



RUANG IMAJINER KINESIK

By

ELSA DIVI PAMELA

Student ID No: 009201405005

A Research and Creative Project Report
submitted as partial fulfilment of the requirements
for the Bachelor's Degree in Communications Studies
(Film and Television)

Supervised by

NASWAN ISKANDAR, S.Sn., M.Sn.

ERIC GUNAWAN, S.Sn., M.Si.

Communication Studies
School of Humanities
PRESIDENT UNIVERSITY
FEBRUARY 2019

RUANG IMAJINER KINESIK

*Elsa Divi Pamela, Kota Jababeka, Kota Cikarang Baru,
081220011516
elsadivi@yahoo.com*

*Naswan Iskandar, S.Sn., M.Sn., Kota Jababeka, Kota Cikarang Baru
Eric Gunawan, S.Sn., M.Si., Kota Jababeka, Kota Cikarang Baru*

Statement of Authorship

This thesis is my own work containing, to the best of my knowledge and belief, no material published or written by another person except as referred to in the text. None of the material submitted as part of this thesis has been accepted for the award of any other degree or diploma in any tertiary institution.

Signed: _____ Dated: 30 January 2019

As (a) supervisor(s) of ELSA DIVI PAMELA, I confirm that the work submitted in this thesis has, to the best of my knowledge, been carried out by the student named above, and is worthy of examination.

Signed: _____ Dated: 30 January 2019

As (A) First Supervisor's name: NASWAN ISKANDAR, S.Sn., M.Sn.

Signed: _____ Dated: 30 January 2019

As (A) Second Supervisor's name: ERIC GUNAWAN, S.Sn., M.Si

Abstract

Laporan penelitian dan desain produksi ini membahas tentang penggambaran film ini berfokus pada titik tekanan emosional pada psikologi seseorang yang mengakibatkan kecemasan dalam dirinya, ketika seorang violinis yang harus menyiapkan sebuah karya musikalisasi puisi, namun tidak ada satupun puisi buatannya yang dapat memuaskan hatinya. Melalui kisah seorang pemuda ini kita sebagai pemirsa bisa memahami kondisi kecemasan seseorang ketika dalam keadaan tertekan akan menghadapi sesuatu hal yaitu tuntutan pekerjaan yang menimbulkan keadaan emosional yang berefek pada kondisi psikologi seperti adanya perasaan takut, gelisah dan khawatir yang tidak menyenangkan pada seorang individu dalam menghadapi suatu hal tersebut. Tujuan lain penulisan skripsi ini ialah ingin meningkatkan dramatisasi adegan dengan bantuan adegan aktor dan compositing. Adapun masalah yang harus dijawab oleh perancang yakni bagaimana peran sutradara diktator dalam meningkatkan dramatisasi adegan. Dalam menjawab pertanyaan tersebut, perancang menggunakan adegan Aktor dan Compositing dapat membantu meningkatkan dramatisasi dalam suatu film. Perancang menggunakan teknik tersebut dengan membuat film pendek drama berjudul "Syair Sunyi", dengan harapan dramatisasi dapat tervisualkan dengan baik. Maka dari itu peran sutradara menjadi sangat penting dalam merealisasikan konsep visual film ini. Dalam pembuatan film fiksi pendek drama, sutradara dituntut untuk dapat berinovasi di dalamnya. Dalam film fiksi pendek "Syair Sunyi" sutradara memanfaatkan adegan aktor dan teknik compositing untuk meningkatkan dramatisasi adegan dan merealisasikan konsep visual film.

Acknowledgement

Puji Tuhan saya panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, atas berkat Rahmat dan Karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan tugas akhir pembuatan skripsi film pendek ini dengan baik.

Pembuatan skripsi dan film pendek berjudul Syair Sunyi ini diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar sarjana SrataSatu (S1) Ilmu Komunikasi konsentrasi Film dan Televisi di President University. Adapun dalam pembuatan skripsi dan film pendek ini tidak terlepas dari bantuan, bimbingan serta dukungan dari beberapa pihak. Oleh karena itu dalam kesempatan ini penulis dengan senang hati mengucapkan terimakasih kepada yang terhormat :

1. Kedua orang tua saya D.Wahyudi Sofyan dan Evi Farihatun Isabela, serta Tante dan Om saya Trivena Meyanti dan Herman Akmal, yang tidak pernah berhenti memberikan dukungan, semangat, dan doa kepada saya dari awal memulai perkuliahan hingga pada akhirnya saya dapat menyelesaikan tugas akhir perkuliahan ini.
2. Bapak Eric Gunawan.M.Sn. selaku pembimbing penelitian dan Bapak Naswan Iskandar, M.Sn. selaku pembimbing kreatif yang sudah banyak meluangkan waktu dan tenaganya untuk membantu, memberikan pengetahuan, ide, inspirasi, motivasi

serta membimbing saya dalam penyusunan skripsi dan pembuatan film pendek ini.

3. Bapak Teuku Rezasyah, Ph.D. selaku dekan Fakultas Humaniora President University.
4. Bapak Dindin Dimiyati, S.Sos., M.M. selaku Kepala Program Studi Ilmu Komunikasi President University.
5. Seluruh dosen Film dan Televisi President University, Hari Suryanto, M.Sn., Ardha Muhlisiun., M.Sn., serta seluruh dosen Program Studi Ilmu Komunikasi. Terima kasih untuk seluruh waktu, tenaga, usaha, ilmu, ide, nasihat, dan dukungan yang telah diberikan selama saya mengenyam pendidikan di universitas ini.
6. Seluruh pemain film Syair Sunyi : Marchel Risqi Harist, Ruth Kristanti, Hakim, Wmvi Giannova, Bung Marchel, Maikel Suhardi yang telah berpartisipasi dan menjadi bintang dalam pembuatan film ini. Terima kasih sebanyak-banyaknya untuk ketersediaan, waktu, tenaga, dan effort yang diberikan dalam berperan menjadi tokoh-tokoh dalam film ini.

Pada akhirnya, saya ingin mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada seluruh pihak yang selalu peduli, mendukung serta mendoakan saya selama saya menempuh pendidikan di universitas ini.

Mohon maaf jika saya tidak dapat menyebutkan satu persatu. Meskipun sebenarnya ucapan terimakasih saja tidak cukup menggambarkan bagaimana berartinya bantuan dan dukungan kalian untuk saya, one more thanks a lot.

Bekasi, Indonesia, 10 September 2018

Elsa Divi Pamela

Table of Contents

Statement of Authorship.....	iii
Abstract	iv
Acknowledgement	v
Table of Contents	viii
List of Tables and Figures	xiv
List of Terminologies and Abbreviations	xx
Introduction	1
Background	1
Subject	3
Subject Material	6
Research Purposes.....	7
Research Questions	7
Artistic Research Approach.....	7
Narrative Strategy.....	9
Visual Strategy	11
Implementation of Subjects to Narrative.....	14
Production Purposes	18
Production Team	18
Target Audience	20
Production Design	21
Development of Scenario	21
Film Statement.....	21

Theme.....	21
Basic Story	21
Synopsis.....	22
Scenario	30
Scenario Analysis.....	38
Message Analysis	38
Character Analysis.....	41
Setting Analysis.....	61
Props Analysis.....	67
Wardrobe Analysis.....	88
Make-up and Hairstyle Analysis	107
Creative Concept	112
Concept of Scenario Writing.....	112
Concept of Production	114
Concept of Directing	119
Concept of Cinematography.....	124
Concept of Artistic	142
Concept of Music and Sound.....	146
Concept of Editing.....	148
Concept of Opening	158
Concept of Poster.....	160
Film Breakdown.....	162
Location and Setting Breakdown.....	162
Property Breakdown	164

Wardrobe Breakdown.....	166
Make-Up and Hair Style Breakdown	167
Sound Breakdown.....	170
Camera and Lighting Breakdown.....	172
Production Breakdown	185
Master Breakdown	186
Hunting Plan / Survey.....	190
Talent Cast Hunting.....	190
Location Survey.....	190
Props Survey	192
Wardrobe Survey	192
Make-up and Hairstyle Survey	192
Logistic Survey	192
Transportation Survey	192
Accommodation Survey	193
Communication Survey	193
Equipment Survey.....	193
Workshop Survey.....	193
Hunting Team	194
Hunting Schedule	194
Hunting Budget	195
Production Schedule.....	196
Production Timeline.....	196
Stripboard	197

Shooting Schedule.....	198
Call Sheet	201
Production Budget.....	207
Budget Estimations	207
Budget Summary.....	209
Production Report.....	210
Scenario.....	210
Technical Problem.....	210
Non-Technical Problem	210
Solution	210
Director Problem	211
Technical Problem.....	211
Non-Technical Problem	211
Solution	211
Production Problem.....	212
Idea and Research.....	212
Pre Production	212
Production	213
Post Production	214
Cinematography	214
Technical Problem.....	216
Non-Technical Problem	216
Solution	216
Artistic.....	217

Setting Report	217
Props Report	219
Wardrobe Report	226
Make-up Report	232
Editing	233
Technical Problem.....	233
Non-Technical Problem	233
Solution	233
Report.....	233
Sound	246
Technical Problem.....	249
Non-Technical Problem	249
Solution	250
Hunting Report	250
Location	250
Consumption.....	251
Transportation	251
Talent Report.....	252
Budget Report	259
Conclusion And Recommendation	266
Conclusion	266
Recommendation	266
References	267
Appendices	271

Script Breakdown	271
Director Shot	281
Consent Form Storyboard.....	293
Floor Plan	314
Camera Report	325
Production Sound Report	335
Continuity Log Sheet.....	341
Production Report	372
Editing Script	381
Crew List.....	393
Talent List	395
Location Map.....	396
Crew Agreement.....	398
Talent Agreement.....	402
Location Agreement	412

List of Tables and Figures

Table 1. Chart Analysis	14
Table 2. Location and Setting Breakdown.....	162
Table 3. Cast Breakdown.....	163
Table 4. Property Breakdown	164
Table 5. Wardrobe Breakdown	166
Table 6. Make Up and Hair Style Breakdown.....	168
Table 7. Music Breakdown	170
Table 8. Camera and Lighting Breakdown.....	172
Table 9. Production Breakdown	185
Table 10. Master Breakdown	186
Table 11. Hunting Team	194
Table 12. Hunting Schedule	194
Table 13. Hunting Budget.....	195
Table 14. Production Timeline	196
Table 15. Stripboard.....	197
Table 16. Shooting Schedule	198
Table 17. Call Sheet.....	201
Table 18. Budget Estimations.....	207
Table 19. Budget Summary	209
Table 20. Editing Structure.....	241
Table 21. Jadwal Realisasi Pasca Produksi	244
Table 22. Music and Sound Cue Sheet	247

Table 23. Budget Report	259
Figure 1. Bagan Penerapan Teori	8
Figure 2. Aktor Gema	41
Figure 3. Aktor Produser	46
Figure 4. Aktor Kakek Tua	50
Figure 5. Aktor Hantu Wanita	53
Figure 6. Aktor Polisi	57
Figure 7. Ilustrasi Kamar Gema	61
Figure 8. Ilustrasi Suasana Kota	62
Figure 9. Ilustrasi Jalan Pertokoan	63
Figure 10. Ilustrasi Perpustakaan	64
Figure 11. Ilustrasi Ruangan Gelap	65
Figure 12. Ilustrasi Jalan Pelataran Kota	66
Figure 13. Ilustrasi Satu Set Biola	67
Figure 14. Ilustrasi Stand Biola	68
Figure 15. Ilustrasi Stand Partitur	69
Figure 16. Ilustrasi Kertas Binder Putih	70
Figure 17. Ilustrasi Ponsel Tahun 2000-an	71
Figure 18. Ilustrasi Ponsel Tahun 2000-an	72
Figure 19. Ilustrasi Pena	73
Figure 20. Ilustrasi Bingkai Foto	74
Figure 21. Ilustrasi Poster Resital Biola Gema	75
Figure 22. Ilustrasi Papan Nama Gantung	76

Figure 23. Ilustrasi Buku Kuno.....	77
Figure 24. Ilustrasi Kertas Puisi	78
Figure 25. Ilustrasi Lampu Sorot	79
Figure 26. Ilustrasi Meja Kayu	80
Figure 27. Ilustrasi Kursi Kayu	81
Figure 28. Ilustrasi Pena Klasik	82
Figure 29. Ilustrasi Pisau Belati	83
Figure 30. Ilustrasi Pewarna Merah	84
Figure 31. Ilustrasi Pistol	85
Figure 32. Ilustrasi Akrilik.....	86
Figure 33. Ilustrasi Koran	87
Figure 34. Ilustrasi Kemeja Putih.....	88
Figure 35. Ilustrasi Suspender	89
Figure 36. Ilustrasi Celana Bahan Hitam	90
Figure 37. Ilustrasi Topi Newsboy	91
Figure 38. Ilustrasi Sepatu Pantofel Gema	92
Figure 39. Ilustrasi Kemeja Hitam	93
Figure 40. Ilustrasi Celana Hitam Straight 7/8	94
Figure 41. Ilustrasi Dress Putih Panjang	95
Figure 42. Ilustrasi Jas Hitam Polos	96
Figure 43. Ilustrasi Kemeja Polos Biru Navy	97
Figure 44. Ilustrasi Celana Bahan Hitam	98
Figure 45. Ilustrasi Jaket Kulit.....	99
Figure 46. Ilustrasi Tshirt Hitam	100

Figure 47. Ilustrasi Celana Jeans	101
Figure 48. Ilustrasi Tshirt Polos	102
Figure 49. Ilustrasi Jeans Hitam Polos	103
Figure 50. Ilustrasi Rompi.....	104
Figure 51. Ilustrasi Tshirt Polos	105
Figure 52. Ilustrasi Celana Bahan	106
Figure 53. Ilustrasi Make Up and Hair Style tokoh Gema	107
Figure 54. Ilustrasi Make Up and Hair Style tokoh Hantu Wanita..	108
Figure 55. Ilustrasi make Up and Hair Style tokoh Produser.....	109
Figure 56. Ilustrasi make Up and Hair Style tokoh Polisi.....	110
Figure 57. Ilustrasi Make up and Hair Style tokoh Kakek Tua	111
Figure 58. Three Point Lighting	127
Figure 59. Ilustrasi Pencahayaan dan Warna Scene 1.....	128
Figure 60. Ilustrasi Pencahayaan dan Warna Scene 2 dan 3.....	129
Figure 61. Ilustrasi Pencahayaan dan Warna Scene 4.....	130
Figure 62. Ilustrasi Pencahayaan dan Warna Scene 5, 7, dan 9.....	130
Figure 63. Ilustrasi Pencahayaan dan Warna Scene 6, dan 8.....	131
Figure 64. Ilustrasi Gema Terjebak dalam Kertas Puisi	132
Figure 65 Ilustrasi Pencahayaan dan Warna Scene 10.....	133
Figure 66. Ilustrasi Karakter Imaji	134
Figure 67. Aspek Rasio Skala 2.35:1	135
Figure 68. Rule of Third	136
Figure 69. Type of Shots.....	138
Figure 70. Camera Angles	139

Figure 71. Kamera Sony A7S Mark ii	140
Figure 72. Lensa G Master.....	142
Figure 73. Daftar Urutan Shot.....	148
Figure 74. Kombinasi Warna Analogous	153
Figure 75. Warna Analogous dalam Film Traffic	154
Figure 76. Warna Analogous dalam Film American Hustle	154
Figure 77. Skema Warna Analogous Biru Kehijauan	155
Figure 78. Warna Analogous Kebiruan dalam Film Only God Forgives	155
Figure 79. Tipografi Judul Film Syair Sunyi	159
Figure 80. Ilustrasi Poster.....	160
Figure 81. Cutting to Continuity.....	234
Figure 82. Match Cut.....	235
Figure 83. Invisible Cut.....	236
Figure 84. Cut Away	237
Figure 85. J-Cut.....	238
Figure 86. L-Cut	239
Figure 87. Transisi Dissolve	240
Figure 88. Warna Analogous yang Diaplikasikan	242
Figure 89. Aktor yang memerankan tokoh Gema	252
Figure 90. Aktris yang memerankan tokoh Hantu Wanita.....	253
Figure 91. Aktor yang memerankan tokoh Polisi	254
Figure 92. Aktor yang memerankan tokoh Produser	255
Figure 93. Aktor yang memerankan tokoh Kakek Tua	256

Figure 94. Aktor yang memerankan tokoh Pemuda Violinis.....257
Figure 95. Aktor yang memerankan tokoh Pedagang Koran258

List of Terminologies and Abbreviations

List of Terminologies

- Aspect Ratio* : Aspek Rasio mengacu pada bagaimana gambar muncul di layar berdasarkan pada bagaimana gambar itu dipotret - rasio lebar (horizontal atau atas) terhadap tinggi (vertikal atau samping) dari bingkai, gambar, atau layar film.
- Available Light* : Cahaya yang ada secara alami di lokasi yang tidak ditentukan; realisme film ditingkatkan dengan menggunakan cahaya yang tersedia atau alami daripada memiliki cahaya buatan.
- Back-Light* : Pencahayaan yang diarahkan ke kamera dari belakang subjek, menyebabkan gambar di latar depan tampil dalam semi-darkness atau sebagai siluet, atau disorot; dengan cahaya latar, subjek dipisahkan dari latar belakang
- Camera Angle* : Sudut kamera yang mengacu pada tempat dimana kamera ditempatkan yang berkaitan dengan subjek gambar.
- Camera Movement* : Gerakan kamera yang mengacu pada gerakan fisik aktual atau gerakan fisik peralatan kamera melalui ruang.
- Chiaroscuro* : Mengacu pada penggunaan cahaya dan bayangan yang kontras dan mencolok; sering dicapai dengan menggunakan lampu sorot

<i>Cinematography</i>	: Berasal dari bahasa Perancis yaitu “ <i>cinematographe</i> ” yang secara harfiah berarti "menulis dalam gerakan" dan umumnya dipahami sebagai seni dan proses menangkap gambar visual dengan kamera untuk bioskop
<i>Close-Up</i>	: Bidikan kamera di mana wajah seseorang mengisi sebagian besar layar, meskipun istilah itu juga dapat merujuk pada bidikan apa pun yang tampaknya diambil dari jarak dekat (atau melalui lensa telefoto), juga pada saat dimana suatu objek tampak relatif besar dan detail.
<i>Composition</i>	: mengacu pada penataan elemen yang berbeda (warna, bentuk, gambar, garis, gerakan, dan pencahayaan) dalam sebuah bingkai dan dalam sebuah adegan
<i>Contrast</i>	: mengacu pada perbedaan antara cahaya dan bayangan, atau antara jumlah cahaya maksimum dan minimum, dalam gambar film tertentu
<i>Dialogue</i>	: Adalah ucapan yang disampaikan oleh atau antar karakter.
<i>Diegetic Sound</i>	: Suara apa pun yang berasal dari dalam cerita (atau narasi) sebuah film, yang disebut dalam studi film sebagai diegesis.
<i>Editing</i>	: Proses menyatukan film - memilih dan mengatur hasil bidikan kamera

- Eyeline match* : bidikan yang menciptakan ilusi karakter (dalam bidikan pertama) melihat suatu objek (dalam bidikan kedua)
- Frame* : mengacu pada gambar tunggal, unit komposisi terkecil dari struktur film, ditangkap oleh kamera pada strip film gambar bergerak - mirip dengan slide individu dalam fotografi diam
- Handheld Shot* : Salah satu gaya bidikan kamera dimana juru kamera melakukan pembidikan dengan menggenggam kamera dan bergerak melalui ruang saat syuting.
- Long Shot* : Bidikan kamera yang menampilkan karakter secara keseluruhan, dan beberapa lingkungan sekitarnya.
- Medium Shot* : Bidikan kamera yang dapat menyertakan beberapa karakter dalam bingkai, biasanya menampilkan karakter dari bagian pinggang ke atas.
- Mise-en-Scène* : Mise-en-scène berasal dari teater dan digunakan dalam film untuk merujuk pada segala sesuatu yang masuk ke dalam komposisi bidikan - pembingkai, pergerakan kamera dan karakter, pencahayaan, desain set dan visual lingkungan, dan suara.
- Non-Diegetic Sound* : Suara yang berasal dari luar cerita.
- Sound* : Bagian audio dari sebuah film.

Screen Direction : Mengacu pada arah bahwa karakter atau objek bergerak dalam adegan film atau bingkai visual.

List of Abbreviations

DOP : Director of Photography

EXT : Exterior

GPS : Global Positioning System

HD : High Definition

INT : Interior

PAL : Phase Alternation Line

POV : Point of View

Introduction

Background

Kinesik adalah salah satu bentuk komunikasi nonverbal yang menyampaikan pesan-pesan menggunakan gerakan-gerakan tubuh yang meliputi mimik wajah, lirikan mata, gerakan tangan dan keseluruhan anggota tubuh. Pada film gerakan kinesik bukanlah suatu gerakan yang berhubungan dengan dialog, melainkan suatu gerakan yang mengekspresikan pesan dengan merujuk pada hubungan antara aktor dan interaksinya. Kinesik dalam sebuah film merupakan salah satu bagian terpenting untuk membangun dramatisasi adegan serta sebuah media interaksi nonverbal yang memungkinkan aktor untuk menggunakan gerakan seluruh tubuh untuk menyampaikan suatu pesan kepada penonton dalam segi prasaan dan emosi. ¹(Bruce G. Shapiro, 1999).

Kinesik pertama kali digunakan pada tahun 1952 oleh seorang antropolog bernama Ray Birdwhistell . Dia menyebut komunikasi tanpa kata-kata ini sebagai *kinesiks* karena penelitian ini dilakukan untuk mengetahui bagian-bagian tubuh tertentu, atau secara keseluruhan yang memiliki peran utama dalam mengkomunikasikan sebuah pesan. Birdwhistell ingin mempelajari bagaimana orang berkomunikasi melalui postur, gerakan dan sikap. Kinesik atau bisa

¹ Bruce G. Shapiro. (1999). *Reinventing drama & Acting*. USA: Greenwood Press.

disebut perilaku nonverbal umumnya dipopulerkan pada akhir 1960-an dan awal 1970-an. Bagian dari karya Birdwhistell melibatkan pembuatan film orang dalam situasi sosial dan menganalisis mereka untuk menunjukkan elemen komunikasi yang tidak terlihat jelas menjadi lebih jelas.

Pentingnya kinesik pada sebuah film adalah untuk memperkuat adegan pada setiap scene yang dilakukan oleh aktor, sehingga apa yang disampaikan oleh aktor dalam segi ucapan maupun ekspresi tubuh dapat dengan mudah di pahami oleh penonton, karena fungsi kinesik itu sendiri merupakan bentuk gerakan untuk memperjelas maksud dialog yang diucapkan oleh karakter, sehingga tidak hanya dengan mudah di pahami oleh penonton melainkan penonton juga dapat menafsirkan bagaimana suasana hati tokoh pada sebuah film tersebut.² (Bordwell, David 1985). Dalam menyampaikan sebuah pesan pada film “Syair Sunyi” ini, tidak banyak menggunakan komunikasi verbal namun lebih banyak menyampaikan sebuah pesan dengan menggunakan kinesik atau yang biasa disebut dengan komunikasi non verbal/ekspresi tubuh. Hal ini memiliki kaitannya dengan tujuan bagaimana *kinesik* digunakan dalam film “Syair Sunyi” dengan lebih banyak memberikan gaya ekspresi tubuh yang dapat dipahami oleh penonton. Dan ini adalah suatu bagian dari rancangan

² Bordwell, David. (1985). *Narasi Dalam Film Fiksi*. London: Mathuen.

tujuan tentang bagaimana ekspresi tubuh tertentu dapat menyampaikan sebuah pesan. Dengan melihat karakter utama Gema, seorang violinis yang akan menggelar resital biola perdananya, dan ia memiliki sebuah tuntutan yaitu harus menyelesaikan sebuah karangan puisi buatannya sendiri, namun tidak ada satupun puisi buatannya yang dapat memuaskannya hatinya, dalam hal ini karakter utama Gema berusaha untuk menyampaikan pesan kepada penonton tentang apa yang sedang ia alami yaitu suatu respon kecemasan, ketakutan dan kegelisahan dengan memberikan gaya ekspresi tubuh (kinesik) dalam sebuah adegan, dengan tujuan agar dapat membangun sebuah dramatisasi pada adegan dan upaya untuk menyampaikan sebuah informasi kepada penonton melalui ekspresi tubuh.

Subject

Tekanan pekerjaan adalah sumber stres yang paling umum dalam kehidupan sehari-hari. Menurut Greenberg dalam Mauladi dan Dihan (2015) mengatakan bahwa dari 27 persen karyawan di Amerika Serikat, pekerjaan menjadi sumber terbesar dari stres dalam kehidupan mereka³. Stress karena tekanan pekerjaan dapat terjadi pada individu dengan berbagai latar belakang pekerjaan. Sebagai contoh, anggota kepolisian memiliki tugas dengan resiko bahaya

³ Mauladi, Fajar., dan Fereshti Nurdiana Dihan. (2015). Pengaruh Stres Kerja pada Kinerja Karyawan dengan Kecerdasan Emosional sebagai Variabel Moderasi. *Jurnal Bisnis dan Ekonomi*, 6 (2) : 51.

yang tinggi dan juga beban dan tuntutan yang tinggi. Menjaga keamanan dan ketertiban merupakan hal yang tidak mudah dilakukan terlebih lagi semakin bertambahnya masyarakat. Selain itu, tidak sedikit pula tindak kriminal yang terjadi di masyarakat. Hal tersebut merupakan tugas kepolisian untuk menangkap perilaku kriminal dan melindungi korban dari tindak kriminal tersebut. Berdasarkan kondisi tersebut tidak jarang polisi memiliki tugas dengan target yang cukup berat. Dapat dibayangkan beban dan tanggung jawab yang harus ditanggung oleh seorang anggota kepolisian. Setiap harinya, mereka harus siap secara fisik maupun psikologis. Dan hal itu dibenarkan oleh anggota Kejahatan dan Kekerasan (Jatanras) Polres Tangerang Selatan mengenai hal apa yang sering menimbulkan stress pada anggota kepolisian, bahwa hal yang paling menimbulkan stress yaitu tugas yang diberikan. "Terkadang satu orang anggota polisi tidak hanya menangani satu kasus bahkan ada yang mencapai 20 kasus mungkin juga bisa lebih"⁴.

Selain itu, pekerjaan di bidang kreatif seperti musisi juga rentan mengalami stress akibat tekanan pekerjaan. Musisi, atau dalam konteks yang lebih umum seniman, merupakan profesi yang dinilai para psikolog rawan terjangkiti penyakit kejiwaan. Tuntutan akan kreativitas dan daya imajinasi yang tinggi disebut menjadi penyebab

⁴ Arisona, A.A. (2015). Perbedaan Tingkat Stres kerja antara Anggota Polri Fungsi Reserse dengan Satlantas di Salatiga. Diakses pada tanggal 05 Maret 2019.

utama mengapa seniman banyak mengidap berbagai sindrome penyakit jiwa mulai dari bipolar sampai skizofrenia. Collin Brennan dalam artikelnya yang berjudul "*Can Music Make You Sick?*" menyebut bahwa musisi profesional yang berkecimpung dalam industri musik memiliki kemungkinan depresi tiga kali lipat dibanding manusia pada umumnya⁵. Artikel itu didasarkan atas penelitian yang ia lakukan terhadap lebih dari 2000 responden yang berkecimpung dalam industri musik mulai dari musisi, penyanyi, komposer sampai kru panggung. Hasilnya, ia mendapati fakta bahwa sebagian besar dari mereka (lebih dari 70%) memiliki tanda-tanda awal depresi.

Fenomena tersebut sesuai dengan salah satu penyebab stress yaitu *job demands*. *Job demands* adalah aspek dari pekerjaan yang membutuhkan usaha fisik atau psikologis yang berkelanjutan⁶. Salah satu contoh *job demands* yaitu beban pekerjaan yang berlebihan. Cordes dan Dougherty seperti dikutip oleh Aamodt mengemukakan terdapat dua karakteristik pekerjaan yang dapat menyebabkan stress⁷. Pertama, *Role Conflict* yang muncul ketika harapan individu terhadap pekerjaan dan apa yang individu pikirkan tidak sesuai

⁵ University of Westminster. Can Music Make You Sick? Diakses pada tanggal 05 Maret 2019 dari <https://www.helpmusicians.org.uk/news/latest-news/can-music-make-you-sick>

⁶ McShane, Steven L dan Von Glinow, Mary A. (2010). *Organizational Behaviour-. Emerging Knowledge and Practice For The Real World* 5 th. Edition. New York : McGraw-Hill

⁷ Aamodt, M. G. (2010). *Industrial/ Organizational Psychology: An Appied. Approach*. Sixth Edition. USA : Wadsworth Cencange Learning.

dengan yang sebenarnya. Kedua, *Role Overload* yang muncul ketika individu merasa tidak cukup kemampuan atau sumber- sumber di tempat kerja untuk menyelesaikan pekerjaan atau mempersepsikan bahwa tugas tidak dapat selesai pada waktu yang ditentukan.

Subject Material

Tekanan pekerjaan yang timbul dan berlangsung terus-menerus berpotensi menyebabkan gangguan mental, salah satunya kecemasan. Menurut Rochman (2010), kecemasan merupakan suatu perasaan subjektif mengenai ketegangan mental yang menggelisahkan sebagai reaksi umum dari ketidakmampuan mengatasi suatu masalah atau tidak adanya rasa aman.

Perasaan yang tidak menentu tersebut pada umumnya tidak menyenangkan yang nantinya akan menimbulkan atau disertai perubahan fisiologis dan psikologis. Secara psikologis, banyak orang yang mengalami kecemasan didalam hidupnya, terutama didalam pekerjaan mereka. Apabila kecemasan tersebut tidak segera ditangani maka akan berdampak pada menurunnya performa kerja bahkan kualitas hidup.

Research Purposes

Tujuan dari penulisan ini ingin mengetahui peran sutradara dalam menerapkan komunikasi kinesik terhadap aktor untuk memberikan efek psikologi emosi kepada penonton pada film fiksi pendek “Syair Sunyi”.

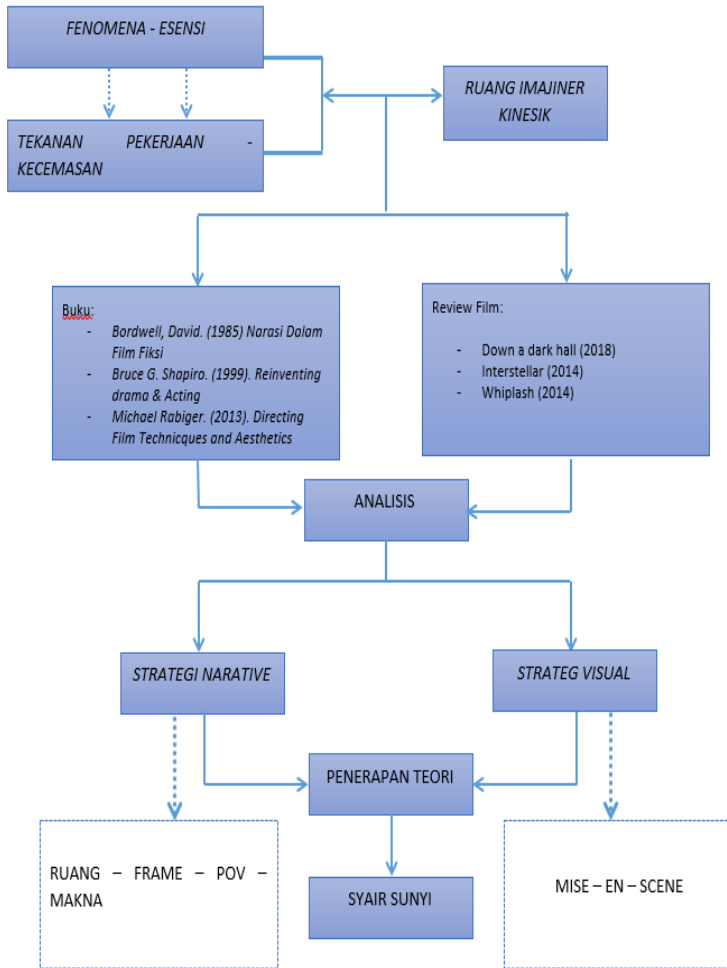
Research Questions

Bagaimana peran sutradara dalam menerapkan komunikasi kinesik terhadap aktor ini dapat memberikan efek psikologi kepada penonton?

Artistic Research Approach

Riset kali ini saya menerapkan bagan seperti di bawah ini dalam menentukan teori sutradara yang akan di terapkan pada film Syair Sunyi.

Figure 1. Bagan Penerapan Teori



Source: Elsa Divi Pamela, *Bagan Penerapan Teori, Film Syair Sunyi*

Narrative Strategy

Film pada dasarnya dapat mewakili fisik dan realitas sementara, tetapi pada kenyataannya film merupakan konstruksi ruang dan waktu, gagasan di dalam film dibangun dengan cara menghadirkan suatu “dunia” yang terbingkai yang berarti bingkai ruang dan bingkai waktu, dua hal inilah yang menjadi dasar dari segala bahasa film⁸(Michael Rabiger, 2013). Ruang di dalam film menyangkut dengan mise-en-scene, yang dimana mise-en-scene merupakan sebuah konsep penataan segala hal yang tampak di dalam bingkai gambar (frame), yang meliputi aktor, set lokasi, property, kostum dan teknik pengambilan gambar. Adapun teknik pengambilan gambar di sini meliputi framing (pembingkai) serta menentukan POV, Rabiger menjelaskan bahwa pentingnya sutradara dalam menetapkan sudut pandang dramatis di dalam film. POV, memiliki gambaran visual dengan mewakili mata aktor dan mata penonton di dalam film. Dengan tujuan untuk mendorong penonton agar tidak hanya melihat karakter tetapi juga dapat melihat apa yang dilihat oleh karakter. Ada dua POV di dalam film yaitu POV *subjective* dan POV *objective* di dalamnya. POV *subjective* merupakan pengambilan gambar dari titik pandang aktor di dalam film, sehingga membuat penonton dapat ikut berpartisipasi dalam setiap adegan/peristiwa dan mampu terlibat di

⁸ Michael Rabiger & Mick Hurbis - Cherrier. (2013). *Directing Film Techniques and Aesthetics*. New York and London: Taylor & Francis group : Focal Press.

dalam film tersebut. Sedangkan *POV Objective* merupakan pengambilan gambar yang mewakili mata sutradara atau juga disebut mata penonton sehingga penonton dapat menyaksikan setiap adegan yang dilakukan oleh aktor, dan kedua sudut pandang ini merupakan salah satu tujuan shot yang harus terpenuhi dengan baik dan tepat agar dapat menghadirkan sebuah makna yang terkandung di dalam frame tersebut, karena seorang sutradara juga harus dapat menciptakan sebuah makna pada shot yang berarti pada gambar, adapun makna tersebut yaitu makna konotasi dan makna denotasi. Makna konotasi adalah sebuah makna yang tersirat/pesan yang tersirat seperti yang terdapat di dalam film "Syair Sunyi" memiliki esensi kecemasan yang dihadirkan melalui ekspresi tubuh aktor utama yang menggambarkan kecemasan tersebut, dan hal itu menjadi pesan yang tersirat di dalam film "Syair Sunyi". Sedangkan makna denotasi adalah sebuah makna yang sebenarnya, makna denotasi ini akan selalu berkaitan dengan makna konotasi yang terkandung di dalam setiap shot, yaitu seperti pada film "Syair Sunyi" ketika pesan yang tersirat itu digambarkan melalui ekspresi tubuh maka makna denotasi yang terkandung di dalam film "Syair Sunyi" ialah adegan yang tampak di dalamnya seperti adegan aktor utama membuang remasan kertas ditangannya lalu bermain biola hingga senarnya terputus.

Visual Strategy

Kinesik adalah salah satu aspek dari mise-en-scene yang di mana merupakan unsur sinematik di dalam sebuah film yang berarti meletakkan satu subjek dalam adegan serta mengacu pada segala aspek visual yang muncul di dalam film. Michael Rabiger menjelaskan bahwa mise-en-scene adalah suatu penggambaran aspek penyutradaraan yang terjadi selama pengambilan gambar, yang meliputi :

Setting/latar

Setting/latar adalah penggambaran mengenai waktu, tempat, dan suasana terjadinya peristiwa-pristiwa dalam cerita, dengan adanya setting/latar jalan cerita di dalam film akan terlihat lebih hidup dan salah satu bentuk perhatian dari penonton dalam menikmati jalan cerita pada sebuah film.

Lighting

Lighting (pencahayaan) merupakan salah satu aspek penting di dalam film, karena pencahayaan tidak saja berkaitan dengan look sebuah film namun lebih dari itu berkaitan juga dengan mood yang akan diterima oleh penonton. Seperti yang diungkapkan oleh Federico Fellini, seorang sutradara berkewarganegaraan Italia mengatakan bahwa pencahayaan adalah segalanya, karena pencahayaan dapat

mengekspresikan emosi, warna, gaya dan penceritaan, dengan pencahayaan yang benar suasana flat dan aktor dengan ekspresi jelek dapat berubah menjadi terlihat lebih hidup dan berwarna serta ekspresi aktor menjadi lebih cantik.

Blocking

Blocking adalah suatu kondisi penentuan di mana aktor akan berpindah-pindah posisi dan salah satu acuan bagi sutradara dan kamera untuk mengetahui ke mana selanjutnya kamera akan berpindah. Dan Blocking yang baik akan menghasilkan bahasa tubuh (kinesik) yang tepat, dan hal ini akan sangat membantu penonton untuk lebih menikmati jalan cerita pada film dan mengetahui pesan apa yang ingin disampaikan oleh aktor.

Gesture

Gesture merupakan salah satu sikap yang ditunjukkan melalui gerakan anggota tubuh, gesture juga dapat di artikan sebagai kinesik yaitu ekspresi tubuh di dalam sebuah adegan. Gesture memiliki peranan yang sangat penting dalam membangun dramatisasi adegan serta dalam memperjelas suatu pesan yang ingin di sampaikan kepada penonton.

Kostum & Makeup

Kostum merupakan pakaian yang di pakai oleh karkater di dalam film, kostum di dalam film juga memiliki sebuah pertimbangan warna atau desain tertentu, hal tersebut adalah salah satu yang turut membantu dalam membentuk karakter pada setiap aktor yang akan di perankan. Dan gaya makeup juga akan terkait dengan kostum, karena dengan makeup pada karakter akan mengungkapkan ciri-ciri karakter di dalam film. Kostum dan makeup juga bisa menjadi satu symbol pada sebuah zaman, negara, ekonomi tertentu, dan keduanya akan terkait erat dengan setting, sementara makeup dan kostum akan membangun identitas karakter pemain pada film.

Mise-en-scene di dalam film “Syair Sunyi” sangat di perhatikan terkait dengan setting/latar yaitu di gambarkan pada era tahun 2000, sehingga kostum dan makeup yang di gunakan oleh setiap karkater juga akan di sesuaikan pada era tahun 2000.

Implementation of Subjects to Narrative

Table 1. Chart Analysis

<i>Emosi / Esensi</i>	<i>Kecemasan</i>		
<i>Struktur</i>	<i>Opening</i>	<i>Middle</i>	<i>Ending</i>
<i>Definisi Kecemasan</i>	<i>Tuntutan akan kreativitas dan daya imajinasi yang tinggi</i>	<i>Timbul rasa tegang dan gelisah serta memiliki perasaan tidak aman.</i>	<i>Gangguan fisiologis/psikologis</i>
<i>Teori action</i>	<i>Kondisi Awal</i>	<i>Rangkaian Plot</i>	<i>Plot Ending</i>
<i>Protagonis</i>	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Gema (24) menjalani aktifitas sebagai seorang violinis. Menjelang Resital perdananya</i> <p><i>Ketergangguan :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Gema adalah seorang violinis murni, namun dia dituntut untuk membuat sebuah</i> 	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Gema sedang menulis beberapa bait puisi di dalam kamarnya sambil sesekali melantunkan bait puisi tersebut. Namun suara telpon dari produser memecahkan konsentrasinya.</i> - <i>Gema memainkan biola dengan penuh penghayatan, namun suara telpon kembali</i> 	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Gema menghilang dan ditemukan benda – benda aneh di dalam kamarnya.</i> - <i>Gema mengalami gangguan psikologis hingga ia merasa terjebak di dalam sebuah dimensi yang berbeda.</i>

	<p><i>karya musikalisasi puisi oleh produsernya.</i></p>	<p><i>berbunyi dan menterornya hingga ia emosi dan senar biolanya terputus.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Gema mendapatkan intimidasi dari produsernya untuk segera menyelesaikan karya musikalisasi puisi tersebut.</i> - <i>Gema pergi keluar rumah untuk mencari ketenangan namun ditengah jalan ia melihat posternya. Dengan penuh emosi lalu ia merobeknya.</i> - <i>Gema masuk ke perpustakaan untuk mencari buku, tiba tiba seorang lelaki tua memberinya sebuah buku kuno yang berisi bait –</i> 	
--	--	---	--

		<p><i>bait puisi. Gema membawa pulang lipatan kertas puisi tersebut.</i></p> <p>- <i>Gema malantunkan puisi mistis tersebut hingga keanehan – keanehan terjadi. Ia tidak sadar masuk ke dalam sebuah ruang gelap pada sebuah dimensi yang berbeda.</i></p>	
--	--	--	--

Basic Story

Gema adalah seorang violinis yang akan menggelar resital puisi biola perdananya. Menjelang resital perdananya itu, ia harus menyiapkan sebuah karya musikalisasi puisi untuk ia bawakan di malam resital. Pada suatu hari Gema menemukan sebuah puisi kuno di perpustakaan. Gema tertarik dengan puisi itu dan membawanya pulang. Sejak saat itu keanehan demi keanehan terjadi. Ternyata puisi itu mempunyai kekuatan supranatural yang membawa mala

petaka bagi Gema. Gema terjebak dalam kertas puisi itu dan tidak bisa kembali ke dunia nyata. Hingga pada suatu hari, puisi itu berpindah tangan ke tangan violinis yang lain.

Production Purposes

Production Team

Pembentukan tim dalam tugas akhir yang berjudul “Syair Sunyi” terbagi dalam tiga kategori, yaitu tim inti, kru mahasiswa Konsentrasi Film dan Televisi, dan mahasiswa bukan dari konsentrasi FTV dan kalangan di luar kampus President University.

Pertama, tim inti adalah mahasiswa yang berstatus sebagai mahasiswa semester akhir yang sedang menjalani proses Tugas Akhir perkuliahan di Konsentrasi Film dan Televisi pada Program Studi Ilmu Komunikasi di President University, antara lain; Mitha Amelia sebagai produser, Elsa Divi Pamela sebagai sutradara, Monica Dinar Hidayat sebagai penulis scenario dan penata artistic, Ghanding Ghali Kanory sebagai penata kamera dan penata suara, dan Anang Setiawan sebagai editor.

Kedua, jajaran kru yang berasal dari mahasiswa Konsentrasi Film dan Televisi angkatan tahun 2016 sebanyak 13 orang, dan tahun 2017 sebanyak 2 orang, antara lain; Livianda Pertiwi sebagai line producer, Rizkyta Putri R sebagai asisten sutradara 1, Fitriani Sinthanurartyana sebagai asisten sutradara 2. Pada departemen kamera didukung oleh empat orang personil antara lain; Jessica Zein sebagai asisten kamera dan clapper, Michael Julius pada grip, Diandra Erisa M Andrian sebagai gaffer dan membantu penulisan skenario, dan sutradara behind the scene adalah Febry Simanjuntak. Pada departemen

artistik, Nadia Pesona Ikhlas sebagai penata artistik, coordinator setting adalah Rifky Nitinegoro, Mutiara Daniana sebagai penata rambut, Isha Almira sebagai penata rias karakter, penata kostum oleh Windy Sudarmo. Pada departemen suara, Thalia Charisma Dewi sebagai desainer dan perekam suara, Muhamad Adnan sebagai bommer. Sedangkan pada departemen editing didukung Niputu Gineng Mahawira sebagai operator editing, loader, dan pada saat pra produksi membantu dalam penulisan skenario.

Ketiga, kru yang berasal bukan dari Konsentrasi FTV terdiri dari; Dharma Wanto sebagai Unit Produksi dan Rahmat Fadilah sebagai pelaksana artistik.

Keseluruhan kru berjumlah 22 orang. Dengan adanya junior-junior yang membantu melengkapi seluruh departemen di tim produksi Syair Sunyi, kami merasa sangat terbantu dan semua junior yang membantu sebagai kru sangat antusias sehingga proses produksi dapat berjalan sangat lancar dari tahap pengembangan ide, pra produksi, produksi, hingga ke tahap pasca produksi.

Target Audience

Target audiens film Syair Sunyi adalah;

Usia : 13 ke atas

Status Ekonomi : Umum

Geografis : Indonesia dan mancanegara

Psychographic : Penonton yang menyukai genre Misteri Horror

Format film : Full HD, H.264, PAL 25fps, aspek rasio 2, 35:1, color, stereo

Production Design

Development of Scenario

Film Statement

Kecemasan terhadap tuntutan pekerjaan

Theme

Tentang seorang pemain biola yang sedang mempersiapkan karya untuk musikalisasi puisi di resital perdananya, tetapi karna ia menemukan sebuah puisi mistis pada akhirnya ia terjebak dalam puisi tersebut.

Basic Story

Gema adalah seorang violinis yang akan menggelar resital puisi biola perdananya. Menjelang resital perdananya itu, ia harus menyiapkan sebuah karya musikalisasi puisi untuk ia bawakan di malam resital. Tanpa disangka, Gema menemukan sebuah puisi kuno di perpustakaan. Gema tertarik dengan puisi itu dan membawanya pulang. Sejak saat itu keanehan demi keanehan terjadi. Ternyata puisi itu mempunyai kekuatan supranatural yang membawa mala petaka bagi Gema. Gema terjebak dalam kertas puisi itu dan tidak bisa kembali ke dunia nyata. Hingga pada suatu hari, puisi itu berpindah tangan ke tangan violinis yang lain.

Synopsis

Gema (24) adalah seorang violinis yang akan menggelar resital puisi biola perdananya. Menjelang resital perdananya itu, ia harus menyiapkan sebuah karya musikalisasi puisi untuk ia bawakan di malam resital. Namun tak ada satupun puisi buatannya yang dapat memuaskan hatinya. Gema sudah terikat kontrak bisnis dengan seorang produser musik yang berhasil mempromosikan dirinya, mau tidak mau ia harus mengikuti kemauan produser mulai dari konsep resitalnya hingga ritme kerjanya yang penuh dengan tekanan. Suatu hari, ia bermain biola dengan penuh emosi hingga mengakibatkan senar biolanya putus. Gema pun pergi keluar rumah untuk mendinginkan suasana hatinya. Dijalan Gema melihat deretan poster resital perdananya tertempel di tembok. Gema merobek poster-poster itu dengan penuh rasa kesal, sebagai pelampiasan emosi karena karya musikalisasi puisinya tak kunjung rampung padahal waktu resitalnya semakin dekat. Saat ia merobek sebuah poster yang tertempel di sebuah dinding ruangan, ia melihat sebuah perpustakaan, bernama Perpustakaan Acitya. Gema masuk kedalam perpustakaan itu dan menghampiri rak-rak buku. Tiba-tiba ada seorang kakek tua misterius yang menyentuh pundaknya. Gema terkejut melihat kakek itu, dan menyangka bahwa kakek itu adalah penjaga perpustakaan. Gema menyampaikan bahwa ia ingin mencari sebuah buku. Belum sempat Gema menyampaikan buku apa yang dimaksud, tiba-tiba kakek itu menyodorkan Gema sebuah buku

lusuh. Gema mengambil buku itu dan tertegun heran melihat isi buku itu ternyata berisi kumpulan puisi, seolah-olah kakek tua itu tahu buku apa yang sedang dicari Gema. Namun saat Gema kembali menoleh ke kakek tua itu, tiba-tiba kakek tua itu tak ada dihadapannya dan menghilang begitu saja tanpa jejak. Gema kembali membuka buku itu dan menemukan sebuah lipatan kertas yang terselip. Lipatan kertas itu berisi puisi tulisan tangan yang sekelilingnya banyak bercak darah mengering. Gema membaca bait demi bait puisi di kertas itu dalam hati. Gema merasa puisi itu menarik. Namun saat selesai membaca puisi itu, suasana perpustakaan tiba-tiba berubah menjadi menyeramkan. Gema pun lekas pergi meninggalkan perpustakaan dengan membawa kertas puisi itu. Sesampainya di rumah, Gema kembali membuka kertas puisi dan membacanya. Tiba-tiba angin kencang datang dan membuat jendela kamar Gema tertutup dengan keras. Tangan Gema yang sedang memegang kertas puisi itu pun bergetar dengan sendirinya. Gema melepaskan kertas itu dan beranjak untuk mengambil biolanya. Gema mulai memainkan biolanya dengan menyelipkan rima-rima puisi tadi di sela-sela permainan. Gema membawakannya dengan penuh penghayatan sambil memejamkan mata. Saat Gema membuka matanya, tiba-tiba ruangan sekeliling Gema menjadi gelap pekat. Tiba-tiba di hadapannya ada seorang wanita berambut panjang dan berwajah pucat seperti mayat, sedang duduk menulis di atas meja. Sambil menangis terisak, wanita itu menulis puisi yang

sama persis dengan puisi dalam lipatan kertas yang Gema temukan di perpustakaan tadi. Tiba-tiba ada suara jeritan dari arah lain. Gema mencari sumber suara itu. Disana wanita itu menusuk perutnya sendiri dengan belati sampai berlumuran darah. Gema terkejut melihatnya dan mencoba berlari menjauh. Namun naas, ia malah menabrak sebuah dinding kaca dan terjebak didalamnya. Di dinding kaca itu tiba-tiba muncul tulisan bait-bait puisi dari lumuran darah. Kalimat puisinya sama persis dengan puisi yang Gema temukan di perpustakaan, dan yang ditulis pula oleh wanita itu. Dengan teriakan penuh emosi, Gema terus berusaha agar terlepas dari kurungan dinding itu, namun tidak berhasil. Karena terjebak didalamnya, Gema tak bisa kembali lagi ke dunia nyata sehingga rencana konser resital biola puisi perdananya menjadi berantakan. Hal itu membuat produser mendatangi tempat tinggal Gema bersama seorang polisi dan mendobrak pintu kamarnya yang terkunci. Produser sudah mencoba untuk menghubungi Gema, namun tak pernah ada jawaban. Ternyata ponsel Gema masih tertinggal didalam kamarnya yang kosong. Saat menelusuri semua sudut kamar, polisi dan produser menemukan selebar kertas puisi dan pisau belati yang berlumuran darah. Gema yang terjebak dalam kertas itu, melihat kedatangan produser dan polisi. Dengan perasaan panik, kalut dan putus asa, Gema mencoba berteriak sekuat tenaga memanggil mereka, namun sayangnya mereka tak mendengar suara Gema. Sejak saat itu berita kehilangan Gema yang misterius menjadi topik

hangat di media massa. Hingga pada suatu waktu, kertas puisi itu ditemukan kembali oleh seorang pemain biola yang lain.

Treatment

1. INT. KAMAR GEMA - DAY

Suara alunan piano terdengar dari radio. Tampak sebuah kamar yang penuh dengan hiasan bernuansa musik. GEMA (24) sedang berlatih membaca puisi. Ia berjalan mondar-mandir sambil memegang selembur kertas. Wajahnya serius memandangi isi puisi di kertas itu. Dibacanya puisi itu dengan intonasi dan gerak tubuh yang ekspresif.

Suara ponsel tiba-tiba berdering diatas meja kerja. Gema tidak menghiraukan dering ponsel tersebut. Gema mencoba menulis puisi baru. Ponselnya kembali berdering. Ada telepon dari produser. Gema menutup teleponnya karena kesal mendengar apa yang dikatakan produser. Gema memainkan biolanya namun tiba-tiba senarnya putus. Gema pergi meninggalkan kamar.

2. EXT. SUASANA KOTA - DAY

Pemandangan suasana kota, gedung-gedung bertingkat.

3. EXT. JALAN - DAY

Gema berjalan melewati halaman depan sebuah gedung. Di tembok gedung tertempel beberapa poster resitalnya yang

berjudul "RESITAL BIOLA PUISI GEMA" lalu menyobek poster-poster tersebut. Di dekat pintu gedung, terlihat sebuah papan nama bertuliskan "Perpustakaan Acitya ". Gema masuk kedalam gedung.

4. INT. PERPUSTAKAAN – DAY

Gema memandangi barisan buku-buku yang tertata rapi di rak tersebut. Dari belakang Gema, tiba-tiba ada seorang kakek tua yang menepuk pundaknya dan memberikan sebuah buku lusuh. Gema mengambil buku tersebut dengan ragu-ragu. Tiba-tiba kakek tua itu menghilang dari hadapannya. Di buku itu, ada sebuah lipatan kertas yang isinya adalah secarik puisi tulisan tangan. Gema membaca bait pertama puisi itu dalam hati. Setelah Gema selesai membaca, suasana berubah menjadi menyeramkan. Gema pun pergi membawa kertas itu.

5. INT. KAMAR GEMA – NIGHT

Gema duduk di kursi sambil menyetem biolanya. Gema membuka kembali lipatan kertas yang diambilnya dari perpustakaan tadi. Gema memperhatikan puisi itu lalu membaca bait pertama puisi dalam hati dengan intonasi yang datar. Saat membaca bait puisi tersebut, angin menjadi kencang menggoyangkan gordin jendela kamar Gema yang masih terbuka. Tiba-tiba terdengar suara jendela yang tertutup sendiri dengan kencang. Tangan Gema

yang masih memegang kertas itu bergetar dengan sendirinya. Gema segera melepaskan kertas tersebut. Gema berdiri disamping jendela dengan posisi siap memainkan biola. Gema memainkan biolanya sambil memejamkan mata dan membaca bait kedua puisi dalam hati dengan intonasi yang penuh penghayatan. Gema berhenti memainkan biolanya, namun tetap lanjut mengucapkan rima puisi bait ketiga dengan intonasi penuh penghayatan dan masih memejamkan mata. Tiba-tiba cahaya di dalam kamar Gema meredup dan lambat laun menjadi gelap gulita.

6. INT. RUANGAN GELAP – NIGHT

Dalam kegelapan, tiba-tiba ada cahaya yang menyorot Gema yang masih hanyut membaca puisi. Selesai membaca puisi, Gema membuka matanya. Semuanya hitam pekat. Ada cahaya yang menyorot seorang hantu wanita yang sedang duduk menghadap meja, seperti hendak menulis. Melihat penampakan yang ada di hadapannya itu, Gema ketakutan dan berusaha menjauh. Terlihat tangan hantu wanita itu sedang menulis satu kalimat puisi di atas kertas. Kalimat puisi yang ditulisnya itu sama persis dengan puisi yang Gema temukan di perpustakaan. Hantu wanita itu terus menulis sambil menangis terisak. Tiba-tiba terdengar suara teriakan perempuan dari arah lain. Gema menoleh ke arah suara itu berasal. Terlihat hantu wanita itu menikam perutnya sendiri dengan belati. Gema melarikan diri, namun tiba-tiba ia terbentur

sebuah dinding kaca. Dari dinding itu, muncul tulisan-tulisan puisi yang ditulis hantu wanita itu dengan tulisan merah seperti darah. Gema berusaha terbebas dari dinding itu dengan memukul-mukulnya.

7. INT. KAMAR GEMA – NIGHT

Ponsel Gema berbunyi. Terlihat pada layar ponsel 10 panggilan Produser tidak terjawab. Pintu kamar Gema terdengar digedor-gedor dari luar. Tiba-tiba pintu itu didobrak. Seorang polisi masuk dengan posisi siaga memegang pistol. Kemudian disusul oleh produser sambil memegang ponsel di telinganya. Polisi tersebut mendekati kearah ponsel Gema yang berbunyi. Tampak ponsel itu ada diatas meja Gema, kemudian Polisi memberikan ponsel itu kepada Produser.

8. INT. RUANGAN GELAP - NIGHT

Dari balik kaca yang gelap terlihat ada satu cahaya yang berpendar. Tak lama kemudian, tampak langit-langit kamar Gema dan langkah 2 orang laki-laki yang sedang mondar-mandir di kamarnya (Di lihat dari sudut pandang Gema yang terjebak dalam kertas puisi di lantai). Melihat hal tersebut, Gema berteriak lalu memukul-mukul kaca dengan keras. Namun Polisi dan Produser terlihat tidak mendengar suara Gema. Mereka masih terus mengelilingi setiap sudut kamar Gema untuk mencari Gema.

Gema terus berusaha berteriak dan memukul-mukul kaca dengan keras.

9. INT. KAMAR GEMA – NIGHT

Polisi dan Produser memeriksa sekeliling kamar Gema. Tiba-tiba polisi menemukan sebuah pisau belati berlumuran darah yang tergeletak di lantai. Produser juga menemukan selembar kertas puisi lusuh yang ada bercak darah mengering.

10. EXT. STAND KORAN PINGGIR JALAN – DAY

Seorang laki-laki sedang berjalan di pelataran kota. Seorang pedagang koran menyodorkan dagangannya. Laki-laki itu menghampiri pedagang koran dan mengambil koran yang disodorkan. Ia membaca headline berita di koran tersebut dengan wajah penasaran. Ia membeli koran itu. Ia lanjut berjalan lalu duduk di sebuah kursi. Ia merogoh sakunya untuk mengambil sebuah lipatan kertas. Lipatan kertas itu ia buka. Ternyata kertas itu adalah kertas puisi yang sama dengan yang pernah Gema temukan di perpustakaan

Scenario

"SYAIR SUNYI"

By

Monica Dinar Hidayat

FINAL DRAFT

January 22, 2019

1. INT.KAMAR GEMA-DAY

Tampak sebuah kamar yang penuh dengan hiasan bernuansa musik. Sebuah biola diletakkan diatas sebuah stand. Disamping stand itu juga berdiri stand partitur musik. Dinding kamar dipenuhi gambar-gambar bertema biola dan Violinis klasik. Kertas- kertas bekas remasan tangan berserakan di lantai.. GEMA (24) sedang berlatih membaca puisi. Ia berjalan mondar-mandir sambil memegang selembur kertas. Wajahnya serius memandangi isi puisi di kertas itu. Dinyanyikannya puisi itu dengan nada yang masih sumbang.

GEMA

Aku bukan pujanggaaa cinta...
Puisi cinta yang kugenggam hanya
asa. Aku hanya manusia... Yang
mudah tergoda cinta...

Suara ponsel tiba-tiba berdering diatas meja kerja yang penuh dengan kertas. Gema tidak menghiraukan dering ponsel tersebut. Ia tetap mondar-mandir membaca puisi. Suara ponsel terus berdering. Dengan kesal Gema meremas kertas puisi yang dipegangnya dan melemparkannya ke arah ponsel itu berada. Dering ponsel berhenti. Gema menghela nafas panjang kemudian berjalan menuju meja kerjanya. Disingkirkannya kertas-kertas yang memenuhi meja lalu mengambil sebuah kertas kosong dan pena. Ia mencoba menulis puisi baru.

(menulis di kertas)

Duhai pujaanku.. Ingin kukabarkan
pada angin malam, bahwa....

Gema memperhatikan kalimat yang ia tulis. Dengan kesal ia mencoret tulisannya, lalu meremas kertasnya dan membuang ke lantai. Ponselnya kembali berdering. Gema melihat ponsel tersebut kemudian mengangkatnya.

PRODUSER

Ini dia calon musisi ternama
sepanjang masa. Poster yang kemarin
gue tunjukkan udah disebar, belum
sampai sehari tiket sudah
setengahnya terjual.
Bagaimana dengan musik--hmm
musikali-- sasi puisi lo itu?

GEMA

Lagi gue kerjakan. Tapi kayanya
gue gak bakat bikin puisi.

(CONTINUED)

CONTINUED:

PRODUSER

Udah dari sebulan yang lalu belum selesai juga. Gema... Gema.. Resital lo ini semakin dekat, belum lo latihannya, persiapan-persiapan lain juga belum disiapkan... Inget sekali lagi, acara lo ini laris, bakal ngedatengin duit yang ga sedikit. Jangan sampe lo bikin bikin gue batal kaya, apalagi rugi.

Dengan kesal Gema memutuskan sambungan teleponnya dan menaruhnya kembali di meja. Gema menghela napas panjang dan mengacak-acak rambutnya. Diatas meja terpajang foto semasa kecil Gema bersama orang tuanya. Di foto itu, Gema kecil berpose memegang biola ditengah ayah dan ibunya. Lalu Gema melihat biolanya yang terletak diatas sebuah stand. Gema mengambil biola itu. Gema berdiri disamping jendela kamar lalu memainkan biolanya. Ketika Gema melihat foto bersama orang tuanya yang terpajang diatas meja, nada biolanya berubah menjadi cepat dan keras. Tiba-tiba salah satu senar biolanya putus. Gema terdiam dan menghentikan permainannya. Dalam keadaan marah, Gema meletakkan kembali biola di stand dan pergi meninggalkan kamar.

