

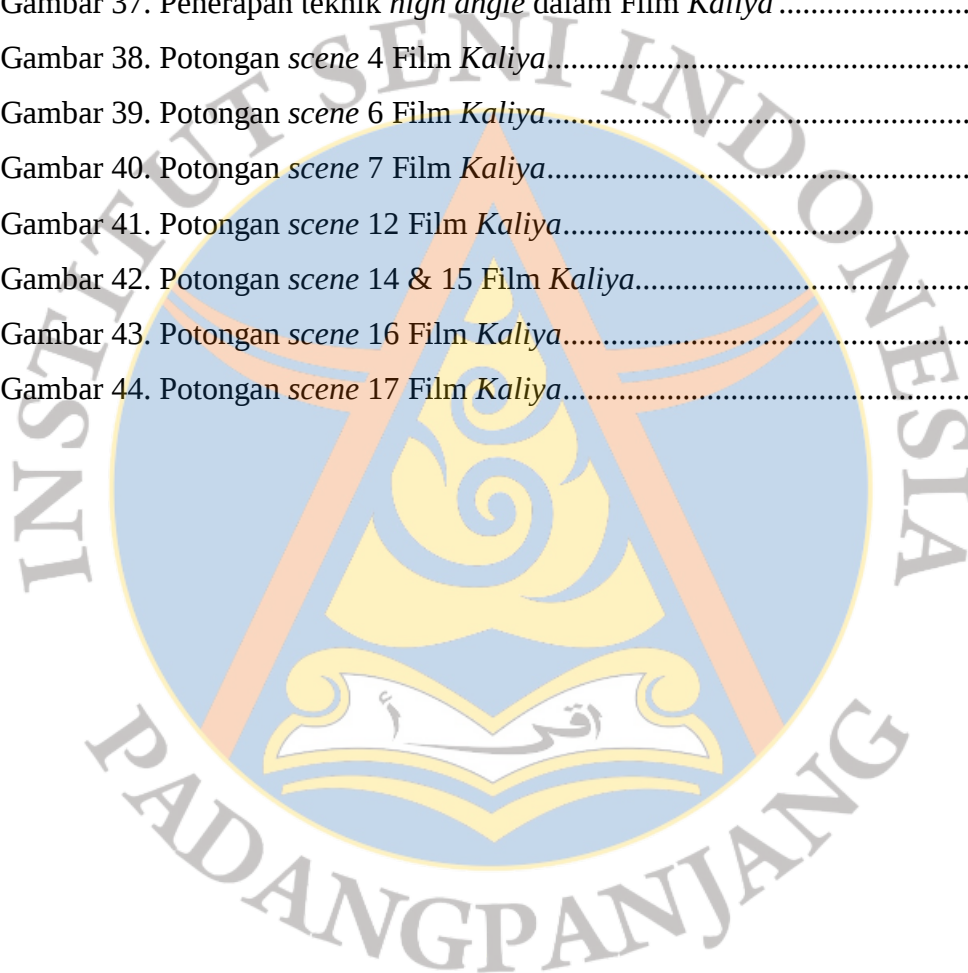
DAFTAR ISI

SAMPUL LUAR.....	i
SAMPUL DALAM.....	ii
PERSYARATAN GELAR	iii
PERSETUJUAN PEMBIMBING	iv
PENGESAHAN	v
PERSEMBAHAN.....	vi
PERNYATAAN.....	vii
UCAPAN TERIMA KASIH.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
ABSTRAK	xiv
ABSTACT.....	xv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Penciptaan.....	4
C. Tujuan dan Manfaat Penciptaan	4
D. Tinjauan Karya	5
E. Landasan Teori Penciptaan.....	12
F. Metode Penciptaan	17
G. Jadwal Pelaksanaan	18
BAB II KONSEP DAN PROSES PENCIPTAAN	
A. Konsep Penciptaan	21
B. Proses Penciptaan	24
BAB III HASIL DAN ANALISIS KARYA	
A. Hasil Karya	53
B. Analisis Karya	55
BAB IV PENUTUP	
A. Kesimpulan.....	74
B. Saran	76
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Poster Film <i>Please Be Quiet</i>	6
Gambar 2. Potongan Film <i>Please Be Quiet</i>	7
Gambar 3. Poster <i>Marlina, Si Pembunuh dalam Empat Babak</i>	8
Gambar 4. Potongan Film <i>Marlina si Pembunuh dalam Empat Babak</i>	9
Gambar 5. Poster Film <i>Asa</i>	10
Gambar 6. <i>Potongan</i> Film <i>Asa</i>	11
Gambar 7. <i>Hunting Lokasi</i> Film <i>Kaliya</i>	31
Gambar 8. <i>Hunting Lokasi</i> Film <i>Kaliya</i>	31
Gambar 9. <i>Hunting Lokasi</i> Film <i>Kaliya</i>	32
Gambar 10. <i>Hunting Lokasi</i> Film <i>Kaliya</i>	32
Gambar 11. <i>Floor plan scene</i> 1.....	34
Gambar 12. <i>Floor plan scene</i> 2.....	35
Gambar 13. <i>Floor plan scene</i> 3.....	36
Gambar 14. <i>Floor plan scene</i> 4.....	37
Gambar 15. <i>Floor plan scene</i> 5.....	38
Gambar 16. <i>Floor plan scene</i> 6.....	39
Gambar 17. <i>Floor plan scene</i> 7.....	40
Gambar 18. <i>Floor plan scene</i> 8.....	40
Gambar 19. <i>Floor plan scene</i> 9.....	41
Gambar 20. <i>Floor plan scene</i> 10.....	42
Gambar 21. <i>Floor plan scene</i> 11.....	43
Gambar 22. <i>Floor plan scene</i> 12.....	44
Gambar 23. <i>Floor plan scene</i> 13.....	45
Gambar 24. <i>Floor plan scene</i> 14.....	46
Gambar 25. <i>Floor plan scene</i> 15.....	47
Gambar 26. <i>Floor plan scene</i> 16.....	48
Gambar 27. <i>Floor plan scene</i> 17.....	49
Gambar 28. <i>Floor plan scene</i> 18.....	50
Gambar 29. Contoh Penerapan teknik <i>low angle</i> dalam Film <i>Kaliya</i>	54

