

BAB III

HASIL DAN ANALISA KARYA

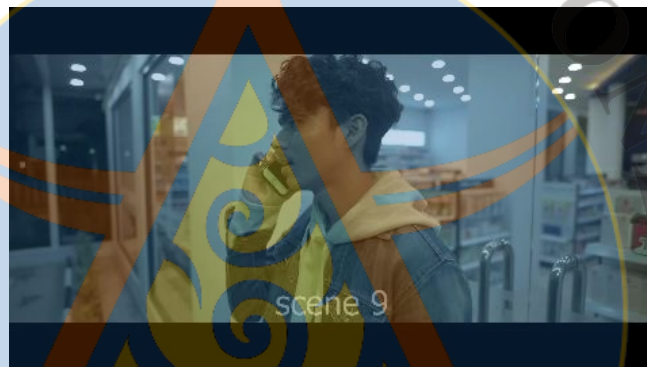
A. Hasil karya

Film *Pasture* adalah film fiksi yang berdurasi 18 menit dengan genre drama yang menceritakan tentang Alan yang mengalami amnesia dan halusinasi, Penceritaan film *Pasture* berfokus pada keadaan yang dialami Alan seperti hilang ingatan yang secara tidak langsung mempengaruhi emosi dari Alan, kemudian didukung dengan penggunaan alur yang tidak runtun untuk memberikan efek simulasi hilang ingatan.

Penulis menggunakan *angle* objektif untuk mempertegas emosi dari tokoh Alan. *Angle* objektif merupakan perekaman kamera sebagai tempat penonton yang tersembunyi didalam gambar sehingga dapat memberikan sensasi yang dirasakan tokoh, dalam film *Pasture* tokoh Alan menunjukkan beberapa emosi yang kemudian penulis visualkan dengan *angle* objektif, perekaman kamera sebagai tempat penonton yang tersembunyi didalam gambar digunakan untuk menunjukkan keadaan Alan yang sedang mengalami halusinasi, keadaan halusinasi penulis bedakan dengan warna dari *lighting* yang cenderung kehijauan, dengan konsep *lighting* seperti ini akan memberikan perspektif berbeda terhadap keadaan emosi Alan. Hal ini dapat dilihat pada *scene* 2 dan 9, ketika Alan sedang melamun dan ketika Alan sedang marah kepada seseorang ditelefon.



Gambar 1
angle Objektif *scene* 2 ketika Alan sedang melamun
 (Sumber : *capture image* film *Pasture*, 2023)

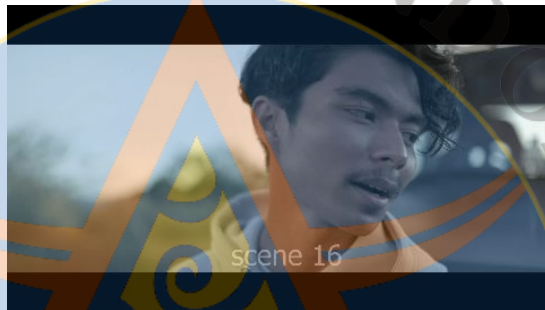


Gambar 2
angle Objektif *scene* 9 ketika Alan sedang marah
 (Sumber : *capture image* film *Pasture*, 2023)

Perekaman *angle* objektif sebagai tempat penonton yang tersembunyi didalam gambar juga berfungsi untuk menunjukan keadaan Alan yang mengalami amnesia dan emosi marah alan ketika beradu argumen, perekaman seperti ini penulis terapkan pada *scene* 13 dan 16 ketika tokoh Alan sedang mengemudi mobil ia marah mendengar jawaban maya kepadanya, pendekatan *visual* dengan *angle* objektif akan memberikan relasi antara tokoh dan penonton sehingga informasi dapat tersampaikan dengan baik.



Gambar 3
angle objektif scene 13 ketika Alan marah
(Sumber : *capture image* film *Pasture*, 2023)



Gambar 4
angle objektif scene 16 ketika Alan marah
(Sumber : *capture image* film *Pasture*, 2023)

B. Analisa Karya

Dengan perekaman tersebut dapat memberikan kesan sesuai dengan realita yang ada, perekaman sebagai penonton yang dilibatkan bertujuan untuk menggambarkan keadaan Alan yang mengalami amnesia dan luapan rasa marah dari tokoh Alan sehingga dapat menyampaikan informasi yang lebih baik tentang kondisi mental atau perspektif emosional karakter tokoh Alan kepada penonton.

