

***SUBJECTIVE SHOT* PADA BAHASA VISUAL  
UNTUK MEWAKILI KARAKTER DALAM FILM  
“REMBUK LANGKAH”**



**PERTANGGUNGJAWABAN TERTULIS  
PENCIPTAAN SENI**

Untuk memenuhi persyaratan derajat magister  
dalam bidang seni, minat utama seni videografi

disusun oleh:

**Fajar Indra Bangun Perkasa**

NIM 1921231411

**PROGRAM PASCASARJANA  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
2023**

***SUBJECTIVE SHOT* PADA BAHASA VISUAL  
UNTUK MEWAKILI KARAKTER DALAM FILM  
“REMBUK LANGKAH”**



**PERTANGGUNGJAWABAN TERTULIS  
PENCIPTAAN SENI**

Untuk memenuhi persyaratan derajat magister  
dalam bidang seni, minat utama seni videografi

disusun oleh:

**Fajar Indra Bangun Perkasa**

NIM 1921231411

**PROGRAM PASCASARJANA  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
2023**

**PERTANGGUNGJAWABAN TERTULIS**

***Subjective Shot* Pada Bahasa Visual Untuk Mewakili Karakter**

**Dalam Film “Rembuk Langkah”**

Oleh:

**Fajar Indra Bangun Perkasa**

**1921231411**

Telah dipertahankan pada tanggal 13 Juni 2023

Di depan Dewan Penguji yang terdiri dari

Pembimbing utama



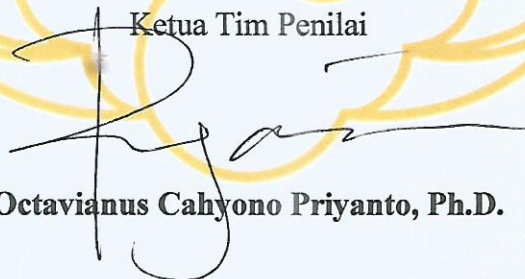
**Tito Imanda, S.Sos., M.A., Ph.D**

Penguji Ahli



**Kurniawan Adi Saputro, Ph.D.**

Ketua Tim Penilai



**Octavianus Cahyono Priyanto, Ph.D.**

Telah diperbaiki dan disetujui untuk diterima sebagai  
Salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar magister

Yogyakarta, ..... 12 JUL 2023

Direktur,



**Dr. Fortunata Tyasrinestu, M.Si**

**NIP. 197210232002122001**

## PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa karya seni dan pertanggungjawaban tertulis ini merupakan hasil karya saya sendiri, belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar akademik di suatu perguruan tinggi manapun dan belum pernah dipublikasikan.

Saya bertanggung jawab atas keaslian karya seni dan saya bersedia menerima sanksi apabila di kemudian hari ditemukan hal-hal yang tidak sesuai dengan isi pernyataan ini.



Yogyakarta, 12 Juli 2023

Yang membuat pernyataan

A handwritten signature in black ink, which appears to read "Fajar Indra B.P." or similar, written in a cursive style.

Fajar Indra Bangun Perkasa

Nim: 1921231411

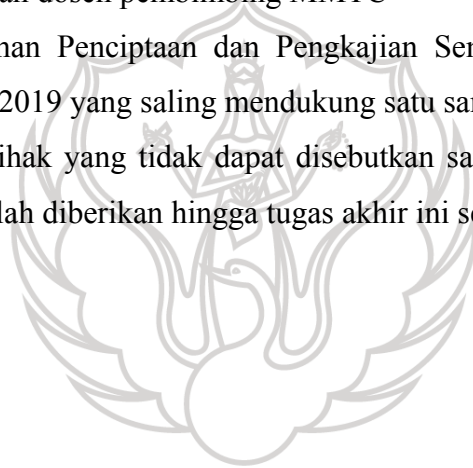
## KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur saya panjatkan kepada Allah SWT atas limpahan berkat dan rahmat-Nya, sehingga tugas akhir ini dapat selesai disusun dengan baik. Tugas akhir penciptaan seni yang berjudul subjektif shot pada bahasa visual untuk mewakili karakter dalam film “Rembuk Langkah” disusun guna memenuhi persyaratan kelulusan Program Pascasarjana, Penciptaan Seni Videografi, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Proses penciptaan seni ini tidak akan terselesaikan tanpa banyak pihak yang merelakan segenap waktu, tenaga, dan pikiran sebagai bentuk bantuan dan dukungan kepada saya. Dengan segala kerendahan hati saya ingin mengucapkan terimakasih kepada:

1. Tuhan Yang Maha Esa Segala Syukur saya haturkan atas petunjuk, karunia dan kasih sayang-Nya sehingga saya masih diberi kekuatan dan kesempatan untuk menyelesaikan penulisan Penciptaan Seni ini.
2. Ibu Hj. Titin Supriyatiningih selaku ibu saya, Istri saya Febryanna Handoko, Janayu dan Janu serta keluarga yang tak henti-hentinya memberikan dukungan dan kasih sayang.
3. Prof. Dr. Timbul Raharjo, M.Hum, Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Dr. Fortunata Tyasrinesu, M.Si Direktur Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
5. Tito Imanda, S.Sos., M.A., Ph.D selaku dosen pembimbing utama atas bimbingan yang diberikan selama proses penciptaan karya.
6. Kurniawan Adi Saputro, Ph.D., selaku penguji ahli penciptaan karya film.
7. Octavianus Cahyono Priyanto, Ph.D selaku ketua tim penilai.
8. Bapak, Ibu dosen dan seluruh karyawan/karyawati Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta

9. Lexical Production, Cinemartani, Muhammad Abdurrahman Agosto atas dukungan dan peralatan yang diberikan selama proses produksi berlangsung.
10. Y.P. Jati, Andrika P., Hardiwan Prayoga, dan Maman Agosto yang sudah mendukung dan berproses penciptaan film ini.
11. Nano Asmorodono, Annisa Hertami, Muhammad Abe, Ninda Fillasputri dan Rayyan Al Mathor para pemain dalam film ini.
12. Pak Sudarsono, Vidya T. Ariestyta, Kholis Fathoni Avrianto, Endro Gusmoro, Angki Prasetio, Bernadus Omhara, Kresno Bagus, M. Fendi, Febfi Setyawati, Eva Hanipah dan seluruh crew tim kreatif penciptaan film ini.
13. Rekan-rekan dosen pembimbing MMTC
14. Teman-teman Penciptaan dan Pengkajian Seni PPS ISI Yogyakarta Angkatan 2019 yang saling mendukung satu sama lain.

Serta semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu atas bantuan dan dukungan yang telah diberikan hingga tugas akhir ini selesai.



## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR TABEL.....	x
ABSTRAK.....	xi
<b>BAB I. PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	2
C. Orisinalitas.....	2
D. Tujuan dan Manfaat.....	3
<b>BAB II. KONSEP PENCIPTAAN.....</b>	<b>4</b>
A. Kajian Sumber Penciptaan.....	4
1. Kajian Film.....	4
2. Kajian Pustaka.....	6
B. Landasan Penciptaan.....	8
1. Subjektif.....	8
2. Framing.....	8
3. Komposisi.....	8
4. Ketertekanan.....	9
5. Penyuntingan.....	9
C. Konsep Perwujudan.....	10
1. Penyutradaraan.....	10
2. Sinematografi.....	11
3. <i>Mise-en-scene</i> .....	11
4. Tata Suara.....	13
5. Penyuntingan.....	13



<b>BAB III. METODE PENCIPTAAN.....</b>	<b>14</b>
A. Pra-Produksi.....	14
1. Penyutradaraan .....	14
2. Pengembangan Cerita.....	18
3. Karakter Pemain.....	22
4. Tata Kamera.....	25
5. Pencahayaan.....	28
6. Tata Suara.....	30
7. Tata Kostum dan Rias.....	31
8. Tata Artistik.....	33
B. Produksi.....	34
1. Manajemen Waktu.....	34
2. Manajemen Lokasi.....	34
3. Manajemen Lapangan.....	34
C. Pasca Produksi.....	35
<b>BAB IV. ULASAN KARYA.....</b>	<b>37</b>
A. Babak Pertama.....	42
B. Babak Kedua.....	48
C. Babak Ketiga.....	56
<b>BAB V. PENUTUP.....</b>	<b>59</b>
A. Kesimpulan.....	59
B. Saran.....	59
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>61</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>62</b>



