena diluar
masih kabut

Bapak keluar tenda menghela
nafas panjang

18

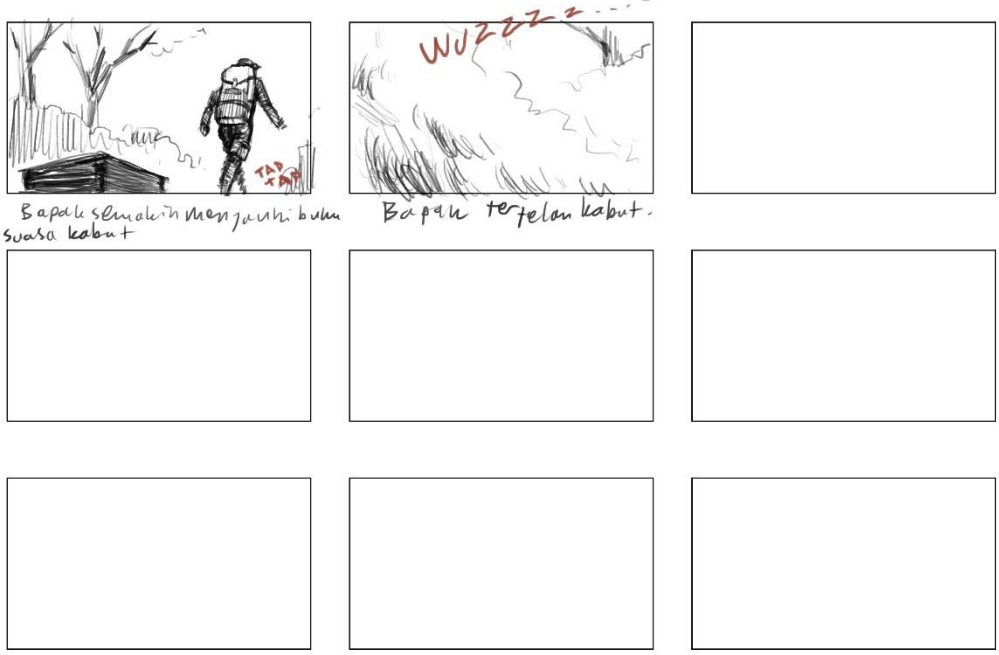
Bapak mencatat lalu selesai

bapak beranjak berdiri

memasukkan buku kesaku
lalu berjalan

buku terjatuh

Form Storyboard - Kalam Perjalanan dan Hijau Gunung



Form Storyboard - Kalam Perjalanan dan Hijau Gunung

Form Storyboard - Kalam Perjalanan dan Hijau Gunung

Form Storyboard - Kalam Perjalanan dan Hijau Gunung

Form Storyboard - Kalam Perjalanan dan Hijau Gunung

Form Storyboard - Kalam Perjalanan dan Hijau Gunung

Shootlist

SHOT-LIST
Short movie
Kalam perjalanan dan Hijau Gunung

Scene	shot	Deskripsi	Shot size	Shot type	Movement	Note	Look I see
4	1	Hijau menatap keluar dari jendela mobil	MCU	Eye level	Hand held		Bemo
	2	Hijau duduk didalam mobil, kariel	MWS	Normal angle	"		"
	3	Hijau mengeluarkan buku catatan	MS	Normal angle	Follow		"
	4	Mengangkat tangan yang memegang buku	MS	High Angle	Hand held		"
5	1	Landscape jalur awal pendakian	XWS	Normal	-		Mata air 1
	2	Roda ojek lewat	MS	Frog Angle	Still		Sebelum Mata air 1
	3	Hijau sampai dan turun dari ojek	WS	Normal	Still	Dari samping depan	"
	4	Hijau membenarkan posisi kariel	MS	Normal	Hand Held		Mata air 1
	5	Landscape yang dilihat oleh hijau	WS	Normal	Still	(kamera menjadi mata)	"
	6	Hijau terdiam dan menampar pipinya (VERTIGO)	WS	"	Zoom in/out	Kamera dari depan	"
	7	Mulai untuk berjalan	MS	"	Still	Samping/depan	"
	8	Hijau berjalan dan terlihat sampah plastik	WS	Low Angle	still		"
6 & 7 & 8	1	Lanskap (banyakin aja)					Otw mata air 2
	2	Hijau berjalan memegang pohon sambil lalu		normal	Hand held		"
	3	Hijau berjalan dan berhenti lalu memegangi lutut	WS	"	"		"
	4	Hijau menatap kedepan dan memaksa tertawa lalu melanjutkan berjalan	MCU	Eye level	"		"
	5	Hijau menaruh kariel	MS	Normal	"		"
	6	Hijau meminuh air	MCU	Eye level	"		"
	7	Hijau membaca buku catatan	MS	Normal	"		"

