

JURNAL TUGAS AKHIR

***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

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

PENDAHULUAN

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 hingga Kliwon terkenal karena aksi heroiknya hingga dikenal masyarakat dengan sebutan 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.

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.

Dalam penciptaan karya ini 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*. 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

Sinematografi

Dalam produksi film, aspek sinematografi sangat berperan penting untuk mendukung unsur naratif serta estetika sebuah film. Film merupakan salah satu media *audiovisual* yang memerlukan beberapa pendukung untuk menyampaikan cerita.

Estetika berasal dari bahasa Yunani, *aisthetika* artinya hal-hal yang dapat diserap oleh panca indra, dapat memberikan tekanan pada pengalaman seni sebagai suatu sarana untuk mengetahui kesempurnaan pengetahuan hidup (Kartika 2004, 5). Pada dasarnya konsep estetika merupakan suatu konsep penciptaan yang berhubungan dengan rasa. Hal ini dapat dicapai dengan pengaturan untuk mencapai karya yang baik dan bisa dimengerti oleh orang disaat melihat karya tersebut. Dalam teori estetika, film adalah seni.

Karya film superhero “*Gatot Wesi*” ditunjukkan untuk program televisi remaja, dalam film ini akan disuguhkan adegan aksi perkelahian, kejar-kejaran, dan drama percintaan. Penuturan cerita “*Gatot Wesi*” akan menggunakan alur maju mulai dari pengenalan, konflik, resolusi, dan penyelesaian. Dan menitikberatkan pada pengambilan gambar untuk mendukung karakter tokoh yang memiliki emosi yang berbeda pada tiap *scene*. Emosi saat sedih, perasaan tertekan, takut, dan juga memberikan kesan kuat.

Emosi tokoh dalam film ini mengalir sesuai alur penuturan carita mulai dari pengenalan yang menunjukkan bagaimana karakter tokoh utama Kliwon yang rendah diri saat awal berbicara dengan Shinta, awal konflik yang menimbulkan

banyak tekanan dan perasaan takut tokoh utama dengan munculnya tokoh antagonis Iteng yang melakukan aksi klitih pada Kliwon dan Shinta, hingga resolusi yang merubah emosi tokoh Kliwon dari perasaan cemas, takut, dan, tertekan menjadi lebih baik hingga Kliwon menjadi percaya diri dan kuat. Kemudian sampai pada bagian penyelesaian yang menimbulkan perkelahian sampai akhirnya Kliwon berhasil membalaskan dendamnya pada tokoh jahat pada film “Gatot Wesi” ini. Tiga *level angle* yang digunakan untuk mendukung emosi karakter tokoh pada film *superhero* ini, *high angle* akan lebih dominan pada saat konflik muncul pada saat terkena klitih, rumasakit dan di dalam kamar saat Kliwon merasakan ketakutan yang mendalam dengan perasaan tertekan dan penuh beban, kemudian *low angle* kamera akan dominan pada saat resolusi hingga penyelesaian masalah. Namun dalam proses penyelesaian masalah ini *level angle* kamera akan timpang tindih karena penerapannya bukan hanya saat merekam tokoh utama namun semua aspek karakter tokoh dalam film ini juga akan di perhitungkan untuk mendukung sebab akibat perselisihan pada konflik cerita, sinematografi akan mendukung untuk membuat penonton ikut merasakan apa yang dilihat dalam *frame* dan dapat membangun emosi tokoh pada film “ Gatot Wesi “

Level Angle

Pengambilan gambar dalam film “Gatot Wesi” akan memanfaatkan *Level Angle* untuk mengarahkan sudut pandang penonton agar dapat merasakan kesan yang diinginkan sesuai emosi karakter tokoh pada sebuah adegan. Ada tiga *level angle* yang digunakan yaitu *low angle*, *high angle* dan *eye level*. *Low angle* digunakan saat karakter ingin diberikan kesan kuat *high angle* akan digunakan saat karakter merasakan ketakutan ataupun tertekan, dan *eye level* digunakan jika pada sebuah adegan tokoh tidak menekankan perasaan yang signifikan. Penggunaan aplikasi

kemiringan kamera atau *live fiew waterpass* ada pada kamera ini dan membantu dalam mengukur *level angle* kamera. Waterpas ini adalah alat yang merealisasikan dan menjaga agar terwujudnya *level angle* yang di inginkan.

Pembahasan Karya

Setelah keseluruhan tahapan produksi terselesaikan, karya siap untuk dipublikasikan dan dipertanggung jawabkan sesuai dengan konsep dan hasil karya yang telah dibuat. Penerapan *level angle* kamera dalam mendukung emosi tokoh telah diaplikasikan dalam karya berjudul “Gatot Wesi” dan juga semua aspek yang mendukung konsep pembangunan emosi tokoh dalam sinematografi pada film ini akan dibahas secara lebih detail di bawah ini.

