

BAB I PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG PENCIPTAAN

Kurangnya bersosialisasi dengan masyarakat dapat membuat kepribadian seseorang sulit terbentuk, dan tidak sejalan dengan nilai dan norma yang dijadikan pedoman serta potensi-potensi yang di miliki seseorang atau individu tidak berkembang dengan baik, dan lebih mementingkan diri sendiri. Sosialisasi adalah sebuah proses penanaman kebiasaan atau nilai dan aturan dari satu generasi ke generasi lainnya dalam sebuah kelompok atau masyarakat. Bagi individu, sosialisasi berfungsi sebagai sarana belajar, mengenal, dan menyesuaikan diri dengan lingkungannya, baik nilai, norma, dan struktur sosial yang ada dalam masyarakat tersebut.

Penulis mengambil tema psikologi karena pengaruh kehidupan bersosialisasi. Istilah introvert pertama kali dipopulerkan oleh seorang tokoh Ilmu Psikologi bernama Carl Gustav Jung. Gustav berasumsi introvert sebagai kaum minoritas. Walaupun demikian, peranan mereka dalam kehidupan sosial sangat menonjol. Gustav mengatakan bahwa introvert adalah kepribadian yang lebih dipengaruhi oleh dunia subjektif, orientasinya tertuju kedalam. Orang-orang introvert adalah mereka yang terampil dalam melakukan perjalanan ke "dunia dalam", yaitu diri mereka sendiri.

Menurut Hans Eysenck, introvert adalah satu ujung dari dimensi kepribadian introversi dengan karakteristik watak yang tenang, pendiam, suka menyendiri, suka termenung dan menghindari resiko (Pervin, L. A, *Personality*

and research, 1993:302). Penulis menyimpulkan bahwa introvert adalah suatu tipe kepribadian yang sulit bersosialisasi dengan individu lainnya dan hanya memikirkan diri sendiri.

Penulis memilih film fiksi sebagai media bercerita karena penonton akan lebih dapat memahami pesan yang terdapat pada film yang bertema psikologi. Selain itu, melalui film fiksi penulis lebih bisa menuangkan imajinasi dengan bebas dalam pengolahannya.

Film *TERJERAT* menceritakan Lisa yang bangun di sebuah gudang, Lisa tidak tau kenapa dan mengapa dia bisa berada di gudang tersebut dengan keadaan terikat di sebuah kursi. Lisa didatangi seorang pria yaitu Nanda, yang bersikap baik dan ramah kepadanya namun hal tersebut tidak sepenuhnya benar, karena Nanda memiliki maksud tersendiri. Nanda yang memiliki trauma psikis karena kejadian masa lalunya dengan Lisa, dan ingin mewujudkan keinginan Lisa. Menariknya film fiksi bagi penulis, karena tidak hanya bisa memainkan emosi penonton, tetapi juga membawa penonton bisa merasakan bagaimana kondisi yang dialami oleh tokoh nantinya. Film Fiksi juga membantu penulis selaku D.O.P dalam menciptakan *visual* sesuai dengan imajinasi kreatif yang berpedoman pada isian naskah. Melalui film fiksi, penonton dapat dengan mudah menerima pesan-pesan yang terdapat pada naskah.

Penulis akan menerapkan komposisi diagonal pada film fiksi *Terjerat*. Secara umum, komposisi merupakan salah satu bagian terpenting dalam komunikasi visual. Kata komposisi atau *composition* berasal dari kata latin

yaitu *componere*, yang berarti menempatkan secara bersama-sama. Dalam seni visual, komposisi adalah menempatkan berbagai elemen visual ke dalam sebuah karya seni sebagai pembeda dari subyek. Istilah komposisi seringkali dipertukarkan dengan berbagai istilah lain seperti desain, penataan visual atau struktur formal bergantung pada konteks. Dalam Sinematografi, Komposisi merujuk pada seni pembingkaiian gambar. Komposisi memiliki beberapa elemen seperti ukuran, bentuk, urutan, dominasi hierarki, pola, resonansi, dan ketidak sesuaian dengan cara memberi makna pada gambar.

B. RUMUSAN IDE PENCIPTAAN

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penulis memberi batasan rumusan ide penciptaan, yaitu bagaimana menerapkan *komposisi diagonal* untuk membangun *dramatik* pada film *Terjerat*.

C. TUJUAN PENCIPTAAN

a. Tujuan Khusus

Tujuan dari komposisi diagonal untuk membangun dramatik film *Terjerat* adalah untuk memberikan informasi tentang keberadaan, keadaan, dan suasana yang ada dalam cerita melalui media visual.

b. Tujuan Umum

Secara umum penciptaan karya ini bertujuan untuk mengembangkan konsep videografi yang didapat di bangku perkuliahan dan penerapannya dalam produksi film fiksi *Terjerat*.

D. MANFAAT PENCIPTAAN

1. Manfaat Teoritis

Hasil karya ini diharapkan dapat menambah pengetahuan, terutama dalam bidang pertelevisian dan perfilman di Indonesia terutama teori videografi khususnya. Hasil karya ini juga diharapkan mampu memberi kontribusi dalam perkembangan perfilman di Indonesia dan bermanfaat dalam teori videografi.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Penulis

1. Penulis dapat mengaplikasikan langsung penggunaan *komposisi diagonal* pada film fiksi *Terjerat*.
2. Penulis dapat mengaplikasikan ilmu-ilmu yang penulis dapatkan selama bangku perkuliahan.
3. Dapat mewujudkan sebuah film yang mencakup tentang efek negatif dari kurangnya bersosialisasi dalam masyarakat.
4. Menambah pengalaman berkeaktifitas penulis dalam berkarya.

b. Bagi Institusi Pendidikan

1. Terciptanya sebuah film fiksi *Terjerat* sebagai sebuah film dengan tema kehidupan sosial dengan spesifik efek negatif dari kurangnya bersosialisasi dalam masyarakat.
2. Terciptanya sebuah cerita yang direpresentasikan ke dalam bentuk *audio visual* agar menjadi sebuah referensi mahasiswa di Institut Seni

Indonesia Padang Panjang khususnya Program Studi Televisi dan Film.

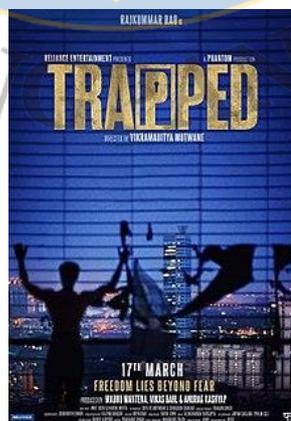
c. Bagi Masyarakat

1. Karya ini bisa memberikan informasi kepada masyarakat tentang bagaimana memahami psikologi seseorang yang introvert dan menjaga perkataan dan perilaku agar tidak menyakiti perasaan orang lain.
2. Dengan terciptanya film fiksi *Terjerat* dapat menjadi tontonan yang mendidik bagi masyarakat.

E. TINJAUAN KARYA

Penciptaan sebuah karya film dengan menggunakan teknik pengambilan gambar *komposisi diagonal* tentunya sudah banyak diterapkan dan ditayangkan diberbagai media, seperti televisi dan bioskop. Beberapa film yang menerapkan *komposisi diagonal* dan kesamaan lainnya menjadi bahan acuan bagi penulis dalam melaksanakan karya ini, antara lain:

1. *Trapped* (2016)



Gambar 1
Cover film *Trapped*
(sumber: Google Tahun, 2020)

Trapped adalah film India tahun 2016 - Film drama *Trapped* yang disutradarai oleh Vikramaditya Motwane, yang juga co-diproduser dengan Anurag Kashyap, Vikas Bahl dan Madhu Mantena di bawah bendera Phantom Films. Film ini dibintangi oleh Rajkummar Rao sebagai Shaurya, seorang karyawan call center yang terjebak di kamar apartemennya tanpa makanan, air dan listrik, dan Geetanjali Thapa sebagai Noorie, pacar karyawan tersebut.

Trapped menjadi film yang berlatar di sebuah kamar apartemen. *Trapped* mengisahkan tentang seorang pemuda yang menyewa kamar apartemen dengan harga murah di sebuah lahan dengan masalah konstruksi dan hukum. Bangunan apartemen itu tidak ada yang menempati dan usang. Rajkummar tak sengaja terkunci di dalam apartemen itu karena masalah pintunya yang macet. Dia bertahan selama sehari-hari, tanpa makanan dan alat komunikasi.



Gambar 2

Potongan adegan film *Trapped*

(Sumber: capture film *Trapped*/ M. Randi Asodepa, 2020)

Pengambilan gambar dengan menggunakan tehnik *handheld* dengan menggunakan komposisi *diagonal* pada film ini merupakan acuan bagi penulis. Penggunaan *handheld* di film ini untuk membangun kesan nyata karena kamera bergerak dengan seadanya. Teknik digunakan pada keseluruhan scene dari awal

hingga akhir. Penulis akan menerapkan konsep ini pada film yang akan digarap, bedanya penulis menggunakan konsep ini untuk membangun dramatik dengan *komposisi diagonal*.

2. *Buried* (2010)



Gambar 3
. Cover film *Buried*
(Sumber : Google, 2020)

Paul Conroy (Ryan Reynolds) sebenarnya bukanlah pria yang siap menerima ajal namun karena tuntutan pekerjaan, terpaksa ia berangkat ke Irak untuk bekerja sebagai kontraktor di sana. Paul tahu kalau bekerja di Irak artinya ia harus menanggung risiko namun ia tak pernah membayangkan risikonya akan sebesar yang akan ia hadapi.

Suatu ketika, Paul terbangun dan merasa ada yang aneh. Di sekitarnya begitu gelap sementara sepertinya tak banyak ruang buatnya untuk bergerak. Setelah kesadarannya mulai pulih Paul menemukan korek api, sebilah pisau dan sebuah ponsel. Dengan penerangan seadanya dari korek api yang ia temukan, Paul

sadar kalau ia berada di sebuah ruangan yang sangat sempit. Bukan hanya sempit ternyata ia tak punya ruang gerak sama sekali.

Paul tak tahu bagaimana ia bisa berada di dalam peti mati. Paul juga tak mengerti siapa yang mengurungnya di dalam peti mati dan dengan tujuan apa. Harapan hidup Paul hanya tinggal ponsel yang ada di tangannya. Tapi itu pun bukan solusi yang mudah karena ternyata Paul tidak hanya dikurung di dalam peti mati tetapi juga dikubur hidup-hidup.



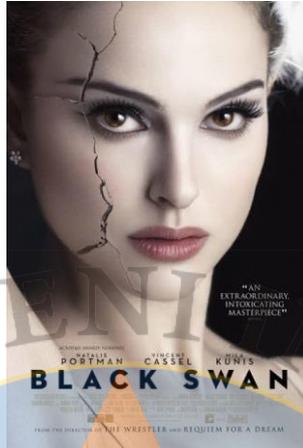
Gambar 4

Potongan adegan film *Buried*

(Sumber: Capture film *Buried*/ M. Randi Asodepa, 2020)

Pengambilan gambar pada film ini merupakan acuan bagi penulis untuk menerapkan konsep komposisi diagonal, pada film *Buried* menghadirkan gambar dengan pengkomposisian diagonal untuk memperlihatkan suasana dan ketegangan yang di alami oleh tokoh utama. Dalam film *terjerat* penulis mencoba menerapkan konsep komposisi diagonal dengan teknik pendukung yaitu *Dutch angle*.

