

BAB IV

KONSEP KARYA

4.1. Konsep Karya

Pada film *Na-Uli* penulis menggunakan teknik penerapan cinematography untuk membangun kesan romantis. *showreel* menurut Diefenbach (2008) dalam bukunya “*Video Production Techniques: Theory and Practice From Concept to Screen*”, *Showreel* adalah cuplikan beberapa video dengan penggabungan *effect-effect*. Saat penonton sadar bahwa kamerawan tidak tahu apa yang kamerawan kerjakan, atau tidak mengarahkan gambar kepada sesuatu yang menarik, Hal tersebut membuat teknik penerapan teknik *cinematography showreel* sangat penting dan harus terarah agar tidak menjadi aneh dan sia-sia.

selain dapat membangun suasana romantis, penggunaan penerapan teknik *cinematography showreel* secara tepat dapat menciptakan *visualisasi* lebih romantis, mengarahkan perhatian penonton pada subyek tertentu, mengungkap maupun menyembunyikan dimensi ruang, dan dapat juga untuk menciptakan *visualisasi* yang lebih *ekspresif*. Pada *shot* film haruslah memiliki alasan yang cukup kuat, hal ini bertujuan untuk menghindari *shot-shot* tidak penting yang hanya akan memperpanjang durasi film namun tak mampu berbicara apapun.

Penerapan kamera ini harus memiliki arti dan tujuan yang jelas. Penulis mengambil acuan dari beberapa referensi teori dari buku berjudul *Memahami Film* karya menurut Himawan Pratista, 2008. serta Buku berjudul *Grammar Of The Shot* Thompson, Roy dan Christopher Bowen. *Grammar Of The Shot* Second Edition. London: Focal Press, 2009. Beberapa di antaranya yang penulis gunakan dalam pembuatan film *Na-Uli* adalah sebagai berikut:

1. Pan (Left/Right)



Gambar IV.1.1 Seorang pemuda yang sedang melihat situasi tempat, film *Na-Uli*

(Sumber : Jaka Prasetya, 2021)

Pada gambar di atas, penulis menjelaskan seorang pemuda yang sedang melihat situasi sekitar tempat dan melakukan *Pan* artinya kamera tetap pada tempatnya tetapi menoleh/melihat kearah kiri atau kanan.). Dalam adegan tersebut tampak pemuda tersebut duduk dan pesan minuman memasang wajah menoleh ke kanan. Pengambilan gambar pada adegan tersebut akan menerapkan pengambilan medium close up pada gambar di adegan tersebut. Menurut Himawan Pratista, serta Buku berjudul *Grammar Of The Shot* karya Roy Thompson & Christopher Bowen. Pan adalah pergerakan secara horisontal (kanan dan kiri) dengan posisi kamera statis.

2. Track-in



Gambar IV.2.2 Seorang pemuda yang sedang motret, film *Na-Uli*

(Sumber : Jaka Prasetya, 2021)

Pada gambar di atas, penulis menjelaskan seorang pemuda yang berasal dari Bandung (Sunda), karena ada ciri khas yang dia pakai yaitu topi Sunda. Anak muda tersebut baru datang di Sumatera Utara Desa Lubuk Pakam. Kedatangan untuk menjumpai teman nya yang ada di Sumatera Utara. Menurut Himawan Pratista, serta Buku berjudul *Grammar Of The Shot* karya Roy Thompson & Christopher Bowen. *Tracking* merupakan pergerakan kamera akibat perubahan posisi kamera secara *horizontal*. Pergerakan dapat ke arah manapun sejauh masih menyentuh permukaan tanah. Pergerakan dapat bervariasi yakni maju, mundur, melingkar, menyamping dan seringkali menggunakan *rel* atau *track*.

3. *Hand held*



Gambar IV.3.3. Seorang pemuda yang sedang berjalan kaki dan melihat situasi tempat, film *Na-Uli*

(Sumber : Jaka Prasetya, 2021)

Pada gambar di atas, penulis menjelaskan seorang anak muda yang sedang berjalan kaki dan mengeliling tempat yang didatangi nya tersebut. Hand held menurut Roy Thompson dan

Christopher Bowen dalam buku *Grammar of The Shot* memiliki beberapa kentungan, di antaranya adalah mudah untuk diatur pergerakannya sesuai dengan pergerakan subjek. Jika menggunakan angle subjektif handheld dapat menimbulkan efek kedekatan personal dengan pemain. Selain itu, handheld juga dapat memberikan energi yang lebih dibandingkan shot statis.

