

**REPRESENTASI KARAKTER MELALUI SINEMATOGRAFI
SUDUT PANDANG DALAM FILM FIKSI
“F A M I L I A”**

**Penciptaan Karya Seni untuk Tugas Akhir S1
Program Studi Televisi**



**Diajukan oleh :
Ali Safrillah
NIM: 1310061132**

**Kepada
JURUSAN TELEVISI
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2020**

**REPRESENTASI KARAKTER MELALUI SINEMATOGRAFI
SUDUT PANDANG DALAM FILM FIKSI
“F A M I L I A”**

**Penciptaan Karya Seni untuk Tugas Akhir S1
Program Studi Televisi**



Diajukan oleh :

Ali Safrillah

NIM: 1310061132

**Kepada
JURUSAN TELEVISI
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2020**

LEMBAR PENGESAHAN

Tugas Akhir Skripsi Penciptaan Seni berjudul :

REPRESENTASI KARAKTER MELALUI SINEMATOGRAFI SUDUT PANDANG DALAM FILM FIKSI “F A M I L I A”

diajukan oleh **Ali Safrillah, NIM 1310061132**, Program Studi S1 Film dan Televisi, Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam (FSMR), Institut Seni Indonesia Yogyakarta (**Kode Prodi : 91261**) telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal **12 Januari 2021** dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Ketua Penguji



Drs. Arif Eko Suprihono, M.Hum
NIDN 0013056301

Pembimbing II/Anggota Penguji



Latief Rakhman Hakim, M.Sn.
NIDN 0014057902

Cognate/Penguji Ahli



I Wayan Nain Febri, M.Sn.

Ketua Program Studi Film dan Televisi



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

Ketua Jurusan Televisi



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



Dekan Fakultas Seni Media Rekam
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Dr. Irwandi, M.Sn.
NIP 19771127 200312 1 002

**LEMBAR PERNYATAAN
KEASLIAN KARYA ILMIAH**

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Ali Safrillah

NIM : 1310061132

Judul Skripsi : Representasi Karakter Melalui Sinematografi Sudut Pandang
Dalam Film Fiksi "FAMILIA"

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 : 3 Desember 2020
Yang Menyatakan,



Ali Safrillah
NIM. 1310061132

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

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Ali Safrillah

NIM : 1310061132

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 :

**Representasi Karakter Melalui Sinematografi Sudut Pandang
Dalam Film Fiksi "FAMILIA"**

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.

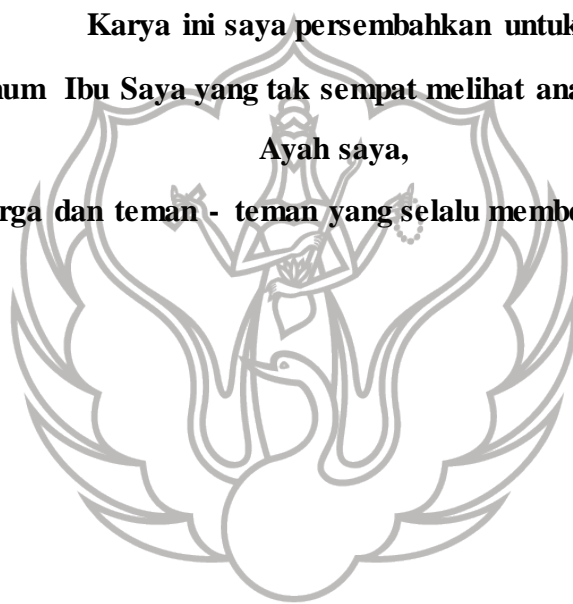
Dibuat di : Yogyakarta
Pada tanggal : 3 Desember 2020
akan,



Ali Safrillah
NIM. 1310061132

LEMBAR PERSEMBAHAN

**Karya ini saya persembahkan untuk
Almarhum Ibu Saya yang tak sempat melihat anaknya wisuda,
Ayah saya,
Keluarga dan teman - teman yang selalu memberi dukungan**



KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kita panjatkan kehadirat Allah Subhanahu Wa Ta'ala atas berkat rahmat dan hidayah-Nya laporan Tugas Akhir karya seni film yang berjudul "Familia" ini dapat selesai disusun dengan baik dan lancar.

