

**JURNAL ILMIAH**

**PERGERAKAN KAMERA UNTUK MEMBANGUN  
BAHASA VISUAL DALAM FILM  
“MUKHLIS”**

**SKRIPSI KARYA SENI**  
untuk memenuhi sebagian persyaratan  
Mencapai derajat Sarjana Strata 1  
Program Studi Film dan Televisi



Disusun oleh :  
**Erviyanto Nugroho**  
1410088132

**PROGRAM STUDI FILM DAN TELEVISI  
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2021**

## 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

## PENDAHULUAN

### 1. Latar Belakang

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).

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.

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.

## **2. 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 ustadznya demi membayar biaya pondok pesantren. Konflik dalam cerita ini bermula ketika Mukhlis mendapatkan amanat untuk menghantar sebuah barang dari ustadznya. 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-llemen 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. Ke-tujuh 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.

## **OBJEK PENCIPTAAN**

Ide cerita film “Mukhlis” berawal dari sebuah kegelisahan penulis setelah membaca surat kabar online tentang pelecehan seksual di salah satu pondok pesantren yang ada di Indonesia. Berita inilah yang mendasari penulis untuk merepresentasikan cerita tersebut ke dalam sebuah skenario film berjudul “Mukhlis”. Pengembangan karya film

ini ditulis melalui naskah film, bercerita tentang seorang ustadz memiliki pekerjaan sampingan yaitu menjual DVD porno dan seorang santriwan bernama Mukhlis.

Mukhlis merupakan seorang santriwan yang mengalami kekurangan ekonomi. Dia membutuhkan uang untuk membayar biaya di pondok pesantren. Keadaan tersebut membuat Mukhlis terus berusaha untuk mencari pekerjaan sampingan. Suatu ketika Mukhlis melihat gerak-gerik ustadz Ali, seperti memiliki banyak pekerjaan. Hingga pada akhirnya Mukhlis memberanikan diri untuk bertanya dan meminta pekerjaan kepada sang ustadz. Kemudian Mukhlis mendapat perintah dari ustadz untuk mengantar barang ke suatu tempat yang jauh. Demi membayar biaya pondok pesantrennya, Mukhlis menerima perintah tersebut.

Pemilihan Judul Mukhlis diambil dari nama tokoh utama dalam film yang memiliki karakter dan arti bersih, etis, ikhlas, jujur serta polos dalam berperilaku dan bersikap.

## **LANDASAN TEORI**

### **1. Pergerakan Kamera**

Pergerakan kamera dalam penciptaan film “Mukhlis” akan membuat penonton hanyut ke dalam imajinasi visual dan membangun emosi penonton. Film ini banyak ditunjukkan aksi - aksi cepat dan mengejutkan. Aksi tersebut yaitu aksi seni bela diri. Di sisi lain banyak menggunakan efek pergerakan kamera sehingga menimbulkan aksi yang luar biasa dalam adegan *action*.

Pergerakan kamera umumnya berfungsi untuk mengikuti pergerakan seorang karakter suatu objek. Selain itu, pergerakan kamera juga sering digunakan untuk menggambarkan situasi dan suasana sebuah lokasi. Seperti halnya pada film “Mukhlis”, pergerakan kamera pada setiap *shot* adegan perkelahian dan aksi-aksi cepat selalu mengikuti pergerakan aktor. Selain menunjukkan gerakan objek dengan kemampuan beladirinya, pergerakan kamera yang terjadi juga menunjukkan situasi dan suasana lokasi di mana adegan tersebut berlangsung. Adegan kejar-kejaran dan adu fisik diambil dengan kamera yang bergerak. Sudut kamera yang mewakili mata penonton dapat

memberikan kesan bahwa emosi penonton dimainkan saat melihat film tersebut.

Pada adegan aksi cepat seperti bela diri, digunakan kamera *follow* dan *tracking* pergerakan kamera *follow* dan *tracking*. Di samping itu dibutuhkan alat bantu pergerakan kamera seperti *portaljip*. Alat tersebut dapat memperlihatkan gambar secara keseluruhan dari *track up* hingga *track down*.

