

## DAFTAR ISI

|                                              |      |
|----------------------------------------------|------|
| HALAMAN SAMPUL DALAM .....                   | ii   |
| HALAMAN PERSYARATAN GELAR.....               | iii  |
| HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING AKADEMIK..... | iv   |
| HALAMAN PENGESAHAN.....                      | v    |
| HALAMAN PERSEMBAHAN.....                     | vi   |
| HALAMAN PERNYATAAN PENGKARYA.....            | vii  |
| HALAMAN UCAPAN TERIMA KASIH.....             | viii |
| DAFTAR ISI.....                              | x    |
| HALAMAN DAFTAR TABEL.....                    | xiii |
| HALAMAN DAFTAR GAMBAR.....                   | xiv  |
| HALAMAN GLOSARIUM.....                       | xv   |
| HALAMAN ABSTRAK.....                         | xxi  |
| <b>BAB I PENDAHULUAN</b>                     |      |
| A. Latar Belakang.....                       | 1    |
| B. Rumusan Ide Penciptaan.....               | 5    |
| C. Tujuan Penciptaan.....                    | 5    |
| 1. Umum.....                                 | 5    |
| 2. Khusus.....                               | 5    |
| D. Manfaat Penciptaan.....                   | 5    |
| 1. Teoritis.....                             | 5    |
| 2. Praktis.....                              | 6    |
| E. Tinjauan Karya.....                       | 7    |
| F. Landasan Teori Penciptaan .....           | 15   |

## **BAB II KAJIAN SUMBER PENCIPTAAN**

|                                   |    |
|-----------------------------------|----|
| A. Objek Penciptaan .....         | 23 |
| B. Analisis Objek Penciptaan..... | 25 |
| C. Analisis Program.....          | 27 |

## **BAB III KONSEP KARYA & METODE PENCIPTAAN**

### **A. KONSEP KARYA**

|                           |    |
|---------------------------|----|
| 1. Konsep Estetik .....   | 29 |
| 2. Konsep Penciptaan..... | 34 |

### **B. METODE PENCIPTAAN**

|                          |    |
|--------------------------|----|
| 1. Persiapan.....        | 35 |
| 2. Elaborasi.....        | 35 |
| 3. Sintesis.....         | 36 |
| 4. Realisasi Konsep..... | 36 |
| 5. Penyelesaian.....     | 38 |

#### **BAB IV : PERWUJUDAN DAN PEMBAHASAN KARYA**

|                          |    |
|--------------------------|----|
| A. PERWUJUDAN KARYA..... | 39 |
| B. PEMBAHASAN KARYA..... | 51 |

#### **BAB V : PENUTUP**

|                    |    |
|--------------------|----|
| A. KESIMPULAN..... | 58 |
| B. SARAN.....      | 59 |

|                            |           |
|----------------------------|-----------|
| <b>DAFTAR PUSTAKA.....</b> | <b>60</b> |
|----------------------------|-----------|

#### **LAMPIRAN**

1. Skenario
2. Story Board
3. Jadwal Produksi
4. Foto Dokumentasi
5. Poster Film
6. Jadwal Pemutaran
7. Curriculum Vitae



## DAFTAR TABEL

|                                               |    |
|-----------------------------------------------|----|
| Tabel 1 :Shot list Sepeda Ayah .....          | 40 |
| Tabel 2 :List Peralatan Divisi Kamera .....   | 47 |
| Tabel 3 :List Peralatan Divisi Lighting ..... | 47 |
| Tabel 4 : List Peralatan Divisi Sound .....   | 48 |
| Tabel 5 : List Peralatan Divisi Editing ..... | 48 |