	8	Hijau menulis di buku catatan	MCU	High angle	"		"
9	1	hijau keluar dari tenda (fokus resleting)	MS	Low Angle	still		Mata air 2
	2	Hijau melihat ke sinar matahari	MCU	Eye Level	Hand held		"
	3	Dan menghalangi sinar dengan tangan	WS	Low Angle	still		"
	4	Detail tangan hijau menghalangi sinar matahari	CU	Low Angle	Hand held		"
	5	Hijau berjalan turun untuk mengambil air	WS	normal	Still		"
	6	Hijau mengisi gelas dan meminum air dari gelas	MCU	Normal	Hand held follow		"
	7	Mengisi botol	MCU		Hand held		"
	8	Detail sumber air					"
10	1	Terlihat asap di udara dari masakan	MS	Low angle	still		"
	2	minyak mendidih dan nyeplok telor pake bawang	CU	High angle	Still		"
	3	Hijau duduk didekat tenda sambil minum teh	WS	Normal	Still		"
	4	Menulis di buku catatan	MCU	High angle	still		"
	5	Aji keluar tenda dan berbicara ke Hijau (jalan dan duduk)	WS/ XWS	Normal	"		"
	6	Aji mengenalkan dirinya ke hijau	MS	Normal	"	Dari dua sisi (OTS)	"
	7	DETAIL ketika aji dan hijau berkenalan	MCU	Normal	Hand held		"
11	1	Aji dan hijau memasukkan perlengkapan ke tas kariel	WS	Eye level	Still		"
	1.1	Mengambil detail ketika aji dan hijau bercakap	MS	normal	Hand held		"
	2	Aji dan hijau berdoa	MS	Eye Level	Still		"
	3	Aji dan Hijau berjalan, lalu hijau terhenti sejenak dan menampar dirinya sendiri.	MWS	Eye level	Hand held		"
	4	Aji mendengar suara tamparan dan melihat	MS	"	"		"

	5	Detail, rimbun pepohonan, daun jancukan, sampah plastik					"
12	1	Hijau berjalan di belakang aji	WS	Normal	still		Otw cikasur
	2	Aji menoleh dan menunggu hijau	MS	Normal	Still		"
	3	Detail trek pendakian, tempat landai dan jamur yang nempel di pohon					"
	4	SAMPAH NEMPEL di pohon, hijau lewat	MS	normal	still	Cuma ngliatin hijau lewat sekilas	"
	5	Inframe, Aji memasuki kawasan savana	LS				Savana besar
	6	Aji berhenti menengok ke belakang dan duduk	MS	Eye Level	still		"
	7	Duduk slonjoran	MWS	normal	Still		"
	8	Aji slonjoran hijau datang langsung duduk	XWS	Eye	Still		"
	9	Hijau datang dan duduk, lalu aji menawarkan madu dan hijau mengambilnya	MS	Eye Level	still		"
	10	Hijau meminum madu tersebut, dan aji mengatakan "secukupnya.."	MS	Eye Level	Hand held		"
	11	Aji menoleh ke hijau dan mengatakan "oh iya hijau kamu tau teriakan isyarat.."	WS	Eye level	Still		"
	12	Landscape yang ada di Savana					"
13	1	Minum teh dan berbincang	WMS	Eye level		Kliatan semuanya	Cikasur
	2	perbincangan	MS	Eye Level	Hand held	Satu per satu	"

