

BAB 1 PENDAHULUAN

A. Latar Belakang`

Lingkungan sosial menjadi faktor penentu terhadap perubahan-perubahan perilaku yang terjadi pada setiap individu dan kelompok. Kepribadian yang terbentuk pada seseorang dipengaruhi oleh kondisi lingkungan sosialnya serta didasari oleh berbagai faktor berlangsungnya interaksi sosial. Berdasarkan keresahan yang penulis rasakan yakni tentang perbedaan perilaku di kota besar yang pergaulan dan pendidikan moralnya pada saat ini sangat bertolak belakang dengan lingkungan tempat penulis tinggal yaitu di Nagari Ulakan Tapakis Padang Pariaman. Pergaulan dan pendidikan moral kota besar saat ini sangat mengkhawatirkan, karena banyak remaja yang telah kehilangan sopan santun dan tidak paham dengan etika dan agama, contohnya kecilnya etika dalam berbicara dengan orang yang lebih tua. Di lingkungan tempat penulis tinggal dari usia dini telah diajarkan tentang agama, sopan santun dan etika, seperti shalat dan mengaji di surau atau masjid dan TPQ (Tempat Pendidikan Qur'an).

Penulis tertarik mewujudkan film *Batapatih* karena adanya kecocokan cerita dengan keresahan yang penulis rasakan pada saat sekarang ini. Sehingga penulis mendapat kan ide yang mana nantinya akan di tuang menjadi sebuah film fiksi yang berjudul *Batapatih*.

Naskah film *Batapatih* menceritakan tentang seorang anak kelahiran Minang bernama Ryan yang telah lama menetap di Jakarta bersama ayahnya yang sibuk bekerja dan Ibu yang telah lama meninggal, membuat Ryan tidak merasakan kasih sayang dari orang tua. Keadaan ini membuat Ryan terjebak dalam pergaulan yang tidak baik. Ayah Ryan yang bernama Ridwan sedang mengidap penyakit kronis, membuatnya khawatir dengan masa depan Ryan oleh karena itu ayahnya mengajak Ryan untuk pulang kampung ke Minangkabau. Selama menetap di Minangkabau, perubahan-perubahan perilaku Ryan yang dari keras hati dan keras kepala mulai berubah. Naskah film *Batapatih* yang bergenre drama dikemas dalam sebuah karya film fiksi, penulis sebagai seorang penata gambar akan menerapkan teknik *developing shot* untuk menekankan informasi *setting* dan situasi adegan pada film *Batapatih*.

Penulis memilih *developing shot* agar kamera yang bergerak dapat membangun emosi dan suasana pada cerita, sehingga dapat menginformasikan situasi, kondisi dan adegan yang terjadi pada film *Batapatih*. Keterkaitan antara konsep yang dipakai dengan cerita *Batapatih* adalah naskah *Batapatih* memiliki alur cerita yang non linear/maju mundur, penceritaannya banyak menggunakan dialog-dialog yang panjang serta didalam naskah *Batapatih* terdapat adegan-adegan yang memungkinkan penulis memilih *developing shot* karena menurut penulis konsep ini cocok dengan naskah film *Batapatih*. Seperti yang sudah dijelaskan oleh Diki Umbara dalam bukunya

“*developing shot* adalah proses pengambilan gambar dengan menggunakan seluruh pergerakan kamera dengan berbagai *angle*. *Developing shot* dapat diidentifikasi pergerakannya dengan beberapa kriteria yaitu, ada pergerakan lensa, badan kamera, kepala kamera, dan berbagai pergerakan objek yang pada dasarnya adalah perpindahan poros badan kamera” (Umbara,2010:104).

Dapat di artikan dari yang telah dijelaskan oleh umbara tersebut, bahwasanya *developing shot* adalah pergerakan kamera yang berpindah dari poros badan kamera baik itu mengandalkan alat sebagai pembantu maupun hanya menggunakan tangan saja. Maka dari itu penulis menggunakan *Developing shot* dengan tujuan untuk memberikan informasi set dan adegan yang terjadi di setiap *scene* dalam film ini.

