

**UNSUR SINEMATOGRAFI
UNTUK MENDUKUNG *SUSPENSE*
DALAM FILM “SASMITA NARENDRA”**

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



Disusun oleh

Dian Pradipta Shan

NIM 1410712032

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 :

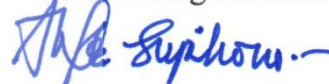
UNSUR SINEMATOGRAFI UNTUK Mendukung *SUSPENSE* DALAM FILM FIKSI "SASMITA NARENDRA"

yang disusun oleh
Dian Pradipta Shan
NIM 1410712032

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

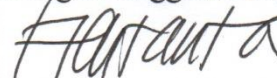
05 JUL 2018

Pembimbing I/Ketua Penguji



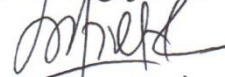
Drs. Arif Eko Suprihono, M.Hum.
NIP. 19630513 198703 1 001

Pembimbing II/Anggota Penguji



Lilik Kustanto, S.Sn., M.A.
NIP. 19740313 200012 1 001

Cognate/Penguji Ahli



Latief Rakhmad 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

**LEMBAR PERNYATAAN
KEASLIAN KARYA ILMIAH**

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Dian Pradipta Shan

NIM : 1410712032

Judul Skripsi : Unsur Sinematografi Untuk Mendukung *Suspense* dalam Film Fiksi "Sasmita Narendra"

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 : 22 juni 2018
Yang Menyatakan,



Dian Pradipta Shan
NIM 1410712032

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

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Dian Pradipta Shan
NIM : 1410712032

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

**Unsur Sinematografi Untuk Mendukung *Suspense*
dalam Film Fiksi "Sasmita Narendra"**

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.

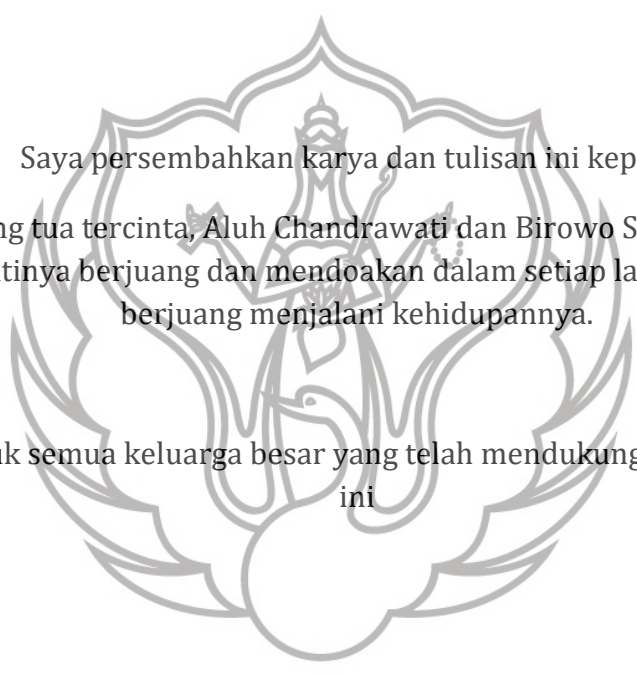
Saya bersedia menanggung secara pribadi tanpa melibatkan pihak Institut Seni Indonesia Yogyakarta terhadap segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Yogyakarta
Pada tanggal : 22 Juni 2018
Yang Menyatakan.


Dian Pradipta Shan
NIM 1410712032

HALAMAN PERSEMBAHAN



Saya persembahkan karya dan tulisan ini kepada,
Kedua orang tua tercinta, Aluh Chandrawati dan Birowo Setyoadi yang tak henti-hentinya berjuang dan mendoakan dalam setiap langkah anaknya berjuang menjalani kehidupannya.
Dan teruntuk semua keluarga besar yang telah mendukung saya hingga saat ini

