

**MEMBATASI INFORMASI CERITA
DENGAN *ANGLE* KAMERA SUBJEKTIF PADA PENATAAN KAMERA
DALAM PRODUKSI FILM “SASANALAYA”**

SKRIPSI PENCIPTAAN SENI
Untuk memenuhi sebagian persyaratan
Mencapai derajat Sarjana Strata 1
Program Studi Film dan Televisi



Disusun oleh

Bagas Kusdiantoro

NIM : 1410068132

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

2018

**MEMBATASI INFORMASI CERITA
DENGAN *ANGLE* KAMERA SUBJEKTIF PADA PENATAAN KAMERA
DALAM PRODUKSI FILM “SASANALAYA”**

SKRIPSI PENCIPTAAN SENI
Untuk memenuhi sebagian persyaratan
Mencapai derajat Sarjana Strata 1
Program Studi Film dan Televisi



Disusun oleh

Bagas Kusdiantoro
NIM : 1410068132

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

2018

LEMBAR PENGESAHAN

Tugas Akhir Skripsi Penciptaan Seni/Pengkajian Seni yang berjudul :

**MEMBATASI INFORMASI CERITA DENGAN *ANGLE* KAMERA SUBJEKTIF
PADA PENATAAN KAMERA DALAM PRODUKSI FILM “SASANALAYA”**

yang disusun oleh
Bagas Kusdiantoro
NIM 1410068132

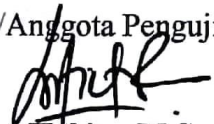
Telah diuji dan dinyatakan lulus oleh Tim Penguji Tugas Akhir Skripsi Program Studi S1
Film dan Televisi FSMR ISI Yogyakarta, yang diselenggarakan pada tanggal

.....23 NOV 2018.....

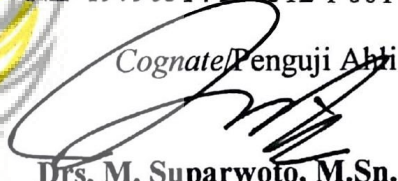
Pembimbing I/Ketua Penguji


Arit Sulistiyono, M.Sn.
NIP 19760422 200501 1 002

Pembimbing II/Anggota Penguji


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

Cognate/Penguji Ahli



Drs. M. Suparwoto, M.Sn.
NIP 19551011 198103 1 006

Ketua Program Studi/Ketua Jurusan


Agnes Widiasmoro, 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 : Bagas Kusdiantoro

NIM : 1410068132

Judul Skripsi : Membatasi Informasi Cerita Dengan *Angle* Kamera Subjektif
Pada Penataan Kamera Dalam Produksi Film "Sasanalaya"

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 : 5 November 2018
Yang Menyatakan,



As materai sesuai

Bagas Kusdiantoro
1410068132

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

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Bagas Kusdiantoro

NIM : 1410068132

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 **Membatasi Informasi Cerita Dengan Angle Kamera Subjektif Pada Penataan Kamera Dalam Produksi Film "Sasanalaya"** untuk disimpan dan dipublikasikan oleh Institut Seni Indonesia Yogyakarta bagi kemajuan dan keperluan akademis tanpa perlu meminta ijin 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 : 5 November 2018
Yang Menyatakan,



Bagas Kusdiantoro
1410068132

HALAMAN PERSEMBAHAN



Kupersembahkan Tugas Akhir ini untuk kedua Orang Tua tercinta

Bapak Sumaryanto dan Ibu Marsini

Beserta Saudara Rizal Fachri dan Marizka Faidatun Nisfia.

*Juga untuk seseorang yang selalu memberikan semangat dan motivasi untuk
segera menyelesaikan Tugas Akhir ini.*

KATA PENGANTAR

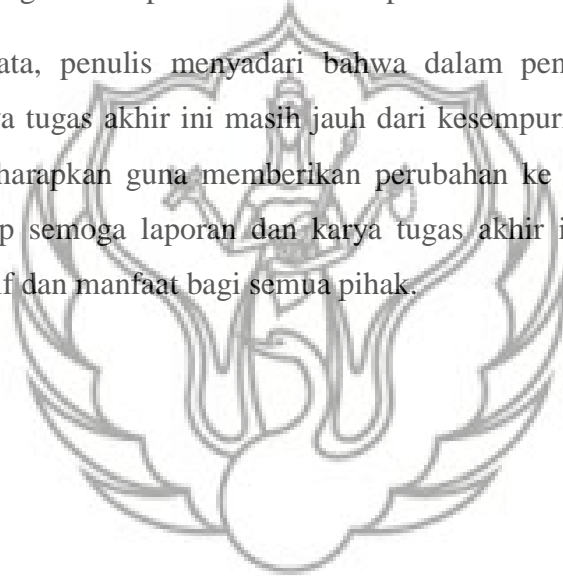
Puji dan syukur kita panjatkan kehadirat Allah SWT karena telah melimpahkan rahmat serta hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi penciptaan seni yang berjudul *Membatasi Informasi Cerita Dengan Angle Kamera Subjektif Pada Penataan Kamera Dalam Produksi Film “Sasanalaya”*. Berbagai hal yang terjadi selama proses penyusunan laporan dan pembuatan karya tugas akhir ini menjadi pembelajaran serta pengalaman yang berharga dan tak terlupakan bagi penulis. Penyusunan laporan dan pembuatan karya tugas akhir merupakan syarat kelulusan guna mencapai gelar Sarjana Seni.

