

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kekerasan terhadap perempuan merupakan suatu fenomena yang sering menjadi bahan perbincangan setiap orang. Perempuan sering kali menjadi korban diskriminasi, pelecehan dan juga menjadi objek kekerasan. Biasanya kekerasan yang terjadi identik dengan kekerasan fisik seperti penganiayaan dan kekerasan seksual seperti pemerkosaan. Akan tetapi pada kenyataannya kekerasan tersebut tidak hanya kekerasan fisik saja melainkan juga kekerasan psikis korban atau kekerasan mental. Kekerasan yang terjadi pada perempuan biasa mencakup semua umur mulai dari anak-anak, remaja bahkan sering juga terjadi pada orang dewasa.

Data Lembaga Penyedia Layanan menunjukkan bahwa KBGS (Kekerasan Berbasis Gender Siber) meningkat dari 126 kasus di tahun 2019 menjadi 510 kasus pada tahun 2020. Bentuk kekerasan yang mendominasi KBGS adalah kekerasan psikis 49% (491 kasus) disusul dengan kekerasan seksual 48% (479 kasus) dan kekerasan ekonomi 2% (22 kasus). (www.tempo.com)

Fenomena ini sendiri terjadi di lingkungan penulis yaitu di Padang. Dimana sepasang kekasih yang memiliki hubungan yang kurang baik, disini perempuan menjadi korban yang mendapatkan kekerasan fisik maupun mental, hal inilah yang mendorong penulis untuk mengembangkan skenario yang bertemakan kekerasan terhadap perempuan.

Ketertarikan penulis dengan cerita ini untuk memvisualkan bagaimana tokoh Sally dan Niko berada dalam satu ruangan yang disana terdapat penganiayaan pemaksaan yang dialami tokoh Sally. Penempatan angle kamera

mempengaruhi kondisi psikologis yang dialami oleh tokoh, seperti perasaan akan kemarahan, kelemahan, bahagia dan sedih.

Penciptaan film fiksi *LARA* ini penulis berperan sebagai penata gambar atau *Director Of Photograpy* 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.

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 citra (*image*) 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 faktor yang penting dalam membangun sebuah gambar yang berkesinambungan.

Ketertarikan penulis dalam pemilihan *Angle* dikarenakan pemilihan *angle* yang tepat bisa menggambarkan kondisi psikologis yang di alami tokoh pada setiap adegan. Psikologis merupakan salah satu bidang ilmu terapan yang mempelajari tentang prilaku, fungsi mental, dan proses mental manusia melalui prosedur ilmiah.

Walaupun besar kemungkinan gerak gerik lahir seseorang belum tentu menggambarkan keadaan jiwa yang sebenarnya, namun secara tradisional, psikologis lazim di artikan salah satu bidang ilmu yang mencoba mempelajari perilaku manusia. Caranya adalah dengan mengkaji hakikat rangsangan, hakikat reaksi terhadap rangsangan itu, dan mengkaji hakikat proses proses akal yang berlaku sebelum reaksi itu terjadi.(Chaer, 2009:2)

Pada dasarnya sebuah gambar memiliki unsur pembentuk, yaitu tipe shot, *angle camera* dan pergerakan kamera. Pengkarya dalam penciptaan karya ini memilih penempatan *angle camera*. Memilih *angle camera* merupakan faktor yang amat penting dalam membangun sebuah gambar. Pemilihan *angle camera* akan berpengaruh pada kondisi psikologis yang di alami tokoh Sally.

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)

Dalam penciptaan karya Film fiksi *Lara* ini penulis menggunakan *high angle* untuk memperlihatkan kesan emosi yang lemah dan tak berdaya pada tokoh karena penempatan *angle* kamera yang lebih tinggi mengurangi tinggi dari pemain atau objek, sehingga terkesan dkecilkan oleh keadaan sekitarnya, seorang tokoh yang kehilangan harga diri dan kehormatannya digambarkan sebagai terpukul jatuh oleh keadaan-keadaan dengan penempatan kamera yang lebih tinggi.