Emosi yang dipengaruhi oleh keadaan biologis, psikologis merupakan dorongan untuk meluapkan pikiran dan perasaan dalam bertindak, Tokoh Alan diceritakan memiliki penyakit yang membuatnya

mengalami halusinasi dan amnesia, penyakit tersebut membuatnya lupa dengan istrinya yang bernama Maya. Keadaan Alan yang memiliki riwayat tersebut kemudian mempengaruhinya dalam meluapkan pikiran dan perasaannya, luapan emosi dari tokoh Alan seperti marah, sedih, kemudian diviusalkan melalui *angle* objektif, perekaman tersebut terletak pada *scene* 2, 4, 6, 9, 11, 13, 16, 17, kemudian pada beberapa *scene* penulis juga menggunakan konsep pendukung dengan teknik *handheld* untuk mempertegas emosi melalui pergerakan kamera yang *shaking* bertujuan untuk memberikan kesan dramatik. Konsep *lighting* pada film *Pasture* dibuat dengan perbedaan yang kontras sesuai dengan keadaan tokoh Alan, keadaan Alan ketika berhalusinasi penulis mengaplikasikan *lighting* dengan warna kehijauan, sementara pada keadaan Alan lainnya penulis menggunakan *lighting* dan warna yang natural.

Penulis juga menyisipkan beberapa *angle* subjektif diantara penerapan *angle* objektif, salah satu ciri khas atau teknik didalam *angle* subjektif adalah memungkinkan tokoh untuk berinteraksi langsung dengan penonton. Salah satunya dengan cara tokoh melihat langsung ke arah lensa, hal tersebut dimaksud untuk memberikan efek dramatik ketika salah satu *shot* disisipkan dengan pengaplikasi teknik tersebut.

Dengan demikian penerapan *angle* objektif dapat memberikan respon emosional yang baik dan penonton dapat merasakan peristiwa yang mereka lihat dengan alami.

Semua *scene* dalam film *Pasture* dengan keadaan Alan yang mengalami halusinasi adalah ketika tokoh Alan berada sendiri didalam *frame*, penempatan kamera secara objektif dan penempatan posisi Alan yang berada disudut *frame* bertujuan untuk memberikan informasi tentang ketidaknyamanan Alan dalam keadaan halusinasi. Penggunaan teknik *handheld* digunakan untuk mempertegas emosi dan rasa tidak nyaman tokoh kemudian dihasilkan melalui pergerakan kamera yang *shaking*.

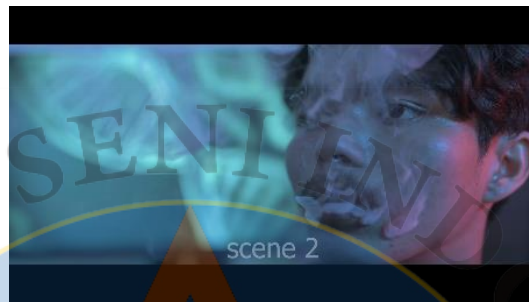
Keseluruhan *scene* yang menceritakan keadaan halusinasi tokoh Alan menggunakan konsep dan warna *lighting* yang dominan kehijauan, selain untuk membedakan kondisi tokoh, warna hijau juga digunakan sebagai simbol untuk melambangkan kesadaran akan kesehatan mental. Pemilihan dan penggunaan lensa lebar penulis aplikasi dalam *scene* ini, efek gambar distorsi yang dihasilkan oleh pemilihan lensa tersebut akan menghasilkan gambar yang terlihat aneh tetapi dapat memberikan kesan berbeda terhadap *visual* dari kondisi halusinasi.

Penegasan emosi tokoh Alan menggunakan *angle* objektif dalam film Fiksi *Pasture* seperti yang telah penulis diatas kemudian penulis terapkan pada beberapa *scene*.

a. *Scene 2*

Pada adegan gambar 12 yang memperlihatkan Alan sedang merokok, kemudian mempertanyakan tentang apakah ada orang yang mengenal baik siapa dirinya (gambar 12) sambil bercermin, kemudian Alan

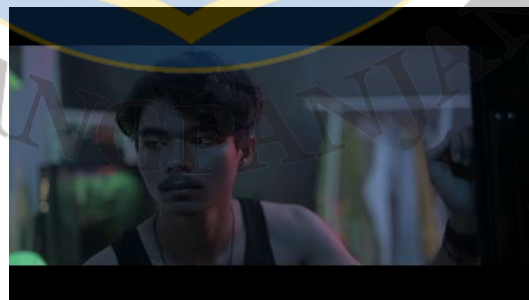
menanyakan apakah ada orang yang lebih mengenal baik dirinya (gambar 13) melihat dirinya dicermin , tapi siapa dia, dia tak asing (gambar 14), kemudian Alan berkata inilah jawaban yang tak pernahku kenal.



