

**JURNAL TUGAS AKHIR**  
**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”**

Oleh  
Bagas Kusdiantoro  
1410068132

**ABSTRAK**

Objek penciptaan dalam karya seni ini adalah naskah film “Sasanalaya” yang menceritakan keinginan Gimam 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

## PENDAHULUAN

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 Bapakny. 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.

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.

Karya ini memiliki fokus pada bidang sinematografinya, yaitu membatasi informasi cerita dengan *angle* kamera subjektif. Penggunaan *angle* kamera subjektif dalam film akan menyembunyikan informasi cerita sekaligus membangun persepsi penonton kepada sebuah informasi yang akan membuat penonton bertanya-tanya sepanjang film dan baru akan menemukan jawabannya akhir film.

Pemilihan *angle* kamera merupakan hal utama yang harus diketahui oleh penata kamera, karena dengan pemilihan *angle* kamera yang tepat, pesan dari sebuah gambar atau *shot* akan tersampaikan dengan baik kepada penonton. Karya ini memiliki fokus pada *angle* kamera subjektif yang digunakan untuk menyembunyikan informasi cerita kepada penonton. Tujuan dari di sembunyikannya informasi tersebut adalah untuk membangun persepsi penonton terhadap apa yang dilihat

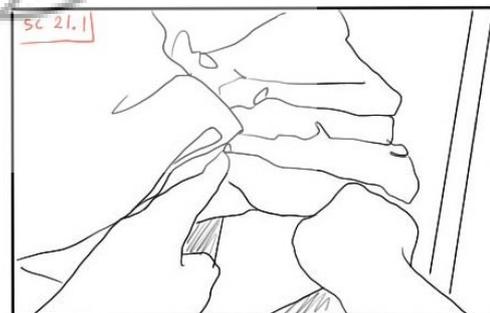
dari sebuah *shot* subjektif tersebut sekaligus membuat penonton penasaran. Karena penceritaan film “Sasanalaya” menggunakan narasi terbatas, maka menyembunyikan informasi kepada penonton merupakan poin utama karena penonton akan dibatasi informasi nya terhadap sebuah gambar. Penerapan teori *angle* kamera subjektif yang dapat mewakili sudut pandang tokoh dalam film akan bisa untuk membatasi informasi cerita karena penonton tidak akan mengetahui siapa dibalik *angle* kamera subjektif sebelum *shot* tersebut berubah menjadi *angle* kamera objektif di akhir film.

Penggunaan *angle* kamera subjektif pada awal cerita akan membangun persepsi penonton pada sebuah informasi yang akan membuat penonton berfikir, apa sebenarnya maksud dari adegan tersebut, ditunjukkan pada *scene* 20 A dan 21 A.



Gambar 1. *Storyboard scene* 20 A

Pada potongan naskah *scene* 20 A tertulis Gimán adalah orang yang mengintip percakapan Ummi dan Bapak Gimán. *Angle* kamera subjektif pada *scene* ini merupakan sudut pandang dari mata Gimán, namun Gimán tidak akan di perlihatkan. Informasi yang akan didapatkan penonton pada *scene* adalah Ummi dan Bapak yang sedang melakukan percakapan, dialog pada *scene* ini juga tidak di munculkan.



Gambar 2. *Storyboard scene* 21 A

Pada *scene* 21 A ditunjukkan informasi seseorang yang sedang membuka lemari pakaian, terlihat bahwa orang tersebut sedang mencari-cari sesuatu. Setelah itu ia

menemukan sebuah amplop yang terletak di bawah pakaian. Pada *scene* ini penonton hanya diberikan informasi bahwa ada seseorang yang sedang mencari cari sesuatu dan menemukan sebuah amplop, penonton tidak diberitahu apa isi amplop tersebut dan juga siapa yang mengambil amplop tersebut.

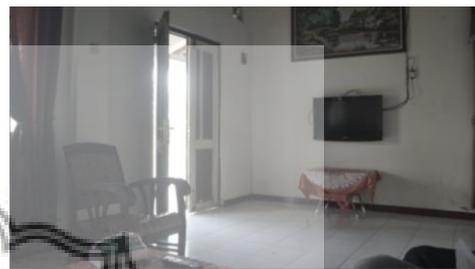
Dua *scene* di atas merupakan awal dari film yang melatarbelakangi sekaligus menjadi alasan atas apa yang akan terjadi nanti pada film. Terhadap *scene* 20 A dan 21 A penonton akan membangun persepsi siapa kah orang tersebut, dan apa sebenarnya maksud dari dua *scene* tersebut.