CUT TO:

2. EXT. SUASANA KOTA-DAY

Pemandangan suasana kota, gedung-gedung bertingkat.

CUT TO:

3. EXT. JALAN-DAY

Dengan wajah kelelahan, Gema berjalan melewati halaman depan sebuah gedung. Di tembok gedung tertempel beberapa poster resitalnya yang berjudul "RESITAL BIOLA PUISI GEMA". Melihat hal itu, Gema pun kesal lalu menyobek poster-poster tersebut. Di dekat pintu gedung, terlihat sebuah papan nama bertuliskan "Perpustakaan Acitya ". Gema sejenak memandangi papan itu.

Gema tersenyum kecil, lalu masuk kedalam gedung.

CUT TO:

4. INT. PERPUSTAKAAN - DAY

Cahaya di dalam perpustakaan itu temaram. Gema berjalan diantara rak-rak buku dan berhenti. Gema memandangi barisan buku-buku yang tertata rapi di rak tersebut. Dari belakang Gema, tiba-tiba ada seorang kakek tua yang menepuk pundaknya. Tatapannya misterius dengan rambut yang beruban. Gema terkejut dan spontan menoleh.

GEMA
Selamat sore pak, Maaf saya
mau mencari buku...

Dengan tatapan tajam, kakek tua menyerahkan buku lusuh itu kepada Gema. Gema mengambil buku tersebut dengan ragu-ragu. Buku itu lusuh dan berdebu. Gema membuka lembaran-lembaran buku itu. Sekilas tampak puisi-puisi dengan berbagai judul.

GEMA
(Menoleh ke Kakek

Tua) Terima
kasih...Pak..

Tiba-tiba kakek tua itu menghilang dari hadapannya. Gema terkejut dan menoleh kanan-kiri. Gema kembali membuka lembaran-lembaran buku itu dengan penasaran. Ada sebuah lipatan kertas yang terselip diantara halaman buku. Gema mengambil lipatan kertas itu dan membukanya. Gema tersenyum senang melihat kertas itu. Ternyata isinya adalah secarik puisi tulisan tangan. Di sisi-sisi tulisan itu ada bercak-bercak hitam seperti darah mengering. Gema membaca bait pertama puisi itu dalam hati :

GEMA (V.O.)
Matahariku perlahan bersembunyi....
Pada batas samar-samar yang
berapi... Kegelapan siap memburu
.... Pada siapa jerit kan kutuju.

Setelah Gema selesai membaca, cahaya lampu di dalam perpustakaan bekedip-kedip. Gema menoleh kearah langit-langit dengan wajah yang gelisah. Tiba-tiba terdengar suara benda jatuh dengan keras. Gema buru-buru melipat kertas puisi itu lalu pergi.

CUT TO:

5. INT.KAMAR GEMA - NIGHT

Gema duduk di kursi sambil menyetem biolanya.

(CONTINUED)

CONTINUED:

Senar biolanya sudah kembali lengkap. Selesai menyetem, ia menaruh biola pada stand. Diatas meja, Gema membuka kembali lipatan kertas yang diambilnya dari perpustakaan tadi. Gema memperhatikan puisi itu lalu menyanyikan bait pertama puisi.

GEMA

Matahariku perlahan bersembunyi....

GEMA

Pada batas samar-samar yang
berapi... Kegelapan siap memburu
.... Pada siapa jerit kan kutuju.

Saat menyanyikan bait puisi tersebut, angin menjadi kencang menggoyangkan gordin jendela kamar Gema yang masih terbuka. Gema terkejut dan menoleh ke arah jendela. Tangan Gema yang masih memegang kertas itu bergetar dengan sendirinya. Dengan wajah ketakutan, Gema segera melepaskan kertas tersebut. Gema menoleh ke arah biolanya, lalu beranjak mengambilnya. Gema berdiri disamping jendela dengan posisi siap memainkan biola. Gema memainkan biolanya sambil memejamkan mata dan menyanyikan bait kedua puisi dalam hati dengan penuh penghayatan.

GEMA (V.O.)

Waktuku tiba di ruang kesunyian..
Kata- kata yang t'lah lama tak
terkesan,
Saat lidah s'makin kelu... Derita
lama mengundang pilu... Pada
kematian kubawakan.

Gema semakin larut memainkan biolanya dengan penuh penghayatan dan masih memejamkan mata. Tiba-tiba cahaya di dalam kamar Gema meredup dan lambat laun menjadi gelap gulita.

CUT TO:

6. INT. RUANGAN GELAP - NIGHT

Dalam kegelapan, tiba-tiba ada cahaya yang menyorot Gema yang masih hanyut membaca puisi. Selesai menyanyikan puisi, Gema membuka matanya. Gema terkejut dan melihat ke sekeliling. Semuanya hitam pekat. Tiba-tiba terdengar suara saklar lampu yang dinyalakan.

(CONTINUED)

CONTINUED:

Terlihat ada cahaya yang menyorot seorang wanita. Wanita itu berambut panjang hingga menutupi wajahnya, yang terbalut dengan busana putih di seluruh badannya, dengan kepala tertunduk sambil menangis. Perempuan itu duduk menghadap meja, seperti hendak menulis.

Melihat penampakan yang ada di hadapannya itu, Gema terkejut dan ketakutan. Biola dan busurnya masih ia pegang. Gema melangkah mundur dengan perlahan untuk menjauhi hantu wanita itu. Hantu wanita itu masih terus menangis sambil memegang pena. Terlihat tangan hantu wanita itu sedang menulis satu kalimat puisi di atas kertas. Kalimat puisi yang dituliskannya itu sama persis dengan puisi yang Gema temukan di perpustakaan. Melihat hal itu, Gema pun terkejut dan ketakutan. Hantu wanita itu terus menulis sambil menangis terisak. Tiba-tiba terdengar suara teriakan wanita dari arah lain.

HANTU WANITA

(O.S)

AAAAAAAAA!!!!!!!!!!!!!!

Gema menoleh ke arah suara itu berasal. Terlihat hantu wanita itu menikam perutnya sendiri dengan pisau belati. Gema semakin ketakutan. Biola yang ada di genggamannya terjatuh. Gema berbalik arah. Tiba-tiba ia terbentur sebuah dinding kaca. Dari dinding itu, muncul tulisan-tulisan puisi yang ditulis hantu wanita itu. Warna tulisannya merah seperti darah. Gema yang panik dan ketakutan memukul-mukul dinding itu sekuat tenaga.

CUT TO:

7. INT. KAMAR GEMA - NIGHT

Ponsel Gema berbunyi. Terlihat pada layar ponsel 10 panggilan Produser tidak terjawab. Pintu kamar Gema terdengar digedor- gedor dari luar. Tiba-tiba pintu itu didobrak dari luar. Seorang polisi berjaket kulit hitam, berkacamata hitam, dengan memakai kalung penyidik, masuk dengan posisi siaga memegang pistol. Kemudian disusul oleh produser dengan raut wajah yang marah sambil memegang ponsel di telinganya. Polisi tersebut mendekat ke arah ponsel Gema yang berbunyi. Tampak ponsel itu ada diatas meja Gema kemudian Polisi mengambil ponsel tersebut dan memberikannya kepada Produser.

(CONTINUED)

CONTINUED:

PRODUSER
(memutuskan sambungan
telponnya) Sial!

CUT TO:

8. INT. RUANGAN GELAP - NIGHT

Dari balik kaca yang gelap terlihat ada satu cahaya yang berpendar. Tak lama kemudian, tampak langit-langit kamar Gema dan langkah 2 orang laki-laki yang sedang mondar-mandir di kamarnya (Di lihat dari sudut pandang Gema yang terjebak dalam kertas puisi di lantai). Melihat hal tersebut, Gema berteriak lalu memukul-mukul kaca dengan keras. Namun Polisi dan Produser terlihat tidak mendengar suara Gema. Mereka masih terus mengelilingi setiap sudut kamar Gema untuk mencari Gema. Gema terus berusaha berteriak dan memukul-mukul kaca dengan keras.

CUT TO:

9. INT. KAMAR GEMA - NIGHT

Polisi dan Produser memeriksa sekeliling kamar Gema. Tiba-tiba polisi menemukan sebuah pisau belati berlumuran darah yang tergeletak di lantai. Produser juga menemukan selembur kertas puisi lusuh yang ada bercak darah mengering. Terlihat tangan polisi meletakkan pisau belati dan kertas puisi itu diletakkan diatas meja kamar Gema.

CUT TO:

10. EXT. PELATARAN KOTA - DAY

Seorang laki-laki sedang berjalan di pelataran kota. Ia membawa tas biola dan memakai earphone di telinganya. Seorang pedagang koran menyodorkan dagangannya.

PEDAGANG KORAN
Koran... Koran...

Seorang Violinis hilang

misterius Koran... Koran...

Seorang Viloinis hilang misterius

(CONTINUED)

CONTINUED:

Laki-laki itu menghampiri pedagang koran dan mengambil koran yang disodorkan. Ia membaca headline berita di koran tersebut dengan wajah penasaran.

(HEADLINE KORAN)
Seorang Violinis hilang secara misterius sebelum resital perdananya

Ia membeli koran itu. Ia lanjut berjalan lalu duduk di sebuah kursi. Ia merogoh sakunya untuk mengambil sebuah lipatan kertas. Lipatan kertas itu ia buka. Ternyata kertas itu adalah kertas puisi yang sama dengan yang pernah Gema temukan di perpustakaan.

Selesai.

Scenario Analysis

Message Analysis

Scene 1 :

Memperkenalkan karakter Gema dan produser, serta menggambarkan suasana hati Gema saat harus mempersiapkan sebuah karya sastra berupa puisi untuk resital perdananya yang semakin dekat. Di scene ini tersirat bahwa bekerja dalam tekanan apalagi pekerjaan tersebut bukanlah bakat atau passionnya akan sangat sulit untuk diselesaikan.

Scene 2 :

Menggambarkan bahwa Gema tinggal di sebuah kota besar.

Scene 3:

Menggambarkan pelampiasan emosi Gema karena karya puisinya yang tak kunjung rampung padahal waktu resital semakin dekat, dan sebagai transisi sebelum Gema menemukan sebuah perpustakaan. Di scene ini tersirat pesan bahwa ketidakpastian seseorang dalam menghadapi sesuatu dapat menyebabkan depresi.

Scene 4 :

Menggambarkan bahwa secarik puisi di selembar kertas itu bukanlah puisi biasa, karena terselip pada sebuah buku kuno yang diberikan oleh seorang kakek misterius yang tiba-tiba menghilang.

Scene 5:

Menggambarkan bahwa isi puisi itu menarik bagi Gema, sehingga ia membawanya pulang dan Gema mencoba melagukan puisi itu dengan nada yang lirih. Selain itu, di scene ini juga digambarkan bahwa puisi itu memiliki kekuatan mistis karena setelah Gema melagukannya, puisi itu tiba-tiba bergetar sendiri, diikuti hembusan angin kencang yang membuat suasana berubah menjadi mencekam. Dilanjutkan dengan aksi Gema yang tiba-tiba segera mengambil biolanya lalu melagukan bait-bait puisi itu dengan penuh penghayatan tanpa melihat teks puisi, hingga tanpa sadar Gema memasuki sebuah dimensi lain dimana ia melihat sesosok hantu wanita. Ini merupakan scene dramatik dimana penonton digiring untuk meyakini bahwa puisi itu memiliki kekuatan mistis.

Scene 6 :

Memperkenalkan siapa tokoh hantu wanita, menggambarkan emosi Gema yang ketakutan saat terjebak dalam ruangan asing tak dikenal. Di scene ini diperlihatkan bahwa penulis puisi itu adalah seorang wanita yang telah mati karena bunuh diri. Ia menulis puisi itu dengan menangis pilu sebelum akhirnya menikam dirinya sendiri dengan pisau belati. Gema yang melihat hal tersebut panik dan ketakutan sehingga berusaha menjauh namun ia malah terjebak dalam sebuah ruangan kaca yang dipenuhi tulisan puisi.

Scene 7 :

Menggambarkan kekecewaan, rasa penasaran, dan rasa dendam produser karena Gema sudah lama menghilang tanpa kabar sehingga resital biola perdana Gema menjadi gagal dan mendatangkan kerugian bagi produser. Untuk menggrebek rumah Gema, produser membawa seorang polisi untuk menyelidiki dimana Gema berada.

Scene 8 :

Menggambarkan bahwa ruangan asing di dimensi lain tempat dimana Gema terjebak adalah representasi dari kertas puisi mistis. Selain itu, di scene ini juga digambarkan bahwa raga dan sukma Gema sudah masuk kedalam dimensi lain yang mempunyai ruang dan waktu yang berbeda dengan dunia nyata. Antara shot ruangan gelap dan shot kamar Gema memang sekilas terlihat seperti terjadi pada waktu yang sama, padahal sebenarnya berbeda. Perbedaan waktu tersebut diperlihatkan dari shot pisau yang berlumuran darah kering yang ditemukan di kamar Gema.

Scene 9 :

Menggambarkan mengenai hilangnya Gema secara misterius yang menyisakan teka-teki.

Scene 10 :

Memperlihatkan bahwa hilangnya Gema menjadi trending topik di media massa, dan akan ada korban selanjutnya dari puisi kuno itu.

Character Analysis

1. GEMA

Figure 2. Aktor Gema



Source: Foto Arsip 16 Januari 2019

Scene	: 1, 3, 4, 5, 6,7, 8
Jenis Kelamin	: Laki-laki
Usia	: 24 tahun
Tinggi/Berat	: ± 170 cm / ± 55 kg
Fisik	: Tidak terlalu kurus, rambut ikal, kulit sawo matang
Psikologis	: Melankolis dan perfeksionis.
Kontribusi	: Sebagai tokoh utama protagonis.
Deskripsi	: Gema adalah seorang pemain biola berusia 25 tahun. Perawakannya kurus, rambutnya gondrong ikal, wajahnya tegas namun pucat. Sejak kecil ia sudah dikenalkan dengan biola oleh

orang-tuanya. Mereka menaruh harapan kepada Gema untuk menjadi seorang violinis yang sukses. Gema memulai karirnya dengan menjadi pengiring orkestra. Kemampuannya bermain biola membuat ia cukup dikenal di kalangan pemusik di lingkungannya. Hal itu membuat membuat seorang produser musik tertarik untuk mengajak Gema bekerja-sama dalam membuat sebuah konser resital perdana untuk dirinya. Selain bermain biola secara solo, pada resital tersebut ia juga harus membawakan sebuah karya musikalisasi puisi. Kecemasan pun mulai ia rasakan karena adanya tekanan dari produser agar ia segera merampungkan karya musikalisasi puisinya karena waktu resitalnya semakin dekat. Ia merasakan sebuah paradoks dalam dirinya. Di satu sisi, sifatnya yang perfeksionis membuat ia ingin membuat karya sesempurna mungkin, namun di sisi lain ia tak kunjung mendapat inspirasi untuk membuat karya musikalisasi puisi, karena pada dasarnya ia bukanlah seorang penyair. Selain itu, sikap produser yang seolah-olah hanya menjadikan Gema sebagai mesin uang yang mendatangkan keuntungan baginya, semakin membuat Gema kehilangan semangat untuk merampungkan karyanya.

Guna mendukung penciptaan karakter, saya menelaah berbagai referensi yang berkaitan antara lain:

Apa itu Resital?

Menurut Cambridge Dictionary, resital adalah pertunjukan musik atau sajak yang biasanya ditampilkan oleh seseorang atau kelompok kecil.

Apa yang membedakan Resital dengan Konser?

Menurut sebuah artikel berjudul “The Difference Between a Recital and Concert”⁹ terdapat beberapa perbedaan antara resital dan konser, diantaranya adalah sebagai berikut :

Resital: Dipertunjukkan oleh siswa dari sekolah music, biasanya dilakukan secara solo atau dalam grup kecil, dihadiri oleh keluarga dan kerabat dekat

Konser: Dipertunjukkan oleh seorang professional, dipertunjukkan oleh grup/sekelompok pemusik dihadiri adalah penggemar

Apakah pertunjukkan Resital dapat dikenakan biaya tiket bagi orang yang ingin menonton?

Resital juga bisa dijadikan pertunjukkan musik komersial, dimana untuk pertunjukkan sendiri dikenakan biaya tiket. Dalam sebuah artikel berjudul “Virtuoso Biola Ceko Akan Tampil di Jakarta”¹⁰ disebutkan bahwa acara Resital Biola Pavel Sporcl dikenakan biaya tiket pertunjukkan yang jumlahnya sebesar Rp. 75.000 - Rp. 100.000. Acara tersebut digelar tanggal 26 Maret 2014 di Gedung Kesenian

⁹ Center Stage Music Center : “The Difference Between a Recital and Concert”
<https://centerstagemusiccenter.com/the-difference-between-a-recital-and-concert>
diakses tanggal : 09 April 2019.

¹⁰ Kedutaan Besar Republik Ceko di Jakarta : “Virtuoso Biola Ceko Akan Tampil di Jakarta”
https://www.mzv.cz/jakarta/in_ID/berita_dan_acara/virtuoso_biola_ceko_akan_tampil_di.html
diakses tanggal : 09 April 2019.

Jakarta, dan menghadirkan berbagai karya biola terkenal bersama dengan komposisi musik pilihan dari master biola Ceko. Dari artikel ini juga dapat disimpulkan bahwa resital biola tidak hanya dapat dipertunjukkan oleh siswa saja, namun juga dapat dipertunjukkan oleh seorang master dan sekelompok musik seperti layaknya konser.

Apa pengertian Musikalisasi Puisi?

Menurut Danardana (2013:56)¹¹ musikalisasi puisi adalah kolaborasi apresiasi seni antara musik, puisi dan pentas. Melalui musikalisasi puisi, seseorang tidak hanya mendapat kesempatan mengapresiasi puisi dan musik tapi juga mendapatkan kesempatan mengekspresikan apresiasi seninya itu di depan khalayak. Musikalisasi puisi terdiri dari beberapa bentuk, salah satunya Musikalisasi Puisi Total yaitu model musikalisasi yang berubah total menjadi sebuah lagu dengan mengkongkretkan puisi dalam bentuk musik seutuhnya. Model ini digunakan oleh group band Bimbo dalam lagunya berjudul “Tuhan” dimana liriknya merupakan hasil musikalisasi puisi dari puisi Taufik Ismail.

Apakah puisi dapat dipadukan dengan Resital Biola?

Puisi dapat dipadukan dengan resital biola. Konsep pertunjukkan ini pernah dilakukan oleh Walidha Tanjung Files¹² atau biasa disapa

¹¹ Danardana, Agus Sri. 2013. *Pelangi Sastra Ulasan dan Model-Model Apresiasi*. Pekanbaru: Palagan Pers.

¹² Wikipedia Indonesia : “Walidha Tanjung Files” <https://id.wikipedia.org/wiki/> diakses pada tanggal 09 April 2019.

Fileski. Konsep pertunjukkan ini dinamakan Resital Biola Berpuisi. Konsep tersebut menggabungkan dua disiplin seni, yaitu seni musik (biola) dan sastra (puisi) yang keduanya terangkai menjadi satu pertunjukkan yang diapresiasi secara utuh (bukan terpisah) karena keduanya adalah satu kesatuan yang saling mendukung. Proses penciptaannya, puisi ditulis terlebih dahulu, yang nantinya puisi itu akan menginspirasi sang komponis untuk menciptakan lagu instrumental sebagai resital.

2. PRODUSER

Figure 3. Aktor Produser



Source: www.indoclubbing.com

Scene : 7,9

Jenis Kelamin : Laki-laki

Usia : ± 45 tahun

Tinggi/Berat : ± 165 cm / ± 70 kg

Fisik : Tidak terlalu kurus, rambut tipis dan rapi, kulit putih

Psikologis : Sarkastik

Kontribusi : Sebagai antagonis yang membuat Gema mengalami tekanan dalam berkarya.

Deskripsi : Seorang produser musik yang materialistis. Ia mampu melihat potensi Gema untuk menjadi seorang musisi terkenal sehingga ia menganggap Gema sebagai mesin uang yang

mendatangkan keuntungan. Ia terus menekan Gema agar segera menyelesaikan karya musikalisasi puisinya, karena berkat embel-embel musikalisasi puisi tersebut, tiket resital biola Gema menjadi laku terjual. Saat Gema menghilang tanpa kabar dan tak hadir pada resitalnya, ia menjadi dendam dan melaporkan Gema kepada polisi karena ia merasa dipermainkan dan dirugikan oleh Gema. Ia dan polisi pun melakukan penggeledahan rumah Gema untuk menyelidiki dimana keberadaan Gema.

Guna mendukung penciptaan karakter, saya menelaah berbagai referensi yang berkaitan antara lain :

Apa fungsi seorang produser musik?

Dalam artikel berjudul “Dipha Barus: Menilik Peran Seorang Produser Musik”¹³ fungsi seorang produser adalah untuk memberikan ide - ide baru dalam proses berkarya dan mengarahkan musisi dalam membuat lagu. Selain dalam proses produksi lagu, seorang produser juga bertugas membuat citra seorang musisi dan menjualnya ke pasar bekerjasama dengan manager dan label. Disini produser biasa mengajukan kepada manajer untuk membuat sebuah konser atau melakukan launching sehingga proses komersialisasi dapat berjalan.

¹³ Soca Media : “Dipha Barus: Menilik Peran Seorang Produser Musik”
<https://socamedia.id/artikel/dipha-barus-menilik-peran-seorang-produser-musik>
diakses pada tanggal 09 April 2019.

Selain itu, pembagian fee antara produser dan musisi tergantung kesepakatan awal dengan manajemen dari musisi tersebut.

Bagaimana cara kerja seorang produser musik?

Dalam artikel berjudul “THE HIDDEN MEMBER: Kolaborasi Maut Produser dan Musisi”¹⁴ disebutkan bahwa dari materi awal yang sudah dibentuk terlebih dahulu oleh sang musisi, para produser akan mengolah dan melengkapi track demo tersebut menjadi sesuatu yang layak didengar para fans. Mereka yang bertanggung jawab untuk mengemas suatu lagu menjadi track hits, dengan mengawasi dan mengatur proses produksi secara efektif. Mulai dari mengumpulkan ide, menyeleksi, melatih artis, hingga mengawasi seluruh proses teknis – dari mixing dan mastering. Bahkan banyak yang menyebut kalau seorang produser musik memiliki peran penting layaknya personel kasat mata dari suatu band.

¹⁴ Super Music : “THE HIDDEN MEMBER: Kolaborasi Maut Produser dan Musisi”
<https://supermusic.id/supernews/superbuzz/kolaborasi-maut-produser-dan-musisi>
diakses pada tanggal 09 April 2019.

Apa tanggung-jawab seorang musisi terhadap produser musik?

Dalam artikel berjudul “Dari Mana Para Musisi Hasilkan Uang?”¹⁵ Jacobson mengatakan bahwa banyak artis yang berpikir mereka akan menghasilkan lebih banyak uang ketika masuk ke sebuah label. Namun masalahnya bukan itu saja, Jacobson menjelaskan bahwa mereka (para musisi) harus membayar kembali semua ongkos yang dikeluarkan label untuk mereka. Dengan kata lain, selama terikat kontrak dengan label musisi harus tunduk terhadap semua aturan yang diterapkan oleh label sesuai dengan perjanjian/kontrak kerja yang telah disepakati oleh kedua belah pihak.

¹⁵ CNBC Indonesia : “Dari Mana Para Musisi Hasilkan Uang?”
<https://www.cnbcindonesia.com/lifestyle/20181020182619-33-38317/dari-mana-para-musisi-hasilkan-uang> diakses pada tanggal 09 April 2019.

3. KAKEK TUA

Figure 4. Aktor Kakek Tua



Source: www.kapanlagi.com

Scene	: 4
Jenis Kelamin	: Laki-laki
Usia	: ± 60 tahun
Tinggi/Berat	: ± 165 cm / ± 65 kg
Fisik	: Tua, beruban, badan sedikit berisi, kulit sawo matang
Psikologis	: Misterius
Kontribusi	: Sebagai tokoh pembantu yang hanya muncul satu kali dalam film, namun kemunculannya mengakibatkan Gema bertemu dengan peran Antagonis (hantu wanita).
Deskripsi	: Kakek tua ini merupakan seorang penjaga perpustakaan tua yang Gema datangi. Dengan mata batin, ia dapat

langsung mengetahui apa yang sedang dicari Gema di perpustakaan itu. Kemunculannya yang tiba-tiba dan ekspresi wajahnya yang terkesan misterius menjadi pembuka nuansa horror dalam cerita.

Guna mendukung penciptaan karakter, saya menelaah berbagai referensi yang berkaitan antara lain :

Apa yang dimaksud dengan tokoh pembantu dalam film?

Menurut Aminuddin (dalam Nurgiyantoro, 1995:79-80)¹⁶, tokoh pembantu adalah tokoh yang memiliki peranan tidak penting dalam cerita dan kehadiran tokoh ini hanya sekedar menunjang tokoh utama. Peran pembantu bisa saja sebagai sahabat tokoh utama, orang tua, anak, guru, ataupun orang yang tak dikenal oleh tokoh utama namun kemunculannya dapat memberi pengaruh.

Bagaimana tokoh pembantu dapat memperkuat nuansa horror pada film?

Genre film Syair Sunyi adalah horror-misteri. Film horor sendiri menurut Dharmawan (2008)¹⁷ adalah film yang dirancang untuk

¹⁶ Burhan Nurgiyantoro. (1995). *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press

¹⁷ Dharmawan, Hikmat. (2008) "Mengapa Film Horor (1)" <http://new.rumahfilm.org/artikel-feature/mengapa-film-horor-1/> diakses pada tanggal 09 April 2019.

menimbulkan rasa ngeri, takut, teror, dari para penontonnya. Dalam plot film horor, berbagai kekuatan, kejadian, atau karakter jahat, terkadang semua itu berasal dari dunia supernatural yang memasuki dunia keseharian manusia. Dari uraian tersebut, tokoh pembantu juga dapat dimanfaatkan untuk memperkuat suasana horror pada film. Tokoh pembantu dapat dibentuk karakternya sedemikian rupa sehingga kemunculannya dapat membuat penonton merasa terkejut, ngeri, ataupun takut meskipun tokoh pembantu tidak berperan banyak dalam cerita. Hal itu pernah diterapkan dalam film horor berjudul *The Nun*, tahun 2018. Dalam film tersebut, tokoh Frenchie yang merupakan tokoh pembantu dalam film, dikisahkan menemukan mayat seorang biarawati yang bunuh diri. Berawal dari penemuan mayat tersebut, tokoh Frenchie dapat memberikan "bantuan" dan juga "perpanjangan" plot cerita sehingga tidak berkesudahan dengan petualangan misterius dua tokoh utama dalam film.

4. HANTU WANITA

Figure 5. Aktor Hantu Wanita



Source: www.misteriindonesia1.blogspot.com

<i>Scene</i>	: 6
Jenis Kelamin	: Perempuan
Usia	: ± 25 tahun
Tinggi/Berat	: ± 160 cm / ± 55 kg
Fisik	: Berwajah sangat pucat dan seram, rambut hitam panjang sepinggang, tubuh tidak terlalu kurus.
Psikologis	: Misterius, pendendam
Kontribusi	: Sebagai antagonis yang membuat Gema terjebak dalam kertas puisi.
Deskripsi	: Seorang wanita yang telah lama mati bunuh diri dengan menikam perutnya sendiri dengan pisau belati. Sebelum bunuh diri, ia menulis sebuah puisi tentang kesunyian dan keputusan hidup. Puisi yang pernah ditulisnya itu ditemukan kembali oleh Gema dan dijadikan musikalisasi puisi. Setiap Gema membaca atau

memainkan puisi itu, ia merasa terpanggil. Hingga akhirnya ia membawa Gema keluar dari alam nyata dan tak bisa kembali.

Guna mendukung penciptaan karakter, saya menelaah berbagai referensi yang berkaitan antara lain:

Bagaimana pandangan masyarakat Indonesia terhadap hantu?

Sebagian besar masyarakat Indonesia masih menganggap hantu sebagai sosok ghaib yang menakutkan. Seperti yang pernah ditemukan Beatty (2001:76-77)¹⁸, ada roh halus yang menampakkan diri sebagai macan putih di perempatan jalan dan kuburan. Kendati hal ini bersifat subyektif, namun sebagian orang tetap meyakini bahwa hantu itu menakutkan.

Menurut artikel “Dunia Hantu, Mistik, Dan Wisata Spiritual Di Pesisir Selatan”¹⁹ manusia Jawa memandang hantu sebagai dunia lain, yakni dunia supranatural yang misterius. Keganjilan makhluk hantu ini disebabkan dia bisa melihat manusia, dan manusia tidak bisa melihat hantu secara langsung. Hanya orang-orang tertentu yang diberi kelebihan dalam halhal gaib, yang mampu melihat hantu. Pada dasarnya, hantu hidup sebagai makhluk halus. Sebagaimana manusia hidup memiliki keinginan, nafsu, hantu pun demikian. Keinginan

¹⁸ Beatty, Andrew. (2001). Variasi Agarna di Jawa; Suatu Pendekatan Antropologi. Jakarta: Murai dan Kencana.

¹⁹ Suwardi (2007), Jurnal Humaniora Vol 12 : Dunia Hantu, Mistik, Dan Wisata Spiritual Di Pesisir Selatan. Yogyakarta: Lemlit Universitas Negeri Yogyakarta.

hantu sebagai makhluk supranatural, sering merepotkan manusia karena hantu hidup di atas rata-rata kesadaran manusia. Tidak sedikit manusia yang mulai kewalahan jika harus berhadapan dengan hantu. Karenanya, manusia sering berbuat hal-hal aneh untuk melegakan hantu-hantu tersebut. Hal ini dilakukan karena sebagian besar manusia percaya, manakala hantu yang menakutkan itu ditaklukkan, sedikit banyak justru akan membantu hidup manusia.

Perkembangan cerita-cerita hantu di Indonesia didukung kuat oleh kondisi kebudayaan yang multikultur, selain itu industri perfilman Indonesia dewasa ini juga turut andil dalam perkembangan cerita-cerita hantu, maraknya film-film hantu yang di produksi membuat cerita2 hantu yang tadinya dianggap tabu menjadi hal yang lumrah oleh masyarakat.

Apakah hantu dapat membawa manusia ke alam lain, yang bukan alam nyata?

Bagi sebagian masyarakat Indonesia, hantu diyakini memiliki kekuatan supranatural yang dapat membawa manusia ke alam lain, yaitu alam bangsa Jin, yang berbeda dengan alam nyata tempat manusia biasanya berada. Menurut artikel yang berjudul “Membebaskan Nafs yang Disandera Jin”²⁰ manusia terdiri atas unsur

²⁰ Pondok Tadabbur : “Membebaskan Nafs yang Disandera Jin”
<http://www.fadhilza.com/2014/04/kesehatan/membebasn-nafs-yang-disandera-jin.html> diakses pada tanggal 09 April 2019.

Jasad (tubuh), Ruh, dan Nafs (jiwa). Jasad merupakan unsur fisik yang bias dilihat dan diraba oleh panca indra. Ruh dan Nafs adalah unsur ghaib yang tidak bisa di raba oleh panca indra. Dalam artikel yang berjudul “Menerobos Alam Jin, Secara Sukmawi Atau Ragawi”²¹ disebutkan bahwa manusia dapat memasuki alam jin secara sukmawi sekaligus secara ragawi. Sehingga orang bisa mendadak lenyap. Cara seperti itu umumnya atas kehendak jinnya. Ia menyentuh atau memegangi badan dari orang yang diajaknya masuk, namun setelah raga tersebut terlepas dari jangkauan tangan para jin, otomatis manusianya sudah keluar dari alam jin. Kasus ini hampir sama kasusnya dengan orang yang dibawa makhluk halus. Raganya bisa lenyap dan bisa Nampak setelah dilepaskan oleh makhluk yang menguasainya.

²¹ Memahami Ilmu Pesugihan Dengan Nalar : “Menerobos Alam Jin, Secara Sukmawi Atau Ragawi” <https://www.pesugihan.net/menerobos-alam-jin-sukmawi-ragawi.html> diakses pada tanggal 09 April 2019.

5. POLISI

Figure 6. Aktor Polisi



Source: www.soulrevolver.com

- Scene : 7
- Jenis Kelamin : Laki-laki
- Usia : ± 40 tahun
- Tinggi/Berat : ± 170 cm / ± 60 kg
- Fisik : Tegap, kulit sawo matang, rambut cepak, berwajah serius.
- Psikologis : Waspada terhadap situasi
- Kontribusi : Sebagai pemeran pembantu yang membantu produser untuk mencari Gema.
- Deskripsi : Seorang polisi yang melakukan penyidikan dan penggeledahan rumah Gema. Penggeledahan ini dilakukan karena

adanya laporan dari Produser yang merasa ditipu oleh Gema. Ia datang bersama polisi untuk menangkap Gema di kediamannya. Namun sayang, Gema tak ada disana. Yang mereka temukan adalah barang bukti yang menyimpan teka-teki, berupa pisau belati berlumur darah dan selembar kertas puisi kuno.

Guna mendukung penciptaan karakter, saya menelaah berbagai referensi yang berkaitan antara lain :

Dapatkah penggeledahan dilakukan dalam proses penyelidikan?

Menurut UU No. 8 Tahun 1981 Tentang Hukum Acara Pidana (KUHAP), penggeledahan dapat dilakukan jika ada seseorang yang dicurigai melakukan tindak kriminal atau perbuatan negatif lainnya. Khusus penggeledahan rumah tercantum dalam Pasal 1 Angka 17 KUHAP. Berikut isi pasalnya:

“Penggeledahan rumah adalah tindakan penyidik untuk memasuki rumah tempat tinggal dan tempat tertutup lainnya untuk melakukan tindakan pemeriksaan dan atau penyitaan dan atau penangkapan dalam hal dan menurut cara yang diatur dalam undang-undang ini”
Jika dilihat dari isi pasal tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggeledahan dimulai dari tindak pemeriksaa, penyitaan, hingga penangkapan.

Menurut Pasal 1 angka 5 Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1981 tentang Hukum Acara Pidana (“KUHAP”), penyelidikan adalah

serangkaian tindakan penyidik untuk mencari dan menemukan suatu peristiwa yang diduga sebagai tindak pidana guna menentukan dapat atau tidaknya dilakukan penyidikan menurut cara yang diatur dalam undang-undang ini. **Penyelidik** adalah pejabat polisi negara Republik Indonesia yang diberi wewenang oleh undang-undang untuk melakukan penyelidikan. Sedangkan yang disebut dengan **Penyidikan** adalah serangkaian tindakan penyidik dalam hal dan menurut cara yang diatur dalam undang-undang ini untuk mencari serta mengumpulkan bukti yang dengan bukti itu membuat terang tentang tindak pidana yang terjadi dan guna menemukan tersangkanya. **Penyidik** adalah pejabat polisi negara Republik Indonesia atau pejabat pegawai negeri sipil tertentu yang diberi wewenang khusus oleh undang-undang untuk melakukan penyidikan. Jadi, tindakan penyelidikan itu dilakukan oleh penyidik dan tindakan penyidikan dilakukan oleh penyidik. Yahya (2002)²² menjelaskan bahwa penggeledahan adalah tindakan penyidik yang dibenarkan undang-undang untuk memasuki dan melakukan pemeriksaan di rumah tempat kediaman seseorang atau untuk melakukan pemeriksaan terhadap badan dan pakaian seseorang.

²² Harahap, Yahya (2002), *Pembahasan Permasalahan Dan Penerapan KUHAP, Penyidikan dan Penuntutan*, cet VII, Jakarta: Sinar Grafika.

Apa tugas polisi sebagai Penyidik?

Penyidik adalah pejabat Polisi Negara Republik Indonesia tertentu yang diberi wewenang khusus oleh Undang-Undang untuk melakukan penyidikan. Penyidikan adalah tindakan penyidik untuk mencari dan mengumpulkan bukti, untuk membuat keterangan tindak pidana yang terjadi dan guna menemukan tersangka. Sebagaimana telah disebutkan dalam pasal 1 butir (1) dan pasal 6 ayat (1) KUHP bahwa yang dapat dikatakan sebagai penyidik yaitu pejabat Polisi Negara Republik Indonesia yang diberi wewenang khusus oleh Undang-Undang. Seseorang yang ditunjuk sebagai penyidik haruslah memenuhi persyaratan-persyaratan yang mendukung tugas tersebut, seperti misalnya: mempunyai pengetahuan, keahlian disamping syarat kepangkatan. Adapun mekanisme proses penyidikan tindak pidana, yaitu penerimaan laporan/pengaduan, pemanggilan, penangkapan, penahanan, penggeledahan, penyitaan dan penanganan tempat kejadian perkara.

Setting Analysis

1. Kamar Gema

Scene : 1,5,7,9

Figure 7. Ilustrasi Kamar Gema



Source: www.yukepo.com

Deskripsi : Kamar tidur dengan jendela besar dan hiasan bernuansa musik

Kontribusi: Menggambarkan kamar seorang musisi dengan kelas sosial menengah keatas

2. Suasana Kota

Scene : 2

Figure 8. Ilustrasi Suasana Kota



Source: www.mapio.net

Deskripsi : Suasana kota Jakarta di siang hari yang dipenuhi gedung-gedung tinggi

Kontribusi : Menggambarkan bahwa Gema tinggal di kota besar

3. Jalan Pertokoan

Scene : 3

Figure 9. Ilustrasi Jalan Pertokoan



Source: www.foursquare.com

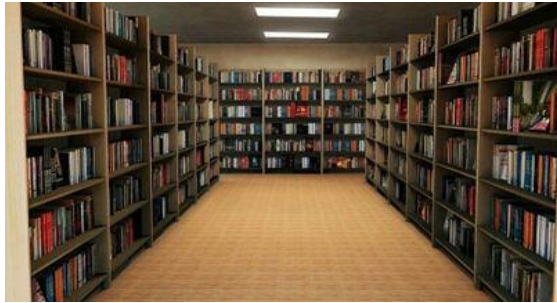
Deskripsi : Jalan di depan pertokoan

Kontribusi : Sebagai lokasi dimana Gema melihat poster-poster resitalnya tertempel di tembok-tembok toko sepanjang jalan

4. Perpustakaan

Scene : 4

Figure 10. Ilustrasi Perpustakaan



Source: www.nationalinsightnews.com

Deskripsi : Perpustakaan dengan cahaya lampu temaram dan dikelilingi rak-rak buku yang tinggi

Kontribusi : Sebagai tempat Gema mencari inspirasi puisi untuk resitalnya

5. Ruang Gelap

Scene : 6, 8

Figure 11. Ilustrasi Ruang Gelap



Source: www.videoblocks.com

Deskripsi : Ruang gelap dengan sedikit cahaya sorot ke arah sebuah meja dan kursi

Kontribusi : Sebuah ruangan khayal tempat dimana Gema terjebak dan melihat sesosok hantu perempuan

6. Jalan Pelataran Kota

Scene : 10

Figure 12. Ilustrasi Jalan Pelataran Kota



Source: www.beritajakarta.id

Deskripsi : Pelataran kota yang cukup sepi

Kontribusi : Menggambarkan bahwa berita tentang kematian Gema sudah menjadi trending topik di kota, dan memberi informasi bahwa kertas puisi itu berpindah tangan kepada seorang pemain biola yang lain

Props Analysis

1. Satu Set Biola

Scene : 1, 5, 6

Figure 13. Ilustrasi Satu Set Biola



Source: www.lazada.co.id

Deskripsi : Satu set biola lengkap dengan case dan busur

Kontribusi : Sebagai alat musik yang Gema pakai untuk latihan resital biolanya

2. Stand Biola

Scene : 1, 5

Figure 14. Ilustrasi Stand Biola



Source: www.galerimusikindonesia.com

Deskripsi : Stand biola standar berkaki tiga, warna hitam dan terbuat dari besi

Kontribusi : Sebagai tempat dimana biola Gema diletakkan

3. Stand Partitur

Scene : 1, 5

Figure 15. Ilustrasi Stand Partitur



Source: www.jakartanotebook.com

Deskripsi : Stand partitur standar berkaki tiga, warna hitam dan terbuat dari besi

Kontribusi : Sebagai tempat dimana partitur biola Gema diletakkan

4. Kertas Binder Putih

Scene : 1

Figure 16. Ilustrasi Kertas Binder Putih



Source: www.tokopedia.com

Deskripsi : Kertas binder berwarna putih yang sudah ditulis kalimat puisi

Kontribusi : Sebagai media Gema dalam membaca dan menulis puisi, dan sebagai property untuk pelampiasan emosi Gema yaitu dengan meremas kertas-kertas tersebut saat ia sudah buntu dalam membuat puisi

5. Ponsel 1

Scene : 1, 7

Figure 17. Ilustrasi Ponsel Tahun 2000-an



Source: www.bukalapak.com

Deskripsi : Ponsel jadul tahun 2000an dengan layar yang masih hitam putih

Kontribusi : Sebagai alat komunikasi Gema dengan produser

6. Ponsel 2

Scene : 7

Figure 18. Ilustrasi Ponsel Tahun 2000-an



Source: www.playtoko.com

Deskripsi : Ponsel jadul tahun 2000an dengan layar berwarna dan pixel yang rendah

Kontribusi : Sebagai alat komunikasi produser untuk menghubungi Gema

7. Pena

Scene : 1

Figure 19. Ilustrasi Pena



Source: www.gravissimo.pt

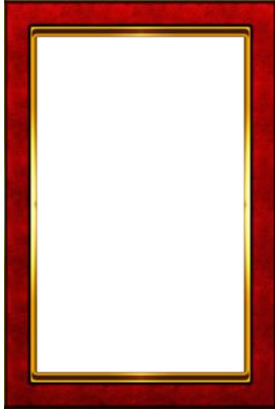
Deskripsi : Pena dengan model elegan dengan warna yang silk

Kontribusi : Sebagai alat tulis Gema dalam membuat puisi

8. Bingkai Foto

Scene : 1

Figure 20. Ilustrasi Bingkai Foto



Source: www.pixabay.com

Deskripsi : Bingkai foto ukuran A2, A3 dan 12R dengan list berwarna coklat keemasan

Kontribusi : Sebagai bingkai untuk memajang foto Gema dan orang-tuanya

9. Poster Resital Biola Gema

Scene : 3

Figure 21. Ilustrasi Poster Resital Biola Gema



Source: www.northlightadv.com

Deskripsi : Poster bernuansa klasik yang di dominasi warna hitam dan Gold berjudul Resital Biola Puisi Gema

Kontribusi : Sebagai poster Resital Biola Puisi Gema yang tertempel di pohon-pohon sepanjang jalan

10. Papan Nama Gantung

Scene : 3

Figure 22. Ilustrasi Papan Nama Gantung



Source: www.revistabombeiros.com

Deskripsi : Papan nama gantung yang terbuat dari akrilik berbentuk persegi panjang berukuran 30x15 cm

Kontribusi : Sebagai papan nama Perpustakaan Acitya

11. Buku Kuno

Scene : 4

Figure 23. Ilustrasi Buku Kuno



Source: www.shopee.co.id

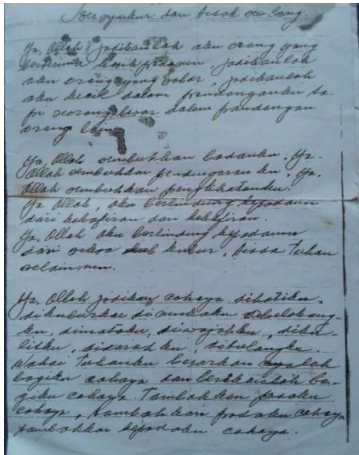
Deskripsi : Buku kuno dengan sampul berwarna coklat tua bahan kulit dan ada tali pengikat

Kontribusi : Sebagai buku lusuh kumpulan puisi yang didalamnya terselip secarik kertas puisi misterius

12. Kertas Puisi

Scene : 4, 5

Figure 24. Ilustrasi Kertas Puisi



Source: www.majalahsuluh.com

Deskripsi : Kertas putih lusuh, kotor, dan ada bercak-bercak hitam di sisi kertasnya, bertuliskan sebuah puisi tulisan tangan dengan huruf sambung

Kontribusi : Sebagai kertas berisi puisi misterius yang terselip diantara lembaran buku

13. Lampu Sorot

Scene : 6

Figure 25. Ilustrasi Lampu Sorot



Source: www.inkuiri.com

Deskripsi : Lampu sorot standar dengan cahaya sorot berwarna putih

Kontribusi : Sebagai sumber cahaya di ruangan gelap yang menyorot hantu wanita dan Gema

14. Meja Kayu

Scene : 6

Figure 26. Ilustrasi Meja Kayu



Source: www.aparumah.com

Deskripsi : Meja kayu dengan desain klasik tahun 80an berwarna coklat kayu

Kontribusi : Sebagai tempat dimana hantu wanita menulis puisi

15. Kursi Kayu

Scene : 6

Figure 27. Ilustrasi Kursi Kayu



Source: www.eftag.info

Deskripsi : Kursi kayu dengan desain klasik tahun 80an berwarna coklat kayu

Kontribusi : Sebagai tempat dimana hantu wanita duduk saat menulis puisi

16. Pena Klasik

Scene : 6

Figure 28. Ilustrasi Pena Klasik



Source: www.akspic.com

Deskripsi : Pena kaligrafi dengan desain klasik berwarna hitam dan ujung pena berwarna emas.

Kontribusi : Sebagai alat tulis hantu wanita saat menulis puisi

17. Pisau Belati

Scene : 6, 7

Figure 29. Ilustrasi Pisau Belati



Source: www.shopee.co.id

Deskripsi : Pisau belati berukuran agak besar dengan gagang berwarna hitam,

Kontribusi : Sebagai alat yang digunakan hantu wanita untuk menusuk perutnya sendiri.

18. Pewarna Merah

Scene : 6

Figure 30. Ilustrasi Pewarna Merah



Source: www.shopee.co.id

Deskripsi : Pewarna makanan berwarna merah darah dan sedikit dicampur tepung maizena agar teksturnya kental

Kontribusi : Sebagai darah palsu yang keluar dari perut dan mulut hantu wanita.

19. Pistol

Scene : 7,9

Figure 31. Ilustrasi Pistol



Source: www.news.detik.com

Deskripsi : Pistol berukuran 21cm berwarna hitam abu-abu metalik

Kontribusi : Sebagai property yang di genggam polisi saat menggrebek rumah Gema, serta untuk membuat suasana menjadi tambah tegang.

20. Akrilik

Scene : 6, 8

Figure 32. Ilustrasi Akrilik



Source: www.klikklik.com

Deskripsi : Akrilik transparan berukuran 3x2 m

Kontribusi : Sebagai dinding pembatas yang membuat Gema tidak bisa melarikan diri, dan sebagai media dimana tulisan-tulisan darah bermunculan di dinding secara misterius.

21. Koran

Scene: 10

Figure 33. Ilustrasi Koran



Source: www.picswe.com

Deskripsi : Koran hitam putih dengan headline berita tentang hilangnya Gema

Kontribusi : Sebagai property untuk menggambarkan bahwa berita hilangnya Gema menjadi trending topik di media massa.

Wardrobe Analysis

1. Kemeja Putih

Scene : 1,2,3,4,5,6,7,8

Figure 34. Ilustrasi Kemeja Putih



Source: www.profile.wimiu.com

Deskripsi : Kemeja putih polos tangan panjang

Kontribusi : Sebagai kemeja yang dipakai Gema

2. Suspenders

Scene : 1,2,3,4,5,6,7,8

Figure 35. Ilustrasi Suspenders



Source: www.elevenia.co.id

Deskripsi : Suspenders berwarna hitam

Kontribusi : Sebagai accessories di kemeja yang dipakai Gema.

3. Celana Bahan Hitam Gema

Scene : 1,2,3,4,5,6,7,8

Figure 36. Ilustrasi Celana Bahan Hitam



Source: www.olx.co.id

Deskripsi : Celana bahan hitam straight

Kontribusi : Sebagai celana yang dipakai Gema

4. Topi Newsboy

Scene : 2,3,4

Figure 37. Ilustrasi Topi Newsboy



Source: www.bukalapak.com

Deskripsi : Topi newsboy berwarna hitam

Kontribusi : Topi yang dipakai Gema saat keluar rumah

5. **Sepatu Pantofel Gema**

Scene : 2,3,4

Figure 38. Ilustrasi Sepatu Pantofel Gema



Source: www.shopee.co.id

Deskripsi : Sepatu pantofel berwarna hitam

Kontribusi : Sepatu pantofel yang dipakai Gema keluar rumah

6. Kemeja Hitam

Scene : 4

Figure 39. Ilustrasi Kemeja Hitam



Source: www.bukalapak.com

Deskripsi : Kemeja hitam polos tangan pendek

Kontribusi : Sebagai kemeja yang dipakai Kakek Tua di perpustakaan

7. Celana Hitam Straight 7/8

Scene : 4

Figure 40. Ilustrasi Celana Hitam Straight 7/8



Source: www.pricearea.com

Deskripsi : Celana bahan hitam polos ukuran 7/8

Kontribusi : Sebagai celana yang dipakai Kakek Tua di perpustakaan.

8. Dress Putih Panjang

Scene : 6, 8

Figure 41. Ilustrasi Dress Putih Panjang



Source: www.shutterstock.com

Deskripsi : Dress panjang berwarna putih ala noni Belanda

Kontribusi : Sebagai pakaian yang dipakai hantu wanita

9. **Jas Hitam Polos**

Scene : 7,8,9

Figure 42. Ilustrasi Jas Hitam Polos



Source: www.vidalife.info

Deskripsi : Jas cowok berwarna hitam polos

Kontribusi : Sebagai jas yang dipakai Produser

10. Kemeja Polos Biru Navy

Scene : 7,8,9

Figure 43. Ilustrasi Kemeja Polos Biru Navy



Source: www.neimanmarcus.com

Deskripsi : Kemeja polos berwarna biru navy

Kontribusi : Sebagai inner outfit yang dipakai

Produser.

11. Celana Bahan Hitam Produser

Scene : 7,8,9

Figure 44. Ilustrasi Celana Bahan Hitam



Source: www.online.teliti.co

Deskripsi : Celana Bahan Hitam polos panjang straight

Kontribusi : Sebagai celana yang dipakai Produser

12. Jaket Kulit

Scene : 7,8,9

Figure 45. Ilustrasi Jaket Kulit



Source: www.leatherclue.com

Deskripsi : Jaket kulit warna hitam polos

Kontribusi : Sebagai jaket kulit yang dipakai polisi

13. Tshirt Hitam

Scene: 7,8,9

Figure 46. Ilustrasi Tshirt Hitam



Source: www.smii7y.3blackdot.com

Deskripsi : Tshirt warna hitam polos.

Kontribusi : Sebagai tshirt yang dipakai polisi.

14. Celana Jeans

Scene : 7,8,9

Figure 47. Ilustrasi Celana Jeans



Source: www.bootbarn.com

Deskripsi : Celana Jeans warna gelap model straight

Kontribusi : Sebagai Celana Jeans yang dipakai polisi.

15. Tshirt Polos

Scene : 10

Figure 48. Ilustrasi Tshirt Polos



Source: www.refinery29.com

Deskripsi : Tshirt warna putih polos

Kontribusi : Sebagai Tshirt yang dipakai Laki-laki pemain biola

16. Jeans Hitam Polos

Scene : 10

Figure 49. Ilustrasi Jeans Hitam Polos



Source: www.shopee.co.id

Deskripsi : Jeans Warna hitam polos

Kontribusi : Sebagai celana jeans yang dipakai Laki-laki pemain biola

17. Rompi

Scene : 10

Figure 50. Ilustrasi Rompi



Source: www.tokoonlineindonesia.id

Deskripsi : Rompi pedagang koran

Kontribusi : Sebagai Rompi yang dipakai Pedagang koran

18. Tshirt polos

Scene : 10

Figure 51. Ilustrasi Tshirt Polos



Source: www.bukalapak.com

Deskripsi : Tshirt Warna polos biru

Kontribusi : Sebagai tshirt yang dipakai Pedagang
koran

19. Celana Bahan

Scene: 10

Figure 52. Ilustrasi Celana Bahan



Source: www.bukalapak.com

Deskripsi : Celana warna cream polos panjang model straight

Kontribusi : Sebagai Celana yang dipakai Pedagang koran

Make-up and Hairstyle Analysis

1. Gema

Figure 53. Ilustrasi Make Up and Hair Style tokoh Gema



Source: www.bangka.tribunnews.com

Scene : 1, 2, 3, 4,5,6,8

Tata Rias : natural

Gaya Rambut : rambut gondrong, dengan potongan acak.

Kontribusi : menggambarkan penampilan musisi yang merasa sangat tertekan.

2. Hantu Wanita

Figure 54. Ilustrasi Make Up and Hair Style tokoh Hantu Wanita



Source: www.ceritamistis.com

Scene : 6

Tata Rias : Pucat

Gaya Rambut : rambut panjang terurai

Kontribusi: menggambarkan penampilan hantu wanita

3. Produser

Figure 55. Ilustrasi make Up and Hair Style tokoh Produser



Source: www.kapanlagi.com

Scene : 7,9
Tata Rias : Natural
Gaya Rambut : rambut pendek kelimis
Kontribusi : menggambarkan penampilan seorang produser yang tegas dan keras.

4. Polisi

Figure 56. Ilustrasi make Up and Hair Style tokoh Polisi

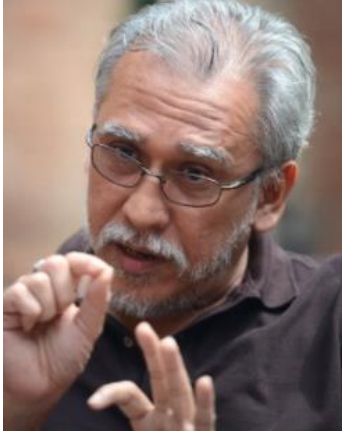


Source: www.gemalampung.wordpress.com

Scene	: 7,9
Tata Rias	: Natural
Gaya Rambut	: rambut pendek kelimis
Kontribusi	: menggambarkan penampilan seorang polisi yang tegas.

5. Kakek Tua

Figure 57. Ilustrasi Make up and Hair Style tokoh Kakek Tua



Source: www.kapanlagi.com

Scene : 4

Tata Rias : Natural

Gaya Rambut : rambut gondrong berwarna putih

Kontribusi : menggambarkan penampilan seorang kakek tua yang misterius.

Creative Concept

Concept of Scenario Writing

Menurut Armantono dan Paramita (2013), konflik adalah perbenturan antara kehendak dan hambatan²³. Konflik terjadi karena salah satu tujuan harus gagal demi tercapainya tujuan lain, baik oleh protagonis atau antagonis. Semakin besar kehendak dan semakin besar hambatan, maka akan semakin tinggi konfliknya. Sebaliknya, lemahnya salah satu unsur penentu konflik, baik itu kehendak atau hambatan, akan mengakibatkan lemahnya konflik.

Sepanjang film, dibutuhkan hambatan dan konflik untuk mempertahankan keraguan penonton. Emosi dramatik muncul dari keraguan yang tumbuh dari situasi tanpa kepastian. Saat protagonis membentur hambatan yang begitu besar, penonton terombang-ambing dalam situasi keraguan, pada satu sisi penonton berharap protagonis berhasil mengatasi hambatan sehingga berhasil mencapai tujuannya, tetapi di sisi lain cemas mengingat sedemikian besar hambatan yang harus dihadapi protagonis.

²³ Armantono, RB., dan Suryana Paramita. (2013). Skenario: Teknik Penulisan Struktur Cerita Film. Jakarta: FFTV IKJ

Menurut Field (1994) konflik mempunyai 2 jenis yaitu Konflik Internal dan Konflik Eksternal²⁴ :

Konflik Internal:

Adalah konflik yang terjadi karena adanya hambatan dari dalam diri karakter. Hambatan tersebut biasanya bersifat psikologis seperti ideologi, prinsip, kepercayaan, perasaan senang, susah, bahagia dan kecewa, perasaan ragu-ragu akan suatu pilihan, perasaan tidak percaya diri, dan sebagainya.

Konflik Eksternal:

Adalah konflik yang terjadi karena adanya hambatan dari luar diri karakter.

Hambatan tersebut berupa gangguan fisik (pertengkaran, pertempuran, penganiyaan) atau pengaruh dari pihak luar (ancaman, bujukan, kecurangan, hukum/peraturan).

Skenario ini ingin menerapkan konflik sebagai konsep untuk mempengaruhi psikologis penonton. Dampak psikologis yang diharapkan ketika penonton menonton film ini adalah timbulnya rasa Kecemasan. Untuk mencapai dampak tersebut, diterapkan konflik

²⁴ Field, Syd. (1994). Screenplay: The Foundations of Screenwriting. New York: Dell Trade Paperback.

internal dan eksternal pada tokoh protagonis. Konflik internal berupa tekanan psikologis yang tokoh protagonis rasakan sebagai seorang musisi, dan konflik eksternal adalah adanya hambatan dari tokoh hantu wanita sebagai antagonis yang menyebabkan tokoh protagonis gagal mencapai tujuannya yaitu mendapatkan sebuah karya musikalilasi puisi untuk ia bawakan pada resital biola perdananya.

Concept of Production

Dalam produksi film fiksi, perekaman berbagai scene dalam film umumnya tidak dilaksanakan dalam urutan yang sama seperti urutan scene yang tertulis pada skenario dalam versi final. Urutan pengambilan adegan pada saat produksi ditetapkan dengan mempertimbangkan berbagai faktor ekonomi, logistik, dan materi artistik.

Pada saat pengambilan gambar di lokasi produksi film, berbagai komponen produksi film harus dihadirkan. Kru dan pemeran yang terlibat di dalam produksi film harus menempuh jarak menuju ke lokasi pembuatan film. Setiap orang yang melakukan perjalanan dari kediamannya ke lokasi shooting akan menimbulkan biaya produksi untuk setiap kehadirannya, terlepas dari apakah dia diperlukan dalam adegan yang sedang diambil pada hari itu atau tidak. Begitu pula dengan berbagai komponen lain seperti logistik dan materi

artistik juga akan menimbulkan biaya ketika dihadirkan di lokasi shooting.

Hari-hari ketika seorang aktor atau seorang kru atau komponen produksi hadir di lokasi tetapi tidak diperlukan untuk pembuatan film disebut “hari tunggu” untuk orang dan komponen yang bersangkutan. Dalam beberapa kasus orang dan komponen produksi film dapat melakukan perjalanan bolak-balik dari kediamannya ke lokasi pembuatan film, dalam hal ini produser film hanya membayar untuk hari-hari aktor, kru dan komponen film tersebut ada di lokasi. Namun, terkadang produser kemudian tetap harus menanggung biaya yang terkait dengan perjalanan ini. Seringkali lebih ekonomis untuk menggunakan aktor, kru, dan komponen film secara terus menerus dan membayar untuk hari tunggu yang terjadi.

Persoalan kehadiran orang dan barang di lokasi produksi adalah persoalan perencanaan produksi film, persoalan pembuatan jadwal shooting. Tanpa jadwal, benar-benar tidak ada rencana, dan anggaran yang dihasilkan hanya memiliki sedikit koneksi dengan kenyataan pada saat pelaksanaan produksi. Proses penjawalan awal menjaga integritas data dari skenario, seperti GPS yang menunjukkan arah ke film yang telah selesai. Setiap hari membuat tim produksi lebih dekat ke film. Jadwal adalah dasar dari suatu produksi. Penjadwalan shooting yang yang optimal akan menyebabkan efisiensi biaya produksi film.

Menurut Cleve Bastian (2006) dalam karyanya *Film Production Management* bahwa langkah pertama pertama yang harus dilakukan manajer produksi untuk mengevaluasi ukuran dan ruang lingkup keseluruhan proyek adalah menyelesaikan rincian skenario film yang sudah selesai. Dengan "pandangan pertama" awal dari skenario, seorang produser atau manajer produksi yang berpengalaman bisa mendapatkan perkiraan yang baik tentang ukuran produksi—yaitu, berapa lama periode pengambilan gambar, berapa banyak anggota pemeran yang diperlukan, berapa banyak perjalanan yang diperlukan, seberapa mahal alat peraga dan set, dan banyak lagi. Namun, perkiraan anggaran yang dapat diandalkan hanya dapat dihitung setelah skenario dianalisis secara profesional.

Karenanya, dalam proses pemecahan skenario, semua elemen skenario harus ditentukan. Setiap adegan baru diberi nomor adegan, diberi penunjukan "siang" atau "malam", dan dijelaskan dalam hal lokasi — Interior atau EXTerior. Jika prosedur ini tidak diikuti, informasi yang hilang membuat prediksi jadwal dan anggaran shooting yang andal menjadi mustahil.

Jadwal dan anggaran bergantung kepada skenario. Salah satu cara tercepat untuk mengurangi anggaran produksi adalah dengan memotong halaman skenario, mengurangi hari shooting dari rancangan jadwal produksi. Namun keputusan ini tidak dengan begitu saja dilakukan tanpa mempertimbangkan praktis dan estetis. Skenario yang dijabarkan ke dalam jadwal akan menggambarkan

adegan penting yang tidak dengan mudah dapat dilewatkan, properti, karakter, dan peralatan yang harus dikelola.