Gambar 5
Potongan *scene 2* Alan sedang melamun
(Sumber : *capture image* film *Pasture*, 2023)



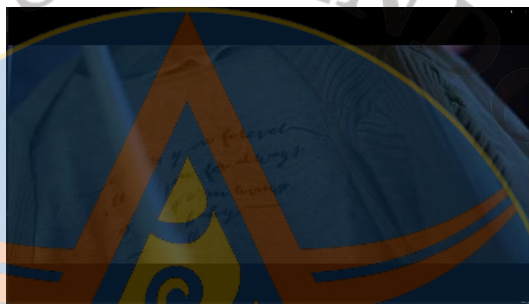
Gambar 6
Potongan *scene 2* Alan duduk didepan cermin
(Sumber : *capture image* film *Pasture*, 2023)



Gambar 7
Potongan *scene 2* Alan melihat keluar jendela
(Sumber : *capture image* film *Pasture*, 2023)



Gambar 8
Potongan *scene 2* Alan melihat keluar jendela
(Sumber : *capture image* film *Pasture*, 2023)



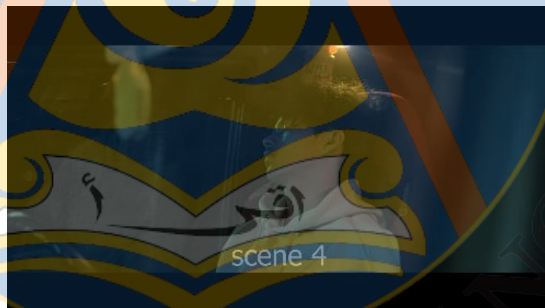
Gambar 9
Potongan *scene 2* Alan melihat keluar jendela
(Sumber : *capture image* film *Pasture*, 2023)

Pada gambar 12 penerapan *angle* objektif menggambarkan keadaan Alan dari persepektif berbeda terhadap kondisi halusinasi yang dialaminya, gambar 12 memperlihatkan Alan yang menghembuskan asap rokoknya dengan tatapan kosong, *shot ini* merupakan *shot* penghubung antara *scene 1* yang memperlihatkan ada kerusakan pada syaraf otak Alan dan juga sebagai *opening scene (vfx)* yang menyambung dengan gambar 12 ketika Alan yang sedang menghembuskan asap rokoknya, gambar 15 dan 16 adalah jawaban langsung dari benda yang ada disekeliling Alan, gambar 15 yang memperlihatkan wanita menangis merupakan representatif dari tokoh Maya yang merupakan istri dari Alan. gambar 16 merupakan baju Maya, merupakan sebuah *clue* yang akan menjawab bahwa maya dan Alan adalah

suami istri. gambar 15 dan 16 merupakan *angle* subjektif yang disisipkan diantara *shot* objektif untuk memberikan kesan dramatik dan menunjang keadaan Alan yang sedang berhalusinasi, selain itu gambar 15 dan 16 juga dimaksud sebagai jawaban atas Alan yang tidak mengenal dirinya.

b. Scene 4

Pada *scene* 4 memperlihatkan Alan mencoba memejamkan matanya (Gambar 17), Alan berkali kali merubah posisi tidurnya (Gambar 18), Alan selalu gelisah dan terbangun (Gambar 19), Alan yang kesal kemudian memukul stir mobilnya (Gambar 20), kemudian Alan memutuskan untuk keluar dari dalam mobilnya (Gambar 21).



Gambar 10

Potongan *scene* 4 Alan mencoba untuk tertidur
(Sumber : *capture image* film *Pasture*, 2023)

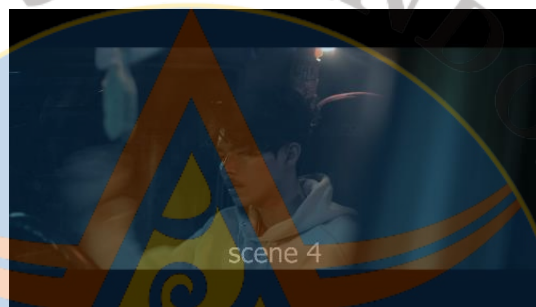


Gambar 11

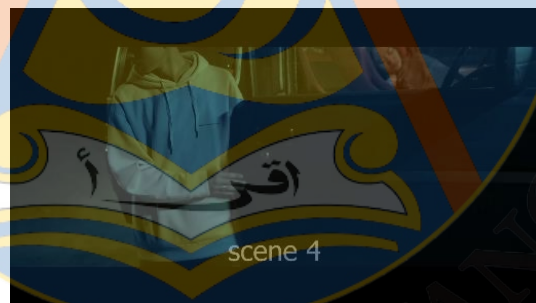
Potongan *scene* 4 ketika Alan gelisah
(Sumber : *capture image* film *Pasture*, 2023)



