



BAB IV

PEMBAHASAN KARYA

BAB IV

PEMBAHASAN KARYA

IV.1. Desain Produksi

“Film adalah rekaman peristiwa dari suatu kenyataan, karangan atau fantasi. Citra - citra yang dihasilkan haruslah merupakan reproduksi kehidupan sesungguhnya, atau dunia fiksi yang meyakinkan” (Joseph V. Mascelli 2010). Pembuatan sebuah film merupakan hasil kerja kolaboratif, artinya dalam proses produksi sebuah film melibatkan sejumlah tenaga ahli kreatif yang menguasai keahliannya dibidang masing-masing.

Semua unsur ini saling menyatu, bersinergi serta saling mengisi satu sama yang lainnya sehingga menghasilkan karya yang utuh. Perpaduan dan kerjasama yang baik antar elemen-elemen yang ada didalamnya akan menghasilkan sebuah karya yang menarik. Orang-orang yang terlibat langsung dalam suatu proses produksi sebuah film, masing-masing mempunyai keahlian yang dapat memberikan kontribusi tentang bagaimana menciptakan teknik visual yang menarik dalam setiap proses produksi.

Dalam menciptakan suatu karya film dibutuhkan desain produksi untuk mempermudah proses pembuatan serta mengkomunikasikan kepada orang-orang yang terlibat di dalam proses produksi film tersebut. Desain produksi pada film “Dicubit Setan” mengacu kepada kerangka produksi atau rancangan produksi dimana pada proses produksi nanti hanya tinggal melakukan pelaksanaan dari rancangan yang telah dibuat sehingga akan mendapati hasil seperti yang

diharapkan. Adapun desain produksi pada film “Dicubit Setan” adalah sebagai berikut.

IV.1.1. Jenis film

Menurut Marselli Sumarsono (1996) dalam bukunya yang berjudul “Dasar-dasar Apresiasi Film”, film di klasifikasikan menjadi beberapa jenis yakni film cerita fiksi, film cerita non fiksi dan film dokumenter. Jenis film yang penulis pakai pada film “Dicubit Setan” adalah film cerita fiksi, dimana film cerita fiksi merupakan film yang dibuat atau diproduksi berdasarkan cerita yang dikarang dan dimainkan oleh aktor dan aktris.

Film fiksi dibagi lagi menjadi dua jenis yakni film fiksi panjang dan film fiksi pendek. Film “Dicubit Setan” masuk ke jenis film fiksi pendek dengan durasi 17 menit, dimana cerita yang dihadirkan pada film “Dicubit Setan” diangkat berdasarkan pengalaman pribadi penulis yang semasa kecil pernah diingatkan oleh orang tua untuk tidak kencing di sembarangan tempat karena di dunia ini bukan hanya manusia saja yang menempati tetapi ada juga makhluk gaib.

IV.1.2. Genre film

Menurut Baksin Askurifai (2007) dalam bukunya yang berjudul “Membuat Film Indie Itu Gampang” menjelaskan ada beberapa jenis *genre* film yakni drama, *action*, komedi, tragedi da horor. Adapun *genre* film “Dicubit Setan” adalah *genre* horor. *Genre* horor selalu menampilkan adegan-adegan yang menyeramkan sehingga membuat penontonnya merinding karena perasaan

takutnya. Hal ini karena film horor selalu berkaitan dengan dunia gaib/magis, yang dibuat dengan special affect, animasi, atau langsung dari tokoh-tokoh dalam film tersebut.

Selain *genre* horor, film “Dicubit Setan” juga memasukkan unsur *genre* komedi yakni *genre* film yang mengetengahkan tontonan yang membuat penonton tersenyum, atau bahkan tertawa terbahak-bahak. Film komedi berbeda dengan lawakan, karena film komedi tidak harus dimainkan oleh pelawak, tetapi pemain biasa pun bisa memerankan tokoh yang lucu. Selain kedua *genre* tersebut, penulis juga memasukkan unsur *cult movies* dalam film “Dicubit Setan”.

Cult movies adalah sebuah *genre* yang mempunyai jalan cerita atau plot yang aneh, ganjil, eksentrik dan absurd. Film *cult* tidak mematuhi kebiasaan yang dilakukan film mayoritas dalam hal bernarasi. Bukan hanya dari sisi plot, karakter dan *settingnya* juga biasanya aneh dan ganjil (diterjemahkan dari situs <https://www.cultmovies.info/> diakses pada 10 Oktober 2021).

IV.1.3. Script Film

Sebuah film pasti membutuhkan sebuah *script* atau skenario film yang dimana dalam skenario tersebut terdapat adegan, tempat, keadaan, karakter, dialog dan juga informasi mengenai artistik yang disusun dalam konteks naratif. Adapun skenario film “Dicubit Setan” adalah sebagai berikut.

1. INT. RUMAH - KAMAR - NIGHT

Edo sedang mengedit foto di komputer.

Ia begitu serius memperhatikan detail warna dari hasil editannya. Saat itu

jam sudah menunjukkan pukul 02.30. Edo turun dari kamarnya yang berada di lantai 2 ke lantai bawah untuk mengambil minum.

2. INT. RUMAH - LANTAI 1 - NIGHT

Pada saat mengambil minum, Edo mendengar suara dari lantai 2 kamarnya. Edo langsung naik keatas untuk memeriksa.

3. INT. RUMAH - KAMAR – NIGHT

Sesampainya di kamar, Edo tak menemukan apa-apa. Edo lanjut kembali ngedit. Tiba-tiba pintu kamarnya terbuka sendiri.

Muncul sosok menyeramkan berjalan perlahan-lahan mendekati Edo. Sosok menyeramkan itu berdiri tepat dibelakang Edo, memperhatikan Edo dengan wajah yang begitu menakutkan.

Sosok menyeramkan itu mengeluarkan suara yang begitu menyeramkan untuk membuat Edo takut, namun Edo tetap fokus dengan editan dan tidak menggubris suara itu.

Sekali lagi sosok menyeramkan itu mengeluarkan suara untuk membuat Edo takut, namun tetap saja Edo tidak menggubris. Sosok menyeramkan itu kemudian menjadi kesal dan berniat meniup telinga Edo.

Ketika kepalanya sampai ke telinga Edo, disitulah sosok menyeramkan itu baru menyadari bahwa Edo sedang memakai handsfree. Sosok menyeramkan itu lalu memainkan kuku tangannya yang panjang sambil perlahan-lahan menggores kulit tangan Edo.

