

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Menjadi anak pertama memiliki suka dan duka yang berkesan. Perlakuan yang didapat dari orangtua juga biasanya lebih besar karena perasaan memiliki buah hati untuk pertama kalinya tidak bisa terbendung. Sebagai anak pertama di dalam keluarga, pasti orangtua punya harapan besar terhadap kehidupan yang sedang dijalani sang anak. Anak pertama seolah menerima mandat terbesar untuk bisa mewujudkan semua yang dicita-citakan oleh orang tua. Bersikap sebagai yang tertua dalam hubungan kakak beradik bukan hal yang mudah. Kakak harus pandai mengalah, mau berbagi, bersikap rapi dan hal baik lain agar bisa memberi contoh yang baik untuk adik-adiknya.

Keluarga adalah beberapa individu yang tergabung dalam satu rumah tangga yang sama karena hubungan darah, ikatan perkawinan, dan hal-hal lainnya. Keluarga terdiri atas seorang ayah, ibu, dan anak. Ayah sebagai kepala keluarga adalah sebagai pencari nafkah, pelindung dan pemberi rasa nyaman terhadap keluarga. Sedangkan seorang ibu adalah sebagai orang yang mengurus rumah tangga, sebagai pendidik bagi anak-anaknya, namun tugas mendidik anak ini bukan hanya tanggung jawab seorang ibu saja karena seorang ayah juga dituntut berperan aktif sebagai pendidik bagi anaknya dan sekaligus kepala keluarga. Sedangkan tugas anak adalah menghormati dan senantiasa menyayangi orangtuanya dan senantiasa meringankan dan membantu tugas orangtua.

Penulis tertarik dengan seorang anak dalam menghadapi sebuah masalah ke dalam bentuk film, karena permasalahan dan dampak dari sebuah permasalahan yang dihadapi oleh seorang anak sangat banyak terjadi di zaman sekarang. Bagaimana seorang anak menghadapi permasalahan dan mengambil sebuah keputusan tanpa memikirkan akibat dari keputusan yang diambil oleh seorang anak dalam menghadapi masalah tersebut. Permasalahan yang dibahas ini berupa masalah seperti bagaimana seorang anak menyelesaikan tanggung jawab yang telah diberikan kepadanya. Oleh karena itu, penulis tertarik mengungkapkan permasalahan situasinya secara ke dalam karya film.

Naskah film *Kejujuran di Balik Jeruji* menceritakan Nadia, anak pertama yang harus mengurus adik-adiknya seorang diri setelah ditinggal pergi ayahnya karena tersandung kasus korupsi. Banyak masalah yang terus menimpa Nadia selama ditinggal oleh ayahnya dan membuatnya tertekan. Dengan masalah yang menimpahnya, Nadia belajar mendewasakan diri dengan mengemban tanggung jawab tersebut. Alasan penulis memilih menciptakan ketertekanan dalam penerapan *high angle* untuk memvisualkan keadaan yang sedang dialami oleh tokoh utama.

Penciptaan film fiksi *Kejujuran di Balik Jeruji* ini penulis berperan sebagai penata gambar atau *Director of Photography* dalam produksi film bertanggung jawab terhadap berbagai hal yang berhubungan dengan mutu gambar, dari *size*, *angle*, dan *movement*, sehingga tercipta kesinambungan gambar yang utuh dan indah dalam pengambilan suatu gambar.

Dalam penciptaan karya ini, salah satu tugas penulis adalah menentukan *angle* kamera. *Angle* kamera menentukan sudut pandang penonton serta wilayah yang diliput pada suatu shot. Pemilihan *angle* kamera yang seksama bisa mempertinggi visualisasi dramatik dari cerita. Penuturan film adalah sebuah rangkaian cerita yang berubah yang menggambarkan kejadian-kejadian dari berbagai titik pandang. Pemilihan sudut pandang kamera secara serabutan bisa merusak atau membingungkan rupa hingga maknanya sulit dipahami, karena itu memilih *angle* kamera merupakan factor yang penting dalam membangun sebuah gambar yang berkesinambungan.

Ketertarikan penulis dalam pemilihan *angle* kamera dikarenakan pemilihan *angle* kamera yang tepat bisa menempatkan penonton di mana saja saat menyaksikan segala sesuatu peristiwa yang terjadi di dalam film dari segala sudut pandang kamera. Sehubungan tema naskah pada film *Kejujuran di Balik Jeruji*, beratnya beban seorang anak pertama. Penulis sebagai penata kamera memaksimalkan penempatan *high angle* untuk menciptakan ketertekanan yang dialami peran utama pada film fiksi *Kejujuran di Balik Jeruji*.