Dalam proses pengambilan gambar film, *mise-en-scene* tidak dapat dipisahkan atau diabaikan begitu saja, karena unsur-unsur yang terdapat dalam *mise-en-scene* merupakan salah satu faktor yang akan membuat setiap *shot* yang dihasilkan dari kamera terlihat baik.

Pertama adalah *setting* atau latar. Film “Sasanalaya” memiliki beberapa *setting* yang menjadi tempat dimana film ini terjadi.



Gambar 3. Referensi rumah Gimán



Gambar 4. Referensi rumah Gimán bagian dalam

*Setting* rumah Gimán menggambarkan keadaan sosial keluarga Gimán yang sebelum sepeninggalan Bapak Gimán, keluarga Gimán merupakan keluarga yang sangat berkecukupan secara materil. Rumah Gimán merupakan rumah yang sudah dibangun sejak lama namun telah terjadi perombakan, sehingga akan terdapat penggabungan gaya arsitektur pada rumah Gimán, ataupun pembaharuan seperti lantai dan sebagainya.



Gambar 5. Referensi pemakaman desa Giman

Pemakaman desa Giman yang sudah penuh dan sesak adalah salah satu faktor yang menyebabkan munculnya masalah yang dialami tokoh Giman dalam film.



Gambar 6. Referensi rumah duka

Rumah duka yang menjadi referensi adalah yang memiliki halaman depan yang cukup luas, selain itu secara visual keadaan sekitar mirip dengan keadaan rumah Giman.



Gambar 7. Referensi bukit

Bukit terletak di atas desa Giman, tempat dimana Bapak sempat memberikan nasehat kepada Giman dan juga Ririn ketika mereka masih kecil.



Gambar 8. Referensi lahan kosong

Lahan kosong tersebut sebenarnya adalah tanah milik keluarga Giman yang diwakafkan untuk keperluan penambahan lahan pemakaman desa Giman yang sudah penuh.

Latar yang digunakan merupakan pedesaan di pinggiran Yogyakarta yang masih terdapat persawahan. Semua *setting* yang akan dihadirkan dalam film adalah benar-benar apa yang pernah disaksikan penonton sebelumnya. Tidak sekedar menyangkut faktor waktu atau tempat dimana film diambil. Melainkan menyangkut faktor sosial, ekonomi yang berhubungan dengan tempat dan waktu dalam film.

Unsur kedua dari *mise-en-scene* adalah kostum dan tata rias. Kostum dan rias pada film “Sasanalaya” memiliki peranan penting dalam menunjukkan status sosial para tokoh yang ada. Pemilihan kostum atau pakaian yang dikenakan oleh para tokoh cenderung *simple*, seperti yang dikenakan Gimán yaitu kaos oblong dan Ummi yang mengenakan daster. Tata rias atau *make-up* korektif diaplikasikan pada semua tokoh untuk memperlihatkan kesan natural.

Unsur terakhir dalam *mise-en-scene* adalah pemain dan pergerakannya. Karakter merupakan pelaku cerita yang memotivasi naratif dan selalu bergerak dalam melakukan sebuah aksi. *Acting* dari pemain merupakan inti dalam suatu adegan untuk mendukung karakter pemain dan adegan yang diciptakan. Pergerakan pemain dalam film “Sasanalaya” sangat diperhatikan agar adegan yang dihasilkan juga tetap realistis, mengingat *angle* kamera subjektif yang digunakan pada tokoh Gimán. Selain Gimán pergerakan pemain lain juga akan diperhatikan karena dengan menerapkan *angle* kamera subjektif

berarti pemain yang berhadapan dengan Gimán secara tidak langsung berhadapan dengan penonton, maka dibuat seolah-olah melakukan interaksi kepada penonton.

