

**MEMBANGUN DRAMATISASI ADEGAN DENGAN MENGGUNAKAN
KOMPOSISI KESEIMBANGAN INFORMAL
PADA SINEMATOGRAFI FILM TELEVISI RAW**

SKRIPSI PENCIPTAAN SENI
untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana Strata 1
Program Studi Televisi dan Film



Disusun oleh
ROHMAT RODIYAT
NIM. 1210647032

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

2018

**MEMBANGUN DRAMATISASI ADEGAN DENGAN MENGGUNAKAN
KOMPOSISI KESEIMBANGAN INFORMAL
PADA SINEMATOGRAFI FILM TELEVISI RAW**

SKRIPSI PENCIPTAAN SENI
untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana Strata 1
Program Studi Televisi dan Film



Disusun oleh
ROHMAT RODIYAT
NIM. 1210647032

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

2018

LEMBAR PENGESAHAN

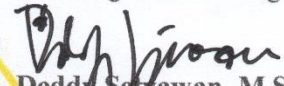
Tugas Akhir Skripsi Penciptaan Seni yang berjudul:

**MEMBANGUN DRAMATISASI ADEGAN DENGAN MENGGUNAKAN
KOMPOSISI KESEIMBANGAN INFORMAL
PADA SINEMATOGRAFI FILM TELEVISI RAW**

yang disusun oleh
Rohmat Rodiyat
NIM. 1210647032

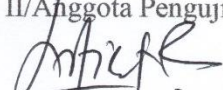
Telah diuji dan dinyatakan lulus oleh Tim Penguji Tugas Akhir Skripsi Program
Studi S1 Televisi dan Film FSMR ISI Yogyakarta, yang diselenggarakan pada
tanggal **11 JAN 2018**.....

Pembimbing I/Ketua Penguji



Deddy Setyawan, M.Sn.
NIP. 19760729 200112 1 001

Pembimbing II/Anggota Penguji



Latief Rakhman Hakim, M.Sn.
NIP. 19790514 200312 1 001

Cognate/Penguji Ahli


Drs. Alexandri Luthfi R., M.S.
NIP. 19580912 198601 1 001

Ketua Program Studi/Ketua Jurusan


Agnes Widyasmoro, S.Sn., M.A.
NIP. 19780506 200501 2 001

Mengetahui,
Dekan Fakultas Seni Media Rekam


Marsudi, S.Kar., M.Hum.
NIP. 19610710 198703 1 002

**LEMBAR PERNYATAAN
KEASLIAN KARYA ILMIAH**

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Rohmat Rodiyat

NIM : 1210647032

Judul Skripsi : Membangun Dramatisasi Adegan Dengan Menggunakan
Komposisi Keseimbangan Informal Pada Sinematografi
Film Televisi RAW

Dengan ini menyatakan bahwa dalam Skripsi Penciptaan Seni/Pengkajian 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 : 26 Desember 2017
Yang Menyatakan,



Rohmat Rodiyat
NIM. 1210647032

HALAMAN PERSEMBAHAN

Tulisan ini saya persembahkan untuk:

Kedua orang tua tercinta, Bapak Chaerrudiansyah dan Ibu Mimi Rohayati yang selalu mendo'akan di setiap langkah anaknya menjalani kehidupan.

Nunung Alindawati, istriku tercinta yang selalu menyemangati dan mendampingi.

Ummu Muadz, kakak perempuan satu-satunya yang selalu menanyakan kapan wisuda.

*"Bila kamu tak tahan penatnya belajar,
maka kamu akan menanggung perihnya kebodohan." (Imam Syafi'i)*

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kehadirat Allah *Subhanahu wa ta'ala* atas limpahan rahmat dan petunjuk-Nya, sehingga penulis dapat menempuh masa perkuliahan di Program Studi Televisi dan Film dan akhirnya dapat menyelesaikan tugas akhir ini di waktu yang tepat. Selanjutnya penulis juga menyadari bahwa tanpa kerjasama dan bimbingan berbagai pihak, karya ini tentunya tidak dapat diselesaikan dengan baik dan lancar. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Kedua orang tua tercinta yang telah memberikan dukungan baik berupa material dan non material.
2. Nunung Alindawati, istri tercinta yang telah sabar mendampingi dalam proses penyusunan skripsi.
3. Marsudi, S. Kar., M. Hum., selaku Dekan Fakultas Seni Media Rekam Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Agnes Widyasmoro, S.Sn., M.A., selaku Ketua Program Studi Televisi dan Film Fakultas Seni Media Rekam Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
5. Arif Sulistiyono, M. Sn., selaku Sekretaris Jurusan Televisi Fakultas Seni Media Rekam Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
6. Drs. Alexandri Luthfi R., M.S., selaku penguji ahli sidang tugas akhir.
7. Deddy Setyawan, M. Sn., selaku pembimbing satu yang telah membimbing dan memberikan semangat selama proses penyusunan skripsi.
8. Latief Rakhman Hakim, M. Sn., selaku pembimbing dua yang juga telah membimbing dan memberikan arahan selama proses penyusunan skripsi.
9. Endang Mulyaningsih, SIP. M. Hum., selaku dosen wali yang senantiasa mengingatkan untuk segera lulus.
10. Semua staf pengajar Program Studi Televisi dan Film Fakultas Seni Media Rekam Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
11. Semua staf karyawan, pegawai Tata Usaha FSMR dan Perpustakaan Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

