

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Secara harfiah film disebut sebagai *cinematographie*. *Cinematographie* berasal dari kata *cinema* yang memiliki arti (gerak). *Tho* atau *phythos* diartikan sebagai (cahaya). Dengan demikian, film juga dapat diartikan sebagai melukis sebuah gerak dengan memanfaatkan cahaya. Hal tersebut menunjukkan bahwa film merupakan rangkaian berupa gambar yang bergerak dan membentuk suatu cerita yang dikenal dengan sebutan *movie* (Mursid dan Manesah, 2020:3).

Film sampai saat ini terus mengalami perkembangan yang pesat. Pada awalnya, film Edison dan Lumiere merupakan film yang memiliki durasi hanya beberapa menit. Film tersebut menunjukkan bahwa bentuk dari realitas kehidupan menciptakan sebuah film. Proses perekaman gambar yang diambil menggunakan *frame* (bingkai) secara statis (kamera tidak bergerak sama sekali) dan tidak ada proses penyuntingan terhadap hasil gambar yang sudah direkam.

Pada gelaran Festival Film Indonesia 2021, film *Penyalin Cahaya* berhasil meraih 12 piala citra (www.festivalfilm.id). Penghargaan tersebut berkaitan dengan sinematik, yaitu sebagai Penata Sinematografi Terbaik, serta Film Terbaik dalam Festival Film Indonesia. Film *Penyalin Cahaya* dirilis pada tahun 2021 bergenre drama misteri yang mengangkat isu pelecehan seksual. Film ini menceritakan seorang mahasiswa bernama Suryani yang memperjuangkan beasiswa dan gagal karena dianggap melakukan tindakan yang tidak baik akibat unggahan fotonya yang tengah mabuk tersebar ke media sosial. Setelah kejadian itu, ia menemukan beberapa kejanggalan yang terjadi atas kasus yang ia alami.

ia dan korban lainnya berusaha untuk mengungkapkan fakta yang sebenarnya terjadi. Semua itu mereka lewati dengan penuh rintangan dalam mencari sebuah keadilan.

Film *Penyalin Cahaya* memiliki unsur dramatik yang lengkap. Dalam sebuah film penggunaan unsur dramatik difungsikan untuk menjaga jalannya cerita agar tidak menjadi membosankan. Tema cerita film fiksi *Penyalin Cahaya* mengangkat tentang keadilan, pelecehan dan perjuangan hak dasar manusia. Seorang perempuan bernama Suryani saat ingin mendapatkan keadilan karena telah dirampas haknya, baik itu sebagai manusia yang mempunyai hak atas otoritas tubuhnya maupun sebagai warga negara yang mendapat jaminan perlindungan hukum. Pencapaian narasi yang baik dalam sebuah film tergantung pada sinematik yang tepat.

Sebuah film terbentuk dari beberapa *shot*. Dalam setiap *shot* membutuhkan penempatan kamera pada posisi yang tepat bagi pandangan mata penonton serta wilayah yang tertangkap pada suatu gambar. Pemilihan *angle* kamera yang tepat akan mempertinggi visualisasi dramatik dari suatu cerita dalam film. penonton dapat melihat adegan dari berbagai sudut *angle* kamera (Marcelli, 2010:1)

Mewujudkan pesan film melalui visual dengan penataan kamera menggunakan *subjective shot* dimana perekaman film dari titik pandang seseorang. Penonton berpartisipasi dalam peristiwa yang disaksikannya. Subjek dalam layar dapat berinteraksi dengan kamera sehingga memberikan kesan kedekatan antara subjek dengan penonton. Penonton juga dapat terlibat dalam adegan dengan kamera bertukar posisi sebagai sudut pandang dari subjek yang

ada dalam layar. Munculnya konflik secara dominan divisualisasikan dengan *subjective shot* dimana penonton akan dibawa seolah ikut merasakan secara langsung konflik yang terjadi didalam film Penyalin Cahaya, sehingga penonton hanya akan mendapatkan informasi, baik secara visual maupun audio dari satu sudut pandang kamera. *Subjective shot* adalah sudut pengambilan gambar yang dimana sudut itu mewakili mata penonton.

