

***LEVEL ANGLE* SEBAGAI PENDUKUNG KARAKTER TOKOH
DALAM FILM *SUPERHERO* “GATOT WESI”**

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



Disusun oleh :

UMAR SYAEFULLOH

NIM: 1110525032

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

2018

***LEVEL ANGLE* SEBAGAI PENDUKUNG KARAKTER TOKOH
DALAM FILM *SUPERHERO* “GATOT WESI”**

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



Disusun oleh :

UMAR SYAEFULLOH

NIM: 1110525032

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

2018

LEMBAR PENGESAHAN

Tugas Akhir Skripsi Penciptaan Seni yang berjudul :

***LEVEL ANGLE* SEBAGAI PENDUKUNG KARAKTER TOKOH DALAM
FILM SUPERHERO “GATOT WESI”**

yang disusun oleh
UMAR SYAEFULLOH
NIM 1110525032

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

Pembimbing I/Ketua Penguji

Drs. Arif Eko Suprihono, M. Hum.
NIP 19630513 198703 1 002

Pembimbing II/Anggota Penguji

Agnes Karina Pritha Atmani, M.T.I.
NIP 19760123 200912 2 003

Cognate/Penguji Ahli

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

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

**HALAMAN PERNYATAAN
KEASLIAN KARYA ILMIAH**

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : UMAR SYAEFULLOH

NIM : 1110525032

Judul Skripsi : *LEVEL ANGLE* SEBAGAI PENDUKUNG KARAKTER
TOKOH DALAM FILM *SUPERHERO* “GATOT WESI”

Dengan ini menyatakan bahwa dalam Skripsi Penciptaan Seni 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 :

Yang Menyatakan,

UMAR SYAEFULLOH
1110525032

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

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : UMAR SYAEFULLOH

NIM : 1110525032

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 berjudul “*LEVEL ANGLE SEBAGAI PENDUKUNG KARAKTER TOKOH DALAM FILM SUPERHERO “GATOT WESI”*”

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.

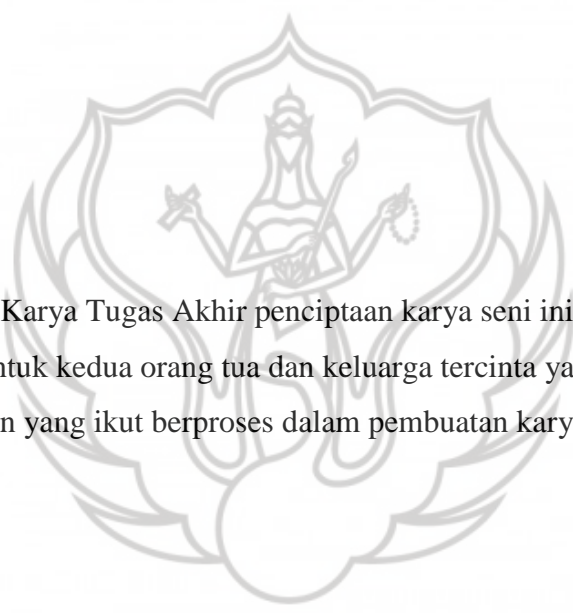
Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Dibuat di Yogyakarta
Pada tanggal :

Yang Menyatakan,

UMAR SYAEFULLOH
1110525032

HALAMAN PERSEMBAHAN



Karya Tugas Akhir penciptaan karya seni ini
saya persembahkan untuk kedua orang tua dan keluarga tercinta yang selalu mendukung.
Sahabat dan teman-teman yang ikut berproses dalam pembuatan karya ini hingga bisa tercipta

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr, Wb.

Puji dan Syukur penulis ucapkan dan panjatkan kepada Allah SWT, atas segala limpahan rahmat dan karuniaNya, sehingga proses dalam Tugas Akhir ini dapat terselesaikan dengan baik. Kesempatan telah diberikanNya untuk dapat belajar dan mencari semua pengalaman hidup, menjadi bekal ilmu pengetahuan serta pengalaman untuk melanjutkan segala keinginan dan cita-cita.