Pergerakan *handheld* digunakan pada saat adegan Mukhlis melakukan pengejaran oleh dua pemuda di sungai. Pada shot ini kamera *handheld* akan mengikuti Mukhlis dengan teknik *follow* dan *angle objective shot*. Selain pada adegan kejar-kejaran, kamera *handheld* juga digunakan dalam adegan perkelahian. Pada saat adegan perkelahian di gubug, kamera akan ditempatkan pada *dolly track* untuk mengikuti pergerakan Mukhlis saat berkelahi.

Pada *tracking, camera movement* memiliki gerakan menangkap informasi tentang ruang gambar. Objek gambar menjadi lebih tajam dan jelas membentuk perspektif dalam sebuah *framing*. Objek

kelihatan lebih solid dan tiga dimensi ketika kamera beraksi. *Tracking* menyajikan isyarat tentang gerakan melintasi ruangan. Aksi ini bertujuan membuat *camera movement* sebagai *subjective shot*, *objective shot* dan *point of view* untuk mendukung aksi-aksi menegangkan. Misalnya, pada adegan Mukhlis dihampiri oleh dua pemuda, posisi ini kamera akan *tracking* ke arah dua pemuda terlebih dahulu.

## 2. Bahasa Visual

Guna mewujudkan bahasa visual dalam sebuah film, dapat dilakukan dengan cara mengaransemen elemen-elemen visual gambar. Elemen visual terdiri dari tujuh elemen dasar yaitu: ruang, garis, bentuk, *tone*, warna, gerakan, dan irama (Block, 2008:2-10). Sesuai dengan teori yang diungkapkan oleh Bruce Block bahwa *basic component visual* atau komponen visual dasar, sangat berpengaruh dalam mengkomunikasikan suasana hati dan emosi. Hasil analisis komponen visual dasar tersebut meliputi *space* (ruang), *line* (garis), *shape* (bentuk), *tone* (kecerahan),

*color* (warna), *movement* (pergerakan), dan *rhythm* (ritme).

Tujuh elemen dasar ini dapat ditemukan di setiap komposisi gambar, baik gambar bergerak maupun gambar diam. Elemen-elemen tersebut dapat diaransemen sedemikian rupa agar mampu mengkomunikasikan suasana hati, emosi, ide, serta memberi struktur visual pada komposisi gambar. Ke tujuh elemen dasar ini difokuskan pada satu elemen yang mendominasi proses penciptaan film “Mukhlis”, yaitu elemen *movement* atau pergerakan. Pergerakan dapat terjadi pada tiga hal, yaitu pergerakan sebuah objek, kamera, dan sudut pandang penonton.

Elemen pergerakan dalam penciptaan film “Mukhlis” sebagai elemen yang dominan akan dielaborasi dengan elemen visual yang lain. Aransemen elemen tersebut adalah dengan cara teknik pengambilan gambar yang disesuaikan dengan naskah, sehingga penonton dapat memahami maksud dari sebuah gambar yang mereka saksikan. Misalnya, dalam adegan Mukhlis meninggalkan ponpes untuk

memulai perjalanan. Pergerakan akan disesuaikan dengan karakter dan suasana hati tokoh dalam *scene* tersebut, sehingga penonton dapat ikut merasakan apa yang dialami oleh tokoh. Suasana hati Mukhlis yang dilema antara takut, namun harus tetap menjalankan amanat dari pak ustadz saat beranjak meninggalkan ponpes.

### 3. Film Aksi

Film aksi adalah jenis film yang bercerita tentang satu atau lebih pahlawan yang didorong masuk kedalam serangkaian tantangan yang membutuhkan prestasi fisik, beladiri, perkelahian dan kejar-kejaran. Mereka melakukan berbagai upaya fisik yang sulit dan penuh kekerasan untuk mencapai kemenangan akhir. Karakter ini dapat ditemukan dalam diri tokoh utama di film “Mukhlis”.

Film aksi “Mukhlis” menghadirkan adegan-adegan menengangkan. Misalkan, saat Mukhlis mengintip ustadz Ali sedang sibuk berbicara hal penting dengan seseorang melalui *handphone*. Setelah itu ustadz Ali sadar bahwa Mukhlis memperhatikannya secara mengendap-endap. Kemudian

bergantian ustadz Ali mengagetkan Mukhlis dari belakang tubuhnya. Selain itu juga dalam adegan pada saat Mukhlis meninggalkan ponpes ia dipergoki oleh temannya yang membuat jantung Mukhlis berdegup kencang namun akhirnya Mukhlis tetap meninggalkan ponpes.

