

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Seorang karyawan di dalam dunia kerja sering dituntut untuk memuaskan keinginan pimpinan atau orang yang memiliki jabatan tinggi di suatu perusahaan. Padahal dalam dunia pekerjaan yang lebih dibutuhkan adalah kinerja, keterampilan dan pengetahuan, namun seorang karyawan juga dituntut untuk berpenampilan menarik, berpakaian seksi hingga mengenakan seragam kerja yang sudah didesain khusus untuk para karyawan oleh perusahaan. Hal ini menunjukkan adanya sistem yang ditentukan oleh pihak yang memiliki jabatan untuk membuat karyawannya tidak hanya berfungsi sebagai pekerja namun juga sebagai penghibur dan pemuas nafsu para pimpinan.

Media kabar di Malaysia, memberitakan seorang tenaga kerja wanita (TKW) asal Indonesia yang melaporkan majikannya atas tindak pemerkosaan terhadap dirinya. Majikan korban yang bernama Paul Yong, merupakan seorang anggota Dewan Eksekutif Perak. Pihak KBRI Kuala Lumpur telah menemui korban secara langsung dan melihat korban dalam kondisi trauma psikis. Ketika kasus ini sedang berjalan muncul pula kabar yang menyatakan bahwa Paul Yong juga pernah melecehkan sekretaris pribadinya. Akhirnya baik pihak KBRI, partai pengusung, dan pelaku pun menyerahkan kasus ini sepenuhnya pada pihak yang berwenang, meskipun kepada media pelaku tidak mengakui perbuatannya.

Berdasarkan fenomena di atas pengkarya tertarik untuk mengangkat sebuah film yang bertemakan pelecehan seksual dengan judul *Kaliya*. Pemilihan

judul *Kaliya* dikarenakan tokoh utama di dalam film ini bernama Kaliya. Film ini menceritakan tentang seorang perempuan bernama Kaliya yang bekerja sebagai pembantu rumah tangga disebuah rumah mewah milik pengusaha yang bernama Irwan. Namun Kaliya mendapatkan perlakuan yang tidak senonoh dari majikannya tersebut. Irwan sering melakukan pelecehan pada Kaliya hingga mengakibatkan Kaliya hamil. Karena sudah tidak tahan dengan perlakuan Irwan, Kaliya akhirnya melakukan perlawanan sehingga ditetapkan sebagai tersangka atas kasus penganiayaan.

Film *Kaliya* adalah film fiksi dengan genre drama. Himawan Pratista (2008 : 14) menjelaskan bahwa film drama merupakan genre yang paling banyak diproduksi karena jangkauan ceritanya sangat luas. Film-film drama pada umumnya berhubungan dengan tema, cerita, *setting*, karakter serta suasana yang memotret kehidupan nyata. Pada film *Kaliya*, pengkarya bertanggung jawab sebagai *Director of Photography* (D.O.P) yang bertugas memimpin dan mengarahkan perekaman unsur visual dengan kamera yang memenuhi standar teknik, artistik dan dramatik dalam produksi film. Sebagai D.O.P dalam film *Kaliya*, pengkarya mengkombinasikan komposisi gambar dari beberapa *size*, *angle*, dan *movement* untuk menciptakan kesinambungan gambar yang utuh dan indah.

Pada penciptaan karya ini, pengkarya menerapkan *camera angle* untuk memperlihatkan karakter dari masing-masing tokoh dalam film *Kaliya*. *Camera angle* ialah 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. Joseph V Mascelli (1986 : 4) menjelaskan bahwa :

“Pemilihan *angle* kamera yang seksama dapat mempertinggi visualisasi dramatik dari cerita. Penuturan film adalah sebuah rangkaian cerita yang berubah yang menggambarkan kejadian-kejadian dari berbagai titik pandang. Pemilihan sudut pandang kamera secara serabutan dapat merusak atau membingungkan rupa hingga maknanya sulit dipahami, karena itu memilih *angle* kamera merupakan faktor yang penting dalam membangun sebuah gambar yang berkesinambungan.”

