

## BAB I PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Keluarga merupakan tempat pertama dan utama bagi pertumbuhan dan perkembangan seorang anak, sehingga peran dan fungsi keluarga menjadi sangat penting dan bertanggung jawab terhadap tumbuh kembang seorang anak. Anak yang mendapatkan kenyamanan dalam keluarganya akan menjadi anak yang penurut, sedangkan anak yang tidak mendapat kenyamanan dari keluarganya cenderung menjadi anak yang melawan dan bertindak tidak sesuai keinginan orang tuanya. Maka di sinilah peran orang tua dalam perkembangan anak, ayah adalah kepala keluarga sekaligus adalah lelaki yang sangat dekat dengan anaknya. Jika seorang anak kehilangan sosok ayahnya yang disayangnya maka sang anak akan merasakan separo dalam kehidupannya menghilang.

Penulis akan mewujudkan skenario film fiksi *Melukis Gerak Mentari* menjadi film dengan genre drama keluarga yang mengangkat tentang kedekatan antara seorang anak perempuan dengan ayahnya. Disini penulis membuat sebuah cerita tentang usaha seorang wanita yang ingin berdamai dengan kenangan masa lalunya yang pilu yang membuat dia menjadi depresi dan trauma.

*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. (badan yayasan pusat perfilman, 1999: 14).

*shot type* sangat berguna untuk membangun sebuah *scene*. *Shot type* merupakan dasar pembentukan sebuah visual yang sebagian besar digunakan untuk menempatkan komposisi dalam sebuah *frame*.

Dalam penerapannya pada sebuah film, pergerakan kamera juga dapat digunakan untuk membangun emosi tokoh, ini menjadi sesuatu hal yang menarik untuk dibahas karena penulis menggunakan teknik pergerakan kamera serta penggunaan *shot type* untuk menggambarkan emosi karakter. Dengan menggunakan teknik *handheld* penulis ingin penonton dapat merasakan perbedaan emosi marah dan sedih tokoh Tasya melalui visual.

Penciptaan film *Melukis Gerak Mentari*, pergerakan kamera sepenuhnya akan menggunakan teknik *handheld*. Brown menyebutkan bahwa teknik *handheld* memiliki energi tersendiri yang tidak dimiliki oleh teknik lainnya. Teknik ini menghasilkan pergerakan kamera yang sesungguhnya dan membuat penonton seperti berada pada situasi tersebut (Blain Brown , 2012 : 53).

## **B. Rumusan Ide Penciptaan**

Bagaimana menerapkan Long Take dan Dokupase menggunakan teknik *handheld* untuk mempertegas *emosi* dalam film *Melukis Gerak Mentari*?

## **C. Tujuan Penciptaan**

### **1. Tujuan Umum**

Tujuan umum dari penciptaan karya film fiksi *Melukis Gerak Mentari* ini memberikan pesan tentang sebuah makna keikhlasan dari kehilangan seseorang

## 2. Tujuan Khusus

Tujuan khusus dari penciptaan karya film fiksi *Melukis Gerak Mentari* ini adalah mempertegas emosi sedih dan marah tokoh secara *visual dramatik*.

## D. Manfaat Penciptaan

### 1. Manfaat Teoritis

Hasil karya ini juga diharapkan mampu memberi kontribusi dalam perkembangan perfilman di Indonesia dan bermanfaat khususnya dalam minat videografi.

### 2. Manfaat Praktis

#### a) Bagi Penulis

Menambah pengalaman baru dalam produksi sebuah film dan pengaplikasian teori/konsep videografi untuk diterapkan ke dalam sebuah film sehingga ilmu yang penulis dapat di bangku perkuliahan teraplikasikan, serta penulis mengetahui apakah dengan menggunakan Teknik *handheld* dan *shot duration* dapat mempertegas emosi dari tokoh Tasya atau tidak.

#### b) Bagi Institusi Pendidikan

Dengan teraplikasikannya teori maupun konsep yang dipakai dapat menjadi bahan rujukan serta dapat dikembangkan kembali dalam produksi sebuah film.

c) Bagi Masyarakat

Dengan penciptaan karya ini dapat menjadi sebuah informasi, pesan dan menghadirkan isu-isu yang menarik untuk dikembangkan kedalam sebuah film serta menjadikan sebuah tontonan yang menarik dan menghibur.

