

**MEMBANGUN KETERLIBATAN PENONTON
MELALUI *CAMERA MOVEMENT* DALAM SINEMATOGRAFI
FILM FIKSI “BEHIND THE STAGE”**

SKRIPSI PENCIPTAAN SENI

Untuk memenuhi persyaratan
mencapai gelar Sarjana Strata 1
Program Studi Film dan Televisi



Disusun oleh:

Gandith Mohammad Ath Thaariq

NIM: 1910978032

PROGRAM STUDI S-1 FILM DAN TELEVISI
JURUSAN TELEVISI
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
YOGYAKARTA

2023

LEMBAR PENGESAHAN

Tugas Akhir Skripsi Penciptaan Seni berjudul :

Membangun Keterlibatan Penonton Melalui *Camera Movement* dalam Sinematografi Film Fiksi “Behind the Stage”

diajukan oleh **Gandith Mohammad Ath Thariq**, NIM 1910978032, Program Studi S-1 Film dan Televisi, Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam (FSMR), Institut Seni Indonesia Yogyakarta (**Kode Prodi : 91261**) telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal **18 Desember 2023** dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.



Pembimbing I/Ketua Penguji

Latief Rakhman Hakim, M.Sn.

NIDN 0014057902

Pembimbing II/Anggota Penguji

Antonius Iana Haryono, S.Sn., M.Sn.

NIDN 0020018807

Cognate/Penguji Ahli

Pius Rino Pungkiawan, S.Sn., M.Sn.

NIDN 0518109101

Ketua Program Studi Film dan Televisi

Latief Rakhman Hakim, M.Sn.

NIP 19790514 200312 1 001

Ketua Jurusan Televisi

Lilik Kustanto, S.Sn., M.A

NIP 19740313 200012 1 001



Dekan Fakultas Seni Media Rekam
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Dr. Ediat Ruseh, S.E., M.Sn.

NIP 19670203 199702 1 001

**LEMBAR PERNYATAAN
KEASLIAN KARYA ILMIAH**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Gandith Mohammad Ath Thaariq

NIM : 1910978032

Judul Skripsi : Membangun Keterlibatan Penonton Melalui *Camera Movement*
dalam Sinematografi Film Fiksi “Behind the Stage”

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

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

Dibuat di: Yogyakarta

Pada tanggal: 7 Desember 2023

Yang Menyatakan,



Gandith Mohammad Ath Thaariq

NIM: 1910978032

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

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Gandith Mohammad Ath Thariq

NIM : 1910978032

Demi kemajuan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-Exclusive Royalty-Free Rights*) atas karya ilmiah saya berjudul **Membangun Keterlibatan Penonton Melalui *Camera Movement* dalam Sinematografi Film Fiksi “Behind the Stage”** untuk disimpan dan dipublikasikan oleh Institut Seni Indonesia Yogyakarta bagi kemajuan dan keperluan akademis tanpa perlu meminta izin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis atau pencipta.

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

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di: Yogyakarta

Pada tanggal: 7 Desember 2023

Yang Menyatakan,



Gandith Mohammad Ath Thariq

NIM: 1910978032

KATA PENGANTAR

Puji syukur diucapkan kepada Tuhan Yang Maha Esa karena kasih dan karunia-Nya yang tiada putus menyertai, sehingga skripsi penciptaan seni berjudul **Membangun Keterlibatan Penonton Melalui *Camera Movement* dalam Sinematografi Film Fiksi “Behind the Stage”** dapat diselesaikan dengan baik dan tepat waktu. Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat mengakhiri masa studi dan memperoleh gelar Sarjana Seni di Program Studi S-1 Film dan Televisi, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Selama kurang lebih empat setengah tahun menyelesaikan masa studi di Institut Seni Indonesia Yogyakarta, segala yang dilalui dalam masa tersebut dilakukan dengan segenap hati hingga skripsi ini berhasil diselesaikan. Segala pengetahuan dan pengalaman yang telah didapatkan selama masa studi juga menjadi bekal untuk menapaki perjalanan baru di kemudian hari dengan harapan serupa, yakni dilakukan dengan sepuh hati dan menjadi berkat bagi semua.

Skripsi ini kemudian dapat diselesaikan berkat dukungan dari berbagai pihak yang senantiasa mengasahi dan memberi dukungan secara jasmani dan rohani. Pada kesempatan yang baik ini disampaikan ucapan terima kasih atas dukungan yang telah diberikan mulai dari awal pembuatan proposal hingga skripsi ini berhasil diselesaikan. Terima kasih setulus hati disampaikan kepada:

1. Keluarga tercinta, Ibu Nur Hidayati, Bapak Triyanto, dan Mas Reydha. Sepasang orang tua hebat dan kakak kandung yang memberikan ruang dan kebebasan untuk berproses, serta mendukung penuh setiap keputusan yang diambil.
2. Institut Seni Indonesia Yogyakarta, dengan seluruh jajaran dosen beserta karyawan dan staf. Telah memberikan kelancaran selama kurang lebih empat setengah tahun masa studi hingga dapat menyelesaikan pendidikan tinggi dengan baik.