Gambar 12
Potongan scene 4 Alan kesal karena susah tertidur
(Sumber : *capture image* film *Pasture*, 2023)



Gambar 13
Potongan scene 4 Alan marah dan memukul stir
(Sumber : *capture image* film *Pasture*, 2023)



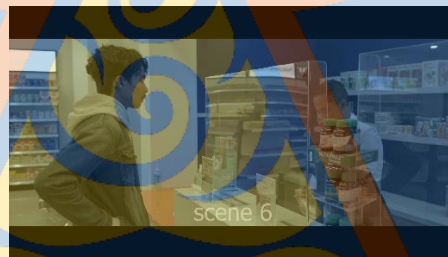
Gambar 14
Potongan scene 4 Alan keluar dari mobilnya
(Sumber : *capture image* film *Pasture*, 2023)

Penerapan *angle* objektif gambar 17 dan 18 untuk memvisualkan emosi dari tokoh Alan yang marah karena tidak bisa tertidur. Kegelisahan tokoh Alan dibangun dengan teknik *handheld* melalui pergerakan *shaking* dari kamera sehingga penerapan *angle* objektif dengan pergerakan kamera

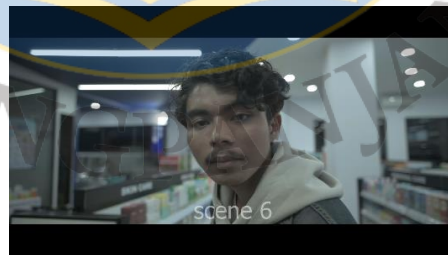
yang *shaking* akan mempermudah penonton mendapatkan informasi yang kuat dengan keadaan yang dialami tokoh Alan.

c. *Scene 6*

Pada adegan gambar 23 yang memperlihatkan Alan sedang menunggu apoteker mengambilkan obat yang dibelinya (Gambar 23), kemudian Alan menanyakan jumlah harga dari obat yang dibelinya (Gambar 24), Apoteker kemudian menjawab jumlah harga dari obat tersebut (Gambar 25), ketika Alan beranjak meninggalkan apotek tiba-tiba handphonenya berdering (Gambar 26).



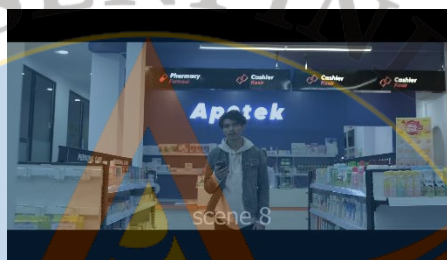
Gambar 15
Potongan *scene 6* dalam film *Pasture*
(Sumber : *capture image film Pasture*, 2023)



Gambar 16
Potongan *scene 6* dalam film *Pasture*
(Sumber : *capture image film Pasture*, 2023)



Gambar 17
Potongan scene 6 dalam film *Pasture*
(Sumber : *capture image film Pasture*, 2023)



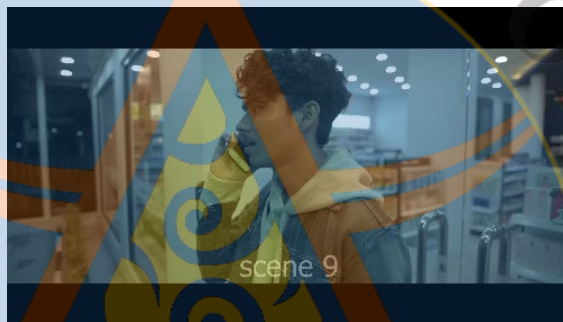
Gambar 18
Potongan scene 6 dalam film *Pasture*
(Sumber : *capture image film Pasture*, 2023)

