

ARTIKEL JURNAL

PENCIPTAAN KARYA SENI TUGAS AKHIR S1
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

Kepada

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

2020

**PENCIPTAAN KARYA SENI TUGAS AKHIR S1 *CAMERA ANGLE*
SEBAGAI PENGUAT KARAKTER TOKOH UTAMA DALAM
SINEMATOGRAFI FILM FIKSI “HIPOKRIT”**

Ryanta Ronaldy Dharmawan¹

1510757032

Program Studi Film dan Televisi

Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Jl. Parangtritis No.KM. 6,5, Glondong, Panggunharjo, Kec. Sewon, Bantul,

Daerah Istimewa Yogyakarta 55188

Telp. 0274-379133, 373659

Email : ryanta42@gmail.com, arts@isi.ac.id

ABSTRACT

The final work of art creation entitled Camera Angle as the Strengthening of the Main Character in Cinematography Fictional Film "HIPOKRIT" is a film work that explores camera angles so as to produce a variety of shot shapes from various angles and points of view. The camera angle in the fictional film Hipokrit cinematography aims to translate and express the non-verbal language that exists and hides within the main character (true character) of the Hipocrit fiction film named Nia in order to reveal and strengthen its character. The object of art creation in the fictional film Hipokrit is a character named Nia. Nia is a woman, where various forms of injustice live in her. Nia has a hidden desire within her in the form of revenge for justice. This desire is the key to the true character of a character in a fictional film. The concept of creating this work is emphasized in the cinematography in the film by using the concept of camera angle. Camera angle determines the viewpoint (point or angle from which something is seen) the audience and the area covered or recorded in the shot. Camera angle is applied by adjusting or positioning the subjective camera angles, level angle, subject angle and subject size.

Keywords: *Camera angle, cinematography, character, film*

¹Korespodensi Penulis :

Telp. 089636328288

Email : Ryanta42@gmail.com

Alamat : Perumahan Aneka Elok, blok D.3 no.22 Penggilingan, Cakung, Jakarta Timur, Jakarta, Indonesia.

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

PENDAHULUAN

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. Tema cerita film fiksi Hipokrit mengangkat tentang keadilan, pelecehan dan perjuangan hak dasar manusia. 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.

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 membuka tempat-tempat tersembunyi dan mungkin sudut-sudut gelap di ruang hati dan pikiran tokoh. Karakter pada tokoh merupakan keadaan laten yang harus dimunculkan ke permukaan.

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 bermuara pada tokoh utama dan digerakkan olehnya.

Sinematografi merupakan proses menyampaikan ide, menginterpretasikan emosi, suasana, semua bentuk komunikasi nonverbal dan menerjemahkan itu semua ke dalam visual. *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.

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.

Tujuan dari penciptaan dari karya ini adalah untuk 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, mengaplikasikan *camera angle* sebagai salah satu aspek yang bisa memperkuat karakter tokoh utama dalam film dan menciptakan sebuah

karya film dengan penerapan camera angle untuk memberi variasi bentuk shot dalam film.

Film terdiri dari sekian banyak shot. Shot merupakan perekaman satu kejadian atau adegan, unit terkecil dari informasi visual yang direkam pada satu waktu oleh kamera dan menunjukkan sebuah adegan dari sudut pandang tertentu. Proses pembuatan film merupakan keahlian kreatif dan teknis secara bersamaan. Seorang filmmaker tidak hanya sekedar merekam sebuah adegan semata, namun juga harus mengontrol dan mengatur bagaimana adegan tersebut akan direkam. Selain itu, tugas utama filmmaker juga menciptakan dunia visual para tokoh di dalam film.

This visual world is an important part of how the audience will perceive the story; how they will understand the characters and their motivations (Brown 2016, 2).

Dunia visual ini adalah bagian penting dari bagaimana penonton akan mengkonsumsi cerita di dalam film; bagaimana mereka akan memahami karakter tokoh dan motivasi mereka. Hal tersebut penting karena karakter merupakan jantung dari cerita, film hal yang membuat semuanya bergerak dan entitas yang menghidupkan cerita film (Aristo and Shiddiq 2017, 107).