3. Ibu Raden Roro Ari Prasetyowati, S.H., LL.M. selaku dosen wali. Bu Ari telah kebersamai masa studi, pengarahannya yang hangat memberikan semangat untuk menyelesaikan studi dengan baik.
4. Bapak Latief Rakhman Hakim, M.Sn. selaku Pembimbing I. Pak Latief telah meluangkan waktu dan pikirannya untuk memberikan pengarahan selama pengerjaan Tugas Akhir, selaku tanggungjawabnya juga sebagai Kepala Program Studi S-1 Film dan Televisi.
5. Bapak Antonius Janu Haryono, S.Sn., M.Sn. selaku Pembimbing II yang juga merupakan Sekretaris Program Studi S-1 Film dan Televisi. Mas Janu telah membimbing, meluangkan waktu, dan kebersamai proses selama masa studi. Menjadi pendengar dan penasihat, mengenalkan ke dunia seni pertunjukan yang kini diangkat menjadi topik Tugas Akhir.
6. Bapak Pius Rino Pungkiawan, S.Sn., M.Sn. selaku Penguji Ahli. Mas Pius banyak mengajarkan hal dengan pembawaannya yang sangat peduli dengan mahasiswanya. Banyak terima kasih telah bersedia meluangkan waktu dan pikirannya untuk menjadi teman diskusi.
7. Ibu Dr. Rina Martiara, M.Hum. selaku Kepala Jurusan Tari. Bu Rina telah mendukung penuh proses dan penciptaan karya di lingkungan tari. Bu Rina memberikan ruang dan motivasi dalam mengembangkan keilmuan tari, kolaborasinya dengan perfilman.
8. Bapak Drs. Raja Alfirafindra, M.Hum. dan Bapak Nanang Rakhmat Hidayat, M.Sn. selaku dosen yang dengan tulus ikut serta terlibat dalam proses secara langsung. Terima kasih sebesar-besarnya telah dibantu secara ikhlas dari awal praproduksi hingga proses produksi.
9. Lingkaran kecil hebat yang kebersamai awal pengembangan proses. Mas Eka Lutfi, Bang Pebri Irawan, dan Kak Yulistia Putri, kakak-kakak hebat ini sangat berpengaruh agar penulis menyelesaikan dari awal hingga akhir dengan baik. Pengarahan dan masukan dari mereka sangat berharga.
10. Lokatraya Production selaku tim produksi pertunjukan dan PiHappy Production selaku tim produksi film. Sebuah kolaborasi dengan luaran karya yang berbeda namun berjalan saling beriringan. Telah mengumpulkan dan

bekerjasama kurang lebih terdapat 150 orang yang terlibat dalam satu proses. Terima kasih telah menjadi tim produksi kolaborasi tanpa kenal lelah menemani dan mendukung kelancaran produksi bersama.

11. Pemeran utama Kevin Abani, Evi Bahira, Berti Galang, Pak Raja, Steven, dan seluruh pemeran pendukung beserta *extras* yang tidak dapat disebutkan satu per satu, telah terlibat dalam kolaborasi luar biasa, tanpa kalian film ini tidak dapat selesai.
12. Teman-teman tari mulai dari angkatan 2015 hingga 2021 (Genjot Kawel, Gematala, Antakara, Mahatirtawala, Mataras, Setadah, Serasa). Tidak terasa dapat terlibat banyak proses sebelumnya dengan kalian hingga kini penulis merasa sangat terbantu kembali. Proses-proses luar biasa dari kalian sangat berharga sebagai riset cerita dan sepak terjang penulis di seni pertunjukan.
13. Keluarga tempat berbagi dan mengadu kesah sepanjang proses, Kak Tia, Om Leh, Mbak Jenn, dan Krimbi. Telah mendukung penuh, menemani, dan saling menyemangati sebagai lingkaran kecil yang hangat.
14. Teman seperjuangan menulis bersama, Shindy Ramadayanti, Bang Pebri Irawan, dan Dhewy Tara. Tidak pernah lelah serta tanpa direncanakan selalu bertemu tiap malam hingga jam tiga pagi. Terima kasih juga kepada Om Leh, Kak Eka, Bang Jef, Faishal, Bang Edip, Mas Widi, Mas Aris, Giolado, Mbak Devintri, Kak Puji, Mas Al, Krimbi dan teman-teman lainnya, telah menemani juga selama penulisan di Warung Simbah.
15. Seluruh pendukung karya telah membersamai proses yang tidak dapat disebutkan satu per satu. Terima kasih telah menerima dan memberikan waktu, tenaga, dan pikiran selama pengerjaan skripsi penciptaan seni ini sepanjang studi tanpa lelah.