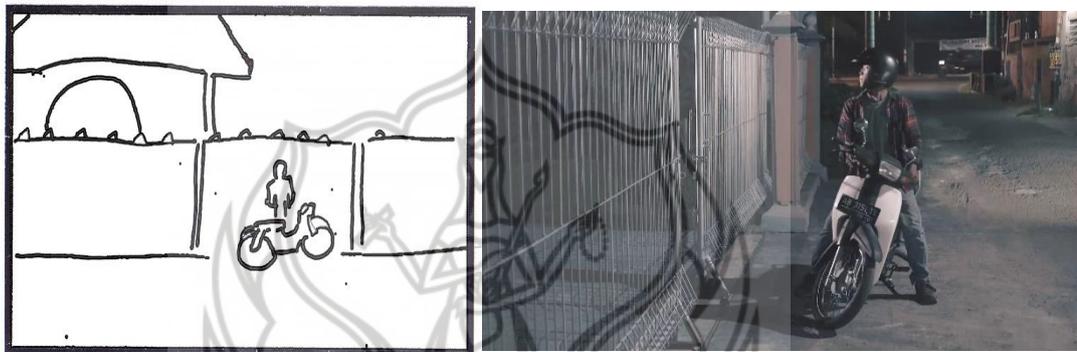
1. Level Angle Kamera

Film “Gatot Wesi” adalah film yang menceritakan pelajar yang menjadi *superhero* untuk melawan kejahatan klitih. *Superhero* haruslah memiliki kemampuan khusus pada dirinya. Perspektif penonton juga harus diarahkan bagaimana agar saat melihat tokoh dalam sebuah adegan dapat merasakan emosi karakter tokoh dalam *frame*. dalam film “Gatot Wesi” *Angle* kamera berfungsi untuk mengarahkan sudut pandang penonton agar saat melihat objek dalam *frame* bisa merasakan emosi tokoh tersebut. Dalam film “Gatot Wesi” beberapa karakter tokoh memiliki emosi yang berbeda – beda dan dikesankan dengan *angle* kamera seperti *low angle* digunakan pada saat tokoh terlihat kuat, tangguh, dan menakutkan. *Low angle* akan sering digunakan pada saat tokoh Kliwon mengenakan baju superhero. Kemudian kebalikannya *level* kamera *high angle* akan digunakan untuk menangkap tokoh saat merasa terancam, takut, dan sedih.

Tiap tokoh memiliki emosi yang berbeda pada setiap *scene* seperti pada *scene* 4b sampai *scene* 7 sang tokoh utama merasa bersalah, takut dan tertekan kemudian *scene* 9 sang tokoh utama merasa percaya diri. Sudut pandang *high angle* digunakan digunakan untuk mendukung emosi tokoh saat tertekan, terlihat lemah, takut ,dan sedih sesuai unsur naratif , dan sebaliknya *high angle* digunakan untuk mendukung tokoh dalam film ini terlihat tangguh, percaya diri, dan menakutkan. *Eye level* sendiri akan digunakan saat tokoh tidak membutuhkan dukungan emosi yang diinginkan. Berikut adalah pembahasan naratif dan sinematik pada film “Gatot Wesi” .

a. Scene 1

Pada film superhero “Gatot Wesi” dibuka dengan adegan perjalanan tokoh utama menuju ke rumah Shinta dengan menggunakan motor, *voice over* digunakan untuk menjelaskan siapa nama dan pekerjaan bapaknya yaitu seorang tukang bengkel. Dalam adegan ini semua diambil dengan menggunakan *eye level* walaupun ada pergerakan *tilt up* pada opening film namun akan berhenti di medium tokoh kliwon dengan *eye level*, tidak ada *High angle* dan *Low angle* dalam adegan ini. hingga menyelesaikan narasinya sampai di depan gerbang.



b. Scene 2

Scene 2 menampilkan adegan Kliwon mengetuk pintu rumah Shinta dengan membawa bunga nemun yang keluar adalah nenek Shinta yang kemudian disusul oleh Shinta yang berada di belakangnya. Dalam *scene 2* penggunaan *high angle* digunakan agar Kliwon terlihat lebih lemah saat menyatakan permohonan untuk membawakan bunga kepada kekasih tercintanya Shinta. Karena karakter Kliwon romantis dia sengaja merendahkan dirinya untuk pujaan hatinya agar selalu luluh saat bersama Kliwon.