Sinematografi adalah perlakuan terhadap kamera dan filmnya, serta hubungan kamera dengan obyek yang diambil (Pratista 2017, 24)

Untuk menambah lapisan makna dan subteks ke “konten” film (aktor, set, dialog dan adegan) terdapat variasi dan teknik seinematografi yang bisa digunakan oleh sinematografer. Film berbeda dengan pertunjukkan teater atau opera. Di dalam film, penonton dapat menyaksikan pemain, setting dan adegan pada posisi yang bervariasi di momen tertentu yang diwakilkan oleh gambar hasil perekaman dari kamera (*shot*). Setiap shot membutuhkan penempatan kamera di posisi terbaik pada momen khusus/tertentu di dalam naratif film.

Theatrical presentations such as Mèliès films are a series of scenes that the audience observe from their individual single viewpoint. Film storytelling gradually evolved a technique that allowed multiple perspectives or viewpoints without disrupting the audience's involvement with the story (Ward 2003, 3).

Camera angle menentukan sudut pandang (titik atau sudut darimana sesuatu

dilihat) penonton dan area yang tercakup atau terekam di dalam shot. Penonton menyaksikan serangkaian gambar yang terus berubah, gambar tersebut menyikapkan berbagai peristiwa dari berbagai sudut pandang. Hal itu dapat menciptakan persepsi dan reaksi emosi tertentu dari penonton terhadap objek dan peristiwa yang direkam. emosi dan persepsi tertentu yang diciptakan oleh shot merupakan kemampuan gambar untuk menyampaikan makna tertentu atau makna yang sebenarnya di dalam cerita.

The camera angle determines both audience viewpoint and area covered in the shot (Mascelli 1998, 11).

Dalam film fiksi Hipokrit, *camera angle* digunakan sebagai kendaraan untuk menyampaikan sudut pandang personal dan motif Nia yang tidak disampaikan secara verbal baik kepada tokoh-tokoh di dalam film maupun terhadap penonton. Baik itu bagaimana Nia melihat dunia sebagai individu yang mengalami segala bentuk ketidakadilan, seperti apa suasana lingkungan yang ia huni, bagaimana perasaan dan emosi ia sebagai individu dalam menghadapi individu lain di situasi tertentu, seperti apa konflik batin yang ia alami dan motif yang ia lakukan. Untuk mencapai hal tersebut *camera angle* diaplikasikan dengan subjektif *camera angles*, *level angle*, *subject angle* dan *subject size*. Subjektif *camera angle* digunakan dengan cara kamera berpindah tempat dengan tokoh Nia. Subjektif *camera angle* dapat merekam kondisi mental yang tidak seimbang dari pemain subjektif untuk membawa penonton lebih dekat dengannya. Dengan subjektif *camera angles*, sinematografer dapat menyampaikan ide atas analisis dan interpretasi dari naskah tentang bagaimana pandangan pribadi seorang tokoh Nia di dalam film terhadap dunianya (hal-hal di sekitar Nia) serta membangun nilai emosional dan hasrat dari karakter Nia. Pada film fiksi Hipokrit, penonton akan dibawa oleh sinematografer untuk bertukar tempat melihat adegan bukan saja lewat mata Nia, namun lewat mata hatinya. Penonton akan melihat segalanya secara subjektif (sangat pribadi), tentang bagaimana Nia melihat dunianya.