Yogyakarta, 7 Desember 2023



Gandith Mohammad Ath Thaariq

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iii
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
ABSTRAK	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Ide Penciptaan Karya	3
C. Tujuan dan Manfaat	4
D. Tinjauan Karya	4
BAB II OBJEK PENCIPTAAN DAN ANALISIS	12
A. Objek Penciptaan	12
1. <i>Storyline</i>	12
2. Judul	13
3. Tema	13
4. <i>Logline</i>	13
5. Alur Cerita	14
6. <i>setting</i>	14
7. Tokoh	14
B. Analisis Objek Penciptaan	23
BAB III LANDASAN TEORI	27
A. Film Fiksi	27
B. Sinematografi	27
C. Keterlibatan Penonton	28
D. <i>Camera Movement</i>	29

E.	<i>Camera Angle</i>	34
F.	Komposisi	35
G.	<i>Long Take</i> dan <i>One shot</i>	36
H.	<i>Staging</i> Posisi Aktor	37
BAB IV KONSEP KARYA		40
A.	Konsep Penciptaan	40
1.	Konsep Sinematografi	40
2.	<i>Camera Movement</i>	41
3.	<i>Setting</i> atau Latar	43
4.	Tata Cahaya	44
5.	<i>Photoboard</i>	44
6.	Perangkat Produksi	49
7.	<i>Aspect Ratio</i>	50
8.	Lensa	51
B.	Desain Produksi	51
1.	Informasi Program	51
2.	Desain Produksi	52
BAB V PERWUJUDAN DAN PEMBAHASAN KARYA		53
A.	Tahapan Perwujudan Karya	53
1.	Pengembangan	54
2.	Praproduksi	55
3.	Produksi	68
4.	Pascaproduksi	71
5.	Distribusi	74
B.	Pembahasan Karya	75
BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN		92
A.	Kesimpulan	92
B.	Saran	93
DAFTAR REFERENSI		94
LAMPIRAN		96

DAFTAR GAMBAR

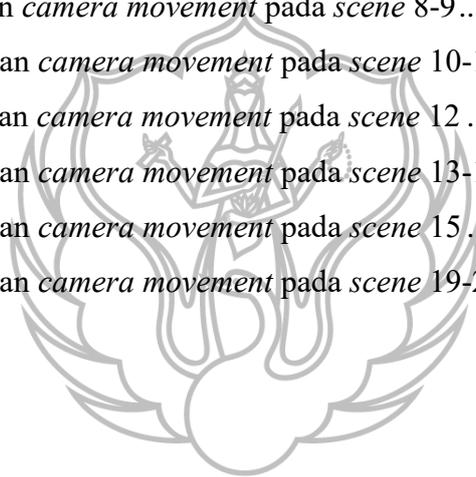
Gambar 1. 1 Poster Film <i>Birdman</i>	5
Gambar 1. 2 Adegan pementasan pada panggung film <i>Birdman</i>	6
Gambar 1. 3 Poster film <i>Black Swan</i>	7
Gambar 1. 4 Penggunaan <i>camera movement</i> adegan tari film <i>Black Swan</i>	8
Gambar 1. 5 Poster film <i>La La Land</i>	8
Gambar 1. 6 Penggunaan <i>long take shot</i> dalam pembukaan film <i>La La Land</i>	9
Gambar 1. 7 Poster film <i>Russian Ark</i>	10
Gambar 1. 8 <i>Subjective shot</i> dalam film <i>Russian Ark</i>	11
Gambar 2. 1 Kevin Abani, S.Sn.	14
Gambar 2. 2 Evi Bahira	16
Gambar 2. 3 Steven Sundripo	18
Gambar 2. 4 Berti Galang Dwi Febrianto, M.Sn.	19
Gambar 2. 5 Drs. Raja Alfirafindra, M.Hum.	21
Gambar 3. 1 Posisi dari aktor	37
Gambar 4. 1 Kamera <i>Mirrorless</i> Sony A7 Mark IV	50
Gambar 4. 2 <i>Callsheet</i> Produksi Film <i>Day 1 & 2</i>	66
Gambar 5. 1 Alur Proses Kolaborasi Film dan Pertunjukan	53
Gambar 5. 2 Auditorium Jurusan Tari ISI Yogyakarta	60
Gambar 5. 3 <i>Reading</i> aktor film	61
Gambar 5. 4 Latihan penari malam di Studio Japane	62
Gambar 5. 5 <i>Rehearsal</i> dan pembuatan videoboard film	67
Gambar 5. 6 Hari pertama <i>shooting</i> film	68
Gambar 5. 7 Hari kedua <i>shooting</i> film	69
Gambar 5. 8 Gladi resik pementasan umum	70
Gambar 5. 9 Pementasan “Karam di Darat” 17 September 2023	71
Gambar 5. 10 <i>Timeline picture lock offline editing</i>	72
Gambar 5. 11 Proses <i>ADR</i> di Studio 2 Prodi FTV	73
Gambar 5. 12 Pementasan "Karam di Darat" di Taman Budaya Yogyakarta	74
Gambar 5. 13 Diagram alur sudut pandang karakter dalam film	75

