

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Film *Gadiah Malang* menceritakan tentang seorang gadis minang bernama Sabrina yang sudah dituntut untuk menikah namun terkendala oleh pasangannya yang belum mempunyai modal untuk pernikahannya. Sabrina mempunyai harta peninggalan dari ibunya dan hendak menggunakan harta tersebut untuk modal pernikahannya. Namun hal tersebut tidak disetujui oleh Mamak Sabrina. Akhirnya Sabrina dijodohkan dengan laki-laki pilihan mamaknya. Alasan penulis memilih cerita ini karena pernah terjadi lingkungan sekitar yang membuat penulis tertarik untuk menjadikan cerita tersebut menjadi sebuah film.

Penciptaan karya ini pengkarya akan menerapkan konsep menjadikan cerita tersebut menjadi sebuah film. Film *Gadiah Malang* menceritakan tentang seorang gadis minang bernama Sabrina yang sudah dituntut untuk menikah namun terkendala oleh pasangannya yang belum mempunyai modal untuk menikah. Sabrina mempunyai harta peninggalan yang ditinggal oleh ibunya dan hendak menggunakan harta tersebut untuk modal pernikahannya. Namun, hal itu tidak disetujui oleh Mamak Sabrina. Akhirnya, Sabrina dijodohkan dengan laki-laki pilihan mamaknya. Alasan pengkarya memilih cerita ini karena pernah terjadi di lingkungan sekitar yang membuat pengkarya tertarik untuk

dynamic shot untuk memperkuat dramatik pada film *Gadiah Malang*. Menurut buku yang berjudul *Grammar Of The Shot* konsep *dynamic shot* merupakan teknik pengambilan gambar yang statis dan beberapa pergerakan kamera yang memiliki ciri-ciri antara lain *blocking talent*, *camera movement*, dan *handheld*. *camera movement* yang tercipta dari *dynamic shot* akan memberikan visual yang sangat membangun dramatik. Untuk menunjang dramatik pada film *Gadiah Malang* pengkarya menerapkan *blocking shot*, *camera movement* dan *handheld* agar dapat memperkuat dramatik pada film. Penataan kamera film *Gadiah Malang* pengkarya berfokus pada pengambilan gambar dengan teknik *dynamic shot* yang menggunakan alat bantu kamera, kombinasi pergerakan pemain, pergerakan kamera, *handheld* dan pemilihan komposisi sehingga menghasilkan visual yang dinamis. *Camera movement* juga dengan memaksimalkan alat bantu kamera berupa *tripod*, *dolly*, *track*. Oleh karena itu, *dynamic shot* sangat cocok dengan cerita yang akan digarap nantinya.

Dalam penerapan *dynamic shot* dalam film *Gadiah Malang*, pengkarya disini akan banyak menggunakan *hendheld* dan pergerakan kamera lainnya seperti *tracking*, *pan*, *tilt* dan lain-lain. Tujuan menggunakan *handheld* dalam film *Gadiah malang* untuk membangun emosi dan ketegangan dalam film. *Tracking* merupakan penerakan kamera akibat perubahan posisi kamera secara horizontal. Pergerakan depan ke arah manapun sejauh masih menyentuh permukaan tanah. Penggunaan *track* untuk membuat variasi visual yang menarik bagi penonton. *Pan* merupakan singkatan dari kata

panorama. Istilah panorama digunakan karna shot ini sering kali menggambarkan pemandangan secara luas. *Tilt* sering digunakan untuk memperlihatkan obyek yang tinggi seperti misalnya gedung bertingkat, patung raksasa dan lainnya. Pergerakan kamera yang sudah dijelaskan diatas akan banyak digunakan pada film *Gadiah Malang* nanti.

DOP (*Director of photography*) yaitu orang yang bertugas dalam memimpin dan mengarahkan perekaman unsur visual dengan kamera, yang memenuhi standar teknis, artistik, dan dramatik dalam produksi film. DOP juga bertanggung jawab terhadap kualitas fotografi dan pandangan sinematik dari sebuah film. Pengkarya sebagai DOP dalam film *Gadiah Malang*, mengkombinasikan pergerakan kamera yang sangat dibutuhkan pada film *Gadiah Malang*. Semakin bervariasi pergerakan kamera yang sesuai kebutuhan maka akan menjadikan kesinambungan gambar yang indah.

