

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. LATAR BELAKANG

Hak asuh merupakan merawat, mengasuh dan memelihara anak hingga tumbuh. Baik ayah ataupun ibu memiliki hak asuh atas anak, baik masih dalam ikatan pernikahan ataupun sudah bercerai maupun meninggal. Ini maknanya kedua orang tua memiliki kewajiban yang sama untuk memelihara dan mendidik anaknya. Meskipun salah satu dari ayah dan ibu meninggal dunia hak asuh akan penuh kepada orang tuanya sendiri. Hakikat setiap anak berhak dilindungi untuk dapat hidup, tumbuh berkembang serta berprestasi dan beradaptasi secara optimal sesuai dengan martabat dan hak-hak anak, mendapatkan perlindungan dari kekerasan, diskriminasi atau sebagainya.

Hak asuh anak ini telah di atur dalam undang-undang perlindungan anak No 23 tahun 2020 pasal 14, yang menyatakan bahwa setiap anak berhak diasuh orang tuanya sendiri, kecuali jika ada alasan dan aturan hukum yang menunjukkan bahwa pemisah itu adalah demi kepentingan terbaik bagi anak dan merupakan pertimbangan terakhir (Adib Bahari, 2012: 166).

Dari kasus tersebut pengkarya tertarik membuat film fiksi dengan genre drama keluarga dengan menggunakan naskah yang berjudul *Ayah*, dalam naskah ini banyak sekali dialami oleh masyarakat-masyarakat sekitar kita. Naskah film fiksi *Ayah* yang ditulis oleh Ihsan Nulfikri diangkat dari pengalaman pribadi Ayah teman pengkarya. Film *Ayah* menceritakan tentang seorang ayah bernama Januardi (45) yang memiliki 3 anak laki-laki dengan

istri bernama Yeni (40) mereka merupakan keluarga lengkap yang bahagia, namun suatu saat istrinya meninggal dunia akibat kecelakaan meninggalkan Januardi dan ketiga anaknya yang bernama Anwar, Arif, Alfy, dan setelah itu ketiga anaknya di bawa oleh adik istrinya bernama Iyuih (35). Lalu Januardi berusaha meyakinkan keluarga istrinya untuk merawat dan membesarkan ketiga anaknya sendirian hingga anak-anaknya tumbuh dewasa dan memiliki kesibukan masing-masing sehingga Januardi tinggal seorang diri di rumah.

Penciptaan film fiksi yang berjudul *Ayah* pengkarya berperan sebagai penata gambar atau *Director of photography*. *Director of photography* adalah kepala bagian kamera. Yang 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. (H Ismail Marzuki, 1999: 14).

Dalam penciptaan karya ini salah satu tugas pengkarya adalah menentukan konsep yang akan pengkarya terapkan pada film yang berjudul *Ayah* dengan menggunakan konsep *angle* kamera, *angle* kamera menentukan *sudut* pandang penonton serta wilayah yang diliputi pada suatu *shot*. Pemilihan *angle* kamera yang seksama bisa mempertinggi *visualisasi dramatik* dari cerita (Joseph V. Masvelli, ASC, 2010: 04). Penuturan film adalah sebuah rangkaian citra (*image*) yang berubah yang menggambarkan kejadian-kejadian dari berbagai titik pandang.

Pemilihan *angle* kamera bisa memposisikan penonton lebih dekat dengan action untuk menyaksikan bagian penting dalam close-up; *lebih*

*jauh* untuk bisa menikmati keindahan pemandangan luas yang menakjubkan; *lebih tinggi* untuk memandangi kebawah pada proyek bangunan yang luas; *lebih rendah* untuk memandangi.”(Joseph V marcelli,A.S.C: 2010.2)

Pemilihan *angle* kamera yang seksama akan bisa mempertinggi *visualisasi dramatik* dari cerita. Pemilihan sudut pandang kamera yang secara serabutan dapat merusak atau mebingungkan rupa hingga maknanya sulit dipahami. Sebab itu memilih sudut pandang kamera merupakan faktor yang paling penting dalam membangun sebuah gambar yang berkesinambungan.

