

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG PENCIPTAAN

Penata kamera menginterpretasikan naskah untuk dianalisa dengan menggunakan berbagai teknik yang diterapkan dalam produksi. Tugas dan tanggung jawab seorang penata kamera adalah menentukan jenis gambar yang akan diambil serta menentukan semua kualitas gambar baik itu dari ukuran gambar, warna, tata cahaya, *angle*, tipe *shot* serta pandangan sinematik. Dengan pengetahuan tentang pencahayaan, lensa, kamera, dan pengetahuan imajinasi dalam dunia perfilman seorang *cinematografer* menciptakan kesan atau rasa yang tepat, kemudian suasana serta bentuk *visual* pada setiap *shot*.

Film fiksi *Sebuah Maha Karya* dengan genre *Thriller* yaitu mengangkat cerita seorang seniman lukis yang mengalami krisis kepercayaan diri dan memutuskan pergi ke sebuah penginapan yang mencari inspirasi untuk menyelesaikan karyanya, tapi petaka menyeret si pelukis ke tempat yang paling mengerikan yang pernah ia jumpai seumur hidup.

Genre film *thriller* adalah genre yang selalu mengedepankan ketegangan yang dibuat jauh dari unsur logika ataupun seperti pembunuhan. Film *thriller* memiliki tujuan utama memberi rasa ketegangan, penasaran, ketidak pastian, serta ketakutan pada penontonya. Alur cerita film *thriller* sering kali berbentuk aksi nonstop, penuh misteri, kejutan, serta mampu mempertahankan intensitas ketegangan hingga klimaks filmnya. Menurut Himawan Pratista,(2008: 26-27):

“Film *thriller* biasanya mengisahkan tentang orang biasayang terjebak dalam situasi luar biasa, seperti seseorang yang terlibat perkara kriminal yang tidak ia lakukan. Film *thriller* lazimnya bersinggungan dengan beragam genre seperti drama, aksi, kriminal, politik, dan lainnya”

Didalam karya produksi film “*Sebuah Maha Karya*” ini, pengkarya sebagai *director of photography* (DOP) yang bertanggung jawab terhadap kualitas videografi dan pandangan sinematik dari sebuah karya produksi film. Seorang *director of photography* (penata kamera) sangat berperan penting pada setiap *shot-shot* gambar yang akan diambil baik itu dari penentuan jenis gambar, komposisi gambar, serta jenis lensa yang akan digunakan sesuai dengan tema dan inti cerita, karena seorang penata kamera bekerja berdasarkan dari sebuah naskah.

Dramatisasi konflik dalam naratif film *thriller* tidaklah terlepas dari sinematografi di dalam unsur sinematik, maka unsur sinematik dan naratif akan saling berhubungan. Adegan *thriller* dalam cerita tidak akan menarik secara emosional jika tidak diimbangi oleh visualisasi yang baik pula. Biasanya, dalam film *thriller* ketika sebuah alur cerita mendekati konflik, maka pergantian gambar akan dihadirkan dengan tempo yang lebih cepat dengan komposisi gambar dihadirkan lebih beragam. Menurut Himawan Pratista, (2008:100):

“Aspek framing Merupakan unsur sinematografi yang penting dalam memvisualisasikan naratif film. Framing adalah pembatasan gambar oleh kamera”.

Melihat film berbeda dengan melihat teater, karena kamera mampu menggunakan jarak yang dekat untuk memperlihatkan emosi karakter atau memperlihatkan objek tertentu secara detail. Pada aspek *framing* terdapat

beberapa unsur yang dinilai berpengaruh pada efek dramatisasi cerita film aksi.

Menurut Himawan Pratista, (2008:100):

“Unsur-unsur *framing* tersebut diantaranya bentuk dan dimensi *frame*, *angle* dan ukuran gambar, pergerakan kamera, kamera subjektif (*POV shot*), serta komposisi”.