3. *Black Swan* (2010)



Gambar 5
Cover film *Black Swan*
(sumber : Google, 2020)

Black Swan yang di sutradarai oleh Darren Aronofsky dan di perankan oleh Natalie Portman menyajikan film permainan psikologi sekaligus Thriller. Film ini menceritakan tentang Nina Sayers, seorang ballerina yang punya banyak sisi janggal dalam dirinya. Diduga Nina memiliki dua karakter yang berbeda dalam dirinya. Semua terlihat pada perannya sebagai White Swan dan Black Swan dalam pertunjukan balet.

Nina harus menerima bahwa balet adalah seni yang tertutup terhadap improvisasi sehingga menjadi sempurna adalah satu-satunya cara untuk memerankan dua wajah Ratu Angsa. *White Swan* adalah karakter balet dan musik klasik konvensional, Dimana ukuran keberhasilannya adalah kontrol khas klasik atas kesempurnaan, dan Nina telah terbiasa. Karakter *Black Swan* kemudian menjadi tantangan mistis bagi Nina yang dituntut untuk melampaui kesempurnaan.



Gambar 6
Potongan adegan film *Black Swan*
(Sumber: Captuere film *Black Swan*/ M. Randi Asodepa, 2020)

Pada film *Black Swan* dari awal sampai akhir film menggunakan teknik *handheld* dan beberapa gambar menggunakan komposisi diagonal dari derak dan garis yang di perlihatkan dalam frame, di sini penulis ingin mencoba menerapkan komposisi diagonal dengan memperlihatkan gerak dan garis.

F. LANDASAN TEORI PENCIPTAAN

Untuk membangun ketegangan pada sebuah skenario, dibutuhkan beberapa bantuan dan elemen-elemen pendukung. Di sini, penulis bertanggungjawab pada bagian videografi bertugas memvisualkan naskah ke dalam bentuk film. Tidak hanya itu, penulis juga berperan dalam menentukan kesinambungan gambar agar informasi yang akan disampaikan kepada penonton menjadi mudah dimengerti. Menurut Joseph V. Mascelli, A.S.C dalam bukunya *The Five C's of Cinematography* mengatakan: Komposisi merupakan aransemen dari unsur-unsur gambar untuk membetuk satu kestuan, yang serasi (harmonis) secara keseluruhan.

Diagonal adalah garis yang mengesankan ketidak stabilan karena garis diagonal merupakan garis vertikal yang roboh. Diagonal juga menarik perhatian khalayak ke arah yang menciptakan gerakan, (Mascelli, 2010:403): Gerakan diagonal lebih dramatik karena gerakan ini lebih kuat, gerakan-gerakan diagonal mengesankan menentang, ketegangan jiwa (*stress*), dan tekanan mental (*strain*),

gerakan diagonal dapat dilakukan meskipun pada adegan statis dengan menggunakan *Dutch angle* yang menghasilkan garis miring yang dinamis.

Untuk mencapai penerapan komposisi diagonal penulis menerapkan teknik *Dutch angle* untuk menciptakan ketidak seimbangan, ketidak nyamanan dan kengerian yang terjadi, Menurut (Mascelli, 2010:78): *Dutch angle* merupakan angle kamera dengan kemiringan yang tidak normal, di mana poros kamera membentuk sudut terhadap poros vertikal dari subjek sehingga membentuk lereng diagonal.

Capaian dari teori tersebut untuk membangun dramatik adalah memberikan informasi atau daya tarik yang terdapat didalam sebuah cerita. Dramatik berasal dari kata drama, bahasa Yunani, yang kemudian berarti pentunjukan pentas. Dimana pementasan cerita yang berisi konflik-konflik yang bermakna peristiwa yang menggetarkan.

Pengertian kata dramatik bisa disamakan dengan ungkapan perasaan yang berarti rekayasa agar sesuatu itu menjadi lebih menggugah emosi penonton. Ada beberapa unsur yang terdapat didalam dramatik, yaitu konflik, *suspense*, *curiosity*, *surprise*. Konflik adalah permasalahan yang diciptakan menghasilkan pertentangan dalam sebuah keadaan sehingga menimbulkan dramatik yang menarik.

1. *Suspense* adalah ketegangan, Ketegangan yang dimaksudkan disini melainkan menantikan sesuatu yang bakal terjadi. Penonton di giring agar merasa berdebar-debar menanti resiko yang bakal dihadapi oleh tokoh dalam menghadapi problemnya.

2. *Curiosity* adalah rasa ingin tahu atau penasaran penonton terhadap adegan yang kita ciptakan. Hal ini biasa ditimbulkan dengan cara menampilkan sesuatu yang aneh sehingga memancing keingintahuan penonton.
3. *Surprise* adalah kejutan, dalam penjabaran sebuah cerita perasaan *surprise* pada penonton timbul karena jawaban yang mereka saksikan adalah di luar dugaan.

Menata unsur-unsur kedalam gabungan yang serasi dengan adegan-adegan untuk memperoleh aspek-aspek gambar yang sesuai, dan mendorong terjadinya respons psikologis yang di inginkan. *Komposisi diagonal* biasanya mengesankan ketidak stabilan karena pada dasarnya merupakan garis vertikal yang tidak kokoh.

Kamera sangat dimungkinkan bergerak bebas. Pergerakan kamera tentu mempengaruhi sudut, kemiringan, ketinggian serta jarak yang berubah-ubah. Disini penulis akan menggunakan beberapa aspek dalam *camera movement* untuk mendukung ketegangan dalam cerita. menurut *Diki Umbara, 2010*: dalam buku *How To Be A Camerament*. Secara khusus, ada dua kaidah dalam mengontrol *camera movement*, yakni menyesuaikan gerakan dengan aksi subjek sehingga gerakan kamera akan distimulasi oleh aksi dan yang kedua adanya kebutuhan untuk menjaga komposisi yang baik selama pergerakan.

Secara umum, menurut Peter Ward dalam *digital video camerawork* motivasi dalam pergerakan kamera antara lain untuk menambah *interest visual*, mengekspresikan kegembiraan, meingkatkan ketegangan, memberikan *interest* pada subjek baru, memberikan perubahan *angle* atau sudut pandang. Dalam

konsep utama yaitu *Komposisi Diagonal*, kaidah yang akan digunakan yaitu menyesuaikan gerakan kamera dengan aksi subjek, penulis akan mengkombinasikan beberapa pergerakan kamera dan angle kamera.



BAB II

KAJIAN SUMBER PENCIPTAAN

A. OBJEK PENCIPTAAN

Dalam berkehidupan sosial tentunya kita banyak sekali menemukan permasalahan-permasalahan yang berlatar belakang kehidupan sosial. Hidup bersosialisasi adalah proses penanaman atau transfer kebiasaan atau nilai dan aturan dari generasi ke generasi lain dalam sebuah kelompok atau masyarakat. Namun ada sebagian orang dari sebuah kelompok masyarakat yang memiliki kekurangan untuk bersosialisasi atau menutup dirinya dari orang lain dalam waktu yang lama, kebiasaan ini di sebut dengan introvert.

Dalam penempatan *komposisi diagonal* untuk menciptakan kesan tertekan yang di alami oleh pemeran utama pada film *Terjerat*, peristiwa yang dihadirkan dalam adegan pada tokoh utama memberikan dampak psikologis yang akan dihadirkan secara perlahan untuk menggiring penonton merasakan penekanan yang dialami tokoh utama.

1. Sinopsis

Film *TERJERAT* menceritakan Lisa yang bangun di sebuah gudang, Lisa tidak tau kenapa dan mengapa dia bisa berada di gudang tersebut dengan keadaan terikat di sebuah kursi. Lisa didatangi seorang pria yaitu Nanda, yang bersikap baik dan ramah kepadanya namun hal tersebut tidak sepenuhnya benar, karena Nanda memiliki maksud tersendiri, Nanda yang memiliki trauma psikis karena kejadian masa lalunya dengan Lisa, dan ingin mewujudkan keinginan Lisa.

2. Seting lokasi dan waktu

Skenario yang terdiri dari 12 scene dengan durasi tayang 10 menit ini menggunakan settingan tahun 2000an, menggunakan lokasi dengan settingan gudang, ruangan kelas, serta gang di perkotaan.

3. Plot/Alur

Plot atau alur yang digunakan dalam penceritaan dalam skenario film *Terjerat* ini dengan plot *non linier*. *Non linier* adalah di mana waktu berjalan tidak susai urutan aksi peristiwa dengan adanya interupsi waktu yang signifikan, (Himawan Pratista, 2018:68). Pemilihan plot *non linier* pada film fiksi *Terjerat* ini agar memberikan rasa penasaran dan keingintahuan penonton, rasa penasaran dan keingintahuan penonton terjawab ketika hadirnya adegan yang terus berjalan sesuai berjalannya waktu. Dalam skenario yang telah dibuat, akan direalisasikan dengan menerjemahkan skenario tersebut dengan menggunakan penempatan *komposisi diagonal* untuk menciptakan kesan tertekan yang dialami peran utama, penulis akan merancang beberapa rangkaian visual.

B. ANALISIS OBJEK PENCIPTAAN

Penulis dalam menempatkan *komposisi diagonal* untuk memberikan informasi kepada penonton tentang keberadaan, keadaan, dan suasana yang yang di alami oleh tokoh utama dalam film fiksi *Terjerat*. Berdasarkan analisa penulis berhubungan dengan cerita dalam skenario, Lisa yang di sekap di sebuah gudang oleh seorang pria yang dia kenal di masa lalunya. Tokoh Nanda merupakan tokoh utama dalam cerita *Terjerat* ini, dalam penciptaan

karya film *Terjerat* ini penulis memvisualkan perasaan dan suasana yang terjadi melalui penempatan posisi kamera dengan komposisi diagonal yang didukung dengan teknik *Dutch angle* agar semua yang dirasakan oleh tokoh utama juga di rasakan oleh penonton.

C. ANALISIS PROGRAM

Menentukan jenis program berarti menentukan atau memilih daya tarik dari suatu program, yang dimaksud adalah bagaimana suatu program mampu menarik audiens. Sedangkan menurut Darwanto format acara diartikan sebagai suatu metode sederhana untuk menyajikan informasi melalui media televisi serta membedakan antara isi dan gaya. Dilihat dari isi dan gaya, Format acara televisi terbagi menjadi tiga bagian, yaitu *fiksi*, *non fiksi*, dan *news sport* (Naratama, 2004: 65).

Film dapat dibagi menjadi tiga jenis yaitu dokumenter, fiksi dan eksperimental. Film fiksi ialah hasil kreatif imajinasi manusia yang digabungkan dengan fenomena yang terjadi di lingkungan sekitar. Film fiksi membebaskan kita untuk berimajinasi setinggi mungkin tetapi tetap ada landasan teori atau dapat ditelaah oleh logika. Sehingga dapat dinikmati dan dimengerti oleh penontonnya.

Rangkaian gambar-gambar yang ditambah dengan unsur penyutradaraan, artistik, *mise en Scene* dan unsur lainnya. Gambar gambar yang bergerak ini akan disusun sehingga menjadi video yang dapat di mengerti bagi penonton baik dari segi cerita maupun adegan. Alat yang digunakan merupakan

penunjang untuk penggarapan sebuah film. Kamera yang sesuai dengan standar pembuatan film juga berpengaruh untuk hasil dan kualitasnya.