Subjektif camera angle dari tokoh Nia akan disajikan dengan komposisi gambar yang terbalik. Komposisi gambar terbalik merupakan interpretasi dari hasil analisis karakter Nia, dimana sinematografer menghadirkan komposisi yang

berlawanan dengan hukum gravitasi. Hal ini menyebabkan pertentangan respon antara kombinasi mata dan otak dari manusia sehingga muncul perasaan terganggu dan resah, perasaan tersebut juga merupakan perasaan yang ingin dibangun guna memperkuat karakter Nia secara emosional karena disepanjang film Nia terus mendapatkan bentuk ketidakadilan. Penggunaan subjektif *camera angle* dengan komposisi gambar terbalik melibatkan penonton ke dalam film menjadi Nia yang melihat dunia disekitarnya yang tidak seimbang, tidak stabil, berlawanan dengan apa yang ia kerjakan sebagai penegak keadilan sementara ia sulit mendapatkan keadilan serta berlawanan dengan cara orang lain yang melihat dunia dengan normal. Karena menentang hukum gravitasi, konsep ini juga akan membangun akal atau perasaan memberontak pada manusia, hal tersebut merupakan hasrat Nia yang sangat ingin memberontak terhadap ketidakadilan yang menyimpannya dengan cara balas dendam. Sehingga, Penonton akan menerima kesan untuk lebih memahami true character dari Nia, mereka bukan hanya sekedar melihat gambar-gambar yang jelas dan berkelanjutan tentang apa yang sedang terjadi

Level angle merupakan pengaturan posisi kamera secara garis vertikal dalam memperlihatkan setting atau sebuah objek. Pengaturan posisi sudut kamera secara vertikal mempengaruhi bagaimana sebuah objek di dalam gambar ditafsirkan. *Level angle* yang diaplikasikan di dalam film fiksi Hipokrit terdapat tiga macam, yakni *eye level*, *low angle* dan *high angle*. *Level angle* memainkan peran penting dalam bagaimana *camera angle* berinteraksi dengan pandangan dan persepsi tokoh Nia. *Level angle* digunakan untuk menunjukkan pandangan Nia terhadap suasana dan keadaan lingkungan tempat ia hidup. Dimana keadaan tempat Nia hidup terjadi kontras status sosial, ekonomi maupun gender. Hal itu membuat suasana kesetaraan dan keseimbangan antara yang lemah dan yang berkuasa sulit didapatkan. Selain itu, *level angle* menterjemahkan persepsi Nia terhadap tokoh-tokoh disekitarnya. Terhadap siapa saja Nia percaya maupun kurang percaya, merasakan kesetaraan dan keseimbangan. Pada beberapa *scene* di dalam film, ketika Nia berinteraksi dengan karakter lain akan didominasi dengan *level angle low* dan *high*.

Subject angle seperti *horizontal camera angle* merupakan penempatan sudut kamera dari objek yang membentuk sebuah garis lingkaran utuh dan di tengah garis

lingkaran tersebut terdapat pemain. *Horizontal camera angle* akan digunakan untuk menunjukkan karakter Nia yang mempunyai dua sisi dalam menjalani kehidupan ataupun melakukan sesuatu, baik itu secara motif maupun secara emosional. *Horizontal camera angle* nantinya akan dipadukan dengan *movement camera* yang berupa *arc* sehingga menghasilkan komposisi berbeda yang salah satunya mempengaruhi *look room* (merupakan ruang kosong yang kita berikan dalam *frame*, antara mata pemain dan tepi bingkai yang berlawanan dengan wajah). Konsep ini memungkinkan penonton melihat satu objek dari dua titik pandang yang berbeda sehingga menghasilkan dua latar belakang berbeda juga. Hal tersebut menciptakan disorientasi sehingga menghasilkan nilai kontras terhadap suasana hati, emosi dan motif terhadap objek yang direkam yaitu Nia. Selain itu, setting tempat yang sederhana bisa terlihat menjadi lebih dalam dan dinamis.

Horizontal camera angle yang dipadukan dengan *movement camera (arc camera)* akan muncul pada *scene-scene*, dimana Nia merupakan karakter yang pendiam dan tenang, menjadi sangat emosional, ketika Nia berpura-pura dalam keadaan baik-baik saja dalam menjalani hidupnya di depan tokoh lain dan ketika Nia berkata “tidak ada yang kebetulan di dunia ini” untuk memperkuat secara visual bahwa semua yang terjadi merupakan rencana Nia dari awal.