Laporan Tugas Akhir ini merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Strata 1, Program Studi Film dan Televisi, Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, dimana tidaklah dapat diselesaikan tanpa bantuan dari berbagai pihak. Dengan rasa hormat, pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Dr. Irwandi, S.Sn., M.Sn. selaku Dekan Fakultas Seni Media Rekam Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
2. Lilik Kustanto, S.Sn., M.A. selaku Ketua Jurusan Film dan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
3. Latief Rahman Hakim, M.Sn., selaku Ketua Prodi Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
4. Drs. Arif Eko Suprihono, M.Hum., selaku dosen pembimbing II;
5. I Wayan Nain Febri, M.Sn., selaku penguji ahli;
6. Dra. Siti Maemunah, M.Si., sebagai dosen wali;
7. Ibu Purwati dan Bapak Anis Helmi selaku orang tua;
8. Keluarga yang selalu memberikan dukungan;
9. Felix Krishandoko Jati dan Anggie Pardamean sebagai teman kolektif tugas akhir;
10. Seluruh kru dan pemain film "Familia"
11. Fanni, Nizar, Arsyad, Awi, Arafat, Dwi, Irani, Felicia, Titus, Mbre, Adit,

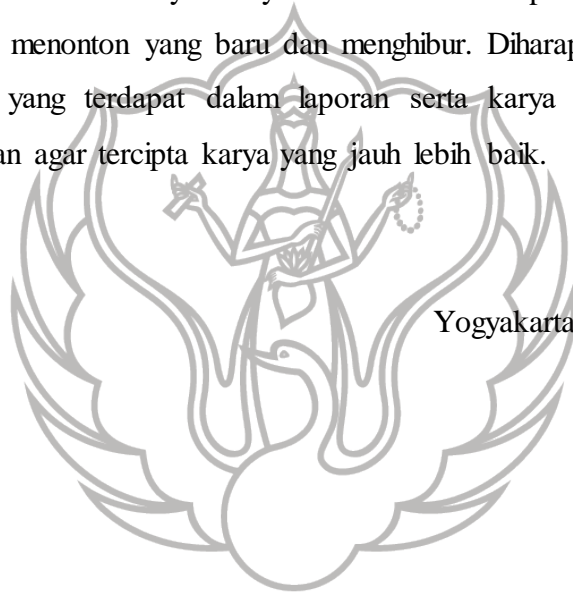
Gayuh, Raks dan Gingin.

12. Titis Tresnawati, Gede Amalia, Ninang Andriani.
13. Seluruh teman – teman film & televisi Angkatan 2013
14. Semua teman – teman yang sudah membantu namun tidak bisa disebutkan satu persatu, terimakasih banyak;
15. Dan untuk pembaca, semoga skripsi penciptaan yang saya buat bermanfaat.

Akhir kata, semoga karya film “Familia” ini dapat bermanfaat bagi praktisi film, pengamat film dan tentunya masyarakat untuk mendapatkan sebuah pelajaran serta pengalaman menonton yang baru dan menghibur. Diharapkan setiap kelebihan dan kekurangan yang terdapat dalam laporan serta karya film “Familia” dapat dijadikan pelajaran agar tercipta karya yang jauh lebih baik.

Yogyakarta, 28 Desember 2020

Ali Safrillah



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERSEMBAHAN	ii
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR	viii
ABSTRAK.....	xiv
BAB I.....	1
A. Latar Belakang Penciptaan.....	1
B. Ide Penciptaan Karya	5
C. Tujuan dan Manfaat	6
a. Tujuan.....	6
b. Manfaat.....	6
D. Tinjauan Karya	7
BAB II.....	11
A. Objek Penciptaan	11
1. Deskripsi Skenario.....	12
2. Judul	12
3. Tema	12
4. Premis	12
5. Sinopsis.....	12
6. Alur / plot	13
B. Analisis Objek Penciptaan.....	14
BAB III.....	17
A. Landasan Teori.....	17
1. Sudut Pandang	12
2. Sinematografi	12