Berkat bimbingan dari berbagai pihak, skripsi karya seni ini dapat diselesaikan, oleh karena itu pada kesempatan kali ini izinkanlah untuk mengucapkan terimakasih sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah membantu dalam pengerjaan proses tugas akhir :

1. Allah SWT yang telah memberikan rahmat serta hidayah-Nya.
2. Kedua orang tua tercinta, Bapak Sumaryanto dan Ibu Marsini yang selalu memberi dukungan dan do'a, serta seluruh keluarga.
3. Marsudi, S. Kar., M.Hum., Dekan Fakultas Seni Media Rekam Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Agnes Widyasmoro, S.Sn.,M.A., Ketua Jurusan Televisi Fakultas Seni Media Rekam Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
5. Arif Sulistiyono, M.Sn., selaku dosen pembimbing I.
6. Latief Rakhman Hakim, M.Sn., selaku dosen pembimbing II.
7. Drs. M. Suparwoto, M. Sn., selaku penguji ahli.
8. Dyah Arum Retnowati, M.Sn., yang telah membimbing dalam penulisan naskah.
9. Para dosen dan karyawan Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, ISI Yogyakarta.
10. Anggit Nugroho yang bersedia menjadi produser film “Sasanalaya”.

11. Arbani A. Anas yang menjadi teman kolektif dalam pembuatan film “Sasanalaya”.
12. Sahabat dan teman-teman Komite Produksi Sasanalaya yang telah mewujudkan produksi film “Sasanalaya”.
13. Kerabat penulis yang selalu memberi dukungan dan do’a.
14. Teman-teman Fakultas Seni Media Rekam 2014.
15. Teman-teman Jurusan Televisi 2014.
16. Tiga Koma Lima Films.
17. Dan semua pihak yang telah membantu, baik secara langsung maupun tidak langsung yang tidak dapat dituliskan satu persatu.

Akhir kata, penulis menyadari bahwa dalam penyusunan laporan dan pembuatan karya tugas akhir ini masih jauh dari kesempurnaan. Kritik dan saran sangat penulis harapkan guna memberikan perubahan ke arah yang lebih baik. Penulis berharap semoga laporan dan karya tugas akhir ini dapat memberikan kontribusi positif dan manfaat bagi semua pihak.



Yogyakarta, 5 November 2018

Bagas Kusdiantoro

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN	iii
LEMBAR PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
ABSTRAK.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Penciptaan.....	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. Skenario Film “Sasanalaya”	12
B. Analisis Objek	16
1. Analisis Alur dan Struktur Dramatik.....	16
2. Analisis Karakter Tokoh.....	19
3. Analisis Skenario	21
BAB III LANDASAN TEORI	23
A. Penata Kamera.....	23
B. Sinematografi.....	24
1. <i>Angle</i>	24
2. Komposisi	27
3. Pergerakan Kamera.....	29

4. <i>Shot Size</i>	30
5. <i>Lighting</i>	31
6. <i>Mise-en-Scene</i>	32
C. Proyeksi dan Identifikasi	32
D. Persepsi.....	33
E. Narasi Terbatas	35
BAB IV KONSEP KARYA	36
A. Konsep Penciptaan	36
1. <i>Angle Kamera</i>	36
2. <i>Shot Size</i>	43
3. Durasi <i>Shot</i>	44
4. Pergerakan Kamera.....	44
5. Komposisi	45
6. <i>Lighting</i>	46
7. <i>Mise-en-Scene</i>	49
8. Teknis Perwujudan	53
B. Desain Produksi.....	56
1. Ide Cerita.....	56
2. Judul.....	56
3. Premis	56
4. Durasi.....	56
5. <i>Target Audience</i>	57
6. Teknis Penyebaran.....	57
BAB V PERWUJUDAN DAN PEMBAHASAN KARYA	58
A. Proses Perwujudan.....	58
1. Pra-Produksi.....	58
a. Ide	58
b. Pembentukan Kerabat Kerja.....	58
c. Perencanaan Anggaran	59
d. Rapat Produksi.....	59
e. <i>Breakdown Naskah</i>	60

