

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Film merupakan karya cipta seni dan budaya yang merupakan media komunikasi massa akan memberikan informasi. Sebagai media komunikasi, film memberikan keunggulan dalam menyampaikan informasi secara utuh, serta pesan-pesan yang ada di dalamnya tersampaikan, namun memberikan pemecahan suatu permasalahan yang tuntas.

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.¹ Setiap film merupakan hasil karya cipta dari sebuah tim produksi yang terdiri dari sutradara, penata kamera, penata cahaya, penata artistik, penata suara, editor dan semua aspek lainnya baik secara teknis maupun non teknis kerabat kerja diluar tim produksi.

Tim produksi pada sebuah film berperan sangat penting untuk menciptakan sebuah film. Salah satu tim produksi yang berperan penting dalam penciptaan film yaitu penata gambar. Penata gambar atau *Director Of Photography* (DOP) adalah kepala bagian kamera yang bertanggung jawab terhadap kualitas gambar, menentukan bukaan kamera, dan menjamin setiap shot memiliki cahaya yang baik.

¹ Himawan Pratista, 2008, *Memahami Film*, (Yogyakarta: Homerian Pustaka), Hal 4

Naskah menjadi faktor utama untuk menciptakan sebuah karya film fiksi. *Director Of Photography* (DOP) akan memvisualisasikan naskah kedalam bentuk audio visual sehingga dapat memberikan sebuah informasi berupa visual yang dapat dilihat oleh mata penonton sesuai dengan naskah yang akan dijadikan sebuah film.

Naskah *Mandeh* sangat menarik untuk dijadikan sebuah karya film fiksi, karena naskah ini terinspirasi dari sebuah fenomena yang terjadi di masyarakat. Naskah *Mandeh* ini mengangkat tema hubungan erat antara anak dengan ibu. Pada naskah ini mengambil sudut pandang dari seorang pemuda (Sikarak) yang pulang dari rantau tidak mengetahui keberadaan ibunya dan berprasangka ibunya telah diculik. Sikarak menemukan sebuah kalung sebagai bukti kuat untuk mencari keberadaan ibunya. Sikarak mencari ibunya dan berkelahi dengan siapapun orang yang memakai kalung yang sama seperti kalung yang Sikarak temukan.

Unsur naratif berupa naskah yang berjudul *Mandeh*. Naskah *Mandeh* bertema Ibu yang merupakan tragedi keluarga dengan genre *Action Comedy*. Naskah ini menggunakan plot *Linear*. Cerita dengan alur ini membuat penonton dapat menerima cerita secara kronologis, maju dan berurutan. Penggarapan film fiksi *Mandeh* ini Pengkarya sebagai *Sinematografer* atau *Director Of Photography* (DOP) bertanggungjawab terhadap sebuah shot. Shot merupakan proses perekaman gambar sejak kamera diaktifkan (*on*) hingga kamera dihentikan (*off*) yang sering distilahkan satu kali *take* (pengambilan gambar). Pengkarya memvisualisasikan isi cerita pada naskah *Mandeh* melalui sinematografi. Teknis sinematografi yang pengkarya gunakan yaitu pergerakan kamera.

Pergerakan kamera adalah sebuah teknik merekam video dengan cara menggerakkan kamera untuk mengikuti pergerakan seorang karakter atau objek. Dalam produksi film, kamera sangat dimungkinkan untuk bergerak bebas. Pergerakan kamera tentu mempengaruhi sudut kemiringan, ketinggian, serta jarak yang selalu berubah-ubah. Pada film *Mandeh* ini Pengkarya menggunakan pergerakan kamera dengan teknik *panning*, *Tilting*, *Tracking* dan *follow*.

Panning merupakan cara pengambilan gambar dengan menggerakkan badan kamera ke arah horizontal (kiri ke kanan atau kanan ke kiri). tetapi tidak akan merubah posisi poros kamera. Teknik *Panning* ini bertujuan untuk menyampaikan informasi dari pergerakan yang dilakukan oleh subjek. *Tilting* merupakan pergerakan kamera secara vertikal (atas ke bawah atau bawah ke atas). Pergerakan kamera ini menggiring mata penonton untuk memberitahukan informasi yang dilakukan subyek. *Tracking* merupakan pergerakan kamera akibat perubahan posisi kamera secara horizontal. Pergerakan dapat ke arah manapun sejauh masih menyentuh permukaan tanah. Teknik ini bertujuan untuk memberikan penekanan terhadap suasana yang sedang terjadi. *Tracking* dapat dilakukan dengan cara *Follow*. *Follow* merupakan shot yang diambil dengan teknik pergerakan kamera mengikuti subyek yang bergerak. *Follow* ini digunakan agar mampu mendapatkan pergerakan yang dilakukan subyek.