Pada adegan ini tata cahaya saat melihat Shinta dibuat *over eksposur* agar Shinta terlihat begitu cantik layaknya bidadari saat pertama kali tokoh Shinta muncul dalam film “Gatot Wesi”. Hingga *scene 4a* kamera menggunakan *eye level* karena emosi tokoh masih stabil tidak merasa tertekan dalam bermain hingga perjalanan pulang walaupun sang tokoh takut pada nenek shinta namun kliwon tetap tenang tanpa memperdulikan apapun karena Kliwon bahagia berada di dekat Shinta.



c. Scene 4b

Pada *scene* ini Kliwon dan Shinta yang pulang larut malam melewati jalan underpas yang sangat sepi dengan lantunan nyanyian Shinta, hingga akhirnya kejadian tak diduga muncul yaitu Shinta terkena klitih dan tersayat pada bagian kiri tangan Shinta mengakibatkan Kliwon dan Shinta jatuh tersungkur dari motor hingga helm Shinta terlempar. Dalam *scene* ini kamera saat melihat Kliwon menggunakan *level* kamera *high angle* karena pada adegan ini emosi tokoh Kliwon sangat terguncang merasakan takut, shok, dan terintimidasi. *High angle* di gunakan mulai Kliwon terjatuh dan merangkak menuju Shinta yang tidak sadarkan diri

ketakutan Kliwon pada *scene* ini sangat banyak mulai dari kekawatirannya dengan Shinta dan ketakutan karena terkena klitih.



Namun pada saat kamera melihat objek tokoh klitih kamera selalu menggunakan level kamera *low angle* agar tokoh klitih terlihat begitu kuat dengan senjata tajam dan temannya yang menggunakan motor trail. Tidak ada shot selain high angle saat kamera melihat kearah klitih. Karena ini adalah scene awal munculnya tokoh klitih, agar terbangun karakter tokoh yang terlihat begitu kuat dan menakutkan.