## DAFTAR GAMBAR

|                                                                                |    |
|--------------------------------------------------------------------------------|----|
| Gambar 1 : Poster Film <i>Children Of Heaven</i> .....                         | 8  |
| Gambar 2 : Potongan Film <i>Children Of Heaven</i> .....                       | 9  |
| Gambar 3 : Potongan Film <i>Children Of Heaven</i> .....                       | 10 |
| Gambar 4 : Poster Film <i>Capernaum</i> .....                                  | 11 |
| Gambar 5 : Potongan Film <i>Capernaum</i> .....                                | 11 |
| Gambar 6 : Potongan Film <i>Capernaum</i> .....                                | 12 |
| Gambar 7 : Poster Film <i>Lost and Love</i> .....                              | 13 |
| Gambar 8 : <i>Story Board</i> film <i>Sepeda Ayah</i> .....                    | 46 |
| Gambar 9 : Proses setingan <i>Lighting</i> rumah Ali Pagi .....                | 48 |
| Gambar 10 : Proses setingan <i>Artistik</i> rumah Ali .....                    | 49 |
| Gambar 11 : Proses penempatan kamera shooting <i>Sepeda Ayah</i> .....         | 49 |
| Gambar 12 : Proses Pengambilan gambar <i>Sepeda Ayah</i> .....                 | 49 |
| Gambar 13 : <i>Preview</i> gambar bersama Sutradara dan Artistik .....         | 50 |
| Gambar 14 : <i>Roughcut</i> gambar hasil produksi bersama asisten editor ..... | 50 |
| Gambar 15 : Capture film <i>Sepeda Ayah</i> .....                              | 52 |
| Gambar 16 : Capture film <i>Sepeda Ayah</i> .....                              | 52 |
| Gambar 17 : Capture film <i>Sepeda Ayah</i> .....                              | 53 |
| Gambar 18 : Capture film <i>Sepeda Ayah</i> .....                              | 54 |
| Gambar 19 : Capture film <i>Sepeda Ayah</i> .....                              | 54 |
| Gambar 20 : Capture film <i>Sepeda Ayah</i> .....                              | 55 |
| Gambar 21 : Capture film <i>Sepeda Ayah</i> .....                              | 56 |
| Gambar 22 : Capture film <i>Sepeda Ayah</i> .....                              | 57 |

## GLOSARIUM

### A

- Adegan/Scene* : Suatu *segment* pendek dari kesenambungan yang diikat karakter, atau motif. keseluruhan cerita yang memperlihatkan satu aksi oleh ruang, waktu, isi, dan tema.
- Audio Visual* : Sebutan untuk perangkat yang Menggunakan unsur suara dan gambar.
- Angle* : Sudut pengambilan gambar.
- Audio Effect* : Efek suara.

### B

- Bloking* : Penempatan Objek atau kamera yang sesuai dengan kebutuhan gambar dalam proses produksi film dan televisi
- Briefing* : Arahan singkat sebelum prosesnya dimulai
- Breakdown* : Perencanaan pengaturan, atau rancangan dalam sebuah produksi film atau televisi.
- Budget* : Dana, biaya pengeluaran keseluruhan dari produksi film.

### C

- Camera* : Sistem perangkat mekanik atau elektronik yang mengontrol pergerakan film yang belum diekspos di belakang lensa dan *shutter* dan yang menentukan gambar serta tingkatan cahaya yang masuk ke dalam film.
- Camera Blocking* : Penempatan posisi kamera yang sesuai dengan kebutuhan gambar.

|                      |                                                                                                                        |
|----------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <i>Camera Report</i> | : Laporan pengambilan tiap adegan diberikan ke laboratorium, yang berisikan proses bagian kamera, dan bagian produksi. |
| <i>Composition</i>   | : Komposisi.                                                                                                           |
| <i>Continuity</i>    | : Kesenambungan.                                                                                                       |
| <i>Cut</i>           | : Pemotongan gambar.                                                                                                   |
| <i>Cut to</i>        | : Secara cepat mengubah gambar dalam film dari adegan masa kini ke adegan lainnya tanpa adanya transisi.               |
| <i>Close Up</i>      | : Pengambilan gambar dari jarak dekat.                                                                                 |