Mukhlis memulai perjalanannya melewati hutan dengan berjalan kaki seorang diri ia bingung dan ragu namun tetap bersikukuh melanjutkan perjalanannya. Pada saat Mukhlis melewati tepi sungai dua orang pemuda mengamati Mukhlis, lalu dua orang pemuda tersebut menghampiri Mukhlis hendak merebut bingkisan yang dibawa Mukhlis. Mukhlis menolak dan menyebabkan dua pemuda semakin merasa penasaran hingga terjadi sebuah perkelahian. Pada saat menegangkan ini Mukhlis tetap melindungi dan mempertahankan bingkisan yang ia bawa. Perkelahian kedua pemuda tersebut berhasil dikalahkan oleh Mukhlis.

Adegan aksi selanjutnya adalah pada saat Mukhlis berjalan di gurun pasir. Mukhlis merasa lelah seperti terbakar terik sinar matahari. Saat

berjalan di gurun Mukhlis melihat sebuah gubug bambu dan Mukhlis mendatanginya. Gubug tersebut adalah sebuah warung. Di warung tersebut Mukhlis membeli minuman dan bertemu dengan sekelompok orang yang tidak dikenal lalu terjadilah perkelahian.

## **KONSEP KARYA**

### **1. Sinematografi**

Visualisasi film “Mukhlis” menampilkan situasi yang terjadi di masyarakat, yaitu maraknya tindak pelecehan seksual yang dilakukan oleh ustadz kepada santri-santrinya di pondok pesantren. Fenomena inilah yang mendasari munculnya ide penulis untuk merepresentasikan berita tersebut ke dalam sebuah skenario film berjudul “Mukhlis”. Cerita tersebut dikembangkan ke dalam naskah skenario film, dengan teknik representasional simbolis, dengan menceritakan ulang fenomena yang ada sesuai dengan representasi penulis. Penggambaran pelecehan seksual tidak semata-mata ditunjukkan, melainkan dengan mendistorsi cerita. Cerita yang dibangun yaitu seorang ustadz yang memiliki pekerjaan sampingan

menjual DVD Porno dan seorang santriwan bernama Mukhlis.

Film ini menampilkan situasi ponpes tradisional di daerah Jawa dengan bangunan ponpes sederhana. *Setting* tahun 2006 dengan penggunaan Bahasa daerah yaitu Bahasa Jawa. Santriwan dalam skenario film “Mukhlis” menjadi karakter tokoh utama dan menjadi objek utama dalam pembingkai komposisi gambar.

Konsep estetik dalam sinematografi film “Mukhlis” berhubungan dengan rasa. Hal ini dapat tercapai melalui aransemen elemen visual *movement* atau pergerakan ke dalam komposisi gambar, tujuannya untuk membangun bahasa visual film yang baik dan memiliki nilai estetis. Komposisi yang baik adalah aransemen dari elemen-elemen visual untuk membentuk suatu kesatuan yang harmonis secara keseluruhan (Mascelli, 2010:201).

Film “Mukhlis” merupakan film fiksi dengan genre aksi dengan menekankan pada konsep eksplorasi pergerakan kamera untuk membangun bahasa visual. Film aksi

sangat erat kaitannya dengan pergerakan kamera. Sehingga, diperlukan pula pergerakan kamera yang cepat namun stabil guna membangun bahasa visual dalam setiap *frame*. Selain adegan aksi cepat, pergerakan kamera juga akan memvisualkan suasana hati tokoh utama dalam adegan aksi lambat. Konsep pada karya ini akan membuat imajinasi penonton terbawa ke dalam ilusi visual yang telah dibangun. Tiap pergerakan kamera memiliki tujuan tersendiri dalam masing-masing adegan. Selain itu, eksplorasi pergerakan kamera akan muncul dalam setiap *scene* untuk menghadirkan efek visual, seperti menciptakan ketegangan memvisualkan suasana hati tokoh utama.

Guna mewujudkan penonton ikut merasa masuk ke dalam sebuah adegan film, dapat dilakukan dengan menggunakan pergerakan kamera seperti, *follow*, *tilt*, *crane* dan *tracking*. Kamera mengikuti objek saat adegan aksi cepat untuk menciptakan ketegangan, memberi kedekatan serta membangun suasana, dan menemukan karakter tokoh

dalam sebuah adegan. Gerakan tersebut juga mengajak penonton memasuki sebuah ruang untuk melihat sesuatu dari jarak lebih dekat dan merubah sudut pandang dalam tempo cepat. Oleh karena itu film ini dipresentasikan dengan menggunakan lensa, *angle* kamera, *shot size*, komposisi, dan pergerakan kamera yang tepat.