12. Semua *crew* Fisabilillah Production, Bang Ghazali dan teman-teman di Medan yang terlibat dalam pembuatan karya Film RAW.
13. Dasa Syawal Syahputra, M.Sos., yang telah mengizinkan pulang-pergi (Medan-Yogyakarta) selama ada keperluan tugas akhir.
14. Yuni Anggraeni dan Muhammad Ridwan.
15. Akhy Jenny Agung Pambudi.
16. Akhy Doni Finaldi dan teman-teman.
17. Mbak Purwanti.
18. Mas Andi Patotori Anhas.
19. Mas Kholid.
20. Muhammad Fajruchi K.
21. Ibnu Zariri.
22. Annastya Joko.
23. Dias Mundzir Jaisa.
24. Hadi Firdaos.
25. Teman-teman seperjuangan, Program Studi Televisi dan Film angkatan 2012.
26. Semua pihak yang telah membantu dan memberikan semangat atas penciptaan karya ini yang tidak dapat disebutkan satu-persatu.

Semoga hasil karya yang telah dibuat beserta laporan ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang memerlukan dan khususnya bagi Institut Seni Indonesia Yogyakarta sebagai bahan pustaka. Kritik dan saran yang membangun tentunya sangat penulis harapkan demi penyusunan dan kesempurnaan laporan ini.

Yogyakarta, 25 Desember 2017

Rohmat Rodiyat

DAFTAR ISI

<u>HALAMAN JUDUL.....</u>	<u>i</u>
<u>HALAMAN PENGESAHAN.....</u>	<u>ii</u>
<u>HALAMAN PERNYATAAN.....</u>	<u>iii</u>
<u>HALAMAN PERSEMBAHAN.....</u>	<u>iv</u>
<u>KATA PENGANTAR.....</u>	<u>v</u>
<u>DAFTAR ISI.....</u>	<u>vii</u>
<u>DAFTAR GAMBAR.....</u>	<u>viii</u>
<u>DAFTAR LAMPIRAN.....</u>	<u>xii</u>
<u>ABSTRAK.....</u>	<u>xiii</u>
BAB I. PENDAHULUAN	
A. <u>Latar Belakang Penciptaan.....</u>	<u>1</u>
B. <u>Ide Penciptaan.....</u>	<u>3</u>
C. <u>Tujuan dan Manfaat.....</u>	<u>5</u>
D. <u>Tinjauan Karya.....</u>	<u>5</u>
BAB II. OBJEK PENCIPTAAN DAN ANALISIS	
A. <u>Objek Penciptaan.....</u>	<u>12</u>
B. <u>Analisis Objek Penciptaan.....</u>	<u>20</u>
BAB III. LANDASAN TEORI	
A. <u>Komposisi.....</u>	<u>27</u>
B. <u>Keseimbangan.....</u>	<u>34</u>
C. <u>Sinematografi.....</u>	<u>40</u>
D. <u>Dramatisasi.....</u>	<u>45</u>
BAB IV. KONSEP KARYA	
A. <u>Konsep Penciptaan.....</u>	<u>48</u>
B. <u>Desain Produksi.....</u>	<u>56</u>
BAB V. PERWUJUDAN DAN PEMBAHASAN KARYA	
A. <u>Proses Perwujudan.....</u>	<u>57</u>
B. <u>Pembahasan Karya.....</u>	<u>71</u>
BAB VI. KESIMPULAN DAN SARAN	
A. <u>Kesimpulan.....</u>	<u>92</u>
B. <u>Saran.....</u>	<u>94</u>
<u>DAFTAR PUSTAKA</u>	
<u>LAMPIRAN</u>	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Poster film <i>The King's Speech</i>	6
Gambar 1.2 Komposisi yang membentuk keseimbangan informal	6
Gambar 1.3 Komposisi yang membentuk keseimbangan informal	7
Gambar 1.4 Poster film Alif Lam Mim.....	8
Gambar 1.5 Komposisi yang membentuk keseimbangan informal	9
Gambar 1.6 Komposisi yang membentuk keseimbangan informal	9
Gambar 1.7 Poster film <i>The Protector</i>.....	10
Gambar 1.8 Teknik <i>low angle</i>.....	11
Gambar 1.9 Teknik <i>high angle</i>.....	11
Gambar 2.1 Foto referensi Rumah RAW.....	17
Gambar 2.2 Foto referensi Pedesaan.....	17
Gambar 2.3 Foto referensi Rumah Kepala Desa.....	18
Gambar 2.4 Foto referensi Rumah Juragan.....	18
Gambar 2.5 Foto referensi Klinik	19
Gambar 2.6 Foto referensi Warung Makan	19
Gambar 2.7 Foto Lobi Hotel Madani Medan.....	20
Gambar 3.1 <i>The Rule of Thirds</i>	30
Gambar 3.2 Posisi objek pada titik <i>rule of thirds</i>.....	30
Gambar 3.3 <i>Blocking</i> sejumlah pemain yang menarik pada pusat perhatian...	32
Gambar 3.4 <i>Blocking</i> sejumlah pemain yang menghasilkan bentuk segitiga ..	33
Gambar 3.5 <i>Blocking</i> sejumlah pemain menjadikan satu kesatuan massa.....	33
Gambar 3.6 Objek sama bobotnya menghasilkan keadaan seimbang	35
Gambar 3.7 Objek yang beda bobotnya, tetap dalam keadaan seimbang.....	35
Gambar 3.8 Komposisi keseimbangan formal.....	36
Gambar 3.9 Keseimbangan formal digunakan dalam <i>two shot</i>.....	37
Gambar 3.10 Jenis <i>two shot</i> yang biasa di gunakan di dalam interior mobil...	37
Gambar 3.11 Keseimbangan informal dalam <i>close up</i>.	38
Gambar 3.12 <i>Look room</i> membentuk keseimbangan informal	38
Gambar 3.13 Keseimbangan informal dengan mengatur <i>level</i> pemain	39