Edo yang refleks seketika langsung memukul kuku sosok menyeramkan itu hingga menjadi patah. Sontak saja sosok menyeramkan itu menjadi

marah. Sekuat tenaga sosok menyeramkan itu mencubit lengan Edo hingga Edo berteriak sekuat-kuatnya.

FADE OUT

IV.1.4. *Script Breakdown*

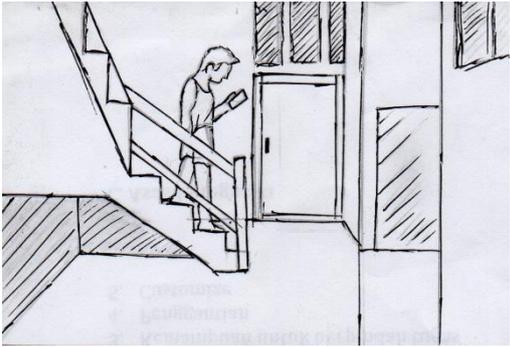
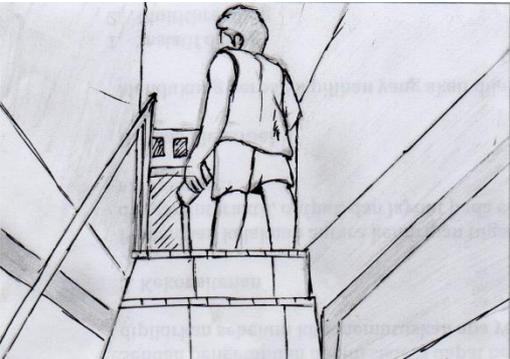
Script Breakdown merupakan proses menguraikan tiap adegan dalam skenario kedalam daftar yang berisi informasi tentang segala hal yang dibutuhkan saat pengambilan gambar. Hal ini dilakukan untuk mengetahui rincian kebutuhan *shooting*, mempermudah pengaturan jadwal *shooting* dan biaya yang dibutuhkan. Adapun *breakdown script* dalam film “Dicubit Setan” adalah sebagai berikut.

Time	Scene			Description	Lokasi	Cast	Properti
19.00 02.00	1	INT	N	Edo turun mengambil minum	Jln. Tembung Psr 10	Roy	Handphon cangkir & galon aqua
	2	INT	N	Mendengar suara dari lantai 2 kemudian naik keatas untuk memeriksa			
	3	INT	N	Sampai diatas tidak ada apa-apa. Lanjut ngedit sampai jenuh			
				Edo tidak sadar ada hantu muncul dibelakangnya			
				Hantu mengganggu Edo. Edo masih tidak sadar			
			Hantu kemudian mencubit tangan Edo sekuat tenaga sampai Edo menjerit	Roy Joko	Cangkir & Laptop		
10.00	4	INT	D	Edo terbangun dari tidurnya, mendapat telpon kemudian memeriksa tangannya yg ada bekas cubitan		Roy	Handphone

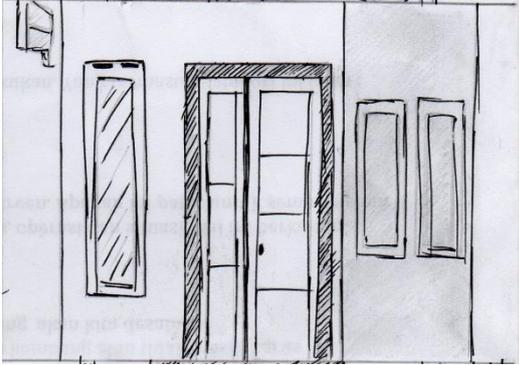
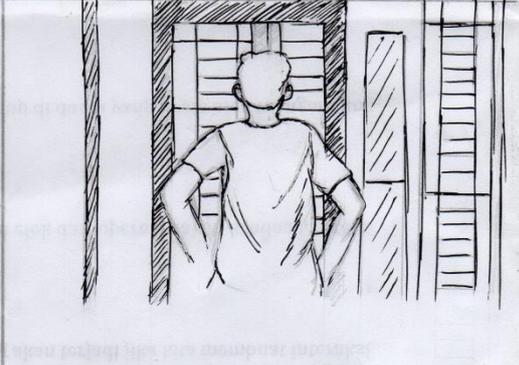
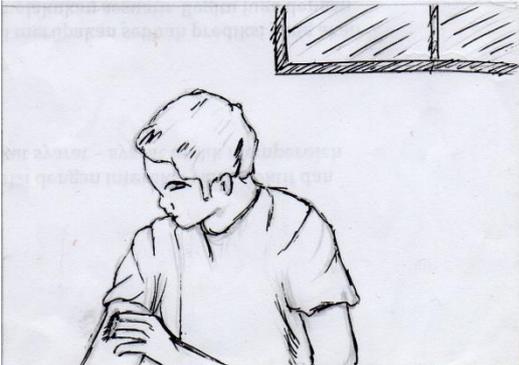
Tabel IV.1. *breakdown script* film “Dicubit Setan”

IV.1.5. *Storyboard*

Storyboard adalah sebuah desain sketsa gambar yang disusun secara berurutan sesuai dengan naskah cerita yang telah dibuat. Tujuan dari pembuatan *storyboard* yakni agar memudahkan menyampaikan pesan atau ide kepada orang lain. *Storyboard* merupakan sketsa yang disusun secara berurutan. Menggambarkan perubahan penting dari adegan dan aksi dalam pengambilan gambar. Adapun *storyboard* dalam film “Dicubit Setan” adalah sebagai berikut.