Dengan menggunakan metode dan elemen pendukung lainnya, Penulis menggarap skenario dalam bentuk film fiksi. Menurut (Pratista, 2008:31) dalam bukunya *Memahami Film* juga mengatakan: Film fiksi sering menggunakan cerita rekaan diluar kejadian nyata serta memiliki konsep pengadeganan yang telah dirancang sejak awal. Ceritanya juga memiliki masalah/konflik, penutupan serta pola pengembangan cerita yang jelas.

Film fiksi drama adalah suatu yang berhubungan dengan tema, cerita, setting, karakter serta suasana yang memotret kehidupan nyata. Konflik bisa dipicu oleh lingkungan, diri sendiri, maupun alam. Kisah sengkali menggugah emosi, dramatik, dan maupun menguras air mata penontonnya. Tema umumnya mengangkat isu-isu sosial baik skala besar (masyarakat) maupun skala kecil (keluarga) seperti ketidakadilan, kekerasan, diskriminasi, rasialisme, ketidak harmonisan, masalah kejiwaan, penyakit, kemiskinan, politik, kekuasaan, dan sebagainya.

Skenario film *Terjerat* yang merupakan objek penciptaan dari sebuah karya seni penulis, yang dikemas dalam bentuk film fiksi. Film Fiksi di produksi dan diciptakan melalui proses imajinasi kreatif dari kisah-kisah drama atau fiksi yang di rekayasa dan di kreasi ulang artinya, karakter cerita dijabarkan dengan satu adegan hingga ceritanya selesai.

BAB III

KONSEP PENCIPTAAN KARYA

A. KONSEP KARYA

1. Konsep Estetik

Estetika berasal dari bahasa Yunani yaitu *aisthetike* yang berarti ilmu tentang hal yang bisa dirasakan lewat perasaan. Estetika adalah salah satu cabang filsafat. Secara sederhana, estetika adalah ilmu yang membahas keindahan, bagaimana ia bisa dibentuk, dan bagaimana seseorang bisa merasakannya.

Secara umum dalam pembuatan sebuah film terdiri dari unsur naratif dan sinematik, unsur-unsur ini saling berkesinambungan dalam membentuk sebuah film utuh. Penulis berperan sebagai penata kamera, yaitu seseorang yang bertanggung jawab dalam menafsirkan unsur naratif ke dalam unsur sinematik atau sebuah bentuk skenario menjadi bentuk visual. Disini penulis akan memvisualkan identitas karakter melalui pemilihan objek dengan metode tertentu, agar dapat menyampaikan informasi melalui pandangan pemain sesuai dengan konsep yang akan digunakan.

Unsur-unsur di atas akan direalisasikan dengan metode pendukung dari videografi yaitu komposisi diagonal. Komposisi gambar yang disusun dari bentuk, garis, gerakan yang disusun di dalam *framing* menjadi pola diagonal untuk mengesankan konflik, pemaksaan, dan kekerasan yang didukung dengan teknik *Dutch angle* dengan sudut pengambilan gambar

yang miring, garis diagonal yang dinamis mengesankan ketidakseimbangan.

Informasi dari pengkomposisian diagonal melalui urutan gambar yaitu adanya kesinambungan, baik dalam penempatan pemain, artistik, arah pandang pemain, dan sudut pengambilan gambar. Kesinambungan ini menjadi acuan untuk arah pandang pemain. Baik ketika berinteraksi maupun melakukan kegiatan. Untuk dapat membangun ketegangan ini, dibutuhkan beberapa elemen di bidang videografi.

a. Gambar goyang (*shaky cam*)

Di sini penulis akan menerapkan pengambilan gambar yang bergoyang dimana pengambilan ini bertujuan untuk menambah rasa berdebar-debar dari ketegangan pada jalan cerita. Pengambilan gambar ini diambil dengan apa adanya, gambar *shaking* akan digunakan pada gambar yang memperlihatkan kamera bergerak seolah-olah menggantikan subjek atau sudut pandang dari subjek.

b. Kamera *follow*

Kamera *follow* merupakan pengambilan gambar yang mengikuti pergerakan pemain. Pada film ini penulis akan menggunakan teknik kamera *follow*, di mana pengambilan gambar ini akan disesuaikan dengan aktivitas yang dilakukan oleh subjek. Sehingga gambar yang dihasilkan memberikan efek kepada penonton yang seolah-olah mengikuti subjek.

c. Kamera *Angle*

Penggunaan *angle* kamera akan mempengaruhi pengambilan gambar. *Angle* kamera ini akan menyesuaikan dengan keadaan atau aktivitas yang akan dilakukan oleh subjek. Jika subjek sedang duduk dan lawannya berdiri kamera akan menyesuaikan dengan posisi si subjek utama. Tidak hanya itu *angle* kamera juga akan menjelaskan motivasi pada shot yang akan diambil.

- *Hight angle*

High Angle adalah segala macam shot dimana mata kamera diarahkan ke bawah untuk menangkan subjek. *High Angle* tidak harus berarti bahwa kamera diletakkan di tempat yang sangat tinggi. Bahkan mungkin letak kamera berada di bawah level mata juru kamera, tapi arah lensanya menunduk ke bawah, menangkap sebuah objek, maka shot itu sudah dinamakan *High Angle* (Mascelli, 2010: 60). Sebuah shot *High Angle* bisa saja dipilih atas dasar alasan estetika, teknis, atau pertimbangan psikologis.

- *Low Angle*

Shot yang diambil dengan *low angle* adalah posisi kamera berada dalam posisi dibawah objek (Mascelli, 2010: 70). *Low angle* biasa digunakan untuk merangsang rasa kagum atau kegairahan, meningkatkan ketinggian atau kecepatan subjek, mengurangi *Foreground* yang tidak disukai, menurunkan cakrawala dan menyusutkan latar belakang, mendistorsikan garis-garis komposisi menciptakan prespektif yang lebih

kuat, menempatkan pemain atau objek dan mengintensifkan dampak Dramatik.

- *Eye Level Angle*

Shot yang diambil dengan *eye level* adalah di mana mata kamera diarahkan sejajar dengan pandangan mata subjek, baik berdiri maupun ketika duduk (Mascelli, 2010: 54). Shot-shot yang dihasilkan dari kamera yang level biasanya dibutuhkan untuk merekam pandangan dengan level mata, atau garis-garis vertikal agar terlihat tegak lurus dan sejajar satu sama lain.

d. Komposisi Diagonal untuk membangun dramatik pada film fiksi *terjerat* Ini dikatakan estetis bila :

- Frame atau pembingkaiian gambar

Pada pembingkaiian gambar, penulis menempatkan objek di kiri atau kanan frame dengan posisi salahsatu objek duduk dan objek lainnya berdiri dengan posisi badan sedikit merunduk atau bungkuk sehingga menghasilkan komposisi diagonal.

- Penggunaan *Dutch angle*

Penggunaan *dutch angle* ini bertujuan untuk memperlihatkan aksi dan reaksi dari objek yang menghasilkan komposisi diagonal dari sudut pengambilan gambar.

- Garis dan gerak objek

Menggunakan garis *background*, *foreground*, dan garis yang terbentuk dari pergerakan objek untuk menghasilkan garis diagonal.

- Penggunaan pergerakan kamera

Pergerakan kamera di sini mempunyai tujuan mekanik untuk memperlihatkan *action* dengan detail, menghindari subyek-subyek yang tidak perlu di dalam frame.

2. Konsep Program

Film adalah media yang paling banyak diminati dan menjadi kebutuhan pada saat ini. Film memiliki banyak genre atau jenis, salah satunya adalah film fiksi. Film fiksi adalah film yang menggunakan kejadian rekaan diluar kejadian nyata. Film terdiri dari dua unsur pembentuk, yaitu naratif dan sinematik. Dua unsur inilah yang akan saling berinteraksi dan berkesinambungan satu sama lainnya. Bisa kita katakan bahwa unsur naratif merupakan bahan atau materi, dan unsur sinematik merupakan gaya pengolahan dari bahan atau materi yang ada. Berikut adalah rincian program yang akan penulis garap berdasarkan skenario yang sudah ada.

Judul	: <i>Terjerat</i>
Format Program	: Drama
Sub Format	: Drama Psikologi
Kategori Program	: Fiksi
Produksi	: Non studio
Durasi	: 10 menit
Target Audience	: Remaja dan Dewasa
Isi	: Memperlihatkan salahsatu dampak negatif dari kurangnya bersosialisasi di lingkungan masyarakat.

B. METODE PENCIPTAAN

1. Persiapan

Tahap di mana penulis mengamati fenomena yang sedang terjadi atau ide dari sekitar lingkungan yang akan dijadikan sebuah film fiksi. Adapun fenomena yang dekat dengan penulis adalah tentang anggapan masyarakat terhadap dunia seni. Permasalahan yang terjadi di setiap hubungan keluarga yang terlihat baik-baik saja namun di dalamnya ada beberapa yang membuat tidak baik.

2. Elaborasi

Tahapan ini penulis melanjutkan tahap pembuatan skenario serta memikirkan konsep yang cocok untuk memvisualkan skenario ini dibidang videografi.

3. Sintesis

Tahap ini penulis membuat *shot list* dengan mengutamakan konsep dengan keadaan si tokoh utama ini akan berguna sebagai acuan pada saat akan mewujudkan karya. Pada tahap ini penulis akan mewujudkan karya tetapi penulis melalui tahapan tertentu menjelang produksi karya.

4. Realisasi

Tahap di mana penggarapan karya, Penulis akan menggarap karya dengan tahapan produksi yang telah di tetapkan, Melalui persyaratan dan ketentuan produksi. Pada metode ini penulis mulai menggarap karya dengan cara membuat rangkaian *shotlist*, *storyboard* dan *floorplan*.

a. *Production time line*

Production timeline merupakan susunan jadwal kegiatan yang akan dilakukan mulai dari pra produksi, produksi hingga pasca produksi bagi seluruh crew pada tim produksi.

Bulan	September				Oktober				November				Desember			
Minggu	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
PraProduksi																
Riset																
Treatment																
DesainProduksi																
Produksi																
Shooting																
PascaProduksi																
Editing																

b. *Hunting location*

Hunting lokasi merupakan pencarian lokasi untuk *shooting*. Pada tahap ini *manager* produksi, sutradara, asisten sutradara, penata gambar, penata artistik, dan penata cahaya pergi melihat situasi dan kondisi lapangan serta memastikan tempat yang sesuai dengan naskah. Tahap ini menentukan bagaimana teknis di lapangan yang akan dilakukan pada saat produksi, beberapa referensi lokasi yang penulis pakai pada film *terjerat* ini:

1. Gudang

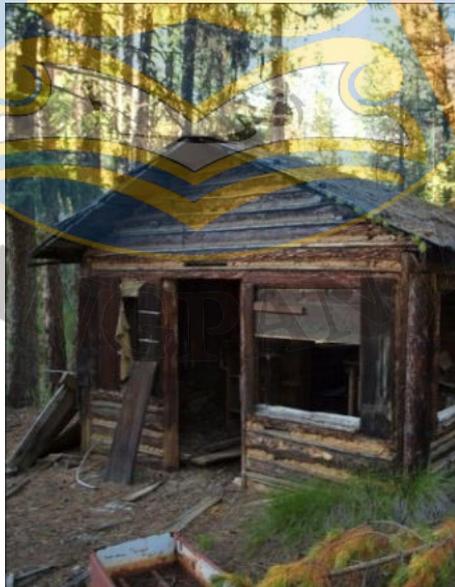


Gambar 7

Referensi gudang pada film fiksi *Terjerat*
(Sumber: www.google.com, 2020)

Gambar di atas merupakan referensi gudang yang akan dipakai pada film *Terjerat*, posisi gudang yang terletak di dalam hutan dan jauh dari keramaian. Penulis mengambil rumah kayu ditengah hutan untuk menghadirkan kesan seram pada lokasi tempat Lisa di sekap.