Melaksanakan pendidikan di Jurusan Film dan Televisi tentunya tidak akan lepas dari proses kreatif dalam memproduksi karya-karya audiovisual. Menyelesaikan semua mata kuliah, hingga akhirnya akan menempuh Tugas Akhir. Tugas Akhir ini disusun untuk memenuhi persyaratan kelulusan program S1 jurusan Film dan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Tugas Akhir ini berupa karya "*Level Angle sebagai pendukung karakter tokoh dalam film superhero Gatot Wesi*".

Proses produksi film "*Gatot Wesi*" ini diproduksi dengan campur tangan berbagai pihak. Maka dari itu, dengan segala kerendahan hati penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada;

1. Allah SWT yang maha segalanya.
2. Nabi besar Muhammad S.A.W.
3. Kedua Orang Tua, saudara dan keluarga besar.
4. Marsudi, S.Kar., M.Hum., Dekan Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
5. Agnes Widiasmoro, S.Sn., M.A., Dosen Wali dan Ketua Prodi Film dan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam.
6. Dosen Pembimbing I: Drs. Arif Eko Suprihono, M. Hum.
7. Dosen Pembimbing II: Agnes Karina Pritha Atmani. M.T.I
8. Dyah Arum Retnowati, M.Sn., Dosen Pembimbing Naskah.

9. Seluruh Dosen, dan Karyawan Jurusan Film dan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
10. Seluruh pemain yang ikut serta dalam produksi film “Gatot Wesi”.
11. Hananda Praditasari yang tidak pernah bosan menemani.
12. Seluruh teman dan tim membantu dalam produksi film ”Gatot Wesi”.
13. Teman-teman angkatan 2011 Jurusan Televisi dan Film.
14. Teman-teman para pekerja, Raincoat dan Caviar Creative
15. Kasatlantas Polres Sleman
16. Dan semua pihak, tidak dapat penulis sebutkan satu persatu dan telah memberikan dukungan selama ini.

Tidak ada kesempurnaan dalam dunia ini, termasuk pada penciptaan Karya Seni dan penulisan skripsi karya Tugas Akhir ini. Kritik dan saran diperlukan untuk instropeksi menuju perbaikan. Semoga laporan pertanggung jawaban karya film “Gatot Wesi” ini berguna bagi semua pembaca, khususnya civitas akademika Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Salam Budaya

Yogyakarta, 22 juni 2018

Penulis

Umar Syaefulloh

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL.....	xii
ABSTRAK.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Penciptaan.....	1
B. Ide Penciptaan	3
C. Tujuan dan Manfaat	4
D. Tinjauan Karya.....	5
BAB II OBJEK PENCIPTAAN DAN ANALISIS	
A. Objek Penciptaan	11
1. Film Superhero “Gatot Wesi”	12
2. Naskah Film Superhero “Gatot Wesi”	12
3. Tema	13
4. Premis.....	13
5. Sinopsis	13
B. Analisis Objek.....	13
1. Data Naskah	13
2. Tiga Dimensi Tokoh	14
3. Analisis Dramatik.....	18

BAB III LANDASAN TEORI

A. TEORI UTAMA	20
1. <i>Superhero</i>	20
2. <i>Director Of Photography</i>	20
3. <i>Sinematografi</i>	21
4. <i>Level Angle</i>	22
a. <i>High Angle</i>	22
b. <i>Low Angle</i>	22
B. TEORI PENDUKUNG	23
1. Sinematografi	23
a. <i>Framing</i>	23
b. <i>Shot Size</i>	24

BAB IV KONSEP KARYA

A. Konsep Estetis	27
a. Sinematografi	27
b. <i>Level Angle</i>	28
c. <i>Tata Cahaya</i>	28
d. <i>Storyboard</i>	29
e. <i>Mise en scene</i>	33
a. Lokasi atau <i>Setting</i>	33
b. <i>Make Up</i> dan <i>Wardrobe</i>	34
c. <i>Property</i>	34
B. Desain Produksi	37