Dengan menyelesaikan analisis, bedah scenario dan merancang jadwal shooting manajer produksi telah menyelesaikan dua langkah penting dalam proses menciptakan anggaran produksi yang akurat. Elemen dasar yang diperlukan untuk penghitungan anggaran produksi telah diketahui dan dapat dihitung. Termasuk durasi perekaman, jumlah perekaman siang dan malam, jumlah perekaman akhir pekan atau lembur, jumlah lokasi dan durasi perekaman di lokasi, dan durasi dan frekuensi periode kerja untuk actor, figuran dan kru. Termasuk juga kebutuhan kerja dari berbagai departemen, konstruksi, alat peraga, peralatan, dan rasio pengambilan gambar. Hal ini dapat terjadi karena informasi yang terkandung dalam skenario, ditransfer ke lembar rincian kemudian diterapkan ke jadwal rancangan kerja produksi memberikan dasar untuk langkah penganggaran berikutnya.

Produksi film bergantung pada skenarionya, perekaman film dapat berlangsung beberapa hari, beberapa minggu, atau berbulan-bulan. Terkait jadwal shooting, dapat dilihat perbandingan produksi film aksi yang terinspirasi dari video-game Tomb Raider, yang dibintangi Angelina Jolie, dengan film indie ikonik seperti The Blair Witch Project. Durasi shooting Tomb Raider berlangsung selama 100 hari sementara durasi shooting The Blair Witch Project adalah sekitar delapan hari. Durasi produksi bukan satu-satunya alasan Tomb

Raider menjadi film yang lebih mahal. Aktor, kostum, set, aksi, dan lokasi juga patut menjadi pertimbangan. Film rumit membutuhkan waktu lebih lama untuk perekamannya. Setiap hari shooting adalah biaya. Penambahan hari shooting adalah penambahan biaya produksi. Setiap orang yang terlibat dalam produksi, lokasi, setiap benda, ataupun komponen produksi lainnya yang terdapat dalam skenario diidentifikasi dalam proses pembedahan skenario lalu disusun dalam urutan yang efisien untuk menciptakan jadwal shooting yang membantu dalam upaya penghematan biaya produksi.

Concept of Directing

Director's statement:

“Sometimes there is a another world that we don't know”

Film pendek ini menceritakan seorang violinis yang akan menggelar resital puisi biola perdananya. Menjelang resital perdananya itu, ia harus menyiapkan sebuah karya musikalisasi puisi untuk ia bawakan di malam resital. Namun tak ada satupun puisi buatannya yang dapat memuaskan hatinya, karena pada dasarnya ia bukanlah seorang penyair. Film ini berfokus pada titik tekanan emosional pada psikologi seseorang yang mengakibatkan kecemasan dalam dirinya, ketika seorang violinis yang harus menyiapkan sebuah karya musikalisasi puisi, namun tidak ada satupun puisi buatannya yang dapat memuaskan hatinya. Melalui kisah seorang pemuda ini kita sebagai pemirsa bisa memahami kondisi kecemasan seseorang ketika dalam keadaan tertekan akan menghadapi sesuatu hal yaitu tuntutan pekerjaan yang menimbulkan keadaan emosional yang berefek pada kondisi psikologi seperti adanya perasaan takut, gelisah dan khawatir yang tidak menyenangkan pada seorang individu dalam menghadapi suatu hal tersebut.

Saya berharap film ini akan menciptakan pengalaman emosional bagi penonton, dan dalam proses mendidik dan membantu menciptakan karakter yang membantu menggambarkan apa artinya “ kecemasan “ yang ada pada psikologi seseorang. Saya juga berharap film ini akan

menginspirasi refleksi tentang bagaimana kita semua bisa menghadapi dan mengetahui bagaimana perasaan cemas itu dapat memberikan efek negative jika berlangsung terus menerus diraskan pada psikologi seseorang yang akan menimbulkan ketergangguan mental.,Meskipun demikian, saya membuat film ini untuk semua orang, terutama untuk para remaja, sehingga mereka dapat melihat pengalaman mengenai kondisi tertekan yang mengakibatkan suatu kecemasan yang timbul pada diri seseorang, Kita semua harus mencoba memahami bagaimana setiap individu menemukan caranya sendiri dalam menghadapi kondisi ini.

Film ini juga, mengeksplorasi dampak emosional dan psikologi pada seseorang, Melalui seorang violinis pada film ini yang akan menggelar resital puisi biola perdananya. Menjelang resital perdananya itu, ia harus menyiapkan sebuah karya musikalisasi puisi untuk ia bawakan di malam resital. Namun tak ada satupun puisi buatannya yang dapat memuaskan hatinya, karena pada dasarnya ia bukanlah seorang penyair, dan hingga pada ketika ia mendapatkan sebuah lipatan kertas puisi yang mengakibatkan dirinya masuk dan terjebak pada kertas puisi tersebut.Hal ini memberikan dampak kecemasan pada seorang violins tersebut yang menimbulkan rasa takut dan gelisah yang mendalam.

Ruang Imajiner Kinesik:

Pentingnya kinesik pada sebuah film adalah untuk memperkuat adegan pada setiap scene yang dilakukan oleh aktor, sehingga apa yang disampaikan oleh aktor dalam segi ucapan maupun ekspresi tubuh dapat dengan mudah di pahami oleh penonton, karena fungsi kinesik itu sendiri merupakan bentuk gerakan untuk memperjelas maksud dialog yang diucapkan oleh karakter, sehingga tidak hanya dengan mudah di pahami oleh penonton melainkan penonton juga dapat menafsirkan bagaimana suasana hati tokoh pada sebuah film tersebut. Bordwell, David 1985). Dalam menyampaikan sebuah pesan pada film “Syair Sunyi” ini, tidak banyak menggunakan komunikasi verbal namun lebih banyak menyampaikan sebuah pesan dengan menggunakan kinesik atau yang biasa disebut dengan komunikasi non verbal/ekspresi tubuh. Hal ini memiliki kaitannya dengan tujuan bagaimana *kinesik* digunakan dalam film “Syair Sunyi” dengan lebih banyak memberikan gaya ekspresi tubuh yang dapat dipahami oleh penonton. Dan ini adalah suatu bagian dari rancangan tujuan tentang bagaimana ekspresi tubuh tertentu dapat menyampaikan sebuah pesan. Dengan melihat karakter utama Gema, seorang violinis yang akan menggelar resital biola perdananya, dan ia memiliki sebuah tuntutan yaitu harus menyelesaikan sebuah karangan puisi buatannya sendiri, namun tidak ada satupun puisi buatannya yang dapat memuaskan hatinya, dalam hal ini karakter utama Gema berusaha untuk menyampaikan

pesan kepada penonton tentang apa yang sedang ia alami yaitu suatu respon kecemasan, ketakutan dan kegelisahan dengan memberikan gaya ekspresi tubuh (kinesik) dalam sebuah adegan, dengan tujuan agar dapat membangun sebuah dramatisasi pada adegan dan upaya untuk menyampaikan sebuah informasi kepada penonton melalui ekspresi tubuh.

Film Form (Konsep Bentuk Film):

Bentuk konsep yang digunakan dalam film pendek berjudul *Syair Sunyi* adalah menggunakan konsep struktur naratif non-classical Hollywood, karena film ini tidak memiliki sebuah need, goal dan desire yang jelas. Di akhir film ini juga tidak menjelaskan penyelesaian masalah dari usaha tokoh protagonis dalam mewujudkan tujuannya. Film ini tetap berbentuk naratif berdasarkan kaidah sebab-akibat. Film *Syair Sunyi* memiliki struktur cerita yang linear (berjalan maju), menceritakan dalam alur waktu yang berurutan (A-B-C-D). Dan tekanan emosional pada psikologi seseorang yang mengakibatkan kecemasan dalam dirinya, ketika seorang violinis yang harus menyiapkan sebuah karya musikalisasi puisi, namun tidak ada satupun puisi buatannya yang dapat memuaskan hatinya. (Present).

Film Style (Gaya Film)

Film ini akan menggunakan gaya dengan pendekatan surealis yang dimana ditujukan untuk mengekspresikan emosi, perasaan, melalui

fisik bukan verbal yang berhubungan dengan alam bawah sadar atau ketidaksadaran dari realitas manusia. Penggambaran pada film ini ketika seorang violinis tersebut semakin larut memainkan biolanya dengan penuh penghayatan sambil memejamkan mata, dan tiba-tiba cahaya di dalam kamar meredup dan lambat laun menjadi gelap gulita, disini pendekatan surealis ditujukan ketika ketidaksadaran dari realitas manusia di munculkan. Dan di lanjut dengan keadaan dimana seorang violinis tersebut melihat seorang wanita didalam ruang gelap tersebut dan membalikan badan namun terbentur sebuah dinding kaca, hal ini mengekspresikan emosi, perasaan pada karakter tokoh tersebut. Dan hingga pada akhirnya seorang violinis tersebut terjebak didalam kertas puisi.

Mise en Scene

Mise en scene mengacu pada segala sesuatu yang muncul sebelum kamera dan pengaturannya, komposisi, set, alat peraga, actor, kostum, dan pencahayaan. Mise en scene mempengaruhi kepercayaan dari sebuah film di mata penonton. Berbagai elemen design membantu mengekspresikan visi film dengan membangkitkan rasa waktu dan ruang, serta menciptakan suasana hati, dan kadang-kadang menyarankan keadaan pikiran karakter. Mise en scene juga menggambarkan estetika sebagai menekankan gerakan koreografi di dalam adegan, karena hubungannya dengan shot blocking.

Mise en scene yang di tampilkan dalam film ini akan membangun 3 karakteristik tokoh – tokoh didalamnya dan mampu membantu mengekspresikan visi film, serta mampu mempengaruhi penonton untuk tetap duduk mengetahui perkembangan seluruh adegan. Berikut yang terkait dengan mise en scene dalam film ini adalah elemen-elemen pendukung set artistic yang memperlihatkan gaya kamar/ruangan seorang musisi violinis, serta pencahayaan yang didukung untuk menciptakan suasana dramatic pada setiap scene, dan dapat terlihat hidup dan nyata meskipun menggunakan gaya surrealis.

Concept of Cinematography

Untuk mendukung pesan dan makna dari sebuah shot, Thompson (2008) dalam bukunya yang berjudul grammar of shot menegaskan bahwa sebuah shot hanya bagian kecil dari sebuah proses produksi film, namun shot mempunyai arti yang sangat penting pada film. Oleh karena itu fokus seorang juru kamera dalam menciptakan shot harus menjaga kesinambungan terhadap shot berikutnya, Elemen-elemen yang perlu diperhatikan adalah:

Screen Direction: adalah pergerakan juga arah pandang subjek atau benda ke sisi frame, baik itu dari sisi kanan, kiri, atas, atau bawah frame. Perpindahan aktor dari scene ke scene berikutnya tentunya terjadi pergerakan, sebagai contoh ketika Aktor pada film syair sunyi menuju perpustakaan. *Screen direction* yang dibuat adalah dari kiri

ke kanan frame yang diartikan sebagai pergerakan aktor dari tempat awal kepada suatu tempat baru, kemudian aktor kembali ke kamarnya maka *screen direction* dirubah oleh pergerakan aktor.

Dari contoh tersebut, penggunaan *screen direction* pada film ini bertujuan untuk membedakan antara arah pergi dan arah kembali juga meperjelas orientasi arah dan jarak, serta ruang di dalam film.

Imaginary line: garis khayal yang mengikuti arah pandang pengelihatan aktor sehingga juru kamera mampu menentukan wilayah area kerja kamera dan tidak melompat ke sisi bagian yang lain demi menjaga *screen direction*.

Eye-line match: Yaitu tindakan mengambil garis perhatian atau garis penglihatan dari satu shot dan mengikatnya langsung dengan objek dalam shot baru setelah cut atau transisi. Konsep ini diterapkan untuk memenuhi ekspektasi penonton terhadap korelasi antara Aktor dengan objek yang dipandangnya. Dari hasil analisa skenario terdapat adegan-adegan Aktor memandang kertas puisi, Biola, Foto, bahkan keadaan kamarnya sendiri. Maka menciptakan shot demikian tidak boleh dari sembarang posisi, sudut, ataupun ketinggian kamera. Melainkan harus disesuaikan dengan keadaan emosi dan pesan serta motivasi yang ingin disampaikan.

Dengan diterapkannya 3 elemen diatas terhadap shot-shot yang diciptakan pada film "Syair Sunyi" maka kesinambungan shot dengan shot dapat terjaga sehingga adegan pada film menjadi logis secara

ruang, dan waktu sehingga penonton memahami tujuan shot kemudian mampu menikmati realitas dan cerita di dalam film.

Pergerakan Kamera

Pergerakan kamera menjadi konsep sinematografi yang paling utama pada film ini. Jika kita melihat analisa skenario dapat disimpulkan bahwa mood atau esensi utama adalah kecemasan. Oleh karena itu konsep hand-held camera movement ini menjadi yang utama dalam membangun mood atau esensi film. Adapun adegan yang tidak mengandung esensi kecemasan yaitu pada adegan Gema memainkan biola, maka konsep hand-held camera movement tidak digunakan.

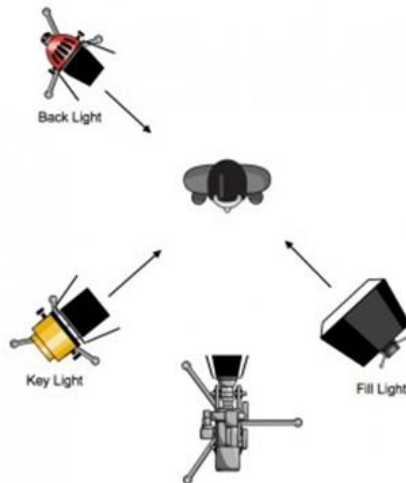
Konsep flying camera movement menjadi pengganti pada adegan tersebut karena konsep ini mempunyai tujuan sebagai pembeda dari mood atau esensi utama yaitu kecemasan. Tentu pada konsep flying camera movement, kami menggunakan bantuan alat stabilizer untuk membuat gambar yang stabil dalam kondisi berjalan sekali pun.

Pencahayaan dan warna

Melihat genre film kami adalah misteri, kami akan menggunakan konsep low key pada film *Syair Sunyi*. Karena Film misteri, film thriller, dan film gangster pada umumnya menggunakan konsep low key, dengan bayangan yang tersebar dan kumpulan cahaya atmosfer

(Giannetti, 2014) Dan untuk mencapai konsep lighting low-key kami menggunakan metode three-point lighting. Metode three-point lighting cenderung paling ekspresif dengan pencahayaan rendah seperti ini (Giannetti, 2014).

Figure 58. Three Point Lighting



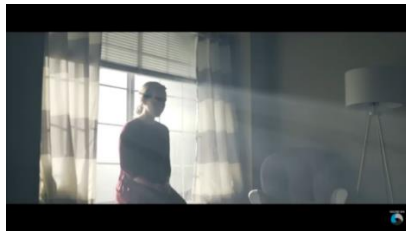
Source: <http://www.fvcz.nl/>

Cahaya dan warna adalah beberapa alat paling ampuh dalam sinematografi untuk menyampaikan pesan dan kesan terhadap audiens (Brown 2011). Film pendek *Syair Sunyi* adalah film horror misteri yang menampilkan warna dark dan keras.

Gaya dan jenis pencahayaan pada scene pertama, digambarkan suasana kamar Gema pada siang hari. Untuk mencapai pencahayaan *high-contrast* tentu akan kurang jika kami hanya menggunakan

available light, terlebih sumber cahaya yang kurang stabil dikarenakan cuaca. Kami akan menggunakan artificial light dari arah luar jendela kamar Gema yaitu berupa lampu Fresnel Arri HMI 575 sebagai keylight, Kemudian reflector dan diffuser untuk mengatur intensitas cahaya. Penataan cahaya dalam film *Syair Sunyi* akan dirancang untuk menunjang *mood* yang disampaikan oleh cerita, dengan *artificial lighting* atau perekaan cahaya sendiri kami akan membuat gaya *low key* dengan kontras (Kamar Gema Siang). Berikut adalah contoh pecahayaayan dan warna untuk scene 1 interior kamar Gema.

Figure 59. Ilustrasi Pencahayaan dan Warna Scene 1



Source: https://www.youtube.com/watch?v=yhmkt_HYTVs

Scene kedua dan ketiga menggambarkan suasana kota pada siang hari dan tindakan Gema berjalan di depan gedung. Untuk menggambarkan suasana yang ingin dicapai tentu kami sangat mengandalkan *available light* dan waktu yang pas demi menjaga *exposure*, *contrast*, dan *tone* dari shot-shot pada scene ini. Berikut ini adalah refrensi pecahayaayan dan warna scene 2 dan 3 Exterior halaman luar gedung perpustakaan:

Figure 60. Ilustrasi Pencahayaan dan Warna Scene 2 dan 3



Source: <https://www.youtube.com/watch?v=JjHR2OEIjvU>

Kemudian scene keempat menampilkan suasana perpustakaan pada siang hari, pada scene ini pencahayaan *high contrast* kembali digunakan. Posisi lampu yang hanya menyorot sebagian wajah gamma akan menciptakan karakter imaji yang serius. Berikut adalah contoh referensi pencahayaan dan warna scene 4 interior perpustakaan siang hari:

Figure 61. Ilustrasi Pencahayaan dan Warna Scene 4



Source: <https://www.youtube.com/watch?v=BUynbu83Wto>

Pada scene 5, 7, dan 9 digambarkan suasana kamar Gema pada malam hari. Tentu kami melakukan pengambilan gambar pada malam hari agar kami lebih mudah mengatur cahaya *key-light*, *fill-light*, *back-light* maupun *ambient-light*.

Figure 62. Ilustrasi Pencahayaan dan Warna Scene 5, 7, dan 9



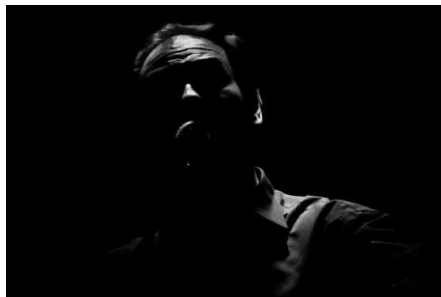
Source: <https://www.youtube.com/whisper>

Kami akan menggunakan arri HMI 575 dan beberapa Fresnel tronic 1000watt untuk menjadikan moonlight sekaligus keylight. Apabila intensitas cahaya di dalam terlalu kontras, kami akan *bouncing* LED

amaran ke atap, dan kami juga menggunakan *particle light* seperti lampu tidur dan lampu belajar untuk membentuk suasana yang realistis. Dan pada scene 6 dan 8 digambarkan Gema terjebak dalam ruangan yang gelap. Sesuai dengan keperluan naratif, maka pada scene ini kami tidak menggunakan metode *three-point lighting*, melainkan kami akan menggunakan satu sumber cahaya untuk mencapai efek *silhouette* atau *spotlight*.

Di scene ini kami menerapkan konsep pencahayaan high-contrast untuk menciptakan suasana ketakutan. Menurut Giannetti (2014) bahwa secara umum, seniman telah menggunakan kegelapan untuk menyorankan rasa takut, kejahatan, yang tidak diketahui. Seperti pelukis Rembrandt dan Caravaggio menggunakan kontras terang-gelap untuk tujuan psikologis tersebut. Berikut adalah contoh pencahayaan pada scene 6 & 8:

Figure 63. Ilustrasi Pencahayaan dan Warna Scene 6, dan 8



Source: <https://www.thephotograph.com/35-gorgeous-examples-chiaroscuro-photography/>

Pada scene 8 terdapat shot yang menggambarkan Gema terjebak di dalam puisi atau kertas namun di lain hal Gema juga mampu melihat keadaan kamarnya. Untuk membentuk shot seperti ini, maka perlu digunakan greenscreen dan kaca akrilik guna membentuk shot tersebut. Lampu akan ditembakkan kearah greenscreen guna menjadikan *greenscreen* tidak memiliki kontras warna sehingga akan mempermudah untuk *color key replacement* saat proses editing.

Figure 64. Ilustrasi Gema Terjebak dalam Kertas Puisi



Source: <https://www.youtube.com/watch?v=nrVpYwUFewU>

Dan pada scene terakhir digambarkan suasana pelataran kota pada siang hari. Kami menggunakan *available light* sebagai sumber cahaya utama. Berikut refrensi gambar.

Figure 65 Ilustrasi Pencahayaan dan Warna Scene 10



Source: <https://www.youtube.com/watch?v=JjHR2OEIjvU>

Warna saat produksi akan dibuat normal, *white balance* pada kamera akan selalu disesuaikan dengan jenis lampu, saat penggunaan lampu tungsten, WB diatur di 3200K, saat penggunaan lampu daylight akan menggunakan WB 5600K. Warna hijau cenderung ke kuning akan dibuat saat proses *grading* pada pasca produksi. kecuali saat memadukan warna saat scene ext. malam, WB 3200K akan digunakan untuk mendapatkan *bluish* dari *ambient* yang dibuat dari lampu *daylight*.

Karakter Imaji

Gambar akan dirancang memiliki karakter yang tertekan dengan dukungan unsur – unsur yang ada di dalam *frame* seperti garis, pola,

dan sebagainya, oleh karena itu kami akan berusaha mendapatkan gambar yang *clean* untuk menonjolkan unsur – unsur tersebut.

Untuk menciptakan karakter imaji yang tertekan, kami mencoba mewujudkan dengan pencahayaan dan special efek, pencahayaan dengan jenis lampu *open face* diarahkan dari jendela ke arah dalam ruangan dan dibantu dengan *special effect*

seperti asap untuk memunculkan garis cahaya dari partikel – partikelnya. Berikut ini adalah contoh refrensi karakter imaji:

Figure 66. Ilustrasi Karakter Imaji



Source: <https://www.lensrentals.com/blog>

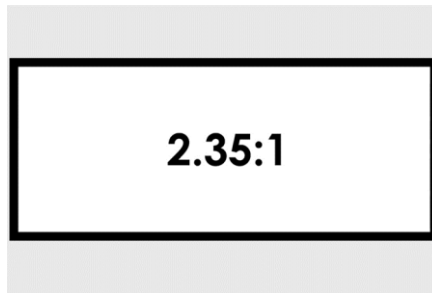
Pembingkaian

Pembingkaian menggunakan aspect ratio 2.35 : 1 yang menggunakan teknik cropping saat pasca produksi. Untuk mengontrol komposisi agar tetap terjaga saat produksi kami menggunakan crop marking pada monitor kamera dan monitor sutradara. 4 hal dalam pembingkaian di dalam film *Syair Sunyi* yang akan dijabarkan dibawah ini

Aspect Ratio

Kami memilih aspect ratio dengan skala perbandingan 2.35:1 widescreen agar audiens mampu merasakan sensasi film yang tersaji dengan format yang lebih lebar dari TV. Peningkatan menggunakan aspect ratio 2.35:1 yang menggunakan teknik cropping saat post production. Untuk mengontrol komposisi agar tetap terjaga saat produksi, kami menggunakan crop marking pada monitor kamera dan monitor sutradara.

Figure 67. Aspek Rasio Skala 2.35:1



Source: <https://elitescreens.com/understanding-aspect-ratio>

Komposisi

Komposisi yang akan dijadikan landasan gambar adalah *rule of third* yaitu dengan menempatkan objek di titik temu garis horizontal dan vertikal ketika *frame* dibagi menjadi 3 bagian.

Figure 68. Rule of Third



Source: <https://www.bhphotovideo.com>

Dalam film pendek *Syair Sunyi*, Sinematografer juga dengan sutradara sepakat untuk menggunakan komposisi Rule of Third yang dapat dilakukan untuk membuat garis imajiner horizontal dan vertikal yang membagi gambar menjadi bidang serupa 3x3. Dengan menggunakan komposisi ini, pesan akan dikirim dengan mudah. Rule of third mungkin salah satu yang paling sering digunakan, aturan komposisi ini memungkinkan gambar untuk mencapai keseimbangan yang lebih baik dan lebih menyenangkan bagi pemirsa (Hall, 2015).

Dalam pengaturan komposisi, film pendek *Syair Sunyi* ini menggunakan beberapa cara seperti:

Menempatkan objek paling penting dalam ukuran terdekat atau lebih besar dalam bingkai. Itu semua demi mendapat perhatian audiens. Mata audiens sebagian besar tertarik pada objek yang lebih besar dan lebih dekat daripada objek yang lebih kecil dan lebih jauh.

Foreground framing digunakan dalam *Syair Sunyi* untuk mengarahkan pandangan atau tampilan audiens ke objek yang ingin ditampilkan oleh sutradara. Kombinasi foreground, middleground, dan background membantu menciptakan ilusi tiga dimensi pada frame film yang 2 dimensi.

Pengaturan objek dan subject juga merupakan salah satu cara untuk mendapatkan komposisi yang diinginkan. Seperti saat Gema berjumpa dengan penjaga perpustakaan. Kami menggunakan komposisi two shot untuk memberi informasi kepada audiens posisi subject.

Type of shot

Dari 8 jenis type of shot yang terpapar, type of shot yang dominan digunakan pada film *Syair Sunyi* adalah medium shot, medium close up, dan close up. Hal tersebut digunakan untuk mendukung kebutuhan naratif dan menunjukkan detail mood, mimik serta gestur aktor yang sedang cemas atau tertekan.

Figure 69. Type of Shots



Source: <https://www.mindtalk.com>

Angle

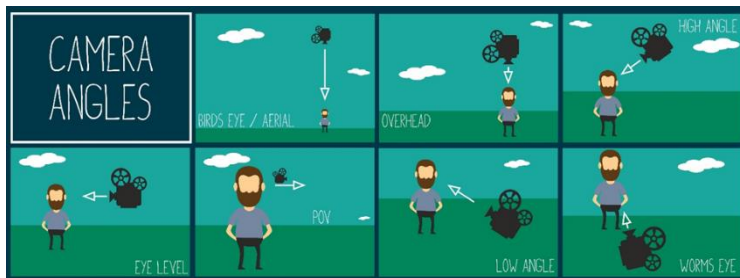
Film ini menggunakan sudut pandang Subjective dan objective. Sudut camera paling umum yang biasanya digunakan dalam pembuatan film yang memungkinkan penonton untuk melihat apa yang terjadi tetapi tidak menjadi bagian darinya. (Hall 2015).

Untuk menciptakan sudut kamera yang sesuai dalam film *Syair Sunyi* maka penggunaan vertical camera angel disini diperlukan, dan sudut pandang yang digunakan adalah high-angle pada saat Gema mendapat tekanan. High-angle dapat membuat subjek tampak rentan atau tidak berdaya saat diterapkan dengan suasana hati, setting dan efek pendukung yang tepat (Sijll, 2005).

Kemudian kami juga menggunakan low-angle saat gema memainkan biola dan ketika sedang memahami sebuah puisi. Tujuannya adalah menghadirkan energi baru yang penuh harapan. Secara psikologis, efek dari low angle adalah membuat subjek terlihat kuat dan penuh harapan. Karakter yang terlihat dari bawah menjadi lebih besar, lebih menjulang, lebih signifikan, lebih kuat, dan, tentu saja, juga secara fisik lebih tinggi dalam ruang film (Thompson dan Bowen 2009)

Dan kami juga menggunakan eye-level untuk menandakan emosi yang normal seperti saat Gema berjalan di pinggir halaman gedung. Sudut pengambilan eye level ini tidak memiliki kesan khusus, karena pandangan mata objek sejajar dengan ketinggian objek lainnya. (Bordwell and Thompson, 2008)

Figure 70. Camera Angles



Source: <https://steemit.com/art>

Kamera

Produksi film *Syair Sunyi* ini akan menggunakan kamera mirrorless Sony Alpha 7s mark II. Kami memilih Sony Alpha 7s mark II karena kamera ini menyediakan fitur S-log pada profile picture-nya yang ditujukan untuk memberikan warna flat yang kami butuhkan. Warna flat akan memudahkan proses color grading pada pasca produksi. Alpha 7s mark II juga memiliki kemampuan untuk mengambil gambar bahkan dalam cahaya rendah yang dapat membantu kami memberikan gambar terbaik terutama di malam hari, Alasan lain mengapa kami memilih Sony a7s mark II adalah karena kamera tersebut memiliki sensor full frame super 35mm. Kami menggunakannya demi warna terbaik dan tentu saja dengan sensor full frame 35mm kami akan memiliki lebih banyak warna dan piksel yang ditangkap.

Figure 71. Kamera Sony A7S Mark ii



Source: <https://www.bhphotovideo.com>

Lensa

Lensa yang digunakan pada produksi film ini yaitu lensa variable Sony G Master ukuran 16-35mm f2.8 dan ukuran 24-70mm f2.8. Alasan kami menggunakan lensa tersebut dikarenakan lensa tersebut memberika warna yang sangat baik dan sesuai dengan kamera tanpa mounting tambahan. Alasan yang yang lain, kami menggunakan lensa variable atau zoom agar memudahkan cameramen dalam mengatur ukuran dan posisi saat mengambil gambar dan juga mendukung mobilitas cameramen terlebih konsep camera movement yang utama digunakan adalah hand-held camera movement.

Penggunaan lensa ukuran 16-35mm digunakan untuk beberapa shot yang membutuhkan wide angle pada posisi pengambilan gambar di sudut sempit. Sedangkan lensa ukuran 24-70mm menjadi lensa utama, dikarenakan mampu menjangkau wide angle hingga narrow angle pada ukuran 70mm dengan tetap mempertahankan focal lenght f2.8

Figure 72. Lensa G Master



Source: <https://www.bhphotovideo.com>

Concept of Artistic

Konsep Misc en Scene dalam film pendek ini adalah Realisme dan Surealisme. Konsep Realisme dibentuk pada kebutuhan scene 1,2,3,4,5,7,9,10. Konsep Surealisme dibentuk pada kebutuhan scene 6 dan 8. Scene 6 dan 8 adalah bentuk dimensi lain sesuai dengan kebutuhan naratif cerita. Semua bentuk artistik digambarkan pada era tahun 2000 berikut penjabaran untuk mencapai era tahun 2000:

Setting

Setting adalah tempat berlangsungnya cerita. Didalam setting terdapat karakter, background, lighting, dan menceritakan waktu kejadian.

Eksterior Kota

Lokasi ini kami butuhkan untuk menandakan dimana tempat karakter tinggal

Halaman Gedung

Kami memilih gedung yang memiliki bentuk arsitektur colonial dengan tujuan menciptakan pesan bahwa gedung tersebut merupakan bagian luar sebuah perpustakaan yang ditandai dengan sebuah papan penanda. Bentuk jendela gedung tersebut juga sangat membantu dalam meyakinkan penonton bahwa itu adalah gedung tersebut.

Pelataran Kota

Kami memilih pelataran kota tersebut untuk scene terakhir. Keadaan pelataran kota tersebut secara sudah tersedia bentuk trotoar yang rapi dan bangku yang berpatung. Dimana bangku berpatung tersebut dapat meyakinkan kepada penonton bahwa kota tempat dimana tokoh utama hidup adalah kota seni.

Interior Kamar Gema

Kondisi awal kamar Gema adalah ruangan kosong yang kami sewa di Senior Living D'Khayangan. Kami mendesain kamar kosong tersebut menjadi kamar seorang seniman biola. Oleh karena itu kami menempatkan barang-barang berupa alat music dan hiasan bernuansa musik yang tetap berdesain tahun 2000.

Perpustakaan

Seperti perpustakaan pada umumnya yang terdapat banyak rak buku dan susunan buku-buku yang tertata rapi, kami memilih sudut

perpustakaan yang sepi dengan cahaya lampu yang temaram untuk menciptakan nuansa horror.

Ruangan Gelap

Ruangan gelap ini adalah bentuk Suralisme. Kondisi awal ruangan ini adalah Lab FTV President University yang masih terdapat banyak barang-barang dan kursi didalamnya. Kami mendesain ruangan tersebut agar terlihat seperti ruangan kosong dan gelap, dengan cara mengeluarkan barang-barang yang tidak diperlukan untuk proses shooting. Tidak ada desain khusus untuk ruangan ini yang menunjukkan era tahun 2000an.

Property

Property yang digunakan semua karakter di film ini adalah property di era tahun 2000, dan setiap property mempunyai kontribusi pada film ini, seperti yang telah dijelaskan pada sub bab property analisis.

Kostum

Film ini menceritakan keaslian dari kehidupan seorang seniman. Maka dari itu, kami menggunakan kostum yang mencirikan seorang seniman pada era tahun 2000, seperti Suspender dan Topi News Boy. Untuk hantu wanita, kami menggunakan kostum dress putih panjang seperti ala kolonial untuk memberi informasi bahwa hantu tersebut pernah hidup ditahun yang lama.

Make Up

Make Up yang digunakan pada film ini menyesuaikan dengan usia para tokoh, dimana ada satu tokoh, yaitu Kakek Tua yang harus menjadi tokoh yang lebih tua dari usia sebenarnya, dan ada juga tokoh yang harus di make-up seperti layaknya hantu. Dari kebutuhan karakter tersebut maka konsep make-up yang dipilih ada 3, yaitu:

Corrective Make Up

Kami membutuhkan natural make-up untuk membuat talent terlihat fresh. Make up ini disesuaikan dengan skin tone para talent, dan kami menggunakan make up ini sama seperti ekspresi para talent.

Effect for Make Up

Efek make up ini hanya dibutuhkan di beberapa scene secara spesifik. Kami membutuhkan efek make-up ini berupa darah buatan dan membuat pucat wajah tokoh hantu.

Character of Make Up

Tujuan make-up ini digunakan untuk membuat karakter Kakek Tua yang diperankan oleh seorang talent muda terlihat tua dengan cara menambahkan guratan-guratan keriput di wajah, dan mewarnai rambut dengan pewarna putih untuk menciptakan uban.

Concept of Music and Sound

Ada dua kategori suara. Suara diegetik dan non-diegetik. Diegetik adalah semua suara yang berasal dari layar seperti dialog. Suara non-diegetik mengacu pada suara yang datang dari luar layar seperti musik dan efek suara.

Konsep teknis sound pada film *Syair Sunyi* menggunakan teknik perekaman double system yang berarti proses perekaman suara dilakukan terpisah dari kamera, yaitu menggunakan alat perekam seperti Tascamm DR-60. Dan kami hanya memfokuskan proses perakaman ini terhadap dialog dan monolog yang berlangsung saat proses pengambilan gambar. Alat perekam seperti clip on mic kami gunakan dengan tujuan meminimalisir noise dan memfokuskan pada sumber suara yang dihasilkan oleh aktor.

Pada analisa scenario terdapat Aktor utama memainkan biola. Oleh karena itu kami melakukan perekaman permainan biola sebelum proses syuting. Kami melakukan perekaman di studio musik. Kemudian, hasil dari rekaman tersebut diputar kembali saat melakukan proses syuting sebagai panduan aktor dalam melakukan adegan bermain biola. hal ini yang juga kami lakukan pada setiap pembacaan monolog. Nantinya hasil rekaman ini juga sebagai sound utama film yang akan disinkronkan saat proses editing.

Bentuk-bentuk sound yang akan direkam menggunakan teknik foley yaitu seperti langkah kaki, dan detail-detail pergerakan aktor. Kami

juga menggunakan sound effect untuk membangun atmosfer serta kedalaman emosi pada film. Sound effect tidak kami ciptakan sendiri, melainkan kami memakai sound effect yang sudah tersedia dari sound library bebas royalty. Termasuk ambience akan terus disesuaikan di setiap scene yang akan ditampakkan di dalam film. Ambience, roomtone dan atmosphere berguna untuk memberikan efek realitas, sehingga terjaga kontinuitas cerita didalam film.

Pada film *Syair Sunyi*, musik akan memberikan suasana tegang dan sebagai penunjang gambar. Konsep musik akan disesuaikan sesuai dengan adegan yang ada, penempatannya pun juga akan berada pada scene tertentu yang membutuhkan musik sebagai penunjang gambar. Musik disini juga akan memberikan mood, agar dapat menciptakan suasana tertentu bagi penonton.

Konsep dari musik yang kami buat yaitu dengan cara menciptakan beberapa nada yang tidak terlalu kompleks, kemudian nada tersebut menjadi nada untuk menyanyikan atau melagukan puisi yang tertera pada scenario. Sentuhan suara biola yang direkam langsung oleh sang aktor juga diharapkan bisa menambah kesan dramatic pada film.

Dari unsur unsur suara yang sudah dibahas, konsep suara didalam film ini akan lebih mengedepankan musik, lalu disusul dengan efek, monolog dan ambience,. Efek juga akan berperan penting didalam film ini, banyak efek – efek yang akan digunakan pada film ini. Tata

suara film ini akan memberikan kesan cemas bagi penonton, sehingga penonton akan merasakan pengalaman sebagai bagian dari cerita

Concept of Editing

Classical Cutting

Secara garis besar Film “Syair Sunyi” ini memiliki latar belakang cerita di tahun 2000an, sehingga penerapan teknik editing *classical cutting* sangat cocok untuk di aplikasikan dalam film ini. *Classical cutting* merupakan suatu konsep editing yang dilakukan dengan merangkai *shot* yang berfungsi untuk memperjelas, mendramatisir atau menggarisbawahi dengan tujuan intensitas dramatik dan penekanan emosional. Seperti yang telah dikatakan Griffith “*The task I am trying to achieve is above all to make you see.*” Dengan melakukan teknik *classical cutting* Griffith mencoba membuat penonton memahami adegan yang disajikan. Secara normatif berikut adalah urutan shot yang perlu dilakukan

Figure 73. Daftar Urutan Shot

ELS	LS	MLS	MS	MCU	CU	BCU	ECU
-----	----	-----	----	-----	----	-----	-----

Source: Anang Setiawan, *Daftar urutan Shot, Film Syair Sunyi*

Urutan urutan shot tersebut bisa saja dilakukan secara terbalik dan bisa diinterupsi. Namun dalam penerapannya urutan shot juga akan disesuaikan mengingat Griffith sendiri tidak secara baku menerapkan urutan shot di atas. Berikut urutan shot pada film *The Birth Of Nation*.

1. LS Depan rumah keluarga Cameron.
2. LS Bonnie Cameron di pekarangan dekat rumahnya.
3. LS Depan rumah keluarga Cameron di mana ada dua anak jatuh dari kereta kuda.
4. LS Bonnie Cameron keluar dari pekarangan.
5. LS Bonnie Cameron menuju depan rumahnya hingga bertemu dengan seorang gadis di kereta kuda.
6. MS Bonnie Cameron berbincang dengan gadis di kereta kuda
7. LS Interior rumah keluarga Cameron. Margareth sedang menuju ke lantai dua.
8. MS Bonnie Cameron berbincang dengan gadis di kereta kuda.
9. LS Bonnie Cameron selesai berbincang dengan gadis di kereta kuda lalu menuju teras rumahnya.
10. FS Keluarga Cameron sedang bercengkerama di teras.
11. MS Bonnie Cameron berbincang dengan ayahnya Camera Tilt Down dua anak anjing yang sedang bermain dekat kaki Bonnie.
12. MS Bonnie Cameron bercanda dengan adiknya yang paling kecil.

CUT AND TRANSITIONS

Cutting to Continuity

Motivasi dan tujuan dari teknik ini adalah untuk menyambungkan potongan video agar berkesinambungan. Sehingga dari hasil penyambungan ini menghasilkan shot satu dengan shot yang lain menjadi sebuah cerita (*cutting to continue telling the story*), sehingga penonton akan dengan mudah menerima pesan yang disampaikan melalui film ini.

Cut to Cut

teknik pemotongan ini akan diterapkan pada semua shot dalam satu *scene* sehingga tidak memerlukan efek lain maupun transisi.

Match Cut

Metode penyambungan dimana dalam shot kedua atau selanjutnya masih terdapat elemen – elemen visual pertama atau sebelumnya yang bertujuan untuk penekanan atau memberikan informasi yang lebih luas. Penyambungan gambar dengan urutan dimana gambar berikutnya adalah kelanjutan dari aksi sebelumnya, namun dalam sudut pandang yang berbeda.

Invisible Cut

Merupakan teknik penyambungan dua shot potongan yang tak terlihat digabungkan dalam bingkai yang sama. Namun, potongan yang tidak terlihat dirancang untuk sepenuhnya menyembunyikan

transisi dari penonton. Teknik ini akan di aplikasikan pada perpindahan scene 5 ke scene 6.

J - Cut

Teknik ini akan digunakan untuk menghubungkan dua klip yang saling berhubungan (Continuity). Yaitu mengambil audio awal shot kedua dan membiarkannya mengalir dan terdengar dishot pertama. Dengan cara memperluas audio ke kiri, agar perpindahan gambar sebelum muncul tidak kasar. Seperti contohnya pada *scene* 1 ketika adegan pemeran utama sedang berpuisi tiba tiba terdengar suara dering handphone dan selanjutnya diikuti oleh shot sebuah handphone. Pada perpindahan *scene* 1 ke 2 pun sama, Ambience suasana kota terdengar terlebih dahulu dan diikuti visualnya.

L - Cut

Merupakan kebalikan dari J-cut, Untuk Jenis Perpotongan ini L - Cut memperluas / Menarik audio dari shot pertama ke ujung / ekor shot pertama. Teknik pemotongan ini untuk menghindari percakapan yang monoton ketika terdapat dialog panjang. Dalam film ini L – Cut diaplikasikan untuk beberapa adegan yang memiliki dialog.

Cut Away

Cut away disini akan difungsikan untuk menyesuaikan tempo pemeran utama yang menampilkan sisi berbeda dari visual gambar utama yaitu dengan memasukkan gambar lain dalam satu adegan (*action*) yang sama. Dari analisis skenario teknik ini difungsikan sebagai sudut pandang pemeran utama.

Transisi

Fade in / Out Black akan digunakan pada awal scene 1, 2, 10

Invisible cut transition digunakan pada perpindahan scene 5 ke 6

Aspek – Aspek Editing

Aspek Ritmik

Sebuah shot ketika disambungkan dengan shot lainnya pasti akan menimbulkan irama atau ritmik. Didalam film *Syair Sunyi* ini editing akan memperhatikan panjang pendek cutting shot sesuai irama yang ada pada musik.

Aspek Temporal

Aspek temporal biasa juga disebut dimensi temporal. Dalam hal ini aspek temporal di anggap dapat memanipulasi waktu dalam editing. Dalam film *Syair Sunyi* ini kontinuitas editing begitu diperhatikan sehingga sebuah naratif tersusun secara berurutan (Linier)

COLOUR GRADING

Color grading merupakan proses editing dengan melakukan koreksi warna pada gambar atau video untuk meningkatkan kualitas serta nilai estetikanya . *Color Grading* digunakan lebih dari sekadar pewarnaan gambar namun *Color Grading* disesuaikan dengan alur, tema, isi cerita, dan hal hal lain yang dapat mempengaruhi suasana dalam film tersebut. Sedangkan fungsi lainnya adalah untuk

memberikan sentuhan warna sesuai mood yang ingin dibangun. Dalam film ini. Pemilihan warna Analogous dirasa sangat tepat untuk diaplikasikan pada film ini, film dengan latar belakang tahun 2000an. Analogous sendiri berasal dari bahasa Yunani yang memiliki maksud proporsi yang sesuai atau bisa di artikan prorsional. Kata yang menyerupai adalah Analogi yang artinya kesamaan atau mirip. Warna analogous memiliki arti 3 kelompok warna yang memiliki kemiripan namun sebenarnya berbeda.

Berikut ini adalah kombinasi warna analogous

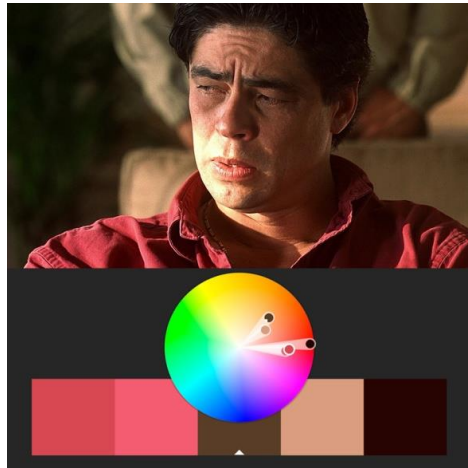
Figure 74. Kombinasi Warna Analogous



Source: www.kelasdesain.com

Contoh film yang telah menerapkan warna analogous adalah film *Traffic*

Figure 75. Warna Analogous dalam Film Traffic



Source: www.wallalphacoders.com

Figure 76. Warna Analogous dalam Film American Hustle



Source: www.moveel.blogspot.com

Skema Warna Analogous diterapkan pada film American Hustle (2013) dengan warna kuning sebagai dasar

Figure 77. Skema Warna Analogous Biru Kehijauan



Source: www.dafideff.com

Figure 78. Warna Analogous Kebiruan dalam Film *Only God Forgives*



Source: www.hollywoodreporter.com

Warna biru dalam film *Only God Forgives*, Julian (Ryan Gosling) merasakan sebuah kesedihan yang mendalam hal itu disebabkan

karena kematian saudaranya. Kesedihan yang berbalut depresi tersebut ditunjukkan oleh sutradara dengan menampilkan sebuah *scene* didalam sebuah ruangan berwarna biru.

Analisa Pesan dari Skenario

Menurut Tim Dirks (Cinema in Edutech, 2011) film merupakan media komunikasi massa yaitu alat penyampaian berbagai jenis pesan dalam peradaban modern seperti saat ini. Berikut adalah analisa pesan dari skenario Syair Sunyi

Pada Scene 1 pesan yang ingin di sampaikan penulis adalah kecemasan Gema (Pemeran Utama) yang sedang dikejar – kejar deadline oleh seorang produser tentang resital perdananya.

Pada Scene 2 Informasi yang disampaikan adalah suatu tempat dilingkungan sekitar Gema dengan bangunan klasik

Pada Scene 3 pesan yang ingin ditunjukkan oleh penulis adalah ekspresi marah dan kesal ketika Gema (Pemeran Utama) melihat poster yang tertempel di dinding sebuah bangunan. Lalu Gema merobek poster tersebut

Pada Scene 4 Informasi yang ingin disampaikan penulis adalah kondisi Gema sedang mencari ide di dalam perpustakaan lalu seorang kakek tua memberikan buku yang berisi kertas puisi.

Pada Scene 5 Informasi yang ingin disampaikan adalah Gema melantunkan bait puisi Hingga membawanya terhanyut pada dimensi lain.

Pada Scene 6 pesan yang disampaikan adalah Gema merasa ketakutan saat berada di dalam dimensi yang berbeda yaitu ruangan gelap.

Pada Scene 7 informasi yang disampaikan adalah seorang produser beserta polisi sedang menggeledah isi kamar Gema

Pada Scene 8 Informasi yang ingin ditunjukkan adalah Gema yang terjebak didalam ruangan kaca yang bertuliskan bait puisi namun Gema bisa melihat ruang tidur kamarnya

Pada Scene 9 informasi yang ingin disampaikan adalah Produser dan polisi menemukan beberapa barang bukti aneh seperti pisau yang berlumuran darah dan juga puisi lusuh.

Pada Scene 10 Informasi yang disampaikan adalah hilangnya seorang violinis menjelang resital perdananya. Informasi tersebut divisualkan melalui surat kabar.

Concept of Opening

Konsep Opening

Pembukaan film pendek ini dimulai dengan dua shot di dalam film kemudian opening judul film. Opening judul film ini terinspirasi dari opening judul film 'Bird Box' yang mengirimkan sedikit informasi tertentu di dalam film melalui dua shot situasi seseorang sedang mencoret tulisan diatas kertas dan shot dering terlfon. Dan dilanjutkan dengan shot di mana Gama sedang memainkan biolanya.

Konsep Judul Typography

Film pendek ini yang menceritakan seorang violinis yang akan menggelar resital puisi biola perdananya. Menjelang resital perdananya itu, ia harus menyiapkan sebuah karya musikalisasi puisi untuk ia bawakan di malam resital. Namun tak ada satupun puisi buatannya yang dapat memuaskan hatinya, karena pada dasarnya ia bukanlah seorang penyair. Dan sampai pada ketika ia mendapatkan sebuah buku lusuh lalu membuka buku itu dan menemukan sebuah lipatan kertas yang terselip. Lipatan kertas itu berisi puisi tulisan tangan, Gema kembali membuka lipatan kertas itu dan membacanya dengan penuh penghayatan. Gema perlahan memainkan biolanya dengan melagukan paduan puisi buatannya dan puisi di kertas tadi dengan memejamkan mata, tiba-tiba ruangan sekeliling Gema menjadi gelap pekat. Gema melihat ada seorang wanita berambut panjang dan berwajah pucat, Gema terkejut melihatnya dan

membalikan badan namun ia terbentur sebuah dinding kaca. Dan Gema terjebak didalam kertas puisi itu.

Dengan latar belakang yang mengaitkan dengan gendre misteri, maka hal-hal yang penulis ingin tekankan adalah tentang puisi kuno yang memiliki kekuatan supranatural, itulah sebabnya penulis ingin menambahkan 'Nuansa Misteri' ke dalam judul film tersebut dan memilih tipografi judul yaitu, *Microsoft Uighur* font.

Figure 79. Tipografi Judul Film Syair Sunyi



Source: *Arsip editing film Syair Sunyi*

Konsep End Credit

Di mulai dengan seorang pemuda membeli sebuah koran. Ia lanjut berjalan lalu duduk di sebuah kursi dan ia merogoh sakunya untuk mengambil sebuah lipatan kertas. Lipatan kertas itu ia buka. Ternyata kertas itu adalah kertas puisi yang sama dengan yang pernah Gema temukan di perpustakaan. Kredit akhir muncul satu persatu dan dilanjutkan roll credit untuk cew list dan ucapan terima kasih.

Concept of Poster

Poster film adalah poster yang digunakan untuk mempromosikan dan mengiklankan sebuah film. Konsep poster yang kami buat tentu harus mampu menarik perhatian agar calon penonton tertarik untuk menonton film kami.

Figure 80. Ilustrasi Poster



Source: <https://www.aliexpress>.

Kami membuat poster ini berdasarkan referensi poster-poster film horror seperti poster film "The Nun 2018" dimana terdapat karakter yang ditampilkan yaitu sosok manusia, Kami membingkainya dalam frame bentuk biola dan menggunakan teknik double exposure.

Double Exposure adalah superimposisi dari dua atau lebih eksposur untuk membuat gambar tunggal. Eksposur ganda memiliki makna yang sesuai sehubungan dengan dua gambar. Nilai eksposur mungkin atau mungkin tidak identik satu sama lain. Alasan kami menggunakan teknik ini dalam pemiingkaian poster karena biola sebagai objek yang dimainkan karakter utama. Kemudian sosok hantu adalah sosok yang memiliki puisi. Berikut ini adalah poster film yang kami jadikan referensi.

Film Breakdown

Location and Setting Breakdown

Table 2. Location and Setting Breakdown

NO	LOKASI	JUMLA H	SCENE										
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	KAMAR GEMA	4	INT					INT		INT		INT	
2	SUASANA KOTA	1		EXT									
3	JALAN PERTOKOAN	1			EXT								
4	PERPUSTAKAAN	1				INT							
5	RUANGAN GELAP	2							INT		INT		
6	JALAN PELATARAN KOTA	1											EXT

Source: Mitha Amelia, Location and Setting Breakdown, Film Syair Sunyi

Cast Breakdown

Table 3. Cast Breakdown

CAST BREAKDOWN											
No	Description	SCENE									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
MAIN CHARACTER											
1	Gema	Yellow	Yellow	Yellow	Yellow	Yellow	Yellow		Yellow		
2	Hantu wanita						Yellow				
3	Produser							Yellow		Yellow	
SUPPORTING CHARACTER											
4	Polisi							Yellow		Yellow	
5	Kakek Tua				Yellow						
EXTRAS											
6	Penjual Koran										Yellow
7	Seorang laki-laki										Yellow

Source: Mitha Amelia, Cast Breakdown, Film Syair Sunyi

Property Breakdown

Table 4. Property Breakdown

NO	DESCRIPTION	JUMLAH	SCENE										
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	1 SET BIOLA	4	■				■	■				■	
2	STAND BIOLA	2	■				■						
3	STAND PARTITUR	2	■				■						
4	KERTAS PUTH	2	■		■								
5	PONSEL GEMA	2	■						■				
6	PONSEL PRODUSER	2						■	■				
7	PENA	2	■										■
8	BINGKAI FOTO	1	■										
9	POSTER RESITAL BIOLA	1			■								

NO	DESCRIPTION	JUMLAH	SCENE											
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
10	PAPAN NAMA GANTUNG	1												
11	BUKU KUNO	1												
12	KERTAS PUISI	2												
13	LAMPU SOROT	1												
14	MEJA KAYU	1												
15	KURSI KAYU	1												
16	PENA KLASIK	1												
17	PISAU BELATI	2												
18	PEWARNA MERAH	1												
19	PISTOL	1												
20	AKRILIK	2												
21	KORAN	1												

Source: Monica Dinar, Property Breakdown, Film Syair Sunyi

Wardrobe Breakdown

Table 5. Wardrobe Breakdown

SCENE	NAMA PEMAIN						
	GEMA	PRODUSER	KAKEK TUA	HANTU WANITA	POLISI	PEMAIN BIOLA BARU	PEDAGANG KORAN
1	Kemeja putih, celana bahan hitam						
2							
3	Kemeja putih, celana bahan hitam, suspender, pantofel, topi newsboy						
4	Kemeja putih, celana bahan hitam, suspender, pantofel, topi newsboy		Kemeja hitam tangan pendek, celana bahan hitam ukuran 7/8				
5	Kemeja putih, celana bahan hitam, suspender						
6	Kemeja putih, celana bahan hitam, suspender			Dress putih panjang			
SCENE	NAMA PEMAIN						

	GEMA	PRODUSER	KAKEK TUA	HANTU WANITA	POLISI	PEMAIN BIOLA BARU	PEDAGANG KORAN
7	Kemeja putih, celana bahan hitam, suspender	Jas hitam, inner kemeja navy, celana bahan hitam, sepatu pantofel			Jaket kulit hitam, tshirt polos hitam, celana jeans straight, sepatu pantofel, kacamata hitam		
8		Jas hitam, inner kemeja navy, celana bahan hitam, sepatu pantofel			Jaket kulit hitam, tshirt polos hitam, celana jeans straight, sepatu pantofel, kacamata hitam		
9		Jas hitam, inner kemeja navy, celana bahan hitam, sepatu pantofel			Jaket kulit hitam, tshirt polos hitam, celana jeans straight, sepatu pantofel, kacamata hitam		
10						Tshirt polos biru, celana jeans straight, sepatu casual	Rompi, topi rimba, celana cargo 7/8, sandal jepit

Source: Monica Dinar, *Wardrobe Breakdown, Film Syair Sunyi*

Make-Up and Hair Style Breakdown

Table 6. Make Up and Hair Style Breakdown

SCENE	NAMA PEMAIN						
	GEMA	PRODUSER	KAKEK TUJA	HANTU WANITA	POLISI	PEMAIN BIOLA BARU	PEDAGANG KORAN
1	Natural, rambut gondrong dengan potongan acak						
2							
3	Natural, rambut gondrong dengan potongan rapi						
4	Natural, rambut gondrong dengan potongan rapi		Natural, rambut gondrong berwarna putih				
5	Natural, rambut gondrong dengan potongan acak						
SCENE	NAMA PEMAIN						

	GEMA	PRODUSER	KAKEK TUA	HANTU WANITA	POLISI	PEMAIN BIOLA BARU	PEDAGANG KORAN
6	Natural, rambut gondrong dengan potongan acak			Pucat, rambut kusut tidak beraturan			
7	Natural, rambut gondrong dengan potongan acak	Natural, rambut klimis			Natural, rambut klimis		
8		Natural, rambut klimis			Natural, rambut klimis		
9		Natural, rambut klimis			Natural, rambut klimis		
10						Natural, rambut rapi	Lusuh dan rambut berkeringat

Source: Monica Dinar, Make-Up and Hair Style Breakdown, Film Syair Sunyi

Sound Breakdown

Table 7. Music Breakdown

Production Title: Syair Sunyi (Short Film)
Director: Elsa Divi P

Music Director: Dylan Noor
Sound Designer: Thalia Kharisma

Cue	Location m:s	Description of Cue	Source of Cue Sound	Purpose of Cue
Scene 1				
1		Movie Opening	Music Director	Film Score
2		Suspense Music	Music Director	Background Music
3		Footsteps	Free SFX/Foley	SFX
4		Bird twitter	Free SFX	Ambience
5		Phone Ringing	Foley	Foley
6		Intense Music	Music Director	Background Music
7		Reverse Boom	Free SFX	SFX
8		Violin solo	Music Director	Film Score
9		Backing track for violin	Music Director	Film Score
10		Tense Up riser	Sound Library	SFX
11		String break	Foley	SFX
Scene 2				
12		City Ambience	Free FX/Foley	Ambience
Scene 3				
13		Footsteps	Free SFX/Foley	SFX
14		Pads	Music Director	Film Score
15		Paper Break	Sound Library	SFX
Scene 4				
16		Library Ambience	Sound Library	Ambience
17		Footsteps	Free SFX/Foley	SFX
18		Plex Horror	Sound Library	SFX
19		Dialog	On Location	Dialog
20		Mystery Music	Music Director	Background Music
21		Spooky	Free SFX	SFX
22		Lights Out	Free SFX	SFX
Scene 5				
23		Night Ambience	Free SFX/Foley	Ambience
24		Mystery Music	Music Director	Background Music
25		Wind Swooshing	Free SFX	SFX
26		Tense up Riser	Free SFX	SFX

27		Monolog	Pre-Record	Monolog
28		Phone Conversation	Pre-Record	Dialog
29		Violin Solo	Music Director	Film Score
30		Backing Track for Violin	Music Director	Film Score
31		Swoosh	Free SFX	SFX
Scene 6				
32		Mangling sound	Sound Library	Ambience
33		Lights On	Free SFX	SFX
34		Pads	Music Director	Background music
35		Scream	Pre-Record	Off Screen
36		Surprise	Free SFX	SFX
37		Horror Music	Music Director	Film Score
38		Low Pass Filter Glass Punch	Sound Library	SFX
Scene 7				
39		Phone Ringing	Foley	SFX
40		Door Break	Foley/Free SFX	SFX
41		Footstep	Foley/Free SFX	SFX
42		Mystery Music	Music Director	Film Score
Scene 8				
43		Magnetic Sound	Sound Library	Ambience
44		Light Warm Up	Sound Library	SFX
45		Pads Music	Music Director	Background Music
Scene 9				
45		Pads Music	Music Director	Background Music
46		Film Theme	Music Director	Film Score
47		Tense Up	Sound Library	SFX
Scene 10				
48		Up Beat Music (Earphone)	Music Director	Background Music
49		City ambience	Foley/Free SFX	Ambience
50		Riser Up	Sound Library	SFX
51		Film Theme	Music Director	Credit title
Credits				
52		Film Theme	Music Director	Credit Title

Camera and Lighting Breakdown

Table 8. Camera and Lighting Breakdown

Scene	Shots	I/E	D/N	Location	Description	Type of Shot	Camera Angle	Camera Movement	Lenses	Lighting
1	1	I	D	KAMAR GEMA	Tampak sebuah kamar yang penuh dengan hiasan bermuansa musik	MS	LOW	Track	16-35mm	2 Unit Arri HMI 575 W Flicker, Difusser, Reflektor
	2	I	D		Sebuah biola diletakkan diatas sebuah stand,	MCU	LOW	Track	24-70mm	
	3	I	D		beberapa poster violinis terkenal tertempel di dinding kamar,	MCU	LOW	Track	24-70mm	
	4	I	D		kertas-kertas bekas remasan tangan berserakan di lantai.	CU	LOW	Track	24-70mm	
	5	I	D		GEMA (24) berjalan mondar-mandir sambil memegang selebar kertas.	LS	EYE LEVEL	Hand-Held	16-35mm	
	6	I	D		menyanyikan bait dengan nada yang sedikit fals "Aku bukan pujangaaa cinta... Pusi cinta yang kugenggam hanya asa."	MS	EYE LEVEL	Hand-Held	24-70mm	
	7	I	D		Suara ponsel tiba-tiba berdering diatas meja kerja yang penuh dengan kertas.	MCU	HIGH	Hand-Held	24-70mm	
	8	I	D		Gema tidak menghiraukan dering ponsel tersebut.	LS	EYE LEVEL	Hand-Held	16-35mm	

					ia tetap mondar-mandir membaca kembali puisi tersebut. "Aku hanya manusia... Yang mudah tergoda cinta..."				
	9	I	D		"Aku hanya manusia... Yang mudah tergoda cinta..." Dengan kesal Gema meremas kertas puisi tersebut dan melemparkannya ke arah ponsel tersebut berada. Ponsel tersebut berhenti.	CU	LOW	Hand-Held	24-70mm
	10	I	D		Gema menghela nafas panjang kemudian berjalan menuju meja kerjanya.	LS	EYE LEVEL	Hand-Held	16-35mm
	11	I	D		Disingkirkannya kertas-kertas yang memenuhi meja	MS	EYE LEVEL	Hand-Held	24-70mm
	12	I	D		kemudian ia mengambil sebuah kertas kosong dan pena,	MCU		Hand-Held	24-70mm
	13	I	D		ia mulai menulis beberapa kalimat puisi. "Duhai pujaanku.. Ingin kukabarkan pada angin malam, bahwa..."	CU (Kertas)	HIGH	Hand-Held	16-35mm
	14	I	D		Gema memperhatikan kalimat puisi tersebut dan dengan kesal ia mencoret kalimat tersebut.	BCU	LOW	Hand-Held	16-35mm
	15	I	D		ia mencoret kalimat tersebut.	CU (Kertas)	HIGH	Hand-Held	16-35mm
	16	I	D		Ponselnya kembali berdering. Gema melihat ponsel tersebut kemudian mengangkatnya.	MS	HIGH	Hand-Held	24-70mm

