

**PERGERAKAN KAMERA UNTUK MEMBANGUN
BAHASAVISUAL DALAM FILM
“MUKHLIS”**

Penciptaan Karya Seni untuk
memenuhi persyaratan tugas akhir S1
Program Studi Televisi dan Film



Diajukan oleh:

Erviyanto Nugroho
1410088132

**JURUSAN TELEVISI
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2021**

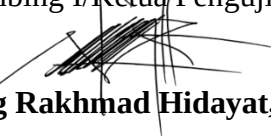
LEMBAR PENGESAHAN

Tugas Akhir Skripsi Penciptaan Seni berjudul :

PERGERKAN KAMERA UNTUK MEMBANGUN BAHASA VISUAL DALAM FILM FIKSI “MUKHLIS”

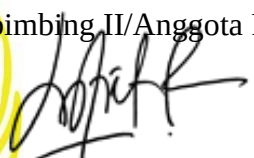
diajukan oleh **Erviyanto Nugroho**, NIM 1410088132, Program Studi S1 Film dan Televisi, Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam (FSMR), Institut Seni Indonesia Yogyakarta (**Kode Prodi : 91261**) telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal **9 Juni 2021** dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Ketua Penguji


Nanang Rakhmad Hidayat, M.Sn.

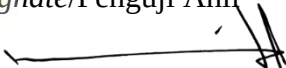
NIDN 0010056608

Pembimbing II/Anggota Penguji


Latief Rakhman Hakim, M.Sn.

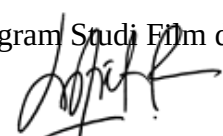
NIDN 0014057902

Cognate/Penguji Ahli


Drs. Alexandri Lutfi R, M.S

NIDN 0012095811

Ketua Program Studi Film dan Televisi


Latief Rakhman Hakim, M.Sn.

NIP 19790514 200312 1 001

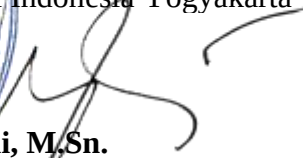
Ketua Jurusan Televisi


Lilik Kustanto, S.Sn., M.A

NIP 19740313 200012 1 001



Dekan Fakultas Seni Media Rekam
Institut Seni Indonesia Yogyakarta


Dr. Irwandi, M.Sn.

NIP 19771127 200312 1 002

**LEMBAR PERNYATAAN
KEASLIAN KARYA ILMIAH**

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Erviyanto Nugroho

NIM : 1410088132

Judul Skripsi : Pergerakan Kamera untuk membangun Bahasa Visual pada
Sinematografi film Fiksi “Mukhlis”

Dengan ini menyatakan bahwa dalam Skripsi Penciptaan Seni/Pengkajian Seni saya tidak terdapat bagian yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan juga tidak terdapat karya atau tulisan yang pernah ditulis atau diproduksi oleh pihak lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah atau karya dan disebutkan dalam Daftar Pustaka.

Pernyataan ini saya buat dengan penuh tanggung jawab dan saya bersedia menerima sanksi apapun apabila di kemudian hari diketahui tidak benar.

Dibuat di : Yogyakarta
Pada tanggal, 6 mei 2021
Yang Menyatakan,



Nama Erviyanto Nugroho
NIM 1410088132

**LEMBAR PERNYATAAN
PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH
UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Erviyanto Nugroho

NIM : 1410088132

Demi kemajuan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-Exclusive Royalty-Free Rights*) atas karya ilmiah saya berjudul

Pergerakan Kamera untuk membangun Bahasa Visual pada *Sinematografi* Film Fiksi “Mukhlis”

untuk disimpan dan dipublikasikan oleh Institut Seni Indonesia Yogyakarta bagi kemajuan dan keperluan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis atau pencipta.

Saya bersedia menanggung secara pribadi tanpa melibatkan pihak Institut Seni Indonesia Yogyakarta terhadap segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Yogyakarta
Pada tanggal 6 Mei 2021

atakan.

anto Nugroho
NIM 1410088132

LEMBAR PERSEMBAHAN

Karya ini saya persembahkan kepada orang tua tercinta beserta keluarga,

Bapak Soepomo dan Ibu Sumilah

Kakak perempuan saya tercinta

Adik perempuan saya yang berada di surga

Nenek moyang dan leluhur penulis

Calon istri saya dan anak-anak masa depan

Serta untuk keluarga besar dan sahabat tercinta

Diri sendiri dan seluruh tim produksi film “MUKHLIS”



KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas limpahan rahmat dan karunian-Nya, sehingga tugas akhir penciptaan karya film “Mukhlis” dapat terselesaikan dengan lancar. Tugas akhir ini disusun guna memenuhi syarat kelulusan program sarjana strata 1 Program Studi Film dan Televisi, Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Dengan demikian penulis mengucapkan terimakasih sebesar-besarnya kepada :

1. Tuhan Yang Maha Esa
2. Kedua orang tua tercinta, Bapak Soepomo Dan Ibu Sumilah .Kakak tercinta Marwanti Widyaningrum dan adik penulis tercinta alm. Mayangsari
3. Dekan Fakultas Seni Media Rekam Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Dr. Irwandi, M.Sn
4. Ketua Program Studi S-1 Film dan Televisi, Latief Rakhman Hakim, M.Sn
5. Dosen Penguji Ahli
6. Dosen Pembimbing 1, Nanang Rakhmand Hidyat, M.Sn dan Dosen Pembimbing 2, Latief Rakhman Hakim, M.Sn
7. Dosen Wali, Gregorius Arya Dhipayana, M.Sn.
8. Seluruh Staf pengajar dan karyawan Program Studi S-1 Film dan Televisi Fakultas Seni Media Rekam Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
9. Seluruh tim produksi dan pemeran pada film “Mukhlis”.
10. Seluruh teman Angkatan Jurusan Film dan Televisi 2013 dan seluruh warga Fakultas Seni Media Rekam Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
11. Sinematografer Indonesia, S.I
12. Teman-teman vicamrentyk equipment for making film
13. Diah Novia Astutik
14. Santy Alif Patuh Bryandewi
15. Dot image film
16. Serta seluruh pihak yang tidak bisa saya sebutkan satu per satu yang telah mendukung serta membantu terciptanya karya ini.