Camera angle dapat memperlihatkan emosi yang sedang dialami oleh masing-masing tokoh. Daniel Goleman (2002) menjelaskan bahwa emosi merupakan reaksi terhadap rangsangan dari luar dan dalam diri individu, sebagai contoh, emosi gembira mendorong perubahan suasana hati seseorang sehingga secara fisiologis terlihat tertawa, emosi sedih mendorong seorang berperilaku menangis. Setiap karakter tokoh dalam film *Kaliya* menunjukkan emosi yang berbeda-beda. Sugiarti (2007 : 94) menjelaskan bahwa perwatakan atau karakter tokoh adalah pemberian sifat, baik lahir maupun batin pada seorang pelaku atau tokoh yang terdapat dalam cerita. Karakter tokoh dalam cerita terdiri dari beberapa jenis, diantaranya adalah protagonis, antagonis, tritagonis, skeptik, *sidekick*, *contagonist*, *guardian*, *reason*, *emotion*, *deutragonis*, *foil*, dan figuran.

Masing-masing karakter tokoh dalam film *Kaliya* menunjukkan emosi yang berbeda-beda dan diperlihatkan melalui *camera angle*. Seperti *low angle*, digunakan pada tokoh Irwan yang merupakan tokoh antagonis sehingga terlihat kuat, tangguh dan menakutkan. Kemudian sudut pandang *high angle* digunakan untuk mendukung karakter Kaliya yang merupakan tokoh protagonis seperti

disaat tertekan, terlihat lemah, takut, dan sedih sesuai unsur naratif. *Eye level* sendiri digunakan pada saat tokoh tidak membutuhkan dukungan emosi yang diinginkan.

Pemilihan *angle* kamera yang tepat dapat mempertinggi visualisasi dramatik pada film, sehingga mampu memperlihatkan dan memperjelas karakter masing-masing tokoh dalam film. Hal inilah yang menjadi alasan pengkarya sebagai D.O.P tertarik menggunakan konsep *camera angle* untuk memperlihatkan karakter tokoh dalam film *Kaliya*.

B. Rumusan Penciptaan

Berdasarkan latar belakang, rumusan ide penciptaan yaitu bagaimana menciptakan film fiksi *Kaliya* dengan penerapan konsep *camera angle* untuk memperlihatkan karakter protagonis, antagonis dan tritagonis.

C. Tujuan dan Manfaat Penciptaan

1. Tujuan penciptaan

a. Tujuan Umum

Secara umum penciptaan karya ini bertujuan untuk menyampaikan pesan kepada penonton agar lebih peduli terhadap korban pelecehan seksual dan menyebarluaskan kampanye anti pelecehan seksual.

b. Tujuan Khusus

Tujuan khusus dari penciptaan film fiksi *Kaliya* adalah mewujudkan film bergenre drama dengan menerapkan konsep *camera angle* untuk mempertinggi visualisasi dramatik.

2. Manfaat Penciptaan

a. Bagi Pengkarya

Sebagai wadah bagi pengkarya dalam mengaplikasikan ilmu-ilmu dan pengalaman videografi yang telah pengkarya pelajari selama perkuliahan di jurusan Televisi dan Film. Serta menambah ilmu dan pengalaman baru dalam menerapkan *camera angle* yang tepat dan benar untuk memperlihatkan tokoh karakter pada film sehingga mampu mengarahkan perhatian penonton pada subjek serta dapat mempertinggi dramatik pada film.

b. Bagi Lembaga Pendidikan

Dengan terciptanya film fiksi *Kaliya*, dapat menjadi referensi dan rujukan bagi mahasiswa dalam mencari referensi konsep videografi penciptaan sebuah karya film fiksi lainnya. Selain itu juga sebagai penambah koleksi karya film untuk lembaga pendidikan/ institusi.

c. Masyarakat

Dengan terciptanya karya film ini dapat menjadi pelajaran bagi masyarakat untuk lebih peduli terhadap korban pelecehan seksual dan menyebarkan kampanye anti pelecehan seksual.