## 2. Komposisi

Komposisi gambar dalam film “Mukhlis” menggunakan keseimbangan *frame* dinamik melalui aransemen elemen visual yang ada dalam gambar. Komposisi ini menempatkan objek utama dalam ruang gerak, memperlihatkan ruang, waktu, dan peristiwa. Guna mencapai komposisi yang baik pada film “Mukhlis”, *Direct of Photography* (DOP) mengaplikasikan unsur-unsur pada film *The Rule of Third* misalnya, penggunaan tata cahaya, permainan fokus gambar, penggunaan perspektif gambar, teknik pergerakan kamera dalam merekam adegan serta penggunaan efek tertentu untuk membangun suasana yang dialami aktor.

*The Rule of Third* dalam pembingkaiian komposisi gambar film “Mukhlis” bertujuan untuk membangun proporsi gambar yang dinamis dengan menempatkan objek utama menjadi pov dalam sebuah gambar. Penempatan objek utama ini berada pada titik perpotongan atau persinggungan garis *horizontal* dan *vertical* yang terdapat dalam sebuah *frame*. Perpotongan garis tersebut menghasilkan Sembilan area atau bidang yang dibagi melalui dua garis *horizontal* dan dua garis *vertical*.

### 3. Pemilihan Warna

Penciptaan film “Mukhlis” menggunakan konsep komposisi pencahayaan *Complementary* untuk menyesuaikan *colour temperature* yang ada di Indonesia. Konsep pencahayaan yang pilih memiliki unsur warna kuning, hijau, biru, orange. Warna kuning sebagai warna dari matahari, dan mewakili suasana panas pada saat siang hari. Warna kuning dapat menjadi peringatan sinyal atau perhatian terhadap bahaya. Unsur warna biru adalah warna dari langit dan laut. Pada umumnya warna ini mengkomunikasikan kedamaian,

kualitas yang bersih, dan warna yang lebih dingin. Biru dilihat sebagai warna yang menenangkan. Pada beberapa konteks, biru dapat merepresentasikan kesedihan atau depresi. Kemudian warna hijau, hijau merupakan gambaran warna alam, tumbuhan hidup dan pertumbuhan makhluk hidup contohnya hijau sering di komunikasikan dengan kesahatan dan kesegaran atau kualitas alami. Di budaya tertentu yang menganut agama Islam, warna hijau dianggap sebagai warna yang suci.

Pemilihan warna secara efektif di gunakan teknik pencahayaan dengan *keylight 3200 Kelvin*, *backlight* dan *ambient 5600 Kelvin*.

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 “Mukhlis” menerapkan konsep *Complementary*.

### 4. Teknis Kamera

Pemilihan kamera merupakan hal yang utama untuk memenuhi

kebutuhan teknis sinematografi dalam penciptaan film “Mukhlis”. Karya film ini menggunakan single kamera BMPCC 4K (*Black Magic Pocket Cinema Camera*). Penggunaan sensor kamera Micro Four Third dengan kemampuan rekam gambar hingga 4096 x 2160 DCI 4K, dan memiliki berbagai macam code pilihan untuk mengkompresi data dari proses 4.2.2. Penggunaan kamera ini bertujuan untuk menghasilkan kualitas warna dan detail secara maksimal, selain sebagai standard professional dalam produksi sebuah film pendek saat ini baik dari segi estetik, teknis dan teknologi, kamera tersebut memiliki sensor yang sangat baik dalam menangkap cahaya hingga detail warna.

## **PERWUJUDAN DAN PEMBAHASAAN KARYA**

### **1. Tahapan Perwujudan Karya**

Proses produksi film memiliki 3 terminologi dasar untuk mewujudkan sebuah karya, yaitu pra-produksi; produksi; dan pasca produksi. Ketiga tahapan penciptaan karya tersebut tidak bisa dihindari satu dan yang lainnya, karena semua tahapan tersebut saling terhubung

untuk dapat membuahkan hasil sesuai perencanaan. Pra produksi mencakup proses perumusan ide, *breakdown* naskah hingga penentuan lokasi dan pemeran tokoh. Kebutuhan teknis seperti alat dan bahan juga harus dipertimbangkan dalam produksi, karena akan mempengaruhi hasil dari karya film itu sendiri.