Angle kamera bisa memindahkan titik pandang dari seorang pemain kepada pemain lainnya, ketika tekanan dramatik berubah dalam adegan; *berjalan* di sisi penunggang kuda yang berpacu ketika melepaskan diri dari para pengejar, *bergerak ke dalam* adegan dramatik ketika daya tarik terus meningkat,; *melihat* dunia berkecil-kecil yang tidak tampak, *meninjau* bumi dari satelit orbitnya. (Joseph V marcelli, A.S.C: 2010. 3)

Ketertarikan pengkarya dalam pilihan *angle* kamera sebagai metode dalam penciptaan film *Ayah*. Penataan *angle* kamera yang tepat bisa menempatkan penonton dimana saja saat menyaksikan segala sesuatu yang terjadi di dalam film. Pengkarya sebagai penata gambar akan memaksimalkan penempatan *angle* kamera yang tepat untuk memperlihatkan perubahan emosi tokoh utama pada film fiksi yang berjudul *Ayah*.

Alasan pengkarya memilih untuk perubahan emosi dari *angle* kamera adalah untuk memvisualisasikan keadaan yang dialami tokoh utama. Emosi adalah perasaan atau afeksi yang timbul ketika seseorang sedang berada dalam suatu keadaan atau suatu interaksi yang dianggap penting baginya (Yudrik JahJa, 2011: 188).

Ketertarikan pengkarya dalam memvisualkan keadaan yang di alami oleh tokoh utama dengan menggunakan *angle* kamera. Penempatan *angle* Kamera yang seksama dapat mempengaruhi keadaan yang dialami oleh

tokoh. Penempatan *angle low angle* pengkarya terapkan untuk memperlihatkan kebahagiaan, marah, ketabahan, sedangkan *high angle* pengkarya terapkan untuk untuk memperlihatkan tokoh utama pada saat keterpurukan, kesedihan, cemas terhadap sesuatu, kepikiran sesuatu.

## B. RUMUSAN IDE PENCIPTAAN

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan ide penciptaanya, yaitu bagaimana memvisualkan penataan *Angle* kamera untuk memperlihatkan perubahan emosi tokoh utama pada film *Ayah*?

## C. TUJUAN PENCIPTAAN dan MANFAAT PENELITIAN

### 1. Tujuan Umum

Penciptaan karya ini bertujuan untuk mengembangkan konsep videografi yang dapat di perkuliahan dan penerapannya dalam produksi film *Ayah*.

### 2. Tujuan Khusus

Tujuan khusus dari penciptaan Film fiksi *Ayah* adalah mewujudkan peristiwa berdasarkan motivasi dari setiap adegan untuk untuk memperlihatkan perubahan emosi pada tokoh utama, melalui penempatan *angle* kamera.

### 3. 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

#### 4. Manfaat Praktis

##### 1. Bagi Pengkarya

- a) Pengkarya dapat mengaplikasikan ilmu yang di dapat selama berada di bangku perkuliahan serta meningkatkan kreativitas pengkarya dalam penciptaan karya.
- b) Pengkarya akan memahami bagaimana memperlihatkan perubahan emosi pada tokoh utama menggunakan penempatan *angel* kamera pada film *Ayah*.
- c) Pengkarya dapat Menambah pengalaman dalam berkarya.

##### 2. Bagi Masyarakat

- a) Diharapkan dengan terciptanya film fiksi *Ayah* ini dapat menyajikan kepada masyarakat tontonan yang mendidik tentang keluarga.
- b) Penciptaan karya film fiksi *Ayah* ini dapat menyampaikan informasi atau pesan moral kepada orangtua dalam mengajarkan anak-anak.

##### 3. Bagi Institusi Pendidikan

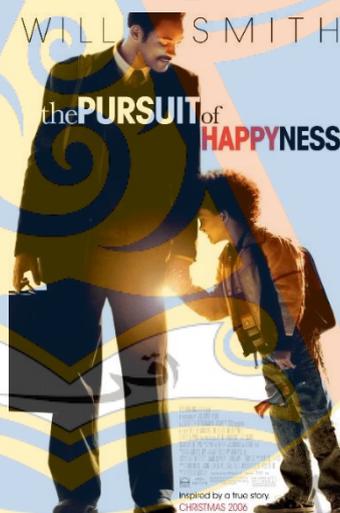
1. Terciptanya sebuah film fiksi *Ayah* semoga menjadi bahan persamaan bagi orang tua serta anak-anaknya.
2. Terciptanya sebuah cerita yang di presentasikan kedalam bentuk karya *audio visual* agar menjadi bahan rujukan atau referensi bagi

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

#### D. TINJAUAN KARYA

Dalam menciptakan karya ini, pengkarya tidak dapat memisahkan diri dari berbagai aspek yang memotivasi pengkarya dalam penciptaan sebuah karya, seperti karya referensi, konsep karya yang diciptakan. Beberapa film yang telah dilihat oleh penulis yang memiliki beberapa kesamaan dengan karya yang dibuat.