Shot yang diambil dengan *low angle* adalah posisi kamera berada dalam posisi dibawah objek. *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. (Mascelli, 2010:70)

Dalam hal ini penempatan *angle* kamera yang lebih rendah dari objek pada film fiksi *Lara* untuk memperlihatkan kesan emosi kemarahan, sombong dan kepemimpinan, karena dapat merangsang rasa kagum penonton karena ditempatkan pada posisi yang lebih rendah. *angle-angle* rendah juga diperlukan kalau seorang pemain harus memandang keatas pada lawan mainnya yang dominan pada titik itu.

Shot yang diambil dengan *eye level* adalah kamera yang level memotret dari level mata dari tinggi orang lazim, atau dari level mata subjek. Kamera yang level memandang setting atau sebuah objek hingga garis-garis vertikalnya tidak akan saling bertemu. Pengambilan gambar *eye level* dibutuhkan ketika merekam pandangan level mata, atau garis-garis vertikal biar tetap tampak tegak lurus dan sejajar satu sama lain. (Mascelli, 2010:50)

Ketertarikan penulis dengan cerita ini untuk memvisualkan bagaimana tokoh menghadapi permasalahan yang sedang dialaminya. Penempatan *angle* Kamera mempengaruhi keadaan psikologi yang dialami oleh tokoh, perasaan atau emosi yang dialami oleh tokoh seperti kemarahan, ketidak mampuan, kelemahan, bahkan merasa kurang atau ketegangan, kekuatan bahkan kesempurnaan.

B. RUMUSAN IDE PENCIPTAAN

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan ide penciptaannya, yaitu bagaimana memvisualisasikan keadaan psikologis tokoh Sally menggunakan *high angle* dan *low angle* pada film fiksi *Lara*.

C. TUJUAN PENCIPTAAN

1. Tujuan Umum

Secara umum penciptaan karya ini bertujuan untuk mempraktekkan konsep Videografi yang di dapat di bangku perkuliahan.

2. Tujuan Khusus

Tujuan khusus dari penciptaan Film fiksi *Lara* adalah untuk visualisasi kondisi psikologis yang dialami tokoh Sally.

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 ilmu yang didapat selama berada di bangku perkuliahan serta meningkatkan kreativitas pengkarya dalam penciptaan karya.
2. Penulis akan memahami bagaimana visualiasi kondisi psikologis tokoh Sally menggunakan *Hight Angle* dan *Low Angle* pada film fiksi *Lara*.

3. Penulis dapat Menambah pengalaman, pemahaman dan *track record* pengkarya dalam berkarya.

b) *Bagi Masyarakat*

1. Diharapkan dengan terciptanya film fiksi Lara ini dapat menyajikan tontonan yang menarik sekaligus sebagai sarana hiburan dan pengetahuan bagi masyarakat.

2. Penciptaan karya film fiksi *lara* ini juga mengingatkan agar selalu berhati hati dan untuk tidak mudah percaya sama orang yang baru dikenal.

3. Semoga karya ini dapat diterima dengan baik oleh masyarakat dan memberi dampak yang baik bagi masyarakat.

c) *Bagi Institusi Pendidikan*

1. Terciptanya sebuah cerita yang di presentasikan kedalam bentuk karya *Audio Visual* agar menjadi bahan rujukan atau referensi bagi mahasiswa dalam Institut Seni Indonesia khususnya Program Studi Televisi dan Film.

E. TINJAUAN KARYA

Pada penciptaan karya ini penulis tidak lepas dari beberapa aspek yang membuat penulis termotivasi dalam sebuah penciptaan karya, seperti referensi karya, teknik, serta konsep karya yang diciptakan. beberapa film yang pernah penulis tonton sebelumnya dan mempunyai beberapa kemiripan dengan karya yang diciptakan.

a. *King Arthur: The Legend of Sword* (2017)

Film King Arthur adalah Film yang diproduksi di Amerika Serikat, Film garapan sutradara Guy Ritchie ini menceritakan kisah dari ayah Arthur (Charlie Hunnam), sang raja yang terbunuh oleh adiknya sendiri, Vortigern (Jude Law) karena dia iri akan kekuasaan yang dimiliki kakaknya. Bukan hal yang mudah bagi Vortigern untuk dapat menaklukan sang raja, dia harus meminta bantuan penyihir yang juga menuntut tumbal darinya.



