

**PENGGUNAAN BIDIKAN DEKAT EKSTREM  
(*EXTREME CLOSE-UP*) SEBAGAI  
REPRESENTASI PENGLIHATAN LEMAH  
PADA MOSAIK FILM “LUPUT”**



**TESIS PENCIPTAAN SENI**

Untuk memenuhi sebagian persyaratan kelulusan  
program magister penciptaan seni dengan minat utama videografi

**Zukhrofa Rizkiana Ramadhani**  
1921229411

**PROGRAM STUDI SENI PROGRAM MAGISTER  
PASCASARJANA INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
2023**

**LEMBAR PENGESAHAN**

**TESIS**

**PENCIPTAAN SENI**

**PENGUNAAN BIDIKAN DEKAT EKSTREM (*EXTREME CLOSE-UP*)  
SEBAGAI REPRESENTASI PENGLIHATAN LEMAH  
PADA MOSAIK FILM “LUPUT”**

**Diajukan Oleh:**

**Zukhrofa Rizkiana Ramadhani**

**NIM 1921229411**

**Telah dipertahankan pada tanggal .....  
di depan Dewan Penguji yang terdiri dari**

**Pembimbing I,**

**Pembimbing II,**

**Penguji Ahli,**

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

**Arif Sulistyono, M.Sn.**

**Tito Imanda, Ph.D.**

**Ketua Tim Penilai,**

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

**Yogyakarta, 18 JUL 2023**

**Direktur,**

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

**NIP 19721023 200212 2001**

## HALAMAN MOTTO

*"If it's a priority, you'll find a way. If it isn't, you'll find an excuse."*

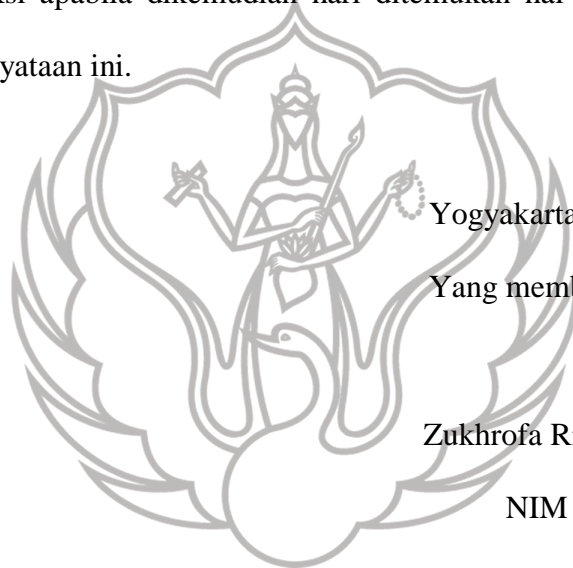
(Jim Rohn)



## 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 bertanggungjawab atas keaslian karya saya ini, dan saya bersedia menerima sanksi apabila dikemudian hari ditemukan hal-hal yang tidak sesuai dengan isi pernyataan ini.



Yogyakarta, 11 Juli 2023

Yang membuat pernyataan,

A handwritten signature in blue ink, appearing to read 'Zukhrofa Rizkiana Ramadhani', is placed over the watermark logo.

Zukhrofa Rizkiana Ramadhani

NIM 1921229411

**PENGUNAAN BIDIKAN DEKAT EKSTREM (EXTREME CLOSE-UP)  
SEBAGAI REPRESENTASI PENGLIHATAN LEMAH  
PADA MOSAIK FILM “LUPUT”**