Tanpa adanya aspek *framing*, sebuah film *thriller* tidak akan dapat memunculkan ketegangan pada bagian konflik cerita. Adegan dalam film *thriller* selain membutuhkan unsur gambar yang menegangkan, juga harus diimbangi dengan aspek *framing*, karena dapat menghadirkan suasana tegang kepada para penonton sehingga tokoh utama akan menjadi sorotan penonton, selain itu genre *thriller* akan membuat penonton ikut berfikir karena pada umumnya genre *thriller* memiliki alur cerita misteri.

Untuk membuat sebuah film juga dibutuhkan elemen sinematik atau Mise-En-Scene. Mise-en-scene adalah segala hal yang terletak didepan kamera yang akan diambil gambarnya dalam sebuah produksi film. Mise-En- Scene adalah unsur sinematik yang paling mudah dikenali karena hampir seluruh gambar yang dilihat dalam film adalah bagian dari unsur ini. Mise-En- Scene terdiri dari empat unsur utama yakni; Set(latar), kostum dan tata rias karakter, pencahayaan, serta pemain dan pergerakannya termasuk acting. Unsur sinematik sangatlah berpengaruh dalam penceritaan dan pengemasan cerita di dalam film *thriller* tersebut. Menurut Himawan Pratista, (2008:1):

“Dalam unsur sinematik terbagi menjadi empat elemen yaitu, mise-enscene, sinematografi, editing, dan suara”.

B. RUMUSAN IDE PENCIPTAAN

Berdasarkan latar belakang maka rumusan ide penciptaan dari Pengkarya adalah Bagaimana penataan Aspek *Framing* sebagai Pembentuk Sinematik dalam film “*Sebuah Maha Karya*”.

C. TUJUAN PENCIPTAAN

1. Tujuan Umum

Adapun tujuan umum dari penciptaan karya ini adalah memberikan pelajaran kepada masyarakat, bagaimana film *thriller* ini bisa di buat untuk dinikmati masyarakat dan dapat menyampaikan pesan tentang sebab dan akibat dari perbuatan kriminal yaitu, pembunuhan berencana terhadap seseorang yang sering terjadi pada kehidupan saat ini.

2. Tujuan Khusus

Adapun tujuan khusus dijelaskan tujuannya agar dapat mendeskripsikan aspek *framing* yang mencakup komposisi, sudut pandang, dan pergerakan kamera dalam pembentuk sinematik pada film “*Sebuah Maha Karya*” untuk membangkitkan emosi sesuai tuntutan naskah.

D. MANFAAT PENCIPTAAN

Dengan diciptakan film televisi “*Sebuah Maha Karya*”, diharapkan memberikan manfaat bagi semua kalangan yang menyaksikannya.

1. Manfaat Teoritis

Terciptanya sebuah cerita yang direpresentasikan kedalam bentuk audio visual oleh pengkarya agar dapat memberikan manfaat dan informasi untuk perkembangan ilmu pengetahuan Televisi dan Film khususnya di bidang sinematografi dan diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan acuan ataupun referensi untuk penelitian selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

Dapat dijadikan media untuk meningkatkan kewaspadaan terhadap gangguan psikologis mau pun gangguan kepribadian di lingkungan sekitar.

E. TINJAUAN KARYA

Pada penciptaan karya ini juga pengkarya tidak pernah luput dari beberapa aspek yang membuat pengkarya termotivasi dalam sebuah teknik karya penciptaan, seperti referensi karya, metode, serta konsep karya yang diciptakan. Pada beberapa *scene* didalam naskah "*Sebuah Maha Karya*" ini, pengkarya akan memaparkan konsep atau metode dari beberapa film layar lebar yang pernah pengkarya tonton sebelumnya yaitu :

1. Rumah Dara

Rumah Dara adalah film horor jagal dari Indonesia yang dirilis pada tanggal 22 Januari 2010. Film yang bersemboyan "*Horor menemukan seorang ibu*" ini disutradarai oleh Mo Brothers dan dibintangi oleh Shareefa Daanish dan Julie Estelle sebagai tokoh utama. Sebelum ditayangkan di Indonesia, karakter Dara telah lebih dahulu dipopulerkan

lewat segmen film pendek "Dara" dalam film horor antologi "*Takut: Faces of Fear*" yang juga disutradarai *Mo Brothers* dan dirilis pada tahun 2008 di festival-festival film di seluruh dunia. Segmen film pendek *Dara* mendapat begitu banyak tanggapan positif sehingga akhirnya *Rumah Dara* mendapat harapan besar dari para penggemar film *Dara*.