##### 1. *The Pursuit of Happiness* (2006)



Gambar 1  
Poster film the persuit of happyness  
(Sumber: [www. Google. Com](http://www.Google.Com) 2006)

*The Pursuit of Happiness* adalah film biografi drama Amerika Serikat tahun 2006 yang disutradarai oleh Gabriele Muccino dan diproduksi oleh Will Smith, Steve Tisch, James Lassiter, Todd Black dan Jason Blumenthal. Naskah film ini ditulis oleh Steve Conrad berdasarkan buku *The Pursuit of Happiness* karya Chris Gardner *cinematography* oleh

Phedon Papamichale, menceritakan Sebuah kisah nyata yang penuh semangat tentang kehidupan seorang pria yang berjuang dan memenangkan peluang demi mencukupi kebutuhan putranya.

Pada referensi film *The Pursuit of Happynes* ini, teknik pengambilan gambar pada film ini juga menjadi referensi bagi pengkarya pada penciptaan film fiksi *Ayah*, pada film *the pursuit of happynes* ada kesamaan dalam penempatan *angle* kamera *higt angle*, yaitu untuk memperlihatkan keterpurukan tokoh pada saat tokoh utama sedang terlantar.



Gambar 2

Potongan Film *The Pursuit Of Happynes*  
 Penempatan Angle Kamera lebih tinggi (*high angle*)  
 untuk memvisualkan emosi tokoh terpuruk dan tidak berdaya  
 (Sumber: *The Pursuit Of Happynes* /Ananda ngainuridho :2021)

Keadaan tokoh *Cris* untuk memperlihatkan kebahagiaan bersama anaknya, penempatan *angle* kamera yang lebih rendah dari subjek sehingga terlihat lebih tinggi, *low angle* untuk memvisualkan keadaan yang dialaminya seperti kebahagiaan, marah, ketabahan.



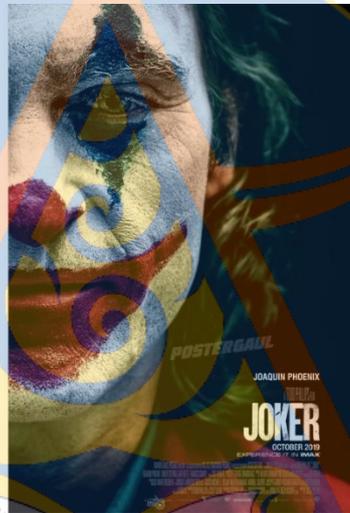
Gambar 3



Gambar 4

Potongan Film *The Pursuit Of Happynes*  
 Penempatan Angle Kamera lebih Rendah (*Low Angle*)  
 untuk memvisualkan emosi tokoh besar dan bahagia  
 (Sumber: *The Pursuit Of Happynes* /Ananda ngainuridho :2021)

## 2. *Joker* (2019)



Gambar 5  
 Poster film joker  
 (Sumber: [www. Google. Com](http://www.Google.Com), 2019)

Joker adalah film cerita seru psikologis Amerika Serikat tahun 2019 yang disutradarai oleh Todd Phillips dan diproduksi oleh Todd Phillips, Bradley Cooper, dan Emma Tillinger Koskoff. cinematografy oleh Lawrence sher. Arthur Fleck, 40 tahun tinggal bersama ibunya, Arthur Fleck seorang badut pesta, hidup dalam keadaan sulit bersama ibunya yang sakit-sakitan. Karena orang-orang menganggapnya aneh, ia memutuskan untuk berubah menjadi jahat dan membuat kekacauan.

Penulis menjadikan film ini sebagai tinjauan karya penulis, karena terdapat persamaan dalam penempatan *angle* kamera namun yang menjadi perbedaan terletak pada jalan cerita. Kesamaan seperti penempatan *angle* kamera yang lebih tinggi dari objek (*high angle*) untuk visualisasi keadaan tokoh Arthur yang sedang terpuruk dan tidak berdaya dengan keadaan.



Gambar 6



Gambar 7

Tokoh terpuruk dan tidak berdaya  
(Sumber:capture Film Joker/Ananda Ngainuridho :2021)

Memvisualkan emosi pada tokoh Arthur yang sedang mengalami masalah dan penempatan *angle* kamera yang lebih rendah dari subjek sehingga objek terlihat lebih tinggi, terkesan besar (*low angle*) untuk memvisualkan kemarahan, kebahagiaan.