Oleh: Zukhrofa Rizkiana Ramadhani

**ABSTRAK**

Penglihatan lemah merupakan gangguan penglihatan kronis dimana penderitanya masih memiliki sisa penglihatan untuk melakukan aktivitas sehari-sehari walaupun dengan keterbatasan. Melalui film “Luput”, teknik pengambilan gambar bidikan dekat ekstrem dikombinasikan dengan strategi mosaik dalam merepresentasikan penderita penglihatan lemah dalam melihat dunia. Saat menggunakan bidikan yang cakupan area bingkainya terfokus pada bagian tertentu, efek dramatis film akan lebih ditunjukkan oleh pembuat film. Rumusan penciptaan dalam proposal ini adalah bagaimana penggunaan teknik bidikan dekat ekstrem (*extreme close-up shot*) sebagai representasi penglihatan lemah pada mosaik film “Luput”. Metode penelitian yang dilakukan merupakan tahapan proses penciptaan karya video yang dipaparkan oleh Josef Steiff, yaitu pra produksi, produksi dan pasca produksi. Penggunaan bidikan dekat ekstrem dalam merepresentasikan penglihatan penderita penglihatan lemah merupakan teknik pengambilan gambar yang tepat. Hal ini dikarenakan penglihatan lemah yang sangat terbatas mampu terwakilkan dengan penggunaan bidikan dekat ekstrem tersebut. Penerapan strategi mosaik dalam mendukung pengambilan gambar bidikan dekat ekstrem cukup berhasil karena mampu membuat kumpulan potongan-potongan gambar jadi lebih bermakna.

Kata kunci: Penglihatan lemah, bidikan dekat ekstrem, mosaik, Luput

**THE UTILIZATION OF EXTREME CLOSE-UP SHOT TECHNIQUE  
AS A REPRESENTATION OF IMPAIRED VISION  
IN THE FILM MOSAIC "LUPUT"**

By: Zukhrofa Rizkiana Ramadhani

**ABSTRACT**

*Impaired vision is a chronic visual impairment where individuals still retain residual vision to carry out daily activities despite limitations. Through the film "Luput," the technique of capturing extreme close-up shots is combined with mosaic strategies to represent individuals with impaired vision in perceiving the world. By employing close-up shots that focus on specific areas within the frame, the filmmaker enhances the dramatic effects of the film. The essence of this proposal is to explore the use of the extreme close-up shot technique as a representation of weak vision in the mosaic film "Luput." The research methodology follows the creative process stages outlined by Josef Steiff, encompassing pre-production, production, and post-production. The utilization of the extreme close-up shot to depict the vision of individuals with impaired eyesight proves to be a suitable cinematographic technique. This choice aptly encapsulates the severely limited nature of impaired vision. The application of mosaic strategies to support the implementation of extreme close-up shots is successful in giving greater significance to the collection of fragmented images.*

*Keywords: Impaired vision, extreme close-up shot, mosaic, "Luput"*

## KATA PENGANTAR

Alhamdulillah rabbil ‘alamin, segala puji bagi Allah SWT atas limpahan rahmat dan bimbinganNya, sehingga tugas akhir ini dapat selesai disusun dengan baik. Tugas akhir ini disusun guna memenuhi persyaratan kelulusan Program Pascasarjana, Penciptaan Seni Videografi, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Tugas akhir ini berupa karya “Penggunaan Bidikan Ekstrem (*Extreme Close-Up*) sebagai Representasi Penglihatan Lemah pada Mosaik Film “Luput””. Proses produksi karya ini dapat berhasil karena adanya dukungan berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Dr. Timbul Raharjo, M.Hum, Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta,
2. Dr. Fortunata Tyasrinestu, M.Si, Direktur Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta,
3. Kurniawan Adi Saputro, Ph.D, selaku dosen pembimbing utama atas bimbingan yang diberikan selama proses penulisan dan penciptaan karya,
4. Arif Sulistyono, M.Sn, selaku dosen pembimbing pendamping atas saran dan masukan selama proses penciptaan karya,
5. Tito Imanda, Ph.D., selaku penguji ahli penciptaan karya film,
6. Octavianus Cahyono Priyanto, Ph.D, selaku ketua tim penilai,
7. Bapak, ibu dosen dan seluruh karyawan/karyawati Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta,
8. Ibu Eni Ernawati, S.Pd, ibu yang selalu memberikan semangat, dukungan serta doa dalam menyelesaikan tugas akhir,