Pra produksi merupakan tahap untuk mengawali proses pembuatan film “Mukhlis”. Tahapan ini terbagi menjadi beberapa langkah antara lain, penyusunan ide, riset cerita, synopsis dan scenario, pembentukan kru, rapat produksi, *breakdown* naskah, *hunting* lokasi, pembuatan *storyboard*, *budgeting*. Hal ini bertujuan agar proses produksi menjadi lebih terarah, efektif, dan efisien. Selain itu, fungsi lain dari pra produksi film adalah untuk mewujudkan ide dan gagasan sinematografer dalam bentuk sebuah film dengan konsep pergerakan kamera untuk membangun bahasa visual.

Proses produksi merupakan proses berlangsungnya pengambilan gambar. Proses produksi ini

melibatkan keseluruhan tim pada sebuah produksi film. Produksi film “Mukhlis” menghabiskan waktu 6 hari mulai tanggal 13 februari 2021 sampai dengan 18 Februari 2021. Proses Produksi dilakukan setiap hari mulai dari pukul 08.00 – 18.00 WIB.

Tahapan ini merupakan proses akhir dalam sebuah produksi. Proses yang dilakukan pada tahapan ini meliputi *editing*, dari segi gambar, suara dan warna. Proses ini juga dijadikan sebagai proses evaluasi mengenai hal-hal intern maupun extern. Pascaproduksi ini masih banyak melibatkan tim-tim untuk menyelesaikan karya film Mukhlis.

## 2. Pembahasan Karya

Proses karya film Mukhlis menghasilkan durasi mencapai 30 menit. Terdiri dari tiga babak. Teknis dramatik pada setiap adegan dibangun melalui *shot* dengan menggunakan permainan pergerakan kamera. Karena pada dasarnya, karya film Mukhlis ini lebih mengutamakan bentuk dalam pergerakan kamera. Di sisi lain, konsep yang diangkat dalam karya ini, melibatkan adegan perkelahian. Di dalam setiap

pembingkaiian elemen-elemen visual komposisi gambar pada film Mukhlis memiliki tujuan tertentu untuk menyampaikan sebuah cerita. Bercerita tentang keseluruhan karya.

Penggunaan pergerakan kamera atau *camera movement* digunakan untuk menciptakan visual yang mengandung nilai estetik dan dapat membangun dramatisasi. Tujuan pergerakan kamera ini untuk menciptakan efek visual dalam sebuah gambar seperti, menciptakan ketegangan. Pada pergerakan *follow* dan *tracking* dapat menggambarkan sebab akibat dan dapat juga memberikan dimensi ruang pada sebuah gambar.

Pergerakan kamera *tracking down* digunakan pada adegan pertama yaitu pada pembukaan film Mukhlis. Pada *scene* pertama yaitu untuk membangun suasana dan memperkenalkan tokoh utama. Pergerakan kamera pada *shot scene* pertama, menggunakan Drone DJI mavic 2 yang dikendalikan menggunakan remote. Lensa yang digunakan yaitu *wide* 28mm f.2.8 dengan *speed* 50 dan ISO 1600. *Colour temperature* pada setting

kamera yaitu 4600K. *Lighting* menggunakan dua lampu HMI 2.5K dan 3 Lampion 2000k. dengan pengambilan komposisi framing menggunakan *type longshot* dan *medium close up*.

Pergerakan kamera berikutnya adalah di *scene 2*, yaitu adegan Mukhlis dan beberapa santri bersiap-siap berangkat ke masjid. Pada *shot* berikut ini pergerakan *tracking* menggunakan *dolly dinky*. Sesuai dengan yang disampaikan oleh Effendy bahasa visual yang ditampilkan bertujuan untuk membangun suasana dan setting, serta memberikan motivasi gambar secara visual untuk memberi tambahan ruang pada sudut pandang penonton.

