

**PENERAPAN *DYNAMIC SHOT* UNTUK MENDUKUNG KARAKTER  
TOKOH UTAMA PADA SINEMATOGRAFI FILM DRAMA KOMEDI  
“UNDIAN”**

JURNAL TUGAS AKHIR  
untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai derajat Sarjana Strata I  
Program Studi Televisi dan Film



Disusun oleh  
Ahmad Kamil  
NIM: 1110581032

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

2017

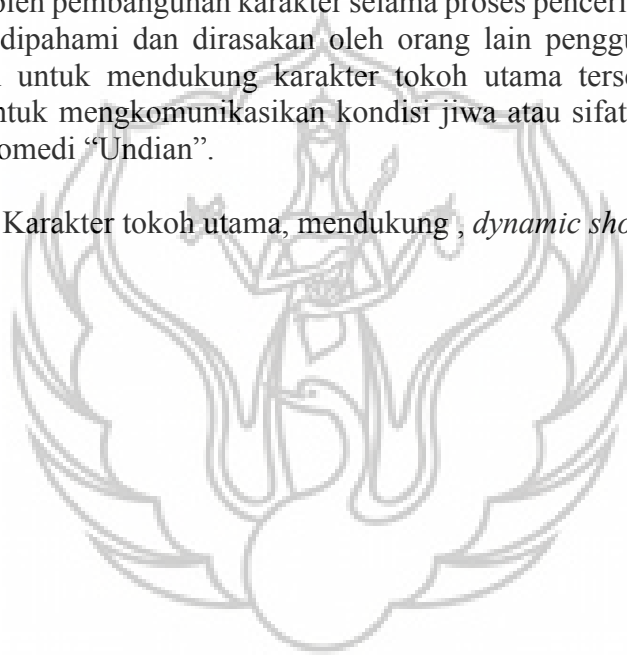
PENERAPAN *DYNAMIC SHOT* UNTUK MENDUKUNG KARAKTER  
TOKOH UTAMA PADA SINEMATOGRAFI FILM DRAMA KOMEDI  
“UNDIAN”

Oleh : Ahmad Kamil (1110581032)

**ABSTRAK**

Sebuah film akan memberikan kesan yang akan ditimbulkan kepada orang lain dan jalan cerita akan menarik ketika karakter tokoh utama dalam cerita dibangun dengan kuat. Karakter merujuk pada istilah watak yang berarti kondisi jiwa atau sifat dari tokoh tersebut. Cerita dan kesan yang diciptakan akan terpengaruh oleh pembangunan karakter selama proses penceritaan. Agar cerita dan kesan dapat dipahami dan dirasakan oleh orang lain penggunaan *dynamic shot* diaplikasikan untuk mendukung karakter tokoh utama tersebut. *Dynamic shot* digunakan untuk mengkomunikasikan kondisi jiwa atau sifat tokoh utama dalam film drama komedi “Undian”.

Kata Kunci : Karakter tokoh utama, mendukung , *dynamic shot*.



## Latar Belakang

Film bergenre komedi merupakan salah satu jenis film yang banyak memikat penonton film di Indonesia. Karakter atau tokoh dalam film genre ini memegang peranan penting, karena kelucuan selalu terjadi kepada karakter penggerak cerita. Era 80an film komedi di Indonesia mencapai puncak kejayaannya, yaitu Warkop DKI, Benyamin Sueb, Ateng, dan beberapa penokoh lain menjadi nilai jual dalam film komedi. Bagi dua kutub yang saling tarik menarik, cerita dan tokoh seakan tak lepas begitu saja. Di Indonesia sampai sekarang film bergenre komedi masih memegang hati penonton dengan suguhan cerita yang beragam. Tak dipungkiri, pada era 2000-an Indonesia seakan kurang memiliki ikon film yang melekat di hati penontonnya.

Unsur komedi hampir selalu muncul dalam setiap film, meskipun *genre* film tersebut tidak berhubungan dengan komedi. Naskah berjudul “Undian” ini akan dikemas dengan *genre* drama komedi di mana untuk membuat naskah tersebut akan menceritakan antusias masyarakat terhadap undian yang masih sangat tinggi.

Di dalam produksi penciptaan ini, merupakan kerja tim, yang secara spesifik menjelaskan tentang konsep kerja penataan kamera yaitu tentang penerapan *dynamic shot* untuk mendukung karakter tokoh utama pada sinematografi film drama komedi “Undian”

Pengertian kata undian bagi sebagian masyarakat merupakan cara untuk mendapatkan sesuatu yang diinginkan. Fenomena undian saat ini baik dilaksanakan oleh perorangan atau lembaga merupakan salah satu strategi untuk memeriahkan suatu acara dan peningkatan pemasaran barang dagangan. Masih maraknya undian di masyarakat tetapi masih sedikit film cerita yang mengangkat undian sebagai unsur cerita membuat hal ini menjadi menarik untuk diangkat ke dalam film cerita. Mewujudkan suatu cerita ke dalam bentuk film adalah pilihan yang tepat karena film dirasa sebagai media yang komplit sebagai media pencerita. Film dapat menampilkan kenyataan yang disertai dengan bunyi dan gerak. Film merupakan salah satu media yang efektif dalam hal menyampaikan suatu pesan, karena adanya suatu peristiwa yang mampu dilihat dan didengar sehingga dapat langsung dimaknai oleh seorang penerima pesan.

Pembangunan karakter dalam film komedi harus mempertimbangkan beberapa aspek yang menghantarkan penonton kepada kelucuan/sikon yang berlangsung. Keberhasilan dalam menciptakan karakter yang menghantarkan kelucuan tersebut dapat ditunjang dengan mempertimbangkan aspek sinematografi. *Dynamic shot* yang berarti tidak kaku dan bergerak, dalam penerapannya *dynamic shot* dipilih dengan tujuan memperkuat karakter tokoh selain itu dapat mendukung unsur naratif, menggambarkan situasi dan menambah kesan dramatis pada film.

Karakter dipilih karena kesan yang akan ditimbulkan kepada penonton dan jalan cerita akan menarik ketika karakter tokoh dalam cerita dibangun dengan kuat. Karakter merujuk pada istilah watak yang berarti kondisi jiwa atau sifat dari tokoh tersebut. Tokoh dibedakan menjadi 2 yaitu tokoh utama dan tokoh tambahan. Tokoh utama merupakan tokoh yang dinamis karena seluruh segi karakter diungkapkan selama penceritaan dan banyak mengalami perubahan karakter.

Dalam naskah dengan judul “Undian” menceritakan tentang kehidupan seorang laki-laki yang telah berumah tangga di mana sang istri pada saat itu sedang mengandung anak pertama mereka dan senang mengkredit barang apa pun baik untuk keperluan rumah tangga ataupun keperluan pribadinya. Laki-laki ini sering mengikuti acara undian berhadiah dan selalu ditentang oleh istrinya, karena lebih mementingkan undian daripada mencari sebuah pekerjaan yang tetap, sedangkan kebutuhan di rumah terus bertambah dan ditambah dengan kebutuhan biaya untuk persalinan istrinya. Didesanya laki-laki ini memang terkenal selalu beruntung dalam mengikuti undian. Hingga tepat pada ulang tahun desa. Desanya merayakan jalan santai dengan hadiah utama sepeda motor. Maka dari itu, laki-laki tersebut sangat antusias dan penuh ambisi mengikuti acara tersebut untuk mendapatkan hadiah utama yaitu sebuah sepeda motor.

Visualisasi sebuah karya dituntut untuk bisa menyampaikan pesan dan kesan yang sesuai dengan isi cerita. Hal ini menjadikan tantangan tersendiri untuk merealisasikan hal tersebut. Menurut Himawan Pratista dalam bukunya berjudul *Memahami Film*, menyatakan bahwa film dibagi atas dua unsur pembentuk, yakni unsur naratif dan unsur sinematik yang masing-masing tidak dapat dipisahkan sebagai pembentuk film. Naratif yang merupakan rangkaian peristiwa yang



berhubungan satu sama lain dan terikat oleh logika sebab-akibat yang terjadi dalam satu ruang dan waktu, adalah unsur pembentuk film (*a narrative film-a film that tells a story*). yaitu cerita yang hendak dituturkan unsur naratifnya tidak dapat dipisahkan dengan unsur sinematik, yaitu cara atau gaya untuk mengolahnya ataupun aspek-aspek teknis pembentuk film.