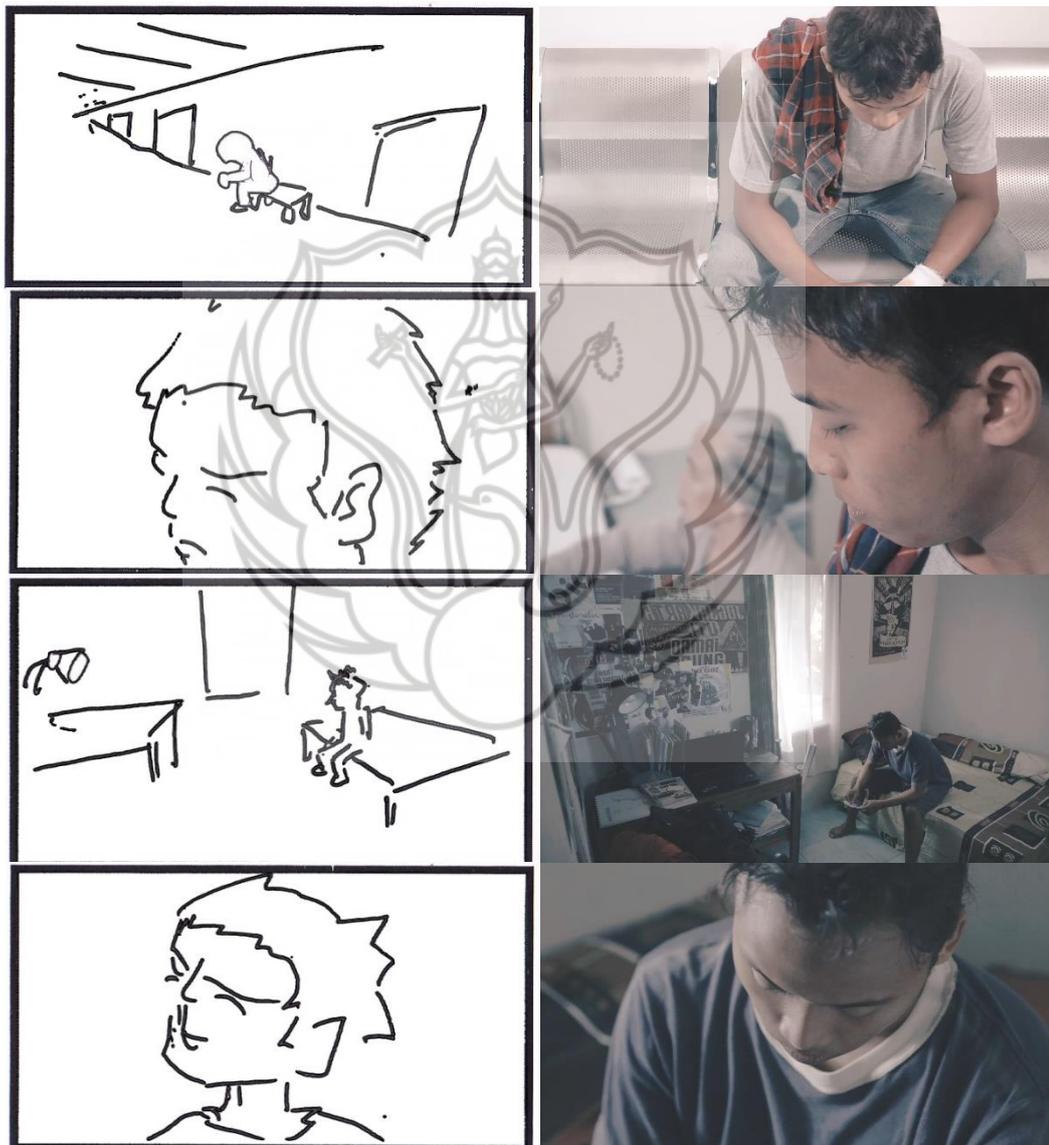


d. *Scene 5*

Kliwon sangat tertekan pada *scene 5*, Kliwon yang terluka berada diluar kamar rumah sakit Shinta ditemani oleh neneknya. Kliwon yang masih terguncang karena kejadian Shinta yang terkena bacok di tangan dan harus dirawat di rumasakit. Kliwon yang sedih bercampur dengan rasa gelisah dan penyesalan, bagaimana ia harus menjelaskan terhadap nenek atas kejadian semalam. Untuk menciptakan

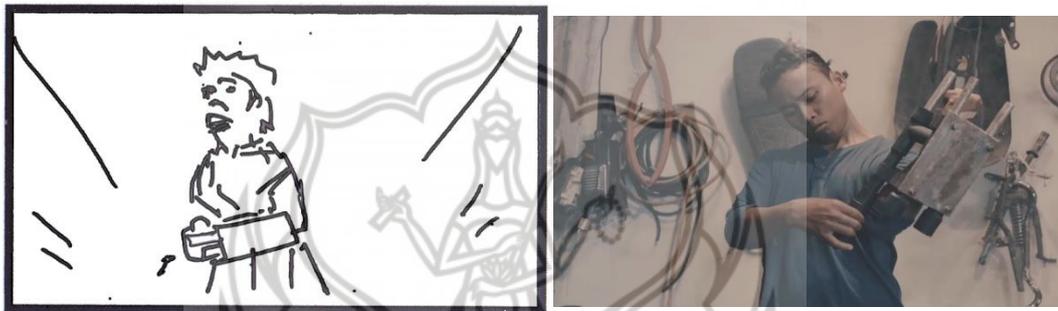
kegelisahannya *level angle* kamera saat menangkap gambar Kliwon menggunakan *high angle* kamera digunakan untuk

membangun karakter tokoh Kliwon terhadap kejadian yang menimpanya dan ini adalah saat-saat terburuk Kliwon. Tidak sampai disini saja *high angle* kamera digunakan hingga *scene 6* pada saat Kliwon merenung di dalam kamar sambil memegang foto Shinta.

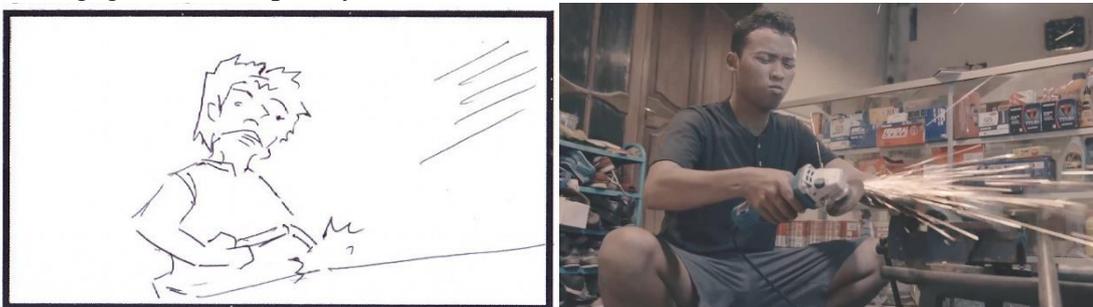


e. Scene 9

Pada adegan scene 9 Kliwon merancang kemudian merangkai baju dengan memotong mengelas besi hingga mencoba meledakkan siku armor yang dibuat. Dalam adegan montase ini karakter emosi tokoh sangat percaya diri dan semakin kuat, untuk membangun emosi Kliwon *level* kamera banyak menggunakan *low angle* . karena sudut ini lebih pas diterapkan pada *scene* ini. Kliwon yang tengah keterpurukan kembali bangkit dengan menyusun kekuatan untuk menghadapi para klitih yang telah melukai kekasihnya Shinta. dengan sedikit pengetahuan dan tekad yang kuat membangun sebuah baju besi yang terinspirasi dari senjata baton ayahnya