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Poster <i>Hardcore Henry</i> .....	4
Gambar 1.2 Cuplikan adegan Henry dikejar .....	5
Gambar 1.3 Cuplikan adegan pembunuhan.....	5
Gambar 1.4 Cuplikan adegan <i>music video Luv Deluxe Cinnamon</i> .....	6
Gambar 2.1 Foto latar rumah.....	12
Gambar 2.2 Foto latar ruang tamu.....	12
Gambar 3.1 Foto helm danudukan kamera.....	15
Gambar 3.2 Foto sutradara mencoba helm yang di beri kamera.....	15
Gambar 3.3 Foto proses reading antar aktor.....	16
Gambar 3.4 Foto sutradara mencoba kamera di lokasi syuting.....	17
Gambar 3.5 Foto aktor mencoba helm kamera.....	17
Gambar 3.6 Foto aktor mencoba rig kamera.....	18
Gambar 4.1 Foto lokasi kamar Darmanto.....	20
Gambar 4.2 Foto lokasi ruang tamu.....	20
Gambar 4.3 Foto lokasi dapur.....	21
Gambar 5.1 Foto tokoh Ajeng.....	23
Gambar 5.2 Foto tokoh Dewi.....	23
Gambar 5.3 Foto tokoh Dimas.....	24
Gambar 5.4 Foto tokoh Darmanto.....	24
Gambar 5.5 Foto tokoh Daffa.....	25
Gambar 6.1 Foto penataan blocking aktor.....	26
Gambar 6.2 Foto Sudut pandang Ajeng.....	26
Gambar 6.3 Foto cek frame sutradara dan penata kamera.....	27
Gambar 6.4 Foto Sutradara melakukan cek frame di dapur.....	27
Gambar 6.5 Foto Sudut pandang Dewi memasak.....	28
Gambar 7.1 Foto Setting tata cahaya di dapur.....	29
Gambar 7.2 Foto Setting tata cahaya dari luar kamar.....	29
Gambar 8.1 Foto Penata suara mengatur microphone.....	30
Gambar 8.2 Foto proses perekaman suara.....	31

Gambar 8.3 Foto proses <i>dubbing</i> telepon Edo.....	31
Gambar 9.1 Foto kostum para aktor.....	32
Gambar 9.2 Foto proses tata rias di lokasi.....	32
Gambar 9.3 Foto proses tata rias pendorong gerobak.....	33
Gambar 10.1 Foto sutradara mengarahkan pemain.....	35
Gambar 10.2 Foto sutradara mengarahkan <i>crew</i> .....	35
Gambar 10.3 Foto sutradara memantau adegan melalui monitor.....	35
Gambar 11.1 Sudut Pandang dari tokoh Ajeng.....	37
Gambar 11.2 Sudut pandang dari tokoh Dewi.....	38
Gambar 11.3 Tokoh menggunakan rig kamera pada topi.....	38
Gambar 11.4 Dewi menuju ruang tamu.....	39
Gambar 11.5 Adegan di ruang tamu.....	39
Gambar 11.6 Adegan Ajeng marah dan menunjuk Dewi.....	40
Gambar 11.7 Adegan Dewi menuju kamar mencari Darmanto.....	40
Gambar 11.8 Adegan Dewi berlari mencari Darmanto.....	40
Gambar 11.9 Perubahan komposisi sudut pandang Dewi <i>long shot</i> menjadi <i>medium shot</i> .....	41
Gambar 11.10 Perubahan framing sudut pandang Dewi <i>medium long shot</i> menjadi <i>extreme close up</i> .....	41
Gambar 11.11 Perubahan sudut pandang Ajeng dari <i>angle</i> kamera <i>eye level</i> menjadi <i>high angle</i> .....	41
Gambar 11.12 Dewi menerima telp dari Edo.....	42
Gambar 11.13 Dewi berpindah tempat saat telp.....	43
Gambar 11.14 Adegan kamera menggunakan gimbal stabilizer.....	57

## DAFTAR TABEL

Tabel 1. Karakter pemain.....	22
Tabel 2. Subjektif <i>shot</i> Babak Pertama.....	43
Tabel 3. Subjektif <i>shot</i> Babak kedua.....	49
Tabel 4. Subjektif <i>shot</i> Babak ketiga.....	57



