

***CAMERA ANGLE* SEBAGAI PENGUAT KARAKTER TOKOH UTAMA
DALAM SINEMATOGRAFI FILM FIKSI “HIPOKRIT”**

SKRIPSI PENCIPTAAN SENI
untuk memenuhi sebagian persyaratan
Mencapai derajat Sarjana Strata I
Program Studi Film dan Televisi



Disusun oleh

RYANTA RONALDY DHARMAWAN

NIM: 1510757032

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

2020

***CAMERA ANGLE* SEBAGAI PENGUAT KARAKTER TOKOH UTAMA
DALAM SINEMATOGRAFI FILM FIKSI “HIPOKRIT”**

SKRIPSI PENCIPTAAN SENI
untuk memenuhi sebagian persyaratan
Mencapai derajat Sarjana Strata I
Program Studi Film dan Televisi



Disusun oleh

RYANTA RONALDY DHARMAWAN

NIM: 1510757032

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

2020


LEMBAR PENGESAHAN

Tugas Akhir Skripsi Penciptaan Seni berjudul :

CAMERA ANGLE SEBAGAI PENGUAT KARAKTER TOKOH UTAMA DALAM SINEMATOGRAFI FILM FIKSI “HIPOKRIT”

diajukan oleh **Ryanta Ronaldy Dharmawan**, NIM 1510757032, 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 17 Juli 2020 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Ketua Penguji


Drs. Alexandri Luthfi R, M.S.
NIDN 0012095811

Pembimbing II/Anggota Penguji


Latief Rahman Hakim, M.Sn.
NIDN 0014057902

Cognate/Penguji Ahli


Andri Nur Patrio, M.Sn.
NIDN 0029057506

Ketua Program Studi/Ketua Jurusan


Agnes Widyasmoro, S.Sn., M.A.
NIP 19780506 200501 2 001



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 : Ryanta Ronaldy Dharmawan

NIM : 1510757032


Judul Skripsi : *Camera angle* sebagai penguat karakter tokoh utama dalam sinematografi film fiksi "Hipokrit"

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 : ..03 Juli 2020..
Yang Menyatakan,


Nama Ryanta Ronaldy D
NIM 1510757032


Nama Ryanta Ronaldy D
NIM 1510757032

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

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Ryanta Ronaldy Dharmawan

NIM : 1510757032


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 *Camera angle* sebagai penguat karakter tokoh utama dalam sinematografi film fiksi "Hipokrit" 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 : 03 Juli 2020.....

Yang Menyatakan
*
Korban No. 1497051830 ai sesuai

Nama  Ronaldy D
NIM 1510757032

LEMBAR PERSEMBAHAN

Karya ini secara pribadi saya persembahkan untuk keadilan yang tak punya kuasa, yang hanya bisa bertindak melakukan gerakan “hukum rimba” sebab frustrasi pada hukum formal yang kerap kali bisa diakali oleh para penjahat yang mencela dan merendahkan nilai-nilai kebajikan.

Dan juga untuk mereka yang berani menjawab ketimbang menerima dan milih sodoran jawaban karena jalan keluar dari persoalan bukan menerima namun menyelesaikan.

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Alhamdulillah, senantiasa kita ucapkan puji syukur kehadiran Allah SWT yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang, dan sampai saat ini masih memberikan nikmat iman dan kesehatan, sehingga penulis diberi kesempatan untuk menyelesaikan perkuliahan dan penciptaan karya tugas akhir dengan judul *camera angle* sebagai penguat karakter tokoh utama dalam sinematografi film fiksi “Hipokrit” dengan lancar.

Adapun penulisan laporan dan penciptaan karya ini sebagai salah satu syarat kelulusan mata kuliah Tugas Akhir (TA) dan menjadi syarat kelulusan perkuliahan. Tugas Akhir adalah mata kuliah terakhir dimana ilmu-ilmu yang dipelajari dan didapat semasa perkuliahan diaplikasikan dalam sebuah karya yang menjadi syarat utama kelulusan. Selain itu, penulisan dan penciptaan karya ini bertujuan untuk meningkatkan wawasan dalam pengembangan kreativitas penciptaan konsep karya dan pengaplikasiannya.

Penulis berharap laporan penciptaan karya ini bisa dimengerti oleh setiap pihak terutama untuk para pembaca. Tidak lupa pada kesempatan ini, penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Allah SWT yang telah memberikan nikmat dan kesempatan untuk menyelesaikan Tugas Akhir dengan lancar.
2. Kedua orang tua dan keluarga tercinta, bapak Rudy dan ibu Yulia.
3. Prof. Dr. M. Agus Burhan, M. Hum selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Dr. Irwandi, M.Sn. selaku Dekan Fakultas Seni Media Rekam.
5. Pamungkas Wahyu Setianto M.Sn., selaku Pembantu Dekan I Fakultas Seni Media Rekam.
6. Deddy Setyawan, M.Sn., selaku Pembantu Dekan II Fakultas Seni Media Rekam.

7. Muhammad Fajar Apriyanto, M. Sn selaku Pembantu Dekan III Fakultas Seni Media Rekam.
8. Agnes Widyasmoro, S.Sn., MA., selaku Ketua Prodi Film dan Televisi Fakultas Seni Media Rekam.
9. Arif Sulistyono, M.Sn., selaku Sekretaris Prodi Film dan Televisi Fakultas Seni Media Rekam.
10. Drs. Alexandri Luthfi R, M.S., selaku Dosen Pembimbing I Tugas Akhir.
11. Latief Rakhman Hakim, M.Sn., selaku Dosen Pembimbing II Tugas Akhir.
12. Andri Nur Patrio, M.Sn., selaku Dosen Penguji Tugas Akhir.
13. Dra. Siti Maemunah, M. Si., selaku Dosen Wali.
14. Teman-teman yang terlibat dalam penciptaan tugas akhir ini.
15. Nancy Aristia Maryamah selaku *partner* penciptaan karya tugas akhir.
16. Teman-teman seperjuangan Prodi Film dan Televisi angkatan 2015 dan seluruh warga Fakultas Seni Media Rekam.
17. Teman-teman Matamorfoza.
18. Staf pengajar dan seluruh karyawan Prodi Film dan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
19. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu karena telah memberi dukungan selama ini.

Akhir kata, penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan dalam penyusunan laporan ini. Oleh karena itu, kritik dan saran diharapkan untuk kebaikan ke depannya. Semoga laporan ini dapat bermanfaat dan mampu menginspirasi penulis ataupun pembaca. Terima kasih.

Wassalamualaikum Wr., Wb.

