

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

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



Disusun oleh
Ali Safrillah
NIM: 1310061132

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

2020

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*

Pendahuluan

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.

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.

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.

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.

Tinjauan Pustaka

1. Sinematografi

Sinematografi

menjadi hal yang paling utama demi penyampaian informasi kepada penonton. Aspek-aspek dalam sinematografi pun cukup banyak demi sebuah bahasa visual agar cerita tersampaikan dengan baik. Penggunaan *level angle* dalam aspek sinematografi disini untuk merepresentasikan karakter pada film fiksi “familia” yang mempunyai multi perspektif. Menurut Joseph V. Mascelli sebuah film terbentuk dari sekian banyak *shot*. Tiap *shot* membutuhkan penempatan kamera pada posisi yang baik bagi pandangan mata penonton (Biran, 2010:1), bagi tata *set* dan *action* pada suatu saat tertentu dalam perjalanan cerita. Oleh karena itu sudut pandang atau *angle* memiliki 2 variasi yaitu *High Angle* dan *low angle*. bagi sineas.

Secara garis besar, sinematografi mencakup perlakuan sineas terhadap kamera serta stok filmnya. Seorang sineas tidak hanya sekedar merekam adegan semata namun juga harus mengontrol dan mengatur bagaimana adegan

tersebut diambil. Seorang sinematografer bertugas mengontrol kualitas sinematografinya, yang terdiri dari tiga faktor, yaitu aspek fotografi, *framing* atau pembingkaihan, serta durasi dari sebuah *shot* (Borwell 2008:162).

Brown juga menambahkan:

Cinematography is more than the mere act of photography, it is the process of taking ideas, words, actions, emotional subtext, tone, and all other form of nonverbal communications and rendering them in visual terms.(Brown 2012:2).

Apabila diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia memiliki arti “Sinematografi lebih dari sekedar kegiatan fotografi, sinematografi adalah proses pengambilan gagasan, perkataan, adegan, subteks emosional, suasana, dan segala bentuk komunikasi nonverbal dan menyatukannya ke dalam bentuk visual.”

Brown juga mengatakan bahwa “Salah satu tugas utama seorang sinematografer adalah menciptakan dunia visual dimana dunia tersebut akan digunakan dan ditinggali oleh

karakter di dalam film. Dunia visual tersebut sangat penting karena hal tersebut menentukan bagaimana para penonton memahami ceritanya, serta bagaimana mereka memahami tokoh-tokoh di dalam film beserta motivasinya. (Brown 2012:2)

Konsep Sinematografi

“sinematografi mencakup perlakuan sineas terhadap kamera serta stok filmnya. Seorang sineas tidak hanya sekedar merekam sebuah adegan semata, namun juga harus mengontrol dan mengatur bagaimana adegan tersebut diambil, seperti jarak, ketinggian, sudut, lama pengambilan, dan sebagainya.” (Pratista, 2008:89)

Brown mengungkapkan bahwa, sebuah gambar harus memiliki makna, mode, tone, suasana, serta subteksnya sendiri, tanpa mengandalkan voice over, dialog, suara, ataupun penjelasan lainnya. (Brown 2012:38). Dengan kata lain, seharusnya sebuah/beberapa shot di dalam film dapat memberikan informasi serta mood yang dapat dipahami dan diresapi oleh penonton tanpa harus menyertainya dengan dialog atau informasi lain yang bersifat verbal.

Banyak cara untuk mencapai hal tersebut, salah satunya melalui komposisi. Brown mengatakan, melalui komposisi kita memberitahukan kepada penonton ke mana mereka perlu melihat, apa yang perlu dilihat dan mengapa mereka perlu melihatnya (Brown 2012:38). Komposisi yang baik memperkuat cara bagaimana pikiran mengorganisir informasi. Komposisi memilih dan menekankan elemen-elemen seperti ukuran, bentuk, perintah, dominasi, hirarki, pola, resonansi, dan perselisihan dalam rangka memberikan makna pada suatu hal (Brown 2012:38).