Gambar 1.
Poster film *Rumah Dara*
(sumber: www.google.com)

Film *Rumah Dara* berkisah mengenai sekelompok pemuda-pemudi yang terjebak di rumah milik seorang pembunuh misterius yang bernama "Dara". Film *Rumah Dara* memiliki kesamaan dengan film "*Sebuah Maha Karya*" dari segi cerita yaitu kejahatan yang tokoh lakukan di sebuah rumah. Pengkarya juga mengambil referensi sebuah *sett* artistik yang ada pada film "*Rumah Dara*" yaitu ruangan penyekapan sekaligus ruangan yang digunakan untuk menyiksa korban.

2. *Get Out*

Get Out adalah film horor misteri thriller Amerika Serikat tahun 2017 yang disutradarai oleh Jordan Peele dan diproduksi oleh Jason Blum, Sean McKittrick, Edward H. Hamm Jr. dan Jordan Peele. Film *Get Out* ditayangkan secara perdana di Festival Film Sundance pada tanggal 24 Januari 2017 dan dirilis di Amerika Serikat pada tanggal 24 Februari 2017. Film ini mendapatkan review positif dari para kritikus.



Gambar 2.
Poster film *Get Out*
(sumber: www.google.com)

Pengkarya menjadikan film ini referensi selain dari segi teknis pengambilan gambar memiliki kesamaan yang Pengkarya garap pada pengambilan gambar film *Sebuah Maha Karya* ini, Namun, perbedaannya pada film *Get Out* lebih membentuk kepada peran seorang pemuda yang mempunyai kekasih yang punya niat buruk terhadapnya, sedangkan pada

film *Sebuah Maha Karya* berfokus kepada seorang pelukis yang ingin mencari inspirasi untuk pamerannya di sebuah penginapan.

Sebagai penonton, Pengkarya dapat merasakan bagaimana ketegangan yang dihadirkan pada film *Get Out* ini, dan pengkarya bisa merasakan kenyamanan yang diberikan disaat situasi tenang film ini menyajikan gambar yang sesuai dengan keadaan melalui penerapan *Aspek Framing* yang baik sehingga menghasilkan sebuah gambar yang sinematik. Hal ini memperkuat bagaimana keadaan yang di alami tokoh utama pada film *Sebuah Maha Karya*.

3. *Hush.*

Hush adalah film *thriller* Amerika 2016 yang disutradarai dan diedit oleh Mike Flanagan, dibintangi oleh Kate Siegel, yang juga ikut menulis film ini dengan Flanagan. Film ini dibintangi oleh John Gallagher Jr., Michael Trucco, Samantha Sloan, dan Emilia "Emma".

Film ini menceritakan tentang Maddie (Kate Siegel) yang Merupakanakan seorang pengkarya buku yang tinggal dipinggir desa seorang diri, dulu saat berumur 13 tahun dia terkena penyakit meningitis dan menyebabkannya tidak bisa mendengar dan berbicara. Untuk berkomunikasi dengan orang lain ia menggunakan bahasa isyarat. Pada suatu malam yang awalnya tampak biasa saja saat Maddie sedang menulis cerita tiba - tiba datang seorang pria misterius bertopeng yang datang menemui dan mencoba membuat dia celaka.