Pergerakan kamera pada film *Mandeh* bertujuan untuk memberikan informasi suasana dan kondisi (keadaan sekitar lingkungan sesuatu) pada saat perjalanan Sikarak mencari ibunya. Informasi suasana dan kondisi yang akan disampaikan yaitu suasana dan kondisi atau keadaan Sikarak yang sedih, tertekan,

selama mencari ibunya pada lingkungan kampung. Juga memberikan suasana menegangkan pada saat Sikarak berkelahi mencari ibunya. Suasana tersebut pengkarya sampaikan melalui pergerakan kamera pada film fiksi *Mandeh* ini.

B. Rumusan Ide Penciptaan

Berdasarkan latar belakang rumusan masalah ide penciptaan adalah Bagaimana melakukan Penataan pergerakan kamera untuk memberikan informasi suasana dan kondisi pada film fiksi *Mandeh*.

C. Tujuan Penciptaan

1. Tujuan Khusus

Berdasarkan rumusan ide penciptaan maka tujuan khusus dari penciptaan ini adalah melakukan perekaman gambar dengan teknik pergerakan kamera untuk memberikan informasi suasana dan kondisi pada film fiksi *Mandeh*.

2. Tujuan Umum

Tujuan umum dari penciptaan karya ini adalah memberikan informasi melalui media film tentang hubungan erat antara seorang anak dengan ibunya.

D. Manfaat Penciptaan

1. Manfaat Teoritis

Karya yang diciptakan dapat menjadi acuan atau bahan rujukan dan referensi dalam menciptakan karya-karya audio visual lainnya, terutama dibidang videografi atau sinematografi bagi sebuah institusi atau kelembagaan untuk menunjang pendidikan dan dapat menambah pengalaman baru bagi pengkarya

dalam penerapan pergerakan kamera dalam film fiksi *Mandeh* dengan tema hubungan erat antara seorang anak dengan ibunya.

2. Manfaat Praktis

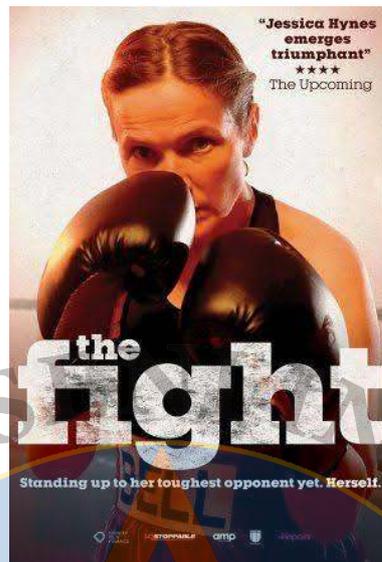
Manfaat praktis yang didapat dari karya ini adalah dapat dijadikan contoh bagi seseorang untuk selalu bertanya agar tidak terjadi kesalah pahaman dengan orang lain. Film ini juga dapat dijadikan sebagai motivasi kepada seseorang tentang rasa sayang dan hubungan erat antara seorang anak dengan ibunya.

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.

1. Film *The Fight*

Film *The Fight* adalah film bergenre aksi komedi inggris yang dirilis pada tahun 2018. Film yang disutradarai dan ditulis oleh Jessica Hynes bercerita tentang Tina, ibu tiga anak yang sibuk hampir tidak dapat menemukan waktu untuk dirinya sendiri. Dengan suaminya dimalam hari, putri sulungya di intimidasi disekolah dan hubungan orang tuanya yang bermasalah, merasa kewalahan. Tetapi hal-hal akan menjadi lebih rumit ketika kemunculan kembali mantan saingan disekolah. Bertekad untuk mendapatkan kembali kendali, Tina melangkah ke ring tinju dan menemukan cara bertarung untuk dirinya sendiri.



Gambar 1
Poster Film *The Fight*
(Sumber : www.google.com, 2019)

Film ini menjadi referensi bagi pengkarya pada penciptaan film fiksi *Mandeh* dari segi videografi atau sinematografi film *The Fight* ini banyak menggunakan pergerakan kamera dimana pergerakan kamera yang digunakan memberikan informasi suasana dan kondisi dari film *Mandeh*. perbedaanya film *Mandeh* banyak menggunakan pergerakan kamera follow shot.

