

## BAB II

### KAJIAN SUMBER PENCIPTAAN

#### II.1. Objek Penciptaan

Objek penciptaan karya film pendek Rapalan ini tentu harus memiliki konsep yang jelas, sehingga dapat dipertanggung jawabkan serta memperlihatkan kedewasaan dari penciptanya. Pengambilan gambar dengan menggunakan *objective camera angle*, membuat kesan lebih nyata, skenario film Rapalan ini dibuat berdasarkan imajinasi atau rekaan dari seorang penulis, dan merupakan film fiktif. Apabila terjadi kesamaan cerita film dan tokoh dengan kehidupan nyata, itu hanya kebetulan semata.

Film Rapalan yang bergenre drama keluarga ini dibuat sebagai media hiburan bagi masyarakat, didalam film Rapalan terdapat cerita atau adegan terstruktur agar penonton tidak jenuh, dan dapat menikmati cerita dengan baik, dalam film Rapalan penonton juga dibawa untuk dapat merasakan ketegangan dan penasaran dari alur atau jalan cerita yang dibuat. Film Rapalan diangkat berdasarkan mitos dan budaya yang berkembang di kehidupan masyarakat Indonesia. Film Rapalan ini mengisahkan seorang suami istri yang mengalami hubungan kurang baik antara anak tiri dan ibu tiri si pemeran.

Film ini bercerita tentang laki-laki bernama Jono membunuh istrinya yang sedang sakit. Jono mempunyai seorang anak perempuan bernama Ayu, janda bernama Wati yang dinikahnya telah menguna- gunai Ayu atau dipelet. Setelah menikah, Jono dan Ayu menjadi korban kejahatan Wati. Wati memeroti Jono, Ayu disuruh-suruh, hingga sikap Jono ke Ayu juga berubah seperti kelakuan Wati

ibu tirinya. Ayu pergi ke rumah neneknya untuk bercerita perilaku Jono yang tega membunuh istri pertama demi menikah dengan janda tersebut. Pulang dari rumah neneknya Ayu memberi keadilan terhadap Jono, ayu tidak menyadari bahwa ayu sudah terpengaruh guna- guna ibu tirinya. Akhirnya Ayu dan Wati berkerja sama untuk menghabisi Jono, seketika Jono mati di tangan Ayu anaknya sendiri.

## II.2. Analisis Objek

Produksi film fiksi Rapalan diangkat berdasarkan mitos dan budaya yang berkembang di Indonesia, mitos yang diangkat yaitu mantra. mantra adalah kata-kata atau bunyi yang berkekuatan gaib, diucapkan beirama seperti senandung digunakan sebagai doa bagi pengucap atau pendengar (Shadily, 1983: 34). Mantra di kelompokkan menjadi 2 yaitu mantra putih *white magic* dan mantra hitam *black magic*. Mantra yang digunakan film rapalan yaitu mantra *hitam atau black magic* untuk merasuki hal-hal yang gaib atau menguna-guna.

Film rapalan menggunakan *objective camera angle* untuk memberikan kesan menegangkan, penuh misteri dan penonton merasakan sensasi, karena pengambilan gambar menggunakan sudut pandang yang tersembunyi, atau kamera *candid*. Analisis yang digunakan pada film ini adalah teknik penggunaan *objective camera angle* yaitu kamera melakukan pengambilan gambar mewakili pandangan penonton.

Penonton menyaksikan peristiwa yang dilihatnya melalui mata pengamat yang tersembunyi, mata seseorang yang mencuri pandang dengan teknik juru kamera dan sutradara. Kamera objektif menggunakan titik pandang penonton

untuk mendapatkan hasil film yang sesuai dengan pesan dari isi film tersebut. Angle kamera ini tidak mewakili pandangan siapapun dalam film, kecuali pandangan penonton atau netral.