Gambar 1.

Poster Film *King Arthur the Legend of Sword*
sumber :<https://www.google.com/KingArthur>

Dibutakan akan pangkat dan kekuasaan, Vortigern akhirnya merelakan istrinya untuk dibunuh dan jasadnya diberikan pada sang penyihir yang dapat membantu dirinya merebut mahkota. Singkat cerita, ayah dan ibu Arthur terbunuh oleh Vortigern di depan mata Arthur yang kala itu masih sangat kecil. Arthur kemudian dihanyutkan melalui kapal kecil di sebuah sungai, dan sampailah ia ke pedesaan. Arthur kemudian diasuh oleh para wanita yang bekerja sebagai PSK. Arthur tumbuh dari anak kecil yang tak berdaya menjadi seorang pria matang

yang tangguh. Ia terlihat kerap mengumpulkan uang yang ia dapatkan dari hasil memalak warga-warga desa. Biar begitu, Arthur selalu melindungi siapapun orang terdekatnya. Pada suatu malam, Arthur mendapatkan mimpi yang aneh, mimpi yang sepertinya bersumber dari masa kecilnya. Serangkaian kejadian kemudian menuntun Arthur ke pedang legendaris yang tertancap di sebuah batu. Konon, tiada satupun orang yang mampu mencabutnya kecuali keturunan raja yang telah dibunuh.



Gambar 2.
Potongan Film *King Arthur*
Penempatan Angle Kamera lebih tinggi (*high angle*)
(sumber : capture Film *King Arthur*:2021)



Gambar 3.
Potongan Film *King Arthur*
Penempatan Angle Kamera lebih tinggi (*high angle*)
(sumber : capture Film *King Arthur*:2021)

Film ini juga menjadi referensi bagi pengkarya pada penciptaan film fiksi *Lara*, karena beberapa adegan dalam film ini juga terdapat penempatan *angle kamera* untuk memvisualkan emosi tokoh. seperti dalam film ini, seperti penempatan angle kamera yang lebih tinggi dari objek (*High Angle*) untuk

memvisualkan emosi tokoh yang terlihat lemah dan tidak berdaya pada tokoh Arthur dan pamannya.



Gambar 4.
Potongan Film *King Arthur*
Penempatan Angle Kamera lebih rendah (*low angle*)
(sumber: capture Film *King Arthur*:2021)



Gambar 5.
Potongan Film *King Arthur*
Penempatan Angle Kamera lebih rendah (*low angle*)
(sumber: capture Film *King Arthur*:2021)

Dan penempatan angle kamera yang lebih rendah dari subjek sehingga objek terlihat lebih tinggi, terkesan besar (*low angle*) untuk memvisualkan emosi tokoh yang kuat, tegas dan percaya diri, tak hanya itu, dalam Film *King Arthur* ini juga banyak digunakan untuk menggambarkan emosi atau kestabilan yang dialami tokoh, seperti ketabahan, kecemasan, kesedihan, selain keadaan senang atau bahagia yang dialami oleh tokoh di dalam film.

b. *The King* (2019)

Hal (Timothée Chalamet), pangeran yang patuh dan merupakan pewaris takhta Kerajaan Inggris, telah mengundurkan diri dari kehidupan kerajaan dan hidup seperti orang biasa. Film ini mengisahkan awal-awal masa kepemimpinan Henry V sebagai raja.

Sebelum menerima tahta dari ayahnya, Raja Henry IV, pria yang kemudian diketahui bernama Hal itu merupakan seorang pemuda yang suka mabuk-mabukan. Hal memang merasa sudah muak dengan kehidupan royal. Dia tak bisa menikmati hidup sebagai seorang darah biru.