Gambar 30. Contoh Penerapan teknik <i>high angle</i> dalam Film <i>Kaliya</i>	54
Gambar 31. Penerapan teknik <i>high angle</i> dalam Film <i>Kaliya</i>	56
Gambar 32. Penerapan teknik <i>high angle</i> dalam Film <i>Kaliya</i>	56
Gambar 33. Penerapan teknik <i>high angle</i> dalam Film <i>Kaliya</i>	57
Gambar 34. Penerapan teknik <i>low angle</i> dalam Film <i>Kaliya</i>	57
Gambar 35. Penerapan teknik <i>low angle</i> dalam Film <i>Kaliya</i>	58
Gambar 36. Penerapan teknik <i>low angle</i> dalam Film <i>Kaliya</i>	59
Gambar 37. Penerapan teknik <i>high angle</i> dalam Film <i>Kaliya</i>	60
Gambar 38. Potongan <i>scene</i> 4 Film <i>Kaliya</i>	61
Gambar 39. Potongan <i>scene</i> 6 Film <i>Kaliya</i>	63
Gambar 40. Potongan <i>scene</i> 7 Film <i>Kaliya</i>	65
Gambar 41. Potongan <i>scene</i> 12 Film <i>Kaliya</i>	67
Gambar 42. Potongan <i>scene</i> 14 & 15 Film <i>Kaliya</i>	69
Gambar 43. Potongan <i>scene</i> 16 Film <i>Kaliya</i>	71
Gambar 44. Potongan <i>scene</i> 17 Film <i>Kaliya</i>	72



DAFTAR TABEL

Tabel 1. Jadwal Pelaksanaan.....	19
Tabel 2. <i>Shot List</i> film <i>Kaliya</i>	30



ABSTRAK

Camera angle merupakan penempatan kamera dari sudut atau ketinggian tertentu untuk mendapatkan pesan dan momen yang ingin disampaikan dalam gambar. *Camera angle* sangat bermanfaat dalam menciptakan persepsi orang yang dilihat di dalam fotografi, sinematografi bahkan ilustrasi sekalipun. Pemilihan *camera angle* yang seksama dapat mempertinggi visual dramatik dari cerita dalam sebuah film. Pengkarya sebagai *Director of Photography* (D.O.P) yang bertugas memimpin dan mengarahkan perekaman unsur visual dengan kamera menggunakan *camera angle* untuk memperlihatkan serta menonjolkan karakter tokoh dalam film *Kaliya*

Film yang berjudul *Kaliya* merupakan sebuah film fiksi dengan genre drama berdurasi ± 15 menit yang menceritakan tentang seorang perempuan bernama Kaliya yang bekerja sebagai pembantu rumah tangga dan selalu mendapatkan perlakuan yang tidak senonoh dari majikannya, Irwan. Untuk mewujudkan karakter tokoh dalam film *Kaliya*, pengkarya menggunakan *angle* kamera *high angle*, *eye level angle*, *low angle*. Pengkarya juga menerapkan beberapa tipe *shot*, yaitu *long shot*, *extreme close up*, *close up* dan *medium close up*. Hal ini bertujuan agar ekspresi para pemain dalam film terlihat lebih jelas dan detail, sehingga karakter yang dihadirkan oleh pemain dapat tersampaikan kepada penonton.

Pengkarya juga menerapkan teknik pergerakan kamera untuk memvisualisasikan karakter tokoh dengan baik dan jelas, yang bertujuan untuk mendukung konsep pengkarya. Adapun pergerakan kamera yang digunakan adalah *follow camera*, *dolly*, *pedestal*, *panning* dan *tilt* atau *tilting*. Penerapan pergerakan kamera ini berfungsi untuk menciptakan efek dramatis dalam film dan mampu membangkitkan serangkaian karakter yang berbeda.

Kata Kunci : *Angle*, Karakter, Film, *Kaliya*

ABSTRACT

The camera angle is the placement of the camera from a certain angle or height to get the message and moment you want to convey in the picture. The camera angle is very useful in creating the perception of what people see in photography, cinematography, and even illustrations. A careful selection of camera angles can heighten the dramatic visuals of the stories in a film. The artist as the Director of Photography (D.O.P) is in charge of leading and directing the recording of visual elements with the camera using the camera angle to show and accentuate the emotions of the characters in the film *Kaliya*.

The film, entitled *Kaliya*, is a fictional film with a ± 15 -minute drama genre which tells about a woman named *Kaliya* who works as a housemaid and always gets indecent treatment from her employer, *Irwan*. To embody the emotions of the characters in *Kaliya's* film, the creators use high-angle, eye-level-angle, and low-angle cameras. The creators also apply several types of shots, namely long shots, extreme close-ups, close-ups, and medium close-ups. This is intended so that the expressions of the players in the film are clearer and more detailed so that the emotions felt by the players can be conveyed to the audience.

The artist also applies camera movement techniques to visualize the characters properly and clearly, which aims to support the artist's concept. The camera movements used are following the camera, dolly, pedestal, panning, and tilt or tilting. The application of this camera movement serves to create a dramatic effect in the film and can evoke a series of different emotions.

Keywords: Angle, Character, Film, *Kaliya*