KATA PENGANTAR

Segala Puji dan Syukur penulis panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan berkat dan rahmat-Nya kepada penulis sehingga penulis mampu menyelesaikan Skripsi Penciptaan Seni yang berjudul **”UNSUR SINEMATOGRAFI UNTUK Mendukung *SUSPENSE* DALAM FILM SASMITA NARENDRA”** sebagai upaya untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai derajat S-1 di Program Studi Film dan Televisi, Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat dan dapat menambah wawasan meskipun masih banyak kekurangan dalam penulisannya. Skripsi Penciptaan Seni ini tidak akan terselesaikan tanpa banyak pihak yang merelakan segenap waktu, tenaga, dan pikiran sebagai bentuk bantuan dan dukungan kepada penulis. Meski tidak akan pernah cukup, dengan segala kerendahan hati penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Tuhan Yang Maha Esa Segala Syukur penulis haturkan atas petunjuk, karunia dan kasih sayang-Nya sehingga penulis masih diberi kekuatan dan kesempatan untuk menyelesaikan penulisan Skripsi Penciptaan Seni ini.
2. Kedua orang tua yang tak pernah lelah dan keluarga yang tak henti-hentinya memberikan dukungan dan kasih sayang.
3. Marsudi S.Kar., M.Hum., Dekan Fakultas Seni Media rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta
4. Agnes Widyasmoro, S.Sn., MA, Ketua Jurusan Televisi Fakultas Seni Media rekam Institut Seni Indonesia Yogyakarta
5. Andri Nur Patrio, M.Sn, selaku Dosen Wali
6. Drs. Arif Eko Suprihono, M. Hum., Dosen Pembimbing I atas waktu dan bimbingan selama penyusunan Skripsi Penciptaan Seni ini.
7. Lilik Kustanto, S.Sn., M.A., Dosen Pembimbing II atas waktu dan bimbingan selama penyusunan Skripsi Penciptaan Seni ini.
8. Latief Rakhmad Hakim, M,Sn. Selaku Dosen Penguji Ahli.
9. Para Dosen dan Karyawan Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

10. Sahabat saya Aziz, Panji, Tia dan Oca yang selalu dan tak pernah lelah membantu kehidupan saya selama kuliah di Yogyakarta.
11. Teman - teman seperjuangan Televisi-A angkatan 2014.
12. Teman - teman Fakultas Seni Media Rekam ISI Yogyakarta.
13. Dan Semua pihak yang tidak dapat diitulisakan satu persatu, terimakasih atas dukunganya.

Akhir kata penulis berharap semoga Laporan Kerja Profesi ini bermanfaat bagi pihak-pihak yang memerlukanya. Semoga kita selalu dalam lindungan-Nya.



Yogyakarta, 22 Juni 2018

Dian Pradipta Shan

Penulis

DAFTAR ISI

<u>HALAMAN JUDUL</u>	<u>i</u>
<u>HALAMAN PENGESAHAN</u>	<u>ii</u>
<u>HALAMAN PERNYATAAN</u>	<u>iii</u>
<u>HALAMAN PERSEMBAHAN</u>	<u>v</u>
<u>KATA PENGANTAR</u>	<u>vi</u>
<u>DAFTAR ISI</u>	<u>viii</u>
<u>DAFTAR GAMBAR</u>	<u>xi</u>
<u>DAFTAR GRAFIK</u>	<u>xii</u>
<u>DAFTAR TABEL</u>	<u>xii</u>
<u>DAFTAR LAMPIRAN</u>	<u>xii</u>
<u>DAFTAR ISTILAH</u>	<u>xiii</u>
<u>ABSTRAK</u>	<u>xix</u>
<u>BAB I. PENDAHULUAN</u>	<u>1</u>
A. <u>Latar Belakang</u>	<u>1</u>
B. <u>Ide Penciptaan.....</u>	<u>2</u>
C. <u>Tujuan dan Manfaat</u>	<u>4</u>
D. <u>Tinjauan Karya</u>	<u>4</u>
<u>BAB II. OBJEK PENCIPTAAN DAN ANALISIS</u>	<u>10</u>
A. <u>Objek Penciptaan</u>	<u>10</u>
1. <u>Naskah Film “Sasmita Narendra”</u>	<u>10</u>
2. <u>Treatment</u>	<u>12</u>
B. <u>Analisis Objek Penciptaan</u>	<u>20</u>
1. <u>Analisis Struktur Dramatik</u>	<u>20</u>
2. <u>Analisis 3 Dimensi Tokoh</u>	<u>21</u>
C. <u>Storyboard</u>	<u>26</u>
<u>BAB III. LANDASAN TEORI</u>	<u>27</u>
A. <u>Film</u>	<u>27</u>
B. <u>Sinematografi</u>	<u>28</u>