3. Ketinggian	20
4. Pergerakan Frame/ Pergerakan Kamera	20
5. <i>Level Angle</i>	22
BAB IV	27
A. KONSEP PENCIPTAAN	27
SINEMATOGRAFI	29
MISE-EN-SCENE	31
a. <i>Setting / Latar Tempat</i>	31
1. Ruang Makan.....	31
2. Ruang Tengah.....	32
3. Dapur	33
4. Kamar Fahmi.....	34
5. Kamar Ayah.....	34
6. Kamar Lia.....	35
7. Toko Daging.....	35
b. Properti / <i>Hand prop</i>	36
c. Wardrobe & make-up	36
d. Pencahayaan	37
e. Pemain dan Pergerakannya	38
B. DESAIN PRODUKSI	38
C. KERANGKA TEKNIS	39
a. TEKNIS KAMERA DAN LENSA.....	40
b. TEKNIS PENCAHAYAAN	42
BAB V	65
A. PROSES PERWUJUDAN	65
1. PRA PRODUKSI	28
2. PRODUKSI	77
3. PASCAPRODUKSI	82

B. PEMBAHASAN KARYA.....	84
1. Penonton	85
2. Fahmi	86
3. Lia dan Bunda.....	94
4. Ayah	98
BAB VI	102
A. KESIMPULAN.....	102
B. SARAN	103
DAFTAR PUSTAKA	105



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Poster Film “Vantage Point”	7
Gambar 1.2 Screenshot potongan adegan pada Film “Vantage Point”	7
Gambar 1.3 Poster Film “Wonder”	8
Gambar 1.4 Screenshot potongan adegan pada Film “Wonder”	8
Gambar 1.5 Poster Film “Batman The Dark Knight”	9
Gambar 1.6 Screenshot Film “Batman The Dark Knight”	10
Gambar 1.7 Screenshot Film “Batman The Dark Knight”	10
Gambar 4.1 storyboard low angle Fahmi ketakutan melihat Ayah.....	30
Gambar 4.2 setting ruang makan.....	32
Gambar 4.3 setting ruang tengah.....	33
Gambar 4.4 setting dapur	34
Gambar 4.5 setting Kamar Fahmi	34
Gambar 4.6 setting kamar Ayah.....	35
Gambar 4. 7 setting kamar Lia	35
Gambar 4.8 setting toko daging Bunda	36
Gambar 4.9 Properti pisau.....	36
Gambar 4.10 Wardrobe Celemek Merah	37
Gambar 4.11 Kamera Sony a7s	40
Gambar 4.12 Lensa Nikkor Manual	41
Gambar 5.1 Screenshot dan Storyboard Fahmi menghindari Ayah.....	85
Gambar 5.2 Screenshot dan Storyboard Ayah pamit berangkat kerja	85
Gambar 5.3 Screenshot dan Storyboard Lia meyakinkan Fahmi.....	86
Gambar 5.4 Screenshot dan Storyboard Lia memeluk Fahmi	86
Gambar 5.5 Screenshot dan Storyboard Fahmi bermain lego	87
Gambar 5.6 Screenshot dan Storyboard Fahmi menutup telinga.....	87
Gambar 5.7 Screenshot dan Storyboard Fahmi takut melihat Mamanya	88
Gambar 5.8 Screenshot dan Storyboard Fahmi ketakutan	88
Gambar 5. 9 Screenshot dan Storyboard Fahmi ketakutan melihat Ayah	89
Gambar 5.10 Screenshot dan Storyboard Bunda dan Lia memperkenalkan diri ...	89