Gambar 5. 14 Penggabungan dua <i>shot</i> melalui <i>overlapping</i> orang	82
Gambar 5. 15 <i>Handheld movement</i> pada <i>scene</i> evaluasi	88
Gambar 5. 16 <i>Pan movement</i> saat Zain duduk di lobi <i>backstage</i>	89
Gambar 5. 17 <i>Track in</i> dan <i>punch in</i> pada karakter Drupadi	90
Gambar 5. 18 <i>Track in</i> pada karakter Zain di <i>scene</i> pementasan.....	90
Gambar 5. 19 <i>Punch in</i> pada karakter Gandari	91
Gambar 5. 20 <i>Track in</i> pada karakter Zain di <i>scene curtain call</i>	91
Gambar 5. 21 <i>Track in</i> pada karakter Zain di <i>scene</i> terakhir	91



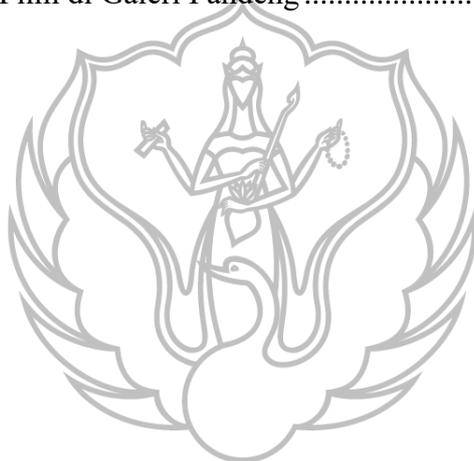
DAFTAR TABEL

Tabel 1. <i>Photoboard</i> perencanaan shot film.....	49
Tabel 2. Daftar peralatan kamera dan aksesoris pendukungnya	50
Tabel 3. Daftar pendukung karya gabungan dari dua tim produksi	58
Tabel 4. Jadwal latihan aktor dan penari.....	62
Tabel 5. Perwujudan <i>camera movement</i> pada <i>scene</i> 1-2.....	78
Tabel 6. Perwujudan <i>camera movement</i> pada <i>scene</i> 3-4.....	79
Tabel 7. Perwujudan <i>camera movement</i> pada <i>scene</i> 5-6.....	80
Tabel 8. Perwujudan <i>camera movement</i> pada <i>scene</i> 7	81
Tabel 9. Perwujudan <i>camera movement</i> pada <i>scene</i> 8-9.....	82
Tabel 10. Perwujudan <i>camera movement</i> pada <i>scene</i> 10-11	83
Tabel 11. Perwujudan <i>camera movement</i> pada <i>scene</i> 12	85
Tabel 12. Perwujudan <i>camera movement</i> pada <i>scene</i> 13-14.....	86
Tabel 13. Perwujudan <i>camera movement</i> pada <i>scene</i> 15.....	87
Tabel 14. Perwujudan <i>camera movement</i> pada <i>scene</i> 19-20.....	89



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Form I-VII	96
Lampiran 2. Naskah Film Fiksi.....	105
Lampiran 3. <i>Shotlist</i>	132
Lampiran 4. Poster Film “Behind the Stage”	141
Lampiran 5. Poster Pertunjukan "Karam di Darat"	142
Lampiran 6. Tanda Pemberitahuan Pembuatan Film	143
Lampiran 7. Dokumentasi <i>Shooting</i> Film	144
Lampiran 8. <i>Screening</i> dan Seminar Tugas Akhir.....	145
Lampiran 9. Karya Film di Galeri Pandeng	149



Membangun Keterlibatan Penonton Melalui *Camera Movement* dalam Sinematografi Film Fiksi “Behind the Stage”

ABSTRAK

Film fiksi “Behind the Stage” mengangkat cerita proses di balik panggung pertunjukan. Mengisahkan tentang Zain, *Stage Manager* dalam pertunjukan, bertanggungjawab mengatur seluruh kru dan teknis panggung. Namun sebelumnya Zain diketahui jarang mengikuti latihan, sehingga banyak kendala selama pertunjukan dan perannya digantikan sementara oleh Fiona, pimpinan produksinya. Proses pembuatan film fiksi “Behind the Stage” melibatkan kolaborasi antara produksi film dengan pertunjukan. Hal ini memiliki pengaruh terhadap kesesuaian konsep secara naratif dan sinematik pembuatan film. Film ini mengajak untuk melibatkan penonton ikut merasakan kejadian pada cerita. Penonton diajak untuk melihat bagaimana peristiwa di balik panggung pertunjukan ini mengikuti karakter sepanjang *setting* dalam film. Peran sinematografi dalam visualisasi cerita kepada penonton diwujudkan melalui teknik *camera movement* yang meliputi: *pan*, *tilt*, *dolly*, *follow*, dan *crane shot*. Kamera bergerak membersamai karakter membuat penonton seolah-olah merasakan hadir di *setting*. Konsep ini bertujuan untuk membangun keterlibatan penonton terhadap situasi beserta emosi yang dialami oleh Zain, hubungannya dengan karakter dan *setting* di sekitarnya.