BAB V PERWUJUDAN DAN PEMBAHASAN KARYA

A. Proses Perwujudan	36
1. Praproduksi	36
2. Produksi	47
3. Pasca Produksi	56
B. Pembahasan Karya	58

BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN

A. KESIMPULAN.....79
B. SARAN79

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN



DAFTAR GAMBAR

<i>Gambar</i> 1. 1	Film <i>Terminator 2 Judgment Day</i>	5
<i>Gambar</i> 1. 2	Film <i>Iron Man</i>	7
<i>Gambar</i> 1. 3	Film <i>Kick-Ass</i>	9
<i>Gambar</i> 1. 1	<i>Low Angle</i> Truk	6
<i>Gambar</i> 1. 2	<i>HighAngle</i>	6
<i>Gambar</i> 1. 3	<i>Iron Man</i>	8
<i>Gambar</i> 1. 4	Tokoh Utama dengan Teman Sekolah.....	10
<i>Gambar</i> 4. 1	<i>Colour Wheel</i>	32
<i>Gambar</i> 4. 2	<i>Colour Pallet</i>	32
<i>Gambar</i> 5. 1	Hasil <i>Test Camera</i>	56
<i>Gambar</i> 5. 2	Perjalanan Kliwon Menuju Rumah Shinta,.....	59
<i>Gambar</i> 5. 3	KliwonTibaDiRumah Shinta	60
<i>Gambar</i> 5. 4	Kliwon Di Depan Pintu Rumah Shinta	61
<i>Gambar</i> 5. 5	Kliwon dan Shinta Duduk di Taman.....	61
<i>Gambar</i> 5. 6	Kliwon Jatuh Dari Sepeda Motor....	62
<i>Gambar</i> 5. 7	Penyerangan Klithih Terhadap Kliwon dan Shinta,.....	62
<i>Gambar</i> 5. 8	KegelisahanKliwon.....	63
<i>Gambar</i> 5. 9	Proses Kliwon dalam Pembuatan Baju Besi di Bengkel.....	64
<i>Gambar</i> 5. 10	Pengambilan Gambar Riko Ketika Sedang Melatih Kliwon.....	65
<i>Gambar</i> 5. 11	Kliwon Memakai Kostum Gatot Wesi.....	66
<i>Gambar</i> 5. 12	Kliwon berjalan di Trotoar Jalan,.....	68
<i>Gambar</i> 5. 13	AksiParaKlithihMengejar Kliwon	69
<i>Gambar</i> 5. 14	Fighting Gatot Wesi dengan Para Klithih.....	70
<i>Gambar</i> 5. 15	Penyerangan Iteng Kepada Gatot Wesi.....	71
<i>Gambar</i> 5. 15	Ekspresi Gatot Wesi Marah	71

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1	3D tokoh Kliwon.....	15
Tabel 2. 2	3D tokoh Gatot Wesi.....	15
Tabel 2. 3	3D tokoh Shinta....	16
Tabel 2. 4	3D tokoh Riko	16
Tabel 2. 5	3D tokoh Bapak Kliwon.....	17
Tabel 2. 6	3D tokoh Adik Kliwon.....	18
Tabel 2. 7	3D tokoh Klithih.....	18
Tabel 5.1	<i>JobsDescription</i>	38
Tabel 5.2	Pemain“Gatot Wesi”	44

ABSTRAK

Film Gatot Wesi mengangkat cerita tentang seorang pelajar menjadi *superhero* untuk melawan tindak kejahatan *klitih* karena rasa bertanggung jawab. Berani bertindak untuk melawan kejahatan dan berani bertanggung jawab menjadi dalam film Gatot Wesi. *Superhero* adalah sebuah *genre* fenomenal dan merupakan perpaduan antara *genre* fiksi-ilmiah, aksi, serta fantasi. Film superhero adalah kisah klasik perseteruan antara sisi baik dan sisi jahat, yakni kisah kepahlawanan sang tokoh super dalam membasmi kekuatan jahat Klitih diangkat menjadi tokoh jahat karena klitih sangat dekat dengan fenomena kehidupan malam di Yogyakarta. Film Gatot Wesi ber-*genre superhero* dimana unsur *level* kamera menjadi hal utama pada setiap film ber-*genre superhero*.