Gambar 8



Gambar 9

Potongan Film *Joker* (2019)  
Penempatan *Angle* Kamera *low angle* memvisualkan  
emosi kemarahan yang dialami tokoh  
(Sumber:capture Film Joker/Ananda Ngainuridho :2021)

### 3. *The King* (2019)



Gambar 10  
Poster Film *The King* (2019)  
(Sumber : <https://www.google.com/TheKing2019>)

*The King* merupakan sebuah film biografi yang disutradarai oleh David Michod yang ber Genre: Biography, Drama, History, rilis pada tahun 2019. Film ini diperankan di antaranya oleh Timothee Chalamet, Tom Glynn-Carney, Joel Edgerton dan Robert Pattinson.

*The King* menceritakan tentang Hal (Timothee Chalamet), seorang pangeran yang bandel dan pewaris takhta Inggris yang enggan mengambil posisinya. Hal telah meninggalkan kehidupan kerajaan dan memilih untuk tinggal di antara masyarakat. Namun saat ayahnya yang telah berkuasa sewenang-wenang meninggal dunia, Hal dimahkotai sebagai Raja Henry V. Hal dipaksa untuk menjalani kehidupan yang sebelumnya dia coba hindari. Kini dirinya sebagai raja muda harus menavigasi politik istana, kekacauan dan perang yang ditinggalkan oleh ayahnya. Ia juga harus menghadapi ikatan emosional dari kehidupan masa lalunya. Termasuk

hubungannya dengan teman terdekat dan mentornya, kesatria alkoholik tua, John Falstaff (Joel Edgerton).

Film ini juga menjadi referensi bagi pengkarya pada penciptaan film fiksi *Ayah*, ada persamaan beberapa teknik penempatan *angel* kamera untuk memvisualkan keadaan yang dirasakan tokoh utama. Seperti dalam film ini, seperti penempatan *angle* kamera yang lebih tinggi dari objek, *high angle* untuk memvisualkan tokoh yang terlihat lemah dan tidak berdaya pada tokoh Arthur dan pamannya.



Gambar 11

Gambar 12

Potongan Film *the king* Penempatan Angle Kamera *Hight angle* memvisualkan kelemahan, keterpurukan yang dialami tokoh (Sumber:capture Film *The king*/Ananda ngainuridho :2021)

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



Gambar 13



Gambar 14

Potongan Film *the king* Penempatan Angle Kamera *low angle* memvisualkan emosi kemarahan yang dialami tokoh  
(Sumber:capture Film The king/Ananda ngainuridho :2021)

### E. LANDASAN TEORI PENCIPTAAN

Film adalah industri yang tidak ada habisnya, sebagai media massa film digunakan sebagai media yang merefleksikan *realitas*, atau bahkan membentuk *realitas*. Sebagai media informasi, film memberikan keunggulan dalam menyampaikan informasi yang lebih matang secara utuh, serta pesan-pesan yang ada didalamnya tidak terputus-putus, namun memberikan pemecahan suatu permasalahan yang tuntas, selain itu film membawakan situasi komunikasi yang khas menambah intensitas khalayak (M. Alwi dahlan 1981: 142)

*Director of Photography* adalah kepala bagian kamera. Yang 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. (H Ismail Marzuki, 1999: 14)

Pengkarya dalam penciptaan ini memilih penempatan *angle* kamera, *angle* kamera menentukan sudut pandang penonton serta wilayah yang diliputi pada suatu shot. Dalam pemilihan *angle* kamera yang seksama bisa

mempertinggi *visualisasi dramatik* dari cerita. (Joseph V. Mascelli, ASC 2010: 04).

Pengkarya dalam penciptaan karya ini memilih Penempatan *angle* Kamera. *Angle* Kamera merupakan faktor yang amat penting dalam membangun sebuah gambar. *Angle* Kamera 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* (Joseph V. Mascelli, 2010: 60). Sebuah *shot high angle* bisa saja dipilih atas dasar alasan estetika, teknis, atau pertimbangan psikologis. menurut *Joseph V. Mascelli, ASC* dalam buku *The Five C's of Cinematografi*;

Dalam penciptaan karya Film fiksi *Ayah* ini pengkarya menggunakan *high angle* untuk memvisualkan emosi dari tokoh utama karena *high angle* mengurangi tinggi dari pemain atau objek, sehingga terkesan lemah, sedih, memperlihatkan keadaan yang dirasakan tokoh *Januardi* yang sedang mengalami keterpurukan di saat istrinya meninggalkan untuk untuk selama-lamanya.

b. *Low angle*

*Shot* yang diambil dengan *low angle* adalah kamera berada dalam posisi dibawah objek. *Low angle* biasanya digunakan untuk merasakan rasa kagum atau kegairahan, meningkatkan ketinggian atau kecepatan subjek mengurangi *foreground* yang tidak disukai, menurunkan cakrawala dan menyusutkan latar belakang, mendistrosikan garis-garis komposisi menciptakan perpektif yang lebih kuat, menempatkan pemain atau objek dan mengitenifkan dampak dramatik (Joseph V. Mascelli, 2010: 70).