Dramatik sangat dibutuhkan dalam sebuah film. *Misbach* dalam buku Teknik Menulis Skenario Film Cerita (2010:2) menjelaskan bahwa pengertian kata dramatik bisa disamakan dengan cerita duka. Ungkapan dramatisasi berarti rekayasa agar sesuatu itu menjadi lebih susah. Dalam film Ada 4 unsur dramatik yaitu pertama *conflict* adalah pertikaian antara kehendak melawan hambatan yang membendung jalannya kehendak tersebut menuju tujuannya. Kedua, *curiosity* adalah rasa ingin tahu atau penasaran penonton terhadap adegan yang kita ciptakan. Hal ini biasa ditimbulkan dengan cara menampilkan sesuatu yang aneh sehingga memancing keingintahuan penonton. ketiga, *surprise* adalah kejutan. Kejutan yang

muncul kalau terjadi sesuatu diluar dugaan. keempat, *suspense* adalah ketegangan. Ketegangan yang dimaksudkan disini melainkan menantikan sesuatu yang bakal terjadi. Penonton digiring agar merasa berdebar-debar menanti resiko yang bakal di hadapi oleh tokoh dalam menghadapi masalah.

B. Rumusan Penciptaan

Berdasarkan latar belakang, rumusan ide penciptaan adalah bagaimana memperkuat dramatik pada film *Gadiah Malang* melalui *dynamic shot*?

C. Tujuan dan Manfaat Penciptaan

1. Tujuan

a) Tujuan Umum

Tujuan penulis merealisasikan skenario dengan judul *Gadiah Malang* ini yaitu penulis ingin menyampaikan kepada penonton bahwa seorang anak berhak untuk memilih siapa pasangannya dan menentukan bagaimana jalan hidupnya, khususnya perempuan, karena perempuan juga memiliki hak yang sama dengan laki-laki.

b) Tujuan Khusus

Tujuan dari penciptaan film *Gadiah Malang* adalah untuk memperkuat dramatik yang terjadi pada film *Gadiah Malang* ini melalui penerapan *dynamic Shot*.

2. Manfaat penciptaan

a) Manfaat Teoritis

Hasil penciptaan ini bisa menjadi referensi untuk rekan-rekan dalam menciptakan karya-karya film lainnya di masa mendatang terkhususnya pada minat videografi.

b) Manfaat Praktis

1. Bagi Penulis

Menambah pengalaman baru dalam produksi sebuah film dan pengaplikasian teori/konsep videografi untuk di terapkan kedalam sebuah film sehingga ilmu yang pengkarya dapat di bangku perkuliahan teraplikasikan.

2. Bagi Institusi Pendidikan

Dengan teraplikasikannya teori maupun konsep yang di pakai dapat menjadi bahan rujukan serta dapat di kembangkan kembali dalam produksi sebuah film.

3. 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.

D. Tinjauan Karya

Penciptaan sebuah karya film menggunakan *dynamic shot* untuk memperkuat dramatik pada film *Gadiah Malang*. Pergerakan yang akan pengkarya visualisasikan ke dalam film *Gadiah Malang* seperti *panning*, *tilting*, *tracking*, *handheld*, *blocking talent*. Konsep inilah yang akan

pengkarya gunakan pada saat pengambilan gambar agar *dynamic shot* dapat tercipta. Ada beberapa film yang menerapkan teknik serupa yang menjadi bahan acuan bagi penulis dalam penciptaan karya ini, antara lain:

1. *Tenggelamnya Kapal Van der Wijck* (2013)

Tenggelamnya Kapal Van der Wijck adalah film drama romantis Indonesia tahun 2013 yang disutradarai oleh Sunil Soraya dan diproduksi oleh Ram Soraya. Film ini di angkat dari novel berjudul sama karangan Buya Hamka. *Tenggelamnya Kapal Van der Wijck* mengisahkan tentang perbedaan latar belakang sosial yang menghalangi hubungan cinta sepasang kekasih hingga berakhir dengan kematian. Berlatar tahun 1930-an, dari tanah kelahirannya Makassar, Zainuddin (Herjunot Ali) berlayar menuju kampung halaman ayahnya di Batipuh, Padang Panjang. Di sana, ia bertemu dengan Hayati (Pevita Pearce), seorang gadis cantik jelita yang menjadi bunga di persukuannya. Kedua muda-mudi itu jatuh cinta. Namun, adat dan istiadat yang kuat meruntuhkan cinta mereka berdua.

