BAB I
PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Permainan adalah bentuk aktifitas yang menyenangkan yang dilakukan semata-mata untuk aktifitas itu sendiri, bukan karena ingin memperoleh sesuatu yang dihasilkan dari aktifitas tersebut. Di daerah Sumatra Barat, banyak permainan–permainan yang ada dan sering dimainkan oleh anak–anak salah satunya adalah *Patekong*. *Patekong* merupakan permainan yang hampir sama dengan permainan petak umpet, cara bermainya dengan adanya 1 orang yang bertugas menjaga sebuah kaleng yang berisikan kerikil dan diletakan di dalam lingkaran, dan pemain lainya bertugas untuk sembunyi , selain berjaga tugas 1 orang tersebut juga untuk mencari pemain yang lainnya yang sedang bersembunyi, apabila salah seorang pemain ditemukan oleh orang yang berjaga, maka orang yang ketahuan tempat persembunyiannya harus berlari ke arah kaleng untuk menendang kalengnya biar dia bisa bersembunyi lagi.

Pada penciptaan karya ini pengkarya mengangkat sebuah naskah yang berjudul *Patekong*, yang menceritakan tentang 4 orang anak yang sebelumnya sudah dilarang oleh orang tuanya untuk tidak bermain *Patekong* di penghujung senja (magrib), dan akhirnya keempat orang anak ini hilang diculik oleh makhluk ghaib. Naskah *Patekong* ini mengangkat mitos tentang larangan untuk keluar rumah dan bermain di saat penghujung hari (magrib), karena di waktu ini lah makhluk dari alam ghaib berkeliaran untuk menculik anak–anak dan mengganggu aktifitas manusia.

Naskah *Patekong* ini pengkarya wujudkan ke dalam bentuk film fiksi. Film adalah industri yang tidak ada habisnya, sebagai media massa film digunakan sebagai media yang menggambarkan *realitas*, atau bahkan membentuk *realitas*. Film adalah media yang sangat cocok untuk menyampaikan pesan kepada siapapun, dengan isu–isu yang akan diangkat dan mengemasnya dengan gaya kita masing–masing, sebagai media informasi, "film memberikan keunggulan dalam menyampaikan informasi yang lebih matang secara utuh, serta pesan–pesan yang ada didalamnya tidak terputus–putus, namun memberikan pemecahan suatu permasalahan yang tuntas, selain itu film membawakan situasi komunikasi yang khas menambah intensitas khalayak" (M.Alwi Dahlan, 1981: 142). Jadi film adalah rekaman peristiwa dari satu kenyataan, karangan atau pemikiran fantasi, dan gambar yang dihasilkan merupakan tiruan dari kehidupan yang sesungguhnya atau juga dunia yang direkayasa yang meyakinkan.

Film fiksi adalah film yang terikat oleh plot. Dari sisi cerita, film fiksi sering menggunakan cerita rekaan di luar kejadian nyata serta memiliki konsep pengadegan yang telah dirancang sejak awal. "Struktur film biasanya terikat dengan kausalitas. Cerita juga biasanya memiliki karakter (penokohan) seperti antagonis dan protagonis, jelas sangat bertolak belakang dengan jenis film dokumenter" (Himawan Pratista, 2008: 21). Intinya di dalam penciptaan film fiksi kita bebas dalam mengemas suatu ide dengan berbagai cara dan merekayasanya sehingga tetap terlihat seperti realitas kehidupan yang nyata. Naskah film *Patekong* ini dikemas dengan genre *horror*, film *horror* memiliki tujuan utama memberikan efek rasa takut, kejutan serta kejutan mendalam bagi penontonnya dengan memberikan rasa takut

dan kejutan kepada penonton, kita bisa memberikan dampak yang berkesan kepada penonton sehingga film yang ditonton akan selalu diingat oleh siapapun yang menontonya.

Penciptaan film fiksi *Patekong*, pengkarya sebagai *Director Of photograpy* dalam produksi film bertanggung jawab terhadap berbagai hal yang berhubungan dengan kualitas gambar, *shot* yang baik adalah kombinasi berbagai komposisi gambar, dari beberapa size, *angle*, dan *movement*, sehingga tercipta kesinambungan gambar yang utuh dan indah dalam pengambilan suatu gambar. *Director Of Photography,* di dalam istilah film :

> *"Director of Photography* adalah kepala bagian kamera. Dia bertanggung jawab atas kwalitas gambar, menjamin bahwa setiap shot tercahayai dengan baik, menentukan bukaan kamera atau *exposure*, menentukan jenis *filter* yang digunakan. Dalam menata setiap *shot*, bekerja sama dengan sutradara dan operator kamera" (Himawan Pratista, 2008: 4).