**E. Tinjauan Karya**

Pada penciptaan karya ini 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.

1. *27 Step Of May* (2017)

*27 Steps of May* bercerita tentang May (Raihaanun) yang diperkosa oleh sekelompok orang. Ayah May (Lukman Sardi) sangat terpukul dan menyalahkan dirinya sendiri karena tidak dapat melindungi anaknya. Akibat trauma yang sangat mendalam, May menarik diri sepenuhnya dari kehidupan. Ia menjalani hidupnya tanpa koneksi, emosi, atau kata-kata, sementara Ayahnya terjebak oleh perasaan bersalah.

Penulis mengambil referensi pada film ini karena memiliki persamaan genre film serta konflik yang di hadirkan. Yaitu tentang trauma pada masa lalu tokoh may yang di perkosa, sedangkan dalam film *Melukis Gerak Mentari* juga mengangkat masalah tentang trauma, seorang anak yang memiliki trauma karena ayah nya meninggal waktu ingin menyaksikanya pertunjukan teater. Dalam penataan kamera penulis juga

mengambil referensi dari film *27 Steps of May* yaitu penggunaan *Long Take* yang merupakan bagian dari *Shot Duration* dan juga penggunaan teknik *Handheld*, di film *27 Steps of May* terdapat sebuah scene yang didalam nya ada *Shot Long Take* menggunakan teknik *Handheld* saat tasya marah ditarik keluar rumah oleh ayahnya saat terjadinya kebakaran. Penulis juga akan menerapkan teknik serupa di film *Melukis Gerak Mentari* untuk mempertegas emosi saat tokoh Tasya sedang marah.

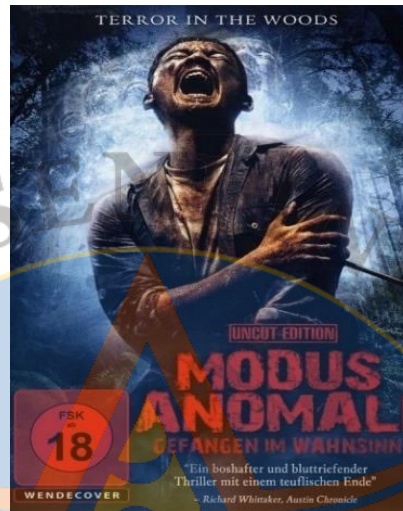


Gambar 1.1  
Poster Film 27 STEPS OF MAY , ( 2017)  
(Sumber : [www.Google.com](http://www.Google.com) , 2022)

## 2. *Modus Anomali* (2012)

Seorang laki-laki yang sedang berlibur dengan istri dan kedua anak mereka di sebuah kabin di hutan dikejutkan dengan kedatangan seorang tamu yang tak mereka undang. Sebelum dia itu menyadari apa yang terjadi, laki-laki itu mendapati dirinya terpisah dari keluarganya. Ketika dia mulai menemukan beberapa jam alarm yang tersebar di hutan itu, dia tiba-tiba harus berpacu dengan waktu jika ingin bertemu dengan keluarganya kembali. Sementara itu, di hutan juga sedang berlibur satu

keluarga lain, yang mungkin berkaitan dengan keanehan yang sedang ia alami.



Gambar 1.2  
Poster Film Modus Anomali , ( 2012)  
(Sumber : [www.Google.com](http://www.Google.com) , 2022)

Keterkaitan antara film Modus Anomali dengan film yang ingin pengkarya garap adalah sama-sama menggunakan Teknik handheld, hampir semua scene Modus Anomali menggunakan teknik *handheld*, perbedaan penggunaan teknik *handheld* pada modus anomaly lebih ke penggambaran kondisi psikologis yang dihadapi tokoh utama, sedangkan dalam skenario *Melukis Gerak Mentari* capaiannya adalah memvisualkan emosi tokoh Tasya, agar dapat dirasakan oleh penonton, perbedaan lainnya yaitu di dalam film Modus Anomali banyak adegan Handheld dan kebanyakan menggunakan Long Take di setiap shot tapi di film *Melukis Gerak Mentari* penulis ingin menggunakan Shot Duration untuk membedakan emosi marah dan sedih nya.