Yogyakarta, 06 Juli 2020

Ryanta Ronaldy Dharmawan

NIM. 1510757032

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iii
LEMBAR PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
ABSTRAK	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Penciptaan.....	1
B. Ide Penciptaan	5
C. Tujuan dan Manfaat	7
D. Tinjauan Karya.....	8
BAB II OBJEK PENCIPTAAN DAN ANALISIS	20
A. Objek Penciptaan	20
B. Analisis Objek Penciptaan	24
BAB III LANDASAN TEORI.....	34
A. Sinematografi	34
B. <i>Camera Angle</i>	35
C. Komposisi (<i>Angle of Action</i>).....	43
D. <i>Frame</i>	46
E. Balance.....	48
F. Tata Cahaya.....	49
G. Lensa	51
H. Movement Camera	53
I. Paralaks	53
BAB IV KERANGKA KONSEP	55

A. Konsep Penciptaan	55
B. Desain Produksi	97
BAB V PERWUJUDAN DAN PEMBAHASAN KARYA	98
A. Tahapan Perwujudan Karya	98
B. Pembahasan Karya	144
BAB VI PENUTUP	193
A. Kesimpulan	193
B. Saran.....	194
DAFTAR PUSTAKA	195
LAMPIRAN.....	197

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Poster Film Black Swan	8
Gambar 1.2. Contoh <i>shot</i> film <i>Black Swan</i>	9
Gambar 1.3. Contoh <i>shot</i> film Black Swan.....	10
Gambar 1. 4. Contoh <i>shot</i> dengan <i>look room</i>	10
Gambar 1.5. Contoh <i>shot</i> dengan <i>look room</i>	10
Gambar 1.6. Poster film The Killing of a Sacred Deer.....	11
Gambar 1. 7. Contoh penggunaan <i>high angle</i> dalam film	12
Gambar 1.8. Contoh penggunaan <i>high angle</i>	13
Gambar 1.9. Contoh penggunaan <i>low angle</i>	13
Gambar 1.10. Contoh penggunaan <i>low angle</i>	13
Gambar 1.11. Poster film V for Vendetta	14
Gambar 1.12. Contoh <i>subject size</i> yang besar.....	15
Gambar 1.13. Contoh perbandingan <i>subject size</i>	16
Gambar 1.14. Contoh <i>subject size</i> yang kecil	17
Gambar 1.15. Poster film Biutiful.....	17
Gambar 1. 16. Contoh penggunaan pencahayaan	19
Gambar 1. 17. Contoh penggunaan warna biru, kuning, merah	19
Gambar 2. 1. Desain <i>setting</i> kamar Nia.	33
Gambar 3.1. Garis <i>horizontal camera angle</i>	44
Gambar 3.2. Arah gerakan <i>movement camera</i>	53
Gambar 4. 1. Potongan skenario <i>scene 11</i>	58
Gambar 4. 2. contoh <i>subjective angle</i> dengan komposisi terbalik.....	59
Gambar 4. 3. Potongan skenario <i>scene 2</i>	60
Gambar 4. 4. Contoh <i>level angle low</i>	60
Gambar 4. 5. Contoh <i>level angle high</i>	60
Gambar 4. 6. Contoh gambar Nia	62
Gambar 4. 7. Contoh gambar Nia	62
Gambar 4. 8. suasana rumah Faris	63
Gambar 4. 9. Nia yang sedang berada dirumah Faris	63
Gambar 4. 10. contoh penggunaan tata cahaya kontras	66

Gambar 4. 11. Contoh color temperature dengan pengukuran kelvin.	66
Gambar 4. 12. Kamera Sony Mirrorles A7S mark II.....	95
Gambar 4. 13. Sigma art prime lenses.	96
Gambar 5. 1. Kegiatan <i>pre production meeting</i>	104
Gambar 5. 2. Kegiatan membuat <i>shotlist</i> bersama sutradara.	105
Gambar 5. 3. kegiatan <i>recce</i>	111
Gambar 5. 4. Contoh <i>storyboard</i>	117
Gambar 5. 5. Kegiatan <i>camera workshop</i>	118
Gambar 5. 6. Kegiatan <i>reharsal</i>	119
Gambar 5. 7. Kegiatan <i>shooting</i> di lokasi rumah Sakatoya.	120
Gambar 5. 8. Kegiatan <i>shooting</i> di rumah Sakatoya.....	121
Gambar 5. 9. Kegiatan <i>shooting</i> di <i>setting</i> wc kos Nia.....	122
Gambar 5. 10. Kegiatan <i>shooting</i>	123
Gambar 5. 11. <i>Callsheet</i> hari pertama.....	123
Gambar 5. 12. Kegiatan <i>shooting</i> dirumah Bantul.....	125
Gambar 5. 13. Kegiatan <i>shooting</i> di <i>setting</i>	127
Gambar 5. 14. <i>Callshet shooting</i> hari kedua.	127
Gambar 5. 15. Kegiatan <i>shooting</i> di lokasi hotel Padanaran.	128
Gambar 5. 16. Kegiatan <i>shooting</i> di perempatan Galeria mall.....	130
Gambar 5. 17. <i>Callsheet shooting</i> hari ketiga.	130
Gambar 5. 18. Kegiatan <i>shooting</i> dilokasi parkir hotel Padanaran.....	131
Gambar 5. 19. Kegiatan <i>shooting</i> di lokasi <i>lift</i> hotel Padanaran.....	132
Gambar 5. 20. kegiatan <i>shooting</i> di lokasi lorong hotel Padanaran.....	133
Gambar 5. 21. Kegiatan <i>shooting</i> dilokasi <i>lobby</i> hotel Padanaran.	134
Gambar 5. 22. Kegiatan <i>shooting</i> dilokasi <i>underpass</i> Jombor, Yogyakarta.....	135
Gambar 5. 23. <i>Callsheet</i> hari ke empat.	135
Gambar 5. 24. Kegiatan <i>shooting</i> dikamar Nia.....	137
Gambar 5. 25. Kegiatan persiapan <i>shooting</i> di meja makan rumah ayah Faris..	138
Gambar 5. 26. Kegiatan <i>shooting</i> di <i>setting</i> ruang makan rumah ayah Faris.	139
Gambar 5. 27. Kegiatan <i>shooting</i> di <i>setting</i> halaman rumah ayah Faris.....	140
Gambar 5. 28. <i>Callshet</i> hari kelima.	140