Kata kunci: *film fiksi*, *camera movement*, *keterlibatan penonton*, *pertunjukan*

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pementasan seni pertunjukan biasanya hanya dilihat melalui perspektif dari penonton. Pengalaman menyaksikan pertunjukan dapat dirasakan melalui audio visual layaknya film, secara satu arah, namun memiliki dimensi ruang dan waktu yang nyata. Kayam (2002, 1) mengatakan bahwa seni pertunjukan lahir dari masyarakat dan ditonton oleh masyarakat. Maka dari itu, di dalam sebuah pertunjukan setidaknya terdapat panggung (*stage*), pemeran, dan penonton. Dalam pertunjukan, penonton menikmati sebuah cerita dengan apa yang terlihat atau terdengar pada panggung pertunjukan di hadapannya. Tidak banyak yang melihat peristiwa di balik sebuah panggung pertunjukan. Bahkan ketika panggung pertunjukan banyak beralih pada media video karena pandemi, peristiwa di balik prosesnya belum banyak juga yang tahu. Padahal terdapat peranan penting pendukung karya di belakang panggung.

Peristiwa proses pertunjukan pada belakang panggung kerap kali memiliki berbagai permasalahan. Hal inilah yang tidak banyak diketahui oleh penonton, berkaitan dengan proses pertunjukan, dapurnya produksi. Permasalahan belakang panggung seringkali berkaitan dengan para pendukung karyanya. Mereka merupakan tim keproduksian dari berbagai divisi yang memiliki kepentingannya masing-masing. Kerja sama tim yang baik sangat mempengaruhi kelancaran pertunjukan. Tak jarang perselisihan kerap terjadi seiring berjalannya proses pertunjukan. Bahkan, permasalahan internal dalam salah satu pendukung karya dapat mempengaruhi kinerja satu tim produksi. Beragam permasalahan di balik pertunjukan terkadang menjadikan suatu pertunjukan itu semakin menarik bila dilihat dari segi prosesnya. Kumpulan pengalaman proses pertunjukan inilah yang melatarbelakangi penciptaan karya film fiksi “Behind the Stage”.

Penciptaan film fiksi tentang kisah di balik panggung ini mengangkat isu yang merupakan problematika yang sering terjadi. Pemahaman kondisi yang terjadi dalam cerita film mengapresiasi orang-orang di balik panggung seni pertunjukan. Dalam hal ini cara kerja kolaborasi sangat berpengaruh dengan capaian produksi bersama. Tidak hanya tim perfilman mengerjakan pembuatan film, melainkan terdapat kolektif dari tim pertunjukan untuk mencapai tujuan yang saling jalan beriringan. Proses pengembangan karya film “Behind the Stage” ini mempertimbangkan alur kerja kreatif yang melibatkan kolaborasi. Penulis sebagai sinematografer menerapkan teknik *camera movement* untuk membangun rasa keterlibatan penonton terhadap proyeksi dan identifikasi mengenai film. Capaian tersebut merupakan penelitian dalam alur kerja kolaborasi dan kebutuhan naratif film yang hingga kini masih dikembangkan.

Pergerakan kamera dalam sebuah film mungkin tampak lugas atau hanya teknis. Namun pergerakan kamera yang diterapkan dengan motivasi dapat mengekspresikan emosi karakter, menyampaikan sikap serta ironi, memperlibatkan penonton atau bahkan menimbulkan impresi sebuah cerita. Elemen yang bergerak dalam *frame* dapat melalui aktor dengan *mise en scene* di dukung dengan pergerakan kamera. Pergerakan kamera terdapat berbagai jenis yaitu: *follow shot*, *crab*, *dolly shot*, *pan*, *tilt*, *handheld*, dan *long take*. Jenis-jenis *camera movement* tersebut akan menghasilkan area gambar yang memiliki kekuatan dan menentukan tingkat emosional dalam sebuah adegan, tingkat dramatisasi, dan ketegangan aksi subjek dalam cerita. Sebuah pergerakan kamera harus menghadirkan visual yang baru dan menarik serta harus didasarkan pada aspek sinematografi yang matang dalam setiap pergerakan kamera pada sebuah *shot*. Dalam hal ini Anderson (2003:17-18), mengemukakan dengan melihat gerakan kamera seolah-olah kita sedang bergerak bersama kamera. Sebagaimana dalam contoh bila melihat gerakan kamera di teater, terkadang merasa bahwa kita sedang bergerak melalui ruang *diegetic* film. Posisi penonton dapat merasakan juga seolah-olah mereka ikut terlibat dalam kejadian filmis pada cerita film.