1. <u>Angle</u>	28
2. <u>Komposisi</u>	33
3. <u>Pergerakan kamera</u>	34
4. <u>Framing</u>	35
5. <u>Lighting/Pencahayaan</u>	35
6. <u>Mise En Scene</u>	35
C. <u>Suspense</u>	36
<u>BAB IV. KONSEP KARYA</u>	37
A. <u>Kerangka Estetik</u>	37
1. <u>Sinematografi</u>	40
2. <u>Suspense dalam Film “Sasmita Narendra”</u>	44
3. <u>Mise En Scene</u>	49
B. <u>Desain Produksi</u>	52
C. <u>Desain Progam</u>	52
D. <u>Kerangka Teknis</u>	53
1. <u>Teknis Kamera</u>	53
2. <u>Teknis Pencahayaan</u>	56
<u>BAB V. PERWUJUDAN DAN PEMBAHASAN KARYA</u>	61
A. <u>Proses Perwujudan</u>	61
1. <u>Pra Produksi</u>	61
a. <u>Ide</u>	61
b. <u>Riset</u>	62
c. <u>Naskah</u>	61
d. <u>Pembentukan Kerabat Kerja</u>	63
e. <u>Rapat Produksi</u>	64
f. <u>Breakdown Naskah</u>	65
g. <u>Hunting Lokasi</u>	66
h. <u>Floorplan</u>	67
i. <u>Casting Pemain</u>	67
j. <u>Persiapan Artistik</u>	68
k. <u>Budgeting Plan</u>	69

1. <u>Jadwal Produksi</u>	69
2. <u>Setup dan Rehearsal</u>	69
3. <u>Produksi</u>	70
4. <u>Pasca Produksi</u>	74
a. <u>Preview</u>	75
b. <u>Editing Offline</u>	75
c. <u>Mixing Audio</u>	75
d. <u>Grafis</u>	75
e. <u>Editing Online</u>	75
f. <u>Packaging</u>	75
B. <u>Pembahasan Karya</u>	76
1. <u>Unsur Sinematografi dan Suspense</u>	76
2. <u>Pencahayaannya</u>	95
<u>BAB VI. KESIMPULAN DAN SARAN</u>	98
A. <u>Kesimpulan</u>	93
B. <u>Saran</u>	100
<u>DAFTAR PUSTAKA</u>	102
<u>LAMPIRAN</u>	103

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Poster Film Insidious	4
Gambar 1.2 Poster Film Mother!	5
Gambar 1.3 Poster Film Hardcore Henry	6
Gambar 1.4 Poster Film When a Stranger Calls	7
Gambar 1.5 Poster Film Requiem of Dream	8
Gambar 2.1 Foto Referensi Tokoh Sutrisno	22
Gambar 2.2 Foto Referensi Tokoh Rudi	23
Gambar 2.3 Foto Referensi Tokoh Tini	24
Gambar 2.4 Foto Referensi Tokoh Ratu Malang	24
Gambar 2.5 Foto Referensi Tokoh Dalang	25
Gambar 3.1 Contoh Shot dengan Angle Kamera Objektif	29
Gambar 3.2 Contoh Shot dengan Angle Kamera Subjektif	30
Gambar 3.3 Contoh Shot dengan Angle Kamera Point of View	31
Gambar 3.4 Contoh Shot dengan Dutch Angle	32
Gambar 3.5 Contoh Shot dengan Level bagi Angle	32
Gambar 3.6 Contoh Shot dengan Keseimbangan Formal	33
Gambar 3.7 Contoh Shot dengan Keseimbangan Tidak Formal	33
Gambar 3.8 Contoh Shot dengan Rule of Third	34
Gambar 3.9 Contoh Framing Dalam Film	35
Gambar 4.1 Storyboard Film Sasmita Narendra	41
Gambar 4.2 Storyboard Film Sasmita Narendra	42
Gambar 4.3 Storyboard Film Sasmita Narendra	43
Gambar 4.4 Storyboard Film Sasmita Narendra	43
Gambar 4.5 Foto Setting Pagelaran Wayang	50
Gambar 4.6 Foto Setting Rumah	51
Gambar 4.7 Kamera Sony A7s	54
Gambar 4.8 Lensa Samyang	54
Gambar 4.9 Contoh Penerapan Low key Lighting	56
Gambar 4.10 Contoh Penerapan Illumination Lighting	57
Gambar 4.11 Floorplan Three Point Lighting	58