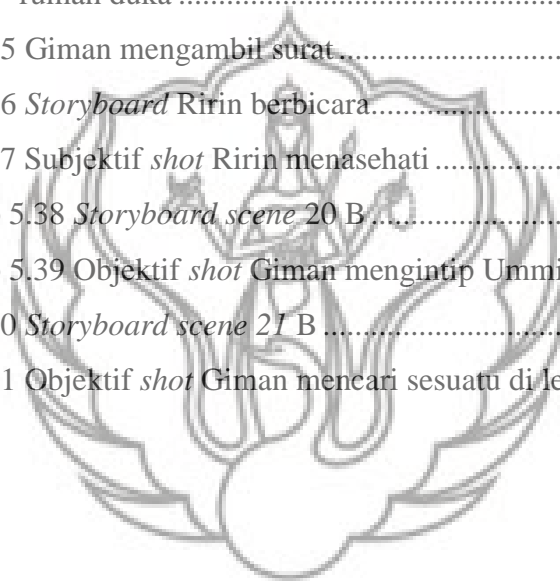
f. <i>Shotlist dan Floorplan</i>	60
g. <i>Storyboard</i>	60
h. <i>Recce</i>	61
i. <i>Jadwal Produksi</i>	61
2. <i>Produksi</i>	62
a. <i>Hari Pertama</i>	62
b. <i>Hari Kedua</i>	66
c. <i>Hari Ketiga</i>	69
d. <i>Hari Keempat</i>	70
3. <i>PascaProduksi</i>	71
a. <i>Loading File</i>	71
b. <i>Priview Materi</i>	71
c. <i>Pemilihan Shot</i>	71
d. <i>Sinkronisasi</i>	72
e. <i>Assembly</i>	72
f. <i>Rought Cut</i>	72
g. <i>Fine Cut</i>	73
h. <i>Offline Editing</i>	73
i. <i>Mixing Audio</i>	74
j. <i>Online Editing</i>	74
B. <i>Pembahasan Karya</i>	74
1. <i>Membangun Cerita Melalui Angle Kamera</i>	75
BAB VI PENUTUP	93
A. <i>Kesimpulan</i>	93
B. <i>Saran</i>	94
DAFTAR PUSTAKA	95
LAMPIRAN	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1	Poster <i>Film Lady In The Lake</i>	5
Gambar 1.2	<i>Screenshot</i> Penerapan <i>Angle</i> Kamera Subjektif.....	6
Gambar 1.3	Poster Film <i>The Diving Bell and The Butterfly</i>	7
Gambar 1.4	<i>Screenshot</i> Penerapan Komposisi.....	8
Gambar 1.5	Poster film <i>Son Of Saul</i>	9
Gambar 1.6	<i>Screenshot</i> Adegan Film <i>Son Of Saul</i>	10
Gambar 1.7	Poster Fim Lemantan.....	11
Gambar 1.8	<i>Screenshot</i> Referensi Tata Cahaya	11
Gambar 2.1	Grafik Struktur Dramatik	14
Gambar 3.1	Contoh <i>Angle</i> Kamera Subjektif	26
Gambar 3.2	Contoh <i>Angle</i> Kamera Subjektif dengan <i>Foreground</i>	26
Gambar 3.3	Contoh Penggunaan Komposisi Simetrik	28
Gambar 3.4	Contoh Penggunaan <i>Rule of Thirds</i>	29
Gambar 3.5	Contoh <i>Shot Size</i>	31
Gambar 4.1	Potongan naskah <i>scene 20 A</i>	37
Gambar 4.2	<i>Storyboard scene 20 A</i>	37
Gambar 4.3	Potongan naskah <i>scene 21 A</i>	37
Gambar 4.4	<i>Storyboard scene 21 A</i>	38
Gambar 4.5	<i>Storyboard scene 16</i> yang menggunakan komposisi dinamik..	45
Gambar 4.6	<i>Floorplan Lighting scene 20 A</i>	46
Gambar 4.7	<i>Floorplan Lighting scene 21 A</i>	47
Gambar 4.8	<i>Floorplan Lighting scene 8</i>	47
Gambar 4.9	<i>Floorplan Lighting scene 11</i>	48
Gambar 4.10	<i>Floorplan Lighting scene 15</i>	48
Gambar 4.11	Referensi rumah Giman	50
Gambar 4.12	Referensi rumah Giman bagian dalam.....	50
Gambar 4.13	Referensi pemakaman desa Giman	51
Gambar 4.14	Referensi rumah duka	51