Dalam penciptaan karya ini, pengkarya mengusung konsep *Dutch Angle. "Dutch Angle* merupakan sebutan untuk sudut pengambilan gambar secara diagonal. Biasanya dalam pengambilan gambar, gambar dijaga agar tetap stabil hingga membentuk sudut 90 derjat, sudut 90 derjat terbentuk dari garis horizontaL dan garis vertikal" (Christopher, 2013: 82). Garis horizontal adalah garis dengan posisi mendatar sedangkan garis vertikal adalah garis dengan posisi tegak lurus. Apabila kedua garis ini di miringkan maka akan adanya ketidakseimbangan berupa kemiringan pada gambar yang diambil karena sudah tidak membentuk sudut 90 derjat lagi, kemiringan ini lah yang disebut dengan garis diagonal.

Dutch Angle ini digunakan untuk menunjukan subjek yang sedang menghadapi masalah, adanya kericuhan yang melanda dirinya, hidupnya sedang tidak stabil , perasaan aneh dan hal-hal misterius seperti gangguan makhluk dari alam ghaib. Alasan pengkarya memilih *Dutch Angle* untuk memvisualkan alam ghaib pada film fiksi *Patekong* karena *Dutch Angle* memiliki unsur ketidakseimbangan berupa kemiringan yang bisa diartikan dengan ketidaknormalan. pada dasarnya di dalam sebuah karya film kamera bertujuan untuk menjadi mata penonton sehingga penonton bisa melihat adegan yang terjadi di dalam sebuah film. Penonton adalah manusia, manusia normal akan melihat dengan penglihatan yang sejajar, apabila manusia melihat dengan penglihatan yang tidak sejajar berarti manusia itu tidak normal, sedangkan alam ghaib sangat dekat dengan ketidaknormalan karena sifatnya yang tersembunyi dan tidak dapat dilihat.

Pada film fiksi *Patekong* pengkarya tertarik pada alam ghaib yang dihadirkan di ceritanya, di dalam naskahnya banyak adegan makhluk dari alam ghaib mengganggu tokoh-tokoh yang ada, jadi disetiap gangguan dari alam ghaib yang dihadirkan pada film fiksi *Patekong*, pengkarya menghadirkan *Dutch Angle* agar bisa mengisyaratkan penonton kalau yang sebenarnya terjadi pada adegan itu merupakan gangguan dari alam ghaib. Gangguan yang pengkarya maksud adalah gangguan seperti sosok makhluk ghaib yang memperhatikan tokoh dari jauh, makhluk ghaib yang mengejar–ngejar tokoh , makhluk ghaib yang berubah wujud menyerupai salah satu teman dari tokoh, dan makhluk ghaib yang membuat penglihatan tokoh jadi aneh, dan semua gangguan dari alam ghaib ini lah yang pengkarya coba visualkan melalui penerapan *Dutch Angle.*

B. RUMUSAN IDE PENCIPTAAN

Berdasarkan latar belakang di atas, maka pengkarya merumuskan ide penciptaan, yaitu bagaimana menempatkan *Dutch Angle* untuk memvisualkan alam ghaib pada film fiksi *Patekong* ?.

C. TUJUAN PENCIPTAAN

1. Tujuan Umum

Secara umum penciptaan film fiksi *Patekong* ini bertujuan untuk memberikan peringatan agar tidak keluar rumah dan bermain di penghujung senja.

2. Tujuan Khusus

Tujuan khusus penciptaan karya ini adalah untuk memberikan motivasi secara visual di setiap adegan yang menghadirkan alam ghaib pada film fiksi *Patekong*.