yang digabungkan dengan peledak untuk menambah kekuatan pukulan Kliwon. Dan bahan yang terbuat dari besi untuk menangkis senjata tajam yang biasanya digunakan oleh para pelaku klitih. secara umum, jika subjek terlihat dari sudut yang tinggi (yaitu, kamera menembak dari atas dan dengan demikian turun di subjek) karakter akan muncul rendah hati atau berkurang. Jika, sebaliknya, subjek terlihat dari bawah (yaitu, kamera memandang subjek), karakter akan muncul mengagumkan dan percaya diri. (Fabe, 2004: 41)



f. Scene 10

Kliwon berlatih dengan Riko teman baiknya yang nakal dan paham mengenai seluk beluk kejahatan dan pintar berkelahi. Pada *scene 10* Riko di perlihatkan dengan karakter yang kuat pintar berkelahi dan bijaksana. Riko memberitahu bagai mana cara berkelahi memberikan motivasi saat Kliwon dilatih bela diri dan latihan fisik agar Kliwon menjadi kuat dan bisa berkelahi. Mulai dari menunjukkan senjata klitih, menarik ban truk yang besar kemudian latihan berkelahi. Dalam *scene 10* Riko yang memiliki banyak pengetahuan tentang berkelahi diambil dengan *level angle* kamera *high angle* pemilihan *level* ini di gunakan untuk membuat kesan sosok tokoh Riko ini benar benar tangguh. Pengambilan *shot size medium* Riko tidak ada yang menggunakan *angle* kamera *eye level* bahkan *high angle* . agar karakter yang dibangun bukanlah tokoh yang lemah.



g. Scene 11

Scene 11 berlokasi di interior ruang inap, Kliwon yang sedang menjenguk Shinta berhari hari. Dalam adegan montase Kliwon menjenguk Shinta ada tiga kali pertemuan yang pertama Kliwon berdialog dengan Shinta tentang banyaknya tugas sekolah yang menumpuk dan Kliwon akan mengerjakannya. Kemudian Kliwon membawakan raket listrik untuk membunuh nyamuk yang ada di rumah sakit. Dan yang terakhir Kliwon membawakan kapur barus yang di belikan agar kamar mandi rumah sakit Shinta tidak bau dan menjadi wangi. Pada seluruh adegan ini belum ditunjukkan sedikitipun wajah Shinta, sampai akhirnya pada saat dialog kapur barus baru ada *shot* luas yang memperlihatkan suasana sesungguhnya. Tampak Shinta yang terbaring lemah, matanya terpejam dan tidak sadarkan diri. Dalam adegan ini *level angle* kamera menggunakan *high angle* . Karena emosi tokoh Kliwon sangat

sedih hingga Kliwon menghibur dirinya dengan berdialog sendiri seolah olah sedang berbicara dengan Shinta. *level angle* ini di gunakan agar sudut pandang penonton lebih tinggi dari tokoh Kliwon dalam layar dan melihat Kliwon leih rendah dan terlihat lemah.

h. Scene 12a

Pada *scene 12* adalah awal kemunculan tokoh *superhero* Gatot Wesi. Kliwon yang berdiri di tengah ruang bengkel, memandang perkakas kostum dan kendaraan yang ditutupi kain hitam. Kliwon memantapkan tekatnya untuk pergi dimalam hari untuk mencari para penjahat klitih. Kliwon menarik nafas panjang, kemudian melihat arah jam yang menunjukkan waktu sudah larut malam. Jalanan mulai sepi dan klitih mulai banyak beraksi.



Pengambilan gambar dengan *high angle* digunakan mulai dari Kliwon mengenakan kostum hingga membuka kain penutup motor dan bersiap mengendarainya. Gatot Wesi digambarkan dengan sosok yang kuat kamera melihat objek Gatot Wesi dibuat rendah agar penonton melihat Gatot Wesi terlihat lebih dominan dan tinggi sehingga membangun karakter kuat pada mata penonton yang melihat dari sudut yang rendah. Penonton dibawa untuk memandangi Gatot Wesi dari sudut kamera yang rendah.

i. Scene 12b

Adegan Gatot Wesi mengendarai motornya mengelilingi kota kota dan melakukan pencarian. Dalam adegan ini kamera selalu menggunakan *level* kamera rendah yang memperlihatkan kegagahan sang tokoh utama. *Low angle* sangat

membantu pembentukan karakter tokoh Gatot Wesi. Hampir tidak ada *shot* dengan *level angle* kameranya *eye level* bahkan *high angle* pada saat mengambil gambar tokoh Gatot Wesi kecuali *close-up* pada bagian bagian tertentu untuk mendramatisir pada editing dengan kebutuhan dekupase gambar. Seperti *close-up* knalpot ban dan gigi motor.