Pengkarya mengambil film ini sebagai referensi karena film ini juga menceritakan tentang sepasang kekasih yang tidak direstui untuk menikah karena perbedaan sosial keluarga, perbedaanya dengan film yang akan pengkarya buat film ini juga menceritakan tentang perbedaan suku antara Hayati dan Zainuddin, namun dalam film yang akan pengkarya buat Sabrina dan Labai memiliki suku yang sama.



Gambar 1

Poster Film Tenggelamnya kapal Van der wick
(Sumber : <https://www.google.com/imgres?imgurl=>)

2. *Write Me A Love Song* (2021)

Film ini menceritakan lelaki bernama kun yang kebingungan dengan karya lagunya yang tidak kunjung mendapatkan subscriber dan viewer, karena kun tidak menciptakan sebuah lagu dengan rasa. Kun mencoba peruntungan dengan mencari rasa cinta itu ke beberapa teman perempuannya. Sebuah label record mencari talenta musisi, kun terpilih sebagai musisi yang berkarya di label tersebut agar bisa tampil di wonder wall. Perjuangan kun untuk menciptakan sebuah lagu cinta begitu sulit, sehingga kun harus di karantina oleh seorang produser cantik yang menemani kun.



Gambar 2
poster film Write Me A Love Song
(Sumber : www.viu.com/ (2021))

Film ini memiliki kesamaan dengan konsep sinematografi yang pengkarya gunakan pada film *Gaduh Malang*, film ini memiliki beberapa shot yang menjadi referensi bagi pengkarya untuk mewujudkan dramatik yang dihadirkan dengan *blocking talent* untuk menguasai *frame* dan menghadirkan visual yang sangat menarik agar penonton merasakan *curiosity* terhadap adegan yang diciptakan. Konsep pengambilan gambar pada film ini juga sangat menjadi rujukan pengkarya sehingga pengkarya dapat menjadikan karya ini sebagai referensi gambar yang sesuai dengan konsep yang akan pengkarya gunakan.

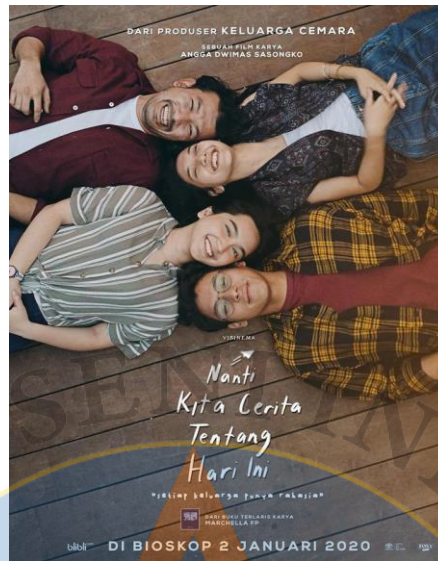


Gambar 3

Sumber : capture film Write Me A Love Song (2021)

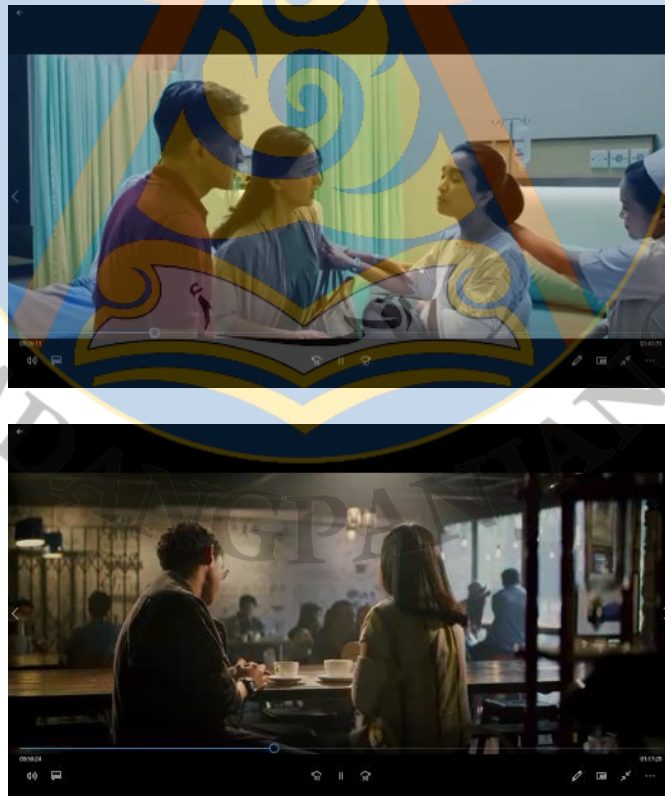
3. *Nanti Kita Cerita Tentang Hari Ini* (2020)