## D

|                                |                                                                                                                                           |
|--------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <i>Desain</i>                  | : Rancangan atau kerangka.                                                                                                                |
| <i>Director</i>                | : Sutradara, pemimpin.                                                                                                                    |
| <i>Director of Photography</i> | : kepala bagian kamera yang bertanggung jawab atas kualitas gambar, bukaan kamera atau <i>exposure</i> , menentukan jenis <i>filter</i> . |
| <i>Diegetic Sound</i>          | : Seluruh suara yang berasal dari dalam penceritaan film.                                                                                 |
| <i>Durasi</i>                  | : Waktu yang diberikan atau dijalankan.                                                                                                   |

## E

|                          |                                                                                                               |
|--------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <i>Editing</i>           | : Proses pemotongan gambar.                                                                                   |
| <i>Editor</i>            | : Sebutan bagi seseorang yang berprofesi sebagai ahli pemotongan gambar <i>video</i> dan <i>audio</i> .       |
| <i>Editing offline</i>   | : Proses <i>editing</i> dalam tahapan pemindahan data dan penyusunan gambar.                                  |
| <i>Establishing Shot</i> | : Sebuah <i>shot</i> dari jarak jauh atau <i>shot</i> pembuka.                                                |
| <i>Ext</i>               | : Eksterior, bagian dari film yang diambil di luar ruang. Eksterior dapat berupa set yang dibentuk atau alam. |

|                         |                                                                                                               |
|-------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <i>Ext</i>              | : Eksterior, bagian dari film yang diambil di luar ruang. Eksterior dapat berupa set yang dibentuk atau alam. |
| <i>Extreme Close Up</i> | : Pengambilan gambar dari jarak dekat.                                                                        |
| <i>Eye Contact</i>      | : Kontak mata saat berlangsungnya komunikasi                                                                  |
| <i>Eye Level</i>        | : Penempatan posisi kamera sejajar dengan mata objek.                                                         |

## F

|                          |                                                                                                                                                      |
|--------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <i>Fade Out, Fade In</i> | : Efek berupa gambar yang perlahan hilang dan menjadi gelap ( <i>fade out</i> ) atau gambar yang muncul dari kegelapan ( <i>fade in</i> ).           |
| <i>Film</i>              | : Media untuk merekam gambar yang menggunakan <i>selluloid</i> sebagai bahan dasarnya.                                                               |
| <i>Final Editing</i>     | : Proses pemotongan gambar secara menyeluruh.                                                                                                        |
| <i>Frame</i>             | : Suatu gambar dari banyak gambar pada gulungan film yang telah diekspose, ukuran <i>frame</i> bervariasi sesuai format yang akan diambil gambarnya. |

## H

|                          |                                                                                                                         |
|--------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <i>Hard Light</i>        | : Kualitas pencahayaan yang menyorot tajam dan cenderung membentuk obyek dan bayangan yang jelas.                       |
| <i>High Angle</i>        | : Sudut kamera yang melihat obyek dalam <i>frame</i> yang berada di bawahnya, posisi kamera lebih tinggi dari obyeknya. |
| <i>High Key Lighting</i> | : Rancangan tata cahaya yang menghasilkan batas yang tipis antara area gelap dan terang.                                |
| <i>Hunting Location</i>  | : Proses pencarian dan penggunaan lokasi yang tepat dan terbaik untuk <i>shooting</i> .                                 |

# I

*Int* : Interior, bagian dari film yang diambil di dalam ruangan. Interior dapat berupa set yang dibentuk di studio atau diluar studio. Lebih dikenal sekarang ini sebagai *location interiors*.

# K

Kameraman : Orang yang mengoperasikan kamera.

*Key Light* : Cahaya utama yang digunakan untuk menerangi subyek.

# L

Lensa : Konstruksi dari berbagai macam potongan kaca yang dipasang sesuai kebutuhan dan dimasukkan kedalam *tube* metal.

*Long Shot* : Gambar direkam dari jarak jauh. Biasanya digunakan dengan cara pengambilan gambar dari sudut panjang dan lebar.