4.1.1. Konsep Showreel

Definisi *showreel* menurut Diefenbach (2008) dalam bukunya “*Video Production Techniques: Theory and Practice From Concept to Screen*” *Showreel* adalah cuplikan beberapa video dengan penggabungan *effect-effect* sehingga menghasilkan sesuatu video yang indah. *Showreel* merupakan alat yang sangat penting dalam mencari dan menerima pekerjaan. Semua orang dapat menceritakan tentang apa saja yang telah dibuat, namun untuk mendemonstrasikan apa saja yang telah dibuat maka *showreel* inilah jawabannya (Diefenbach, 2008). *Showreel* memiliki beberapa element pembuatan, jadi ketika membuat *showreel* tidak jauh melenceng dari konsep yang ada. Menurut Priestly (2012) dalam webnya yang berjudul “*How To Create An Outstanding Showreel*” terdapat beberapa *element* pada video *shworeel* diantaranya:

1. Material



Gambar IV.1.1.1. Pemandangan Sudut Kota Medan dari atas.

(Sumber : Jaka Prasetya, 2021)

Pada gambar di atas, penulis menjelaskan *footage drone* yang melihat situasi daerah Kota Medan. sebuah cuplikan-cuplikan dari beberapa karya, *Material* disini sangat erat kaitannya dengan hasil dari *showreel*. Menurut Priestly (2012), Salah satu agar terlihat sangat menarik adanya banyak sekali *material* yang ada. Di dalam material diharapkan terdapat juga beberapa *footage* yang akan membantu mempercantik *video showreel*.



Gambar IV.1.1.2. Pemandangan Masjid Agung di Desa Lubuk Pakam dari atas.

(Sumber : Jaka Prasetya, 2021)

Pada gambar di atas, penulis menjelaskan *footage drone* yang melihat situasi Masjid agung yang ada di Sumatera Utara di Desa Lubuk Pakam. *Material* disini sangat erat kaitannya dengan hasil dari *showreel*. Menurut Priestly (2012), Salah satu agar terlihat sangat menarik adanya banyak sekali *material* yang ada. Di dalam material diharapkan terdapat juga beberapa *footage* yang akan membantu mempercantik *video showreel*.



Gambar IV.1.1.3. Suasana bulan yang bertanda sudah gelap (malam).

(Sumber : Jaka Prasetya, 2021)

Pada gambar di atas, penulis menjelaskan *footage* yang melihat situasi menjelang sore dan malam karena menceritakan *scene* malam sedang di angkringan. Menurut Priestly (2012), Di dalam *material* diharapkan terdapat juga beberapa *footage* yang akan membantu mempercantik *video showreel*. Adapun penjelasan konsep *material* menurut Priestly (2012), Salah satu agar terlihat sangat menarik adanya banyak sekali *material* yang ada. *Material* disini adalah sebuah cuplikan-cuplikan dari beberapa karya film *Na-Uli*

2 . *Timing*



Gambar IV.2.1. Seorang pemuda yang terkejut karena penjelasan ibu.

(Sumber : Jaka Prasetya, 2021)

Pada gambar di atas, penulis menjelaskan anak muda yang bernama asep datang kerumahnya sih uli menyampaikan perasaan Asep dan Uli tapi di bantah dengan penjelasan ibunya Uli karena Adat Batak mempunyai *Tradisi* soal jodoh menjodohkan istilah Adat Batak Karo (*Pariban*). Dalam adegan tersebut Asep sedih karena penjelasan seorang ibu yang memberi tahu soal adat

istiadatnya. Pengambilan gambar pada adegan tersebut menggunakan teknik single cam yang statis dengan komposisi yang baik. Untuk penerapan pengambilan gambar di adegan tersebut, penulis menggunakan alat bantu tripod untuk menjaga posisi kamera agar tidak berubah-ubah dan gambar yang dihasilkan juga lebih rapi. Tripod sangat berguna bagi cinematography untuk menjaga keseimbangan komposisi video. Menurut Priestly (2012), Dalam *showreel* tentukan *timing* yang akan dipakai atau diterapkan. Karena idealnya *showreel* adalah 1 menit, tergantung dari *frame* yang sudah ada.



Gambar IV.2.2. Sepasang anak muda yang sedang berbicara di café.

(Sumber : Jaka Prasetya, 2021)

Pada gambar di atas, penulis menjelaskan seorang anak muda bertemu lagi di suatu tempat untuk menjelaskan jawaban ibunya di *scene* sebelumnya, karena Asep datang lagi ke Medan untuk menjumpai Uli. Dan Uli menjelaskan semua penjelasan ibunya ke Asep untuk datang kembali kerumah menjumpai keluarga besarnya. Dalam *showreel* tentukan *timing* yang akan dipakai atau diterapkan, Hal ini mengingat *showreel timingnya* sangat karena menghindari kebosanan. Menurut Priestly (2012), Dalam *showreel* tentukan *timing* yang akan dipakai atau diterapkan. Karena idealnya *showreel* adalah 1 menit, tergantung dari *frame* yang sudah ada.