Diharapkan karya film ini beserta tulisan laporan pertanggungjawaban karya tugas

akhir ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca dan bagi perkembangan pengetahuan film di Indonesia. Apabila terjadi kesalahan penulisan laporan ini, dengan rasa hormat penulis mohon maaf. Demikian ucapan ini dibuat, jika terdapat kritik dan saran sangat dibutuhkan dalam menyempurnakan laporan ini.

Yogyakarta, 6 Mei 2021

Erviyanto Nugroho



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN	iii
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	iv
LEMBAR PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL	xviii
DAFTAR LAMPIRAN	xix
ABSTRAK	xx
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Penciptaan.....	1
B. Ide Penciptaan Karya	5
C. Tujuan dan Manfaat	7
D. Tinjauan Karya.....	8
BAB II OBJEK PENCIPTAAN DAN ANALISIS OBJEK	15
A. Objek Penciptaan	15
1. Deskripsi Skenario	15
2. Tema.....	16
3. Premis.....	16
4. Sinopsis	16
5. Alur Cerita	17
6. Tiga Dimensi Tokoh	17
7. Struktur Dramatik dan Bagan Dramatik	33
8. Setting	37
9. Naskah	40
B. Analisis Objek Penciptaan	39
1. Pergerakan Kamera	39

2. Bahasa Visual	40
3. Film Aksi	41
BAB III LANDASAN TEORI	44
A. Bahasa Visual	44
1. <i>Space</i>	45
2. <i>Line</i>	45
3. <i>Shape</i>	46
4. <i>Tone</i>	46
5. <i>Color</i>	47
6. <i>Movement</i>	48
7. <i>Rhythm</i>	49
B. Sinematografi	49
1. Angle	51
2. Komposisi	53
3. Framing	57
4. Pemilihan Cahaya dan Warna	58
5. Pemilihan Lensa	59
6. Penambahan Tekstur Pada Gambar	60
C. Pergerakan Kamera	61
D. Pendukung Kamera dalam Film “Mukhlis”	67
E. <i>Shot Duration</i>	73
BAB IV KONSEP KARYA	74
A. Konsep Penciptaan	74
1. Sinematografi	74
2. Komposisi	77
a) Tata Cahaya	78
b) Pergerakan Kamera	78
c) Penambahan Efek Visual pada Komposisi Gambar	81
3. <i>Storyboard</i>	82
4. Pemilihan Warna	99
5. Teknik Kamera	100
6. Pemilihan Ukuran <i>Aspect Ratio</i>	101
7. Teknik Lensa	102
8. Teknik Pencahayaan	103
B. Desain Produksi	105
BAB V PERWUJUDAN DAN PEMBAHASAN KARYA	106
A. Tahapan Perwujudan Karya	106
1. Pra Produksi	107
2. Produksi	129
3. Pasca Produksi	150
B. Pembahasan Karya	152

BAB VI PENUTUP	172
A. Kesimpulan	172
B. Saran	173
DAFTAR PUSTAKA	175



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1. Poster Film The King’s Speech	8
Gambar 1.2. Contoh komposisi elemen visual pada film King’s Speech	10
Gambar 1.3. Poster Film Wiro Sableng	10
Gambar 1.4. Contoh penggunaan elemen pergerakan adegan aksi pada film wiro sableng 212.	11
Gambar. 1.5. Contoh setting tempat yang ada di film “Wiro Sableng 212”	12
Gambar 1.6. Poster Film Rurouni Kenshin	12
Gambar 1.7. Contoh penggunaan warna dan kecerahan pada film “Rurouni Kenshin”	14
Gambar 2.1. Referensi Tokoh Mukhlis	18
Gambar 2.2. Referensi tokoh Ustadz Ali	20
Gambar 2.3. Referensi tokoh Bu Suri	21
Gambar 2.4. Referensi tokoh Santri 1	22
Gambar 2.5. Referensi tokoh Santri 2	22
Gambar 2.6. Referensi tokoh Pemuda 1 dan 2	24
Gambar 2.7. Referensi tokoh Kusno	25
Gambar 2.8. Referensi tokoh Kuli 1 dan 2	26
Gambar 2.9. Referensi tokoh Kuli 3	28
Gambar 2.10. Referensi Tokoh Penjaga 1 dan Penjaga 2	29
Gambar 2.11. Referensi tokoh utama	30
Gambar 2.12. Referensi tokoh LC	31
Gambar 2.13. Referensi tokoh utama	32

Gambar 2.14. Tangga Dramatik Aristoteles menurut Harymawan	33
Gambar 2.14. Bagan Cerita atau tangga dramatik	34
Gambar 2.15. Pondok Pesantren	36
Gambar 2.16. Sungai yang dijadikan lokasi perkelahian	37
Gambar 2.17. Warung Kopi sebagai lokasi perkelahian	37
Gambar 2.18. Gumuk Pasir	38
Gambar 3.1. Contoh elemen visual berupa kedalaman ruang.....	45
Gambar 3.2. Contoh elemen garis pada pembingkai komposisi gambar	46
Gambar 3.3. Contoh elemen <i>shape</i> pada pembingkai komposisi gambar	46
Gambar 3.4. Contoh penggunaan <i>Soft / Low Contrast</i>	47
Gambar 3.5. Contoh penggunaan <i>high / hard Contrast</i>	47
Gambar 3.6. Contoh perbedaan penggunaan elemen warna pada komposisi gambar	48
Gambar 3.7. Contoh rancangan pergerakan pada komposisi gambar	48
Gambar 3.8. Contoh penggunaan ritme pada komposisi gambar	49
Gambar 3.9. Tahapan penentuan garis acuan <i>the rule of thirds</i> pada bingkai gambar	55
Gambar 3.10. Contoh penggunaan <i>Golden Section</i> pada komposisi gambar film Stanley Kubrick	55
Gambar 3.11. Contoh penggunaan <i>the rule of third</i> pada komposisi gambar film <i>War Horse</i>	56
Gambar 3.12. Contoh penggunaan <i>the rule of third</i> pada komposisi gambar film <i>Fight Club</i>	56
Gambar 3.13. Contoh <i>lead space</i> dan <i>nose room</i> pada komposisi dinamik di dalam adegan dialog.	57