D. MANFAAT PENCIPTAAN

1. Manfaat Teoritis

Hasil karya ini diharapkan dapat menambah pengetahuan, terutama dalam bidang pertelevisian dan perfilman di Indonesia terutama teori *videografi* khususnya. Hasil karya ini juga diharapkan mampu memberi kontribusi dalam perkembangan perfilman di Indonesia dan bermanfaat dalam teori *videografi.*

2. Manfaat Praktis

a) Bagi pengkarya

1. Pengkarya dapat mengaplikasikan ilmu yang di dapat selama berada di bangku perkuliahan serta meningkatkan kreativitas pengkarya dalam penciptaan karya.

2. Pengkarya akan memahami bagaimana memvisualkan alam ghaib melalui penerapan *Dutch Angle* pada film fiksi *Patekong.*
3. Pengkarya dapat Menambah pengalaman dan *track record* pengkarya dalam berkarya.

b) Bagi Masyarakat

1. Diharapkan dengan terciptanya film fiksi *Patekong* dapat menyajikan ke masyarakat tontonan yang mendidik tentang bagaimana pentingnya mematuhi perkataan orang tua.
2. Penciptaan karya film fiksi *Patekong* ini dapat menyampaikan informasi atau pesan moral kepada anak-anak dalam mematuhi setiap perkataan orang tua nya.
3. Penciptaan karya film fiksi *Patekong* ini dapat memotivasi anak-anak bagaimana bersikap dalam mematuhi setiap perkataan orang tuanya.
4. Semoga karya ini dapat diterima dengan baik oleh masyarakat dan memberi dampak yang baik bagi masyarakat.

c) Bagi Institusi Pendidikan

1. Terciptanya sebuah film fiksi *Patekong* semoga menjadi bahan pendidikan bagi anak-anak khususnya di daerah Sumatera Barat.
2. Terciptanya sebuah cerita yang dipresentasikan kedalam bentuk karya *Audio Visual* agar menjadi bahan rujukan atau referensi bagi mahasiswa dalam Institut Seni Indonesia khususnya Program Studi Televisi dan Film.

E. TINJAUAN KARYA

Sangat banyak sekali film yang menjadi inspirasi pengkarya dalam menciptakan karya ini, adapun beberapa film yang menjadi acuan dan referensi pengkarya dalam menciptakan sebuah karya film ini adalah:

1. *Danur: I Can See The Ghost* (2017)

Film *Danur: I Can See The Ghost* ini adalah film *horror* Indonesia yang rilis pada tahun 2017, yang ditulis oleh Lele Laila dan Ferry Lesmana dan disutradarai oleh Awi Suryadi, film ini menceritakan tentang Risa yang adalah seorang gadis indigo dia memiliki kemampuan untuk melihat makhluk gaib. Sejak kecil, Risa menjalani hidup kesepian, ayahnya bekerja di luar negeri dan hanya berkunjung enam bulan sekali, sementara ibunya Elly, bekerja sebagai seorang guru. Banyak nilai yang pengkarya ambil dari film ini, selain segi penceritaan dari film ini, teknik pengambilan gambar pada film ini juga menjadi referensi bagi pengkarya pada penciptaan film fiksi *Patekong*, karena Penerapan *Dutch Angle* dalam film ini, pada film ini penerapan *Dutch Angle* digunakan untuk memvisualkan keanehan yang dialami sang tokoh.

Gambar 1
Poster Danur
(sumber : www.google.com, diakses 15 Februari 2020)

Akan tetapi pada film fiksi *Patekong* yang pengkarya garap nanti, *Dutch Angle* pengkarya gunakan untuk memvisualkan alam ghaib yang ada dialam film *Patekong*, seperti disaat Ali pergi mencari temannya kehutan, disaat ia sedang mencari temannya, ada sosok makhluk dari alam ghaib yang sedang mengikuti dan memperhatikannya, interaksi dari alam ghaib inilah yang akan pengkarya visualkan dengan *Dutch Angle.*

2. *IT* (2017*)*

Film *IT* adalah film horor yang berasal dari Amerika Serikat tahun 2017 yang disutradarai oleh *Andy Muschietti* dan diproduseri oleh *Roy Lee*, Dan *Lin*, *Seth Grahame-Smith*, *David Katzenberg* dan *Barbara Muschietti*. Naskah film ini ditulis oleh Chase Palmer, Cary Fukunaga dan Gary Dauberman berdasarkan novel *IT* karya Stephen King.