Aktor seolah-olah tidak menyadari keberadaan kamera dan tidak pernah memandang kamera. Meskipun teknologi dan kebudayaan sudah berkembang pesat kepercayaan hal-hal yang gaib masih di percayai masyarakat di Indonesia, karena hal-hal yang gaib kebudayaan setiap suku di Indonesia. Frazer mengemukakan bahwa manusia dapat memecahkan soal-soal dengan akal dan sistem pengetahuan, namun akal dan pengetahuan itu terbatas (Koentjoraningrat, 1985: 27), makin terbelakang kebudayaan manusia makin sempit batas akalnya.

### **II.3. Analisis Program Televisi dan Film**

Film *Rapalan* ini bergenre drama trailer yang dengan proses produksi pengambilan gambar atau *shooting* selama 14 hari tidak termasuk proses *editing*. Film diangkat berdasarkan mitos-mitos dan budaya yang berkembang di kehidupan masyarakat Indonesia. Film *Rapalan* merupakan media hiburan yang bisa ditonton oleh penonton berusia 17 tahun keatas, dalam film tersebut semua dialog dengan menggunakan bahasa Indonesia dan bahasa Jawa.

Film adalah media penyampaian pesan melalui *audio visual* yang berarti yang harus dikedepankan ialah kualitas suara dan gambar pada film, karena pesan bukan hanya dapat disampaikan melalui dialog sang pemeran, melainkan dari pengambilan gambar pada sebuah film juga dapat menyampaikan pesan walaupun sang karakter tidak berdialog sama sekali.

Pengambilan gambar dalam penciptaan *visual* film rapalan, menerapkan konsep *objective camera angle* penonton menyaksikan peristiwa di lihatnya melalui mata pengamat dari sudut *eye level* secara tersembunyi, seperti mata seseorang yang mencuri pandang dengan teknik juru kamera, objektifnya menggunakan titik pandang penonton untuk mendapatkan hasil film yang sesuai dengan pesan dari isi film tersebut.

Film ini bercerita tentang laki-laki bernama Jono membunuh istrinya yang sedang sakit. Jono mempunyai seorang anak perempuan bernama Ayu, janda bernama Wati yang dinikahnya telah menguna- gunai Ayu atau dipelet. Setelah menikah, Jono dan Ayu menjadi korban kejahatan Wati. Wati memroti Jono, Ayu disuruh-suruh, hingga sikap Jono ke Ayu juga berubah seperti kelakuan Wati ibu tirinya. Ayu pergi ke rumah neneknya untuk bercerita perilaku Jono yang tega membunuh istri pertama demi menikah dengan janda tersebut. Pulang dari rumah neneknya Ayu memberi keadilan terhadap Jono, ayu tidak menyadari bahwa ayu sudah terpengaruh guna- guna ibu tirinya. Akhirnya Ayu dan Wati berkerja sama untuk menghabisi Jono, seketika Jono mati di tangan Ayu anaknya sendiri.

#### **II.4. Landasan Teori**

Penciptaan dalam karya film fiksi harus memiliki konsep jelas dan matang sehingga dapat dipertanggung jawabkan dan memperlihatkan kedewasaan dari penciptanya. Konsep sinematografi pada film fiksi “ Rapalan” menggunakan konsep sinematografi *mystery dramatik*. Konsep misteri yang dimaksud yaitu konsep *visualisasi* film yang membuat penonton merasa mengangkan dan

bertanya-tanya bagaimana jalan cerita selanjutnya. Sedangkan konsep dramatik digunakan untuk menaikkan turunkan tensi film, memberi nafas pada film dan membuat penonton semakin penasaran (Himawan Pratista, 2008: 16).

Penulis bertugas sebagai seorang sinematografer /videografer. Videografi merupakan sebuah media untuk merekam suatu momen kejadian atau peristiwa yang dirangkum dalam sebuah sajian gambar dan suara yang dapat dinikmati kemudian hari baik sebagai kenangan atau pun sebagai bahan kajian (Ginjar Angga W, 2017: 21). Pada penciptaan film “ Rapalan” penulis lebih mendalami mengenai sinematografi.