Gambar 3.14. Contoh penggunaan warna dan perbedaan warna dalam sinematografi	58
Gambar 3.15. Ilustrasi <i>depth of field</i> oleh R. Pribadi, Bahasa Dalam Bingkai SKKNI Sinematografer Indonesia	60
Gambar 3.16. Penggunaan tekstur dalam penyampaian bahas visual melalui penataan efek alami kabut hujan.....	61
Gambar 3.17 & 3.18. <i>Dolly track</i>	68
Gambar 3.19. <i>Crane</i> dan <i>Jimmy jib</i>	70
Gambar 3.20 & 3.21. <i>Dolly track</i>	71
Gambar 4.1. Contoh perpotongan garis <i>horizontal</i> dan <i>vertical</i> pada aturan <i>the rule of third</i>	77
Gambar 4.2. Salah satu rancangan <i>storyboard</i> pada <i>scene 1</i> : penggunaan pergerakan kamera <i>crane down</i> dengan porta <i>jib</i>	79
Gambar 4.3. Salah satu rancangan <i>storyboard</i> pada <i>scene 16</i> : penggunaan pergerakan kamera <i>follow</i>	80
Gambar 4.4. Salah satu rancangan <i>storyboard</i> pada <i>scene 11,12,13,14</i> : penggunaan pergerakan kamera <i>follow handheld</i>	80
Gambar 4.5. Salah satu rancangan <i>storyboard</i> pada <i>scene 3</i> : penggunaan pergerakan kamera <i>tracking</i> menggunakan <i>dolly track</i>	81
Gambar 4.6. Contoh penggunaan efek asap pada sumber cahaya.	82
Gambar 4.7. Contoh Coplementary warna hijau,merah,biru,orang	10
Gambar 4.8. Kamera Blackmagic Pocket Cinema Camera 4K tampak dari depan	101
Gambar 4.9. Catatan kecenderungan untuk bergerak ke arah bingkai yang lebih luas	102
Gambar 4.10. _Lensa XEEN CF.....	103
Gambar 4.11. Contoh <i>color temperature</i> dengan ukuran Kelvin.	104
Gambar 5.1. Skema Tahapan Penciptaan Karya.	106

Gambar 5.2. Diskusi antara sutradara, astrada penulis naskah dan produser dalam proses pemindahan hasil riset ke dalam skenario film Mukhlis.....	109
Gambar 5.3. Proses rapat pra produksi oleh beberapa kepala divisi produksi sekaligus doa Bersama.	112
Gambar 5.4. Suasana proses rapat pra produksi.	113
Gambar 5.5. Proses <i>breakdown</i> naskah yang dilakukan asisten sutradara.	113
Gambar 5.6. Proses pembuatan <i>Storyboard</i> oleh <i>storyboard artist</i>	119
Gambar 5.7. Contoh hasil <i>storyboard</i> pada film Mukhlis.	119
Gambar 5.8. Proses pembuatan <i>Floorplan</i> oleh sutradara dan sinematografer ...	120
Gambar 5.9. Contoh hasil <i>floorplan</i> pada film Asmaradana	120
Gambar 5.10. Proses perhitungan <i>budgeting plan</i> oleh divisi produser	121
Gambar 5.11. <i>Setting</i> utama pada film “mukhlis”	126
Gambar 5.12. <i>Setting</i> warung yang dibangun oleh tim artistic	126
Gambar 5.13. Proses diskusi dalam menentukan setting di pondok pesantren pada film “Mukhlis” oleh beberapa kepala divisi produksi bersama sutradara	127
Gambar 5.14. Proses <i>dressing set</i> oleh penata artistic.	127
Gambar 5.15. Diskusi pembuatan jadwal produksi oleh sutradara dan asisten sutradara.	128
Gambar 5.16. Beberapa gambaran proses <i>setup</i> , <i>rehearsal</i> dan <i>recce</i> pada film Mukhlis.....	129
Gambar 5.17. Beberapa gambar proses produksi pada <i>setting</i> di sungai.....	131
Gambar 5.18. Proses produksi <i>scene</i> 22 film Mukhlis	132
Gambar 5.19. Proses pengambilan <i>scene</i> 19 di halaman karaoke.....	133
Gambar 5.20. Proses pengambilan gambar <i>scene</i> 20.....	134
Gambar 5.21. Proses pengambilan gambar padad <i>scene</i> 21.	135