D. Tinjauan Karya

Dalam penciptaan karya film dengan menerapkan *camera angle* yang tepat dalam film *Kaliya*, pengkarya menjadikan beberapa film yang menerapkan teknik ini dan kesamaan lainnya sebagai bahan acuan dalam penciptaan karya ini. Adapun beberapa film yang menjadi tinjauan pengkarya dalam penciptaan karya ini antara lain:

1. *Please Be Quiet*

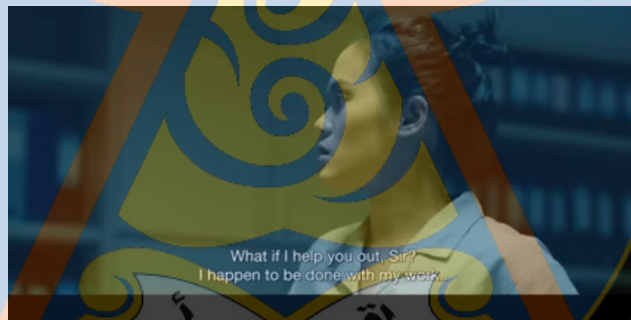


Gambar 1.
Poster Film *Please Be Quiet*
(Sumber : www.google.com, 2021)

Please Be Quiet merupakan film drama pendek Indonesia yang dirilis pada tanggal 18 Desember 2021 dan disutradarai oleh William Adiguna. Film ini bercerita tentang pelecehan seksual di lingkungan kerja, terutama bagaimana sulitnya menjadi saksi dan korban pelecehan seksual di kantor. Film *Please Be Quiet* mengangkat dan membahas kiasan dunia kerja, dimana atasan memiliki kekuatan yang besar sedangkan anak buah harus bungkam apabila mendapatkan perlakuan yang tidak senonoh atau dilecehkan oleh atasannya.

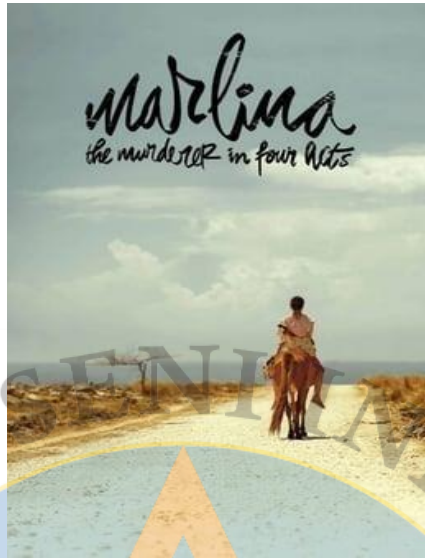
Please Be Quiet diceritakan melalui sisi pandang sebuah saksi kasus pelecehan seksual di kantor. Film ini menunjukkan kesulitan yang dihadapi oleh korban dan saksi pelecehan yang tidak berkuasa atas pelaku. Selain itu, adegan terakhir dimana Sarah menatap kamera dengan mulut yang tertutup, mengindikasikan bahwa tujuan film adalah untuk bertanya kepada *audiens*, yang juga menyaksikan kasus pelecehan tersebut, mengenai apa yang akan mereka

lakukan setelah melihat hal tersebut. Apakah mereka akan tetap diam seperti Sarah dan Putri, atau ingin bertindak. Jika ingin bertindak, apa yang akan mereka lakukan. Selain segi penceritaan dari film ini, teknik pengambilan gambar pada film ini menjadi referensi pengkarya pada penciptaan film fiksi *Kaliya*, karena penempatan *angle* kamera yang digunakan pada film ini berkombinasi. Salah satunya yang pengkarya perhatikan adalah *low angle*. Menurut Joseph V Mascelli dalam bukunya *The Five C'S of Cinematography* (2010 : 70) *low angle* merupakan pengambilan gambar dimana kamera berada di bawah subjek, sehingga dapat memperlihatkan rasa penasaran tokoh Sarah kepada Putri karena tidak ingin mengakui perbuatan atasannya. Kecocokan dalam film pengkarya yaitu dari segi cerita tentang seorang pekerja yang dilecehkan oleh atasannya sendiri.