Tak sekedar asal memasukkan elemen-elemen tersebut ke dalam suatu frame, namun cara menyusunnya pun perlu diperhatikan karena dapat mempengaruhi makna yang hendak disampaikan. Thompson dan Bowen mengatakan,

And it's not only where you place them, but why. The arrangement of these visual elements and their placement within the overall frame is very important and will convey particular meanings to the audience. (Thompson 2009:23)

Selain dengan mengolah segi komposisi untuk menciptakan

rancangan visual yang dapat memiliki makna tertentu sebagai informasi kepada penonton, ada cara lain untuk menciptakan bahasa visual yang diinginkan, seperti dengan penggunaan lensa yang tepat, atau dengan memanfaatkan pencahayaan tertentu. Akan tetapi, untuk menciptakan komposisi yang diharapkan, atau penggunaan lensa yang tepat serta menaruh pencahayaan tertentu ke dalam unsur visual di dalam frame, banyak hal yang perlu diperhatikan dan dapat dimanfaatkan dalam teknik framing yang merupakan salah satu dari tiga aspek sinematografi.

3. Ketinggian

Framing sering kali memberikan penonton rasa seperti ditempatkan pada ketinggian tertentu dalam kaitannya dengan setting dan tokoh. Ketinggian kamera adalah tinggi kamera terhadap objek di dalam frame. Tinggi kamera yang sering digunakan dalam film umumnya menggunakan ketinggian yang sejajar dengan mata manusia atau istilah lainnya eye-level. High-angle hanya dapat dicapai jika kamera lebih tinggi dari objeknya, begitupun

dengan low-angle, hanya dapat dicapai jika kamera lebih rendah dari objeknya.

4. Pergerakan Frame/ Pergerakan Kamera

Dalam produksi film, kamera sangat dimungkinkan untuk bergerak bebas. Pergerakan kamera tentu mempengaruhi sudut, ketinggian, serta jarak yang selalu berubah-ubah. Pada umumnya pergerakan kamera berfungsi untuk mengikuti pergerakan seorang karakter serta objek. Secara teknis, pergerakan kamera sangat bervariasi, dan dapat dikatakan tak terhingga jumlahnya. Namun secara umum pergerakan kamera dapat dikelompokkan menjadi empat (Pratista 2008:108), yaitu pan, tilt, tracking, dan crane shot.

Selain berfungsi untuk mengikuti pergerakan seorang karakter dan objek di dalam frame, pergerakan kamera juga sering digunakan untuk menggambarkan situasi dan suasana sebuah lokasi atau suatu panorama. Brown mengatakan bahwa di dalam pembuatan film cerita, konsep kunci dari pergerakan

kamera ialah dirinya harus memiliki motivasi (Brown 2012:210). Karena menurutnya, menggerakkan kamera lebih dari sekedar bergerak dari satu frame menuju frame lainnya. Pergerakannya itu sendiri, gayanya, jalurnya, serta temponya dalam kaitannya dengan adegan, berkontribusi dalam menciptakan mood serta feel dari shot tersebut. Ia pun menambahkan bahwa pergerakan kamera dapat memberikan makna melampaui shot nya itu sendiri, seperti perasaan energi, kegembiraan, ancaman, kesedihan dan lapisan emosional lainnya (Brown 2012:211).

Di dalam film *Familia* akan diterapkan beberapa bentuk pergerakan kamera dalam kaitannya untuk merepresentasikan karakter pada film. Seperti pada adegan ketika Lia diseret oleh Ayah. Penonton dituntun untuk merasakan ketegangan yang terjadi pada adegan Lia diseret oleh Ayah.

d. *Level Angle*

Sudut pengambilan gambar mempunyai pengaruh besar terhadap psikologis penonton. *Level angle* atau sudut kamera adalah sudut pandang ketinggian kamera terhadap objek

yang berada pada didalam *frame* tersebut. Secara umum pembagian *level angle* dibagi menjadi tiga, yaitu *high angle* (kamera melihat objek dalam *frame* yang ada 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). Pengaruh yang dihasilkan dari dari sudut ketinggian pengambilan gambar akan memberikan kesan yang berbeda.