Sesuai dengan tujuan dan capaian yang ingin penulis wujudkan dengan menggunakan *Developing shot* ,yaitu untuk memberikan informasi pada film *Batapatih*. Menurut Carlos Coronel dan Steven moris (2016:4) informasi adalah hasil dari data mentah yang telah diproses untuk memberikan hasil di dalamnya. Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa informasi adalah hasil dari data mentah yang telah diproses sehingga terdapat hasil dan makna didalam nya.

Dalam Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2008 tentang Keterbukaan Informasi Publik, disebutkan bahwa yang disebut dengan informasi dapat dilihat berikut ini. Keterangan, pernyataan, gagasan, serta tanda-tanda yang mengandung nilai, makna dan pesan, baik data, fakta, maupun penjelasannya yang dapat dilihat, didengar, dan dibaca yang disajikan dalam berbagai kemasan dan format sesuai dengan perkembangan teknolgi.

B. Rumusan Penciptaan

Berdasarkan latar belakang, maka penulis memberikan batasan rumusan ide penciptaan penulis adalah bagaimana menggunakan konsep *developing shot* untuk penekanan informasi pada film pada film *Batapatih* ?

C. Tujuan dan Manfaat Penciptaan

1. Tujuan Penciptaan

a. Tujuan Umum

Tujuan umum dari penciptaan karya ini adalah untuk memperlihatkan bagaimana sebuah adat atau budaya bisa membentuk sebuah kepribadian seorang anak.

b. Tujuan Khusus

Tujuan dari menggunakan konsep *developing shot* film *Batapatih* adalah untuk memberikan informasi tentang *setting* dan situasi adegan yang ada dalam cerita melalui media visual.

2. Manfaat Penciptaan

a. Manfaat Teoritis

Terciptanya sebuah cerita yang direpresentasikan kedalam bentuk *audio visual* diharapkan dapat menambah pengetahuan dalam menciptakan karya-karya *audio visual* lainnya bagi mahasiswa Institut Seni Indonesia Padangpanjang terutama dalam bidang vidiografi.

b. Manfaat Praktis

1. Bagi Penulis

- a. Penulis dapat mengaplikasikan ilmu-ilmu yang penulis dapatkan selama bangku perkuliahan.
- b. Dapat mewujudkan sebuah film yang mencangkup tentang kehidupan sehari-hari warga Minangkabau.
- c. Menambah pengalaman berkeaktifitas penulis dalam berkarya.

2. Bagi Institusi Pendidikan

- a. Terciptanya film fiksi *Batapatih* sebagai sebuah film kedalam tema kehidupan sosial.
- b. Terciptanya sebuah cerita dipresentasikan kedalam bentuk audio visual agar menjadi referensi mahasiswa Institut Seni Indonesia khususnya Program Studi Televisi dan Film

3. Bagi Masyarakat

Terciptanya film fiksi, penulis dapat menyajikan ke masyarakat pengetahuan yang mendidik akan karya yang di tonton tentang khidupan masyarakat Minangkabau.

D. Tinjauan Karya

Penciptaan sebuah karya film dengan menggunakan teknik pengambilan gambar developing shot tentunya sudah banyak diterapkan dan ditayangkan diberbagai media, seperti televisi dan bioskop. Beberapa film

yang menerapkan teknik developing shot dan kesamaan lainnya menjadi bahan acuan bagi penulis dalam pelaksanaan karya ini, antara lain.

1. *Tarung Sarung* (2020)



Gambar 1
Poster Film *Tarung Sarung*

(Sumber : <https://id.pinterest.com/pin/717409415628911256/>, 2022)

Film ini menceritakan tentang Deni Ruso, yang dari kecil tinggal bersama ibunya karena ayahnya telah lama meninggal dunia. Ibu Deni meminta Deni untuk mengurus perusahaannya di Makasar. Saat berada di Makasar Deni terlibat masalah dengan jagoan Tarung Sarung yang ada di Makasar. Karena permasalahan ini membuat Deni ingin belajar Tarung Sarung.