Gambar 2

Poster IT

(sumber : www.google.com, diakses 15 Februari 2020)

Film ini menceritakan tentang seorang remaja bernama *Bill Denbrough (Jaeden Lieberher)* memberikan sebuah perahu layar kertas kepada adiknya yang berusia tujuh tahun, *Georgie (Jackson Robert Scott)*. *Georgie* bermain perahu tersebut ketika hujan deras di luar rumahnya, di sepanjang jalan di kota kecil *Derry*. Namun *Georgie* kecewa ketika perahu tersebut jatuh ke selokan. Saat ia mencoba untuk mengambilnya, *Georgie* melihat badut di selokan, yang memperkenalkan dirinya sebagai "*Pennywise si Badut*" (*Bill Skarsgård*). Pennywise, yang memegang perahu tersebut, membujuk *Georgie* untuk mendekat, lalu menggigit lengannya hingga putus dan menyeretnya ke selokan.

Pada film ini, pengkarya juga mengambil referensi pada teknik pengambilan gambar yang dipakai oleh sang DOP, pada salah satu scene di film ini scene disaat salah satu teman Bill berada di depan rumah angker, dan sang DOP memilih *Dutch Angle* untuk mengambil gambar full shot rumah ini, disini terlihat bagaimana pengaruh *Dutch Angle*, pemakaian *Dutch Angle* pada shot ini memberi kesan bahwa ada sesuatu yang aneh dari rumah ini, karna keanehan ini penonton akan berfikir apa maksud dari penekanan pada shot ini dan hal ini juga yang akan pengkarya terapkan disaat pembuatan film *Patekong* nanti.

Di dalam film *Patekong*, *Dutch Angle* pengkarya hadirkan disetiap interaksi dari alam ghaib yang ada di dialam film *Patekong*, seperti Sabri yang sebenarnya tidak sadar kalau selama dia bermain *Patekong*, dia bermain dengan mahkluk dari alam ghaib.

3. *Sandekala*

Film Sandekala bercerita tentang Seorang ibu dan anak perempuannya berjalan pulang melalui gang-gang sepi. Saat petang menjelang, sepertinya ada sesuatu yang mengintai dan menguntit mereka sepanjang jalan. Film pendek yang di sutradarai oleh Amriy Ramadhan ini telah memenangkan *Best Short Fiction Film XXI* pada tahun 2016.

Gambar 3
Poster Film *Sandekala*
(Sumber : letterboxd.com, diakses 15 Februari 2020)

Film sandekala ini menjadi rujukan bagi menulis karena mengangkat tema yang sama yaitu tentang kepercayaan yang beredar di masyarakat jika melakukan aktivitas di penghujung hari. . Film ini menjadi referensi bagi pengkarya karena memiliki keterkaitan tema dengan Film *Patekong* ,yakni tentang mitos anak–anak tidak boleh keluar di waktu penghujung senja (magrib) karena nanti akan diculik iblis, namun dalam film *Patekong* ini pengkarya mengemas mitos daerah ini dengan permainan daerah yang sering di mainkan anak–anak kecil.

4. Comic 8

Comic 8 adalah film yang disutradari oleh Anggi Umbara, yang dirilis pada tahun 2014 oleh *Valcon Pictures,* film ini menceritakan tentang delapan anak muda masing-masing mempunyai alasan dan motif yang berbeda-beda dalam melakukan perampokan bank. Ada yang merampok karena galau, hobi, iseng, olahraga adrenalin, bahkan ada yang merampok untuk menghidupi panti asuhan dan rakyat miskin.

Gambar 4
Poster Film *Comic 8*
(Sumber : www.google.com, diakses 15 Februari 2020)

Pada film ini ada beberapa adegan yang menggunakan *Dutch Angle*, yaitu disaat adegan dimana para tokoh bersiap untuk merampok sebuah bank, disini semua shot

rata–rata menggunakan *Dutch Angle*, yang bertujuan untuk memvisualkan kalau perampokan yang terjadi hanyalah hayalan belaka dari semua tokoh yang ada. Namun pada film fiksi *Patekong* nantinya pengkarya akan menghadirkan *Dutch Angle* juga tetapi untuk memvisualkan interaksi dari alam ghaib. Seperti disaat adegan Joni sadar kalau warga yang ada disekitarnya itu bukanlah warga yang asli melainkan mahkluk ghaib yang menyerupai warga asli, disini pengkarya menghadirkan *Dutch Angle* agar gangguan dari alam ghaib ini dapat di visualkan.