Sinematografi penciptaan karya seni film dengan menggunakan *level angle* untuk membangun karakter tokoh berdasarkan teori tentang sinematik *angle* kamera. Penerapannya diterapkan diberbagai *scene* dalam film Gatot Wesi. Mengarahkan sudut pandang penonton saat melihat objek dalam *frame* dapat mempengaruhi perasaan penonton terhadap objek dalam *frame* penonton akan diarahkan pada sudut tertentu untuk mendukung emosi penonton melihat tokoh seperti terlihat kuat maupun lemah sehingga emosi tokoh dapat dirasakan oleh penontonya.

Kata kunci : *Superhero*, sinematografi, *level angle*, karakter

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Penciptaan film *superhero* berjudul “Gatot Wesi” tentang pencarian pelaku kejahatan klitih dan melukai tokoh utama, seorang pelajar bernama Kliwon dan kekasihnya Shinta. Kliwon merasa tidak tenang karena merasa bertanggung jawab atas terjadinya pembacokan sehingga membuat Shinta tidak sadarkan diri. Rasa bertanggung jawab dan tekanan batin membuatnya ingin menemukan pelaku *klitih* yang melukai Shinta, munculah inisiatif Kliwon membuat baju besi setelah melihat foto ayahnya seorang mantan *security* memegang baton dan adiknya sedang menyalakan petasan. Pencarian Kliwon di mulai, Kliwon terkenal karena aksi heroik yang dilakukannya. Maka masyarakat menyebutnya dengan julukan “Gatot Wesi”. Pencarian ini menjadi pemicu konflik antara Kliwon dan pelaku *klitih*. *Level Angle* dalam film ini, bertujuan untuk mengarahkan sudut pandang penonton saat melihat objek dalam frame agar emosi tiap tokoh dapat terbangun.

Genre superhero, adalah *genre* fenomenal dan merupakan paduan antara *genre* fiksi-ilmiah, aksi, serta fantasi. Film *superhero* adalah kisah klasik perseteruan antara sisi baik dan sisi jahat, yaitu kisah kepahlawanan sang tokoh super dalam membasmi kekuatan jahat. Karakter *superhero* memiliki kekuatan serta kemampuan fisik ataupun mental jauh di atas manusia rata-rata. Indonesia memiliki beberapa *superhero* seperti Gundala Putra Petir, Saras 008, dan Panji Manusia Millenium beberapa tahun lalu namun sekarang para kreator film indid mulai menciptakan *superhero* baru seperti Pocongman, Garuda *Superhero*, dan Bima satria garuda.

Film sebagai komunikasi massa merupakan gabungan dari berbagai teknologi seperti fotografi dan rekaman suara, kesenian baik seni rupa dan seni teater sastra dan arsitektur serta seni musik. Seiring dengan berkembangnya teknologi yang pesat

dalam dunia perfilman, banyak bermunculan film-film berkualitas tinggi, baik dalam segi cerita, pengadeganan, gambar dan penggunaan *property*, sebagaimana yang ditemukan dalam film-film asing ataupun film lokal. Film adalah gambar bergerak dan suatu media komunikasi massa. Sangat penting untuk mengkomunikasikan tentang suatu realita dan terjadi dalam kehidupan sehari – hari, film memiliki realitas sangat kuat salah satunya menceritakan tentang realitas masyarakat. Film diartikan sebagai hasil budaya dan alat ekspresi kesenian (Effendi, 1986: 239).

Dalam proses pembuatan film ada dua unsur pembentuk film, unsur naratif dan unsur sinematik, keduanya saling berinteraksi serta berkesinambungan satu sama lain untuk membentuk sebuah film. Bisa dikatakan unsur naratif adalah bahan materi yang akan diolah, sementara unsur sinematik adalah cara atau gaya untuk mengolahnya (Pratista, 2008: 1).