Gambar IV.2.3. Seorang pemuda yang sedang menghayal di dalam bus.

(Sumber : Jaka Prasetya, 2021)

Pada gambar di atas, menjelaskan *scene* sebelumnya anak muda tersebut sudah tahu menjelaskan orang tua Uli, terus Asep berangkat kembali ke kampung halaman nya (Bandung) setelah tiba di Terminal Asep menghayalkan perasaan nya dengan Uli dan seisinya Medan. Menurut Priestly (2012), Dalam *showreel* tentukan *timing* yang akan dipakai atau diterapkan. Karena idealnya *showreel* adalah 1 menit, tergantung dari frame yang sudah ada.

3 . *Style And Branding*



Gambar IV.3.1. Sepasang anak muda sedang bicara di tempat angkringan.

(Sumber : Jaka Prasetya, 2021)

Pada gambar di atas Menjelaskan adalah paling berharga karena *frame* ini bertemu seorang Asep dan Uli, dari sinilah mereka berjumpa lagi dan tumbuh perasaan seorang Asep dengan Uli. Di *frame* ini mempunyai *style and branding* juga dapat ditentukan dari warna dan musik. menurut Priestly (2012), Ini adalah elemen yang paling berharga karena dengan ini menemukan perbedaan dari *showreel* yang lain. Karena Musik juga sangat berpengaruh untuk penyesuaian *style and branding* yang dipakai.

4. Kredibilias



Gambar IV.4.1. Anak muda yang sedang bertamu dan berjumpa dengan keluarga gadis tersebut.

(Sumber : Jaka Prasetya, 2021)

Pada gambar di atas, penulis Menjelaskan seorang Asep berjumpa dengan keluarga besarnya Uli untuk perihal soal perjodohan Uli dengan *Pariban* nya. karena ada perpindahan *angle* supaya tidak bosan orang melihat. karena ini adalah media yang paling menarik dari pada yang lainnya. Adapun penjelasan konsep *Kredibilias* menurut Priestly (2012), *showreel* tetap hidup, dengan cara melibatkan beberapa elemen seperti diatas. Sehingga orang yang akan menonton tidak akan cepat merasa bosan.

4.2 Cinematography

Dalam penelitian ini, penulis salah satu syarat skripsi menjadi lebih baik adalah menguasai cinematography. Menurut buku dengan judul Memahami Film (Pratista, 2008:89) cinematography terdiri dari dua suku kata, Cinema dan graphy. Cinema berasal dari bahasa Yunani yaitu Kinema, yang berarti gerakan. Graphos berarti melukis. Jadi Cinematography bisa diartikan melukis gambar yang bergerak. Cinematography mencakup perlakuan sineas terhadap kamera serta stok filmnya. Saat ini film sudah diganti dengan memory card atau media penyimpan data digital. Seorang sineas tidak hanya sekedar merekam sebuah adegan semata namun juga harus mengontrol dan mengatur bagaimana adegan tersebut diambil, seperti jarak, ketinggian, sudut, lama pengambilan, dan sebagainya. Selanjutnya dalam buku yang sama, unsur sinematografi secara umum dapat dibagi menjadi tiga aspek, yakni: kamera, framing, serta durasi gambar. Kamera

mencakup teknik-teknik yang dapat dilakukan melalui kamera, seperti warna, penggunaan lensa, kecepatan gerak gambar, dan sebagainya. Framing adalah hubungan kamera dengan obyek yang akan diambil, seperti batasan wilayah gambar atau frame, jarak, ketinggian, pergerakan kamera, dan seterusnya. Sementara durasi gambar mencakup lamanya sebuah obyek diambil gambarnya oleh kamera.

