

ABSTRAK

Film *Kejujuran Di Balik Jeruji* merupakan film drama fiksi yang menceritakan tentang peran anak pertama yang harus mengurus adik-adiknya seorang diri setelah ditinggal pergi ayahnya karena kasus korupsi. Kehidupan Nadia mulai bermasalah, karena adik-adiknya mulai menanyakan kapan ayahnya akan pulang ke rumah. Nadia merasa tertekan karena semua masalah yang Nadia hadapi dan belajar mendewasakan diri dan bertanggung jawab. Tujuan penciptaan karya ini adalah untuk memberi pesan bahwa tugas seorang anak adalah mengikuti apa yang diinginkan oleh orang tuanya. Produksi Film *Kejujuran Di Balik Jeruji* berdasarkan pada konsep videografi penerapan *high angle* untuk memperlihatkan ketertekanan tokoh utama. Karya film ini ditujukan untuk memperlihatkan ketertekanan yang dialami oleh tokoh utama. Pada saat tokoh utama mengalami masalah, penempatan sudut pandang kamera pada posisi yang lebih tinggi dari pemain untuk membuat tokoh dalam cerita terkesan tertekan atau dikucilkan.

Hasil dari penerapan angle kamera untuk memperlihatkan ketertekanan yaitu dapat terlihat dengan penerapan *eye level* untuk memperlihatkan kenetralan pada tokoh. Selanjutnya menggunakan pergerakan kamera untuk beralih ke posisi *high angle* untuk memperlihatkan ketertekanan. *Eye level* menghasilkan gambar yang terlihat normal dan tidak mengurangi tinggi dari pemain. *High angle* menghasilkan gambar yang mengurangi tinggi dari pemain atau objek. Kesimpulan dari aplikasi konsep di atas adalah bahwa *high angle* merupakan segala macam shot di mana mata kamera diarahkan ke bawah untuk menangkap subjek. Dengan posisi *high angle* penulis bisa menunjukkan kondisi tertekan tokoh dan memvisualkan keadaan yang sedang dialami oleh tokoh.

Kata Kunci: *high angle*, tokoh utama, ketertekanan, film *Kejujuran Di Balik Jeruji*.

ABSTRACT

A *Kejujuran Dibalik Jeruji* is a fictional movie that describes the role of the first child to take care of his siblings by himself after being abandoned by his father for corruption. Nadia's life began to reflect, as her siblings began to ask when her father root was coming home. Nadia is distressed over all the problem she faces and is learning to develop a sense of responsibility. The purpose of this work is to command that a child's duty is to conform to the dictates of his wishes. The production of an honest film *Kejujuran Dibalik Jeruji* based on the videographic concept of applying the high angle to reflect the impression of pressure on the main character. This film is intended to convey the impression of distress that the main character experiences. When the main character is in trouble, positioning a camera's perspective at a higher position than the player in order to make the character in the story seem depressed or ostracized.

The result of the application of camera angles to show the stress of being seen with the application of eye level to show people neutrality. Next it uses the camera movement to shift to the high angle position to give off an impression of distress. Eye level yields an image that looks normal and doesn't detract from a player. The high angle produces an image that reduce the height of the player or object. The conclusion of the above concept application is that the high angle represents all sorts of shots in which the eye of the camera is pointed down to capture the subject. With the high angle the writer can point out the depressed condition of the character and visualize the circumstances that the character is experiencing.

Key Word: high angle, main character, depressed, *Kejujuran Dibalik Jeruji* movie.

DAFTAR ISI

HALAMAN COVER DEPAN	i
HALAMAN COVER DALAM	ii
HALAMAN PERSYARATAN GELAR	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING	iv
HALAMAN PENGESAHAN	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
SURAT PERNYATAAN	vii
UCAPAN TERIMA KASIH	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xii
DESAIN PRODUKSI	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
ABSTRAK	xvi
ABSTRACT	xvii

BAB 1 PENDAHULUAN

A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Ide Penciptaan	4
C. Tujuan Penciptaan Karya	4
D. Manfaat Penciptaan Karya	4
E. Tinjauan Karya	6
F. Landasan Teori Penciptaan	13

BAB II KAJIAN SUMBER PENCIPTAAN

A. Objek Penciptaan	18
B. Analisis Objek Penciptaan	19
C. Analisis Program	20

BAB III KONSEP KARYA

A. Konsep Karya.....	22
1. Konsep Estetik	22
2. Konsep Program.....	24
B. Metode Penciptaan.....	24
1. Persiapan	24
2. Elaborasi.....	25
3. Sintesis	25
4. Realisasi	26
C. Perwujudan Karya dan Analisis Konsep.....	40
BAB IV PENUTUP	
A. Kesimpulan	69
B. Saran.....	70
DAFTAR PUSTAKA.....	71