BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Film merupakan salah satu media massa yang digunakan sebagai sarana hiburan. Selain itu film juga menjadi salah satu media massa yang cukup efektif dalam menyampaikan suatu informasi. Gambar bergerak adalah bentuk dominan dari komunikasi massa visual di belahan dunia ini. Banyak aspek yang dapat disajikan dalam sebuah film, misalnya: alur cerita, karakter tokoh atau pemain, gaya bahasa, kostum, ilustrasi musik, dan *setting*. Apapun jenis atau temanya, Film selalu meninggalkan pesan moral kepada masyarakat yang dapat diserap dengan mudah karena film menyajikan pesan tersebut secara nyata.

Film secara umum dapat dibagi atas dua unsur pembentuk yakni, unsur naratif dan unsur sinematik[1]. Dua unsur inilah yang akan saling berinteraksi dan berkesinambungan satu sama lainya. bisa kita katakan kalau unsur naratif adalah bahan (materi) yang akan diolah, dan unsur sinematik adalah cara (gaya) untuk mengolahanya.

Unsur naratif sangat bergantung terhadap aspek cerita atau tema dalam pembuatan sebuah karya audio visual seperti film. Setiap cerita pasti

[1] Himawan Pratista, 2008, *Memahami Film,* Yogyakarta: Homerian Pustaka Hlm.1

memiliki elemen-elemen tokoh, masalah, konflik, lokasi, waktu dan lainya. Unsur sinematik merupakan aspek-aspek teknis yang membentuk sebuah film. Beberapa hal yang membentuk aspek sinematik adalah *Mise-en-scene*, Sinematografi, Editing dan Suara. Seluruh unsur sinematik inilah yang akan membentuk sebuah film. Unsur-unsur ini saling berkesinambungan, mengisi dan terkait satu sama lainya untuk membentuk unsur sinematik secara keseluruhan.

Sejalan dengan perkembangan film para ahli dan pengamat film mengelompokkan film kedalam beberapa jenis. Himawan Pratista mengelompokan film. Secara garis besar menjadi tiga buah format film, diantaranya film fiksi atau drama, film non fiksi dan film eksperimental. Dan ada yang lain menambahkan dengan film animasi[2]. Selanjutnya Himawan Pratista mengartikan film fiksi:

> "Film fiksi/drama adalah suatu yang berhubungan dengan tema, cerita, *setting,* karakter serta suasana yang memotret kehidupan nyata. Konflik bisa dipicu oleh lingkungan, diri sendiri, maupun alam. Kisahnya seringkali menggugah emosi, dramatik, dan maupun menguras air mata penontonnya." [3]

Pengkarya menggarap skenario yang berjudul *Si Upiak* [4]melalui media film fiksi agar penonton lebih dapat memahami dan merasakan pesan, serta informasi detail tokoh dan memberikan informasi tempat ke penonton. Selain itu dengan pemikiran kreatif dan imajinatif, pengkarya menyampaikan pesan melalui audio visual agar

[2] Himawan Pratista, 2008, *Memahami Film, (*Yogyakarta: Homerian Pustaka), h. 4
[3] Himawan Pratista, 2008, *Memahami Film, (*Yogyakarta: Homerian Pustaka), h. 31
[4] Si Upiak merupakan panggilan kepada seorang anak perempuan di Minangkabau

penekanan tokoh pada film dapat tersampaikan. Pengkarya menggarap skenario drama keluarga yang di tulis oleh Nindi Morita dengan judul *"Si Upiak"*. Alasan pengkarya memilih naskah ini yaitu tertarik dengan cerita yang ada di dalam skenario *Si Upiak* ini yang menceritakan tentang seorang anak dan ibunya. Berawal dari seorang ibu yang begitu sayang kepada anaknya, dan bekerja keras untuk memenuhi kebutuhan yang diinginkan oleh anaknya meskipun mempunyai keterbatasan dalam penglihatannya. Gangguan penglihatan yang dialami oleh seorang ibu adalah penyakit mata glaukoma, dengan penyakit mata glaukoma, seorang ibu terus bekerja keras untuk memenuhi kebutuhan bagi anaknya. Dengan keterbatasan yang dimiliki ibunya membuat seorang anak berkeinginan menjadi seorang ibu yang seperti ibunya yang bekerja keras demi seorang anak yang dia cintai.