Setiap keluarga punya rahasia. Angkasa, Aurora dan Awan adalah kakak beradik yang hidup dalam keluarga yang tampak bahagia. Setelah mengalami kegagalan besar pertamanya, Awan berkenalan dengan Kale seorang cowok eksentrik yang memberikan Awan pengalaman hidup baru. tentang jatuh bangun, patah bangun, jatuh, tumbuh, hilang dan semua ketakutan manusia pada umumnya.



Gambar 4
poster film NKCTHI (2020)

Sumber : [https://id.wikipedia.org/wiki/Nanti_Kita_Cerita_tentang_Hari_Ini_\(film\)](https://id.wikipedia.org/wiki/Nanti_Kita_Cerita_tentang_Hari_Ini_(film))



Gambar 5

Sumber : capture film NKCTHI (2020)

Film ini memiliki kesamaan dengan konsep sinematografi yang penulis gunakan pada film *Gadiah Malang* karena banyak menggunakan *camera movement*, *handheld* dan *blocking talent*. Gambar diatas merupakan potongan adegan film *NKCTHI (2020)* dengan *camera movement* yang sangat informatif dan memperkuat dramatik di film. Disini pengkarya menjadikan referensi visual untuk film yang berjudul *Gadiah Malang*.

E. Landasan Teori

Dynamic shot merupakan sebuah konsep yang bertujuan menciptakan gambar yang bervariasi dan mampu memperkuat dramatik melalui metode yang di ciptakan. Pengkarya dapat menciptakan *shot* yang bergerak dan tidak membosankan untuk memperkuat dramatik yang hadir di film *Gadiah Malang*. Pergerakan itu meliputi *blocking talent*, *camera movement*, dan *handheld*. statis itu tidak ada gerakan, tapi jika kita merekam gambar bergerak kita bisa memasukan pergerakan pemain, pergerakan kamera dan *handheld* untuk membuat orang yang keluar masuk *framing* selanjutnya, dengan kamera yang masih terkunci kami memperkenalkan *blocking talent*. Thomson (2009:126)

Camera movement adalah sebuah pengembangan visual yang memberikan informasi baru atau bisa menciptakan dan membangun sebuah suasana dan *mood Ward* (2003:203). Menurut Blain Brown (2012:209) dalam bukunya yang berjudul *Cinematography* dapat di artikan pergerakan kamera lebih dari sekedar berpindah dari satu bingkai ke bingkai lainnya,

gerakan itu sendiri, gaya, lintasan, kecepatan dan waktu yang terkait dengan adegan dan semua *mood* di setiap *shot*.

Handheld dalam sebuah Teknik pengambilan gambar yang mendukung naratif pada film yang bisa memperkuat dramatik. Menurut Himawan Pratista (2008 :158) menjelaskan bahwa *handheld* adalah teknik pengambilan gambar yang tidak menggunakan alat apapun dan kamera dipegang secara langsung oleh operator untuk menghasilkan gambar realistik dan nyata.

Blocking talent dalam sebuah film selalu di batasi dengan unsur *framing*. Pembatasan *framing* pada aspek sinematografi dan tak lepas pula dari pengolahan transisis gambar serta aspek editing. Pemain dapat bergerak bebas kemanapun sesuai tujuan cerita sesuai dengan Batasan *framing* yang ada (Pratista 2017 : 116).