Angle eye level umumnya sering digunakan. Sedangkan *low angle* dan *high angle* digunakan ketika sineas akan menunjukkan objek yang berada diatas atau dibawah posisi kamera pada *frame*. *High angle* dan *low angle* juga mampu menciptakan efek tertentu yang dapat dimanfaatkan sineas sesuai konteks naratifnya (Pratista, 2017:149).

1. High angle

Dimana posisi kamera menunduk kearah bawah yaitu kearah objek yang diambil pada *frame*. Penempatan kamera tidak harus

berada ditempat yang tinggi. Posisi kamera yang menunduk terhadap objek kecil sudah bisa disebut *high angle*. Sebuah *shot high angle* bisa saja dipilih atas dasar alasan estetika, teknis atau pertimbangan psikologis (Mascelli, 2010:55). Menurut Mascelli peletakan kamera pada posisi yang menunduk bisa untuk keperluan estetika maupun kebutuhan cerita film. *High angle* sendiri umum digunakan ketika awal mula scene untuk menunjukkan lingkungan sekitar. Penggunaan *high angle* juga untuk menambah dramatisasi cerita. Ketika objek diambil menggunakan *high angle* kesan yang didapat adalah objek tersudut dengan keadaan, objek gambar tidak mempunyai kuasa.

Covering any shot of a person or action from a higher vantage point immediately informs the audience of an implied meaning. The grammar of a high angle shot often yields an understanding within the viewer that who they are seeing on screen is smaller, weaker, subservient, diminutive, or is currently in a less powerful or compromised position. Through foreshortening and through "compressing" the character into the floor or ground around them, the camera keeps the subject down and makes him or her physicaly appear shorter or

smaller. (Roy Thompson, 2009:41)

2. *Eye level*

Posisi kamera sejajar dengan mata penonton. *Eye level* biasanya dipilih pada adegan percakapan antara tokoh, entah itu dengan tipe *shot medium close up, close up* maupun *over the shoulder* (German, 2017 : 24)

Menurut Roy Thompson ketinggian kamera yang sejajar dengan karakter film akan membuat seolah – olah penonton setara dengan karakter film.

The camera is positioned to observe the people, actions, or events from the same height as where the people exist or where the action takes place. An audience can better relate to the characters as equals. (Roy Thompson, 2009:40)

3. *Low angle*

Pengambilan gambar dimana posisi kamera menengadahkan ke atas. Penggunaan *shot low angle* digunakan untuk menggambarkan suatu objek yang besar dan megah seperti gedung pencakar langit, monument, dan sebagainya. Ketika objek yang diambil disini adalah sebuah tokoh film maka hasil yang akan didapatkan adalah objek tersebut

sosok yang berkuasa mempunyai daya.

Low angle shots of religious objects or architecture, such as crucifix or church interior, may inspire awe in the audience, because the viewer is placed in a lowly position from which he must look up to the symbol of the Almighty. The same effect is useful in filming important personages, such as a President, judge or company executive. (Mascelli, 2010:43)

Low angle harus digunakan ketika perlu untuk merangsang rasa kagum atau kegairahan, meningkatkan ketinggian atau kecepatan subjek, mengurangi *foreground* yang tidak disukai, menurunkan cakrawala dan menyusutkan latar belakang, mendistorsikan garis – garis komposisi menciptakan perspektif yang lebih kuat, menempatkan pemain atau objek – objek berlatar belakang langit, dan mengintensifkan dampak *dramatic*. (Mascelli, 2010 : 64).