Gambar 2.
Potongan Film *Please Be Quiet*
(Sumber : Capture image Film *Please Be Quiet*, 2021)

2. Marlina Si Pembunuh dalam Empat Babak



Gambar 3.

Poster *Marlina, Si Pembunuh dalam Empat Babak*, 2017

(Sumber : wikipedia.org/wiki/Marlina_Si_Pembunuh_dalam_Empat_Babak)

Marlina, Si Pembunuh dalam Empat Babak adalah film drama thriller Indonesia yang dirilis pada 16 November 2017. Film ini dibintangi oleh Marsha Timothy dan didistribusikan ke 18 negara, diantaranya Amerika Serikat, Kanada, negara-negara di Eropa dan Asia Tenggara. *Marlina si Pembunuh dalam Empat Babak*, berkisah tentang perjuangan mencari keadilan dari seorang janda muda yang telah diperkosa dan dicuri ternaknya. Suatu hari di sebuah padang sabana Sumba, Indonesia, sekawanan tujuh perampok mendatangi rumah seorang janda bernama Marlina (Marsha Timothy). Mereka mengancam nyawa, harta dan juga kehormatan Marlina dihadapan suaminya yang sudah berbentuk mumi, duduk di pojok ruangan.

Keesokan harinya dalam sebuah perjalanan demi mencari keadilan dan penebusan, Marlina membawa kepala dari bos perampok, Markus (Egi Fedly), yang ia penggal tadi malam. Marlina kemudian bertemu Novi (Dea Panendra)

yang menunggu kelahiran bayinya dan Franz (Yoga Pratama) yang menginginkan kepala Markus kembali. Markus yang sudah tidak memiliki kepala juga berjalan menguntit Marlina.

Selain jalan cerita yang menarik, *Marlina si Pembunuh dalam Empat Babak* menyuguhkan visual yang memikat. Keindahan alam pulau Sumba yang dipenuhi sabana berbukit-bukit serta dikelilingi oleh lautan biru yang terang semakin memperkaya film ini. Yunus Pasolang selaku Penata Sinematografi menyajikan sudut-sudut pengambilan gambar yang dramatis sekaligus manis. Film ini menjadi referensi bagi pengkarya pada penciptaan film fiksi *Kaliya* karena sudut pengambilan gambarnya membuat visual dramatis dalam film ini lebih menarik. Pengkarya melihat *eye level angle* atau *normal angle* dimana mata kamera diarahkan sejajar dengan pandang subjek, baik berdiri maupun ketika duduk (Mascelli, 2010 : 54). Sehingga hasil yang didapat memperlihatkan wajah dengan keinginan untuk balas dendam d pada tokoh. Tidak hanya dari tekniknya, pengkarya juga mengambil dari segi cerita dalam film, karena memiliki kesamaan tema yaitu tentang pelecehan seksual yang sangat marak pada zaman sekarang.



Gambar 4.

Potongan Film *Marlina si Pembunuh dalam Empat Babak*
(Sumber : Film *Marlina si Pembunuh dalam Empat Babak*, 2017)

3. Asa



Gambar 5.
Poster Film Asa

(Sumber: www.konde.co/2020/07/film-asa-dokumenter-tentangremaja)

Film pendek berdurasi 21 menit ini diproduksi Rifka Annisa bekerja sama dengan *Onomastika Films* dan *Rutgers WPF*. Secara resmi, film ini ditayangkan perdana pada 17 Juli 2020 melalui platform *Youtube*. Pada Senin (20/7), Rifka Annisa menggelar diskusi daring, untuk mengupas latar belakang, proses produksi dan pertimbangan pembuatan film tersebut. Cerita ini diadaptasi dari kisah nyata seorang remaja berinisial AL. Dia hamil karena kekerasan seksual yang dialami, dan kemudian didampingi oleh lembaga advokasi perempuan Rifka Annisa di Yogyakarta. Bukannya menyerah dan menerima tawaran damai dari pelaku, Shinta dengan dukungan orang tua berani menempuh jalur hukum.