Film ini mencoba menunjukkan realitas yang terjadi dimasyarakat. Di mana undian masih menjadi daya tarik untuk mendapatkan sesuatu yang diinginkan tanpa perlu mengeluarkan banyak tenaga maupun biaya dan dikonsepsi secara sinematografi yang dinamis untuk penceritaan.

### **Ide Penciptaa Karya**

Film selalu terdapat tokoh utama dan tokoh utama tidak lepas dari pembangunan karakter. Pembangunan karakter dalam film “undian” dilakukan dengan mempertimbangkan impresi penonton agar dapat merasakan apa yang dirasakan oleh tokoh utama. Untuk merealisasikan tujuan tersebut, menerapkan *dynamic shot* sebagai pendukung karakter agar dapat memberikan kesan kepada penonton dan agar penonton dapat merasakan apa yang dirasakan oleh tokoh utama.

Visualisasi dimanis yang digambarkan pada film ini akan mengacu pada karakter tokoh utama yang dalam usahanya memenangkan undian dan naskah film “Undian” dengan menerapkan teknik *camera movement, handheld*, dan komposisi. Naskah film “Undian” sesuai dengan judulnya merupakan cerita tentang kegemaran masyarakat mengikuti undian. Uus sebagai tokoh utama dalam cerita ini adalah seorang suami yang menjadikan undian sebagai mata pencariannya, istrinya, Warsih yang sedang mengandung anak pertama mereka tidak senang Uus hanya mengandalkan undian sebagai mata pencarian meskipun Uus selalu beruntung. Untuk menggambarkan perubahan *mood* yang berkaitan dengan karakter tokoh dalam cerita, contohnya ketika karakter Uus diceritakan adalah seorang yang ambisius maka penggunaan teknik kamera adalah *handheld*. dengan penerapan teknik kamera yang tepat maka *mood* pada karakter yang diinginkan dapat tercapai. Naskah “Undian” ini memiliki tokoh utama yang punya ambisi kuat dalam undian dan optimis. Istrinya yang gemar mengkredit barang tidak senang bila suaminya

hanya mengandalkan undian untuk menghidupi keluarga sehingga selalu terjadi konflik antara mereka berdua, sampai pada akhirnya sang istri mendukung suaminya agar mengikuti undian gerak jalan yang diadakan didesanya dengan hadiah sepeda motor. Perbedaan pendapat antara seorang suami dan istri tersebut akan divisualisasikan secara dinamis sesuai *breakdown* naskah “undian”. Visualisasi dinamis atau / *dynamic shot* pada naskah akan disesuaikan dengan proses keseharian tokoh utama dalam mengikuti undian tanpa mengenal kata menyerah. Penceritaan dan konflik dalam film ini akan bergerak mengikuti rutinitas keseharian tokoh film ini.

Sinematografi film ini akan menjelaskan kepada penonton bagaimana keadaan rumah tangga dari kalangan menengah ke bawah, di mana suami menggantungkan biaya untuk kebutuhan keluarganya hanya dari undian dan istri yang seorang buruh cuci namun gemar mengkredit barang dan sedang mengandung anak pertama mereka, yang pada awal film akan terjadi pertentangan antara suami istri tersebut hingga pada akhirnya sang istri merasa harus menyemangati suaminya agar mendapatkan undian gerak jalan yang berhadiah sepeda motor. Apa yang terjadi dan dirasakan oleh tokoh utama dalam film ini akan divisualisasikan secara dinamis untuk menceritakan apa yang terjadi selama proses tokoh utama dari awal hingga akhir film. Dalam film ini *dynamic shot* akan dibangun untuk memperkuat karakter, memberikan daya tarik visual, serta meningkatkan unsur dramatik.

### **Landasan Teori**

*“Cinematography consist of showing the audience what we want them to know about the story”* (Blain, 2011:10).

*“There are many ways to find a motivation for a camera move, and they can be used to enhance the scene and add a layer of meaning beyond the shots themselves. They can also add a sense of energy, joy, menace, sadness, or any other emotional overlay”* (Blain Brown, 2012:211).

*“With movement you can express a lot of things. Sometimes, motion is emotion-you can create emotion by moving the camera”* - Michael Ballhaus (Goodridge & Grierson, 2012:32).

“Perhaps the best place to begin a discussion of camera movement is with the most challenging-going handheld. You may find it convenient to hold a smaller camera in your hand, but just because it is readily available mode of shooting does not mean that it is appropriate and it certainly does not mean it is easy to do well”. (Roy Thompson, 2009:116).

“When a composition has many diagonal lines it is called Dynamic Composition. The dynamism or excitement comes from the fact the diagonals are somewhat unsettling (as opposed to a static compositions that communicate peace and tranquility”. (<http://www.elementsofcinema.com> diakses pada 24 11 2017 pukul 02.47).

Komposisi yang baik merupakan aransemen dari unsur gambar untuk membentuk suatu kesatuan yang serasi (harmonis) secara keseluruhan (Mascelli, 1998:201).

Komedi adalah jenis film yang tujuan utamanya memancing tawa penontonnya. Film komedi biasanya berupa drama ringan yang melebih-lebihkan aksi, situasi, bahasa, hingga karakternya. Film komedi juga biasanya berakhir dengan penyelesaian cerita yang memuaskan penontonnya (*happy ending*). Sasaran film komedi umumnya ditujukan untuk penonton remaja, keluarga, dan anak-anak. (Pratista, 2008: 17).

*Property* adalah benda-benda yang ditampilkan dalam *frame*, digunakan untuk kelengkapan adegan atau untuk menandai sesuatu (Zoebazarry, 210:203).

“Penataan cahaya sangat membantu menciptakan pandangan khayalan tingkat tiga dimensi dalam arti mampu memperjelas adanya jarak, ruang, kepadatan dan unsur-unsur bentuk dari objeknya dan hal ini dapat membangun suasana *mood* atau *style*, demikian pula dapat memberikan dorongan atau menirukan suasana tertentu, misalnya memberikan kesan-kesan tertentu” (Subroto, 1994:384).

### **Konsep Karya**

Film “Undian” menggunakan teori *dynamic shot* untuk mendukung karakter tokoh utama agar dapat memberikan kesan yang tepat kepada penonton. Penerapan *dynamic shot* diterapkan sesuai dengan struktur cerita yang ada sesuai dengan

karakter tokoh dan konflik yang dihadapi oleh tokoh utama. Pengambilan gambar dinamis bertujuan untuk mendukung karakter dan konflik yang dihadapi Uus. Dinamis yang berarti bergerak luwes dan bebas akan menjadi dasar untuk mendukung karakter dan membawa dramatik cerita film ini. Dinamisasi yang diterapkan dalam film ini akan menggunakan beberapa teknik seperti *camera movement*, *handheld*, dan komposisi. Penggunaan beberapa teknik tersebut akan diterapkan kepada tokoh utama dalam film ini untuk menggambarkan perubahan *mood* dan dramatik cerita. Penerapan *dynamic shot* pada film ini berdasarkan visualisasi karakter dan konflik yang dihadapi tokoh dalam film ini dengan menerapkan beberapa teknik yang mendukung tercapainya dinamisasi tersebut.

Film “Undian” mempunyai tokoh utama yaitu Uus yang ditampilkan dengan karakter yang punya ambisi kuat dalam undian, optimis, tetapi malas bekerja dan tinggal bersama istrinya yang sedang mengandung anak pertama mereka. Uus berasal dari kalangan masyarakat menengah yang sangat menyukai undian. Pada film ini akan didominasi dengan gerak kamera, konsep ini dipilih untuk mendukung konsep *dynamic shot* yang digunakan. Gerak kamera di sini difungsikan untuk mendukung karakter dan menambah nilai-nilai dramatis pada film. Sosok Uus sebagai seorang suami yang tidak mempunyai pekerjaan tetap harus mencari biaya untuk persalinan istrinya. Dalam kehidupan rumah tangganya Uus hanya ingin hal-hal yang *instant*, salah satunya adalah mengikuti undian dan berharap memenangkannya, seperti membeli kopi, dan sabun yang berhadiah cincin berlian. Ambisi Uus yang kuat dan selalu optimis dalam mengikuti undian membuat Uus malas untuk mencari kerja.