Gambar 5. 11 Screenshot dan Storyboard Bunda dan Lia memperkenalkan diri ..	90
Gambar 5.12 Screenshot dan Storyboard Lia masuk ke kamar Fahmi	90
Gambar 5.13 Screenshot dan Storyboard Lia memainkan lego	90
Gambar 5.14 Screenshot dan Storyboard Lia menyuruh Fahmi untuk tidur	91
Gambar 5.15 Screenshot dan Storyboard Fahmi dan Lia bermain lego	91
Gambar 5.16 Screenshot dan Storyboard Fahmi melihat dengan tatapan yang tidak enak	92
Gambar 5.17 Screenshot dan Storyboard Fahmi meremas tangan.....	92
Gambar 5.18 Screenshot dan Storyboard Fahmi kabur dari ruang makan.....	92
Gambar 5.19 Screenshot dan Storyboard Lia memeluk Fahmi	93
Gambar 5.20 Screenshot dan Storyboard Ayah menarik Lia.....	93
Gambar 5.21 Screenshot dan Storyboard Fahmi akan mengambil pisau.....	93
Gambar 5.22 Screenshot dan Storyboard Fahmi menusuk Ayah.....	94
Gambar 5.23 Screenshot dan Storyboard Lia akan memukul Fahmi.....	94
Gambar 5.24 Screenshot dan Storyboard Lia berada di toko daging	95
Gambar 5.25 Screenshot dan Storyboard Lia dan Bunda memperkenalkan diri ke Fahmi.....	95
Gambar 5.26 Screenshot dan Storyboard Fahmi nampak tidak menghiraukan mereka	95
Gambar 5.27 Screenshot dan Storyboard Lia belajar lego	96
Gambar 5.28 Screenshot dan Storyboard Lia belajar lego	96
Gambar 5.29 Screenshot dan Storyboard Lia mendekati Fahmi.....	96
Gambar 5.30 Screenshot dan Storyboard Lia akan mengambil pisau.....	97
Gambar 5.31 Screenshot dan Storyboard Ayah mencekik Lia	97
Gambar 5.32 Screenshot dan Storyboard Lia kewalahan	97
Gambar 5.33 Screenshot dan Storyboard Ayah bekerja di kamar	98
Gambar 5.34 Screenshot dan Storyboard Ayah dan Mama bertengkar	98
Gambar 5.35 Screenshot dan Storyboard Ayah menyesali perbuatannya	99
Gambar 5.36 Screenshot dan Storyboard Ayah melihat foto - foto	99
Gambar 5.37 Screenshot dan Storyboard Ayah akan menampar Fahmi.....	99
Gambar 5.38 Screenshot dan Storyboard Ayah melihat Fahmi	100

Gambar 5.39 Screenshot dan Storyboard Ayah mencekik Lia	100
Gambar 5.40 Screenshot dan Storyboard Ayah tersungkur	101
Gambar 5.41 Screenshot dan Storyboard Ayah melihat Fahmi	101
Gambar 5.42 Screenshot dan Storyboard Ayah kesakitan	102

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 (Form I-VI)
- Lampiran 2 (Naskah Familia)
- Lampiran 3 (Shot List)
- Lampiran 4 (Poster Film)
- Lampiran 5 (Dokumentasi Produksi)
- Lampiran 6 (Kartu Tanda Mahasiswa, Kartu Rencana Studi, Transkrip Nilai)
- Lampiran 7 (Keterangan Screening)



ABSTRAK

Sebuah gambar mampu menyampaikan informasinya sendiri, tanpa bergantung pada *voice over*, dialog atau bahasa lain dalam bentuk verbal. Melalui visual, seharusnya sebuah *shot* di dalam film dapat memberikan informasi yang dapat dipahami dan diresapi oleh penontonnya, dengan mengatur unsur-unsur di dalam *level angle* sehingga menciptakan emosi tersendiri bagi penonton.

Objek penciptaan karya film “Familia” ini adalah sebuah skenario yang menceritakan seorang anak mempunyai kebutuhan khusus. Akan tetapi keluarganya tidak bisa menerima dia. Hingga muncul anggota keluarga baru yang menyayanginya namun tidak tulus hanya untuk masuk ke jebakan mereka.

Untuk menyampaikan informasi dalam film ini, yang menceritakan dengan empat sudut pandang, sudut pandang penonton, Fahmi, Lia dan Bunda, serta Ayah. Film ini bercerita satu kejadian namun dikemas dengan empat sudut pandang. Representasi sinematografi melalui karakter disini berperan untuk mewakili perasaan masing – masing karakter dengan *level angle*. Penggunaan sudut pandang penceritaan untuk menunjukkan perasaan setiap karakternya. Penggambaran emosi karakter ini ditunjukkan melalui *level angle*.

Kata Kunci: Film, Sinematografi, representasi, *level angle*

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Hiburan tentu sangat dibutuhkan oleh banyak orang, salah satu yang sangat diminati adalah film. Dari beberapa *genre* film yang ada, film fiksi merupakan sesuatu hal yang tidak asing bagi kita. Cerita dalam film fiksi biasanya mengikuti satu tokoh utama dan satu sudut pandang, maka dari itu gambar yang ditampilkan biasanya dilihat melalui kamera karakter utama, atau beberapa karakter yang terlibat, serta beberapa objek dalam *frame*. Sering juga disertai penunjuk waktu untuk menentukan alur tersebut maju atau mundur.