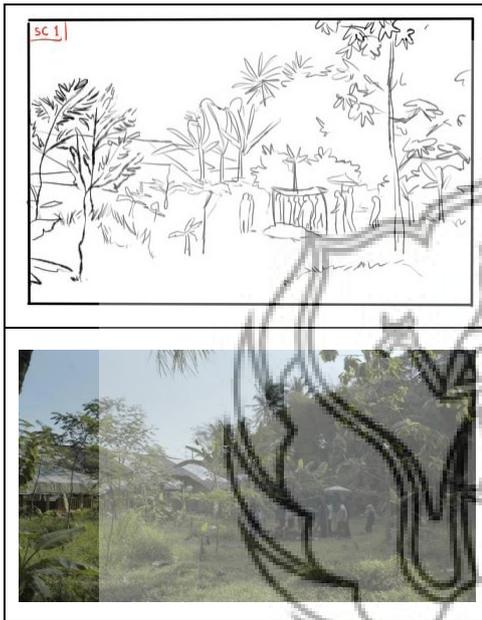
## PEMBAHASAN

Film “Sasanalaya” bercerita tentang keinginan Ummi dan Gimán yang ingin mewakafkan tanah peninggalan Bapak Gimán. Cerita tersebut di bangun melalui *turning point – turning point* yang secara perlahan akan memberikan informasi kepada penonton masalah yang dialami Gimán dan keluarganya. Konsep utama dari sinematografi film “Sasanalaya” adalah menyembunyikan informasi cerita menggunakan *angle* kamera subjektif, konsep tersebut dapat terealisasikan dan berhubungan erat dengan naratif cerita. Selain konsep tersebut, unsur-unsur dari sinematografi juga menggambarkan kondisi batin tokoh yang mengalami konflik ataupun tekanan.

Penuturan yang diterapkan pada film “Sasanalaya” menggunakan narasi terbatas yang dibawa oleh salah satu tokoh dalam film.

Penuturan cerita tersebut dibangun melalui *angle* kamera dimana informasi yang akan di dapatkan penonton melalui gambar akan ditentukan dari *angle* kamera yang diterapkan.

### 1. Scene 1



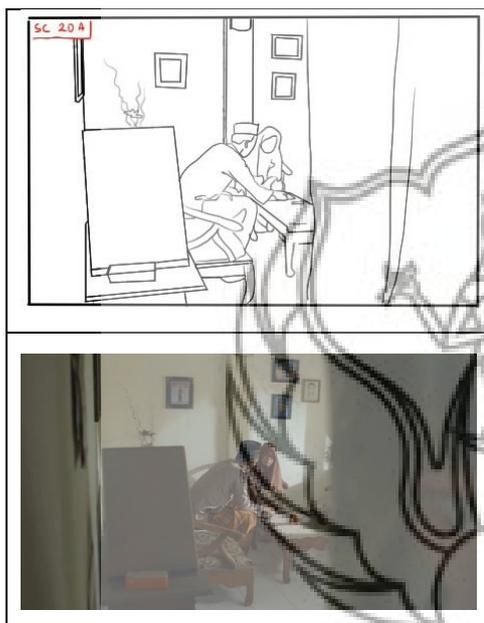
Gambar 9. Realisasi *shot* pada *scene* 1 prosesi pemakaman di lahan kosong

Pada *scene* 1 ini penonton di tempatkan sebagai pengamat tersembunyi melalui penerapan *angle* kamera subjektif yang memperlihatkan prosesi pemakaman. Informasi yang di dapatkan penonton melalui gambar ini adalah adanya sebuah prosesi pemakaman di sebuah lahan kosong yang masih terlihat banyak sekali tumbuhan-tumbuhan

liar yang cukup tinggi. Penonton tidak mengetahui dengan pasti siapa yang dimaksudkan, pada *scene* ini penonton akan membangun sebuah persepsi melalui objek yang muncul dalam hal ini adalah *shot* lahan kosong yang terdapat beberapa orang melakukan prosesi pemakaman. Informasi pada *scene* ini jawabannya secara perlahan-lahan akan terjawab pada *scene-scene* berikutnya dengan sebuah petunjuk-petunjuk melalui gambar dan dialog dari tokoh. Kamera yang berguncang atau *shaky* diterapkan pada *scene* ini untuk membantu penonton mengidentifikasi bahwa saat ini penonton sedang memproyeksikan dirinya menjadi seseorang yang sedang melihat prosesi pemakaman di sebuah lahan kosong. Lahan kosong tersebut sebenarnya merupakan tanah peninggalan bapak Gimán, namun penonton tidak akan mengetahui hal itu karena memang informasi tersebut disembunyikan kepada penonton, penonton akan mengetahuinya jika tanah tersebut merupakan tanah peninggalan bapak Gimán di akhir cerita film.