9. Alm Drs. Taufik Abdulloh, ayah yang menjadi motivasi penulis dalam melanjutkan pendidikan ke jenjang S2,
10. Zulfikar Syaifinnuha Abdullah, adik yang selalu siaga ketika dibutuhkan,
11. Rekan-rekan Dosen Pembimbing Praktik STMM MMTC Yogyakarta atas dukungan dan semangatnya,
12. Rekan-rekan Penyiari dan Karyawan Radio Kotaperak atas dukungannya,
13. Rekan-rekan News Anchor dan Karyawan ADiTV atas semangat dan pengertiannya selama penulis menyelesaikan tugas akhir,
14. Suting Yuk, VICAM *Rent* Yogyakarta dan *Audiogood* Indonesia atas dukungan alat yang diberikan,
15. Rekan-rekan Penciptaan dan Pengkajian Seni PPS ISI Yogyakarta angkatan 2019 yang tak henti saling mendukung satu sama lain,
16. Serta semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu atas bantuan dan dukungan yang telah diberikan hingga tugas akhir ini selesai.

Yogyakarta, 11 Juli 2023

Zukhrofa Rizkiana Ramadhani



## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PENGESAHAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN MOTTO .....</b>	<b>iii</b>
<b>PERNYATAAN.....</b>	<b>iv</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>v</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>vi</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xi</b>
<b>BAB I.....</b>	<b>1</b>
<b>PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Penciptaan .....	5
C. Tujuan dan Manfaat .....	7
1. Tujuan .....	7
2. Manfaat .....	7
<b>BAB II .....</b>	<b>8</b>
<b>KONSEP PENCIPTAAN .....</b>	<b>8</b>
A. Kajian Sumber Penciptaan .....	8
1. Kajian Teori .....	8
2. Kajian Karya .....	12
B. Landasan Penciptaan .....	22
1. Bidikan dekat ekstrem .....	22
2. Strategi Mosaik .....	24
3. Penglihatan lemah .....	25
4. Film Naratif.....	27
5. Unsur Naratif dan Dramatik Film.....	28
C. Konsep Perwujudan .....	29
1. Sinematografi .....	29
2. Mise en Scene .....	34

<b>BAB III</b> .....	<b>37</b>
<b>METODE PENCIPTAAN</b> .....	<b>37</b>
A. Pra Produksi .....	37
B. Produksi .....	38
C. Pasca Produksi .....	39
D. Informasi Film.....	40
1. Judul film .....	40
2. Durasi.....	40
3. Target usia.....	40
4. Logline .....	40
5. Premis .....	40
6. Sinopsis .....	40
<b>BAB IV</b> .....	<b>43</b>
<b>ULASAN KARYA</b> .....	<b>43</b>
<b>A. Penerapan bidikan dekat ekstrem</b> .....	<b>43</b>
1. Bidikan dekat ekstrem dengan sudut kamera subyektif .....	45
2. Bidikan dekat ekstrem dengan sudut kamera objektif .....	59
<b>B. Penerapan strategi mosaik</b> .....	<b>68</b>
<b>BAB V</b> .....	<b>78</b>
<b>PENUTUP</b> .....	<b>78</b>
<b>A. Kesimpulan</b> .....	<b>78</b>
<b>B. Saran</b> .....	<b>80</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	<b>82</b>
<b>LAMPIRAN</b> .....	<b>85</b>
Lampiran 1. Treatment.....	85
Lampiran 2. Skenario .....	91
Lampiran 3. Jadwal Pelaksanaan.....	100
Lampiran 4. Kerabat Kerja .....	101
Lampiran 5. <i>Storyboard</i> .....	103
Lampiran 6. Dokumentasi Proses Produksi.....	106
Lampiran 7. Poster Penayangan Karya.....	108