Film merupakan sebuah karya seni audio visual. Film adalah salah satu media untuk menyampaikan suatu realita yang terjadi dalam kehidupan masyarakat sehari – hari lalu diangkat kedalam sebuah karya audio visual. Film juga sebagai media untuk menyampaikan pendapat, dapat pula disebut sebagai media yang edukatif, informatif dan persuasif. Berlatar belakang hal tersebut, pembuat film bebas untuk berekspresi mengungkapkan pendapatnya. Film “FAMILIA” merupakan film yang akan dibuat untuk mengungkapkan pendapat dari pembuat film, yaitu, “Bila kita ingin melihat sesuatu secara utuh maka lihatkan sesuatu tersebut dari berbagai sisi dan sudut pandang.

Film memiliki makna dan pesan moral yang disampaikan dengan cara yang baik, sederhana, dan sekreatif mungkin. Dengan cara tersebut, penonton diharapkan mampu memaknai film yang mereka tonton dan mengambil pesan moral untuk dapat dijadikan contoh dan motivasi bagi kehidupan mereka.

Film pendek “Familia” berangkat dari keresahan yang sering terjadi di masyarakat khususnya warga negara Indonesia, dimana melihat suatu permasalahan hanya dari satu sisi. Melalui film “FAMILIA” ini pembuat ingin menyampaikan kepada penonton mengenai pentingnya melihat suatu masalah dari berbagai sudut pandang. Dengan melihat dari berbagai sudut pandang orang tidak akan menilai seseorang lain dengan mudah. Untuk dalam film “FAMILIA” ini akan

menggunakan empat sudut pandang tokoh agar dapat menyampaikan cerita secara utuh.

Terdapat 3 tokoh utama dalam film fiksi “Familia” dengan latar belakang karakter yang sangat berbeda-beda baik dari segi sosial, usia, dan kesehatan mental serta psikologis. Karakter utama dalam film fiksi “Familia” yaitu Fahmi anak laki laki berusia 12 tahun merupakan anak yang berkebutuhan khusus pengidap *asperger disorder* yang memiliki kekurangan hampir sama dengan pengidap *autisme. Syndrome Asperger Disorder* disini menjadi menarik untuk diangkat sebagai ide dalam pembuatan film yang mana dimiliki oleh tokoh utama yaitu Fahmi, karena gangguan tersebut belum banyak diketahui, sehingga dalam skenario ini memiliki pesan tersirat ingin mengenalkan kepada penonton bahwa ada penyakit seperti ini yang sangat berhubungan dengan kehidupan kita sehari-hari.

Tokoh Ayah yang mengalami depresi setelah Ibu kandung Fahmi meninggalkan mereka memutuskan untuk menikah untuk yang kedua kalinya dengan Bunda yang memiliki seorang anak bernama Lia. Bunda dan Lia adalah psikopat yang berkeja sebagai penjual daging. Daging yang dijual oleh Bunda dan Lia adalah daging manusia yang merupakan korban dari pembunuhan yang dilakukan Bunda dan Lia. Bunda dan Lia sudah memiliki niat membunuh Ayah dan Fahmi untuk tambahan stok daging yang dijual.

Pada sebuah film, sinematografi merupakan unsur yang sangat penting. Aspek – aspek dalam sinematografi membantu jalannya cerita tersampaikan dengan baik kepada penonton. Salah satu unsur sinematografi disini adalah penggunaan *level angle. level angle* dapat menciptakan persepsi dan informasi mengenai cerita pada film, sehingga penonton mendapat rangsangan emosional yang lebih dengan meningkatkan ruang lingkup, serta kedalaman yang jauh melebihi dengan apa yang didapatkan dari aspek visual.

Di dalam unsur sinematik terdapat sinematografi sebagai salah satu kekuatan utamanya. Sinematografi adalah proses pengambilan gagasan, perkataan, adegan, subteks emosional, suasana, dan segala bentuk komunikasi nonverbal dan menginterpretasikannya ke dalam bentuk visual (Brown 2012:2). Melalui sinematografi, sineas diberikan keleluasaan untuk menyampaikan setiap informasi

yang berkaitan dengan unsur naratif melalui kontrol visualnya. Dengan kata lain, sineas dapat bercerita dengan menciptakan bahasa nonverbal berupa bahasa visual, sehingga film tidak harus selalu berisi informasi yang disampaikan melalui dialog melainkan didukung dengan bahasa-bahasa yang dibangun secara visual.