## 2. Scene 20 A dan 21 A

Setelah *scene* 1 dan judul film “Sasanalaya” muncul, penonton langsung diperlihatkan dengan kemunculan dua orang tokoh yaitu Ummi dan Bapak Giman namun penonton masih belum mengetahui siapakah kedua tokoh tersebut.



Gambar 10. Realisasi subjektif *shot* Giman mengintip Ummi dan Bapak

*Angle* kamera subjektif diterapkan pada adegan seseorang yang sedang mengintip pembicaraan Ummi dan Bapak Giman. Penonton diberikan informasi bahwa terjadi pembicaraan yang cukup serius antara Ummi dan Bapak Giman, namun penonton tidak mengetahui apa yang dibicarakan oleh mereka berdua

karena pada *scene* ini dialog yang dilakukan oleh Ummi dan Bapak Giman tidak dimunculkan. Penerapan *angle* kamera subjektif pada *scene* ini menempatkan penonton sebagai seseorang tokoh dalam film yang sedang mengintip. Kamera subjektif mampu memberikan efek yang berbeda yaitu seperti seseorang yang sedang mengintip melalui bantuan *foreground*.

“...include some branches in the foreground, thus giving the impression that the camera is almost a ‘peeping tom’...”. (Wheeler, 2005 : 175).

*Foreground* berupa tirai dan tangan Gimman semakin menambah rasa penasaran penonton. Dengan teknik tersebut penonton akan membangun dua persepsi sekaligus, yaitu yang pertama adalah penonton akan bertanya-tanya mengenai apa yang dibicarakan oleh Ummi dan Bapak Giman dan yang kedua adalah penonton akan menduga-duga siapakah sebenarnya seseorang yang sedang mengintip pembicaraan Ummi dan Bapak Giman tersebut.



Gambar 11. Realisasi subjektif *shot* Gimana mencari sesuatu di lemari

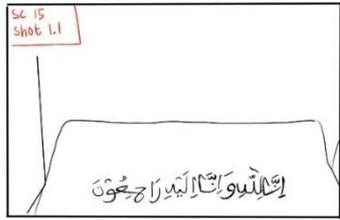
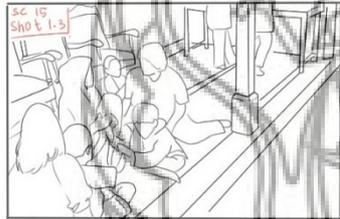
Setelah penonton diperlihatkan adegan pembicaraan Umni dan Bapak Gimana, penonton kembali dibuat bertanya-tanya dan penasaran melalui sebuah adegan dimana terdapat seseorang yang mencari-cari sesuatu di sebuah lemari pakaian. *Angle* kamera subjektif pada adegan ini memberikan informasi kepada penonton bahwa seseorang sedang mencari sesuatu di dalam lemari pakaian dan menemukan sebuah amplop. Informasi terhadap apa yang ada di dalam amplop tersebut tidak

ditunjukkan kepada penonton. Penonton akan mencoba membangun persepsi terhadap apa yang ada di dalam amplop tersebut.

*Angle* kamera subjektif yang diterapkan pada *scene* 20 A dan *scene* 21 A bertujuan untuk menyembunyikan informasi yang ada dalam *scene* tersebut, efek dari tersembunyinya informasi pada kedua *scene* tersebut adalah penonton akan mencoba membangun persepsi terhadap informasi cerita yang ada dari kedua *scene* tersebut dan juga membangun persepsi apa sebenarnya hubungan kedua *scene* ini terhadap *scene-scene* yang berikutnya.

### 3. *Scene* 15

*Scene* ini merupakan akibat dari adanya pengumuman kematian dari *scene* 14. Penerapan *angle* kamera subjektif disajikan selama satu *scene* secara penuh dari awal hingga akhir *scene*. Selain itu aspek pendukung lainnya juga diterapkan pada *scene* ini seperti, penggunaan *handheld* dan *long take*.

