

**EKSPLORASI *FRAME* FILM DALAM
MEMBENTUK DUA SUDUT PANDANG
PIKIRAN PADA SATU TOKOH**



**PERTANGGUNGJAWABAN TERTULIS
PENCIPTAAN SENI**

Untuk memenuhi persyaratan mencapai derajat magister
dalam bidang seni, minat utama Penciptaan Seni Videografi

Ilham Pratoma

NIM: 1921230411

**PROGRAM STUDI SENI PROGRAM MAGISTER
PASCASARJANA INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

2023

PENGESAHAN TESIS

PENCIPTAAN SENI

**EKSPLORASI *FRAME* FILM DALAM MEMBENTUK
DUA SUDUT PANDANG PIKIRAN PADA SATU TOKOH**

Oleh:

Ilham Pratoma

NIM 1921230411

Tesis ini telah dipertahankan pada tanggal 13 Juni 2023 di depan Dewan **Penguji**
yang terdiri dari :

Pembimbing I,



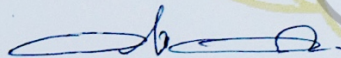
Kurniawan Adf Saputro, Ph.D.

Pembimbing II,



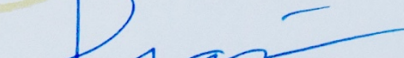
Arif Sulistyono, M.Sn.

Penguji Ahli,



Tito Imanda, Ph.D.

Ketua Tim Penilai,



Octavianus Cahyono Priyanto, Ph.D

Yogyakarta

12 JUL 2023

Direktur,



Dr. Fortunata Ivasrinestu, M.Si

NIP. 19721023 200212 2001

EKSPLORASI *FRAME* FILM DALAM MEMBENTUK DUA SUDUT PANDANG PIKIRAN PADA SATU TOKOH

Oleh : **Ilham Pratoma**

ABSTRAK

Film "Pilihan" mengisahkan tentang seorang individu yang sedang mengalami depresi dan berada dalam perdebatan batin mengenai keinginannya untuk bunuh diri. Perdebatan batin dalam pikiran tokoh ini divisualkan melalui teknik *Frame* atau pembingkai gambar, dengan tujuan untuk membedakan masing-masing pikiran. Dalam film ini, digunakan dua sudut pandang berbeda dari bentuk bingkai gambar yang menjadi representasi dari masing-masing pikiran tokoh. Tujuan dari eksplorasi bentuk bingkai gambar, termasuk ukuran, posisi, dan pergerakan gambar pada film ini adalah agar dapat membedakan dengan jelas masing-masing sudut pandang pikiran yang terjadi pada satu tokoh, dan menyampaikannya kepada penonton dengan baik. Dengan menggunakan teknik pembingkai dengan sudut pandang yang berbeda, diharapkan film ini dapat menghindari kesan monolog yang hanya dilakukan oleh satu tokoh, tetapi menciptakan kesan interaksi timbal-balik yang menyajikan dialog antara pikiran tokoh tersebut. Melalui perbedaan sudut pandang dalam pembingkai, film ini memungkinkan penonton untuk lebih memahami konflik batin dan kompleksitas pikiran tokoh dengan lebih baik. Penerapan teknik ini memberikan pembaruan dalam cara mengatasi masalah dan memilih cara visualisasi untuk menyajikan perdebatan pikiran tokoh secara efektif dengan menggunakan bingkai yang berbeda. Hasil karya ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi perancangan dan penelitian masa depan mengenai bagaimana pengaruh bingkai dalam memengaruhi persepsi penonton terhadap tokoh dalam film.