Sinematografi secara etimologi berasal dari bahasa latin yaitu kinema yang berarti bergerak, *photos* yang berarti cahaya, *graphos* yang berarti lukisan atau tulisan. Menurut kamus ilmiah serapan bahasa Indonesia sinematografi diartikan sebagai ilmu dan teknik pembuatan film dan seni pengambilan gambar film dengan sinematograf. Kaitannya dengan penciptaan film, seorang sinematografer bertanggung jawab atas proses perekaman gambar pada saat melakukan *shooting* (Akakamarulzaman, 2005: 642).

Sinematografer bertugas untuk menggambarkan cerita “ Rapalan” kedalam *frame* kamera agar cerita dan pesan yang diinginkan dapat tersampaikan kepada sasaran. Seorang sinematografi juga mengolah pencahayaan untuk mendukung konsep yang akan digunakan untuk menampilkan citra *visual* yang akan ditampilkan pada film. Adapun teori yang digunakan untuk mewujudkan konsep yang diciptakan oleh penulis yaitu menggunakan teori Josep V. Mascelli A.S.C dimana terdapat beberapa aspek yang perlu diperhatikan agar pengambilan

gambar dalam teknik sinematografi yang akan dilakukan mempunyai nilai sinematik yang baik diantaranya yaitu :

#### 1. *Composition* (komposisi)

Komposisi adalah suatu cara untuk meletakkan objek gambar dilayar sehingga gambar tampak menarik, menonjol, dan juga bisa mendukung alur cerita. Secara sederhana komposisi dapat diartikan sebagai suatu cara untuk membuat sebuah gambar dalam *frame* terlihat menarik dan objek yang ingin ditampilkan lebih menonjol (Bambang Semedhi: 2011).

#### 2. *Camera Angle* (sudut pengambilan gambar)

*Camera Angle* merupakan suatu sudut yang mewakili penonton. Pengambilan suatu sudut pandang kamera yang baik akan membuat alur sebuah cerita lebih menarik. Sudut pandang kamera dapat diartikan mata penonton. Penempatan kamera merupakan sudut pandang penonton dan wilayah yang diliput dalam sebuah *shot*. Adapun aspek dari *angle* kamera antarai lain: *Angle Kamera Objektif* (objektif menggunakan titik pandang penonton), *Angle Kamera Point Of View* (Kamera ditempatkan pada sisipemain subjektif), *High Angle* (Merekam gambar dari sudut atas objek sehingga objek terlihat terekspose dari bagian atas), *Eye Level* (pengambilan gambar dengan ketinggian relative sedang), *Low Angle* (Teknik pengambilan gambar dengan memposisikan kamera lebih rendah dengan objek mata), (Mascelli, 1987: 54).

### 3. *Cutting* atau *editing*

*Editing* merupakan suatu proses memilih gambar kemudian ditata untuk mendapatkan gambar yang mempunyai suatu kesatuan cerita (Pratista, 2008: 104).

### 4. *Continuity* (kesinambungan)

Suatu kesinambungan cerita dalam sebuah film antara gambar satu dengan scene yang lainnya, kemudian diurutkan sesuai dengan cerita, agar film bisa dinikmati oleh penonton. Adapun yang terkait dengan *angle* kamera yaitu *Shot Size* (ukuran gambar), ukuran gambar biasanya dikaitkan dengan objek manusia dan benda (Mabruri, 2010: 85). Adapun beberapa ukuran gambar, antara lain:

#### a. *Big Close Up*

Lebih memusat atau pengambilan detail pada salah satu bagian tubuh atau aksi yang mendukung informasi peristiwa jalinan diluar alur cerita. Mampu mengungkapkan emosi wajah, raut muka (Pratista, 2008: 104).