Gambar 4.15 Referensi bukit	52
Gambar 4.16 Referensi lahan kosong	52
Gambar 4.17 Kamera Sony a7S ii.....	54
Gambar 4.18 Lensa Samyang VDSLR 35 mm T/1.5	55
Gambar 4.19 Lensa Canon 24-105 mm F/4.0 L	55
Gambar 4.20 Haida <i>Variable ND Filters</i>	56
Gambar 5.1 Proses <i>recce</i> di lokasi makam.....	61
Gambar 5.2 Penata cahaya mengecek <i>frame</i> untuk kebutuhan cahaya	63
Gambar 5.3 Kru departemen kamera sedang mengambil <i>establish</i>	64
Gambar 5.4 Pengambilan gambar Ririn dan Ridwan mengobrol.....	65
Gambar 5.5 Kru penata cahaya sedang memasang gobo	67
Gambar 5.6 Sutradara sedang melakukan <i>preview</i>	68
Gambar 5.7 Tim artistik dibantu kru lain menyiapkan set pemakaman	69
Gambar 5.8 <i>Screenshot timeline</i> proses <i>assembly</i>	72
Gambar 5.9 <i>Screenshot timeline</i> proses <i>rough cut</i>	73
Gambar 5.10 <i>Screenshot timeline</i> proses <i>offline editing</i>	73
Gambar 5.11 <i>Storyboard scene 1</i>	75
Gambar 5.12 <i>Screenshot scene 1</i>	75
Gambar 5.13 <i>Storyboard scene 20 A</i>	76
Gambar 5.14 Subjektif <i>shot</i> Gimán mengintip Ummi dan Bapak	76
Gambar 5.15 <i>Storyboard scene 21 A</i>	77
Gambar 5.16 Subjektif <i>shot</i> Gimán mencari sesuatu di lemari.....	77
Gambar 5.17 <i>Storyboard scene 2</i>	78
Gambar 5.18 <i>Screenshot scene 2</i>	78
Gambar 5.19 <i>Storyboard scene 3</i>	78
Gambar 5.20 a-c <i>Screenshot scene 3</i>	78
Gambar 5.21 <i>Storyboard scene 5</i>	79
Gambar 5.22 <i>Screenshot scene 5</i>	79
Gambar 5.23 <i>Storyboard scene 7</i>	80
Gambar 5.24 <i>Screenshot scene 7</i>	80
Gambar 5.25 Ummi menanyakan sertifikat pada Gimán	80

Gambar 5.26 a-c <i>Storyboard scene 8</i>	81
Gambar 5.27 a-c Subjektif <i>shot</i> Gimán berjalan di makam.....	81
Gambar a-b 5.28 <i>Storyboard scene 10</i>	83
Gambar a-b 5.29 <i>Screenshot scene 10</i>	83
Gambar a-b 5.30 <i>Storyboard scene 11</i>	84
Gambar a-b 5.31 Subjektif <i>shot</i> Gimán melihat ke ruang tengah.....	84
Gambar 5.32 Ummi berbicara pada Gimán	85
Gambar 3.33 Ririn mengira sertifikat itu akan di jual	85
Gambar 5.34 Rancangan <i>shot</i> pada <i>storyboard</i> dan realisasi <i>shot</i> pada <i>scene</i> rumah duka	86
Gambar 5.35 Gimán mengambil surat.....	89
Gambar 5.36 <i>Storyboard</i> Ririn berbicara.....	89
Gambar 5.37 Subjektif <i>shot</i> Ririn menasehati	89
Gambar a-b 5.38 <i>Storyboard scene 20 B</i>	90
Gambar a-b 5.39 Objektif <i>shot</i> Gimán mengintip Ummi dan Bapak	90
Gambar 5.40 <i>Storyboard scene 21 B</i>	91
Gambar 5.41 Objektif <i>shot</i> Gimán mencari sesuatu di lemari.....	91



DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 <i>Storyboard scene</i> yang menggunakan <i>angle</i> kamera subjektif	39
Tabel 4.2 Daftar Peralatan <i>Lighting</i>	49



DAFTAR LAMPIRAN

- LAMPIRAN 1. Naskah “Sasanalaya”
- LAMPIRAN 2. *Shotlist* “Sasanalaya”
- LAMPIRAN 3. *Storyboard* “Sasanalaya”
- LAMPIRAN 4. *Floorplan* “Sasanalaya”
- LAMPIRAN 5. Kerabat Kerja “Sasanalaya”
- LAMPIRAN 6. *Timeline* “Sasanalaya”
- LAMPIRAN 7. Jadwal *Shooting* “Sasanalaya”
- LAMPIRAN 8. Keperluan Teknis “Sasanalaya”
- LAMPIRAN 9. Laporan Keuangan “Sasanalaya”
- LAMPIRAN 10. Proposal Kerja Sama “Sasanalaya”
- LAMPIRAN 11. Foto Dokumentasi “Sasanalaya”
- LAMPIRAN 12. Poster Film “Sasanalaya”
- LAMPIRAN 13. Arsip *Screening*
- LAMPIRAN 14. Dokumentasi Ujian Tugas Akhir
- LAMPIRAN 15. Form Administrasi Persyaratan Tugas Akhir