Loeloe Hendra, sutradara sekaligus pengkarya naskah film ini mengaku memiliki banyak tantangan dalam proses produksinya. Diskusi panjang dilakukan bersama Rifka Annisa untuk memilih cerita terbaik, sekaligus menentukan sudut pandangnya. Menurut Loeloe, orang-orang yang tidak pernah mengalami kasus kekerasan seksual seperti yang dialami AL, akan cenderung melihat dari sisi

negatif. Loeloe mengaku, sebagai sutradara dan pengkarya naskah laki-laki, dia berupaya untuk obyektif dalam setiap proses. Dari keseluruhan kisah nyatanya, telah dipilah titik-titik tertentu yang akan digambarkan dalam film. Proses dramatisasi juga dilakukan untuk menguatkan pengalaman menonton bagi *audiens*. Namun, meski sejak awal film ini akan diputar melalui *Youtube*, Loeloe tetap membatasi dramatisasi yang dilakukan.

Film yang diangkat dari kisah nyata ini menjadi referensi bagi pengkarya dalam penciptaan film fiksi *Kaliya*, karena dari segi cerita mempunyai persamaan yaitu tentang pelecehan seksual. Teknik pengambilan gambarnya pun menerapkan teknik *angle* kamera *high angle*, dimana mata kamera diarahkan ke bawah untuk menangkap subjek sehingga memperlihatkan ketakutan dan kekhawatiran tokoh. *High angle* tidak harus berarti bahwa kamera diletakkan di tempat yang sangat tinggi. Bahkan mungkin letak kamera berada dibawah level mata juru kamera, tapi arah lensanya menunduk ke bawah, menangkap sebuah objek, maka *shot* itu sudah dinamakan *high angle* (Mascelli, 2010 : 16)



Gambar 6.
Potongan Film *Asa*
(Sumber: *Capture Film Asa*, 2020)

E. Landasan Teori Penciptaan

Menurut Himawan dalam bukunya *Memahami film* (2008 : 1), film merupakan salah satu media komunikasi massa yang sangat digemari masyarakat, karena film dapat dinikmati secara audio maupun visual. Film, secara umum dibagi atas dua unsur utama pembentuknya yaitu unsur naratif dan unsur sinematik. Unsur naratif merupakan bahan atau materi yang akan diolah, sedangkan unsur sinematik merupakan aspek-aspek teknis pembentuk film. Unsur naratif merupakan unsur yang berhubungan dengan tema dan aspek cerita. Unsur naratif dalam film meliputi elemen-elemen yang mengandung unsur tokoh, masalah, konflik, lokasi, waktu serta yang lain. Seluruh elemen berinteraksi membentuk satu kesatuan kausalitas (sebab akibat) yang kemudian bersama unsur ruang dan waktu membentuk sebuah unsur naratif yang merupakan elemen pokok pembentuk cerita. Unsur sinematik merupakan aspek teknis produksi film. *Mise en scene* adalah segala hal yang berada di depan kamera. *Mise en scene* memiliki empat elemen pokok yakni *setting* atau latar, tata cahaya, kostum, dan *make-up*, serta akting atau pergerakan pemain.