#### b. *Close Up*

Pengambilan gambar kamera berada dekat atau terlihat dekat dengan subjek, sehingga gambar yang dihasilkan subjek memenuhi ruang *frame*. (Pratista, 2008: 104)

#### c. *Medium Close up*

Pengambilan gambar dengan komposisi *framing* subjek lebih jauh dari *close up* namun lebih dekat dari *medium shot*. Teknik pengambilan gambar ini dari dada sampai puncak kepala. (Pratista, 2008: 104)

#### d. *Medium Shot*

Merekam gambar subjek kurang lebih setengah badan. *Shot* biasanya

digunakan kombinasi dengan *follow shot* terhadap subjek yang bergerak (Pratista, 2008: 104).

*e. Medium Full Shot*

Atau *knee shot* karena memberi batasan *framing* tokoh sampai tiga seperempat tubuh. Pengambilan gambar semacam ini memungkinkan penonton untuk mendapat informasi sambungan peristiwa dari aksi tokoh tersebut (Pratista, 2008: 104).

*f. Full Shot*

Pengambilan gambar dengan subjek secara utuh dari kepala hingga kakinya, secara teknis batasan atas diberi sedikit ruang untuk *head room* (Pratista, 2008: 104).

*g. Medium Long Shot*

Teknik ini sering digunakan untuk memperlihatkan atau memperkaya keindahan pada sebuah gambar (Pratista, 2008: 104).

*h. Long Shot*

Keseluruhan gambar dari pokok materi dilihat dari kepala hingga kaki atau gambar manusia seutuhnya (Pratista, 2008: 104).

*i. Ekstrime Long Shot*

Pengambilan gambar pemeran tampak jauh hampir tidak terlihat. Di dalam kamera *angle* juga terdapat kamera *movement* (pergerakan kamera) disebut pergerakan kamera karena posisi kamera yang berubah dalam proses pengambilan gambar (Pratista, 2008: 118). Ada beberapa istilah pergerakan kamera, antara lain:

a. *Panning* yaitu kamera bergerak menyamping secara mendatar *horizontal*,

- baik ke kiri maupun ke kanan. Dikatakan *pan right* jika pergerakannya menyamping ke kanan dan *pan left* jika pergerakannya menyamping ke kiri.
- b. *Tilling* yaitu Teknik pergerakan kamera secara vertical, baik vertikal ke atas *till up* ataupun bawah *till down*.
  - c. *Tracking* yaitu kamera bergerak mendekati objek dan menjauhi subjek. Dengan menggunakan gerak *track in* (mendekati subjek) dan *track out* (menjauhi subjek). Pergerakan ini biasanya menggunakan *dolly*.
  - d. *Crane* yaitu gerak kamera meninggi dan merendah dari dasar pijakan objek.
  - e. *Following* yaitu bergerak secara aktif mengikuti talent bergerak.

## II.5. Teori yang terkait dengan Konsep Estetika

Untuk merealisasikan konsep mystery dramatik, sinematografer perlu memperhatikan dan mengeksplorasi elemen-elemen sinematografi, yaitu :

### a. Pencahayaan

Tanpa ada cahaya sebuah film tidak akan terwujud, seluruh gambar yang ada pada gambar film bisa dikatakan merupakan hasil manipulasi cahaya. Konsep pencahayaan pada film ini akan menampilkan cahaya natural pencahayaan natural dipilih agar film terlihat realitis demi mendukung cerita. Pencahayaan natural adalah pencahayaan dari *lighting* yang dibentuk seolah-olah sumber cahaya matahari atau lampu yang terlihat dalam *frame*.

Pencahayaan pada film akan menggunakan 3 sumber cahaya yakni, sumber cahaya utama (*key light*), sumber cahaya pengisi (*fill light*) digunakan untuk melembutkan atau menghilangkan bayangan sementara, *back light* digunakan

untuk memisahkan objek dengan *background* pengaturan kombinasi sumber cahaya utama dan pengisi mampu menghasilkan tata cahaya yang diinginkan sumber cahaya pencahayaan dan pengisi dapat diletakan mana saja sesuai dengan kebutuhan (Pratista, 2008: 78).