Dramatik bisa disamakan dengan cerita duka. Ungkapan dramatisasi berarti rekayasa agar sesuatu itu menjadi lebih susah. Dalam film Ada 4 unsur dramatik yaitu; pertama *conflict* adalah pertikaian antara kehendak melawan hambatan yang membendung jalannya kehendak tersebut menuju tujuannya. Kedua, *curiosity* adalah rasa ingin tahu atau penasaran penonton terhadap adegan yang kita ciptakan. Hal ini biasa ditimbulkan dengan cara menampilkan sesuatu yang aneh sehingga memancing keingintahuan penonton. ketiga, *surprise* adalah kejutan. Kejutan yang muncul kalau terjadi sesuatu diluar dugaan. keempat, *suspense* adalah ketegangan. Ketegangan yang dimaksudkan disini melainkan menantikan sesuatu yang bakal terjadi.

Penonton digiring agar merasa berdebar-debar menanti resiko yang bakal di hadapi oleh tokoh dalam menghadapi masalah (Misbach 2010:2). Menurut buku *Grammar Of The Shot* apabila *shot* berisi kombinasi dari tiga elemen aktif yakni *blocking talent*, *camera movement* dan *handheld*, maka *shot* tersebut dapat dianggap sebagai *dynamic shot*.

F. Metode Penciptaan

1. Persiapan

Dalam tahap persiapan ini pengkarya lebih memfokuskan untuk mencari berbagai sumber referensi informasi yang berkaitan dengan film fiksi yang akan dibuat dalam metode atau teknik videografi, buku-buku referensi mengenai tema yang akan diangkat, dan lain-lainnya.

2. Perancangan

Tahap perancangan dimana pengkarya menentukan atau merancang konsep yang telah didapat dari hasil pengamatan. Menganalisa setiap *scene-scene* untuk mengaplikasikan konsep dan teknik yang akan pengkarya garap. Serta mencari referensi berkaitan dengan metode yang dipakai sehingga menghasilkan metode yang cocok untuk diaplikasikan pada skenario yang akan di produksi.

3. Perwujudan

Pada *scene 4* ini pengkarya memaksimalkan konsep *dynamic shot* dengan menggabungkan *blocking talent* dan *camera movement*. Pada *shot* awal pengkarya menggabungkan *camera movement* dan *blocking talent* untuk mendukung dramatik yang terjadi pada adegan *scene 4* ini

adalah perdebatan antara Sabrina dan ayahnya yang membahas tentang pernikahan Sabrina dengan Labai dan harta peninggalan ibu Sabrina yang ditinggalkan kepada mak, kemudian *conflict* tentang ayah Sabrina yang sudah sakit-sakitan. Pengkarya menerapkan *dynamic shot* untuk mendukung dramatik yang ada pada adegan Sabrina dan Ayahnya. Informasi yang ingin pengkarya sampaikan pada *scene* ini adalah pengkarya ingin membangun dramatik adegan pada *shot* awal dari Sabrina masuk dari dapur membawa makanan dengan pergerakan kamera *crab*. *Shot* selanjutnya yaitu *cover* dialog antara Sabrina dan Ayah, *shot* ini pengkarya memberikan *type shot over shoulder* untuk menempatkan emosi dan menjadikan penonton sebagai subjek sehingga penonton ikut terlibat dan mengambil sikap empati terhadap tokoh Sabrina. *Blocking talent* juga membangun kedalaman ruang yang hadir di *scene* ini. Diakhir *scene 4* ini pengkarya menghadirkan *shot track in* kepada ayah Sabrina yang menghembuskan asap rokok yang sudah lemas.

Pada *scene 7 & 8* Pengkarya menggunakan *crab right* dan *blocking talent* untuk mendukung dramatik yang terjadi, yaitu Sabrina dan ayahnya datang kerumah Mak datuak menyampaikan tentang pernikahan Sabrina dan harta peninggalan ibu Sabrina yang ditinggalkan ke mak datuak. Pengkarya mengikuti pergerakan dari Sabrina datang kerumah mak datuak sampai masuk kedalam rumah mak datuak, pengkarya mengikuti dengan pergerakan kamera *crab right*.