2. Depan gudang



Gambar 8

Referensi set depan gudang pada film fiksi *Terjerat*
(Sumber: www.google.com, 2020)

Gambar di atas merupakan referensi depan gudang, set ini dipakai pada scene 11 pada saat Nanda akan membakar gudang.

3. Ruang gudang



Gambar 9
Referensi set interior gudang pada film fiksi *Terjerat*
(Sumber: www.google.com, 2020)

Gambar di atas merupakan referensi interior gudang yang akan digunakan pada film *terjerat*, penulis memilih set lokasi ini karena memiliki beberapa tiang kayu di tengah-tengah gudang.

4. Gang



Gambar 10
Referensi Gang pada film fiksi *Terjerat*
(Sumber: www.google.com, 2020)

Gambar di atas merupakan referensi gang yang dipakai pada film *terjerat*, lokasi ini digunakan pada scene 9 pada saat Nanda membunuh Riski.

5. Sekolah



Gambar 11
Referensi Gerbang sekolah pada film fiksi *Terjerat*
(Sumber: www.google.com, 2020)

Gambar diatas merupakan referensi gerbang sekolah pada film *terjerat*.

6. Kelas



Gambar 12
Referensi ruangan kelas pada film fiksi *Terjerat*
(Sumber: www.google.com, 2020)

Gambar diatas merupakan referensi ruangan kelas pada film *terjerat*, penulis memilih ruangan kelas pada gambar karena jedela yang ada tidak terlalu tinggi dan tidak terlalu rendah.

c. *Costume*

Costume adalah segala hal yang dikenakan pemain bersama seluruh aksesorisnya. Dalam sebuah film, busana tidak hanya sekedar

penutup tubuh semata, namun juga memiliki beberapa fungsi sesuai dengan konteks naratifnya.

1. Baju dan celana Lisa



Gambar 13
Referensi baju dan celana Lisa pada film fiksi *Terjerat*
(Sumber: www.google.com, 2020)

Pada gambar di atas penulis memilih referensi baju kemeja warna putih ketat dan celana jeans warna hitam dengan ukuran yang ketat pada tokoh Lisa untuk memperlihatkan status sosial Lisa menengah ke atas, penulis mengambil baju berwarna putih untuk memperlihatkan darah yang mengalir saat perut Lisa ditusuk oleh Nanda.

2. Baju dan celan Nanda



Gambar 14

Referensi baju dan celana Nanda pada film fiksi *Terjerat*
(Sumber: www.google.com, 2020)

Pada gambar di atas merupakan referensi pakaian yang digunakan Nanda dengan memakai baju kaos hitam polos dan celana gunung warna hitam serta memakai jaket hoodie warna hitam polos untuk menambah kesan misterius dari karakter Nanda.

d. Properti

Properti adalah salah satu unsur *mise en scene*, properti dalam hal ini erat kaitannya dengan konsep penulis nantinya, karna peran

properti bisa menentukan pesan atau makna di dalam cerita film.

Properti bisa berupa yang bergerak maupun yang tidak bergerak.



Gambar 15
Referensi pisau yang di pakai pada film fiksi *Terjerat*
(Sumber: www.google.com, 2020)

Properti pisau ini menyimbolkan sebagai bentuk dendam, kekerasan, dan luka, properti pisau adalah properti yang sangat penting dalam film *Terjerat* karena pisaulah penyebab semua kesalah pahaman antara Nanda dan Lisa dimulai, properti pisau digunakan pada saat Nanda membunuh Riski di sebuah gang, dan pada saat Nanda menusuk perut Lisa.



Gambar 16
Referensi kacamata yang dipakai Nanda pada film fiksi *Terjerat*
(Sumber: www.google.com, 2020)

Properti kaca mata merupakan salah satu properti penting didalam film *Terjerat* karena kaca mata yang digunakan Nanda membuat Lisa mengingat kenangan masala lalunya yang tidak mau diingatnya lagi.



Gambar 17

Referensi dirigen minyak pada film fiksi *Terjerat*
(Sumber: www.google.com, 2020)

Properti diregen minyak merupakan properti yang digunakan Nanda untuk membakar gudang tempat Lisa disekap.

e. Shot list

Shot list merupakan susunan rangkaian gambar yang telah dirancang oleh penata gambar saat produksi, berisi tentang framing shot. Pembuatan *shot list* berdasarkan ide dan konsep yang akan diterapkan dan dituangkan ke dalam sebuah rancangan gambar, bertujuan agar mempermudah penulis dalam pengambilan gambar pada film.

SHOT LIST

NO	SC	SHOT	TYPE SHOT	SUBJECT	ANGLE	DESCRIPTION
1	3	1	MS	LISA	<i>DUTCH ANGLE</i>	LISA TERIKAT DISEBUAH KURSI KAYU
		2	POV	LISA	EYE LEVEL	LISA TERSADAR DAN MELIHAT SEKELILINGNYA
		3	FS	LISA	EYE LEVEL	LISA MENCOBA MELEPASKAN IKATANNYA DAN BERTERIAK MINTA PERTOLONGAN
		4	LS	LISA	<i>DUTCH ANGLE</i>	LISA BERTERIAK DENGAN KERAS
2	6	1	MS	LISA	EYE LEVEL	LISA MENANGIS DAN MEMINTA PERTOLONGAN
		2	FS	LUAR GUDANG	<i>DUTCH ANGLE</i>	NANDA BERJALAN KEARAH GUDANG DENGAN MEMBAWA SEEKOR ANJING
		3	CU	TANGAN NANDA	EYE LEVEL	NANDA MEMBUKA PINTU GUDANG
		4	POV	LISA	EYE LEVEL	LISA MELIHAT NANDA MEMASUKI GUDANG
		5	MCU	LISA	EYE LEVEL	LISA MENANGIS DAN MEINTA TOLONG
		6	FS TWO SHOT	LISA, NANDA	EYE LEVEL	DIALOG LISA
		7	FS	NANDA	EYE LEVEL	NANDA MENGELUS ANJING TANPA MENGHIRAUKAN LISA
		8	CU	WAJAH NANDA	<i>DUTCH ANGLE</i>	NANDA TERSENYUM
		9	LS	NANDA, LISA	EYE LEVEL	DIALOG NANDA
		10	MS	LISA	EYE LEVEL	DIALOG LISA
		11	FS	NANDA	EYE LEVEL	DIALOG LISA, NANDA BERDIRI DAN BERJALAN KE

						ARAH LISA SEMBARI TERTAWA
		12	MS	LISA	EYE LEVEL	LISA MELIHAT KEARAH NANDA YANG BERJALAN KE ARAH LISA
		13	MS TRACK IN CU	NANDA- WAJAH NANDA	EYE LEVEL TO <i>DUTCH</i> <i>ANGLE</i>	NANDA MEMBUKA PENUTUP KEPALANYA DAN MEMASANG KACA MATA LALU TERSENYUM SINIS
		14	CU	LISA	EYE LEVEL	LISA MENYEBUT SEBUAH NAMA DAN RAUT WAJAH LISA BERUBAH KETAKUTAN, TERD ENGAR SUARA TAWA NANDA YANG KERAS
		15	MS	NANDA	<i>DUTCH</i> <i>ANGLE</i>	DIALOG NANDA
		16	FS TWO SHOT	NANDA, LISA	EYE LEVEL	LISA KETAKUTAN MELIHAT TAJAM KEARAH NANDA, NANDA MENDEKATKAN WAJAHNYA KE TELINGA LISA SAMIL MENJAMBAK RAMBUT LISA DENGAN KUAT
		17	CU ARC	WAJAH NANDA, WAJAH LISA	EYE LEVEL	DIALOG NANDA, WAJAH LISA (ARC=KAMER A BERPUTAR MENGELILINGI OBJECT)
		18	MS TWO SHOT	NANDA, LISA	EYE LEVEL	NANDA TERTAWA
		19	CU	NANDA	EYE LEVEL	NANDA BERDIRI DAN MELEPASKAN KACAMATANYA
3	8	1	FS TWO SHOT FOLLO	NANDA, LISA	EYE LEVEL	NANDA MEMBUKA KACAMATANYA DAN BERJALAN KE ARAH ANJING

			W NAND A			
		2	MS	LISA	EYE LEVEL	DIALOG LISA
		3	MCU	NANDA	EYE LEVEL	DIALOG NANDA
		4	MS	LISA	EYE LEVEL TO <i>DUTCH</i> ANGLE	LISA MENOLEHKAN KEPALA KEKIRI DAN MENANGIS,DIALO G NANDA,LISA MELIHAT KE ARAH NANDA
		5	MCU	NANDA	EYE LEVEL	DIALOG LISA
		6	FS	NANDA	EYE LEVEL	NANDA BERJALAN KE ARAH LISA
		7	CU	TANGAN PISAU	EYE LEVEL	NANDA MENGAMBIL PISAU YANG TERTANCAH DI SEBUAH TONGGAK KAYU
		8	CU	WAJAH LISA	EYE LEVEL	DIALOG LISA
		9	MS	NANDA, LISA	HIGHT ANGL	NANDA BERJALAN KEARAH LISA,NANDA MENARIK RAMBUT LISA DAN MENGARAHKAN PISAU KE PIPI DAN LEHER LISA,DAILOG LISA
		10	MCU	NANDA	EYE LEVEL	DIALOG NANDA
		11	POV	LISA	EYE LEVEL	NANDA KEMBALI BERJALAN KE ARAH ANJING,LISA MENERIAKI NANDA PSIKOPAT
		12	POV	NANDA	HIGH ANGLE	NANDA MENGARAHKAN PISAU TERSEBUT KE ARAH ANJING
4	9	1	FS TWO SHOT	NANDA, RISKI	EYE LEVEL	NANDA BERULANG KALI MENUSUK PERUT RISKI DENGAN PISAU