***SUBJECTIVE SHOT* PADA BAHASA VISUAL  
UNTUK MEWAKILI KARAKTER DALAM FILM  
“REMBUK LANGKAH”**

oleh : **Fajar Indra Bangun Perkasa**

**ABSTRAK**

Teknik pengambilan gambar subjektif pada film “Rembuk Langkah”, merupakan film berdurasi lima belas menit ini adalah sebuah kisah tentang Ajeng, Dimas, Dewi, kakak beradik dengan problem masing-masing namun pada dasarnya saling terikat oleh satu persoalan yang lebih berat. Persoalan tersebut adalah perkara belenggu dalam relasi keluarga yang timpang dan penuh tekanan. Ketimpangan dan tekanan yang mendera Ajeng, Dimas, dan Dewi membuat mereka kehilangan identitas. Kehilangan yang memaksa mereka tampak mustahil menggapai hasrat-hasratnya. Secara tidak sadar, hidup mereka habis untuk memenuhi ambisi, nilai dan moralitas dari ayahnya, Darmanto. Film bergenre drama ini akan lebih fokus berbicara tentang kemustahilan masa depan yang diinginkan Ajeng dan Dewi. Lewat Ajeng dan Dewi pula “Rembuk Langkah” hadir dalam pengambilan gambar subjektif yang akan mendominasi sepanjang cerita. Pengambilan gambar subjektif dalam “Rembuk Langkah” tidak berhenti sebatas pada eksperimentasi bahasa visual, tetapi usaha untuk menggali sinematografi yang lebih demokratis dan memiliki empati. Bukan lewat dominasi citra-citra dan tatapan yang mengobjektifikasi tokoh dan konflik.

Kata kunci: Sinematografi, *Subjective shot*, Bahasa Visual.

**USING THE SUBJECTIVE SHOT IN VISUAL LANGUAGE  
TO REPRESENT CHARACTERS IN THE MOVIE TITLED  
“REMBUK LANGKAH”**

**by: Fajar Indra Bangun Perkasa**

***ABSTRACT***

*The subjective shot technique in the 15-minute movie "Rembuk Langkah" tells a story about Ajeng, Dimas, and Dewi, siblings who have their own problems but are inextricably linked by a more significant issue: shackles of an unequal and pressuring family relationship. Ajeng, Dimas, and Dewi lose their identities as a result of the inequality and pressure they are subjected to. This loss causes them to seemingly abandon their desires as they are ostensibly impossible to achieve. Unbeknownst to them, their lives are devoted to fulfilling their father's, Darmanto, ambitions, values, and morality. This drama film will mostly highlight the impossibility of the future Ajeng and Dewi desire. Through the sisters, "Rembuk Langkah" will predominantly feature subjective shots throughout the story. The subjective shots in "Rembuk Langkah" go beyond visual language experimentation; it is an attempt to explore a more democratic and empathetic cinematography, rather than dominating the shots with images and gazes that objectify the characters and conflicts.*

*Keywords: Cinematography, Subjective Shot, Visual Language*

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Penciptaan karya "Rembuk Langkah" berfokus pada pembuatan film dengan mengeksplorasi pengambilan gambar subjektif. Pengambilan gambar jenis ini merupakan pengambilan gambar berdasarkan sudut pandang personal yang membuat penonton seakan terlibat dalam adegan secara langsung. Sudut kamera menjadi salah satu peran terpenting karena bertindak sebagai mata karakter, sekaligus mata penonton untuk masuk ke dalam adegan.

Film ini mengambil subjektif dari dua karakter yang berbeda di dalam cerita, yaitu karakter anak pertama dan anak ketiga. Hal ini bertujuan untuk menekankan hirarki kekerabatan, emosi, dan posisi karakter dalam cerita. Sehingga, penonton mengalami proyeksi dan identifikasi imajiner bahwa saat menonton film berada di antara tokoh-tokoh dan benda-benda pada latar film. Umumnya teknik ini diterapkan hanya untuk satu karakter tokoh. Pengambilan gambar dengan menggunakan sudut kamera subjektif yang disisipkan di antara sudut kamera objektif dapat meningkatkan rasa keterlibatan penonton, namun penggunaan kamera subjektif dengan memindahkan sudut pandang dari satu tokoh ke tokoh yang lain dengan tiba-tiba justru akan mengganggu proses identifikasi penonton (Mascelli, 2010 : 8). Pendapat inilah yang ingin dibuktikan oleh karya ini, apakah bisa dalam satu film menggunakan lebih dari satu subjektif karakter dan tokoh yang berbeda.