5. *Diso(she)atif*

Film ini adalah karya dari alumni Institut Seni Indonesia Padang Panjang, Yogi Candra Putra dan Galih Suhadri yang menceritakan tentang seorang perawat di rumah sakit jiwa yang bertugas mengawasi pasien yang mempunyai gangguan mental dissosatif, film ini pengkarya jadikan tinjauan karya karena juga memakai *Dutch Angle*. Pada film ini *Dutch Angle* digunakan untuk memvisualkan psikologi karakter yang sedang menderita penyakit disosiatif, Jadi sang DOP menggunakan *Dutch Angle* untuk memvisualkan gangguan mental yang dialami dari seorang penderita penyakit disosiatif.

Gambar 5
Poster Film *Diso(she)atif*
(Sumber : Galih, 2020)

Namun pada film fiksi *Patekong* nantinya, pengkarya akan menggunakan *Dutch Angle* untuk memvisualkan gangguan dari alam ghaib yang ada pada film fiksi *Patekong*.

F. LANDASAN TEORI PENCIPTAAN

Pada film *Patekong* yang pengkarya garap ini, pengkarya menggunakan *Dutch Angle* untuk memvisualkan alam ghaib yang ada pada film fiksi *Patekong*. *Dutch Angle* merupakan sebutan untuk sudut pengambilan gambar secara diagonal, sehingga akan ada kesan kemiringan atau ketidakstabilan pada frame. Teknik ini digunakan untuk menunjukan subjek yang sedang menghadapi masalah, adanya kericuhan yang melanda dirinya, hidupnya sedang tidak stabil, perasaan aneh dan

hal-hal misterius. Efek dari ketidakseimbangan yang dihasilkan dari *Dutch Angle* dapat membuat penonton merasakan ketidakseimbangan karakter dan menimbulkan efek tidak nyaman, ketegangan dan rasa ingin tahu. Jadi penerapan *Dutch Angle* sangat dekat dengan ketidaknormalan. Sebagaimana dijelaskan oleh Thompson and Christopher (*Grammar of The Shot*: 2009: 59) :

> "When horizontal and vertical lines go askew it causes a sense of uneaisiness and a slight disorientation in your audience. If this done unintentionally, then you get people confused. Done on purpose and you have created what is called Dutch Angle, a Dutch titlt, a canted angle or an oblique angle. When a character is sick or drugged or when a situation is "not quite right" you may choose to tilt the camera left or right and create this non-level horizon".

> "Pada saat pengambilan gambar dengan memakai teknik *Dutch Angle*, garis horizontal dan vertikal yang miring akan menyebabkan rasa gelisah dan sedikit disorientasi pada penonton. Jika tidak disengaja, hal ini akan membuat penonton bingung. Namun jika dilakukan dengan suatu tujuan maka dinamakan *Dutch Angle*. Seperti contoh ketika karakter sakit atau mabuk atau ketika situasi sedang tidak baik, maka akan dipilih pengambilan gambar dengan memiringkan kamera ke kiri atau ke kanan sehingga garis horizontal tidak lurus".

Ketidakseimbangan yang dihasilkan oleh *Dutch Angle* bisa membuat penonton merasakan ketidakstabilan karakter atau lingkungan di dalam film. adanya kemiringan yang dihasilkan pada gambar yang dekat dengan ketidaknormalan. Pada pengambilan gambar menggunakan *Dutch Angle*, kamera dimiringkan di tripod hingga tidak lagi sejajar dengan garis horizontal. *Dutch Angle* mengambil garis lurus dari dunia dan menampilkannya seperti garis diagonal. Sehingga akan ada kemiringan yang dihasilkan pada gambar.