Penerapan *angle* objektif penulis aplikasikan pada gambar 23 untuk menunjukkan informasi ruang dan waktu kepada penonton kemudian disisipkan dengan penggunaan *angle* subjektif gambar 24 dengan *shot* frontal dari arah apoteker sebagai perekaman penonton yang dilibatkan ketika tokoh Alan melihat langsung ke arah lensa sehingga memberikan kesan mengajak penonton berinteraksi langsung dengan tokoh Alan, kemudian dibalas dengan gambar 25 memberikan informasi apa yang Alan lihat. Penerapan *angle* subjektif seperti ini akan memberikan efek kejutan dan membawa penonton merasakan apa yang Alan lihat, penonton secara tidak langsung seolah-olah menyaksikan langsung kejadian tersebut. Pada gambar 26 penerapan *angle* objektif melalui perekaman kamera sebagai penonton tersembunyi yang dikombinasikan dengan pergerakan kamera *dolly zoom*

digunakan untuk mempertegas keadaan Alan yang sedang berhalusinasi dan kebingungan dengan apa yang sedang ia lakukan.

d. *Scene 9*

Pada adegan gambar 22 yang memperlihatkan Alan yang marah-marah dengan nada suara yang tinggi kepada seseorang lewat sambungan telepon.



Gambar 19
Potongan *scene 9* Alan marah ditelefon
(Sumber : *capture image* film *Pasture*, 2023)

Penerapan *angle* objektif gambar 22, dengan perekaman kamera sebagai tempat penonton yang tersembunyi didalam gambar digunakan untuk menunjukan keadaan Alan yang sedang mengalami halusinasi, penggunaan teknik *handheld* pada gambar 22 bertujuan untuk mempertegas emosi dengan pergerakan kamera yang *shaking* dan untuk memperkuat emosi Alan yang marah dan halusinya pada seseorang ditelefon. Pada adegan ini penulis menggunakan warna *lighting* kehijauan sebagai simbol terhadap halusinasi yang dialami Alan, konsep *lighting* seperti ini akan memberikan perspektif berbeda terhadap keadaan emosi Alan.

e. Scene 11

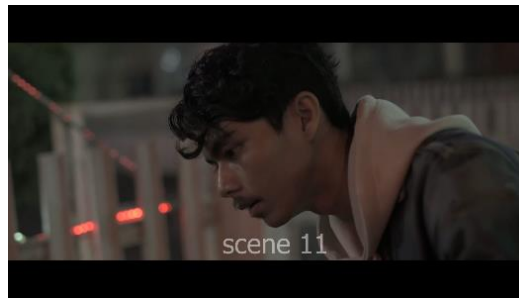
Pada adegan gambar 27 terlihat Alan berjalan menyeberangi jalan menuju mobilnya yang sedang terparkir, Maya tampak muntah di samping mobil Alan yang sedang terparkir, Alan melihat kemudian menghampiri Maya (Gambar 28), kemudian Alan menanyakan keadaan Maya (Gambar 29), Maya menggelap mulutnya dengan nafas yang terengah-engah, lalu menggelangkan kepalanya (Gambar 30), Alan melihat keadaan disekitarnya yang sepi (Gambar 31), Alan membantu Maya berjalan masuk ke mobil.



Gambar 20
Potongan scene 11 akan menyebrangi jalan
(Sumber : capture image film *Pasture*, 2023)

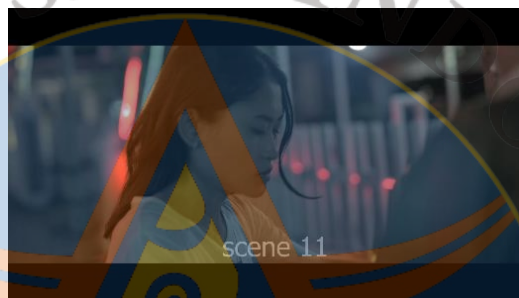


Gambar 21
Potongan scene 11 Alan melihat Maya yang muntah
(Sumber : capture image film *Pasture*, 2023)



Gambar 22

Potongan *scene 11* Alan menanyakan keadaan Maya
(Sumber : *capture image* film *Pasture*, 2023)



Gambar 23

Potongan *scene 11* Maya yang tidak enak badan
(Sumber : *capture image* film *Pasture*, 2023)



Gambar 24

Potongan *scene 11* Alan melihat keadaan sekitar
(Sumber : *capture image* film *Pasture*, 2023)

Penerapan *angle* objektif gambar 27, untuk memperlihatkan Alan yang sedang kebingungan ketika hendak menyeberangi jalan, penulis tidak banyak melakukan pergerakan kamera dan menahan pergerakan kamera di posisi awal ketika Alan *out frame* untuk memberikan kesan ragu dan kebingungan seperti yang di rasakan Alan. Pada gambar 28 penulis

memberikan *angle* objektif untuk mempertegas informasi ruang agar penonton tidak kebingungan memahami informasi tempat pada cerita, selain itu penerapan *angle* objektif pada gambar 28 dan 29 juga bertujuan untuk memperlihatkan rasa Alan kasihan melihat Maya yang sedang muntah-muntah, pada adegan gambar 29 perekaman seperti ini digunakan untuk dapat memberikan kesan kepada penonton sebagai seseorang yang menyaksikan kejadian tersebut secara tersembunyi, dan memperlihatkan Alan yang lupa terhadap istrinya namun masih memiliki rasa empatik terhadap Maya, pada scene ini *setting* untuk warna lampu tidak lagi memakai warna yang kehijauan, dan lebih cenderung menggunakan warna natural.