Biaya persalinan istrinya menjadi sebuah guncangan untuk Uus. Tidak adanya biaya membuat Uus semakin berambisi memenangkan undian. Sehingga apa pun dilakukan oleh Uus agar dapat memenangkan undian. Penggunaan *dynamic shot* pada tokoh Uus bertujuan untuk memperkuat karakter yang merupakan penggerak cerita pada film “Undian” ini. *Dynamic shot* di sini akan mengaplikasikan beberapa teknik kamera yang akan mendukung karakter Uus sekaligus membangun dramatik dalam film ini.

Pengambilan gambar dinamis seperti yang sudah dijelaskan sebelumnya akan menggunakan beberapa teknik yaitu *camera movement*, *long shot* dan komposisi. *Mise-en-scene* menjadi pokok utama komponen-komponen yang membentuk sebuah komposisi keseimbangan baik formal maupun tidak formal, seperti *setting*, *blocking* pemain dalam *setting*, properti dan pencahayaan yang digunakan. Komposisi bisa tercipta karena sebuah aransemen elemen-elemen *mise-en-scene* di depan kamera, bagaimana memosisikan kamera terhadap objek dan *blocking* pemain untuk menyampaikan suatu pesan atau tujuan tertentu. Penonton bisa menempatkan diri mereka dalam adegan melalui komposisi yang di buat.

“*With movement you can express a lot of things. Sometimes, motion is emotion-you can create emotion by moving the camera*”  
*Michael Ballhaus* (Goodridge & Grierson, 2012 :32)

Sebagian besar *shot-shot* terdiri dari pergerakan yang dinamis. Pergerakan dengan *flow* yang sedikit *shaky* untuk mendukung karakter tokoh yang ambisius dalam mengikuti undian, serta pergerakan kamera dengan *flow* halus dan lambat untuk memberikan nilai-nilai dramatis serta mendukung karakter tokoh yang optimis dalam mengikuti undian. Untuk pengambilan gambar dengan pergerakan yang dinamis akan menggunakan alat bantu seperti *dolly track* atau menggunakan *slider* untuk mendapatkan pergerakan yang halus dan dinamis. Namun pada saat pergerakan yang sedikit kasar akan menggunakan teknik *Handheld*. adapun teknik – teknik yang akan digunakan untuk mencapai gambar yang dinamis antara lain yaitu, penggunaan teknik *tracking*, *handheld*, dan komposisi.

Sinematografi dalam film “Undian” adalah untuk mendukung karakter tokoh utama agar penonton merasakan apa yang dirasakan tokoh utama dalam berjuang memenangkan undian untuk biaya persalinan istrinya. tokoh utama yaitu Uus di tampilkan dengan *mood* atau rasa yang bercampur campur, di mana Uus bisa merasakan bahagia, bingung dan kesal. Semua *mood* ini di rasakan oleh Uus pada *scene-scene* tertentu.

#### a. Pengenalan

*Sequence* ini merupakan awal pengenalan tokoh utama yang memiliki keoptimisan dalam memenangkan undian dengan melakukan tarian ritual yang

dipercayai membawa keberuntungan. Selain itu pengenalan *setting* untuk menunjukkan status sosial karakter utama dalam cerita. *Dynamic shot* pada awal merupakan visualisasi dari ketenangan, rasa optimis tokoh utama yang datang ke ruang tamu untuk memotong-motong sabun demi mencari hadiah, dengan pergerakan yang *smooth* dengan teknik *tracking*, dan komposisi keseimbangan formal digunakan sebagai pendukung kepercayaan diri pada tokoh utama, dan mendukung karakter tokoh utama agar kesan yang ingin disampaikan dapat diterima oleh penonton.

#### b. Konflik

Pada *sequence* ini konflik yang terjadi adalah Uus dan warsih yang berdebat karena Uus dituduh telah menggadaikan televisi, dan konflik lainnya adalah ketika Uus dengan Bocin yang mengambil kupon Uus yang ternyata tidak terbawa ketika Uus berlari ke atas panggung untuk mengambil hadiahnya. Penerapan *dynamic shot* pada konflik akan lebih kasar dengan penggunaan *handheld*, untuk mendukung karakter tokoh utama yang ambisius dan komposisi keseimbangan tidak formal dipilih untuk menciptakan kesan karakter yang penuh permasalahan dan guncangan karena kegagalan dan ambisinya untuk menang yang tidak tercapai. Oleh karena itu penempatan karakter akan diletakan pada salah satu sisi *frame* dengan menggunakan pergerakan yang *shaky*.

#### c. Penyelesaian

Pada penyelesaian konflik film “Undian” penggunaan teknik kamera dengan pergerakan yang halus dan penggunaan *slow motion* bertujuan untuk mendukung karakter tokoh yang tetap optimis dan penggunaan komposisi keseimbangan tidak formal bertujuan memberikan kesan karakter yang terguncang karena ambisinya yang tidak tercapai. Tetapi pada akhir cerita penggunaan komposisi keseimbangan formal dan pergerakan kamera yang halus digunakan pada adegan anak Uus yang sedang memilih undian di depan sekolah dan mulai melakukan tarian ritual. Penggunaan teknik kamera tersebut bertujuan untuk membangun kembali karakter Uus. Bahwa ambisi Uus dan optimis akan kemenangan dalam mengikuti undian berhadiah telah menular kepada anaknya.

## **Desain Produksi**

- a. Kategori Program : Cerita
- b. Media : Televisi Jaringan
- c. Judul : Undian
- d. Format Program : Film Fiksi
- e. Genre : Drama Komedi
- f. Tema : Rumah Tangga
- g. Target Audiens : Remaja dan Dewasa
- h. Kategori Produksi : Non Studio
- i. Durasi : 25 Menit
- j. Premis :

Seorang laki-laki yang gemar bermain undian di setiap waktu yang membuat istrinya yang sedang hamil tua merasa jengkel dan kesal.

### **i. Judul**

Ide cerita ini lahir dari gagasan sutradara yang didasari pengalaman pribadi (pengalaman sehari-hari), kemudian dilanjutkan dengan melakukan pengamatan terhadap lingkungan masyarakat menengah ke bawah. Gagasan dan hasil observasi tersebut kemudian direalisasikan ke dalam bentuk tulisan, yaitu naskah. Selama proses menulis naskah “Undian” sutradara melakukan observasi untuk tokoh-tokoh yang ada di dalam naskah sebagai lakon yang akan menggerakkan cerita.

### **ii. Tema**

Tema besar yang digunakan dalam film drama komedi “Undian” adalah konflik rumah tangga yang berasal dari rutinitas sehari-hari. Adapun tema lain yang akan digunakan sebagai sub-tema yaitu undian.

### **iii. Premis**

Secara garis besar film “Undian” menceritakan seorang suami yang gemar mengikuti undian sehingga membuat istrinya yang sedang hamil merasa jengkel dan kesal.



iv. Alur/Plot

Film drama komedi “Undian” akan disajikan dengan durasi 25 menit. Dikemas dengan alur cerita yang memfokuskan konflik pada persoalan rumah tangga Uus dan Warsih, Uus yang gemar mengikuti undian dan ingin membeli kupon dengan jumlah banyak untuk mengikuti acara gerak jalan santai agar mendapatkan hadiah utama sepeda motor. Sedangkan tokoh lain seperti Bocah Ingusan adalah sebagai pendukung konflik sehingga permasalahan yang dihadapi Uus menjadi semakin runyam. Selain Uus yang dihadapkan dengan Warsih istrinya yang tidak menyukai kegemaran Uus, timbul permasalahan lain yang menambah Uus menjadi semakin sulit untuk mendapatkan apa yang diinginkannya.

v. Sinopsis

Uus adalah seorang suami (30 tahun) yang hidup bersama istrinya Warsih (28 tahun). Pasangan suami istri ini berasal dari keluarga kalangan menengah ke bawah yang tinggal di sebuah desa di Pabuaran kabupaten Sukabumi Jawa barat. Warsih merupakan seorang ibu rumah tangga yang sedang mengandung anak pertamanya dengan Usus. Warsih gemar sekali mengkredit barang untuk memenuhi keinginannya. Sedangkan Usus tidak memiliki pekerjaan tetap, Usus hanya sibuk mengikuti berbagai undian berhadiah setiap harinya. Usus selalu mengupayakan agar mendapatkan sesuatu dengan cara cuma-cuma, dari mengumpulkan bungkus kopi yang berhadiah mobil, sabun yang berhadiah cincin, hingga acara kuis di televisi yang menawarkan berbagai hadiah menarik. Warsih yang gemar mengkredit barang tidak menyukai kebiasaan Usus yang selalu mengusahakan mengikuti berbagai macam undian, sedangkan Usus tidak mempunyai penghasilan tetap menjadi konflik di kehidupan rumah tangga mereka, padahal mereka membutuhkan biaya untuk persalinan anak pertama mereka.