Gambar 3.14 <i>Blocking</i> pemain membentuk komposisi segitiga	39
Gambar 3.15 Adegan perkelahian dengan komposisi segitiga terbalik	40
Gambar 3.16 Keseimbangan informal menghasilkan satu pusat perhatian	47
Gambar 4.1 Konflik eksternal yang terjadi pada tokoh utama.....	49
Gambar 4.2 Komposisi keseimbangan formal	49
Gambar 4.3 Komposisi segitiga dalam adegan <i>fighting</i>.....	50
Gambar 4.4 Penerapan aturan <i>rule of thirds</i> pada Film RAW	51
Gambar 4.5 Kamera subjektif pada adegan <i>fighting</i>	51
Gambar 4.6 Garis imajiner membentuk komposisi segitiga	53
Gambar 4.7 Kamera SONY Alpha A7	54
Gambar 5.1 Foto Rumah Pak Kades	60
Gambar 5.2 Foto ruang tamu Rumah Pak Kades	60
Gambar 5.3 Foto Rumah Juragan.....	61
Gambar 5.4 Foto ruang tamu Rumah Juragan	61
Gambar 5.5 Foto lokasi Raw berkelahi dengan Gilang	61
Gambar 5.6 Foto jalanan menuju kota.....	62
Gambar 5.7 Foto ruang klinik	62
Gambar 5.8 Foto proses produksi di lobi hotel	64
Gambar 5.9 Foto Proses produksi <i>scene flashback</i> di dalam masjid	65
Gambar 5.10 Foto proses produksi <i>scene fighting</i> di warung makan	66
Gambar 5.11 Foto proses produksi <i>scene fighting</i> di lapangan	67
Gambar 5.12 Foto proses produksi <i>scene</i> Gilang tertembak.....	68
Gambar 5.13 Foto proses produksi <i>scene</i> ruang besuk tahanan.....	69
Gambar 5.14 <i>Storyboard scene</i> pembuka	73
Gambar 5.15 <i>Screenshot scene</i> pembuka.....	73
Gambar 5.16 <i>Storyboard scene flashback</i> yang membentuk garis lengkung ..	74
Gambar 5.17 <i>Screenshot scene flashback</i> yang membentuk garis lengkung...	74
Gambar 5.18 <i>Storyboard scene flashback</i> Kyai disergap sekelompok polisi ..	75
Gambar 5.19 <i>Screenshot scene flashback</i> Kyai disergap sekelompok polisi...	75
Gambar 5.20 <i>Storyboard scene flashback</i> Raw kecil ditinggal sendirian.....	76
Gambar 5.21 <i>Screenshot scene flashback</i> Raw kecil ditinggal sendirian	76

<u>Gambar 5.22 Storyboard scene Raw lari di jalanan desa.....</u>	<u>77</u>
<u>Gambar 5.23 Screenshot scene Raw lari di jalanan desa.....</u>	<u>77</u>
<u>Gambar 5.24 Screenshot adegan Gilang memanggil Raw.....</u>	<u>77</u>
<u>Gambar 5.25 Screenshot scene fighting dengan komposisi segitiga.....</u>	<u>78</u>
<u>Gambar 5.26 Storyboard scene Raw termenung di kamar</u>	<u>79</u>
<u>Gambar 5.27 Screenshot scene Raw termenung di kamar</u>	<u>79</u>
<u>Gambar 5.28 Titik fokus pada Raw</u>	<u>80</u>
<u>Gambar 5.29 Titik fokus pada potongan koran.....</u>	<u>80</u>
<u>Gambar 5.30 Close up shot pada potongan kertas</u>	<u>80</u>
<u>Gambar 5.31 Storyboard scene Raw diusir security hotel.....</u>	<u>81</u>
<u>Gambar 5.32 Garis sebagai metafora visual</u>	<u>81</u>
<u>Gambar 5.33 Komposisi segitiga menghasilkan keseimbangan informal</u>	<u>82</u>
<u>Gambar 5.34 Storyboard scene kekecewaan Raw diusir</u>	<u>82</u>
<u>Gambar 5.35 Screenshot scene kekecewaan Raw diusir</u>	<u>82</u>
<u>Gambar 5.36 Storyboard scene dialog di warung makan</u>	<u>83</u>
<u>Gambar 5.37 Screenshot scene dialog di warung makan.....</u>	<u>83</u>
<u>Gambar 5.38 Screenshot scene fighting kamera subjektif</u>	<u>83</u>
<u>Gambar 5.39 Storyboard scene Raw terbaring di klinik.....</u>	<u>84</u>
<u>Gambar 5.40 Screenshot scene Raw terbaring di klinik</u>	<u>84</u>
<u>Gambar 5.41 Posisi tempat tidur sebelum diubah.....</u>	<u>84</u>
<u>Gambar 5.42 Posisi tempat tidur setelah diubah.....</u>	<u>84</u>
<u>Gambar 5.43 Storyboard scene Raw merenung kembali.....</u>	<u>85</u>
<u>Gambar 5.43 Screenshot scene Raw merenung kembali</u>	<u>85</u>
<u>Gambar 5.45 Storyboard close up shot pada scene 25.....</u>	<u>85</u>
<u>Gambar 5.46 Screenshot close up shot pada scene 25</u>	<u>85</u>
<u>Gambar 5.47 Storyboard scene Pak Kades terpojok.....</u>	<u>86</u>
<u>Gambar 5.48 Screenshot scene Pak Kades terpojok</u>	<u>86</u>
<u>Gambar 5.49 Titik fokus pada ekspresi wajah Pak Kades</u>	<u>86</u>
<u>Gambar 5.50 Titik fokus pada ujung pistol.....</u>	<u>86</u>
<u>Gambar 5.51 Storyboard scene flashback Pak Kades menyimak Kyai</u>	<u>87</u>
<u>Gambar 5.52 Screenshot scene flashback Pak Kades menyimak Kyai</u>	<u>87</u>