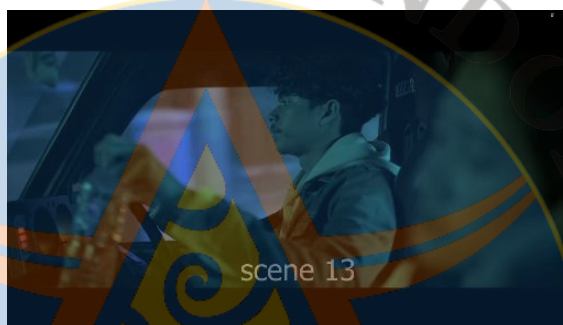
f. Scene 13

Pada adegan gambar 32 yang memperlihatkan Alan sedang mengemudi mobil dan terlihat Maya tampak terduduk lemas sambil mengeluh kepalanya sakit, kemudian Alan memberikan botol minum berisi air mineral kepada Maya (gambar 33), Maya mengambil lalu meminum air dibotol tersebut (gambar 34), Alan bertanya kepada Maya untuk diantar kemana (gambar 35), Maya menjawabnya dengan jawaban membingungkan Alan (gambar 36), mendengar jawaban dari Maya, Alan menjadi marah namun Maya menjawab kalau ia mau ikut dengan Alan (gambar 37).



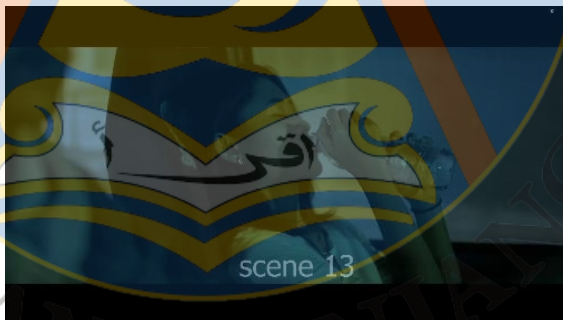
Gambar 25

Potongan scene 13 Alan melihat maya yang kesakitan
(Sumber : *capture image* film *Pasture*, 2023)



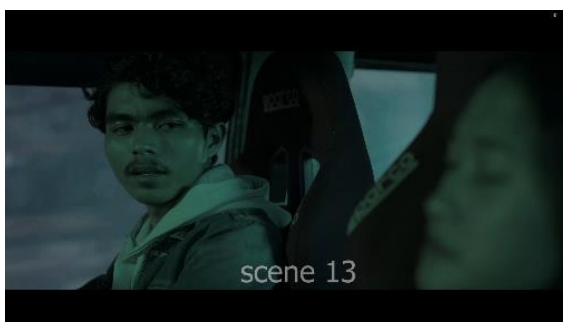
Gambar 26

Potongan scene 13 Alan memberikan air mineral
(Sumber : *capture image* film *Pasture*, 2023)

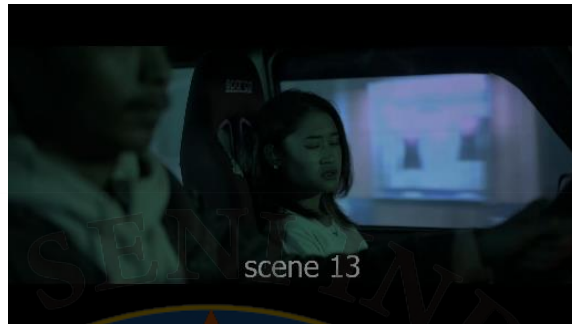


Gambar 27

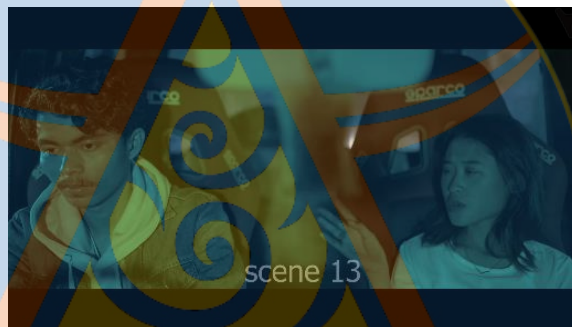
Potongan scene 13 Maya meminum Air dari Alan
(Sumber : *capture image* film *Pasture*, 2023)