Dalam penciptaan karya ini selain penempatan *angle* kamera, pengkarya juga memperkuat menyampaikan pesan dengan menggunakan beberapa *size shot*. Penggunaan *size shot* dapat memperlihatkan keadaan yang di alami tokoh seperti suasana, profil tokoh, dan memperlihatkan ekspresi tokoh, 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)

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

Dalam memaksimalkan penempatan *angle* kamera juga didukung dengan

Pergerakan kamera, Pada dasarnya pergerakan kamera terbagi dalam beberapa bagian, menurut *Daniel Arijhon* dalam buku *Twenty Basic Rulers for Camera Movement "The Grammer of The Film Language"* yaitu:

1. Kamera diam, objek mendekati kamera
2. Kamera bergerak menuju arah objek, objek diam.
3. Kombinasi dari keduanya.

Dalam memaksimalkan pergerakan kamera di atas pengkarya akan menggunakan alat bantu berupa *steady cam*, *handheal* dan *tripod*. Dengan berbagai tipe *shot* yang akan di kombinasikan dengan *shot-shot* lain yang masih berhubungan dengan penempatan *angle* kamera.

Konsep ini sebagai pendukung penempatan *angle kamera*, agar penonton tidak *mono* sewaktu menonton. Pergerakan kamera berfungsi umumnya untuk mengikuti pergerakan seorang karakter serta objek. Pergerakan kamera juga sering digunakan untuk menggambarkan situasi dan suasana sebuah lokasi atau suatu panorama (Himawan pratista, 2008: 108).

## F. Metode Penciptaan

### 1. Persiapan

Dalam tahapan persiapan pengkarya tentunya lebih mencari naskah terlebih dahulu, dan berdiskusi dengan sutradara atau penulis naskah untuk mengembangkan ide menjadi sebuah skenario. penulis sebagai *Director Of Photography* orang yang bertanggung jawab dengan yang berhubungan dengan gambar, selain itu penulis mencari beberapa referensi baik konsep maupun teknik videografi dan juga referensi buku-buku mengenai tema yang di angkat, yaitu tema drama keluarga dengan menggunakan konsep *angle kamera*.

### 2. Perancangan

Pada tahapan perancangan ini pengkarya setelah memahami cerita yang sudah di buat, penulis menentukan konsep videography yang akan pengkarya terapkan di dalam cerita. Menganalisis setiap *scene* dimana saja konsep penulis diterapkan pada *scene opening scene*, 1, 2, 2A, 3D, 3B, 4, 5, 6, 8, 9. Merancang *shot list* berdasarkan ide dan konsep yang akan diterapkan pada setiap *scene* bertujuan untuk mempermudah pengkarya dalam pengambilan gambar pada saat produksi. Setelah itu

pengkarya melakukan *hunting* lokasi yang sesuai dengan tema cerita film, dan menentukan peralatan sebagai penunjang pada tahap produksi pada film *Ayah*.

### 3. Perwujudan

Pada tahap ini adalah tahapan pengarapan, pada tahap ini penulis akan mengaplikasikan konsep yang telah penulis pilih terhadap suatu naskah yang akan diproduksi dalam bentuk audio visual. Dalam tahap ini penulis akan bertanggung jawab sebagai *Director of Photography* yaitu seseorang yang memimpin dan mengarahkan perekaman unsur visual dengan kamera, yang memenuhi standar teknik, artistik, dan dramatik dalam produksi film dengan mengaplikasikan konsep penataan *angle* kamera untuk memperlihatkan perubahan emosi tokoh utama.

### 4. Penyajian karya

Pada tahapan penyajian karya ini, setelah selesai tahap pasca-produksi atau hasil akhir. Film fiksi *Ayah* akan dipersiapkan untuk tayangkan kan bersama-sama. Penulis juga mengundang seluruh *crew*, pemain dan seluruh pihak yang terlibat pada produksi untuk mengapresiasi film *Ayah*