Subject size merupakan *image size*, adalah ukuran dari subjek yang berhubungan dengan keseluruhan di dalam *frame* serta menentukan *type of shot*. *Contrasting shots* digunakan dengan menghasilkan *subject size* yang saling berlawanan. Penggunaan *contrasting shots* dilakukan dengan cara mengatur jarak kamera dengan subjek. Konsep *subject size* dengan menggunakan *contrasting shot* digunakan untuk menunjukkan karakter Nia yang merasa terjebak, terisolasi dan terhimpit lewat *close-up* pada saat makan malam di dalam rumah Adrian yang luas, suasananya stabil dan nyaman.

PEMBAHASAN HASIL PENCIPTAAN

A. Subjektif *camera angle* merupakan salah satu tipe *camera angles* yang digunakan dalam sinematografi film fiksi Hipokrit.

The subjective camera films from a personal viewpoint. The audience participates in the screen action as a personal experience (Mascelli 1998, 14).

Penggunaan subjektif *camera angle* pada film fiksi Hipokrit digunakan dengan cara kamera berpindah tempat dengan seseorang dalam merekam kejadian atau adegan di dalam film. Cara tersebut mengikuti salah satu dari 3 cara yang disebutkan oleh Joseph V. Mascelli (1998:14) di dalam bukunya.

Subjektif *camera angle* membuat perekaman dari sudut pandang pribadi/personal tokoh utama film fiksi Hipokrit yang bernama Nia. Kamera bukan saja merekam kejadian atau adegan sebatas dari mata (titik pandang) Nia secara teknis, namun lebih dalam lagi, kamera dapat merekam peristiwa melalui mata hati/pikiran dari Nia.

The subjective player may, therefore, see events through his mind's eye as a series of individual images, instead of a continuous happening (Mascelli 1998, 18).

Hal tersebut membuat subjektif *camera angle* pada film fiksi Hipokrit dipengaruhi oleh nilai-nilai subjektif dari tokoh utama bernama Nia. Nilai-nilai subjektif tersebut seperti yang sudah dijelaskan pada bab sebelumnya, yakni berkaitan dengan pendapat, pendirian atau pikiran menurut pandangan pribadi Nia tentang sesuatu hal, keadaan emosional Nia, perhatian atau sorotan pribadi, masalah pribadi yang berhubungan dengan perasaan Nia, hubungan atau kesehatan Nia, sifat seseorang menyangkut kehidupan dan kepribadiannya.



- **SCENE 3 INT. KAFE: MEJA MAKAN – MALAM.**







Scene 3 berisi tentang Nia yang sedang makan malam bersama tunangannya, bernama Faris. Mereka berdua makan di sebuah tempat makan pada malam hari setelah sebelumnya menonton sebuah film. Di awal *scene 3* terlihat Nia yang sedang termenung akan suatu hal, kemudian tidak lama setelah itu Faris menegur Nia agar mulai menyantap hidangan yang sudah tersedia di meja. Nia tersadar dan tersenyum kemudian mulai menyantap makanan yang ada di depannya. Ditengah Nia makan, Faris mulai membuka pembicaraan tentang seorang tokoh wanita di dalam film yang baru saja

mereka tonton. Faris mempertanyakan dan terkesan memberikan penilaian negatif terhadap tokoh wanita di dalam film tersebut dikarenakan wanita itu sudah tidak perawan akibat diperkosa pacarnya dan ia hidup dikultur masyarakat yang tidak bisa menerima realitas tersebut.

Nia mempunyai pandangan berbeda dengan Faris dan mulai mendebat pendapat Faris yang terkesan menyalahkan tokoh wanita tersebut. Menurut Nia, wanita tersebut seolah-olah disalahkan atas kesalahan atau bencana yang menimpa dirinya lantaran penilaian negatif yang diberikan oleh Faris, terlebih pada kasus ini pelaku merupakan pacar dari korban. Nia juga sangat serius dan emosional menanggapi Faris karena menurut Nia, khususnya pada kasus ini, korban menanggung dua kali kejahatan yakni pelecehan seksual dan diskriminasi sehingga menghasilkan ketidakadilan secara hukum maupun sosial.