Keadaan menjadi semakin runyam ketika Usus berambisi mengikuti acara gerak jalan desa yang menghadihkan sepeda motor. Usus berencana membeli kupon sebanyak-banyaknya agar berpeluang mendapatkan sepeda motor, karena Usus meyakini bahwa ia mempunyai faktor keberuntungan



dengan melakukan tarian ritual yang menjadi simbol kepercayaannya dalam memperoleh keberuntungan.

Hal itu terbukti dengan Usus mendapatkan TV plasma dari produk sabun cuci. Kejadian itu membuat Warsih menjadi berubah terbalik mengikuti Usus. Bahkan Warsih mengikuti Undian kuis berhadiah di Televisi dan mendapatkan uang tunai. Warsih sangat bahagia, terutama Usus karena pada akhirnya mereka bisa membeli kupon yang banyak untuk mengikuti gerak jalan bersama. Ketika acara berlangsung, Usus dipertemukan dengan gerombolan anak kecil yang mengganggunya, mereka adalah Bocin dan ketiga temannya yang mengambil kupon Usus. Namun dengan pengejaran yang dilakukan Usus, ia kembali berhasil mendapatkan kuponnya kembali.

Proses pengumuman undian telah berlangsung, Usus dan Warsih berdampingan menunggu momen pengundian hadiah, mereka selalu menelaah kupon-kupon yang telah ditata rapi. Usus terlihat kecewa karena hanya mendapatkan sebuah payung. Tiba pada pengumuman hadiah utama, MC mengumumkan nomor kupon dan ternyata angka yang disebutkan ada pada salah satu kupon milik Usus. Usus dan Warsih sangat bahagia, Usus segera berlari ke depan panggung disusul Warsih yang terhenti di samping panggung karena tiba-tiba perutnya merasakan nyeri. Usus salah ambil, MC tidak mau menerima kupon yang dibawa Usus. Dari atas panggung Usus, ia bergegas turun dari atas panggung menghadang dan mencoba mengambil kupon miliknya. Namun Bocin tetap mengaku bahwa kupon itu miliknya, keadaan tersebut diperkuat dengan kemunculan bapak Bocin yang mengaku membelikan kupon itu untuk anaknya. Terjadi perdebatan di antara mereka di bawah panggung. Keadaan menjadi semakin rumit ketika Usus mendengar suara jeritan Warsih, hal tersebut membuat Usus sedikit lengah, Usus dikejutkan dengan keputusan panitia yang memberikan hadiah sepeda motor kepada Bocin. Usus sangat jengkel ketika harus pergi meninggalkan lapangan sambil menggendong Warsih.

Di akhir cerita, terlihat seorang anak SD yang akan mengambil lotre di depan SD, tiba-tiba ia menari ritual seperti yang dilakukan Usus, ternyata dia adalah anak Usus dan Warsih.

## Perwujudan Karya

Tahapan perwujudan karya ini melalui beberapa proses yang menjadi satu kesatuan hingga pada akhirnya tercipta sebuah karya, yaitu pra-produksi, produksi dan pasca-produksi.

### 1. Praproduksi

Tahapan awal dalam seluruh proses yang akan dilalui, atau juga bisa disebut tahap perencanaan. Praproduksi, adalah salah satu tahap paling penting dalam sebuah produksi. Pada saat tahap ini seluruh tim yang terlibat mempersiapkan segala sesuatu yang dibutuhkan sebelum proses produksi berlangsung. Apabila proses praproduksi dapat direncanakan dengan baik maka akan memberikan kemudahan pada tahap-tahap berikutnya. Berikut tahap-tahap yang dilakukan selama proses praproduksi.

### 2. Produksi

Proses produksi merupakan tahap eksekusi setelah melewati tahap praproduksi. Produksi film “Undian” berlangsung selama tiga hari dimulai pada tanggal 01 April 2017 sampai dengan 03 April 2017 di Temanggung, Jawa Tengah. Seluruh tim produksi menjalankan jadwal yang telah disusun dalam bentuk *call sheet* yang berikan kepada seluruh tim setiap hari, agar seluruh tim dapat mempersiapkan setiap *shot* dan adegan yang akan diambil.

#### a. Hari pertama

Tidak sesuai dengan proses pelaksanaan dengan rencana membuat tim produksi harus siap dengan rencana cadangan untuk mengejar target produksi. Pada proses hari pertama produksi terjadi beberapa kendala yaitu tidak sesuai waktu pengerjaan dengan rencana waktu yang sudah dibuat sebelumnya karena terjadi hujan yang memang tidak dapat diprediksi. Namun dengan adanya rencana cadangan dari target awal pada hari pertama yaitu menyelesaikan 12 *scene* dari 25 *scene* dapat melebihi target yaitu dapat menyelesaikan 14 *scene*. pada hari pertama berfokus pada *scene outdoor*, *scene montage* dan beberapa *scene indoor* yaitu di warung, jalan desa, lapangan, dapur dan teras rumah. Penggunaan *dolly track*, *glidecam*, dan *handheld* untuk adegan-adegan tertentu cukup bervariasi pada hari pertama ini, begitu pun penggunaan lensa dari lensa 24 mm pada saat pengambilan

gambar lebar hingga lensa 85mm pada saat pengambilan gambar dengan *shot size* yang lebih padat. Karena adanya kendala hujan seperti yang sudah diceritakan di awal, pada hari pertama ini ada satu *scene* yang tidak terselesaikan, yaitu *scene* warung. namun ditukar dengan salah satu *scene indoor* yaitu *scene* dikamar yang awalnya terdapat pada hari kedua proses produksi. Dengan segala pertimbangan hingga akhirnya tim menyetujui adanya perpindahan waktu pengerjaan *scene* dengan akibat penambahan waktu produksi pada hari pertama, yang awalnya diperkirakan selesai pada jam 21.00 WIB. Menjadi selesai pada waktu 22.30 WIB.



Foto 1. Proses produksi di lokasi warung dan kamar

#### b. Hari kedua

Hari kedua sebagian besar dilakukan di satu lokasi, yaitu lapangan tempat acara berlangsung. Dengan membangun set panggung dan dibantu dengan warga sekitar desa yang meramaikan set sebagai *figuran*. Proses produksi hari kedua diawali dengan penyelesaian *scene* di hari pertama yang belum terselesaikan. Setelah itu baru seluruh tim berpindah set menuju lapangan, dan bersiap untuk menyelesaikan 6 *scene* yang terdapat pada satu lokasi ini. Dengan estimasi waktu *scene* di lapangan selesai pada jam 17.00 WIB sebelum matahari terbenam. Namun tidak seperti yang direncanakan pada jam 17.30 WIB masih ada beberapa *shot* yang belum terambil sehingga tim memutuskan untuk berpindah lokasi karena sudah tidak memungkinkan lagi untuk mengambil *shot-shot* tersebut dengan *setting* pada siang hari sedangkan matahari sudah mulai turun. Tim penyutradaraan, penata kamera dan penata gambar melakukan diskusi apakah gambar yang diambil sudah cukup atau harus diteruskan besok. Setelah berunding akhirnya sutradara menyampaikan bahwa untuk besok *scene* di lapangan ini tidak perlu diambil lagi

karena sudah cukup secara kebutuhan cerita. Pada malam hari proses produksi di fokuskan pada *scene indoor*. Tidak jauh berbeda dengan hari pertama penggunaan alat dan lensa pada hari kedua cukup bervariasi menyesuaikan kebutuhan *scene*. Proses produksi hari kedua berjalan lancar dan selesai pada pukul 22.00 WIB.