Penggunaan *level angle* juga bisa memiliki peran sebagai penguat cerita melalui informasi yang keluar menjelaskan kepribadian tokoh, cara pandang tokoh terhadap suatu kejadian, dan penyampaian perasaan tokoh secara visual. Dalam film fiksi berjudul “Familia” penggunaan *level angle* akan menjadi salah satu unsur yang penting sebagai representasi setiap tokoh.

Secara umum sudut kamera atau *level angle* dibagi menjadi tiga, yakni *high angle* (kamera melihat objek dalam *frame* yang berada dibawahnya), *straight on angle* atau biasa disebut *eye level* (kamera melihat objek dalam *frame* secara lurus atau sejajar dengan mata penonton), serta *low angle* (kamera melihat objek dalam *frame* yang berada diatasnya) (Pratista, 2008, 106). Dalam film fiksi pendek “Familia” representasi sinematografi yang berupa *level angle* tersebut akan digunakan untuk memperkuat cerita. Penguatan cerita dalam naratif film fiksi berjudul “Familia” akan dieksplorasi menggunakan *high angle*, *low angle* serta *eye level*.

Berawal pada cara pola pikir dan cara manusia yang berbeda-beda dalam menyikapi sebuah informasi. Perbedaan pola pikir manusia dalam menanggapi sebuah peristiwa atau informasi sangat dipengaruhi oleh beberapa faktor seperti, usia, sosial masyarakat, pendidikan, kesehatan mental serta psikologis manusia tersebut. Sebuah kejadian terjadi dikarenakan adanya tindakan, dengan maksud tertentu bisa berupa tujuan yang sifatnya personal dan tujuan yang sifatnya kelompok atau bersama.

Film fiksi “Familia” dengan multi plotnya, akan diterapkan dengan berbagai *angle* sebagai penanda bahwa visual yang ditampilkan bersamaan dengan munculnya representasi dari sudut pandang masing-masing tokoh yang ada pada film fiksi “Familia”. Unsur *level angle* berupa *high angle*, *low angle* serta *eye level* yang akan memperkuat cerita. Dengan *angle - angle* tersebut yang akan mewakili masing-masing pemeran, bentuk penguatan cerita diwujudkan dengan kondisi

karakter yang memberikan informasi-informasi menyangkut kejadian yang sudah atau akan terjadi untuk menguatkan cerita melalui unsur-unsur naratif.

Pengambilan gambar karakter dengan menempatkan kamera pada *high angle* akan memberikan kesan tokoh tersebut sedang tidak berdaya, tokoh tersebut tidak mempunyai kekuatan dalam cerita. Untuk penempatan kamera dalam posisi *low angle* sendiri memperkuat kesan yang akan dibangun bahwa karakter mempunyai kuasa untuk bertindak. Lalu untuk *eye level* adalah untuk menunjukkan kesetaraan setiap karakter dalam film.

Proses penyutradaraan skenario "Familia" akan menerapkan berbagai sudut pandang sebagai pembangun cerita yang menggunakan empat sudut pandang, sudut pandang pertama menggunakan sudut pandang penonton dan tiga sudut pandang tokoh, yaitu Fahmi, Lia, dan Ayah. Film "Familia" memperlihatkan sudut pandang penonton sebagai pengenalan cerita, sehingga dalam sudut pandang penonton kejadian tidak diperlihatkan secara utuh. Sudut pandang Fahmi, Lia dan Ayah bertujuan sebagai pengungkap cerita, yang memperlihatkan kejadian atau fakta baru. Penggunaan sudut pandang juga memberikan kejutan di setiap bagiannya, banyaknya informasi dan fakta yang didapat dari setiap sudut pandang menjadi kekuatan di dalam film.