Subjek utama dalam film Penyalin Cahaya bercerita latar belakang tokoh yang berinteraksi dengan pemain lainnya untuk menyelesaikan sebuah masalah. *Subjective shot* lebih dominan diterapkan, karena lebih banyaknya interaksi yang dilakukan subjek dengan kamera dan pemain lainnya. Penonton mendapat perhatian lebih tidak hanya dengan subjek utama, tetapi dengan cerita dalam film yang melibatkan banyak pemain untuk menyelesaikan sebuah permasalahan.

Peneliti tertarik untuk mengkaji lebih dalam pada naratif film Penyalin Cahaya yang terdapat adegan dramatik konflik. Peneliti kemudian menganalisis melalui *subjective shot* sebagai unsur visual, Memvisualkan cerita dalam sebuah film sangatlah penting agar memudahkan tercapainya pesan yang disampaikan dalam adegan film, peneliti tertarik untuk melihat adegan-adegan dramatik dengan menggunakan *angle* kamera.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana *subjective shot* dalam membangun adegan dramatik pada film Penyalin Cahaya?

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Penelitian ini dilakukan untuk menambah wawasan peneliti mengenai bagaimana peran *subjective shot* dalam membangun adegan dramatik pada film *Penyalin Cahaya*.

2. Tujuan Khusus

Penelitian ini bertujuan mengetahui dan menjabarkan tentang peran *subjective shot* dalam membangun adegan dramatik ditunjukkan melalui ukuran *shot*, dan pemilihan *subjective shot* pada setiap *scene* berisi informasi adegan.

2. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan peneliti dalam menganalisis sebuah film dan pengetahuan bagi para sineas. Kemudian menjadi referensi kajian *subjective shot* dalam membangun adegan dramatik.

2. Manfaat Praktis

Penelitian yang dilakukan ini dapat memberikan ide atau pemikiran untuk pembuat film ke depannya dalam mempertimbangkan *shot* dengan menempatkan kamera dengan posisi yang tepat, agar dramatik dalam cerita adegan dapat tersampaikan melalui *subjective shot*.

D. Tinjauan Pustaka

Dalam melakukan penelitian ini, peneliti mengacu beberapa penelitian yang pernah ada sebelumnya sebagai rujukan bagi peneliti dan untuk menghindari terjadinya kesamaan antar penelitian yang telah ada sebelumnya. Berikut beberapa penelitian yang menjadi rujukan penelitian.

Jurnal oleh Bagus Satrio Nugroho yang berjudul “Analisis Unsur Dramatik Pada Film *Need For Speed* Melalui Sudut Pandang Kamera Dari Adegan Berkendara”. Institut Seni Indonesia Yogyakarta pada tahun 2019. Dalam jurnalnya Nugroho membahas mengenai unsur dramatik melalui sudut pandang kamera dari adegan berkendara pada film *Need For Speed*. Hal yang menjadi referensi bagi penulis dari penelitian tersebut adalah dalam variabel sudut pandang kamera. Perbedaanannya terletak pada metode penelitian, Teori dan objek yang diteliti. Penelitian milik Nugroho terfokus dalam sudut pandang kamera dalam adegan berkendara.

Jurnal oleh Eka Nur Amsy Samtrimandasari yang berjudul “Analisis *Angle* Kamera Point Of View (POV) Dalam Membangun Penceritaan Terbatas Pada Film *Serching*” Institut Seni Indonesia Yogyakarta pada tahun 2022. Dalam jurnal ini, Samtriandasari menjelaskan bahwa *angle* kamera *point of view* memiliki keterbatasan dalam sebuah cerita. Keterbatasan penonton yang cenderung memiliki pandangan yang sama dengan subjek tertentu. Sehingga informasi yang diperoleh penonton akan sama dengan subjek tersebut. Penelitian Samtrimandasari berfokus pada *angle* kamera *point of view* dalam membangun

keterbatasan cerita. Perbedaannya terletak pada objek film yang diteliti, Teori, dan hasil.