Glaukoma[5] merupakan sebuah penyakit mata yang dapat menyebabkan kebuataan. Menurut Dr. Rita Hendrawati, Sp.M. dalam bukunya Pengobatan Dan Pencegahan Penyakit Mata menjelaskan:

> "Glaukoma merupakan penyakit yang disebabkan rusaknya saraf mata yang terjadi akibat tekanan mata yang tinggi. Yang dirasakan oleh penderita penyakit glaukoma ini ialah munculnya titik buta, rusaknya ketajaman penglihatan, kehilangan penglihatan malam dan tepi, mata kabur, mata merah dan tampak pelangi bila melihat lampu."[6]

[5] Glaukoma adalah sebuah penyakit mata

[6] Dr. Rita Hendrawati, Sp.M. Pengobatan dan Pencegahan Penyakit Mata, (Jakarta: Pt Sunda Kelapa Pustaka, 2018), h.18

Seorang penderita glaukoma mengatakan pandangan yang dliahatnya sebagai berikut:

> "Nama penyakit mata saya adalah glaukoma yang terjadi karena rusaknya saraf mata karena kecelakaan. Penglihatan saya menjadi buram atau kabur, terdapat sudut buta disekeliling mata saya, dan penglihatan saya terhadap warna pada siang hari terjadinya penurunan ketajaman warna dan pada malam hari sudut buta pada mata saya menghitam." (Randy Mahendra, wawancara januari 2020)."[7]

Penglihatan tokoh dapat di *visualisasi* dalam sebuah karya film sehingga penonton dapat melihat seperti apa yang dilihat oleh tokoh tersebut. Darwanto menjelaskan visualisai sebagai berikut :

> *"Visualisasi* adalah pengungkapan ide atau gagasan yang telah dituangkan dalam rangkaian kata menjadi bentuk gambar atau dengan kata lain merubah bahan yang bersifat auditif menjadi bahan yang bersifat visual."[8]

Dari pernyataan tersebut bahwa ide dari skenario film *Si Upiak* pengkarya menuangkan ide dan gagasan yang ada pada skenario yang berbentuk tulisan menjadi sebuah visual, agar pengkarya dapat menyampaikan pesan dan informasi dari film *Si Upiak* yang pengkarya buat.

Dalam karya produksi film *"Si Upiak"* ini, pengkarya sebagai seorang penata kamera yang bertangung jawab terhadap kualitas visual dan pandangan sinematik (*sinematic look*) dari sebuah karya produksi film. Seorang penata kamera sangat berperan penting pada setiap *shot-shot* gambar yang diambil baik itu dari penentuan jenis gambar, komposisi gambar, *angle* kamera, serta jenis lensa

[7] Randy Mahendra, 2019, (Wawancara, padangpanjang)
[8] Darwanto Sastro Subroto, 1994, *Produksi Acara Televisi,* (Yogyakarta: Duta Wacana University Press,), h. 22

yang digunakan sesuai dengan tema dan inti cerita, karena seorang penata kamera bekerja memvisualkan naskah. Dan pengkarya merancang visualisasi dalam penggarapan film ‘Si Upiak” ini dengan konsep Visualisasi Penglihatan Tokoh Utama Dengan Pengambilan Gambar Subjektif.

Pemakaian konsep subjektif ini juga mempengaruhi penonton yang menjelaskan bahwa setiap yang dirasakan dan dilihat oleh pemain dapat berpengaruh terhadap sudut pandang yang dilihat oleh penonton. Kemampuan sebuah tayangan untuk membuat penonton seolah-olah terlibat langsung dan merasakan apa yang diinginkan dan yang dirasakan oleh pemain dan akan menambah nilai dramatik sebuah cerita. Joseph V. Mascelli, ASC mengatakan

> “Kamera subjektif adalah membuat perekaman film dari titik pandang seseorang. Penonton berpartisipasi dalam peristiwa yang disaksikannya sebagai pengalaman pribadinya”[9]

Dari pernyataan tersebut pengkarya menyimpulkan bahwa pengambilan gambar subjektif ini adalah pengambilan gambar yang menggantikan penglihatan seorang pemain dalam sebuah film. Dengan pengambilan gambar subjektif pengkarya dapat memvisualkan penglihatan dari seorang penderita mata glaukoma yang memliki sudut buta dan penglihatan yang kabur .