B. Ide Penciptaan Karya

Ide konsep sinematografi film fiksi “Behind the Stage” berasal dari pengalaman menyaksikan pementasan seni pertunjukan. Kita melihat pertunjukan secara kontinu dalam satu waktu tanpa interupsi. Segala bentuk penyajian panggung disaksikan apa adanya sesuai yang terjadi atau istilahnya “*show must go on*”. Kejadian proses pertunjukan di balik panggung terkadang kita penasaran sebagai penonton. Pada pementasan langsung, sebuah pertunjukan tidak dapat diinterupsi serta penonton seringnya hanya melihat melalui satu sisi. Namun dalam film, proses proyeksi dan identifikasi oleh penonton dapat diolah melalui perpindahan ruang waktu. Penonton dapat melihat sebuah proses pembuatan pementasan bahkan pementasan itu sendiri seolah-olah mengalaminya secara langsung. Pengalaman satu waktu linear serta melibatkan penonton inilah penulis sebagai sinematografer memvisualisasikannya melalui *camera movement*.

Berkaitan dengan alur kisah sebuah proses pertunjukan melalui perjalanan dan karakterisasi. Karakter sebagai penggerak cerita dan unsur-unsur yang bergerak dalam gambar merupakan gagasan utama dalam penciptaan. Sebagaimana kebaruan penggabungan unsur-unsur bergerak dalam gambar, terdapat beberapa hal bisa dikombinasikan. Unsur kuat dalam aspek sinematografi yang ingin dicapai yaitu *movement* yang berupa *follow shot*, *dolly shot*, *crab shot*, *pan*, *tilt*, dan *handheld*. *Movement* ini dapat terbentuk dari keselarasan pergerakan kamera dengan objek-objek yang ada dalam *frame*. Aspek *camera movement* dalam konsep sinematografi ini bertujuan untuk membangun impresi atas suatu kejadian sehingga dapat membangun keterlibatan penonton. Keselarasan pergerakan kamera dengan motivasi terhadap objek-objek bergerak di dalam *frame* dapat melibatkan penonton seolah-olah diajak ikut menari dalam cerita. Dodds (2004:81) berpendapat dalam koreografi yang bersifat dinamis ini dalam konsep visual dapat dikomposisikan secara visual dalam film. *Framing* kamera, kualitas gerakan, dan ritme pengeditan semuanya berkontribusi untuk rasa serta energi yang terlihat dinamis.

C. Tujuan dan Manfaat

1. Tujuan

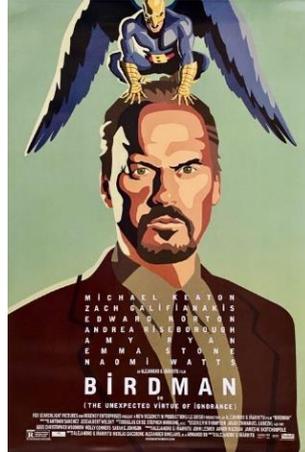
- a. Menciptakan karya seni film fiksi sebagai wawasan, baik untuk akademisi maupun umum, terhadap eksplorasi teknik *camera movement* dalam sinematografi sebagai cara untuk membangun keterlibatan penonton.
- b. Menciptakan karya seni film yang membawakan isu-isu pada lingkup seni pertunjukan, sebagai bentuk apresiasi kerja kreatif tim di balik panggung seni pertunjukan dalam bentuk film fiksi.

2. Manfaat

- a. Memberikan tambahan pengetahuan dan wawasan untuk akademisi maupun umum, mengenai teknik *camera movement* dalam bidang tata sinematografi sebuah film bertema seni pertunjukan.
- b. Memberikan referensi kerja kreatif kolaborasi film dengan pertunjukan melalui produk film fiksi dan pertunjukan langsung yang berjalan bersamaan.

D. Tinjauan Karya

Penciptaan karya film “Behind the Stage” tidak lepas dari beberapa referensi karya. Tinjauan karya ini merupakan landasan penelitian dengan merinci dan mengevaluasi dari karya-karya yang sudah ada sebelumnya. Hal ini sangat membantu untuk memahami perkembangan pengetahuan khususnya dalam bidang sinematografi film. Selain itu, juga bertujuan untuk mengidentifikasi permasalahan yang masih dapat diteliti lebih lanjut. Melalui tinjauan karya ini, sinematografer mengintegrasikan dalam konteks karya yang sudah ada, namun juga terdapat pengembangan yang menjadi pembeda sebagai capaian kontribusi karya baru.

1. *Birdman* (2014)Gambar 1. 1 Poster Film *Birdman*

Sumber: https://www.imdb.com/title/tt2562232/mediaviewer/rm3926180864/?ref_=tt_ov_i

Judul Film : *Birdman* or (The Unexpected Virtue of Ignorance)
 Sutradara : Alejandro González Iñárritu
 Sinematografer : Emmanuel Lubezki
 Durasi : 119 menit
 Tahun Rilis : 2014
 Rumah Produksi : Regency Enterprises, M Productions, Le Grisbi Productions, TSG Entertainment, Worldview Entertainment

Birdman merupakan film yang bercerita tentang Riggan Thomson, aktor yang memerankan pahlawan super. Kini kariernya meredup dan mulai bertingkah aneh membayangkan dirinya adalah karakter *Birdman*, dengan memvisualisasikan dirinya melakukan levitasi dan telekinesis. Konflik internal dalam dirinya sendiri ini sangat mempengaruhi realitas yang sedang terjadi di hadapan Riggan, yang kini sebagai sutradara dalam pembuatan karya panggung teater.