	17	I	D		Gema Menyimak Telepon	CU	HIGH	Hand-Held	24-70mm
	18	I	D		Gema menyimak Telepon	LS	HIGH	Hand-Held	16-35mm
	19	I	D		Gema diam dan menjawab: "Lagi gue kerjakan" Dengan kesal Gema memutuskan sambungan teleponnya. Gema terdiam kemudian melihat foto.	CU	HIGH	Hand-Held	24-70mm
	20	I	D		foto semasa kecil dengan pose memegang biola bersama orang tuanya.	CU (Reverse Shot)	HIGH	Hand-Held	16-35mm
	21	I	D		Gema melihat biolanya.	CU	LOW	Hand-Held	24-70mm
	22	I	D		biolanya yang diletakan diatas sebuah stand	CU (Reverse Shot)	HIGH	Hand-Held	16-35mm
	23	I	D		mengambil biola tersebut	BCU	LOW	Hand-Held	16-35mm
	24	I	D		la mengambil biola tersebut kemudian memainkannya	MS	LOW	Stabilize	24-70mm
	25	I	D		Gema memainkan biola tersebut dengan menghayati.	CU	LOW	Stabilize	24-70mm
	26	I	D		Nada biola Gema semakin keras.	BCU	LOW	Stabilize	16-35mm
	27	I	D		Ketika Gema melihat fotonya	MCU	LOW	Stabilize	24-70mm
	28	I	D		tiba-	CU	EYE LEVEL	Stabilize	24-70mm

						tiba salah satu senar biolanya terputus.					
		29	I	D		Gema berhenti memainkan biolanya.	LS	EYE LEVEL	Stabilize	16-35mm	
2		1	E	D	SUASANA KOTA	Pemandangan suasana kota, gedung-gedung bertingkat	LS	LOW	Stabilize	16-35mm	
3		1	E	D	JALAN HALAMAN HALAMAN GEDUNG	Dengan wajah kelelahan, Gema berjalan melewati halaman depan sebuah gedung. Di tembok gedung terempel beberapa poster resitalnya yang berjudul "RESITAL BIOLA PUISI GEMA"	MS	EYE LEVEL	Hand-Held	24-70mm	
		2	E	D		yang berjudul "RESITAL BIOLA PUISI GEMA"	CU	EYE LEVEL	Hand-Held	24-70mm	
		3	E	D		Melihat hal itu, Gema pun kesal lalu menyobek poster-poster tersebut. Di dekat pintu gedung, terlihat sebuah papan nama bertuliskan "Perpustakaan Acitya ". Gema sejenak memandangi papan itu. Gema tersenyum kecil, lalu masuk kedalam gedung.	MS	EVEL LEVEL	Hand-Held	24-70mm	
		4	E	D		Gema sejenak memandangi papan itu	LS	EYE LEVEL	Hand-Held	16-35mm	
		5	E	D		Gema sejenak memandangi papan itu. Gema tersenyum kecil, lalu masuk kedalam gedung.	MCU	LOW	Hand-Held	24-70mm	
4		1	I	D	PERPUSTAKAAN	Cahaya di dalam perpustakaan itu temaram. Gema berjalan diantara rak-rak buku Sastra dan berhenti	LS	EYE LEVEL	Hand-Held	16-35mm	2 Unit Arri HMI 575 W Flicker, Difusser, Reflektor, 2 unit Red Head
		2	I	D		Gema memandangi barisan buku-buku yang tertata rapi di rak tersebut	MS	EYE LEVEL	Hand-Held	24-70mm	

	3	I	D		Dari belakang, tiba-tiba seorang Penjaga Perpustakaan yang sudah tua memegang pundaknya. Gema terkejut kemudian menoleh dan bicara "Selamat sore pak, Maaf saya mau mencari buku"	CU	EYE LEVEL	Hand-Held	24-70mm
	4	I	D		menyerahkan sebuah buku lusuh. Gema mengambil buku lusuh tersebut	MS Two Shot	EYE LEVEL	Hand-Held	16-35mm
	5	I	D		Gema membuka lembaran-lembaran buku itu	MCU	LOW	Hand-Held	24-70mm
	6	I	D		Sekilas tampak puisi-puisi dengan berbagai judul.	CU (Over Shoulder)	HIGH	Hand-Held	16-36mm
	7	II	D		Terima kasih...Pak..	CU	EYE LEVEL	Hand-Held	24-70mm
	8	I	D		Tiba-tiba Penjaga Pepustakaan tersebut menghilang. Gema heran menoleh ke kiri dan kanan.	LS	EYE LEVEL	Hand-Held	16-35mm
	9	I	D		Gema kembali membuka lembaran-lembaran buku tersebut	MCU	EYE LEVEL	Hand-Held	24-70mm
	10	I	D		Tiba-tiba ada sebuah lipatan kertas lusuh yang terselip diantara lembaran	CU (buku)	HIGH	Hand-Held	16-35mm
	11	I	D		Gema mengambil lipatan kertas tersebut dan membukanya	MCU	EYE LEVEL	Hand-Held	24-70mm
	12	I	D		Di dalam kertas itu ada secarik puisi tulisan tangan. Di sisi-sisi tulisan itu ada bercak-bercak hitam seperti darah mengering	BCU (Kertas)	HIGH	Hand-Held	16-35mm
	13	I	D		Gema membaca bait pertama puisi itu dalam hati Aku mengira bahwa Matahariku perlahan bersembunyi.... Pada batas samar-samar	MCU	LOW	Hand-Held	24-70mm

						yang berapi... Kegelapan siap memburu Pada siapa jerit kan kutuju					
	14	I	D			"Jalan di depan mulai buram... Bekal telah tandas"	ECU (Kertas)	HIGH	Hand-Held	16-35mm	
	15	I	D			Cahaya lampu di dalam perpustakaan sedikit berkedip setelah Gema selesai membaca	CU	EYE LEVEL	Hand-Held	24-70mm	
	16	I	D			Gema melipat kertas tersebut. Lalu pergi	LS	EYE LEVEL	Hand-Held	16-35mm	
5	1	E	N		KAMAR GEMA	Establish Rumah	LS	EYE LEVEL	Hand-Held	16-35mm	2 Unit Arri HMI 575 W Flicker,
	2	I	N			Gema duduk di kursi sambil menyeting biolanya. Senar biolanya sudah kembali lengkap. Selesai menyetem, ia menaruh biola pada stand. Diatas meja, Gema membuka kembali lipatan kertas yang diambilnya dari perpustakaan tadi.	MS	EYE LEVEL	Hand-Held	24-70mm	2 Unit Arri HMI 575 W Flicker, Dufusser, Reflektor, 2 Bedroom Light
	3	I	N			Baca puisi Matahariku perlahan bersembunyi.... Pada batas samar-samar yang berapi... Kegelapan siap memburu Pada siapa jerit kan kutuju.	CU (from Side)	LOW	Hand-Held	24-70mm	
	4	I	N			Puisi	BCU (Reverse Shot)	HIGH	Hand-Held	16-35mm	
	5	I	N			Saat menyanyikan bait puisi tersebut, angin menjadi kencang menggoyangkan gordin jendela kamar Gema yang masih terbuka. Gema terkejut dan menoleh ke arah jendela.	MS	HIGH	Hand-Held	24-70mm	
	6	I	N			Tangan Gema yang masih memegang kertas itu bergetar dengan sendirinya	ECU	EYE LEVEL	Hand-Held	24-70mm	

	7	I	N		Dengan wajah ketakutan, Gema segera melepaskan kertas tersebut	BCU (Front Face)	HIGH	Hand-Held	16-35mm	
	8	I	N		Gema menoleh ke arah biolanya, lalu beranjak mengambilnya. Gema berdiri disamping jendela dengan posisi siap memainkan biola. Gema memainkan biolanya sambil memejamkan mata dan menyanyikan bait kedua puisi dalam hati dengan penuh penghayatan.	LS	EYE LEVEL	Hand-Held	16-35mm	
	9	I	N		Gema berdiri disamping jendela dengan posisi siap memainkan biola.	MS	EYE LEVEL	Stabilize	24-70mm	
	10	I	N		Detail Violin	CU	EYE LEVEL	Stabilize	24-70mm	
	11	I	N		Detail Ekspresi	MCU	LOW	Stabilize	24-70mm	
	12	I	N		Gema memainkan biolanya dengan penghayatan.	MLS	EYE LEVEL	Stabilize	24-70mm	
	13	I	N		Busur Violin	ECU	HIGH	Stabilize	24-70mm	
	14	I	N		Dryer Violin	ECU	HIGH	Stabilize	24-70mm	
	15	I	N		Ekspresi Gema	CU	EYE LEVEL	Stabilize	24-70mm	
	16	I	N		Gema masih hanyut memainkan biolanya sambil melagukan puisi. Tiba-tiba cahaya di dalam kamar Gema meredup berubah menjadi gelap.	MS	EYE LEVEL	Stabilize	16-35mm	
6	1	I	N	RUANG GELAP	Cahaya lampu tiba-tiba menyala menyorot Gema yang masih hanyut	MS	EYE LEVEL	Stabilize	16-35mm	3 unit Red Head

					memainkan biola sambil melagukan puisi tersebut. Saat membuka matanya,					
	2	I	N		<p>ruangan sekelilingnya menjadi gelap. Gema terkejut dan melihat ke sekeliling. Semuanya hitam pekat . Tiba-tiba terdengar suara saklar lampu yang dinyalakan</p>	LS	EYE LEVEL	Hand-Held	16-35mm	
	3	I	N		<p>Terlihat ada cahaya yang menyorot seorang wanita. Wanita itu berambut panjang hingga menutupi wajahnya, yang terbalut dengan busana putih di seluruh badannya, dengan kepala tertunduk sambil menangis. Perempuan itu duduk menghadap meja, seperti hendak menulis.</p>	MS	HIGH	Hand-Held	24-70mm	
	4	I	N		<p>Tampak tangan wanita tersebut sedang menulis satu kalimat puisi di kertas. Kalimat puisi yang ditulisnya itu sama persis dengan puisi yang Gema temukan di perpustakaan.</p>	CU (Kertas)	HIGH	Hand-Held	24-70mm	
	5	I	N		<p>Gema masih terus memandangi perempuan</p>	MCU	LOW	Hand-Held	24-70mm	
	6	I	N		<p>Melihat penampakan yang ada di hadapannya itu, Gema terkejut dan ketakutan. Biola dan busurnya masih ia pegang. Gema melangkah mundur</p>	MLS	EYE LEVEL	Hand-Held	24-70mm	

					dengan perlahan untuk menjauhi hantu wanita itu				
	7	I	N		Hantu wanita itu masih terus menangis sambil memegang pena. Terlihat tangan hantu wanita itu sedang menulis satu kalimat puisi di atas kertas	MCU	HIGH	Hand-Held	24-70mm
	8	I	N		Gema bingung dan gelisah melihat apa yang dilakukan oleh perempuan itu. Tiba-tiba suara teriakan perempuan dari arah lain. Gema menoleh ke arah suara itu berasal.	MCU	LOW	Hand-Held	24-70mm
	9	I	N		Terlihat wanita tersebut menikam perutnya sendiri dengan belati.	MS	EYE LEVEL	Hand-Held	24-70mm
	10	I	N		Gema panik dan terkejut. Biola yang ada di genggamannya Gema terjatuh.	LS	EYE LEVEL	Hand-Held	16-35mm
	11	I	N		Gema berbalik arah dan berlari. Tiba-tiba ia terbentur sebuah dinding kaca.	MCU	LOW	Hand-Held	16-35mm
	12	I	N		Dari dinding itu, muncul tulisan-tulisan puisi yang ditulis wanita tersebut dengan tulisan merah seperti darah.	MS (From Back)	HIGH	Hand-Held	24-70mm
	13	I	N		Gema memukul-mukul dinding	MS	HIGH	Hand-Held	24-70mm
	14	I	N		Tangan memukul-mukul dinding	ECU	HIGH	Hand-Held	24-70mm

						itu sekuat tenaga.					
						Wajahnya panik dan ketakutan.	CU	HIGH	Hand-Held	24-70mm	
7	1	I	N	KAMAR GEMA	Ponsel Gema berbunyi. Terlihat pada layar ponsel 10 panggilan Produser tidak menjawab.	CU	HIGH	Hand-Held	24-70mm	2 Unit Arri HMI 1.2 KW Flicker, Difusser, Reflektor, 2 Bedroom Light	
	2	I	N		Tiba-tiba pintu itu didobrak dari luar. Seorang berseragam polisi masuk dengan posisi siaga memegang pistol.	MS	EYE LEVEL	Hand-Held	24-70mm		
	3	I	N		Kemudian disusul oleh produser	LS	EYE LEVEL	Hand-Held	16-35mm		
	4	I	N		produser dengan raut wajah yang sinis sambil memegang ponsel di telinganya.	MCU (Follow From Front)	LOW	Hand-Held	16-35mm		
	5	I	N		Polisi tersebut mendekat kearah ponsel Gema yang berbunyi. Tampak ponsel itu ada diatas meja Gema kemudian Polisi mengambil ponsel tersebut dan memberikannya kepada Produser	MS (follow from Back)	HIGH	Hand-Held	16-35mm		
	6	I	N		Wajah Produser (memutuskan sambungan telponnya) Sial!	CU	LOW	Hand-Held	24-70mm		
8	1	I	N	RUANG GELAP	Dari balik kaca yang gelap terlihat ada satu cahaya yang berpendar.	MCU	LOW	Hand-Held	24-70mm	3 Unit Red Head Light	
	2	I	N		Gema melihat kamar Gema	MS+POV	HIGH	Hand-Held	24-70mm		

						dan langkah 2 orang laki-laki yang sedang mondar-mandir di kamarnya (Interstellar) Green Screen					
	3	I	N			Melihat hal tersebut, Gema berteriak lalu memukul-mukul kaca dengan keras	MCU	EYE	Hand-Held	24-70mm	
	4	I	N			Gema berteriak lalu memukul-mukul kaca dengan keras (Interstellar) Green Screen	MCU	HIGH	Hand-Held	24-70mm	
	5	I	N			Gema berteriak lalu memukul-mukul kaca dengan keras	BCU	LOW	Hand-Held	24-70mm	
	6	I	N			Gema memukul mukul kaca (lights off)	CU	LOW	Hand-Held	24-70mm	
9	1	I	N		KAMAR GEMA	tampak kamar Gema dan langkah 2 orang laki-laki yang sedang mondar-mandir di kamarnya	POV	LOW	Hand-Held	16-35mm	2 Unit Arri HMI 1.2 KW Flicker, Difusser, Reflektor, Bedroom Light
	2	I	N			Polisi dan Produser memeriksa sekeliling kamar Gema.	MS	EYE LEVEL	Hand-Held	24-70mm	
	3	I	N			Detail mencari sesuatu	ECU	HIGH	Hand-Held	24-70mm	
	4	I	N			Detail mencari sesuatu	MCU	HIGH	Hand-Held	24-70mm	
	5	I	N			Detail mencari sesuatu	CU	HIGH	Hand-Held	24-70mm	
	6	I	N			Tiba-tiba polisi menemukan sebuah pisau belati berlumuran darah yang tergeletak di lantai.	MS (Follow)	HIGH	Hand-Held	16-35mm	

		7	I	N		Produser juga menemukan selebar kertas puisi lusuh yang ada bercak darah mengering.	MCU (Follow)	HIGH	Hand-Held	16-35mm	
		8	II	N		Produser juga menemukan selebar kertas puisi lusuh yang ada bercak darah mengering	POV Vlog	LOW	Hand-Held	16-35mm	
		9	I	N		Namun Polisi dan Produser terlihat tidak mendengar suara Gema.	MCU	EYE LEVEL	Hand-Held	24-70mm	
		10	I	N		Namun Polisi dan Produser terlihat tidak mendengar suara Gema.	MS	LOW	Hand-Held	24-70mm	
		11	I	N		Terlihat pisau belati dan kertas puisi itu dibawa	LS	EYE LEVEL	Hand-Held	16-35mm	
10		1	E	D	PELATARAN KOTA	Seorang laki-laki sedang berjalan di pelataran kota. Ia membawa tas biola	CU	LOW	Stabilize	24-70mm	
		2	E	D		dan memakai earphone di telinganya	CU	LOW	Stabilize	24-70mm	
		3	E	D		Seorang pedagang koran menyodorkan dagangannya	LS	EYE LEVEL	Stabilize	16-35mm	
		4	E	D		Laki-laki itu menghampiri pedagang koran dan mengambil koran yang disodorkan	MS	EYE LEVEL	Stabilize	16-35mm	
		5	E	D		Ia membaca headline berita di koran tersebut dengan wajah penasaran.	CU	HIGH	Stabilize	16-35mm	

					(HEADLINE KORAN) Seorang Violinis hilang secara misterius sebelum resital perdananya					
	6	E	D		la membeli koran itu.	LS	EYE LEVEL	Stabilize	16-35mm	
	7	E	D		la lanjut berjalan lalu duduk di sebuah kursi. la merogoh sakunya untuk mengambil sebuah lipatan kertas.	MS	LOW	Stabilize	24-70mm	
	8	E	D		Lipatan kertas itu ia buka. Ternyata kertas itu adalah kertas puisi yang sama dengan yang pernah Gema temukan di perpustakaan	ECU	HIGH	Stabilize	16-35mm	

Source: Ghanding Ghali Kanory, Camera and Lighting Breakdown, Film Syair Sunyi

Production Breakdown

Table 9. Production Breakdown

SCENE	LOCATION	D/N	I/E	PAGES	TIME	CAST										EXTRAS	PROPS
						G	P	P	W	H	V	K					
1	KAMAR GEMA	D	I	1-2	6	√											BIOLA, BINGKAI FOTO, KERTAS PUISI, STAND BIOLA, STAND PARTITUR, POSTER VIOLIN, BAD ROOM TOOLS, PONSEL, FOTO SEMASA KECIL
2	KOTA	D	E	2	1	√											
3	HALAMAN GEDUNG	D	E	2	3	√											POSTER, PAPAN NAMA PERPUSTAKAAN ACTYA
4	PERPUSTAKAAN	D	I	2-3	4	√					√						BUKU KUNO, KERTAS PUISI
5	KAMAR GEMA	N	I	3-4	4	√											PONSEL PRODUSER, PONSEL GEMA, PISAU BELATI, PISTOL
6	RUANG GELAP	N	I	4-5	3	√				√							1 SET BIOLA, MEJA KAYU, KURSI KAYU, PENA KELASIK, PISAU BELATI PEWARNA MERAH, AKRILIK
7	KAMAR GEMA	N	I	5	4	√	√	√									PONSEL PRODUSER, PONSEL GEMA, PISAU BELATI, PISTOL
8	RUANG GELAP	N	I	5	3	√				√							1 SET BIOLA, MEJA KAYU, KURSI KAYU, PENA KELASIK, PISAU BELATI PEWARNA MERAH, AKRILIK
9	KAMAR GEMA	N	I	5-6	3	√	√	√									PONSEL PRODUSER, PONSEL GEMA, PISAU BELATI, PISTOL, KERTAS PUISI KUNO
10	KOTA	D	E	6	3							√	√				KORAN, EARPHONE, KERTAS PUISI KUNO

NOTES	DAY	NIGHT	CAST
INTERIOR			G GEMA
EXTERIOR			PR PRODUSER
			PL POLISI
			W WOMEN
			H PENJAGA PERPUS
			V PEMUDA
			K PEDAGANG KORAN

Source: Mitha Amelia, *Production Breakdown, Film Syair Sunyi*

Master Breakdown

Table 10. Master Breakdown

SCENE	I/E	D/N	SETTING	CAST	EXTRAS	PROPS	COSTUME	MAKE UP	DESC
1	I	D	KAMAR GEMA	GEMA		BIOLA, BINGKAI FOTO, KERTAS PUISI, STAND BIOLA, STAND PARTITUR, POSTER VIOLIN, BAD ROOM TOOLS, PONSER, FOTO SEMASA KECIL	KEMEJA PUTIH, CELANA BAHAN HITAM, TOPI NEWS BOY, SUSPENDER	CORRECTIVE MAKEUP	Suara ponsel tiba-tiba berdering diatas meja kerja yang penuh dengan kertas. Gema tidak menghiraukan dering ponsel tersebut. Ia tetap mandar-mandir membaca puisi. Suara ponsel terus berdering. Dengan kesal Gema meremas kertas puisi yang dipegangnya dan melemparkannya ke arah ponsel itu berada. Dering ponsel berhenti.
2	E	D	KOTA						Pemandangan suasana kota, gedung-gedung bertingkat
3	E	D	HALAMAN GEDUNG	GEMA		POSTER, PAPAN NAMA PERPUSTAKAAN ACTYA	KEMEJA PUTIH, CELANA BAHAN HITAM, SUSPENDER, PSNTOFEL, TOPI NEWSBOY. KEMEJA HITAM PENDEK, CELANA BAHAN HITAM UKURAN 7/8	NATURAL, RAMBUT GONDRONG DENGAN POTONGAN RAPIH	Dengan wajah kelelahan, Gema berjalan melewati halaman depan sebuah gedung. Di tembok gedung terempel beberapa poster resitalnya yang berjudul "RESITAL BIOLA PUISI GEMA". Melihat hal itu, Gema pun kesal lalu menyobek poster-

									poster tersebut. Di dekat pintu gedung, terlihat sebuah papan nama bertuliskan "Perpustakaan Acitya ".
4	I	D	PERPUSTAKAAN	GEMA, PENJAGA PERPUS		BUKU KUNO, KERTAS PUISI	KEMEJA PUTIH, CELANA BAHAN HITAM, SUSPENDER, JAS HITAM, INNER KEMEJA NAVY, CELANA BAHAN HITAM, SEPATU PENTOFEL	NATURAL , RAMBUT GONDRONG DENGAN POTONGAN ACAK. NATURAL, RAMBUT KELIMIS, NATURAL RAMBUT KELIMIS	Cahaya di dalam perpustakaan itu temaram. Gema berjalan diantara rak-rak buku dan berhenti. Gema memandangi barisan buku-buku yang tertata rapi di rak tersebut. Dari belakang Gema, tiba-tiba ada seorang kakek tua yang menepuk pundaknya. Tatapannya misterius dengan rambut yang beruban. Gema terkejut dan spontan menoleh.
5	I	N	KAMAR GEMA	GEMA,		PONSEL PRODUSER, PONSEL GEMA, PISAU BELATI, PISTOL	KEMEJA PUTIH, CELANA BAHAN HITAM, SUSPENDER. DRESS PUTIH PANJANG	NATURAL , RAMBUT GONDRONG DENGAN POTONGAN ACAK. PUCAT SEPERTI MAYAT, RAMBUT TERURAI KAKU, SEDIKIT DARAH PALSU DI AREA BIBIR	Gema duduk di kursi sambil menyetem biolanya. Senar biolanya sudah kembali lengkap. Selesai menyetem, ia menaruh biola pada stand. Diatas meja, Gema membuka kembali lipatan kertas yang diambilnya dari perpustakaan tadi. Gema memperhatikan puisi itu lalu menyanyikan bait pertama puisi.

6	I	N	RUANG GELAP	GEMA, HANTU WANITA		1 SET BIOLA, MEJA KAYU, KURSI KAYU, PENA KELASIK, PISAU BELATI PEWARNA MERAH, AKRILIK	KEMEJA PUTHI, CELANA BAHAN HITAM, SUSPENDER JAS HITAM, INNER KEMEJA NAVY, CELANA BAHAN HITAM, SEPATU PENTOFEL	NATURAL , RAMBUT GONDRONG DENGAN POTONGAN ACAK. NATURAL, RAMBUT KELIMIS, NATURAL RAMBUT KELIMIS	Dalam kegelapan, tiba-tiba ada cahaya yang menyorot Gema yang masih hanyut membaca puisi. Selesai menyanyikan puisi, Gema membuka matanya. Gema terkejut dan melihat ke sekeliling. Semuanya hitam pekat
7	I	N	KAMAR GEMA	PRODUSER, POLISI		PONSEL PRODUSER, PONSEL GEMA, PISAU BELATI, PISTOL	KEMEJA PUTHI, CELANA BAHAN HITAM, SUSPENDER JAS HITAM, INNER KEMEJA NAVY, CELANA BAHAN HITAM, SEPATU PENTOFEL	NATURAL , RAMBUT GONDRONG DENGAN POTONGAN ACAK. NATURAL, RAMBUT KELIMIS, NATURAL RAMBUT KELIMIS	Ponsel Gema berbunyi. Terlihat pada layar ponsel 10 panggilan. Produser tidak menjawab. Pintu kamar Gema terdengar digedor-gedor dari luar. Tiba-tiba pintu itu didobrak dari luar. Seorang polisi berjaket kulit hitam, berkacamata hitam, dengan memakai kalung penyidik, masuk dengan posisi siaga memegang pistol.
8	I	N	RUANG GELAP	GEMA, WANITA		1 SET BIOLA, MEJA KAYU, KURSI KAYU, PENA KELASIK, PISAU BELATI PEWARNA MERAH, AKRILIK,	KEMEJA PUTHI, CELANA BAHAN HITAM, SUSPENDER. DRESS PUTHI PANJANG	NATURAL , RAMBUT GONDRONG DENGAN POTONGAN ACAK. PUCAT SEPERTI MAYAT, RAMBUT TERURAI KAKU, SEDIKIT DARAH PALSU DI AREA BIBIR	Dari balik kaca yang gelap terlihat ada satu cahaya yang berpendar. Tak lama kemudian, tampak langit-langit kamar Gema dan langkah 2 orang laki-laki yang sedang mondar-mandir di kamarnya (Di lihat dari sudut pandang Gema

									yang terjebak dalam kertas puisi di lantai)
9	I	N	KAMAR GEMA	PRODUSER, POLISI		PONSEL PRODUSER, PONSEL GEMA, PISAU BELATI, PISTOL, KERTAS PUISI KUNO	KEMEJA PUTIH, CELANA BAHAN HITAM, SUSPENDER.JAS HITAM, INNER KEMEJA NAVY, CELANA BAHAN HITAM,SEPATU PENTOFEL	NATURAL, RAMBUT GONDRONG DENGAN POTONGAN ACAK. NATURAL, RAMBUT KELIMIS, NATURAL RAMBUT KELIMIS	Polisi dan Produser memeriksa sekeliling kamar Gema. Tibatiba polisi menemukan sebuah pisau belati berlumuran darah yang tergeletak di lantai. Produser juga menemukan selembar kertas puisi lusuh yang ada bercak darah mengering. Terlihat tangan polisi meletakkan pisau belati dan kertas puisi itu diletakkan diatas meja kamar Gema.
10	E	D	KOTA	PEDAGANG KORAN, PEMUDA		KORAN, EARPHONE, KERTAS PUISI KUNO	KAOS PUTIH POLOS, CELANA JEANS HITAM. ROMPI PENJUAL KORAN, KAOS POLOS BIRU, CELANA BAHAN CREAM	NATURAL, RAMBUT PENDEK KELIMIS LUSUH DAN RAMBUT BASAHBERKERINGAT	Seorang laki-laki sedang berjalan di pelataran kota. Ia 6. membawa tas biola dan memakai earphone di telinganya. Seorang pedagang koran menyodorkan dagangannya.

Source: Mitha Amelia, Master Breakdown, Film Syair Sunyi

Hunting Plan / Survey

Talent Cast Hunting

Survey pemain akan di lakukan untuk mencari pemain yang tepat secara fisik dan cocok memerankan masing-masing karakter yang ada survey pemain dilakukan dengan cara:

1. Mencari teman-teman terdekat
2. Menghubungi rekan-rekan
3. Mencari rekomendasi pemain dari teman-teman
4. Membuka Casting lewat jejaring social

Location Survey

HARI PERTAMA : PERPUSTAKAAN KAMPUS PRESUNIV

Scene: 4

Lokasi yang akan di survey

- Lokasi dalam perpustakaan
- Luar perpustakaan

LAB FTV PRESUNIV

Scene : 5,7

Lokasi yang akan di survey

- Dalam ruangan LAB FTV

HARI KE DUA : VILLA THE KHAYANGAN JB

Scene: 1,5,7,9

Lokasi yang akan di survey

- Ruangan yg berada di Villa the khayangan

JALANAN

Scene: 2

Lokasi yang akan di survey

- Jalanan di Golf the Khayangan

STAND KORAN

Scene: 10

Lokasi yang akan di survey

- Stand Koran di pasimal-pacenongan

TARGET SASARAN LOKASI

- Villa the khayangan
- Perpustakaan kampus presuniv
- Golf the khayangan
- Lab FTV
- Stand Koran Pasimal JB

Props Survey

Akan mencari, dan meminjam serta membuat setiap kebutuhan artistic yang ada di flim ini baik property mau pun wardrobe. Apabila tidak dapat meminjam maka akan membeli kebutuhan tersebut di tempat penjual barang bekas atau pun menyewanya ke tempat penyewaan property

Wardrobe Survey

Kostum yang akan digunakan sebagian besar adalah pakaian pribadi talent, namun ada beberapa kostum yang perlu dibuat yaitu gaun untuk hantu wanita.

Make-up and Hairstyle Survey

Perlengkapan Make Up dan Hair Style akan meminjam kepada crew, dan selebihnya adalah membeli di toko khusus make up.

Logistic Survey

Mencari tempat catering dengan harga yang terjangkau dan enak untuk memenuhi kebutuhan makan setiap crew dan talent. Tempat catering juga di cari yang terdekat dari lokasi shooting untuk menghemat waktu

Transportation Survey

Mencari kendaraan roda empat yang bisa digunakan untuk mengambil dan mengangkut barang dan crew alat shooting, logistic, pemain sehingga memudahkan mobilitas. Di usahakan untuk meminjam mobil kru atau teman serta kendaraan

motor untuk mempercepat pembelian barang jika ada yang kurang di saat shooting berlangsung.

Accommodation Survey

Mencari tempat yang dekat dengan lokasi selanjutnya dan juga aman dengan lokasi shooting sebagai tempat kru untuk beristirahat. Apabila di mungkinkan lebih baik dapat menginap di lokasi shooting sehari sebelumnya sehingga shooting di mulai on time tepat pada waktunya.

Communication Survey

Untuk menghubungkan komunikasi antara crew dengan talent, kepala divisi dengan anggota divisi. Maka pembentukan grup chat di aplikasi whatsapp dan Line menjadi sebuah kebutuhan komunikasi yang akan diterapkan selama proses pembuatan film

Equipment Survey

Beberapa equipment kampus akan kami pinjam terutama untuk divisi sound, lighting, dan media penyimpanan, adapun seperti kamera dan lensa kami rencanakan untuk sewa di BSM Rental Tebet, Jakarta Timur

Workshop Survey

Sebelum jadwal shooting talent yang sudah kami casting sesuai kebutuhan karakter kami menyediakan waktu untuk reading, rehearsal kostum, makeup, rehearsel penadeganan dan simulasi percobaan equipment, dan simulasi acting

Hunting Team

Table 11. Hunting Team

NO	NAMA	DESCRIPTION
1	Mitha Amelia	Produser
2	Livianda Pertiwi	Line Produser
3	Elsa Divi Pamela	Sutradara
4	Rizkyta Putri R	Asisten Sutradara
5	Monica Dinar Hidayat	Art Director
6	Nadia Pesona Iklhas	Art Desgn
7	Ghanding Ghali Kanory	Camera
8	Jessica Zein	Assiten Camera
9	Dianda Erisa M Andrian	Lighting
10	Anang Setiawan	Editor

Source: Mitha Amelia, Hunting Team, Film Syair Sunyi

Hunting Schedule

Table 12. Hunting Schedule

NO	Hari dan tanggal	waktu	Tempat	keterangan
1	Minggu 10-12-18	10:00-16:00	Perumahan	Hunting lokasi
2	Jumat 10-01-19	15:00-18:00	Kampus PresUniv	Recce
3	Sabtu 11-01-19	10:00-17:00	D' khayangan	Recce
4	Minggu 20-01-19	08:00-16:00	Kotu	Recce

Source: Mitha Amelia, Hunting Schedule, Film Syair Sunyi

Hunting Budget

Table 13. Hunting Budget

N O	DESCRIPTION	QTY	KET	PRICE	TOTAL
1	Sewa mobil	1 hari		350,000	350,000
2	BBM	15 Ltr		150,000	150,000
3	Konsumsi Hunting	10 orang	Nasi padang dan cemilan	300,000	300,000
4	Konsumsi Reche1	7 orang	Pecel lele	188,000	188,000
5	Konsumsi Reche2	10 orang	Nasi bungkus	271,000	271,000
6	Konsumsi Reche kotu	5 orang	Sarapan MCD Lunch Meeting	450,000	450,000
				Grand Total	1,709,000

Source: Mitha Amelia, Hunting Budget, Film Syair Sunyi

Production Schedule

Production Timeline

Table 14. Production Timeline

"SYAIR SUNYI"							
PRODUCTION TIMELINE							
Producer	: Mitha Amelia	PD	: Monica Dinar Hidayat	Editor	: Anang Setiawan	Production :	
Director	: Elsa Di Vi Pamela	DoP	: Ghanding G. Kanory			Classical Cinema	
						Perumahan Puma Cikarang-Utara	
PRODUCTION PHASES	SEPT	OCT	NOV	DEC	JAN	FEB	MAR
I. DEVELOPMENT							
I.1 Idea & Research	1 - 21						
I.2 Treatment	9 - 22						
I.3 Development Script		23 - 9					
I.4 Development Budget		1 - 8					
I.5 Pitch the Project		9					
II. PRE-PRODUCTION							
II.1 Finalize Script		10 - 20					
II.2 Shooting Script			20				
II.3 Script Breakdown				0 - 25			
II.4 Budgeting					26 - 1		
II.5 Hire Department Heads				5 - 12			
II.6 Hire Crew					13 - 30		
II.7 Casting					14 - 8		
II.8 Shot List & Storyboarding					9 - 25		
II.9 Create Shooting Schedule					11 - 1		
II.10 Location & Tech Scouting					25 - 1		
II.11 Equipment Prep						3 - 8	
II.12 Arts Department Prep						20 - 3	
II.13 Construction Prep							8
II.14 Construction Build							13
II.15 Props						20 - 8	
II.16 Rehearsals						6 - 8	
II.17 Simulation							8
II.18 Final PPM							11
III. PRODUCTION							
III.1 Principal Photography						11	
III.2 Cancellations						12	
III.3 Pick-Ups						14 - 17	
III.4 Re-Shoots							15
III.5 Post Prep							21
III.6 Wrap Out							22
IV. POST-PRODUCTION							
IV.1 Prep Editing						23	
IV.2 Screen Dailies						24	
IV.3 Editing						24 - 1	
IV.4 Rough Cut							1
IV.5 Director's Cut							2
IV.6 Picture Lock							3
IV.7 ADR							3
IV.8 Music							4
IV.9 Scoring							4
IV.10 Sound Mixing							5
IV.11 Color Correction							5
IV.12 Special Effects							7
IV.13 Studio Cut							7
IV.14 Test Screenings							8
IV.15 Fine Cut							9
IV.16 Final Cut							9
IV.17 Release							10
Note:							
ADR/post-sync. Automated Dialog Replac							

Source: Mitha Amelia, Production Timeline, Film Syair Sunyi

Stripboard

Table 15. Stripboard

SYAIR SUNYI STRIPBOARD

Producer : Mitha Amelia

Director : Elsa Divi Pamela

Production :

**Classical
Cinema**

Peumahan Puma Cikarang

SCENE	I / E	SCENE SETTING	D / N	CAST ID	SHOOT LOCATION	PAGES
6.	INT	RUANGAN GELAP	NIGHT	G, H	Kampus PU	5 2/8
8.	INT	RUANGAN GELAP	NIGHT	G, PD, P	Kampus PU	5 2/8
4.	INT	PERPUSTAKAAN	DAY	G, K	Kampus PU	2 2/8, 3 5/8
3.	EXT	JALAN	DAY	G	Kota Tua Jakarta	2 2/8
10	EXT	PELATARAN KOTA	DAY	K,E	Kota Tua Jakarta	5 1/8, 6 4/8
2.	EXT	SUASANA KOTA	DAY	-	Kota Tua Jakarta	2 1/8
1.	INT	KAMAR GEMA	DAY	G	Khayangan	1 8/8 , 2 4/8
5.	INT	KAMAR GEMA	NIGHT	G	Khayangan	3 2/8, 4 4/8, 5 1/8
9.	INT	KAMAR GEMA	NIGHT	PD, P	Khayangan	5 1/8
7.	INT	KAMAR GEMA	NIGHT	PD, P	Khayangan	5 3/8

Source: Mitha Amelia, Stripboard, Film Syair Sunyi

Shooting Schedule

Table 16. Shooting Schedule

SYAIR SUNYI SHOOTING SCHEDULE

Producer : Mitha Amelia

Production :

**Classical
Cinema**

Director : Elsa Divi Pamela

Perumahan Puma Cikarang-Utara

Day #1 : Kamis, 14 February 2019

TIME	SCENE	I / E	SCENE SETTING	D / N	CAST ID	SHOOT LOCATION	PAGES
06.30.am	LOAD IN						
	You can park for free. Breakfast on location. If you have question, call Darma at						
07.30.am	6.	INT	RUANGAN GELAP	NIGHT	G	Kampus PU, Lab	5 2/8
10.00.am	BREAK - COFFEE						
	Setting Build Up (Acrylic)						
10.30.am	8.	INT	RUANGAN GELAP	NIGHT	G	Kampus PU, Lab	5 2/8
12.30.pm	BREAK - LUNCH - DHUHUR PRAYER						
13.00 pm	COMPANY MOVE to ADAM KURNIAWAN LIBRARY						
13.30 pm	4.	INT	PERPUSTAKAAN	DAY	G, H	Kampus PU, Library	2 2/8, 3 5/8
17.00pm	WRAP DAY #1						

Day #2 : Jumat, 15 February 2019

TIME	SCENE	I / E	SCENE SETTING	D / N	CAST ID	SHOOT LOCATION	PAGES
6.00am	LOAD IN						
	Breakfast at President University						
6.30am	Departing from Cikarang to Kota Tua, Jakarta						
8.30am	PREPARATION. Setting DressUp						
9.30am	3.	EXT	JALAN	DAY	G	Kota Tua Jakarta	2 2/8
10.30am	PREPARATION. Setting DressUp						
11.20am	10	EXT	PELATARAN KOTA	DAY	K,E	Kota Tua Jakarta	5 1/8, 6 4/8
11.50am	BREAK - JUMAT PRAYER - LUNCH						
14.00pm	PREPARATION						
14.30pm	2.	EXT	SUASANA KOTA	DAY	G	Kota Tua Jakarta	2 1/8
15.00pm	WRAP DAY #2						
15.00pm	Back to President University, Jababeka, Cikarang						

Day #3 : Sabtu, 16 February 2019

TIME	SCENE	I / E	SCENE SETTING	D / N	CAST ID	SHOOT LOCATION	PAGES
7.00am	LOAD IN You can park for free. Breakfast on location. If you have question, call Darma at						
8.00am	1.	INT	KAMAR GEMA	DAY	G	Khayangan	1 8/8
10.30am	BREAK - COFFEE						
11.00am	1.	INT	KAMAR GEMA	DAY	G	Khayangan	2 4/8
12.15pm	BREAK - LUNCH - DHUHUR PRAYER						
13.15pm	PREPARATION						
13.30pm	5.	INT	KAMAR GEMA	NIGHT		Khayangan	3 2/8, 4 4/8
15.30pm	BREAK - COFFEE - ASHAR PRAYER						
16.00pm	5.	INT	KAMAR GEMA	NIGHT		Khayangan	5 1/8
16.30pm	PREPARATION						
17.00pm	9.	INT	KAMAR GEMA	NIGHT	G	Khayangan	5 1/8
17.30pm	BREAK - MAGRIB PRAYER - DINNER						
19.00pm	PREPARATION						
19.30pm	7.	INT	KAMAR GEMA	NIGHT	G,H	Khayangan	5 3/8
21.00pm	WRAP DAY #3						

Source: Mitha Amelia, Shoting Schedule, Film Syair Sunyi

Call Sheet

Table 17. Call Sheet

Production:
**Classical
 Cinema**
 Perumahan Puma, Cikarang Utara,
 Bekasi, Jawa Barat, Indonesia.

Livianda Pertiwi
 0898 9641 196

Rizkyta Putri Ramadhani
 0822 6012 8145

Dharma
 0822 6012 8145

Syair Sunyi

Syair Sunyi, Shoot Day 1

Your Call Time
6:30am

General Crew Call: 6:30 am

closed set tomorrow. Non smoking.
 It's going to be chilly, so make sure
 you bundle up!

If you need to reach me,
 Call 081293480895

Thursday, February 14
Day 1 of 3



Sunrise 5:45am – Sunset 6:16pm
 Light rain in the morning

Partial Rainy

Breakfast : 6:30am
 Crew Call : 6:30am
 Shooting Call : 7:30am
 Lunch : 12:30pm
 Est. Wrap : 17:00pm

SHOOTING LOCATION	PARKING INSTRUCTIONS	NEAREST HOSPITAL
President University FTV Laboratory, A Building 4 th floor	(tentukan area parkir, karena masih pagi, parkir masih kosong, dapat memilih tempat agar bongkar muat jadi mudah)	President Medical Center Ruko Info Plaza, Jl. Ki Hajar Dewantara No.81-83, Simpangan, Cikarang Utara, Bekasi, Jawa Barat 17530
President University Adam Kurniawan Library, A Building 1 st floor		Permata Keluarga Hospital Jl. Dr. Cipto Mangunkusumo Blok A No. 1A, Medical City Kota Jababeka

SCHEDULE

TIME	SCENE	I / E	SCENE SETTING	D / N	CAST ID	SHOOT LOCATION	PAGES
06.30.am			LOAD IN You can park for free. Breakfast on location. If you have question, call Darma at 0822 8488 2556				
07.30.am	6	INT	RUANGAN GELAP	NIGHT	G, H	Kampus PU, Lab	5 2/8
10.00.am			BREAK – COFFEE Setting Build Up (Acrylic)				
10.30.am	8	INT	RUANGAN GELAP	NIGHT	G, PD, P	Kampus PU, Lab	5 2/8
12.30.pm			BREAK - LUNCH - DHUHR PRAYER				
13.00 pm			COMPANY MOVE to ADAM KURNIAWAN LIBRARY				
13.30 pm	4	INT	PERPUSTAKAAN	DAY	G, K	Kampus PU, Library	2 2/8, 3 5/8
17.00pm			WRAP DAY #1				

TALENT (3 total)

ID	NAME	CHARACTER	STATUS	PICKUP	CALL	ON SET
G	Marchell Risqi Harist	Gema	-	-	6:30am	07.15am
H	Ruth Kristanti	Hantu	-	-	6:30am	07.15am
P	Mas Hakim	Penjaga perpus	-	-	12:30am	13.15am

CREW (21 total)

POSITION	NAME	CALL
PRODUCTION		
Producer	Mitha Amelia 0812 9348 0895 ameliamitha569@gmail.com	6.30am
Director	Elsa Divi Pamela 0812 2001 1516 saviemeldha@gmail.com	6.30am
Line Producer	Livianda Pertiwi 08989641196 lividegraff@gmail.com	6.30am
Astrada 1	Rizky Putri Ramdhani 08989641196 rjputrde@gmail.com	6.30am
Astrada 2 (Report)	Fitriani Sinhamartiyana 087839375213	6.30am
ART DEPARTMENT		
Art Director	Monica Dinar Hidayat 082213902269	6.30am
Set and Design	- Nadia Pesona Iklas 081268190422 -Fadil	6.30am
Props	Rifki Nitenigoro	6.30am
Kostum	Windy Sudarmo 082150557281	6.30am
Makeup dan Hairdo	-Isha Almira 087822906213 -Mutiaara Damiana 08112019897	6.30am

POSITION	NAME	CALL
CAMERA DEPARTMENT		
DOP	Ghanding G Kanory 085782060397	6:30am
Clapper/Script Continuity	Jessica Zein 083838560316	6:30am
Gaffer	Diandra Erisa M Andian 087864496678	6:30am
Ass Cam / Grip	Michael Julius 089699789855	6:30am
BTS	Febri Simanjatak 082211151867	6:30am
EDITING		
Editor	Anang Setiawan 08999438238	6:30am
Operator editor	Niputu Gineng P mahawira 082129129377	6:30am
SOUND DEPARTMENT		
Sound boomer	Dylan Nur 082290461966	6:30am
Sound Recording	Thalia Charisma Dewi 081231539850	6:30am

SPECIAL INSTRUCTIONS

DEPARTMENT	NOTES
CAMERA	-
PROPS	-
SETTING	Harap perhatikan waktu Set Up Acrylic

Production:
**Classical
Cinema**

Perumahan Puma, Cikarang Utara,
Bekasi, Jawa Barat, Indonesia.

Liviana Pertiwi
0898 9641 196

Rizkyta Putri Ramadhani
0822 6012 8145

Dharma
0822 6012 8145

Syair Sunyi

Syair Sunyi, Shoot Day 2

Your Call Time

3:00am

General Crew Call: 3:00am

closed set tomorrow. No smoking.
It's going to be chilly, so make sure
you bundle up!

If you need to reach me,
Call 081293480895

Friday, February 15
Day 2 of 3



Sunrise 5:45am – Sunset 6:16pm
Light rain in the morning

Partial Rainy

Breakfast : 3:00am
Crew Call : 3:00am
Shooting Call : 6:00am
Lunch : 11:50pm
Est. Wmp. : 14:30pm

SHOOTING LOCATION	PARKING INSTRUCTIONS	NEAREST HOSPITAL
Kota Tua, Jakarta	Tentukan teknis parkir	Tentukan rumah sakit terdekat

SCHEDULE

TIME	SCENE	I / E	SCENE SETTING	D / N	CAST ID	SHOOT LOCATION	PAGES
3.00am			LOAD IN Breakfast at President University				
4.00am			Departing from Cikarang to Kota Tua, Jakarta				
5.30am			PREPARATION. Setting DressUp				
6.00am	3	EXT	JALAN	DAY	G	Kota Tua Jakarta	2 2/8
10.00am			PREPARATION. Setting DressUp				
11.00am	10	EXT	PELATARAN KOTA	DAY	K,E	Kota Tua Jakarta	5 1/8, 6 4/8
11.50am			BREAK - JUMAT PRAYER – LUNCH				
13.30pm			PREPARATION				
14.00pm	2	EXT	SUASANA KOTA	DAY	-	Kota Tua Jakarta	2 1/8
14.30pm			WRAP DAY #2				
14.30pm			Back to President University, Jababeka, Cikarang				

TALENT (1 total)

ID	NAME	CHARACTER	STATUS	PICKUP	CALL	ON SET
G	Marchell Risqi Harist	Gema	-	-	4:00am	6:00am

EXTRAS (2 total)

POSITION	NAME	CALL
Extras	Mikel	4:00am
Tukang Koran	Anang Setiawan	4:00am

CREW (7 total)

POSITION	NAME	CALL
PRODUCTION		
Director	Elsa Divi Pamela 0812 2001 1516 saviemeldha@gmail.com	3:00am
2 nd AD	Fitriani Siuthamartiyana 087839375213	3:00am
Production Designer / Line Producer	Monica Dinar Hidayat 082213902269	3:00am
EDITING		
Editor	Anang Setiawan 08999438238	3:00am

POSITION	NAME	CALL
CAMERA DEPARTMENT		
DOP	Ghanding G Kanory 085782060397	3:00am
Clapper/Script Continuity	Jesica Zein 083838560316	3:00am
BTS	Felri Simanjuntak 082211151867	3:00am

SPECIAL INSTRUCTIONS

DEPARTMENT	NOTES
CAMERA	-
SOUND	-
PROPS	-

Production:
**Classical
Cinema**

Perumahan Puna, Cikarang Utara,
Bekasi, Jawa Barat, Indonesia.

Livianda Pertiwi
0898 9641 196

Rizkyta Putri Ramadhani
0822 6012 8145

Dharma
0822 6012 8145

Syair Sunyi

Syair Sunyi, Shoot Day 3

Your Call Time

7:00am

General Crew Call: 7:00am

closed set tomorrow. Non smoking.
It's going to be chilly, so make sure
you bundle up!

If you need to reach me,
Call 081293480895

Saturday, February 16
Day 3 of 3



Sunrise 5:45am – Sunset 6:16pm
Light rain in the morning

Partial Rainy

Breakfast : 7:00am
Crew Call : 7:00am
Shooting Call : 8:00am
Lunch : 12:15pm
Dinner : 19:30pm
Est. Wrap : 1:30am

SHOOTING LOCATION	PARKING INSTRUCTIONS	NEAREST HOSPITAL
D'Khayangan Jababeka Residence Jalan Taman Golf Timur I No. 100, Sertajaya, Cikarang Tim., Bekasi, Jawa Barat 17550. Phone: (021) 28518040	(tentukan area parkir, karena masih pagi, parkir masih kosong, dapat memilih tempat agar bongkar muat jadi mudah)	President Medical Center Ruko Info Plaza, Jl. KJ Hajar Dewantara No.81-83, Sempangan, Cikarang Utara, Bekasi, Jawa Barat 17530. Permata Keluarga Hospital Jl. Dr. Cipto Mangunkusumo Blok A No. 1A, Medical City Kota Jababeka

SCHEDULE

TIME	SCENE	I / E	SCENE SETTING	D / N	CAST ID	SHOOT LOCATION	PAGES
7.00am		LOAD IN You can park for free. Breakfast on location. If you have question, call Darma at 0822 8488 2556					
8.00am	1	INT	KAMAR GEMA	DAY	G	Khayangan	1 8/8
10.30am		BREAK – COFFEE					
11.00am	1	INT	KAMAR GEMA	DAY	G	Khayangan	2 4/8
12.15pm		BREAK - LUNCH - DHUHR PRAYER					
18.30pm		BREAK- MAGRIB PRAYER - DINNER					
19.00pm		PREPARATION					
19:30pm	9	INT	KAMAR GEMA	NIGHT	PD,P	Khayangan	5 1/8
20:00pm		PREPARATION					
20.30pm	7	INT	KAMAR GEMA	NIGHT	PD, P	Khayangan	5 3/8
21.30pm		PREPARATION to Scene 5					
22:00pm	5	INT	KAMAR GEMA	NIGHT	G	Khayangan	3 2/8, 4 4/8
23:30pm		PREPARATION					
00:00pm	5	INT	KAMAR GEMA	NIGHT	G	Khayangan	5 1/8
1:30am		WRAP DAY #3					

TALENT (3 total)

ID	NAME	CHARACTER	STATUS	PICKUP	CALL	ON SET
G	Marchell Risqj Harist	Gema	-	-	6:00am	7:45am
P	Wemvi Giannova	Polisi	-	-	17:30pm	18:15pm
PD	Bung Marcel	Produser	-	-	17:30pm	18:15pm

CREW (21 total)

POSITION	NAME	CALL
PRODUCTION		
Producer	Mitha Amelia 0812 9348 0895 ameliamitha569@gmail.com	7:00am
Line Producer	Livianda Pertiwi 08989641196 lividegraaff@gmail.com	7:00am
Director	Elsa Divi Pamela 0812 2001 1516 saviemeltha@gmail.com	7:00am
Astrada 1	Rizky Putry Ramdhani 08989641196 rjzputde@gmail.com	7:00am
2 nd AD	Fitriani Sinthanuaryana 087839375213	7:00am
ART DEPARTMENT		
Art Director	Monica Dinar Hidayat 082213902269	7:00am
Set and Design	- Nadia Pesona Iklas 081268190422 -Fadil	7:00am
Props	Rifki Nitenigoro	7:00am
Kostum	Windy Sudarmo 082150557281	7:00am
Makeup dan Hairdo	-Isha Almira 087822906213 -Muttiara Daniāna 08112019897	7:00am

POSITION	NAME	CALL
CAMERA DEPARTMENT		
DOP	Ghanding G Kanory 085782060397	7:00am
Clapper/Script Continuity	Jesica Zein 083838560316	7:00am
Gaffer	Diandra Erisa M Andian 087864496678	7:00am
Ass Cam / Grip	Michael Julius 089699789855	7:00am
BTS	Febri Simanjutak 082211151867	7:00am
EDITING		
Editor	Anang Setiawan 08999438238	7:00am
Operator editor	Niputu Gineng P mahawira 082129129377	7:00am
SOUND		
Sound boomer	Dylan Nur 082290461966	7:00am
Sound Recording	Thalia Charisma Dewi 081231539850	7:00am

SPECIAL INSTRUCTIONS

DEPARTMENT	NOTES
CAMERA	-
PROPS	Gansmok

Source: Mitha Amelia, Call Sheet, Film Syair Sunyi

Production Budget

Budget Estimations

Table 18. Budget Estimations

NO	DESCRIPTION	INFORMATION	DEBET	DAY	QTY	CREDIT
1	DEVELOPMET					
	Ide dan Reasearch	Meeting	200.000	2	-	400.000
	Treatment	Meeting	200.000	1	-	100.000
	Development script	Meeting	200.000	1	-	200.000
	Development Budget	Meeting	200.000	1	-	200.000
	Picth the project	Meeting	200.000	2	-	400.000
					TOTAL	1.300.000
2	PREPRODUCTION					
	Final script	Meeting	200.000	1	-	200.000
	Storyboarding	Meeting	200.000	2	-	400.000
	Detailed Budget	Meeting	200.000	3	-	600.000
	Production schedulle	Meeting	200.000	3	-	600.000
	Scure location	Meeting	200.000	2	-	400.000
	Hire heads of depts	Meeting	200.000	3	-	600.000
	Hire cast and crew	Meeting	200.000	2	-	400.000
	Production design	Meeting	200.000	3	-	600.000
	Hunting location	-	1.000.000	5	-	5.000.000
	Reche	Meeting	1.000.000	2	-	2.000.000
	Casting	Talent	500.000	4	-	2.000.000
	Big meeting depts.	Meeting	500.000	1	-	500.000
	PPM	Meeting	500.000	1	-	500.000
					TOTAL	13.800.000
3	ART EQUIPMENT					
	Props		5.000.000	1	-	3.000.000
	Costum		2.000.000	1	-	2.000.000
	Make up		1.500.000	1	-	1.500.000
					TOTAL	6.500.000
4	EQUIPMENT CAMERA					
	CamA7S mark ii	Paket 3	1.000.000	4	1	4.000.000
	Blackmagic video assist HDMI /6G SDI recorder and 5 monitor	Paket 4 hari	1.150.000	4	1	1.150.000
	Arri HMI 575	1 unit	225.000	4	1	900.000
	Crew pegawai lampu dan driver		450.000	4	1	1.800.000
	Bbm		200.000	4	1	800.000

	Genset 5000 watt krisbow KW26-08 diesel silent		350.000	4	1	1.400.000
	Crew genset		250.000	4	1	1.000.000
					TOTAL	11.050.000
5	EQUIPMENT Shooting					
	Bbm	Pertalite	200.000	3	3	600.000
	Rent mobil	3 hari	400.000	3	3	1.200.000
	Rent gunsmoke	2 hari	300.000	2	1	600.000
	Acrylic		1.000.000	1	1	1.000.000
					TOTAL	3.400.000
6	SAFETY					
	Srung tangan	for lighting	100.000	1	1	100.000
	Obat-obatan	Tolak angin, pusing,	300.000	-	-	300.000
	Vitamin		200.000		-	200.000
					TOTAL	600.000
7	LOKASI					
	D' khayangan	Sewa Villa	5.000.000	3	1	5.000.000
	Perjinan	Warga keamanan /	500.000	1	1	500.000
					TOTAL	5.500.000
8	ACCOMONDATION					
	Talent maint	Pemeran utama (Gema)	500.000	-	-	500.000
		Pemeran polisi (polisi)	150.000	-	-	150.000
		Pemeran hantu (hantu wanita)	200.000	-	-	200.000
		Pemeran produser (producer)	300.000	-	-	300.000
		Pemeran penjaga perpustakaan (kakek tua)	150.000	-	-	150.000
		Extras	150.000	-	-	150.000
					TOTAL	1.450.000
9	PRODUKSI					
	Logistic	Konsumsi shooting Sarapan pagi, siang, break coffe, dinner	1.500.000	4	-	6.000.000
					TOTAL	6.000.000
10	PASCA PRODUKSI					
	Logistic	Konsumsi editing	1.500.000	14	-	1.500.000
					TOTAL	1.500.000
					GRAND TOTAL	51.100.000

Source: Mitha Amelia, Budget Estimation, Film Syair Sunyi

Budget Summary

Table 19. Budget Summary

BUDGET SUMMARY " SYAIR SUNYI"	
Budget Destination	Total
Pre-Production	Rp. 43.600.000
Production	Rp. 6.000.000
Post Production	Rp. 1.500.000
Grand Total	Rp. 51.100.000,-

Source: Mitha Amelia, Budget Summary, Film Syair Sunyi

Production Report

Scenario

Technical Problem

Tahap yang cukup sulit bagi saya dalam proses pembuatan skenario ini adalah pada saat menentukan ide pokok dari fenomena yang diangkat. Bahkan saya sempat menyelesaikan draft pertama skenario saya tanpa adanya ide pokok. Akibatnya, pesan dalam skenario menjadi tidak tersampaikan dengan baik dan naratif cerita menjadi tidak terarah (banyak menciptakan tokoh-tokoh yang tidak terlalu penting, jalan cerita yang bertele-tele, dan lain-lain).

Non-Technical Problem

Bagi saya, menulis skenario adalah proses kreatif yang membutuhkan daya pikir dan imajinasi yang tinggi. Maka dari itu, penting sekali untuk menjaga mood dan pikiran agar tetap dalam kondisi prima saat mengerjakannya. Namun yang menjadi masalah adalah mood dan pikiran tidak setiap saat dalam kondisi prima, sehingga menulis skenario menjadi terasa sangat sulit. Disaat yang bersamaan, penulisan skenario sendiri memiliki tenggat waktu dari produser yang harus dipatuhi.

Solution

Ide pokok merupakan tahap awal yang harus ditentukan sebelum memulai skenario. Untuk mendapatkan ide pokok, saya terlebih-dahulu menganalisa apa pesan yang ingin saya sampaikan kepada

penonton sehubungan dengan fenomena yang dipilih. Dalam proses penulisan skenario sendiri, saya rutin melakukan diskusi dengan sutradara dan tim penulisan skenario, terutama saat saya sudah buntu ide dan sedang tidak mampu berpikir kreatif secara prima. Hal tersebut membuat saya kembali mendapat inspirasi sehingga penulisan skenario bisa diselesaikan tepat waktu.

Director Problem

Technical Problem

Masalah teknis yang dihadapi pada penyutradaraan ialah terjadinya kebocoran shoot pada scene ruangan gelap, padahal sebelumnya kita sudah melakukan recce lokasi dan simulasi.

Non-Technical Problem

Masalah Non-Teknis dalam hal penyutradaraan yang dialami ialah pada hari ketiga shooting, tiba-tiba hujan turun dengan sangat deras, sehingga waktu shooting terulur dikarenakan harus mengamankan peralatan lighting agar tidak terkena hujan,

Solution

Mengenai shoot yang mengalami kebocoran sutradara memutuskan untuk tidak re-shoot ulang, karena editor dapat memperbaiki shoot tersebut melalui proses editing.

Pada hari shooting ketiga, tiba-tiba hujan turun dengan sangat deras sehingga peralatan lighting yang berada di luar ruangan harus segera

di amankan agar tidak terkena hujan, untungnya crew yang kita punya cukup banyak sehingga lighting dapat segera di amankan dengan waktu yang tidak lama.

Production Problem

Idea and Research

Technical Problem

Dikarenakan ide dan research revisi sampai 7 kali draft menjadi lebih lama dan terkendala dalam penggalangan dana sehingga lambat mengajukan proposal ke perusahaan

Non Technical Problem

Menjadi Kurangnya waktu untuk Fundraising untuk pendanaan dikarenakan produser adalah seorang karyawan di perusahaan

Solution

Membagi kekurangan dana yang tersisa dan cara lain yaitu iuran dengan anggota tim

Pre Production

Technical Problem

Disaat akan merencanakan produksi tim art mengundurkan diri dikarenakan persoalan personal sehingga art di handle oleh scriptwriter

Non Technical Problem

Bongkar pasang tim dan membagi tugas dari awal lagi dan 2 orang anggota baru masuk tim untuk devisa camera dan editing

Solution

Membagi-bagi tugas untuk saling bekerja sama

Production

Technical Problem

Hari pertama shooting lokasi di ruang gelap terjadi kesalahan teknik dari dop kebocoran dan menjadi masalah di dalam frame.