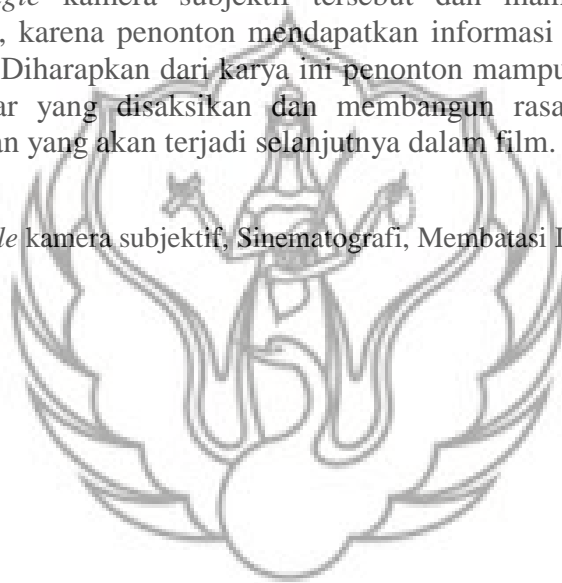


ABSTRAK

Objek penciptaan dalam karya seni ini adalah naskah film “Sasanalaya” yang menceritakan keinginan Gimana dan Ummi untuk mewakafkan tanah peninggalan Bapak. Dalam pengembangannya tuturan narasi yang digunakan adalah menggunakan narasi terbatas, yaitu informasi yang didapatkan penonton akan dibatasi untuk membangun rasa penasaran penonton hingga terjawab di akhir film. Melalui pemilihan *Angle* kamera yang tepat maka tujuan tersebut akan dicapai, salah satunya menggunakan *angle* kamera subjektif yang dapat mewakili sudut pandang tokoh dalam film.

Konsep *Angle* kamera subjektif yang mewakili salah satu tokoh dalam film “Sasanalaya” akan membuat penonton bertanya-tanya siapakah sebenarnya yang ada dibalik *angle* kamera subjektif tersebut dan mampu menyembunyikan informasi cerita, karena penonton mendapatkan informasi hanya dari satu sudut pandang tokoh. Diharapkan dari karya ini penonton mampu membangun persepsi terhadap gambar yang disaksikan dan membangun rasa penasaran penonton terhadap kejadian yang akan terjadi selanjutnya dalam film.

Kata Kunci : *Angle* kamera subjektif, Sinematografi, Membatasi Informasi cerita



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Semakin meningkatnya populasi kehidupan di dunia maka angka kematian semakin lama juga akan bertambah. Kebutuhan akan lahan pemakaman juga akan semakin banyak, hal itu dapat menyebabkan penuhnya lahan pemakaman atau kuburan. Masalah ini membuat generasi berikutnya kebingungan untuk mencari kuburan, kecuali dilakukan pembebasan lahan untuk kuburan baru, namun itu juga tergantung kepada pemilik lahan.

Rencana pengadaan lahan pemakaman yang sudah sejak tahun 2015, hingga tahun ini ternyata belum menjadi prioritas. Dalam APBD 2017, alokasi anggaran tersebut sama sekali belum muncul. Padahal kebutuhan lahan pemakaman baru sudah cukup mendesak. (Kedaulatan Rakyat, 26 Januari 2017)

Bahkan di kalangan pemerintah wacana untuk membuat pemakaman baru belum menjadi prioritas, sehingga warga miskin kesusahan untuk mendapat makam karena setiap tahun harga bedah bumi semakin meningkat. Warga kota selama ini beralih ke pemakaman umum atau pemakaman keluarga di pedesaan. Hal di atas menjadi dasar ide cerita pada film “Sasanalaya”.

Film “Sasanalaya” menceritakan kisah Ummi dan Gimman yang ingin melaksanakan wasiat dari Bapaknyanya. Isi dari wasiat tersebut adalah keinginan Bapak Gimman untuk mewakafkan sebidang tanah miliknya agar berguna bagi keperluan umat lain yang membutuhkan bantuan. Setiap film cerita tidak mungkin lepas dari unsur naratif. Selain unsur naratif, setiap cerita dalam film pastilah memiliki batasan informasi cerita yang di buat oleh pembuatnya untuk membatasi informasi yang diberikan kepada penonton. Pemilihan batasan informasi cerita yang tepat akan sangat berpengaruh kepada efek yang akan

ditimbulkan dari cerita tersebut. Pada film “Sasanalaya” ini informasi yang didapatkan oleh penonton hanya terbatas pada satu orang karakter saja atau sering di sebut dengan teknik penceritaan terbatas (*restricted narration*). Dengan begitu, pada film ini akan ada beberapa informasi yang disembunyikan dari penonton untuk memunculkan pertanyaan kepada penonton.