Gambar 5. 29. Macam-macam *type of shot*..... 176

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1. <i>Storyboard</i> dan deskripsi.	94
Tabel 5. 1. Lis kru film fiksi Hipokrit.	100
Tabel 5. 2. Lis lokasi <i>setting</i> film fiksi Hipokrit.	110
Tabel 5. 3. <i>Floorplan</i>	116
Tabel 5. 4. Perwujudan <i>subjective camera angle</i>	150
Tabel 5. 5. Perwujudan <i>subjective camera angle</i>	154
Tabel 5. 6. Perwujudan <i>subjective camera angle</i>	158
Tabel 5. 7. Perwujudan <i>subject angle</i> pada <i>scene</i> 1 film fiksi Hipokrit.....	164
Tabel 5. 8. Perwujudan <i>subject angle</i> pada <i>scene</i> 3 film fiksi Hipokrit.....	167
Tabel 5. 9. Perwujudan <i>subject angle</i> pada <i>scene</i> 4 film fiksi Hipokrit.....	170
Tabel 5. 10. Perwujudan <i>subject angle</i> pada <i>scene</i> 16 film fiksi Hipokrit.....	173
Tabel 5. 11. Perwujudan <i>subject size</i> pada <i>scene</i> 6 film fiksi Hipokrit.	180
Tabel 5. 12. Perwujudan <i>level angle</i> yang di dominasi.....	187
Tabel 5. 13. Perwujudan <i>level angle</i> yang di dominasi <i>level angle eye level</i>	192

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN 1. NASKAH FILM FIKSI “HIPOKRIT”	198
LAMPIRAN 2. BLOCKING DAN STORYBOARD	220
LAMPIRAN 3. BLOK DRAMATIK	229
LAMPIRAN 4. BUDGETING	239
LAMPIRAN 5. STILL IMAGE COLOR GRADING.....	244
LAMPIRAN 6. CAMERA REPORT	246
LAMPIRAN 7. POSTER DAN COVER DVD FILM FIKSI “HIPOKRIT	251
LAMPIRAN 8. SHOT LIST FILM FIKSI “HIPOKRIT”	254

ABSTRAK

Karya tugas akhir penciptaan seni berjudul *Camera Angle* Sebagai Penguat Karakter Tokoh Utama Dalam Sinematografi Film Fiksi “HIPOKRIT” merupakan karya film yang mengeksplorasi *camera angle* sehingga menghasilkan variasi bentuk *shot* dari berbagai sudut dan titik pandang. *Camera angle* dalam sinematografi film fiksi Hipokrit bertujuan untuk menterjemahkan serta mengekspresikan bahasa non verbal yang ada dan bersembunyi di dalam diri tokoh utama (*true character*) film fiksi Hipokrit bernama Nia guna mengungkapkan dan memperkuat karakternya.

Objek penciptaan karya seni di dalam film fiksi Hipokrit merupakan tokoh bernama Nia. Nia merupakan seorang wanita, dimana berbagai macam bentuk ketidakadilan bermukim di dalam dirinya. Nia mempunyai hasrat terpendam di dalam dirinya berupa hasrat balas dendam untuk mendapatkan keadilan. Hasrat tersebut merupakan kunci dari *true character* seorang tokoh di dalam film fiksi.

Konsep penciptaan karya ini ditekankan pada sinematografi di dalam film dengan menggunakan konsep *camera angle*. *Camera angle* menentukan sudut pandang (titik atau sudut darimana sesuatu dilihat) penonton dan area yang tercakup atau terekam di dalam *shot*. *Camera angle* diaplikasikan dengan mengatur atau memposisikan *subjective camera angles*, *level angle*, *subject angle* dan *subject size*.

Kata kunci: *Camera angle*, sinematografi, karakter, film

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Kehidupan manusia tidak lepas dari konflik. Konflik tersebut dapat diartikan sebagai keadaan ketika terjadi pertentangan antara dua kekuatan atau lebih. Konflik pada umumnya bersumber dari keinginan atau hasrat manusia. Bentuk konflik dapat berupa konflik interpersonal dengan sesama individu, konflik antar kelompok di sekitar lingkungan hidupnya dan konflik intrapersonal yang hanya ada dalam diri individu yang bersangkutan. Tema cerita film fiksi *Hipokrit* mengangkat tentang keadilan, pelecehan dan perjuangan hak dasar manusia. Tema tersebut merupakan sebuah respons atas sejumlah kasus pelecehan seksual yang terjadi sepanjang tahun 2018. Korban kasus pelecehan sering terpaksa dua kali menanggung kejahatan, yakni sebagai korban pelecehan seksual sekaligus menjadi korban kriminalisasi dan diskriminasi. Permasalahan tersebut memiliki benang merah yang sebenarnya sama, yaitu penyalahgunaan atas kuasa yang dimiliki oleh seseorang atau kelompok, sehingga menghasilkan ketidakadilan bagi korban atau pihak tertentu. Perlawanan atas ketidakadilan yang menimpa seseorang menjadi awal landasan pembuatan cerita film "*Hipokrit*". Seorang perempuan bernama Nia sangat ingin mendapatkan keadilan karena telah dirampas haknya, baik itu sebagai manusia yang mempunyai hak atas otoritas tubuhnya maupun sebagai warga negara yang mendapat jaminan perlindungan hukum. Harapan Nia untuk mendapatkan keadilan tersebut terpaksa pupus karena pelaku sempat lolos dari jeratan hukum, sehingga Nia berada di tengah keadaan yang surplus terhadap yang berkuasa dan defisit terhadap yang lemah. Hal tersebut membuat Nia terjebak diantara dua pilihan, apakah ia akan diam saja, pasrah menerima semua keadaan yang menimpa dirinya ataupun sebaliknya, memperjuangkan keinginannya.

Film secara umum dibagi atas dua unsur pembentuk, yakni unsur naratif dan unsur sinematik. Bisa kita katakan bahwa unsur naratif adalah bahan (materi) yang akan diolah, sedangkan unsur sinematik adalah cara (gaya) untuk

mengolahnya. Unsur naratif berhubungan dengan aspek cerita. Aspek cerita film fiksi terdiri dari tokoh, tujuan serta konflik yang saling berinteraksi satu sama lain.

Dalam konvensi Internasional (khususnya yang lebih diratifikasi pemerintah Indonesia), berkaitan dengan perlindungan hak asasi perempuan, maka pada tanggal 10 Desember 1948 menekankan bahwa “setiap manusia dilahirkan merdeka dan sama dalam martabat dan hak-haknya”. Artinya, hak asasi manusia (HAM) merupakan suatu hak yang melekat pada diri manusia, yang bersifat sangat mendasar dan mutlak diperlukan agar manusia dapat berkembang sesuai dengan bakat, cita-cita dan martabatnya (Kinasih 2007).

Nia sebagai tokoh utama di dalam film fiksi *Hipokrit* merupakan korban tindak pelecehan seksual. Pelecehan yang dialaminya merupakan bentuk penghinaan karena merendahkan martabat dan mengabaikan hak-haknya. Selain sebagai korban pelecehan, Nia merupakan korban dari kecurangan proses hukum yang dimanipulasi oleh pelaku pelecehan dengan memanfaatkan posisi dan kekuasaannya. Nia juga mendapatkan tindak diskriminasi gender dari orang disekililing nya. Semua hal itu merupakan tindakan yang memanasifestasikan ketidakadilan dan segala bentuk ketidakadilan tersebut bermukim didalam diri Nia.