Hari kedua shooting di kota tua lupa membawa props biola sehingga balik lagi ke cikarang

Hari ke tiga gunsmoke tidak prepare sehingga jam shooting molor waktu 2 jam Dan terjadinya property rusak dan tidak ada spare

Non Technical Problem

Wrap camera tidak ada informasi kepada lineproduser banyak miskomunikasi di dalam devisa masing-masing

Solution

Retake ulang untuk kesalahan teknik camera

Post Production

Technical Problem

Terjadinya miskomunikasi Rought cut tidak memberikan laporan kepada dosen pembimbing sutradara sehingga pembimbing sutradara meminta editing di ubah

Solution

Editing mengikuti arahan dosen pembimbing

Cinematography

Dalam proses pembuatan film *Syair Sunyi* , director of photography melakukan koordinasi ke beberapa divisi diantaranya adalah produser, sutradara, dan juga editor untuk menyatukan pemahaman konsep-konsep produksi.

Pre Production

Setelah tim menyelesaikan desain produksi, director of photography kemudian merancang floorplan dan mempersiapkan set kamera dan lighting. Kami berdiskusi untuk mengetahui kekuatan dan kelemahan dari shot-shot yang sudah kami rancang.

Saya menjelaskan kebutuhan lighting, kelemahan dan kekuatan dari setiap set dan lokasi yang kami gunakan kepada produser, berikut adalah saran yang saya berikan kepada produser setelah berdiskusi dengan sutradara:

1. Dibutuhkannya gunsmoke untuk membuat garis cahaya pada scene 1,5,7,dan 9
2. Diperlukannya lampu Arri HMI 575
3. Dibutuhkannya greenscreen dan kaca acrylic untuk scene 6 dan 8 guna mendukung kebutuhan visual dan naratif.
4. Dibutuhkannya visual set exterior gedung perpustakaan yang lebih artistic

Saya pun mendapatkan saran dari editor dan sutradara untuk menambah beberapa shot dalam satu adegan dengan size yang berbeda.

Production

Pada tahap produksi, tim mengembangkan produksi dengan apa yang telah kami atur. Mulai dari persiapan, dimulai dengan pengaturan lampu, hingga pengambilan shot-shot. Director of photography pada produksi film ini merangkap sebagai operator kamera. Saya didampingi oleh asisten kamera 2 yang merangkap sebagai clapper untuk menulis laporan kamera. Asisten kamera 1 membantu saya dalam pengaturan rig dan monitor kamera, dan gaffer serta 2 lighting operator membantu saya dalam pengaturan lampu.

Post production:

Setelah tahap produksi selesai, director of photography berkordinasi dengan loader dan editor untuk memastikan semua shot-shot telah diambil dan tidak terlewat. Proses review footage dilakukan setiap hari saat produksi.

Identifikasi problem teknis dan non teknis

Berdasarkan tahapan produksi yang telah dijalani oleh director of photography, terdapat masalah teknis dan non teknis. Berikut ini saya rincikan:

Technical Problem

1. Auto Focus tidak berfungsi normal ketika kamera over heat
2. 3 Axis stabilizer tidak berfungsi normal
3. Pada scene 6 dan 8, penataan lighting dan artistik kurang begitu detail sehingga mengakibatkan properti yang tidak ada pada set masuk kedalam frame

Non-Technical Problem

1. Terjadi perubahan cuaca yang mengakibatkan penataan lampu saat shooting scene 1,5,7 dan 9 dilakukan berulang-ulang.

Solution

1. Ketika auto focus tidak berfungsi normal saya menonaktifkan kamera sementara

2. Pada saat 3 Axis stabilizer tidak berfungsi normal saya menstabilkan ulang kamera
3. Ketika properti yang tidak ada pada set masuk kedalam frame (properti leak) saya mencoba berkordinasi dengan editor agar dibantu untuk dihilangkan

Artistic

Setting Report

Technical Problem

Terkait lokasi shooting yang digunakan untuk proses pembuatan film ini secara garis besar telah kami lakukan survey sebelumnya agar persiapan shooting menjadi lebih matang. Namun ada beberapa kendala yang kami temukan selama proses shooting. Kendala tersebut antara lain adalah saat shooting di lokasi Perpustakaan Adam Kurniawan Library, saat shooting berlangsung suasana ruangan masih agak ramai sehingga berpengaruh kepada kualitas suara digetic yang dihasilkan pada scene tersebut. Selain itu kami menemukan kendala pada saat shooting di ruangan Lab FTV President University, dimana kualitas gambar yang dihasilkan pada scene tersebut menjadi kurang sempurna karena banyaknya benda-benda perlengkapan shooting seperti tiang lighting, saklar lampu, dan lain-lain yang tidak sengaja terekam dan masuk dalam frame saat pengambilan gambar.

Non Technical Problem

Kendala non-teknis yang kami temukan saat shooting berlangsung terjadi saat shooting di Senior Living D'Khayangan. Pada saat shooting malam, beberapa kali turun hujan deras sehingga proses shooting harus terhenti sejenak karena lighting yang dipasang di luar ruangan harus diamankan kedalam ruangan, begitu juga dengan kualitas suara digetic yang dihasilkan akan terganggu dengan suara hujan.

Solution

30 menit sebelum shooting dimulai, kami memasang himbauan untuk seluruh pengunjung perpustakaan, terutama yang dekat dengan area shooting, untuk tidak gaduh dan berisik.

Memaksimalkan proses editing untuk menutupi ketidaksempurnaan gambar yang dihasilkan saat shooting di Lab FTV

Saat shooting terhenti karena hujan, kami memanfaatkan waktu untuk mempersiapkan kebutuhan artistik untuk take selanjutnya, antara lain mempersiapkan property, wardrobe, dan make up.

Props Report

1. Satu Set Biola

Scene : 1, 5, 6

Deskripsi : Satu set biola lengkap dengan case dan busur

Kontribusi : Sebagai alat musik yang Gema pakai untuk latihan resital biolanya

2. Stand Biola

Scene : 1, 5

Deskripsi : Stand biola standar berkaki tiga, warna hitam dan terbuat dari besi

Kontribusi : Sebagai tempat dimana biola Gema diletakkan

3. Stand Partitur

Scene : 1, 5

Deskripsi : Stand partitur standar berkaktiga, warna hitam dan terbuat dari besi

Kontribusi : Sebagai tempat dimana partitur biola Gema diletakkan

4. Kertas Binder Putih

Scene : 1

Deskripsi : Kertas binder berwarna putih yang sudah ditulis kalimat puisi

Kontribusi : Sebagai media Gema dalam membaca dan menulis puisi, dan sebagai property untuk pelampiasan emosi Gema yaitu dengan meremas kertas-kertas tersebut saat ia sudah buntu dalam membuat puisi

5. Ponsel

Scene : 1, 7

Deskripsi : Ponsel jadul tahun 2000an

Kontribusi : Sebagai alat komunikasi Gema dengan produser

6. Ponsel 2

Scene : 7

Deskripsi : Ponsel jadul tahun 2000an dengan layar berwarna dan pixel yang rendah

Kontribusi : Sebagai alat komunikasi produser untuk menghubungi Gema

7. Pena

Scene : 1

Deskripsi : Pena dengan model elegan dengan warna yang silk

Kontribusi : Sebagai alat tulis Gema dalam membuat puisi

8. Bingkai Foto

Scene : 1

Deskripsi : Bingkai foto ukuran A2, A3 dan 12R dengan list berwarna coklat keemasan (total 10 pcs bingkai)

Kontribusi : Sebagai bingkai untuk memajang foto Gema dan orang-tuanya

9. Poster Resital Biola Gema

Scene : 3

Deskripsi : Poster bernuansa klasik yang di dominasi warna hitam dan Gold berjudul Resital Biola Puisi Gema

Kontribusi : Sebagai poster Resital Biola Puisi Gema yang tertempel di dinding gedung perpustakaan

10. Papan Nama Gantung

Scene : 3

Deskripsi : Papan nama gantung yang terbuat dari akrilik berbentuk persegi panjang berukuran 30x15 cm

Kontribusi : Sebagai papan nama Perpustakaan Acitya

11. Buku Kuno

Scene : 4

Deskripsi : Buku kuno dengan sampul yang lusuh

Kontribusi : Sebagai buku lusuh kumpulan puisi yang didalamnya terselip secarik kertas puisi misterius

12. Kertas Puisi

Scene : 4, 5

Deskripsi : Kertas putih lusuh, kotor, dan ada bercak-bercak hitam di sisi kertasnya, bertuliskan sebuah puisi tulisan tangan dengan huruf sambung

Kontribusi : Sebagai kertas berisi puisi misterius yang terselip diantara lembaran buku

13. Lampu Sorot

Scene : 6

Deskripsi : Lampu sorot standar dengan cahaya sorot berwarna putih

Kontribusi : Sebagai sumber cahaya di ruangan gelap yang menyorot hantu wanita dan Gema

14. Meja Kayu

Scene : 6

Deskripsi : Meja kayu dengan desain klasik tahun 80an berwarna coklat kayu

Kontribusi : Sebagai tempat dimana hantu wanita menulis puisi

15. Kursi Kayu

Scene : 6

Deskripsi : Kursi kayu dengan desain klasik tahun 80an berwarna coklat kayu

Kontribusi : Sebagai tempat dimana hantu wanita duduk saat menulis puisi

16. Pena Klasik

Scene : 6

Deskripsi : Pena kaligrafi dengan desain klasik berwarna hitam dan ujung pena berwarna emas

Kontribusi : Sebagai alat tulis hantu wanita saat menulis puisi

17. Pisau Belati

Scene : 6, 7

Deskripsi : Pisau belati berukuran agak besar dengan gagang berwarna hitam/corak tradisional

Kontribusi : Sebagai alat yang digunakan hantu wanita untuk menusuk perutnya sendiri

18. Pewarna Merah

Scene : 6

Deskripsi : Pewarna makanan berwarna merah darah dan sedikit dicampur tepung maizena agar teksturnya kental.

Kontribusi : Sebagai darah palsu yang keluar dari perut dan mulut hantu wanita

19. Pistol

Scene : 7,9

Deskripsi : Pistol berukuran 21cm berwarna hitam abu-abu metalik

Kontribusi : Sebagai property yang di genggam polisi saat menggrebek rumah Gema, serta untuk membuat suasana menjadi tambah tegang.

20. Akrilik

Scene : 6, 8

Deskripsi : Akrilik transparan berukuran 3x2 m

Kontribusi : Sebagai dinding pembatas yang membuat Gema tidak bisa melarikan diri, dan sebagai media dimana tulisan-tulisan darah bermunculan di dinding secara misterius.

21. Koran

Scene : 10

Deskripsi : Koran hitam putih dengan headline berita tentang hilangnya Gema

Kontribusi : Sebagai property untuk menggambarkan bahwa berita hilangnya Gema menjadi trending topik di media massa.

22. Kalung Penyidik

Scene : 7,9

Deskripsi : Kalung penyidik polri

Kontribusi : Sebagai property yang dipakai oleh tokoh polisi sebagai penanda polisi

23. Headset

Scene : 10

Deskripsi : Headset model standar berwarna hitam

Kontribusi : Sebagai property yang dipakai oleh pemuda pemain biola untuk menyambungkan suara musik dari scene sebelumnya

24. Tas Biola

Scene : 10

Deskripsi : Tas biola model standard berwarna hitam

Kontribusi : Sebagai property yang dipakai oleh pemuda pemain biola yang menandakan bahwa dirinya adalah seorang pemain biola

Wardrobe Report

1. Kemeja Abu-abu

Scene : 1,2,3,4,5,6,7,8

Deskripsi : Kemeja abu-abu polos tangan panjang

Kontribusi : Sebagai kemeja yang dipakai Gema

2. Suspender

Scene : 1,2,3,4,5,6,7,8

Deskripsi : Suspender berwarna hitam

Kontribusi : Sebagai accessories di kemeja yang dipakai Gema.

3. Celana Bahan Abu-abu

- Scene : 1,2,3,4,5,6,7,8
- Deskripsi : Celana panjang bahan abu-abu, bagian bawah model slim fit
- Kontribusi : Sebagai celana yang dipakai Gema

4. Topi Newsboy

- Scene : 2,3,4
- Deskripsi : Topi newsboy berwarna abu-abu
- Kontribusi : Topi yang dipakai Gema saat keluar rumah

5. Sepatu pantofel Gema

- Scene : 2,3,4
- Deskripsi : Sepatu pantofel berwarna hitam, model standard
- Kontribusi : Sepatu pantofel yang dipakai Gema keluar ruma

4. Kemeja Hitam

- Scene : 4
- Deskripsi : Kemeja hitam polos tangan pendek
- Kontribusi : Sebagai kemeja yang dipakai Kakek Tua di perpustakaan

5. Celana Bahan Hitam Model Straight

Scene : 4

Deskripsi : Celana bahan hitam panjang model straight

Kontribusi : Sebagai celana yang dipakai Kakek Tua di perpustakaan

6. Dress Putih Panjang

Scene : 6, 8

Deskripsi : Dress panjang berwarna putih ala menutupi kaki

Kontribusi : Sebagai pakaian yang dipakai hantu wanita

7. Jas Hitam Polos

Scene : 7,8,9

Deskripsi : Jas cowok berwarna hitam polos

Kontribusi : Sebagai jas yang dipakai Produser

8. Kemeja Polos Biru Gelap

Scene : 7,8,9

Deskripsi : Kemeja polos berwarna biru gelap

Kontribusi : Sebagai inner outfit yang dipakai Produser.

9. Celana Bahan Hitam Model Straight

- Scene : 7,8,9
- Deskripsi : Celana Bahan Hitam polos panjang straight
- Kontribusi : Sebagai celana yang dipakai Produser

10. Jaket Kulit

- Scene : 7,8,9
- Deskripsi : Jaket kulit warna hitam polos
- Kontribusi : Sebagai jaket kulit yang dipakai polisi

11. Tshirt Hitam

- Scene : 7,8,9
- Deskripsi : Tshirt warna hitam polos
- Kontribusi : Sebagai inner tshirt yang dipakai polisi

12. Celana Jeans

- Scene : 7,8,9
- Deskripsi : Celana Jeans warna netral model straight
- Kontribusi : Sebagai Celana Jeans yang dipakai polisi

13. Sepatu Pantofel Tinggi

- Scene : 7,8,9
- Deskripsi : Pantofel (tinggi sepatu diatas mata kaki) hitam polos bertali

Kontribusi : Sebagai alas kaki yang dipakai tokoh polisi

14. Kacamata Hitam Wrap Around

Scene : 7,8,9

Deskripsi : Kacamata hitam model wrap around

Kontribusi : Sebagai kacamata yang dipakai polisi

15. Tshirt Polos

Scene : 10

Deskripsi : Tshirt warna netral (prefer biru tua)

Kontribusi : Sebagai Tshirt yang dipakai Laki-laki pemain biola

16. Celana Jeans Warna Netral

Scene : 10

Deskripsi : Jeans Warna netral model straight, corak bebas

Kontribusi : Sebagai celana jeans yang dipakai pemuda pemain biola

17. Rompi Safari

Scene : 10

Deskripsi : Rompi safari warna netral

Kontribusi : Sebagai Rompi yang dipakai Pedagang
koran

18. Celana Kargo 7/8

Scene : 10

Deskripsi : Celana kargo warna abu-abu panjang
tangung

Kontribusi : Sebagai celana yang dipakai pedagang
koran

19. Sandal Jepit

Scene : 10

Deskripsi : Sandal jepit Swallow warna bebas

Kontribusi : Sebagai alas kaki yang dipakai pedagang
koran

20. Topi Rimba

Scene : 10

Deskripsi : Topi rimba warna abu-abu

Kontribusi : Sebagai topi yang dipakai pedagang
koran

Make-up Report

Technical Problem

Secara garis besar, kami tidak menemukan kendala yang berarti dalam hal ini dikarenakan kami sudah melakukan eksperimen saat pra-produksi sehingga tata rias dan rambut talent pada saat shooting dapat terlaksana dengan baik.

Non Technical Problem

Kendala yang kami temukan dalam hal ini adalah sulitnya mengatur tata rambut talent utama (Marchell Harist) sehingga ada beberapa shot dimana rambut talent utama berada dalam kondisi yang kurang maksimal untuk kebutuhan shot.

Solution

Melakukan retouch tata rias dan rambut secara berkala kepada para talent agar selama shooting tampilannya sesuai dengan konsep yang sudah dibuat.

Editing

Technical Problem

Permasalahan teknis pada editing adalah pada saat proses rendering master sequence. File yang terlalu besar mengakibatkan kerja komputer menjadi lambat. Sehingga pada saat proses rendering sering terjadi kegagalan.

Non-Technical Problem

Proses Editing memerlukan waktu yang lama untuk bekerja di depan komputer. Sehingga editor harus bisa membagi waktu antara pekerjaan dan proyek tugas akhir ini.

Solution

Untuk mengatasi kegagalan editing pada saat proses rendering, editor harus mengeksport atau render sequence per scene dalam resolusi tinggi namun tanpa sound, setelah itu editor harus menggabungkan kembali menjadi master sequence beserta sound lalu proses rendering dapat berjalan dengan lancar.

Report

Di dalam proses pascaproduksi, ada beberapa perubahan yang harus dilakukan untuk merubah struktur naratif setelah melalui proses review hasil roughcut bersama sutradara. Sutradara menyarankan untuk melakukan rekonstruksi narasi dengan melakukan jukstaposisi agar penonton dapat dengan mudah memahami jalan cerita dalam film ini, seperti yang telah dilakukan Griffith dalam filmnya "*The Birth*

of Nation" 1915. Griffith menjukstaposisikan beberapa shot menjadi lebih baik sehingga penonton mudah memahami adegan yang disajikan.

Cutting to Continuity

Motivasi dan tujuan dari teknik ini yaitu menyambungkan potongan video agar berkesinambungan. Sebuah adegan atau cerita dirangkai dari beberapa shot sehingga dari hasil penyambungan ini menghasilkan shot satu dengan shot yang lain menjadi sebuah cerita (*cutting to continue telling the story*), sehingga penonton akan dengan mudah menerima pesan yang disampaikan melalui film ini. Seperti contoh pada gambar pada scene 1

Figure 81. Cutting to Continuity



Source: *Arsip*, 23 Maret 2019

Match Cut

Teknik penyambungan dimana dalam shot kedua atau selanjutnya masih terdapat elemen – elemen visual pertama atau sebelumnya yang bertujuan untuk penekanan atau memberikan informasi yang lebih luas. Bisa dilihat dalam contoh adegan dibawah ini.

Figure 82. Match Cut

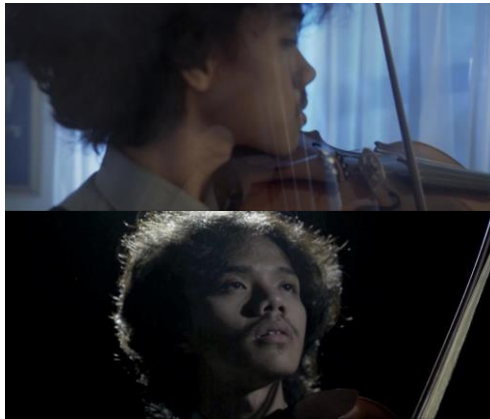


Source : *Arsip*, 23 Maret 2019

Invisible Cut

Teknik ini merupakan penyambungan dua shot potongan yang tak terlihat lalu digabungkan dalam bingkai yang sama. Namun, potongan yang tidak terlihat dirancang untuk sepenuhnya menyembunyikan transisi dari penonton. Tujuannya agar penonton tidak merasakan adanya sambungan antar shot. Teknik ini dapat terlihat pada adegan dibawah ini

Figure 83. Invisible Cut



Source : Arsip, 23 Maret 2019

Cut Away

Cut away merupakan teknik editing dengan menyambungkan dua shot yang sama sekali berbeda dan difungsikan untuk menyesuaikan tempo pemeran utama yang menampilkan sisi berbeda dari visual gambar utama yaitu dengan memasukkan gambar lain dalam satu

adegan (*action*) yang sama. Dari analisis skenario teknik ini difungsikan sebagai sudut pandang pemeran utama. Teknik Cut Away dapat terlihat dalam scene 1 seperti pada gambar berikut ini. Gambar pertama menunjukkan sebuah foto keluarga lalu diikuti shot selanjutnya yaitu shot pemeran utama (Gema) terlihat sedang melihat foto.

Figure 84. Cut Away



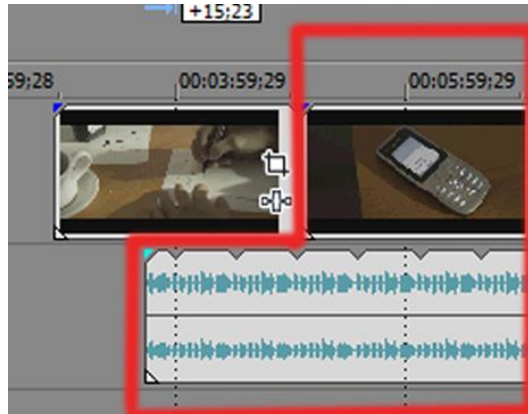
Source : Arsip, 23 Maret 2019

J - Cut

Teknik ini diaplikasikan untuk menghubungkan dua klip yang saling berhubungan (*Continuity*). Yaitu pada awal shot pertama sudah terdengar sound di shot kedua. Dengan cara memperluas audio ke kiri, agar perpindahan gambar sebelum muncul tidak kasar. Seperti contohnya pada opening Shot pertama terlihat gambar close up tangan sedang mencoret – coret kertas tiba tiba suara Handphone

berbunyi dan selanjutnya adalah close up sebuah Handphone.
Dibawah ini adalah contoh workspace penerapan teknik J – Cuts

Figure 85. J-Cut

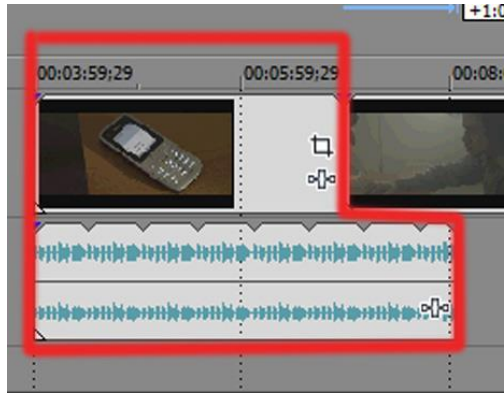


Source : Arsip, 23 Maret 2019

L - Cut

Merupakan kebalikan dari J-cut, Untuk Jenis Perpotongan ini L - Cut memperluas / Menarik audio dari shot pertama ke ujung / ekor shot pertama. L – Cut di aplikasikan pada beberapa shot contohnya pada shot pertama saat pemeran utama (Gema) sedang melihat wanita sedang menulis tiba – tiba terdengar suara jeritan wanita dan dilanjutkan shot kedua yaitu wanita sedang menusuk perutnya. Berikut adalah contoh workspace penerapan teknik L – Cut.

Figure 86. L-Cut



Source: Arsip, 23 Maret 2019

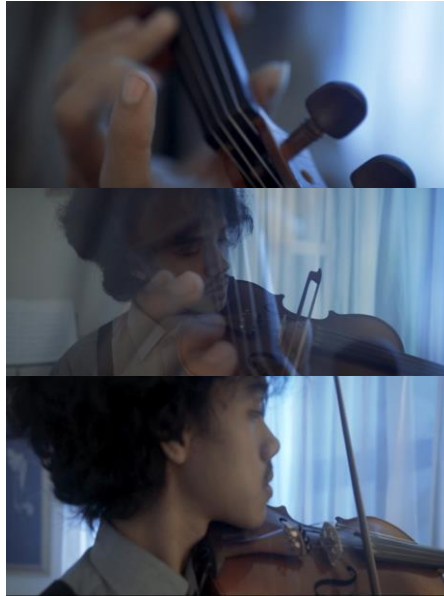
TRANSITIONS

Dissolve

Transisi dissolve merupakan transisi yang bertumpuk antara gambar atau shot A dan shot B, visual dari dissolve ini berupa bayangan sebelum masuk ke Shot atau gambar B. Seperti kutipan dari Dancyger (2010:376) bahwa dissolve merupakan transisi yang halus dan dapat memberikan isyarat visual, dissolve sering dikaitkan dengan perubahan waktu, bisa juga menyiratkan perubahan lokasi. Pada film ini Dissolve di aplikasikan pada saat pemeran utama menyanyikan bait puisi sambil memainkan biola. Motivasinya adalah Gema (pemeran utama) terhanyut dalam lantunan bait puisi sehingga hal

tersebut membawanya ke dalam dimensi lain. Berikut ini contoh gambar transisi dissolve pada scene 5

Figure 87. Transisi Dissolve



Source : Arsip, 23 Maret 2019

Fade In/Out

Fade merupakan transisi shot yang disambung dengan cara menggelapkan atau menghilangkan frame secara perlahan. Fade dalam film ini diaplikasikan pada shot opening dan Judul.

Structure

Table 20. Editing Structure

OPENING
TITLE
SCENE 1 – KAMAR GEMA - DAY
SCENE 2 – KOTA TUA - DAY
SCENE 3 – PERPUSTAKAAN - DAY
SCENE 4 – KAMAR GEMA - NIGHT
SCENE 5 – RUANG GELAP – NIGHT
SCENE 6 – KAMAR GEMA - NIGHT
SCENE 7 – RUANG GELAP – NIGHT
SCENE 8 – KAMAR GEMA - NIGHT
CREDIT TITLE

Aspek – aspek Editing

Aspek Ritmik

Film “ Syair Sunyi “ ini mengadopsi unsur musik yaitu musikalisasi puisi sehingga penerapan aspek ritmik dapat terlihat pada beberapa adegan. Cutting setiap shot – shot seperti panjang dan pendeknya disesuaikan dengan sound contohnya pada Scene 5 ketika Gema (Pemeran utama) sedang memainkan biolanya.

Aspek Temporal

Aspek temporal dalam film ini difungsikan untuk memanipulasi waktu. Kejadian yang sebenarnya terjadi dari siang hari hingga malam hari dapat dikemas menjadi sebuah film dengan durasi pendek. Sehingga jukstaposisi harus benar – benar diperhatikan agar shot – shot secara temporal terlihat sebagai waktu yang tak terputus.

Colour Grading

Sesuai dengan konsep editing yang telah ditentukan oleh editor dalam film ini menggunakan warna Analogous yang memiliki fungsi yaitu memberikan sentuhan warna sesuai mood yang ingin dibangun. Berikut ini adalah beberapa warna analogous yang telah di aplikasikan pada film ini :

1. Yellowish Brown colour di gunakan pada scene 1

Figure 88. Warna Analogous yang Diaplikasikan



Source : Arsip, 23 Maret 2019

2. Redish colour digunakan pada scene 2



Source : Arsip, 23 Maret 2019

3. Blueish colour digunakan pada scene 4, 6, 8



Source: Arsip, 23 Maret 2019

Berikut adalah tahapan proses editing

Table 21. Jadwal Realisasi Pasca Produksi

JADWAL REALISASI PASCA PRODUKSI									
No	Tahapan Proses	Februari				Maret			
1	Logging			23					
2	Capturing			24					
3	Offline Editing			24 - 26					
	Roughcut 1				26				
4	ADR			27 - 28					
5	Soud Scoring				29 - 04				
6	Foley					05 - 13			
	Roughcut 2					06			
	Roughcut 3						12		
7	Mixing					05 - 13			
8	Directors Cut						13 - 19		
	Preview 1						13		
	Preview 2						16		
	Preview 3 Picture Lock						18		
9	Online Editing							20 - 23	
10	Mastering								23

Keterangan :

1. Logging (Preparation)

Mencatat dan memilih gambar yang dipilih berdasarkan time code yang ada berdasarkan script continuity report (catatan time code)

2. Capturing (Screen Dailies)

Proses pemilihan dan mentransfer gambar kedalam komputer.

3. Offline Editing (Proses editing & Rough cut)

Proses pemilihan dan seleksi serta penyusunan shot (juxta position) sesuai dengan susunan skenario tanpa menerapkan efek-efek tertentu

4. ADR (Automated Dialogue Replacement)

Proses perekaman ulang dialog yang dilakukan dalam studio untuk keperluan video yang telah dibuat sebelumnya dan selanjutnya audio disinkronisasi dengan video tersebut.

5. Sound Scoring

Proses pemilihan materi audio seperti ilustrasi musik, atmosfer, dan sound effect sesuai dengan kebutuhan cerita

6. Foley

Merupakan proses pembuatan audio untuk kebutuhan suara menjadi lebih detail seperti suara langkah kaki, suara gesekan kain, suara kertas dll

7. Mixing

Proses ini adalah pencampuran dan pengaturan materi audio mulai dari pengaturan level suara hingga pengaturan filler ilustrasi musik untuk menekankan kondisi emosi tertentu

8. Directors Cut

Proses preview hasil rough cut pada sutradara hingga picture lock

9. Online Editing

Proses dimana efek tertentu seperti transisi, *colour grading*, caption, efek gerak dan efek lainnya disesuaikan dengan kebutuhan naratif

10. Rendering

Proses penyatuan seluruh format file yang ada dalam timeline menjadi satu kesatuan yang utuh

Sound

Pada produksi film ini, sound designer bekerja bersama dengan sound mixer dan sound production recordist untuk mengatasi masalah yang terjadi saat produksi. Proses post produksi audio dilakukan bersama editor dan sutradara yang dilakukan bersamaan dengan rough cut, fine cut, dan final cut.

Berikut adalah music and sound cue sheet saat post production :

Table 22. Music and Sound Cue Sheet

Music, Cue Sheet, and Sound Sheet

Production Title: Syair Sunyi (Short Film)

Cue	Location m:s	Description of Cue	Source of Cue Sound	Purpose of Cue
Scene 1				
1	00:00:01	Movie Opening	Music Director	Film Score
2	00:00:30	Suspense Music	Music Director	Background Music
3	00:00:32	Footsteps	Free SFX/Foley	SFX
4	00:00:35	Bird twitter	Free SFX	Ambience
5	00:00:39	Dialog	On Location	Dialog
6	00:00:51	Phone Ringing	Foley	Foley
7	00:00:54	Intense Music	Music Director	Background Music
8	00:01:14	Reverse Boom	Free SFX	SFX
9	00:01:20	Paper	Foley	Foley
10	00:01:51	Writing with a pen	Foley	Foley
11	00:02:44	Producer's call	Recorded	Dialog
12	00:04:25	Violin solo	Music Director	Film Score
13	00:04:02	Backing track for violin	Music Director	Film Score
14	00:05:08	Tense Up riser	Sound Library	SFX
15	00:05:10	String break	Foley	SFX
Scene 2				
16	00:05:41	City Ambience	Free FX/Foley	Ambience
Scene 3				
17	00:05:47	Footsteps	Free SFX/Foley	SFX
18	00:06:23	Pads	Music Director	Film Score

19	00:05:50	Paper Break	Sound Library	SFX
Scene 4				
20	00:06:20	Library Ambience	Sound Library	Ambience
21	00:06:22	Footsteps	Free SFX/Foley	SFX
22	00:06:39	Plex Horror	Sound Library	SFX
23	00:06:41	Dialog	On Location	Dialog
24	00:06:43	Mystery Music	Music Director	Background Music
25	00:07:17	Spooky	Free SFX	SFX
26	00:08:14	Lights Out	Free SFX	SFX
Scene 5				
27	00:08:26	Night Ambience	Free SFX/Foley	Ambience
28	00:09:33	Mystery Music	Music Director	Background Music
29	00:09:34	Wind Swooshing	Free SFX	SFX
30	00:09:36	Tense up Riser	Free SFX	SFX
31	00:09:01	Monolog	Pre-Record	Monolog
32		Phone Conversation	Pre-Record	Dialog
33	00:09:56	Violin Solo	Music Director	Film Score
34	00:10:00	Backing Track for Violin	Music Director	Film Score
35	00:10:50	Swoosh	Free SFX	SFX
Scene 6				
36	00:11:29	Mangling sound	Sound Library	Ambience
37	00:11:39	Lights On	Free SFX	SFX
38	00:11:40	Pads	Music Director	Background music
39	00:11:45	Scream	Pre-Record	Off Screen
40	00:11:41	Surprise	Free SFX	SFX

41	00:11:46	Horror Music	Music Director	Film Score
42	00:11:54	Low Pass Filter Glass Punch	Sound Library	SFX
Scene 7				
43	00:12:57	Phone Ringing	Foley	SFX
44	00:13:04	Door Break	Foley/Free SFX	SFX
45	00:13:05	Footstep	Foley/Free SFX	SFX
46	00:13:05	Mystery Music	Music Director	Film Score
Scene 8				
47	00:13:32	Magnetic Sound	Sound Library	Ambience
48	00:13:37	Light Warm Up	Sound Library	SFX
49	00:13:44	Pads Music	Music Director	Background Music
Scene 9				
50	00:13:52	Pads Music	Music Director	Background Music
51	00:14:00	Film Theme	Music Director	Film Score
52	00:15:54	Tense Up	Sound Library	SFX
Scene 10				
53	00:16:02	Up Beat Music (Earphone)	Music Director	Background Music
54	00:16:07	City ambience	Foley/Free SFX	Ambience
55	00:17:14	Riser Up	Sound Library	SFX
56	00:17:14	Film Theme	Music Director	Credit title
Credits				
57	00:17:14	Film Theme	Music Director	Credit Title

Source: Ghanding Ghali Kanory, Sound Cue Sheet, Film Syair Sunyi

Ada beberapa problem yang terjadi pada audio, saya jabarkan problem audio yang terjadi saat proses syuting. Berikut adalah problemnya:

Technical Problem

Format output perekaman yang harusnya mono menjadi stereo namun hanya left channel saja

Non-Technical Problem

Suara ambience sedikit mengganggu ketika melakukan perekaman monolog .

Terjadinya perubahan cuaca yakni hujan, namun proses pengambilan gambar tetap berlangsung mengakibatkan sound yang direkam hanya berfungsi sebagai guide untuk ADR.

Solution

Melakukan convert audio kembali dari stereo menjadi mono.

Melakukan penambahan sound dari sound library sebagai pengganti sound yang bermasalah.

Melakukan foley ulang menggunakan guide audio yang sudah direkam sebelumnya.

Hunting Report

Location

– Lab Film dan Televisi President University

Address : 4th floor Building A President University,
Jababeka, Cikarang

Phone Number : 083814794675

PIC : Nur Adillah Hakim

– Adam Kurniawan Library

Address : 1st floor Building A President University,
Jababeka, Cikarang

Phone Number : 081288923576

PIC : Ms. Wina

– Kawasan Kota Tua

Address : Kawasan Kota Tua, Tambora, Jakarta

Phone Number : 085716262239

PIC : Pak Yudi

– Senior Living D-Khayangan

Address : Taman Golf, Jababeka, Cikarang

Phone Number : 0811191115

PIC : Pak Roni

Consumption

- Catering Bu Ajis Untuk shooting dua hari

Note : Box Rice

Menu : Ayam, Sayur (hari pertama) Rendang dan sayur (hari ke dua)

Transportation

Kami menggunakan mobil crew selama proses produksi dengan 1 harirental mobil

1. Mobil Terios (Ghanding Ghali K)
2. Mobil Ayla (Mitha Amelia)
3. Mobil Ertiga (Rent Angga)

Talent Report

Gema

Figure 89. Aktor yang memerankan tokoh Gema



Source: Foto Arsip 27 Januari 2019

- Full Name : Marchell Risqi Harist
- Age : 21
- Hair Color : Black
- Eye Color : Black
- Address : Perumahan Meadow Green
- Clothes Size : M
- Pants Size : 28
- Shoes Size : 39
- Phone Number : 081298485691

Figure 90. Aktris yang memerankan tokoh Hantu Wanita



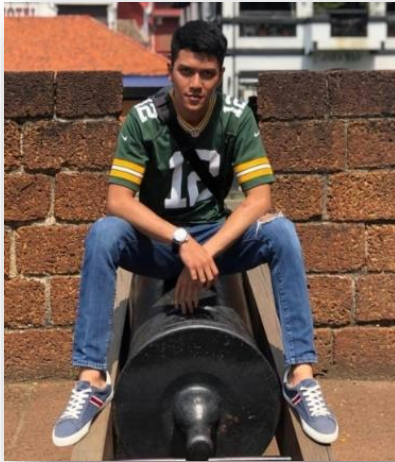
Source: Foto Arsip 27 Januari 2019

Hantu Wanita

- Full Name : Ruth Kristanti
- Age : 22 Hair Color : Brown
- Eye Color : Dark Brown
- Address : Perumahan Lembah Hijau
- Clothes Size : L
- Pants Size : 30
- Shoes Size : 30
- Phone Number: 083132222569

Polisi

Figure 91. Aktor yang memerankan tokoh Polisi



Source: Foto Arsip 27 Januari 2019

- Full Name : Wemvi Giannova
- Age : 22
- Hair Color : Black
- Eye Color : Dark Brown
- Address : Perumahan Raflesia Hills
- Clothes Size : L
- Pants Size : 31
- Shoes Size : 43
- Phone Number : 082114436403

Produser

Figure 92. Aktor yang memerankan tokoh Produser



Source: Foto Arsip 27 Januari 2019

- Full Name : Bung Marcel
- Age : 28
- Hair Color : Black
- Eye Color : Dark Brown
- Address : Perumahan Acacia Garden
- Clothes Size : XL
- Pants Size : 34
- Shoes Size : 42
- Phone Number : 081310492295

Kakek tua

Figure 93. Aktor yang memerankan tokoh Kakek Tua



Source: Foto Arsip 27 Januari 2019

- Full Name : Hakim
- Age : 34
- Hair Color : Black
- Eye Color : Black
- Address : Cikarang
- Clothes Size : S
- Pants Size : 32
- Shoes Size : 40
- Phone Number: 08381479467

Pemuda Violinis

Figure 94. Aktor yang memerankan tokoh Pemuda Violinis



Source: Foto Arsip 27 Januari 2019

- Full Name : Maikel Suhardi
- Age : 22
- Hair Color : Black
- Eye Color : Black
- Address : Cikarang
- Clothes Size : M
- Pants Size : 32
- Shoes Size : 41
- Phone Number: 081212493043

Pedagang Koran

Figure 95. Aktor yang memerankan tokoh Pedagang Koran



Source: Foto Arsip 27 Januari 2019

- Full Name : Anang Setiawan
- Age : 28
- Hair Color : Black
- Eye Color : Black
- Address : Cikarang
- Clothes Size : M
- Pants Size : 33
- Shoes Size : 41
- Phone Number: 081333117773

Laporan Casting

Pada awalnya pemeran utama pada film fiksi “Syair Sunyi” adalah Maikel suhardi, namun karena ada beberapa kriteria sebagai aktor utama tidak ada pada Maikel Suhardi maka di gantikan oleh Marchell Riqi Harist. Berikut kriteria yang harus ada yaitu dapat memainkan biola.

Budget Report

Table 23. Budget Report

REALISASI BUGETING						
NO	DESCRIPTION	ITEM	AMOUNT	DAY	QTY	TOTAL
DEVELOPMENT						
1	MEETING	Ide cerita	150,000	2	1	300,000
2		Perencanaan produksi	250,000	1	1	250,000
3		Pengembangan skenario 1	280,000	1	1	280,000
4		Pengembangan skenario 2	230,000	1	1	230,000
5		Pembentukan divisi	100,000	1	1	100,000
6		Rencana Kerja Divisi	130,000	1	1	130,000
7		Rancangan Produksi	100,000	2	1	200,000
8		Breakdwon Artistik	120,000	1	1	120,000
9		Rancangan Artistik 1	295,000	1	1	295,000
10		Rancangan Artistik 2	200,000	1	1	200,000
11		Konsep Produksi	200,000	1	1	200,000

	Sub Total					2,305,000
	PRE PRODUCTION					
12	HUNTING AND SURVEY	Survey Lokasi	800,000	1	1	800,000
13		Hunting Lokasi 1	188,000	1	1	188,000
14		Hunting Lokasi 2	500,000	1	1	500,000
15		Hunting Lokasi 3	271,000	1	1	271,000
16	CASTING	Casting Talent 1	200,000	1	1	200,000
17		Casting Talent 2	150,000	1	1	150,000
18		Foto Shoot talent 1	250,000	1	1	250,000
19		Foto Shoot talent 2	160,000	1	1	160,000
20	PRE PRODUCTION MEETING	Big Meeting	70,000	1	1	70,000
21	READING	Reading 1	200,000	1	1	200,000
22		Reading 2	250,000	1	1	250,000
23	REHEARSAL	Rehearsal 1	133,000	1	1	133,000
24		Rehearsal 2	166,000	1	1	166,000
25	SIMULATION	Simulasi	514,000	1	1	514,000
26	PRINTED DOCUMENT	Print lembar kerja tim	170,000	1	1	170,000
27		Print Skenario	70,000	1	1	70,000
28		Print Jadwal	30,000	1	1	30,000
29		Print lembar kerja tim	30,000	1	1	30,000
30	LOCATION	Sewa Lokasi D'Khayang	3,000,000	1	1	3,000,000
31	TRANSPORTATION	Sewa Mobil	250,000	1	1	250,000
	Sub Total					7,402,000

	PRODUCTION					
32	Konsumsi	Cemilan Indomart	150,000	5	1	750,000
33		Nasi Tumpeng	700,000	1	1	700,000
34		Catering	856,000	2	1	1,712,000
35		makan malam loading	500,000	1	1	500,000
36		bubur ayam	350,000	1	1	350,000
37		bubur kacang ijo	175,000	1	1	175,000
38	konsumsi kotu	sarapan pagi	150,000	1	1	150,000
39		makan siang	395,000	1	1	395,000
40		makan sore	285,000	1	1	285,000
41		gorengan	30,000	1	1	30,000
42		cemilan Indomart	77,850	1	1	77,850
43		cemilan Indomart	172,880	1	1	172,880
44		snack ringan 1	220,000	1	1	220,000
45		snack king	178,000	1	1	178,000
46		roti	50,000	1	1	50,000
47		kopi	259,000	1	1	259,000
48		coffe jco for talent	23,000	1	1	23,000
49		indomart snack	128,100	1	1	128,100
50		indomart snack	90,100	1	1	90,100
51		indomart snack	102,000	1	1	102,000
52		snack ringan 2	155,000	1	1	155,000
53		aqua gelas	25,000	1	6	150,000
54		aqua besar	76,800	1	2	153,600

55		aqua sedang	66,800	1	3	200,400
56	BBM	bbm genset	350,000	1	1	350,000
57		bbm mobil rent	50,000	1	1	50,000
58		bbm mobil	300,000	1	1	300,000
59		bbm motor	30,000	1	1	30,000
60		e-tol	150,000	1	1	150,000
61		parking	25,000	1	1	25,000
62		bbm	297,000	1	1	297,000
63		gojek for crew	100,000	1	1	100,000
64		pulsa	50,000	1	1	50,000
65		plastik dan cup coffe	100,000	1	1	100,000
66		alat mandi	90,000	1	1	90,000
67	Baterai	beli pertama	76,000	1	1	76,000
68		beli ke dua	126,000	1	1	126,000
69	Sewa Genset		300,000	1	1	300,000
70	TALENT	Marcell	500,000	1	1	500,000
71		Bung Marcell	300,000	1	1	300,000
72		Gian Vemvi	150,000	1	1	150,000
73		Ruth	200,000	1	1	200,000
74		Mas Hakim	150,000	1	1	150,000
75		Maikel Suhardi	150,000	1	1	150,000
76	SAFETY	masker	37,900	1	1	37,900
77		sarung tangan	50,000	1	1	50,000
78		obat-obatan	250,000	1	1	250,000
79	ATK	buku agenda tim	132,800	1	1	132,800

80		kertas dan pulpen	116,500	1	1	116,500
81		spidol dan alat tulis	60,000	1	1	60,000
82	ART	make up	630,000	1	1	630,000
83		acrylic	865,000	1	1	865,000
84		bingkai sewa	250,000	1	1	250,000
85		ganti bingkai	130,000	1	1	130,000
86		ganti senar	300,000	1	1	300,000
87		beli bahan kostum hantu	360,000	1	1	360,000
88		cat rambut	14,000	1	1	14,000
89		hair spray	15,000	1	1	15,000
90		papan nama perpustakaan	175,000	1	1	175,000
91		pistol				-
92		solatip				-
93		pulpen kaligrafi				-
94		pisau mainan				-
95		buku dairy	514,000	1	1	514,000
96		poster	138,000	1	1	138,000
97		cetak kertas kuno	33,000	1	1	33,000
98		kaset bekas	15,000	1	1	15,000
99		print buku lusuh + Spidol	12,000	1	1	12,000
100		casan desktop tembak	50,000	1	1	50,000
101		radio jadul	90,500	1	1	90,500
102		pisau belati	110,500	1	1	110,500
103		Headset	25,000	1	1	25,000
104		print cover buku kuno	54,000	1	1	54,000

105		kalung penyidik	100,000	1	1	100,000
106		cat rambut	30,000	1	1	30,000
107		darah palsu (racikan)	98,000	1	1	98,000
108		kuas cat tinta air	25,000	1	1	25,000
109		lem kertas	2,500	1	1	2,500
110		celana dalam (indomart)	40,000	1	1	40,000
111		print cover CD	8,000	1	1	8,000
112		double tip	50,000	1	5	250,000
113		lakban dan fotocopy	27,000	1	1	27,000
114		card hp	14,000	1	1	14,000
115		print foto	8,500	1	1	8,500
116		bingkai	12,000	1	1	12,000
117		sewa gunsmoke	250,000	1	1	250,000
118		ganti biola rusak	300,000	1	1	300,000
119		ganti bingkai rusak	130,000	1	1	130,000
		Sub total				16,224,130
		EQUIPMENT KAMERA				
120	sony A7S mark ii	paket	1,000,000	3	1	3,000,000
121	black magic video assist HDMI		1,150,000	1	1	1,150,000
122	6G SDI recorder and 5 monitor					
123	Arri HMI 575		875,000	3	1	2,625,000
124	BBM dan bayar crew					
125	genset		600,000	1	1	600,000

12 6	Sub total					7,375,000
	PASCA PRODUCTION					
12 7	konsumsi	makan siang dan sore	100,000	14	1	1,400,000
	Grand Total					27,304,130
						-
						-
						-
		Pendapatan				
		Sponsor				
		AHM	5,000,000			
		Daihatsu	5,000,000			
		Sekiso	3,000,000			
		Zwitsal	2,000,000			
		Iuran Kelompok				
		5 orang x Rp. 2.000.000	#####			
		Total Pendapatan				25,000,000
		SALDO				25,000,000

Source: Mitha Amelia, Budget Report, Film Syair Sunyi

Conclusion And Recommendation

Conclusion

Pentingnya kinesik pada sebuah film adalah untuk memperkuat adegan pada setiap scene yang dilakukan oleh aktor, sehingga apa yang disampaikan oleh aktor dalam segi ucapan maupun ekspresi tubuh dapat dengan mudah di pahami oleh penonton, karena fungsi kinesik itu sendiri merupakan bentuk gerakan untuk memperjelas maksud dialog yang diucapkan oleh karakter, sehingga tidak hanya dengan mudah di pahami oleh penonton melainkan penonton juga dapat menafsirkan bagaimana suasana hati tokoh pada sebuah film tersebut

Recommendation

Dalam menyampaikan sebuah pesan pada film “Syair Sunyi” ini, tidak banyak menggunakan komunikasi verbal namun lebih banyak menyampaikan sebuah pesan dengan menggunakan kinesik atau yang biasa disebut dengan komunikasi non verbal/ekspresi tubuh. Hal ini memiliki kaitannya dengan tujuan bagaimana *kinesik* digunakan dalam film “Syair Sunyi” dengan lebih banyak memberikan gaya ekspresi tubuh yang dapat dipahami oleh penonton.

References

- Aamodt, M. G. (2010). *Industrial/ Organizational Psychology: An Applied Approach. Sixth Edition*. USA: Wadsworth Cengage Learning.
- Ajidarma, S. G. (2000). *Layar Kata*. Yogyakarta: Bentang.
- Arisona, A. (2019, March 5). *Perbedaan Tingkat Stres Kerja antara Anggota Polri Fungsi Reserse dengan Satlantas di Salatiga*. Retrieved from Repository UKSW: http://repository.uksw.edu/bitstream/123456789/8720/2/T1_802008607_Full%20text.pdf
- Armantono, R., & Paramita, S. (2013). *Skenario: Teknik Penulisan Struktur Cerita Film*. Jakarta: FFTV IKJ.
- Auguste Lumière, L. L. (Director). (1896). *L'arrivée d'un train en gare de La Ciotat* [Motion Picture].
- Balazs, B. (1970). *Theory of the Film Character and Growth of a New Art*.
- Belazs, B. (1948). *Theory of The Film*.
- Borgdorff, H. (2012). *The Conflict of The Faculties: Prespective On Artistic Reseacrh and Academia*. Amsterdam: Leiden University Press.
- Brodwell, D. (2008). *Film Art : An Introduction*. New York: The McGaw-Hili Companies.
- Brown, B. (2011). *Cinematography Theory and Practice, Second Edition. Image Making for Cinematographers and Directors*. Focal Press.
- Cleve, B. (2006). *Film Production Management*. USA: Elsevier Inc.

- Cones, J. W. (2008). *43 Ways to Finance Your Feature Film*. USA: Southern Illinois University Carbondale, p.198.
- Cones, W. J. (2008). *43 Ways to Finance Your Feature Film*. USA: Southern Illinois University Press Carbondale.
- Dancyger, K. (2010). *The Technique of Film and Video Editing Fifth Edition : history, theory, and practice*. United State of Amerika: British Library.
- Dancyger, K. (2010). *The Technique of Film and Video Editing Fifth Edition: History, Theory and Praticce*. USA: British Library.
- David Bordwell, K. T. (2008). *Film Art: An Introduction*. McGraw Hill.
- David K Irving, R. P. (2010). *Producing and Directing the Short Film and Video*. USA: Elsevier Inc.
- DiMare, P. C. (2011). *Movies in American History: An Encyclopedia, Volume 1*. United States of America: ABC-CLIO, LLC.
- Dimarie, P. C. (2011). *Movies in American History: Encyclopedia Volume 1*. USA: ABC-CLIO, LLC.
- Edgerton, L. (2001). *Hooked: Write Fiction that Grab Readers at Page One and Never lets Them Go*. Cincinnati: Story Press.
- FFTV IKJ dan KFT. (2008). *Job Description Pekerja Film (Versi 01)*. Jakarta: FFTV IKJ dan KFT.
- Field, S. (1994). *Screenplay:The Foundations of Screenwriting*. New York: Dell Trade Paperback.
- Gianneti, L. (2001). *Undersatnding Movies 9th edition*.
- Giannetti, L. (2001). *Understanding Movies, 9th Edition*. Prentice Hall.
- Gunawan, E. (2017). *Riset Film: Teori dan Praktek*. Cikarang.
- Hall, B. (2015). *Understanding Cinematography*. Crowood.

- Herman, L. (1952). *A Practical Manual Of Screen play Writing for Theater and Television Film*. New York: The New American Library.
- Hoffman, R. R., & Palemo, D. S. (1991). *Cognition and the Symbolic Processes: Applied and Ecological Perspectives*. New York: Lawrence Erlbaum Associated, Inc.
- Jowett, G., & J.M., L. (1980). *Movies as Mass Communication*. London: Sage Publication.
- Lutters, E. (2004). *Kunci Sukses Menulis Skenario*. Jakarta: PT. Grasindo.
- Mascelli, J. V. (1998). *The Five C's of Cinematography: Motion Picture Filming Techniques*.
- Mauladi, F., & Dihan, F. N. (2015). Pengaruh Stres Kerja pada Kinerja Karyawan dengan Kecerdasan Emosional sebagai Variabel Moderasi. *Jurnal Bisnis dan Ekonomi*, 6 (2) : 51.
- McQuail, D. (2011). *Teori Komunikasi Massa. Edisi 6, Buku 1*. Jakarta: Salemba Humanika.
- McShane, S. L., & Mary , A. (2010). *Organizational Behaviour- Emerging Knowledge and Practice For The Real World 5 th*. New York: McGraw-Hill.
- Michael Rabiger, M. H. (2013). *Directing Film Techniques and Aesthetic*. New York: Focal Press.
- Nolan, C. (Director). (2008). *The Dark Knight* [Motion Picture].
- Nugrahini, L. (2019, March 5). *Hubungan antara Beban Kerja dengan Stres Kerja pada Anggota Polisi di Polresta Surakarta*. Retrieved from UMS: <http://eprints.ums.ac.id/37720/2/04%20BAB%20%20I.pdf>
- Pratista, H. (2008). *Memahami Film*. Yogyakarta: Homerian Pustaka.

- Robert R Hoffman, D. S. (1991). *Cognition and The Symbolic Process: Applied and Ecological Perspective*. New York: Lawrence Erlbaum Associated Inc.
- Rochman, K. L. (2010). *Kesehatan Mental*. Purwokerto: Fajar Media Press.
- Roy Thompson, C. J. (2009). *Grammar of the Edit*. Burlington, USA: Focal Press.
- Roy Thompson, C. J. (2009). *Grammar of the Shot*. Focal Press.
- Saphiro, B. G. (1999). *Reinventing Drama and Acting* . USA: Greenwood Press.
- Schenk, S., & Long, B. (2012). *The Digital Filmmaking Handbook Fourth Edition*. Boston: Course Technology, a part of Cengage Learning, p. 29.
- Sijll, J. V. (2005). *Cinematic Storytelling: The 100 Most Powerful Film Conventions Every Filmmaker Must Know*. Michael Wiese Productions.
- Tjasmadi, J. H. (2008). *100 tahun Sejarah Bioskop Indonesia*. Bandung: Megindo Tunggal Sejahtera.
- Tomaric, J. (2008). *Power Filmmaking Kit*. Focal Press.
- University of Westminster. (2019, March 5). *Can Music Make You Sick?* Retrieved from University of Westminster: <https://www.helpmusicians.org.uk/news/latest-news/can-music-make-you-sick>
- Wheeler, P. (2005). *Practical Cinematography*. Elsevier/Focal Press.