Penelitian yang dilakukan oleh Husnil Fajri yang berjudul “*Mise-En-Scene* Sebagai Pendukung Unsur Dramatik Film *Penyalin Cahaya*” Institut Seni Indonesia Padangpanjang pada tahun 2023. Dalam penelitiannya Husnil membahas mengenai pentingnya *mise-en-scene* yang terfokus pada *setting*, *costume dan make up*, *lighting*, *staging (movement and performance)* sebagai salah satu faktor yang dapat membangun dramatik pada film *Penyalin Cahaya*. Dengan menggunakan metode kualitatif deskriptif, mendeskripsikan unsur-unsur *mise-en-scene* yang ditemukan dalam mendukung dramatik pada film *Penyalin Cahaya*. Perbedaannya terletak pada variabel yang diteliti dengan melalui *subjective shot* dalam membangun dramatik konflik, dan hasil yang diperoleh.

E. Landasan Teori

1. Dramatik

Unsur dramatik dengan istilah lain dramaturgi, yaitu unsur-unsur yang dibutuhkan untuk menciptakan gerakan dramatik dalam sebuah cerita atau dalam benak penonton. Unsur dramatik terdiri dari konflik, ketegangan, keingintahuan dan kejutan (Lutters, 2010:100).

1) Konflik

Konflik adalah permasalahan yang diciptakan untuk menghasilkan pertentangan dalam sebuah keadaan sehingga akan menimbulkan dramatik yang menarik. Konflik umumnya timbul jika seseorang tokoh tidak berhasil

mencapai apa yang dia inginkan. Sasaran pelampiasannya bermacam-macam, seperti tokoh lawannya, tokoh pendampingnya, dirinya sendiri, atau objek di sekitarnya (Lutters, 2010:100).

2) Ketegangan (*Suspence*)

Suspence atau ketegangan yang dimaksud adalah tidak bersangkutan dengan hal yang menakutkan, melainkan menanti sesuatu yang akan terjadi. Penonton akan merasa berdebar-debar menunggu risiko yang bakal dihadapi oleh tokoh dalam menghadapi masalahnya. Hal tersebut biasanya sering terjadi terhadap tokoh protagonis sehingga ketegangan kepada penonton akan semakin tinggi, dibandingkan jika tokoh antagonis yang menghadapi suatu masalah (Lutters, 2010:101).

3) Rasa Ingin Tahu (*Curiosity*)

Keingintahuan seseorang terhadap terhadap suatu adegan yang kita ciptakan. Hal ini bisa terjadi dengan cara menampilkan sesuatu yang aneh sehingga menimbulkan keingintahuan penonton. Atau bisa juga dengan mengulur informasi tentang suatu masalah sehingga membuat penonton merasa penasaran. Semakin kita mengulur informasi, maka semakin penasaran penonton ingin mengetahuinya. Namun penundaan sebuah informasi harus dengan perhitungan yang tepat, jangan sampai penonton menjadi jenuh dan kesal lalu meninggalkan tontonan tersebut (Lutters, 2010:102).

4) Kejutan (*Surprise*)

kejutan terjadi ketika itu terjadi secara tidak terduga. Untuk bisa menimbulkan kejutan pada penonton, kita harus membuat sebuah cerita yang tidak mudah ditebak oleh penonton. Atau bisa juga kita menampilkan masalah sembari mengganggu pikiran penonton dengan tokoh-tokoh lain, yang menyimpangkan penonton (Lutters, 2010:102).