Tokoh berfungsi menghidupkan pertunjukan dengan menjalani peristiwa demi peristiwa yang ada. Harymawan dalam buku *Dramaturgi* (2002:16) menyampaikan bahwa penokohan juga dapat disebut karakter, yaitu bahan yang paling aktif menjadi penggerak jalan cerita. Karakter dari masing-masing tokoh dalam lakon dapat diketahui, dengan melihat hubungan antar tokoh melalui dialog. Harymawan selanjutnya mengatakan bahwa karakter tokoh dapat dilihat dengan menggunakan metode dramatik, dengan melihat percakapan dan reaksi

tokoh bawahan terhadap tokoh utama (2002:26). Sedangkan Saptaria dalam bukunya *Acting Handbook* membedakan tokoh menjadi tokoh protagonis, antagonis, deutragonis, *foil*, *raisonneur*, titragonis dan *utility*. Secara terperinci dapat dijelaskan sebagai berikut:

- 1.) Protagonis merupakan tokoh utama yang menggerakkan plot dari awal sampai akhir, tokoh ini memiliki tujuan tetapi untuk mencapai tujuannya tokoh ini mendapatkan rintangan dari tokoh lain.
- 2.) Antagonis merupakan tokoh yang menentang keinginan dari tokoh protagonis.
- 3.) Deutragonis merupakan tokoh lain yang berada dipihak tokoh *protagonist*.
- 4.) *Foil* merupakan tokoh lain yang berada dipihak antagonis.
- 5.) Tritagonis merupakan tokoh yang dipercaya oleh tokoh protagonis dan antagonis.
- 6.) *Utility* merupakan tokoh pembantu atau sebagai tokoh pelengkap untuk mendukung rangkaian cerita dan kesinambungan dramatik.
- 7.) *Raisonneur* merupakan tokoh yang dijadikan oleh pengarang sebagai perwakilan dari pikiran pengarang secara langsung. (Rikrik El Saptaria, 2006:34)

Kernodle mengungkapkan bahwa karakter biasanya diciptakan dengan sifat dan kualitas yang khusus. Karakter tidak hanya berupa pengenalan tokoh melalui umur, bentuk, fisik, penampilan, kostum, atau irama permainan tokoh, tetapi juga sikap batin tokoh yang dimilikinya (Cahyaningrum, 2010:170). Dari pemaparan di atas, maka penokohan sangat berpengaruh pada jalinan peristiwa yang berlangsung pada jalan cerita.

Selain berdasarkan kedudukan peran, tokoh juga dapat dibedakan berdasarkan sifat karakter yaitu terdiri dari 1.) *Flat character* yaitu tokoh yang dibekali karakterisasi oleh pengarang secara datar atau lebih bersifat hitam putih.

- 2.) *Round character* merupakan tokoh yang diberi pengarang secara sempurna, karakteristiknya kaya dengan pesan-pesan dramatic.
- 3.) *Caricatural character* merupakan karakter yang tidak wajar, satiris dan menyindir.
- 4.) *Theatrical*

character merupakan karakter yang tidak wajar, unik, lebih bersifat simbolis. (Rikrik,2008:35).

Unsur sinematografi secara umum dapat dibagi menjadi tiga aspek, yakni: kamera, film, *framing* dan durasi gambar. Kamera dan film mencakup teknik-teknik yang dapat dilakukan melalui kamera dan stok (data mentah) filmnya, seperti penggunaan lensa, kecepatan gerak gambar, efek visual, pewarnaan dan sebagainya. *Framing* adalah hubungan kamera dengan objek yang akan diambil, seperti lingkup wilayah gambar, atau *frame*, jarak, ketinggian, serta pergerakan kamera. Sementara durasi gambar mencakup lama atau durasi sebuah objek diambil gambarnya oleh kamera.

Menurut H.M.Y. Biran dalam Bukunya *Lima Jurus Sinematografi* (2010 : 4) sebuah film terbentuk dari sekian banyak *shot*. Setiap *shot* membutuhkan penempatan kamera pada posisi yang paling baik bagi pandangan mata penonton, seperti penataan *set* dan *action* pada suatu saat tertentu dalam perjalanan cerita. Pemilihan *camera angle* yang seksama dapat mempertinggi visualisasi dramatik dari cerita dan membantu pembangunan karakter pemain dalam film. Pemilihan sudut pandang kamera secara serabutan dapat merusak atau membingungkan penonton dengan pelukisan adegan sedemikian rupa hingga maknanya sulit dipahami. Maka dari itu dapat disimpulkan bahwa pemilihan *camera angle* merupakan faktor yang sangat penting dalam membangun sebuah gambar dari interes yang berkesinambungan.