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Poster film “The Medium is the Message” .....	12
Gambar 2. Bidikan dekat ekstrem telinga yang sedang menggunakan perangkat jemala .....	13
Gambar 3. Bidikan dekat ekstrem tangan yang sedang memencet gawai .....	13
Gambar 4. Bidikan dekat ekstrem tangan sedang mengetik di laptop .....	14
Gambar 5. Poster film “Very Nice, Very Nice” .....	15
Gambar 6. Bidikan dekat ekstrem tangan pada potongan gambar film .....	16
Gambar 7. Bidikan jarak dekat kedua mata yang sedang menatap.....	16
Gambar 8. Bidikan jarak dekat wajah yang sengaja diambil kabur.....	17
Gambar 9. Poster film pendek “Kasih Ibu” .....	18
Gambar 10. Bidikan dekat ekstrem tangan pewawancara Jati.....	18
Gambar 11. Bidikan dekat ekstrem tangan Jati saat ingin menemui ibunya. ....	19
Gambar 12. Bidikan dekat ekstrem tangan ibu Jati yang sedang bekerja menyapu jalanan. ....	19
Gambar 13. Bidikan dekat ekstrem kerutan yang ada di tangan ibu Jati .....	19
Gambar 14. Bidikan dekat ekstrem luka yang ada di tangan Ibu Jati .....	20
Gambar 15. Poster video musik Ally Brooke – Lips Don’t Lie.....	21
Gambar 16. Bidikan jarak dekat bibir Ally Brooke .....	21
Gambar 17. Tampilan ponsel Prisa yang menunjukkan alarm pukul 06.45 .....	46
Gambar 18. Adegan Prisa mengambil handuknya.....	46
Gambar 19. Adegan Prisa yang tidak bisa melihat jelas ke arah Indah. ....	47
Gambar 20. Prisa meraba dan mengambil seragam SMAnya.....	48
Gambar 21. Prisa meraba seragam Bapaknya dan mengambilnya .....	49
Gambar 22. Sudut kamera subyektif Prisa yang sedang makan nasi goreng.....	50
Gambar 23. Sudut kamera subyektif saat Prisa melihat jam di layar ponselnya ..	51
Gambar 24. Prisa saat mencoba menyalakan rokok menggunakan korek .....	52
Gambar 25. Adegan Indah membuka pintu untuk Prisa .....	53
Gambar 26. Sudut kamera subyektif saat Prisa menutup wajahnya dengan bantal .....	53
Gambar 27. Adegan Prisa tertutup bantal .....	54
Gambar 28. Prisa membuka pesan di ponsel .....	55
Gambar 29. Prisa mengecek bungkus rokok yang isinya kosong.....	56
Gambar 30. Prisa menghitung uang sebelum membayar ojek.....	56
Gambar 31. Adegan Prisa melihat luka-luka Bapaknya dengan jelas .....	58
Gambar 32. Prisa menatap ponsel dengan jarak yang sangat dekat.....	59
Gambar 33. Tampilan ponsel Prisa saat Bapak mengirim pesan makan padanya	60
Gambar 34. Foto keluarga Prisa.....	61
Gambar 35. Adegan Indah mengarahkan wajah Prisa agar bisa fokus melihat lawan bicaranya.....	62

Gambar 36. Pesan makan yang muncul di ponsel Prisa.....	62
Gambar 37. Prisa yang sedang menikmati nasi gorengnya.....	63
Gambar 38. Adegan Prisa kesal melihat seragam Bapaknya yang ia siapkan namun tidak dipakai .....	64
Gambar 39. Prisa menatap layar ponselnya .....	65
Gambar 40. Prisa menginjak rokoknya tapi meleset karena keterbatasan penglihatannya .....	65
Gambar 41. Adegan Prisa yang masih tertutup bantal.....	66
Gambar 42. Prisa menatap ponselnya dengan jarak yang sangat dekat.....	67
Gambar 43. Adegan barang-barang yang ada di meja kamar Prisa .....	68
Gambar 44. Adegan Prisa mengambil handuk.....	69
Gambar 45. Foto keluarga Prisa.....	69
Gambar 46. Pesan makan di ponsel Prisa .....	70
Gambar 47. Nasi goreng sarapan Prisa .....	70
Gambar 48. Prisa sedang menikmati sarapannya.....	70
Gambar 49. Prisa meletakkan sendok dan garpunya saat mendengar suara pintu dari depan.....	71
Gambar 50. Adegan Bapak membuka surat PHK.....	72
Gambar 51. Adegan Bapak terlihat sedih .....	72
Gambar 52. Seragam Bapak yang tergantung.....	73
Gambar 53. Prisa merokok.....	73
Gambar 54. Adegan Bapak prihatin melihat anaknya merokok di .....	74
Gambar 55. Adegan Bapak menunggu Prisa pulang di ruang tamu .....	74
Gambar 56. Jam dinding menunjukkan pukul 22.55 WIB.....	75
Gambar 57. Bapak melihat jam dinding .....	75
Gambar 58. Jam dinding menunjukkan pukul 04.23 WIB.....	75
Gambar 59. Adegan Prisa memeluk tangan Bapaknya .....	76
Gambar 60. Bapak menatap Prisa dengan tatapan haru dan penuh kasih sayang. 77	