### 3. *Fish Tank* (2009)



Gambar 1.3  
Poster Film *Fish Tank* , ( 2009)  
(Sumber : [www.Google.com](http://www.Google.com) , 2022)

Bercerita tentang Mia, remaja berumur 15 tahun yang tinggal bersama dengan adik dan ibunya. Kehidupan Mia pun berubah seiring dengan kehadiran pacar ibunya yang lama kelamaan menjadi tertarik padanya. Dalam film *Fish Tank* penerapan kamera *handheld* digunakan untuk membawa penonton merasakan apa yang dirasakan oleh Mia. Kamera hanya difokuskan kepada pergerakan Mia untuk menggambarkan kesendiriannya. Hal ini sama dengan konsep yang ingin saya visualkan pada skenario *Melukis Gerak Mentari*, saya ingin penonton dapat merasakan apa yang dirasakan tokoh tasya melalui pergerakan teknik *handheld* dan beberapa shot type sebagai penunjang nya.

Dalam penerapannya pada sebuah film, pergerakan kamera juga dapat digunakan untuk membangun emosi tokoh. Hal ini menjadi sesuatu hal yang menarik untuk dibahas karena penulis menggunakan teknik

pergerakan kamera serta penggunaan *shot type* untuk memperlihatkan traumatik karakter, karena menurut penulis pergerakan kamera sangat berpengaruh mempertegas emosi dari tokoh.

#### F. Landasan Teori

Untuk membangun suasana pada sebuah skenario, dibutuhkan beberapa bantuan beserta elemen-elemen pendukung, disini penulis bertanggung jawab pada bagian videografi yang bertugas memvisualkan naskah ke dalam bentuk film, tidak hanya itu, penulis juga berperan dalam menentukan kesinambungan gambar agar informasi yang akan di sampaikan kepada penonton menjadi mudah dimengerti.

Pada film Melukis Gerak Mentari penulis menggunakan konsep shot duration menggunakan teknik *handheld* untuk mempertegas emosi pada tokoh Tasya, dalam pergerakan teknik *handheld* biasanya seorang *Director of Photography* menggunakan alat berupa *shoulder rig*, hal ini bertujuan untuk memberikan pergerakan yang natural dan cenderung tidak stabil, hal ini memberikan kesan tidak stabil, dan juga perasaan goyah yang ditampilkan pada *frame*.

Untuk mempertegas emosi karakter agar lebih tervisualkan kepada penonton di dalam skenario film Melukis Gerak Mentari digunakan pergerakan teknik *handheld*, dimana akan lebih banyak shot-shot yang mengarah ke wajah dari karakter yang bertujuan agar penonton merasakan suasanaya yang terjadi di dalam film Sebagaimana dijelaskan Irving & Rea di buku *Producing and Directing the Short Film and Video*.

pergerakan kamera dengan teknik *handheld* dapat memberikan dinamika yang spesial dalam sebuah *scene*, dinamika tersebut dapat berupa emosi dan suasana yang dapat dibangun. Dengan menggunakan sedikit pergerakan pada kamera, khususnya ketika sudut pandang kamera berada di posisi karakter maka akan menambah suasana tegang dan sesuai dengan kenyataan yang terjadi (Irving & Rea , 2010 : 175).

Dalam film Melukis Gerak Mentari untuk mempertegas emosi, sebagai penulis saya juga membaca beberapa buku yang menjelaskan tentang emosi, dalam film Melukis Gerak Mentari ini akan ada beberapa emosi yang coba penulis visualkan melalui pergerakan kamera *Handheld* dan *Shot Duration* berupa *Long Take* dan *Dekupase shot* seperti emosi sedih dan marah tasya agar penonton dapat merasakan kesan kejadian sebenarnya di dalam film, Menurut Paul Ekman dalam buku *Popular Theory of the 6 Basic Emotions*.

Paul Ekman mengidentifikasi enam emosi dasar yaitu : marah, jijik, takut, bahagia, sedih, dan terkejut; dan Robert Plutchik mengelompokkan delapan emosi, yang selanjutnya dikelompokkan lagi menjadi empat pasang emosi yang saling berlawanan (*Popular Theory of the 6 Basic Emotions*, Paul Ekman ).