<u>Gambar 5.53 Storyboard scene flashback Pak Kades menerima telepon</u>	<u>88</u>
<u>Gambar 5.54 Screenshot scene flashback Pak Kades menerima telepon</u>	<u>88</u>
<u>Gambar 5.55 Storyboard scene teknik dutch angle</u>	<u>89</u>
<u>Gambar 5.56 Screenshot scene teknik dutch angle.....</u>	<u>89</u>
<u>Gambar 5.57 Screenshot scene fighting teknik dutch angle</u>	<u>89</u>
<u>Gambar 5.58 Screenshot perpadauan kamera subjektif dan dutch angle.....</u>	<u>89</u>
<u>Gambar 5.59 Storyboard scene Raw dijenguk Fatma.....</u>	<u>90</u>
<u>Gambar 5.60 Screenshot scene Raw dijenguk Fatma</u>	<u>90</u>
<u>Gambar 5.61 Storyboard scene establish jalanan desa</u>	<u>91</u>
<u>Gambar 5.62 Screenshot scene establish jalanan desa</u>	<u>91</u>
<u>Gambar 5.63 Storyboard scene dialog interior mobil.....</u>	<u>91</u>
<u>Gambar 5.64 Screenshot scene dialog interior mobil</u>	<u>91</u>



DAFTAR LAMPIRAN

[Lampiran 1. Desain Produksi](#)

[Lampiran 2. Skenario](#)

[Lampiran 3. *Storyboard*](#)

[Lampiran 4. Jadwal Produksi](#)

[Lampiran 5. Foto Dokumentasi Produksi](#)

[Lampiran 6. Desain Poster Karya](#)

[Lampiran 7. Desain *Cover* dan Stiker DVD](#)

[Lampiran 8. Desain Poster *Screening*](#)

[Lampiran 9. Desain Undangan dan *Flyer Screening*](#)

[Lampiran 10. *Screenshot Trailer* dan Publikasi di Media Sosial](#)

[Lampiran 11. Foto Dokumentasi *Screening*](#)

[Lampiran 12. Form Administrasi Tugas Akhir](#)

[Lampiran 13. Lembar Pernyataan](#)

[Lampiran 14. Surat Keterangan Pelaksanaan *Screening*](#)

[Lampiran 15. Resume dan *Rundown Screening*](#)

[Lampiran 16. Buku Tamu *Screening*](#)

ABSTRAK

Objek penciptaan pada karya seni ini adalah naskah film RAW yang menceritakan perjuangan seorang anak yang ingin mencari kebenaran bahwa ayahnya bukanlah seorang teroris. Dalam pengembangan ceritanya, tokoh utama akan mengalami konflik batin yang disebabkan oleh sikap temannya yang memperoloknya dengan sebutan anak teroris. Penataan komposisi gambar untuk menggambarkan konflik batin tersebut akan divisualkan ke dalam bentuk komposisi gambar dengan menggunakan teori keseimbangan. Komposisi keseimbangan informal digunakan lebih dominan dalam membangun dramatisasi adegan pada sinematografi film televisi RAW. Komposisi keseimbangan informal merupakan keseimbangan yang asimetris sehingga menyajikan penataan yang kuat untuk menggambarkan kondisi pemain seperti terpojok, putus asa, lemah, kecewa, dan terintimidasi. Konsep karya dalam membentuk komposisi keseimbangan informal dalam membangun dramatisasi adegan yaitu dengan memusatkan perhatian penonton pada pemain atau objek yang lebih penting, dalam hal ini pemain atau tokoh utama yang mengalami kondisi tidak stabil pada dirinya, sehingga penonton dapat ikut merasakan apa yang dialami oleh tokoh utama. Penataan *blocking* pemain dan elemen-elemen garis dan bentuk baik secara nyata maupun imajiner dapat dimanfaatkan dalam menarik gerakan mata dan perhatian penonton. Meskipun komposisi keseimbangan informal lebih dominan digunakan dalam membangun dramatisasi adegan untuk menggambarkan kondisi konflik batin pada tokoh utama, komposisi keseimbangan formal juga digunakan untuk menggambarkan kondisi tenang dan damai pada diri tokoh utama. Komposisi keseimbangan formal juga digunakan sebagai pembanding agar komposisi keseimbangan informal dapat diperhatikan.

Kata kunci : dramatisasi, keseimbangan informal, dan sinematografi.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Berawal dari beberapa kasus terorisme yang kerap bermunculan di media televisi, seperti kasus penyerangan gedung kembar *World Trade Center* (WTC) yang terkenal dengan peristiwa 11 September, kasus Bom Bali, Bom JW Marriott, sampai penyerapan seseorang yang diduga sebagai teroris, dan lain sebagainya. Setiap kasus terorisme yang muncul, masyarakat selalu dibombardir oleh hampir seluruh media dengan berita itu, sehingga muncul istilah aksi melawan terorisme. Namun disisi lain, kasus terorisme yang diangkat selalu membawa nama Islam.