Kata Kunci : Bingkai, Sudut Pandang, Pikiran, Tokoh

FILM FRAMES EXPLORATION IN FORMING TWO POINTS OF VIEW ON ONE CHARACTER

By: Ilham Pratoma

ABSTRACT

The film “Pilihan” tells the story of an individual who is experiencing depression and having an inner debate about his desire to commit suicide. The inner debate in this character’s mind is visualized through Frame technique, aiming to differentiate each thought. Two different perspectives are used from shape of the picture frame which represents the thoughts of each character. The sole purpose of exploring the picture frame’s shape, including the size, position, and the image movement in this film is to be able to clearly distinguish each point of view of the thoughts that occur in one character, and properly convey them to the audience. By using framing techniques with different points of view, it is hoped that this film can avoid the impression of being a monologue which usually carries out by only one character, but to create the impression of mutual interaction that provides a dialogue between the character’s thoughts. Through the different perspectives in framing, this film allows the audience to better understand about the inner conflicts and complexities of the character’s thoughts. The application of this technique gives some sort of renewal in how to solve problems and choosing visualization as the way to present the debates inside the character’s mind effectively using different frames. The result of this work is expected to be a future reference for designs and research on how the influence of frames influences the audience’s perception about the characters in a film.

Keywords : Frame, Point of View, Thoughts, Characters

KATA PENGANTAR

Dengan penuh rasa syukur, penulis ingin mengucapkan segala puji dan syukur kepada Allah SWT atas limpahan berkat dan rahmat-Nya yang telah memungkinkan penyelesaian tugas akhir berjudul "Ekplorasi frame film dalam membentuk dua sudut pandang pikiran pada satu tokoh." Tugas akhir seni videografi ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan Program Pascasarjana di Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Proses penciptaan karya seni ini tidak akan berhasil tanpa dukungan dan bantuan berbagai pihak yang dengan rela telah menyumbangkan waktu, tenaga, dan pikiran mereka. Dengan rendah hati, penulis ingin mengungkapkan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Kurniawan Adi Saputro, Ph.D. selaku dosen pembimbing I.
2. Arif Sulistyono, M.Sn. selaku dosen pembimbing II.
3. Tito Imanda, S.Sos, Ph.D. selaku penguji ahli.
4. Octavianus Cahyono Priyanto, Ph.D. selaku ketua tim penguji tugas akhir.
5. Dr. Fortunata Tyasrinestu, M.Si. selaku direktur Program Pacasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
6. Seluruh staf pengajar PPs ISI Yogyakarta.
7. Orang tua tercinta, Ibu Masrida, Bapak Toto Sugiarto, kakak Yodi Pratoma, adik Iga Tritoma, dan saudara-saudara yang berada di Jakarta dan Baso (Agam, Sumatera Barat).
8. Seluruh kru film "Pilihan" yaitu Fais, Amin, Adih, Duro, Jamal, Hanu, dan Raka, yang telah dengan sukarela meluangkan waktu dan tenaga untuk membantu dalam penciptaan karya film ini. Juga, terima kasih kepada Catur dan Caplang yang telah meminjamkan alat dan lokasi yang sangat berarti.
9. Dinda, atas bantuan dan masukan berharga yang telah diberikan dalam penulisan tesis ini. Dan juga kepada Vera, yang telah memberikan masukan dan ide berharga dalam penulisan dan pembuatan karya film ini.
10. Teman-teman pasca sarjana yang tak terhingga, Anu, Dani (Padang), Dani (Bali), Dede, Pras, Bayu, Rizka, Diva, Rofa, Roni, Giri, dan Galif, yang

telah memberikan bantuan dan dukungan berarti untuk menyelesaikan tesis ini.

11. Rekan-rekan dari Penciptaan dan Pengkajian Seni (PPS) ISI Yogyakarta Angkatan 2019, yang tidak henti-hentinya saling mendukung satu sama lain, terima kasih atas semangat dan dorongannya.
12. Serta kepada semua pihak lain yang telah memberikan bantuan dan dukungan, meskipun tidak dapat disebutkan satu persatu, rasa terima kasih ini diucapkan atas segala kontribusi yang telah diberikan hingga tugas akhir ini berhasil diselesaikan.