No	<i>Storyboard</i>	Keterangan
		<p><i>Storyboard</i> ini menggambarkan aktor yang sedang menuruni anak tangga sambil memegang <i>handphone</i>. <i>Shot</i> yang digunakan adalah <i>long shot</i>. <i>Shot</i> ini nantinya akan diambil secara <i>long take</i></p>
		<p><i>Storyboard</i> ini menggambarkan aktor sedang melihat ke sekeliling area lantai 2. <i>Shot</i> yang digunakan adalah <i>frog angle</i>. <i>Shot</i> ini juga akan diambil secara <i>long take</i></p>

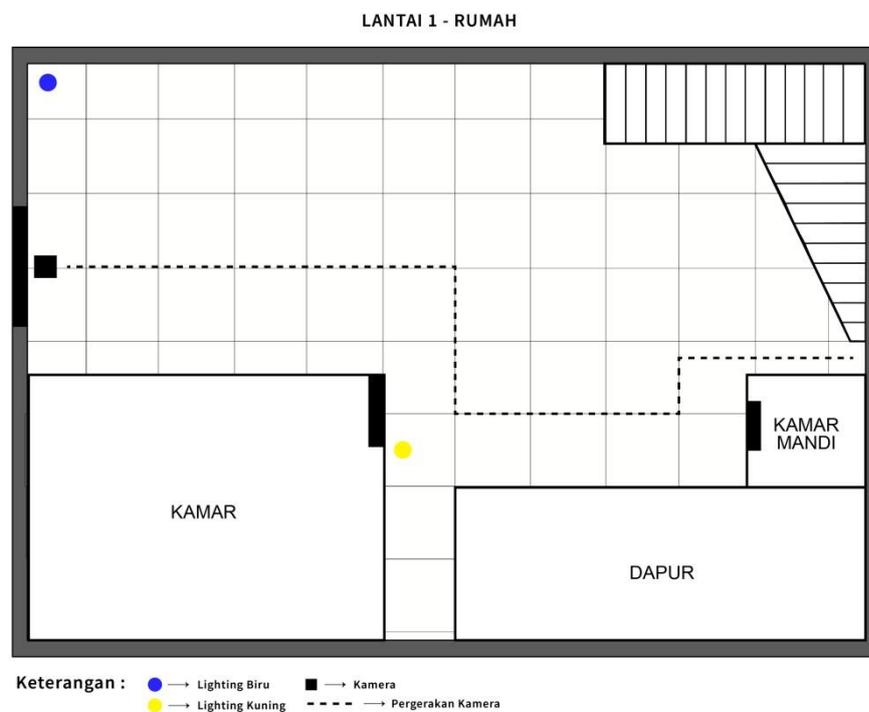
		<p><i>Storyboard</i> ini menggambarkan bagian depan pintu secara <i>close up</i> dimana pintu akan terbuka dan kamera berjalan memasuki rumah. <i>Shot</i> ini diambil secara <i>long take</i></p>
		<p><i>Storyboard</i> ini menggambarkan aktor yang sedang mengedit di laptopnya. <i>Shot</i> yang digunakan adalah <i>over the shoulder</i> yakni diambil dari belakang aktor.</p>
		<p><i>Storyboard</i> ini menggambarkan aktor yang sedang minum sambil memegang <i>handphone</i> ditangannya. <i>Shot</i> yang digunakan adalah <i>medium close up</i></p>

		<p><i>Storyboard</i> ini menggambarkan area rumah dengan memperlihatkan bagian pintu dan jendela. <i>Shot</i> yang digunakan adalah <i>long shot</i> atau bisa juga <i>establish shot</i>.</p>
		<p><i>Storyboard</i> ini menggambarkan aktor sedang berdiri di depan pintu balkon. <i>Shot</i> ini diambil secara <i>medium long shot</i></p>
		<p><i>Storyboard</i> ini menggambarkan aktor sedang melihat ruam biru di lengan tangannya yang kemudian diartikan sebagai “Dicubit Setan”. <i>Shot</i> ini menggunakan <i>medium close up</i></p>

Tabel IV.2. Storyboard film “Dicubit Setan”

IV.1.6. Floorplan

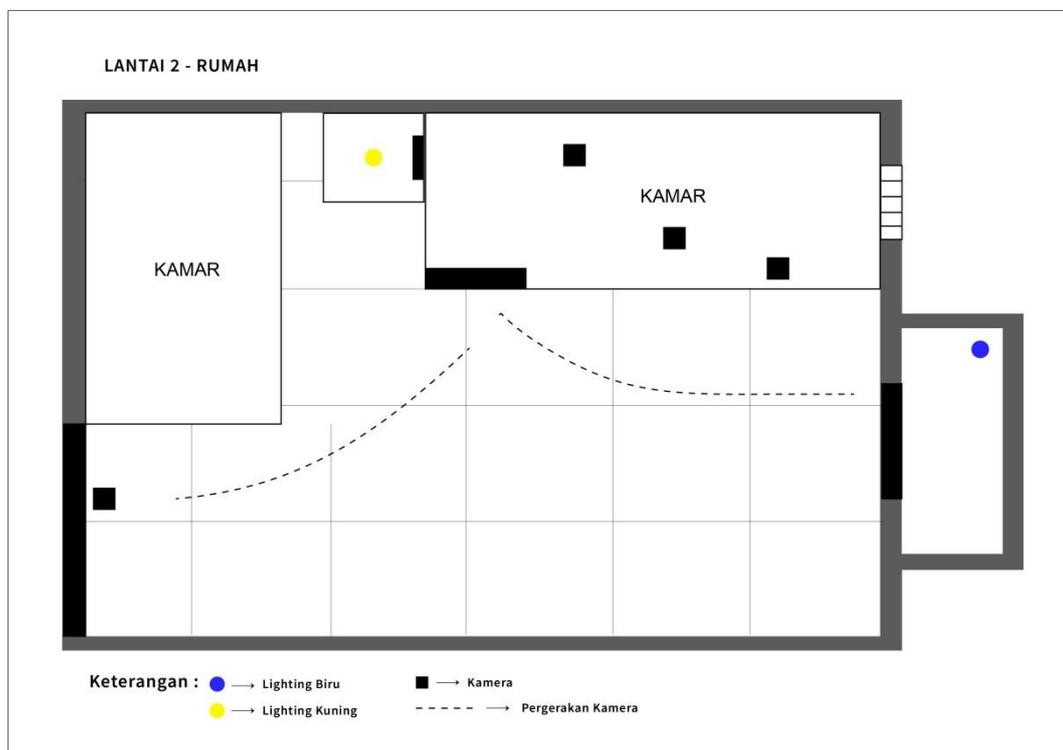
Salah satu hal penting dalam produksi film adalah persiapan. *Floorplan* adalah salah satu bagian dari persiapan agar *shooting* film bisa lebih lancar. Floorplan dalam film merupakan denah set yang digunakan untuk *shooting*. Floorplan disusun sebelum proses produksi atau *pre-production* dan sangat berguna sebagai panduan proses produksi. Adapun *floorplan* pada film “Dicubit Setan” adalah sebagai berikut.