Foto 2. Proses produksi di lokasi lapangan

### c. Hari ketiga

Hari terakhir proses produksi terbilang cukup melelahkan karena disaat proses produksi berlangsung, terjadi hujan yang tidak diperkirakan sebelumnya pada sore hari. Sehingga ada satu *scene* yang tidak terselesaikan. Pada hari ketiga ini lokasi hanya terfokus di *setting* rumah tokoh utama, dan tambahan *scene outdoor* yaitu *scene* di depan sekolah yang akhirnya tidak terselesaikan secara utuh karena hujan. Sehingga tim memutuskan untuk pindah lokasi ke *setting* rumah agar proses produksi tetap berjalan. Terdapat 5 *scene* yang harus diselesaikan pada hari ketika ini. Penggunaan alat pada hari ketiga lebih banyak menggunakan *dolly track* dan *tripod*. Jumlah *scene* yang tidak banyak pada hari ketiga ini tidak berarti proses produksi akan selesai dengan cepat dikarenakan bobot dan durasi *scene* yang cukup berat. *Scene* di rumah merupakan *scene* yang berfokus kepada Uus dan Warsih. Terjadi pengulangan-pengulangan *take* untuk mendapatkan kebutuhan cerita dan visual yang sesuai, sehingga pada hari terakhir produksi di desa Arumsari ini memakan waktu hingga pukul 05.00 WIB.



Foto 3. Proses produksi di lokasi ruang tamu

d. Hari keempat

Proses produksi hari keempat terbilang cukup ringan, pengambilan *shot* untuk kebutuhan acara kuis di televisi dapat dilakukan dengan cepat dengan lensa 50 mm dan *tripod* dengan satu *shot size* yang sama. Proses pengambilan gambar berlangsung dari pukul 19.00 – 21.00 WIB.



Foto 4. Proses produksi untuk kebutuhan acara televisi kuis berhadiah



### 3. Pasca Produksi

Pascaproduksi merupakan tahapan terakhir dari proses yang ada, proses penyempurnaan dari tahapan produksi. Pada film “Undian” tahap ini berlangsung selama kurang lebih dua bulan sejak film selesai melalui tahap produksi. Tahapan ini terdiri dari *editing* gambar, suara, grafis, pengisian *music scoring* dan evaluasi terhadap hasil produksi yang telah dilewati.

Dengan kreativitas dan pengetahuan *storytelling* yang dimiliki seorang *editor* dan sutradara, mereka berkolaborasi dalam merangkai gambar agar menjadi suatu kesatuan yang utuh. Di dalam tahapan ini *editor* memiliki tanggung jawab yang cukup besar karena bertanggung jawab untuk membuat hasil-hasil dari produksi yang sudah dilakukan menjadi satu rangkaian cerita yang memiliki alur dan *mood* yang akan disampaikan langsung kepada penonton. Pada proses produksi film “Undian”, proses *editing* sudah dilakukan di lokasi untuk mengetahui alur dan ritme adegan serta menghindari kekurangan *shot*.

#### **Pembahasan Karya**

Setelah melalui proses panjang berdasarkan konsep yang telah disusun dari awal dan pada akhirnya dapat dilaksanakan dengan maksimal, sehingga menghasilkan film “Undian”. Pada dasarnya Film Undian menceritakan kehidupan nyata sehari-hari yang bertujuan memberikan kesan kedekatan terhadap penonton, dan juga memberikan refleksi atas pengalaman sehari-harinya. Film ini dikemas dengan nuansa drama komedi yang bertujuan memancing tawa penonton agar penonton merasa terhibur namun juga di satu sisi dapat memberikan renungan terhadap pesan yang ingin disampaikan, hal tersebut terlihat melalui adegan, dialog, dan bahasa yang digunakan. Film “Undian” memakai konsep *dynamic shot* pada *cinematography*-nya. *Dynamic shot* akan divisualkan melalui beberapa teknik kamera yang akan dibahas secara detail di bawah ini :

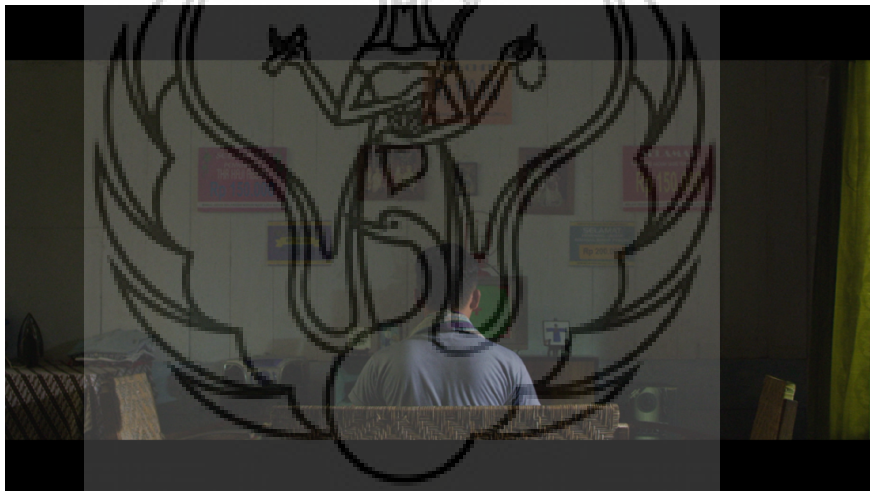
#### **1. *Dynamic shot***

Pengambilan gambar dengan teknik *dynamic shot* pada film “Undian” akan diterapkan hanya untuk mendukung karakter tokoh utama. Bagaimana tokoh utama yang ambisius dan optimis ini disampaikan secara dinamis yang berarti teknik

kamera akan menyesuaikan karakter tokoh sesuai dengan *problem* yang dihadapinya.

a. *Camera Movement*

membangun karakter tokoh utama dengan teknik kamera akan memberikan efek tersendiri terhadap penonton dalam menikmati jalan ceritanya. *Dynamic shot* bertujuan memvisualkan karakter tokoh mengikuti rutinitas sehari-hari tokoh utama, sebagai seorang suami dengan aktivitas mengikuti undian berhadiah untuk memenuhi kebutuhan hidupnya. Latar belakang tokoh utama yang merupakan keluarga kurang mampu dan bekerja serabutan lebih mementingkan undian berhadiah serta memiliki istri yang sedang mengandung anak pertama mereka akan dikombinasikan melalui *dynamic shot*. *dynamic shot* tersebut digunakan untuk merepresentasikan karakter tokoh utama agar cerita terasa lebih dramatis.



Gambar 1. *Screenshot* Uus melakukan ritual dan mendapatkan hadiah

*Camera movement* dengan pergerakan yang halus pada *scene* ini adalah untuk mendukung karakter tokoh utama yang optimis dan tenang meskipun istrinya tidak setuju dengan apa yang Uus lakukan. Sebagai awal pengenalan tokoh agar penonton dapat merasakan perbedaan karakter pada setiap *scene*-nya. Pergerakan kamera dengan teknik *tracking* ketika Uus datang dan melakukan tarian ritualnya seolah membawa penonton untuk masuk ke dalam situasi yang sedang diciptakan, dan mendukung rasa optimis karakter tokoh utama dalam mendapatkan hadiah.



Gambar 2. *Screenshot* Uus didapur dan melihat sabun

*Scene* selanjutnya adalah *scene* ketika Uus sedang berada di dapur dan mulai kehabisan ide bagaimana dia caranya mengumpulkan uang untuk membeli kupon gerak jalan santai dengan jumlah banyak. *Dynamic shot* pada *scene* ini adalah penggunaan *panning* diawali dengan kamera yang mengarah kepada Uus dari belakang dan memperlihatkan Uus yang menengok ke belakang mengambil pisau lalu berjalan ke arah sabun yang dia taruh sebelumnya, di ikuti dengan pergerakan kamera mengikuti tokoh utama.



Gambar 3. *Screenshot* Uus berjalan dari dapur dan duduk di kursi meja makan

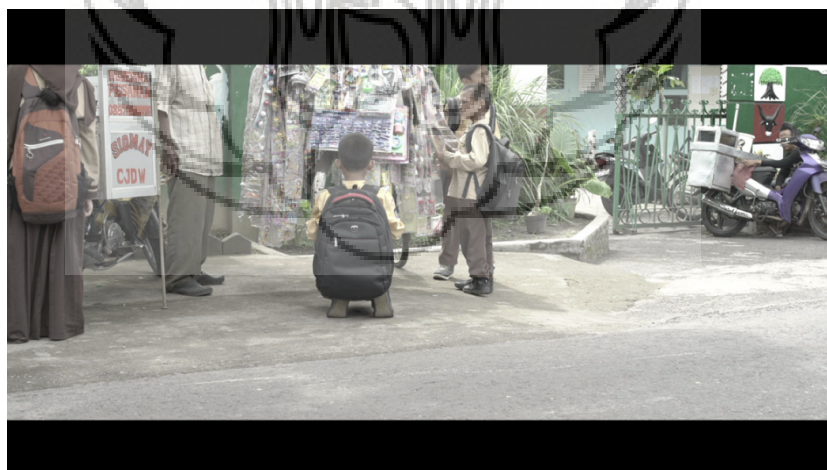
Uus berjalan dan duduk di kursi meja makan, dan dengan optimis memotong sabun berharap mendapatkan hadiah agar dapat digunakan untuk membeli kupon gerak jalan santai.. *Dynamic shot* pada adegan ini adalah penggunaan *tracking* mengikuti Uus yang keluar dari dapur dan duduk di kursi meja makan dan ketika Uus duduk Warsih yang sedang menyetrika terlihat dalam *frame*.