[9] Joseph V. Mascelli, A.S.C, 2010, *TheFive C’S Of Cinematography, Lima Jurus Sinematografi*. Terjemahan H. Misbach Yusa Biran, (Jakarta: Fakultas Film dan Televisi IKJ, 2010), h. 5

B. RUMUSAN IDE PENCIPTAAN

Berdasarkan latar belakang penciptaan di atas, maka dirumuskan ide dalam penciptaan ini adalah bagaimana menciptakan film fiksi Visualisasi Penglihatan Tokoh Utama Dengan pengambilan gambar Subjektif Pada Film *Si Upiak*.

C. TUJUAN PENCIPTAAN

1. Tujuan Umum

   Terciptanya film fiksi *Si Upiak* yang bertemakan drama keluarga dan dapat menyampaikan pesan dan kesan di dalamnya**.**

2. Tujuan Khusus

   Menciptakan film fiksi dengan konsep Pengambilan Gambar Subjektif untuk memvisualkan penglihatan tokoh yang berpenyakit mata kabur dan memiliki sudut buta.

INSTITUT SENI INDONESIA PADANGPANJANG

D. MANFAAT PENCIPTAAN

Film *Si Upiak* diharapkan memberikan manfaat bagi semua kalangan yang menyaksikannya.

1. Manfaat Teoritis

Manfaat penciptaan pada karya adalah agar pengambilan gambar Subjektif berhasil diaplikasikan melalui film *Si Upiak* untuk menyampaikan pesan dan kesan kepada penonton.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Pengkarya

1) Dapat memvisualisasikan film fiksi *Si Upiak* dengan menggunakan Pengambilan Gambar Subjektif.

2) Dapat menuangkan ilmu videografi di dalam sebuah karya audio visual pada film fiksi *Si Upiak.*

3) Menambah pengalaman dalam pengambilan gambar yang baik.

b. Institusi

Dengan terciptanya film *Si Upiak* semoga menjadi bahan rujukan dan referensi dalam menciptakan karya-karya audio visual lainnya, terutama dalam bidang videografi.

INSTITUT SENI INDONESIA PADANGPANJANG

c. Bagi Masyarakat

1) Merupakan tanggung jawab pengkarya sebagai mahasiswa dengan ilmu pertelevisian dan film untuk menyuguhkan tontonan yang menarik dan mendidik.

2) Menyampaikan informasi atau pesan pada film *Si Upiak* kepada masyarakat.

3) Promosi terhadap masyarakat.

4) Memotivasi masyarakat.

E. TINJAUAN KARYA

Beberapa karya yang menjadi referensi dalam film fiksi ini antara lain, yaitu :

1. *Lady In The Lake* (1946)

INSTITUT SENI INDONESIA PADANGPANJANG

Gambar 1: Poster Film *Lady In The Lake*
(www.wikipedia.com)

Sebuah film pendek karya Robert Montgomery sekaligus bintang dalam film *Lady in the Lake*, diadaptasi dari sumber novelis Raymond Chandler. Montgomery memerankan detektif Philip Marlowe. Kisah ini berawal Derace Kingsley, seorang pengusaha kaya, menyewa Marlowe untuk menemukan istrinya yang sudah lama hilang. Kingsley telah menerima telegram dari Crystal sekitar dua minggu sebelum menyatakan bahwa dia menceraikannya dan menikahi pacarnya, Chris Lavery. Tetapi ketika Kingsley menabraknya, Lavery mengklaim bahwa dia belum melihatnya dan tidak tahu dimana dia.

Marlowe memulai penyelidikannya dengan mengunjungi Lavery di kota tetangga, Bay City. Tetapi saat menonton dirumah Lavery, Marlowe diancam oleh polisi Al Degarmo, yang mencurigainya melecehkan tetangga Lavery, Dr. Almore. Marlowe menemukan bahwa istri Almore telah meninggal dalam keadaan yang mencurigakan dan bahwa kematiannya mungkin ditutup-tutupi oleh polisi. Marlowe memindahkan penyelidikannya ke pondok liburan Kingsley di Little Fawn Lake. Kingsley telah memberinya catatan untuk penjaga, Bill Chess. Catur merasa tertekan karena ditinggalkan oleh istrinya, Muriel, pada saat yang sama dengan Crystal menghilang. Ketika Marlowe dan Catur berjalan di atas properti itu, mereka menemukan tubuh tenggelam yang diidentifikasi Cess sebagai istrinya, kembung karena

INSTITUT SENI INDONESIA PADANGPANJANG

pembusukan dan hampir tidak dapat dikenali kecuali oleh pakaian dan perhiasannya.