Kejadian ini pun tidak lepas dari peranan media massa sebagai penyebar berita kepada masyarakat luas, khususnya media televisi yang mampu dengan kuat mempengaruhi individu penontonnya dan bahkan mengarahkan persepsi khalayak ramai terhadap sebuah kenyataan. Bahkan dalam hal yang ekstrim penonton menganggap bahwa lingkungan sekitar sama persis seperti yang tergambar dalam televisi. Intensnya berita terorisme yang terjadi, menjadikan masyarakat menganggap apa yang dilihat merupakan apa yang benar-benar terjadi secara menyeluruh di dunia, sehingga mereka merasa takut dan resah dengan keadaan tersebut.

Berdasarkan fenomena di atas, seolah membuat fakta bahwa Islam secara keseluruhan adalah “teroris“ serta identik dengan “aksi terorisme”. Persoalan yang berkaitan dengan unsur keagamaan terutama dalam hal ini (Islam) merupakan persoalan yang sangat sensitif namun cenderung digeneralisir faktanya oleh media. Padahal realitasnya ajaran Islam sendiri sangat luas dan kompleks, sehingga tidak seharusnya media dengan mudah menggeneralisir begitu saja, yang pada akhirnya akan memojokkan umat Islam dan menimbulkan persepsi negatif masyarakat terhadap Islam.

Selanjutnya, televisi merupakan ‘kotak kecil’ yang dapat memunculkan tayangan (video) dan suara (audio) yang seakan telah menjadi kebutuhan pokok bagi masyarakat. Kotak kecil elektronik itu hampir terdapat di setiap rumah.

Meskipun ada beberapa rumah penduduk di suatu daerah yang sulit menjangkaunya. Menonton televisi banyak digemari oleh masyarakat guna mengetahui informasi, berita terbaru, serta hiburan. Oleh karena itu, kepercayaan masyarakat terhadap televisi sebagai sumber informasi sangatlah besar. Televisi juga mempunyai karakteristik tersendiri yaitu adanya audiovisual yang lebih dirasakan perannya dalam mempengaruhi khalayak, sehingga dapat dimanfaatkan oleh para sineas film untuk menyampaikan pesan yang ingin disampaikan kepada penonton lewat tayangan film melalui media televisi. Film juga merupakan salah satu media komunikasi massa, di samping surat kabar, majalah, radio dan televisi yang dibuat dengan tujuan tertentu kemudian hasilnya tersebut ditayangkan untuk dapat ditonton oleh masyarakat. Karakteristik psikologisnya khas bila dibandingkan dengan sistem komunikasi interpersonal, bahwa film bersifat satu arah. Bahkan bila dibandingkan dengan jenis komunikasi massa lainnya, film dianggap jenis yang paling efektif (Pranajaya, 1999 : 10 - 11).

Berdasarkan pemaparan di atas, maka dibuatlah film yang berjudul RAW, bercerita tentang seorang pemuda bernama Rawi (Raw) yang dilabeli anak teroris oleh teman dan warga desa, setelah ayahnya yang seorang Kyai ditangkap polisi dengan tuduhan terlibat aksi terorisme di sebuah hotel 10 tahun yang lalu. Raw yang juga ahli beladiri pun ditangkap polisi karena diduga selalu meresahkan warga. Setelah Raw dibebaskan oleh bapak Kepala Desa (Pak Kades) yang merupakan teman dari Kyai, Raw bertekad ingin membuktikan sendiri bahwa ayahnya bukanlah seorang teroris sebagaimana tuduhan media dan warga. Seiring waktu, pencarian bukti Raw bahwa ayahnya bukanlah teroris pun bisa ditemukan dan ternyata semua dalangnya adalah Pak Kades dengan siasatnya. Namun, di akhir cerita Raw malah ditangkap dan dipenjara karena disangka telah membunuh Pak Kades dan anaknya (Gilang).

Kata "RAW" sendiri disusun dari kata "WAR" jika dibalik susunan hurufnya dan "WAR" dalam bahasa Inggris berarti "perang". Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) versi online, perang bisa diartikan perkelahian atau konflik. Demikian juga dengan kisah tokoh Raw dalam film ini yang mengalami konflik internal (konflik batin) dan perkelahian dalam perjalanan mencapai tujuannya.

Konflik batin merupakan suatu pertentangan di dalam batin seseorang. Pertentangan tersebut bisa diartikan sebagai suatu guncangan di dalam batin sehingga keseimbangan di dalam diri terganggu. Konflik batin yang dialami Raw timbul karena sikap dari teman dan warga yang selalu mengejek Raw dengan sebutan anak teroris (konflik eksternal), sehingga Raw merasa kesal. Komposisi keseimbangan informal digunakan dalam karya film ini untuk mendramatisasi adegan dengan memvisualisasikan kondisi tokoh utama Raw yang mengalami konflik batin seperti rasa putus asa, kecewa, tertindas, tersudut atau terpojok. Kondisi tersebut divisualisasikan agar penonton seolah dapat ikut merasakan kondisi yang dirasakan oleh tokoh utama dan juga memusatkan perhatian penonton kepada pemain yang lebih penting.