j. Scene 14

Scene pengejaran dan perkelahian dimulai di *scene* 14, Kliwon yang hendak membeli rokok ternyata mendengar orang meneriaki klitih dengan sigap klitih mengejar klitih tersebut adegan kejar kejaran dimulai hingga akhirnya baku hantam dengan menggunakan senjata tajam yang di bawa klitih ditangkis oleh Gatot Wesi, pada awal perngejaran ini tokoh Gatot Wesi sempat takut karena ini adalah perkelahian pertamanya dalam hal ini pengabilan *level angle* kamera saat melihat Gatot Wesi berubah. Pada kejar kejaran menggunakan *low angle* kamera saat objek Gatot Wesi dalam *frame* sampai akhirnya Gatot Wesi terhenti saat menerima sabatan pedang oleh klitih. Tokoh Gatot Wesi menggunakan topeng sehingga ekspresi ketakutan sang tokoh sulit di bangun. Namun *level angle* dengan *high angle* membantu pembangunan karakter tokoh yang emosinya sedang ketakutan. Dengan mengingat perkataan Riko saat latihan akhirnya emosi Gatot Wesi terbangun kembali dan mulai terlihat percaya diri dan tangguh hingga siap untuk melakukan pertarungan yang sesungguhnya. Pergantian emosi ini di dukung dengan *low angle* kamera yang melihat gatot wesi turun dari motor dan memperlihatkan bahwa Gatot Wesi siap untuk bertarung. Pengambilan *low angle* berlangsung hingga Gatot Wesi memenangkan perkelahian hingga motor klitih yang tersungkur mulai terbakar. Pada adegan ini *low angle* kamera sangat mendukung pembantuan karakter tokoh Gatot Wesi ini terlihat sangat kuat dengan *background* kobaran api di belakang tokoh Gatot Wesi.

k. Scene 17a

Adegan ini dimulai ketika Kliwon berjalan di trotoar jalan, Kliwon tampak menunduk lesu berjalan karena teringat Shinta yang masih koma di rumasakit, Kliwon merasa sedih dan murung saat berjalan. Untuk membangun kesedihan Kliwon level kamera menggunakan high angle agar penonton melihat tokoh Kliwon terlihat lemah. Hingga akhirnya Kliwon berjumpa dengan orang yang memakai jaket sama dengan jaket Klitih pembacok Shinta, tanpa berfikir panjang, Kliwon yang sedang murung meluapkan amarahnya dengan memanggil orang tersebut dan menanyakan dengan suara kasar bahwa orang yang memakai jaket itu adalah pelaku pembacokan. Cekcok ini mengakibatkan emosi klitih yang bernama Iteng ini memuncak. Puncak emosi mulai naik saat Iteng mengeluarkan pisau lipat, dalam adegan ini kamera melihat tokoh Iteng dengan *level* kamera *low angle* karena pisau yang di bawa Iteng sangat mengintimidasi Kliwon.