Memilih *camera angle* merupakan faktor yang penting dalam membangun sebuah gambar. Penggunaan *camera angle* mempengaruhi pengambilan gambar,

karena *camera angle* akan menyesuaikan dengan keadaan atau aktivitas yang dilakukan oleh subjek. *Camera angle* yang sesuai akan menunjukkan reaksi emosi karakter sehingga berkesan lebih nyata dan berpengaruh terhadap rasa cemas, takut yang menimpa tokoh dengan menempatkan kamera untuk merekam dari sudut pandang salah satu tokoh dalam film. Tidak hanya itu *camera angle* juga menjelaskan motivasi pada *shot* yang diambil.

Adapun *camera angle* yang pengkarya gunakan dalam proses produksi pembuatan film *Kaliya* yaitu:

1. *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)

2. *Eye Level Angle*

Shot yang diambil dengan *eye level* adalah dimana mata kamera diarahkan sejajar dengan pandangan mata subjek, baik berdiri maupun ketika duduk. (Mascelli, 2010 : 54)

3. *Low Angle*

Shot yang diambil dengan *low angle* adalah setiap *shot* menghadah ke atas dalam merekam subjek. Sebuah *low angle* tidak harus berarti rendah seperti pandangan mata cacing melihat *setting* atau *action* (Mascelli, 2010 : 70). Diki

Umbara dalam bukunya *How to be A Cameraman* (2010 : 97) menjelaskan bahwa *shot* yang baik adalah kombinasi berbagai komposisi gambar ke dalam sambungan gambar yang utuh dan indah dalam satu kali pengambilan gambar.

Pengkarya juga menggunakan beberapa tipe *shot* dalam proses produksi pembuatan film *Kaliya* yaitu:

1. *Long Shot*

Merupakan perekaman gambar penuh dari leher hingga ke ujung atas sampai ke ujung bawah tubuhnya. *Long Shoot* juga dapat diartikan sebagai komposisi gambar untuk menyampaikan interaksi bahwa subjek sedang berinteraksi dengan area yang lebih luas.

2. *Extreme Close Up*

Teknik pengambilan gambar yang memperlihatkan bagian lebih detail dari bagian wajah seperti : telinga, mata, hidung atau bagian dari sebuah objek.

3. *Close Up*

Teknik pengambilan gambar yang memperlihatkan wajah, tangan, kaki, atau objek kecil lainnya. Teknik ini mampu memperlihatkan ekspresi wajah dengan jelas serta gestur yang mendetail.

4. *Medium Close Up*

Teknik pengambilan gambar yang memperlihatkan tubuh manusia dari pinggang ke atas, dimana gestur serta ekspresi wajah mulai tampak. (Ensadi J Santoso, 2013 : 79).

Untuk penunjang dalam pemilihan *angle* kamera pengkarya juga menggunakan konsep pergerakan kamera, yang bertujuan untuk menambah dinamis dan dramatis. Setiap pergerakan kamera mewakili keadaan kondisi tokoh. Pergerakan kamera yang digunakan dalam mewujudkan konsep *camera angle* adalah *tilt/tilting*. *Tilt/tilting* adalah gerakan kamera secara vertikal, mendongak dari bawah ke atas (*tilt up*) maupun dari atas ke bawah (*tilt down*). Gerakan *tilting* banyak digunakan untuk menggiring mata penonton pada aktivitas tertentu pada subyek, misalnya *shot* dimulai dengan wajah perempuan menangis menunduk ke bawah, kamera melakukan *tilt down* dan *shot* berakhir pada jemarinya yang bergetar sedang membaca/membalas sms dari seseorang, mungkin sedang diputus pacarnya. Kemudian pergerakan kamera yang pengkarya gunakan dalam mendukung konsep pengkarya seperti :

1. *Follow Camera*

Follow camera merupakan teknik pengambilan gambar yang mengikuti pergerakan pemain. Teknik ini digunakan untuk mempertahankan komposisi visual yang proporsional di dalam *frame* dan memberi *headspace* agar bagian kepala tidak terpotong di dalam *frame* saat tokoh utama sedang berjalan menjelajah. Sehingga gambar yang dihasilkan memberikan efek kepada penonton yang seolah-olah mengikuti subjek.