B. Ide Penciptaan Karya

Pembuatan komposisi adalah tugas penata kamera. Komposisi merupakan hal yang mutlak diterapkan ketika seorang *sinematografer* meletakkan posisi kamera dan seorang pemain atau objek-objek yang ada di depannya. Tidak menjadi masalah apapun objek atau pemain yang akan dimasukkan ke dalam *frame*. Namun, bagaimana caranya menempatkan objek dan pemain tersebut di dalam sebuah *frame* agar terlihat baik. Berbicara tentang prinsip komposisi, sebenarnya tidak ada aturan khusus tentang komposisi ketika diaplikasikan pada karya audiovisual. Apapun objek yang diletakkan dalam sebuah *frame* tidaklah terlalu penting, karena yang paling penting adalah bagaimana caranya meletakkan objek tersebut, sehingga penonton bisa menikmati gambar tersebut. Komposisi suatu *shot* tidak hanya masalah pengemasan gambar saja, tapi harus diingat bagaimana gambar-gambar tersebut bisa berkesinambungan (Pintoko dan Umbara, 2010 : 113).

Menurut Wahyu Wary Pintoko dan Diki Umbara (2010 : 112) prinsip utama dalam segala macam komposisi adalah keseimbangan (*balance*). Keseimbangan merupakan suatu kualitas nyata dari setiap objek di mana perhatian visual dari 2 bagian pada 2 sisi dari pusat keseimbangan (pusat perhatian) adalah sama. Kenyamanan estetika yang dihasilkan oleh keseimbangan nampaknya memiliki sesuatu yang berhubungan dengan kualitas gerakan mata sewaktu bergerak dari satu

sisi ke sisi lain yang akan menemukan daya tarik yang sama pada separuh bagian kiri dan separuh bagian kanan. Keseimbangan akan menunjukkan rasa adanya berat atau daya tarik yang dihasilkan suatu objek yang dilihat oleh mata, sehingga dapat dikatakan bahwa adanya berat visual akan mempengaruhi keseimbangan komposisi.

Teori keseimbangan baik formal maupun informal dapat menjelaskan kondisi dari seorang tokoh utama, sehingga kondisi yang dirasakan oleh tokoh utama dapat dirasakan juga oleh penonton dengan komposisi gambar yang mendukung dan menarik. Meskipun demikian, kondisi tokoh pendukung seperti Pak Kades juga akan divisualisasikan di beberapa adegannya. Keseimbangan dalam komposisi gambar juga tak lepas dari elemen-elemen pembentuknya, di antaranya garis, bentuk, dan massa (Mascelli, 2010 : 390). Elemen-elemen tersebut digunakan untuk membentuk komposisi dengan bahasa yang universal dan bisa menggerakkan respon emosional yang sama pada hampir setiap penonton (Mascelli, 2010 : 390). Sarwo Nugroho (2015 : 111) menambahkan bahwa karakter garis merupakan bahasa rupa dan unsur garis, baik garis nyata yang terlihat maupun garis semu/imajiner. Bahasa garis tersebut sangat penting dalam penciptaan karya seni untuk memvisualisasikan suatu karakter yang diinginkan. Berdasarkan pengalaman tokoh Raw dan Pak Kades yang dominan mengalami goncangan di dalam batinnya, maka penggunaan teori keseimbangan difokuskan pada keseimbangan informal dalam perancangan komposisi di beberapa adegan pada penciptaan karya ini. Elemen-elemen pembentuk komposisi tersebut yang telah disebutkan sebelumnya dapat diaplikasikan untuk menunjang komposisi keseimbangan informal dalam membangun dramatisasi adegan pada sinematografi karya film ini. Komposisi keseimbangan informal merupakan komposisi di mana pemain atau objek yang lebih penting ditempatkan pada pusat perhatian (Mascelli, 2010 : 412). Maka, aturan *rule of thirds*, *blocking* pemain, pemilihan *angle* kamera dan *framing* juga akan diperhatikan untuk membentuk komposisi keseimbangan informal. Sementara itu, komposisi keseimbangan formal akan digunakan atau difungsikan untuk memvisualisasikan kondisi tenang dan damai pada diri tokoh utama dan sebagai pembanding agar komposisi keseimbangan informal dapat diperhatikan.

C. Tujuan & Manfaat

1. Tujuan Penciptaan

- a. Membuat komposisi gambar dengan membentuk suatu kesatuan yang serasi (*balance*) secara keseluruhan film.
- b. Memvisualisasikan kondisi atau konflik batin yang dialami tokoh utama atau pemain pendukungnya pada sebuah karya film dari segi videografi.
- c. Menarik perhatian penonton dengan komposisi keseimbangan informal.
- d. Membangun dramatisasi adegan agar penonton dapat ikut merasakan apa yang dirasakan baik oleh tokoh utama dan pemain pendukungnya.
- e. Mengabarkan kepada masyarakat umum melalui karya film (fiksi) televisi bahwa Islam selalu menjadi bahan fitnah oleh sekelompok orang atau media yang tidak bertanggungjawab.
- f. Menyampaikan pesan sosial kepada masyarakat mengenai pentingnya menjaga kerukunan bermasyarakat.

2. Manfaat Penciptaan

- a. Memberikan referensi pengaplikasian komposisi keseimbangan (informal) sebagai cara menyampaikan pesan dan untuk membangun dramatisasi adegan pada sinematografi film.
- b. Penonton dapat merasakan apa yang dirasakan dan dialami oleh tokoh utama dan pemain pendukungnya.
- c. Menjadikan film sebagai media hiburan yang tetap mengandung nilai edukasi.
- d. Menjadikan perhatian penting bagi masyarakat, bahwa Islam tidak identik dengan terorisme.