Sebuah film tanpa potongan, terlihat seperti itu, seperti sebuah drama dalam gerak. Layaknya dalam pementasan teater, penonton disajikan cerita dari satu *setting* ke *setting* lainnya untuk melihat potongan-potongan cerita

sampai semuanya muncul tanpa intervensi *cut*. Penerapan sinematografi dalam film *Birdman* memiliki unsur *camera movement* dan *mise-en-scene* yang kuat. Fungsi *camera movement* dalam *Birdman* tidak hanya sebagai teknis, melainkan sebagai pendukung naratif dimana sutradara ingin menciptakan suasana visual yang mengalir. Dalam *Birdman*, pementasan dalam panggung saat menyorot para aktor (tidak ke arah penonton) terasa begitu nyata. Padahal bukan sebuah gambar yang diambil dari sudut pandang arah penonton.



Gambar 1. 2 Adegan pementasan pada panggung film *Birdman*
Sumber: Grabstill film *Birdman*

Penggunaan pergerakan kamera *long take* seolah-olah tanpa interupsi dalam *Birdman* bukan hanya sekadar efek visual, tetapi juga merupakan alat naratif yang kuat untuk menggambarkan perjalanan karakter, mengekspresikan tema film seni pertunjukan, dan menciptakan pengalaman seolah-olah penonton diajak berjalan-jalan sepanjang film. Konsep *long take follow shot* mengikuti karakter inilah yang menjadikan referensi dalam pembuatan karya.

Penerapan *long take* dalam penciptaan karya “Behind the Stage” bertujuan untuk menciptakan kesan bahwa peristiwa dalam film terjadi dalam waktu nyata dan di tempat yang sama. Ini memberikan nuansa teatrikal karena penonton merasa seolah-olah mereka menyaksikan kejadian di panggung pertunjukan. Pergerakan kamera yang halus dari satu adegan ke adegan berikutnya memberikan kontinuitas yang kuat. Berbeda dari film *Birdman*, tidak hanya keseluruhan teknik *long take* diterapkan. Film “Behind the Stage” terdapat juga *scene-scene* dengan *classical cutting* dimana secara naratif sangat mendukung. Emosi karakter dan *time skip* dalam naskah beberapa *scene* memerlukan pengarahan sinematografi dengan pemotongan gambar.

2. *Black Swan* (2010)



Gambar 1. 3 Poster film *Black Swan*

Sumber: https://www.imdb.com/title/tt0947798/mediaviewer/rm1503101184/?ref_=tt_ov_i

Judul Film	: <i>Black Swan</i>
Sutradara	: Darren Aronofsky
Koreografer	: Benjamin Millepied
Sinematografer	: Matthew Libatique
Durasi	: 108 menit
Tahun Rilis	: 2010
Rumah Produksi	: Cross Creek Pictures, Protozoa Pictures, Phoenix Pictures, Dune Entertainment

Black Swan adalah film tentang Nina Sayers, seorang balerina dengan dedikasi kecintaannya terhadap tarian. Saat persaingan antara kedua penari berubah menjadi persahabatan yang berbelit-belit, sisi gelap Nina mulai muncul. Permasalahan dalam diri Nina yang begitu mengejar ambisi malah menghantuinya sepanjang proses.

Camera movement dalam adegan tari Nina pada film *Black Swan* sangat ekspresif. Dengan *camera movement*, karakter sangat kuat divisualisasikan. Pada film *Black Swan* ini penerapan *camera movement* sangat berpengaruh terhadap rasa dan pengalaman menonton. Penonton diarahkan mengeksplorasi sudut pandang melihat Nina menari mencapai ambisi

perfeksionisnya. Penggunaan pergerakan kamera *handheld* saat Nina menari di awal membuat suasana kegelisahan yang dialami Nina semakin tegas. Pada adegan kamera memutari Nina, visual berputar seolah-olah penonton diajak untuk melihat kegelisahan yang dialami oleh Nina. Hal ini bila dicapai menggunakan kamera statis penonton hanya melihat satu sisi dan tidak diajak merasakan pengalaman yang sama dengan karakter.