Sebuah cerita bukan hanya tentang apa yang kita punya untuk disampaikan, tapi bagaimana kita menyampaikannya. Tokoh merupakan salah satu aspek cerita di film yang penyampaian, pembawaan dan pendiriannya penting di dalam film. Selain itu, tokoh juga menjadi bagian dari desain visual, terlebih apabila adegan di film mengandung sedikit atau tidak ada dialog. Desain visual tersebut bisa dikatakan merupakan cara (gaya) untuk membentuk tokoh secara visual yang akan mengekspresikan keadaan hati, pikiran dan membangkitkan karakter tokoh utama. Karakter merupakan sarana untuk membawa penonton ke dalam perjalanan emosi tokoh sepanjang cerita. Karakter membuka tempat-tempat tersembunyi dan mungkin sudut-sudut gelap di ruang hati dan pikiran tokoh. Layaknya didalam kehidupan nyata, kita banyak menyembunyikan sisi-sisi kehidupan kita. Kerakter pada tokoh merupakan keadaan laten yang harus

dimunculkan ke permukaan. Dalam novel, karakter dapat dideskripsikan secara langsung, namun berbeda dengan film. Di dalam film terdapat unsur sinematik, melalui unsur inilah karakter dapat diungkapkan.

Terdapat empat elemen pokok di dalam unsur sinematik, salah satunya adalah sinematografi. Sinematografi dapat didefinisikan sebagai seni dan teknologi dari pergerakan gambar fotografi. Salah satu tugas utama sinematografer adalah menciptakan dunia visual karakter tokoh di dalam film. Dunia visual ini adalah bagian penting dari bagaimana penonton akan mengkonsumsi cerita, bagaimana mereka memahami atau mengerti karakter tokoh serta motivasi tokoh tersebut. Oleh karena itu, Mata kamera menjadi mata tokoh utama di dalam film sebab semua yang terjadi di dalam film fiksi Hipokrit bermula pada tokoh utama dan digerakkan olehnya. Sinematografi tidak saja fokus terhadap aspek aspek teknis yang jauh lebih banyak melakukan perekaman yang baik secara teknis saja. Film secara material terdiri atau dibangun oleh hasil perekaman gambar-gambar. Gambar-gambar ini menimbulkan ilusi yang kuat sekali kepada penonton. Pengaruh timbal balik antara gambar-gambar film dan penonton pun disebabkan juga karena bentuk sinematografi mempunyai “nilai lebih”.

Sinematografi lebih dari merekam sebuah kejadian atau adegan belaka, namun sinematografi merupakan proses menyampaikan ide, menginterpretasikan emosi, suasana, semua bentuk komunikasi nonverbal dan menerjemahkan itu semua ke dalam visual. Sebagai sinematografer, menentukan dan menempatkan *camera angle* dengan saksama bukan saja dapat mempertinggi visualisasi dramatik cerita namun juga mempengaruhi penonton lewat identifikasi dari gambar yang tampil di layar dan membawa penonton lebih dekat untuk penyatuan diri dengan tokoh, sehingga dapat bereaksi menurut suasana hati dan mengalami emosi melalui karakter tokoh tersebut.

Camera angle menentukan berapa banyak area yang akan terekam oleh kamera dan dari titik pandang mana penonton menyaksikan kejadian. Hal tersebut dapat membangun keterlibatan penonton dengan tokoh di dalam film. Sinematografer dapat menyampaikan ide atas interpretasi dari tokoh utama

dalam film fiksi Hipokrit yang bernama Nia dengan mengkonsepkan *camera angle*. Sinematografer dapat menyampaikan bagaimana karakter Nia yang sudah terampas hak-haknya dan seluruh ketidakadilan terjadi kepadanya merespons /menyikapi dan memandang dunia di tempat ia hidup lewat subjektif *shot*. Ketidakadilan yang dirasakan oleh Nia merupakan hal yang tidak bisa diketahui secara langsung dikarenakan kita tidak memiliki akses langsung terhadap fenomena psikologis yang Nia rasakan. Sehingga sinematografer mengkonsepkan bentuk visual untuk melakukan pendekatan untuk memperkuat karakter tokoh Nia dengan menterjemahkan bahasa nonverbal, mengekspresikan ruang batin serta mengungkapkan ruang-ruang gelap di dalam diri Nia.

Sinematografer dapat menterjemahkan keadaan dan suasana hati Nia dalam situasi tertentu lewat *level angle*, ketika karakter Nia merasa lemah, tidak berdaya, tertekan bahkan saat dia telah mampu mengusai keadaan dan kepada siapa saja Nia percaya, kapan ia merasakan kesetaraan serta dimana saja ia merasa sedang berada di situasi yang nyaman. Sinematografer bisa mengomunikasikan dan memunculkan bahasa nonverbal dari karakter Nia yang memiliki dua sisi lain atau motif lain di dalam dirinya yang sengaja ia sembunyikan melalui posisi sudut kamera dari objek. Penataan *camera angle* menjadi penting pada penciptaan film fiksi Hipokrit dalam aspek visual, sehingga sinematografi bukan hanya tentang apa yang direkam namun bagaimana itu direkam.

Sebuah karya film dapat diolah menggunakan referensi gaya atau teknik apapun. Penggunaan *camera angle* dipilih karena cocok dengan film fiksi Hipokrit yang menghadirkan konflik yang sangat personal dari sudut pandang tokoh utama bernama Nia sebagai korban pelecehan seksual yang tidak mendapatkan keadilan namun dipaksa menerima kondisi tersebut. Selain itu Nia merupakan karakter yang tidak terlalu vokal dan ekspresif dalam mengungkapkan perasaan secara verbal. Dengan *camera angle*, sinematografer menciptakan dunia visual agar penonton dapat menyamakan/mengidentifikasi dirinya dengan Nia untuk ikut merasakan apa yang Nia rasakan. *Camera angle* dapat menunjukkan dualisme dari karakter Nia, membantu penonton mengerti

dan memahami tentang karakter Nia. *Camera angle* juga membangun keterlibatan penonton dengan menerjemahkan tentang apa yang terjadi dan bagaimana aksi reaksi Nia di dalam film bukan saja lewat visual matanya, namun juga lewat mata hati Nia sekaligus menembus insting bawah sadar dari karakter Nia dan mengungkapkan hasrat terpendam karakter Nia yang tidak diartikulasikan (diucapkan dalam bentuk percakapan). Hal-hal tersebut membuat *camera angle* efektif sebagai penguat karakter tokoh utama dalam sinematografi film fiksi “Hipokrit”.