Gambar 5.22. Proses pengambilan gambar <i>scene</i> 16.....	136
Gambar 5.23. Tim Grip dan Asisten Camera melakukan <i>set up dolly track</i> Dan <i>handheld rig</i> untuk proses pengambilan gambar.....	137
Gambar 5.24. Proses pengambilan gambar dan adegan pada <i>scene</i> 16B-16E	138
Gambar 5.25. Proses pengambilan kekurangan <i>shot-shot</i> lanjutan <i>scene</i> 16	139
Gambar 5.26. Proses pengambilan gambar <i>scene</i> 15.	140
Gambar 5.27. Proses produksi pada <i>setting</i> di ruang kelas dan <i>set up dolly track</i> dan pencahayaan	141
Gambar 5.28. Suasana crew dan pemain menunggu hujan reda di <i>scene</i> 8.	142
Gambar 5.29. Proses pengambilan gambar pada <i>scene</i> 6 di dapur.	143
Gambar 5.30. Proses pengambilan gambar dan adegan pada <i>scene</i> 11.	144
Gambar 5.31. Proses persiapan <i>set up</i> tata cahaya dan pengambilan gambar menggunakan drone pada <i>scene</i> 1 di halaman pondok pesantren. ..	145
Gambar 5.32. Proses persiapan talent <i>scene</i> 1 dan 23.....	146
Gambar 5.33. Proses <i>setup</i> alat dan <i>lighting</i>	146
Gambar 5.34. Proses suasana pengambilan gambar pada <i>scene</i> 12	147
Gambar 5.35. Proses <i>setup</i> dan pengambilan gambar pada <i>scene</i> 10	148
Gambar 5.36. Proses <i>Set up</i> kamera dan <i>dolly track</i> pada pengambilan gambar <i>scene</i> 7.	149
Gambar 5.37. Proses pengambilan gambar pada <i>scene</i> 9 sekaligus suasana wrap.	149
Gambar 5.38. Proses pengerjaan editing online oleh tim editor.	151
Gambar 5.39. Proses <i>Scoring music</i> dengan composer.	151
Gambar 5.40. Pergerakan kamera <i>tracking</i> menggunakan	154
Gambar 5.41. Pergerakan kamera <i>tracking Right</i> menggunakan <i>dolly dinky</i> pada <i>scene</i> 2.	155

Gambar 5.42. Pergerakan kamera <i>tracking left</i> menggunakan <i>dolly dinky</i> pada scene 3.....	156
Gambar 5.43. Pergerakan Kamera track out follow menggunakan dolly dinky...	157
Gambar 5.44. Pergerakan Kamera <i>track follow</i> dengan <i>angle</i> subyektif <i>shot</i> pada adegan <i>action</i> di scene 16.....	156
Gambar 5.45. Scene Ketika mukhlis dan teman-temanya berlatih beladiri di pondok pesantren.	159
Gambar 5.46. Visualisasi <i>vanishing point</i> pada satu bidang.....	159
Gambar 5.47. Ketika Mukhlis merasa kelelahan dan berjalan di padang pasir. Menunjukan garis fokus pada tokoh.	160
Gambar 5.48. Mukhlis sedang bingung mencari arah jalan selanjutnya.....	161
Gambar 5.49. Visualisasi <i>vanishing point</i> pada dua bidang.	161
Gambar 5.50. Mukhlis sedang duduk sambil penasaran dengan kotak yang dia bawa.	162
Gambar 5.51. Scene ustadzah lewat di depan ruang kelas yang menarik perhatian usatd.	162
Gambar 5.52. Scene mukhlis yang sedang berada di ruang ustad.	163
Gambar 5.53. Scene saat mukhlis sedang berbicara dengan kedua teman santrinya.	164
Gambar 5.54. Scene di depan karaoke mukhlis kebingungan dan penasaran dengan karaoke tersebut.	165
Gambar 5.55. Scene saat mukhlis masuk dalam sebuah bangunan warung.....	165
Gambar 5.56. Scene saat bu Suri sedang berada di dapur pondok pesantren.	166
Gambar 5.57. Scene saat penjaga warung melayani mukhlis.	167
Gambar 5.58. Scene saat mukhlis berjalan di padang masir.	168
Gambar 5.59. Scene mukhlis dan santri yang lain sedang aktivitas di pondok pesantren.....	168
Gambar 5.60. Scene pada saat mukhlis masuk de dalam warung.....	169

Gambar 5.61. *Scene* saat mukhlis di kejar oleh dua pemuda di pinggir sungai. ..170

Gambar 5.62. *Scene* saat Mukhlis menunggu di depan karaoke..... 171



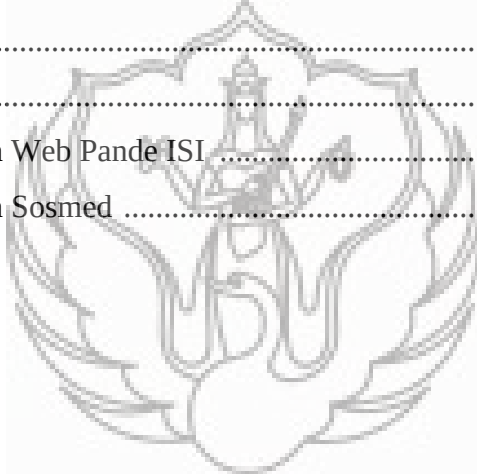
DAFTAR TABEL

Tabel 4.1. Peralatan pendukung pencahayaan.	104
Tabel 5.1. Nama kru dan tanggungjawabnya	110
Tabel 5.2. Foto lokasi dan <i>setting</i>	116
Tabel 5.3. Total Anggaran Produksi Film Mukhlis	122
Tabel 5.4. Daftar <i>Casting</i> Pemain Film Mukhlis	123



DAFTAR LAMPIRAN

Sinopsis	176
<i>Storyboard</i>	177
<i>Jadwal Shooting</i>	183
Naskah Skenario	186
Dokumentasi Produksi	206
Susunan potongan gambar sinematografi	225
<i>Breackdown</i> properti	226
<i>Camera Report</i>	229
Perbedaan warna <i>Color Corections</i>	240
<i>Lighting Diagram</i>	245
Poster Screaning	312
Apresiasi Penonton Web Pande ISI	314
Apresiasi Penonton Sosmed	316



ABSTRAK

Karya film yang berjudul Aransemen Pergerakan Kamera Untuk Membangun Bahasa Visual Dalam Film "Mukhlis", merupakan film pendek fiksi yang berkisah tentang fenomena pelecehan seksual yang dilakukan oleh oknum ustadz di lingkungan pondok pesantren. Fenomena ini memberikan dampak besar terhadap lingkungan pondok pesantren dan begitu juga terhadap para ustadz yang berprofesi sebagai pengajar. Kisah ini dikembangkan oleh penulis ke dalam naskah skenario tanpa menghilangkan esensi dasar ide penciptaan. Cerita yang dihadirkan ulang seperti pelecehan seksual direpresentasikan melalui sebuah pekerjaan sampingan yang dimiliki oleh seorang ustadz, yaitu menjual DVD porno. Sedangkan konflik yang dibangun dalam film ini yaitu adanya seorang santriwan yang membutuhkan uang untuk melunasi pembayaran pondok pesantren.