Film merupakan hasil karya bersama atau hasil kerja kolektif. Dengan kata lain, proses pembuatan film pasti melibatkan kerja sejumlah unsur atau profesi. Unsur-unsur yang dominan di dalam proses pembuatan film antara lain: produser, sutradara, penulis skenario, sinematografer, penata artistik, penata musik, editor, pengisi dan penata suara, aktor-aktris (bintang film). Seorang sinematografer adalah orang yang bertanggung jawab semua aspek visual dalam pembuatan sebuah film. Mencakup Interpretasi visual pada skenario, pemilihan jenis kamera, jenis bahan baku yang akan di pakai, pemilihan lensa, pemilihan jenis filter yang akan dipakai didepan lensa atau di depan lampu, pemilihan lampu dan jenis lampu yang sesuai dengan konsep sutradara dan cerita dalam skenario. Seorang sinematografer juga memutuskan gerak kamera, membuat konsep visual, membuat *floorplan* untuk efisiensi pengambilan gambar. Seorang sinematografer adalah orang yang bertanggung jawab baik secara teknis maupun tidak teknis di semua aspek visual dalam film. Sinematografer harus mendukung visi dari sutradara dan skenario, karena bagaimanapun yang akan di sampaikan ke pada penonton adalah semua informasi dalam bentuk visual yang sesuai dengan visi sutradara dan visi skenario.

Tuturan narasi yang terbatas pada film “Sasanalaya” di bangun oleh sinematografer melalui *angle* kamera yang akan menyembunyikan informasi kepada penonton melalui *angle* kamera subjektif. Penonton akan berimajinasi sekaligus menduga-duga maksud dan informasi apa yang di perlihatkan pada adegan film. Selain dapat menyembunyikan informasi, pemilihan *angle* kamera juga akan menambah visualisasi dramatik dari setiap *scene* nya. Pengambilan gambar pada film “Sasanalaya” ini juga akan mempengaruhi

penyampaian isi pesan dalam film, selain pemilihan tokoh yang akan memainkan karakter dalam cerita. Dalam film “Sasanalaya” penonton diberikan pengalaman menonton yang berbeda dari segi sinematografi dengan penerapan *angle* kamera subjektif yang dihadirkan agar penonton mendapatkan kesan pengalaman visual seperti yang dilihat tokoh dalam film.

B. Ide Penciptaan Karya

Ide penciptaan karya ini berawal dari keinginan untuk membuat penonton penasaran terhadap sebuah gambar yang akan dihadirkan dalam film karena film tidak pernah lepas dari dramatisasi. Film “Sasanalaya” yang menceritakan kisah Gimán dan Ummi yang ingin melaksanakan wasiat dari mendiang Bapak yaitu untuk mewakafkan tanah miliknya. Dalam pengembangannya naskah film ini mencoba mengambil salah satu sudut pandang tokoh sebagai pembawa cerita. Sudut pandang naratif dalam film ini merupakan sudut pandang dari tokoh Gimán. Gimán akan selalu di ikuti untuk menjaga subyektifitas dari Gimán melalui penataan kamera yang mewakili tokoh Gimán, dan memberikan batasan kepada penonton untuk mengetahui informasi dalam film hanya melalui tokoh Gimán.

Dengan satu tokoh sebagai pembawa cerita dalam film “Sasanalaya”, menjadikannya inspirasi untuk mencoba membatasi informasi cerita yang akan didapatkan penonton dalam film nantinya melalui *angle* kamera yang diterapkan. Sutradara dan sinematografer secara konstan berdiskusi tentang *angle* kamera, pencahayaan, *blocking* dan pergerakan kamera. Sutradara tahu apa yang dia inginkan. Bagaimana dia mengerjakan ini? biasanya tergantung kepada sinematografer. Sinematografer menawarkan ide dan menerima penolakan. Sutradara adalah kapten dari kapal. Seberapa banyak atau sebatas mana kolaborasi yang dia inginkan adalah keputusannya.

Pemilihan *angle* kamera oleh penata kamera untuk menentukan sebuah *shot* dalam sebuah film merupakan hal yang mendasar, karena dengan

pemilihan *angle* kamera yang tepat dan sesuai pada kebutuhan cerita, akan mampu menimbulkan efek tertentu pada ceritanya dan bahkan efek yang akan dirasakan oleh penonton. *Angle* kamera subjektif akan dipilih untuk mewakili sudut pandang pandang Gimán dalam beberapa *scene*, namun penonton tidak akan diberikan informasi tentang siapa dibalik *angle* kamera subjektif tersebut.

Film "Sasanalaya" akan menggunakan konsep *angle* kamera subjektif untuk membatasi informasi cerita. Ide tersebut tidak lepas dari tuturan narasi terbatas yang digunakan dalam naskah film "Sasanalaya".

C. Tujuan dan Manfaat

1. Tujuan Penciptaan
 - a. Menyembunyikan informasi cerita dengan *angle* kamera subjektif untuk membuat penonton penasaran.
 - b. Membangun persepsi penonton terhadap isi cerita dalam film.
2. Manfaat Penciptaan
 - a. Menambah referensi penggunaan *angle* kamera subjektif sebagai cara untuk menyampaikan informasi cerita.
 - b. Menstimulan penonton untuk ikut merasakan menjadi tokoh dalam film.
 - c. Memberikan pengalaman visual seperti apa yang dilihat dan dirasakan oleh tokoh dalam film kepada penonton.