Gambar 5.1 Foto Proses Pengambilan Gambar Day 1	70
Gambar 5.2 Foto Proses Pengambilan Gambar Day 2	72
Gambar 5.3 Foto Proses Pengambilan Gambar Day 3	73
Gambar 5.4 Foto Proses Pengambilan Gambar Day 4	74
Gambar 5.5 Rangkaian Shot Long Take Scene 23-26	94
Gambar 5.6 Floorplan Pencahayaan Scene Realita	95
Gambar 5.7 Screenshot Pencahayaan Scene Realita	95
Gambar 5.8 Floorplan Pencahayaan Scene Realita	96
Gambar 5.9 Screenshot Pencahayaan Scene Realita	96
Gambar 5.10 Floorplan Pencahayaan Scene Mimpi	96
Gambar 5.11 Floorplan Pencahayaan Scene Mimpi	96

DAFTAR GRAFIK

Grafik 2.1 Struktur Dramatik Plot Utama Film “Sasmita Narendra”	20
---	--------------------

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 List Peralatan Divisi Kamera	55
Tabel 4.2 List Peralatan Divisi Tata Cahaya	60
Tabel 5.1 Job Description	63
Tabel 5.2 Foto Lokasi Pengambilan Gambar	66
Tabel 5.3 Pembahasan Karya Scene 13	77
Tabel 5.4 Pembahasan Karya Scene 14	81
Tabel 5.5 Pembahasan Karya Scene 15	83
Tabel 5.6 Pembahasan Karya Scene 16	85
Tabel 5.7 Pembahasan Karya Scene 18	88
Tabel 5.8 Pembahasan Karya Scene 19	90
Tabel 5.9 Pembahasan Karya Scene 21	91
Tabel 5.10 Pembahasan Karya Scene 22	93

LAMPIRAN

Lampiran 1 - Kelengkapan Form Administratif

Lampiran 2 - Foto Behind The Scene

Lampiran 3 - Poster Film Tugas Akhir

Lampiran 4 - Script Film Sasmita Narendra

Lampiran 5 - Floorplan Film Sasmita Narendra

Lampiran 6 - Desain Produksi Film Sasmita Narendra

Lampiran 7 - Poster Publikasi Screening

Lampiran 8 - Foto Behind The Scene Screening



DAFTAR ISTILAH

Angle. Sudut pengambilan gambar.

Artificial Light. Sumber cahaya yang berasal dari buatan manusia seperti lampu, dan lain sebagainya.

Aspect Ratio. Perbandingan lebar dan tinggi dari suatu gambar (frame)

Available Light. Sumber cahaya yang berasal dari matahari, api dan tidak buatan manusia

Back light. Arah pencahayaan dari belakang objek.

Breakdown Shot. Penentuan gambar yang sesuai dengan naskah atau urutan acara.

Blocking. Penempatan posisi kamera yang sesuai dengan kebutuhan gambar.

Casting. Proses pemilihan pemain sesuai dengan karakter dan peran yang telah diberikan.

Close Up. Umumnya memperlihatkan wajah atau dapat pula bagian tubuh yang lainnya yang berukuran kecil.

Conflict. Istilah dari unsur dramatik untuk menunjukkan sebuah permasalahan.

Crew Call. Jadwal pemanggilan tim produksi.

Cross light. Cahaya lewat

Curiosity. Istilah dari unsur dramatik untuk menunjukkan sebuah rasa ingin tahu.

Dimmer. Digunakan untuk mengontrol naik turunnya intensitas cahaya.