Konsep estetik pada proses penciptaan karya film pendek fiksi Mukhlis menggunakan komposisi dinamik sebagai media untuk membangun sebuah visual *storytelling* pada film fiksi. Penerapan pengambilan gambar (sinematik) mengacu pada konsep estetik maupun teknis yaitu aransemen elemen- elemen visual untuk membangun bahasa visual.

Pada produksi film, aspek sinematografi sangat berperan penting untuk mendukung unsur naratif serta estetik sebuah film. Kehadiran sinematografi atau disebut juga penataan kamera, menjadi pembangun bahasa visual pada film "Mukhlis", terutama pada adegan aksi kejar-mengejar dan perkelahian. Film merupakan salah satu media yang memerlukan beberapa pendukung untuk menyampaikan cerita. Seorang sineas tidak hanya sekedar merekam adegan semata, namun juga mengontrol dan mengatur bagaimana adegan tersebut diambil, seperti jarak, ketinggian, sudut, durasi pengambilan, pergerakan dan lainnya.

Kata Kunci : Film, Sinematografi, Bahasa Visual

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Film berjudul “Mukhlis” merupakan film bergenre aksi. Aksi adalah genre fenomenal yang merupakan paduan antara genre fiksi-ilmiah, aksi, dan fantasi. Film aksi berhubungan dengan fisik seru, menegangkan, berbahaya, *nonstop*, berpacu dengan waktu, dengan tempo cerita yang cepat. Pada umumnya, film aksi berisi adegan kejar-mengejar, perkelahian, tembak-menembak, ledakan, serta aksi-aksi fisik lainnya. Film aksi umumnya menggunakan karakter laki-laki sebagai tokoh utama (Pratista, 2017 : 42-44). Contoh beberapa film Indonesia yang bergenre aksi adalah *Tutur Tinular*, *Si Buta dari Gua Hantu*, dan *Saur Sepuh* yang rilis beberapa tahun lalu. Saat ini para kreator film indi mulai menciptakan film aksi baru seperti *Headsot*, *The raid 1* dan *2*, dan yang paling terbaru *Wirosableng Pendekar Kapak Maut Naga Geni 212*.

Berawal dari kegelisahan penulis akibat munculnya berita ‘miring’ dalam surat kabar online mengenai salah satu pondok pesantren yang ada di Indonesia. Berita tersebut membahas maraknya tindak pelecehan seksual yang dilakukan oleh ustadz kepada santri-santrinya di lingkungan pondok. Tindakan tersebut merusak citra positif yang melekat pada kehidupan di pondok pesantren.

Berita pelecehan seksual tersebut, mendasari munculnya ide dalam menciptakan film Mukhlis. Pelecehan seksual tersebut direpresentasikan ke dalam sebuah skenario film berjudul “Mukhlis”. Skenario film ini dikembangkan oleh

penulis melalui penulisan naskah, yaitu berupa cerita seorang ustadz yang memiliki pekerjaan sampingan yaitu menjual DVD porno dan seorang santriwan yang bernama Mukhlis.

Dilansir dari situs portalsatu.com, salah satu konflik yang terjadi di dalam pondok pesantren adalah:

“Personel Polres Lhokseumawe menangkap pimpinan pesantren berinisial AI (45) dan guru ngaji di pesantren itu berinisial MY(26) lantaran diduga melakukan pelecehan seksual terhadap sejumlah santri yang masih di bawah umur. Kasus tersebut terjadi di pesantren yang dipimpin AI di Kecamatan Muara Dua, Lhokseumawe. Kapolres Lhokseumawe AKBP Ari Lasta Irawan didampingi Kasat Reskrim AKP Indra T. Herlambang, dalam konferensi pers di Mapolres setempat, Kamis, 11 Juli 2019, mengatakan kedua tersangka ditangkap pada 8 Juli 2019. Kasus pelecehan seksual di pesantren itu terjadi sejak akhir tahun 2018 hingga awal 2019. Sejauh ini ada lima korban yang merupakan santri berusia 13-14 tahun. Saat akan menjalankan aksinya, tersangka tidak melakukan pengancaman, tapi melalui dokrin-dokrin agama, sehingga para santri merasa takut apabila menolak keinginan pimpinan pesantren dan guru ngaji itu. Berdasarkan informasi terakhir jumlah santri yang mengaku menjadi korban sudah mencapai 15 orang. Polisi akan melakukan pengembangan lebih lanjut untuk mengungkap kemungkinan ada korban-korban lainnya.” (Fazil, *“Diduga Melakukan Pelecehan Seksual Terhadap Santri, Pimpinan Pesantren dan Guru Ngaji Ditangkap”*, 11 Juli 2019)

Mukhlis merupakan seorang santriwan yang sedang mengalami kebingungan karena tidak mampu membayar iuran di pondok pesantren. Keadaan sangat membebani Mukhlis, sehingga ia berfikir untuk mencari pekerjaan sampingan. Mukhlis sering melihat aktivitas yang dilakukan ustadz Ali seperti mengirimkan beberapa barang, akhirnya Mukhlis memberanikan diri untuk meminta pekerjaan

kepada sang ustadz. Akhirnya Mukhlis mendapat perintah dari ustadz untuk mengantar barang ke suatu tempat yang cukup jauh.