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
ABSTRAK.....	iii
ABSTRACT.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	ix

BAB I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Penciptaan.....	5
C. Orisinalitas.....	5
D. Tujuan dan Manfaat.....	5

BAB II. KONSEP PENCIPTAAN

A. Kajian Sumber Penciptaan.....	7
1. Kajian Visual.....	7
2. Kajian Pustaka.....	15
B. Landasan Penciptaan.....	17
1. Naratif.....	17
2. <i>Frame</i> / Bingkai.....	20
C. Konsep Perwujudan.....	21
1. Penyutradaraan.....	22
2. Sinematografi.....	22
3. <i>Mise-en-scene</i>	24
4. Editing.....	26

BAB III. METODE PENCIPTAAN KARYA

A. Konsep Estetis.....	27
B. Konsep Teknis.....	28
1. Kamera.....	28
2. Latar dan Properti.....	29
3. Pengadeganan.....	29
4. Penyuntingan.....	29
C. Proses Penciptaan Karya.....	30
1. Pra-Produksi.....	30
2. Produksi.....	32
3. Pasca Produksi.....	33
4. Informasi Film.....	35

BAB IV. ULASAN KARYA

A. Ekplorasi Frame dalam dua sudut pandang tokoh	37
1. Sudut 90°	38
2. Sudut 60°	42
3. Sudut 30°	45
4. <i>Master Shot</i>	47
5. Ukuran gambar	49
6. Pergerakan kamera	51
B. <i>Mise-en-scene</i>	54
C. penyuntingan	56
D. Hasil Penciptaan Karya	58

BAB V. PENUTUP

A. Kesimpulan.....	61
B. Saran	63

DAFTAR PUSTAKA	65
----------------------	----

LAMPIRAN



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Poster film <i>Spiderman</i>	8
Gambar 2. Green Goblin dan Norman Osborn	9
Gambar 3. <i>Geri's Game</i>	10
Gambar 4. Geri bermain catur dengan dirinya sendiri.....	11
Gambar 5. Poster film <i>Split</i>	11
Gambar 6. Kevin yang sedang berdialog.....	12
Gambar 7. Poster film <i>Lord of The Ring: TwoTowers</i>	13
Gambar 8. Perdebatan Gollum dan Smegol.....	14
Gambar 9. Gambaran bentuk bingkai	23
Gambar 10. Foto latar ruangan tamu.....	25
Gambar 11. Storyboard	31
Gambar 12. Foto lokasi yang digunakan.....	32
Gambar 13. Proses pengambilan gambar.....	33
Gambar 14. Proses koreksi warna.....	35
Gambar 15. Posisi kamera.....	38
Gambar 16. Gambar kamera dari sudut 90°	40
Gambar 17. <i>Big close up</i>	41
Gambar 18. Gambar kamera dari sudut 60°	42
Gambar 19. Masing-masing pikiran dari gambar kamera sudut 60°	44
Gambar 20. Gambar kamera dari sudut 30°	46
Gambar 21. <i>Long shot</i>	47
Gambar 22. <i>Medium Long shot</i>	48
Gambar 23. <i>Medium shot</i>	49
Gambar 24. Jarak kamera terhadap objek	50
Gambar 25. <i>Arc shot</i>	51
Gambar 26. Adegan dengan teknik <i>arc shot</i>	53
Gambar 27. Arah padangan kamera terhadap latar	54
Gambar 28. Proses editing di adobe premier	56
Gambar 29. Perbedaan warna gambar	57



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Sejak awal film menjadi produk komersial oleh Lumiere bersaudara. *Frame* atau bingkai gambar telah menjadi hal dasar dalam proses pembuatannya. Para pembuat film memberi perhatian khusus pada pembingkai sebagai salah satu teknik kamera. Teknik ini bertujuan untuk mengatur dan membentuk pengambilan gambar dengan memperhatikan berbagai implikasinya, seperti ukuran, posisi, sudut pandang, dan segala bentuk hasil bidikan kamera.

Membentuk bingkai gambar, dengan berbagai implikasi pembentukannya, akan menentukan segala hal yang akan dilihat penonton terhadap layar film. Pembentukan bingkai gambar memiliki makna tersendiri, tergantung pada konteks narasi dan pengeditannya (Edgar, 2010: 120). Dalam hal ini, mengatur bingkai akan membentuk perspektif penonton terhadap film dan menciptakan efek dramatis serta memberi kesan pada objek visualnya. Pembingkai kamera dapat membatasi pandangan penonton terhadap informasi yang diterima sekaligus mengarahkan informasi yang akan diterima penonton. Oleh karena itu, pemilihan dan pembentukan bingkai harus dirancang secara serius, dengan menyesuaikan naratif dan estetika film yang ingin disampaikan oleh pembuat film.