Gambar 2
 Penggunaan *Developing Shot* Pada Film Tarung Sarung
 (Sumber : Capture Film Tarung Sarung, Dafa Arya Perdana, 2022)

Alasan penulis mengambil film ini sebagai referensi untuk film yang akan penulis garap karena kesamaan genre tentang perjuangan seorang anak kota yang bertahan hidup di desa. Dalam segi pengambilan gambarnya dalam film tersebut menggunakan teknik *developing shot* dimana dalam pengambilannya menggunakan *dolly*, bertujuan untuk memperlihatkan suasana ketegangan.

2. *Sang Prawira* (2019)



Gambar 3
 Poster Film *Sang Prawira*
 (Sumber :<https://id.pinterest.com/pin/632685447648488756/> ,2022)

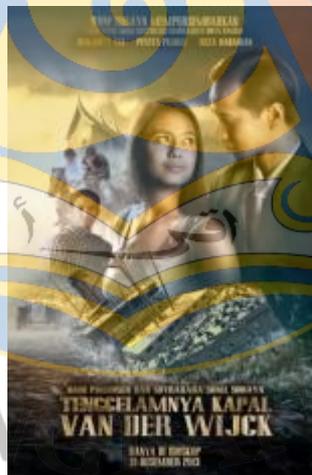
Film *Sang Prawira* yang bercerita tentang perjuangan Horas menjadi Polisi. HORAS (IPDA Dimas Adit S), seorang pemuda yang lahir di sebuah kampung di tepian Danau Toba, bercita-cita menjadi polisi.



Gambar 4
Penggunaan *developing shot* pada film Sang Prawira
(Sumber: Capture film Sang Prawira, Dafa Arya Perdana, 2022)

Setelah penulis analisis film ini, penerapan teknik *developing shot* sangat dominan digunakan. Contohnya pada scene yang penulis ambil dari film tersebut penggunaan *developing shot* bertujuan untuk menunjukkan sesuatu yang akan terjadi dan memperlihatkan kegiatan para aktor yang berbeda dalam satu frame.

3. Tenggelamnya Kapal *Van Der Wijck* (2014)



Gambar 5
Poster Film Tenggelamnya Kapal Van der Wijck
(Sumber : <https://id.pinterest.com/pin/839006605595045937/>, 2022)

Tenggelamnya Kapal Van Der Wijck menceritakan tentang perbedaan latar belakang sosial yang menghalangi hubungan cinta sepasang kekasih hingga berakhir kematian. Film ini disutradarai oleh

Sunil Soraya. Film ini penulis pilih menjadi tinjauan karya karena film ini juga berlatar belakang budaya Minangkabau dan menggunakan developing shot dalam pengambilan gambarnya.



Gambar 6
Penggunaan developing shot pada film tenggelamnya Kapal Van Der Wijck
(Sumber: Capture film Tenggelamnya Kapal Van Der Wijck, Dafa Arya Perdana, 2022)

Seperti pada scene yang penulis ambil berikut, dalam scene ini pengambilan gambarnya menggunakan teknik handheld bertujuan untuk membangun ketegangan saat berlangsungnya perseteruan antara Hayati dan suaminya.

E. Landasan Teori

Director of photography (D.O.P) merupakan orang yang bertanggung jawab terhadap kualitas videografi dan pandangan sinematik pada sebuah film. *D.O.P* juga melakukan supervisi departemen kamera dan pendukungnya serta bekerja sangat dekat dengan sutradara. Seorang *D.O.P* menciptakan kesan atau rasa yang tepat, suasana yang dan gaya visual pada setiap shot yang menggambarkan ekspresi sesuai keinginan sutradara.

“Director of Photography adalah seorang seniman yang melukis dengan cahaya. Dia harus familiar dengan komposisi dan semua aspek teknik pengendalian kamera dan bekerja untuk menyelesaikan permasalahan teknis yang muncul selama perekaman film. *D.O.P* sangat jarang mengoperasikan kamera.

Kerja D.O.P sangat dekat dengan sutradara untuk mengarahkan teknik pencahayaan” (Umbara , 2010:219).