Sinematografi merupakan proses menyampaikan ide, menginterpretasikan emosi, suasana, semua bentuk komunikasi nonverbal dan menerjemahkan itu semua ke dalam visual. Sinematografi memvisualkan apa yang terlihat oleh penonton (tidak terlihat) dan bagaimana gambar disajikan dengan baik. Sinematografi terdiri dari dua suku kata *cinema* dan *graphy* dari bahasa Yunani, *kinema* yang artinya bergerak dan *graphoo* berarti menulis. Jadi, sinematografi dapat diartikan sebagai kegiatan menulis dengan menggunakan gambar yang bergerak (Nugroho, 2014:11).

2. *Subjective Shot*

Subjective shot membuat perekaman film dari titik pandang seseorang. Penonton berpartisipasi dalam peristiwa yang disaksikannya sebagai pengalaman pribadinya. Penonton ditempatkan dalam film, baik dia sendiri sebagai peserta aktif, atau bergantian tempat dengan seorang pemain dalam film dan menyaksikan kejadian yang berlangsung melalui matanya. Penonton juga dilibatkan dalam film, manakala seorang pelaku dalam adegan memandang ke lensa, yakni karena terjadinya hubungan pemain-penonton melalui pandangan atau memandang (Roy Thompson dan Christopher Bowen, 2009:26).

Kamera harus bergerak untuk memperagakan gerakan-gerakan pemain ketika ia berjalan. Seorang tokoh di dalam adegan yang memandangi ke arah lensa membangun keterlibatan penonton dalam perekamannya, yakni karena terjadi hubungan antara pemain dan penonton melalui pandangan. Penonton ditempatkan di dalam perekaman, baik dia sendiri sebagai peserta aktif atau bergantian dengan seorang pemain dalam perekaman dan menyaksikan kejadian yang berlangsung melalui matanya. Fungsi *angle* kamera ini untuk membawa mata penonton sebagai mata pemain, sehingga dihasilkan efek yaitu penonton bisa melihat apa yang dilihat pemain secara langsung. Kamera *subjective* dapat memvisualkan adegan melalui cara-cara sebagai berikut:

- 1) Kamera berlaku sebagai mata penonton untuk menempatkan objek berada dalam adegan.
- 2) Kamera berganti-ganti tempat dengan seorang yang berada dalam gambar.
- 3) Kamera bertindak sebagai mata penonton yang tidak kelihatan.

Kemudian unsur pendukung dari *subjective shot* yaitu Jenis-jenis *shot* menurut Roy Thompson dan Christopher Bowen (2009:27) adalah sebagai berikut:

a) *Long Shot*

Sebuah *Shot* yang menangkap seluruh area dari tempat kejadian, Lokasi, dan objek lainnya dalam adegan. *Long shot* digunakan untuk menjelaskan semua elemen dari adegan tersebut, hingga penonton dapat mengetahui siapa saja yang terlibat (Roy Thompson dan Christopher Bowen, 2009:28).

b) *Medium Shot*

Medium shot didefinisikan sebagai *intermediate*. Karena terletak antara *long shot* dan *close-up*. memperlihatkan tubuh objek dari pinggang sampai atas. Gerak serta wajah mulai terlihat. *Medium shot* sering kali digunakan dalam film (Roy Thompson dan Christoper Bowen, 2009:30).

c) *Medium Close Up*

Merupakan jenis *shot* untuk menunjukkan ekspresi atau emosi subjek agar lebih jelas dengan ukuran *shot* sebatas dada hingga kepala, dan tetap harus ada jarak atas kepala dengan frame atau yang biasanya disebut *headroom*. (Roy Thompson dan Christoper Bowen, 2009: 31)

d) *Close – Up*

Shot yang merekam seseorang pemain dari bahu sampai atas kepala. *Shot* ini juga memperlihatkan detail wajah, kaki, tangan, atau sebuah objek kecil lainnya (Roy Thompson dan Christoper Bowen, 2009:33).