Gambar IV.1. Floorplan film “Dicubit Setan”

Pada gambar diatas, terlihat kamera (yang ditandai dengan kotak hitam) masuk dari pintu kemudian berjalan kearah dapur (yang ditandai dengan garis putus-putus), berjalan mendekati kamar mandi dan kemudian menaiki tangga. Garis putus-putus pada gambar diatas, menggambarkan pergerakan kamera yang

diambil secara *long take* atau *one take*. *Lighting* biru (yang ditandai dengan titik biru) diletakkan pada pojok kiri rumah, tepatnya disebelah kiri pintu dengan cahayanya ditembakkan kearah atas agar cahaya tidak terlalu keras dan tidak terlalu bias. *Lighting* kuning (yang ditandai oleh titik kuning) diletakkan didepan gambar untuk menerangi wajah aktor ketika kamera mulai mendekat ke aktor dan untuk menstabliskan cahaya di ruangan.



Gambar IV.2. Floorplan film “Dicubit Setan”

Pada gambar diatas terlihat kamera dari tangga kemudian berjalan ke dalam kamar dimana di dalam kamar terdapat satu *lighting* kuning yang berada di dalam kamar mandi. *Lighting* tersebut ditembakkan sedikit keatas, dengan tetap membiasi cahaya di dalam kamar. Posisi kamera di dalam kamar ada 3 titik untuk tiga *shot* yang berbeda-beda yang kemudian peletakkannya akan disesuaikan

kembali dengan kondisi ruangan. Lalu ada satu kamera yang diambil secara *long take* dari dalam kamar kemudian mengarah ke pintu balkon dan perlahan-lahan mundur ke belakang (*zoom out*).

IV.1.7. Perlengkapan Alat

Dalam membuat sebuah film dibutuhkan perlengkapan alat seperti kamera, *lighting* dan lainnya sebagai alat untuk memproduksi film. Adapun perlengkapan alat dalam film “Dicubit Setan” adalah sebagai berikut.

No	Gambar	Nama Alat	Gambar	Nama Alat
1		Sony a6300		Sony a7R
2		Sigma 16mm		Sigma 35mm
3		Sigma 50mm		Lighting Softbox
4		Filter Lighting		Memory 64Gb
5		Baterai Sony		Tripod

6		Light stand		Gimbal
---	---	-------------	--	--------

Tabel IV.3. Perlengkapan Alat Film “Dicubit Setan”

IV.2. Implementasi Karya

Dalam penciptaan karya seni film pendek “Dicubit Setan” penulis memilih pendekatan dalam memvisualisasikan naskah ke dalam bahasa visual dengan menggunakan *camera framing*. Secara harfiah *camera framing* merupakan dua hal yang berbeda, *camera* adalah sebuah alat yang digunakan untuk menangkap dan merekam gambar, sedangkan *framing* merupakan pembingkaiian gambar saat melakukan proses menangkap dan merekam gambar.

Pembingkaiian kamera (*camera framing*) adalah penempatan dan posisi subjek dalam bidikan, dimana pemotretan adalah tentang komposisi. Daripada mengarahkan kamera ke subjek, seorang sinematografer perlu menyusun gambar. Untuk pembuat film dan videografer, pertimbangan utama untuk pembingkaiian adalah jumlah subjek yang ingin ditampilkan di dalam bidikan dan hubungan fisik mereka satu sama lain dengan kamera. Ukuran subjek menjadi sangat penting ketika kamera ingin menangkap lebih dari satu karakter ke dalam *frame*. (terjemahan dari: <https://www.studiobinder.com/blog/types-of-camera-shot-frames-in-film/> diakses pada 5 November 2021).

Pembingkaiian gambar (*framing*) dalam film sangat mempertimbangkan beberapa aspek yang sangat berpengaruh pada emosi dan motivasi yang dituju oleh seorang sutradara atau pembuat film (Ming Muslimin, 2021). Memilih

bingkai adalah tindakan mendasar dari pembuatan film; sebagai pembuat film harus mampu mengarahkan perhatian penonton. Memilih bingkai adalah masalah menyampaikan cerita, tetapi juga masalah komposisi, ritme, dan perspektif (Blain Brown, 2012).

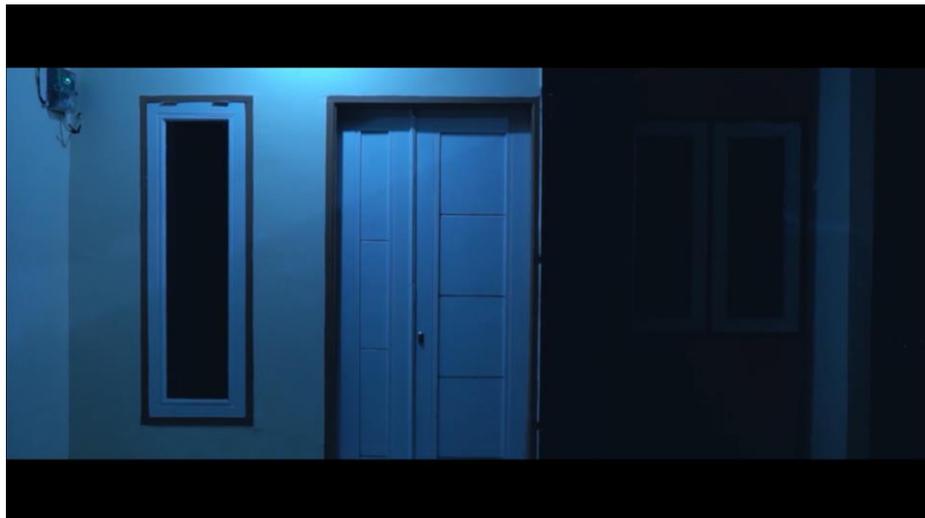
Dalam praktik di lapangan, *camera framing* membantu memposisikan dan menyesuaikan subjek di kamera ketika ingin menangkap detail pembingkai gambar jauh sebelum tiba di lokasi syuting. Dengan begitu ide yang jelas untuk adegan apapun dapat dengan mudah dikomunikasikan sesuai dengan visi dan misi antara sinematografer dengan sutradara (terjemahan dari: <https://www.studiobinder.com/blog/types-of-camera-shot-frames-in-film/> diakses pada 5 November 2021). Ada beberapa aspek dalam membingkai suatu gambar, aspek tersebut merupakan jenis-jenis *shot (type of shot)* yang ingin digunakan seperti *single shot, two shot, three shot* ataupun *over the shoulders*.