Pada film ini akan menceritakan satu jalan cerita melalui tiga sudut pandang yang berbeda beda di setiap tokohnya. Aspek sinematografi pada film ini menggunakan *level angle* kamera

sebagai representasi karakter pada tokoh film fiksi “FAMILIA”.

1. *Level angle*

Penggunaan *level angle* dalam film fiksi familia menggunakan beberapa *level angle* yaitu *low angle*, *high angle*, serta *eye level*. Penggunaan *angle* ini diterapkan di setiap perspektif tokoh. setiap perspektif tokoh mempunyai pandangan tersendiri kepada tokoh yang lainnya. *Low angle*, *high angle* dan *eye level*, ketiga *angle* tersebut digunakan untuk merepresentasikan masing – masing karakter pada tiap tokoh, serta untuk memberikan informasi kepada penonton kedudukan karakter terhadap karakter yang lainnya. *Angle* kamera juga untuk menambah dramatisasi cerita. Penempatan *angle* kamera yang mewakili karakter pada tokoh fahmi yang lemah, Ayah yang kuat pada sudut pandang fahmi. Penempatan sudut kamera mempengaruhi psikologis penonton.

Film ini akan dikemas dengan satu jalan cerita namun dengan menggunakan 3 sudut pandang dari tokoh yang berbeda – beda yaitu Fahmi, Lia, dan Ayah. Masing – masing tokoh mempunyai maksud

dan tujuan yang berbeda pada film. Dalam film yang menggunakan 3 sudut pandang yang berbeda namun tetap di jalan cerita yang sama, penggunaan *level angle* akan dibolak – balik tergantung sudut pandang dari tokoh siapa melihat tokoh siapa. Dari sudut pandang Fahmi melihat ayahnya yang seseorang yang menakutkan serta pemarah ditunjukkan dengan level angle yaitu *low angle* karena pada sudut pandang Fahmi, Ayah digambarkan sosok yang mempunyai kuasa.

Penggunaan *level angle low angle* dari sudut pandang Fahmi melihat Ayah yaitu pada scene sekian ketika Ayah memarahi Fahmi.

Sedangkan penerepan *level angle eye level* yaitu pada saat sudut pandang Fahmi dalam melihat Lia. Pada saat disitu mulai ada kedekatan antara Fahmi dan Lia, *angle* yang digunakan yaitu *eye level* untuk menunjukkan kesetaraan. Pada saat adegan klimaks dimana Lia ternyata seorang yang mempunyai maksud buruk kepada keluarga Fahmi, *angle* yang digunakan ketika melihat Lia adalah *low angle*.

pada perspektif Ayah di awal cerita Ayah melihat kedua anaknya serta istrinya dengan menggunakan *eye level* sebagai representasi kesetaraan mereka, Ayah melihat anak dan istrinya dengan porsi yang pas tanpa melebih-lebihkan atau merendahkan. Saat Ayah mengetahui Lia akan membunuh Fahmi, dan Ayah mencegahnya dengan menarik Lia, Ayah melihat Lia dengan *high angle*. Namun ketika Ayah tersungkur, Ayah melihat Lia dengan *low angle*.

Perspektif Lia ketika diawal cerita melihat Ayah dan Fahmi dengan *eye level*, ketika tujuannya tercapai, Lia melihat Fahmi dan Ayah dengan *high angle*.

Metode

Penggunaan konsep dynamic shoot serta shoot statis yang sesuai dengan konsep naratif penceritaan dan konflik didalamnya. Tokoh utama diposisikan dalam frame secara konsisten sepanjang film, meski di dalam frame tidak ada tokoh utama, namun masih ada keterkaitan dengan tokoh utama. Dinamis akan dimunculkan dengan menggunakan

teknik framing yakni camera movement dan level angle, teknik ini digunakan untuk mengikuti pergerakan tokoh utama serta menggambarkan jarak, situasi emosional, keselarasan maupun pertentangan. Teknik lain yang digunakan adalah handhel. Teknik ini diterapkan selama film berjalan, selain itu handheld dan penggunaan berbagai level angle menjadi representasi masalah yang dialami karakter – karakter pada film