D. Tinjauan Karya

Penciptaan karya seni berarti memvisualisasikan gagasan yang mengandung nilai estetik ke dalam sebuah karya. Nilai estetik merupakan kemampuan dari suatu karya untuk menimbulkan pengalaman bagi orang yang mengamatinya. Adapun karya-karya yang dijadikan acuan bagi karya seni yang akan dibuat, yaitu:

1. *The King's Speech*



Produser	: Iain Canning, dkk.
Penulis	: David Seidler
Sutradara	: Tom Hooper
Sinematografer	: Danny Cohen
Editor	: Tariq Anwar
Durasi	: 118 menit
Distributor	: Paramount Pictures
Tanggal Rilis	: 6 September 2010

Gambar 1.1 Poster film *The King's Speech*

(Sumber: <https://id.wikipedia.org>)

Karya film layar lebar Hollywood berjudul “*The King's Speech*” dari seorang sutradara bernama Tom Hooper dan Danny Cohen sebagai penata kameranya. Film ini tidak sedikit menerapkan komposisi untuk memberikan maksud atau makna tertentu pada sebuah *shot*-nya. Penempatan pemain dan objek-objek lainnya begitu baik, sehingga penonton benar-benar dibawa masuk ke dalam filmnya. Konflik batin atau emosi yang ada dalam diri tokoh utamanya dikaiisasikan dengan memanfaatkan elemen-elemen pembentuk komposisi seperti garis-garis untuk membentuk komposisi keseimbangan informal.



Gambar 1.2 Komposisi yang membentuk keseimbangan informal.

(Sumber: Screenshot film *The King's Speech*)

Potongan film pada komposisi gambar di atas (Gambar 1.2) merupakan adegan tokoh utama, seorang pangeran kerajaan yang sedang gugup dalam menyampaikan pidato di hadapan rakyatnya. Adegan ini memanfaatkan deretan penonton (*blocking* pemain) sehingga menghasilkan garis imajiner yang menarik perhatian penonton menuju titik pusat perhatian yaitu tokoh utama yang sedang mengalami perasaan gugup saat berpidato. Selain itu, komposisi gambar juga menggunakan aturan *rule of thirds* dalam mengatur posisi objek. Posisi objek ditempatkan di sisi kiri *frame* sehingga membentuk komposisi keseimbangan informal dan memberi kesan pemain sedang mengalami kondisi tertekan.



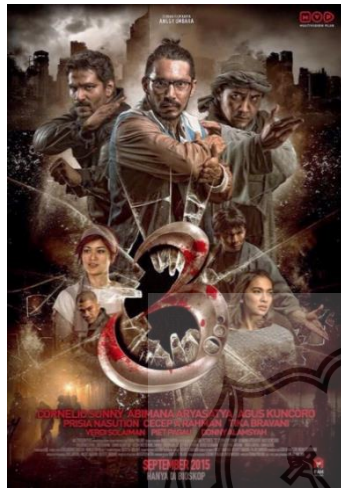
Gambar 1.3 Komposisi yang membentuk keseimbangan informal.

(Sumber: Screenshot film *The King's Speech*)

Begitupun pada *shot* di atas (Gambar 1.3) merupakan adegan tokoh utama yang masih merasa gugup sebelum naik ke atas podium untuk berpidato dan istrinya berusaha menenangkannya. Adegan ini memanfaatkan elemen garis, yaitu pegangan tangga yang membentuk dan seolah menarik garis menuju titik pusat perhatian penonton yaitu kedua pemain yang sedang berdiri seolah terpojokan, sehingga *shot* tersebut akan membentuk komposisi keseimbangan informal. Harapan dari pembentukan komposisi tersebut yaitu untuk membangun dramatisasi adegan, sehingga penonton dapat ikut merasakan apa yang dirasakan pemain di dalam film. Oleh karena itu, pembentukan komposisi-komposisi gambar pada karya film ini bisa dijadikan referensi

dalam menempatkan pemain atau objek dan juga dalam memanfaatkan elemen-elemen garis nyata atau imajiner yang ada dalam *mise-en-scene* untuk membentuk komposisi keseimbangan informal pada film RAW.

2. Alif Lam Mim



Produser	: Ari Untung
Sutradara	: Anggi Umbara
Pemain	: Cornelio Sunny Abimana Aryasatya Agus Kuncoro
Durasi	: 122 menit
Distributor	: Multivision Plus
Tanggal Rilis	: 1 Oktober 2015
Negara	: Indonesia

Gambar 1.4 Poster film Alif Lam Mim

(Sumber: <https://id.wikipedia.org>)

Film Alif Lam Mim bercerita tentang persahabatan tokoh Alif, Herlam dan Mimbo. Mereka tumbuh bersama di sebuah padepokan silat bernama Al-Ikhlas. Lebih tepatnya Pondok Pesantren Al-Ikhlas yang dipimpin oleh Kyai Mukhlis. Walaupun sangat akrab, ketiganya memiliki cita-cita yang berbeda. Alif, bertekad untuk menjadi seorang aparat negara yang dapat menegakkan hukum yang benar. Sedangkan Herlam (Lam) memilih untuk menyampaikan kebenaran lewat tulisan. Adapun Mimbo (Mim), memutuskan untuk mengabdikan kehidupannya sebagai seorang pengajar di Pondok Pesantren Al-Ikhlas. Meskipun jalan yang mereka pilih berbeda, akan tetapi mereka memiliki satu tujuan yang sama yaitu membela kebenaran dan memegang teguh idealisme. Alif, Lam dan Mim dipaksa bertempur satu sama lain dalam mempertahankan dan memperjuangkan kebenarannya masing-masing, seraya harus terus menjaga keluarga dan orang-orang yang mereka hormati dan cintai. Pada film ini terdapat adegan *action* pada beberapa *scene*-nya yang memanfaatkan *angle camera* dan *blocking* pemain.