*Scene* selanjutnya adalah *scene 3*. Menggunakan pergerakan kamera yang hampir sama dengan *scene* sebelumnya yaitu *scene 2*. Hanya saja *tracking* yang di gunakan berlawanan arah yaitu *track left*. *Tracking left* memberi perubahan pandangan berkelanjutan pada objek yang dilalui ketika *frame* terus menerus mengganti orientasinya (Bordwell, David. 2008. *Film Art 8th Edition: An Introduction*. University of

Wisconsin, New York, America: P 195). Pergerakan kamera pada *scene* ini bertujuan memberikan kejutan dan membangun suasana dalam sebuah adegan. Teknik pergerakan *track left* pada *shot* ini yaitu dengan meletakkan kamera di atas *dolly track*. Lensa yang digunakan yaitu lensa 35mm f.2.8 dengan *speed* 50 dan ISO 40, *colour temperature* pada setting kamera menggunakan 4600K. Penggunaan *lighting* di luar dengan HMI 2.5K yang di arahkan ke dalam kelas sebagai *keylight*, sedangkan pada bagian dalam kelas menggunakan LED Godox FL150 Flexible yang diletakan di atas sebagai *ambient*, dan LED aputure 300d MK II untuk dipantulkan menggunakan reflector ke area dalam kelas sebagai *filllight*. Pada pengambilan komposisi *framing* digunakan *type medium shot*.

Pergerakan kamera *track in* dan *track out* pada karya ini dapat membangun sebuah dramatisasi dalam cerita. Efek yang dihasilkan oleh pergerakan kamera *tracking* pada *shot* ini adalah mengungkap beberapa bagian gambar secara sistematis. Teknik pergerakan *track out* pada *shot* ini menggunakan

*dolly dinky* ukuran 2 meter. Lensa yang digunakan adalah lensa 35mm f.2.8 dengan *speed* 50 dan ISO 400. *Color temperature* pada setting kamera digunakan 4600K. *Lighting* menggunakan LED Nanlite 30c dan menggunakan cahaya matahari ditambah dengan *reflector*. Pengambilan komposisi *framing* menggunakan *type longshot* ke *medium close up*.

Pergerakan kamera berikutnya yaitu pada *scene* 16 dengan menggunakan pergerakan *follow* pada *angle* subyektif *shot* pada adegan *action*. Hal ini bertujuan untuk memunculkan rasa ketegangan kepada penonton. Sehingga penonton dapat merasakan apa yang dirasakan oleh tokoh tersebut. Teknik pergerakan *tracking* pada *scene* ini menggunakan teknik *handheld* kamera. Di sisi lain penggunaan *handheld* pada pergerakan kamera dapat memberikan kemudahan lebih leluasa dan fleksibel. Beberapa lensa yang digunakan yaitu ukuranya 24mm, 35mm, 50mm dengan *speed* 50mm dan ISO 400. *Color temperature* pada setting

kamera digunakan 4600K. *Lighting* LED juga digunakan di dalam setting tersebut.

Penyampaian Bahasa visual pada film Mukhlis ditunjukkan pada proses pengambilan gambar yaitu pergerakan kamera. Pergerakan kamera yang dibutuhkan pada film sangat membantu dalam proses penyampaian pesan dan proses pengambilan gambar. Film Mukhlis merupakan film fiksi *action* yang mengharuskan menggunakan banyak elemen pendukung, serta tim-tim yang berkompeten dalam bidangnya, agar visual yang diinginkan dapat terealisasi dengan baik. Pembahasan karya dalam membangun elemen-elemen bahasa visual dapat dijabarkan melalui rangkaian *shot* di dalam pbingkaian komposisi gambar pada film “mukhlis”.

## **PENUTUP**

### **Kesimpulan**

Karya film berjudul “Mukhlis” pada akhirnya dapat memberikan sebuah tantangan baru bagi penulis melalui eksplorasi elemen-elemen visual. Ide gagasan yang muncul berawal dari sebuah berita disurat

kabar mengenai pelecehan seksual di dalam pondok pesantren. Cerita tersebut direpresentasikan ulang melalui film “Mukhlis” dengan konsep action komedi.