Gambar 6.
Poster Film *The King* (2019)

sumber : <https://www.google.com/TheKing2019>

Pada awal-awal film akan terlihat Hal yang tidur di sebuah bangunan reyot, yang berada di sekitar permukiman kumuh Inggris kala itu. Rupanya Hal tengah minggat dari kerajaan. Sebagai anak pertama, sekaligus pewaris tahta, Hal sudah tidak lagi menjadi proyeksi ayahnya untuk menjadi raja. Jika tanpa penyelidikan pasukannya di kerajaan, Raja Henry IV pun tidak tahu keberadaan

anak sulungnya itu. Bahkan, mahkota kekuasaan Inggris akan diserahkan kepada adiknya Thomas. Mengetahui hal tersebut, Hal merasa tidak terima. Bukan, bukan karena dia sangat tamak, dan ingin menjadi raja. Penolakan Hal karena dia merasa mengerti sifat adiknya. Hal menilai Thomas merupakan seorang individu yang baik hati tapi cenderung tidak tegas.

Sampai akhirnya Hal sendiri tak bisa mengelak menerima tahta raja. Sebab adiknya, Thomas, gugur di medan perang. Ketika ayahnya menghadapi sakaratul maut, Hal pun dilantik menjadi raja. Dia kemudian menyandang nama Raja Henry V. Berbagai pilihan menarik pun harus dia putuskan. Dengan satu tujuan, menyatukan seluruh negara di Inggris.

Film bergenre drama sejarah yang ditulis dan disutradarai oleh David Michod ini menjadi referensi bagi pengkarya, karena beberapa adegan dalam film ini juga terdapat Penempatan *angle kamera* untuk memvisualkan emosi tokoh. seperti dalam film ini, seperti penempatan *angle kamera* yang lebih tinggi dari objek (*High Angle*) untuk memvisualkan emosi tokoh yang terlihat lemah dan tidak berdaya pada tokoh Raja Henry IV dan V, ketika Raja Henry IV yang terbaring lemas di atas kasurnya dan Raja Henry V yang dihantam musuh ketika perang, pengambilan gambar yang lebih tinggi dari pemain (*high angle*) memvisualkan emosi tokoh yang terlihat tidak berdaya dan lemah dengan situasi sekitar.



Gambar 7.
Potongan Film *The King*
Penempatan Angle Kamera lebih Tinggi (*High angle*)
(sumber: capture Film *The King*:2021)



Gambar 8
Potongan Film *The King*
Penempatan Angle Kamera lebih Tinggi (*High angle*)
(sumber: capture Film *The King*:2021)

Dan penempatan angle kamera yang lebih rendah dari subjek sehingga objek terlihat lebih tinggi, terkesan besar (*low angle*) untuk memvisualkan emosi tokoh yang kuat, tegas dan percaya diri, tak hanya itu, dalam film *The King* ini juga banyak digunakan untuk menggambarkan emosi atau kestabilan yang dialami tokoh, seperti, kecemasan dan kesedihan.



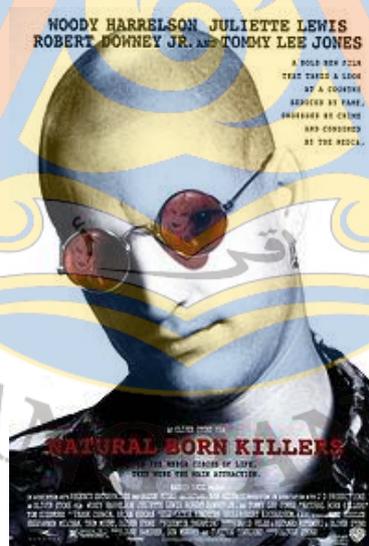
Gambar 9.
Potongan *The King*
Penempatan Angle Kamera lebih rendah (*low angle*)
(sumber: capture *The King*:2021)



Gambar 10.
Potongan *The King*
Penempatan Angle Kamera lebih rendah (*low angle*)
(sumber: capture *The King*:2021)

c. *Natural Born Killer*

Natural Born Killers adalah film [Amerika Serikat](#) produksi [1994](#) yang [disutradarai](#) [Oliver Stone](#) dan dibintangi antara lain [Juliette Lewis](#), [Woody Harrelson](#), [Robert Downey, Jr.](#), [Tommy Lee Jones](#), [Tom Sizemore](#) dan [Rodney Dangerfield](#).