Faris tidak mengetahui bahwa Nia sebenarnya merupakan korban pelecehan yang tidak mendapatkan keadilan akibat kriminalisasi proses hukum. Hal itu membuat Nia bisa merasakan hal yang sama dengan tokoh wanita tersebut. Kebenaran itu tidak mungkin diberitahukan kepada Faris karena alasan tertentu yang akan dibuka di akhir film. Faris mengakhiri perdebatan tersebut dengan menegaskan pandangannya bahwa keperawanan itu merupakan persoalan moral yang serius. Nia semakin emosi karena menurutnya keperawanan bukan menjadi tolak ukur dari moral seseorang, terlebih apabila seorang wanita kehilangan keperawanannya bukan atas dasar kehendak dirinya sendiri, seperti yang menimpa Nia.

| NO | STORYBOARD | SCREENSHOT FILM |
|----|---|--|
| 1 |  |  |

| | | |
|---|--|---|
| 2 |  |  |
| 3 |  |  |
| 4 |  |  |

B. *Subject angle*



Film fiksi Hipokrit menggunakan *subject angle* untuk mengeksplorasi posisi/sudut kamera yang merekam dan bergerak dari sisi/sudut kiri ke kanan ataupun sebaliknya dalam merekam tokoh utama bernama Nia. Kamera akan bergerak dari sisi/sudut kiri ke kanan ataupun sebaliknya pada saat merekam Nia di momen tertentu untuk menghasilkan nilai positif dan negatif pada satu objek (Nia) yang direkam. Secara teknis, pengaplikasian konsep *subject angle* ini dilakukan dengan cara kamera yang akan mulai merekam dari sudut $1/3$ *front* sisi kanan pemain dan bergerak ke arah $1/3$ *front* sisi kiri pemain ataupun sebaliknya di dalam satu *shot*. Hal tersebut menghasilkan komposisi berbeda yang salah satunya mempengaruhi *look room* (merupakan ruang kosong yang kita berikan dalam frame, antara mata pemain dan tepi bingkai yang berlawanan dengan wajah). *Subject angle* memungkinkan penonton melihat

satu objek dari dua titik pandang yang berbeda sehingga menghasilkan posisi/sudut pengamatan dan dua latar belakang berbeda terhadap satu objek. Efek tersebut biasanya sering disebut *parallax effect*. Hal tersebut menciptakan disorientasi sehingga menghasilkan nilai kontras terhadap suasana hati, emosi dan motif terhadap objek yang direkam.

Like perspective (an high contrast lighting, too), the parallax effect serves to create depth, as well as to make the shot more dynamic. It does this by adding "kinetic energy" -- aesthetic energy created by moving the camera. A static shot adds little (if any) aesthetic energy to a shot, but a moving camera can turn what was once a boring still shot into a scene that pulls your audience in. (Renée 2014).

- **SCENE 1 INT. KAMAR MANDI KOS NIA – MALAM.**

Pada *scene 1*, Nia sedang mandi dikamar mandi kos nya. Ditengah guyuran air *shower* yang membasahi tubuhnya, wajah Nia tampak menyiratkan rasa gelisah dan kesedihan yang mendalam. Ia kemudian berpindah ke cermin *westafel* dan mengusap cermin tersebut karena ber embun. Setelah mengusap cermin dengan gestur dan ekspresi wajah yang serupa seperti sebelumnya, Nia kemudian memandangi wajah nya dan mencoba menyembunyikan perasaan sedih serta putus asanya dengan tersenyum sehingga tampak seolah-olah dirinya baik-baik saja. Namun, tidak lama setelah itu senyum di wajah Nia memudar dan ekspresinya tubuh dan wajahnya kembali menyiratkan rasa gelisah dan sedih diselimuti perasaan kesal terhadap sesuatu/seseorang.

| No. | STORYBOARD | SCREENSHOT FILM |
|-----|---|--|
| 1 |  |  |



C. SUBJECT ANGLE

Subject size merupakan faktor yang mempengaruhi *camera angles*. *Subject size* adalah ukuran dari subjek yang berhubungan dengan keseluruhan *frame* dan menentukan *type of shot* dari sebuah perekaman gambar.