Kehidupan yang terjadi di dalam pondok pesantren menjadi sebuah gambaran dalam mengeksplorasi cerita yang ada sebelumnya menjadi sebuah cerita versi penulis. Cerita yang dihadirkan yaitu seorang tokoh bernama Mukhlis yang membutuhkan biaya tambahan untuk melunasi biaya pondok pesantren. Dia bekerja sampingan menjadi pengantar barang dari Ustadz Ali. Ekplorasi cerita tersebut memberikan sebuah kebaruan dalam proses menciptakan sebuah karya film. Penciptaan film ini mengungkap sebuah tema sikap tanggung jawab yang telah diberikan kepada seseorang untuk menjalankan sebuah tugas. Pesan yang disampaikan pada film ini menunjukkan bawah bertanggung jawaban pada sebuah tugas, membutuhkan perjuangan besar. Seperti yang digambarkan pada film ini, bawah Mukhlis mempemperjuangan tanggung jawabnya dalam melaksanakan

perintah dari Ustadz. Di sisi lain, pesan yang dapat disampaikan juga yaitu tentang sebuah perjuangan yang dilakukan oleh Mukhlis untuk dapat melunasi biaya di pondok pesantrennya.

Film ini pada akhirnya dapat memberikan sebuah eksplorasi baru dalam menciptakan sebuah karya film. Penggunaan bahasa visual menghadirkan sajian visual yang dapat membantu dalam teknik pergerakan kamera, sehingga unsur dalam film dapat tersampaikan ke pada penonton. Seperti halnya pada *scene* perkelahian, yang membutuhkan teknik pergerakan kamera yang tepat. Film ini diharapkan, setiap tayangan gambar yang hadir dapat memberikan suasana yang berbeda terhadap penonton.

### **Saran**

Film “Mukhlis” diproduksi dengan penggunaan eksplorasi pergerakan kamera. Tujuan eksplorasi pergerakan kamera tersebut memberikan bentuk visual yang menarik dan berbeda kepada penonton. Proses ini dikembangkan agar ke depannya penciptaan efek visual dalam sinematografi akan lebih

baik dan lebih berkembang secara konsep dan teknis.

Saran yang disampaikan adalah bagaimana menempatkan segala sesuatu aspek dalam film, sesuai dengan porsi dan tempatnya. Selain unsur keindahan maupun hiburan, sebuah pesan dan kesan dalam film dapat tersampaikan melalui komposisi gambar dan efek visual yang dihadirkan. Mengetahui fungsi dan konsep yang akan digunakan dalam produksi film merupakan hal yang harus diperhatikan, agar segala proses dalam penciptaan film dapat berjalan sesuai dengan tahapan yang ada.

Penciptaan karakter dalam pembuatan film menjadi hal penting guna memberikan rasa dan pesan yang ingin disampaikan melalui sebuah karakter peran. Karya film Mukhlis diharapkan dapat menjadi referensi sebuah karya film action dalam konteks sinematografi yang mampu diterima oleh semua kalangan masyarakat dan dapat dijadikan tinjauan karya untuk pembuatan karya yang lebih baik.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

Biran, Misbach Yusa. 2007. Teknik

Menulis Skenario Film Cerita.  
Jakarta : Pustaka Jaya.

Blain, Brown. 2011.  
*Cinematography: theory and picture: image making for cinematographers and directors*, USA: Focal Press.

Block, B., 2008, *The Visual Story: Creating The Visual Structure of Film, TV and Digital Media*. 2nd ed. Oxford: Elsevier

Bordwell, David, Kristin, Thomson. 2008. *Film Art: An Introduction*, Mc Graw-Hill Companies.

Effendy, O. 1986. *Dinamika komunikasi*. Bandung, Indonesia: PT. Remaja Rosdakarya.

Erlyana, Yana. 2014. Perancangan Film Pendek "Tanya Sama Dengan", dalam jurnal *Rupa Rupa* Volume 13.No2.

Harymawan, RMA. 1993. *Dramaturgi cetakan ke-2*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Jowett, G., dan J. M. Linton. 1980. *Movies as Mass Communication*. Beverly Hills, California: Sage.

Mascelli, Joseph V (terjemahan H. Misbach Yusa Biran). 2010 *The Five C's Of Cinematography. Motion Picture Filming Techniques Simplified* (Lima Jurus

Sinematografi). Jakarta : FFTV  
IKJ.

Monica, L. C. L., 2011. Efek Warna  
Dalam Dunia Desain dan  
Periklanan, dalam jurnal  
*Humaniora*, Volume 2.

Pratista, Himawan., 2008,  
*Memahami Film*. Yogyakarta:  
Homerian Pustakan.

Pratista, Himawan., 2017,  
*Memahami Film* (edisi kedua).  
Yogyakarta: Montase Press.