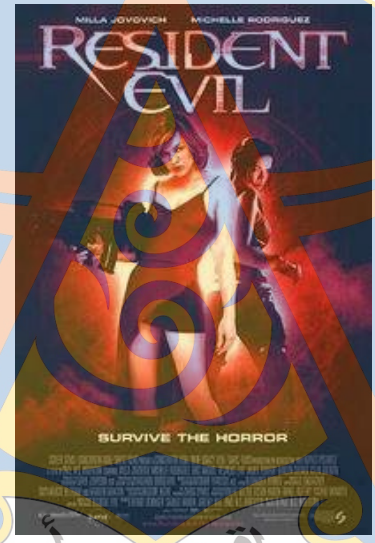
Gambar: 2
Film *Lady In The Lake*
(Sumber: *Capture* Film *Lady In The Lake*, Faldy saputra 2019)

Pengkarya menjadikan film *Lady In The Lake* sebagai tinjauan karya, karena pengkarya tertarik dengan pemakaian pengambilan gambar subjektif yang digunakan hampir semua scene pada film tersebut, kesamaan pengkarya hadirkan pada film *Si Upiak* dengan film *Lady In The Lake* ini adalah sama-sama menggunakan pengambilan gambar subjektif dan perbedaannya pada film *Si Upiak* dengan film *Lady In The Lake* ini adalah pengkarya menghadirkan

INSTITUT SENI INDONESIA PADANGPANJANG

penglihatan dari seorang tokoh yang mempunyai gangguan pada penglihatannya sedangkan film *Lady In The Lake* ini penggunaan pengambilan gambar *subjektif* dari penglihatan seorang tokoh yang penglihatannya normal.

2. *Resident Evil* (2004)



Gambar 3: Poster *Resident Evil*
(www.wikipedia.com)

Film *Resident Evil* sebuah film fiksi ilmiah horor tahun 2002 yang berbasis dari video game *Resident Evil* yang dibuat oleh *Capcom*. Film ini disutradarai oleh Paul W. S. Anderson, dan dirilis tanggal 15 Maret 2002 di Amerika Serikat bercerita tentang Sesuatu yang menakutkan awalnya dimulai dari *Umbrella Corporation*, sebuah *bio-engineering* yang di danai konglomerat. Red Queen

INSTITUT SENI INDONESIA PADANGPANJANG

adalah sistem komputer tercanggih dan tercepat milik perusahaan itu. Kecanggihan Red Queen juga memiliki resiko besar, sampai akhirnya mengambil alih kontrol sistem komputer di pabrik yang dinamakan *The Hive* tersebut, sekaligus meracuni setiap pegawai yang terperangkap di dalamnya.

Di lain tempat, Alice (Jovovich) sadar dari tidurnya di kamar mandi. Saat sadar, ia terkena amnesia sehingga kehilangan ingatannya. Ia lalu berpakaian dan melihat sebuah foto bahwa ia telah menikah. Lalu di jarinya ia melihat cincin pernikahan dengan tulisan dibuat oleh *Umbrella Corporation*. Dalam *The Hive*, tugas pasukan Umbrella tersebut adalah melumpuhkan Red Queen. Namun Red Queen malah membunuh semua anggota pasukan Umbrella kecuali Rain Ocampo (Rodriguez) dan Kaplan (Crewes).

Alice bersama sisa pasukan yang ada, harus berjuang keluar dari The Hive dan berusaha mengembalikan ingatannya. Ia juga harus menghadapi para pekerja yang telah mati dan hidup kembali sebagai zombie. pemakain pengambilan gambar subjektif pada film residen evil ini yaitu pandangan dari seorang zombie, disana terlihat jelas bagaimana pandangan dari seorang zombie pada film residen evil.