Angle kamera merupakan sudut pandang yang merepresentasikan penonton. Secara garis besar angle kamera ada tiga, yakni angle kamera objektif, angle kamera subjektif dan angle kamera point of view. Pada film pendek “Familia” hanya menggunakan dua jenis angle yakni angle objektif dan point of view. Setiap angle yang ada pada film ini mengacu pada tokoh utama yang muncul di setiap scene. Pergerakan kamera akan dibuat dinamis dengan mengikuti setiap adegan dari tokoh utama. Komposisi kamera akan didominasi oleh tokoh utama, hal ini dilakukan untuk memberikan penekanan informasi dan ekspresi

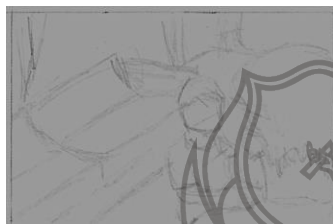
tokoh yang nantinya akan mendukung konsep sudut pandang penceritaan.

Penggunaan sudut *level angle* tersebut akan diterapkan pada beberapa adegan dalam film ini, tentunya disesuaikan dengan tuntutan naratif serta estetikanya. Penggunaan konsep tersebut akan lebih dominan diterapkan pada adegan-adegan yang berisi karakter tokoh utama dalam film ini.

Pada Tokoh Fahmi yang memiliki kebutuhan khusus sebagai anak penyandang *syndrome asperger disorder* kondisi Fahmi yang tidak merasakan kenyamanan dirumah serta tertekan pengambilan gambar pada tokoh Fahmi akan menggunakan *high angle*. Penggunaan high angle disini akan memperkuat cerita dengan memberikan informasi bahwa Fahmi mengalami kondisi sangat yang tertekan dan tidak mempunyai kuasa.

Menurut Thompson (2009:41), mengambil gambar seseorang atau adegan dari sudut pandang yang lebih tinggi seketika memberitahukan kepada penonton makna yang tersirat. Bahasa dari suatu high-angle shot biasanya memberikan pemahaman kepada penonton bahwa seseorang

yang mereka lihat di dalam layar ialah lebih kecil, lebih lemah, tunduk, mungil, atau sedang berada dalam keadaan tidak memiliki kekuatan dan merasa terancam. Hal tersebut sejalan dengan tujuan penggunaan high-angle shot pada adegan ini, yaitu untuk memberikan penekanan suasana hati yang dirasakan oleh Fahmi, dimana dirinya merasa sedih dan terpuruk.



Gambar 4.1 *storyboard low angle* Fahmi ketakutan melihat Ayah

Saat ketika tokoh Fahmi memandang tokoh Ayah menggunakan *low angle* sebagai sosok yang pemaarah dan tidak baik. Fahmi dan ayahnya yang mempunyai jarak serta hubungan masa lalu yang tidak harmonis ditambah lagi sifat ayahnya yang mudah marah membuat Fahmi begitu takut melihat ayahnya. Penggunaan *low angle* disini akan menambah kesan bahwa Ayah begitu mempunyai kuasa dalam sudut pandang Fahmi. Melalui

penerapan *low angle* juga bagaimana awal mula Fahmi melihat sosok Lia dan Bunda masih berjarak, traumatis dari masa lalu membuat Fahmi segan terhadap Lia dan Bunda.

Penggunaan *eye level* diterapkan pada tokoh Lia dan Bunda ketika bertujuan untuk memasuki kehidupan tokoh Fahmi dan Ayah Fahmi. Bagian ini akan menunjukkan ketika Lia dan Bunda sudah mendapatkan hati Fahmi serta Ayah. Penggunaan *eye level* ini untuk memperlihatkan bahwa Lia dan Fahmi kedudukan mereka setara

Pembahasan

1. Fahmi

Pada sudut pandang karakter Fahmi, Fahmi digambarkan seorang anak yang mempunyai kebutuhan khusus. Menerima perlakuan yang tidak baik dari ayahnya. Serta Bunda dan Lia adalah sosok yang baru dikeluarga mereka. Fahmi merasa orang tuanya kurang memperhatikan dia. Serta di masa lalunya Ayah dari Fahmi seseorang yang ringan tangan, hingga membuat hubungan Fahmi dan Ayah menjadi semakin berjarak.