Gambar 1. 4 Penggunaan *camera movement* dalam adegan tari film *Black Swan*
Sumber: *Grabstill* film *Black Swan*

Terdapat juga penggunaan *camera movement* berupa *tracking shot* secara lembut dalam adegan tari di akhir. Hal ini menggambarkan puncak kemampuan Nina dalam klimaksnya menjadi sosok penari *Black Swan*. Penerapan *tracking shot* dan *handheld* pada adegan tari *Black Swan* sangat efektif digunakan untuk membangun keterlibatan penonton dalam merasakan emosi karakter. Film “Behind the Stage”, penggunaan *camera movement* berupa *tracking shot* dan *handheld* ini diterapkan saat *scene* pertunjukan, yaitu gladi resik dan hari pertunjukan secara *cut-to-cut*. Perbedaannya, penerapan *camera movement* dengan *cut-to-cut shot* dalam karya “Behind the Stage” tidak diterapkan sepanjang film, melainkan hanya pada *scene* pertunjukan di atas panggung saja.

3. *La La Land* (2016)



Gambar 1. 5 Poster film *La La Land*

Sumber: https://www.imdb.com/title/tt3783958/mediaviewer/rm3967749632/?ref_=tt_ov_i

Judul Film	: <i>La La Land</i>
Sutradara	: Damien Chazelle
Koreografer	: Mandy Moore
Sinematografer	: Linus Sandgren
Durasi	: 128 menit
Tahun Rilis	: 2016
Rumah Produksi	: Summit Entertainment, Marc Platt Productions, Impostor Pictures, Gilbert Films

Pasangan pianis dan aktris bernama Sebastian dan Mia mencoba menggapai mimpi dan kesuksesan di bidang masing-masing. Namun mereka terjebak dalam sebuah pilihan antara cinta dan karir.

Keselarasan sinematografi melalui *camera movement* dengan koreografi tari dalam film *La La Land* sangat kuat. Hal ini merupakan tinjauan utama elemen-elemen bergerak dalam *frame* bisa disajikan dengan baik. Seperti pada contoh *opening scene* terdapat *long take shot* yang terdapat keselarasan antara kamera, musik, dan tari. Dalam setiap *blocking* penari maupun kamera memiliki *timing* yang tepat. Setiap pergerakan memiliki motivasi yang jelas dalam menunjukkan sebuah peristiwa dalam cerita film yang disajikan.



Gambar 1. 6 Penggunaan *long take shot* dalam pembukaan film *La La Land*
Sumber: *Grabstill* film *La La Land*

Film ini menggunakan gerakan kamera yang terkoordinasi dengan sempurna untuk menciptakan tarian visual yang menakjubkan. Karakter menari terlihat menonjol dan energik karena gerakan kamera yang halus dan *timing* yang tepat. Ini menciptakan pengalaman *blocking* karakter yang mengalir sehingga penonton dapat merasa terlibat dalam satu rasa energik.

Penerapan dalam film “Behind the Stage” yang menjadikan pembeda yaitu terletak pada *blocking* karakter bilamana dalam *La La Land* ditempatkan para penari, disini dalam karya “Behind the Stage” yaitu para aktor bukan penari. Ketepatan *timing* masuk dan keluar dari aktor utama, pendukung, hingga extras dalam film merupakan kunci utama keselarasan visual dalam film. Hal ini akan menciptakan suasana lebih realistis daripada musikal tari secara naratif.

4. *Russian Ark* (2002)



Gambar 1. 7 Poster film *Russian Ark*

Sumber: https://www.imdb.com/title/tt0318034/mediaviewer/rm918462208/?ref_=tt_ov_i

Judul Film : *Russian Ark*
 Sutradara : Aleksandr Sokurov
 Sinematografer : Tilman Buttner
 Durasi : 99 menit
 Tahun Rilis : 2002
 Rumah Produksi : Seville Pictures

Film *Russian Ark* mengambil lokasi di Museum Hermitage yang legendaris di St. Peterburg dan terdiri dari satu pengambilan gambar berdurasi 90 menit yang melintasi 300 tahun sejarah Rusia. Karakter utamanya adalah seorang penjelajah waktu, dengan sudut pandang subjektifnya diwakili oleh sudut pandang kamera, dan seorang diplomat Prancis abad ke-19 yang tidak disebutkan namanya, yang bertindak sebagai pemandu wisata karakter utama

dan penonton. Lebih dari 1.000 aktor dan figuran tampil dalam film tersebut, yang berpuncak pada rangkaian *ballroom* dansa yang dikoreografikan secara matang dan hebat.



Gambar 1. 8 *Subjective shot* dalam film *Russian Ark*
 Sumber: *Grabstill* film *Russian Ark*

Penerapan *one shot* sebagai bahasa visual dalam film *Russian Ark* menempatkan kamera sebagai sudut mata penonton pertama, *subjective shot*. Penonton dapat merasakan seolah-olah ikut berjalan bersama karakter sehingga memiliki keterlibatan secara visual langsung dan berinteraksi dengan karakter pemandu wisata yang berbicara ke lensa. Pada film “Behind the Stage”, sinematografer berusaha melakukan pendekatan melalui *objective shot* sebagaimana cara untuk membangun keterlibatan penonton secara visual. Hal ini berkaitan dengan naratif untuk membangun rasa dan emosi yang sama untuk disampaikan ke penonton. Kedua film ini memiliki tujuan yang sama namun dengan pendekatan sinematografi yang berbeda.