Pada dasarnya film baik memiliki alur cerita yang baik mudah dipahami maksud dan tujuan. Namun aspek sinematografi menjadi acuan keberhasilan sebuah film karena penerapan teknik sinematografi asal-asalan dapat membuat sebuah film terlihat tidak nyaman untuk dinikmati. Sinematografi juga berperan penting untuk pencapaian nuansa. Banyak film baru bergenre *superhero* di Indonesia khususnya untuk perfilman indie kurang menerapkan teknik sinematografi untuk menambahkan lapisan makna visual dan memperkuat emosional pada sebuah adegan, hal tersebut menjadi acuan penciptaan karya ini dengan menggunakan aspek sinematografi sebagai penguat dramatik pada film Gatot Wesi.

Sangat mudah memikirkan pembuatan film dengan menempatkan aktor di set dan merekam gambar, tetapi penting untuk memahami bahwa membuat keputusan bagaimana merekam gambar agar penonton bisa merasakan emosi adegan. Ketepatan penempatan sudut kamera akan memotivasi reaksi penonton sesuai dengan yang diinginkan sekenario. Penempatan sudut kamera yang tepat diaplikasikan untuk

menciptakan adegan yang dapat dipahami, dapat dirasakan emosinya, dan menarik ditonton untuk khalayak.

Karya Tugas Akhir dalam bentuk film pendek berjudul “Gatot Wesi” ini bergenre *superhero*. Bercerita tentang seorang remaja mengenakan kostum dari besi memerangi pembacokan. Inspirasi muncul dari fenomena yang pernah terjadi di Yogyakarta, yaitu pembacokan di malam hari oleh oknum remaja tidak bertanggung jawab. Fenomena ini masih menjadi kekhawatiran bagi orang berkendara di malam hari. Sesuai dengan judul penciptaan seni *level angle* sebagai pendukung emosi tokoh dalam sinematografi film superhero “Gatot Wesi”, *level angle* digunakan untuk menempatkan sudut pandang penonton terhadap objek agar penonton dapat merasakan karakter dari tokoh di film “Gatot Wesi” ini. Alasan menggunakan *level angle* karena penempatan *level angle* sangat berpengaruh pada psikologis penonton terhadap objek yang direkam, saat tokoh *superhero* muncul kamera akan merekam dengan sudut rendah atau *low angle* sehingga penonton merasa tokoh superhero tinggi dan lebih kuat, begitu juga pada penerapan *high angle* sehingga penonton dapat merasakan emosi tersebut dengan mengarahkan sudut pandang penonton.

B. Ide Penciptaan

Dalam penciptaan karya film ini ide cerita berasal dari keinginan untuk membuat tokoh superhero baru di Indonesia, namun masih dalam tingkat wajar karena perwujudan tokoh dalam cerita ini tidak seperti salah satu superhero dari DC komik “*Superman*” kebal terhadap peluru, atau dari Indonesia “*Pocong Man*” bisa terbang. Ide tokoh antagonis muncul dari kejadian kriminalisme yang sering terjadi di Yogyakarta, biasa disebut *klitih*.

Sebuah film terbentuk dari sekian banyak shot. Tiap shot membutuhkan penempatan kamera pada posisi yang baik bagi pandangan mata penonton. Pemilihan *angle* yang seksama akan mempertinggi visualisasi dramatik dari cerita, pemilihan

sudut pandang kamera secara serabutan bisa membingungkan rupa hingga maknanya sulit dipahami. (Mascelli, 2010:1). Sudut pengambilan gambar mempunyai pengaruh yang besar terhadap psikologis penonton terhadap bahan subjek yang di potret. (Livingstone, 1984:44).

Ide penciptaan karya ini muncul setelah pengamatan terhadap salah satu film superhero indie di Indonesia seperti *Pocongman* belum memanfaatkan fungsi dari sudut pengambilan gambar yang tepat untuk menciptakan emosi tokoh dalam sebuah adegan.