Dalam mewujudkan karya ini penulis menggunakan konsep *developing shot* untuk penyampaian informasi terkait dengan setting dan situasi adegan pada film *Batapatih* , dimana yang sudah di jelaskan oleh Diki Umbara “*Developing shot* adalah proses pengambilan gambar dengan menggunakan seluruh pergerakan kamera dengan berbagai *angle*. *Developing shot* dapat diidentifikasi pergerakannya dengan beberapa kriteria yaitu, ada pergerakan lensa, badan kamera, kepala kamera, dan berbagai pergerakan objek yang pada dasarnya adalah perpindahan poros badan kamera” (Umbara,2010:104).

Penulis memilih pergerakan kamera tersebut karna penulis merasa dengan pergerakan kamera yang penulis tentukan sangat cocok pada film *Batapatih* yang bergenre drama. Sehingga dengan adanya pergerakan kamera yang seperti itu dapat menyampaikan informasi yang berkaitan dengan setting dan situasi adegan yang terjadi pada film *Batapatih*. “Pergerakan kamera juga digunakan untuk menggambarkan situasi dan suasana sebuah lokasi, Penggunaan berbagai pergerakan kamera dapat mempermudah penonton untuk memahami isi cerita dan pesan yang disampaikan pada sebuah film. Bahasa *visual* yang didukung oleh gambar bergerak dapat menginformasikan kapan dan dimana adegan itu terjadi.”(Pratista,2008:110).

Sesuai dengan tujuan dan capaian yang ingin penulis wujudkan dengan menggunakan *Developing shot*, yaitu untuk memberikan informasi pada film *Batapatih*. Menurut Carlos Coronel dan Steven moris (2016:4) informasi adalah hasil dari data mentah yang telah diproses untuk memberikan hasil di dalamnya. Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa informasi adalah hasil dari data mentah yang telah diproses sehingga terdapat hasil dan makna didalam nya.

Dalam Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2008 tentang Keterbukaan Informasi Publik, disebutkan bahwa yang disebut dengan informasi dapat dilihat berikut ini. Keterangan, pernyataan, gagasan, serta tanda-tanda yang mengandung nilai, makna dan pesan, baik data, fakta, maupun penjelasannya yang dapat dilihat, didengar, dan dibaca yang disajikan dalam berbagai kemasan dan format sesuai dengan perkembangan teknolgi.

Terkait dengan informasi, (Rivalina, 2004:203) menjabarkan informasi menjadi: a) *information-as-process* (berperan menyampaikan), b) *information-as-knowledge* (sesuatu yang dirasakan dalam *information-as-process*, pengetahuan yang dikomunikasikan), dan c) *information-as-thing*, informasi adalah objek, seperti data dan dokumen yang dapat memberikan informasi (Rivalina, 2004:203).

. Banyak macam pergerakan kamera yang bisa digunakan, namun penulis hanya menggunakan beberapa yang penulis rasa cocok dengan konsep yang penulis terapkan. Berikut macam-macam pergerakan kamera yang dijabarkan oleh Januarius Andi Purba (2013:32) :

1. *Panning* adalah pengambilan gambar dengan menggerakkan badan kamera ke arah horizontal tetapi tidak mengubah posisi kamera.
2. *Tilting* adalah pengambilan gambar dengan menggerakkan kamera ke arah vertikal tapi tidak mengubah posisi kamera. Tujuannya adalah menunjukkan ketinggian atau kedalaman dan menunjukkan adanya suatu hubungan.
3. *Tracking* adalah pergerakan kamera dengan menjauhi atau mendekati objek.
4. *Zooming* adalah pengambilan gambar dengan mengubah ukuran gambar dan sudut pandang .
5. *Arching* adalah pengambilan gambar dengan menggerakkan badan kamera mengelilingi subjek utama seperti lingkaran penuh.
6. *Crane* adalah pengambilan gambar dengan menggerakkan badan kamera menggunakan alat penyangga *crane*.
7. *Crabing* adalah pengambilan gambar dengan cara menggerakkan kamera menyamping.