Pada film "FAMILIA" penonton tidak hanya sekedar menonton, penonton juga diajak terlibat untuk mengikuti cerita dalam film melalui tiga sudut pandang penceritaan. Tujuan penggarapan dengan konsep tersebut adalah agar keseluruhan cerita dapat diterima dengan baik oleh penonton. Selain itu, dalam film "FAMILIA" ini pembuat film ingin menggiring penonton untuk mengetahui para tokoh secara utuh dalam sebuah kejadian. Pengambilan gambar pada film ini juga akan mempengaruhi penyampaian isi cerita dalam film. Teknik pengambilan gambar akan ikut membangun alur serta emosi dari tokoh dengan penggunaan elemen sinematografi yaitu *level angle*.

Representasi karakter melalui sinematografi pada film ini sebagai wujud perwakilan emosi dari tokoh. Selain sebagai perwakilan dari emosi tokoh juga untuk menguatkan karakter satu dengan karakter yang lain. Representasi karakter

melalui sinematografi pada film ini juga berfungsi sebagai pembeda sudut pandang karakter dengan sudut pandang karakter yang lainnya.

B. Ide Penciptaan Karya

Konsep utama pada film ini adalah menggunakan tiga sudut pandang penceritaan sebagai penyampai cerita. Penggunaan tiga sudut pandang penceritaan bisa memberikan cerita yang berbeda kepada penonton. Tiap - tiap tokoh pada film ini mempunyai penceritaan yang berbeda dalam satu waktu.

Tiga sudut pandang penceritaan memiliki potensi yang cukup baik untuk menceritakan tentang empat orang tokoh yang berada ditempat yang sama, pada satu waktu kejadian, namun setiap karakter memiliki sudut pandang penceritaan yang berbeda-beda dalam menilai dan merakasa kejadian yang sama. Sehingga cukup kuat untuk menyampaikan pesan dalam cerita.

Karya film ini akan divisualkan dengan mengedepankan *acting* dari para pemain agar cerita dalam film ini dapat menarik dan pesan dapat tersampaikan dengan baik. Tokoh yang akan digunakan untuk menyampaikan pesan dari film akan menggunakan *acting* realis dengan tiga sudut pandang penceritaan sebagai penuturan cerita. Unsur sinematografi juga akan digunakan untuk mendukung penyampaian pesan dalam cerita.

Penataan sinematografi sebagai representasi tiap tokoh pada film "FAMIIA" berfungsi untuk memperkuat masing-masing karakter dari tiap tokoh. Selain sebagai memperkuat karakter dari tokoh juga untuk sebagai pembeda sudut pandang pada tiap tokoh. Setiap tokoh di sini mempunyai karakter yang kuat serta berbeda dengan yang lain.

Penataan sinematografi ingin mewakili adegan, karakter dan *mood* dari tokoh untuk mengajak penonton agar menikmati kejadian - kejadian sama seperti adegan - adegan yang di perankan oleh pemeran film tersebut. Penerapan kamera disini juga untuk mewakili *mood* dari cerita. Unsur – unsur sinematografi sebagai representasi dari karakter dan penguat cerita berfungsi juga untuk membedakan sudut pandang tokoh satu dengan sudut pandang tokoh yang lainnya. Penggunaan unsur sinematografi tersebut yaitu penggunaan *level angle*, yang akan sangat

berpengaruh pada cerita sebagai perwakilan dari karakter pada tiap sudut pandang tokoh dan sebagai aspek penguat karakter.

Penggunaan *level angle* kamera bertujuan ingin menunjukkan lingkungan dan keadaan tokoh. Tokoh yang mempunyai kekuasaan ditunjukkan dengan penggunaan *low angle*. Penggunaan *high angle* bertujuan ingin menunjukkan tokoh terkesan tidak mempunyai kuasa atau sedang terpojok. Sedangkan penggunaan *eye level* untuk menunjukkan tokoh yang setara dengan tokoh lain ataupun penonton.

C. Tujuan dan Manfaat

Tujuan dan manfaat dari pembuatan karya film fiksi ini adalah sebagai berikut :

a. Tujuan

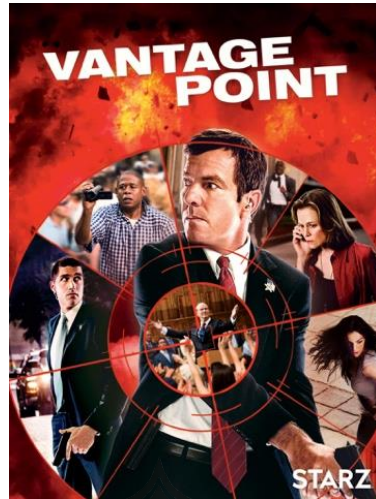
1. Menciptakan suatu karya dengan tiga sudut pandang yang berbeda.
2. Menyampaikan pendapat untuk tidak mudah menilai sesuatu dari satu sudut pandang melalui media film.

b. Manfaat

1. Mengedukasi penonton bahwa melihat suatu permasalahan harus melihat dari segala sisi agar bisa melihat suatu kejadian secara utuh.
2. Memberikan penyajian cerita yang berbeda dari tiga sudut pandang penceritaan.

