

## **BAB III**

### **KONSEP KARYA**

#### **III.1. Konsep Penciptaan**

Suatu karya seni film mempunyai konseptual penciptaannya masing-masing, begitu juga pada penciptaan karya film fiksi Panjang Tangan yang juga merupakan film pendek. Dalam bidang videografi, film pendek salah satu bentuk media yang sangat unik. Film pendek dapat dikembangkan baik dari segi konsep, tema maupun teknik.

Film pendek memberikan kebebasan ekspresi bagi penciptanya. Suatu konsep, ide atau informasi, secara bebas dapat diinterpretasikan dalam sebuah karya film pendek. Konseptual penciptaan berhubungan erat dengan ide dan tujuan, berisi penjelasan singkat tentang pemaparan konsep yang dipilih sebagai dasar penciptaan karya seni. Adapun pendekatan konseptual penciptaan film fiksi Panjang Tangan adalah sebagai berikut:

1. Konsep film

Konsep film yang digunakan dalam film Panjang Tangan mengambil sudut pandang dari arah penonton untuk melihat emosional yang terjadi pada karakter tokoh utama, sebagai pelaku utama dalam film, tokoh utama berperan penting dalam menghasilkan konsep cerita yang memiliki konflik dan penekanan emosional di dalam alur film Panjang Tangan.

## 2. Konsep Teknik kamera

Memakai konsep Teknik kamera *level angle*, film Panjang Tangan ingin menunjukkan sebuah film genre drama yang di dalamnya menekankan emosional pada tokoh utama. Melalui *level angle*, penata kamera memakai tiga *angle* penting seperti *high angle* dan *low angle* yang digunakan akan lebih dominan pada saat konflik muncul seperti Ketika gita mengalami keadaan yang sangat kacau di karenakan menur dan letuk menjebaknya saat di dalam hutan yang membuatnya merasakan ketakutan mendalam dengan perasaan tertekan dan kebingungan. Kemudian *straight on angle* kamera akan mendukung sinematografi dalam membuat penonton ikut merasakan apa yang dilihat dalam *frame* dan dapat lebih membangun emosional tokoh utama pada film Panjang Tangan. Dengan demikian konsep teknik kamera dibuat ke dalam bentuk *shot list* dan *story board*.

### a. *Shot list*

Adapun *Shot list* yang menjadi kebutuhan dalam penciptaan film Panjang Tangan dengan menulis *shot* dan *angle* yang dipakai dalam tiap adegan sehingga pada proses produksi *shot list* menjadi acuan untuk penata kamera agar lebih cepat dalam melaksanakan produksi film.

**Tabel III.1. *Shot list* (Letak Penekanan Emosional Pada Tokoh Utama)**

<i>Scene</i>	<i>Visual</i>	<i>Shot size</i>	<i>Cam level</i>	<i>Movement</i>	<i>Equipment</i>	<i>Emosi</i>
1	Gita yang sedang kegirangan karna menerima berita kelulusannya.	MCU	<i>Low angle</i>	<i>Follow+ Handheld</i>	Sony a6400	Bahagia
5	Gita sedang bertelepon dengan	MS	<i>High</i>	<i>Still+</i>	Sony	Bingung