Penggunaan elemen visual sinematografi dipilih untuk membangun bahasa visual dalam film “Mukhlis”. Bahasa visual yang dimaksud adalah komunikasi yang terdiri dari beberapa elemen visual. Elemen visual pada komposisi sinematografi terdiri dari tujuh elemen dasar yaitu: ruang, garis, bentuk, *tone*, warna, gerakan, dan irama (Block, 2008 : 2-10). Tujuh elemen dasar ini dapat ditemukan di setiap komposisi gambar baik gambar bergerak maupun gambar diam. Elemen-elemen tersebut dapat di aransemen sedemikian rupa agar mampu mengkomunikasikan suasana hati, emosi, ide, serta memberi struktur visual pada komposisi gambar.

Kehadiran sinematografi atau disebut juga penataan kamera, menjadi pembangun bahasa visual pada film “Mukhlis”, terutama pada adegan aksi kejar-kejaran dan perkelahian. Penerapan pengambilan gambar (sinematik) mengacu pada konsep estetik maupun teknis yaitu aransemen elemen- elemen visual untuk membangun bahasa visual. Pada produksi sebuah film, aspek sinematografi sangat berperan penting untuk mendukung unsur naratif serta estetik sebuah film. Film merupakan salah satu media yang memerlukan beberapa pendukung untuk menyampaikan cerita. Seorang sineas tidak hanya sekedar merekam adegan semata, namun juga mengontrol dan mengatur bagaimana adegan tersebut diambil, seperti jarak, ketinggian, sudut, durasi pengambilan, pergerakan dan lainnya.

Secara umum sinematografi dibagi menjadi tiga aspek; kamera dan film, *framing*, serta durasi gambar. Kamera dan film mencakup teknik-teknik yang

dapat dilakukan melalui kamera dan stok filmnya, seperti warna, penggunaan lensa, kecepatan gerak gambar, dan sebagainya. *Framming* adalah pembatasan gambar oleh kamera sesuai dengan kebutuhan misalnya kamera menggunakan jarak yang lebih dekat untuk lebih jelas memperlihatkan objek tertentu. Sedangkan durasi gambar mencakup berapa lama sebuah objek diambil gambarnya dan direkam oleh kamera (Pratista, 2017 : 129-162).

Sinematografi memiliki peran penting untuk pencapaian makna visual dan memperkuat emosional pada sebuah adegan. Elemen-elemen visual berupa ruang, garis, bentuk, *tone*, warna, gerakan, dan ritme menjadi acuan dalam proses penciptaan guna membangun bahasa visual dalam sebuah film. Elemen tersebut menjadi acuan penciptaan karya dengan menggunakan aspek sinematografi pada film yang berjudul “Mukhlis”. Menempatkan aktor dan merekam gambar merupakan suatu hal mudah. Di sisi lain pentingnya untuk memahami bagaimana merekam gambar agar penonton dapat merasakan emosi yang ada dalam suatu adegan. Ketepatan dalam menempatkan sudut kamera akan memotivasi reaksi penonton sesuai dengan yang diinginkan skenario. Penempatan sudut kamera yang tepat diterapkan untuk menciptakan adegan yang dapat dipahami, dapat dirasakan emosinya oleh penonton, dan menarik untuk ditonton khalayak.

Elemen-elemen visual sebagai pembangun visual dipilih guna mewujudkan bahasa visual yang ada dalam film “Mukhlis”. Oleh karena itu dibutuhkan gambar visual yang mampu dimengerti oleh penonton agar pesan yang ada dalam film dapat tersampaikan kepada penonton. Selain itu dalam skenario film “Mukhlis” banyak terdapat adegan yang tidak mengutamakan penyampaian pesan secara verbal,

sehingga membutuhkan aransemen elemen-elemen visual guna membangun Bahasa visual dalam film “Mukhlis”.

Pada teori film psikoanalisis, baik keadaan menonton (*viewing states*) maupun teks film itu sendiri dianggap dapat menggerakkan fantasi alam bawah sadar penonton (*unconscious fantasy*) (Jowett dan Linton, 1980: 100). Penonton diajak untuk memproyeksikan hasrat bawah sadarnya ke dalam film. Akibatnya, film pun seolah-olah menjadi arena bagi pementasan fantasi yang berasal dari hasrat alam bawah sadar penontonnya (Stam, Burgoune dan Lewis, 1998: 141). Hal ini terjadi karena proses identifikasi proyeksi dan imajiner. Penonton merasa seolah-olah mereka telah ikut ambil bagian dalam adegan tersebut. Namun penonton hanya terlibat secara pasif, tidak ada interaksi antara pemain dalam film dan penonton.

Berangkat dari pemaparan di atas, penciptaan film fiksi berjudul “Mukhlis” merupakan representasi kisah kehidupan santriwan di pondok pesantren. Film ini bercerita tentang seorang santriwan yang kesulitan membayar biaya pondok pesantrennya. Santriwan tersebut bernama Mukhlis. Orangtua Mukhlis tidak mampu membayar biaya pondok pesantren, oleh karena itu Mukhlis berusaha agar dapat membayar biaya pondok pesantren dengan hasil jerih payahnya sendiri. Ketidakmampuan tersebut membawa Mukhlis ke dalam petualangan-petualangan seru dan menegangkan, seperti aksi kejar-kejaran dan perkelahian.