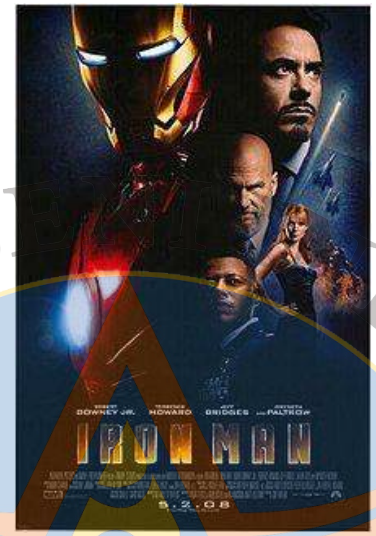
INSTITUT SENI INDONESIA PADANGPANJANG

Gambar: 4
Film *Resident Evil*
(Sumber: *Capture* Film *Resident Evil*, Faldy Saputra 2019)

Pengkarya menjadikan film *Residen Evil* ini menjadi tinjau karya karna film *Si Upiak* yang pengkarya buat hampir sama persis dengan film Resident Evil tersebut, pada film *Resident Evil* ini menurut pengkarya banyak menggunakan pengambilan gambar subjektif yang melihatkan ketegangan yang dialami oleh tokoh pada saat melawan zombie, dan juga melihatkan bagaimana penglihatan dari zombie yang ada pada film *Resident Evil* ini, perbedaan dengan yang pengkarya buat yaitu dari segi kontennya, karna di film yang pengkarya buat bergendre drama sedangkan *Resident Evil* ini bergendre ilmiah horror.

INSTITUT SENI INDONESIA PADANGPANJANG

3. *Iron Man*



Gambar 5: Poster Film *Iron Man*
(www.wordpress.com)

Film *Iron Man 1* ini menceritakan tentang Tony Stark (Robert Downey Jr.), seorang miliarder di bidang industri dan pemilik perusahaan Stark Industries. Perusahaan yang diwariskan dari sang ayah itu bergerak di bidang pembuatan senjata dan rudal, bekerja sama dengan pihak militer. Suatu hari, Tony melakukan perjalanan ke Afghanistan untuk mendemonstrasikan rudal terbaru bernama Jericho. Seusai demonstrasi, Tony mendadak diculik dan ditembak hingga terluka kritis oleh sekelompok penjahat yang didalangi oleh Obadiah Stane (Jeff Bridges), sahabat sekaligus pesaing bisnisnya.

Ketika disekap, Tony bertemu dengan Yinsen (Shaun Toub), seorang dokter yang juga menjadi tawanan Obadiah. Untuk menjaga agar pecahan

peluru yang terdapat di dada Tony tidak melukai jantungnya, Yinsen menanamkan sebuah elektromagnet ke dada sang miliarder. Ketika disekap, Tony dipaksa untuk membuat senjata canggih dan mematikan. Namun, alih-alih melakukannya, Tony justru merancang kostum baja berteknologi canggih secara diam-diam. Tujuannya untuk melarikan diri dari para penculik dengan menggunakan kostum tersebut. Pemakaian pengambilan gambar subjektif pada film ini adalah pada saat Tony Stark menggunkan baju robotnya , dan pengambilan gambar subjektif pada film ini melihatkan pandangan dari robot yang digunakan oleh Tony Stark tersebut.

Gambar 6:
Film *Iron Man*
(Sumber : *Capture* Film *Iron Man*, Faldy Saputra 2019)

Pada film Iron man 1 ini yang menjadi referensi adalah pada saat pengambilan gambar subjektif tony menggunakan robotnya dan langsung melihatkan apa yang dilihat oleh tony stark saat menggunakan robot tersebut.

dengan demikian dapat dirasakan atau diketahui bagaimana penglihatan yang dihadirkan dengan pengambilan gambar subjektif. Pada film *Si Upiak* pengkarya

juga akan melihatkan sebuah penglihatan dari seorang ibu yang penderita mata glaukoma.

F. LANDASAN TEORI VIDEOGRAFI

Director Of Photography adalah seorang yang familiar dengan pengambilan gambar, komposisi dan pergerakan kamera. Pada dasarnya sebuah gambar memiliki unsur pembentuk, yaitu tipe shot, pengambilan gambar dan komposisi. Pendekatan pengkarya yakni pengambilan gambar subjektif, Mascelli terjemahan H. Misbach Yusa Bisran dalam bukunya Lima Jurus Sinematografi menjelaskan:

> "Kamera subjektif adalah membuat perekaman film dari titik pandang seseorang. Penonton berpartisipasi dalam peristiwa yang disaksikannya sebagai pengalaman pribadnya"[10]

Pemgambilam gambar subjektif bisa menggambarkan adegan melalui cara dengan kamera berlaku sebagai mata penonton untuk menempatkan meraka berada di dalam adegan, kamera berganti-ganti tempat dengan seseorang yang berada di dalam gambar, dan kamera bertindak sebagai mata dari penonton yang tidak kelihatan. Kamera yang akan menggantikan salah satu pemain dalam film.