The image size, the size of the subject in relation to the overall frame, determines the type of shot photographed (Mascelli 1998, 24).

Ukuran gambar (*Image size*) pada film ditentukan oleh jarak kamera dari subjek, dan *focal length* lensa yang digunakan oleh kamera. Semakin dekat kamera dengan subjek, semakin besar ukuran subjek di dalam *frame*. Semakin panjang *focal length* lensa, semakin besar juga ukuran subjek di dalam *frame*. *Subject size* dapat menghasilkan berbagai *type of shot* baik itu untuk variasi visual, *dramatic interest* atau kontinuitas gambar.

Image sizes may be employed in a series of shots to present the event in a progressive (or regressive), contrasting or repetitious manner (Mascelli 1998, 50).

Contrasting size menggunakan rangkaian/pasangan gambar dengan ukuran yang berbeda dan saling bertentangan. *Contrasting size* diaplikasikan secara teknis pada saat produksi/*shooting* film fiksi Hipokrit dengan mendekati jarak kamera dalam merekam subjek atau mengganti *focal length* lensa kamera. Seperti *subject size* dengan menggunakan *contrasting size* untuk

mempertentangkan *image size* yang dihasilkan oleh sebuah perekaman, di dalam film fiksi Hipokrit *contrasting size* digunakan untuk mengungkapkan dua tokoh yang bertentangan yakni perseteruan antara Nia dan ayah Faris, sebab Nia menganggap masalah dirinya di masa lalu dengan ayah Faris belumlah selesai.

Contrasting shots utilize pairs of different size images in opposition
(Mascelli 1998, 50).

- **SCENE 6 INT. RUMAH AYAH FARIS: RUANG MAKAN – MALAM.**

Pada *scene 6*, Nia untuk pertama kalinya makan malam bersama dengan Faris yang merupakan calon suaminya dan Adrian. Adrian merupakan ayah kandung Faris dan calon mertua Nia. Nia diceritakan baru pertama kalinya juga bertemu dengan Adrian. Perbincangan di makan malam tersebut dibuka dengan pertanyaan ayah Faris yang menanyakan kabar pernikahan anaknya dengan Nia. Faris menanggapi dan menjawab pertanyaan ayahnya dengan ekspresi gembira dan senyum yang lebar di wajahnya. Faris juga menyampaikan rasa terimakasih terhadap ayahnya yang ia rasa sudah banyak membantu proses pernikahannya dengan Nia, selain itu Faris pun memberitahu ayahnya tentang Nia yang masih saja sungkan menerima bantuan tersebut. Berbeda dengan Faris, Nia merespon dingin dan sinis perbincangan di makan malam tersebut. Nia tampak tidak bisa menerima kebaikan dan meragukan sifat baik ayah Faris yang sebelumnya disanjung oleh Faris.

Ditengah perbincangan, mata ayah Faris sempat mencuri pandang dan mengambil kesempatan untuk memperhatikan Nia, hal tersebut mulanya membuat Nia agak risih. Tidak lama kemudian Faris menyambung perbincangan dengan menanyakan kegiatan ayahnya untuk seminggu kedepan. Ayah Faris menjawab pertanyaan anaknya dengan penuh antusias dan menjelaskan kegiatannya, ia juga sempat membicarakan dan mengeluhkan perjalanan pulang ke arah rumah karena terdapat lampu merah yang menurutnya sangat lama. Pada momen ini, Nia yang semula bersikap acuh tak acuh, seketika menjadi tertarik dengan perbincangan tersebut, ia mulai menguping dan memperhatikan apa yang ayah Faris katakan. Ayah Faris

kembali melirik dan memperhatikan Nia, kali ini Nia tampak benar-benar risih, ia kemudian bangkit dari duduknya dan pergi meninggalkan meja makan dengan dalih hendak pergi ke toilet. Sementara itu, mata ayah Faris tetap mengikuti kemana arah Nia pergi.