Gambar 28
Potongan scene 13 Alan bertanya kepada Maya
(Sumber : *capture image* film *Pasture*, 2023)



Gambar 29
Potongan scene 13 jawaban maya yang terdengar aneh
(Sumber : *capture image* film *Pasture*, 2023)

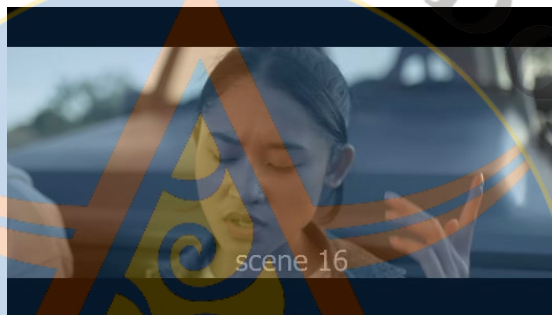


Gambar 30
Potongan scene 13 Alan marah
(Sumber : *capture image* film *Pasture*, 2023)

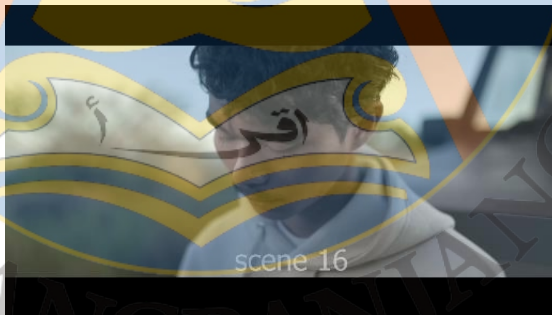
Penerapan *angle* objektif gambar 32 melalui perekaman kamera sebagai mata penonton yang tersembunyi, diterapkan ketika mobil sedang berjalan menyajikan pandangan dari dalam mobil sehingga memberi kesan yang lebih dekat terhadap penonton dalam menyaksikan pertengkaran antara Alan dan Maya, sehingga dapat mempertegas emosi yang keluar ketika Alan sedang marah gambar 37 tersampaikan secara baik kepada penonton.

g. Scene 16

Pada *scene 16* menceritakan pertengkaran antara tokoh Alan dan Maya, mereka meributkan permasalahan keluarga, Maya yang menilai bahwa Alan masih beruntung karena masih memiliki keluarga yang lengkap disanggah Alan karena Maya tidak merasakan apa yang ia rasakan, pertengkaran tersebut akhirnya membuat suasana menjadi hening.



Gambar 31
Potongan *scene 16* dalam film *Pasture*
(Sumber : *capture image* film *Pasture*, 2023)



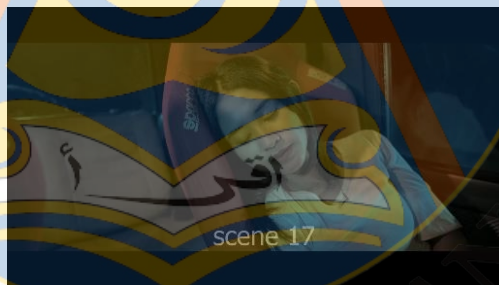
Gambar 32
Potongan *scene 16* dalam film *Pasture*
(Sumber : *capture image* film *Pasture*, 2023)

Penerapan *angle* objektif untuk mempertegas emosi marah dari tokoh kemudian penulis visualkan menggunakan konsep *long teke* pada *scene 16* ini sehingga akan memberikan kesan dramatis dan penyampaian emosi tak terputus dari kedua tokoh, pemilihan *shot size* yang padat pada

scene ini ditujukan untuk mempertegas emosi dari kedua tokoh, pada *scene* ini *shot* di mulai pada gambar 28 kemudian terus berlanjut hingga gambar 29, perekaman seperti ini ditujukan untuk tidak mewakili siapapun didalam gambar sehingga penonton masih dapat melihat emosi kedua tokoh dari sudut pandang yang seimbang. *Scene* 16 menggunakan *setting lighting* dan warna yang natural untuk memberikan kesan yang nyata dan mendukung

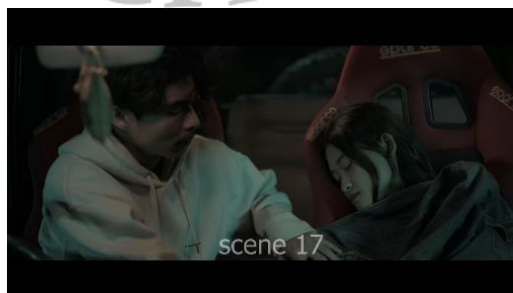
h. Scene 17

Pada adegan gambar 40 yang memperlihatkan Alan sedang melihat Maya sedang tidur lelap, kemudian karena rasa kasihan Alan menyelimuti Maya dengan Jaketnya (gambar 42), Alan kemudian mencoba untuk memejamkan matanya (gambar 42), Alan yang tidak bisa tertidur kemudian mengambil obat kemudian meminumnya (gambar 43).