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Penulis mengangkat fenomena penglihatan lemah (*low vision*) di Indonesia. Menurut Organisasi Kesehatan Dunia (*World Health Organization*), penglihatan lemah adalah gangguan penglihatan kronis yang tidak dapat diperbaiki melalui prosedur medis ataupun penggunaan kacamata. Penderita penglihatan lemah masih memiliki sisa penglihatan untuk melakukan aktivitas sehari-hari walaupun dengan keterbatasan. Berdasarkan survei Departemen Kesehatan menyebutkan jumlah tunanetra sebesar 1,5% dari jumlah penduduk Indonesia. Organisasi Kesehatan Dunia menambahkan bahwa jumlah penyandang penglihatan lemah di negara berkembang seperti Indonesia, umumnya tiga sampai empat kali lipat jumlah orang buta. Penderita penglihatan lemah yang jumlahnya tidak pasti ini salah satu sebabnya adalah karena penglihatan lemah tidak mudah dideteksi oleh orang awam karena persepsi orang yang tidak benar. Persepsi ini salah satunya pernyataan yang berbunyi “tunanetra sering dianggap orang yang tidak dapat melihat alias buta total” (Hosni, 2007).

Penulis mengangkat fenomena ini dalam menciptakan sebuah film yang merepresentasikan penderita penglihatan lemah dalam melihat dunia. Film ini berbentuk naratif dan menceritakan tentang seorang anak perempuan penderita penglihatan lemah yang luput dalam melihat kasih sayang Bapaknyanya. Bagi

seniman film yang bekerja dengan bentuk naratif, penempatan kamera sangat penting untuk bercerita secara visual. Pembingkaiannya dapat menekankan detail yang penting secara naratif. Jarak kamera menentukan di mana tokoh berada dan bagaimana responnya satu sama lain. Jarak dan sudut memandu kita membentuk pola dalam membangun alur cerita dan menghidupkan unsur dramatik dalam film. Jarak dan sudut kamera dalam pengambilan gambar, erat kaitannya dengan tipe bidikan (*shot*) yang digunakan.

Umumnya, unsur naratif dan dramatik disampaikan menggunakan bidikan panjang (*long shot*) agar gambar terlihat utuh. Penulis melihat bahwa unsur naratif dan dramatik tidak hanya bisa disampaikan dengan bidikan panjang saja, namun juga bisa menggunakan bidikan dekat ekstrem (*extreme close-up shot*). Bordwell (2017:191-193) menjelaskan bahwa bidikan panjang memiliki cakupan yang luas sehingga membiarkan penonton menjelajahi pemandangan yang disajikan. Sedangkan bidikan dekat ekstrem dengan cakupannya yang sempit, membuat penonton lebih memperhatikan ekspresi wajah atau dialog yang diucapkan tokoh. Di sini kita bisa melihat bahwa terlepas dari perbedaan jarak pengambilan gambar, bidikan panjang dan bidikan dekat ekstrem memiliki keunikannya masing-masing.

Bidikan dekat ekstrem adalah teknik pengambilan gambar yang memilih satu bagian tertentu secara lebih detail atau mengisolasi dan memperbesar objek. Teknik ini menggunakan bidikan kamera dengan jarak sangat dekat (Bordwell, 2017:189). Saat menggunakan bidikan yang cakupan area bingkainya terfokus pada bagian tertentu, unsur dramatik *curiosity* atau rasa

ingin tahu penonton akan lebih bisa dimainkan. Dengan demikian, efek dramatis film akan lebih ditunjukkan oleh pembuat film. Selain itu, penggunaan teknik pengambilan gambar ini cocok untuk menggambarkan representasi penderita penglihatan lemah yang terbatas.