B. Ide Penciptaan

Film fiksi Mukhlis merupakan gubahan cerita kehidupan santriwan dari sebuah pondok pesantren di Indonesia yang tidak banyak diketahui oleh halayak umum. Banyaknya kasus pelecehan seksual oleh ustadz di lingkungan pondok pesantren memberikan kesan negatif terhadap citra seorang guru. Melalui film

pendek fiksi Mukhlis ini, penulis merepresentasikan fenomena tersebut ke dalam sebuah naskah skenario cerita. Cerita tersebut menggambarkan seorang ustadz yang memiliki pekerjaan sampingan yaitu dengan menjual DVD porno, dan seorang santriwan bernama Mukhlis yang memiliki kehidupan dengan perekonomian yang kurang baik.

Penciptakan film ini memberikan kesan dramatis dari sisi seorang santriwan bernama Mukhlis yang berjuang bertahan hidup dengan keterbatasan ekonomi. Banyaknya tuntutan membuat Mukhlis semakin tertekan dan membuat kehidupannya semakin tidak tenang. Cerita yang dihadirkan memberikan kesan dramatis, sehingga konsep sinematografi yang ditampilkan dari film akan lebih maksimal, serta pesan yang ada di dalam cerita film Mukhlis ini akan tersampaikan dengan baik kepada penonton.

Pengembangan cerita kemudian direfleksikan melalui seorang ustadz yang mempunyai bisnis menjual DVD porno melalui media *online* dan seorang santriwan bernama Mukhlis yang kesulitan membayar biaya pesantren. Cerita ini muncul setelah Mukhlis meminta pekerjaan kepada ustadznnya demi membayar biaya pondok pesantren. Konflik dalam cerita ini bermula ketika Mukhlis mendapatkan amanat untuk menghantar sebuah barang dari ustadznnya. Hal tersebut yang kemudian membawa Mukhlis ke dalam petualangan seru dan menegangkan.

Peristiwa antara ustadz dan Mukhlis dituangkan dalam bentuk naskah film. Cerita dari naskah ini menerapkan struktur linier, beruntun, berkesinambungan, menjelaskan kejadian terjadi dalam beberapa waktu dalam satu *sequence*, dalam

kurun waktu lebih kurang 48jam. Maka dari itu, untuk menghadirkan kembali realitas, skenario disajikan dalam bentuk film pendek dengan menggunakan penerapan elemen-elemen visual untuk menunjang karakter tokoh utama berdurasi film 25menit.

Elemen-elemen visual ruang, garis, bentuk, kecerahan, pergerakan, warna, ritme diterapkan dalam tiap *scene* kemudian menjadi satu kesatuan film utuh. Ketujuh elemen visual ini diterapkan untuk membebaskan ruang gerak dari pergerakan kamera saat pengambilan gambar dan mewujudkan gambar bernilai estetis. Penerapan pengambilan gambar ini akan menjadi konsep sinematografi dalam produksi karya film pendek berjudul “Mukhlis“. Penerapan konsep ini bertujuan untuk menjelaskan kepada penonton mengenai keseluruhan cerita, apa yang terjadi, dimana terjadi, kapan terjadi, dan berapa lama terjadi.

C. Tujuan dan Manfaat

Tujuan penciptaan karya antara lain:

1. Mengaplikasikan elemen-elemen visual untuk membangun bahasa visual pada film “Mukhlis”.
2. Mengaransemen elemen-elemen visual dalam sinematografi sebagai cara untuk menyampaikan sebuah pesan perjuangan yang terdapat pada film.
3. Menyajikan cerita film tentang amanah seorang santri terhadap ustadz di dalam pondok pesantren.

Manfaat penciptaan karya antara lain:

1. Agar penonton dapat ikut merasakan emosi yang dialami oleh karakter tokoh utama dalam setiap adegan.

2. Memberikan gambaran film dengan penggunaan teknik pergerakan kamera pada konsep sinematografi.
3. Memberikan sebuah tontonan sekaligus tuntunan sehingga penonton dapat terhibur dan terinspirasi.

D. Tinjauan Karya

Pada pembuatan film “*Mukhlis*”, penulis mengacu kepada beberapa referensi karya lain, diantaranya:

- a. Film King’s Speech



Gambar 1.1. Poster Film The King’s Speech.

Sumber : <https://www.imdb.com/title/tt1504320/> (diakses 28 November 2019)

Film asal Birtania Raya (Australia) karya sutradara Tom Hooper diproduksi pada tahun 2010 ini berhasil menjadi nominasi Oscar di tahun 2011 kategori *best Achievement in Cinematography*. Film King’s Speech bercerita perjalanan Raja George ke VI (pangeran Albert Frederick Arthur George yang merupakan seorang Duke of York) menuju tahta tertinggi di kerajaan Inggris. Perjuangan yang harus ia

lalui tidaklah mudah lantaran ia mengalami kegagapan dalam berbicara. Ratu Elizabeth adalah satu-satunya orang yang berupaya mencari solusi yang terbaik untuk membebaskan Raja George VI dari kegagapan yang diderita sejak umur 4 atau 5 tahun. Berkat tekad yang kuat kegagapan yang diderita oleh suaminya bisa sembuh, Ratu Elizabeth mendatangi setiap dokter maupun terapis yang berkompeten di wilayah kerajaan Inggris, hingga suatu ketika beliau bertemu dengan Logue. Logue adalah seorang terapis bicara berumur 50 tahun keatas berasal dari Australia, dan juga seorang aktor teater. Pertemuan antara Logue dan pangeran Albert mampu membuat perubahan yang besar bagi kehidupan keduanya.

Film *King's Speech* dipilih sebagai tinjauan karya karena elemen visual yang terdapat dalam film dibangun melalui pembingkaiian komposisi sebagai cara menyampaikan pesan cerita. Jika film tersebut diamati secara detail, penataan elemen-elemen visual di dalam komposisi tersaji dengan sangat dinamis. Elemen-elemen visual tersebut bagaikan sebuah pattern yang jelas dan mengikuti tuntutan mayor dari bahasa visual yang tidak konvensional. Penempatan objek pada frame dirasa cukup memiliki bahasa visual dalam menggambarkan suasana tokoh yang terdapat pada film *King's Speech*.