B. RUMUSAN IDE PENCIPTAAN

Berdasarkan latar belakang, rumusan ide penciptaan adalah: “bagaimana memperlihatkan visual ketertekanan tokoh utama pada film fiksi *Kejujuran di Balik Jeruji* melalui penerapan *high angle*?”

C. TUJUAN PENCIPTAAN

1. Tujuan Umum

Penciptaan karya ini bertujuan untuk mengembangkan konsep videografi yang didapat di bangku perkuliahan dan menerapkannya ke dalam film fiksi *Kejujuran Di Balik Jeruji*.

2. Tujuan Khusus

Tujuan dari penciptaan film ini adalah untuk memperlihatkan visual ketertekanan yang dialami oleh tokoh utama dengan penerapan *high angle*.

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 Pengkarya

1. Penulis dapat mengaplikasikan ilmu yang didapat selama berada di bangku perkuliahan serta meningkatkan kreativitas penulis dalam penciptaan karya.

2. Penulis akan memahami bagaimana menimbulkan ketertarikan melalui penempatan *high angle* pada film fiksi *Kejujuran di Balik Jeruji*.
3. Penulis dapat menambah pengalaman dan *track record* penulis dalam berkarya.

b) Bagi Masyarakat

1. Diharapkan dengan terciptanya film fiksi *Kejujuran di Balik Jeruji* ini dapat menyajikan ke masyarakat tontonan yang mendidik tentang keluarga.
2. Penciptaan karya film fiksi *Kejujuran di Balik Jeruji* ini dapat menyampaikan informasi atau pesan moral kepada orang tua dalam menganjurkan anak-anak.
3. Penciptaan karya film fiksi *Kejujuran di Balik Jeruji* ini dapat memotivasi anak-anak bagaimana bersikap dalam mengemban tanggung jawab yang diberikan oleh orangtuanya.

c) Bagi Institusi Pendidikan

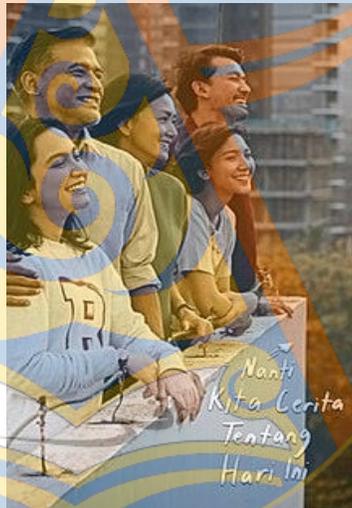
1. Terciptanya sebuah film fiksi *Kejujuran di Balik Jeruji* dapat menjadi bahan pendidikan bagi orang tua serta anak-anak khususnya di daerah Sumatera Barat.
2. Terciptanya sebuah cerita yang di presentasikan kedalam bentuk karya *Audio Visual* dapat menjadi bahan rujukan atau referensi bagi

mahasiswa dalam Institut Seni Indonesia khususnya Program Studi Televisi dan Film.

E. TINJAUAN KARYA

Sangat banyak sekali film yang menjadi inspirasi penulis dalam menciptakan karya ini, adapun beberapa film yang menjadi acuan dan referensi penulis dalam menciptakan sebuah karya film adalah:

1. *Nanti Kita Cerita Tentang Hari Ini* (2020)



Gambar 1
Poster *Nanti Kita Cerita Tentang Hari Ini*
Sumber: www.google.com,2020

Nanti Kita Cerita Tentang Hari Ini mengisahkan tentang keluarga yang sebenarnya menyimpan sebuah rahasia. Penonton akan menyelami kehidupan Angkasa, Aurora, dan Awan, kakak beradik yang hidup dalam

keluarga yang tampak bahagia. Namun didalam kebahagiaan tersebut, banyak masalah yang mereka hadapi didalam keluarga.

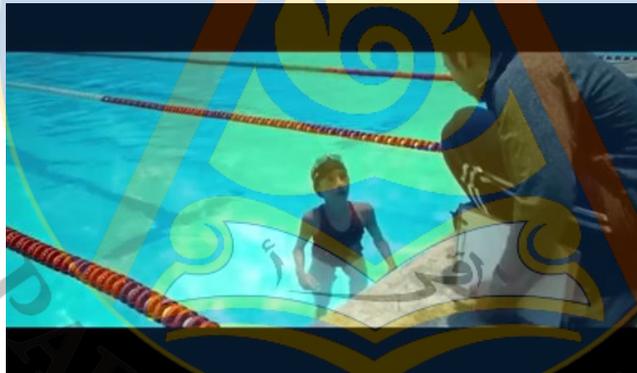
Setelah mengalami kegagalan besar pertamanya, Awan berkenalan dengan Kale, seorang cowok eksentrik yang memberikan Awan pengalaman hidup baru, tentang patah, bangun, jatuh, tumbuh, hilang, dan semua ketakutan manusia pada umumnya. Perubahan sikap Awan mendapat tekanan dari orang tuanya. Hal tersebut mendorong pemberontakan ketiga kakak beradik ini yang menyebabkan terungkapnya rahasia dan trauma terbesar dalam keluarga mereka.