Mama kandung Fahmi keluar dari kamar sambal menutupi pipinya.

Pandangan yang tidak enak ditujukan kepada Fahmi dari Mama kandungnya. Terlihat Mama Fahmi disini begitu emosi melihat Fahmi. Membuat Fahmi semakin ketakutan.



Gambar 5.7 Screenshot dan Storyboard Fahmi takut melihat Mamanya.

Penggunaan low angle disini untuk menekankan bagaimana kondisi Fahmi yang sangat ketakutan melihat Mamanya yang keluar dari kamar dengan tatapan yang penuh emosi. Fahmi yang sebelumnya mendengar suara yang keras dari dalam kamar membuat dirinya bergetar ketakutan diperkuat lagi dengan low angle dirinya melihat Mama kandungnya.

Ayah Fahmi yang ditinggalkan oleh Mama kandung Fahmi membuatnya menjadi tertekan dan terpuruk. Suasana rumah yang berantakan tidak terurus. Hal ini membuat Ayah menjadi semakin tidak karuan hingga membanting membanting frame – fram photo yang ada diruang tamu.



Gambar 5.9 Screenshot dan Storyboard Fahmi ketakutan melihat Ayah

Fahmi yang melihat Ayahnya membuang photo – photo di ruang tengah menjadi ketakutan, kebiasaan Fahmi kambuh yaitu menutup telinganya. Adegan ini diambil menggunakan high angle dimana di frame Fahmi terlihat kecil dibelakang, lalu dengan Ayah yang berada di depan memenuhi frame untuk menunjukkan bahwa Fahmi

begitu tertekan dan ketakutan didalam sana. Fahmi hanya bisa menutup telinganya.

Tidak lama kemudian Ayah mendapatkan Istri baru serta Anak tiri. Fahmi yang masih trauma serta tidak mudah menerima orang baru. Shot yang digunakan ketika Lia dan Bunda memperkenalkan diri mereka ke Fahmi dengan low angle. Pada adegan disini ditekankan Fahmi yang begitu segan dengan orang baru pengambilan gambar menggunakan low angle. Low angle disini untuk menggambarkan bahwa hubungan antara Fahmi dengan Lia dan Bunda masih berjarak, mereka yang belum mengenal satu sama lain membuat Fahmi segan dengan mereka berdua, ditambah Fahmi yang masih trauma dengan masa lalunya.



Gambar 5.11 *Screenshot dan Storyboard* Bunda dan Lia memperkenalkan diri

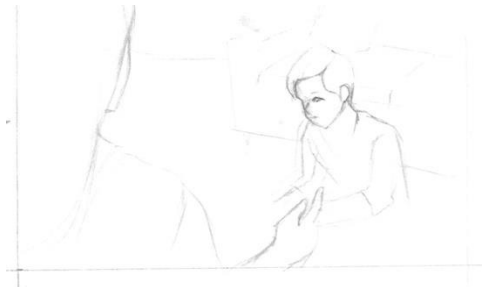
Hubungan Fahmi dan Lia yang masih berjarak membuat Lia berusaha mendekati Fahmi. Lia memasuki kamar Fahmi untuk melihat kegiatan Fahmi. Melihat hal itu Lia mencoba mengakrabkan diri.

Pada saat adegan di ruang makan ketika Ayah mencium kening Bunda yang merupakan ibu tirinya kamera diletakan diatas objek, untuk menunjukkan bahwa Fahmi bukan siapa – siapa hanya seorang anak yang mempunyai kebutuhan khusus, ditambah Fahmi masih trauma dengan masa lalunya ketika melihat Ayah mencium kening Bunda.