Emosi dasar manusia merupakan emosi paling umum yang akan diekspresikan setiap manusia dengan menggunakan ekspresi wajah yang sama atau mirip. Emosi merupakan sesuatu yang telah terwujud pada individu secara personal, mulai ketika dilahirkan, sampai akhir hidupnya, dan selalu mempengaruhi jiwanya, dan mampu memberikan pengalaman tentang makna kehidupan dijalannya.

Peranan *shot type* dalam keterkaitannya dengan emosi terdapat pada *shot type close up* dan *Medium Shot*. Sebagian besar film ini menggunakan *close up* dan *Medium Shot* untuk menggambarkan ekspresi wajah Tasya.

Sebuah *shot* merekam suatu kejadian dari satu sudut pandang dengan waktu yang bersamaan. Secara khusus, sebuah *shot* diukur dari kekuatan sebuah subjek, yang berarti seberapa kecil atau seberapa besar sebuah subjek terlihat pada layar. Sebuah ukuran dari *shot* dapat memperlihatkan lebih atau kurangnya sebuah informasi yang ditujukan kepada penonton, atau dapat menyampaikan informasi yang berbeda (Blain Brown, 2012 : 12)

kemampuan pergerakan kamera merupakan aspek mendasar yang membedakan film dan video dari karya seni visual lainnya. Seperti yang kita lihat pada umumnya, pergerakan kamera tidak hanya perpindahan dari satu *frame* ke *frame* lainnya, tetapi pergerakan kamera tersebut harus memiliki keterkaitan dengan narasi. Pergerakan kamera itu seperti tempo dalam sebuah musik: kamera dapat bergerak dengan begitu cepat ketika musik memiliki tempo yang tinggi, dan kamera juga dapat bergerak ketika terjadi momen tertentu. Segala bentuk pergerakan kamera yang terlihat dalam *frame* sangat berkaitan dengan semua hal yang dapat membentuk *mood* dan nuansa dari sebuah *shot*. Terdapat banyak motivasi emosi yang dapat dibentuk menggunakan pergerakan kamera dan motivasi emosi tersebut dapat digunakan untuk meningkatkan intensitas adegan serta menambah makna dari sebuah *shot*.

Beberapa emosi yang dapat dihasilkan adalah sukacita, energi semangat, kesedihan, serta emosi lainnya. Pergerakan kamera memiliki peranan penting untuk membawa penonton terlibat dan memberikan pemahaman tentang apa yang sedang dialami oleh karakter. Hal ini sangat mempengaruhi persepsi penonton terhadap film tersebut. Yang perlu diingat adalah penempatan dan perancangan pergerakan kamera merupakan kunci

utama dalam membentuk jalan cerita, bukan hanya mementingkan keindahan *shot*, tetapi hal ini juga menentukan apa yang penonton lihat dan dari perspektif mana penonton melihatnya.

Pergerakan kamera secara umum dibagi menjadi tiga tahapan yaitu, *initial composition*, *movement* dan *concluding composition*. *Initial composition* merupakan pembentukan atau perancangan awal dari sebuah komposisi yang menghasilkan sebuah *mise en scene* sebelum pergerakan kamera dimulai. Yang kedua adalah *movement*, yaitu perancangan dan memposisikan ulang sebuah *frame* yang melibatkan arah, kecepatan dan juga perubahan komposisi pergerakan. Yang terakhir adalah *concluding composition* yang merupakan kesimpulan yang dapat diambil setelah melakukan sebuah pergerakan kamera.

## **G. Metode Penciptaan**

### **1. Persiapan**

Karena penulis join dalam penciptaan karya tugas akhir ini, penulis bersama-sama dengan teman join lainnya berembuk agar konsep masing-masing saling berkesinambungan. Dari analisis naskah akhirnya penulis memutuskan menggunakan penerapan teknik *handheld* untuk memvisualkan emosi tokoh Tasya karena menurut penulis cocok dengan naskah yang penulis garap, seperti *scene 16*, Tasya yang Kembali mengingat kejadian beberapa tahun silam yang membangkitkan traumanya, dengan pergerakan *handheld* akan membuat penonton merasakan goncangan pada tokoh Tasya, contoh lainnya ada pada *scene 29*, saat Tasya menjatuhkan diri kelantai dengan pergerakan *handheld* penulis

ingin merasakan kehilangan ayah bagi tasya membuat tasya sangat hancur, dan juga di beberapa *scene* yang coba penulis bicarakan dengan *sutradara*, *sutradara* ingin memperlihatkan beberapa *close up* wajah Tasya saat melakukan tari *kontemporer* disini penulis ingin melakukan beberapa pergerakan kamera *handheld* dengan mengikuti irama nafas dari Tasya yang sedang melakukan tarian nya.