2. Film *comic 8*

Film *comic 8* karya sutradara Anggi Umbara dengan penata kamera Dicky R Marland yang diproduksi tahun 2014 termasuk salah satu film Indonesia yang menggunakan teknik pergerakan kamera pada sinematografinya. Film *comic 8* dirilis pada 29 Januari 2014. Para pemain pada film *comic 8*, sebagian diperankan oleh beberapa stand up comedian seperti Mongol, Kemal Palevi, Arie Kriting, Fico Fachriza, dan aktor comedian legendaris Indro Warkop.



Gambar : 2
 Poster Film *Comic 8*
 (Sumber : www.google.com, 2019)

Comic 8 adalah sebuah film yang bercerita tentang sebuah perampokan besar yang terjadi disalah satu bank di Indonesia. Perampokan tersebut dilakukan oleh tiga komplotan perampok berbeda namun melakukan aksinya dalam waktu yang bersamaan, dalam melaksanakan perampokan, ketiga komplotan perampok tersebut sudah merencanakan aksi mereka jauh-jauh hari. Mereka mempunyai tujuan berbeda-beda yang harus mereka wujudkan. Akhir dari film *Comic 8* ini sendiri yaitu datangnya polisi dan pihak rumah sakit untuk menangkap para perampok tersebut.

Film *comic 8* pengkaryanya jadikan sebagai referensi dalam penciptaan karya Film *Mandeh* karena pada film ini juga banyak menggunakan pergerakan kamera untuk mewujudkan situasi dan kondisi pada film *Mandeh*. Persamaan film *Comic 8* dengan film *Mandeh* ini yaitu sama-sama *action comedy*. Pada film *Comic 8*

banyak menggunakan *dutch angle*, sedangkan pada film Fiksi *Mandeh* lebih banya menggunakan pergerakan kamera dengan follow shot.

3. Film *Merantau*

Merantau merupakan film aksi laga Indonesia yang dirilis pada 6 Agustus 2009 yang disutradarai oleh Gareth Evans. Film ini dibintangi antara lain oleh Iko Uwais, Chika Jessica, Christine Hakim, Donny Alamsyah, Yusuf Aulia, Laurent Buson, Alex Abbad, Mads Koudal, Ratna Galih, dan Yayan Ruhian.

Di Minangkabau, Sumatra Barat, Yuda (Iko Uwais), seorang pendekar silat Minangkabau aliran Harimau dalam persiapan akhir untuk memulai perantauannya. Ia harus meninggalkan keluarganya, ibu tercinta, Wulan (Christine Hakim), dan udanya, Yayan (Donny Alamsyah), kenyamanan, keindahan kampung halamannya, dan mencari eksistensi dirinya di keserabutan kota Jakarta.

Nasib mempertemukan Yuda dengan yatim piatu Adit (Yusuf Aulia) dan kakaknya, Astri (Sisca Jessica), yang akan menjadi korban organisasi ilegal *human trafficking*. Organisasi yang memperlakukan manusia seperti barang ini dipimpin seorang Eropa berhati batu, Ratger (Mads Koudal) dan tangan kanannya Luc (Laurent Buson). Seketika markas mereka kacau karena perkelahian antara Johni (Alex Abbad) dan para tukang pukulnya dengan Yuda, Ratger bersikeras mencari Astri, atau “barangnya”, yang berhasil diselamatkan Yuda dan mereka ingin pembalasan berdarah setimpal.



Gambar : 3
 Poster Film *Merantau*
 (Sumber : www.google.com, 2019)

Film *Merantau* ini pengkaryanya menjadikan sebagai referensi karena dalam film ini sangat banyak gambar yang diambil menggunakan pergerakan kamera yang menjelaskan suasana dan kondisi dari cerita. Sehingga membuat pengkaryanya ingin mengaplikasikan pergerakan kamera ke dalam film fiksi *Mandeh*.