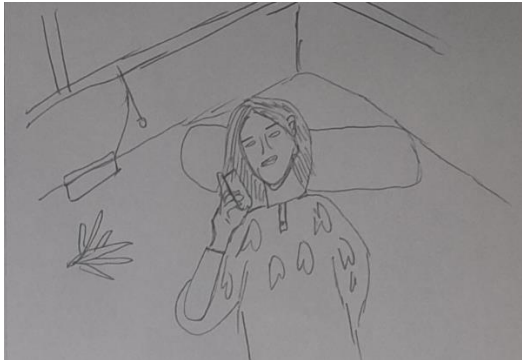
	teman-teman di kotanya.		<i>angle</i>	<i>Handheld</i>	a6400	
6	Gita bertanya pada Menur mengapa warga di desa mereka kelihatan tidak menyukainya.	MCU	<i>High angle</i>	<i>Still+ Handheld</i>	Sony a6400	Kesal
7	Ibu mengobrol dengan Gita kapan Gita akan Kembali masuk kuliahnya di Kota dan menanyakan perihal beasiswanya.	MCU	<i>Low angle</i>	<i>Still</i>	Sony a6400+ Tripod	Sedih
8	Gita memeriksa lemari menur	MCU	<i>Low angle</i>	<i>Still</i>	Sony a6400	Bingung
12	Gita berteriak memanggil Menur untuk mengejar Letuk yang berlari. Kemudian keadaan berbalik sehingga Letuk yang mengejar Gita di dalam Hutan membuat Gita ketakutan dan bersembunyi.	MS+ MCU	<i>Straight on angle+ High angle</i>	<i>Handheld + Pan+ Follow</i>	Sony a6400	Gelisah+ Takut
15	Gita di kamarnya sedang merasa dihantui oleh suara sosok anak kecil yang meminta tangannya untuk dikembalikan.	MCU	<i>Low angle</i>	<i>Still+ Handheld</i>	Sony a6400	Gelisah + Sedih
16	Gita juga teringat kejadian di hutan, bahwa ia mengubur Menur yang lagi pingsan di sebuah jurang. Dan hal itulah	MS	<i>Straight on angle</i>	<i>Stiil+ Follow</i>	Sony a6400	Sedih



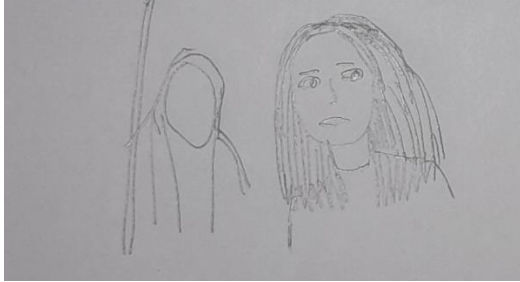

	yang buat Menur meninggal.					
17	Ketakutan itu sampai di mimpinya Gita sampai ia terbangun dan tersesak. Ia mencoba mengambil minum ke dapur lalu Kembali ia dihantui dengan suara yang bergumam dengan <i>instrument</i> lagu selamat ulang tahun. Keadaan sungguh membuat Gita takut dan merinding kala itu.	MCU	<i>High angle</i>	<i>Handheld + Follow</i>	Sony a6400	Gelisah+ Takut
18	Meskipun sudah dihantui, Gita tetap menjalankan kebiasaannya untuk mencuri barang-barang Menur sekalipun Menur sudah tiada.	MS	<i>Straight on angle</i>	<i>Stiil</i>	Sony a6400	Bahagia
19	Gita di takut-takuti oleh hantu menur dan anak kecil, hingga Gita pun menyerah dan mengembalikan barang-barang itu. Menur, Letuk, dan anak kecil berhasil menakut-nakutkannya dan membuatnya menyerah.	MCU +MS	<i>High angle+ Straight on angle</i>	<i>Stiil+ Follow</i>	Sony a6400	Gelisah + Takut




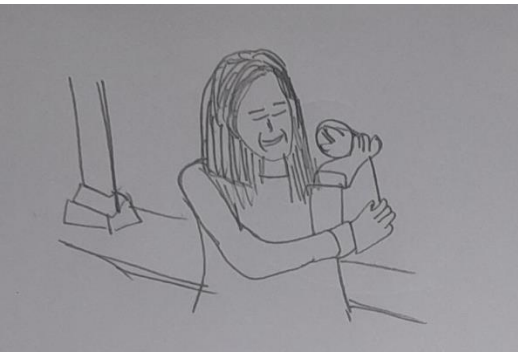
b. *Story board*


Setelah *shot list* Adapun *Story board* yang berisi gambar tentang reka adegan yang dibuat berdasarkan naskah, dengan fungsinya untuk menjelaskan kepada tim produksi mengenai posisi kamera, *angle*, *shot*, serta posisi *actor*. Dengan adanya *storyboard* diharapkan seluruh tim produksi termasuk *actor* bisa lebih mengerti.