Pada film *Patekong* ini, pengkarya sebagai *Director of Photograpy* menerapkan konsep *Dutch Angle* untuk memvisualkan gangguan makhluk ghaib. Di dalam penerapan *Dutch Angle* ini pengkarya mengkombinasikan beberapa teknik

pengambilan gambar dengan konsep yang ingin pengkarya terapkan, yaitu *Dutch Angle*, pengkarya akan menjabarkan teknik pengambilan gambar yang mendukung tercapainya bagaimana memvisualkan alam ghaib pada film fiksi *Patekong.*

Director Of Photography adalah seorang yang familiar dengan komposisi, dan pergerakan kamera. pengkarya menggunakan beberapa pergerakan kamera untuk mendukung tercapainya penerapan *Dutch Angle* yang pengkarya hadirkan pada film fiksi *Patekong* nanti. Menurut Diki Umbara, "pergerakan kamera terdiri dari dua bagian" (Diki Umbara, 2009: 103), diantaranya:

a. *Complex Shot*

Complex Shot adalah konsep pengambilan gambar dengan berbagai objek yang bergerak baik individu maupun kelompok. Ciri-cirinya yaitu terdapat pergerakan lensa kamera, ada pergerakan kamera, tidak ada pergerakan badan kamera, dan ada pergerakan dari objek.

b. *Developing Shot*

Developing Shot adalah konsep pengambilan gambar dengan berbagai objek yang bergerak baik individu maupun kelompok. Ciri-cirinya adalah terdapat pergerakan lensa kamera, pergererakan kamera, pergerakan badan kamera, dan pergerekan dari objek.

Complex Shot dan *Developing Shot* digunakan dengan beberapa teknik pengambilan gambar yang bertujuan untuk mendukung konsep videografi yang pengkarya terapkan pada film fiksi *Patekong*, diantaranya adalah:

a) Dolly

Dolly (Track) adalah pengambilan gambar mendekati atau menjauhi subyek dengan menggerakkan kamera di atas tripot atau dolly. Pengambilan gambar dengan cara ini biasanya kamera lebih dapat dirasakan seolah-olah menjadi mata penonton, gerakan kamera dapat mewakili gerakan penonton sehingga mereka dapat dibawa ikut terlibat dalam sebuah peristiwa film. Dolly in atau kamera mendekati subyek, biasanya digunakan untuk membawa perasaan penonton untuk lebih berani, kuat, dan siap menghadapi tantangan. Sedangkan Dolly out (menjauhi subyek) bisa digunakan untuk mewakili perasaan kecewa, dan takut. Sebagaimana penggunaan *zoom in*, gerakan *Dolly in* yang mendekati subyek dapat membawa penonton pada satu titik pusat perhatian, perasaan tegang dan membangun rasa keingintahuan. Sedangkan proses pelepasan ketegangan dapat dilakukan dengan *dolly out*.

b) Crab

Crab/crabing adalah gerakan kamera secara lateral atau menyamping, berjalan sejajar dengan subyek yang sedang berjalan. Gerakan *crab* hampir sama dengan *dolly*, perbedaanya hanya pada arah gerakan kamera. Jika *dolly* bergerak maju mundur maka *crab* bergerak kekiri (*Crab left*) dan kekanan (*Crab right*).

c) Follow

Follow adalah gerakan kamera mengikuti objek yang bergerak, bisa dengan *pan*, *tilt*, *ped* atau yang lainnya. Untuk menciptakan gambar yang lebih dinamis bisa juga mennggunakan *crane*, atau dapat juga dilakukan dengan *handheld*. *Crane* sangat memungkinkan menggabungkan beberapa gerakan kamera sehingga gambar dapat terlihat dinamis.

d) Arc

Arc adalah gerakan kamera memutar mengitari obyek dari kiri ke kanan atau sebaliknya.

Pengkarya juga menggunakan beberapa macam tipe shot dalam penerapan *Dutch Angle* pada film fiksi *Patekong*, adapun beberapa tipe shot yang di kutip dari buku Naratama dengan judul *Menjadi Sutradara Televisi* yang pengkarya gunakan adalah :

e) Big Close Up (BCU)

Pengambilan gambar ini lebih tajam dari pengambilan gambar close up terutama untuk film horor yang menggunakan efek cahaya memantul pada sudut mata obyek.Kedalaman pandangan mata, kebencian raut wajah, kehinaan emosi hingga keharuan adalah ungkapan-ungkapan yang terwujud dalam komposisi gambar ini.Tanpa kata-kata, tanpa bahasa tubuh, tanpa intonasi big close up sudah mewujudkan semuanya. Pada pengambilan gambar ini, depth of field akan sulit didapatkan, namun bagi sutradara televisi, kekurangan ini dianggap sebagai kekuatan, karena gambar yang tidak fokus akan memiliki nilai artistik tersendiri.