Gambar 4. *Screenshot* Uus dan Warsih yang sama-sama berjuang untuk undian

Kegigihan Uus untuk selalu mengikuti undian yang selalu dilarang oleh istrinya Warsih kini berbanding terbalik. Setelah kehilangan televisi karena tidak sanggup membayar hutang dan menyebabkan pertengkaran antara Uus dan Warsih, tiba-tiba ada sebuah hadiah televisi dari undian berhadiah yang diikuti oleh Uus sebelumnya. Hal tersebut membuat Warsih berubah 180 derajat, dari seorang yang selalu melarang Uus menjadi mulai mendukung Uus untuk memenangkan hadiah utama gerak jalan santai. Hingga mereka melakukan tarian ritual bersama-sama. Penggunaan teknik kamera *tracking* dengan pergerakan kamera yang lambat dan halus mendukung pembangun karakter yang optimis, mendramatisir cerita dan memberikan keintiman antara penonton dengan karakter.



Gambar 5. *Screenshot* anak Uus dan Warsih melakukan ritual orang tuanya

*Scene* ini merupakan penutup film. Memberikan sebuah jawaban kepada penonton bahwa hal yang kita lakukan mungkin akan menular kepada anak kita nanti. Pergerakan kamera *tracking* pada saat anak UUs tersebut mulai melakukan ritualnya merupakan *call back* terhadap *scene* pembuka di mana anak tersebut melakukan hal yang sama dengan Uus lakukan. Memberikan informasi bahwa

karakter tokoh utama yang sudah dibangun tertular kepada anaknya. Dalam film komedi *scene* ini menjadi salah satu *puncline*.

*Dynamic shot* pada keseluruhan film ini dibuat sesuai dengan karakter tokoh utama menghadapi masalahnya pada setiap *scene*. Untuk mendukung karakter tokoh utama tersebut akan dikombinasikan dengan teknis pengambilan gambar *handheld*, *camera movement*, juga penerapan komposisi untuk mencapai *dynamic shot* yang diinginkan dalam karya ini film “undian” ini.

#### b. *Handheld*

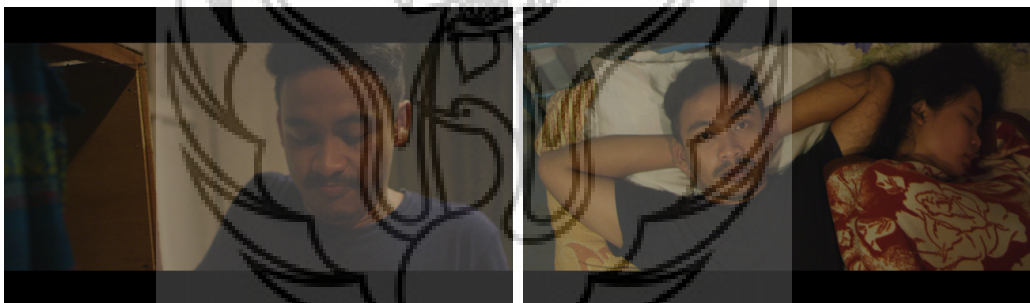
Pengambilan gambar *handheld* adalah pengambilan gambar dengan menggunakan tangan tanpa alat bantu seperti *tripod* ataupun *monopod*. Pengambilan gambar dengan teknik *handheld* dipilih karena memiliki sifat yang dinamis yaitu dapat bergerak secara *fleksible* dan memberikan kesan ketergesasaan.

Penggunaan teknik *handheld* pada karya ini diterapkan pada beberapa *scene* tertentu dengan menekankan konflik atau untuk merepresentasikan karakter tokoh utama yang ambisius yang dikombinasikan dengan pergerakan kamera maupun komposisi dan *angle*. Bagaimana ambisi karakter tokoh utama ketika memutuskan untuk mengikuti undian gerak jalan santai akan divisualisasikan dengan pengambilan gambar dengan teknik *handheld*.



Gambar 6. *Screenshot* Uus yang melihat poster gerak jalan santai

Sifat sangat ambisius karakter akan diperlihatkan pada saat dia melihat poster gerak jalan santai, tanpa berpikir panjang karakter tokoh utama memutuskan untuk mengikutinya dengan cara apa pun. Bahkan tokoh utama sudah membayangkan bahwa dia akan memenangkan hadiah utama yaitu sebuah sepeda motor. Dengan penambahan teknik *zoom* ketika memperlihatkan poster gerak jalan yang sedang Uus lihat bertujuan untuk memusatkan perhatian penonton pada subjek yang sedang di-*zoom*, seperti perhatian Uus yang terpusat pada poster tersebut. Penggunaan *handheld* diterapkan dengan bantuan *camera rig* agar *director of photography* dapat mengatur seberapa keras guncangan yang harus diciptakan dan agar dapat bergerak bebas mengikuti objek. Dengan pergerakan kamera yang sedikit kasar berbeda dengan penggunaan *tracking* dapat memberikan perbedaan karakter pada tokoh utama. Penggunaan-penggunaan teknik kamera *handheld* yang tepat diharapkan dapat memberikan *impact* secara emosi kepada penonton dan dapat mendukung terbangunnya sebuah *mood* dalam adegan.



Gambar 7. Screenshot Uus mencoba mengambil uang simpanan

*Scene* selanjutnya adalah ketika Uus mencoba menggunakan uang simpanan untuk membeli kupon undian gerak jalan santai, namun Uus tidak mendapatkannya. Lalu Uus mencoba merayu Warsih agar mau memberikan uang simpanan tersebut untuk membeli kupon dengan jumlah yang banyak. Warsih tetap menolak keinginan Uus dan memberitahu Uus untuk bekerja agar bisa membeli kupon tersebut. Ambisiusnya Uus kembali terlihat pada *scene* tersebut oleh karena itu penggunaan teknik kamera *handheld* yang dikombinasikan dengan pergerakan mengikuti objek agar mendukung karakter tokoh yang penuh ambisi.



Gambar 8. Screenshot Uus dan Warsih bertengkar

Pada *scene* ini di mana emosi mulai memuncak, perang argumen antara Uus dan Warsih dibuat agar memberikan efek bahagia ketika akhirnya mereka saling mendukung untuk memenangkan undian gerak jalan santai. Penggunaan teknik *handheld* yang di satukan dengan komposisi yang menggambarkan hal yang belum terselesaikan diharapkan akan menimbulkan emosi yang kuat. Bermula ketika Warsih pulang dan menemukan televisi di rumah sudah tidak ada, lalu menanyakannya kepada Uus, namun dengan ketus Uus menjawab pertanyaan Warsih sehingga perdebatan tidak dapat dihindari lagi. Saling menyalahkan karena Uus sedang mengikuti acara kuis dan gagal ketika televisi diambil oleh tukang kredit. Sedangkan Warsih kesal karena Uus hanya menyalahkan dirinya karena terus mengkredit barang tetapi suaminya tersebut tidak mencoba mencari pekerjaan tetap.



Gambar 9. Screenshot Uus mengejar bocah yang mengambil kopunnya



Selain untuk mendukung karakter tokoh utama, penggunaan *handheld* pada film “Undian” berfungsi untuk memvisualkan guncangan yang dialami oleh tokoh utama. Uus dan Warsih yang sudah berhasil membeli banyak kupon undian gerak jalan santai ternyata bukan akhir dari cerita. Ketika acara akan dimulai ada sekelompok anak kecil yang menabrak Uus sehingga kupon yang dimiliki Uus berserakan di atas rumput, sontak bocah-bocah itu mengambil kuponnya dan pergi. *Scene* ini menggambarkan bahwa ambisi Uus tidak akan hilang begitu saja ketika kupon-kupon yang dimilikinya diambil oleh orang lain. Uus mengejar dan ketika menangkap bocah-bocah tersebut Uus menasihati agar tidak mengambil barang milik orang lain, namun bocah-bocah malah mengusapkan ingusnya ke tangan Uus.