Film sebagai bentuk spasial menggunakan ruang dan waktu sebagai elemen penting dalam membangun cerita dan suasana. Hal ini menjadikan film tidak dapat berdiri sendiri hanya dengan satu aspek atau teknik saja, melainkan saling terikat dengan aspek dan teknik lainnya, salah satunya adalah *mise-en-scene*. Ketika berbicara tentang *mise-en-scene* film, tidak dapat terlepas dari pembingkai dan teknik kamera lainnya. *Mise-en-scene* mencakup semua hal yang terlihat oleh penonton melalui bentuk bingkai (Gibbs, 2002: 22), seperti latar, properti, pencahayaan, dan keberadaan tokoh dengan aktingnya.

Keberadaan *mise-en-scene* dengan semua implikasinya mampu membangun suasana film menjadi realistis dan otentik sesuai dengan kehidupan nyata. *Mise-en-scene* tidak hanya membangun suasana sesuai dengan kehidupan

nyata, tetapi juga dapat membangun ruang imajinasi yang tidak terdapat pada kehidupan nyata. Suasana film yang dibentuk dari *mise-en-scene*, baik itu yang ada dalam kehidupan nyata atau sebuah dunia imajinasi, dapat memberikan efek dramatis dan menjelaskan tentang tokoh, ruang dan waktu, serta memanipulasi pandangan penonton terhadap film.

Bingkai dan *mise-en-scene* merupakan bagian penting dari sebuah film dan saling terikat satu sama lain. Bingkai berperan sebagai mata penonton yang melihat dunia dalam film dan cara naratif film tersebut disampaikan. Di sisi lain, *mise-en-scene* berfungsi sebagai objek yang dilihat oleh penonton di dalam dunia film itu sendiri, sehingga banyak hal yang dapat dibentuk dan dieksplorasi melalui teknik ini. Dengan dukungan *mise-en-scene* sebagai objek, sangat memungkinkan untuk mengeksplorasi bingkai dalam konteks naratif film dan menciptakan gaya serta estetika yang berbeda. Eksplorasi teknik film ini menjadi strategi estetis dalam menyampaikan bentuk cerita kepada penonton.

Eksplorasi pembingkai menjadi ide gagasan dalam penciptaan film ini diaplikasikan pada satu tokoh dalam adegan film. Dalam upaya membentuk persepsi penonton terhadap tokoh tersebut, teknik pembingkai digunakan dengan dua sudut pandang pikiran yang berbeda. Gagasan tentang dua sudut pandang ini tidak terlepas dari naratif film sebagai bahan yang diterjemahkan secara sinematik. Film ini mengisahkan tentang seseorang yang mengalami depresi akibat cobaan hidup yang bertubi-tubi, yang mendorongnya untuk mengakhiri hidupnya. Namun, di sisi lain, pikirannya masih belum yakin sepenuhnya akan keinginannya untuk bunuh diri, sehingga terjadi perdebatan internal tentang tujuannya tersebut. Keadaan dan keinginan yang dialami oleh tokoh ini menjadikan cerita film ini berfokus pada satu tokoh. Tokoh tersebut memiliki perdebatan dalam pikirannya, yang akan dikaitkan dengan konsep sinematik melalui eksplorasi pembingkai. Bentuk bingkai akan menjadi pembeda antara dua sudut pandang pikiran yang berbeda tersebut.

Keinginan untuk bunuh diri memunculkan pertentangan dalam pikiran tokoh, yang menghasilkan perdebatan subjektif di dalam dirinya. Perdebatan ini terjadi dalam ruang privat tokoh, yakni dalam pikirannya sendiri. Dalam konteks ini, muncul pertanyaan mengenai cara menerjemahkan dan memvisualkan

perdebatan dalam ruang privat secara sinematik dan estetis agar mudah dipahami dan dimengerti oleh penonton. Dalam naratif film ini, perdebatan yang ada dalam diri tokoh tidak melibatkan munculnya karakter atau kepribadian yang berbeda, melainkan hanya perbedaan pandangan dalam pikiran tokoh terkait sebuah pilihan. Film ini mengambil perdebatan dalam pikiran tokoh mengenai menghadapi sebuah pilihan sebagai fokus utamanya.