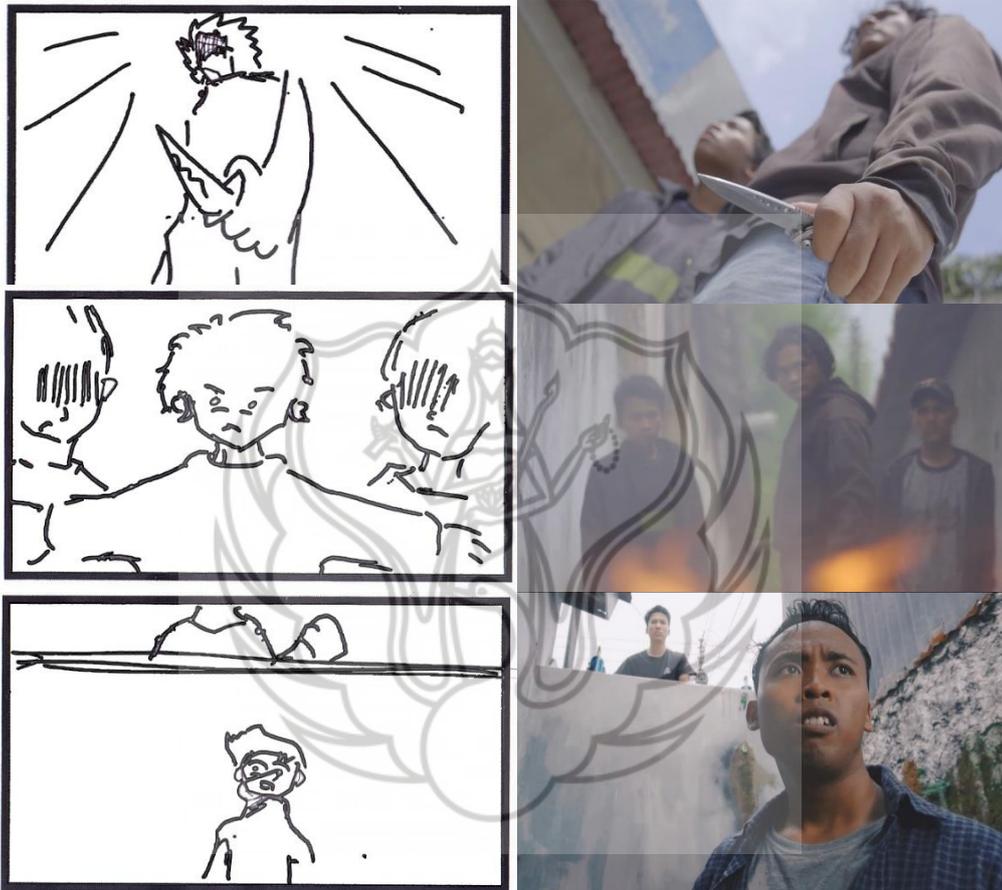


Kliwon yang mulai merasa terancam berlari dan dikejar oleh Iteng dan teman-temannya sampai akhirnya Kliwon terpojok di jalan buntu, Kliwon yang tidak memakai perlengkapan *superhero* mulai panik karena kemungkinan besar harus melawan para klitih tanpa menggunakan kostumnya . pada adegan di gang buntu ini karakter tokoh Iteng dibangun dengan *low angle* kamera karena ingin menunjukkan karakter tokoh Iteng sangat kua, besar dan menakutkan. sampai bom molotop yang di lemparkan Riko pun angle kamera masih mengambil dengan *low angle* kamera agar sang tokoh Iteng ini masih terasa kuat meskipun Iteng balik badan dan tidak menyerang Kliwon. Riko yang berada di belakang jalan buntu juga

diambil dengan *low angle* kamera agar kesan yang di dapat dari karakter tokoh Riko ini masih terlihat kuat dan tanggu.

1. Scene 21

Kliwon melanjutkan pencarian dengan penuh amarah, karena sudah mengetahui



wajah pelaku klitih yang mencelakai Shinta, pada adegan ini Kliwon yang menjumpai klitih ternyata dijebak oleh Iteng karena melihat ada seorang yang memburu para pelaku klitih. Inisiatif Iteng berhasil memojokkan Gatot Wesi yang terperangkap oleh jebakan yang dibuat Iteng dengan mengepung Gatot Wesi di daerah bangunan kosong. Pertempuran sengit terjadi pada *scene* ini Gatot Wesi yang mulai terbiasa dengan perkelahian memantapkan tekad untuk mengalahkan para klitih di dorong dengan rasa ingin balas dendam karena perlakuan mereka yang melukai Shinta. Iteng adalah ketua dari kelompok klitih menggunakan mobil untuk memancing Gatot Wesi agar turun dari motor kemudian teman teman Iteng dating

dari arah belakang Gatot Wesi, perkelahian dimulai diawali dengan hujan. Kekuatan antara Gatot Wesi dan klitih sama sama kuat karena mereka berjumlah banyak dan Gatot Wesi hanya sendiri. Namun pada akhirnya Gatot Wesi mengalahkan teman teman Iteng yang melakukan perkelahian terlebih dahulu dalam adegan perkelahian ini *level angle* kamera pada saat menangkap objek tokoh klitih maupun Gatot Wesi menggunakan *low angle*.



Dalam pertarungan ini ingin ditunjukkan bahwa Gatot Wesi benar benar kuat dan bisa menahan serang demi serang yang dilakukan oleh para klitih, bukan hanya itu saja namun Gatot Wesi dapat menyerang balik dengan mudahnya. Konsentrasi Gatot Wesi mulai terlepas akibat melihat para klitih melarikan diri sehingga memberikan Iteng kesempatan untuk melakukan serangan tanpa diduga seperti karakter para klitih yang suka menyerang dari belakang saat korban tidak siap. Serangan Iteng kali ini tidak menggunakan sajam yang biasa dipakai para pelaku klitih Iteng menggunakan palu besar untuk menghajar Gatot Wesi, pukulan demi pukulan yang di lancarkan mengakibatkan terkaparnya Gatot Wesi hingga topeng sang *superhero* terlepas. Setelah iteng merasa menang karena melihat Gatot Wesi tersungkur Iteng kembali ke dalam mobil.