Dinamic Range. Rasio dari tingkat terang maksimum yang bisa ditangkap sensor, dibanding tingkat minimumnya (gelap).

Direct of Photography. Seseorang yang bertanggung jawab atas pengambilan gambar, membantu sutradara menentukan angle agar menciptakan gaya visual yang diinginkan.

Dutch Angle. Angle Kamera dengan kemiringan yang sangat signifikan, poros vertikal dari kamera membentuk sudut poros dari subjek.

Editing. Proses pemotongan gambar.

Editor. Sebutan bagi seseorang yang berprofesi sebagai ahli pemotongan gambar video dan audio.

Job Description. Deskripsi tentang jenis pekerjaan.

Fiksi. Suatu jenis film yang terikat oleh plot dan umumnya menggunakan cerita rekaan diluar kejadian nyata.

Fill Light. Sumber cahaya pengisi berfungsi untuk melemburkan atau menghilangkan bayangan.

Floorplan. Sebuah gambar berskala dapat menggambarkan bentuk dan tata letak seperti kamera, lighting dll.

Follow Shot. Pengambilan gambar dimana kamera mengikuti obyeknya.

Foreshadowing. Peristiwa-peristiwa tertentu yang mendahului suatu peristiwa, dapat diartikan sebagai pertanda akan terjadinya peristiwa atau konflik yang akan terjadi setelahnya.

Frame. Batas wilayah gambar yang ditangkap oleh kamera.

Framing. Memberi batas / margin area setting yang akan masuk atau ditangkap oleh lensa kamera saat perekaman gambar.

Full Shot. Pengambilan gambar dilakukan secara utuh dari kepala hingga kaki.

Genre. Jenis atau klasifikasi dari kelompok film yang memiliki karakter atau jenis yang sama, seperti aksi, drama, western, horror, thriller dan lain sebagainya.

Handheld. Teknik penggunaan kamera dengan tangan tanpa tripod.

High Key Lighting. Rancangan tata cahaya yang menghasilkan batas yang tipis antara area gelap dan terang.

Highlight. Bagian permukaan yang relatif lebih cerah.

HMI. Lampu Fresnel yang kuat dengan daya yang besar.

Hunting Location. Proses pencarian dan penggunaan lokasi terbaik untuk Pengambilan gambar.

Illumination Lighting. Fungsi cahaya sebagai penerangan

Key Light. Sumber cahaya utama atau yang paling dominan dan mampu menimbulkan area bayangan dengan tegas.

Long Shot. Jarak kamera yang memperlihatkan tubuh fisik manusia secara jelas dari kaki hingga kepala namun lingkungan atau latar belakang masih tampak dominan.

Long Take. Durasi shot yang lebih lama dari durasi shot pada umumnya.

Low Key Lighting. Teknik pencahayaan yang didominasi oleh bayangan dengan sedikit fill light (cahaya pengisi) atau tidak menggunakan cahaya fill light.

Medium Shot. Jarak kamera yang memperlihatkan tubuh manusia dari pinggang hingga kepala.

Mise En Scene. Segala aspek yang berada di depan kamera yang akan diambil gambarnya, yakni setting, tata cahaya, kostum, dan tata rias, serta pergerakan pemain.

Mood. Keadaan jiwa sebuah visual

Mysteri Lighting. Pencahayaan yang digunakan untuk memberikan kesan misteri, biasanya digunakan untuk film misteri atau horror yang menegangkan.

Naratif. Rangkaian peristiwa yang memiliki hubungan sebab akibat dan terjadi dalam ruang dan waktu, didalamnya terdiri dari peristiwa peristiwa yang bisa dibedakan, yang dilakukan oleh pelaku tertentu dan dihubungkan dengan prinsip tertentu.

Pan. Pergerakan kamera secara horizontal (kanan dan kiri) dengan posisi kamera statis dan bergerak menurut sumbunya.

Plot. Rangkaian peristiwa yang disajikan secara visual maupun audio dalam film.

Point of View Shot. Sebuah shot yang memperlihatkan seseorang yang melihat sebuah objek diluar frame dan diikuti dengan shot yang memperlihatkan objek tersebut persis dari arah pandang mata orang tersebut.