2. *Dolly*

Dolly merupakan teknik yang mendekati atau menjauhi subjek dengan menggerakkan kamera diatas *tripod* atau *dolly*. Teknik ini biasanya lebih dapat memberikan kesan bahwa kamera adalah mata penonton. Sedangkan pedestal adalah pergerakan kamera di atas pedestal yang dapat dinaik turunkan.

3. *Panning*

Panning adalah menggerakkan kamera menoleh ke kiri (*pan left*) dan ke kanan (*pan right*). Gerakan *panning* juga dapat digunakan untuk pengambilan gambar pada objek yang tidak bergerak, dan untuk transisi antara dua *shot*.

4. *Tilt*

Tilt/ tilting adalah kamera *movement* secara vertikal digerakan dari hadap ke bawah menuju ke atas (*Tilt up*), maupun sebaliknya dari atas ke bawah (*tilt down*). *Movement tilt* banyak dipakai untuk menggiring mata penonton pada aktivitas tertentu yang dilakukan subjek.

F. Metode Penciptaan

1. Persiapan

Tahapan pertama pengkarya melakukan pengamatan pada skenario yang telah dikembangkan oleh pengkarya skenario *Kaliya*. Untuk menentukan konsep yang cocok dalam skenario yang diproduksi, pengkarya mencari referensi dari membaca buku-buku yang berkaitan dengan sinematografi untuk menentukan teknik videografi yang akan digunakan. Selanjutnya referensi yang sesuai dengan skenario *Kaliya* diaplikasikan untuk menunjukkan reaksi karakter yang ingin pengkarya tonjolkan dalam film dan memikat penonton untuk merasakan emosional yang dialami para tokoh.

2. Perancangan

Tahap ini pengkarya menentukan dan merancang konsep yang telah pengkarya dapatkan. Menganalisis *scene-scene* yang cocok untuk pengaplikasian konsep dan teknik yang pengkarya rancang. Kemudian

pengkarya merancang *shot list* agar memudahkan dalam pengambilan gambar pada saat produksi. Selain itu pada tahap ini pengkarya juga mulai menentukan lokasi yang cocok untuk skenario serta peralatan yang dibutuhkan untuk produksi dan segala hal penunjang untuk menciptakan hasil gambar yang bagus dan indah.

3. Perwujudan Karya

Tahapan ini merupakan tahap pengarapan, dimana pengkarya mengaplikasikan konsep yang telah pengkarya pilih terhadap suatu naskah yang akan diproduksi dalam bentuk audio visual. Dalam tahap ini pengkarya 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 *camera angle* dan didukung *handheld* camera untuk memberi kesan nyata (*realistic*) dan menunjukkan reaksi karakter.

4. Penyajian Karya

Setelah selesai melaksanakan tahap pasca-produksi, hasil akhir karya film fiksi *Kaliya* akan dipersiapkan untuk ditayangkan ke penonton banyak dan berharap film ini dapat memberikan kita pesan untuk lebih meningkatkan kepedulian terhadap kasus pelecehan seksual yang sering terjadi saat ini.

G. Jadwal Pelaksanaan

Tahapan	Juli	Agus	Sept	Okt	Nov	Des	Jan
PRA PRODUKSI							
Pembentukan Ide							
Pembuatan Naskah							
Pengajuan Proposal							
Hunting							
Casting							
Breakdown							
Desain Produksi							
PRODUKSI							
Eksekusi Lapangan							
PASCA PRODUKSI							
Offline Editing							
Online Editing							

Tabel 1: Jadwal Pelaksanaan