Gambar 10. Screenshot Uus memarahi bocah ingusan

*Scene* ini menjadi puncak emosi Uus karena kedua kalinya bocah ingusan yang tadi mengambil kupon Uus kini kembali mengambil kupon yang seharusnya dibawa Uus ke atas panggung. Ketika Uus mencoba mengambilnya kembali bapak dari bocah tersebut datang dan mengatakan bahwa itu adalah kupon milik anaknya. Di atas panggung pembawa acara mengumumkan untuk menggugurkan saja pemenangnya dan mengundi ulang. Uus semakin emosi karena bapak dari bocah tersebut bersikeras bahwa dia yang membelikan kuponnya, di saat yang sama Warsih berteriak memanggil nama Uus. Uus semakin bingung apa yang harus dia lakukan. Membiarkan hadiahnya diambil oleh bocah tersebut atau membawa Warsih ke bidan karena sudah mau melahirkan. Penggunaan *handheld* pada *scene* ini selain memvisualkan karakter tokoh utama yang penuh ambisi dan kekesalan yang ada dalam dirinya.

c. Komposisi Keseimbangan Formal



Gambar 11. *Screenshot* Uus dan Warsih berhasil memenangkan kuis di acara televisi

Komposisi keseimbangan formal merupakan komposisi yang memberikan efek ketenangan, atau keberhasilan tokoh dalam mencapai apa yang diinginkan. Komposisi keseimbangan formal digunakan ketika masalah dalam tokoh utama sudah tercapai. Komposisi keseimbangan formal diterapkan dalam *scene* ini karena masalah dalam tokoh utama yaitu membeli kupon gerak jalan sudah berhasil terpecahkan. Berkat dukungan dari Warsih akhirnya Uus bisa membeli kupon gerak jalan tersebut. Komposisi pada *scene* tersebut diakhiri dengan kedua tokoh berada dalam satu *frame* yang sama dan ditempatkan di tengah-tengah *frame*, yang bertujuan untuk menggambarkan bahwa ketika mereka saling mendukung satu sama lain apa yang diinginkan bisa tercapai.

Selain itu penggunaan komposisi keseimbangan formal terdapat pada *scene* Uus yang mengkhayal mendapatkan hadiah utama sepeda motor. Bertujuan menggambarkan keberhasilan karakter tokoh utama dalam mendapatkan hadiah. Dan menjadi solusi untuk mendapatkan biaya persalinan.



Gambar 12. *Screenshot* Uus berkhayal berhasil memenangkan hadiah utama

#### d. Keseimbangan Tidak Formal

Komposisi keseimbangan tidak formal merupakan dinamis karena menyajikan penataan yang kuat, yang menentang unsur-unsur pengomposisian. Pada film “Undian” penggunaan komposisi tidak formal bertujuan untuk menguatkan karakter tokoh utama yang ambisius dan tertekan oleh konflik yang dia alamin.



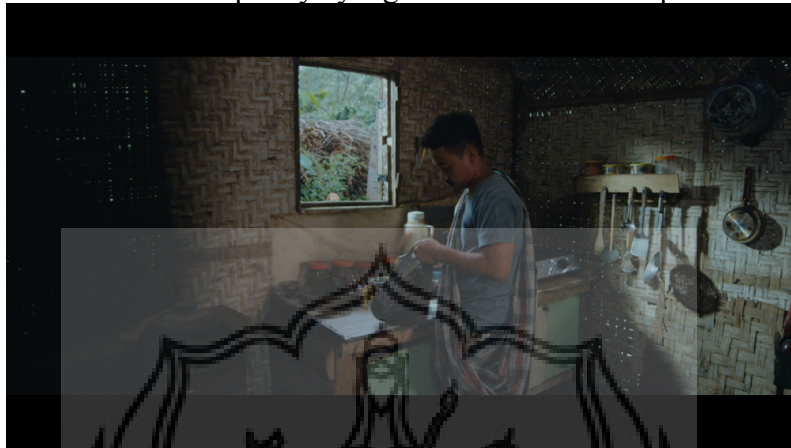
Gambar 13. *Screenshot* Uus yang emosi karena gagal mengikuti kuis di televisi

Pada *scene* ini Uus merasakan konflik yang berat di mana ketika dia merasa agar dapat membeli kupon undian gerak jalan sehat dia perlu mengikuti kuis berhadiah di televisi, namun di tengah-tengah acara tiba-tiba ada tukang kredit yang datang dan menagih hutang yang belum dibayar oleh Warsih. Televisi pun menjadi barang sitaan selama Warsih tidak membayar cicilan kreditnya. Ketika Warsih datang Uus sudah terlihat sangat kesal, dan Warsih menuduh Uus menggadaikan televisi di rumah untuk keperluan Uus membeli kupon gerak jalan santai, karena tidak terima akhirnya terjadi perdebatan di antara Uus dan Warsih. Penggunaan komposisi keseimbangan tidak formal tersebut bertujuan untuk mendekatkan penonton terhadap konflik yang dirasakan oleh Uus.



Gambar 14. *Screenshot* Uus yang kelelahan

Penggunaan *shot size* yang lebar dan menempatkan objek di salah satu sisi lorong yang mengecil. Kiri dan kanan tokoh utama terdapat tembok yang dibuat seolah mengecil dengan pengambilan sudut kamera yang tidak seimbang membuat penonton fokus ke arah Uus. Komposisi ini menunjukkan suatu tekanan yang dialami oleh Uus akibat kuponnya yang diambil oleh sekumpulan bocah nakal.



Gambar 15. *Screenshot* Uus di dapur

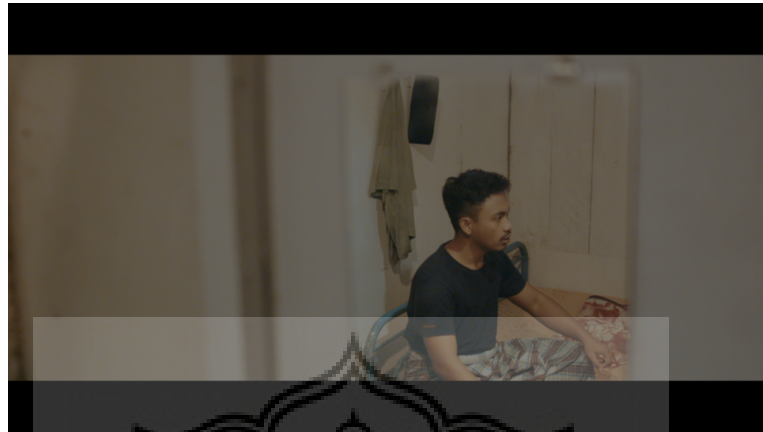


Gambar 16. *Screenshot* Uus di warung

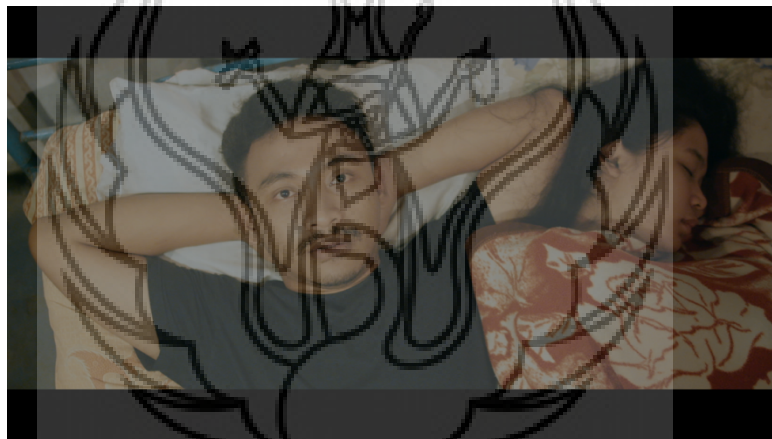
Pada *scene* ini posisi objek diletakan di ujung *frame* untuk memvisualkan karakter tokoh utama yang tertekan karena belum bisa membeli kupon gerak jalan santai. Uus berambisi untuk mendapatkan hadiah utama yaitu sepeda motor untuk membiayai persalinan istrinya. Karena belum mendapatkan uang untuk membeli kupon gerak jalan santai tersebut membuat Uus merasa tertekan karena harga kupon yang terlalu mahal bagi Uus. Padahal dia berkeinginan membeli kupon yang banyak agar kesempatan memenangkan hadiah utama semakin besar.