Untuk penyampaian informasi pada film ini terdapat beberapa teknik pendukung seperti, *camera angle*, komposisi dan *shot size* disetiap gambar yang diambil. “*Camera angle* adalah sudut pandang penonton. Mata kamera adalah mata penonton. Sudut pandang kamera mewakili penonton. Dengan demikian, penempatan kamera menentukan sudut pandang penonton dan wilayah yang dilihat penonton atau oleh kamera pada suatu *shot*” (Nugroho,2014:21). “Komposisi adalah pengorganisasian elemen-elemen visual dalam *frame*. *Frame* merupakan ukuran secara riil bagi penonton

televise dari apa yang dilihat dan didengar melalui pesawat televisi. Komposisi yang baik adalah aransemen dari unsur-unsur gambar untuk membentuk satu-kesatuan yang serasi (harmonis) secara keseluruhan”(Purba,2013:37).

Januarius Andi Purba mengemukakan *camera angle* dapat dibedakan menurut karakter gambar yang dihasilkan, terbagi atas :

1. *Low angle*, Jika sudut posisi kamera di bawah *eye level* (mata penglihatan manusia) maka di sebut *low angle*.
2. *Straight angle*, Jika sudut posisi kamera sejajar dengan *eye level*, maka disebut *straight angle*.
3. *High angle*, jika sudut posisi kamera di atas *eye level*, maka disebut *high angle*.
4. *Canted angle*, dihasilkan dengan cara memiringkan kamera pada bidang horizontalnya.
5. *Subjective camera angle*, yaitu menempatkan kamera pada suatu karakter dan menunjukan kepada penonton adegan dari sudut pandang karakter tersebut.
6. *Objective camera angle*, yaitu menempatkan kamera pada sudut pandang banyak orang atau garis sisi titik pandang.
7. *Bird eye view*, pengambilan gambar diatas ketinggian objek yang direkam memperlihatkan suatu keadaan yang begitu luas, benda-benda kecil tidak terlihat detailnya.
8. *Frog eye* (mata katak), pengambilan gambar yang dilakukan dengan ketinggian kamera sejajar dengan dasar atau alas kedudukan objek.

Setting adalah seluruh latar bersama segala propertinya. Property dalam hal ini adalah semua benda yang tidak bergerak. Dalam sebuah

produksi film, pekerjaan perencanaan dan perancangan setting adalah tugas seorang penata artistic. Seorang sineas dapat menggunakan setting otentik (sama persis) dengan cerita dalam filmnya, atau bisa pula tidak (Pratista, 2008:98).

F. Metode Penciptaan

1. Persiapan

Berdasarkan keresahan yang penulis rasakan dengan perbandingan pergaulan yang terjadi di kota-kota besar dengan pergaulan ditempat penulis tinggal penulis mendapatkan ide untuk menuangkan keresahan tersebut kedalam sebuah film fiksi tersebut kedalam sebuah film fiksi. Pada tahap ini penulis yang telah menerima skenario dari penulis naskah, kemudian penulis melakukan diskusi bersama sutradara, editor, dan penata suara bagaimana nantinya film ini akan di arahkan. Dalam proses ini penulis juga mengamati beberapa film sebagai referensi film yang akan penulis garap.

2. Perancangan

Tahap perancangan penulis merancang konsep yang telah didapat dari hasil pengamatan skenario kemudian menganalisa setiap scene-scene untuk pengaplikasian konsep dan teknik yang akan pengkarya gunakan. Pengkarya juga mencari referensi terkait dengan metode sehingga mendapatkan hasil yang cocok untuk pengaplikasian dari skenario yang akan diproduksi.

3. Perwujudan

Pada tahap ini penulis melakukan eksekusi terhadap apa yang sudah dirancang sebelumnya, semua konsep dan ide yang sudah ditentukan dihadirkan dalam bentuk audio visual.

4. Penyajian karya

Pada tahap ini penulis melakukan penyajian karya dalam bentuk *screening* film untuk ditayangkan kepada penonton dan berharap dapat menginspirasi banyak orang.

G. Jadwal Pelaksanaan

Working schedule film "*BATAPATIH*"

Produser : Taufik Hidayat

Director : Willy Furqan

D.O.P : Dafa Arya Perdana

Editor : Fella Ridalva

Sound : Amenda Rivaldo