F. Landasan Teori Penciptaan

Pengkaryanya sebagai *Sinematografer* atau *Director Of Photography* (DOP). DOP adalah kepala bagian kamera, dia bertanggung jawab atas kualitas gambar, menjamin bahwa setiap shot memiliki cahaya yang baik, menentukan bukaan kamera, menentukan jenis *filter* yang digunakan. Pengkaryanya sebagai *Director Of Photography* untuk menyempurnakan unsur sinematik berupa sinematografi, pencapaian informasi dari suasana dan kondisi akan penulis visualisasikan dengan teknik pergerakan kamera.

Himawan Pratista menjelaskan pergerakan kamera sebagai berikut:

Pergerakan Kamera secara teknis sebenarnya variasinya tidak terhitung, namun secara umum dapat dikelompokkan menjadi empat, yakni *panning*, *tilting*, *tracking*, dan *crane shot*. Teknik-teknik tersebut tidak dibatasi hanya pada sebuah gerakan saja namun juga dapat berkombinasi satu sama lain.²

Berdasarkan pergerakan kamera yang di jelaskan oleh Himawan tersebut dapat dikelompokkan menjadi *complex shot* dan *developing shot*.

A. *Complex Shot*

Complex Shot merupakan proses pengambilan gambar dengan menggunakan teknik pengambilan gambar yang bervariasi antara lain mengkombinasikan antara statis dan menggunakan pergerakan kamera. Pergerakan kamera ini tidak mengalami perubahan pada poros kamera. Pergerakan kamera yang terdapat pada *complex shot* yaitu *panning* dan *tilting*.

B. *Developing Shot*

Developing Shot merupakan suatu proses pengambilan gambar dengan memperlihatkan seluruh pergerakan kamera dari sebuah sudut pandang ke sudut pandang yang lain. Pergerakan kamera pada *developing shot* ini mengalami perubahan atau perpindahan poros kamera. Pergerakan kamera yang mengalami perubahan poros kamera yaitu *Tracking shot*.

1. *Panning*

Panning adalah cara pengambilan gambar dengan menggerakkan badan kamera secara horizontal (ke kanan dan kiri, atau sebaliknya) tetapi tidak akan merubah posisi kameranya. Seorang DOP bisa saja menggerakkan kamera kekiri

² Himawan Pratista, 2008, Hal 23

maupun kekanan untuk mengikuti objek yang bergerak, maupun untuk memberitahukan suatu informasi.

2. *Tilting*

Tilting merupakan cara pengambilan gambar dengan menggerakkan badan kamera secara vertikal (*tilt up* atau *tilt down*) tidak akan merubah posisi kameranya. Teknik *tilting* digunakan untuk menunjukkan ketinggian atau kedalaman dan untuk menunjukkan adanya satu hubungan yang dilakukan oleh subyek.

3. *Tracking Shot*

Tracking 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 in*), mundur (*track out*), melingkar, menyamping (*track left/right*), teknik ini sering kali menggunakan rel atau *track* untuk melakukan pergerakan.

4. *Follow*

Follow merupakan shot yang diambil dengan teknik pergerakan kamera mengikuti subyek yang bergerak. *Follow* ini digunakan agar mampu mendapatkan pergerakan yang dilakukan subyek. Pergerakan kamera dengan teknik *follow* dapat dilakukan dengan *handheld* atau menggunakan alat bantu berupa stabilizer kamera.

Shot hanyalah bagian dasar dari sebuah film, shot dapat dipisahkan demi kepentingan adegan dan *acting*. Sebuah shot hanya bagian kecil dari sebuah produksi namun mempunyai arti yang sangat penting. Untuk mendukung peran dan makna dari sebuah shot dapat di pilah sebagai berikut.

1. Informasi

Sebuah shot harus menggambarkan dan menyampaikan informasi yang ingin disampaikan kepada penonton. Hasil dari sebuah shot mempunyai informasi lengkap yang ditunggu oleh penonton. DOP akan melakukan teknik-teknik videografi dalam setiap shot, untuk mampu memberikan suatu informasi yang jelas kepada penonton.

2. Komposisi

Komposisi yang baik merupakan aransemen dari unsur-unsur gambar untuk membentuk suatu kesatuan, yang serasi (*harmonis*) secara keseluruhan. Komposisi sangat mempengaruhi hasil sebuah shot. Ada beberapa komposisi shot yang sering digunakan yaitu komposisi *simetris*.