Single shot atau bidikan tunggal dapat diatur dan dibingkai dalam ukuran bidikan apa pun, selama hanya ada satu karakter yang ditampilkan dalam bingkai (terjemahan dari: <https://www.studiobinder.com/blog/types-of-camera-shot-frames-in-film/> diakses pada 5 November 2021). *Two shot* biasanya menampilkan dua orang dalam satu *frame* yang digunakan untuk membangun hubungan antara subjek satu dengan lainnya dan dapat saling berinteraksi. Tipe ini sering digunakan ketika mengambil gambar dua presenter yang sedang membawakan acara (sumber: <https://www.keeindonesia.com/blogs/keelesson/jenis-shot-dalam-pengambilan-gambar-part-2>, diakses pada 5 November 2021).

Dengan menggunakan *camera framing*, penulis dapat mengatur komposisi

yang tepat saat karakter utama dalam film sedang berbicara atau sedang melakukan sebuah pergerakan. *Camera framing* berfungsi untuk membuat penonton bersimpati dengan karakter utama, serta memahami setiap motivasi tindakan yang dipilih oleh karakter utama.

Pengaturan komposisi yang tepat dalam membingkai karakter utama guna memberikan efek dramatis dan suasana tegang tatkala film memasuki babak terakhir. Selain itu, pemilihan *camera framing* dalam metode penciptaan karya seni mampu memvisualisasikan naskah “Dicubit Setan” yang lebih berfokus pada satu karakter didalam sebuah ruangan kecil dan sempit.



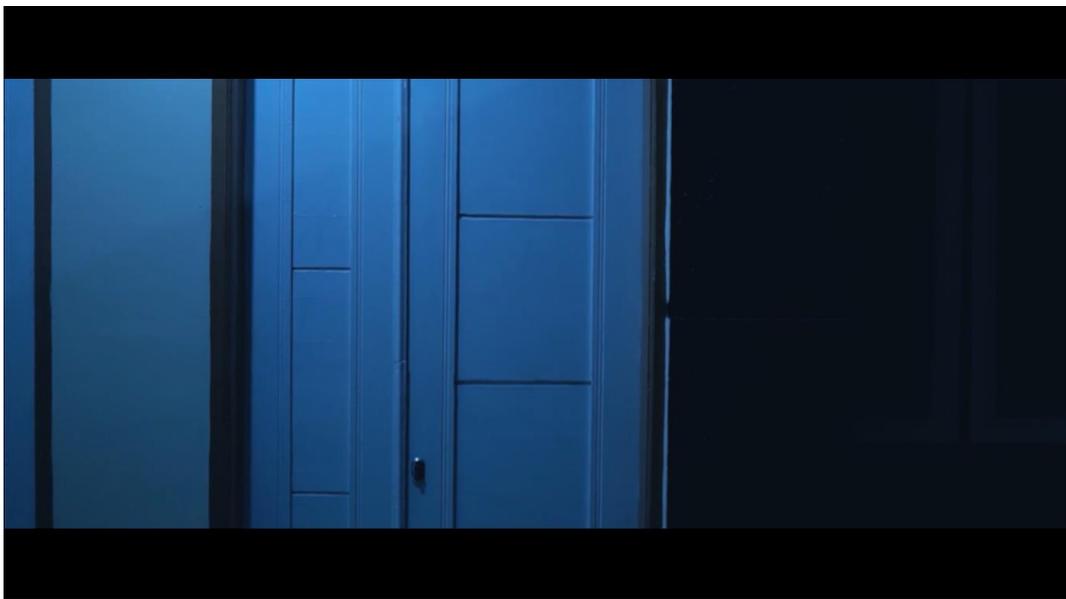
Gambar IV.3. *Estbalish Shot*

(sumber: Anggi Pradana, film Dicubit Setan)

Pada gambar diatas penulis menggunakan Gimbal untuk memperlihatkan rumah (*establish*) yang menjadi latar tempat cerita film “Dicubit Setan”. *Shot* ini diambil secara *one take* yang kemudian kamera bergerak memasuki rumah, seperti terlihat pada gambar dibawah, dimana kamera perlahan-perlahan memasuki pintu rumah.

Lighting Softbox yang telah dilapisi filter *lighting* biru diletakkan di kiri

sudut rumah dengan menembak ke arah area sekitar pintu, kemudian *lighting softbox* yang satu lagi diletakkan pada sebelah kiri dengan cahaya putih yang dilapisi filter *lighting* putih untuk meredam kerasnya cahaya biru. Pada titik ini masih belum menggunakan metode *camera framing* karena *camera framing* berfungsi pada objek yakni aktor sementara pada *shot* ini aktor masih belum terlihat.



Gambar IV.4. Close up Pintu

(sumber: Anggi Pradana, film Dicubit Setan)

Setelah memasuki pintu rumah, kamera kemudian perlahan-lahan bergerak mendekati tangga rumah lalu dari tangga rumah tersebut aktor berjalan menuruni anak tangga dengan memegang *handphone*. Pada titik ini, penulis sudah mulai menerapkan *camera framing* dengan memperlihatkan aktor berada ditengah-tengah *frame* meskipun terdapat ruang disekitar namun yang tetap menjadi titik fokus dari penonton adalah aktor yang berjalan menuruni anak tangga seperti yang

terlihat pada gambar dibawah.



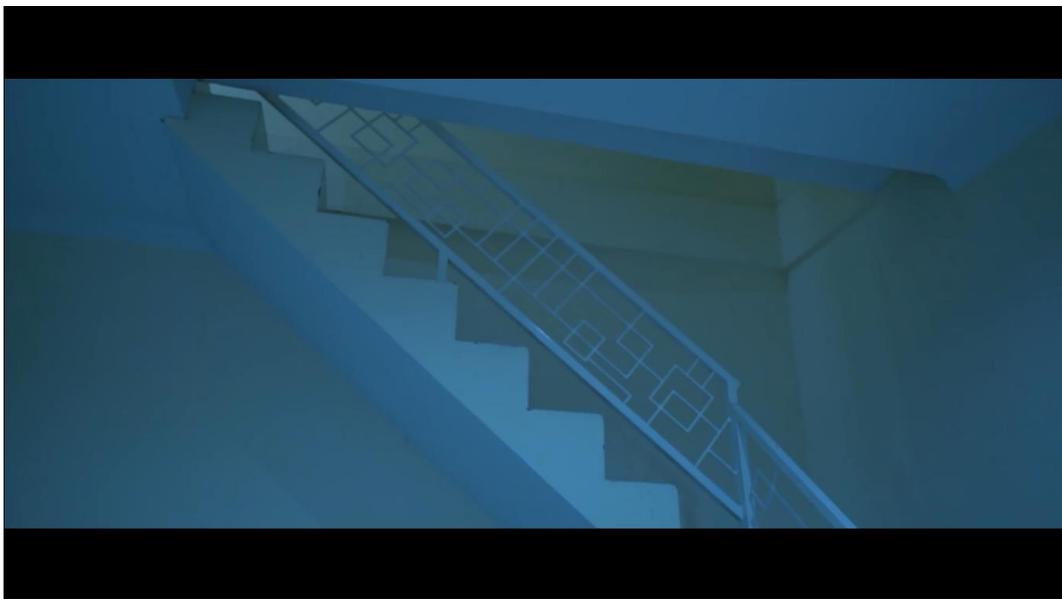
Gambar IV.5. Long Shot Aktor sedang menuruni tangga