Ketertekanan pada film ini yaitu dari Awan yang selalu dijaga ketat oleh ayahnya, tetapi dia ingin kebebasan. Awan yang dipecah dari tempat kerja yang selalu dia inginkan. Angkasa sebagai anak pertama yang harus mengemban tanggung jawab dari ayahnya yaitu menjaga adik-adiknya, padahal Angkasa belum sanggup untuk mengemban tanggung jawab tersebut.

Selain segi penceritaan dari film ini, teknik pengambilan gambar pada film ini menjadi referensi bagi penulis pada penciptaan film fiksi *Kejujuran di Balik Jeruji*, karena penempatan *high angle* dalam film ini, seperti penempatan *high angle* untuk memberi penekanan pada tokoh yang selalu mengalami masalah dalam keluarga tersebut. Kecocokan dalam film pengkarya yaitu dari segi cerita tentang anak pertama yang mengemban tanggung jawab dari ayahnya.

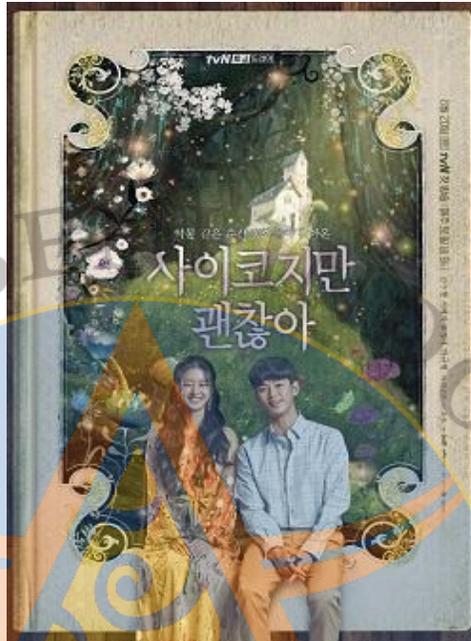


Gambar 2
Potongan Film *Nanti Kita Cerita Tentang Hari Ini*
Penempatan *High Angle* untuk memberikan penekanan pada tokoh
(sumber: capture Film *Nanti Kita Cerita Tentang Hari Ini*/Ega Damayanti:2020)



Gambar 3
Potongan Film *Nanti Kita Cerita Tentang Hari Ini*
Penempatan *High Angle* untuk memberikan penekanan pada tokoh
(sumber: capture Film *Nanti Kita Cerita Tentang Hari Ini*/Ega Damayanti:2020)

2. *It's Okay to Not Be Okay* (2020)



Gambar 4
Poster *It's Okay to Not Be Okay*
Sumber: www.google.com, 2020

Moon Gang-tae, seorang pekerja kesehatan komunitas di bangsal psikiatri yang tidak punya waktu untuk cinta dan Ko Moon-young, seorang penulis buku anak-anak sukses yang menderita gangguan kepribadian antisosial dan tidak pernah mengenal cinta. Setelah bertemu, keduanya perlahan mulai menyembuhkan luka emosional satu sama lain. Di sepanjang serinya, hal lain juga mulai terungkap tentang kebenaran masa lalu mereka yang telah menghantui hidup mereka.



Gambar 5
Potongan Drama *It's Okay to Not Be Okay*
Penempatan *High Angle* untuk memberikan penekanan pada tokoh
(sumber: capture Drama *It's Okay to Not Be Okay* /Ega Damayanti:2020)



Gambar 6
Potongan Drama *It's Okay to Not Be Okay*
Penempatan *High Angle* untuk memberikan penekanan pada tokoh
(sumber: capture Drama *It's Okay to Not Be Okay* /Ega Damayanti:2020)

Selain segi penceritaan dari drama ini, teknik pengambilan gambar pada drama ini juga menjadi referensi bagi penulis pada penciptaan film fiksi *Kejujuran di Balik Jeruji*, karena penempatan *high angle* dalam film ini, seperti penempatan *high angle* untuk memberi penekanan pada tokoh

Ko Moon-young ketika merasa tertekan dengan masalah yang dihadapinya.