*Low Angle* : Sudut kamera yang melihat obyek dalam *frame* yang berada diatasnya, posisi kamera lebih rendah dari obyeknya.

# M

*Master Shot* : Gambar pilihan utama dari sebuah adegan yang kemudian dijadikan referensi atau rujukan pada saat melakukan proses editing.

*Medium Close Up* : Pengambilan gambar dari jarak yang cukup dekat.

*Medium Long Shot* : Gambar diambil dari jarak yang panjang dan jarak jauh.

*Medium Shot* : Gambar diambil dari jarak dekat.

*Mise En Scene* : Segala aspek yang berada di depan kamera yang akan diambil gambarnya. Yakni meliputi *setting*, tata cahaya, kostum dan tata rias, serta pergerakan kamera.

*Mood* : Suasana.

## N

Naratif : Rangkaian peristiwa yang berhubungan satu sama lain yang terikat oleh sebab-akibat dalam suatu ruang dan waktu.

*Nondiegetic Sound* : Seluruh suara yang berasal dari luar dunia cerita film dan hanya mampu didengar oleh penonton.

## P

*Panning* : Pergerakan horisontal melalui poros kamera dari kiri ke kanan maupun sebaliknya.

*Point of View* : Sebuah *shot* yang memperlihatkan seseorang melihat sebuah obyek di luar *frame* dan diikuti dengan *shot* yang memperlihatkan obyek tersebut.

Produser : Orang yang bertanggung mengelola produksi dari awal hingga akhir.

## R

*Retake* : Pengambilan ulang suatu gambar/adegan.

## S

*Sequence* : Sebuah rangkaian adegan.

*Scene* : Adegan pendek dari suatu cerita.

*Shot* : Pengambilan gambar yang terdiri dari satu *frame*.

*Shot Size* : Ukuran pengambilan gambar

*Stock Shot* : Berbagai bentuk gambar yang diciptakan untuk menjadi pilihan pada saat gambar-gambar tersebut memasuki proses *editing*.

## T

*Talent* : Orang yang memerankan suatu peran dalam sebuah cerita film.

*Tilt* : Menggerakkan kamera secara vertikal melalui poros kamera.

*Treatment* : Presentasi detail dari cerita sebuah film namun belum berbentuk naskah.

*Two/Three Shot* : Perintah yang seringkali digunakan oleh sutradara untuk mengarahkan kamera pada dua /tiga obyek yang dituju.

## V

*Very Long Shot* : Gambar yang diambil dari jarak yang sangat jauh.

*Voice Over* : Suara dari *announcer* atau penyiar untuk mendukung isi cerita (narasi).

## ABSTRAK

Karya Seni “Penempatan *Angle* Kamera untuk menimbulkan kesan *Superior* dan *Inferior* pada Film Fiksi *Sepeda Ayah*” ini bertujuan untuk menciptakan program film fiksi dengan memaksimalkan penempatan sudut pandang kamera untuk mewujudkan peristiwa berdasarkan motivasi dari setiap adegan sehingga menimbulkan kesan *Superior* dan *Inferior*. Memaksimalkan penempatan *angle* kamera untuk menciptakan visual kesan *Superior* dengan posisi *low angle* memberikan kesan lebih ditinggikan, atau diunggulkan dan kesan *Inferior* dengan posisi kamera *high angle*, menciptakan kesan ketidak mampuan, atau kelemahan. berdasarkan motivasi dari setiap adegan agar mempertinggi *visualisasi dramatik* dari cerita.

Konsep estetik karya seni ini bagaimana memaksimalkan penempatan *angle* kamera *high angle* dan *low angle* secara visual mampu menggambarkan apa yang dirasakan tokoh terhadap kondisi dan situasi yang dihadirkan pada naskah, sehingga menciptakan visual kesan *Superior* dan *Inferior*.

Kata kunci: Film fiksi *Sepeda Ayah*, *angle* kamera dan *Superior*, *Inferior*.