B. Ide Penciptaan

Ide konsep sinematografi film fiksi Hipokrit muncul dari materi perkuliahan berupa karya iklan yang sempat diputar pada kelas sinematografi. Iklan tersebut bercerita tentang seorang anak yatim piatu yang berada di panti asuhan. Visual yang disajikan pada iklan tersebut sangat baik dalam menerjemahkan bahasa yang tidak terkomunikasikan oleh *voice over* dan dialog. Sinematografer dengan mengonsepskan penggunaan *camera angle* dapat memperlihatkan bagaimana seorang anak yatim piatu tersebut melihat dunia di sekelilingnya yang berbeda dengan orang lain bahkan anak lain yang memiliki orang tua. Kekosongan dan ketidakseimbangan menyelimuti anak yatim piatu tersebut di tengah dunia yang terlihat normal oleh sebagian tokoh. Anak yatim piatu tersebut pun di kemudian hari keluar dari panti asuhan karena sudah diasuh oleh orang tua angkatnya, seketika sudut pandang anak yatim piatu tersebut menjadi normal dalam melihat dunia, sama seperti anak-anak lain yang memiliki orang tua.

Dalam buku “*Film Theory An Introduction*” (2000, 2&22), Robert Stam menulis secara etimologi, bagaimana fungsi metafora (pemakaian kata atau kelompok kata bukan dengan arti yang sebenarnya atau sebagai gambaran yang melukiskan berdasarkan persamaan atau perbandingan) digunakan untuk menjelaskan banyaknya sudut pendekatan dalam istilah ‘film’, baik dari segi teknik, bentuk, fungsi ataupun filosofis yang dipahami sebagai cara merekam hidup atau melihat kehidupan, seperti: ‘film sebagai jendela dunia’, atau ‘film sebagai mimpi’ atau juga ‘film sebagai bahasa gambar’. Sementara itu, menurut

Garin Nugroho dalam wawancara yang dilakukan oleh Warning Magazine yang berjudul “Garin Nugroho: Film Itu Ruang Bebas Ekspresi Dan Demokrasi” Film memiliki kemampuan untuk bisa membuka kenyataan, menggugat, melawan tapi juga menghibur sekaligus menjadi visi serta dunia misteri bagi pembuat film. Penuturan film merupakan sebuah rangkaian dari kesinambungan gambar yang berubah-ubah dan menggambarkan sebuah aksi dan kejadian dari berbagai sudut pandang. Film memerlukan isi dan nilai visual dari sekian banyak gambar untuk bisa mengomunikasikan suatu ide atau tema yang spesifik, sehingga dalam pembuatan film, sinematografer tidak hanya menitikberatkan visualnya pada gambar-gambar artistik tanpa memerhatikan isinya, ataupun sebaliknya.

Konsep filmis tidak lain dari penceritaan melalui gambar (Peransi 2005, 24)

Film fiksi Hipokrit menghadirkan tokoh utama bernama Nia, seorang wanita korban pelecehan yang tidak mendapatkan keadilan atas kasus yang menimpanya karena pelaku pelecehan mempunyai posisi dan kekuasaan lebih kuat (secara sosial maupun materi) dibanding Nia, sehingga ia terpaksa beberapa kali menanggung kemalangan, yakni sebagai korban pelecehan seksual sekaligus korban kriminalisasi dan diskriminasi. Hal tersebut membuat Nia sangat ingin mendapatkan keadilan dan memiliki dendam tersebut terhadap pelaku. Pelaku dari kasus pelecehan tersebut adalah Adrian merupakan ayah dari kekasih Nia. Karakter Nia dan seorang anak yatim piatu di dalam iklan yang sudah dijelaskan di atas memiliki persamaan, mereka sama sama mempunyai konflik yang sangat personal, yakni Nia korban pelecehan yang tidak mendapatkan keadilan dan seorang anak kecil yang tidak mempunyai orang tua atau keluarga yang utuh. Konflik yang mereka hadapi sangatlah personal dan hanya dirasakan oleh segelintir orang.

Sinematografi mencakup perlakuan sineas terhadap kamera serta data mentah yang dihasilkan oleh kamera tersebut. Sineas tidak hanya sekedar merekam sebuah adegan semata, namun juga harus mengontrol dan mengatur bagaimana adegan tersebut akan diambil. *Camera angle* menentukan sudut pandang serta luas cakupan wilayah yang bisa direkam pada suatu *shot*. *Camera*

angle dapat menambah variasi dan dampak di dalam penceritaan film. Sinematografer dapat menerjemahkan dan mengekspresikan suasana hati, batin dan emosi dari tokoh utama dengan mengonsepan *camera angle*. Hal tersebut membuat film fiksi Hipokrit melemparkan kenyataan-kenyataan yang dirasakan tokoh perempuan bernama Nia di dalam dirinya dengan segala ketidakadilan yang bersarang ditubuhnya dan juga mengungkapkan perlawanan atas ketidakadilan tersebut dengan caranya sendiri. Sehingga, penonton bisa memahami serta merasakan hal yang sama lewat identifikasi gambar yang tampil di layar dan membawa penonton lebih dekat untuk menyatukan diri dengan tokoh utama yang mempunyai konflik sangat personal. Oleh karena itu, penulis sebagai sinematografer di dalam penciptaan karya film fiksi Hipokrit merasa bahwa lewat penggunaan konsep *camera angle* dapat memperkuat karakter tokoh utama.

C. Tujuan dan Manfaat

1. Tujuan Penciptaan:

- a. Menterjemahkan kebisuan seorang wanita ketika dihadapkan bentuk pelecehan seksual serta mengekspresikan perasaan dendam dari seorang wanita yang merupakan tokoh utama di dalam film fiksi Hipokrit bernama Nia.
- b. Pengaplikasian *camera angle* sebagai salah satu aspek yang bisa memperkuat karakter tokoh utama dalam film.
- c. Menciptakan sebuah karya film dengan penerapan *camera angle* untuk memberi variasi bentuk *shot* dalam film.

2. Manfaat Penciptaan:

- a. Memberikan tontonan dan referensi penuturan sebuah film yang merekam kejadian/peristiwa dari berbagai titik pandang dan sudut pandang.
- b. Menambah ide atau wacana baru yang menarik dalam pengembangan penciptaan film fiksi ataupun membuka wawasan dan sebagai refrensi di ranah studi film.