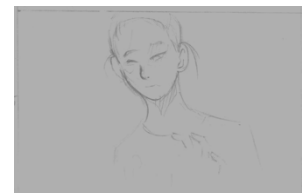
2. Lia dan Bunda

Lia dan Bunda mulai memasuki rumah. Mereka memperkenalkan diri mereka kepada Fahmi yang saat itu sedang bermain legonya. Posisi Fahmi yang saat itu belum mengenal mereka serta adanya jarak hubungan mereka digunakanlah angle dengan low angle yang merepresentasikan posisi Lia dan Bunda yang memang mengincar Fahmi seorang anak yang tidak bisa berbuat apa – apa.



Gambar 5.25 Screenshot dan Storyboard Lia dan Bunda memperkenalkan diri ke Fahmi

Ketika reverse shot, barulah dibalik, dengan menggunakan high angle untuk menunjukkan Fahmi yang tidak mempunyai kuasa.



Gambar 5.26 Screenshot dan Storyboard Fahmi nampak tidak menghiraukan mereka

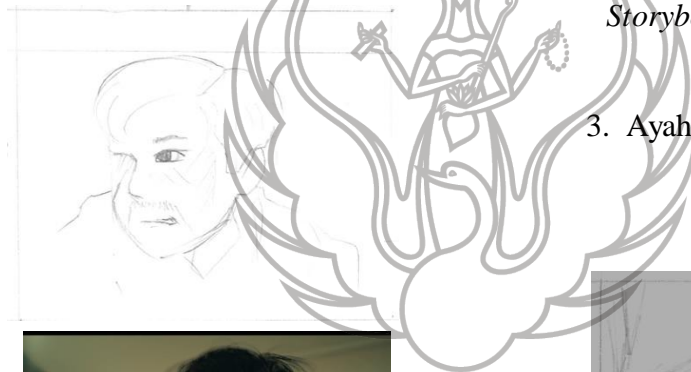
Saat Ayah pamit berangkat kerja, Lia akan memulai aksinya untuk menyusuk Fahmi. Saat Lia mengambil pisau di dapur divisualisasikan dengan low angle, untuk menekankan bahwa Lia sosok yang kejam dan sadis mempunyai kuasa.

Gambar 5.30 *Screenshot dan Storyboard Lia akan mengambil pisau*

Pada saat akan Lia memulai aksinya tiba – tiba saja Ayah masuk dan memergokinya, Ayah yang langsung menjambak dan menyeret Lia membuat dirinya kewalahan menghadapi sosok Ayah. Lia yang mulai terpojok melihat Ayah yang begitu emosi direpresentasikan dengan low angle dari sudut pandang Lia dimana Lia sudah tidak berlutik.



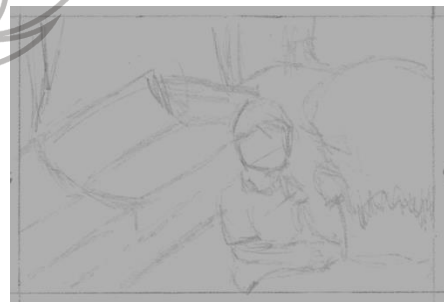
Gambar 5.32 *Screenshot dan Storyboard Lia kewalahan*



3. Ayah



Gambar 5.31 *Screenshot dan Storyboard Ayah mencekik Lia*



Gambar 5.38 *Screenshot dan Storyboard Ayah melihat Fahmi*

Fahmi yang sedang bermain lego di ruang tamu, lalu tiba – tiba Ayah keluar dari kamar. Ayah yang melihat Fahmi tampak tidak senang, Fahmi pun menjadi takut yang melihat kehadiran Ayah. High angle disini untuk menggambarkan perasaan Ayah yang tidak senang dengan Fahmi. Begitupun sebaliknya Fahmi yang tampak kecil dibawah ketakutan melihat sosok Ayah.