Property. (1) sebuah prop. (2) salah satu dari sekian versi yang mungkin dibuat baik dari cerita rekaan atau non-fiksi – dalam bentuk naskah, naskah drama, naskah ketikan atau buku, yang memiliki nilai komersial yang besar dalam media.

Rule of Third. garis-garis imajiner membagi bidang menjadi tiga bagian yang sama persis secara horizontal dan vertikal.

Sandbag. Tas/bungkusan berisi pasir untuk pemberat.

Scene. Sebuah unit lengkap cerita. Serangkaian shot (atau sebuah shot tunggal) yang berlangsung di sebuah lokasi dan berkenaan dengan satu action tunggal.

Scoring. Musik pada adegan yang biasanya diaransemen oleh penata music , scoring juga untuk memperkuat suasana dalam adegan film tersebut.

Set. Lokasi sebuah adegan yang biasanya dibangun secara artificial dalam studio.

Storyboard. Gambaran sebuah adegan film agar mempermudah dalam pengambilan gambar nantinya.

Sequence. Gabungan dari beberapa scene atau babak.

Shot. Proses perekaman gambar selama produksi dari kamera aktifkan hingga kamera dimatikan atau sering disebut satu kali take.

Shot List. Susunan shot dari sebuah adegan. satu adegan bisa terdiri dari satu atau lebih shot.

Side Light. Arah pencahayaan dari samping objek.

Sinematografi. Fografi gambar hidup.

Skenario. Penuturan secara filmi dengan penataan secara khushs / draft akhir sebuah jalinan cerita yang siap divisualisasikan menjadi sebuah film.

Surprise. Istilah dari unsur dramatik untuk menunjukkan sebuah kejutan.

Suspense. Istilah yang digunakan untuk menunjukkan adegan yang menengangkan dan mengundang rasa was-was bagi penonton.

Three Point Lighting. Teknik dasar dalam menempatkan lighting (key light , fill light dan back light).

Tilt. Pergerakan kamera secara vertical (atas-bawah atau bawah-atas) dengan posisi kamera statis dan bergerak menurut sumbunya.

Tracking. Pergerakan kamera akibat perubahan posisi kamera secara horizontal mengikuti arak reelnya. Pergerakannya bisa bervariasi (maju, mundur, melingkar, menyamping).

Tracking Shot. Pergerakan kamera selama pengambilan gambar dengan menggunakan kendaraan/alat beroda yang mengakomodasikan kamera dan operator kamera.

Video. Bagian gambar dari sebuah isyarat televisi

Visual. Unsur gambar sebuah film sebagai kebalikan dari unsur suara.



ABSTRAK

Unsur dramatik pada cerita memiliki peran penting dan tidak dapat dipisahkan dari proses penciptaan karya film. Terdapat empat unsur dramatik yaitu *conflict*, *curiosity*, *surprise* dan *suspense*. Keempat unsur tadi merupakan unsur-unsur penting dalam membangun dramatisasi pada sebuah film. Skripsi karya seni berjudul **UNSUR SINEMATOGRAFI UNTUK MENDUKUNG *SUSPENSE* DALAM FILM FIKSI “SASMITA NARENDRA”** ini bertujuan untuk memvisualisasikan ketegangan atau *suspense* dengan menggunakan unsur sinematografi.

Film “Sasmita Narendra” adalah sebuah film fiksi bergenre *thriller* dengan latar belakang kehidupan sosial budaya masyarakat Yogyakarta yang dikerucutkan pada polemik dalam kehidupan sosial yang terjadi dalam hubungan pernikahan. Bahwa banyak sekali polemik tentang permasalahan keluarga. Konsep karya pada film ini adalah bagaimana membangun salah satu unsur dramatik yaitu *suspense* dengan menerapkan unsur sinematografi. Unsur sinematografi tidak dapat dipisahkan dalam penyajian sebuah film. Unsur sinematografi memainkan peran yang sangat penting dalam produksi-produksi film dan televisi, bukan hanya sekedar memvisualisasikan sebuah naskah namun memiliki pemaknaan tersendiri dalam setiap gambar yang muncul dalam sebuah layar.