Appendices

Script Breakdown

SCRIPT BREAKDOWN SHEET

TITLE SYAIR SUNYI BREAKDOWN PAGE # 1
 LOCATION KAMAR GEMA PRODUCTION # _____
 STAGE LOCAL LOCATION DISTANT LOCATION DATE _____

SCENE #s		SCENE DESCRIPTION	STORY
<input type="checkbox"/> INT. <input type="checkbox"/> EXT.	<input type="checkbox"/> DAY <input type="checkbox"/> NIGHT <input type="checkbox"/> DAWN <input type="checkbox"/> DUSK		# OF PAGES
1	INT – KAMAR GEMA – DAY		

NO.	CAST	ATMOSPHERE	PROPS /SET DRESSING
1	GEMA	GUN SMOKE	BIOLA, BINGKAI FOTO, KERTAS PUISI, STAND BIOLA, STAND PARTITUR, POSTER VIOLIN, BAD ROOM TOOLS, PONSEL, FOTO SEMASA KECIL.
		CAMERA	WARDROBE
		HAND – HELD MOVEMENT, STABILIZER MOVEMENT	KEMEJA PUTIH, CELANA BAHAN HITAM, TOPI NEWS BOY, SUSPENDER
		STAND-INS	SPECIAL EFFECTS
			VISUAL EFFECTS
		STUNTS	TRANSPORTATION / PIC. VEHICLES
		NATURAL, RAMBUT GONDRONG DENGAN POTONGAN ACAK	SOUND / MUSIC
			INTIMIDATING, SUARA PONSEL
		MAKEUP / HAIR	ELECTRIC / GRIP / CRANES
		CORRECTIVE MAKEUP	SPECIAL EQUIPMENT
			GENERATOR SET
		SPECIAL MAKEUP EFFECTS	ANIMALS / LIVESTOCK / WRANGLERS
			OTHER
			<input type="checkbox"/> TEACHER / WELFARE WORKER

This form is licensed under a [Creative Commons Share Alike 1.0 License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)

SCRIPT BREAKDOWN SHEET

TITLE SYAIR SUNYI BREAKDOWN PAGE # 2

LOCATION SUASANA KOTA PRODUCTION # _____

STAGE LOCAL LOCATION DISTANT LOCATION DATE _____

SCENE #s	SCENE DESCRIPTION						STORY	# OF PAGES
	<input type="checkbox"/> INT.	<input type="checkbox"/> EXT.	<input type="checkbox"/> DAY	<input type="checkbox"/> NIGHT	<input type="checkbox"/> DAWN	<input type="checkbox"/> DUSK		
2	EXT – SUASANA KOTA – DAY							

NO.	CAST	ATMOSPHERE	PROPS /SET DRESSING
		CAMERA	WARDROBE
		WIDE ESTABLISH	
	STAND-INS	SPECIAL EFFECTS	VISUAL EFFECTS
	STUNTS	TRANSPORTATION / PIC. VEHICLES	SOUND / MUSIC
	MAKEUP / HAIR	ELECTRIC / GRIP / CRANES	SPECIAL EQUIPMENT
	SPECIAL MAKEUP EFFECTS	ANIMALS / LIVESTOCK / WRANGLERS	OTHER
			<input type="checkbox"/> TEACHER / WELFARE WORKER

[This form is licensed under a Creative Commons Share Alike 1.0 License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)

SCRIPT BREAKDOWN SHEET

TITLE SYAIR SUNYI BREAKDOWN PAGE # 4

LOCATION PERPUSTAKAAN PRODUCTION # _____

STAGE LOCAL LOCATION DISTANT LOCATION DATE _____

SCENE #s	SCENE DESCRIPTION						STORY DAY	# OF PAGES
	<input type="checkbox"/> INT. <input type="checkbox"/> EXT.	<input type="checkbox"/> DAY	<input type="checkbox"/> NIGHT	<input type="checkbox"/> DAWN	<input type="checkbox"/> DUSK			
4	INT – PERPUSTAKAAN – DAY							

NO.	CAST	ATMOSPHERE	PROPS /SET DRESSING
1	GEMA		BUKU KUNO, KERTAS PUJISI
2	PENJAGA PEPRUSTAKAAN		
		CAMERA	WARDROBE
		HAND – HALD MOVEMENT	KEMEJA PUTH, CELANA BAHAN HITAM, SUSPENDER, PSNTOFEL, TOPI NEWSBOY. KEMEJA HITAM PENDEK, CELANA BAHAN HITAM UKURAN 7/8
		SPECIAL EFFECTS	VISUAL EFFECTS
		CAHAYA BERKEDIP	
		STUNTS	SOUND / MUSIC
			MYSTERY
		ELECTRIC / GRIP / CRANES	SPECIAL EQUIPMENT
	NATURAL, RAMBUT GONDRONG DENGAN POTONGAN RAPI. NATURAL, RAMBUT GONDRONG BERWARNA PUTH		BOOK
		ANIMALS / LIVESTOCK / WRANGLERS	OTHER
			<input type="checkbox"/> TEACHER / WELFARE WORKER

This form is licensed under a Creative Commons Share Alike 1.0 License

SCRIPT BREAKDOWN SHEET

TITLE SYAIR SUNYI BREAKDOWN PAGE # 7
 LOCATION KAMAR GEMA PRODUCTION # _____
 STAGE LOCAL LOCATION DISTANT LOCATION DATE _____

SCENE #s	SCENE DESCRIPTION						STORY DAY
	<input type="checkbox"/> INT. <input type="checkbox"/> EXT.	<input type="checkbox"/> DAY	<input type="checkbox"/> NIGHT	<input type="checkbox"/> DAWN	<input type="checkbox"/> DUSK	# OF PAGES	
5	INT – KAMAR GEMA – DAY						

NO.	CAST	ATMOSPHERE	PROPS /SET DRESSING
1	GEMA	GUN SMOKE	PONSEL PRODUSER, PONSEL GEMA, PISAU BELATI, PISTOL
		CAMERA	WARDROBE
		HAND – HELD MOVEMENT, STABILIZER MOVEMENT	KEMEJA PUTIH, CELANA BAHAN HITAM, SUSPENDER, JAS HITAM, INNER KEMEJA NAVY, CELANA BAHAN HITAM, SEPATU PENTOFEL
	STAND-INS	SPECIAL EFFECTS	VISUAL EFFECTS
		CAHAYA YANG MENYOROT	
	STUNTS	TRANSPORTATION / PIC. VEHICLES	SOUND / MUSIC
			MYSTERY
	MAKEUP / HAIR	ELECTRIC / GRIP / CRANES	SPECIAL EQUIPMENT
	NATURAL, RAMBUT GONDONG DENGAN POTONGAN ACAK.		
	SPECIAL MAKEUP EFFECTS	ANIMALS / LIVESTOCK / WRANGLERS	OTHER
	BLOOD		<input type="checkbox"/> TEACHER / WELFARE WORKER

[This form is licensed under a Creative Commons Share Alike 1.0 License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)

SCRIPT BREAKDOWN SHEET

TITLE SYAIR SUNYI BREAKDOWN PAGE # 8
 LOCATION RUANG GELAP PRODUCTION # _____
 STAGE LOCAL LOCATION DISTANT LOCATION DATE _____

SCENE #s	<input type="checkbox"/> INT. <input type="checkbox"/> EXT.	SCENE DESCRIPTION				STORY DAY	
		<input type="checkbox"/> DAY	<input type="checkbox"/> NIGHT	<input type="checkbox"/> MORN	<input type="checkbox"/> EVE	# OF PAGES	
6		INT - RUANG GELAP - NIGHT					

NO.	CAST	ATMOSPHERE	PROPS /SET DRESSING
1	GEMA		1 SET BIOLA, MEJA KAYU, KURSI KAYU, PENA KELASK, PISAU BELATI PEWARNA MERAH, AKRILIK.
2	WANITA		
		CAMERA	WARDROBE
		HAND - HELD MOVEMENT, STABILIZER MOVEMENT	KEMEJA PUTIH, CELANA BAHAN HITAM, SUSPENDER, DRESS PUTIH PANJANG
STAND-INS		SPECIAL EFFECTS	VISUAL EFFECTS
		CAHAYA YANG MEHYOROT	GREEN SCREEN
STUNTS		TRANSPORTATION / PIC. VEHICLES	SOUND / MUSIC
			MYSTERY
MAKEUP / HAIR		ELECTRIC / GRIP / CRANES	SPECIAL EQUIPMENT
	NATURAL, RAMBUT GONDONG DENGAN POTONGAN ACAK PUCAT SEPERTI MAYAT, RAMBUT TERURAI KAKU, SEDIKIT DARAH PALSU DI AREA BIBIR		ACRILIC
SPECIAL MAKEUP EFFECTS		ANIMALS / LIVESTOCK / WRANGLERS	OTHER
	BLOOD		<input type="checkbox"/> TEACHER / WELFARE WORKER

This form is licensed under a Creative Commons Share Alike 1.0 License

SCRIPT BREAKDOWN SHEET

TITLE SYAIR SUNYI BREAKDOWN PAGE # 7
 LOCATION KAMAR GEMA PRODUCTION # _____
 STAGE LOCAL LOCATION DISTANT LOCATION DATE _____

SCENE #s	INT. <input type="checkbox"/> EXT. <input type="checkbox"/>	SCENE DESCRIPTION	STORY DAY				# OF PAGES
			<input type="checkbox"/> DAY	<input type="checkbox"/> NIGHT	<input type="checkbox"/> DAWN	<input type="checkbox"/> DUSK	
7		INT – KAMAR GEMA – NIGHT					

NO.	CAST	ATMOSPHERE	PROPS /SET DRESSING
1	POLISI	GUN SMOKE	PONSEL PRODUSER, PONSEL GEMA, PISAU BELATI, PISTOL
2	PRODUSER		
		CAMERA	WARDROBE
		HAND – HELD MOVEMENT, STABILIZER MOVEMENT	KEMEJA PUTIH, CELANA BAHAN HITAM, SUSPENDER, JAS HITAM, INNER KEMEJA NAVY, CELANA BAHAN HITAM, SEPATU PENTOFEL
	STAND-INS	SPECIAL EFFECTS	VISUAL EFFECTS
		CAHAYA YANG MENYOROT	
	STUNTS	TRANSPORTATION / PIC. VEHICLES	SOUND / MUSIC
			MYSTERY
	MAKEUP / HAIR	ELECTRIC / GRIP / CRANES	SPECIAL EQUIPMENT
	NATURAL, RAMBUT KELIMIS, NATURAL RAMBUT KELIMIS		
	SPECIAL MAKEUP EFFECTS	ANIMALS / LIVESTOCK / WRANGLERS	OTHER
	BLOOD		<input type="checkbox"/> TEACHER / WELFARE WORKER

This form is licensed under a Creative Commons Share Alike 1.0 License

SCRIPT BREAKDOWN SHEET

TITLE SYAIR SUNYI BREAKDOWN PAGE # 7

LOCATION KAMAR GEMA PRODUCTION # _____

STAGE LOCAL LOCATION DISTANT LOCATION DATE _____

SCENE #s	SCENE DESCRIPTION						STORY DAY	# OF PAGES
	<input type="checkbox"/> INT.	<input type="checkbox"/> EXT.	<input type="checkbox"/> DAY	<input type="checkbox"/> NIGHT	<input type="checkbox"/> DAWN	<input type="checkbox"/> DUSK		
9	INT – KAMAR GEMA – NIGHT							

NO.	CAST	ATMOSPHERE	PROPS /SET DRESSING
2	POLISI	GUN SMOKE	PONSEL PRODUSER, PONSEL GEMA, PISAU BELATI, PISTOL , KERTAS PUISI KUNO
3	PRODUSER		
		CAMERA	WARDROBE
		HAND – HELD MOVEMENT, STABILIZER MOVEMENT	KEMEJA PUTH, CELANA BAHAN HITAM, SUSPENDER, JAS HITAM, INNER KEMEJA NAVY, CELANA BAHAN HITAM, SEPATU PENTOFEL
STAND-INS		SPECIAL EFFECTS	VISUAL EFFECTS
STUNTS		TRANSPORTATION / PIC. VEHICLES	SOUND / MUSIC
			MYSTERY
MAKEUP / HAIR		ELECTRIC / GRIP / CRANES	SPECIAL EQUIPMENT
NATURAL , RAMBUT GONDONG DENGAN POTONGAN ACAK. NATURAL, RAMBUT KELIMIS, NATURAL RAMBUT KELIMIS			
SPECIAL MAKEUP EFFECTS		ANIMALS / LIVESTOCK / WRANGLERS	OTHER
BLOOD			<input type="checkbox"/> TEACHER / WELFARE WORKER

[This form is licensed under a Creative Commons Share Alike 1.0 License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)

SCRIPT BREAKDOWN SHEET

TITLE SYAIR SUNYI BREAKDOWN PAGE # 10

LOCATION PELATARAN KOTA PRODUCTION # _____

STAGE LOCAL LOCATION DISTANT LOCATION DATE _____

SCENE #s	SCENE DESCRIPTION						STORY DAY	# OF PAGES
	<input type="checkbox"/> INT. <input type="checkbox"/> EXT.	<input type="checkbox"/> DAY	<input type="checkbox"/> NIGHT	<input type="checkbox"/> DAWN	<input type="checkbox"/> DUSK			
10	EXT – PELATARAN KOTA – DAY							

NO.	CAST	ATMOSPHERE	PROPS /SET DRESSING
1	LAKI-LAKI		KORAN, EARPHONE, KERTAS PUISI KUNO
2	PENJUAL KORAN		
		CAMERA	WARDROBE
		HAND – HELD MOVEMENT	KAOS PUTIH POLOS, CELANA JEANS HITAM, ROMPI PENJUAL KORAN, KAOS POLOS BERU, CELANA BAHAN CREAM
STAND-INS		SPECIAL EFFECTS	VISUAL EFFECTS
STUNTS		TRANSPORTATION / PIC. VEHICLES	SOUND / MUSIC
MAKEUP / HAIR		ELECTRIC / GRIP / CRANES	SPECIAL EQUIPMENT
NATURAL , RAMBUT PENDEK KELIMIS LUSUH DAN RAMBUT BASAHBERKERINGAT			
SPECIAL MAKEUP EFFECTS		ANIMALS / LIVESTOCK / WRANGLERS	OTHER
BLOOD			

TEACHER / WELFARE WORKER

[This form is licensed under a Creative Commons Share Alike 1.0 License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)

Director Shot

SYAIR SUNYI

001 – INT – KAMAR GEMA – DAY

No.	Scene	Shot Number	Type of Shot	Visual	Audio
1	1	1	MS	Tampak sebuah kamar yang penuh dengan hiasan bernuansa musik	Ambience_kamar
2	1	2	MCU	Sebuah biola diletakkan diatas sebuah stand,	Ambience_kamar
3	1	3	MCU	beberapa poster violinis terkenal tertempel di dinding kamar,	Ambience_kamar
4	1	4	CU	kertas-kertas bekas remasan tangan berserakan di lantai.	Ambience_kamar
5	1	5	LS	GEMA (24) berjalan mondar-mandir sambil memegang selebar kertas.	Ambience_kamar
6	1	6	MS	menyanyikan bait dengan nada yang sedikit fals "Aku bukan pujangaaa cinta... Puisi cinta yang kugenggam hanya asa."	"Aku bukan pujangaaa cinta... Puisi cinta yang kugenggam hanya asa."
7	1	7	MCU	Suara ponsel tiba-tiba berdering diatas meja kerja yang penuh dengan kertas.	Ambience_kamar
8	1	8	LS	Gema tidak menghiraukan dering ponsel tersebut. Ia tetap mondar-mandir membaca kembali puisi tersebut. "Aku hanya manusia... Yang mudah tergoda cinta..."	Suara ponsel terus berdering.
9	1	9	CU	"Aku hanya manusia... Yang mudah tergoda cinta..." Dengan kesal Gema meremas kertas puisi tersebut dan melemparkannya ke arah ponsel tersebut berada.	"Aku hanya manusia... Yang mudah tergoda cinta..."

				Ponsel tersebut berhenti.	
10	1	10	LS	Gema menghela nafas panjang kemudian berjalan menuju meja kerjanya.	Ambience _kamar
11	1	11	MS	Disingkirkannya kertas-kertas yang memenuhi meja	Ambience _kamar
12	1	12	MCU	kemudian ia mengambil sebuah kertas kosong dan pena,	Ambience _kamar
13	1	13	CU (Kertas)	ia mulai menulis beberapa kalimat puisi. "Duhai pujaanku.. Ingin kukabarkan pada angin malam, bahwa...."	Ambience _kamar
14	1	14	BCU	Gema memperhatikan kalimat puisi tersebut dan dengan kesal ia mencoret kalimat tersebut.	Ambience _kamar
15	1	15	CU (Kertas)	ia mencoret kalimat tersebut.	Ambience _kamar
16	1	16	MS	Ponselnya kembali berdering. Gema melihat ponsel tersebut kemudian mengangkatnya.	Ambience _kamar
17	1	17	CU	Gema Menyimak Telepon	Ini dia calon musisi ternama sepanjang masa. Poster yang kemarin gue tunjukin udah disebar belum sampai sehari tiket sudah setengahnya terjual.
18	1	18	LS	Gema menyimak Telepon	Bagaimana dengan musik--hmm musikalisasi puisi lo itu?
19	1	19	CU	Gema diam dan menjawab: "Lagi gue kerjakan"	Udah dari sebulan

				Dengan kesal Gema memutuskan sambungan teleponnya. Gema terdiam kemudian melihat foto.	yang lalu belum selesai juga. Gema... Gema.. Resital lo ini semakin dekat, belum lo latihannya, persiapan-persiapan lain juga belum disiapkan.. . Inget sekali lagi, acara lo ini laris, bakal ngedateng in duit yang ga sedikit. Jangan sampe lo bikin bikin gue batal kaya, apalagi rugi.
20	1	20	CU (Reverse Shot)	foto semasa kecil dengan pose memegang biola bersama orang tuanya.	Ambience _kamar
21	1	21	CU	Gema melihat biolanya.	Ambience _kamar
21	1	21	CU (Reverse Shot)	biolanya yang diletakan diatas sebuah stand.	Ambience _kamar
22	1	22	BCU	mengambil biola tersebut	Ambience _kamar
23	1	23	MS	la mengambil biola tersebut kemudian memainkannya.	Suara lantunan biola
24	1	24	CU	Gema memainkan biola tersebut dengan menghayati.	Suara lantunan biola
25	1	25	BCU	Nada biola Gema semakin keras.	Nada biola Gema semakin keras.

26	1	26	MCU	Ketika Gema melihat fotonya	Suara lantunan biola
27	1	27	CU	tiba-tiba salah satu senar biolanya terputus.	Suara senar terputus _ Ambience _ kamar
28	1	28	LS	Gema berhenti memainkan biolanya.	Ambience _ kamar

002 – EXT – SUASANA KOTA – DAY

No.	Scene	Shot Number	Type of Shot	Visual	Audio
1	2	1	LS	Pemandangan suasana kota, gedung-gedung bertingkat	Ambience _ Kota

003 – INT – JALAN – DAY

No.	Scene	Shot Number	Type of Shot	Visual	Audio
1	3	1	MS	Dengan wajah kelelahan, Gema berjalan melewati halaman depan sebuah gedung. Di tembok gedung terempel beberapa poster resitalnya yang berjudul "RESITAL BIOLA PUISI GEMA"	Ambience _ Street
2	3	2	CU	yang berjudul "RESITAL BIOLA PUISI GEMA"	Ambience _ Street
3	3	3	MS	Melihat hal itu, Gema pun kesal lalu menyobek poster-poster tersebut. Di dekat pintu gedung, terlihat sebuah papan nama bertuliskan "Perpustakaan Acitya ". Gema sejenak memandangi papan itu. Gema tersenyum kecil, lalu masuk kedalam gedung.	Ambience _ Street
4	3	4	LS	Gema sejenak memandangi papan itu	Ambience _ Street
5	3	5	MCU	Gema sejenak memandangi papan itu. Gema tersenyum kecil, lalu masuk kedalam gedung.	Ambience _ Street

004 – INT – PERPUSTAKAAN – MALAM

No.	Scene	Shot Number	Type of Shot	Visual	Audio
1	4	1	LS	Cahaya di dalam perpustakaan itu temaram. Gema berjalan diantara rak-rak buku Sastra dan berhenti	Ambience _library
2	4	2	MS	Gema memandangi barisan buku-buku yang tertata rapi di rak tersebut	Ambience _library
3	4	3	CU	Dari belakang, tiba-tiba seorang Penjaga Perpustakaan yang sudah tua memegang pundaknya. Gema terkejut kemudian menoleh dan bicara "Selamat sore pak, Maaf saya mau mencari buku"	"Selamat sore pak, Maaf saya mau mencari buku"
4	4	4	MS Two Shot	menyerahkan sebuah buku lusuh. Gema mengambil buku lusuh tersebut	Ambience _library
5	4	5	MCU	Gema membuka lembaran-lembaran buku itu	Ambience _library
6	4	6	CU (Over Shoulder)	Sekilas tampak puisi-puisi dengan berbagai judul.	Ambience _library
7	4	7	CU	Terima kasih...Pak..	Terima kasih...Pak ..
8	4	8	LS	Tiba-tiba Penjaga Pepustakaan tersebut menghilang. Gema heran menoleh ke kiri dan kanan.	Ambience _library
9	4	9	MCU	Gema kembali membuka lembaran-lembaran buku tersebut	Ambience _library
10	4	10	CU (buku)	Tiba-tiba ada sebuah lipatan kertas lusuh yang terselip diantara lembaran	Ambience _library
11	4	11	MCU	Gema mengambil lipatan kertas tersebut dan membukanya	Ambience _library
12	4	12	BCU (Kertas)	Di dalam kertas itu ada secarik puisi tulisan tangan. Di sisi-sisi tulisan itu ada bercak-bercak hitam seperti darah mengering	Ambience _library
13	4	13	MCU	Gema membaca bait pertama puisi itu dalam hati Aku mengira bahwa Matahariku perlahan bersembunyi.... Pada batas	Aku mengira bahwa Matahariku perlahan

				samar-samar yang berapi... Kegelapan siap memburu Pada siapa jerit kan kutuju	bersembunyi.... Pada batas samar-samar yang berapi... Kegelapan siap memburu Pada siapa jerit kan kutuju _Ambience_library
14	4	14	ECU (Kertas)	"Jalan di depan mulai buram... Bekal telah tandas"	"Jalan di depan mulai buram... Bekal telah tandas"_Ambience_library
15	4	15	CU	Cahaya lampu di dalam perpustakaan sedikit berkedip setelah Gema selesai membaca	Ambience_library
16	4	16	LS	Gema melipat kertas tersebut. Lalu pergi	Ambience_library

005 – INT – KAMAR GEMA – MALAM

No.	Scene	Shot Number	Type of Shot	Visual	Audio
1	5	1	MS	Gema duduk di kursi sambil menyeting biolanya. Senar biolanya sudah kembali lengkap. Selesai menyetem, ia menaruh biola pada stand. Diatas meja, Gema membuka kembali lipatan kertas yang diambilnya dari perpustakaan tadi.	Ambience_kamar
2	5	2	CU (from Side)	Baca puisi Matahariku perlahan bersembunyi.... Pada batas samar-samar yang berapi... Kegelapan siap memburu Pada siapa jerit kan kutuju.	Baca puisi Matahariku perlahan bersembunyi.... Pada batas samar-samar

					yang berapi... Kegelapan siap memburu Pada siapa jerit kan kutuju.
3	5	3	BCU (Reverse Shot)	Puisi	Ambience _kamar
4	5	4	MS	Saat menyanyikan bait puisi tersebut, angin menjadi kencang menggoyangkan gordin jendela kamar Gema yang masih terbuka. Gema terkejut dan menoleh ke arah jendela.	Ambience _kamar
5	5	5	ECU	Tangan Gema yang masih memegang kertas itu bergetar dengan sendirinya	Ambience _kamar
6	5	6	BCU (Front Face)	Dengan wajah ketakutan, Gema segera melepaskan kertas tersebut	Ambience _kamar
7	5	7	LS	Gema menoleh ke arah biolanya, lalu beranjak mengambilnya. Gema berdiri disamping jendela dengan posisi siap memainkan biola. Gema memainkan biolanya sambil memejamkan mata dan menyanyikan bait kedua puisi dalam hati dengan penuh penghayatan.	Suara Lantunan Biola
8	5	8	MS	Gema berdiri disamping jendela dengan posisi siap memainkan biola.	Suara Lantunan Biola
9	5	9	CU	Detail Violin	Waktuku tiba di ruang kesunyian. . Katakata yang t'lah lama tak terkesan
10	5	10	MCU	Detail Ekspresi	Saat lidah s'makin kelu.... Derita lama mengundangi pilu...

					Pada kematian kubawakan.
11	5	11	MLS	Gema memainkan biolanya dengan penghayatan.	Suara Lantunan Biola
12	5	12	ECU	Busur Violin	Suara Lantunan Biola
13	5	13	ECU	Dryer Violin	Suara Lantunan Biola
14	5	14	CU	Ekspresi Gema	Suara Lantunan Biola
15	5	15	MS	Gema masih hanyut memainkan biolanya sambil melagukan puisi. Tiba-tiba cahaya di dalam kamar Gema meredup berubah menjadi gelap.	Suara Lantunan Biola

006 – INT – RUANG GELAP – MALAM

No.	Scene	Shot Number	Type of Shot	Visual	Audio
1	6	1	MS	Cahaya lampu tiba-tiba menyala menyorot Gema yang masih hanyut memainkan biola sambil melagukan puisi tersebut. Saat membuka matanya,	Suara Lantunan Biola
2	6	2	LS	ruangan sekelilingnya menjadi gelap. Gema terkejut dan melihat ke sekeliling. Semuanya hitam pekat . Tiba-tiba terdengar suara saklar lampu yang dinyalakan	Ambience _dark
3	6	3	MS	Terlihat ada cahaya yang menyorot seorang wanita. Wanita itu berambut panjang hingga menutupi wajahnya, yang terbalut dengan busana putih di seluruh badannya, dengan kepala tertunduk sambil menangis. Perempuan	Ambience _dark_ Suara tangisan wanita

				itu duduk menghadap meja, seperti hendak menulis.	
4	6	4	CU (Kertas)	Tampak tangan wanita tersebut sedang menulis satu kalimat puisi di kertas. Kalimat puisi yang dituliskannya itu sama persis dengan puisi yang Gema temukan di perpustakaan.	Ambience _dark_ Suara tangisan wanita
5	6	5	MCU	Gema masih terus memandangi perempuan	Ambience _dark_
6	6	6	MLS	Melihat penampakan yang ada di hadapannya itu, Gema terkejut dan ketakutan. Biola dan busurnya masih ia pegang. Gema melangkah mundur dengan perlahan untuk menjauhi hantu wanita itu	Ambience _dark_
7	6	7	MCU	Hantu wanita itu masih terus menangis sambil memegang pena. Terlihat tangan hantu wanita itu sedang menulis satu kalimat puisi di atas kertas	Ambience _dark_
8	6	8	MCU	Gema bingung dan gelisah melihat apa yang dilakukan oleh perempuan itu. Tiba-tiba suara teriakan perempuan dari arah lain. Gema menoleh ke arah suara itu berasal.	Ambience _dark_ Suara Teriakan wanita
9	6	9	MS	Terlihat wanita tersebut menikam perutnya sendiri dengan belati.	Ambience _dark_ Suara tikaman belati
10	6	10	LS	Gema panik dan terkejut. Biola yang ada di genggamannya Gema terjatuh.	Ambience _dark_ Suara benda terjatuh
11	6	11	MCU	Gema berbalik arah dan berlari. Tiba-tiba ia terbentur sebuah dinding kaca.	Suara benturan kaca
12	6	12	MS (From Back)	Dari dinding itu, muncul tulisan-tulisan puisi yang ditulis wanita tersebut dengan tulisan merah seperti darah.	Ambience _dark_
13	6	13	MS	Gema memukul-mukul dinding	Gema berteriak _ suara kaca dipukul

14	6	14	ECU	Tangan memukul-mukul dinding itu sekuat tenaga.	Gema berteriak _ suara kaca dipukul
15	6	15	CU	Wajahnya panik dan ketakutan.	Ambience _dark

007 – INT – KAMAR GEMA – MALAM

No.	Scene	Shot Number	Type of Shot	Visual	Audio
1	7	1	CU	Ponsel Gema berbunyi. Terlihat pada layar ponsel 10 panggilan Produser tidak terjawab.	Dering handphon e_ Sirine polisi
2	7	2	MS	Tiba-tiba pintu itu didobrak dari luar. Seorang berseragam polisi masuk dengan posisi siaga memegang pistol.	Sirine polisi_ pintu di dobrak_ Dering handphon e
3	7	3	LS	Kemudian disusul oleh produser	Ambience _kamar
4	7	4	MCU (Follow From Front)	produser dengan raut wajah yang sinis sambil memegang ponsel di telinganya.	Dering handphon e
5	7	5	MS (follow from Back)	Polisi tersebut mendekat kearah ponsel Gema yang berbunyi. Tampak ponsel itu ada diatas meja Gema kemudian Polisi mengambil ponsel tersebut dan memberikannya kepada Produser	Ambience _kamar
6	7	6	CU	Wajah Produser (memutuskan sambungan telponnya) Sial!	Ambience _kamar

008/009 – INT – KAMAR GEMA/RUANG GELAP – MALAM

No.	Scene	Shot Number	Type of Shot	Visual	Audio
1	8	1	MCU	Dari balik kaca yang gelap terlihat ada satu cahaya yang	Ambience _dark

				berpendar.	
2	8/9	2	MS+POV	tampak kamar Gema dan langkah 2 orang laki-laki yang sedang mondar-mandir di kamarnya	Ambience _dark
3	9 on 8	3	MS	Polisi dan Produser memeriksa sekeliling kamar Gema.	Ambience _kamar
4	9 on 8	4	ECU	Detail mencari sesuatu	Ambience _kamar
5	9 on 8	5	MCU	Detail mencari sesuatu	Ambience _kamar
6	9 on 8	6	CU	Detail mencari sesuatu	Ambience _kamar
7	9 on 8	7	MS (Follow)	Tiba-tiba polisi menemukan sebuah pisau belati berlumuran darah yang tergeletak di lantai.	Ambience _kamar
8	9 on 8	8	MCU (Follow)	Produser juga menemukan selebar kertas puisi lusuh yang ada bercak darah mengering.	Ambience _kamar
9	8	9	MCU	Melihat hal tersebut, Gema berteriak lalu memukul-mukul kaca dengan keras.	Ambience _kamar
10	9 on 8	10	POV Vlog	Produser juga menemukan selebar kertas puisi lusuh yang ada bercak darah mengering	Ambience _kamar
11	8	11	MCU	Gema berteriak lalu memukul-mukul kaca dengan keras	Gema berteriak (pendam), suara kaca dipukul (pendam)
12	8	12	BCU	Gema berteriak lalu memukul-mukul kaca dengan keras	Gema berteriak (pendam), suara kaca dipukul (pendam)
13	9 on 8	13	MCU	Namun Polisi dan Produser terlihat tidak mendengar suara Gema.	Ambience _kamar
14	9 on 8	14	MS	Namun Polisi dan Produser terlihat tidak mendengar suara Gema.	Ambience _kamar
15	9 on 8	15	LS	Terlihat pisau belati dan kertas puisi itu dibawa	Ambience _kamar

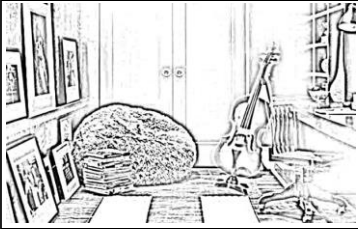

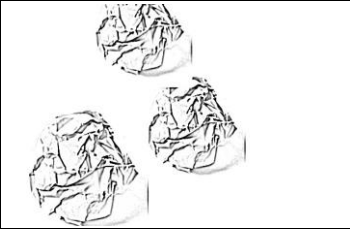
16	8	16	CU	Gema memukul mukul kaca (lights off)	Ambience _Dark
----	---	----	----	--------------------------------------	-------------------



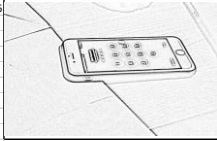

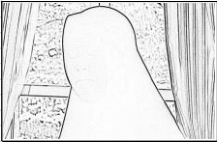

010 – INT – PELATARAN KOTA – PAGI





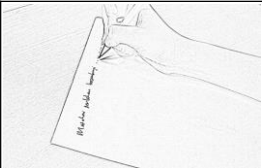

No.	Scene	Shot Number	Type of Shot	Visual	Audio
1	10	1	CU	Seorang laki-laki sedang berjalan di pelataran kota. Ia membawa tas biola	Ambience _Kota Suara Earphone
2	10	2	CU	dan memakai earphone di telinganya	Ambience _Kota Suara Earphone
3	10	3	LS	Seorang pedagang koran menyodorkan dagangannya	Koran... Koran... Seorang Violinis hilang misterius Koran... Koran... Seorang Violinis hilang misterius
4	10	4	MS	Laki-laki itu menghampiri pedagang koran dan mengambil koran yang disodorkan	Ambience _Kota
5	10	5	CU	Ia membaca headline berita di koran tersebut dengan wajah penasaran. (HEADLINE KORAN) Seorang Violinis hilang secara misterius sebelum resital perdananya	Ambience _Kota
6	10	6	LS	Ia membeli koran itu.	Ambience _Kota
7	10	7	MS	Ia lanjut berjalan lalu duduk di sebuah kursi. Ia merogoh sakunya untuk mengambil sebuah lipatan kertas.	Ambience _Kota
8	10	8	ECU	Lipatan kertas itu ia buka. Ternyata kertas itu adalah kertas puisi yang sama dengan yang pernah Gema temukan di perpustakaan	

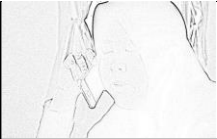



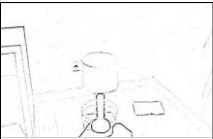

Consent Form Storyboard

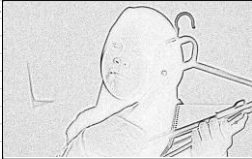




Scene 1

001 - INT - KAMAR GEMA - SIANG			
1		2	
		3	
	Shot Size : MS		Shot Size : MCU
	Angel : Low Angel		Angel : Low Angel
	Camera Angel : Objective		Camera Angel : Objective
	Camera Movement : Track		Camera Movement : Track in
	Action : Tampak sebuah kamar yang penuh dengan hiasan bernuansa musik		Action : Sebuah biola diletakkan diatas sebuah stand,
	Dialog : -		Dialog : -
			Shot Size : CU
			Angel : Low Angel
			Camera Angel : Objective
			Camera Movement : Track In
			Action : kertas-kertas bekas remasan tangan berserakan di lantai.
			Dialog : -

		
<p>Shot Size : LS Angel : Eye Level Camera Angel : Objective Camera Movement : Hand Held Action : GEMA (24) berjalan mondar-mandir sambil memegang selebar kertas. Dialog :-</p>	<p>Shot Size : MS Angel : Eye Level Camera Angel : Objective Camera Movement : Hand-Held Action : Menyanyikan bait dengan nada yang sedikit fals "Duhai pujaanku... Bayangmu yang selalu menyertaiku. . Senyummu tak mampu kutahan lagi untuk tak bersipu malu...." Dialog :-</p>	<p>Shot Size : MCU Angel : High Angle Camera Angel : Objective Camera Movement :hand Held Action : Suara ponsel tiba-tiba berdering diatas meja kerja yang penuh dengan kertas. (Suara Dering Telephone) Dialog :-</p>
		
<p>Shot Size : LS Angel : Eye Level Camera Angel : Objective Eye Level Camera Movement : Hand-Held Action :Gema tidak menghiraukan dering ponsel tersebut. Ia tetap mondar-mandir membaca kembali puisi tersebut. "Aku memang bukan pujangga cinta... Tidaklah mahir membuat puisi cinta... Dialog :</p>	<p>Shot Size : CU Angel : Low Angel Camera Angel : Objective Camera Movement : Hand-Held Action : Aku hanya manusia biasa... Manusia yang mudah tergoda cinta..." Dengan kesal Gema meremas kertas puisi tersebut dan melemparkannya ke arah ponsel tersebut berada. Ponsel tersebut berhenti. Dialog :-</p>	<p>Shot Size : LS Angel : Eye Level Camera Angel : Objective Camera Movement : Hand-Held Action :Gema menghela nafas panjang kemudian berjalan menuju meja kerjanya. (Suara Dering Telephone) Dialog :-</p>

<p>10</p> 	<p>11</p> 	<p>12</p> 
<p>Shot Size : MS Angel : Eye Level Camera Angel : Objective Camera Movement : Hand-Held Action : Disingkirkannya kertas-kertas yang memenuhi meja</p>	<p>Shot Size : MCU Angel : Eye level Camera Angel : Objective Camera Movement : Hand-Held Action : kemudian ia mengambil sebuah kertas kosong dan pena,</p>	<p>Shot Size : CU (Kertas) Angel : High Angel Camera Angel : Objective Camera Movement :Hand-Held Action : ia mulai menulis beberapa kalimat puisi.</p>
<p>Dialog :-</p>	<p>Dialog :-</p>	<p>Dialog :-</p>
<p>13</p> 	<p>14</p> 	<p>15</p> 
<p>Shot Size : BCU Angel : Low Angel Camera Angel : Objective Camera Movement :Hand-Held Action : Gema memperhatikan kalimat puisi tersebut dan dengan kesal ia mencoret kalimat tersebut.</p>	<p>Shot Size : CU (Kertas) Angel : High Angel Camera Angel : Objective Camera Movement :Hand-Held Action : ia mencoret kalimat tersebut.</p>	<p>Shot Size : MS Angel : High Angel Camera Angel : Objective Camera Movement : Hand-Held Action :Ponselnya kembali berdering. Gema melihat ponsel tersebut kemudian mengangkatnya.</p>
<p>Dialog :-</p>	<p>Dialog :-</p>	<p>Dialog :-</p>

16	17	18
		
<p>Shot Size : CU Angel : High Angel Camera Angel : Objective Camera Movement : Hand-Held Action : Gema Menyimak Telepon</p>	<p>Shot Size : LS Angel : High Angel Camera Angel : Objective Camera Movement : Hand-Held Action : Gema menyimak Telepon</p>	<p>Shot Size : CU Angel : High Angel Camera Angel : Objective Camera Movement :Hand-Held Action :Gema diam dan menjawab: "Lagi gue kerjakan" Dengan kesal Gema memutuskan sambungan teleponnya. Gema terdiam kemudian melihat foto. Gema melihat biolanya. mengambil biola tersebut</p>
<p>Dialog : PRODUSER : ini dia calon musisi ternama sepanjang masa. Poster yang kemarin gue tunjakin udah disebar belum sampai sehari tiket sudah setengahnya terjual. Bagaimana dengan musik..hmm musikalisasi puisi lo itu ?</p>	<p>Dialog : Bagaimana dengan musik--hmm musikali--sasi puisi lo itu?</p>	<p>Dialog : Udah dari sebulan yang lalu belum selesai juga. Gema .gema resital lo ini semakin dekat, belum lo latihannya, persiapan-persiapan lain juga belum disiapkan...</p>
20	21	22
		
<p>Shot Size : CU(Reverse Shot) Angel : High Angel Camera Angel : Objective Camera Movement : Hand-Held Action :foto semasa kecil dengan pose memegang biola bersama orang tuanya.</p>	<p>Shot Size : CU(Reverse Shot) Angel : High engel Camera Angel : Objective Camera Movement : Hand-Held Action : biolanya yang diletakan diatas sebuah stand.</p>	<p>Shot Size : BCU Angel : Low Angel Camera Angel : Objective Camera Movement : Stabilizer Action :la mengambil biola tersebut kemudian memainkannya.</p>
<p>Dialog : -</p>	<p>Dialog : -</p>	<p>Dialog : -</p>

<p>23</p> 	<p>24</p> 	<p>25</p> 
<p>Shot Size : CU Angel : Low Angel Camera Angel : Objective Camera Movement : Stabilizer Action : Gema memainkan biola tersebut dengan menghayati.</p>	<p>Shot Size : BCU Angel : low Angel Camera Angel : Objective Camera Movement : Stabilizer Action : Nada biola Gema semakin keras.</p>	<p>Shot Size : MCU Angel : Low Angel Camera Angel : Objective Camera Movement : Stabilizer Action : Ketika Gema melihat fotonya</p>
<p>Dialog :-</p>	<p>Dialog :-</p>	<p>Dialog :-</p>
<p>26</p> 	<p>27</p> 	
<p>Shot Size : CU Angel : Eye Level Camera Angel : Objective Camera Movement : Stabilizer Action : tiba-tiba salah satu senar biolanya terputus.</p>	<p>Shot Size : LS Angel : Eye Level Camera Angel : Objective Camera Movement : Stabilizer Action :Gema berhenti memainkan biolanya.</p>	
<p>Dialog :-</p>	<p>Dialog :-</p>	

Scene 2

002 - INT - SUASANA KOTA - SIANG


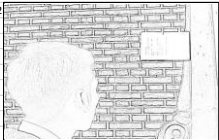

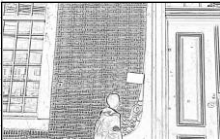
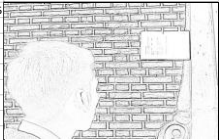
1









Shot Size : LS
Angel : Low Angel
Camera Angel : Objective
Camera Movement : Stabilizer
Action : suasana kota






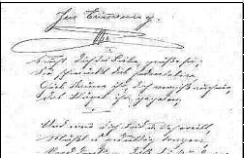
Dialog : -


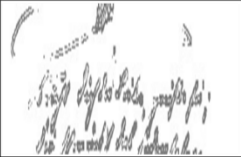


Scene 3

003 - INT - JALAN - SIANG					
1		2		3	
Shot Size : MS	Shot Size : CU	Shot Size : MS	Shot Size : MS	Shot Size : MS	
Angel : Eye Level	Angel : Eye Level	Angel : Eye Level	Angel : Eye Level	Angel : Eye Level	
Camera Angel : Objective	Camera Angel : Objective	Camera Angel : Objective	Camera Angel : Objective	Camera Angel : Objective	
Camera Movement : Hand-Held	Camera Movement : Hand-Held	Camera Movement : Hand-Held	Camera Movement : Hand-Held	Camera Movement : Hand-Held	
Action : Dengan wajah kelelahan Gema berjalan melewati sebuah gedung. Di tembok gedung tertempel poster rsitalnya.	Action : Judul resital puisi Gema	Action : Melihat hal itu Gemaupun kesal lalu merobek poster-poster tersebut, didekat pintu gedung terlihat sebuah papan bertuliskan perpustakaan actya.	Action : Melihat hal itu Gemaupun kesal lalu merobek poster-poster tersebut, didekat pintu gedung terlihat sebuah papan bertuliskan perpustakaan actya.	Action : Melihat hal itu Gemaupun kesal lalu merobek poster-poster tersebut, didekat pintu gedung terlihat sebuah papan bertuliskan perpustakaan actya.	
Dialog :-	Dialog :-	Dialog :-	Dialog :-	Dialog :-	
4		5			
Shot Size : LS	Shot Size : MCU	Shot Size : MCU			
Angel : Eye Level	Angel : Low Angel	Angel : Low Angel			
Camera Angel : Objective	Camera Angel : Objective	Camera Angel : Objective			
Camera Movement : Hand-Held	Camera Movement : Hand-Held	Camera Movement : Hand-Held			
Action : Gema sejangk memandangi papan itu.	Action : Gema memandangi papan itu, tersenyum kecil lalu masuk kedalam gedung.				
Dialog :-	Dialog :-				





Scene 4





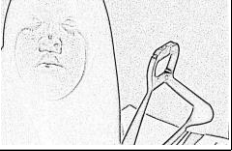

004 - INT - PERPUSTAKAAN - SIANG					
1		2		3	
	Shot Size : LS Angel : Eye Level Camera Angel : Objective Camera Movement : Hand-Held Action : Cahaya di dalam perpustakaan itu temaram. Gema berjalan diantara rak-rak buku Sastra dan berhenti		Shot Size : MS Angel : Eye Level Camera Angel : Objective Camera Movement : Hand-Held Action : Gema memandangi barisan buku-buku yang tertata rapi di rak tersebut		Shot Size : CU Angel : Eye Level Camera Angel : Objective Camera Movement : Hand-Held Action : Dari belakang, tiba-tiba seorang Penjaga Perpustakaan yang sudah tua memegang pundaknya. Gema terkejut kemudian menoleh dan bicara "Selamat sore pak, Maaf saya mau mencari buku"
	Dialog :-		Dialog :-		Dialog :-
4		5		6	
	Shot Size : MS (Two Shot) Angel : Eye Level Camera Angel : Objective Camera Movement : Hand-Held Action : menyerahkan sebuah buku lusuh. Gema mengambil buku lusuh tersebut		Shot Size : MCU Angel : Low Angel Camera Angel : Objective Camera Movement : Hand-Held Action : Gema membuka lembaran-lembaran buku itu		Shot Size : CU (Over Shoulder) Angel : High Angel Camera Angel : Objective Camera Movement : Hand-Held Action : Sekilas tampak puisi-puisi dengan berbagai judul.
	Dialog :-		Dialog :-		Dialog :-

7		8		9	
	Shot Size : CU		Shot Size : LS		Shot Size : MCU
	Angel : Eye Level		Angel : Eye Level		Angel : Eye Level
	Camera Angel : Objective		Camera Angel : Objective		Camera Angel : Objective
	Camera Movement : Hand-Held		Camera Movement : Hand-Held		Camera Movement : Hand-Held
	Action :Terima kasih...Pak..		Action :Tiba-tiba Penjaga Pepustakaan tersebut menghilang. Gema heran menoleh ke kiri dan kanan.		Action :Gema kembali membuka lembaran-lembaran buku tersebut
	Dialog : -		Dialog : -		Dialog : -
10		11		12	
	Shot Size : CU (Buku)		Shot Size : MCU		Shot Size : BCU
	Angel : High Angel		Angel : Eye Level		Angel : High Angel
	Camera Angel : Objective		Camera Angel : Objective		Camera Angel : Objective
	Camera Movement : Hand-Held		Camera Movement : Hand-Held		Camera Movement : Hand-Held
	Action :Tiba-tiba ada sebuah lipatan kertas lusuh yang terselip diantara lembaran		Action :Gema mengambil lipatan kertas tersebut dan membukanya		Action :Di dalam kertas itu ada secarik puisi tulisan tangan. Di sisi-sisi tulisan itu ada bercak-bercak hitam seperti darah mengering
	Dialog : -		Dialog : -		Dialog : -







<p>13</p> 	<p>14</p> 	<p>15</p> 
<p>Shot Size : MCU Angel : Low Angel Camera Angel : Objective Camera Movement : Hand-Held</p>	<p>Shot Size : ECU (Kertas) Angel : High Angel Camera Angel : Objective Camera Movement : Hand-Held</p>	<p>Shot Size : CU Angel : Eye Level Camera Angel : Objective Camera Movement : Hand-Held</p>
<p>Action :Gema membaca bait pertama puisi itu dalam hati. "Matahariku perlahan bersembunyi padas batas samar-samar yang berapi"</p>	<p>Action : "Kegelapan siap memburu pada siapa jerit kan kutuju"</p>	<p>Action : Cahaya lampu di dalam perpustakaan sedikit berkedip setelah Gema selesai membaca</p>
<p>Dialog : -</p>	<p>Dialog : -</p>	<p>Dialog : -</p>
<p>16</p> 		
<p>Shot Size : LS Angel : Eye Level Camera Angel : Objective Camera Movement : Hand-Held</p>		
<p>Action :Gema melipat kertas tersebut. Lalu pergi</p>		
<p>Dialog : -</p>		







Scene 5



005 - INT - KAMAR GEMA - MALAM			
1		2	
Shot Size : LS	Shot Size : MS	Shot Size : CU (From Side)	Shot Size : BCU (Reverse Shot)
Angel : Eye Level	Angel : Eye Level	Angel : High Angel	Angel : High Angel
Camera Angel : Objective	Camera Angel : Objective	Camera Angel : Objective	Camera Angel : Objective
Camera Movement : Hand-Held	Camera Movement : Hand-Held	Camera Movement : Hand-Held	Camera Movement : Hand-Held
Action : Establish Rumah	Action : Diatas meja kerjanya, Gema membuka kembali lipatan kertas yang diambilnyaGema membuka kembali lipatan kertas yang diambilnya	Action : Baca Puisi "Matahariku perlahan bersembunyi...pada batas samar-samar yang berapi..kegelapan siap memburu....pada siapa jerit kan kutuju.	Action : Puisi
Dialog :-	Dialog :-	Dialog :-	
5		6	
Shot Size : BCU (Front Face)	Shot Size : LS	Shot Size : MS	
Angel : High Angel	Angel : Eye Level	Angel : Eye Level	
Camera Angel : Objective	Camera Angel : Objective	Camera Angel : Objective	
Camera Movement : Hand-Held	Camera Movement : Hand-Held	Camera Movement : Stabilizer	
Action : Wajah Gema memperhatikan puisi itu. Gema Beranjak	Action : Gema mengambil biolanya yang diletakkan di stand biola. Gema berdiri disamping jendela dengan posisi siap memainkan biola.	Action : Gema berdiri disamping jendela dengan posisi siap memainkan biola.	
Dialog :-	Dialog :-	Dialog :-	

<p>8</p> 	<p>9</p> 	<p>10</p> 
<p>Shot Size : CU Angel : Eye Level Camera Angel : Objective Camera Movement : Stabilizer Action :Detail Violin</p> <p>Dialog : Waktu tiba di ruang kesenyuaian</p>	<p>Shot Size : MCU Angel : Low Angel Camera Angel : Objective Camera Movement : Stabilizer Action :Detail Ekspresi</p> <p>Dialog : Kata-kata yang tlah lama tak terkesan</p>	<p>Shot Size : MLS Angel : Eye Level Camera Angel : Objective Camera Movement : Stabilizer Action : Gema memainkan biolanya dengan penghayatan. Dialog : "Saat lidah semakin kelu"</p>
<p>11</p> 	<p>12</p> 	<p>13</p> 
<p>Shot Size : ECU Angel : High Angel Camera Angel : Subjective Camera Movement : Stabilizer Action : Dryer Violin</p> <p>Dialog : "Derita lama mengundang pilu"</p>	<p>Shot Size : CU Angel : Eye Level Camera Angel : Objective Camera Movement : Stabilizer Action : Ekspresi Gema</p> <p>Dialog : "Pada Kematian Kubawakan"</p>	<p>Shot Size : MS Angel : Eye Level Camera Angel : Objective Camera Movement : Stabilizer Action : Gema masih hanyut memainkan biolanya sambil melagukan puisi. Tiba-tiba cahaya di dalam kamar Gema meredup berubah menjadi gelap.</p> <p>Dialog :</p>

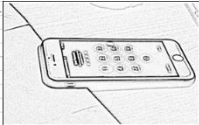





Scene 6

006 - INT - RUANG GELAP - MALAM		
1	2	3
		
Shot Size :MS Angel : Eye Level Camera Angel : Objective Camera Movement : Stabilizer Action : Cahaya lampu tiba-tiba menyala menyorot Gema yang masih hanyut memainkan biola sambil melagukan puisi tersebut. Saat membuka matanya, Dialog :-	Shot Size :LS Angel : Eye Level Camera Angel : Objective Camera Movement : Hand-Held Action : ruangan sekelilingnya menjadi gelap. Gema terkejut dan melihat ke sekeliling. Semuanya hitam pekat. Tiba-tiba terdengar suara saklar lampu yang dinyalakan Dialog :-	Shot Size :MS Angel : High Angel Camera Angel : Objective Camera Movement : Hand-Held Action : Terlihat cahaya lampu menyorot seorang wanita berambut panjang, yang terbalut dengan busana putih di seluruh badannya, sedang menulis diatas meja sambil menangis. Dialog :-
4	5	6
		
Shot Size :CU (Kertas) Angel : High Angel Camera Angel : Objective Camera Movement : Hand-Held Action : Tampak tangan wanita tersebut sedang menulis satu kalimat puisi di kertas. Kalimat puisi yang dituliskannya itu sama persis dengan puisi yang Gema temukan di perpustakaan. Dialog :-	Shot Size :MCU Angel : Low Angel Camera Angel : Objective Camera Movement : Hand-Held Action : Gema masih terus memandangi perempuan Dialog :-	Shot Size :MLS Angel : Eye Level Camera Angel : Objective Camera Movement : Hand-Held Action : Gema masih terus memandangi perempuan itu dari kejauhan. Biola dan busurnya masih ia pegang Dialog :-

7	8	9
 <p>Shot Size :MCU Angel : High Angel Camera Angel : Objective Camera Movement : Hand-Held Action : Perempuan tersebut masih terusmenulis sambil menangis terisak.</p>	 <p>Shot Size :MCU Angel : Low Angel Camera Angel : Objective Camera Movement : Hand-Held Action : Gema bingung dan gelisah melihat apa yang dilakukan oleh perempuan itu. Tiba-tiba suara teriakan perempuan dari arah lain. Gema menoleh ke arah suara itu berasal.</p>	 <p>Shot Size :MS Angel : Eye Angel Camera Angel : Objective Camera Movement : Hand-Held Action : Terlihat wanita tersebut menkam perutnya sendiri dengan belat.</p>
Dialog :-	Dialog :-	Dialog :-
10	11	12
 <p>Shot Size :LS Angel : Eye Level Camera Angel : Objective Camera Movement : Hand-Held Action : Gema panik dan terkejut. Bola yang ada di genggamannya Gema terjatuh.</p>	 <p>Shot Size :MCU Angel : Low Angel Camera Angel : Objective Camera Movement : Hand-Held Action : Gema berbalik arah dan berlari. Tiba-tiba ia terbentur sebuah dinding kaca.</p>	 <p>Shot Size :MS (From Back) Angel : High Angel Camera Angel : Objective Camera Movement : Hand-Held Action : Dari dinding itu, muncul tulisan-tulisan puisi yang ditulis wanita tersebut</p>
Dialog :-	Dialog :-	Dialog :-







13		14		15	
	Shot Size :MS		Shot Size :CU		
	Angel : High Angel		Angel : High Angel		
	Camera Angel : Objective		Camera Angel : Objective		
	Camera Movement : Hand-Held		Camera Movement : Hand-Held		
	Action : Gema memukul-mukul dinding		Action : Tangan memukul memukul dinding itu sekuat tenaga.		Action : Wajahnya panik dan ketakutan.
	Dialog : -		Dialog : -		Dialog : -

Scene 7

007 - INT - KAMAR GEMA - MALAM		
1	2	3
		
Shot Size : CU Angei : High Angel Camera Angel : Objective Camera Movement : Hand Held	Shot Size : MS Angei : Eye Angel Camera Angel : Objective Camera Movement : Hand-Held	Shot Size : LS Angei : Eye Level Camera Angel : Objective Camera Movement : Hand-Held
Action :Ponsel Gema berbunyi. Terlihat pada layar ponsel 10 panggilan. Produser tidak terjawab.	Action :Tiba-tiba pintu itu didobrak dari luar. Seorang berseragam polisi masuk dengan posisi siaga memegang pistol.	Action :Kemudian disusul oleh produser
Dialog :-	Dialog :-	Dialog :-
4	5	6
		
Shot Size : MCU (Follow From Front) Angei : Low Angel Camera Angel : Objective Camera Movement : Hand-Held	Shot Size : MS (follow from Back) Angei : High Angel Camera Angel : Objective Camera Movement : Hand-Held	Shot Size : CU Angei : Low Angel Camera Angel : Objective Camera Movement : Hand-Held
Action :produser dengan raut wajah yang sinis sambil memegang ponsel di telinganya.	Action :Ada suara bunyi ponsel. Produser tersebut mendekati kearah ponsel Gema yang berbunyi. Tampak ponsel itu ada diatas meja Gema yang tertutup dengan kertas-kertas.	Action :Wajah Produser (memutuskan sambungan telponnya) Sial!
Dialog :-	Dialog :-	Dialog :-







Scene 8






008 - INT - RUANG GELAP - MALAM

1	2	3
		
Shot Size : MCU Angel : Low Angel Camera Angel : Objective Camera Movement : Hand-Held Action : Dari balik kaca yang gelap terlihat cahaya yang terpendar.	Shot Size : MS+POV Angel : High Angel Camera Angel : Objective Camera Movement : Hand-Held Action : Tampak kamargema dan langkah dua orang kaki, yang sedang mondar mandir di kamarnya.	Shot Size : MCU Angel : Eye Level Camera Angel : Objective Camera Movement : Hand-Held Action : Gema berteriak lalu memukul-mukul kaca dengan keras.
Note : 9/8	Dialog : -	Dialog : -
4	5	6
		
Shot Size : MCU Angel : High Angel Camera Angel : Objective Camera Movement : Hand Held Action : Gema berteriak lalu memukul-mukul kaca dengan keras	Shot Size : BCU Angel : Low Angel Camera Angel : Objective Camera Movement : Hend- Held Action : Gema memukul kaca.	Shot Size : CU Angel : Low Angel Camera Angel : Objective Camera Movement : Hand-Held Action : Dari balik kaca yang gelap terlihat cahaya yang terpendar.
Dialog : -	Dialog : -	Note :







Scene 9

009 - INT - KAMAR GEMA - MALAM

1		2		3	
	Shot Size : POV Angel : Low Angel Camera Angel : Objective Camera Movement : Hand-Held Action : Tampak langkah kaki		Shot Size : MS Angel : Eye Level Camera Angel : Objective Camera Movement : Hand-Held Action : Produser dan polisi memeriksa sekeliling kamar gema		Shot Size : ECU Angel : High Angel Camera Angel : Objective Camera Movement : Hand-Held Action : Detail mencari sesuatu
	Dialog : -		Dialog : -		Dialog : -
4		5		6	
	Shot Size : MCU Angel : High Angel Camera Angel : Objective Camera Movement : Hand-Held Action : Detail mencari sesuatu		Shot Size : CU Angel : High Angel Camera Angel : Objective Camera Movement : Hand-Held Action : Detail mencari sesuatu		Shot Size : MS (Follow) Angel : High Angel Camera Angel : Objective Camera Movement : Hand-Held Action : Tiba tiba polisi menemukan pisau belati yang berlumuran darah yang tergeletak di lantai
	Dialog : -		Dialog : -		Dialog : -

<p>7</p> 	<p>8</p> 	<p>9</p> 
<p>Shot Size : MCU (Follow) Angel : High Angel Camera Angel : Objective Camera Movement : Hand-Held Action : Produser menemukan kertas pusi lusuh yang ada bercak-bercak darah mengering.</p>	<p>Shot Size : POV Angel : Low Angel Camera Angel : Objective Camera Movement : Hand-Held Action : Produser menemukan kertas pusi lusuh yang ada bercak-bercak darah mengering.</p>	<p>Shot Size : MCU Angel : Eye Level Camera Angel : Objective Camera Movement : Hand-Held Action : Namun polisi dan produser terlihat tidak mendnegar suara Gema</p>
<p>Dialog : -</p>	<p>Dialog : -</p>	<p>Dialog : -</p>
<p>10</p> 	<p>11</p> 	
<p>Shot Size : MS Angel : Low Angel Camera Angel : Objective Camera Movement : Hand-Held Action : Namun polisi dan produser terlihat tidak mendnegar suara Gema</p>	<p>Shot Size : LS Angel : Eye Level Camera Angel : Objective Camera Movement : Hand-Held Action : Terlihat pisau belati itu di bawa</p>	
<p>Dialog : -</p>	<p>Dialog : -</p>	

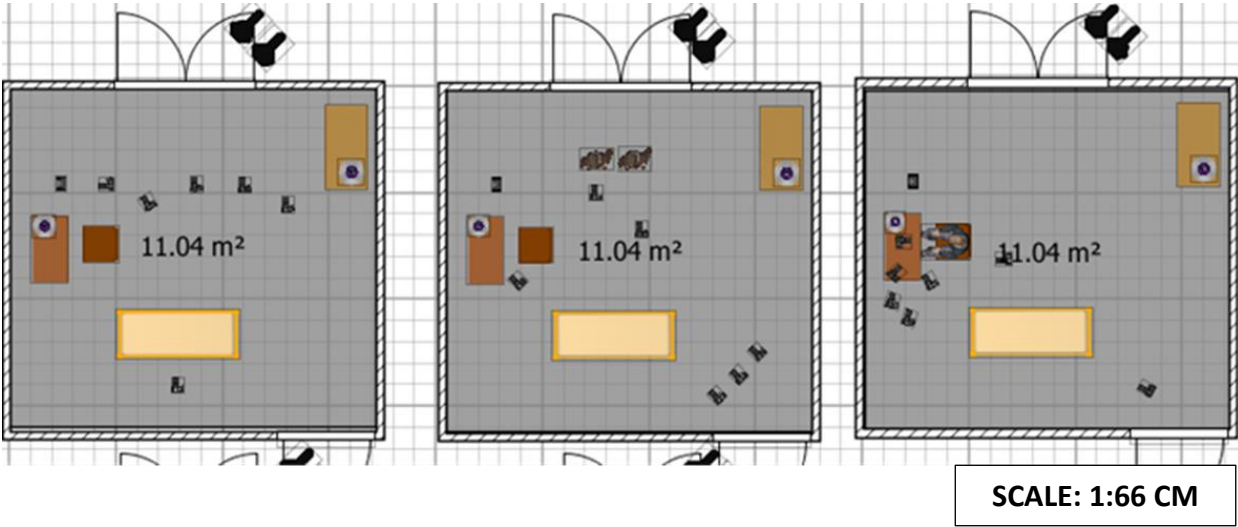
Scene 10

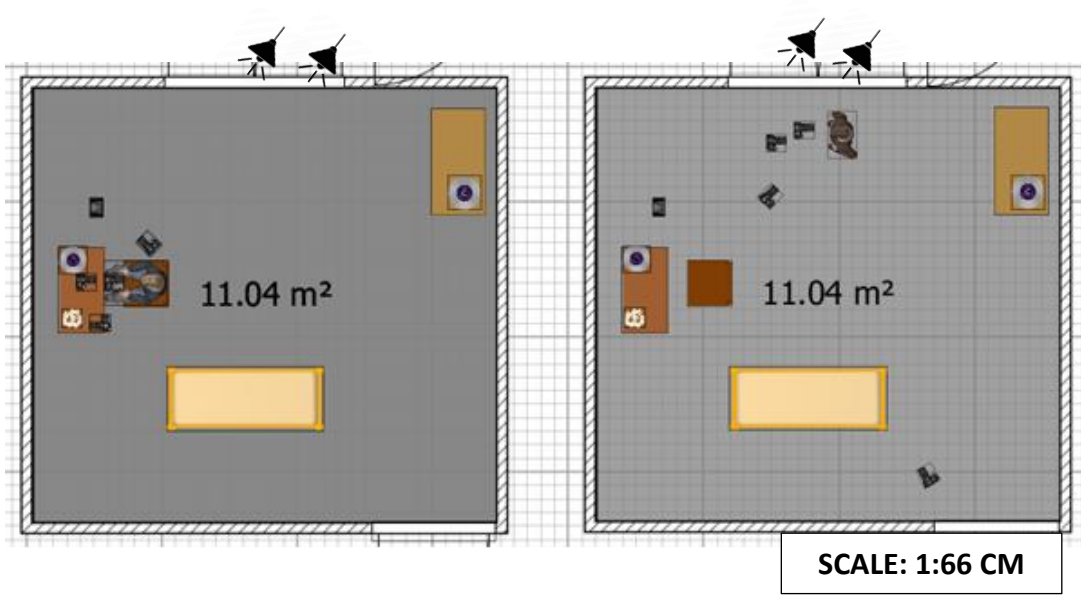
010 - INT - PELATARAN KOTA - MALAM		
1	2	3
		
Shot Size : CU Angel : Low Angel Camera Angel : Objective Camera Movement : Stabilizer Action : Seorang laki-laki sedang berjalan di pelataran kota. Ia membawa tas biola.	Shot Size : CU Angel : Low Angel Camera Angel : Objective Camera Movement : Stabilizer Action : Dan memakai earphone dite lina.	Shot Size : LS Angel : Eye Level Camera Angel : Objective Camera Movement : Stabilizer Action : Seorang pedagang koran menyodorkan dagangannya.
Dialog :-	Dialog :-	Dialog :-
4	5	6
		
Shot Size : MS Angel : Eye Level Camera Angel : Objective Camera Movement : Stabilizer Action : Laki-laki itu menghampiri pedagang koran dan mengambil koran yang disodorkan.	Shot Size : CU Angel : High Angel Camera Angel : Objective Camera Movement : Stabilizer Action : Ia membaca headline berita di koran tersebut dengan wajah penasaran. (HEADLINE KORAN) seorang violinis hilang secara misterius sebelum resital perdananya	Shot Size : LS Angel : Eye Level Camera Angel : Objective Camera Movement : Stabilizer Action : Ia membeli koran itu
Dialog :-	Dialog :-	Dialog :-

7		8	
	Shot Size : MS		Shot Size : ECU
	Angel : Low Angel		Angel : High Angel
	Camera Angel : Objective		Camera Angel : Objective
	Camera Movement : Stabilizer		Camera Movement : Stabilizer
	Action : Ia melanjutkan berjalan lalu duduk di sebuah kursi. Ia merogoh sakunya untuk mengambil sebuah lipatan kertas.		Action : Lipatan kertas itu ia buka. Ternyata kertas itu adalah kertas puisi yang sama dengan yang pernah Gema temukan di perpustakaan.
	Dialog :-		Dialog :-