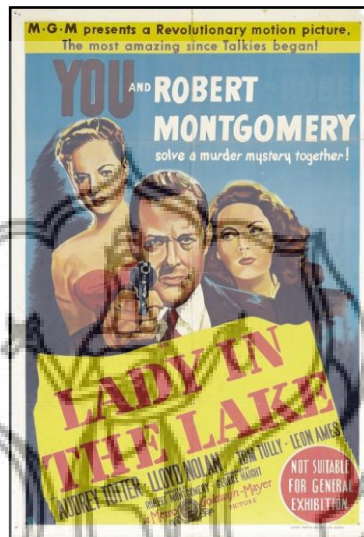
D. Tinjauan Karya

Beberapa referensi karya sebagai penambah dan sumber inspirasi pada pembuatan karya ini.

1. *Lady In The Lake*

Produser : George Haight
 Sutradara : Robert Montgomery

Penulis : Steve Fisher
 Penata Kamera : Paul Vogel
 Rumah Produksi : Metro Goldwyn Mayer
 Durasi : 10 Menit
 Negara : United States
 Tanggal Rilis : 23 Januari 1947
 Pemain : Robert Montgomery, Audrey Totter, Lloyd Nolan



Gambar 1.1 Poster Film *Lady In The Lake*

Sumber : www.imdb.com/

Cerita berawal dari pertemuan editor publikasi Kingsby bernama Adrienne Fromsett dengan Philip Marlowe yang menawarkan Marlowe pekerjaan bukan sebagai penulis yang biasa ia kerjakan, namun menjadi seorang detektif. Fromsett ingin Marlowe mencari istri bosnya Mr Kingsby yang hilang, itu dilakukan agar mereka melanjutkan proses perceraian sehingga Fromsett dapat menikah dengan Mr Kingsby. Marlowe akhirnya menyetujui tawaran tersebut dan bergegas pergi mencari beberapa petunjuk untuk mengetahui keberadaan istri Mr Kingsby. Semakin Marlowe mencari petunjuk dirinya seperti ikut diteror oleh seseorang yang akhirnya membuat Marlowe masuk kedalam penjara karena ditemukan mengalami kecelakaan mobil akibat mabuk.

Marlowe sempat memutuskan untuk mengakhiri kasusnya karena ia mengalami kesialan akibat kasus tersebut, setelah sempat berhenti dengan kasus tersebut Marlowe kembali lagi untuk menyelesaikan kasusnya namun kali ini yang memberi tugas adalah Mr Kingsby. Dalam pertemuan terakhir di Little Fawn Lake, Marlowe mengungkapkan bahwa wanita terbunuh di Bay City, yang seharusnya adalah Crystal Kingsley, sebenarnya Mildred Haviland, sementara wanita terbunuh di Little Fawn Lake, yang seharusnya adalah Muriel Chess, sebenarnya adalah Crystal Kingsley, dibunuh oleh Mildred Haviland, yang kemudian mengambil identitasnya.



Gambar 1.2. Screenshot Penerapan *Angle* Kamera Subjektif

Sumber : Film *Lady In The Lake*

Aspek utama yang ditinjau dari film *Lady in the lake* adalah pengambilan gambar dengan penerapan *angle* kamera subjektif yang disajikan sepanjang film. Paul C. Vogel sebagai *Director of Photography* menggunakan kamera subjektif, yang menggantikan tempat tokoh utama cerita seorang detektif. Dia hanya kelihatan kalau diperkenalkan atau terbayang dalam cermin. *Angle* kamera subjektif yang diterapkan pada film ini juga membuat penonton menduga duga apa yang akan terjadi selanjutnya. Seperti pada film “Sasanalaya” penggunaan *angle* kamera subjektif juga akan membangun rasa penasaran penonton terhadap sebuah adegan dan membuat penonton menduga-duga, yang membedakan adalah pada film “Sasanalaya” *angle* kamera subjektif tidak diterapkan sepanjang cerita.

2. *The Diving Bell and The Butterfly*

Produser : Kathleen Kennedy, John Kilik
 Sutradara : Julian Schnabel
 Penulis : Ronald Harwood
 Penata Kamera : Janusz Kaminski
 Rumah Produksi : Canal+, Kennedy/Marshall Company, France 3
 Cinema
 Durasi : 112 Menit
 Negara : France, United States
 Tanggal Rilis : 22 Mei 2007
 Pemain : Mathieu Amalric, Emmanuelle Seigner, Marie-Josée Croze, Anne Consigny, Max Von Sydow



Gambar 1.3 Poster Film *The Diving Bell and The Butterfly*

Sumber : www.imdb.com/

Film ini menceritakan Jean-Dominique Bauby (Mathieu Amalric) seorang jurnalis yang berperan sebagai editor di majalah Elle Perancis. Pada awalnya hidupnya dia lalui dengan normal – normal saja. Meskipun rumah tangganya bermasalah, Bauby adalah seorang ayah yang baik serta anak yang berbakti. Sampai sebuah kejadian membuatnya stroke dan merubah jalan hidupnya. Stroke tersebut menyebabkan banyak bagian tubuhnya tidak dapat berfungsi sebagaimana mestinya. Dia hanya bisa menggunakan

kedipan mata untuk berkomunikasi dengan orang lain. Satu kedipan berarti “ya”, sedangkan “tidak” dengan dua kedipan.