Low angle selalu digunakan untuk merekam tokoh Iteng ini karena ingin memperlihatkan karakter tokoh yang sangat kuat agar mengimbangi tokoh *superhero* Gatot Wesi . hanya Iteng seorang yang mampu mengalahkan Gatot Wesi yang kebal terhadap senjata tajam. Namun Gatot Wesi yang terkapar mulai bangkit kembali saat mengingat Shinta yang sedang terbaring koma



Iteng Yang melihat hal tersebut mulai marah dan menyalakan mobilnya bersiap untuk menabrak Gatot Wesi yang mulai bangkit. Gatot Wesi mulai memasang peledak dengan daya yang lebih besar untuk melakukan pukulan terakhirnya kepada Iteng. Kliwon dan Iteng merupakan tokoh yang sama sama kuat, perselisihan antara tokoh *superhero* dan musuh yang kuat berakhir di adegan ini. Semua kamera yang merekam kedua tokoh ini menggunakan *low angle* kamera agar emosi yang ada dalam film ini dirasakan penonton.

Penonton selalu dilihatkan dari sudut yang rendah. Mulai dari *medium shot* hingga *long shot* selalu menggunakan *level low angle* kamera. Setelah pukulan dilancarkan, akhirnya Gatot Wesi memenangkan pertempuran dengan membalikkan mobil yang dikendarai Iteng dengan pukulan terakhirnya. Perkelahian selesai di akhiri dengan jatuhnya Gatot Wesi yang lelah melakukan perkelahian melawan semua pelaku klitih yang menjebakinya.

KESIMPULAN

Film menjadi pilihan sebagai media hiburan oleh masyarakat. Meski bertujuan sebagai hiburan, setiap film mengandung nilai atau pesan di dalamnya baik secara langsung maupun tidak langsung. Begitu pula dengan “Gatot Wesi” memiliki pesan yang disampaikan kepada penonton. Film “Gatot Wesi” menceritakan tentang seseorang pelajar yang membuat baju dari besi untuk melawan tindak kriminal klitih yang terjadi di Yogyakarta. Pesan yang terdapat dalam film ini adalah berani melawan kejahatan.

Pembuatan karya seni audio visual, selalu melalui sebuah proses yang sistematis dari pra hingga pasca produksi, begitu pula pada pembuatan karya film “Gatot Wesi” di produksi dengan penekanan level angle kamera yang di terapkan pada scene tertentu untuk mendukung karakter tokoh, serta emosi tokoh dapat tersampaikan kepada penonton. Ketika kamera diletakkan dibawah sudut pandang mata *low angle* maka penonton akan melihat subjek yang direkam lebih besar atau tinggi sehingga penonton akan melihat tokoh terasa lebih berwibawa dan terkesan kuat. *High angle* juga akan menciptakan dampak lemah karena kamera memandang ke bawah dan objek menjadi lebih kecil .sehingga penggunaan *level angle* kamera bisa mendukung karakter tokoh yang direkam.

Daftar pustaka

- Brown, Blain. *Cinematography Theory and Practice*. USA : Elsevier, 2012
- Bordwell, David. *Film Art*. New York : McGraw-Hill, 2008
- Bordwell, David. *Film Art: An Introduction*. 7th ed. Boston: Mc Graw-hill, 2004.
- Bordwell, David. *Film Art: An Introduction*. 8th ed. Boston: Mc Graw-hill, 2005.
- Brown, Blain. *Cinematography: Theory and Practice: Images making for Cinematographers and Directors*. Oxford, USA: Focal Press, 2012.
- Fabe, Marilyn. *Closely Watch Film-an introduction to the art of narrative*: Univercity Of California Press, 2004
- Livingstone, Don. Terj. *Film And The Director* : Yayasan Citra. 1984
- Maschelli, Joseph. Terj. V. *The Five C's of Cinematography* : Fakultas Film dan Tv IK, 2010
- M. Boggs, Joseph. Terj. *The Art OF Watching Film* : Yayasan Citra. 1992
- Pedoman Penyusunan dan Penulisan Tugas Akhir Skripsi Program Sarjana Program Studi S1 Televisi Dan Film*. Institut Seni Indonesia Yogyakarta. 2015.
- Pintoko, Wahyu Wary dan Umbara, Diki. *How To Become A Cameraman*: Inter Pre Book, 2010
- Pratista, Himawan. *Memahami Film*. Yogyakarta: Homerian Pustaka, 2008
- Thompson, Roy & Christopher J. Bowen. *Grammar of the shot. Second Edition*, Oxford : Focal Press, 2009.

Daftar online

Wikipedia Sinematografer.Html : <https://id.m.wikipedia.org/wiki/sinematografer.-plan00.html> (Diakses 3 februari 2017)

FrameMagz.com Film & Photography Magazine Html: <http://www.frame-magz.com/2013/07/perspektif-kamera-terhadap-karakter.html> Di akses 3Februari 2017