D. Tinjauan Karya

1. Film *Black Swan*



Gambar 1.1 Poster Film *Black Swan*

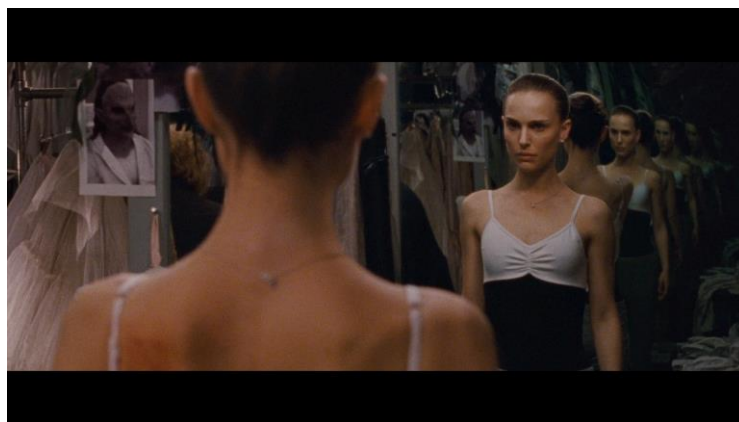
Judul	: <i>Black Swan</i>
Sutradara	: Darren Aronofky
Sinematografer	: Matthew Libatique
Tahun	: 2010
Durasi	: 1 jam 50 menit

Film *Black Swan* mengikuti kisah dari Nina, seorang balerina di sebuah perusahaan balet kota New York yang kehidupannya, seperti semua orang dalam profesinya, benar-benar penuh dengan tarian. Dia tinggal bersama ibu nya, merupakan seorang pensiunan balerina bernama Erica yang dengan semangat mendukung ambisi profesional putrinya. Direktur artistik Thomas Leroy memutuskan untuk menggantikan balerina utama Beth MacIntyre untuk produksi pembukaan musim baru mereka saat itu, bertema Swan Lake, Nina adalah balerina pilihan pertamanya. Tetapi Nina memiliki pesaing, penari baru, bernama Lily. Swan Lake membutuhkan penari yang dapat memainkan White

Swan dengan polos dan anggun, dan Black Swan, yang mewakili tipu daya dan sensualitas. Nina sangat cocok dengan peran White Swan tetapi Lily adalah personifikasi Black Swan. Ketika dua penari muda memperluas persaingan mereka menjadi persahabatan yang terpelintir, Nina mulai lebih banyak berhubungan dengan sisi gelapnya dengan kecerobohan yang mengancam untuk menghancurkan dirinya sendiri.

Aspek sinematografi di dalam film *Black Swan* secara efektif menggunakan perpaduan antara *camera angle* dan *movement camera* untuk menyampaikan dualisme karakter tokoh utamanya. Perubahan sudut dari objek (penempatan posisi kamera dari objek) dalam satu *shot* menghasilkan *look room* atau *screen direction* yang berbeda serta lebih dari itu, hal tersebut mempengaruhi representasi prespektif/sudut pandang yang berbeda terhadap satu objek. Sinematografer dengan mengonsepan *camera angle* dengan cara merubah sudut dari objek dapat menggambarkan tokoh utama yang mempunyai dualisme karakter, baik yang positif maupun negatif, nyata maupun ilusi, sebagai *black swan* maupun *white swan*.

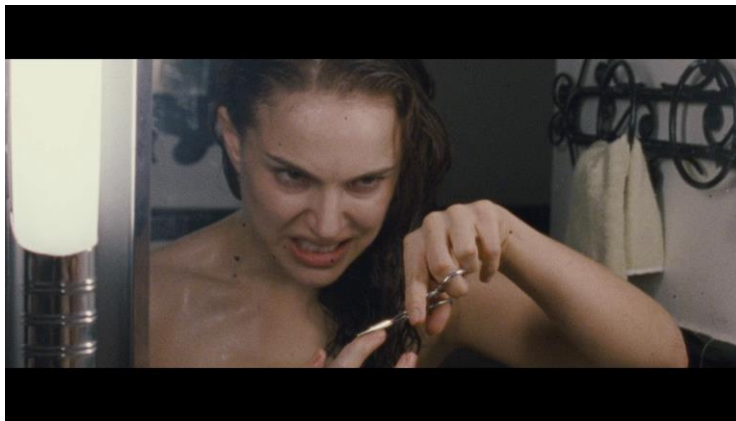
Perubahan sudut dari objek (penempatan posisi kamera dari objek) di dalam film fiksi Hipokrit bukan untuk menunjukkan karakter yang mempunyai dua kepribadian yang bertentangan, namun untuk memperkuat karakter tokoh utama yang mempunyai sisi lain dan motif lain di dalam dirinya yang sengaja ia sembunyikan.



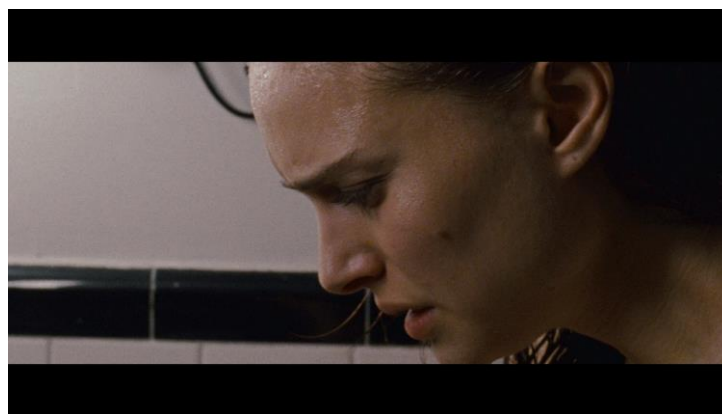
Gambar 1.2. Contoh *shot* film *Black Swan* yang direkam dari sisi sebelah kanan pemain



Gambar 1.3. Contoh shot film Black Swan yang direkam dari sisi sebelah kiri pemain



Gambar 1. 4. Contoh *shot* dengan *look room* sebelah kanan pemain film Black Swan.



Gambar 1.5. Contoh shot dengan *look room* sebelah kiri pemain film Black Swan.

2. Film *The Killing of a Sacred deer*



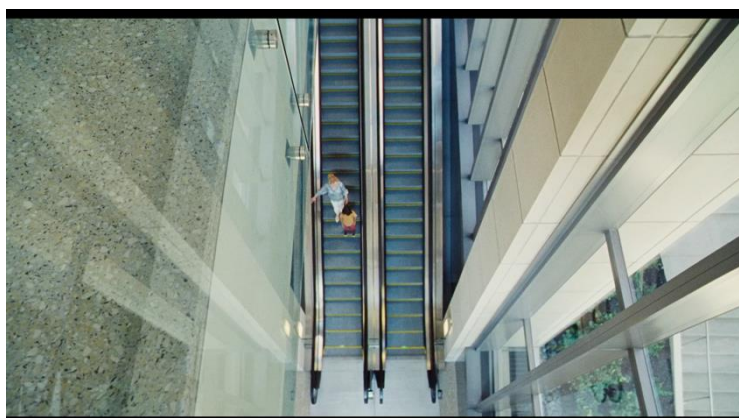
Gambar 1.6. Poster film *The Killing of a Sacred Deer*.