Proses perwujudan karya ini dilakukan melalui analisis pada tiap *sequence* dengan titik *suspense* yang telah ditentukan untuk mengidentifikasi bagaimana *suspense* tersebut dapat dibangun dengan unsur sinematografi. Unsur sinematografi tersebut antara lain adalah komposisi, *angle* kamera, pergerakan kamera, dan pencahayaan.

Kata Kunci: Unsur Dramatik, Suspense, Unsur Sinematografi.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Film fiksi berjudul “Sasmita Narendra” merupakan sebuah film bergenre *thriller* tentang kecemburuan, kerakusan, kekuasaan, dan kehidupan sosial yang sangat erat dengan kebiasaan sehari – hari menjadi sebuah realitas yang nyata adanya. Istilah pelakor atau perebut lelaki orang (alias selingkuhan) dalam beberapa waktu menjadi terkenal. Terlebih ada sebuah kasus tentang seorang teman dekat menjadi pelakor. Berbagai aspek dalam kehidupan bermasyarakat selalu terdapat gesekan-gesekan yang kadang menimbulkan konflik, salah satunya adalah rasa cinta ataupun rasa kebencian. Bercerita tentang Sebuah keluarga kecil yaitu Sutrisno dan Tini mereka berdua sudah menikah selama 7 tahun, namun belum dikaruniai seorang anak. Sutrisno seorang kolektor barang-barang antik dan abdi dalem prajurit keraton jogja serta istrinya hanya seorang ibu rumah tangga. Pada suatu hari Sutrisno memimpikan sebuah kilasan kejadian pembunuhan yang dilakukan oleh seorang raja kepada dalang panjang mas yang ingin merebut istrinya yaitu Ratu Malang. Kemudian teman semasa kuliah Sutrisno datang memberikan keris. Dari situlah awal permasalahan dimulai hingga kejadian-kejadian misterius dialami oleh Sutrisno.

Struktur cerita dalam naskah “Sasmita Narendra” terbagi menjadi dua bagian yaitu mimpi dan realita, dari kedua bagian itu memiliki tingkat ketegangan dan konflik berbeda sehingga visualisasi bagian mimpi dan realita akan dibedakan dengan menggunakan unsur sinematografi yang berbeda pula. Dalam sebuah struktur cerita didalamnya terdapat unsur dramatik dimana menjadi hal penting dalam pembangunan dramatisasi cerita. Menurut ellizabet lutters unsur dramatik dibagi menjadi 4 yaitu *conflict*, *curiosity*, *surprise* dan *suspense* dimana unsur tersebut memiliki peran yang berbeda-beda namun saling berkaitan satu sama lain. Munculnya *suspense* dalam sebuah film cerita bergenre *thriller* tentunya sudah menjadi sebuah kewajaran. *Suspense* dalam sebuah film dapat disampaikan dengan berbagai cara, yaitu dengan menggunakan berbagai unsur sinematografi.

Unsur sinematografi memainkan peran yang sangat penting dalam produksi-produksi film maupun televisi, bukan hanya sekedar memvisualisasikan sebuah naskah namun memiliki pemaknaan tersendiri dalam setiap gambar yang muncul dalam sebuah layar. Unsur sinematografi yang diterapkan pada film “Sasmita Narendra” antara lain adalah komposisi, *angle* kamera, pergerakan kamera, dan pencahayaan. Misbach Yusa Biran juga menjelaskan dengan adanya kemampuan bergerak kamera film yang bisa mengambil objeknya dari jarak dekat, jarak jauh, bisa berpindah kemana saja dari objek satu dengan lainnya sesuai dengan yang diinginkan oleh pencerita, maka fokus perhatian penonton bisa dipaksa supaya hanya melihat apa yang diinginkan oleh pencerita saja sesuai dengan kebutuhan cerita.

Dalam film “Sasmita Narendra” salah satu unsur sinematografi yang menjadi menarik adalah ketika *suspense* (ketegangan) didukung dengan *angle* kamera sebagai sudut pandang. *Suspense* merupakan salah satu dramatisasi yang diterapkan dalam film “Sasmita Narendra”, munculnya *suspense* secara dominan divisualisasikan dengan *angle* kamera subjektif dan *point of view* dimana penonton akan dibawa seolah ikut merasakan secara langsung ketegangan yang terjadi di dalam film “Sasmita Narendra” sehingga penonton hanya akan mendapatkan informasi, baik secara visual maupun audio dari satu sudut pandang kamera saja.