Gambar 1.4 *Screenshot* Penerapan Komposisi
Sumber : Film *The Diving Bell and The Butterfly*

Aspek yang ditinjau dari film ini adalah penggunaan komposisi dinamik yang diterapkan pada adegan percakapan dengan seseorang. Walaupun hampir seluruh film menggunakan *angle* kamera subjektif, namun komposisi gambar yang ada pada film ini sangat di tata dengan baik oleh penata kamera Janusz Kaminski. Pada film “Sasanalaya” penggunaan komposisi dinamik juga akan diterapkan ketika tokoh utama beradegan dengan seorang tokoh. Selain itu cara pandang lawan bicara Bauby ke arah kamera juga akan menjadi referensi dalam film “Sasanalaya”, karena dengan arah pandang tersebut penonton seolah-olah diajak berbicara secara tidak langsung.

3. *Son Of Saul*

Produser : Gabor Sipos, Gabor Rajna
 Sutradara : Laszlo Nemes
 Penulis : Laszlo Nemes, Clara Royer
 Penata Kamera : Matyas Erdely
 Rumah Produksi : Hungarian National Film Fund, Laokoon Film Art,
 Laokoon Filmgrup

Durasi :107 Menit
Negara : Hungary
Tanggal Rilis : 15 Mei 2015
Pemain : Geza Rohrig, Levente Molnar, Urs Rechn, Todd Charmont, Sandor Zsoter, Uwe Lauer, Amitai Kedar, Christian Harting, Jerzy Walczak, Marcin Czamik, Levente Orban, Attila Fritz



Gambar 1.5 Poster Film *Son Of Saul*

Sumber : www.imdb.com/

Film *Son Of Saul*, menceritakan tentang Saul Auslander seorang tahanan Yahudi yang bekerja sebagai anggota sonder-kommando di Auschwitz untuk membakar orang-orang yang telah meninggal karena dibunuh Nazi. Suatu hari, Saul menemukan sesosok tubuh anak laki-laki yang ternyata adalah anak angkatnya. Ia pun mencoba menyelamatkan tubuh anak itu dari api dan mencari seorang pendeta Yahudi untuk mengatur pemakaman secara diam-diam. Saul tetap fokus pada rencananya untuk memberikan penghormatan terakhir kepada sang anak yang pernah dirawatnya semasa hidup.



Gambar 1.6 Screenshot Adegan Film *Son Of Saul*

Sumber : Film *Son Of Saul*

Cara bercerita pada film ini adalah dengan menggunakan tokoh utama bernama Saul, bahkan kamera selalu mengikuti kemanapun ia pergi, penonton hanya akan mengetahui informasi sama dengan yang didapatkan oleh Saul, cara bercerita tersebut sama dengan film “Sasanalaya” yang menempatkan satu orang tokoh untuk di ikuti sepanjang cerita, yang membedakan adalah pada teknik pengambilan gambar dengan *angle* kamera subjektif pada film “Sasanalaya”.

4. Lemantun

Produser : Nia Sari
 Sutradara : Wregas Bhanuteja
 Penulis : Wregas Bhanuteja
 Penata Kamera : Leontius Tito
 Rumah Produksi : FFTV IKJ
 Durasi : 21 Menit
 Negara : Indonesia
 Tanggal Rilis : 18 Mei 2015
 Pemain : Tatik Wardiono, Den Baguse Ngarsa, Agus Kencrot, Titik Renggani, Trianto Hapsoro, Freddy Rotterdam



Gambar 1.7 Poster Film Lemantun

Sumber : www.imdb.com/

Film Lemantun adalah film pendek yang bercerita tentang seorang ibu yang sudah sepuh dan membagikan lima lemari penuh kenangan kepada kelima anaknya. Kecuali si anak ketiga bernama Tri, keempat anak lainnya sudah sukses dan memiliki gelar akademik berbeda-beda. Adapun Tri hanya menjual bensin untuk memenuhi kehidupan sehari-hari. Bahkan, ia masih tinggal serumah dengan ibunya.



Gambar 1.8 Screenshot Referensi Tata Cahaya

Sumber : Film Lemantun

Tata cahaya yang dihadirkan dalam film Lemantun memberikan kesan natural dan tidak berlebihan. Konsep tersebut menjadi referensi dalam pembuatan film “Sasanalaya” karena dapat menampilkan realitas suatu adegan.