Gambar 5.39 Screenshot dan Storyboard Ayah mencekik Lia

Ayah yang melihat Lia langsung emosi dan menjambaknya. Sosok Ayah disini yang sudah marah sekali dengan Lia ditunjukkan dengan high angle. High angle berperan untuk

merepresentasikan Ayah yang mempunyai kuasa dalam cerita film.

Ayah yang terkapar setelah Fahmi menusuk sebuah pisau dadanya. Fahmi yang begitu emosi melihat kakak tirinya Lia

yang sudah mendapatkan hatinya langsung menusuk pisau ke Ayah. Keadaan yang berbalik dari Ayah yang mempunyai kuasa lalu menjadi terkapar digunakanlah low angle untuk menunjukkan kondisi Ayah yang sudah tidak bisa berlutik dengan keadaannya.



Gambar 5.40 Screenshot dan Storyboard Ayah tersungkur

Posisi ayah yang sedang terkapar melihat bahwa yang menusuknya adalah anaknya sendiri yaitu Fahmi. Pada posisi seperti ini angle yang digunakan adalah low angle, dikarenakan Ayah yang sudah tidak bisa melakukan apa – apa, tidak mempunyai kuasa, lalu Fahmi yang digambarkan mempunyai kuasa atas kehendaknya menusuk Ayah.



Gambar 5.41 *Screenshot dan Storyboard* Ayah melihat Fahmi

Ayah sangat terkejut dengan kejadian tersebut, karena selama ini Ayah adalah sosok yang sangat sayang dengan Fahmi namun tidak bisa diungkapkan. Penggunaan shot ketika Ayah terkapar adalah dengan eye level untuk menekankan bahwa Ayah ingin menyampaikan kalau dirinya sangat sayang kepada Fahmi.



Gambar 5.42 *Screenshot dan Storyboard* Ayah kesakitan

Penutup

Penerapan beberapa sudut pandang sebagai pembangun cerita pada film “Familia” cukup efektif karena secara kebutuhan skenario dan maksud yang ingin disampaikan tersampaikan dalam film “Familia”. Kombinasi penggunaan *music scoring* pada empat sudut pandang mampu menambah ketegangan pada film “Familia” sesuai dengan skenario yang ada. Pada film “Familia” penonton di ajak untuk merasakan apa yang dialami tokoh Fahmi dan juga rasa penasaran terhadap apa yang akan terjadi pada

cerita.

Konsep sinematografi film Familia memanfaatkan *level angle* sebagai representasi penggambaran karakter pada beberapa adegannya. Penggunaan teknik-teknik tersebut disesuaikan dengan tuntutan naratif serta estetikanya untuk memberikan informasi dengan membangun *mood* serta memberikan penekanan emosi yang dirasakan karakter tokohnya tanpa memerlukan penjelasan lebih detail melalui bahasa verbal seperti dialog atau *voice over*.

Daftar Rujukan

Thompson, Roy., Christopher Bowen.2009.*Grammar of the Shot*. Oxford: Focal Press.

Mascelli, Joseph V.1965.*The Five C's of Cinematography*. Los Angeles: Silman-James Press.

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

Brown, Blain.2012.*Cinematography: Theory and Practice*. Oxford: Focal Press.

Brown, Blain.2008.*Motion Picture and Video Lighting*. Oxford: Focal

Press.

Bordwell, David., Kristin Thompson.2008.*Film Art: An Introduction*. New York: McGraw-Hill Companies.

Ward, Peter.2003.*Picture Composition: For Film and Television*. Oxford: Focal Press.

Thompson, Roy., Christopher Bowen.2009.*Grammar of the Shot*. Oxford: Focal Press.

Mascelli, Joseph V.1965.*The Five C's of Cinematography*. Los Angeles: Silman-James Press.

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