

BAB II

KAJIAN SUMBER PENCIPTAAN

II.1. Objek Penciptaan

Setiap film memerlukan penempatan kamera pada posisi yang paling baik untuk pandangan para penonton, dengan mengatur teknik kamera ketika merekam gambar untuk suatu film yang menjadi ruang lingkup kerja seorang penata kamera. Peran dari penata kamera sangat berpengaruh besar dalam pembuatan suatu film, karena pemilihan *angle* kamera, jarak kamera, penggunaan lensa yang dipakai, hingga gerak kamera bisa mempengaruhi visual dari cerita yang dibuat. Pengaturan *angle* kamera menentukan sudut pandang yang akan dilihat oleh para penonton. Pemilihan *angle* kamera yang dilakukan dengan matang akan bisa membuat visualisasi dari cerita menjadi lebih menarik.

Berdasarkan penjelasan tersebut film fiksi Panjang Tangan memiliki konsep videografi dengan menerapkan Teknik *level angle* kamera, yang berfungsi untuk menekankan emosional pada tokoh utama agar membangun dramatisasi pada film Panjang Tangan dan juga penyampaian pesan tersampaikan dengan baik dan mudah dipahami oleh penonton. Pemilihan sudut pandang yang tidak benar akan bisa merusak atau membuat bingung dan menjadikan sebuah pesan yang ingin disampaikan sulit dipahami penonton.

Ada tiga teknik *angle camera* utama yang digunakan dalam film Panjang Tangan yaitu, *high angle*, *straight on angle*, dan *low angle*. Penggunaan ketiga teknik tersebut bertujuan untuk membuat penonton merasakan apa yang dirasakan oleh tokoh utama pada film Panjang Tangan dan membangun rasa emosi untuk

penonton. Pada film ini tentu tidak hanya menggunakan *angle camera* saja, tetapi juga menggunakan *shot size*, dan *camera movement*. *Shot size* yang digunakan pada film Panjang Tangan terdiri dari *extreme long shot*, *long shot*, *medium long shot*, *medium shot*, *medium close up*, *close up*, dan *extreme close up*. Sedangkan *camera movement* yang digunakan yaitu *pan*, *tilt*, and *follow*.

1. Tema

Tema pada film ini mengangkat cerita ekonomi dan sosial masyarakat tentang seorang remaja perempuan bernama Gita, yang memiliki rasa insecure. Membuatnya iri terhadap orang lain yang memiliki kemewahan, hal ini terjadi di kalangan anak remaja saat ini, memamerkan harta, bergaya elit mengikuti setiap *trend* yang muncul di sekelilingnya, tapi hanya mampu bergaya seadanya, dari hal tersebut banyak yang berubah menjadi bukan dirinya sendiri, salah satunya menjadi punya kebiasaan Panjang Tangan.

2. Media

Cara paling cepat dalam mengidentifikasi genre pada sebuah film fiksi biasanya dengan melihat unsur visual yang ditampilkan dalam film. Film fiksi membutuhkan waktu cukup lama untuk penonton mengetahui genre apa yang dipakai. Namun ada kemungkinan bahwa melalui suara pada menit-menit pertama pada film bisa menunjukkan aliran yang dipakai pada film. Bisa dengan suara *music* yang lucu untuk bergenre komedi, atau *romansa* dengan musik romantis.

Pada film Panjang Tangan media yang digunakan berupa film fiksi dengan cerita film bergenre drama. Film ini bercerita tentang Dua sahabat yang putus hubungan karena tinjauan ekonomi dan perbedaan karakter yang ada pada keduanya, seperti hitam dan putih. Menggunakan genre drama karena berhubungan dengan suatu kisah kehidupan nyata yang memiliki beberapa konflik dan dikembangkan melalui film agar penonton dapat melihat melalui perantara film

3. Studi Literatur Videografi

Dalam penciptaan karya memiliki kajian sumber penciptaan agar ide dan konsep yang dibuat bisa tersusun dengan baik dan benar. Kajian sumber dapat berasal dari jurnal, buku maupun dari pengalaman pribadi ataupun dari hasil analisa dengan melihat hal yang ada di sekitar. Suatu karya yang mempunyai kajian sumber dapat dipertanggung jawabkan secara akademis. Adapun kajian sumber penciptaan pada film fiksi “Panjang Tangan” dapat diuraikan, diantaranya adalah sebagai berikut:

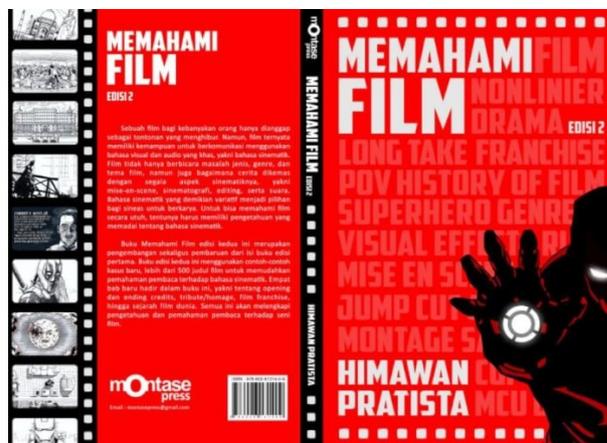
a. Buku Himawan Pratista (2017)

Buku yang berjudul “Memahami Film” berisikan 13 bab yang banyak membahas berbagai macam teknik dalam memahami sebuah film yang merupakan sebuah karya dari Himawan Pratista, buku ini diterbitkan oleh Montase Press. Pengambilan rujukan pada buku ini yaitu pada bagian dimensi kamera terhadap objek yang terfokus membahas semua tentang bentuk penataan kamera termasuk bagian sudut *level angle* yang sesuai

dengan pembahasan konsep Teknik kamera pada karya film Panjang Tangan .

Himawan Pratista menjelaskan sudut kamera adalah sudut pandang ketinggian kamera terhadap objek yang berada dalam *frame*. Secara umum, sudut kamera dibagi menjadi tiga, yakni *high angle* (kamera melihat objek dalam *frame* yang berada di bawahnya), *straight on angle* (kamera melihat objek dalam *frame* secara lurus), serta *low angle* (kamera melihat objek dalam *frame* yang berada di atasnya).

Himawan pratista menjelaskan lagi, dalam film umumnya, sineas lebih sering menggunakan *straight on angle*. Sementara *high angle* dan *low angle*, umumnya digunakan untuk menunjukkan sebuah objek yang posisinya lebih tinggi maupun lebih rendah dari posisi kamera. Sudut *high angle* yang mengarah tegak lurus ke objek yang di bawahnya dari arah atas, dikenal dengan istilah *overhead shot*. *High angle* dan *low angle* juga mampu menciptakan efek tertentu yang dapat dimanfaatkan sineas sesuai konteks naratifnya.



Gambar II.1. Cover buku Memahami Film Edisi 2 (sumber: Bing.com diakses pada 23 januari 2023)

b. Jurnal Septia Murnita Damanik (2021)

Dari jurnal proporsi Fakultas Seni dan Desain yang berjudul “Penerapan Level Angle Untuk Memperkuat Dramatik Dalam Sinematografi Pada Penciptaan Film Fiksi Halani Sinamot” yang ditulis oleh Septia Murnita Damanik menjelaskan, dengan menggunakan teknik level angle yaitu membangun kesan emosi penonton dan tidak cepat bosan pada saat menonton. Fokus sinematografi dengan teknik *level angle* berguna untuk membangun unsur dramatik agar penonton dapat merasakan apa yang dirasakan oleh tokoh pada film dan pesan yang disampaikan tersampaikan dengan baik.

c. Jurnal D. Nunnun Bonafix (2011)

Dalam jurnal proporsi Videografi dengan judul “Kamera Dan Teknik Pengambilan Gambar” yang ditulis oleh D. Nunnun Bonafix berisi tentang penjelasan posisi kamera yang mengarah pada objek tertentu berpengaruh terhadap makna dan pesan yang akan disampaikan. Banyak juru kamera tidak terlalu memperhatikan sudut pandang kamera, karena dianggap sepele. Sudut pengambilan gambar *high angle* berbeda maknanya dengan *low angle*. Dengan *Low angle*, menjadikan objek yang ditangkap menjadi lebih besar dan megah, sedangkan *high angle*, menjadikan objek terasa kecil. Pada prinsipnya Teknik pengambilan gambar meliputi sudut pengambilan, ukuran *shot*, gerakan objek, dan gerakan kamera.