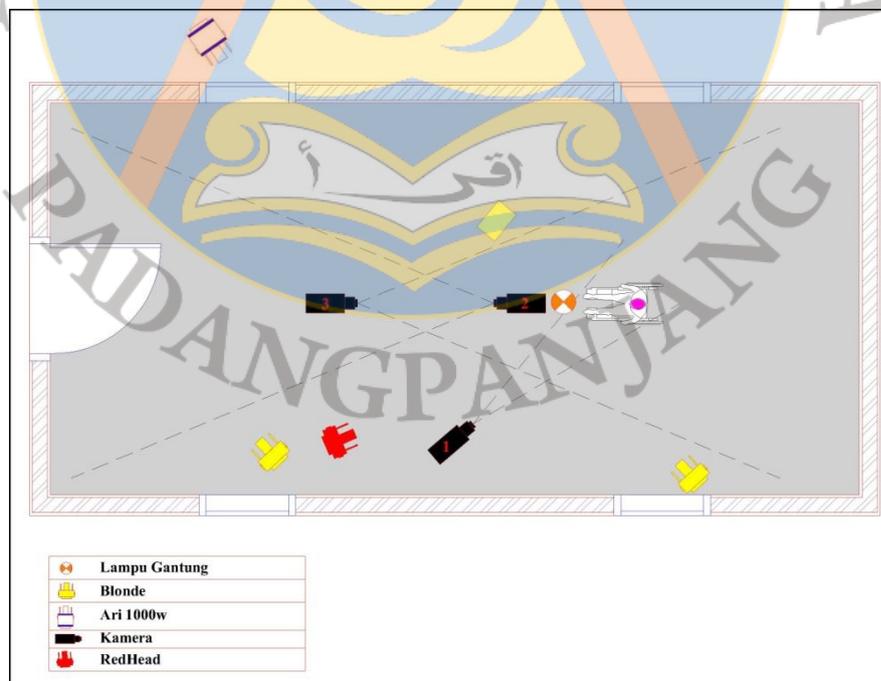
		2	CU	PISAU	EYE LEVEL	NANDA BERHENTI MENUSUK RISKI YANG TIDAK SADARKAN DIRI
		3	MCU	NANDA	EYE LEVEL	NANDA TERSENYUM LEBAR DENGAN EKSPRESI DATA MELIHAT RISKI
		4	MS TRACK IN CU	LISA	EYELEVEL TO <i>DUTCH ANGLE</i>	LISA TERKEJUT MELIHAT NANDA MEMEGANG SEBUAH PISAU DDAN BERLUMURAN DARAH DIDEPAN RISKI
		5	FS	NANDA, RISKI	EYE LEVEL	NANDA MELEPASKAN GENGAMAN TANGANNYA KEPADA RISKI, RISKI TERJATUH BERSIMBAH DARAH, NANDA PERLAHAN BERJALAN KE ARAH LISA
		6	MCU	LISA	<i>DUTCH ANGLE</i>	DIALOG LISA
		7	OS	NANDA	EYE LEVEL	DAILOG NANDA
		8	OS	LISA	EYE LEVEL	DIALOG LISA, DIALOG NANDA
		9	MCU	LISA	EYELEVEL TO <i>DUTCH ANGLE</i>	DIALOG LISA
		10	FS	NANDA, LISA	EYE LEVEL	NANDA TERKEJUT DENGAN UCAPAN LISA MENJATUHKAN PISAUNYA
		11	BCU	MATA LISA	EYE LEVEL	LISA MELIHAT KEARAH RISKI SAMBIL

						MENETESKAN AIR MATA
5	10	1	BCU	MATA LISA	EYE LEVEL	LISA MENATAP TAJAM KE ARAH NANDA SAMBIL MENETESKAN AIR MATA
		2	FS	NANDA	EYE LEVEL	NANDA TERTAWA DENGAN KERAS
		3	LS	NANDA, LISA	HIGH ANLE	NANDA BERDIRI DAN BERJALAN KE ARAH LISA
		4	POV	LISA	EYE LEVEL	LISA MELIHAT KE ARAH NANDA, DIALOG NANDA
		5	MS	LISA	<i>DUTCH ANGLE</i>	LISA KETAKUTAN MELIHAT KE ARAH NANDA
		6	MS TWO SHOT	NANDA, LISA	EYE LEVEL	NANDA MENGGORESKAN PISAU KE PIPI LISA HINGGA TERLUKA, DIALOG NANDA
		7	LS	NANDA, LISA	EYE LEVEL	DIALOG LISA
		8	CU	NANDA	EYE LEVEL	DIALOG NANDA
		9	MCU	LISA	EYE LEVEL	DIALOG LISA
		10	CU	NANDA	EYE LEVEL	DIALOG NANDA
		11	FS	LISA, NANDA	<i>DUTCH ANGLE</i>	NANDA MENUSUK PERUT LISA
		12	MCU	LISA	<i>DUTCH ANGLE</i>	LISA MEMUNTAHKAN DARAH DARI MULUTNYA
		13	FS FOLLO W NANDA	NANDA, LISA	EYE LEVEL	NANDA BERJALAN DAN MENGAMBIL SEBUAH DERIGEN, NANDA MENYIRAM SETIAP SUDUT RUANGAN DENGAN BENSIN
		14	MS	LISA	<i>DUTCH ANGLE</i>	LISA MULAI KEHILANGAN KESADARANNYA
		15	FS	NANDA	<i>DUTCH ANGLE</i>	NANDA KELUAR DARI GUDANG

		16	FS	LISA	EYE LEVEL	LISA TAK SADARKAN DIRI MASIH TERIKAT DIKURSI
6	11	1	FS	NANDA	EYE LEVEL	NANDA MENUTUP TELFON DAN MEMBAKAR SEBATANG ROKOK
		2	FS	GUDANG	DUTCH ANGLE	NANDA MEMBAKAR GUDANG LALU PERGI

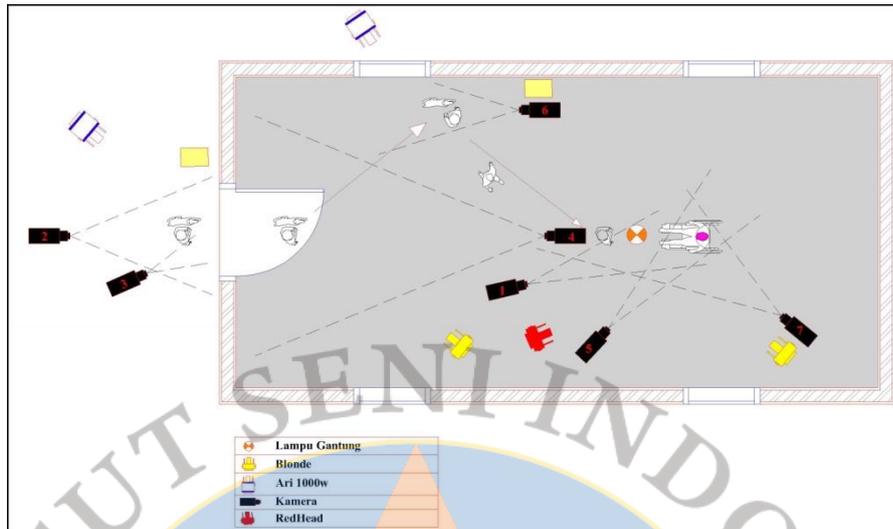
f. *Floorplan*

Floorplan merupakan denah set atau lokasi yang digunakan untuk *shooting*, yang dilengkapi dengan pintu, jendela, ruang untuk penempatan objek, kamera, audio, dan lighting. Gambar berikut merupakan *floorplan* dari film fiksi *Terjerat*.

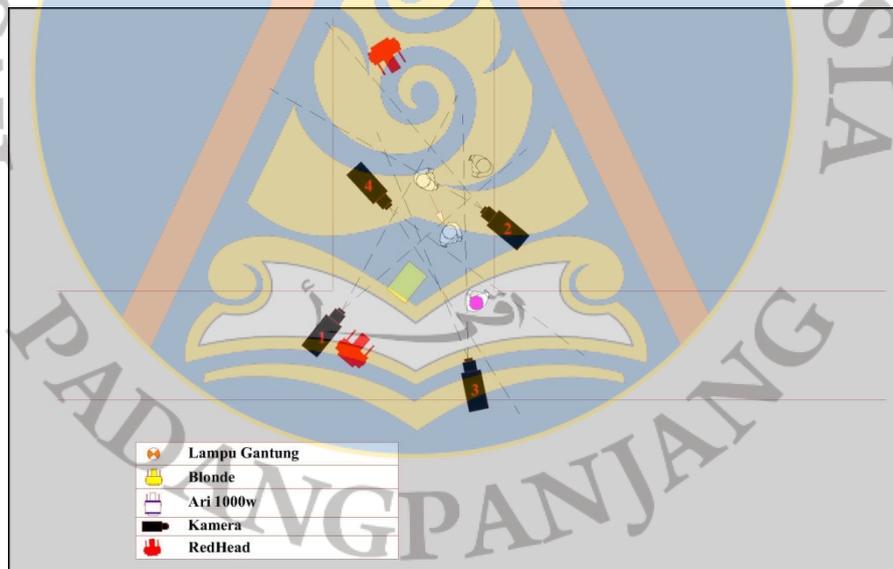


Gambar 18

Floorplan scene 3 pada film *Terjerat*
(Sumber: M.Randi Asodepa, 2020)



Gambar 19
 Floorplan scene 6 pada film *Terjerat*
 (Sumber: M.Randi Asodepa, 2020)



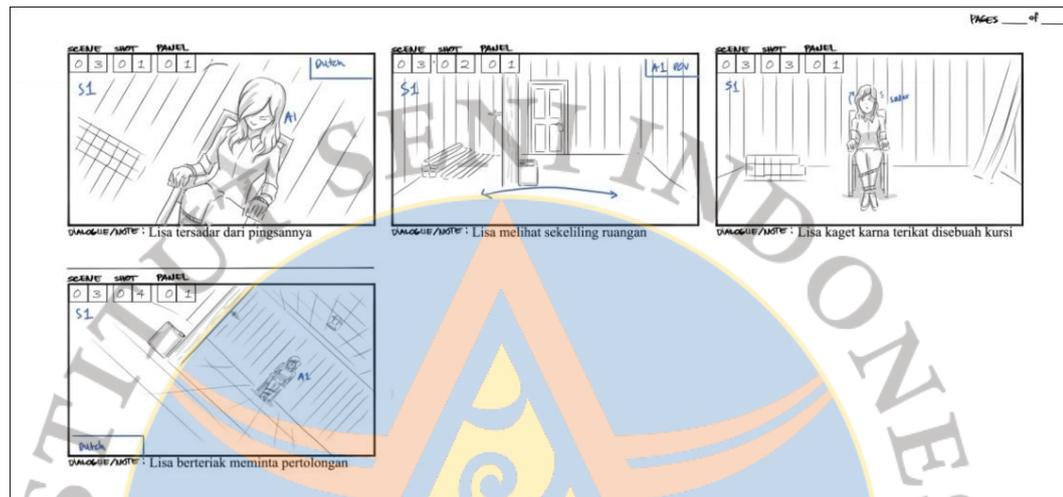
Gambar 20
 Floorplan scene 9 pada film *Terjerat*
 (Sumber: M.Randi Asodepa, 2020)

g. *Storyboard*

Storyboard adalah urutan kronologis yang akan sepenuhnya dijadikan jalan cerita dalam film, yang digunakan untuk mempermudah dalam

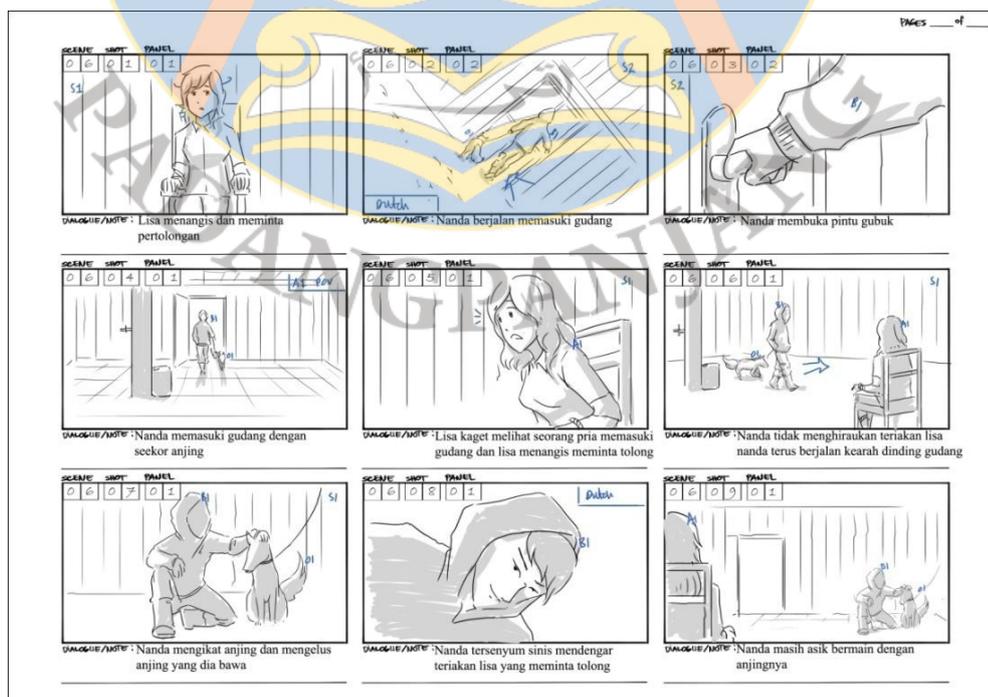
sebuah produksi karya. Gambar berikut merupakan *storyboard* dari rancangan film fiksi *Terjerat*.