| NO | STORYBOARD | SCREENSHOT FILM |
|----|---|--|
| 1 |  |  |
| 2 |  |  |
| 3 |  |  |
| 4 |  |  |









D. LEVEL ANGLE

Roy Thompson dan Christopher Bowen (2009:40) dalam buku *Grammar of The Shot* menjelaskan bahwa ketika kamera merekam tokoh dengan level ketinggian *eye level*, penonton akan membangun hubungan yang lebih baik dengan pemain di dalam layar karena setara, selain itu *eye level* juga menghasilkan *angle* yang natural. Andreas Michael Baranowski dan Heiko Hecht (2017:1) di dalam jurnal online berjudul *Effect of Camera Angle on Perception of Trust and Attractiveness* menuliskan bahwa aktor/pemain dinilai

sebagai yang paling dapat dipercaya ketika difilmkan dari *level angle eye level*, dan kurang begitu dipercaya ketika kamera dihadapkan menunduk kebawah atau menengadah keatas dalam merekam aktor/pemain. Hal tersebut membuat *level angle* dalam film fiksi Hipokrit selain digunakan untuk menterjemahkan dan menyikapkan pandangan Nia terhadap suasana dan keadaan lingkungan tempat ia hidup, namun juga digunakan untuk menterjemahkan dan menyikapkan persepsi/penilaian Nia terhadap tokoh-tokoh disekitarnya. Terhadap siapa saja Nia percaya maupun kurang/tidak percaya dan dimana saja atau ketika momen apa saja Nia merasakan kesetaraan dan keseimbangan/kesamaan.

| NO SCENE | SCREENSHOT FILM | | |
|----------|--|--|--|
| 3 |  | | |
| 5 |  | | |
| 6 |  | | |

| | | | |
|----|--|--|--|
| 7 | |  | |
| 7 | |  | |
| 8 | |  | |
| 9 | |  | |
| 15 | |  | |
| 18 | |  | |



Kesimpulan

Camera angle menentukan berapa banyak area/wilayah yang terekam dan dari titik pandang mana atau dari sudut pandang siapa penonton menyaksikan sebuah kejadian/peristiwa. *Camera angle* pada film fiksi Hipokrit menggunakan *level angle*, *subject angle* dan *subject size* yang diaplikasikan secara bertentangan ataupun sebaliknya, adapun *subjective camera angle* diaplikasikan dengan komposisi yang berlawanan dengan hukum gravitasi (komposisi terbalik). Hal tersebut sengaja digunakan untuk merangsang penonton agar menggunakan imajinasinya sendiri dalam memahami apa yang terjadi di dalam film terutama terhadap karakter dari tokoh utama bernama Nia. Sehingga, walaupun sesuatu (rangkaiian *shot* di dalam film) yang diterima secara indrawi bukanlah sesuatu nyata karena bisa dirasakan secara berbeda-beda oleh setiap orang, namun dengan mengkonsepkan *camera angle*, sinematografer dapat mengarahkan/mengelola/menggiring penonton untuk menaruh minat lebih dalam memahami karakter sebenarnya dari tokoh utama film fiksi Hipokrit bernama Nia dan mencari tahu apa yang sebenarnya sedang terjadi. Pada akhirnya, subjektifitas penonton perlahan hilang digantikan subjektifitas film, dalam artian penonton akan lupa terhadap dirinya karena ia menaruh perhatian sepenuhnya untuk mencari tahu apa yang sebenarnya terjadi dan memahami karakter Nia.

Saran

Sinematografi pada film fiksi Hipokrit menggunakan konsep *camera angle* untuk memperkuat karakter tokoh utama. Eksplorasi *camera angle* memiliki kekuatan untuk menterjemahkan bahasa non verbal berupa nilai-nilai subjektif dari tokoh utama yang diatur lewat penataan kamera dalam merekam objek, peristiwa

ataupun kejadian. Oleh karena itu, penelitian dan penciptaan selanjutnya diharapkan mampu mengeksplorasi dan mengekspresikan nilai-nilai subjektif dari tokoh utama lebih dalam serta memasukkan karakter tokoh utama kedalam rancangan desain visual. Sebab, tokoh merupakan salah satu aspek cerita di film yang penyampaian, pembawaan dan pendiriannya penting di dalam film, terlebih apabila adegan di film mengandung sedikit atau tidak ada dialog tentang karakter tokoh utama.