No	Storyboard	Realisasi
1		
2		
3		
4		
5		



Gambar 12. Rancangan *shot* pada *storyboard* dan realisasi *shot* pada *scene* rumah duka

Pada adegan di rumah duka terdengar informasi dari warga lain bahwa lahan pemakaman yang ada di desa Gimán telah penuh dan mungkin saja bahwa jenazah Roni tidak dapat dimakamkan disitu. Informasi tersebut memiliki hubungan dengan informasi pemakaman desa yang ada pada *scene* 8. Informaasi tentang penuhnya pemakaman yang ada di desa Gimán di perkuat kembali dengan adanya dialog antara Sarno dan Karto yang membicarakan jika lahan pemakaman yang ada dikampungnya sudah benar-benar penuh dan jika ingin tetap dikuburkan di pemakaman tersebut maka jenazah

harus dikuburkan dengan melakukan penumpukan pada kuburan milik orang lain atau dimakamkan dengan berdiri.

*Angle* kamera subjektif yang diterapkan pada adegan ini merupakan sudut pandang seseorang yang tidak diketahui oleh penonton, karena sedari awal perpindahan *scene* tidak ada objektif *shot* yang memperlihatkan siapa sebenarnya yang ada dibalik *angle* kamera subjektif ini. Dimulai dari selesai menyolatkan jenazah didalam rumah, kemudian keluar menuju halaman rumah yang terdapat warga lain sedang menata kursi hingga

memasang lampu, kemudian berhenti sejenak didepan dua orang paruh baya (Sarno dan Karto). Ketika berhenti terlihat Pak Dukuh yang sedang membicarakan suatu hal kepada keluarga jenazah, setelah melihat sekitar *angle* kamera subjektif berjalan mendekati Pak Dukuh dan keluarga jenazah. Pak Dukuh terlihat seperti mendengarkan sesuatu dan kemudian mengucapkan terima kasih.

Guna mendukung penciptaan *angle* kamera subjektif pada *scene* ini, unsur sinematografi yang lain seperti *long take* diterapkan, karena melalui durasi gambar yang cukup panjang ini penonton akan mampu terfokus pada satu hal dan masuk kedalam cerita, selain itu untuk menciptakan *long take* yang mempunyai karakteristik seperti orang berjalan pada umumnya penggunaan *handheld* juga diterapkan dengan bantuan dari *shoulder rig*.

Dari adegan tersebut penonton diberikan informasi tentang penuhnya lahan pemakaman desa yang menyebabkan jenazah Roni tidak tau akan dikuburkan dimana. Selain itu informasi tentang Pak Dukuh yang berterima kasih menjadi hal yang sangat penting karena akan

berhubungan erat dengan *scene* berikutnya. Informasi yang disembunyikan dari *scene* ini adalah sosok dibalik *angle* kamera subjektif itu siapa dan kenapa Pak Dukuh berterima kasih. Jika meruntut dari *scene* sebelumnya yaitu *scene* 14, maka penonton akan membangun persepsi bahwa yang ada di rumah duka adalah Ridwan, karena pada saat itu ia mendapatkan kabar dari grup pemuda jika Roni meninggal dan ia bergegas menuju kesana.

Dari pembahasan karya yang sudah dijabarkan diatas dapat dijelaskan bahwa penerapan *angle* kamera subjektif yang membuat perekaman film dari titik pandang seseorang (Mascelli, 2010 : 6) merupakan salah satu cara untuk membatasi informasi yang didapatkan penonton, karena penonton tidak mengetahui siapakah yang ada dibalik *angle* kamera subjektif tersebut. Selain itu adegan *flashback* ketika Gimman mengintip Bapak dan Ummi sedang serius membicarakan suatu hal yang dikemas dengan *angle* kamera subjektif menambah dramatisasi adegan karena penggunaan *angle* kamera subjektif yang baik

pada film cerita ada terbatas pada penyajian adegan-adegan *flashback* atau *special effect* (Mascelli, 2010 : 20).

Suharman (2005 : 23) menyatakan: “persepsi merupakan suatu proses menginterpretasikan atau menafsir informasi yang diperoleh melalui sistem alat indera manusia”. Melalui visual yang dihadirkan dalam film “Sasanalaya” penonton dapat membangun sebuah persepsi baik terhadap visual yang menggunakan *angle* kamera subjektif maupun visual dengan *angle* kamera objektif. Dari visual yang dihadirkan dari awal hingga akhir film penonton akan membangun persepsi karena penonton melihat objek yang dipersepsi dan melalui perhatian yang muncul dari visual film “Sasanalaya”.