B. Ide Penciptaan

Visualiasasi ketegangan atau *suspense* dalam film ini digambarkan melalui mimpi tokoh utama yaitu Sutrisno. Bagian mimpi pada film “Sasmita Narendra” memiliki andil besar dari struktur ceritanya. Mimpi ialah sebentuk pemenuhan keinginan terlarang semata, yang dikatakan oleh Freud dalam Calvin S. Hal & Gardner Lindzacy 1998 dengan mimpi seseorang secara tidak sadar berusaha memenuhi hasrat dan menghilangkan ketegangan dengan menciptakan gambaran mengenai tujuan yang diinginkan, karena di alam nyata sulit untuk bisa mengungkapkan kekesalan, keresahan, kemarahan, dendam dan sejenisnya terhadap objek-objek yang menjadi sumber rasa marah, maka munculah dalam

bentuk mimpi. Sehingga mimpi dapat dikatakan sebagai masalah intrapersonal yang dialami oleh seseorang dan tidak dapat dilihat maupun dirasakan oleh orang lain. Mimpi bisa dimengerti dan dilihat oleh orang lain dengan cara mengkomunikasikan mimpi tersebut. Salah satu cara mengkomunikasikan dengan memvisualisasikan dengan unsur-unsur sinematografi yaitu komposisi, *angle* kamera, pergerakan kamera, dan pencahayaan.

Dalam Skenario film “Sasmita Narendra” bagian mimpi dikemas menggunakan penceritaan *narrative ellipsis*, dimana Sutrisno memimpikan kejadian yang berulang-ulang. Berawal dari isyarat mimpi yang dialami oleh Sutrisno. Kemudian datang Rudi teman semasa kuliahnya ingin berkunjung dan memberikan sebuah keris kepada Sutrisno dan dari situlah permasalahan di mulai. Rudi yang berkunjung ke jogja mempunyai maksud sendiri yaitu ingin bertemu dan bercinta dengan Tini. Selama 7 tahun menikah Sutrisno dan Tini belum dikaruniai keturunan. Faktor fisiologis Sutrisno yang tidak bisa memiliki keturunan membuat Tini mencari cinta lamanya. Keris menjadi simbol kekuasaan dan hasrat seorang laki-laki memberikan efek buruk terhadap Sutrisno yang mengalami tiga pengalaman mimpi berbeda-beda. Dari mimpi itu mengisyaratkan kematian Sutrisno dengan tiga cara pembunuhan atau penusukan dari belakang yang dilakukan oleh Rudi untuk mendapatkan Tini yang menginginkan keturunan.

Permasalahan yang terjadi diatas akan divisualisasikan dengan menggunakan unsur sinematografi berupa komposisi, *angle* kamera, pergerakan kamera, dan pencahayaan guna untuk menggambarkan perubahan dan peningkatan konflik yang dialami di kehidupan Sutrisno. Salah satunya pemanfaatan unsur sinematografi dalam memaknai keadaan yang terjadi pada kehidupan Sutrisno adalah dengan menggunakan komposisi formal, informal maupun *dutch angle*.

Visualisasi ketegangan atau *suspense* secara khusus akan menerapkan beberapa *angle* kamera. *Angle* kamera terdiri dari 3 yaitu, *angle* kamera objektif, *angle* kamera subjektif dan *Point of view*. *Angle* kamera dipengaruhi oleh elemen-elemen visual yang ada atau *mise-en-scene*. Salah satunya *angle* kamera subjektif memberikan efek stimulan secara psikologis, bagi penonton akan merasakan menjadi bagian di dalam cerita tersebut. Ketegangan yang dimakasut dalam











Persamaan dengan Film “Sasmita Narendra” Menceritakan tentang permasalahan mimpi yang dialami manusia pada alam bawah sadar. Di angkat dari novel. Keburukan manusia sekarang yang sudah terjadi pada masa lampau.