“Empat bagian yang harus diperhatikan dalam komposisi yaitu *Framming* atau pembingkaiian gambar, *illusion Of Deph* atau kedalaman dimensi gambar, *Subject Or Object* atau subjek atau objek gambar, dan *Colour* atau warna”³

Keempat bagian itu akan menyatu dalam komposisi yang akan dibangun. Setiap kali juru kamera menempatkan seorang pemain, maka ia akan membuat komposisi, dengan sebuah alat rumah tangga atau sepotong prop. Elemen-elemen untuk membentuk komposisi terdiri dari garis-garis, bentuk-bentuk, massa-massa, dan gerakan-gerakan.

³ Naratama, 2004, *Menjadi Sutradara Televisi*, (Jakarta: Grasindo) Hal 81

Dalam film fiksi *Mandeh* ini penulis akan mencoba melakukan pemilihan tinggi kamera dan tipe shot yang bervariasi, hal ini bertujuan agar film terlihat tidak monoton. Ada beberapa tinggi kamera dan tipe shot yang akan penulis terapkan nantinya antara lain sebagai berikut:

a. Angle Kamera

Teori pendukung dari teknik pergerakan kamera yang penulis gunakan yaitu Angle kamera. Angle kamera merupakan penempatan kamera pada posisi yang lebih baik bagi pandangan penonton, bagi tata *set*, dan *action* pada suatu saat tertentu dalam perjalanan cerita.⁴ Angle kamera sangat menentukan sudut pandang penonton serta wilayah yang bisa akan kita rekam pada suatu shot. Berikut penulis jelaskan jenis-jenis angle kamera yang digunakan.

1. *Eye Level*

Pengambilan gambar dari tinggi mata orang yang lazim, atau level dari mata subyek. Angle kamera *eye level* dibutuhkan kalau merekam pandangan yang selevel dengan mata agar garis-garis vertikal tetap nampak tegak lurus dan sejajar satu sama lainnya.⁵

2. *Hight Angle*

Pengambilan gambar dengan cara mengarahkan pandangan kamera ke arah bawah. Pengambilan gambar *hight angle* tidak harus memosisikan pandangan yang tinggi.⁶

⁴ Joseph V. Mascelli. A.S.C, 2010, *The Five C's Of Cinematography, Motion Filming Techniques Simplified*, (Jakarta: Fakultas Film dan Televisi IKJ), Hal 1

⁵ Joseph V. Mascelli. A.S.C, 2010, Hal 50

⁶ *Ibid*, Hal 54

3. *Low Angle*

Pengambilan gambar dengan cara mengarahkan pandangan kamera dari bawah ke atas seperti layaknya mata kodok. Shot ini memberi kesan kepada objek seperti diagungkan.⁷ Pengambilan gambar dengan *low angle* posisi kamera harus berada dibawah wajah objek. Pengambilan gambar ini bisa memberikan efek menegangkan bagi penonton dengan memperlihatkan kekuasaan pada objek.

b. Tipe Shot

1. *Long shot* (LS)

Long shot merupakan pengambilan gambar dengan jarak yang lebih dekat dari VLS. LS akan memperlihatkan onjek dengan latar belakangnya. Digunakan untuk menjelaskan elemen elemen dari adegan, sehingga penonton tahu siapa saja yang terlihat dan dimana merekaa berada ketika mereka bergerak.

2. *Full Shot*

Full shot merupakan ukuran gambar untuk menentukan batasan pengambilan gambar dengan objek manusia. *Full shot* ini di ambil sebatas kaki hingga kepala objek dengan tujuan untuk memperlihatkan objek dengan latar belakangnya.

3. *Medium Close Up* (MCU)

Pengambilan gambar dengan ukuran *Medium Close Up* dilakukan hanya sebatas dada sampai atas kepala manusia. Pengambilan gambar ini bertujuan untuk memperlihatkan gestur.

⁷ *Ibid*, Hal 63

4. *Medium shot* (MS)

Ukuran gambar MS jika digunakan untuk objek manusia, akan memperlihatkan subjek dari pinggang ke atas hingga ujung kepala. Biasanya ukuran shot ini adalah ukuran shot yang paling ideal dalam menciptakan film.

5. *Close Up* (CU)

Close Up juga merupakan komposisi gambar dan ukuran shot yang paling populer. Pengambilan sudut *close up* adalah pengambilan gambar yang penuh mulai dari leher hingga keujung kepala.

6. *Big close up* (BCU)

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 focus sehingga akan lebih menarik saat dibagian belakang objek terlihat tidak focus. Hal ini memberi informasi dalam menciptakan sudut ekspresi wajah atau objek lebih dalam lagi.