3. *Glass* (2019)



Gambar 7
Poster *Glass*

Sumber: www.google.com, 2020

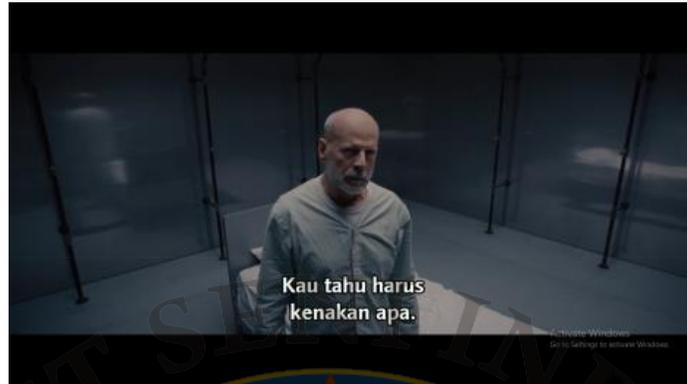
Glass adalah film *Thriller* superhero psikologis Amerika Serikat yang ditulis dan disutradarai oleh M. Night Shyamalan, yang juga diproduksi bersama Jason Blum, Marc Bienstock dan Ashwin Rajan. Film ini adalah *crossover* dan sekuel dari film-film Shyamalan sebelumnya, *Unbreakable* (2000) dan *Split* (2016), sebagai angsuran terakhir dalam *trilogi Unbreakable* alias *Eastrail 177 trilogi*.

Dari judulnya *Glass* tampaknya akan berpusat pada sang Mr Glass alias Elijah Price. *Glass* menunjukkan kalau David Dunn, Elijah Price, dan

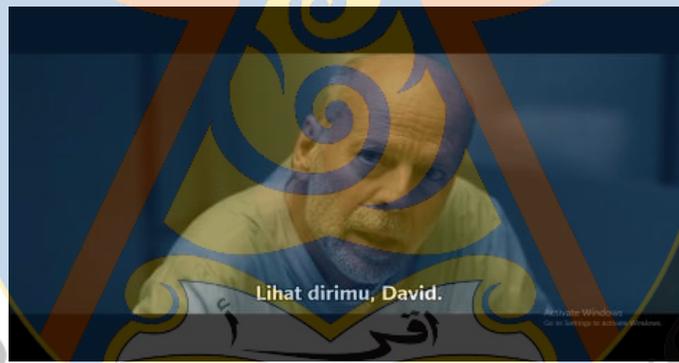
Kevin Wendell dalam satu tempat yang sama, seperti sebuah pusat rehabilitas. David Dunn terlihat sedang mengincar The Beast, salah satu dari 23 kepribadian yang dimiliki oleh Kevin Wendell.

Elijah Price adalah sosok misterius di antara David Dunn dan Kevin Wendell, yang tampaknya mengetahui rahasia di antara keduanya. Elijah sendiri membuat kekacauan yang membuat pusat rehabilitas menjadi berantakan.

Teknik pengambilan gambar pada drama ini juga menjadi referensi bagi penulis pada penciptaan film fiksi *Kejujuran di Balik Jeruji*, karena penempatan *high angle* dalam film ini, seperti penempatan *High Angle* untuk memberi penekanan pada tokoh Kevin ketika menahan kepribadian lainnya yang ingin keluar untuk menguasai tubuhnya. Tidak hanya dari tekniknya saja, penulis juga mengambil dari segi penceritaan karena dalam film ini para tokoh mengalami ketertekanan dalam diri mereka.



Gambar 8
Potongan Film *Glass*
Penempatan *High Angle* untuk memberikan penekanan pada tokoh
(sumber: capture Drama *Glass* /Ega Damayanti:2020)



Gambar 9
Potongan Film *Glass*
Penempatan *High Angle* untuk memberikan penekanan pada tokoh
(sumber: capture Drama *Glass* /Ega Damayanti:2020)

F. LANDASAN TEORI PENCIPTAAN

Film adalah rekaman peristiwa dari satu kenyataan, karangan atau fantasi belaka. Gambar yang dihasilkan haruslah merupakan *reproduksi* kehidupan sesungguhnya, atau dunia pura-pura yang meyakinkannya (Mascelli, 2010: 119). Film secara umum dibagi atas dua unsur pembentuk yakni, unsur naratif dan unsur sinematik (Pratista, 2008: 1). Dua unsur inilah yang akan saling berinteraksi dan berkesinambungan satu sama lainnya. Bisa kita katakan kalau unsur naratif adalah bahan (materi) yang akan diolah, dan unsur sinematik adalah cara (gaya) untuk mengolahnya.