Judul	: <i>The Killing of a Sacred Deer</i>
Sutradara	: Yorgos Lanthimos
Sinematografer	: Thimios Bakatakis
Tahun	: 2017
Durasi	: 2 jam 1 menit

Film *The Killing of a Sacred Deer* bercerita tentang Dr. Steven Murphy, merupakan seorang dokter bedah jantung yang hidupnya sempurna bersama istri dan dua anaknya serta Martin, seorang pemuda yang ayahnya meninggal di meja operasi. Sedikit demi sedikit, ikatan yang dalam dan empatik mulai terbentuk antara Martin dan ahli bedah kardiotoraks yang disegani, Dr Steven Murphy. Mula-mula, hadiah mahal dan undangan makan malam segera membuat Martin diterima dengan hangat di keluarga Dr. Steven yang sempurna, meskipun sejak awal, perasaan yang samar-samar, namun menakutkan menaungi niat jujur Martin. Kemudian, mendadak, keluarga sempurna itu dihantam oleh hukuman yang kejam, pada saat yang sama, semuanya mulai berantakan karena orang tak

berdosa yakni kedua anak Murphy harus menanggung derita atas apa yang dilakukan oleh ayahnya. Pada akhirnya, ketika dosa satu orang membebani seluruh keluarga, hanya keputusan yang tak terbayangkan dan menuntut pengorbanan murni lah yang bisa menyelesaikan kekacauan yang terjadi di dalam keluarga Murphy.

Di dalam film *The Killing of a Sacred Deer*, sutradara dan sinematografer dalam meningkatkan *psikodrama*, mereka mengkonstruksikan visualnya dengan menempatkan dan mengatur *level angle* kamera, sehingga menghadirkan visual yang unik dan meresahkan. *High angle* dan *Low angle* sering kali muncul ketimbang *level angle* yang normal, hal tersebut digunakan untuk mendukung ruang penceritaan film, di mana *low angle* digunakan untuk membangkitkan dunia yang arogan dari materialistis dan rasionalistas, sementara *high angle* mewakili kehadiran entitas lain yang meresahkan guna memperlihatkan tokoh di dalam film berada di bawah ancaman kekuatan supranatural. Pada film *Hipokrit*, *level angle* digunakan untuk memperkuat dan membedakan tokoh yang berkuasa dan yang lemah karena tidak bisa berbuat banyak di dalam situasi tertentu. *Level angle* juga digunakan untuk menggambarkan situasi, dimana dalam film *Hipokrit* terjadi kontras sosial terhadap penegakan hukum dan keadilan. *Level angle* juga akan digunakan untuk mewakili suasana hati atau kondisi psikologis tokoh di dalam situasi emosional tertentu.



Gambar 1. 7. Contoh penggunaan *high angle* dalam film *The Killing of a Sacred Deer*.



Gambar 1.8. Contoh penggunaan *high angle* dalam film *The Killing of a Sacred Deer*.



Gambar 1.9. Contoh penggunaan *low angle* dalam film *The Killing of a Sacred Deer*.



Gambar 1.10. Contoh penggunaan *low angle* dalam film *The Killing of a Sacred Deer*.

3. Film V For Vendetta



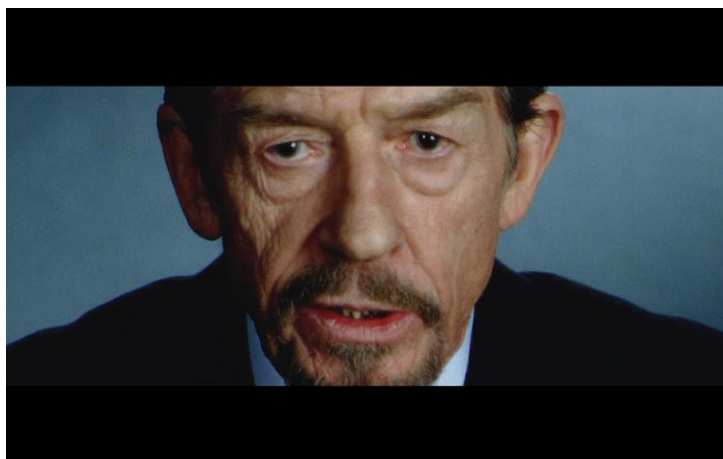
Gambar 1.11. Poster film V for Vendetta

Judul	: V for Vendetta
Sutradara	: James McTeigue
Sinematografer	: Adrian Biddle
Tahun	: 2005
Durasi	: 2 jam 13 menit

Film *V for Vendetta* dibuka dengan plot bubuk mesiunya Guy Fawkes Pada tahun 1605, ia berencana untuk meledakkan gedung parlemen Inggris dengan mesiu. Rencana tersebut gagal, dan Fawkes pun dihukum gantung. Ratusan tahun kemudian, ada orang yang meneruskan tekadnya dan membuat semua orang mengingat tanggal 5 November. Inggris pada tahun 2030 telah dikuasai oleh pemerintah Totalitarian bernama Adam Sutler dari partai Norsefire yang menyebar propaganda kemana mana. Monarki Inggris telah jatuh, dan dunia diancam oleh pandemik penyakit. Evey Hammond seorang wanita cantik yang bekerja untuk televisi nasional Inggris, melanggar jam malam dan tertangkap oleh polisi Norsefire kemudian muncullah V, seorang revolusioner yang

menyelamatkan Evey dan membawanya melihat penghancuran Old Bailey. Esoknya “Tanggal 5 November” V menyandera stasiun pusat televisi untuk menyiarkan pidato pada seluruh rakyat Inggris agar mengingat hari 5 November sekaligus tantangan bagi pemerintah, bahwa dalam setahun V akan kembali pada tanggal 5 November. Pada saat pelarian V nyaris tertangkap tetapi diselamatkan oleh Evey, Evey jatuh pingsan terpukul oleh anggota Norsefire sehingga V terpaksa membawanya ke markasnya. Selama Evey di kurung di markas, V membunuh para petinggi pemerintah Norsefire satu per satu. dalam rencananya menyatukan rakyat untuk menggulingkan pemerintah pada tanggal 5 November.

Dalam film *V for Vendetta*, sinematografer sangat efektif dalam menggambarkan keadaan serta status atau jabatan para tokoh di dalam film. Pada pengenalan seorang tokoh yang bernama Adam Sutler yang menjabat menjadi konselor Inggris, sinematografer merekam tokoh tersebut dengan sebuah *big close up* dan menempatkan kamera sejajar dengan subjek, sehingga menghasilkan ukuran subjek yang besar, tepat berada di tengah layar sehingga ia terlihat sebagai tokoh yang mendominasi.



Gambar 1.12. Contoh *subject size* yang besar pada film *V for Vendetta*.