b. Warna

Warna tidak hanya sekedar sesuatu yang tidak memberi arti, warna dapat memberi informasi .Warna yang digunakan adalah warna kuning karena variasi emosi yang muncul seperti optimis, ceria dan cerah, warna juga dapat memberi emosi yang akan berpengaruh terhadap penonton, dalam film fiksi “Rapalan” menampilkan warna natural dengan polesan sedikit kekuningan agar mempermudah seorang editor untuk mewarnai gambar / *colour grading*, karena pada film Rapalan menggambarkan suasana kehangatan sehingga warna film sesuai dengan harapan yang diinginkan sutradara. Pengaturan didalam kamera biasanya dengan mengatur *contraks*, *brightness* dan *color* lebih rendah dan *white balance* pada kamera juga di setting k4700 (Wulansari, 2007: 31).

c. *Tipe of shot*

Pada film fiksi “Rapalan“akan menggunakan beberapa *tipe of shot* yang berguna agar penyampaian pesan secara *visual* pada film dapat tersampaikan. Beberapa jenis *tipe of shot* yang digunakan adalah *long shot* yang berguna untuk menampilkan seting lokasi ruang dan waktu pada suatu *scene*. *Medium shot* di gunakan untuk menampilkan gerak tubuh para tokoh karakter yang bermain film karena sosok tokoh pemain mulai dominan didalam *frame*, serta *closeup* untuk memberikan penekanan informasi penting (Mascelli, 2010: 29).

#### d. Gerakan Kamera

Pergerakan kamera berfungsi untuk mengikuti pergerakan seorang karakter serta objek, memberi dimensi dan juga menggambarkan situasi dan suasana sebuah lokasi. Pergerakan dinamis dan terkadang statis untuk menunjukkan situasi yang ketegangan, membangun mood dan konflik yang terjadi pada film (Pratista, 2008: 118). Pergerakan kamera yang akan di gunakan untuk penciptaan karya film Rapalan yaitu :

##### 1. *Following*

Dimana pergerakan kamera mengikuti talent kemana pun ia bergerak. Tujuan dari pergerakan kamera *follow* ini untuk membangun konflik agar penonton dapat merasa menegangkan (Pratista, 2008: 118).

##### 2. *Panning*

Kamera bergerak menyamping secara mendatar *horizontal* , baik kekiri maupun kekanan. Tujuan dari pergerakan kamera *panning* ini agar penonton tidak merasa bosan atau monoton (Pratista, 2008: 118).

##### 3. *Tracking*

Kamera bergerak mendekati objek dan menjauhi subjek. Dengan menggunakan gerak *trackin* (mendekati subjek) dan *Track out* (menjauhi subjek). Tujuan dari pengambilan gambar seperti ini untuk memberikan kesan kedalaman pada subjek (Pratista, 2008: 118).

##### 4. *Tilling*

Teknik pergerakan kamera secara *vertical*, istilah terbagi ke dalam *till up* pergerakan kamera mendongak keatas dan *till down* pergerakan kamera

mendongak kebawah. Tujuan dari pergerakan kamera ini agar penonton bisa terbawa suasana yang diambil oleh seorang *cinematographer* (Pratista, 2008: 118).

e. Aspek Rasio

Aspek rasio yang diterapkan dalam film *Rapalan* menggunakan aspek rasio 16:9, aspek rasio tersebut adalah aspek rasio yang dominan digunakan dalam pembuatan film— film *indie* bahkan nasional, dengan tujuan memberi tampilan yang nyaman diterima oleh mata penonton karena aspek rasio 16:9 mampu menampilkan *visual* yang baik.

f. *Angle* Kamera

*Angle kamera objektif* adalah penonton menyaksikan peristiwa di lihatnya melalui mata pengamat yang tersembunyi, seperti mata seseorang yang mencuri pandang. Juru kamera dan sutradara sering kali dalam menata kamera objektifnya menggunakan titik pandang penonton. Karena peristiwa yang disajikan dilayar putih bukan dari sudut pandang si apapun yang berada dalam adegan film, maka *angle* dari kamera *objektif* tidak mewakili si apapun (Mascelli, 2010: 5).