4.2.1 Konsep Estetika

Dalam menciptakan sebuah karya film tidak mudah dan tidak sesingkat yang di tonton, membutuhkan proses yang sangat panjang di perlukan peroses pemikiran dan proses teknik. Proses pemikiran berupa ide, gagasan, dan cerita yang akan digarap dan tentunya harus memiliki sebuah konsep. Adapun konsep estetik yang digunakan untuk mendukung terciptanya film Nauli ini yaitu :

A. Tata Artistik

Tata artistik sangat penting dalam produksi film karna akan menciptakan kesan pada sebuah karya, sebagai bentuk artistic yang nyata (kasat mata). Perancang artistik di harapkan mampu menerjemahkan skenario dan konsep cerita ke dalam bentuk artistik yang nyata. Pada film “Nauli” penataan latar tempat, make up dan wardrobe di sesuaikan dengan warna film yang akan digunakan dan mengikuti penggambaran naskah. Dalam produksi film peran tata artistik yakni menyiapkan lokasi yang digunakan dalam film Nauli, dengan mengkonsep seting lokasi, properti yang digunakan, mengkonsep kostum untuk para pemain, begitu juga dengan tata rias yang akan digunakan saat syuting berlangsung hingga syuting berakhir. FFTV IKJ (2018:115)

B. Warna

Para pengkarya film tidak sembarangan menaruh warna dalam tiap frame nya dan ada maksud yang di sampaikan, serta ada sisi positif dan negatif dalam tiap warna. Warna juga dapat member emosi yang akan berpengaruh terhadap penonton. Dalam film fiksi “ Nauli “ menampilkan warna flet dengan polesan sedikit warnah ke kuningan agar mempermudah seorang editor untuk mewarnai gambar / colour greading, karena pada film Nauli sendri menggambarkan suasana kehangatan sehingga warna film sesuai dengan harapan yang diinginkan sutradara. Beberapa ahli mengemukakan pengertian tentang warna. Prawira menjelaskan bahwa: “Warna adalah salah satu unsur keindahan dalam seni dan desain selain unsur-unsur visual lainnya. Kemudian Sanyoto mendefinisikan, “Warna adalah secara objektif/fisik sebagai sifat cahaya yang dipancarkan, atau secara subjektif/psikologis sebagai bagian dari pengalaman indera penglihatan.

B. Pergerakan Kamera

Teori pergerakan kamera ini akan diambil dari buku berjudul Memahami Film karya Himawan Pratista, serta Buku berjudul Grammar Of The Shot karya Roy Thompson & Christopher Bowen.

1. Panning

Kamera bergerak menyamping secara mendatar horizontal, baik ke kiri maupun ke kanan. Dikatakan pen right jika pergerakannya menyamping ke kanan dan pen lift jika pergerakannya menyamping ke kiri.



Gambar IV.4.2.1.1 seorang pemuda bertemu di galeri

(Sumber : Jaka Prasetya, 2021)

Pada gambar di atas, penulis Menjelaskan adegan Asep & Uli sedang berbicara di suatu tempat. Dan asep menunjukan galeri mini nya kepada Uli. Dalam pengambilan gambar tersebut, penulis menggunakan pergerakan *panning* pada objek film Nauli. Untuk dapat komposisi ini, penulis menggunakan alat bantu stabilizer zhiyun, yang berguna untuk pergerakan *panning* menjadi stabil.

2. Tilling

Teknik pergerakan kamera secara vertical, istilah terbagi kedalam till up pergerakan kamera mendongak keatas dan till down pergerakan kamera mendongak kebawah.



Gambar IV.4.2.2.1 footage beda pada film Nauli

(Sumber : Jaka Prasetya, 2021)

Pada gambar di atas, penulis Menjelaskan adegan yang memperlihatkan footage beda bingkai daun yang ada di galeri mini pada film Nauli, Dalam pengambilan gambar tersebut, penulis menggunakan pergerakan *Tilling*, pada objek film Nauli. Untuk dapat komposisi ini, penulis menggunakan alat bantu stabilizer zhiyun, yang berguna untuk pergerakan *Tilling* menjadi stabil.

3. *Following*

Kamera bergerak secara aktif mengikuti kemana pun talent bergerak.



Gambar IV.4.2.3.1 Pemuda yang sedang berjalan melihat lokasi untuk foto.

(Sumber : Jaka Prasetya, 2021)

Pada gambar di atas, penulis Menjelaskan adegan Asep sedang berjalan sambil memengan kamera untuk mencari objek yang bagus untuk di abadikan nya. Dalam pengambilan gambar tersebut, penulis menggunakan pergerakan *Following* , pada objek film Nauli. Untuk dapat komposisi ini, penulis menggunakan alat bantu stabilizer zhiyun, yang berguna untuk pergerakan *Following* menjadi stabil.

4.3.1 Desain Produksi

Pada dasarnya, desain produksi ialah tahap pendefinisian film sedemikian rupa dalam segala aspeknya. Sehingga kelak pada akhir desain produksi ini dapat menjadi rujukan. Apakah produksi yang telah dijalankan sesuai dengan kaidah-kaidah yang ditetapkan pada tahap ini.