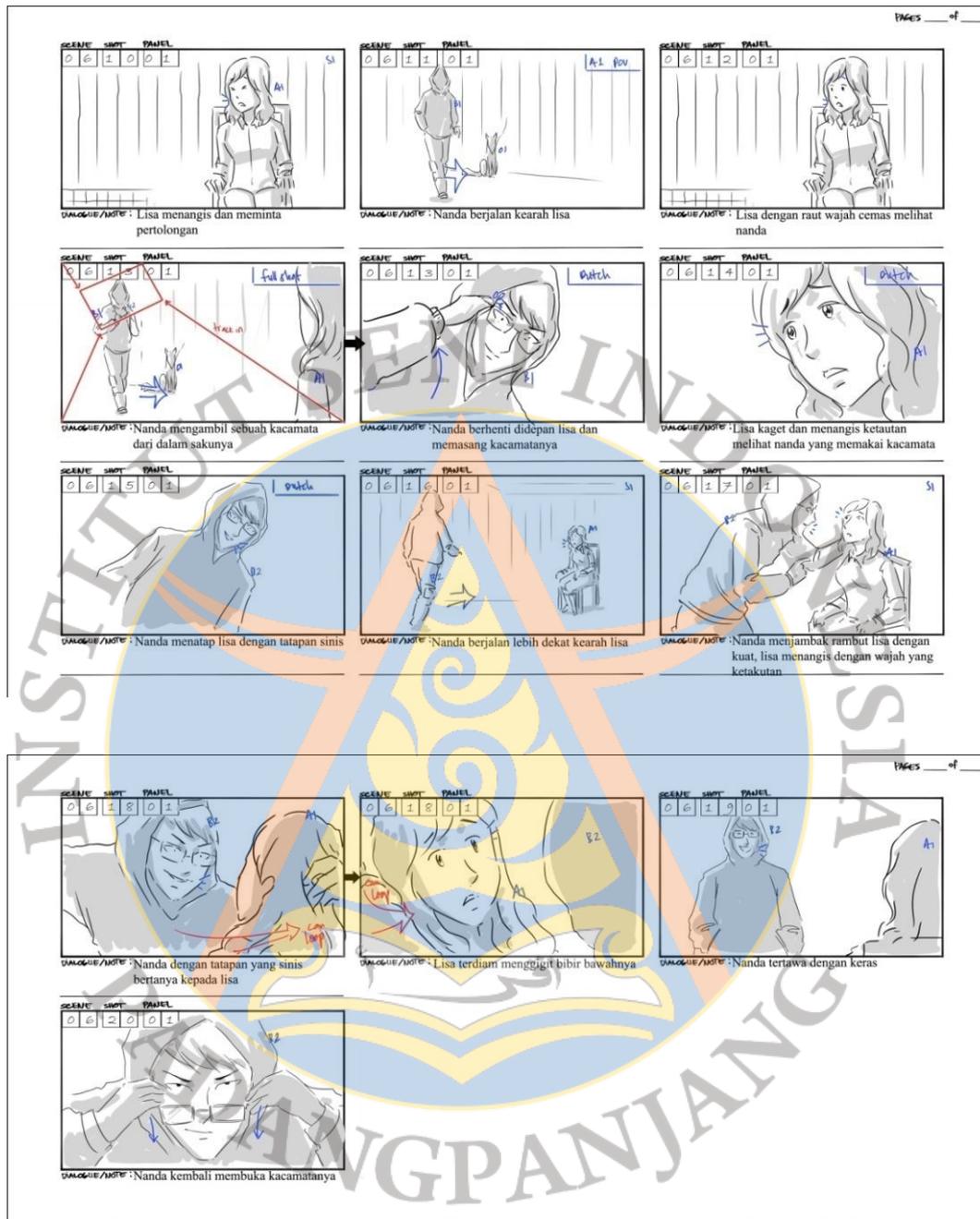
scene 3



Gambar 21
Storyboard scene 3 pada film *Terjerat*
(Sumber: M.Randi Asodepa, 2020)

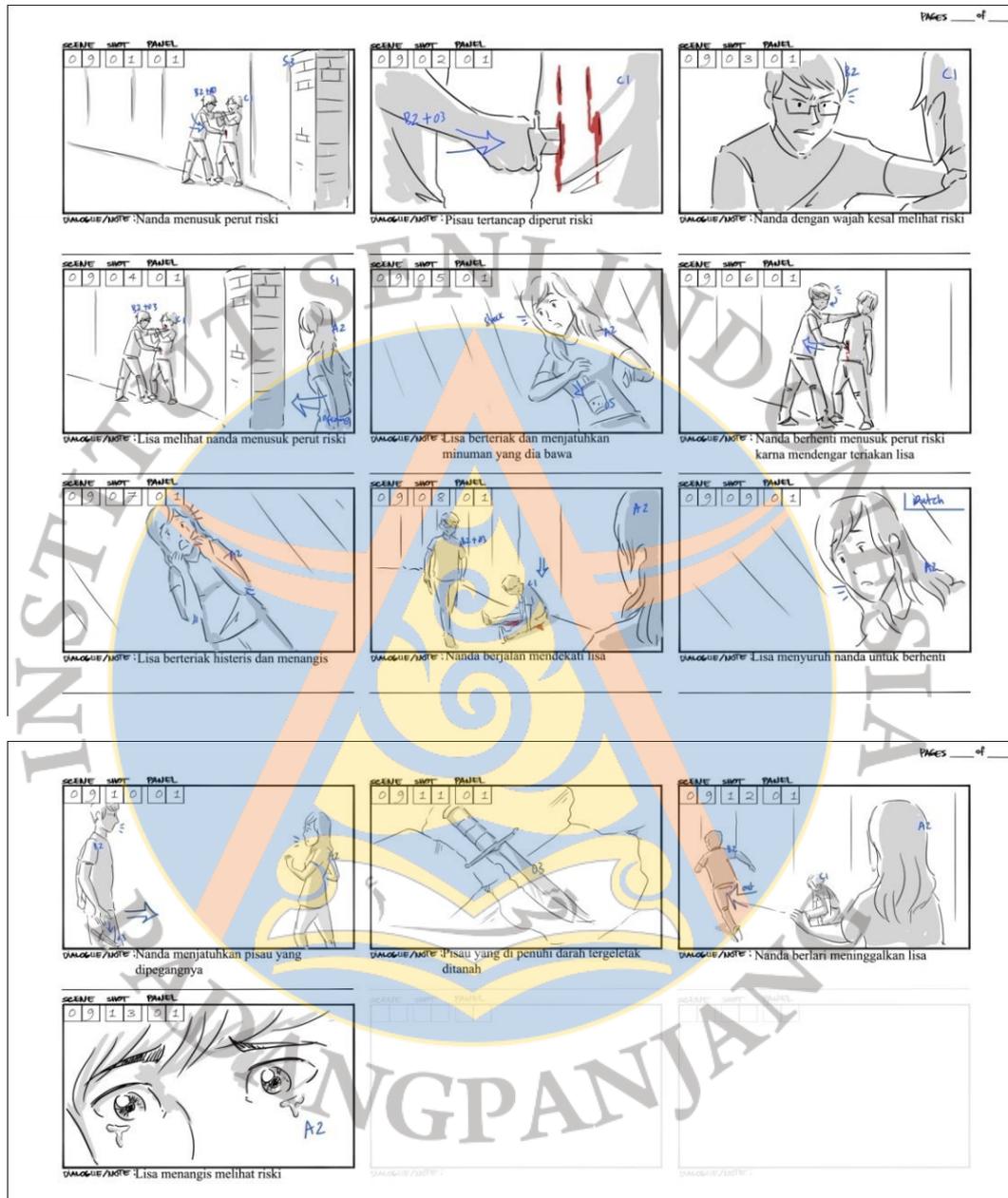
scene 6





Gambar 22
Storyboard scene 6 pada film *Terjerat*
(Sumber: M.Randi Asodepa, 2020)

Scene 9



Gambar 23
Storyboard scene 9 pada film *Terjerat*
(Sumber: M.Randi Asodepa, 2020)

C. PENJELASAN KONSEPTUAL KARYA

Pada film fiksi *Terjerat* penulis menghadirkan komposisi diagonal pada beberapa scene yang bertujuan untuk membangun dramatik. Penulis merancangnya kedalam bentuk storyboard berdasarkan *shot list* yang sudah penulis buat untuk memperkirakan bagaimana konsep yang penulis usung akan tercapai nantinya, seperti pada scene di bawah ini:

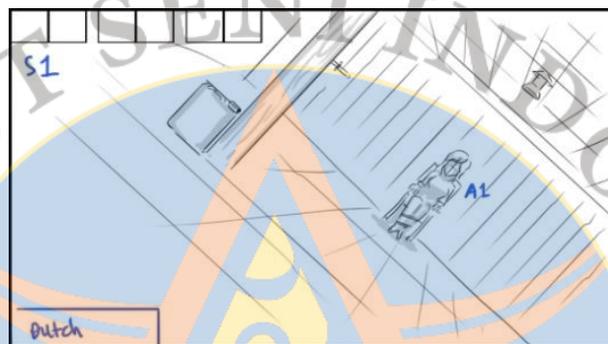
Scene 3

INT. GUDANG - DAY

Suasana gudang yang sangat berantakan. Terlihat seorang wanita yang sedang pingsan duduk terikat pada sebuah kursi. Tak lama ia sadar, badannya terlihat lemas. LISA memperhatikan suasana sekitar.

LISA lalu panik, dia berusaha melepaskan diri. LISA berteriak minta tolong, namun suasana cukup sunyi.

Pada scene ini penulis memperlihatkan suasana dan kondisi Lisa yang baru tersadar dari pingsannya, Lisa yang baru sadar memperhatikan suasana disekelilingnya, pada scene ini Lisa tidak tau kenapa dan mengapa dia bisa terikat disebuah kursi didalam gudang, disana terdapat kayu-kayu bekas yang berserakan di belakang Lisa.