Melibatkan kesadaran penonton saat menonton film sangat layak untuk diamati sebagai studi yang bertujuan untuk mengukur seberapa pengaruh dampak visual yang dihasilkan dalam memainkan emosi penonton, pemberian informasi karakter dan tentu saja dalam segi dramatik ceritanya itu sendiri. Dalam pengadeganan film konvensional yang dominan menerapkan objektif, penonton biasanya hanya mendapat pengalaman naratif melalui jalan alur ceritanya. Namun

dengan dua karakter tokoh subjektif diharapkan penonton juga dapat merasakan emosi, perspektif, dan persepsi yang sedang dialami oleh masing-masing karakter. Melalui ukuran tinggi rendahnya sudut pengambilan gambar, persuasi tatapan langsung, dinamika pergerakan kamera, dan bagian yang bisa menarik karakter saat adegan berlangsung sehingga penonton bisa larut kedalam adegan serta rela menangguk akal sehatnya. Hal ini yang ingin diketahui melalui penelitian dengan pembuatan film “Rembuk Langkah”.

Pendekatan sinematografis menggunakan subjektif dan objektif memberikan sensasi lebih untuk berpartisipasi di dalam sebuah adegan alih-alih sekedar menyaksikan dari jauh atau dari sudut yang lebih objektif. Hal ini saya harapkan secara perlahan akan memberikan ilusi pemberian akses kepada penonton untuk menyelami kehidupan karakter. Saat penonton menyelami kehidupan satu karakter, selanjutnya dia akan berinteraksi langsung dengan karakter lain yang menjadi lawan bicaranya.

Dengan adanya karya ini, harapannya penonton bisa memaknai kehadiran “tatapan” Ajeng dan Dewi sebagai perwujudan sinematografi dan bahasa visual yang lebih demokratis. Meski film “Rembuk Langkah” sebagian besar menggunakan subjektif, tetap saja objektif yang minim dari karakter lain di dalam cerita sama pentingnya dan tetap ada.

## **B. Rumusan Masalah**

Rumusan masalah dari latar belakang di atas, bagaimana menyajikan sebuah film yang mampu melibatkan penonton untuk menyelami emosi dari dua karakter yang berbeda dalam situasi konflik antar saudara kandung menjelang pernikahan dengan teknik subjektif dan objektif.

## **C. Orisinalitas**

Kebaruan dari penciptaan karya film “Rembug Langkah” terletak pada penggunaan subjektif yang menggambarkan dua karakter tokoh berbeda. Pengambilan gambar seperti ini menjadi baru karena sebagian besar penciptaan film yang menggunakan subjektif, hanya menggunakan satu penggambaran tokoh



saja, sedangkan dalam karya kali ini, ada dua karakter dan tokoh berbeda yang digambarkan. Hal ini dilakukan bertujuan membuktikan bahwa dalam sebuah film bisa saja subjektif dilakukan dengan dua tokoh yang berbeda karakter, dan tetap memberikan kesan kedekatan dengan penonton.

#### **D. Tujuan dan Manfaat**

##### **1. Tujuan Penciptaan :**

- a. Mengeksplorasi teknik subjektif dengan mencari perpaduan yang tepat dari berbagai sudut kamera, pergerakan kamera, motivasi pengambilan gambar untuk memainkan emosional karakter dan mempengaruhi intuisi penonton.
- b. Merancang unsur sinematik yang tidak berlarut dalam rancangan teknis pragmatis, tetapi juga mampu mencurahkan visi pada perancangan aspek filosofis.
- c. Merancang karakter tokoh pada suatu keluarga serta menerjemahkannya dalam bahasa visual yang diwujudkan melalui subjektif.

##### **2. Manfaat Penciptaan :**

- a. Diharapkan menjadi sumber referensi dalam pembuatan film fiksi.
- b. Menjadi sumber referensi bagi akademisi, pekerja film, dan masyarakat umum yang memiliki ketertarikan terhadap film fiksi dengan tema yang serupa.