Gambar 11.
Poster *Natural Born Killerr*
sumber : www.google.com

Film ini pada dasarnya terbagi atas dua bagian. Dalam bagian pertama kita diperkenalkan pada Mickey Knox (Harrelson) dan kekasihnya Mallory (Lewis). Mallory adalah korban kekerasan rumah tangga dan ketika berkenalan

dengan Mickey lantas kabur dengannya setelah sebelumnya membunuh ayahnya yang ia anggap brutal dan ibunya yang menurutnya juga berdosa karena tidak pernah berbuat apa-apa untuk melindunginya. Berdua mereka lantas menjelajah AS dengan mobil dan membunuh orang-orang tanpa alasan yang jelas. Setiap kali mereka membunuh sekelompok orang, mereka selalu menyisakan satu untuk tetap hidup dan melaporkan bahwa yang melakukan hal itu adalah Mickey dan Mallory.

Banyak nilai yang Pengkarya ambil dari film ini, selain segi penceritaan dari film ini, teknik pengambilan gambar pada film ini juga menjadi referensi bagi pengkarya pada penciptaan film fiksi *Lara*, seperti Penggunaan *Low* dan *Hight angle* dalam film ini, seperti penempatan *low angle* pada tokoh Mickey dan Mallory untuk memvisualkan keadaan psikologis yang dialaminya.



Gambar 12.
Potongan Film *Natural Born Kiler* (1994)
Pengunaan *Low Angle*
(sumber:capture Film *Natural Born Killer*)



Gambar 13.
Potongan Film *Natural Born Kiler* (1994)
Pengunaan *Low Angle*
(sumber:capture Film *Natural Born Killer*)

F. Landasan Teori Penciptaan

Film adalah rekaman peristiwa dari satu kenyataan, karangan atau fantasi belakang. Gambar yang dihasilkan haruslah merupakan *reproduksi* kehidupan sesungguhnya, atau dunia pura-pura yang meyakinkannya. Film secara umum dibagi atas dua unsur pembentuk yakni, unsur naratif dan unsur sinematik. 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. (Pratista, 2008: 1)

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 kecil 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 (*camera angle*), *angle* kamera menentukan *sudut pandang* penonton serta wilayah yang diliput pada suatu shot. Penuturan film adalah sebuah rangkaian citra (*image*) yang berubah yang menggambarkan kejadian-kejadian dari berbagai titik pandang, menurut *Joseph V. Mascelli, ASC* dalam buku *The Five C's of Cinematografi*;

Pemilihan *angle* kamera yang seksama akan bisa mempertinggi visualisasi dramatik dari cerita. Pemilihan sudut pandang kamera secara serabutan bisa merusak atau membingungkan rupa hingga maknanya sulit dipahami. Sebab itu, memilih *angle* kamera merupakan factor yang penting dalam membangun sebuah gambar dari *interes* yang berkesinambungan. (Mascelli, 2010: 1)

Ketertarikan penulis dalam pemilihan *angle camera* dikarenakan pemilihan *angle camera* yang tepat bisa menempatkan penonton dimana saja saat menyaksikan segala sesuatu peristiwa yang terjadi di dalam film dari segala sudut pandangan kamera. Penempatan *angle camera* untuk memvisualkan psikologis yang dihadirkan pada tokoh. Psikologis merupakan ilmu yang mempelajari tentang ilmu jiwa.