Bidikan dekat ekstrem memiliki keterbatasan yakni bidikan ini berpotensi memberikan informasi yang dekontekstual atau jauh dari konteks aslinya. Keterbatasan dari teknik bidikan dekat ekstrem ini justru memberikan kesempatan untuk mengeskplorasinya. Eksploitasi di sini dalam tujuan membangun unsur naratif dan dramatik dalam film. Tentunya teknik bidikan dekat ekstrem ini perlu dibantu dengan teknik atau strategi lainnya. Hal ini berfungsi untuk melengkapi keterbatasan yang terdapat pada teknik bidikan dekat ekstrem. Dari sekian banyak teknik dan strategi, penulis melihat bahwa strategi mosaik dapat membantu bidikan dekat ekstrem dalam menyampaikan unsur naratif dan dramatik.

Strategi mosaik merupakan teknik yang ada dalam seni rupa atau kriya. Strategi mosaik dalam pengertian aslinya adalah pola atau gambar yang terbuat dari potongan-potongan kecil batu berwarna, kaca atau keramik, beraturan atau tidak beraturan. Kemudian potongan-potongan tersebut direkatkan dengan plester/mortir dan menutupi permukaan (Fischer, 1971:7-8). Dalam konteks film, strategi mosaik lebih tepat disebut mosaik penceritaan, namun selanjutnya akan tetap disebut strategi mosaik. Teknik ini diadaptasi bukan dengan membuat potongan-potongan gambar kecil-kecil, melainkan gabungan dari bidikan-bidikan pendek yang membentuk fragmen narasi. Fragmen tersebut

disusun sehingga menciptakan sebuah narasi baru yang utuh. Menurut McVeigh, strategi mosaik tidak hanya sekedar kombinasi potongan cerita, namun setiap bagiannya diwarnai oleh kontribusi potensialnya terhadap cerita. Pada setiap titik interaksi di mana satu fragmen narasi bergabung dengan yang lain, sejumlah faktor mempengaruhi keseluruhan bentuk cerita. Sejumlah faktor ini termasuk elemen kunci dari naratif sinematik, yaitu kausalitas dan keterlibatan naratif, teknik dan gaya sinematik serta latar waktu dan tempat (McVeigh, 2008:54-55). Di sini terlihat bahwa strategi mosaik dapat membantu penggambaran pada masing-masing bidikan menjadi lebih bermakna. Dari penggambaran tersebut maka akan terbentuk makna yang lebih besar dan utuh, sehingga unsur naratif dan dramatik dalam film dapat tersampaikan. Dengan demikian, penggunaan mosaik dapat mengatasi sifat dekontekstual dari teknik bidikan dekat ekstrem.

Penelitian penciptaan ini bermaksud mengeksplorasi kemungkinan-kemungkinan dalam penggabungan teknik bidikan dekat ekstrem dan mosaik sebagai representasi penglihatan penderita penglihatan lemah. Meski demikian dalam penelitian ini, teknik bidikan dekat ekstrem dan mosaik tetap akan dibantu dengan musik dan efek suara. Hal ini bertujuan agar penonton dapat mengidentifikasi unsur naratif dengan lebih baik, sehingga unsur dramatik pun dapat dicapai. Untuk mengetahui seberapa besar keberhasilan penggabungan dua teknik tersebut, dibutuhkan berbagai tahapan dalam bentuk penelitian. Hasil dari penelitian ini nantinya akan dijadikan sebuah karya film yang berjudul “Luput”.