Gambar 33

Potongan *scene* 17 dalam film *Pasture*
(Sumber : *capture image* film *Pasture*, 2023)

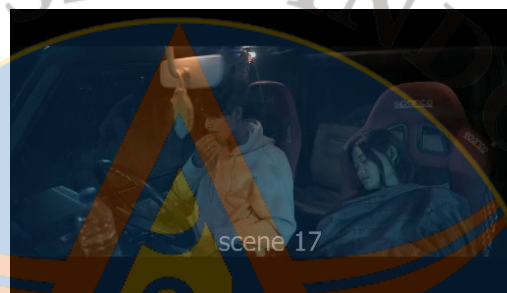


Gambar 34

Potongan *scene* 17 dalam film *Pasture*
(Sumber : *capture image* film *Pasture*, 2023)



Gambar 35
Potongan *scene 17* dalam film *Pasture*
(Sumber : *capture image* film *Pasture*, 2023)



Gambar 36
Potongan *scene 17* dalam film *Pasture*
(Sumber : *capture image* film *Pasture*, 2023)

Penerapan *angle* objektif gambar 40 memperlihatkan Alan yang kasihan melihat Maya tidur kedinginan menunjukkan *response* emosi dari Alan, kemudian diperkuat dengan gambar 41 ketika Alan menyelimuti Maya untuk menunjukkan sifat Alan yang sebenarnya masih perhatian walaupun ia lupa dengan Maya, gambar 42 dan 43 yang memperlihatkan Alan yang mengalami masalah dengan tidurnya memberikan kesan perbedaan emosi dari *shot* sebelumnya terhadap emosi yang dirasakan Alan. Dengan *shot size* yang lebih lebar bertujuan untuk memperlihatkan keadaan tengah malam dan Alan yang masih gelisah karena mengalami insomnia.

BAB IV

PENUTUP

A. Kesimpulan

Film *Pasture* adalah film fiksi dengan genre drama yang berdurasi 18 menit, pada film *Pasture* penulis sebagai *Director Of Photography* bertanggung jawab untuk menyampaikan pesan sesuai dengan isi cerita. Penyampaian pesan dalam film *Pasture* ini ditujukan untuk membawa penonton merasakan emosi tokoh utama.

Penulis menggunakan konsep *angle* objektif pada film *Pasture* bertujuan untuk mempertegas emosi dari tokoh Alan, *angle* objektif melakukan perekaman dari sisi titik pandang. Penonton menyaksikan peristiwa dilihatnya melalui mata pengamat yang tersembunyi.

Dalam perwujudannya penulis mengalami beberapa kendala dalam mewujudkan konsep yang penulis rancang seperti komposisi dan arah shot yang berbeda dari rancangan awal, hal tersebut disebabkan dari cuaca yang berubah-ubah dan jalan menuju lokasi yang cukup terjal, kemudian properti mobil yang penulis gunakan mengalami kerusakan sehingga ada beberapa shot yang mengalami penyesuaian dengan kondisi tersebut.

B. Saran

Seorang *Director of Photography* memiliki tanggung jawab terhadap terhadap penyampaian pesan sesuai isi cerita, memikirkan kesinambungan cerita dan memastikan seluruh gambar tercahayai dengan baik. Persiapan

pada saat pra produksi yang matang sangat penting diterapkan untuk memperoleh hasil yang maksimal.

Penulis sebagai *Director of Photography* dalam film fiksi *Pasture* memiliki beberapa saran kepada mahasiswa yang memiliki minat yang sama atau serupa agar memperbanyak mencari referensi, baik dari buku atau media lain sehingga perencanaan tersebut dapat diwujudkan dengan maksimal.

Pemilihan dan penggunaan lokasi *outdoor* harus dipersiapkan dengan lebih matang, karena lokasi *outdoor* mempunyai banyak resiko seperti cuaca dan cahaya yang tidak bisa diperkirakan. Pertimbangan tersebut bertujuan untuk mempermudah proses produksi.