Pemakaian kamera subjektif ini agar dapat memperlihatkan bagaimana penglihatan yang dirasakan oleh pemain yang mempunyai penyakit mata glaukoma, pengambilan gambar subjektif juga dapat membuat penonton

---

[10] Joseph V. Mascelli, 2010, A.S.C, *TheFive C'S Of Cinematography, Lima Jurus Sinematografi*. Terjemahan H. Misbach Yusa Biran, (Jakarta: Fakultas Film dan Televisi IKJ), h. 5

merasakan apa yang dirasakan dan dilihat oleh tokoh pada film yaitu penglihatan yang kabur dan memiliki sudut buta. Pada pemakaian konsep pengambilan gambar subjektif ini pengkarya menggunakan *shot size* untuk memvisualkan pandangan tokoh antara lain:

a. *Close-Up* (CU)

Merupakan perekaman gambar penuh dari leher hingga ke ujung batas kepala.CU juga bisa diartikan sebagai komposisi gambar yang "fokus kepada wajah" maka CU seringkali menjadi bagian dari ungkapan dari emosi dari objek utama.

b. *Medium Close-Up* (MCU)

Merupakan perekaman gambar dari perut hingga atas kepala dengan *view background* masih cukup jelas. Pada MCU, karakter gambar lebih menunjukkan profil dari objek yang direkam.

c. *Medium Long Shot* (MLS)/ *Knee Shot*

Merupakan perekaman gambar dari lutut hingga ujung kepala.

d. *Long Shot*(LS)

Adalah pengambilan gambar yang biasanya digunakan untuk menunjukkan identik lokasi dan setting yang ada pada film.

Pemakaian type shot diatas dapat pengkarya variasikan pada pengambilan gambar dari subjektif shot pada penglihatan penderita mata glaucoma. Teknik pendukung konsep videografi yang pengkarya terapkan dalan film *Si Upiak* antara lain:

INSTITUT SENI INDONESIA PADANGPANJANG

1. *Angle*

Camera angle atau sudut penempatan kamera juga memegang peranan yang sangat penting pada sinematografi. Bagaimanapun juga sebuah film dibentuk oleh beberapa banyak *shot* yang membutuhkan penempatan kamera di tempat yang terbaik bagi penonton untuk mengikuti cerita dalam film.pengambilan gambar *Angle* kamera terdiri dari:

a. *Eye level*

Shot yang diambil dengan *eye level* adalah dimana mata kamera diarahkan sejajar dengan pandangan subjek, baik berdiri maupun ketika duduk.

b. *Low Angle*

Shot yang diambil dengan *low angle* adalah posisi kamera berada dalam posisi dibawah objek.

c. *High Angle*

High Angle adalah segala macam shot dimana kamera diarahkan ke bawah untuk menangkap subjek. *High angle* tidak harus berarti bahwa kamera diletakkan ditempat yang sangat tinggi. Bahkan mungkin letak

kamera berada dibawah level mata juru kamera, tapi arah lensanya menunduk ke bawah, menangkap sebuah objek.

2. *Handheld*

Teknik *handheld* pada film *Si Upiak* adalah mendapatkan kesan nyata, kesan nyata yang pengkarya ciptakan adalah penglihatan dari seorang penderita

INSTITUT SENI INDONESIA PADANGPANJANG

glaukoma dengan memiliki penglihatan yang kabur dan memiliki sudut buta. Menurut Himawan Prastista teknik *handheld* yakni:

> *"Handheld* kamera adalah kamera dibawa langsung oleh operator tanpa menggunakan alat bantu, seperti tripot atau steadycam. Gaya *handheld* kamera memiliki beberapa karakter yang khas yakni, kamera bergerak dinamis dan bergoyang untuk memberi kesan nyata (realistis)."[11]

Dari penjelasan diatas, *handheld* adalah pengambilan gambar yang langsung dipegang oleh seorang operator kamera tanpa menggunakan alat bantu kamera dan menghasilkan karakter yang khas yaitu dinamis dan bergoyang untuk mendapatkan kesan nyata.

INSTITUT SENI INDONESIA PADANGPANJANG

[11] Himawan Pratista, 2008, *Memahami Film,* (Yogyakarta: Homerian Pustaka), h. 158