d. Jurnal Hartarto Junaedi (2018)

Pada jurnal proporsi Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer yang berjudul “Penempatan Posisi Multi Kamera Berdasarkan Gaya Sutradara Berbasis Logika Fuzzy” oleh Hartarto Junaedi, Jaya Pranata, Mochamad Hariadi, I Ketut Eddy Purnama, menjelaskan *Camera angle* adalah suatu lokasi spesifik dari sebuah kamera ketika melakukan pengambilan gambar pada sebuah adegan (Arijon 1976). *Camera angle* adalah sudut pandang yang disimpan oleh kamera. Sebuah adegan dapat diambil dari beberapa variasi sudut untuk mendapatkan kesan yang berbeda dari penonton.

e. Jurnal Yahdinil Firda Nadhiroh (2015)

Dalam jurnal proporsi Saintifica dan Islamica dengan judul “Pengendalian Emosi (Kajian Religio -Psikologis Tentang Psikologi Manusia)” yang ditulis oleh Yahdinil Firda Nadhiroh, menjelaskan Kemunculan emosi seseorang bisa dikenali dari ekspresi yang ditampilkan seketika itu, baik dari perubahan wajah, nada suara, atau tingkah lakunya. Ekspresi emosi muncul secara spontan dan seingkali sulit dikontrol atau ditutup-tutupi. Ekspresi emosi selain diwarisi secara genetis juga diperkaya oleh berbagai pengalaman dalam berinteraksi dengan orang lain. Berkacak pinggang saat marah, loncar kegirangan sewaktu memenangi pertandingan, adalah contoh-contoh ekspresi emosi dalam bentuk tingkah laku yang diperoleh dari pengalaman berinteraksi dengan orang lain. Oleh karenanya pengendalian emosi menjadi sangat penting dalam kehidupan manusia, khususnya untuk mereduksi ketegangan yang timbul akibat

emosi yang memuncak. Emosi menyebabkan terjadinya ketidakseimbangan hormonal di dalam tubuh, dan memunculkan ketegangan psikis, terutama pada emosi-emosi negatif.

II.2. Analisis Objek

Menurut Pratista, bahwa film fiksi secara naratif terikat oleh plot. Film fiksi sering menggunakan cerita rekaan di luar kejadian nyata serta memiliki konsep pengadeganan yang telah dirancang sejak awal. Cerita biasanya juga memiliki karakter protagonis dan antagonis, masalah dan konflik, penutupan, serta pola pengembangan cerita yang jelas (Pratista, 2008:4).

Adapun Analisis objek penciptaan film Panjang Tangan:

1. Identitas Karya

Sebuah karya seni film tentunya memiliki identitas yang digunakan sebagai acuan dalam merepresentasikan karya film kepada orang banyak. Dengan identitas karya, penonton dapat mengetahui arah dan tujuan karya seni itu dibuat dan hal apa yang akan disampaikan, meski begitu, identitas karya tidak dapat menggambarkan secara keseluruhan film. Adapun identitas karya film Panjang Tangan adalah sebagai berikut:

- a. Judul: Panjang Tangan
- b. Arti judul: Mencuri
- c. Kategori film: Film fiksi
- d. Format film: Film pendek
- e. Genre: Drama
- f. Target penonton: Remaja, Dewasa

- g. Durasi: 20 – 25 menit
- h. Bahasa: Bahasa Indonesia & Bahasa Jawa
- i. Tema: Ekonomi dan sosial masyarakat

2. Analisis Naskah

Film Panjang Tangan menjelaskan tentang seorang tokoh utama yang mengalami penekanan emosional dikarenakan perbuatannya sendiri, mengambil barang yang bukan haknya dan mementingkan kepuasan pribadinya saja. Dalam sinopsis pada naskah film Panjang Tangan menjelaskan, sedikit demi sedikit gita mencuri harta menur. Berlagak baik kepada menur bahkan sempat memotong tangan seorang anak kecil yang tidak berdosa dan dituduh sebagai pencuri padahal dalang sebenarnya adalah gita sendiri. Mimpi itu memberi firasat pada menur bahwa gita adalah pencuri di rumahnya selama ini. Bersama letuk, menur mencoba membongkar kejahatan yang gita telah lakukan kepadanya. Hingga pada hari menjelang ulang tahunnya, gita mengembalikan semua harta menur yang telah dicuri dan momen ulang tahun yang mewah tak dapat gita wujudkan.