Di lain *shot*, dengan *shot size* yang berbeda dan penempatan sudut kamera tetap sejajar dengan subjek menghasilkan ukuran subjek yang berbeda namun konselor Sutler tetap lebih dominan secara ukuran daripada lima orang di depannya. Hal ini menunjukkan bahwa konselor Sutler merupakan tokoh yang penting, berkuasa dan kuat (dari segi posisi dan status tokoh). *Shot* ini juga menunjukkan

karakter konselor yang tegas, disiplin ketat dan kekuasaan yang kokoh lewat elemen visual di dalam film



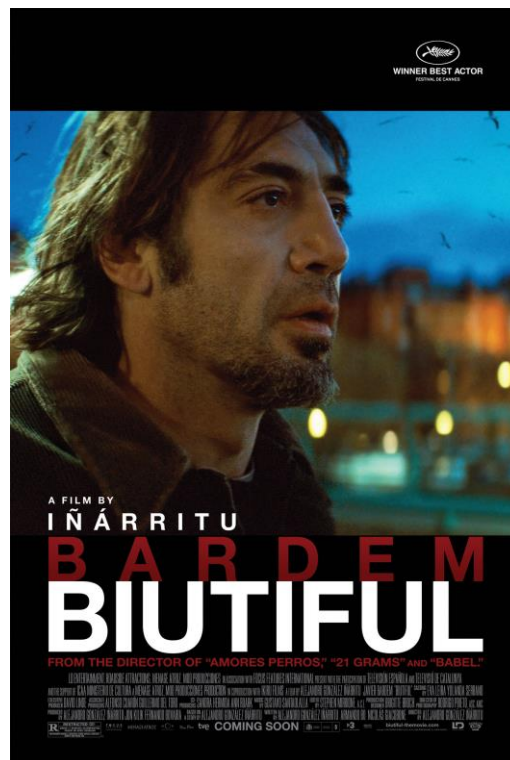
Gambar 1.13. Contoh perbandingan *subject size* pada film V for Vendetta.

Shot kemudian berubah dan merekam kelima tokoh yang sedang berbicara dengan konselor, sinematografer memperlihatkan lima tokoh yang tampak lebih kecil, menunjukkan bahwa kelima tokoh tersebut merupakan bawahan konselor. *Shot* ini juga menggunakan tipe *camera angle POV* sang konselor, dengan begitu memperlihatkan tokoh konselor yang memandang rendah kelima tokoh tersebut sehingga menunjukkan arogansi sang konselor. Lewat penataan *camera angle*, sinematografer menghasilkan ukuran subjek yang kontras untuk menunjukkan status dan jabatan para tokoh, di mana sang konselor yang berkuasa ditampilkan dengan ukuran yang hampir memenuhi *frame* oleh dirinya sendiri, sementara bawahan nya, walaupun berlima, namun ukuran nya tetap kecil. Pada film Hipokrit pengaplikasian ukuran subjek yang dihasilkan oleh penataan *camera angle* digunakan untuk memperlihatkan pertentangan tokoh dengan lingkungan maupun dengan tokoh lain.



Gambar 1.14. Contoh *subject size* yang kecil pada film *V for Vendetta*.

4. Film *Biutiful*



Gambar 1.15. Poster film *Biutiful*.

Judul	: <i>Biutiful</i>
Sutradara	: Alejandro González Iñárritu
Sinematografer	: Rodrigo Prieto
Tahun	: 2010

Durasi : 2 jam 28 menit

Film *Beautiful* bercerita tentang kehidupan Uxbal, ia merupakan seorang bapak yang mempunyai dua orang anak. Dia menghidupi keluarganya sendirian. Istrinya mengidap depresi akut, sering mabuk, dan tidak bisa diandalkan untuk menangani pekerjaan rumah sehari-hari. Setiap harinya Uxbal berurusan dengan dua dunia. Beberapa kali Uxbal bicara dengan arwah di dunia lain, untuk menyampaikan pesan kepada relasi mereka yang masih hidup. Berkat talentanya tersebut, Uxbal kerap memperoleh sumbangan uang. Seringnya Uxbal berkutat di dunia nyata, melakukan transaksi-transaksi di bawah meja dengan polisi. Melalui transaksi-transaksi tersebut, Uxbal berusaha menjaga hajat hidup sekelompok imigran ilegal dari Senegal dan Republik Rakyat Cina. Para imigran tersebut jadi punya kesempatan bekerja di Barcelona. Di tengah itu semua adalah kanker yang menggerogoti ginjal, hati, dan tulang Uxbal. Perlahan tapi pasti garis hidup Uxbal mendekati ajalnya.

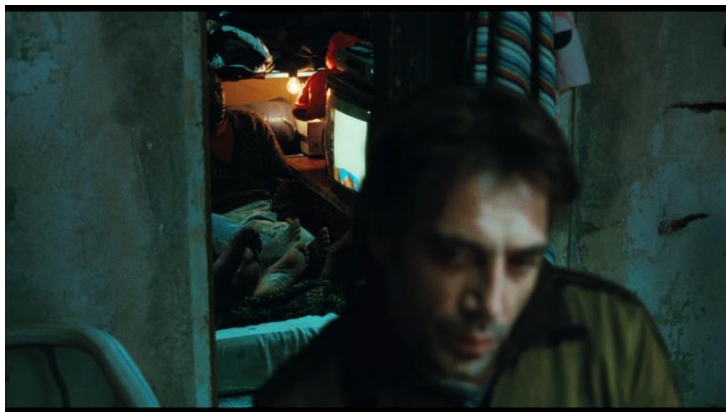
Penataan cahaya dan konsep warna pada film ini sangat baik sehingga mampu menambah nilai estetika dan menambah lapisan makna di dalam visual. Pencahayaan yang kontras digunakan untuk menggambarkan atas apa yang Uxbal perjuangkan dengan bagaimana tindakannya sehari-hari. Uxbal disatu sisi terlihat sangat heroik atas apa yang ia perjuangkan, yakni kelayakan hidup anaknya, namun disisi lain untuk mewujudkan hal tersebut ia terpaksa menjalani kehidupan di kota yang tersedak oleh moralitasnya sendiri dan Uxbal terjebak di dalam lingkaran setan. Semua orang harus mengandalkan satu sama lain, namun tidak ada yang benar-benar bisa diandalkan, sehingga apa yang dimaksud lingkaran setan adalah lingkaran eksploitasi sesama manusia. Warna yang digunakan dominan warna biru yang membawa suasana dingin dan kesendirian dalam menyelimuti atmosfer visual. Warna merah dan warna kuning walaupun tidak sedominan warna biru namun sering mengisi visual untuk menggambarkan kenyamanan dan kekerasan.

Pada film fiksi Hipokrit penggunaan pencahayaan kontras digunakan untuk menciptakan ilusi 3 dimensi, memfokuskan penonton kepada objek utama di dalam sebuah *shot* dan mendukung suasana emosional terhadap karakter Nia.

Penggunaan warna di dalam film fiksi Hipokrit akan lebih dominan pada warna merah, biru dan kuning. Warna-warna tersebut bukan berarti di dalam film hanya terdiri dari ketiga warna saja, namun akan diisi warna lain untuk mendukung kesan realistis.



Gambar 1. 16. Contoh penggunaan pencahayaan yang kontras pada film Biutiful.



Gambar 1. 17. Contoh penggunaan warna biru, kuning, merah pada film Biutiful.