Selain itu, saran yang disampaikan adalah memilih alat-alat sesuai standar dan merencanakan teknis untuk merealisasikan konsep *camera angle* yang sesuai dan tepat dengan kebutuhan pada saat produksi termasuk hal yang penting. Hal tersebut nantinya akan berpengaruh terhadap efektivitas pengerjaan dan hasil yang ditampilkan kepada penonton. Karena, dengan menggunakan peralatan yang sesuai dan tepat dengan kebutuhan tidak akan mengganggu hasil secara teknis sehingga makna ataupun hal lain yang disasar tidak berubah ataupun melenceng jauh dengan apa yang dikehendaki oleh pembuat film khususnya sinematografer dan sutradara. Karya film fiksi Hipokrit diharapkan dapat menumbuhkan *filmmaker* dan penonton melalui ruang diskusi dan apresiasi, memancing eksplorasi baru dalam perjalanan baru dari segi teknis dan konsep film, menjadi referensi sebuah karya film fiksi pada bidang sinematografi yang mampu diterima oleh semua kalangan masyarakat serta dapat dijadikan tinjauan karya untuk pembuatan karya yang lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Aristo, Salman, and Arief Ash Shiddiq. 2017. *Kelas Skenario*. Jakarta: Esensi Erlangga Group.
- Baranowski, Andreas Michael, and Heiko Hecht. 2017. "Effect of Camera Angle on Perception of Trust and Attractiveness." *Empirical Studies of the Arts* 1.
- Bordwell, David, and Kristin Thompson. 2008. *Film Art: An Introduction Eight Edition*. New York: McGraw-Hill.
- Brown, Blain. 2016. *Cinematography Theory and Practice*. New York: Routledge.
- Dewojati, Cahyaningrum. 2010. *Drama: Sejarah, Teori, dan Penerapannya*. Yogyakarta: UGM Press.
- Kinasih, Sri Endah. 2007. *journal.unair.ac.id*. october 5. Accessed january 31, 2019.
<http://journal.unair.ac.id/filerPDF/Perlindungan%20dan%20Penegakan%20HAM.pdf>.
- Kodak, Brownie, Eastman, Estar, Keykode, Kodacolor, T-Grain, Vision, and Wratten. 2007. *The essential reference guide for filmmakers*. New York: Eastman Kodak Company.
- Lutters, Elizabeth. 2004. *Kunci Sukses Menulis Skenario*. Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Mascelli, Joseph V. 1998. *The Five C's of Cinematography: Motion Picture Filming Techniques*. Los Angeles: Silman-James Press.

- McKee, Robert. 2010. *Story: substance, structure, style, and the principles of screenwriting*. New York: Harper Collins.
- Nugroho, Garin, interview by Hasya Nindita. 2020. *Garin Nugroho: Film Itu Ruang Bebas Ekspresi Dan Demokrasi* Warning Magz, (April 13).
- Peransi, D.A. 2005. *Film/Media/Seni*. Jakarta: FFTV-IKJ Press.
- Pratista, Himawan. 2017. *Memahami Film (edisi 2)*. Jogja: Montase Press.
- Renée, V. 2014. *nofilmschool.com*. December 1. Accessed January 30, 2020. <https://nofilmschool.com/2014/12/5-techniques-create-depth-make-cinematography-more-dynamic>.
- Stam, Robert. 2000. *Film Theory: An Introduction*. Oxford: John Wiley & Sons.
- Thompson, Roy, and Christopher J. Bowen. 2009. *Grammar of the Shot Second Edition*. Oxford: Focal Press.
- Ward, Peter. 2003. *Picture Composition for Film and Television*. Oxford: Focal Press.