Membatasi informasi cerita yang merupakan konsep utama karya ini bertujuan untuk menyembunyikan informasi mengenai wasiat dari bapak Gimam yang berisi perintah untuk mewakafkan tanah miliknya. Cerita pada awal film yang memperlihatkan seseorang sedang mengintip pembicaraan Ummi dan Bapak, dan seseorang yang sedang mencari

sebuah amplop di lemari pakaian merupakan salah satu cara untuk membatasi informasi kepada penonton, dengan menggunakan *angle* kamera subjektif, karena penceritaan terbatas dapat memiliki derajat pembatasan informasi cerita tertinggi melalui teknik subjektif kamera. Dalam kasus ini, mata kamera mewakili mata seseorang karakter atau subjek dalam cerita filmnya. Penonton hanya dapat melihat atau mendengar persis seperti apa yang dialami si karakter (Pratista, 2008 : 40).

## KESIMPULAN

Setiap film memiliki cara penuturannya masing-masing tergantung kepada pembuat film itu sendiri. Salah satu cara bertutur dalam film adalah dengan menggunakan penceritaan terbatas. Dengan penceritaan terbatas penonton akan diberi batasan informasi yang akan diterima. Film “Sasanalaya” menggunakan penceritaan terbatas untuk membangun sebuah cerita.

Hal utama yang harus diketahui oleh seorang penata kamera adalah *angle* kamera. Pemilihan *angle*

kamera yang tepat untuk memvisualkan sebuah naskah akan berpengaruh kepada informasi yang akan didapatkan oleh penonton. *Angle* kamera subjektif merupakan *angle* kamera yang melakukan perekaman dari sudut pandang seseorang. Konsep utama sinematografi film “Sasanalaya” adalah membatasi informasi cerita dengan *angle* kamera subjektif. Konsep tersebut dapat tercipta karena proses analisis yang dilakukan pada naskah. Secara konsep, penerapan *angle* kamera subjektif berhasil untuk mewujudkan film ini karena berhasil membatasi informasi cerita yang didapatkan oleh penonton melalui pemilihan *angle* kamera yang tepat pada setiap *scene*. Penataan *angle* kamera secara subjektif bisa menempatkan penonton pada titik pandang berbeda karena penonton merasakan terlibat secara tidak langsung kedalam adegan film menjadi seorang tokoh yang

berinteraksi dengan tokoh lain dalam film dan cenderung melukiskan adegan sebagaimana pemain melihatnya, yang membuat penonton lebih akrab lagi kedalam cerita.

Konsep Sinematografi film “Sasanalaya” adalah dengan menerapkan *angle* kamera subjektif yang digunakan untuk membatasi informasi yang diberikan kepada penonton. Sebagai seorang penata kamera tentu memiliki pandangan tentang pemilihan *angle* kameranya masing-masing untuk menyampaikan sebuah pesan dalam film. Melalui karya ini diharapkan penciptaan karya selanjutnya terhadap konsep yang sejenis adalah agar bisa mengurai lebih dalam maksud dan tujuan dari penggunaan konsep tersebut dan memperhatikan efek atau dampak yang akan ditimbulkan terhadap penonton.

## DAFTAR PUSTAKA

### A. Daftar Sumber Pustaka

Mascelli, Joseph V (terjemahan H. Misbach Yusa Biran). 2010 .*The Five C's Of Cinematography. Motion Picture Filming Techniques Simplified* (Lima Jurusan Sinematografi). Jakarta : FFTV IKJ.

Pratista, Himawan. 2008. *Memahami Film*. Yogyakarta : Homerian Pustaka.

Suharman. 2005. *Psikologi Kognitif*. Surabaya : Srikandi.

Wheeler, Paul. 2005. *Practical Cinematography*. Oxford, MA : Focal Press.

### B. Surat Kabar

Kedaulatan Rakyat. 2017, 26 Januari. *Meski Kebutuhan Sudah Mendesak Lahan Pemakaman Baru Belum Diprioritaskan*. Yogyakarta.