D. Tinjauan Karya

1. Film *Vantage Point*



Gambar 1.1 Poster Film “*Vantage Point*”

https://resizing.flixster.com/4gLpMMleX-DWl8XN-tqRhy7L2sE=/206x305/v2/https://flxt.tmsimg.com/assets/p169790_p_v10_ap.jpg

Film *Vantage Point* dirilis pada tahun 2008 film ini menjadi inspirasi dasar dalam pembuatan film fiksi “*Familia*” karena memakai sudut pandang pada tiap tokohnya. Film *Vantage Point* menceritakan satu kejadian pemboman presiden Spanyol. Sedangkan di film fiksi “*Familia*” akan menggunakan 3 sudut pandang yang akan menceritakan 1 kejadian pembunuhan pada suatu keluarga.



Gambar 1.2 Screenshot potongan adegan pada Film “*Vantage Point*”

<https://static01.nyt.com/images/2008/02/22/arts/22vantage-600.jpg?quality=75&auto=webp&disable=upscale>

2. Film Wonder



Gambar 1.3 Poster Film “Wonder”

<https://www.imdb.com/title/tt2543472/mediaviewer/rm2274449664/>

Film *Wonder* merupakan film drama keluarga yang sangat menyentuh penonton dikarenakan tokoh utama pada film ini memiliki kekurangan disaat dilahirkan. Pada film ini juga menggunakan beberapa sudut pandang dari setiap tokoh untuk menyampaikan cerita yang utuh kepada penonton. Penggunaan sudut pandang pada film ini untuk memberikan informasi kepada penonton suatu pandangan dari tokoh tersebut terhadap karakter utama film *wonder*. Penceritaan yang memakai beberapa sudut pandang menjadi inspirasi untuk membuat film fiksi *Familia*.



Gambar 1.4 Screenshot potongan adegan pada Film “Wonder”

<https://lionsgate.brightspotcdn.com/be/c0/b96cc66e4d9f83401cbd02a00df8/wonder-background-01.jpg>

3. Film Batman The Dark Knight



Gambar 1.5 Poster Film "Batman The Dark Knight"

<https://www.imdb.com/title/tt0468569/mediaviewer/rm4023877632/>

The Dark Knight film yang digarap garapan sutradara Christopher Nolan, menceritakan tentang keadaan kota Gotham. Di kala Kota Gotham sedang damai, tiba-tiba saja muncul kejadian perampokan serta pembunuhan berturut-turut. Dalang dari serangkaian peristiwa tersebut tiada lain adalah Joker (Heath Ledger). Bruce "Batman" Wayne (Christopher Nolan) yang sudah mulai terbiasa dengan hidup damai di Gotham mulai resah dan turun tangan atas peristiwa tersebut.

Pada film *Batman The Dark Knight* penggunaan *low angle* dan *high angle* pada film ini menjadi referensi film fiksi Keluarga. Karena pada film ini bertemakan tentang superhero melawan kejahatan. Penggunaan *low angle* dan *high angle* pada film ini sangat kental, karena seringnya benturan yang terjadi antara pemeran utama dengan pihak antagonis yaitu Joker. Joker yang seorang psikopat yang tidak mempunyai rasa takut sama sekali digambarkan dengan kamera berada dibawah objek dengan mengadiah, atau biasa disebut *low angle*, untuk menampilkan kesan Joker sosok yang keji dan tidak punya ampun.



Gambar 1.6 Screenshot Film "Batman The Dark Knight"

https://shotdeck.com/assets/images/stills/thumb/small_LN6RDP97.jpg



Gambar 1.7 Screenshot Film "Batman The Dark Knight"

https://shotdeck.com/assets/images/stills/thumb/small_LPWJEU0X.jpg