Penulis sebagai *Director Of Photography* dalam produksi film bertanggung jawab terhadap berbagai hal yang berhubungan dengan mutu gambar. *Shot* yang baik adalah kombinasi berbagai komposisi gambar, dari beberapa size, *angle*, dan *movement*, sehingga tercipta kesinambungan gambar yang utuh dan indah dalam pengambilan suatu gambar. *Director Of Photography* dalam kamus istilah film:

Director of Photography adalah kepala bagian kamera. Dia bertanggung jawab atas kualitas gambar, menjamin bahwa setiap shot tercahayai dengan baik, menentukan bukaan kamera atau *exposure*, menentukan jenis *filter* yang digunakan. Dalam menata setiap *shot*, bekerja sama dengan sutradara dan operator kamera (Marzuki, 1999: 14)

Dalam penciptaan karya ini salah satu tugas penulis adalah menentukan *angle* kamera. *High angle* akan mengakibatkan dampak objek akan terlihat imperior dan tertekan (Pintoko dan Umbara, 2010: 105).

Pada dasarnya sebuah gambar memiliki unsur pembentuk, yaitu tipe shot, angle kamera dan pergerakan kamera. Penulis dalam penciptaan karya ini memilih penempatan angle kamera. Memilih angle kamera merupakan faktor yang amat penting dalam membangun sebuah gambar. Pemilihan angle kamera yang seksama akan mempertinggi *visualisasi dramatik* dari cerita (Mascelli, 1986: 4).

Angle Kamera sendiri terdiri dari tiga bagian, yaitu:

a. *High Angle*

High angle adalah segala macam shot di mana mata kamera diarahkan ke bawah untuk menangkap 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).

High angle views place the subject in a diminutive position is only valid in certain situations (D.Katz, 1991: 277). *High angle* memperlihatkan objek terlihat lebih kecil tergantung dari situasi. Sebuah shot *high angle* bisa saja

dipilih atas dasar alasan estetika, teknis, atau pertimbangan psikologis (Mascelli, 2010: 38).

Dalam penciptaan karya Film fiksi *Kejujuran di Balik Jeruji* ini penulis menggunakan *high angle* untuk memperlihatkan ketertekanan tokoh utama.

b. *Low Angle*

Shot yang diambil dengan *low angle* adalah posisi kamera berada dalam posisi di bawah objek (Mascelli, 2010: 70). *Low angle* biasa digunakan untuk merangsang rasa kagum atau kegairahan, meningkatkan ketinggian atau kecepatan subjek, mengurangi *foreground* (objek utama) 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.

c. *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.

Dalam penciptaan karya ini selain penempatan angle kamera, penulis juga memperkuat menyampaikan pesan dengan menggunakan beberapa *shot size*. *Shot size* atau ukuran gambar merupakan besar kecilnya subyek dalam sebuah frame

(<http://www.tipe-shot-size.com>). Adapun *shot size* yang akan penulis gunakan yaitu :

1. *Extreme Close-up* (ECU)

Merupakan perekaman gambar dengan ukuran gambar yang sangat *detail*, contoh: mata saja atau hidung saja. Kekuatan *extreme close-up* adalah pada kedekatan dan ketajaman yang hanya fokus pada satu objek.

2. *Close-Up* (CU)

Merupakan perekaman gambar penuh dari leher hingga ke ujung batas kepala. CU juga bisa diartikan sebagai komposisi gambar yang “fokus kepada wajah” maka CU seringkali menjadi bagian dari ungkapan dari emosi dari objek utama.

3. *Medium Close-Up* (MCU)

Merupakan perekaman gambar dari perut hingga atas kepala dengan *view background* masih cukup jelas. Pada MCU, karakter gambar lebih menunjukkan profil dari objek yang direkam.

4. *Medium Long Shot* (MLS) / *Knee Shot*

Merupakan perekaman gambar dari lutut hingga ujung kepala. Dimana kamera akan cukup dekat untuk merekam dengan jelas ekspresi wajah serta gerak-gerik.

5. *Long Shot* (LS)

Adalah pengambilan gambar yang menampilkan seluruh wilayah dari tempat kejadian. biasanya digunakan untuk menunjukkan identitas lokasi dan setting yang ada pada film.

6. *Extreme long shot* (ELS)

Extreme long shot menggambarkan wilayah luas dari jarak yang sangat jauh, biasanya digunakan dalam *opening scene* sebuah adegan dalam film.

Extreme long shot ini memberi informasi dalam memperkenalkan keseluruhan lokasi adegan dan isi cerita.