**Tabel III.2. *Story Board* film Panjang Tangan**

<i>Picture</i>	<i>Level Angle</i>	<i>Scene</i>
	<i>Story board</i> di samping menggambarkan Gita yang sedang kegirangan karna menerima berita kelulusannya. diambil dengan posisi <i>Low High angle</i> dan <i>Medium Close Up</i>	Tampak kebahagiaan yang terjadi pada Gita dalam <i>scene</i> 1.
	<i>Story board</i> di samping menggambarkan Gita yang sedang menelepon temannya yang ada di kota, diambil dengan posisi <i>High angle</i> dan <i>Medium shot</i> .	Terlihat Gita sedang bahagia ketika menelepon teman kuliahnya dalam <i>scene</i> 5.
	<i>Story board</i> di samping	Terlihat Gita

	<p>menggambarkan Gita yang sedang bertanya pada menur tentang warga di desa dengan posisi kamera <i>High Angle</i> dan <i>Medium Long Shot</i>.</p>	<p>yang sedang sedih dan lesu pada <i>scene</i> 6.</p>
	<p><i>Story board</i> di samping menggambarkan Gita yang sedang meminta izin kepada ibunya dengan posisi <i>Low angle</i> dan <i>Medium Close Up</i>.</p>	<p>Terlihat Gita yang sedang sedih karena tidak diberi izin oleh ibunya dalam <i>scene</i> 7.</p>
	<p><i>Story board</i> di samping menggambarkan Gita yang sedang memeriksa lemari menur dengan posisi <i>Low Angle</i> dan <i>Medium Close Up</i>.</p>	<p>Terlihat Gita seakan bingung dengan apa yang terjadi dalam <i>scene</i> 8.</p>
	<p><i>Story board</i> di samping menggambarkan Gita yang sedang bersembunyi ketakutan karena dikejar oleh letuk dengan posisi <i>High angle</i> dan <i>Medium Close Up</i>.</p>	<p>Terlihat Gita yang sedang ketakutan pada <i>scene</i> 12.</p>

	<p><i>Story board</i> di samping menggambarkan Gita yang sedang sedih dan gelisah dengan posisi kamera <i>Low Angle</i> dan <i>Medium Close Up</i></p>	<p>Terlihat gita sedang sedih dan gelisah pada <i>scene</i> 15.</p>
	<p><i>Story board</i> di samping menggambarkan Gita yang sedang berjalan di dalam hutan menggeret cangkul dengan posisi kamera <i>Straight on Angle</i> dan <i>Medium Shot</i>.</p>	<p>Terlihat gita yang sedang sedih pada <i>Scene</i> 16.</p>
	<p><i>Story board</i> di samping menggambarkan Gita yang sedang gelisah karena bermimpi buruk dengan posisi kamera <i>High Angle</i> dan <i>Medium Close Up</i></p>	<p>Terlihat gita yang sedang gelisah pada <i>scene</i> 17.</p>
	<p><i>Story board</i> di samping menggambarkan Gita yang sedang memegan pon-pon berisikan perhiasan emas dengan posisi kamera <i>Straight on Angle</i> dan <i>Medium Shot</i>.</p>	<p>Terlihat gita bahagia saat kembali mencuri barang menur pada <i>scene</i> 18.</p>
	<p><i>Story board</i> di samping</p>	<p>Terlihat gita</p>

	<p>menggambarkan Gita yang sedang ingin mengembalikan barang curian nya dengan posisi kamera <i>High Angle</i> dan <i>Medium Close Up</i>.</p>	<p>sedang ketakutan pada <i>scene</i> 19.</p>
---	--	---

### III.2. Konsep Teknis

Konsep teknis berisi penjelasan tentang rancangan teknis yang sesuai dengan kebutuhan proses produksi. Penjelasan ditulis secara lengkap dan detail, sehingga mudah dipahami tentang karya yang dibuat. Berikut tahapan teknis dari setiap bagiannya:

#### 1. Pra produksi

##### a. Membentuk tim produksi

Hal yang paling utama dalam pra produksi adalah membentuk tim produksi, Penata kamera membentuk tim dan berdiskusi panjang bersama dengan Sutradara dan juga Editor dalam mewujudkan karya film fiksi Panjang tangan. Karena film tidak bisa diciptakan oleh satu orang saja melainkan oleh beberapa orang yang memberi waktu, tenaga, pikiran, serta kerja kerasnya demi bisa menciptakan karya film fiksi yang terbaik.