4.3.2. Identitas Karya

| | |
|-----------------|---|
| Judul Program | : <i>Na-Uli</i> |
| Format Program | : Film Pendek |
| Durasi | : ± 17 menit |
| Genre | : <i>Romance</i> |
| Tema | : Adat Istiadat Suku Toba (<i>Pariban</i>) |
| Premis | : Bercerita tentang seorang pasangan Asep & Uli |
| Plot | : Alur Maju, <i>Neoformalisme</i> |
| Target Audience | : 18 tahun |

4.3.3. Sinopsis

Asep lelaki Sunda dengan sengaja menyebrang ke pulau Sumatera. Berhenti di kota multikultural, Medan. Dalam langkah sendiriannya, Asep bertemu dengan seorang gadis yang sedang menggalang dana untuk anak yatim piatu dari Kampusnya. Suatu malam ketika ia merasa lapar dan berburu jajanan. Asep bertemu kembali dengan perempuan tadi. Mereka berkenalan dan dari perkenalan itu segalanya berkembang kearah yang lebih serius Kedua anak muda itu mulai jatuh cinta. Asep yang jatuh cinta pada Uli ingin kembali ke Medan dan berniat melamarnya. Tapi Asep lupa, bahwa ada adat yang harus ia pahami sebelum ia berhak memenangkan hati Uli.

4.4. Konsep Teknis

Konsep Teknis pada film *Na-Uli* meliputi tiga tahapan yaitu, Pra Produksi, Produksi, dan Pasca Produksi. Untuk memproduksi sebuah film pendek harus memperhatikan alat-alat apa saja yang akan digunakan dan bahan-bahan apa saja yang diperlukan. Semua alat yang diperlukan harus di list terlebih dahulu, agar memudahkan saat produksi sehingga berjalan dengan lancar. Alat dan bahan yang diperlukan adalah sebagai berikut :

Alat dan Bahan

| JENIS PERALATAN | | | |
|---------------------------------|-------------------------------------|-------------------|----------|
| Nama | Type | Merk | Jumlah |
| Kamera | A6300 | Sony | 1-2 unit |
| Baterai Kamera | A6300 | Sony | 6 unit |
| Slider | | | 1 unit |
| Glidecam | Gidecam HD 4000 | Glidecam | 1 unit |
| Lensa Wide | Wide | Cannon | 2 unit |
| Tripot | Libec | Libec | 2 unit |
| Drone | Solo | 3DR | 1 unit |
| Lighting | 50 watt | Philips | 2 unit |
| Memori | Sdhc , Sdxc | Sony , Sandisk | 5 unit |
| Komputer Editing Software | Ram 8GB, Core i5, VGA GTX 1050ti | | 1 unit |
| 1. Video | Adobe premier CC 2015 | Adobe | |
| 2. Audio | Adobe audition | Collection | |

Tabel IV.1. Alat-alat yang digunakan untuk pembuatan

Film *Na-Uli*

4.4.1. Pra Produksi

Pada tahap ini proses pembentukan ide, *treatment*, penulisan naskah, *breakdown sheet*, *shot list* dan lain lain. Dibutuhkan 70% persentase pada tahap Pra Produksi. Sehingga film memiliki kaidah-kaidah yang tidak melenceng dari ide awal. Pada film Na-Uli Penulis dan sutradara mendiskusikan serta membuat *shot list*. *Shot list* dibuat berdasarkan naskah yang telah selesai. *Shot list* dibuat bertujuan menjadi acuan untuk mempermudah Penulis ketika pengambilan gambar dilakukan. *Shot list* didiskusikan terlebih dahulu dengan sutradara agar penulis mengerti keinginan sutradara tentang bagaimana naskah akan divisualkan.

4.4.2. Produksi

Tahapan ini adalah proses produksi film. Proses produksi film membutuhkan alat perekam gambar (kamera), *lightning*, tripod, perekam suara dan lain sebagainya. Pembuatan produksi film berlokasi utama di pedesaan siantar. Di sini penulis sebagai seorang *videographer* dan DOP banyak bertanggung jawab atas berlangsungnya tahapan produksi ini.

4.5.3 Paska Produksi

Tahapan akhir ini yang disebut juga pasca produksi. Di mana dimulainya proses *editing* yang terstruktur untuk mendapatkan potongan gambar yang baik dan memiliki urutan gambar yang baik. Pengeditan suara dan musik *backsound*. Warna tone video yang menunjang ketertarikan penonton. Kemudian diproses dan menghasilkan video yang utuh. Film *Na-Uli* durasi 17 s/d 20 menit yang dikategorikan sebagai film pendek.