Pada *scene 10* Pengkarya menggunakan *handheld* dan *camera movement* pada scene ini untuk mendukung dramatik. Informasi yang ingin pengkarya sampaikan disini bahwa mak datuak mengambil harta pusaka untuk keperluan pribadi mak datuak. Capaian dramatik pada scene ini adalah memperkuat *Curiosity* dengan menggunakan *handheld* dan *camera movement*. Dengan menggunakan *handheld* saat adegan mak datuak mengambil emas tergesa-gesa dan *camera move* kewajah mak datuak untuk memperlihatkan ekspresi mak datuak yang tersenyum tipis akan membuat penonton penasaran dengan apa yang akan dilakukan mak datuak dengan emas tersebut

Pada *scene 13* Metode yang pengkarya terapkan pada scene ini yaitu *dynamic shot* dengan *blocking talent* dan *handheld*. Informasi yang ingin pengkarya hadirkan pada scene ini yaitu kepanikan dan ketegangan yang dirasakan oleh Sabrina saat menemui mak datuak untuk meminjam uang untuk berobat ayahnya. Capaian dramatik pada scene ini adalah mendukung *suspense* yang hadirkan pada scene ini. Pengkarya menggunakan *handheld* ketika Sabrina sampai didepan rumah mak datuak dengan tergesa-gesa dan bergegas masuk kerumah mak datuak untuk meminjam uang kepada mak datuak, tetapi mak datuak mengenalkan lelaki yang ingin dijodohkan dengan Sabrina, *shot* selanjutnya cover dialog Sabrina kepada mak datuak pengkarya tetap menggunakan *handheld* dengan gambar *floting* untuk mendukung

dramatik *suspense*, pengkarya juga meletakkan *blockingan* Sabrina ditengah antara mak datuak dan lelaki jodoh Sabrina.

Pada *scene 15* Pengkarya menerapkan 1 shot pada *scene* ini, *dynamic shot* yang pengkarya hadirkan disini adalah *camera movement* yaitu *track out*. Pada saat Penghulu menyalami Sabrina dan Labai dan datang 2 orang pemuda untuk memberi selamat kepada Sabrina dan Labai. Disini penegasan informasi yang pengkarya ingin perkuat dengan menggunakan *track out* untuk memberikan rasa atau empati kepada penonton sehingga penonton ikut merasakan dan hadir pada film tersebut dan dapat ikut merasakan apa yang sedang dialami Sabrina dan Labai. Capaian dramatik pada *scene* ini adalah memperkuat *surprise* pada tokoh Sabrina dan Labai. Yang dimaksud dengan *surprise* adalah kejutan yang dihadirkan pada *scene* ini, yaitu pesta pernikahan Sabrina dan Labai. Dengan memakai *camera movement*, *track out* dapat mendukung dramatik yang sudah ada di dalam adegan seolah mengiring penonton untuk harus ikut masuk dan merasakan *surprise* yang dihadirkan di *scene* ini.

Pada *scene 17* Pada *scene* ini pengkarya menerapkan *dynamic shot* dengan menggunakan *camera movement track out*. Pengkarya memperlihatkan Sabrina yang sedang berjalan sendiri ditepi sawah sambil menangis. Disini penegasan informasi yang pengkarya perkuat dengan *track out* untuk memberikan rasa atau empati penonton sehingga penonton ikut merasakan rasa sedih yang sedang dirasakan

oleh Sabrina karena ditinggal ayahnya meninggal. Pengkarya juga menggunakan *shot medium close up* untuk memperlihatkan Sabrina yang sedang menangis. Capaian dramatik yang ingin pengkarya hadirkan disini adalah *surprise*, dengan menggunakan *camera movement track out* ketika Sabrina ditinggalkan oleh Labai memberikan kejutan kepada penonton bahwa Sabrina dan Labai tidak jadi menikah. Dengan adanya *camera track out* dan memperlihatkan Sabrina yang tinggal sendiri ditepi sawah juga menggambarkan bahwa Sabrina sudah tinggal hidup sendiri .

4. Penyajian Karya

Setelah selesai melaksanakan tahap pasca-produksi, hasil akhir film fiksi *Gadiah Malang*, maka film ini akan dipersiapkan untuk ditayangkan dan ditonton bersama-sama. Pengkarya mengundang seluruh *crew*, pemain dan semua pihak yang terlibat produksi untuk ikut mengapresiasi film *Gadiah Malang*.

G. Jadwal Pelaksanaan

WORKING SCHEDULE FILM “GADIH MALANG”

PRODUCER

: Orang Tua Tercinta

DIRECTOR OF PHOTOGRAPHY

: Aldo Herdianto

[illegible]