Gambar 24
Storyboard scene 3 pada film *Terjerat*
(Sumber: M.Randi Asodepa, 2020)

Pada gambar 1 dan 2 merupakan pengaplikasian dari *Dutch angle*, pada scene ini *Dutch angle* digunakan untuk memperlihatkan kebingungan dari lisa saat tersadar di sebuah gudang dengan keadaan terikat, dramatik yang dibangun pada scene ini yaitu *curiocity* yang berarti keingin tahaun atau penasaran terhadap cerita atau adegan yang diciptakan, disini *curiosity* yang dihadirkan saat lisa terbangun dengan menggunakan sudut pengambilan *Dutch angle*, untuk memperkuat adegan serta rasa ingin tahu dan kebingungan yang dihadirkan kenapa Lisa tiba-tiba terbangun disebuah ruangan yang tidak Lisa kenali, serta menghadirkan komposisi diagonal dari sudut pengambilan gambar.



Gambar 25
Referensi visual film *Terjerat*
(Sumber: capture film *Buried*/ M. Randi Asodepa, 2020)

Pada scene ini penulis menerapkan *Dutch angle* untuk membentuk sudut diagonal didalam frame seperti gambar yang penulis ambil dari potongan adegan pada film *Buried*, *Dutch angle* pada scene ini bertujuan untuk membangun dramatik dan memperlihatkan kebingungan yang dirasakan lisa pada saat tersadar dan sudah terikat didalam ruangan yang tidak ia kenali.

Scene 6

INT. GUDANG – DAY

LISA berusaha melepaskan diri, dia masih berteriak minta tolong. Seseorang datang membuka pintu. Terlihat seorang pria dengan hoodie hitam membawa seekor anjing masuk lalu mengunci pintu tersebut.

LISA

Siapa kamu? Tolong lepaskan aku!

NANDA(24) tak menghiraukan, ia berjalan menuju sudut ruangan lalu mengikatkan anjingnya pada sebuah tiang yang berada disana.

LISA (CONT'D)

Tolong lepaskan aku. Kenapa aku bisa disini?
NANDA masih saja tak menghiraukan dia mengusap kepala anjing yang sudah terikat tadi. Dia terlihat sedang asik bermain dengan anjing tersebut. Perlahan NANDA tersenyum.

NANDA

LISA .. Sudah lama kita tidak bertemu. Malangnya kita sudah di posisi yang berbeda.

LISA

Siapa kamu? kenapa kau tau namaku?!

NANDA

Apa kau sudah melupakanku?

LISA

Aku tidak pernah kenal dengan mu! Lepaskan aku!!

NANDA tertawa, lalu berdiri dari duduknya.

NANDA

Ternyata kau sudah melupakanku ..

NANDA mengambil sebuah kaca mata dari dalam sakunya, dia lalu memasang kaca mata tersebut, lalu tersenyum. LISA kaget.

LISA

NANDA?

Raut wajah LISA berubah, dia terlihat semakin ketakutan.

NANDA

Sudah lima tahun ya LISA, sejak terakhir kali kita bertemu.

LISA hanya terdiam ketakutan menggigit bibir bawahnya menahan tangis. NANDA berjalan mendekati LISA, dia mendekatkan wajahnya kepada LISA, NANDA menarik rambut LISA dengan kuat.

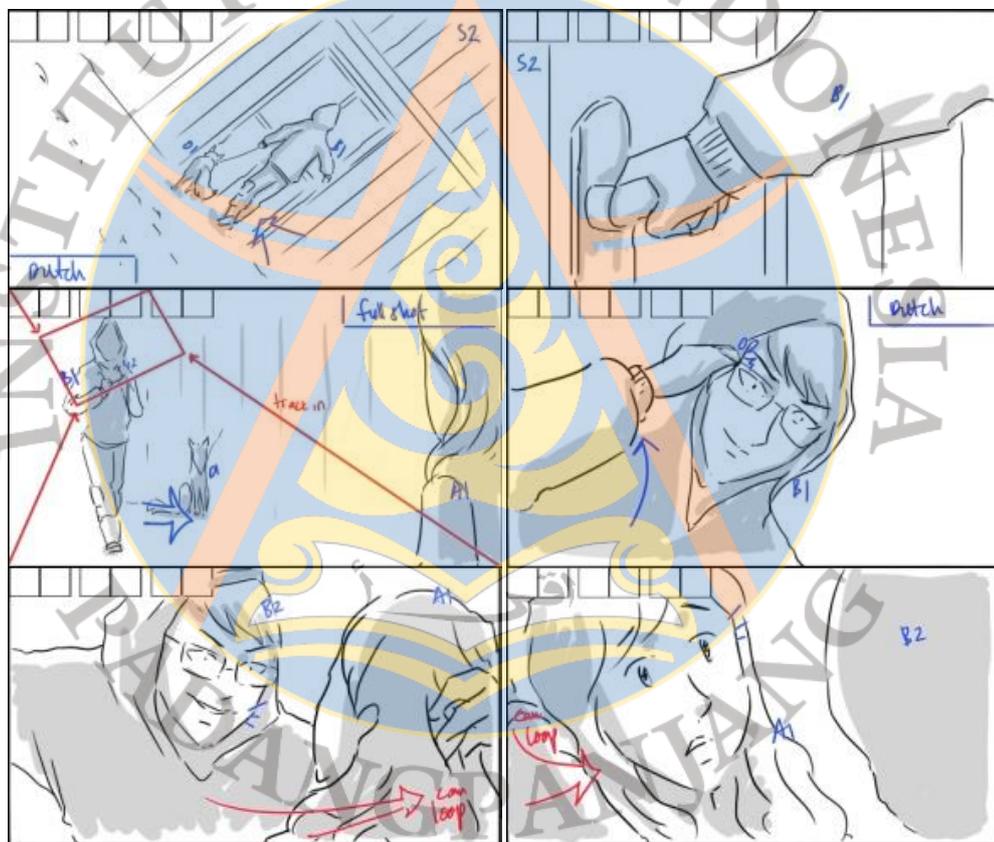
NANDA (CONT'D)

(berbisik)

Apakah kau masih menyukaiku?

LISA terdiam dan menahan tangisnya. NANDA lalu melepaskan kaca matanya, lalu tertawa di depan LISA.

Pada scene ini memperlihatkan Nanda memasuki gudang tempat Lisa disekap dengan membawa seekor anjing, Lisa yang awalnya tidak mengenali pria itu, akan tetapi raut wajah Lisa berubah ketakutan saat melihat Nanda memasang kacamatanya yang membuat Lisa ingat dengan masalahnya.



Gambar 26

Storyboard scene 6 pada film *Terjerat*
(Sumber: M.Randi Asodepa, 2020)

Pada scene 6 penulis memperlihatkan komposisi diagonal dari penggunaan tipe shot yang dapat membentuk komposisi diagonal dari gerak tokoh dan pergerakan kamera yang membentuk gerakan diagonal serta penggunaan *Dutch angle*. Dramatik yang dibangun pada scene ini yaitu yang pertama

suspense, ketegangan yang dimadsut terlihat pada saat Nanda menarik rambut Lisa dengan kuat, Nanda tersenyum sinis kearah Lisa, komposisi diagonal yang penulis gunakan yaitu dengan menggunakan tipe shot yang padat seperti *medium close up* untuk membentuk garis diagonal, terlihat pada shot 5 dan 6 pada gambar diatas. Yang kedua yaitu *surprise*, shot 3 dan 4 pada gambar diatas menggunakan pergerakan kamera yang membentuk komposisi diagonal serta penggunaan *Dutch angle* pada saat Nanda menggunakan kacamata dan menunjukkan siapa tokoh Nanda sebenarnya. Selanjutnya *curiocity*, pada shot 1 dan 2 memperlihatkan Nanda yang memasuki gudang dengan menggunakan komposisi diagonal *Dutch angle* dan shot padat dengan komposisi diagonal dari tangan Nanda yang membuka pintu dengan menggunakan tipe shot *close up* untuk membuat rasa penasaran yang dihadirkan dari sosok Nanda yang memasuki gudang.



Gambar 27
Referensi visual film *Terjerat*

(Sumber: capture film *I (2015)*/ M. Randi Asodepa, 2020)

penggunaan komposisi diagonal pada scene ini penulis mengambil referensi dari film *I*, yang terlihat dari sudut pandang Lisa, dan saat Nanda menarik rambut Lisa penulis menggunakan tipe shot yang padat untuk membentuk garis diagonal dari posisi tubuh Nanda dan Lisa, penulis juga menggunakan *Dutch angle* pada saat Nanda memasuki gudang, dan saat Lisa melihat Nanda memasang kacamatanya, ini bertujuan untuk memperlihatkan ketakutan Lisa saat melihat Nanda.

Scene 8

INT. GUDANG - AFTERNOON

NANDA yang masih menari berjalan menjauhi LISA, menuju ke anjing yang sudah terikat di sudut ruangan, NANDA mengelus kepala anjing tersebut.

LISA

NANDA tolong lepaskan aku..

NANDA

Hey LISA.. Apa kau menyukaiku.?

LISA terdiam, perlahan ia menolehkan kepalanya ke arah kiri, air mata LISA berjatuhan.

NANDA (CONT'D)

Apa kau masih mencintai RISKI.?

LISA menoleh ke arah NANDA dengan cepat.

LISA

Apakah belum cukup bagimu membuat aku menderita karna kejadian itu.?

NANDA tertawa dengan keras dan mengambil sebuah pisau yang tertancap di sebuah tonggak kayu di depan LISA.

NANDA

Aku bukan seperti yang kau tuduhkan, aku hanya ingin menolong mu LISA.

LISA

Menolongku.?Kau sudah tidak waras..Apa kau sadar dengan tindakanmu waktu itu.?

NANDA berjalan mendekati LISA sambil memutar-mutar pisau yang ada di tangannya.

LISA (CONT'D)

Apa yang kau mau dariku.?

NANDA menarik rambut LISA dengan kuat dan mengarahkan pisau tersebut ke leher LISA.

NANDA(berbisik ke LISA)

Aku ingin membuat kau merasakan penderitaan yang aku rasakan

NANDA menusuk paha LISA dan berjalan ke arah anjing, LISA berteriak kesakitan.

LISA(berteriak)

Psikopat..

NANDA lalu menancapkan pisau tersebut kepada anjing yang berada di depannya.

Pada scene ini memperlihatkan Nanda yang mengarahkan pisau kepada Lisa, untuk mengingatkan Lisa dengan kejadian yang mengikat mereka di masa lalu, dan pada saat Nanda membunuh anjing yang ia bawa bertujuan untuk mengingatkan lisa bahwa cara Nanda membunuh riski.



Gambar 28

Storyboard scene 8 pada film *Terjerat*
(Sumber: M.Randi Asodepa, 2020)

Pada scene 8 penulis memperlihatkan gerak objek yang membentuk garis diagonal dengan menggunakan tipe shot yang padat agar membentuk komposisi diagonal didalam *frame*, dramatik yang dibangun dengan komposisi diagonal pada scene ini yaitu *suspense*, ketegangan yang dimadsut terlihat pada shot 1 dan 2 pada gambar di atas, kecemasan dari lisa dan ancaman dari Nanda yang mengarahkan pisau kearah lisa dan didukung dengan komposisi diagonal agar dramatik yang diinginkan penulis tercapai.



Gambar 29
Referensi visual film *Terjerat*

(Sumber: capture film *I (2015)*/ M. Randi Asodepa, 2020)

Pada scene ini penulis memperlihatkan komposisi diagonal dari pergerakan objek, arah pandang objek, dan sudut ruangan yang membentuk diagonal dari penempatan posisi kamera. Pergerakan kamera dan menggunakan *Dutch angle* untuk membangun dramatik serta untuk memperlihatkan psikologi dari Lisa dan Nanda yang sudah tidak stabil dan mengesankan kekerasan, kecemasan, ketakutan yang terjadi.