Gambar 3.
Poster film *Hush*
(sumber: www.google.com)

Pengkarya menjadikan film “*Hush*” sebagai referensi penataan cahaya untuk film “*Sebuah Maha Karya*”. Dalam unsur sinematik dalam aspek pencahayaan atau tata cahaya, film ini menggunakan 4 unsur pencahayaan utama yaitu, kualitas cahaya, arah cahaya, sumber, serta warna cahaya. Melalui keempat unsur ini tentunya mempengaruhi mood serta membentuk suasana dalam film sesuai adegan. Low Key Lighting adalah rancangan tata cahaya yang dominan pada film ini, karena film ini yang bergenre *thriller* membuat rancangan tata cahaya *Low Key Lighting* cocok untuk menyesuaikan suasana serta mood dalam film ini.

F. LANDASAN TEORI PENCIPTAAN

Director of Photography merupakan orang yang bertanggung jawab terhadap kualitas sinematografi dan pandangan sinematik dari sebuah film. Ia juga melakukan supervisi personil kamera dan pendukungnya serta bekerja sangat dekat dengan sutradara. Dengan pengetahuannya tentang pencahayaan, lensa, kamera, film dan imaji digital, seorang sinematographer menciptakan kesan atau rasa yang tepat, suasana dan gaya visual pada setiap *shot* yang membangkitkan emosi sesuai keinginan sutradara. Pada dasarnya sebuah gambar memiliki unsur pembentuk, yaitu tipe *Shot*, *Angle* kamera dan pergerakan kamera. Pendekatan pengkarya yakni pada pergerakan kamera :

1. Aspek *Framing*

Disini pengkarya akan menerapkan aspek *framing* dengan tujuan pembentuk sinematik sebuah gambar dan adegan. Gambar atau imaji film tidak mempunyai volume, tetapi kita harus menghayatinya sebagai peristiwa nyata unsur gerak yang ada. Menurut Sarwo Nugroho (2014:11) :

“Sinematografi merupakan bagian dari unsur sinematik sebuah film. Sinematografi bisa diartikan menulis dengan gambar yang bergerak”.

Kegiatan menulis yang menggunakan gambar yang bergerak, seperti apakah gambar itu, bagaimana merangkai potongan-potongan gambar yang bergerak menjadi rangkaian gambar yang mampu menyampaikan informasi tertentu. Dalam sebuah produksi film ketika seluruh aspek *mise-en-scene* telah tersedia dan sebuah adegan telah siap untuk diambil gambarnya, pada tahap inilah sinematografi mulai berperan.

Seorang sineas tidak hanya sekedar merekam sebuah adegan semata namun juga harus mengontrol dan mengatur bagaimana adegan tersebut diambil. Menurut Himawan Pratista, (2008:89):

“Unsur sinematografi secara umum dapat dibagi menjadi tiga aspek, yakni: kamera dan film, *framing*, serta durasi gambar”.

Aspek *framing* lebih dibahas dalam penciptaan karya ini. Sebab, pada film *Sebuah Maha Karya*, *framing* menjadi salah satu hal yang penting berkaitan dengan pembentuk sinematik. Melalui *framing*, ketegangan dalam konflik mampu tersampaikan dengan baik kepada penonton. Menurut Himawan Pratista, (2008:89):

“*Framing* adalah pembatasan gambar oleh kamera. Ada delapan unsur *framing* menurut Himawan Pratista yaitu bentuk dan dimensi frame; *offscreen* dan *onscreen*; jarak, sudut, kemiringan, serta ketinggian kamera; pergerakan kamera; kamera subjektif (*POV shot*); *handheld camera*; *freeze frame*; komposisi simetrik dan dinamik”.

Dari delapan unsur *framing* tersebut, terdapat tiga unsur yang paling sering diterapkan dalam film *Sebuah Maha Karya*. Ketiga unsur tersebut sangat dominan dalam pembentuk sinematik di film *Sebuah Maha Karya*, unsur tersebut yaitu komposisi, kamera subjektif (*POV shot*), dan pergerakan kamera. Menurut Joseph M. Boggs mengatakan:

“kamera subjektif (*POV shot*) merupakan bagian dari sudut pandang sinematik”.