19	1	Suasana perbincangan – setelah itu hanya buku ini yang kembali	WS	normal	still		"
	2	Aji menjadi pendengar yang baik	MCU	Eye Level	Hand held		"
	3	Dialog "Dua hari lagi…" hingga "kau sendiri mas" lalu menundukan kepala	MS	"	Still		"
	4	Aji memegangi cincin yang ada di jari tangannya	CU	normal	Hand held		"
	5	Tidur besok bangun pagi	MS	Eye level	Hand held		"
	6	Suasana camp malam di savana	XWS	Normal	Still		"
20	1	ANJINGG	MS				Surabaya/ Cikasur
21	1	Suasana pagi cikasur					Cikasur
	1.1	Timelaps bayangan	XWS	normal	Still		"
	1.2	Timelaps kabut	"	"	"		"
	1.3	Timelaps sunrise	"	"	"		"
	2	Landsape cikasur, mereka berjalan di ilalang, bangunan, dan pohon yang ada di cikasur	WS	Normal	Moving		"
	3	Detail ketika mereka berjalan di ilalang, gesekan ilalang ke badan dll	CU	normal	Hand held		"
	4	Landscape landasan pacu	XWS			Drone	"
	5	Detail reruntuhan	MCU	Normal	handheld		"
	6	-Hijau mengatakan "oke" lalu aji menoleh ke hijau dan tersenyum	MS	Normal	still	Focus hijau	"
	7	Aji mengajak hijau untuk menuju ke balik berbatuan	MWS	Normal	Hand held	Langsung part jalan mengendap	"
	8	Aji dan hijau jalan menunduk hingga bebatuan	MS	Normal	Hand held tracking		"
	9	Mereka memasang wajah terkesima dari balik bebatuan	MS	Normal	Hand held		"
	10	footage Merak	LS	Normal	Hand held		"
	11	Footage transisi "oke" ke mengendap					"

22	1	Mereka mempersiapkan tas	WS	Normal	Still		"
	2	Hijau melihat buku catatanya dan memasukannya ke kariel	MCU	Normal	Hand held tracking		"
	3	Mereka memakai kariel	MS	Eye level	Hand held		"
	4	Aji berjalan (outframe) lalu hijau inframe dan menampar pipinya, suara aji,	MS	(ducth) High angle	Hand held		"
	5	Aji mengatakan "cukup, tolong"	MS	normal	Hand held		"
	6	Hijau senyum datar dan outframe	MCU	High angle	Hand held		"
	7	Sampah, hijau melangkah	CU	Low angle			"
23	1	Landscape cisentor	XWS	-	-		Cisentor
	2	Kaki hijau dan aji melompati aliran sungai yang berbatu	MCU	normal	Hand held		"
	3	Mereka menyebrangi sungai,	WS	Normal	Hand held		"
	4	Detail aliran sungai cisentor					"
24	1	Hijau memegangi lutut, dan melihat kedepan sambil terengah-engah	MS	Eye Level	Hand held		Otw rawa embik
	2	Hijau melihat aji yang masih berjalan (terengah)	MS	normal	handheld	Kamera menjadi mata hijau	"
	3	Hijau menampar wajahnya dan hendak menampar lagi.	MS	normal	"		"
	4	Aji memegang tangan hijau yang akan menampar, lalu melanjutkan perjaanan	MCU	Eye level	Hand held		"
	5	Hijau yang masih ngos-ngosan, mengatakan "gausah nunggu nanti"	MCU	Eye level	Handheld		"
	6	Aji berjalan hijau masih diam berdiri	XWS	normal	Still		"

25	1	Hijau bersandar di pohon dan dia melihat kearah telapak tangannya	MS	normal	Hand held tracking		"
	2	Hijau melihat telapak tangannya	MCU	High angle	Hand held		"
	3	menampar	WMS	High angle	Still		"
25, 26 & 27	1	Hinjau berjalan lalu berhenti karena menemukan jalan bercabang	MS	Eye level	Hand held tracking	Dari belakang	Otw rawa embik
	2	Memperlihatkan jalan bercabang	WS	Normal	Handheld	Kamera menjadi mata	"
	3	Hijau berjalan melalui jalur kiri	WS	Low angle	Still		"
	4	Hijau berhenti karena tidak menemukan jalan lagi	MS	normal	Hand held tracking		Bukit arah puncak rengganis
	5	Memperlihatkan suasana di depan hijau	MS	normal	moving	Kamera menjadi mata	"
	6	Lalu hijau berjalan kembali, namun yang dilihat juga sama (tidak menemukan jalan hingga panic	WS	normal	Hand held		"
	7	Hijau berlari	MWS	normal	Hand held tracking	Kariel sudah copot (ops. Tripod tempel kamera dibawa lari)	"
	8	Hijau sedikit berlari lalu berhenti menampar dan mengacak-acak rambut	MS	normal	Hand hald tracking	(lokasi deket kariel)	"
	9	Hijau teringat lalu melakukan teriakan isyaraat	MS	normal	Hand held		"
	10	Hijau melakukan teriakan isyarat untuk terakhir kalinya	XWS	normal	Still		"
	11	hijau menulis buku "aku rasa kisah kita..."	MCU	High angle	Handheld		"
	12	hijau menulis, duduk disamping cariel, menoleh pelan, berdiri	MS	Eye level	Hand held		"
	13	Berdiri, Hijau menyahut kode isyarat aji	XMS	Eye level	Hand held		"