C. Tujuan dan Manfaat

Sebuah karya seni diciptakan pasti memiliki tujuan dan manfaat. Film *Gatot Wesi* diciptakan dengan tujuan dan manfaat sebagai berikut

Tujuan

1. Membuat film superhero dengan menentukan *angle* kamera untuk menciptakan karakter tokoh.
2. Menciptakan karakter superhero yang baru di Indonesia.

Manfaat

1. Penonton mendapatkan sebuah sajian film dengan tokoh *superhero* baru.
2. Penonton mampu merasakan efek dari *angle* kamera yang di gunakan.

D. Tinjauan Karya

Refrensi dibutuhkan untuk menunjang konsep penciptaan karya. Mempelajari film refrensi dapat dilakukan dengan menonton dan mengapresiasi. Pemilihan karya yaitu sama atau mendekati unsur naratif dan sinematik. Hal ini membantu dalam penerapan kaidah-kaidah sebuah gaya sinema. Beberapa karya telah dipilih sebagai tinjauan agar mendukung penciptaan film “Gatot Wesi”. Maka dari itu film *Terminator 2 Judgement Day*, *Ironman*, *Kick Ass* dijadikan tinjauan karya karena jika dikomparasikan film-film tersebut mempunyai kedekatan konflik personal dan teknis penyajian sama dengan film *superhero* “Gatot Wesi”. Namun film *superhero* “Gatot Wesi” memiliki perbedaan yang signifikan dari segi cerita. Beberapa karya yang menjadi tinjauan karya film *superhero* “Gatot Wesi” adalah sebagai berikut :

1. *Terminator 2 Judgement Day*

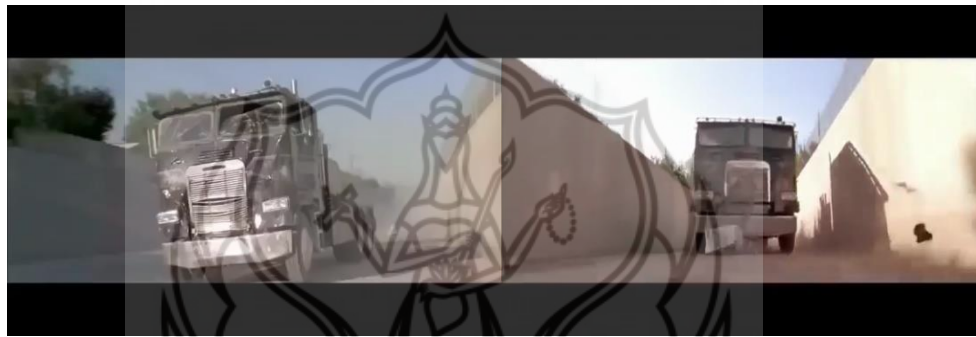
Film *Terminator 2 Judgement Day* berdurasi 137 menit produksi tahun 1991. Sutradara James Cameron menceritakan tentang Terminator atau robot tokohnya diperankan oleh Arnold Schwarzenegger datang dari masa depan untuk melindungi anak dari Sarah Connor bernama John Connor.



Judul Film : *Terminator 2 Judgement Day*
Sutradara : James Cameron
Tahun Rilis : 1991

Gambar 1.1 Poster film *Terminator 2 Judgement Day*

Dalam film ini sangat banyak adegan kejar - kejaran antara John Connor, Sarah Connor, Terminator yang melindungi mereka dengan Terminator jahat, nyaris setiap *shot* sang Terminator dan sang musuh diambil menggunakan sudut *low angle*. Dalam adegan kejar mengejar dalam sebuah kanal, *shot* sang target yang mengendarai sebuah sepeda motor beberapa kali diambil dengan sudut *high angle*, sebaliknya *shot* truk sang pemburu sering kali diambil menggunakan *shot low angle*.