Dalam film ini, untuk memvisualkan perdebatan pikiran tokoh, digunakan dua bingkai berbeda. Setiap bingkai ini menggunakan sudut pandang dan ukuran gambar kamera yang berbeda sesuai dengan masing-masing pandangan pikiran. Bentuk bingkai tersebut menjadi representasi dari setiap pikiran yang berbeda. Tujuannya adalah agar penonton dapat dengan mudah mengidentifikasi perbedaan tokoh dari masing-masing pikiran dan fisiknya. Melalui penggunaan bentuk bingkai yang berbeda dalam sudut pandang setiap pikiran, penonton akan mengalami manipulasi dalam pandangannya terhadap posisi tokoh.

Manipulasi bingkai terhadap pandangan penonton, membuat seolah-olah tokoh saling berhadapan, untuk menghindari terjadinya sebuah monolog oleh tokoh, tanpa ada interaksi timbal balik dan dinamika dalam menyampaikan informasi cerita film. Membuat adegan ini seolah saling berhadapan akan menjadikan adegan ini memiliki interaksi timbal balik dari masing-masing pikiran. Seakan menjadi sebuah dialog antara dua orang. Dialog menciptakan kontras dan dinamika antara masing-masing pikiran, yang dapat menambahkan tensi dan emosi pada adegan film. Selain itu, mengekspresikan secara langsung tujuan dari masing-masing pikiran. Dialog merupakan unsur suara yang paling efektif dalam menyampaikan informasi dibanding semua unsur suara lainnya (Biran, 2006: 52). Maka, perdebatan pikiran menjadi adegan dialog dengan eksplorasi bingkai dan *mise-en-scene*, akan memvisualisasi informasi dalam ruang pikiran tokoh, tersampaikan dengan lebih baik dan mudah dipahami bagi penonton.

Dalam film ini, manipulasi bingkai terhadap pandangan penonton digunakan untuk menciptakan kesan bahwa tokoh-tokoh saling berhadapan, sehingga menghindari terjadinya monolog yang tidak melibatkan interaksi timbal-balik dan dinamika dalam menyampaikan informasi cerita film. Dengan menyajikan adegan ini seolah-olah tokoh-tokoh berhadapan, menciptakan interaksi

timbal-balik dari masing-masing pikiran. Hal ini memberikan kesan dialog antara dua orang. Dialog menciptakan kontras dan dinamika antara masing-masing pikiran, yang dapat menambahkan tensi dan emosi dalam adegan film. Selain itu, dialog juga menjadi cara langsung untuk mengungkapkan tujuan dari masing-masing pikiran. Dialog dianggap sebagai unsur suara yang paling efektif dalam menyampaikan informasi dibandingkan dengan unsur suara lainnya (Biran, 2006: 52). Dengan mengubah perdebatan pikiran menjadi adegan dialog dan menggunakan eksplorasi bingkai dan *mise-en-scene*, informasi dalam ruang pikiran tokoh dapat lebih baik dipahami dan tersampaikan dengan jelas bagi penonton.

Dalam eksplorasi teknik pembingkai dengan dukungan *mise-en-scene*, ruang dan waktu dalam film akan terbentuk dengan cara yang khusus. Hal ini akan memanipulasi pandangan penonton terhadap film. Manipulasi yang terlihat oleh penonton akan membentuk perspektif bahwa hanya ada satu tokoh yang muncul di depan layar, bukanlah bayangan atau khayalan tokoh yang divisualkan. Oleh karena itu, dalam film ini, pembingkai kamera digunakan secara bersamaan untuk memanipulasi pandangan penonton agar melihat satu tokoh seolah menjadi dua orang dengan fisik yang serupa. *Mise-en-scene* berperan penting dalam menyadarkan penonton bahwa tidak ada dua tokoh atau karakter di dalam layar, tetapi hanya ada satu tokoh yang terlihat.