	14	Aji muncul dari balik bukit, turun	LS	normal	Hand held		"
	15	Hijau tersenyum lega	MS	Eye level	Hand held		"
	16	Aji menarik baju hijau dengan kedua tangannya	XMS	Eye level	Hand held		"
	17	Ekspresi hijau ketakutan ketika bajunya ditarik aji dan aji melepaskan gengammannya	MCU	Eye level	Hand held		"
	18	Ekspresi aji	"	"	"		"
	19	buku catatan terjatuh, tergeletak di tanah	MS	normal	Still		"
28	1	Landscape camp ground	XWS	Normal	Still		Savana lonceng
	2	Aji diposisi duduk tiba-tiba panik ketika melihat kea rah hijau	MWS	Eye Level	Hand held tracking		"
	3	Wajah hijau mengigil lalu aji mengangkat tubuh hijau	MCU	"	Hand held		"
	4	Hijau dalam kondisi terbungkus, dan mengigil serta terlihat bayangan dari aktivitas aji	MS	Eye level	Still		Surabaya
	5	Aji memeras handuk untuk mengompress dan menaruh ke leher hijau	MCU	High angle	Hand held tracking		"
	6	Aji menepuk pipi hijau dan mengajak bicara	MWS	Eye level	Hand held		"
	7	Aji membawakan teh, dan menyelupkan jarinya, lalu memberikan ke hijau, minum	MS	normal	Hand held tracking		"
29 30	1	Landscape pagi				Variasi shot	Savana lonceng
	2	Aji dan hijau bersiap-siap untuk summit di depan tenda	MWS	Eye Level	Still		"
	3	Hijau menatap kedua telapak tangannya	MCU	normal	Hand held		"
	4	Mereka memulai perjalanan	WS	normal	Hand held		"

31	1	Aji dan Hijau berjalan dari balik bukit	LS	Normal	Still		Otw situs rengganis
	2	Aji berhenti dan menoleh ke hijau yang ada di belakangnya dan kembali menoleh kedepan	MS	High angle	"		"
	3	Aji menyiram masker (dialog)	MCU	Normal	Hand held		"
	4	Aji memakai masker dan menyuruh hijau mengenakan masker	MS	Eye level	Hand held		"
	5	Landscape situs rengganis					Situs rengganis
32 33	1	Hijau menuruni situs rengganis	WS	normal	Still		"
	2	Mereka berjalan menelusuri kawasan situs rengganis	MS	Eye level	tracking		"
	3	Detail ketika mereka menelusuri situs rengganis	MCU	normal	Hand held		"
	4	Detail situs rengganis	CU	Normal	Hand held		"
	5	Landscape situs rengganis	XWS	High angle	moving	Drone	"
	6	"Ayo"	MS	High angle	still		"
34 & 36	1	Kanan kiri rimbun sampai kliatan bendera	MS	normal	tracking		Puncak rengganis
	2	Mereka berhenti dan hijau mulai tersenyum, lalu berbalik ke arah aji	MS	Eye level	Hand held		"
	3	Hijau menyalami dan memeluk aji	MWS	"	Still		"
	4	Mereka menghadap ke bendera dan hijau ngangkat satu tangan	MWS	"	Still	Dari blakang	"
	5	Landscape puncak rengganis	XWS	-	moving	drone	"
	6	Tugu,	MWS		still		"
	7	Mereka duduk di depan bendera dan berdialog	MWS	normal	still		"
35	1	Mereka berjalan kembali ke tenda dan hijau memungut sampah	WS	normal	Hand held		Savana lonceng
	2	Detail ketika hijau memungut sampah	MCU	"	"		"