Gambar 1.2 Screenshot low angle truk



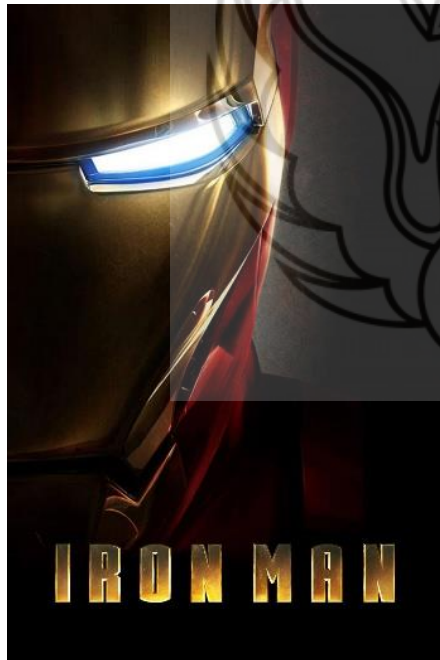
Gambar 1.3 Screenshot High angle
Sumber film Terminator

Penerapan *Angle* kamera hampir sama dengan yang ada dalam film ini, sudut kamera *Low Angle* kamera digunakan untuk membuat objek terlihat tangguh, kuat, dan menakutkan kemudian tokoh yang terlihat lebih lemah diambil dengan sudut kamera *high angle* yang membuat objek terlihat lemah. Dalam adegan ini semua hanya satu *shot* yang sering diambil dengan *shot size close-up* yaitu saat ekspresi ketakutan John Connor dengan sudut kamera yang tinggi, penonton ditempatkan pada

sudut tinggi agar penonton bisa merasakan bahwa John Connor merasa tertekan. Namun ada salah satu pengambilan sudut kamera rendah saat memperlihatkan John Connor merasa tertekan. Dalam film “Gatot Wesi” *angle* kamera akan lebih konsisten saat merekam sebuah objek yang akan mejadikan pembeda antara tokoh yang kuat dan tokoh yang terintimidasi atau lemah.

2. Iron Man

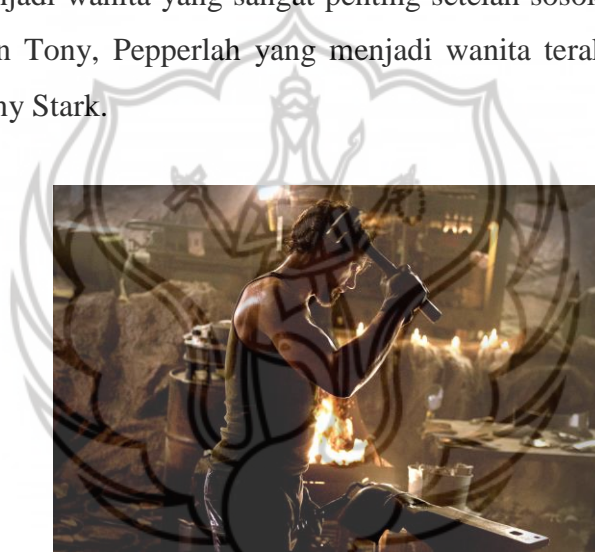
Iron Man adalah sebuah film yang berdasarkan tokoh Marvel *Comics Iron Man*. Film ini disutradarai oleh Jon Favreau dan dibintangi Robert Downey Jr., Gwyneth Paltrow, Terrence Howard, dan Jeff Bridges. Film ini dirilis pada 2 Mei 2008 di Amerika Serikat. Film berjudul Iron Man ini adalah film dengan *genre superhero* yang cukup fenomenal di Indonesia.



Gambar 1.4. Poster Film Iron Man

Judul Film : Ironman
Sutradara : Jon Favreau
Tahun rilis : 2008

Iron Man menceritakan tentang tokoh bernama Tony Stark pengusaha yang mempunyai pabrik pembuat senjata. Dalam perjalanan pulang setelah mempromosikan senjata baru Tony Stark ditangkap oleh sekumpulan orang yang menamakan dirinya sepuluh cincin. Tony Stark ditawan dan dipaksa untuk membuat senjata di sebuah ruang pengekapan, kejadian tersebut menjadi semacam pencerahan baginya karena telah berhasil mengubah dirinya dari manusia egois menjadi pribadi yang bertanggung jawab. Kejadian itu juga tidak serta-merta mengubahnya secara drastis. Seorang Pepper Potts-lah yang perlahan tapi pasti berhasil mengubahnya. Pepper Potts menjadi wanita yang sangat penting setelah sosok ibunya, Maria Stark. Dalam kehidupan Tony, Pepperlah yang menjadi wanita terakhir dalam perjalanan cinta seorang Tony Stark.