Penerapan teknik pembingkai dalam subjek naratif yang telah dijelaskan sebelumnya merupakan pilihan yang bisa digunakan untuk memvisualkan perbedaan pandangan dalam sebuah pikiran. Bentuk bingkai menjadi pemisah yang membedakan perbedaan pandangan pikiran yang ada dalam satu tokoh. Dengan menggunakan teknik ini, bingkai yang berbeda secara visual dapat memisahkan dan menggambarkan perbedaan pandangan yang ada dalam pikiran tokoh tersebut. Hal ini memberikan pemahaman yang lebih jelas dan terpisah antara dua pandangan yang berbeda, dan dengan demikian menciptakan kesadaran pada penonton tentang adanya perbedaan tersebut dalam pikiran tokoh yang sama.

Meskipun penerapan teknik ini tidak dapat menjanjikan keberhasilan yang diinginkan, namun ada upaya untuk menawarkan metode berbeda dalam menggambarkan perbedaan pikiran tokoh ke dalam sebuah adegan. Diperlukan pilihan yang berbeda dalam memvisualkannya dan menjadi perbandingan dengan

film-film yang telah ada. Harapannya, film ini menjadi sebuah metode pilihan untuk menterjemahkan sebuah pikiran ke dalam adegan film. Film ini diharapkan menjadi berbeda dari film-film yang sudah ada dan menjadi solusi dan pilihan terhadap kasus naratif dan sinematik yang sama.

B. Rumusan Penciptaan

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan sebelumnya, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut: "Bagaimana menciptakan film yang mengeksplorasi bentuk bingkai gambar dari ukuran, posisi, dan pergerakan gambar untuk membedakan dua sudut pandang pikiran pada satu tokoh kepada penonton?"

C. Orisinalitas

Kebaruan dalam penciptaan karya film ini terwujud melalui gabungan antara penggunaan naratif dan sinematik untuk membentuk sebuah film yang utuh. Penggunaan naratif dan sinematik dalam film ini menghasilkan bentuk film yang berbeda dan menyampaikan cerita kepada penonton dengan cara yang juga berbeda. Perbedaan pandangan dan pikiran yang dialami oleh tokoh dalam premis naratif film ini disampaikan kepada penonton melalui perbedaan pembedaan dalam film. Penerapan kedua teknik ini menjadi pembeda yang mencerminkan masing-masing pikiran.

D. Tujuan dan Manfaat

1. Tujuan

- a. Penciptaan karya film ini bertujuan untuk merepresentasikan perdebatan dalam pikiran diri sendiri dengan dua sudut pandang pikiran yang berbeda melalui sebuah adegan film. Dalam pencapaian tujuan tersebut, digunakan perbedaan bentuk bingkai sebagai salah satu elemen yang dimanfaatkan.
- b. Perbedaan bentuk bingkai dalam masing-masing pikiran tokoh. diharapkan mampu memberi pengalaman penonton terhadap perbedaan

pandangan. Dengan menggunakan teknik pembingkaiian yang berbeda, penonton dapat melihat dan merasakan perbedaan pandangan yang dialami oleh tokoh tersebut.

- c. Menyampaikan kompleksitas pikiran dan perasaan yang ada dalam diri tokoh kepada penonton. Dengan melihat perbedaan sudut pandang melalui bingkai, penonton dapat lebih memahami konflik batin yang dialami oleh tokoh tersebut. Hal ini juga dapat menciptakan kedalaman karakter yang lebih dalam dan memberikan dimensi emosional yang kuat dalam cerita.

2. Manfaat

- a. Film ini diharapkan dapat memberikan pembaruan dalam pemecahan masalah dan pilihan dalam memvisualisasikan perdebatan pikiran kedalam adegan film, menggunakan sinematografi.
- b. Hasil penciptaan ini diharapkan dapat menjadi referensi untuk perancangan atau penelitian yang akan mendatang tentang pengaruh bingkai dalam memengaruhi pandangan penonton terhadap satu tokoh.
- c. Dengan menggunakan bingkai yang berbeda untuk mempresentasikan dua sudut pandang pada satu tokoh, film dapat memberikan intensitas karakter yang lebih kompleks. Penonton dapat melihat konflik internal dan perubahan emosional yang terjadi dalam pikiran tokoh tersebut.