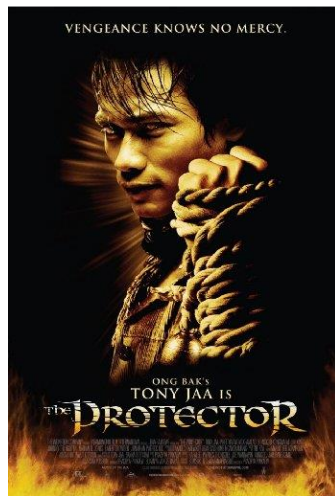
Gambar 1.5 Komposisi yang membentuk keseimbangan informal.
(Sumber: Screenshot film Alif Lam Mim)

Potongan film pada adegan di atas (Gambar 1.5) merupakan adegan *action* menggunakan komposisi keseimbangan tidak formal dengan memanfaatkan elemen bentuk melalui penempatan posisi (*blocking*) pemain. Jika kita perhatikan secara seksama, ketiga pemain yang ada di dalam *shot* tersebut dengan posisi adegan yang berbeda mereka membentuk segitiga dengan pemain perempuan sebagai titik puncaknya dan juga dengan warna baju yang lebih dominan daripada baju kedua pemain lainnya menyebabkan pusat perhatian lebih kepada pemain wanita. Oleh karena itu, pemanfaatan elemen bentuk segitiga dalam film ini dirasa dapat dijadikan sebagai tinjauan karya untuk film yang akan dibuat. Cerita pada film RAW juga terdapat adegan *action* tokoh utama dalam perjalanannya mencari bukti kebenaran untuk mengungkap kasus ayahnya.



Gambar 1.6 Komposisi yang membentuk keseimbangan informal.
(Sumber: Screenshot film Alif Lam Mim)

3. *The Protector*



Sutradara	: Prachya Pinkaew
Penulis Skenario	: Napalee Piyaros Thongdee
D. O. P.	: Nuttawut Kittikun
Bintang Film	: Tony Jaa Petchtai Wongkamlao
Genre	: Action, Crime, Drama
Durasi	: 108 min
Tanggal Tayang	: 11 Agustus 2005

Gambar 1.7 Poster film *The Protector*

(Sumber: <http://www.downloadfilm.biz>)

The Protector bercerita tentang kehidupan seorang pemuda yang tumbuh besar bersama gajah. Pemuda tersebut bernama Kham (Tony Jaa). Kham tinggal di sebuah desa yang berada di Thailand. Kham bersama ayahnya mempunyai 2 ekor gajah yang diberi nama Por Yai dan Kohn (anak gajah). Suatu hari mereka berdua bersama kedua gajahnya tersebut mengikuti sebuah festival. Namun pada saat mereka berada dalam sebuah festival tersebut, tiba-tiba kedua gajahnya tersebut diculik oleh para penjahat. Para penjahat tersebut membawa kedua gajahnya tersebut ke Sydney, Australia.

Pada inti kisah film ini hampir ada kesamaan dengan film RAW, tokoh utama yang berjuang untuk mencari sesuatu sebagai tujuannya. Pada film ini juga terdapat adegan *action* pada beberapa *scene*-nya dengan pergerakan kamera melalui teknik *handheld camera*. Kemudian yang lebih menarik pada film ini adalah pengambilan gambar adegan tokoh utama masuk ke restoran dengan satu kali pengambilan dengan durasi cukup lama hampir sekitar 5 menit yang biasa disebut dengan istilah *long take*.

Adegan *long take* terjadi ketika Kham masuk ke suatu restoran yang bertingkat pada menit 40.20, ia dihadang oleh para penjaga restoran atau anaknya pemilik restoran dan terjadilah aksi perkelahian yang berlangsung dengan dramatis dari lantai dasar hingga lantai 5 pada menit 44.15. Setelah

mengalahkan semua yang menghadangnya, Kham berhasil menemukan anak gajah kesayangannya itu dan belum sempat dijadikan sebagai hidangan di restoran tersebut.

Adegan yang dibuat dengan teknik *long take* memang diperlukan kerjasama yang baik antara sutradara, penata kamera, para pemain dan kameraman untuk mengambil adegan tanpa putus. Teknik ini pun selalu dipadukan dengan teknik *handheld camera*. Pergerakan kamera yang kasar (*shaky*) pun digunakan dalam beberapa adegan, seperti adegan ketika terjadi kegaduhan di jalan dikarenakan induk gajah kabur mengejar anak gajah yang diculik. Teknik *high angle* dan *low angle* pun digunakan dalam film ini yang berfungsi untuk memberikan motif-motif tertentu. Teknik pergerakan kamera yang *shaky* pada karya film ini bisa dijadikan referensi untuk membangun gambar yang dinamis pada adegan *action* pada film RAW.



Gambar 1.8 Teknik *low angle*.

(Sumber: Screenshot film *The Protector*)



Gambar 1.9 Teknik *high angle*.

(Sumber: Screenshot film *The Protector*)