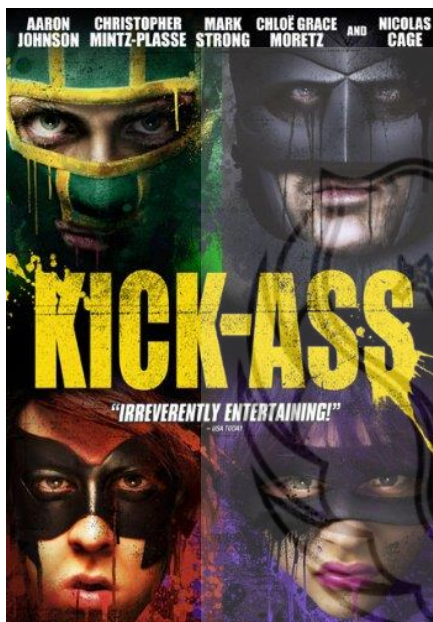


Gambar 1.5 Screenshot film Ironman

Penceritaan terbentuknya tokoh Iron Man inilah yang menjadi tinjauan dari karya “Gatot Wesi”. Pada dasarnya, Gatot Wesi juga terbentuk dari kejadian yang di alaminya hingga sang tokoh termotivasi untuk membuat sesuatu untuk memerangi kejahatan. Walaupun alur cerita Ironman ini menjadi referensi namun hasilnya akan berbeda karena cerita dalam film ini juga berbeda dengan “Gatot Wesi”. *Setting* lokasi penuturan cerita bahasa akan sangat berbeda karena dalam film ini setting tempat berada di Yogyakarta dan bahasanya akan menggunakan bahasa Jawa.

3. Kick-Ass

Kick-Ass adalah film pahlawan super tahun 2010. Film ini berdasarkan komik dengan nama yang sama karya Mark Millar dan John Romita, Jr. Film ini disutradarai oleh Matthew Vaughn, dengan aktor Brad Pitt yang memproduserinya, dan Jane Goldman yang menulis skenarionya. Film ini dirilis pada tanggal 25 Maret 2010 di Inggris dan pada 16 April 2010 di Amerika Serikat.



Gambar 1.6. Poster Film Kick-Ass

Judul Film : Kick-Ass
Sutradara : Matthew Vaughn
Tahun rilis : 2010

Kick Ass menceritakan seorang pemuda bernama Dave seorang pelajar yang ingin menjadi seorang yang peduli terhadap orang yang lemah dengan menjadi seorang superhero. Dave yang menjuluki dirinya sendiri sebagai *superhero* bernama *Kick Ass* tidak mempunyai kekuatan atau kelebihan dalam dirinya. Namun pada saat Dave atau *Kick Ass* mendapatkan masalah dan hampir terbunuh datang sosok anak kecil

menggunakan topeng bernama Hit Girl bersama ayahnya bernama Big Dady yang membunuh semua orang tersebut. Pada akhirnya Kick Ass membalas budi kepada *Hit Girl* untuk menyerang musuh terbesarnya bernama Marcus seorang bandar narkoba.



Gambar 1.7 Tokoh utama dengan teman teman sekolahnya

Cerita pada film “Gatot Wesi” penceritaan karakter tokoh hampir menyerupai film ini, bercerita tentang anak muda yang masih sekolah dan ingin menciptakan perubahan dengan melawan orang-orang jahat. Namun dalam penceritaan tokoh utama memang menginginkan menjadi *superhero* dan dalam film “Gatot Wesi” ini tokoh utama tidak menginginkan menjadi *superhero* tersebut.