f) Close up (CU)

Shot yang menampilkan objek pada gambar lebih dekat. Misalnya dari batas bahu sampai atas kepala.Pengambilan gambar close up ini, biasanya menampilkan identifikasi psikologi sebuah karakter yang memerlukan perkuatan rincian detail berbagai aksi.Pengambilan gambar close up ini menekan ruang secara jelas, dan memberi batasan yang jelas antara penampilan aktor dan perasaan yang ditimbulkan oleh aktor dari bahasa tubuhnya. Pengambilan gambar secara close up berguna juga untuk menekankan detil. Hal ini juga sangat penting dalam hubungannya dengan fungsinya yang terutama untuk menciptakan ketegangan.

g) Medium Shot (MS)

Medium shot menampilkan gambar yang lebih memberikan detail pada manusia, karena gambaran yang diambil adalah gambaran yang menampilkan bagian tubuh dari pinggang keatas, hingga bisa menampakkan detil yang lebih jelas dari pada penampakan gambar yang menampilkan keseluruhan tubuh. Medium Shot biasanya mengambil tampilan pada saat dua orang berbicara, sehingga bisa membuat penonton merasa berada sejajar dengan orang yang ditampilkan.

h) Long Shot (LS)

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

Shot merupakan satu pengambilan gambar dari menekan tombol *record* hingga menekan tombol itu kembali. Konsep pendukung konsep

videografi lainnya yang pengkarya terapkan dalam film *Patekong* ini antara lain :

a) Subyektif Shot

Subyektif Shot adalah "teknik pengambilan gambar dengan cara merekam film dari titik pandang seseorang ke objek tertentu. memiliki aturan yang berlaku bahwa seseorang dapat melihat langsung ke lensa dan berbicara kepada pemirsa" (Christopher J Bowen, 2013: 26). Penonton ikut berpartisispasi dalam peristiwa yang disaksikannya sebagai pengalaman pribadinya. Penonton ditempatkan ke dalam film baik dia sendiri sebagai peserta aktif, atau bergantian tempat dengan seorang pemain dalam film dan menyaksikan kejadian yang berlangsung melalui matanya. Penonton juga dilibatkan dalam film, yaitu ketika seorang pelaku dalam adegan memandang ke lensa, maka terlihat penonton diajak berinteraksi dengan pelaku.

b) Komposisi Informal

Komposisi adalah "seni menata berbagai elemen visual untuk mengekspresikan perasaan" (Himawan Pratista, 2008: 100), dan "komposisi yang baik adalah aransemen dari unsur-unsur gambar yang membentuk satu kesatuan yang serasi (harmonis) secara keseluruhan" (Joseph V Marcelli, 2010: 409). Pengkarya menjadikan komposisi informal sebagai teori pendukung karena komposisi informal merupakan keseimbangan tidak formal. Keseimbangan tidak formal adalah dinamis karena menyajikan penataan yang kuat, yang menentang unsur-unsur

pengkomposisian. Pada gambar keseimbangan tidak formal, “pemain atau objek yang menonjol di tempatkan pada pusat perhatian” (Sanyoto, 2009: 121). Penggunaan komposisi ini mengdukung pengkarya dalam menata gambar.

Jadi *Dutch Angle* sangat dekat dengan ketidaknormalan, *Dutch Angle* merupakan sudut pengambilan gambar yang miring, dan melambangkan ketidaknormalan , melambangkan ketidaknormalan karena pada dasarnya kamera bertujuan untuk menjadi mata penonton sehingga penonton bisa melihat adegan yang terjadi didalam sebuah film, penonton adalah manusia, manusia normal akan melihat dengan penglihatan yang sejajar, apabila manusia melihat dengan penglihatan yang tidak sejajar berarti manusia itu tidak normal, sedangkan alam ghaib sangat dekat dengan ketidaknormalan karena sifatnya yang tersembunyi dan tidak dapat dilihat, maka karena ketertarikan pengkarya dengan alam ghaib yang ada pada film fiksi *Patekong* ini, pengkarya menggunakan *Dutch Angle* untuk memvisualkan alam ghaib yang ada pada film fiksi *Patekong*.