Unsur pendukung lainnya yaitu *shot size*, ketinggian kamera dengan objek yang ada di dalam *frame*. Menurut Roy Thompson dan Christoper Bowen (2009:35) Sebagai berikut:

e) *High Angle*

Shot dimana mata kamera diarahkan ke bawah untuk menangkap subjek. *High angle* tidak harus berarti kamera diletakkan di tempat yang sangat tinggi. Bisa saja kamera ditempatkan di bawah level mata juru kamera, tetapi dengan arah lensa mengarah ke bawah, maka *shot* tersebut dapat dikatakan *high angle* (Roy Thompson dan Christoper Bowen, 2009:35).

f) *Low Angle*

Shot dimana kamera menghadap ke atas, *shot* ini tidak harus ditempatkan di bawah level mata juru kamera. *Low angle* bisa ditempatkan dalam lubang, atau bawah lantai, untuk mencapai ketinggian lensa dalam hubungan terhadap objek. Dan mengurangi *foreground* yang tidak perlu (Roy Thompson dan Christopher Bowen, 2009:37).

Pratista (2018:23) menjelaskan bahwa Film memiliki dua unsur yakni unsur naratif dan sinematik. Unsur naratif adalah bahan yang akan diolah, sedangkan unsur sinematik adalah cara pengolahannya. Kedua unsur tersebut saling berinteraksi dan berkesinambungan satu dengan yang lainnya. Dalam film fiksi unsur naratif adalah motor penggerak sebuah cerita, sedangkan unsur sinematik adalah aspek teknis dalam pembentuk film. Unsur sinematik terbagi menjadi empat elemen pokok, salah satunya yaitu *sinematografi*.

F. Metode Penelitian

1) Desain Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif. J. Moleong (2011:6) mengemukakan bahwa:

“Penelitian kualitatif adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, dan lainnya secara holistik dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah.”

Metode penelitian kualitatif menekankan terhadap kualitas bukan kuantitas dan data-data yang dikumpulkan berasal dari observasi terhadap objek yang akan diteliti, dan dokumentasi. Penelitian kualitatif digunakan untuk meneliti objek secara alamiah. Penelitian ini lebih mementingkan proses dari penelitian dari pada hasil yang didapat. Hal tersebut disebabkan adanya hubungan antar variabel yang sedang diteliti akan jauh lebih jelas selama proses pengamatan, maka dalam penelitian ini digunakan metode penelitian kualitatif.

Pendekatan yang dilakukan adalah deskriptif yaitu data yang diperoleh berupa kata-kata, gambar yang disajikan dengan menuliskan variabel demi variabel satu demi satu. Tahap analisis data akan dilakukan secara bertahap dengan mendeskripsikan data yang telah diperoleh berupa gambar dan narasi.

Penelitian ini terfokus pada aspek-aspek *subjective shot* yang muncul pada adegan-adegan yang terdapat dramatik konflik. Fokus penelitian ini adalah membuat kesimpulan bagaimana *subjective shot* dalam membangun konflik pada film *Penyalin Cahaya* sebagai objek penelitian.

2) Jenis dan Sumber Data

Jenis data menurut Lofland dibagi ke dalam kata-kata dan tindakan, sumber data tertulis dan foto (Moleong, 2011:157). Penelitian ini akan melihat bagaimana *subjective shot* digunakan dalam membangun konflik yang muncul pada film *Penyalin Cahaya*.

a. Data Primer

Data primer adalah sumber data yang langsung memberikan data kepada pengumpul data (Sugiyono, 2011:225). Data yang dikumpulkan langsung dari sumber pertama atau objek penelitian yang dilakukan. Data primer dalam penelitian ini adalah film *Penyalin Cahaya* yang di tonton di *platform online Netflix* yang dapat ditonton berulang-ulang. Peneliti mengamati film tersebut melalui adegan demi adegan yang memiliki unsur dramatik kedalam *angle* kamera pada film *Penyalin Cahaya*.

b. Data sekunder

Data sekunder merupakan data yang tidak langsung memberikan data kepada pengumpul data, misalnya melalui orang lain atau dokumen (Sugiyono, 2011:225). Data tersebut didapat dari berbagai sumber buku, jurnal, skripsi, dan website.

3) Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah paling strategis dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah memperoleh data. Tanpa mengetahui teknik pengumpulan data, maka peneliti tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar data yang ditetapkan. (Sugiyono, 2011:224)

Pengumpulan data dapat dilakukan dalam berbagai *setting*, sumber, dan berbagai cara. Penelitian ini dilakukan penulis berdasarkan kebutuhan dalam menganalisis objek yang diteliti. Dengan metode pengumpulan data melalui sebagai berikut:

a. Observasi

Observasi merupakan teknik pengumpulan data yang mempunyai ciri yang spesifik bila dibandingkan dengan teknik yang lain. Observasi juga tidak terbatas pada orang, tetapi juga objek-objek alam yang lain. Melalui kegiatan observasi peneliti dapat belajar tentang perilaku dan makna dari perilaku tersebut (Sugiyono, 2018:229)

Dengan melakukan pengamatan dan pencatatan terhadap tema yang diselidiki dari perolehan data-data yang terkait dengan objek penelitian. Pengamatan data tersebut dilakukan dengan tinjauan literasi ataupun teori-teori yang relevan dengan objek penelitian. Hasil dari menonton film *Penyalin Cahaya* akan diamati secara seksama dan mendetail, kemudian menentukan apa saja yang dibutuhkan untuk melakukan penelitian.

b. Dokumentasi

Menurut Sugiyono (2011:236), dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu, dokumen biasanya berbentuk tulisan, gambar atau karya-karya monumental seseorang. Dokumen berupa tulisan misalnya catatan harian, sejarah kehidupan, biografi, pengaturan, kebijakan. Dokumen yang berbentuk gambar misalnya foto, video, sketsa dan lain-lain. Dokumen yang berbentuk karya misalnya karya seni, patung, film dan lain-lain.

Dalam penelitian ini dokumen berupa karya yaitu film *Penyalin Cahaya* kemudian dokumen berupa gambar yaitu hasil *screen capture* pada film *Penyalin Cahaya* dari variabel yang diteliti.

c. Studi Pustaka

Studi pustaka adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan materi data atau informasi melalui skripsi terdahulu, jurnal ilmiah, buku-buku referensi yang tersedia di perpustakaan. Penelitian dalam melakukan olah studi literatur kepustakaan, menggunakan sumber referensi buku, jurnal, dan internet untuk mencari data-data yang berkaitan dengan penelitian (Meleong, 2011:11).

4) Teknik Analisis Data

Analisis data adalah proses menyusun secara sistematis data yang diperoleh. Teknik analisis data akan dilakukan jika semua data telah terkumpul kemudian informasi lainnya telah mencakupi untuk dilakukannya proses penelitian. Sumber data dalam penelitian kualitatif adalah kata-kata, dan tindakan, selebihnya data tambahan seperti dokumen dan lainnya.

Data-data yang telah penulis dapatkan kemudian dianalisa dengan menggunakan metode kualitatif. Data yang digunakan ialah data yang telah ditemukan dari objek film *Penyalin Cahaya* yang berupa data visual, atau buku-buku dan jurnal yang berkaitan dengan teknik sudut pandang kamera dalam membangun unsur dramatik.

5) Teknik Penyajian Hasil Analisis Data

Teknik penyajian hasil analisis data terbagi menjadi dua yaitu, formal dan informal. Teknik dengan penyajian formal merupakan teknik penyajian dengan menggunakan statistika dalam bentuk gambar yang telah dideskripsikan. Penyajian informal adalah teknik penyajian menggunakan kalimat, narasi, dan ungkapan.

Dalam penelitian ini, penulis menyajikan hasil analisis berbentuk formal yang disajikan ke dalam bentuk foto yang telah di *screen capture* Pada adegan yang mendukung teknik sudut pandang kamera pada film Penyalin Cahaya. Sedangkan penyajian data informal tersebut dideskripsikan ke dalam unsur dramatik yang muncul pada penggunaan teknik sudut pandang kamera pada setiap adegan dalam film tersebut.