Pada Film *Sebuah Maha Karya* tidak hanya menggunakan satu sudut pandang kamera subjektif (*POV shot*) saja, tetapi menggunakan semua sudut

pandang pengambilan gambar. Oleh karena itu, sudut pandang lain juga menjadi penting dalam pembahasan aspek *framing* sebagai penerapan sinematik dalam film *Sebuah Maha Karya*. Berikut penjelasan tentang aspek *framing* yang difokuskan pada komposisi, sudut pandang dan pergerakan kamera dalam film *Sebuah Maha Karya*:

2. Teori pendukung :

1. Komposisi

Apapun yang ditempatkan dalam sebuah scene tidaklah terlalu penting. Hal yang terpenting adalah bagaimana cara meletakkan benda atau objek tersebut. Bagaimana mengemas gambar sehingga penonton bisa menikmati gambar tersebut. Komposisi *shot* juga tidak hanya masalah pengemasan gambar saja, tapi bagaimana gambar-gambar tersebut dapat berkesinambungan. Ketika sebuah objek diambil kamera, sineas dapat memilih posisi objek tersebut dalam frame-nya sesuai tuntutan naratif serta estetika. Menurut Joseph, (2010: 283):

“Komposisi yang baik merupakan aransemen dari unsur-unsur gambar untuk membentuk suatu kesatuan, yang serasi (harmonis) secara keseluruhan”.

Pengkarya juga memakai komposisi sebagai landasan pendukung pengkarya, sehingga *shot-shot* yang pengkarya hardirkan menjadi baik dengan memperhitungkan komposisinya.

2. *Developing Shot*

Developing Shot adalah Proses pengambilan gambar dengan memperlihatkan seluruh pergerakan kamera dari sebuah sudut pandang

ke sudut pandang yang lain. Hal ini akan memperlihatkan hubungan yang terdapat dalam gambar. Pergerakan kamera secara umum dapat dikelompokkan yakni :

- a. *Pan* : adalah pergerakan kamera secara *horizontal* (ke kanan dan kiri, atau sebaliknya) dengan posisi kamera tetap pada porosnya.
- b. *Tilt* : Merupakan pergerakan kamera secara *vertikal* (atas-bawah atau bawah atas) dengan posisi kamera tetap pada porosnya.
- c. *Tracking shot* : disebut *dolly shot* merupakan pergerakan kamera akibat perubahan posisi kamera secara *horizontal*. Pergerakan dapat ke arah manapun sejauh masih menyentuh permukaan tanah. Pergerakan dapat bervariasi yakni maju (*track forward*), mundur (*track backward*), melingkar, menyamping (*track left/right*), dan sering kali menggunakan rel atau *track*.

3. Tipe Shot

- *Extreme long shot* ini biasanya digunakan dalam *opening scene* sebuah adegan dalam film. *Extreme long shot* ini memberi informasi dalam memperkenalkan lokasi adegan dan isi cerita.
- *Very long shot* dalam bahasa sehari-hari disebut VLS. Gambar-gambar yang indah dari VLS muncul pada sinema layar lebar

seperti film yang menggunakan rasio gambar 1 : 1,5 untuk film 35MM.

- *Long shot* digunakan untuk menjelaskan elemen elemen dari adegan, sehingga penonton tahu siapa saja yang terlihat dan dimana mereka berada ketika mereka bergerak.
- *Medium shot* ukurn gambar MS, yang memperlihatkan subjek dari pinggang ke atas hingga ujung kepala. Biasanya ukuran *shot* ini adalah ukuran *shot* yang paling ideal dalam menciptakan film televisi.
- *Close up* juga merupakan komposisi gambar yang paling populer. Pengambilan sudut *close up* adalah pengambilan gambar yang penuh mulai dari leher hingga keujung kepala.
- *Big close up* dapat digunakan untuk objek atau benda. Komposisi pengambilan gambar BCU mempunyai nilai artistik tersendiri, sebab *big close up* dalam ukuran gambar sulit untuk mencapai titik fokus sehingga akan lebih menarik saat dibagian belakang objek terlihat tidak fokus. Hal ini memberi informasi dalam menciptakan sudut ekspresi wajah objek lebih dalam lagi.