(sumber: Anggi Pradana, film Dicubit Setan)

Baju yang digunakan oleh aktor berwarna terang yakni warna merah untuk membuat aktor lebih menjadi titik fokus penonton karena berwarna terang. *Angle* kamera yang penulis gunakan adalah *eye level* dengan *long shot* untuk menampilkan keseluruhan tubuh aktor dari kaki sampai kepala dan masih menyisakan ruang untuk memberikan atmosfer horor kepada penonton. Dari segi pencahayaan, penulis tetap menggunakan *lighting softbox* yang diletakkan pada sebelah kiri pintu dengan dilapisi filter *lighting* biru yang ditembakkan ke arah atap rumah agar cahaya tidak terlalu bias.

Setelah itu kamera mulai bergerak perlahan-lahan ke kanan yakni ke arah dapur untuk memperlihatkan aktor yang sedang menuang air minum ke dalam cangkir. Pada titik ini, kamera lebih mendekat ke arah aktor yakni dengan tetap menggunakan *angle* kamera *eye level* dengan *medium shot* untuk memperlihatkan

tubuh aktor dari badan sampai kepala, dimana *medium shot* ini dapat menampilkan ekspresi aktor sehingga lebih jelas terlihat dimata penonton. Selain itu penulis menggunakan *medium shot* untuk menciptakan suasana mencekam yang dirasakan oleh aktor, karena pada adegan berikutnya aktor mendengar suara sesuatu pada lantai 2 kamarnya, yang membuat aktor melihat kearah atas dan juga diikuti oleh kamera, seperti yang terlihat pada gambar dibawah.



Gambar IV.6. High angle

(sumber: Anggi Pradana, film Dicubit Setan)

Pada titik ini, penulis memainkan tingkat ketakutan penonton dengan menerapkan kamera yang bergerak kesana kemari, oleh karena itu pemilihan metode *camera framing* dari Joseph V. Mascelli sangat berguna dalam memvisualisasikan film “Dicubit Setan”. Setelah kamera bergerak keatas untuk memperlihatkan situasi tangga yang mencekam, kamera kemudian kembali lagi menangkap aktor yang terlihat penasaran dengan suara tersebut. Aktor kemudian berjalan menaiki tangga dengan kamera yang terus mengikuti aktor sampai atas.

Sesampainya diatas, aktor memeriksa sekeliling dan melihat kebawah (kearah kamera yang saat itu masih berada di anak tangga dan belum sampai kebawah) seperti yang terlihat pada gambar dibawah.



Gambar IV.7. *Frog angle*

(sumber: Anggi Pradana, film Dicubit Setan)



Gambar IV.8. *Low angle*

(sumber: Anggi Pradana, film Dicubit Setan)

Penulis membuat adegan seperti itu untuk sekali lagi menampilkan atmosfir mencekam dan perasaan akan adanya sesuatu yang berbahaya kepada

penonton. Setelah tidak melihat adanya sesuatu yang aneh, aktor masuk ke dalam kamar dengan diikuti oleh kamera yang juga masuk ke dalam kamar. Pada titik ini kamera (*one take*) mulai berhenti mengikuti aktor kemanapun, karena pada adegan berikutnya film akan memperlihatkan aktivitas aktor sedang mengedit.

Penggunaan *lighting* yang dilapisi filter *lighting* biru masih tetap penulis terapkan. Cahaya biru bisa diartikan sebagai cahaya dari pantulan sinar rembulan. Penulis juga menggunakan *lighting* yang dilapisi *filter lighting* kuning dibagian area kamar mandi yang dimaksudkan sebagai cahaya dari lampu kamar mandi, sekaligus untuk meredam cahaya biru biar tidak terlihat terlalu keras. *Lighting* kuning mampu memberikan kesan dramatis namun tetap meninggalkan kesan misteri kepada penonton seperti yang terlihat pada gambar dibawah.



Gambar IV.9. *Medium Shot*

(sumber: Anggi Pradana, film *Dicubit Setan*)

Pada gambar dibawah, penulis menerapkan *camera framing one shot* untuk memperlihatkan detail ekspresi aktor yang sedang mengedit. Sisi kiri dan

kanan *frame* penulis biarkan kosong bahkan posisi aktor tidak benar-benar penulis letak di tengah-tengah *frame* malah agak condong ke kanan *frame*. Hal ini penulis lakukan karena pada *shot* berikutnya penulis akan menerapkan *camera framing two shot* yang dimana aktor akan tetap penulis letakkan agak condong ke kanan *frame* karena akan ada sesuatu yang ingin penulis isi di tengah-tengah *frame* sekaligus menjadi kejutan bagi penonton.



Gambar IV.10. One Shot

(sumber: Anggi Pradana, film Dicubit Setan)

Gambar dibawah merupakan *Camera framing two shot* yang penulis terapkan untuk memperlihatkan aktor yang berada di kanan *frame* dan objek benda berupa laptop berada di kiri *frame*. Meskipun aktor berada di kanan *frame* namun penonton tetap akan memfokuskan pandangan pada aktor. Pada layar besar penonton akan melihat dengan jelas ditengah *frame* terdapat sebuah aksesoris kamar yang sedikit tertutupan oleh aktor. Hal ini penulis sengaja karena pada *shot*

berikutnya penulis akan memunculkan wujud hantu tepat di depan aksesoris kamar tersebut.