## 2. Perancangan

Pergerakan *handheld* untuk memvisualkan emosi, hal ini digambarkan dengan membedakan intensitas gerakan pada setiap emosi yang dihasilkan tasya, ketika emosi kemarahan tasya meningkat, maka pergerakan kamera mengikuti pergerakan tasya dengan intensitas pergerakan yang cenderung cepat dan tidak stabil, sebaliknya jika tasya memandang emosi kemarahan nya seperti *scene* 1,10,11,12,14,18,32,34 maka pergerakan kamera cenderung stabil.

Teknik *tracking shot* digunakan untuk mendukung pergerakan *handheld* agar ketika tasya melakukan pergerakan, kamera juga dapat mengikuti pergerakan tersebut dan membuat pandangan penonton tetap tertuju pada tasy, tujuan lain nya yaitu untuk membangun hubungan antara subjek dengan lingkungan nya.

### 3. Perwujudan

Pengkarya melakukan eksekusi terhadap karya yang sudah dirancang sebelumnya. Selain itu pengkarya juga menerapkan tahap-tahap yaitu pra produksi, produksi dan pasca produksi yaitu :

#### a) Pra-Produksi

Pada tahapan ini saya sebagai DOP Melukis Gerak Mentari bertugas dalam menentukan shot baik dari segi size, framing, maupun komposisi sebelum menentukan shotlist saya dibantu team departemen kamera terlebih dahulu melakukan recce dan hunting lokasi guna agar shotlist yang akan saya rancang sesuai dengan lokasi, dari segi komposisi dan framing, untuk memberikan ciri khas pada shot, saya akan menaruh framing lebih berat ke kanan saat tasya dewasa emosi marah, hal ini diharapkan agar penonton tahu, jika tasya marah maka framing kamera lebih cenderung kekanan, begitu pun jika tasya kecil yang marah maka framing akan lebih berat ke kiri

#### b) Produksi

Pada tahapan produksi, saya sebagai *Director of Photography* bertugas mengambil gambar sesuai dengan shotlist yang saya rancang sebelumnya, selain itu saya juga bekerja dengan departemen lighting karena saya menggunakan pergerakan Teknik handheld jadi lampu-lampu rawan terlihat di kamera, untuk mengakali hal tersebut saya juga sudah berbicara dengan lighting bagaimana cara agar lighting tidak terlihat pada kamera dengan membuat floorplan , karena pergerakan

kamera yang cenderung dinamis dan banyak follow dan tracking shot yang digunakan

c) Pasca-Produksi

Pada tahap ini, penulis sebagai *Director of Photography* melakukan *preview* gambar yang diambil pada saat produksi bersama sutradara dan editor. *Preview* dilakukan untuk mengevaluasi dan sekaligus memperbaiki dan meminimalisir kesalahan-kesalahan yang telah dilaksanakan pada tahap produksi. Guna tercapainya konsep-konsep yang digunakan sebelum nya.

4. Penyajian Karya

Setelah selesai melaksanakan tahap pasca-produksi, hasil akhir film fiksi *Melukis Gerak Mentari*, akan di tayangkan sebelumnya di AUVI guna uji kelayakan, sebelum akhirnya di tonton bersama sama di Gedung hoeridjah adam pada saat pemutaran bersama.

### H. Jadwal Pelaksanaan

| Tahapan                                 | AGUSTUS<br>2022 | SEPTEMBER<br>2022 | OKTOBER<br>2022 | NOVEMBER<br>2022 | DESEMBER<br>2022 |
|-----------------------------------------|-----------------|-------------------|-----------------|------------------|------------------|
| Pembentukan dan pengembangan Ide Cerita |                 |                   |                 |                  |                  |
| Perancangan                             |                 |                   |                 |                  |                  |
| Perwujudan                              |                 |                   |                 |                  |                  |
| Penyajian Karya                         |                 |                   |                 |                  |                  |

Tabel 1  
*Production Schedule*  
 Sumber : Dayat, 2022