Sebagian besar penggunaan teknik keseimbangan tidak formal bertujuan untuk memberikan kesan tertekan dan menggambarkan karakter tokoh yang penuh akan masalah.



Gambar 17. Screenshot Uus di kamar



Gambar 18. Screenshot Uus berbaring di kasur

#### e. Teknik Pencahayaan

Proses produksi karya film “Undian” dilakukan di *indoor* dan *outdoor*, pada saat *scene outdoor* pencahayaan yang digunakan adalah *available light*. Penggunaan reflektor untuk memberikan *ambience* pada objek agar menciptakan dimensi pada objek dan penggunaan *frame diffuser* untuk mengurangi intensitas cahaya yang jatuh pada objek agar sesuai dengan kebutuhan secara visual. Penggunaan filter pada kamera bertujuan untuk menjaga *exposure* dan *shutter speed* agar sesuai dengan yang dibutuhkan dan tetap menjaga masuknya cahaya supaya tidak mengalami *over exposure*.



Gambar 19. Screenshot pencahayaan *available light*

Pada adegan *indoor* konsep cahaya yang digunakan adalah *low key* dan *high key* sesuai dengan kebutuhan cerita. Agar tetap menciptakan suasana yang *natural*. Pada adegan *indoor* keseluruhan *scene* menggunakan *artificial light*, yaitu merekayasa sendiri cahaya agar sesuai dengan kebutuhan cerita. Selain itu berfungsi untuk memberikan informasi waktu, penunjang pembangunan karakter dalam konfliknya dan juga sebagai penunjang *mood* pada cerita. Tetapi tetap menjaga agar cahaya terlihat *natural*.



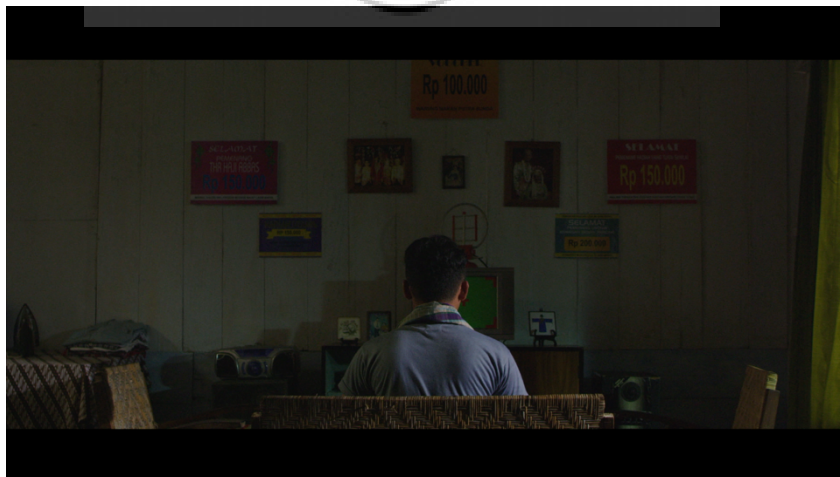
Gambar 20. Screenshot pencahayaan *low key*



Gambar 21. Screenshot pencahayaan *high key*

f. Artistik

Penataan Artistik diinterpretasikan dengan karakter pada tokoh utama. Keluarga menengah ke bawah dengan yang tinggal di rumah sederhana yang terbuat dari kayu dengan kursi-kursi yang terbuat dari anyaman. Selain itu penataan sertifikat hadiah undian menggambarkan Uus yang senang dan selalu menang dalam mengikuti undian. Properti yang sangat menonjol dalam film tersebut adalah sertifikat-sertifikat yang menyatakan Uus sebagai pemenang undian dan ditempel di dinding. Penggunaan artistik tersebut untuk menggambarkan karakter Uus yang ambisius dan juga optimis dalam mengikuti undian berhadiah. Dengan menambahkan garis-garis diagonal maupun vertikal pada *setting* bertujuan untuk membantu memberikan kesan dinamis pada gambar.



Gambar 22. Screenshot *setting* rumah Uus

## Kesimpulan

*Dynamic shot* bertujuan untuk mendukung karakter tokoh utama dalam penyampaian kesan yang dialami oleh tokoh utama kepada penonton. Pembangunan karakter dalam film drama komedi “Undian” mempertimbangkan beberapa aspek untuk menghantarkan penonton kepada kelucuan/sikon yang berlangsung. Untuk mencapai keberhasilan dalam menciptakan karakter yang menghantarkan kelucuan tersebut dapat ditunjang dengan mempertimbangkan aspek sinematografi yaitu dengan penerapan *dynamic shot*. Film “Undian” merupakan film yang merepresentasikan sebuah realitas kehidupan sehari-hari dari kalangan masyarakat pedesaan kelas menengah ke bawah, bertujuan menciptakan sebuah film drama komedi yang menghibur, namun juga memberikan gambaran peristiwa tentang kehidupan sehari-hari dengan perenungan hidup yang lebih dalam akan pentingnya sebuah usaha yang dilakukan untuk memperoleh sesuatu.

*Dynamic shot* yang diwujudkan agar mendukung karakter tokoh utama dalam setiap rutinitasnya mengikuti undian berhadiah. Bagaimana karakter tokoh utama yang ambisius dan optimis akan di visualisasikan dengan menggunakan pengambilan gambar yang dinamis, agar penyampaian kesan ketika karakter utama sedang berhadapan dengan konflik yang memberikan perbedaan *mood* dalam setiap *scene* akan lebih bisa dirasakan oleh penonton.

Dengan memaksimalkan eksplorasi gerak pada kamera melalui penggunaan teknik *camera movement*, *handheld*, dan komposisi. Pergerakan yang cenderung tenang merupakan representasi dari karakter Uus yang optimis dalam mengikuti undian dan memberikan kesan yang situasi keadaan yang tenang, dan tidak ada tekanan terhadap tokoh. Sedangkan pergerakan kamera yang sedikit *shaky* dengan teknik *handheld* merupakan representasi dari karakter Uus yang ambisius. Pergerakan kamera yang sedikit kasar memberikan kesan ambisius, tergesa-gesa, dan penuh tekanan terhadap tokoh dalam film ini. Komposisi keseimbangan tidak formal diterapkan dengan menempatkan pemain di ujung *frame*. dengan penempatan *blocking* pemain yang tersudut dan penerapan teknik *handheld* tentu memperkuat kesan tertekan pada karakter yang ambisius. Untuk komposisi keseimbangan formal *blocking* pemain akan diletakan tanpa titik berat tertentu

untuk menjelaskan keadaan terbebas dari solusi atas konflik yang dialami. Dengan penggunaan teknik pengambilan gambar yang tepat, tentu bisa memperkuat karakter agar bisa menyampaikan kesan sesuai dengan alur pada cerita film “Undian”.





## DAFTAR PUSTAKA

### Daftar Buku

- Blain, Brown. *Cinematography the Theory and Practice*. Oxford: Focal Press, 2011.
- Goodridge, Mike, dan Tim Grierson. *Cinematography*.
- Himawan Pratista. *Memahami Film*. Yogyakarta: Homerian Pustaka, 2008.
- Mascelli, Joseph V, A.S.C. *The Five C's Cinematography*. Jakarta: Fakultas Film dan Televisi IKJ, 2010
- Proferes, Nicholas T. *Film Directing Fundamentals*. Oxford: Focal Press, 2008
- Subroto, Darwanto Sastro. *Produksi Acara Televisi*. Yogyakarta: Duta Wacana University, 1994
- Thompson, Roy. *Grammar of the Shot*. Oxford: Focal Press, 1998
- Thompson, Roy, dan Christopher Bowen. *Grammar of the Shot Second Editon*. Oxford: Focal Press, 2009
- Ward, Peter. *Picture Composition*. Oxford: Focal Press, 2003
- Zoebazarry, M. Ilham. *Kamus Istilah Televisi dan Film*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2013

### Daftar Website

- Element Of Cinema.com Cinematography “Principles of Cinematography”.  
<http://www.elementsofcinema.com/cinematography/CINEMATOGRAPHY.html>  
(diakses 12 Juli 2017)
- Home Video Making ([www.homevideomaking.com](http://www.homevideomaking.com) diakses 18 Juli 2017)
- Pixel Workshop (<http://www.pixelworkshop.at> diakses 18 Juli 2017)