##### b. Membuat ide

Dalam sebuah film tentunya berisi tentang visual yang diadaptasi dari sebuah ide cerita, yang kemudian dituangkan melalui penulisan scenario naskah. Dalam film Panjang Tangan ide cerita diadaptasi dari



pemikiran seluruh tim produksi sehingga dapat tercipta sebuah naskah yang berisi tentang cerita dengan judul Panjang Tangan.

c. Membedah naskah

Pada rangkaian proses pra produksi membedah naskah juga menjadi hal penting sebelum dilakukannya produksi film, di dalamnya akan terlihat bagian mana yang dirasa terdapat kekurangan ataupun kelebihan. Dengan dilakukannya pembedahan naskah maka akan dapat menghasilkan kesimpulan cerita yang paling baik dan diangkat ke dalam film Panjang Tangan.

d. Menentukan pemain

Dari naskah yang sudah dibedah maka tim produksi sudah dapat menentukan pemain yang bagaimana dapat cocok sebagai pemeran dalam film fiksi Panjang Tangan. Tentunya melalui casting actor setiap pemain akan dipilih sesuai karakter yang ada di dalam naskah cerita film Panjang Tangan.

e. Recce

Pada bagian ini tim produksi mengunjungi lokasi yang akan digunakan dalam produksi film Panjang Tangan, untuk film Panjang Tangan sendiri, lokasi yang paling penting adalah lokasi hutan yang akan dipakai sebagai tempat terjadinya konflik pada film Panjang Tangan.

f. Persiapan peralatan

Adapun dalam menjalankan persiapan produksi, penata kamera memakai beberapa peralatan dalam menciptakan film Panjang Tangan.

Tabel III.3. Peralatan Produksi

Nama alat	Jumlah	Keterangan
Kamera	1	Sony a6400
Lensa	1	Kit
<i>Tripod</i>	1	Penyanggah kamera
<i>Lighting</i>	2	Pencahayaan
<i>Sound record</i>	1	<i>Clip on</i>
Kleper	1	Penghitung jumlah take
Batere	1 kotak	Menghidupkan <i>lighting</i>

g. Rapat tim

Hal ini dilakukan sebelum kegiatan produksi berlangsung, fungsinya untuk mengecek ulang semua persiapan, menyamakan visi misi dan mengatur jadwal produksi yang disepakati bersama-sama.

2. Produksi

Pada proses produksi ini, bertanggung jawab sebagai penata kamera (D.O.P) yang akan merealisasikan semua rancangan yang telah dibuat, baik secara tertulis seperti *shotlist* maupun secara visual seperti *storyboard*, serta menerapkan teknik kamera *level angle* untuk mengambil gambar yang menggunakan tiga angle utama seperti, *high angle*, *straight on angle*, dan *low angle*.

3. Pasca Produksi

Setelah semua rangkaian produksi selesai dilaksanakan, hasil pengambilan video disusun melalui laptop dan dimasukkan ke dalam

harddisk yang kemudian diserahkan kepada bagian tim Editor untuk melaksanakan penyuntingan film Panjang Tangan yang akan dibuat dengan sebaik mungkin untuk dapat dinikmati penonton.

### III.3. Desain Produksi

Pada desain produksi berisikan gambaran dari tahapan-tahapan yang menyangkut keseluruhan rencana konsep produksi yang kemudian dibuat sebagai panduan bagi semua tim produksi, agar semua kegiatan dan aktifitas yang dibutuhkan berjalan dengan efektif dan efisien. Adapun tahapan-tahapan rancangan produksi yang dibuat ke dalam sebuah desain produksi adalah seperti pada gambar berikut:



Gambar III.1. Desain Produksi  
(Sumber: Mukhsin Salim: 2023)

## JADWAL PELAKSANAAN

**Tabel III.4. Jadwal Pelaksanaan Produksi**

Tahapan	Kegiatan	Oktober	November	Desember	Mei
Pra Produksi	Membentuk tim produksi				
	Membuat ide				
	Membedah Naskah				
	Menentukan Pemain				
	<i>Recce</i>				
	Persiapan Peralatan				
	Rapat Tim				
Produksi	Merealisasikan Rancangan				
	Menerapkan Teknik <i>level angle</i>				
Pasca Produksi	Menyusun Hasil Rekaman				
	Menyerahkan kepada <i>editor</i>				