## **B. Rumusan Penciptaan**

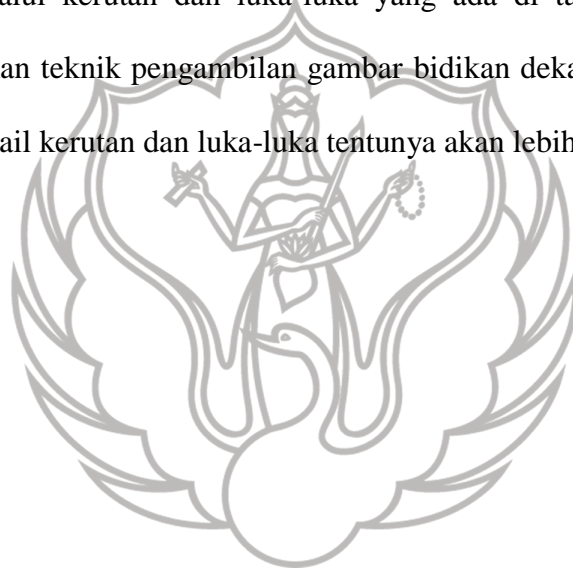
Berdasarkan latar belakang di atas, penulis memiliki ide untuk menggabungkan teknik bidikan dekat ekstrem dengan strategi mosaik. Penggabungan teknik ini tidak bisa berjalan begitu saja, namun dibutuhkan tahapan penelitian. Dalam tahapannya, sebuah penelitian membutuhkan rumusan penciptaan yang berisi batasan-batasan. Hal ini dilakukan untuk menjaga penelitian tetap fokus. Rumusan penciptaan dalam proposal ini adalah bagaimana penggunaan teknik bidikan dekat ekstrem (*extreme close-up shot*) sebagai representasi penglihatan lemah pada mosaik film “Luput”.

Teknik spesifik yang akan digunakan dari sekian banyak teknik pengambilan gambar yaitu teknik bidikan dekat ekstrem. Tantangan dari penelitian ini ialah teknik bidikan dekat ekstrem umumnya hanya digunakan untuk melengkapi teknik pengambilan gambar lain, bukan digunakan dalam keseluruhan film. Penelitian ini diharapkan dapat menjawab sejauh mana penggunaan teknik bidikan dekat ekstrem pada mosaik film “Luput” sebagai upaya dalam menaklukkan tantangan tersebut.

Film ini akan mengambil sudut kamera subjektif dari sudut pandang tokoh Prisa yang menderita penglihatan lemah. Penonton akan memiliki pengalaman personal sebagai tokoh Prisa yang memiliki penglihatan terbatas. Selain itu, film ini juga dikombinasikan dengan penggunaan sudut kamera objektif agar bisa melengkapi keutuhan cerita. Sedangkan, sudut pengambilan gambarnya, penulis mengambil sudut pengambilan gambar secara diagonal

(*dutch level angle*) yang memberikan efek tidak nyaman kepada penonton. Penonton bisa merasakan betapa sempit dan terbatasnya dunia yang dilihat Prisa dari sudut pengambilan gambar ini.

Film ini akan menceritakan tentang tokoh Prisa, seorang anak perempuan yang mempertanyakan kasih sayang Bapak. Ia melakukan segala cara untuk mencari perhatian Bapak, namun Bapak tetap terlihat cuek dan tidak peduli dengannya. Tokoh Prisa luput dalam melihat perjuangan dan kasih sayang Bapak melalui kerutan dan luka-luka yang ada di tangan Bapak. Dengan menggunakan teknik pengambilan gambar bidikan dekat ekstrem dan strategi mosaik, detail kerutan dan luka-luka tentunya akan lebih terlihat.



### **C. Tujuan dan Manfaat**

#### 1. Tujuan

- a. Menciptakan karya film berjudul “Luput” dengan ide penciptaan yang bersumber pada penggunaan teknik bidikan dekat ekstrem dan strategi mosaik sebagai representasi keterbatasan penglihatan penderita penglihatan lemah.
- b. Mengetahui sejauh mana penggunaan teknik bidikan dekat ekstrem dan strategi mosaik film “Luput” dalam menunjukkan representasi karakter utama penderita penglihatan lemah.

#### 2. Manfaat

- a. Memberikan pengetahuan dan pengalaman kepada penulis dalam menciptakan karya film “Luput” mengenai penggunaan teknik bidikan dekat ekstrem dan strategi mosaik sebagai gambaran keterbatasan penglihatan penderita penglihatan lemah.
- b. Menambah referensi tesis penciptaan karya mahasiswa Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
- c. Menjadi acuan pencipta film lainnya untuk membuat karya film menggunakan teknik bidikan dekat ekstrem dan strategi mosaik.
- d. Menjadi bahan temuan baru bagi pencipta film dalam merepresentasikan penglihatan lemah.