Bisa dikatakan *shot* dibawah ini merupakan *shot* ‘pancingan’ atau *shot* ‘pengalihan’ yang penulis lakukan sebelum memunculkan wujud hantu agar diawal-awal memberikan kesan misteri serta membuat penonton menduga-duga kapan dan dimana hantu akan muncul. Selain *frame* di dominasi oleh aktor, laptop dan aksesoris kamar, penonton juga dapat melihat detail lainnya seperti pintu kamar yang terbuka. Inilah alasan penulis menggunakan *camera framing* sebagai metode penciptaan pada film “Dicubit Setan” karena dalam *camera framing* bukan hanya menghadirkan aktor tetapi juga dapat menghadirkan hal-hal detail lainnya.



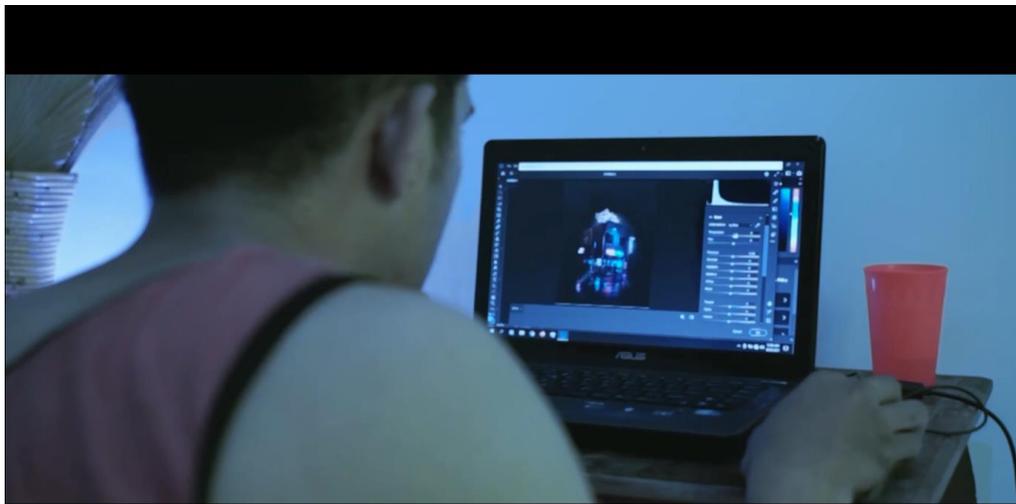
Gambar IV.11. Two Shot

(sumber: Anggi Pradana, film Dicubit Setan)

Pada gambar dibawah, penulis menggunakan *over the shoulder* sekali lagi, namun kali ini diambil dari belakang aktor, tujuannya untuk memperlihatkan aktivitas Edo yang sedang mengedit serta untuk memperlihatkan layar monitor

kepada penonton. Seperti yang terlihat pada gambar dibawah, ada begitu banyak objek yang dapat diambil melalui penggunaan *over the shoulder* diantaranya ada badan, kepala dan tangan Edo, cangkir, *mouse* serta layar monitor laptop beserta gambar yang sedang diedit oleh Edo.

Jika disaksikan melalui layar besar, penonton dapat melihat dengan jelas aplikasi editing foto Adobe Photoshop dan *merk* laptop yang dipakai oleh Edo untuk membuktikan betapa detailnya kamera dapat menangkap gambar. Dalam hal ini penerapan komposisi yang tepat adalah kunci dari sebegitu banyaknya objek yang ingin diambil agar dapat terlihat jelas di kamera. Komposisi berperan penting dalam menempatkan semua objek kemudian peran selanjutnya adalah *angle* kamera yang dipilih serta jenis ukuran *shot*.



Gambar IV.12. Two Shot

(sumber: Anggi Pradana, film Dicubit Setan)

Gambar dibawah adalah gambar yang sama dengan gambar IV.9, yakni gambar yang diambil menggunakan *over the shoulder* dari belakang laptop namun yang berbeda dari gambar dibawah adalah kemunculan hantu yang berada

ditengah *frame* sedang memperhatikan Edo. Seperti yang penulis katakan diatas, *shot* sebelumnya merupakan *shot* ‘pancingan’ atau *shot* ‘pengalihan’ agar membuat penonton menduga-duga kapan dan dimana hantu akan muncul yang kemudian penulis munculkan secara tiba-tiba dengan *shot* yang sama.

Dengan pemilihan *angle* dari belakang laptop, sosok hantu akan terlihat lebih jauh dibandingkan aktor dan laptop sehingga wajah hantu akan terlihat tidak begitu jelas sehingga tetap memberikan kesan misteri. Penting diawal-awal film untuk tidak secara langsung menampilkan wujud hantu dihadapan penonton karena bukan saja akan menghilangkan kesan kengerian dari hantu tersebut namun akan membuat penonton menjadi tidak penasaran lagi.

Durasi film masih panjang, akan ada babak kedua dan ketiga yang harus diisi dengan terus membuat penonton ketakutan, jika diawal telah dikeluarkan semuanya maka pada babak selanjutnya film akan menjadi sangat membosankan. Hal inilah yang menjadi alasan mengapa penulis menerapkan kedua *angle* yang sama untuk satu adegan. Pada gambar dibawah juga, penulis menerapkan *camera framing three shot* yakni *angle* kamera yang menangkap tiga objek sekaligus dalam satu *frame*, dimana ketiga objek tersebut adalah aktor, hantu dan laptop.



Gambar IV.13. *Three Shot*

(sumber: Anggi Pradana, film *Dicubit Setan*)

Gambar dibawah juga sama dengan gambar IV.8, bedanya pada gambar IV.8 penulis menerapkan *camera framing one shot* yang dimana *frame* hanya diisi oleh aktor saja, sedangkan pada gambar dibawah penulis menerapkan *camera framing two shot* yang dimana pada sisi kiri *frame* terdapat sosok hantu. Inilah alasan mengapa penulis meletakkan aktor sedikit condong ke kanan *frame* dan tidak benar-benar berada di tengah *frame* karena penulis ingin mengisi sisi kiri *frame* dengan sosok hantu.

Dalam hal ini *camera framing* bukan saja berfungsi dalam menempatkan posisi objek saja namun cara kerjanya lebih dari itu. Ketika ingin menempatkan sesuatu di dalam *frame* hal pertama yang harus diperhatikan adalah ukuran objek, seberapa besar objek tersebut dan bagian mana dari objek tersebut yang ingin ditangkap oleh kamera, karena sebuah objek memiliki bagian-bagian penting yang jika seorang sinematografer tidak pandai dalam memilih bagian objek yang ingin

difokuskan untuk ditangkap oleh kamera maka hasilnya akan menjadi jelek.