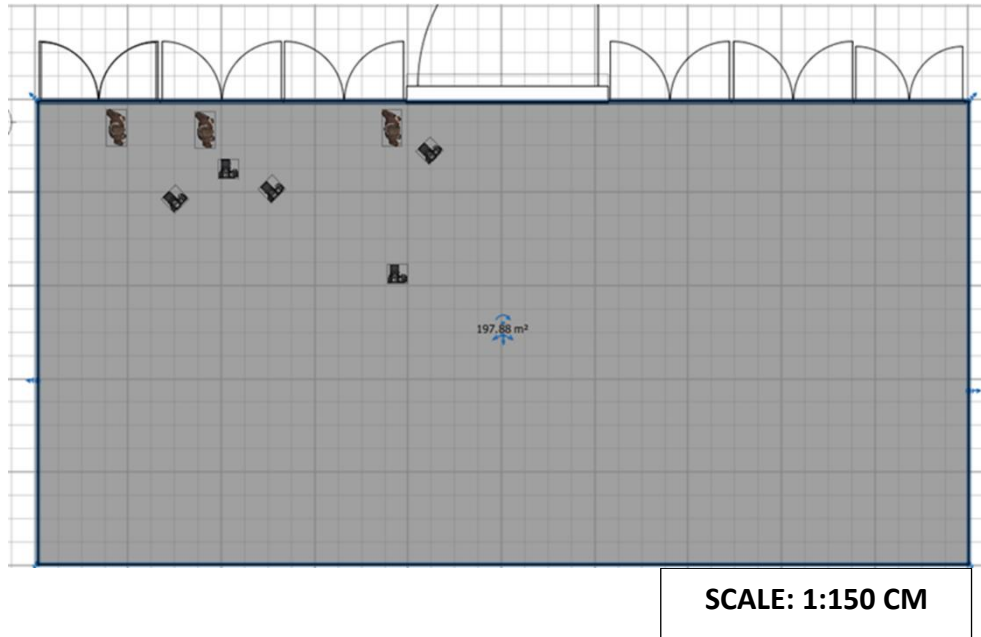
Floor Plan

Scene 1

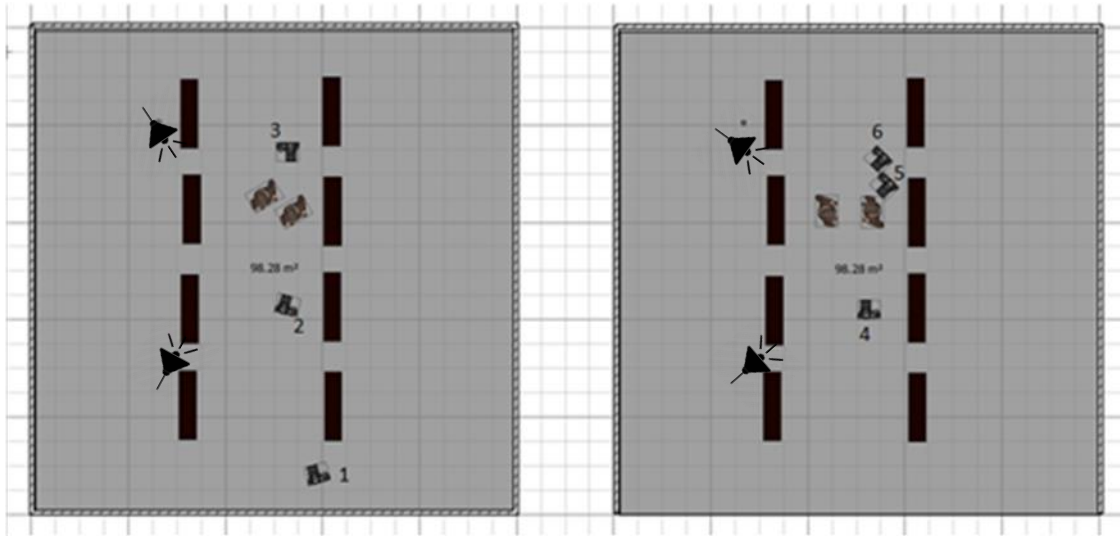




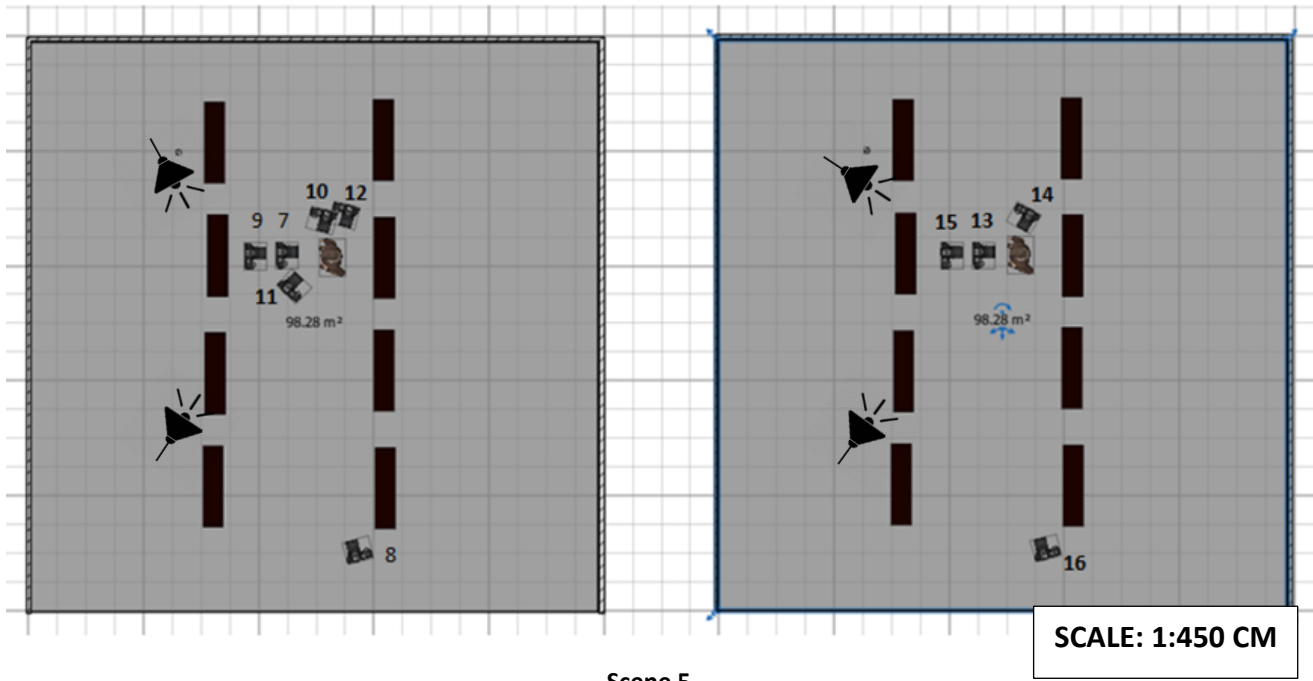
Scene 2 & 3



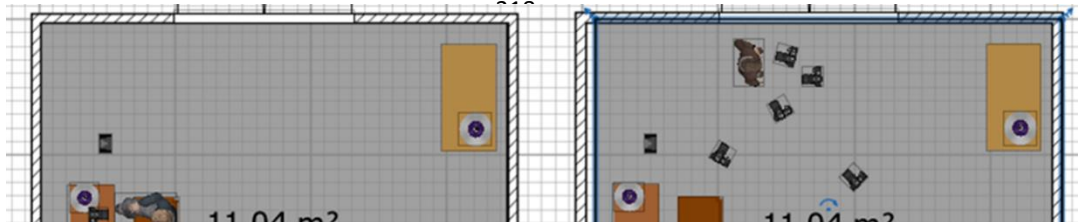
Scene 4



SCALE: 1:450 CM



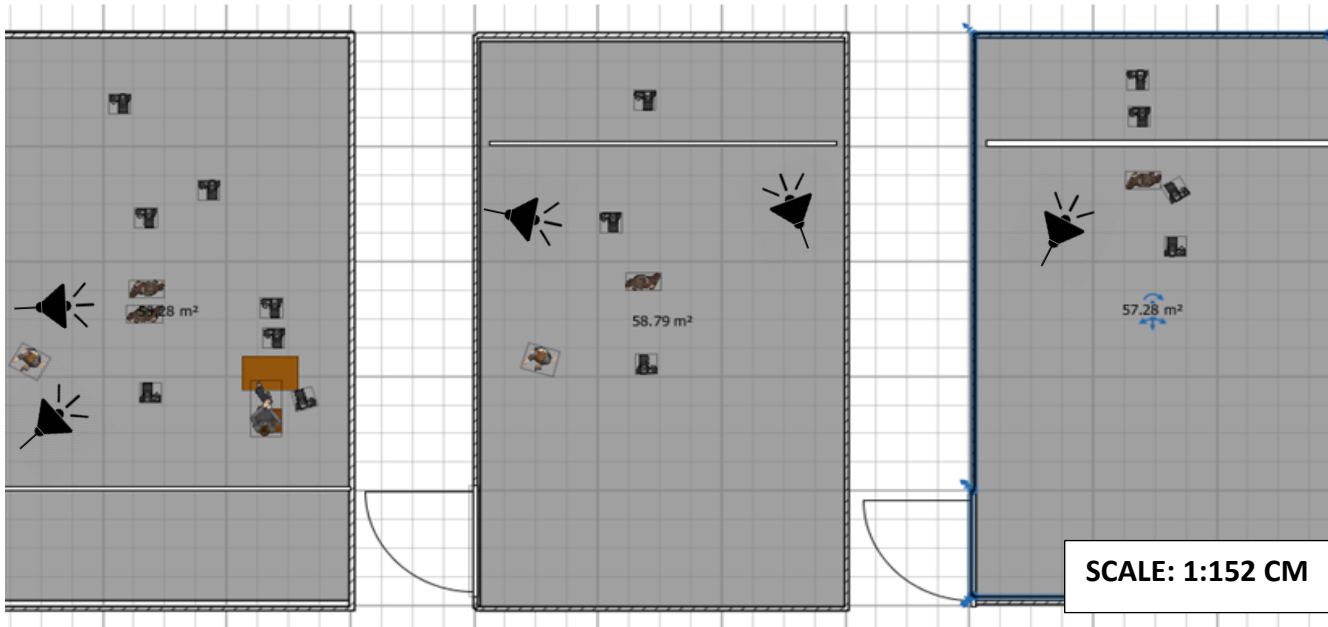
Scene 5



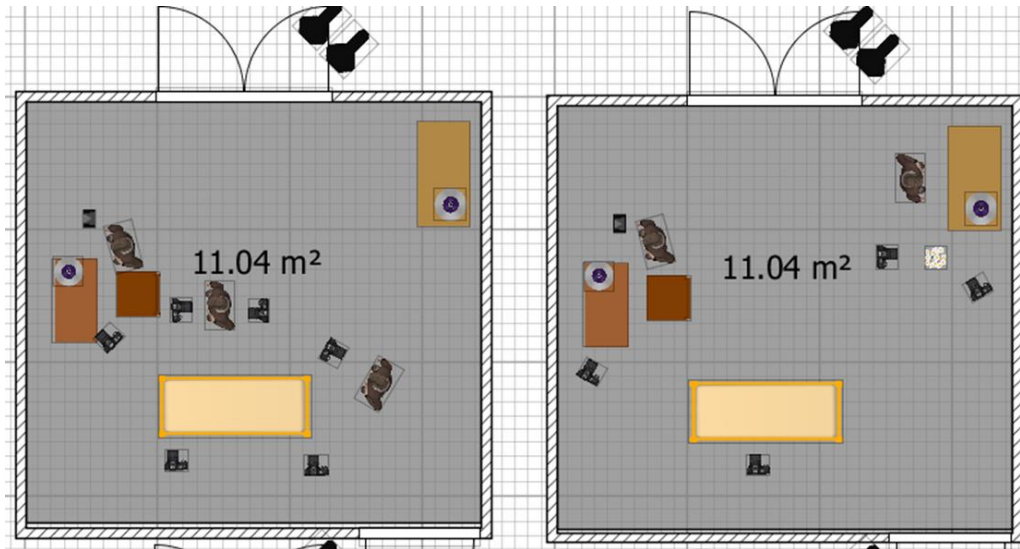
Scene 6

SCALE: 1:25,2 CM

Scene 6

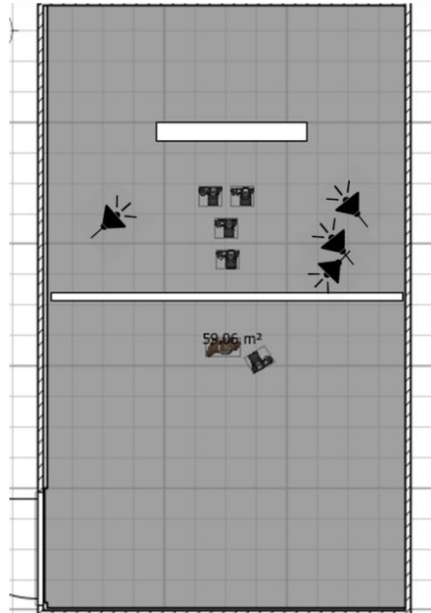


Scene 7



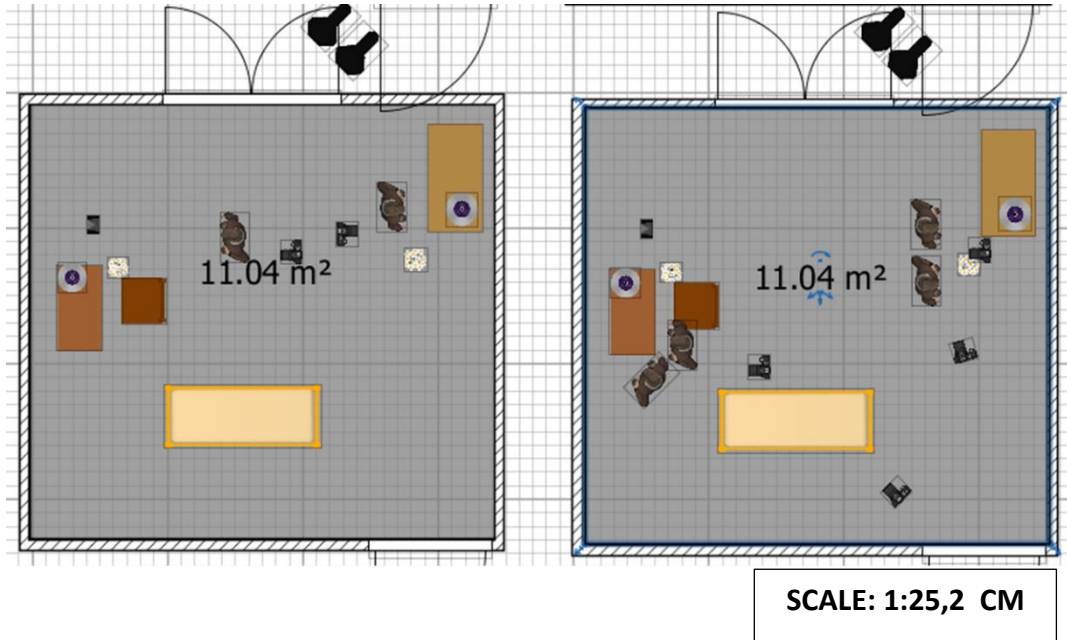
SCALE: 1:32 CM

Scene 8

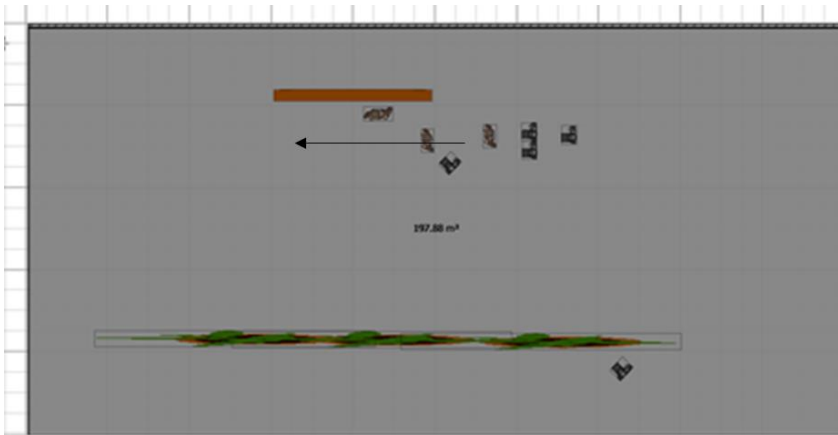


SCALE: 1:126 CM

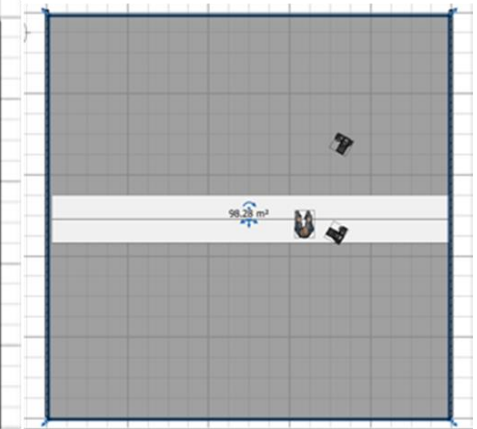
Scene 9



Scene 10



SCALE: 1:340 CM



SCALE: 1:340 CM

Camera Report

Page# 1 of 10

CAMERA REPORT

Project Title SYAIR SUNY1 Date 14-02-2019

DIR. ELICA D.P D.P. GHANDING G.F A.C. _____

SONY

Camera CC1S MARK II Format KAVS / 1080p 50p Film Stock CINE4 100Y Emulsion # _____

CAMERA ROLL#:

Scene	Shot	TK	FTG or T.C.	Lens/Filter	f/stop	Remarks
G	1	1-5	: : :	12-35	2.8	Excellent 1, VG 3, Good 2, NG 9
G	2	16-19	: : :	24-70	2.8	Excellent 1, VG 1, NG 2
G	3	20-21	: : :	24-70	2.8	Excellent 1, VG 1
G	4	22-23	: : :	24-70	2.8	Excellent 1, Good 1
G	5	24-25	: : :	24-70	2.8	Excellent 1, Good 1
G	6	26-28	: : :	24-70	2.8	Excellent 1, Good 1, NG 1
G	7	29-31	: : :	24-70	2.8	Excellent 1, Good 1, Choose 1
G	8	32-35	: : :	24-70	2.8	Excellent 1, Good 1, NG 2
G	9	36-37	: : :	24-70	2.8	Excellent 1, NG 1
G	9A	38-41	: : :	24-70	2.8	Excellent 1, Good 1, Choose 1, NG 1
G	10	42-44	: : :	24-70	2.8	Excellent 1, Good 2, Choose 1, NG 2
G	10B	48	: : :	24-70	2.8	Excellent 1
G	11	49-53	: : :	24-70	2.8	Excellent 1, Good 1, Choose 1, NG 2
G	12	54	: : :	24-70	2.8	Excellent 1
G	14	55-56	: : :	24-70	2.8	Excellent 1, Good 1
G	15	57	: : :	24-70	2.8	Excellent 1
G	1	58-62	: : :	24-70	2.8	Excellent 1, NG 4
G	1B	64	: : :	24-70	2.8	Excellent 1
G	12	65-68	: : :	24-70	2.8	Excellent 1, Good 2

NOTES AND PROCESSING INSTRUCTIONS:

© Voice & Vision: A Creative Approach to Narrative Film and DV Production, by Mick Hurbis-Cherner (Focal Press, 2011).

CAMERA REPORT

Project Title SYAIR SONY Date 14-02-2019DIR. ELSA D. P D.P. GHANDING G. K A.C. _____SONY
Camera α7SMARK II Format KXFF / 1080p25pfr Film Stock ONE4 SONY Emulsion # _____

CAMERA ROLL#:

SCN	Shot	TK	FTG or T.C.	Lens/Filter	f/stop	Remarks
8	1	08-70	: : :	24-70	2.8	Excellent 1, Choose 1, NG 1
8	3	71-74	: : :	24-70	2.8	Excellent 1, Choose 2, NG 1
8	5	75-76	: : :	24-70	2.8	Excellent 1, NG 1
8	6	77-79	: : :	24-70	2.8	Excellent 1, Choose 1, NG 1
8	2	80-82	: : :	24-70	2.8	Excellent 1, Choose 2
8	4	83-84	: : :	24-70	2.8	Excellent 1, Good
4	3(1)	85-90	: : :	24-70	2.8	Good 1, Choose 1, NG 4
4	3	91	: : :	24-70	2.8	Excellent 1
4	4	92-94	: : :	24-70	2.8	Excellent 1, Good 2
4	4b	95-99	: : :	24-70	2.8	Excellent 1, Good 2, NG 2
4	5	100-101	: : :	24-70	2.8	Excellent 1, Choose 1
4	6	102-103	: : :	24-70	2.8	Excellent 1, Good 1
4	7	104-109	: : :	24-70	2.8	Excellent 1, Good 1, NG 2
4	8	108-109	: : :	24-70	2.8	Excellent 1, Good 1
4	9	110-111	: : :	24-70	2.8	Excellent 1, Good 1
4	10	112-115	: : :	24-70	2.8	Excellent 1, Good 1, NG 2
4	11	116-117	: : :	24-70	2.8	Excellent 1, Good 1
4	2	118-120	: : :	24-70	2.8	Excellent 1, Good 1, NG 1
4	3	121-122	: : :	24-70	2.8	Excellent 1, Good 1

NOTES AND PROCESSING INSTRUCTIONS:

dalam shooting terjadi kesalahan saat penulisan slate sehingga slate 85-90 ditulis shot 1, seharusnya shot 3. Di slate tertulis shot 1, bukan shot 3, tapi take 85-90 adalah take untuk shot 3.

CAMERA REPORT

Project Title SYAIR SUNYIDate 15-02-2019DIR. ELSA D.PD.P. GHANDING G.K

A.C. _____

SONY

Camera α7S MARK IIFormat XAVI/1080p100Film Stock CINE4 SONY

Emulsion # _____

CAMERA ROLL#:

SCN	SHOT	TK	FTG or T.C.	Lens/Filter	f/stop	Remarks
3	2	135-136	: : :		2.8	Excellent 1, Choose 1
3		137-138	: : :		2.8	Excellent 1, Choose 1, NG 1
3	3	140-142	: : :		2.8	Excellent 1, Choose 1, Good 1
3	4	143-144	: : :		2.8	Excellent 1, Good 1
3	5	145-148	: : :		2.8	Excellent 1, Good 1, NG 2
10	3	149-152	: : :		2.8	Excellent 1, Choose 1, Good 2
10	5	153-155	: : :		2.8	Excellent 1, Choose 1, Good 1
10	1	156-160	: : :		2.8	Excellent 1, Choose 1, Good 1, NG 2
10	1B	161-163	: : :		2.8	Excellent 1, choose 1, Good 1
10	2	164-165	: : :		2.8	Excellent 1, Good 1
10	5	166-170	: : :		2.8	Excellent 1, Good 2, NG 2
10	4	171-174	: : :		2.8	Excellent 1, Choose 1, NG 2
10	6B	175-176	: : :		2.8	Excellent 1, Good 1
10	7	177-179	: : :		2.8	Excellent 1, Good 1, NG 1
			: : :			
			: : :			
			: : :			
			: : :			
			: : :			
			: : :			

NOTES AND PROCESSING INSTRUCTIONS:

CAMERA REPORT

Project Title SYAIR SUNY1Date 16-02-2019DIR. ELSA D. PD.P. GHANDING G K

A.C. _____

Camera SONY Format XAVS1080p 50fps Film Stock ONE4 JONY Emulsion # _____

CAMERA ROLL#:

SCN	SHOT	TK	FTG or T.C.	Lens/Filter	f/stop	Remarks
1	5	198-79	: : :	24-70	2.8	Excellent 1, Good 2, NG 1
1	6	202-204	: : :	24-70	2.8	Excellent 1, Choose 1, Good 1
1	8	205-207	: : :	24-70	2.8	Excellent 1, NG 2
1	9	208-212	: : :	24-70	2.8	Excellent 1, Choose 1, Good 2, NG 2
1	10	214-217	: : :	24-70	2.8	Excellent 1, Good 2, NG 1
1	11	218-219	: : :	24-70	2.8	Excellent 1, Good 1
1	12	220-221	: : :	24-70	2.8	Excellent 1, Good 1
1	13	222-225	: : :	24-70	2.8	Excellent 1, Good 1
1	14	224-226	: : :	24-70	2.8	Excellent 1, Choose 1, Good 1
1	15	227-228	: : :	24-70	2.8	Excellent 1, Good 1
1	16	228-234	: : :	24-70	2.8	Excellent 1, Choose 1, NG 4
1	21	235-236	: : :	24-70	2.8	Excellent 1, Good 1
1	23	237-238	: : :	24-70	2.8	Excellent 1, Good 1
1	24	239-240	: : :	24-70	2.8	Excellent 2
1	25	241-244	: : :	24-70	2.8	Excellent 1, Choose 1, Good 1, NG 1
1	25	245-257	: : :	24-70	2.8	Excellent 1, Good 3, NG 4
1	26	253-255	: : :	24-70	2.8	Excellent 1, Good 1, NG 1
1	27	250-257	: : :	24-70	2.8	Excellent 1, NG 1
1	25B	258	: : :	24-70	2.8	Excellent

NOTES AND PROCESSING INSTRUCTIONS:

CAMERA REPORT

Project Title SYAIR SONYDate 16-02-2019DIR. ELFA D.PD.P. MANDING A.K

A.C. _____

Camera ^{SONY} FX MARK IIFormat XAVI / LOG CFilm Stock QWE 40NY

Emulsion # _____

CAMERA ROLL#:

SCN	SHOT	TK	FTG or T.C.	Lens/Filter	f/stop	Remarks
1	15C	259-260	: : :	24-70	2.8	Chore 1, Good 1
1	16	261	: : :	24-70	2.8	Excellent 1
1	17	262-264	: : :	24-70	2.8	Chore 1 Excellent 1, Chore 1, Good 1
1	18	265	: : :	24-70	2.8	Excellent 1
1	19	266-268	: : :	24-70	2.8	Excellent 1, Ng 2
1	20	269	: : :	24-70	2.8	Excellent 1
1	20B	270	: : :	24-70	2.8	Excellent 1
1	21	271	: : :	24-70	2.8	Excellent 1
1	21B	272	: : :	24-70	2.8	Excellent 1
1	22C	273	: : :	24-70	2.8	Excellent 1
1	1	274	: : :	24-70	2.8	Excellent 2
1	2	275	: : :	24-70	2.8	Excellent 1
1	25	276	: : :	24-70	2.8	Excellent 1
1	3	277	: : :	24-70	2.8	Excellent 1
1	3B	278	: : :	24-70	2.8	Excellent 1
1	3C	279	: : :	24-70	2.8	Excellent 1
1	3D	280	: : :	24-70	2.8	Excellent 1
1	3E	281	: : :	24-70	2.8	Excellent 1
1	3F	282	: : :	24-70	2.8	Excellent 1

NOTES AND PROCESSING INSTRUCTIONS:

CAMERA REPORT

Project Title YFAIR SONY 1Date 16-02-2019DIR. BLA D.PD.P. GHANDING A.K

A.C. _____

SONY

Camera FX7 MARK IIFormat XAVI/1080P/30PFilm Stock CINE 4 SONY

Emulsion # _____

CAMERA ROLL#:

ScN	Shot	TK	FTG or T.C.	Lens/Filter	f/stop	Remarks
1	26	282	: : :	24-70	2.8	Excellent 1
1	27	284	: : :	24-70	2.8	Excellent 1
1	27	285	: : :	24-70	2.8	Excellent 1
1	28	286	: : :	24-70	2.8	Excellent 1
1	A	287	: : :	24-70	2.8	Excellent 1
7	2	288-294	: : :	24-70	2.8	Excellent 1, Close 1, Good, NG 4
7	3	295-297	: : :	24-70	2.8	Excellent 1, Good 1, NG 1
7	4	298-300	: : :	24-70	2.8	Excellent 1, Good 2
7	5	301-303	: : :	24-70	2.8	Excellent 1, Good 2
7	6	304-307	: : :	24-70	2.8	Excellent 1, Good 1, NG 2
7	1	308-311	: : :	24-70	2.8	Excellent 2, Good 1, NG 1
9	2	312-314	: : :	24-70	2.8	Excellent 2, NG 1
9	3	315-316	: : :	24-70	2.8	Excellent 1, Good 1
9	4	317-318	: : :	24-70	2.8	Excellent 2
9	5	319-320	: : :	24-70	2.8	Excellent 1, Good 1
9	5B	321-322	: : :	24-70	2.8	Excellent 2
9	6A	323-324	: : :	24-70	2.8	Good 1, NG 1
9	7	325-326	: : :	24-70	2.8	Excellent 1, Good 1
9	6A	327-329	: : :	24-70	2.8	Excellent 1, NG 2

NOTES AND PROCESSING INSTRUCTIONS:

CAMERA REPORT

Project Title SYAIR JUNJIDate 19-02-2010DIR. ELIA D.PD.P. GHANDING G K

A.C. _____

SONY
Camera MARK IIFormat XAVI / 1080P/24PFilm Stock QNE4 JONY

Emulsion # _____

CAMERA ROLL#:

SCN	SHOT	TK	FTG or T.C.	Lens/Filter	f/stop	Remarks
5	2	351-353	: : :	24-70	2.8	Excellent 2, NG 1
5	3	354-355	: : :	24-70	2.8	Excellent 2
5	4	356-357	: : :	24-70	2.8	Excellent 2
5	5	358-359	: : :	24-70	2.8	Excellent 2
5	6	360	: : :	24-70	2.8	Excellent 1
5	7	361-362	: : :	24-70	2.8	Good 2, NG 1
5	8	363-365	: : :	24-70	2.8	Excellent 1, Good 1
5	9	366	: : :	24-70	2.8	Excellent 1
5	10	367	: : :	24-70	2.8	Excellent 1
5	11	368	: : :	24-70	2.8	Excellent 1
5	12	369-370	: : :	24-70	2.8	Excellent 1, NG 1
5	13	371	: : :	24-70	2.8	Excellent 1
5	14	372	: : :	24-70	2.8	Excellent 1
5	15	373	: : :	24-70	2.8	Excellent 1
5	16	374-377	: : :	24-70	2.8	Excellent 1, Change 1, NG 2
5	1	all	: : :	24-70	2.8	Excellent (Establish shot malam)
			: : :			
			: : :			
			: : :			

NOTES AND PROCESSING INSTRUCTIONS:

Production Sound Report

SOUND REPORT

Date 14 FEB 2019 Page 1 of 6

Sound Mixer THALIA CHARISMA DEWI Production title SYAIR TUNYI
 Phone 081231539850 Recorder THALIA CHARISMA DEWI
 Email thaliacharisma@gmail.com Sample Freq. 48000 Bits 32 float
 Director ELSA Media _____ File Type WAV
 Producer MITHA Timecode _____ Tone _____

Scene	Take	File #	Notes	TRACKS									
				1	2	3	4	5	6	7	8		
8			NO LIVE RECORD										
6			NO LIVE RECORD										
4	2	SS-04	DIALOG GEMA										
4	3	SS-05	DIALOG GEMA										
4	5	SS-07	DIALOG GEMA										
4	6	SS-08	DIALOG GEMA										
4	7	SS-10	DIALOG GEMA										
4		SS-12	DIALOG GEMA										
4		SS-13	DIALOG GEMA										
4		SS-14	DIALOG GEMA										
4		SS-15	DIALOG GEMA										
4		SS-16	DIALOG GEMA										

SOUND REPORT

Date 16 FEB 2019 Page 2 of 6

Sound Mixer THALIA CHARISMA DEWI Production title SYAR SUNYI
 Phone 081231539850 Recorder THALIA CHARISMA DEWI
 Email thaliacharisma@gmail.com Sample Freq. 48000 Bits 32 float
 Director ELSA Media _____ File Type WAV
 Producer MITHA Timecode _____ Tone _____

Scene	SHOT/ Take	File #	Notes	TRACKS														
				1	2	3	4	5	6	7	8							
1	5/1	SS-18	AMBIENCE		✓													
1	5/2	SS-19	AMBIENCE		✓													
1	5/4	SS-21	AMBIENCE		✓													
1	6/1	SS-22	DIALOG GEMA		✓													
1	6/2	SS-23	GEMA NYANYI		✓													
1	6/3	SS-24			✓													
1	8/3	SS-27			✓													
1	9/1	SS-28			✓													
1	9/4	SS-31			✓													
1	9/5	SS-32			✓													
1	9/6	SS-33			✓													
1	10/4	SS-37			✓													
1	11/1	SS-38			✓													
1	11/2	SS-39			✓													
1	12/1	SS-40			✓													
1	12/2	SS-41			✓													
1	14/3	SS-43	GEMA CORET ≠ KERTAS		✓													
1	15/1	SS-44			✓													
1	15/2	SS-45			✓													
1	16/2	SS-47	TELFON BERBANYI		✓													

SOUND REPORT

Date 16 FEB Page 3 of 6

Sound Mixer THALIA CHARISMA DEWI Production title SYAIR SUHYI
 Phone 081231539850 Recorder THALIA CHARISMA DEWI
 Email thaliacharisma@gmail.com Sample Freq. 48000 Bits 32 float
 Director ELSA Media _____ File Type WAV
 Producer MITHA Timecode _____ Tone _____

Scene	SHOT/ Take	File #	Notes	TRACKS										
				1	2	3	4	5	6	7	8			
1	16/2	SS 49	GEMA MAIN BIOLA	✓										
1	16/4	SS 51		✓										
1	16/6	SS 52		✓										
1	24/1	SS 53		✓										
1	24/2	SS 56		✓										
1	29/3	SS 57		✓										
1	29/4	SS 58		✓										
1	17/2	SS 59	PRODUCER TELPON	✓										
1	17/3	SS 60		✓										
1	18/1	SS 61		✓										
7	2/2	SS 62	BUNYI HANDPHONE	✓										
7	2/3	SS 63		✓										
7	2/4	SS 64		✓										
7	2/5	SS 65		✓										
7	2/6	SS 66		✓										
7	2/7	SS 67		✓										
7	3/1	SS 68		✓										
7	3/2	SS 69		✓										
7	3/3	SS 70		✓										
7	4/1	SS 71		✓										

SOUND REPORT

Date 16 FEB 2019 Page 4 of 6

Sound Mixer THALIA CHARISMA DEWI Production title SYAIR SUNYI
 Phone 081231539850 Recorder THALIA CHARISMA DEWI
 Email thaliacharisma@gmail.com Sample Freq. 48000 Bits 32 float
 Director ELSA Media File Type WAV
 Producer MITHA Timecode Tone

Scene	SHOT/ Take	File #	Notes	TRACKS									
				1	2	3	4	5	6	7	8		
7	4/2	SS 72	LANGKAH FAKL	✓									
7	4/3	SS 73		✓									
7	5/1	SS 74	PRODUSER (DIALOG)	✓									
7	5/2	SS 75		✓									
7	5/3	SS 76		✓									
7	6/1	SS 77	DIALOG PRODUSER	✓									
7	6/2	SS 78		✓									
7	6/3	SS 79		✓									
7	6/4	SS 80		✓									
7	7/2	SS 82	DERING HP	✓									
7		SS 83		✓									
9	4/1	SS 84	BUNYI KERTAS	✓									
9	4/2	SS 85		✓									
9	5/1	SS 86		✓									
9	5/2	SS 87	PRODUSER MENCARI SESUATU	✓									
9	5B/1	SS 88		✓									
9	5B/2	SS 89		✓									
		SS 90	-	✓									
9	6A/1	SS 91		✓									
9	6A/2	SS 92		✓									

SOUND REPORT

Date 16 FEB 2019 Page 5 of 6
 Sound Mixer THALIA CHARISMA DEWI Production title SYAIR SUNNY
 Phone 081231539850 Recorder THALIA CHARISMA DEWI
 Email thaliacharisma@gmail.com Sample Freq. 48000 Bits 32 float
 Director ELSA Media _____ File Type WAY
 Producer MITHA Timecode _____ Tone _____

Scene	SHOT/ Take	File #	Notes	TRACKS										
				1	2	3	4	5	6	7	8			
9	7/1	SS 93	SUARA KERTAS & BUKU	✓										
9	7/2	SS 94		✓										
9	6A/3	SS 95		✓										
9	6A/4	SS 96		✓										
9	6A/5	SS 97		✓										
9	6B/1	SS 98		✓										
9	6B/2	SS 99		✓										
9	6B/3	SS 100		✓										
9	9A/1	SS 101		✓										
9	9A/2	SS 102	PRODUSER	✓										
9	9B/1	SS 103		✓										
9	9B/2	SS 104		✓										
9	10B/1	SS 105	DIALOG PRODUSER	✓										
9	10B/2	SS 106		✓										
9	10B/3	SS 107	DIALOG PRODUSER	✓										
9	10B/4	SS 108		✓										
9		SS 109	-	✓										
9	16/1	SS 110		✓										
9	16/2	SS 111	LANGKAH KAKI	✓										
5	2/1	SS 112	TUNING BIOLA	✓										

Continuity Log Sheet



CONTINUITY LOG SHEET

Production title Seyair Sinyi Date Kamis, 14 Februari 2019
 Director Elsa Dwi Pamela Scene 6
 Editor Anang Setiawan Shoot day 1
 Script Supervisor Monica Dinar Hidayat

Slate	Take	Shot	Duration	Shot Description / Notes	Quality
1	1	1		Cahaya lampu tiba-tiba menyala menyedot bema yang masih hangul memainkan bola sambil melagukan puisi tersebut. Saat membuka reborn,	NG
2	2	1		"	NG
3	3	1		"	Good
4	4	1		"	Very Good
5	5	1		"	NG
6	6	1		"	NG
7	7	1		"	NG
8	8	1		"	NG
9	9	1		"	NG
10	10	1		"	NG
11	11	1		"	Good
12	12	1		"	Very Good
13	13	1		"	NG



FILMSOURCING

Filmsourcing accepts no legal responsibility for the use of Filmsourcing sample contracts or templates.



CONTINUITY LOG SHEET

Production title _____ Date _____

Director _____ Scene 6

Editor _____ Shoot day 1

Script Supervisor _____

Slate	Take	Shot	Duration	Shot Description / Notes	Quality
14	14	1		"	Very Good
15	15	1		"	NG
16	1	2		ruangan sekelilingnya menjadi gelap. Gema terkejut dan melihat ke sekeliling, semuanya hitam pekat. Tiba-tiba terdengar suara zeklar banyu yg dinyalakan.	NG
17	2	2		"	Very good
18	3	2		"	NG
19	4	2		"	Excellent
20	1	3		cahaya yg menyorot ke wanita sambil menan gis.	Very good
21	2	3		"	Excellent
22	1	4		Tangan wanita menulis di kertas putih	Good
23	2	4		"	Excellent
24	1	5		Gema masih terus memandangi perempuan.	Good
25	2	5		"	Excellent
26	1	6		melihat penampakan di depannya, Gema terkejut. Biola masih dipegang.	NG



FILMSOURCING

Filmsourcing accepts no legal responsibility for the use of Filmsourcing sample contracts or templates.



CONTINUITY LOG SHEET

Production title _____ Date _____

Director _____ Scene 6

Editor _____ Shoot day 1

Script Supervisor _____

Slate	Take	Shot	Duration	Shot Description / Notes	Quality
27	2	6		"	Good
28	3	6		"	Excellent
29	1	7		Hand wanita itu masih terus menangis sambil pegang pena. Terlihat tangan wanita menulis menulis satu kalimat puisi di kertas	Good
30	2	7		"	Choose
31	3	7		"	Excellent
32	1	8		Gema bingung dan gelisah melihat apa yg ditakutkan oleh perempuan itu. Tiba2 suara teriakan perempuan dari arah lain. Gema menoleh ke arah suara itu berasal.	NG
33	2	8		"	NG
34	3	8		"	Good
35	4	8		"	Excellent
36	1	9 B		Terlihat wanita menuliskan peristya sendiri dg belati.	NG
37	2	9 B		"	Excellent
38	1	9 A		"	Good
39	2	9 A		"	NG



CONTINUITY LOG SHEET

Production title _____ Date _____
Director _____ Scene (6)
Editor _____ Shoot day 1
Script Supervisor _____

Slate	Take	Shot	Duration	Shot Description / Notes	Quality
40	3	9A		"	Excellent Excellent
41	4	9A		"	chose
42	1	10		Bema panik dan terkejut. Bola yang ada di genggaman Bema terjatuh.	NG
43	2	10		"	chose NG
44	3	10		"	NG
45	4	10		"	Good
46	5	10		"	Good
47	6	10		"	Excellent
48	1	10B		Bema bola jatuh	Excellent
49	1	11		Bema berpaling arah dan berlari. Tiba-tiba terbentur sebuah dinding kaca.	Good
50	2	11		"	NG
51	3	11		"	NG
52	4	11		"	chose



CONTINUITY LOG SHEET

Production title _____ Date _____

Director _____ Scene (B)

Editor _____ Shoot day 1

Script Supervisor _____

Slate	Take	Shot	Duration	Shot Description / Notes	Quality
53	5	11		"	Excellent
54	8 1	13		Gema memukul 2 dinding	Excellent
55	1	14		Tangan memukul 2 dinding sekuat tenaga	Good Good
56	2	14		"	Excellent
57	1	15		wajah Gema panik & ketakutan	Excellent
58	16	1		Cahaya lampu tiba-tiba menyot Gema yang masih hanyut memaikan bola sambil melagukan puisi tersebut. Saat membuka malanya.	NG
59	17	1		"	NG
60	18	1		"	choose
61	19	1		"	choose
62	20	1		"	NG
63	21	1		"	Excellent
64	1	18		"	Excellent
65	1	12		Dari dinding Ter, muncul tulisan 2 puisi dg tulisan merah spt darah.	Good Good



FILMSOURCING

Filmsourcing accepts no legal responsibility for the use of Filmsourcing sample contracts or templates.



CONTINUITY LOG SHEET

Production title _____ Date _____

Director _____ Scene (8)

Editor _____ Shoot day 1

Script Supervisor _____

Slate	Take	Shot	Duration	Shot Description / Notes	Quality
68	1	1		Dari balik kaca yg gelap terlihat ada satu cahaya yg berpendar.	NG
69	2	1		"	choose
70	3	1		"	Excellent
71	1	3		Gema beretrik lalu memukul-mukul kaca dg keras.	NG
72	2	3		"	choose
73	3	3		"	choose
74	4	3		"	Excellent
75	1	5		Gema memukul kaca.	NG
76	2	5		"	Excellent
77	1	6		Dari balik kaca yg gelap terlihat cahaya yg terpendar.	NG
78	2	6		"	choose
79	3	6		"	Excellent
80	1	2		Tampak kamar Gema dan langkah dua orang laki-laki yg sedang mondar-mandir di kamarnya.	choose



FILMSOURCING

Filmsourcing accepts no legal responsibility for the use of Filmsourcing sample contracts or templates.



CONTINUITY LOG SHEET

Production title _____ Date _____

Director _____ Scene 3

Editor _____ Shoot day 1

Script Supervisor _____

Slate	Take	Shot	Duration	Shot Description / Notes	Quality
81	2	2		u	chouse
82	3	2		u	Excellent
83	1	4			Good
84	2	4			Excellent



FILMSOURCING Filmsourcing accepts no legal responsibility for the use of Filmsourcing sample contracts or templates.



CONTINUITY LOG SHEET

Production title _____ Date _____

Director _____ Scene (4)

Editor _____ Shoot day 1

Script Supervisor _____

Slate	Take	Shot	Duration	Shot Description / Notes	Quality
85	1	3(i)		cahaya di dalam perpustakaan m remaran.	NG
86	2	3(i)		"	NG
87	3	3(i)		"	NG
88	4	3(i)		"	NG
89	5	3(i)		"	chose
90	6	3(i)		"	good
91	7	3		"	Excellent
22	1	4			good
93	2	4			good
94	3	4			Excellent
95	1	4B			good
96	2	4B			NG
97	3	4B			good

dalam shooting terjadi kesalahan coat penulisan slate sehingga slate 85-90 ditulisi shot 1, seharusnya shot 3.
Di slate tertulis shot 1, bukan shot 5, tapi take 85-90 adalah take utk shot 3



FILMSOURCING

Filmsourcing accepts no legal responsibility for the use of filmsourcing sample contracts or templates.



CONTINUITY LOG SHEET

Production title _____ Date _____
 Director _____ Scene 47
 Editor _____ Shoot day 1
 Script Supervisor _____

Slate	Take	Shot	Duration	Shot Description / Notes	Quality
98	4	4B			NG
99	5	4B			Excellent
100	1	5			Good
101	2	5			Excellent
102	1	6			Good
103	2	6			Excellent
104	1	7			NG
105	2	7			NG
106	3	7			Good
107	4	7			Excellent
108	1	8			Good
109	2	8			Excellent
110	1	9			Good



FILMSOURCING

Filmsourcing accepts no legal responsibility for the use of Filmsourcing sample contracts or templates.



CONTINUITY LOG SHEET

Production title _____ Date _____

Director _____ Scene 4

Editor _____ Shoot day 1

Script Supervisor _____

Slate	Take	Shot	Duration	Shot Description / Notes	Quality
111	2	9			Excellent
112	1	10			NG
113	2	10			NG
114	3	10			Good
115	4	10			Excellent
116	1	11			Good
117	2	11			Excellent
118	1	12			Good
119	2	12			NG
120	3	12			Excellent
121	1 2	13			Good
122	2	13			Excellent
123	1	14			Good



FILMSOURCING

Filmsourcing accepts no legal responsibility for the use of Filmsourcing sample contracts or templates.



CONTINUITY LOG SHEET

Production title _____ Date _____

Director _____ Scene 9

Editor _____ Shoot day 1

Script Supervisor _____

Slate	Take	Shot	Duration	Shot Description / Notes	Quality
124	2	14			Excellent
125	1	15			chance
126	2	15			Excellent
127	1	16			Good Good
128	2	16			good
129	3	16			Excellent
130	1	1			Good
131	2	1			Excellent
132	1	2			NB
133	2	2			Good
134	3	2			Excellent



FILMSOURCING

Filmsourcing accepts no legal responsibility for the use of Filmsourcing sample contracts or templates.



CONTINUITY LOG SHEET

Production title Syair Sunyi Date Jumat, 15 Feb 2019
 Director Elsa Dini Pamela Scene 3
 Editor Amang Setiawan Shoot day 1
 Script Supervisor Monica Dinar Hidayat

Slate	Take	Shot	Duration	Shot Description / Notes	Quality
135	1	2		Judul Resital Puisi Gema	Good Choose
136	2	2		"	Excellent
137	1	1		Dengan wajah kelelahan Gema berjalan melewati sebuah Gedung. Di lembok tertempel poster resital.	NG
138	2	1		"	Excellent
139	3	1		"	Chosse
140	1	3		kesal lalu merobek poster tersebut di dekat pintu gedung terlihat sebuah papan tertulis perpustakaan Acitya	Good
141	2	3		"	Excellent
142	3	3		"	Choose
143	1	4		Gema sejenak memandangi papan itu	Good
144	2	4		"	Excellent
145	1	5		Gema memandangi papan itu, tersenyum kecil lalu masuk kedalam Gedung	Good NG
146	2	5		"	Good
147	3	5		"	NG
148	4	5		"	Excellent



FILMSOURCING

Filmsourcing accepts no legal responsibility for the use of Filmsourcing sample contracts or templates.



CONTINUITY LOG SHEET

Production title _____ Date _____

Director _____ Scene 16

Editor _____ Shoot day 2

Script Supervisor _____

Slate	Take	Shot	Duration	Shot Description / Notes	Quality
149	1	3		Seorang pedagang koran menjodorkan dagangannya	Good
150	2	3		"	Good
151	3	3		"	Cuss
152	4	3		"	Excellent
153	1	5		Ia membeli koran itu	Good
154	2	5		"	Cuss
155	3	5		"	Excellent
156	1	1		Seorang laki-laki sedang berjalan di pelataran kota, ia memarkir membawa tas biola	NG
157	2	1		"	NG
158	3	1		"	Cuss
159	4	1		"	Good
160	5	1		"	Excellent
161	1	1B		"	Good



FILMSOURCING

Filmsourcing accepts no legal responsibility for the use of Filmsourcing sample contracts or templates.



CONTINUITY LOG SHEET

Production title _____ Date _____

Director _____ Scene 10

Editor _____ Shoot day 2

Script Supervisor _____

Slate	Take	Shot	Duration	Shot Description / Notes	Quality
162	2	1B		Seorang laki-laki sedang berjalan di pelataran kota, ia membawa tas bula	Cuss Choose
163	3	1B		"	Excellent
164	1	2		Dan memakai earphone di telinga	Good
165	2	2		"	Excellent
166	1	5		ia membaca headline berita di koran dengan wajah penasaran.	NG
167	2	5		"	NG
168	3	5		"	Good
169	4	5		"	Good
170	5	5		"	Excellent
171	1	4		laki-laki itu menghampiri pedagang koran dan mengambil koran	NG
172	2	4		"	NG
173	3	4		"	Cuss
174	4	4		"	Excellent



FILMSOURCING

Filmsourcing accepts no legal responsibility for the use of Filmsourcing sample contracts or templates.



CONTINUITY LOG SHEET

Production title _____ Date _____
 Director _____ Scene 10
 Editor _____ Shoot day 2
 Script Supervisor _____

Slate	Take	Shot	Duration	Shot Description / Notes	Quality
175	1	6B		ia membeli koran itu	Good
176	2	6B		"	Excellent
177	1	7		ia melanjutkan perjalanannya lalu duduk di sebuah kursi. ia merogoh sakunya untuk mengambil lipatan kertas	Good
178	2	7		"	N/A
179	3	7		"	Excellent
180	1	7B		"	Excellent
181	1	7C		"	Excellent
182	1	8		Lipatan kertas ia buka. ternyata kertas itu adalah kertas puisi yang sama	Chose
183	2	8		"	Excellent



FILMSOURCING

Filmsourcing accepts no legal responsibility for the use of Filmsourcing sample contracts or templates.



CONTINUITY LOG SHEET

Production title _____ Date _____

Director _____ Scene 3

Editor _____ Shoot day 2

Script Supervisor _____

RETAKE !! SCENE 3 - EXT - JALAN - DAY

Slate	Take	Shot	Duration	Shot Description / Notes	Quality
184	1	2		Judul Pesital puisi Gema	Good
185	2	2		"	Excellent
186	1	1		Dengan wajah kelelahan Gema berjalan melewati sebuah gedung	NG
187	2	3		"	Excellent
188	1	3		kesal lalu merobek poster tersebut di dekat pintu gedung terlihat sebuah papan	NG
189	2	3		"	Excellent
190	1	4		Gema sejenak memandang memandang papan Hu	NG
191	2	4		"	Good
192	3	4		"	Excellent
193	1	5		Gema memandangi papan Hu. tersenyum kesal lalu masuk	Good
194	2	5		"	Excellent
195	1	1B		Dengan wajah kelelahan Gema berjalan melewati sebuah gedung	Good
196	2	1B		"	Good
197	3	1B		"	Excellent



FILMSOURCING

Filmsourcing accepts no legal responsibility for the use of Filmsourcing sample contracts or templates.



CONTINUITY LOG SHEET

Production title Syair Sunyi Date Sabtu, 16 Februari 2019

Director Elsa Divi Pamela Scene (1)

Editor Anang Setiawan Shoot day 3

Script Supervisor Monica Dinar Hidayat

Slate	Take	Shot	Duration	Shot Description / Notes	Quality
198	1	5		Mendengarkan lirik lagu lirik Gema bajalan mojar-mandar sambil memegang kertas	Good
199	2	5		"	Good
200	3	5		"	NG
201	4	5		"	Excellent
202	1	6		menyanyikan bait lagu dg suara fals.	chouse
203	2	6		"	Good
204	3	6		"	Excellent
205	1	8		Gema tsdala menghiraukan dengan ponsel terdekat.	NG
206	2	8		"	NG
207	3	8		"	Excellent
208	1	9		menyanyikan Gema meremas kertas.	chouse
209	2	9		"	NG
210	3	9		"	NG



FILMSOURCING

Filmsourcing accepts no legal responsibility for the use of Filmsourcing sample contracts or templates.



CONTINUITY LOG SHEET

Production title _____ Date _____

Director _____ Scene 1

Editor _____ Shoot day 3

Script Supervisor _____

Slate	Take	Shot	Duration	Shot Description / Notes	Quality
211	4	9		"	Good
212	5	9		"	Good
213	6	9		"	Excellent
214	1	10		Gema mengela nafas panjang kemudian berjalan menuju meja kerjanya.	Good
215	2	10		"	NG
216	3	10		"	Good
217	4	10		"	Excellent
218	1	11		Disingkirkannya kertas yg menanti meja.	Good
219	2	11		"	Excellent
220	1	12		Kemudian ia mengambil kertas & pena	Good
221	2	12		"	Excellent
222	1	13		Ia menulis beberapa kalimat puisi. "Dihai pujaanku..."	Good
223	2	13		"	Excellent



FILMSOURCING

Filmsourcing accepts no legal responsibility for the use of Filmsourcing sample contracts or templates.



CONTINUITY LOG SHEET

Production title _____ Date _____
 Director _____ Scene (1)
 Editor _____ Shoot day 3
 Script Supervisor _____

Slate	Take	Shot	Duration	Shot Description / Notes	Quality
224	1	14		Gema memperhatikan kalimat pisi tsb. dan dg kegal ta mencoret nya.	choise
225	2	14		"	Good
226	3	14		"	Excellent
227	1	15		la mencoret kalimat tsb.	Good
228	2	15		"	Good Excellent
229	1	16		Ponselnya kembali berdering. Gema melihat ponsel tsb. kemudian menganskatnya.	NG
230	2	16		"	NG
231	3	16		"	NG
232	4	16		"	choise
233	5	16		"	NG
234	6	16		"	Excellent
235	1	21		Gema melihat brolanya.	Good
236	2	21		"	Excellent



FILMSOURCING

Filmsourcing accepts no legal responsibility for the use of Filmsourcing sample contracts or templates.



CONTINUITY LOG SHEET

Production title _____ Date _____

Director _____ Scene (1)

Editor _____ Shoot day 3

Script Supervisor _____

Slate	Take	Shot	Duration	Shot Description / Notes	Quality
237	1	23		mengambil bola tsb.	Good
238	2	23		"	Excellent
239	1	24		ln mengambil bola tsb kemudian memarkannya.	Excellent
240	2	24		"	Excellent
241	1	29			Good
242	2	29		"	NG
243	3	29		"	Chouse
244	4	29		"	Excellent
245	1	25		Gerak memarkan bola dg menghayati	NG
246	2	25		"	NG
247	3	25		"	Good
248	4	25		"	NG
249	5	25		"	Good



FILMSOURCING

Filmsourcing accepts no legal responsibility for the use of Filmsourcing sample contracts or templates.



CONTINUITY LOG SHEET

Production title _____ Date _____

Director _____ Scene 1

Editor _____ Shoot day 3

Script Supervisor _____

Slate	Take	Shot	Durasi	Shot Description / Notes	Quality
250	6	25		"	Good
251	7	25		"	NG
252	8	25		"	Excellent
253	1	26		Nada bida semakin keras.	Good
254	2	26		"	NG
255	3	26		"	Excellent
256	1	27		ketika Gema melihat fotonya.	NG
257	2	27		"	Excellent
258	1	27B		(insert) Gema memaikan bida dg manghayati	Excellent
259	1	25C		(insert) "	choise
260	2	25C		(insert) "	good good
261	1	28		tidak salah satu senyawa putus.	Excellent
262	1	17		Gema menyimpan telepon	choise



FILMSOURCING

Filmsourcing accepts no legal responsibility for the use of Filmsourcing sample contracts or templates.



CONTINUITY LOG SHEET

Production title _____ Date _____

Director _____ Scene (1)

Editor _____ Shoot day 3

Script Supervisor _____

Slate	Take	Shot	Duration	Shot Description / Notes	Quality
263	2	17		"	Good
264	3	17		"	Excellent
265	1	18		"	Excellent
266	1	7			NG
267	2	7		"	NG
268	3	7		"	Excellent
269	1	20			Excellent
270	1	20B		"	Excellent
271	1	22			Excellent
272	1	22B		"	Excellent
273	1	22C		"	Excellent
274	1	1			Excellent
275	1	2			Excellent



FILMSOURCING

Filmsourcing accepts no legal responsibility for the use of Filmsourcing sample contracts or templates.



CONTINUITY LOG SHEET

Production title STAIR SUNYI Date _____
 Director _____ Scene 1
 Editor _____ Shoot day 3
 Script Supervisor _____

Slate	Take	Shot	Duration	Shot Description / Notes	Quality
276	1	2b			excellent
277	1	3			excellent
278	1	3b			excellent
279	1	3c			excellent
280	1	3d			excellent
281	1	3e			excellent
282	1	3f			excellent
283	1	3g 3g			excellent
284	1	3h			excellent
285	1	3i			excellent
286	1	3j			excellent
287	1	4			excellent



FILMSOURCING

Filmsourcing accepts no legal responsibility for the use of Filmsourcing sample contracts or templates.



CONTINUITY LOG SHEET

Production title _____ Date _____

Director _____ Scene 7

Editor _____ Shoot day 3

Script Supervisor _____

Slate	Take	Shot	Duration	Shot Description / Notes	Quality
288	1	2			NG
289	2	2			NG
290	3	2			NG
291	4	2			NG
292	5	2			Good
293	6	2			Chose
294	7	2			Excellent
295	1	3			Good
296	2	3			NG
297	3	3			Excellent
298	1	4			Good
299	2	4			Good
300	3	4			to yellow



FILMSOURCING

Filmsourcing accepts no legal responsibility for the use of Filmsourcing sample contracts or templates.



CONTINUITY LOG SHEET

Production title _____ Date _____

Director _____ Scene 7

Editor _____ Shoot day 3

Script Supervisor _____

Slate	Take	Shot	Duration	Shot Description / Notes	Quality
301	1	5			Good
302	2	5			Good
303	3	5			Excellent
304	1	6			Good
305	2	6			NG
306	3	6			NG
307	4	6			Excellent
308	1	1			NG
309	2	1			Good
310	3	1			Excellent
311	4	1			Excellent
312		2			

Continued on
1/2/26



FILMSOURCING

Filmsourcing accepts no legal responsibility for the use of Filmsourcing sample contracts or templates.



CONTINUITY LOG SHEET

Production title _____ Date _____

Director _____ Scene 9

Editor _____ Shoot day 3

Script Supervisor _____

Slate	Take	Shot	Duration	Shot Description / Notes	Quality
312	1	2			NG
313	2	2			Excellent Good
314	3	2			Excellent
315	1	3			Excellent
316	2	3			Good
317	1	4			Excellent
318	2	4			Excellent
319	3 ¹	5			Excellent Good
320	2	5			Good
321	1	5B			Excellent
322	2	5B			Excellent
323	1	6A			NG
324	2	6A			Good Excellent



FILMSOURCING

Filmsourcing accepts no legal responsibility for the use of Filmsourcing sample contracts or templates.



CONTINUITY LOG SHEET

Production title _____ Date _____

Director _____ Scene 9

Editor _____ Shoot day 3

Script Supervisor _____

Slate	Take	Shot	Duration	Shot Description / Notes	Quality
325	81	7 7			Excellent
326	2	7			Good
327	3	6A			NG Excellent
328	4	6A			NG
329	5	6A			Excellent
330	1	6B			NG
331	2	6B			Excellent Excellent
332	3	6B			Excellent
333	1	9A			Excellent
334	2	9A			Excellent
335	1	9B			NG
336	2	9B			Good
337	3	9B			Excellent



FILMSOURCING

Filmsourcing accepts no legal responsibility for the use of Filmsourcing sample contracts or templates.



CONTINUITY LOG SHEET

Production title _____ Date _____

Director _____ Scene 9

Editor _____ Shoot day 3

Script Supervisor _____

Slate	Take	Shot	Duration	Shot Description/Notes	Quality
338	1	10			Excellent
338	1	10			NG
339	2	10			Excellent
340	1	11A			Excellent
341	1	11B			Excellent
342	1	1			NG
343	2	1			Excellent Good
344	1	1x8			NG
345	2	1x8			Good
346	3	1x8			Excellent
347	4	1x8			Excellent
348	1	12			Excellent Good
349	2	12			Excellent

350 1 13

Excellent



FILMSOURCING

Filmsourcing accepts no legal responsibility for the use of Filmsourcing sample contracts or templates.



CONTINUITY LOG SHEET

Production title _____ Date _____

Director _____ Scene 2 5

Editor _____ Shoot day 3

Script Supervisor _____

Slate	Take	Shot	Duration	Shot Description / Notes	Quality
350	1	13			Excellent
351					
351	1	2			NG
352	2	2			Excellent
353	3	2			Excellent
354	1	3			Excellent
355	2	3			Excellent
356	1	4			Excellent
357	2	4			Excellent
358	1	5			Excellent Good
359	2	5			Excellent
360	1	6			excellent
361	1	7			Good Good

(Establish shots) ⇒ Shot 1 (main)

Excellent (all)



FILMSOURCING

Filmsourcing accepts no legal responsibility for the use of Filmsourcing sample contracts or templates.



CONTINUITY LOG SHEET

Production title _____ Date _____
 Director _____ Scene 5
 Editor _____ Shoot day 3
 Script Supervisor _____

Slate	Take	Shot	Duration	Shot Description / Notes	Quality
362	2	7			Good
363	3	7			NG
364	1	8			Good
365	2	8			Excellent
366	1	9			Excellent
367	1	10			Excellent
368	1	11			Excellent
369	1	12			NG
370	2	12			Excellent
371	1	13			Excellent
372	1	14			Excellent
373	1	15			Excellent
374	1	16			NG

375 2 16 Choose



FILMSOURCING

Filmsourcing accepts no legal responsibility for the use of Filmsourcing sample contracts or templates.

376 3 16
 377 4 16

~~Excellent~~ NG
 Excellent

Production Report

Classical Cinema

Production Report

Day of 1 of 1

Perumahan Puma, Cikarang-utara
Bekasi, Jawa Barat, Indonesia

Syair Sunyi
February 14, 2019

START DATE : February 14, 2019
END DATE : February 16, 2019

TIMES :

CREW CALL :	06 : 30 am	MEAL 1 :	12 : 15 am
SHOOT CALL :	07 : 30 am	MEAL 2 :	16 : 00 am
FIRST SHOT :	08 : 00 am	CAMERA WRAP :	18 : 20 pm
BREAKFAST :	07 : 00 am	CREW WRAP :	19 : 00 pm
BREAK COFFE :	10 : 00 am	LAST MAN :	20 : 00 pm Crew inti

LOCATIONS :	LEAD PRODUCTION CREW :
1. Lab FTV President University .	Producer : Mitha Amelia
2. Library Adam Kurniawan	Director : Elsa Dipi Pamela
3.	Line Prod : Livianda Pertiwi
4.	Astrada 1 : Rizkyra Putri Ramadhani
5.	Astrada 2 : Fitriani S.n .