Konsep *high angle* dan *low angle* akan di terapkan untuk visualisasi kondisi psikologis tokoh Sally pada film fiksi *Lara* berkaitan dengan cerita pada Film ini. Naskah film *Lara* tentang kisah seorang wanita bernama Sally yang di sekap dalam suatu ruangan untuk melakukan makan besar dengan terpaksa dan juga dianiaya, hingga membuat sally depresi dan melakukan perlawanan untuk kebebasanya

Secara umum visualisasi merupakan rekayasa gambar, diagram, animasi dalam menampilkan suatu informasi. Sedangkan menurut Card visualisasi adalah penggunaan media komputer sebagai alat pendukung dalam melakukan penggambaran visual interaktif agar dapat memperkuat pengamatan informasi yang dilakukan. (Card, Mackinlay, Shneiderman, 1998)

Pada dasarnya sebuah gambar memiliki unsur pembentuk, yaitu tipe *shot*, *angle camera* dan pergerakan kamera. Pengkarya dalam penciptaan karya ini memilih penempatan *angle camera*. Memilih *angle camera* merupakan faktor yang amat penting dalam membangun sebuah gambar. Pemilihan *angle camera* akan berpengaruh pada kondisi psikologis yang dialami tokoh Sally.

Angle Kamera sendiri terdiri dari tiga bagian, yaitu:

a. *High Angle*

High angle adalah segala macam shot dimana 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)

Dalam penciptaan karya Film fiksi *Lara* ini penulis menggunakan *high angle* untuk memperlihatkan kesan emosi yang lemah dan tak berdaya pada tokoh karena penempatan *angle* kamera yang lebih tinggi mengurangi tinggi dari pemain atau objek, sehingga terkesan dikecilkan oleh keadaan sekitarnya, seorang tokoh yang kehilangan harga diri dan kehormatannya digambarkan sebagai terpukul jatuh oleh keadaan-keadaan dengan penempatan kamera yang lebih tinggi.

b. *Low Angle*

Shot yang diambil dengan *low angle* adalah posisi kamera berada dalam posisi dibawah objek. *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. (Mascelli, 2010:70)

Dalam hal ini penempatan *angle* kamera yang lebih rendah dari objek pada film fiksi *Lara* untuk memperlihatkan kesan emosi kemarahan, sombong dan kepemimpinan, karena dapat merangsang rasa kagum penonton karena ditempatkan pada posisi yang lebih rendah. *angle-angle* rendah juga diperlukan kalau seorang pemain harus memandang keatas pada lawan mainnya yang dominan pada titik itu.

c. *Eye Level Angle*

Shot yang diambil dengan *eye level* adalah kamera yang level memotret dari level mata dari tinggi orang lazim, atau dari level mata subjek. Kamera yang level memandang setting atau sebuah objek hingga garis-garis vertikalnya tidak akan saling bertemu. Pengambilan gambar *eye level* dibutuhkan ketika merekam pandangan level mata, atau garis-garis vertikal biar tetap tampak tegak lurus dan sejajar satu sama lain. (Mascelli, 2010:50)

Dalam penciptaan karya ini selain penempatan *angle* kamera, penulis juga memperkuat menyampaikan pesan dengan menggunakan beberapa *size shot*. Adapun *size shot* yang akan pengkarya 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)

Long shot 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.

Dalam penciptaan karya film fiksi Lara ini penulis juga menambah konsep pendukung untuk visualisasi kondisi psikologis tokoh Sally, seperti:

1. *Dutch Angle*

pengambilan gambar miring Biasanya digunakan untuk menggambarkan ketidakstabilan emosi, ketegangan. *Change focus*, mengubah fokus dari satu objek ke objek lain dalam satu frame side shot, kamera merekam dari samping dan mengikuti obyek yang berjalan. Joseph V. Mascelli dalam bukunya yang berjudul *The Five C's Of Cinematography* menjelaskan.

Istilah *dutch angle* merupakan angle kamera dengan kemiringan gila-gilaan, dimana poros vertical dari kamera membentuk poros vertical dari subjek. Citra yang doyang ini harus digunakan secara bijaksana, kalau tidak akan merusak penuturan cerita. Shot-shot demikian harus dicadangkan untuk sequence-sequenca yang membutuhkan efek kengerian, kekerasan, tidak stabil, impresenionistik, atau efek-efek lainnya. (Mascelli, 2010: 78).