Contohnya, pada gambar dibawah, ada dua objek yang ingin penulis tangkap yakni aktor dan hantu. Ukuran keduanya sangatlah berbeda. Aktor memiliki tubuh ramping sedangkan hantu memiliki tubuh besar. Posisi aktor sedang melihat kearah laptop dengan ruang belakang yang kosong, hal ini sangat penting mengingat jika ruang belakang diisi oleh sesuatu maka akan sangat mengganggu dan bisa membuat fokus penonton teralihkan.

Penulis ingin memfokus bagian badan dan wajah hantu untuk membuat penonton merasa ketakutan serta memberikan kesan komedi, maka dari itu penulis harus mengatur jarak hantu agar badan dan wajahnya dapat terlihat di kamera dengan fokus utama adalah wajah aktor yang sedang mengedit. Disinilah peran dari *camera framing* membantu penulis dalam memilih jarak yang tepat. Ruang lokasi syuting yang begitu sempit serta banyaknya *lighting* yang telah penulis tempatkan di dalam ruangan juga menjadi salah satu kendala.

Solusi dari permasalahan tersebut adalah dengan pemilihan lensa yang tepat yakni menggunakan lensa Sigma 35mm dengan bukaan 1,4f yang dapat menangkap objek menjadi tidak terlalu dekat dan juga tidak terlalu jauh, seperti yang terlihat pada gambar dibawah ini.



Gambar IV.14. *Two shot*
(sumber: Anggi Pradana, film *Dicubit Setan*)

Pada *Shot* selanjutnya penulis banyak menggunakan *camera framing two shot* karena menampilkan dua objek dalam satu *frame*. Ada yang diambil dari atas atau *high angle*, yang memperlihatkan kedua objek secara penuh serta jarak diantara keduanya. Sedangkan pada *shot* selanjutnya penulis ambil dari samping secara *close up* yakni gambar lebih berfokus pada bagian wajah kedua objek. Kedua *shot* tersebut penulis hadirkan untuk memberikan unsur komedi pada film “Dicubit Setan”.

Dimana adegan tersebut memperlihatkan hantu sedang mengganggu Edo namun gangguan dari hantu tersebut tidak berpengaruh sedikit pun pada Edo. Hantu kemudian menjadi kesal dan mencoba meniup telinga Edo, pada saat itulah hantu akhirnya menyadari bahwa gangguannya selama ini tidak berpengaruh karena Edo sedang memakai *handset* sehingga membuat ia tidak mendengar suara apa-apa selain suara musik dari *handset*-nya.



Gambar IV.15. *High Angle*
(sumber: Anggi Pradana, film *Dicubit Setan*)



Gambar IV.16. *Close up*
(sumber: Anggi Pradana, film *Dicubit Setan*)

Puncak klimaks dari adegan ini dimana hantu menjadi semakin kesal setelah tangannya dipukul oleh Edo sewaktu ia mencoba mencolek Edo. Hantu

kemudian mencubit tangan Edo sekuat tenaga sampai Edo berteriak kencang karena kesakitan yang kemudian adegan dengan cepat berpindah menjadi siang, memperlihatkan Edo sudah berada diatas kasur dan terbangun dengan cara berteriak seperti adegan sebelumnya.

Untuk menciptakan *shot* yang saling berkesinambungan tersebut, hal pertama yang harus penulis lakukan yakni dengan mengambil terlebih dahulu detail-detail penting pada adegan. Detail pertama yang penulis ambil yakni adegan hantu mencubit lengan Edo, dimana penulis mengambilnya secara *close up* dengan menangkap bagian tangan hantu mencubit lengan Edo. Kemudian detail kedua yang penuli ambil adalah adegan Edo berteriak kesakitan, yang juga penulis ambil secara *close up* yakni pada bagian wajah untuk memperlihatkan ekspresi Edo yang kesakitan.

Detail yang ketiga yang harus penulis ambil adalah *shot* yang dapat mentransisikan *shot* Edo berteriak kesakitan dengan *shot* Edo terbangun dari tidurnya. Oleh karena itu, penulis sama-sama mengambilnya secara *close up* agar kedua *frame* tetap sama namun dengan posisi yang berbeda pula. Untuk adegan Edo berteriak kesakitan dicubit hantu, penulis mengambilnya secara *close up* dengan menggunakan *High angle* sedangkan untuk *shot* transisi ke adegan Edo terbangun, penulis mengambilnya secara *close up* dengan menggunakan *top angle* dengan posisi Edo sedang terbaring kemudian kamera *track out* untuk menangkap Edo yang bangkit.



Gambar IV.17. *Close up*
(sumber: Anggi Pradana, film *Dicubit Setan*)



Gambar IV.18. *Top Angle*
(sumber: Anggi Pradana, film *Dicubit Setan*)

Penulis selanjutnya mengambil gambar dengan *angle* kamera *top angle* secara *medium shot* yang memperlihatkan bagian badan dan kepala Edo untuk menangkap detail adegan Edo melihat lengan tangannya yang terdapat bekas cubitan. Pada adegan ini, penulis tidak lagi menggunakan *lighting* berwarna biru karena adegan ini diambil siang hari, namun penulis tetap menggunakan *lighting*

dengan peredam filter *lighting* putih agar cahaya tidak terlalu keras dan bias. Hal ini penulis lakukan agar pencahayaan dalam film “Dicubit Setan” tidak menjadi belang dan berbeda-beda.



Gambar IV.19. Medium Shot
(sumber: Anggi Pradana, film Dicubit Setan)

Untuk menutup babak pertama film “Dicubit Setan” penulis memakai kamera *one take* yakni dari aktor bangkit kemudian berjalan ke pintu balkon dan membuka pintu balkon. Pada *shot* tersebut penulis menggunakan Gimbal agar kameranya tetap stabil dan tidak terlalu bergoyang (*shakky*) serta untuk membuat aktor terus berada ditengah-tengah *frame* agar menjadi titik fokus penonton. Setelah aktor membuka pintu balkon, kamera mulai perlahan-lahan *track out* dan memperlihatkan bagian tubuh aktor dari pinggang sampai ke kepala. Kemudian adegan ditutup dengan kemunculan judul film, “Dicubit Setan”.



Gambar IV.20. *Shot* dalam film “Dicubit Setan”
(sumber: Anggi Pradana, film Dicubit Setan)