CREW / TALENT TIMESHEET :

POSITION	NAME	TRAVEL	TIME IN	TIME UOT	OVER TIME	REASON FOR OT
DIRECTOR	Elsa Dipi Pamela	Pribadi	06 : 30	20 : 00	-	-
PRODUCER	Mitha Amelia	Pribadi	05 : 00	20 : 00	-	-
LINE PROD	Livianda Pertiwi	Pribadi	06 : 30	19 : 00	-	-
1 st AD	Rizkyra Putri R	Pribadi	06 : 30	19 : 00	-	-
2 nd AD	Fitriani S.n	Pribadi	06 : 30	19 : 00	-	-
DOP	Ghanding Chali k	Pribadi	06 : 00	19 : 00	-	-
1 st CAM ASSIST	Jessica Zein	Pribadi	06 : 30	19 : 00	-	-
BTS	Febryanti Sunarpana	Pribadi	06 : 30	19 : 00	-	-
GAFFER	Diana Eisa M	Pribadi	06 : 30	19 : 00	-	-
KEY GRIP	Michael Julius	Pribadi	07 : 00	18 : 00	-	-

SOUND BOOMER	Muhammad adnan	Pribadi	06:20	19:00	-	-
SOUND RECORDIST	Thalia Charisma D	Bojok	09:00	19:00	-	-
PROD DESIGNER	Nionica Dinar H	Bojok	06:00	20:00	-	-
MAKE UP	Isha Alimra	Bojok	06:00	19:00	-	-
WARDROBE	Windy Sudarmo	Bojok	06:20	19:00	-	-
HAIRDO	Maria Dariana	Bojok	06:30	19:00	-	-
SET DESIGN	Nadia Pesona J	Bojok	06:20	19:00	-	-
PROPS	Riky Wihengoo	Pribadi	06:20	19:00	-	-
CRAFT SERVICES	Dhama wanto	Pribadi	05:00	19:00	-	-
EDITOR	Anang Setiawan	Pribadi	06:00	19:00	-	-
LOADER	Mipuh gineng P.M	Bojok	06:30	19:00	-	-
TALENT	Marchell Rishat H	Pribadi	06:30	19:00	-	-
TALENT	Ruth Kristanti	Pribadi	06:00	19:00	-	-
TALENT	Mur Adillah Hakim	Pribadi	14:30	16:00	-	-

MEDIA USAGE :

#OF CARDS USED	Harddisk	SHOT DAY	Scene 6 13.1 GB Scene 8 2, 12 GB Scene 4 3, 55 GB
PREVIOUSLY SHOT (GB)	-	TOTAL TO DATE (GB)	80,98 GB

CARD NUMBER	FOOTAGE DESCRIPTION	AUDIO NOTES
1.	Scene 6A	Guide only
2.	Scene 6B	no Audio
3.	Scene 8	no Audio
4.	Scene 4	Guide only

EQUIPMENT / TECH NOTES :

Active, crowdscene

TALENT RELEASES LOG :

NUMBER	NAME	LOCATION	DESCRIPTION
1.	Marchell Rishat H	Cikarang / Lab PTU, Perpus	Pemain Utama
2.	Ruth Kristanti	Cikarang / Lab PTU	Hantu Wanita
3.	Mur Adillah Hakim	Cikarang / Perpustakaan	Pemaga Perpus / Kakek Iva.

LOCATION RELEASES LOG :

NUMBER	NAME	LOCATION	DESCRIPTON
1.	Wjina	Library Adam Kurmanawan	Pertinain - GA
2.	Mur adillah hakim	Lab FTV	Pertinain - Prody

PAYMENTS (if applicable) :

TO WHOM	FOR WHAT	AMOUNT
- Marcell Harist	Senar Bismis rusak	300.000
- Indomart	Celand dalam	40.000
- Gogrek	Gogrek for crew	150.000
	TOTAL	490.000 -,

CATERING (if applicable) :

	IN	OUT	MEAL ORDERED :	Catering (3 Feb 2019)
FIRST MEAL	12:15	13:10	PLATE COUNT :	30 orang
SECOND MEAL / BREAK	10:00	10:30	CATERER :	
SUBSTANTIALS				

COMENTS (absences, delays, pick up shots, etc) :

- Jam kedatangan Crew tidak sesuai Challsheet menjadi delay w/ Setup & Sarapan pagi
- Terjadi kebocoran di teknik camera
- Di Minta untuk take ulang namun tidak dilakukakan.
- Camera wrap tidak ada pembertahaan kepada produser atau line produser.

ON SET REPRESENTATIVE


Rizkyta Putri R.

LINE PRODUCER


Liviana Perini

Classical Cinema

Production Report

Day of 1 of 2

Perumahan Puma, Cikarang-utara
Bekasi, Jawa Barat, Indonesia

Syair Sunyi
February 15, 2019

START DATE : February 14, 2019
END DATE : February 16, 2019

TIMES :

CREW CALL :	03 : 00 am	MEAL 1 :	11 : 00 am
SHOOT CALL :	06 : 00 am	MEAL 2 :	14 : 30 am
FIRST SHOT :	08 : 00 am	CAMERA WRAP :	14 : 00 am
BREAKFAST :	06 : 30 am	CREW WRAP :	14 : 20 am
BREAK COFFE :	-	LAST MAN :	-

LOCATIONS :	LEAD PRODUCTION CREW :
1. Gedung Merah Kota tua Jakarta	Producer : Milha Amelia
2. Jalan Pelanaran Kota tua Jakarta	Director : Elsa Divi Pamela
3.	Line Prod : Livianda Peritwi
4.	Astrada 1 : Rizkyca Putri Ramadhani
5.	Astrada 2 : Fitriani S.n

CREW / TALENT TIMESHEET :

POSITION	NAME	TRAVEL	TIME IN	TIME UOT	OVER TIME	REASON FOR OT
DIRECTOR	Elsa Divi Pamela	Pribadi	02 : 00	15 : 40	-	-
LINE PROD	-	-	-	-	-	-
DOP	Charnding Gheta K	Pribadi	02 : 00	15 : 40	-	-
1 st CAM ASSIST	-	-	-	-	-	-
PROD DESIGNER	Monica Dinar H	Pribadi	03 : 00	15 : 40	-	-
LOADER	Angus Cektawan	Pribadi	02 : 00	15 : 40	-	-
TALENT	Marchell Pisci H	Pribadi	02 : 00	15 : 40	-	-
TALENT	-	-	-	-	-	-
EXTRAS	Markel Subandi	Pribadi	02 : 00	15 : 40	-	-

MEDIA USAGE :

#OF CARDS USED	Harddisk	SHOT DAY	Scene 1: 40g MB Scene 2: 4,80 GB Scene 10: 5,41 GB
PREVIOUSLY SHOT (GB)	80,98 GB	TOTAL TO DATE (GB)	13,132 GB

CARD NUMBER	FOOTAGE DESCRIPTION	AUDIO NOTES
1.	Scene 2 dan Scene 3	No Audio
2.	Scene 10	Audio Only

EQUIPMENT / TECH NOTES :

Bicla, Poster Gema

TALENT RELEASES LOG :

NUMBER	NAME	LOCATION	DESCRIPTION
1.	Marchell Fisoni Harist	Jalan Koro / out	Pemeran Utama
2.	Maikel Subardi	Jalan Koro / out	Extras

LOCATION RELEASES LOG :

NUMBER	NAME	LOCATION	DESCRIPTION
1.	Bp. Yudi	Gedung Meseh Fototika	Perijinan Pemada Warga / Bp RT.

PAYMENTS (if applicable) :

TO WHOM	FOR WHAT	AMOUNT
- Indomart	E-tol Isulang saldo	51.000

Petamaxina	Bensin - Pomalite	250.000
	Rent Car	250.000
TOTAL		551.000

CATERING (if applicable) :

	IN	OUT	MEAL ORDERED :	Rumoh makan
FIRST MEAL	11:00	12:00	PLATE COUNT :	6 orang
SECOND MEAL / BREAK	14:00	15:00	CATERER :	
SUBSTANTIALS				

COMENTS (absences, delays, pick up shots, etc) :

- Pelusi art kurang prepare sehingga terjadi kehabisan print poster
- kembali lagi kekarang setelah sampai lokasi karena property bisa tertinggal di rumah ghanding.

ON SET REPRESENTATIVE

Rizkyta Putri P.

LINE PRODUCER

Livianda Periwati

Classical Cinema

Production Report

Day of 1 of 3

Perumahan Puma, Cikarang-utara
Bekasi, Jawa Barat, IndonesiaSyair Sunyi
February 16, 2019START DATE : February 14, 2019
END DATE : February 16, 2019

TIMES :

CREW CALL :	07 : 00 am	BREAK 2 :	16 : 00 - 16 : 30
SHOOT CALL :	08 : 00 am	DINNER :	19 : 00 - 19 : 30
FIRST SHOT :	11 : 00 am	BREAK 3 OUT :	22 : 00 - 22 : 30
BREAFAST :	07 : 30 am	CAMERA WRAP :	03 : 00 - 02 : 15
BREAK COFFE :	10 : 30 am	CREW WRAP :	03 : 20
MEAL 1 :	13 : 30 am	LAST MANT :	

LOCATIONS :	LEAD PRODUCTION CREW :
1. Senior living D'khayangan Jababeka	Producer : Mitha Amelia
2.	Director : Eson Divi Pamela
3.	Line Prod : Livianda Perbiwi
4.	Astrada 1 : Rizkyta Putri Ramadhani
5.	Astrada 2 : Fitriani S.n

CREW / TALENT TIMESHEET :

POSITION	NAME	TRAVEL	TIME IN	TIME UOT	OVER TIME	REASON FOR OT
DIRECTOR	Eson Divi Pamela	Pribadi	07 : 00	08 : 00	-	-
PRODUCER	Mitha Amelia	Pribadi	07 : 00	08 : 00	-	-
LINE PROD	Livianda Perbiwi	Pribadi	07 : 00	08 : 00	-	-
1 st AD	Rizkyta Putri R	Gojek	07 : 00	08 : 00	-	-
2 nd AD	Fitriani S.n	Gojek	07 : 00	08 : 00	-	-
DOP	Ghanding Ghali k	Pribadi	07 : 00	08 : 00	-	-
1 st CAM ASSIST	Jessica Bain	Gojek	07 : 00	08 : 00	-	-
BTS	Febriyanti Simanungkalik	Pribadi	07 : 00	08 : 00	-	-
GAFFER	Diana E.M. Andrian	Gojek	07 : 00	08 : 00	-	-
KEY GRIP	Michael Julius	Pribadi	07 : 00	08 : 00	-	-

SOUND BOOMER	Muhammad Adnan	Pribadi	07:00	09:00	-	-
SOUND RECORDIST	Thalia Charisma -D	Gojek	07:00	09:00	-	-
PROD DESIGNER	Monica Dinar H	Pribadi	07:00	04:00	-	-
MAKE UP	Isha almina	Gojek	07:00	04:00	-	-
WARDROBE	Windy Gudarmo	Gojek	07:00	04:00	-	-
HAIRDO	Melva Daniana	Gojek	07:00	04:00	-	-
SET DESIGN	Nadia Pesona I	Gojek	07:00	04:00	-	-
PROPS	Pipky Mitenigoro	Pribadi	07:00	04:00	-	-
CRAFT SERVICES	Dhama Wanto	Pribadi	07:00	04:00	-	-
EDITOR	Anang Setiawan	Pribadi	07:00	04:00	-	-
LOADER	Viggo Eineng P.M	Gojek	07:00	04:00	-	-
TALENT	Marchell Pisai.H	Pribadi	06:00	06:00	-	-
TALENT	Ruth Kristant	Pribadi	17:30	01:15	-	-
TALENT	Wemwi Giannova	Pribadi	17:30	01:15	-	-

MEDIA USAGE :

#OF CARDS USED	Hard disk	SHOT DAY	Scene 1 : 26, 28 GB Scene 5 : 9, 49 GB " 7 : 12, 4 GB
PREVIOUSLY SHOT (GB)	13.133 GB	TOTAL TO DATE (GB)	2, 242 GB

CARD NUMBER	FOOTAGE DESCRIPTION	AUDIO NOTES
1.	Scene 1	guide only
2.	Scene 1 main broia	guide only
3.	Scene 7 dan scene 9	guide only
4.	Scene 5	guide only

EQUIPMENT / TECH NOTES :
-Gun Smoke

TALENT RELEASES LOG :

NUMBER	NAME	LOCATION	DESCRIPTION
1.	Marchell Pisai Harist	Kamar - Int	Pemeran Utama
2.	Bung Marcel	Kamar - Int	Produser
3.	Wemwi Giannova	Kamar - Int	Polisi

LOCATION RELEASES LOG :

NUMBER	NAME	LOCATION	DESCRIPTON
1.	Roni	Dihayangjan - Jababek	Mengizinkan 1 Villa dan area bebas masak Crew

PAYMENTS (if applicable) :

TO WHOM	FOR WHAT	AMOUNT
-Jatimiko frame	Ganti Bingkai Sewa karena Pecah	120.000
-Klinik 24h	Masker	33.000
	TOTAL	153.000

CATERING (if applicable) :

	IN	OUT	MEAL ORDERED :	Catering
FIRST MEAL	13 : 30	14 : 00	PLATE COUNT :	27 orang
SECOND MEAL / BREAK			CATERER :	
SUBSTANTIALS				

COMENTS (absences, delays, pick up shots,etc) :

- Properti kurang, ada terjadi masak prime sehingga mencari akal perbaikan
- Mengambil buku - buku w/ properti
- Gun smoke Ready sang karena miskomunikasi dan tidak di follow up kembali
- terjadi take molor waktu 2 jam karena sunsmoke.

ON SET REPRESENTATIVE


Rizka Putri R.

LINE PRODUCER


Liviana Perfiwi

Editing Script

Shot	Picture	Time	Audio	Transition	File Code
Opening					
1	CU Tangan gema mencorat coret tulisan	:08	- Ambience - Background music - Foley sound effect	Fade in	C0084.MP4
2	CU Handphone berdering	:06	- Ambience - Background music - Sound effect dering hp		C0024.MP4
	Title			Fade in / out	
Scene 1					
1	MS Gema bermain biola	:06	- Ambience - Background music		C0008.MP4
2	CU Handphone berdering	:07	- Ambience - Background music - Sound effect dering hp		C0024.MP4
3	MS Gema menghamburkan kertas di meja kerjanya	:08	- Ambience - Background music - Foley sound effect		C0075.MP4
4	MS Radio dan bekas remasan kertas diatas meja	:03	- Ambience - Background music - Foley sound effect		C0041.MP4
5	LS Gema Mondar mandir sambil membawa kertas puisi	:02	- Ambience - Background music		C0057.MP4
6	MS Gema Mondar mandir sambil menyanyikan bait puisi	:20	- Ambience - Background music - Sound effect dering hp - Monolog : <i>Aku bukan pujangga cinta, puisi cinta, yang ku genggam hanya asa</i>		C0060.MP4
7	MCU Gema menghela nafas sambil meremas kertas lalu melemparkan ke Handphone	:10	- Ambience - Background music - Sound effect dering hp - Foley sound effect		C0069.MP4
8	LS Gema berjalan menuju meja	:05	- Ambience - Background music - Foley sound effect		C0073.MP4
9	MS Gema menarik kursi lalu duduk	:04	- Ambience - Background music - Foley sound effect		C0077.MP4

10	CU Foto Gema bersama orang tuanya	:04	- Ambience - Background music		C0025.MP4
11	MS Gema melihat foto lalu menengok melihat biola	:05	- Ambience - Background music		C0093.MP4
12	CU Biola	:02	- Ambience - Background music		C0028.MP4
13	MS Gema berdiri untuk mengambil biola dan memainkannya	:19	- Ambience - Background music - Foley sound effect		C0096.MP4
14	MCU Gema memainkan biola	:03	- Ambience - Biola Music - Piano Music		C0008.MP4
15	CU Biola sedang dimainkan Gema	:08	- Ambience - Biola Music - Piano Music		C0011.MP4
16	MCU Gema menutup mata serta menghayati saat bermain biola lalu Gema membuka mata saat suara telpon berbunyi	:08	- Ambience - Biola Music - Piano Music - Sound effect dering hp		C0013.MP4
17	CU Handphone berdering	:01	- Ambience - Biola Music - Piano Music - Sound effect dering hp		C0024.MP4
18	MCU Gema dengan tatapan tajam emosi saat Handphone berdering	:01	- Ambience - Biola Music - Piano Music - Sound effect dering hp		C0013.MP4
19	CU Handphone berdering	:01	- Ambience - Biola Music - Piano Music - Sound effect dering hp		C0024.MP4
20	BCU Senar Biola Putus	:01	- Ambience - Biola Music - Piano Music - Sound effect dering hp		C0017.MP4
21	MCU Gema berhenti bermain biola lalu melihat senar biolanya yang putus	:04	- Ambience - Piano Music - Sound effect dering hp		C0013.MP4

22	MS Tinta Ballpoint berada di atas meja	:02	<ul style="list-style-type: none"> - Ambience - Piano Music - Sound effect dering hp - Foley sound effect 		C0042.MP4
23	MCU Muka gema terlihat cemas, stress saat mendengar handphone berbunyi	:03	<ul style="list-style-type: none"> - Ambience - Piano Music - Sound effect dering hp - Foley sound effect 		C0082.MP4
24	MS Gema menggebrak meja lalu mengangkat telpon	:09	<ul style="list-style-type: none"> - Ambience - Piano Music - Sound effect dering hp - Foley sound effect - Background Music - Dialogue : <i>Halo Bagaimana</i> 		C0091.MP4
25	MCU Gema mendengarkan suara telpon	:06	<ul style="list-style-type: none"> - Ambience - Background Music - Foley sound effect - Dialogue : P : <i>dengan musikalisasi puisi lo itu? Bagaimana?</i> G : <i>Lagi gw kerjakan</i> 		C0020.MP4
26	LS Gema mendengarkan telpon	:07	<ul style="list-style-type: none"> - Ambience - Background Music - Foley sound effect - Dialogue : P : <i>Udah dari sebulan yang lalu belum selesai juga. Gema – gema Resital itu semakin dekat</i> 		C0021.MP4
27	MCU Gema mendengarkan telpon lalu menutup telpon dan membanting telpon di meja	:17	<ul style="list-style-type: none"> - Ambience - Background Music - Foley sound effect - Dialogue : P : <i>Besok lho ini, poster yang kemarin gw tunjukkan sudah disebar dan belum sampai sehari tiket sudah setengahnya terjual.</i> 		C0020.MP4
Scene 2					
1	MCU Gema melihat poster di dinding	:01	<ul style="list-style-type: none"> - Ambience - Background Music 		C0060.MP4

2	MCU Gema merobek poster di dinding	:07	- Ambience - Background Music - Foley sound effect		C0062.MP4
3	CU Gema melihat sebuah ruangan dari luar kaca	:05	- Ambience - Background Music		C0076.MP4
4	ELS Gema berjalan di depan sebuah bangunan kuno	:09	- Ambience - Background Music - Foley sound effect		C0068.MP4
5	MCU Gema tersenyum kecil sambil melihat papan tulisan lalu masuk ke dalam gedung	:06	- Ambience - Background Music - Foley sound effect		C0072.MP4
Scene 3					
1	LS Gema berjalan diantara rak rak buku	:17	- Ambience - Sound effect - Foley sound effect		C0049.MP4
2	MCU Gema melihat barisan buku dan tiba tiba seseorang menepuk pundaknya	:05	- Ambience - Sound effect - Foley sound effect - Dialogue : - G : <i>Selamat sore pak mohon maaf, saya mau mencari buku</i>		C0009.MP4
3	MS Gema menerima buku dari bapak tua	:08	- Ambience - Background Music - Sound effect - Foley sound effect		C0012.MP4
4	MS Bapak tua memandang Gema dengan mata tajam	:05	- Ambience - Background Music - Foley sound effect		C0017.MP4
5	MCU Gema melihat isi buku	:05	- Ambience - Background Music - Foley sound effect		C0019.MP4
6	CU Isi buku yang sedang dilihat gema	:05	- Ambience - Background Music - Foley sound effect		C0021.MP4
7	MCU Gema fokus melihat isi buku	:03	- Ambience - Background Music - Foley sound effect		C0019.MP4
8	CU Isi buku masih dilihat oleh Gema	:04	- Ambience - Background Music - Foley sound effect		C0019.MP4

9	MCU Gema mengucapkan terima kasih	:05	- Ambience - Background Music - Sound effect - Dialogue : G : <i>Terima kasih pak</i>		C0019.MP4
10	LS Gema menoleh ke kanan dan kiri namun penjaga perpustakaan menghilang	:05	- Ambience - Background Music - Sound effect		C0027.MP4
11	MCU Gema kembali membuka buku	:06	- Ambience - Background Music - Foley sound effect		C0029.MP4
12	CU Gema menemukan lipatan kertas di dalam buku	:13	- Ambience - Sound effect - Background Music - Foley sound effect		C0033.MP4
13	MCU Gema mengambil lipatan kertas lalu membukanya	:11	- Ambience - Background Music - Sound effect - Foley sound effect		C0035.MP4
14	CU Kertas Puisi	:04	- Ambience - Background Music VO : <i>Matahariku perlahan bersembunyi</i>		C0038.MP4
15	MCU Gema membaca bait puisi dalam hati	:05	- Ambience - Background Music VO : <i>Pada batas samar samar yang berapi, kegelapan</i>		C0041.MP4
16	BCU Kertas Puisi	:06	- Ambience - Background Music VO : <i>siap memburu, pada siapa jerit kan ku tuju</i>		C0043.MP4
Scene 4					
1	MS Gema duduk di kursi sambil menyetel biolanya lalu menaruh biola pada stand kemudian duduk kembali sambil membaca puisi	:30	- Ambience - Music biola - Back sound O'clock - Foley sound effect		C0003.MP4
2	CU Kertas puisi sedang dibaca Gema	:09	- Ambience - Back sound O'clock VO : <i>Matahariku perlahan bersembunyi</i>		C0007.MP4

3	MCU Gema menyanyikan bait puisi	:18	<ul style="list-style-type: none"> - Ambience - Back sound O'clock - VO : <i>pada batas samar – samar yang berapi. Kegelepan siap memburu pada siapa</i> 	C0005.MP4
4	BCU Kertas Puisi sedang dinyanyikan Gema	:05	<ul style="list-style-type: none"> - Ambience - Back sound O'clock - Sound effect - VO : <i>jerit kan ku tuju.</i> 	C0007.MP4
5	MCU Gema kaget karena angin menjadi kencang dan menggoyangkan gordin jendela	:09	<ul style="list-style-type: none"> - Ambience - Back sound O'clock - Sound effect 	C0009.MP4
6	CU Tangan Gema gemetar	:01	<ul style="list-style-type: none"> - Ambience - Back sound O'clock - Sound effect - Foley sound effect 	C0010.MP4
7	MCU dengan muka kaget Gema melepaskan kertas itu	:03	<ul style="list-style-type: none"> - Ambience - Back sound O'clock - Sound effect - Foley sound effect 	C0012.MP4
8	LS Gema beranjak dari tempat duduk lalu mengambil biola dan memainkannya	:11	<ul style="list-style-type: none"> - Ambience - Back sound O'clock - Sound effect - Foley sound effect 	C0015.MP4
9	MLS Gema bermain biola sambil memejamkan mata	:19	<ul style="list-style-type: none"> - Ambience - Back sound O'clock - Song 	C0020.MP4
10	MS Gema memainkan biola dengan penuh penghayatan	:03	<ul style="list-style-type: none"> - Ambience - Back sound O'clock - Song 	C0016.MP4
11	CU Muka Gema penuh penghayatan	:05	<ul style="list-style-type: none"> - Ambience - Back sound O'clock - Song 	C0018.MP4
12	MS Gema memainkan biola dengan penuh penghayatan	:02	<ul style="list-style-type: none"> - Ambience - Back sound O'clock - Song 	C0016.MP4
13	MLS Gema memainkan biola dengan penuh penghayatan	:02	<ul style="list-style-type: none"> - Ambience - Back sound O'clock - Song 	C0020.MP4
14	BCU Gesekan busur biola	:05	<ul style="list-style-type: none"> - Ambience - Back sound O'clock - Song 	C0021.MP4

15	MLS Gema memainkan biola dengan penuh penghayatan	:04	- Ambience - Back sound O'clock - Song		C0020.MP4
16	MCU Gema memainkan biola dengan penuh penghayatan	:03	- Ambience - Back sound O'clock - Song		C0018.MP4
17	CU Muka Gema penuh penghayatan	:05	- Ambience - Back sound O'clock - Song		C0023.MP4
18	MS Gema memainkan biola dengan penuh penghayatan	:02	- Ambience - Back sound O'clock - Song		C0016.MP4
19	ECU Gesekan busur biola	:02	- Ambience - Back sound O'clock - Song		C0021.MP4
20	ECU Jari – jari Gema lincah memainkan biola	:04	- Ambience - Back sound O'clock - Song		C0022.MP4
21	MLS Gema memainkan biola dengan penuh penghayatan	:01	- Ambience - Back sound O'clock - Song		C0020.MP4
22	CU Muka Gema penuh penghayatan	:01	- Ambience - Back sound O'clock - Song		C0018.MP4
23	MLS Gema memainkan biola dengan penuh penghayatan	:01	- Ambience - Back sound O'clock - Song		C0020.MP4
24	ECU Jari – jari gema memainkan biola	:01	- Ambience - Back sound O'clock - Song	Dissolve	C0022.MP4
25	MCU – Gema terhanyut dalam permainan biolanya	:09	- Ambience - Back sound O'clock - Song	Invisible cut transition	C0030.MP4
Scene 5					
1	CU Gema selesai memainkan biola lalu membuka mata	:07	- Back sound O'clock - Song	Invisible cut transition	C0008.MP4

2	ECU Mata Gema nampak berkedap kedip kebingungan	:06	- Back sound O'clock	C0009.MP4
3	MCU Gema masih nampak bingung, tiba tiba terlihat sosok wanita sedang menulis sambil menangis	:02	- Back sound O'clock - Sound effect	C0022.MP4
4	MCU Gema bingung sambil melihat sesosok wanita	:03	- Sound effect - Women Crying sound	C0028.MP4
5	MS Gema masih melihat sesosok wanita yang sedang duduk	:02	- Sound effect - Women Crying sound	C0032.MP4
6	CU Tangan wanita sedang menulis puisi	:06	- Sound effect - Women Crying sound	C0026.MP4
7	MS Wanita merunduk sambil menulis puisi lalu wanita mendongak dan menatap Gema	:07	- Sound effect - Women Crying sound	C0035.MP4
8	MCU Gema mundur – mundur lalu ada suara teriakan dan Gema menoleh	:01	- Sound effect - Women Screaming sound	C0040.MP4
9	MS Wanita menusuk perutnya hingga berlumuran darah	:05	- Sound effect - Women Screaming sound	C0007.MP4
10	MCU Perut wanita mengeluarkan darah	:03	- Sound effect - Women Screaming sound	C0003.MP4
11	MCU Biola dan busur terjatuh dari tangan Gema	:01	- Sound effect - Women Screaming sound - Foley sound effect	C0014.MP4
12	MLS Gema mundur dan ketakutan	:02	- Sound effect - Background music	C0013.MP4
13	MCU Gema mundur dan menabrak kaca	:12	- Sound effect - Background music	C0019.MP4
14	CU Muka gema terlihat panik lalu memukul kaca	:03	- Sound effect - Background Music - Foley sound effect	C0023.MP4
15	MCU Gema memukul kaca	:02	- Sound effect - Background Music - Foley sound effect	C0020.MP4

	MS Langkah kaki polisi dan produser	:07	- Background Music - Foley sound effect - Gema Screaming		C0060.MP4
Scene 8					
1	CU Buku buku yang sedang di geledah oleh polisi	:02	- Ambience - Background Music - Foley sound effect - Backsound Stopwatch		C0029.MP4
2	MS Produser ikut mengeledah dana membuka laci	:11	- Ambience - Background Music - Foley sound effect - Backsound Stopwatch		C0031.MP4
3	MCU Polisi Terus mengeledah mencari barang bukti	:04	- Ambience - Background Music - Foley sound effect - Backsound Stopwatch		C0032.MP4
4	MS Polisi masih mencari dan terus mengeledah	:02	- Ambience - Background Music - Foley sound effect - Backsound Stopwatch		C0027.MP4
5	MCU Sutradara juga terus mengeledah, la membuang kertas pasrtitur	:14	- Ambience - Background Music - Foley sound effect - Backsound Stopwatch		C0035.MP4
1	MCU Gema memukul kaca dan berteriak - teriak	:07	- Background Music - Foley sound effect - Gema Screaming		C0019.MP4
1	MLS Produser melihat sebuah buku lalu membuangnya	:04	- Ambience - Background Music - Foley sound effect - Backsound Stopwatch		C0027.MP4
2	MS Polisi masih terus mencari bukti di antara buku	:02	- Ambience - Background Music - Foley sound effect - Backsound Stopwatch		C0039.MP4

16	CU Tangan Gema memukul kaca	:03	- Sound effect - Background Music - Foley sound effect		C0022.MP4
Scene 6					
1	CU Handphone berdering	:07	- Ambience - Sound effect Dering Hp - Background Music - Foley sound effect		C0024.MP4
2	MS Polisi memasuki kamar sambil membawa pistol	:06	- Ambience - Sound effect Dering Hp - Background Music - Foley sound effect		C0007.MP4
3	MS Produser Masuk kamar Gema(two shot)	:02	- Ambience - Sound effect Dering Hp - Background Music - Foley sound effect		C0010.MP4
4	MC Produser berjalan sambil telpon Gema	:03	- Ambience - Sound effect Dering Hp - Background Music - Foley sound effect		C0013.MP4
5	MS Polisi menyerahkan Handphone	:02	- Ambience - Sound effect Dering Hp - Background Music - Foley sound effect		C0016.MP4
6	MCU Produser menutup telpon	:04	- Ambience - Sound effect Dering Hp - Background Music - Foley sound effect - Dialogue : <i>Sial</i>		C0020.MP4
6	LS Produser memerintahkan Polisi memeriksa isi kamar	:04	- Ambience - Background Music - Foley sound effect		C0063.MP4
Scene 7					
1	MCU Gema melihat sebuah cahaya dan sebuah tulisan puisi di kaca	:12	- Background Music - Foley sound effect		C0014.MP4
2	MS Gema memukul mukul kaca (GS)	:07	- Background Music - Foley sound effect - Gema Screaming		C0028.MP4

3	MS Produser menemukan sebuah pisau	:19	- Ambience - Background Music - Foley sound effect - Backsound - Stopwatch		C0042.MP4
4	CU Pisau di arahkan ke lampu lalu terlihat darah. Setelah itu pisau dijatuhkan ke meja	:03	- Ambience - Background Music - Foley sound effect - Backsound - Stopwatch - Sound effect		C0045.MP4
5	MS Polisi mengelap tangannya dengan sapu tangan	:02	- Ambience - Background Music - Foley sound effect - Backsound - Stopwatch		C0042.MP4
6	MS Polisi menemukan kertas puisi	:10	- Ambience - Background Music - Foley sound effect - Backsound - Stopwatch		C0039.MP4
7	LS Polisi memberikan kertas puisi pada produser	:06	- Ambience - Background Music - Foley sound effect - Backsound - Stopwatch		C0046.MP4
1	MCU Gema memukul kaca (GS)	:02	- Background Music - Foley sound effect - Gema Screaming		C0065.MP4
	MCU produser dan polisi melihat kertas puisi	:02	- Background Music - Foley sound effect - Gema Screaming		C0030.MP4
1	MCU Produser melihat kertas	:01	- Ambience - Background Music - Foley sound effect - Backsound - Stopwatch		C0050.MP4
1	MCU Gema terus berteriak sambil memukul kaca (GS)	:02	- Background Music - Foley sound effect - Gema Screaming		C0065.MP4

	MCU Sutradara dan polisi sedang melihat isi kertas puisi	:02	<ul style="list-style-type: none"> - Background Music - Foley sound effect - Gema Screaming 		C0030.MP4
1	MS Produser Menaruh kertas puisi di atas meja	:05	<ul style="list-style-type: none"> - Ambience - Background Music - Foley sound effect - Backsound Stopwatch 		C0052.MP4
1	CU Muka Gema terlihat kelelahan	:04	<ul style="list-style-type: none"> - Background Music - Foley sound effect - Gema Screaming 		C0022.MP4
1	LS Produser dan Polisi meninggalkan kamar gema	:05	<ul style="list-style-type: none"> - Ambience - Background Music - Foley sound effect - Backsound Stopwatch 		C0054.MP4
1	MCU Gema terlihat sedih lalu tiba tiba sinar menghilang	:07	<ul style="list-style-type: none"> - Background Music - Foley sound effect - Gema Screaming - Sound effect 		C0025.MP4
1	CU Kertas Puisi di atas meja	:04	<ul style="list-style-type: none"> - Ambience - Gema Screaming - Women crying 		C0053.MP4

Crew List

“SYAIR SUNYI”

NO	DIVISION	NAME	EMAIL	NUMBER
1	Producer	Mitha Amelia	ameliamitha569@gmail.com	0812 9348 0895
2	Line Producer	Livianda Pertiwi	lividegraaff@gmail.com	0898 9641 196
3	Director	Elsa Divi Pamela	elsadivi@yahoo.com	0812 2001 1516
4	Astrada 1	Rizkyta Putri R	rizputde@gmial.com	0822 6012 8145
5	Astrada 2	Fitriani Sinthanuartyana	Fitrianishinta22@gmail.com	0878 3937 5213
6	Screenplay	Monica Dinar Hidayat	monicadinarhidayat@yahoo.com	0822 1390 2269
7	Director of Photogrpahy	Ghanding Ghali Kanory	ghandingghali@gmail.com	0857 8206 0397
8	Asst. Camera	Jessica Zein	Jessi.zein@gmail.com	0838 3856 0316
9	Grip	Michael Julius	lie.michael30@gmail.com	0896 9978 9855
10	Gaffer	Dianra Erisa M Andrian	dianraema@gmail.com	0878 6449 6678
11	BTS	Febri Simanjuntak	febriyx@gmail.com	0822 1115 1867
12	Production Disgn	Nadia Pesona Iklas	Ayha.nadhya@gmail.com	0812 6819 0422
13	Props	Rifyky Nitenigoro	-	-
14	Hairdo	Mutiara Daniana	Mutiaradaniana7799@gmail.com	0811 2019 897
15	Makeup	Isha Almira	ishaalmira@gmail.com	0878 2290 6213
16	Kostum	Windy Sudarmo	Windsudarmo44@gmail.com	0821 5055 7281
17	Sound Recording	Thalia Charisma Dewi	thaliacharisma@yahoo.com	0812 3153 9850

18	Sound Boomer	Muhamad Adnan	-	-
19	Editing	Anang Setiawan	Tipmad87@gmail.com	0899 9438 238
20	Loader	Niputu Gineng P Mahawira	ginamahawira@gmail.com	0821 2912 9377
21	Location manager	Dharma Wanto	-	0822 8488 2556

Talent List

No	NAMA	ACTOR	TELEPHON
1	Marchell Risqi Harist	Gema	0812 9848 5691
2	Bung Marchel	Produser	0813 1049 2295
3	Wemvi Giannova	Polisi	0821 1443 6403
4	Nur Adillah Hakim	Penjaga Perpustakaan	0838 1479 4675
5	Ruth Kristanti	Hantu Wantu	0831 3222 2569

Location Map

1. Senior Living D'Khayangan



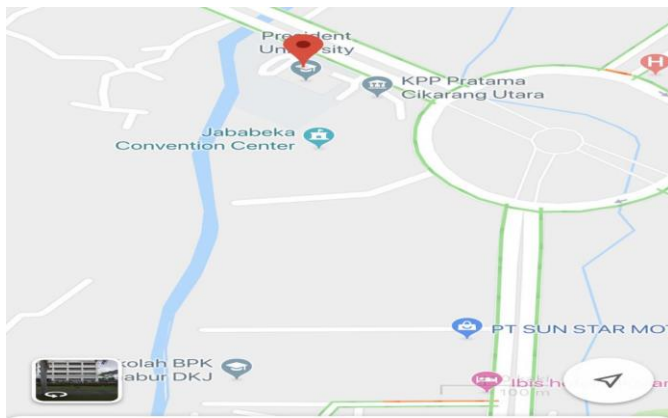
2. Gedung Merah Kota Tua Jakarta-Utara



3. Pelantaran Kota-Jalanan Kota Tua Jakarta-Utara



4. Perpustakaan Adam Kurniawan dan Lab FTV President University



Adam Kurniawan Library

Crew Agreement

SURAT PERJANJIAN IKATAN KERJASAMA

Yang bertanda tangan di bawah ini :

- Nama : Mitha Amelia
Nim : 009201405004
Jabatan : Produser
Alamat : Cikarang
No Telp : 081293480895

Dalam hal ini bertindak untuk dan atas nama LINE PRODUSER untuk karya TUGAS AKHIR FTV yang berjudul "SYAIR SUNYI", yang selanjutnya dalam surat perjanjian ini disebut sebagai PIHAK KEDUA.

- Nama : Livianda Pertiwi
Nim : 009201600059
Jabatan : Line Producer
Alamat : Cikarang
No Telp : 08989641196
- Nama : Jessica Zein
Nim : 009201600012
Jabatan : Assistant D.O.P 1
Alamat : Cikarang
No Telp : 083838560316
- Nama : Rizkyta Putri R.
Nim : 00920100062
Jabatan : Assistant Director 1
Alamat : Cikarang
No Telp : 082260128145
- Nama : Dianra Erisa M. Adrian
Nim : 009201600023
Jabatan : Assistant D.O.P 2
Alamat : Cikarang
No Telp : 087864496678
- Nama : Michael Julius
Nim : 0009201600031
Jabatan : Assistant D.O.P 3
Alamat : Cikarang
No Telp : 089699789855

- Nama : Febriyanti Simanjuntak
Nim : 009201600038
Jabatan : Assistant D.O.P 4
Alamat : Cikarang
No Telp : 082211151867

- Nama : Nadia Pesona Ikhlas
Nim : 009201600053
Jabatan : Art Director
Alamat : Cikarang
No Telp : 081268190422

- Nama : Fitriani sinthuanartyana
Nim : 009201600036
Jabatan : Assistant Director 2
Alamat : Cikarang
No Telp : 087839375213

- Nama : Mutiara Daniana
Nim : 009201600026
Jabatan : Make up & Hairdo
Alamat : Cikarang
No Telp : 08112019897

- Nama : Isha Almira
Nim : 009201600009
Jabatan : Make up & Hairdo
Alamat : Cikarang
No Telp : 087822906213

- Nama : Windy Sudarmo
Nim : 009201600049
Jabatan : Wardrobe
Alamat : Cikarang
No Telp : 082150557281

- Nama : Niputu Gineng P. Mahawira
Nim : 009201600025
Jabatan : Operator Editing
Alamat : Cikarang
No Telp : 082129129377

- Nama : Thalia Charisma Dewi
Nim : 009201600005
Jabatan : Sound Recording
Alamat : Cikarang
No Telp : 081231539850
- Nama : Achmad Rifki Alghifari
Nim : 009201700047
Jabatan : Props
Alamat : Cikarang
No Telp : 081286998580
- Nama : Muhammad Adnan Arrya Perdana
Nim : 009201700028
Jabatan : Sound Boomer
Alamat : Cikarang
No Telp : 081293207020

Bertindak untuk dan atas namanya sendiri, yang selanjutnya dalam surat perjanjian ini disebut sebagai PIHAK KEDUA.

Pada hari ini Senin tanggal 04 Febuary Tahun 2019, kedua belah pihak bersama – sama telah sepakat untuk membuat dan menandatangani surat perjanjian ikatan kerja ini, yang diatur menurut pasal – pasal seperti tertera dibawah ini :

PASAL 1

KEWAJIBAN PIHAK PERTAMA

1. Menjaga keutuhan kerja sama antar pihak dalam suatu kelompok
2. Berkreasi, beraktivitas dan bekerja sesuai dengan jabatan masing-masing
3. Wajib hadir dan bekerja tepat waktu sesuai dengan jadwal yang telah ditentukan apabila berhalangan hadir wajib memberitahu sebelumnya
4. Mengumpulkan dana tepat waktu yang telah disesuaikan dengan kesepakatan
5. Menyusun jadwal kelompok 1 pratika terpadu
6. Segala bentuk permasalahan atau dari berbagai pihak akan dilaksanakan melalui proses musyawarah mufakat
7. Mengurus dan menyediakan konsumsi yang layak. Baik itu makanan utama, minuman maupun makanan kecil selama kegiatan syuting sesuai dengan anggaran yang ada
8. Mengurus perizinan lokasi, peralatan baik secara teknis maupun non teknis yang menunjang keberlangsungan produksi tugas akhir
9. Pihak pertama membuat desain tugas akhir

PASAL 2

HAK PIHAK PERTAMA

1. Berhak menegur, mengeluarkan atau memecat salah satu dari pihak kedua kelompok 1 apabila salah satu pihak kedua dianggap tidak kompeten dan melanggar surat perjanjian ini

PASAL 3

KEWAJIBAN PIHAK KEDUA

1. Menjaga keutuhan kerja sama antar tiap pihak satu kelompok
2. Berkreasi, beraktivitas dan bekerja sesuai dengan jabatan masing-masing
3. Wajib hadir dan bekerja tepat waktu sesuai dengan jadwal yang telah ditentukan apabila berhalangan hadir wajib memberitahu sebelumnya
4. Mengumpulkan dana tepat waktu yang telah disesuaikan dengan kesepakatan
5. Apabila terjadi perubahan jadwal, dapat menyesuaikan jadwal tersebut
6. Apabila salah satu pihak mengundurkan diri, maka uang kolektifnya tidak bisa dikembalikan
7. Segala bentuk permasalahan atau dari berbagai pihak akan dilaksanakan melalui proses musyawarah mufakat
8. Apabila salah satu pihak dianggap tidak berkompeten dan melanggar surat perjanjian ini maka akan dikeluarkan dari kelompok 1 pratika terpadu dengan hormat dan tidak bisa meminta uang kolektifnya kembali
9. Pihak kedua membuat desain produksi TUGAS AKHIR

PASAL 4

KEADAAN DARURAT

1. Pihak kedua berhak mendapat fasilitas peralatan yang menunjang proses dari pihak pertama, sesuai dengan peralatan yang ada
2. Pihak kedua berhak mendapatkan konsumsi yang layak dan disediakan oleh produser baik itu makanan utama, minuman, maupun makanan kecil selama kegiatan produksi berlangsung

PASAL 5

PENUTUP

Surat perjanjian kerjasama ini dibuat dan ditandatangani dengan keadaan sadar tanpa adanya tekanan dari salah satu pihak atau pihak lain. Dibuat dalam rangkap dua yang sama benar bunyi, penulisan dan kekuatannya. Yang asli dipegang PIHAK PERTAMA dan tinasanya dipegang PIHAK KEDUA

Cikarang, 04 February 2019

Produser



(Mittha Amelia)

Talent Agreement

SURAT PERJANJIAN IKATAN KERJA SAMA

Yang Bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Mitha Amelia
NIM : 009201405004
Jabatan : Produser
Alamat : Jl raya cibarusah cikarang-selatan
No. Telepon : 081293480895

Dalam hal ini bertindak untuk dan atas nama PRODUSER untuk karya TUGAS AKHIR yang berjudul "SYAIR SUNYI", yang selanjutnya dalam surat perjanjian ini disebut sebagai PIHAK PERTAMA.

Nama : Marchell Risqi Harist
Jabatan : Talent sebagai Gema
Alamat : Perumahan Medow green
No. Telepon : 081298485691

Bertindak untuk dan atas namanya sendiri, yang selanjutnya dalam surat perjanjian ini disebut sebagai PIHAK KEDUA.

Kedua belah pihak bersama – sama telah sepakat untuk membuat dan menandatangani surat perjanjian ikatan kerja ini, yang diatur menurut pasal – pasal seperti tertera dibawah ini :

PASAL 1 BENTUK PERJANJIAN

1. PIHAK KEDUA menyatakan kesediaan dan kesanggupannya untuk menjadi Talent dalam produksi TUGAS AKHIR PIHAK PERTAMA.
2. PIHAK KEDUA menyatakan akan mematuhi segala bentuk kegiatan yang berhubungan dengan produksi sesuai dengan ketentuan PIHAK PERTAMA.
3. PIHAK KEDUA bersedia untuk terlibat dalam kegiatan produksi.
4. PIHAK KEDUA bersedia untuk menerima biaya transportasi dari PIHAK PERTAMA sesuai kesepakatan yang telah dibuat.

PASAL 2 KONSUMSI

PIHAK PERTAMA bersedia menyediakan konsumsi baik makanan utama maupun makanan ringan selama terdapat kegiatan pelaksanaan produksi kepada PIHAK KEDUA.

PASAL 3

PERSELISIHAN

Apabila timbul perselisihan antara PIHAK KEDUA dengan PIHAK PERTAMA terhadap isi makna surat perjanjian kerja ini, maka kedua belah pihak akan menyelesaikan perselisihan ini secara damai dan dalam semangat musyawarah untuk mufakat.

PASAL 4 KEADAAN DARURAT

Jika keadaan darurat terjadi di luar kemampuan dan bukan atas kelalaian kedua belah pihak seperti : bencana alam, kecelakaan, peperangan yang langsung dapat mengganggu pelaksanaan hak dan kewajiban kedua belah pihak, akan diselesaikan atas dasar musyawarah untuk mufakat.

PASAL 5 LAIN – LAIN

Hal – hal lain yang belum / tidak tercantum dalam surat perjanjian ini akan diatur dengan surat keputusan tersendiri.

PASAL 6 PENUTUP

Surat perjanjian ini dibuat dalam keadaan sadar tanpa tekanan dari pihak lain, dibuat dalam rangkap 2 (dua) yang sama benar bunyi dan kekuatannya serta bermaterai cukup. Yang asli dipegang oleh PIHAK PERTAMA dan tinasannya dipegang oleh PIHAK KEDUA

Ditandatangani di : Prident University
Pada waktu : 06 Febuary 2019

PIHAK PERTAMA

PIHAK KEDUA

(Mitha Amelia)

(Marchell Risqi Harist)

SURAT PERJANJIAN IKATAN KERJA SAMA

Yang Bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Mitha Amelia
NIM : 009201405004
Jabatan : Produser
Alamat : Jl raya cibarusah cikarang-selatan
No. Telepon : 081293480895

Dalam hal ini bertindak untuk dan atas nama PRODUSER untuk karya TUGAS AKHIR yang berjudul "SYAIR SUNYI", yang selanjutnya dalam surat perjanjian ini disebut sebagai PIHAK PERTAMA.

Nama : Bung Marcel
Jabatan : Talent sebagai Produser
Alamat : Perumahan Acacia Garden
No. Telepon : 081310492295

Bertindak untuk dan atas namanya sendiri, yang selanjutnya dalam surat perjanjian ini disebut sebagai PIHAK KEDUA.

Kedua belah pihak bersama – sama telah sepakat untuk membuat dan menandatangani surat perjanjian ikatan kerja ini, yang diatur menurut pasal – pasal seperti tertera dibawah ini :

PASAL 1 BENTUK PERJANJIAN

1. PIHAK KEDUA menyatakan kesediaan dan kesanggupannya untuk menjadi Talent dalam produksi TUGAS AKHIR PIHAK PERTAMA.
2. PIHAK KEDUA menyatakan akan mematuhi segala bentuk kegiatan yang berhubungan dengan produksi sesuai dengan ketentuan PIHAK PERTAMA.
3. PIHAK KEDUA bersedia untuk terlibat dalam kegiatan produksi.
4. PIHAK KEDUA bersedia untuk menerima biaya transportasi dari PIHAK PERTAMA sesuai kesepakatan yang telah dibuat.

PASAL 2 KONSUMSI

PIHAK PERTAMA bersedia menyediakan konsumsi baik makanan utama maupun makanan ringan selama terdapat kegiatan pelaksanaan produksi kepada PIHAK KEDUA.

**PASAL 3
PERSELISIHAN**

Apabila timbul perselisihan antara PIHAK KEDUA dengan PIHAK PERTAMA terhadap isi makna surat perjanjian kerja ini, maka kedua belah pihak akan menyelesaikan perselisihan ini secara damai dan dalam semangat musyawarah untuk mufakat.

**PASAL 4
KEADAAN DARURAT**

Jika keadaan darurat terjadi di luar kemampuan dan bukan atas kelalaian kedua belah pihak seperti : bencana alam, kecelakaan, peperangan yang langsung dapat mengganggu pelaksanaan hak dan kewajiban kedua belah pihak, akan diselesaikan atas dasar musyawarah untuk mufakat.

**PASAL 5
LAIN – LAIN**

Hal – hal lain yang belum / tidak tercantum dalam surat perjanjian ini akan diatur dengan surat keputusan tersendiri.

**PASAL 6
PENUTUP**

Surat perjanjian ini dibuat dalam keadaan sadar tanpa tekanan dari pihak lain, dibuat dalam rangkap 2 (dua) yang sama benar bunyi dan kekuatannya serta bermaterai cukup. Yang asli dipegang oleh PIHAK PERTAMA dan tinasannya dipegang oleh PIHAK KEDUA

Ditandatangani di : President University
Pada waktu : 06 February 2019

PIHAK PERTAMA

PIHAK KEDUA

(Mittha Amelia)

(Bung Marcel)

SURAT PERJANJIAN IKATAN KERJA SAMA

Yang Bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Mitha Amelia
NIM : 009201405004
Jabatan : Produser
Alamat : Jl raya cibarusah cikarang-selatan
No. Telepon : 081293480895

Dalam hal ini bertindak untuk dan atas nama PRODUSER untuk karya TUGAS AKHIR yang berjudul "SYAIR SUNYI", yang selanjutnya dalam surat perjanjian ini disebut sebagai PIHAK PERTAMA.

Nama : Wemvi Giannova
Jabatan : Talent sebagai Polisi
Alamat : Perumahan Rafflesia Hills
No. Telepon : 082114436403

Bertindak untuk dan atas namanya sendiri, yang selanjutnya dalam surat perjanjian ini disebut sebagai PIHAK KEDUA.

Kedua belah pihak bersama – sama telah sepakat untuk membuat dan menandatangani surat perjanjian ikatan kerja ini, yang diatur menurut pasal – pasal seperti tertera dibawah ini :

PASAL 1 BENTUK PERJANJIAN

1. PIHAK KEDUA menyatakan kesediaan dan kesanggupannya untuk menjadi Talent dalam produksi TUGAS AKHIR PIHAK PERTAMA.
2. PIHAK KEDUA menyatakan akan mematuhi segala bentuk kegiatan yang berhubungan dengan produksi sesuai dengan ketentuan PIHAK PERTAMA.
3. PIHAK KEDUA bersedia untuk terlibat dalam kegiatan produksi.
4. PIHAK KEDUA bersedia untuk menerima biaya transportasi dari PIHAK PERTAMA sesuai kesepakatan yang telah dibuat.

PASAL 2 KONSUMSI

PIHAK PERTAMA bersedia menyediakan konsumsi baik makanan utama maupun makanan ringan selama terdapat kegiatan pelaksanaan produksi kepada PIHAK KEDUA.

**PASAL 3
PERSELISIHAN**

Apabila timbul perselisihan antara PIHAK KEDUA dengan PIHAK PERTAMA terhadap isi makna surat perjanjian kerja ini, maka kedua belah pihak akan menyelesaikan perselisihan ini secara damai dan dalam semangat musyawarah untuk mufakat.

**PASAL 4
KEADAAN DARURAT**

Jika keadaan darurat terjadi di luar kemampuan dan bukan atas kelalaian kedua belah pihak seperti : bencana alam, kecelakaan, peperangan yang langsung dapat mengganggu pelaksanaan hak dan kewajiban kedua belah pihak, akan diselesaikan atas dasar musyawarah untuk mufakat.

**PASAL 5
LAIN – LAIN**

Hal – hal lain yang belum / tidak tercantum dalam surat perjanjian ini akan diatur dengan surat keputusan tersendiri.

**PASAL 6
PENUTUP**

Surat perjanjian ini dibuat dalam keadaan sadar tanpa tekanan dari pihak lain, dibuat dalam rangkap 2 (dua) yang sama benar bunyi dan kekuatannya serta bermaterai cukup. Yang asli dipegang oleh PIHAK PERTAMA dan tinasannya dipegang oleh PIHAK KEDUA

Ditandatangani di : President University
Pada waktu : 06 February 2019

PIHAK PERTAMA

PIHAK KEDUA



(Mitha Amelia)



(Wemvi Giannova)

SURAT PERJANJIAN IKATAN KERJA SAMA

Yang Bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Mitha Amelia
NIM : 009201405004
Jabatan : Produser
Alamat : Jl raya cibarusah cikarang-selatan
No. Telepon : 081293480895

Dalam hal ini bertindak untuk dan atas nama PRODUSER untuk karya TUGAS AKHIR yang berjudul "SYAIR SUNYI", yang selanjutnya dalam surat perjanjian ini disebut sebagai PIHAK PERTAMA.

Nama : Nur Adillah Hakim
Jabatan : Talent sebagai Penjaga perpustakaan
Alamat : Jababeka - Cikarang
No. Telepon : 083814794675

Bertindak untuk dan atas namanya sendiri, yang selanjutnya dalam surat perjanjian ini disebut sebagai PIHAK KEDUA.

Kedua belah pihak bersama – sama telah sepakat untuk membuat dan menandatangani surat perjanjian ikatan kerja ini, yang diatur menurut pasal – pasal seperti tertera dibawah ini :

PASAL 1 BENTUK PERJANJIAN

1. PIHAK KEDUA menyatakan kesediaan dan kesanggupannya untuk menjadi Talent dalam produksi Praktika TUGAS AKHIR PIHAK PERTAMA.
2. PIHAK KEDUA menyatakan akan mematuhi segala bentuk kegiatan yang berhubungan dengan produksi sesuai dengan ketentuan PIHAK PERTAMA.
3. PIHAK KEDUA bersedia untuk terlibat dalam kegiatan produksi.
4. PIHAK KEDUA bersedia untuk menerima biaya transportasi dari PIHAK PERTAMA sesuai kesepakatan yang telah dibuat.

PASAL 2 KONSUMSI

PIHAK PERTAMA bersedia menyediakan konsumsi baik makanan utama maupun makanan ringan selama terdapat kegiatan pelaksanaan produksi kepada PIHAK KEDUA.

**PASAL 3
PERSELISIHAN**

Apabila timbul perselisihan antara PIHAK KEDUA dengan PIHAK PERTAMA terhadap isi makna surat perjanjian kerja ini, maka kedua belah pihak akan menyelesaikan perselisihan ini secara damai dan dalam semangat musyawarah untuk mufakat.

**PASAL 4
KEADAAN DARURAT**

Jika keadaan darurat terjadi di luar kemampuan dan bukan atas kelalaian kedua belah pihak seperti : bencana alam, kecelakaan, peperangan yang langsung dapat mengganggu pelaksanaan hak dan kewajiban kedua belah pihak, akan diselesaikan atas dasar musyawarah untuk mufakat.

**PASAL 5
LAIN – LAIN**

Hal – hal lain yang belum / tidak tercantum dalam surat perjanjian ini akan diatur dengan surat keputusan tersendiri.

**PASAL 6
PENUTUP**

Surat perjanjian ini dibuat dalam keadaan sadar tanpa tekanan dari pihak lain, dibuat dalam rangkap 2 (dua) yang sama benar bunyi dan kekuatannya serta bermaterai cukup. Yang asli dipegang oleh PIHAK PERTAMA dan tinasannya dipegang oleh PIHAK KEDUA

Ditandatangani di : President University
Pada waktu : 06 February 2019

PIHAK PERTAMA

PIHAK KEDUA



(Mitha Amelia)



(Nur Adillah Hakim)

SURAT PERJANJIAN IKATAN KERJA SAMA

Yang Bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Mitha Amelia
NIM : 009201405004
Jabatan : Produser
Alamat : Jl raya cibarusah cikarang-selatan
No. Telepon : 081293480895

Dalam hal ini bertindak untuk dan atas nama PRODUSER untuk karya TUGAS AKHIR yang berjudul "SYAIR SUNYI", yang selanjutnya dalam surat perjanjian ini disebut sebagai PIHAK PERTAMA.

Nama : Ruth Kristanti
Jabatan : Talent hantu wanita
Alamat : Perumahan Lembah hijau lipo
No. Telepon : 08313222569

Bertindak untuk dan atas namanya sendiri, yang selanjutnya dalam surat perjanjian ini disebut sebagai PIHAK KEDUA.

Kedua belah pihak bersama – sama telah sepakat untuk membuat dan menandatangani surat perjanjian ikatan kerja ini, yang diatur menurut pasal – pasal seperti tertera dibawah ini :

PASAL 1 BENTUK PERJANJIAN

1. PIHAK KEDUA menyatakan kesediaan dan kesanggupannya untuk menjadi Talent dalam produksi TUGAS AKHIR PIHAK PERTAMA.
2. PIHAK KEDUA menyatakan akan mematuhi segala bentuk kegiatan yang berhubungan dengan produksi sesuai dengan ketentuan PIHAK PERTAMA.
3. PIHAK KEDUA bersedia untuk terlibat dalam kegiatan produksi.
4. PIHAK KEDUA bersedia untuk menerima biaya transportasi dari PIHAK PERTAMA sesuai kesepakatan yang telah dibuat.

**PASAL 3
PERSELISIHAN**

Apabila timbul perselisihan antara PIHAK KEDUA dengan PIHAK PERTAMA terhadap isi makna surat perjanjian kerja ini, maka kedua belah pihak akan menyelesaikan perselisihan ini secara damai dan dalam semangat musyawarah untuk mufakat.

**PASAL 4
KEADAAN DARURAT**

Jika keadaan darurat terjadi di luar kemampuan dan bukan atas kelalaian kedua belah pihak seperti : bencana alam, kecelakaan, peperangan yang langsung dapat mengganggu pelaksanaan hak dan kewajiban kedua belah pihak, akan diselesaikan atas dasar musyawarah untuk mufakat.

**PASAL 5
LAIN – LAIN**

Hal – hal lain yang belum / tidak tercantum dalam surat perjanjian ini akan diatur dengan surat keputusan tersendiri.

**PASAL 6
PENUTUP**

Surat perjanjian ini dibuat dalam keadaan sadar tanpa tekanan dari pihak lain, dibuat dalam rangkap 2 (dua) yang sama benar bunyi dan kekuatannya serta bermaterai cukup. Yang asli dipegang oleh PIHAK PERTAMA dan tinasannya dipegang oleh PIHAK KEDUA

Ditandatangani di : President University
Pada waktu : 06 February 2019

PIHAK PERTAMA

PIHAK KEDUA

(Mitha Amelia)

(Ruth Kristanti)

Location Agreement

SURAT PERJANJIAN IKATAN KERJA SAMA

Yang Bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Mitha Amelia
NTM : 009201405004
Jabatan : Produser
Alamat : Cikarang-Selatan
No. Telepon : 081293480895

Dalam hal ini bertindak untuk dan atas nama PRODUSER untuk karya Tugas Akhir yang berjudul Syair Sunyi yang selanjutnya dalam surat perjanjian ini disebut sebagai PIHAK PERTAMA.

Nama : Yudi
Jabatan : Pemilik Rumah
Alamat : Kota Tua- Jakarta
No. Telepon : 085717121461

Bertindak untuk dan atas namanya sendiri, yang selanjutnya dalam surat perjanjian ini disebut sebagai PIHAK KEDUA.

Kedua belah pihak bersama – sama telah sepakat untuk membuat surat perjanjian ikatan Peminjaman Lokasi untuk shooting ini, yang diatur menurut pasal – pasal seperti tertera dibawah ini :

PASAL 1 BENTUK PERJANJIAN

PIHAK KEDUA bersedia meminjamkan lokasi kepada PIHAK PERTAMA.
PIHAK KEDUA bersedia menerima uang kebersihan dengan sukarela.

PASAL 2 PERSELISIHAN

Apabila timbul perselisihan antara PIHAK KEDUA dengan PIHAK PERTAMA terhadap isi makna surat perjanjian kerja ini, maka kedua belah pihak akan menyelesaikan perselisihan ini secara damai dan dalam semangat musyawarah untuk mufakat.

PASAL 3 KEADAAN DARURAT

Jika keadaan darurat terjadi di luar kemampuan dan bukan atas kelalaian kedua belah pihak seperti : bencana alam, kecelakaan, peperangan yang langsung dapat mengganggu pelaksanaan hak dan kewajiban kedua belah pihak, akan diselesaikan atas dasar musyawarah untuk mufakat.

**PASAL 4
LAIN – LAIN**

Hal – hal lain yang belum / tidak tercantum dalam surat perjanjian ini akan diatur dengan surat keputusan tersendiri.

**PASAL 5
PENUTUP**

Surat perjanjian ini dibuat dalam keadaan sadar tanpa tekanan dari pihak lain, dibuat dalam rangkap 2 (dua) yang sama benar bunyi dan kekuatannya serta bermaterai cukup. Yang asli dipegang oleh PIHAK PERTAMA dan tinasannya dipegang oleh PIHAK KEDUA

Ditandatangani di : Jakarta
Pada tanggal : 02 February 2019

PIHAK PERTAMA



(Mitha Amelia)

PIHAK KEDUA



(Bp Yudi)