Scene 9

INT. GANG - AFTERNOON

NANDA menusuk RISKI berkali-kali dengan sebuah pisau, tidak lama LISA datang dengan membawa sebuah air mineral, LISA kaget dan berteriak dengan keras. NANDA melepaskan genggaman tangannya dari RISKI, RISKI yang sudah tidak sadar terjatuh, NANDA berjalan mendekati LISA.

LISA

(LISA menangis)

Jangan mendekat.!

NANDA

LISA kau baik-baik saja.?

LISA

Ku bilang jangan mendekat.!. Psikopat.!

NANDA

Psikopat.?LISA ini aku NANDA, aku datang menolongmu

LISA

Menolongku.? aku tidak pernah meminta pertolonganmu
, kenapa kau membunuh RISKI.?

apa maumu.?

apa kau mengikutiku.?

Bukan hanya psikopat kau juga seorang penguntit.

NANDA terkejut, NANDA menjatuhkan pisau yang masih di tangannya dan berlari pergi meninggalkan lisa.

Pada scene ini memperlihatkan Nanda yang sedang menusuk perut Riski berulang kali, Lisa yang ingin menemui Riski melihat kejadian tersebut, pada scene ini awal masalah antara Nanda dan Lisa dimulai, kesalah pahaman yang

terjadi di antara mereka membuat Lisa menuduh Nanda sebagai psikopat dan penguntit.



Gambar 30
Storyboard scene 9 pada film *Terjerat*
(Sumber: M.Randi Asodepa, 2020)

Pada scene 9, penulis memperlihatkan komposisi diagonal dari penggunaan *Dutch angle* dan penempatan posisi kamera yang membentuk garis diagonal dari background, dramatik yang penulis inginkan yaitu *suspense*, ketegangan yang penulis inginkan yaitu pada saat penggunaan *Dutch angle* untuk memperlihatkan ketakutan dan kecemasan dari tokoh lisa saat melihat Riski dibunuh oleh Nanda.



Gambar 31
Referensi visual film *Terjerat*
(Sumber: capture film *I (2015)*/ M. Randi Asodepa, 2020)

Pada scene ini penulis memperlihatkan komposisi diagonal dari garis *background* yang terlihat diagonal karena sudut pengambilan gambar untuk menggambarkan kekerasan yang terjadi, dan penggunaan *Dutch angle* untuk memperlihatkan ketakutan, kecemasan, yang dirasakan oleh Lisa pada saat melihat Nanda membunuh Riski untuk membangun dramatik pada scene ini.

Scene 10

INT. GUDANG - NIGHT

NANDA berlumuran darah setelah membunuh anjing yang dia bawa, NANDA tertawa dengan keras. NANDA berdiri kemudian berjalan dan berdiri di depan LISA.

NANDA

Aku hanya ingin menolongmu tapi bagimu tindakanku terhadap laki-laki bajingan itu terlalu berlebihan. NANDA mengangis sambil tersenyum melihat ke arah LISA dengan memegang sebuah pisau, NANDA menggoreskan pisau tersebut ke wajah LISA.

NANDA (CONT'D)

Kau tahu LISA, kejadian itu membunuhku secara psikis, ketika kesepian dan derita yang ku alami mencapai puncak saat kau satu-satunya teman yang ku miliki menuduhku seorang psikopat.

LISA

(LISA berteriak)

Kau sudah gila, kau benar-benar sudah gila

NANDA

Seandainya kau tidak dengan RISKI semua ini tidak akan terjadi, sampai saat ini aku masih menyukaimu LISA.

LISA

Tolong lepaskan aku NANDA, aku juga menyukaimu, mari kita mulai lagi semuanya dari awal.

NANDA

Kau pikir aku bodoh.?

NANDA menusuk perut LISA dengan pisau yang ada ditangannya.

NANDA (CONT'D)

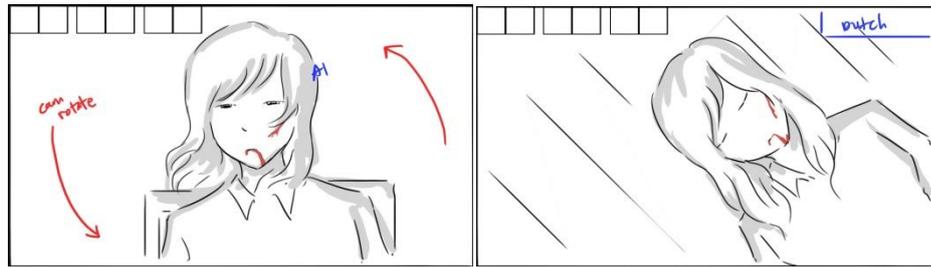
(tersenyum dan berbisik)

Berdo'alah agar anakmu selamat.

NANDA pergi mengambil sebuah dirigen lalu menyiram setiap sudut ruangan dengan bensin. dia menyiraminya sambil tertawa, sesekali ia menatap sinis dan tajam kepada LISA. Lalu berjalan menuju pintu. Dia membuka pintu lalu keluar dari dalam gudang membawa sebuah derigen.

Pada scene ini menceritakan Nanda membunuh anjing yang ia bawa dan berjalan mendekati lisa, Nanda hanya ingin mewujudkan keinginan lisa yang menuduhnya sebagai psikopat dan penguntit. Lisa yang ketakutan membujuk Nanda dengan mengatakan kalau lisa menyukai Nanda akan tetapi Nanda yang telah menguntit kehidupan lisa tau bahwa lisa sedang hamil, Nanda menusuk perut lisa untuk membunuh anak yang ada didalam perut lisa, Nanda pergi setelah lisa mulai kehilangan kesadarannya, Nanda mengambil sebuah dirigen dan menyiram setiap sudut ruangan dengan minyak tanah, kemudian membakar gudang tersebut.





Gambar 32

Storyboard scene 10 pada film *Terjerat*

(Sumber: M.Randi Asodepa, 2020)

Pada scene 10, penulis memperlihatkan komposisi diagonal dari sudut pengambilan gambar high angle dengan membentuk garis diagonal dari objek dan garis background untuk memperlihatkan ketakutan dan tekanan mental yang dialami oleh lisa serta memberikan rasa penasaran apa yang akan dilakukan oleh Nanda kepada lisa saat Nanda berjalan mendekati lisa. Penggunaan komposisi diagonal dari garis objek dengan menggunakan tipe shot yang padat saat Nanda mendekatkan wajahnya kearah lisa agar membentuk komposisi diagonal untuk memperlihatkan *surprise*, kejutan yang dimaksud yaitu Nanda menusuk perut lisa karena Nanda ingin membunuh anak yang ada di dalam perut lisa. Penggunaan *Dutch angle* untuk membentuk komposisi diagonal bertujuan untuk membangun dramatik yaitu *suspense*, ketegangan yang dimaksud yaitu saat lisa memuntahkan darah dari mulutnya dan kehilangan kesadaran.



Gambar 33
 Referensi visual film *Terjerat*
 (Sumber: capture film *I (2015)*/ M. Randi Asodepa, 2020)

Penerapan komposisi diagonal pada scene ini yaitu, pergerakan Nanda yang berjalan mendekati lisa dengan pengambilan gambar high angle dengan membentuk garis diagonal, dan pada saat Nanda yang berdiri membungkukkan badannya mendekati lisa yang sedang duduk, membentuk garis objek menjadi diagonal, dan penggunaan *Dutch angle* untuk memiringkan frame menjadi sudut diagonal untuk memperlihatkan ketakutan, kecemasan, dan tekanan mental yang di alam lisa.

Scene 11

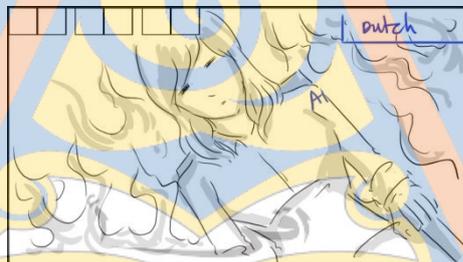
INT. GUDANG. LORONG - NIGHT

NANDA keluar dari dalam gudang membawa sebuah derigen. Dia menyirami pintu tersebut dengan minyak yang berada di dalam derigen tersebut.

Lalu dia meletakkan derigen tersebut. NANDA mengambil handphone dari dalam sakunya. Dia menekan beberapa nomor, lalu menelpon nomor tersebut.

NANDA mematikan telfonnya, ia lalu membuang telfon tersebut dan pergi keluar dari gudang itu, NANDA mngambil sebungkus rokok dan membakar sebatang rokok, kemudian melempar korek api yang masih menyala ke arah dinding bangunan yang telah di beri bensin, NANDA berjalan pergi meninggalkan gudang itu.

Pada scene ini memperlihatkan Nanda keluar dari gudang dan membakar gudang tersebut setelah menyalakan sebatang rokok, Lisa yang masih terikat didalam gudang tersadar dari pingsannya, komposisi diagona pada scene ini ada pada saat Lisa sadar dari pingsannya, dengan memakai angle dutch dan ada sekumpulan asap dan api di belakang Lisa.



Gambar 34

Storyboard scene 11 pada film *Terjerat*
(Sumber: M.Randi Asodepa, 2020)

Pada scene 11, komposisi diagonal dari penggunaan *Dutch angle* pada saat lisa tersadar dari pingsannya utuk membangun dramtik *surprise* dan *suspense*, kejutan dan ketegangan yang dihadirkan yaitu saat lisa terbangun ditengah kobaran api.



Gambar 35
Referensi visual film *Terjerat*

(Sumber: capture film *I (2015)*/ M. Randi Asodepa, 2020)

Pada scene ini penulis menerapkan *Dutch angle* pada saat lisa mulai sadar dari pingsannya, penulis menggunakan *Dutch angle* bertujuan untuk memperlihatkan kecemasan, ketakutan dan tekanan mental yang di alami lisa.

Referensi cahaya dan warna pada film *terjerat*, penulis mengambil beberapa capture film yang menunjang untuk warna dan cahaya pada film *terjerat*.



Gambar 36

Referensi warna dan cahaya pada scene 3, 6, 8, 10, 11, 12
(Sumber: captur film *Casino Royal (2006)*/ M. Randi Asodepa, 2021)

Penulis mengambil capture film *Casino Royal* untuk beberapa scene yang memakai lokasi gudang pada film *terjerat*, penulis ingin menghadirkan bias cahaya dari celah-celah kayu pada dinding gudang, dan untuk pencahayaan didalam gudang penulis ingin menghadirkan warna tungsten untuk

memperkuat dramatik suasana pada scene gudang.



Gambar 37
Referensi warna pada scene 9
(Sumber: captur film *Hereditary* (2018)/ M. Randi Asodepa, 2021)

Penulis mengambil captur film *Hereditary* sebagai referensi warna pada scene 9 difilm *terjerat*, pada scene 9 yang berlokasi digang tempat Nanda membunuh Riski penulis ingin menghadirkan warna tungsten dari cahaya lampu jalan, hingga menghadirkan sisi gelap dan terang pada objek.



Gambar 38
Referensi warna pada scene 1, 2, 4, 5, 7
(Sumber: captur film *Get Out* (2017)/ M. Randi Asodepa, 2021)

Dan untuk scene 1, 2, 4, 5, 7 penulis mengambil referensi warna dari film *Get Out*, untuk menghadirkan warna yang terkesan natural, pada scene ini berlokasi disekolah dan tempat orang berjualan pisau.