36 - 1	1	Mereka bersiap-siap untuk melanjutkan perjalanan, "aman"	MWS	normal	Move sikit-sikit		"
	3	Mereka berjalan ke puncak Argopuro	WS	"	still		"
37 38	1	Footage saat mereka berjalan di jalur pendakian puncak argopuro	MWS	normal	Hand held		Otw puncak argopuro
	2	Aji menyodorkan tangan ke hijau untuk membantu naik	MCU	"	"		Puncak Argopuro
	3	Mreka berjalan 3 langkah. Aji "titik tertinggi.." Hijau "iya mas tau..."	MWS	Low angle	Still		"
39 & 40	1	Hijau menaruh kariel ke tanah dan mengambil buku catatan	MCU	High angle	Handheld	Hijau moment uplifting (haru, epic, bangga)	"
	2	Hijau berjalan ke arah bendera dan meluruskan tangannya	MWS	normal	Still		"
	3	hijau merluruskan tangan (terlihat buku dan bendera)	MCU	"	"		"
	4	Hijau bersila di bawah bendera, meletakan buku dan melihat ke arah bendera	MWS	"	"		"
	5	Bendera puncak argopuro	MS	Low angle	Hand held		"
	6	Ekspresi terharu hijau dan tetap melihat bendera dan mengucapkan "selamat ulang tahun" Hijau mencium kedua jarinya dan mengankat ke atas	MCU	High angle	"		"
	7	Hijau berjalan kearah tugu dan mencium bendera	MWS	Normal	"		"
	8	Detail ketika hijau mencium bendera	MCU	"	"		"
	9	Hijau kembali kebelakang dan disambut salam dan peluk sekali lagi	MWS	High angle	"		"

41	1	Suasana pagi danau taman hidup	XWS	Normal	still		Taman hidup
	2	Aji didepan tenda beraktivitas pagi (masak) dan hijau keluar dari tenda "fuaahh udara pagi dan..."	WS	Eye level	"	Teh sudah ada sejak awal	"
	3	Aji menoleh kesamping dan berbicara "cara kata2mu sendiri..." - Hijau "ada setifikatnya.."	MS	Low angle/ normal	Hand held		"
	4	Aji kembali menoleh ke arah masakan, dan berbicara "istriku"	MWS	Eye level	Still		"
	5	Aji yang berdiri dan berjalan dan duduk di dekat aji sambil berkata "maaf" dan aji menoleh ke hijau dengan sedikit tersenyum	MWS	"	Handheld tracking		"
	6	Aji "kemarin kan kau bertanya..."	MS	"	Still	Full monolog	"
	7	Aji melepaskan satu cincin dan menatapnya lalu menggenggamnya	MCU	normal	Handheld tracking		"
	8	Aji memasang cincin yang digenggam ke jari semula	MCU	"	"		"
	9	Ekspresi kagum Hijau, lalu tengok kebawah	"				"
	10	Hijau memberikan teh dan mengajak aji untuk mengangkat gelas "untuk semesta..." lalu meminum teh tersebut	MWS	Eye level	Still		"
	10	Detail aji dan hijau bersulang (gelas)	MCU	Low angle	still		"
							"
42	1	Hijau berjalan ke arah danau	XWS	normal	Still		"
	2	Hijau menari di tepi taman hidup	WS	normal	Moving		"
	3	Hijau berjalan di dermaga	WS	Low angle	"		"
	4	Hijau membentangkan tangan	MWS	"	Hand held		"

	5	Landscape danau taman hidup	XWS	normal	Still		"
	6	Hijau duduk diujung dermaga taman hidup	MWS	normal	Still		"
	7	Detail menari	MCU	-	Hand held		"
	8	Detail ekspresi ketika membentangkan tangan	CU	-	Hand held		"
	9	Detail ketika berjalan di dermaga	MCU	-	Hand held		"
	10	Drone					"
99	1	Sadakawllahaladzim					

BIOGRAFI PENULIS

Pradana Rizky Cakrariawan, lahir di Trenggalek pada tanggal 25 November 1996 sebagai anak pertama dari 2 bersaudara. Sebelum menempuh pendidikan Desain Komunikasi Visual Institut Teknologi Sepuluh Nopember Surabaya penulis terlebih dahulu bersekolah di SMA Trimurti Surabaya. Biasa berpindah-pindah tempat tinggal semenjak kecil dari Trenggalek, Sidoarjo, Jogjakarta, dan akhirnya menetap di Surabaya membawa pengaruh terhadap penulis untuk suka menjelajahi tempat-tempat otentik. Dalam perjalanannya lebih memilih untuk mengerjakan ilustrasi dan desain grafis sebagai eksplorasi berkesenian. Menyukai film dan beberapa kali menyutradarai film pendek, diantaranya, Kalam Perjalanan dan Hijau Gunung (2020), Semanggi Terakhir (2019), dan *That Thing Become Real Deal* (2019). Penulis juga telah mengambil pekerjaan sebagai videografer lepas untuk menambah penghasilan. Untuk kedepannya penulis sangat terbuka akan segala bentuk proyek dan ajakan kolaborasi.

Email : Pradana.ipa1@gmail.com

Telepon : 08193152379

Tumblr : kebelakang.tumblr.com

(halaman ini sengaja dikosongkan)