Foto 1



Foto 2



Foto 3

Foto 1-3 contoh komposisi pada adegan film The King's Speech.



Foto 4

Contoh elemen visual Ruang



Foto 5

Contoh elemen visual Garis.



Foto 6

Contoh elemen visual Bentuk

Gambar 1.2. Contoh komposisi elemen visual pada film King's Speech.

(Sumber : Pribadi, 2020)

b. Film Wirosableng 212



Gambar 1.3. Poster Film Wiro Sableng.

Sumber : <https://www.imdb.com/title/tt6730970/> (diakses 28 November 2019)

Wiro Sableng Pendekar Kapak maut Naga Geni 212 merupakan film Indonesia bergenre action, drama, komedi dan petualangan yang disutradarai oleh Angga Dwimas Sasongko dengan durasi 123 menit dan diproduksi pada tahun 2018. Film tersebut menceritakan tentang Nusantara Abad ke -16, Wiro Sableng (Vino G Bastian), seorang pemuda, murid dari pendekar misterius bernama Sinto Gendeng (Ruth Marini), mendapat titah dari gurunya untuk meringkus Mahesa Birawa (Yayan Ruhian), mantan murid Sinto Gendeng yang berkhianat. Pada perjalanannya mencari Mahesa, Wiro terlibat dalam suatu petualangan yang seru bersama dua sahabat barunya Anggini (Sherina Munaf) dan bujang gila Tapak Sakti (Fariz Alfarazi) pada akhirnya Wiro bukan hanya mengungkap rencana keji Mahesa Birawa, tetapi juga menemukan esensi sejati seorang pendekar.

Pada adegan aksi, atau perkelahian di film Mukhlis diambil dari referensi pada film Wiro Sableng 212. Adegan perkelahian di scene syuting film Mukhlis menggunakan ritme yang cepat. Pada konsep visual film Mukhlis teknik kamera menggunakan referensi dari film Wiro Sableng 212, seperti variasi fokus gambar, tracking shot, pergerakan follow, dan hand held.



Foto 7



Foto 8

Gambar. 1.4. Contoh foto 7-8 penggunaan elemen pergerakan adegan aksi pada film wiro sableng 212.
(Sumber: Film Wiro sableng, 2020)

Setting lokasi film Mukhlis juga mengambil beberapa setting lokasi di film

wirosableng 212 yaitu setting warung. *Setting* warung ditempatkan di tempat lapang dan berlatar belakang perbukitan. Contoh setting yang digunakan yaitu pertarungan di dalam warung dan tokoh utama memanfaatkan barang-barang yang ada di warung itu untuk senjata melindungi dirinya seperti, kursi, kendi, meja, makanan dan lain sebagainya.



Foto 9

Gambar. 1.5. Contoh setting tempat yang ada di film “Wiro Sableng 212”
(Sumber : Film Wirisableng, 2020)

c. Film Rurouni Kenshin



Gambar 1.6. Poster Film Rurouni Kenshin.

Sumber : <https://www.imdb.com/title/tt1979319/mediaviewer/rm2513177088> (diakses 28 November 2019)

Film 'Rurouni Kenshin' yang disutradarai oleh Keishi Ohtomo merupakan salah satu film Jepang yang diadaptasi dari anime. Film ini berdurasi 134 menit produksi tahun 2012 di Jepang. Bercerita tentang tentang Kenshin Himura (Takeru Satoh), seorang pendekar pedang yang bertobat, setelah banyak membantai orang dengan pedangnya. Pendekar tersebut bertemu dengan Kamiya Kaoru (Emi Takei), seorang gadis cantik pemilik perguruan pedang yang tidak terkenal. Di tempat ini akhirnya Kenshin tinggal untuk menenangkan diri. Tapi ketenangan yang dinikmatinya tidak berlangsung lama, karena ada musuh yang sangat kuat berusaha untuk mengacaukan Jepang. Kenshin pun harus kembali sebagai "Battousai si Pembantai."

Film 'Rurouni Kenshin' ini menjadi rujukan dalam film Mukhlis karena, menggunakan konsep komposisi pencahayaan (*low key*) dan *colouring* yang *soft tone* untuk menyesuaikan *colour temperature* yang ada di Indonesia. Film Mukhlis akan menggunakan konsep pencahayaan dengan unsur warna kuning, biru dan hijau. Warna kuning sebagai warna dari matahari, dan mewakili suasana panas pada siang hari. Warna kuning dapat menjadi peringatan sinyal atau perhatian terhadap bahaya dalam konteks tertentu. Unsur warna biru adalah warna dari langit dan laut. Pada umumnya warna ini mengkomunikasikan kedamaian, kualitas yang bersih, dan warna yang lebih dingin. Pada beberapa konteks, biru dapat merepresentasikan kesedihan atau depresi. Kemudian warna hijau merupakan gambaran warna alam, tumbuhan hidup dan pertumbuhan makhluk hidup contohnya hijau sering di komunikasikan dengan kesehatan dan kesegaran atau kualitas alami. Di budaya tertentu yang menganut agama Islam, warna hijau dianggap sebagai warna yang

suci (Janie Kliever, https://www.canva.com/id_id/belajar/teori-warna/).

Pemilihan warna yang paling efektif melampui preferensi pribadi, karena warna memiliki kemampuan luar biasa yang dapat mempengaruhi suasana hati, emosi, dan persepsi. Mengambil dari arti budaya dan pribadi, serta menarik perhatian secara sadar atau pun tidak sadar. Inilah yang menjadi dasar kenapa film Muklis menerapkan konsep *soft tone*.



Gambar. 1.7. Contoh foto 10-12 penggunaan warna dan kecerahan pada film “Rurouni Kenshin”
(Sumber : Film Rurouni, 2020)