3. Analisis Sinematografi

Menurut M. Rizky Kurnia, sinematografi merupakan perpaduan antara seni dan teknologi dari *motion picture* fotografi, namun bukan saja secara teknis melulu. Tetapi juga berbicara hal filosofi dan fungsi dari setiap pergerakan yang dihasilkan kamera, *shot size* kamera, *angle* dan komposisi. Penekanan dan juga penguatan karakter dari setiap tokoh pun

juga bisa dibangun melalui *angle-angle* tertentu yang digabung dengan *shot size* untuk menunjukkan kondisi tertekan (M. Rizky Kurnia: 2017).

Pada film Panjang tangan terdapat beberapa unsur sinematografi sebagai penambah visual film agar lebih menarik, diantaranya adalah:

1. *Shot*

Menurut Himawan Pratista, *Shot* ini sangat relatif dan yang menjadi tolak ukur adalah proporsi manusia atau objek dalam sebuah *frame*. Dimensi *shot* terhadap objek dapat dikelompokkan menjadi tujuh jenis tipe *shot* diantaranya:

a. *Extreme Long Shot*

Extreme long shot merupakan jarak kamera paling jauh dari objeknya. Wujud fisik manusia nyaris tidak tampak. Teknik ini umumnya untuk menggambarkan sebuah objek yang sangat jauh atau panorama yang luas.

b. *Long Shot*

Long shot sering kali digunakan sebagai *establishing shot*, yakni *shot* pembuka sebelum digunakan *shot* yang berjarak lebih dekat.

c. *Medium Long Shot*

Medium long shot, tubuh manusia terlihat dari bawah lutut sampai ke atas. Tubuh fisik manusia dan lingkungan sekitarnya relatif seimbang.

d. *Medium Shot*

Pada jarak *medium shot*, memperlihatkan tubuh manusia dari pinggang ke atas. Gestur serta ekspresi wajah mulai tampak. Sosok manusia

mulai dominan dalam *frame*. *Shot* ini paling sering digunakan dalam sebuah film.

e. *Medium Close up*

Memperlihatkan tubuh manusia dari dada ke atas. Sosok tubuh manusia mendominasi *frame* dan latar belakang tidak lagi dominan. Adegan percakapan normal, biasanya menggunakan jarak *medium close up*.

f. *Close up*

Umumnya memperlihatkan wajah, tangan, kaki, atau sebuah objek kecil lainnya. Teknik ini mampu memperlihatkan ekspresi wajah dengan jelas serta gestur yang mendetail. *Close up* biasanya digunakan untuk adegan dialog yang lebih intim, juga memperlihatkan sangat mendetail sebuah benda atau objek.

g. *Extreme Close up*

Mampu memperlihatkan lebih mendetail bagian dari wajah, seperti telinga, mata, hidung, atau bagian dari suatu objek. Tipe *shot* ini adalah paling sering digunakan dari pada jenis *shot* lainnya.

2. Pergerakan Kamera

Dalam produksi film, kamera sangat dimungkinkan untuk bergerak bebas sesuai dengan tuntutan estetik dan naratifnya. Pergerakan kamera tentu mempengaruhi sudut, kemiringan, ketinggian, serta jarak yang selalu berubah-ubah. Hampir semua film cerita, umumnya menggunakan pergerakan kamera dan sangat jarang sineas yang menggunakan kamera

statis. Pergerakan kamera umumnya berfungsi untuk mengikuti pergerakan seorang karakter atau objek yang diantaranya:

a. *Pan*

Merupakan singkatan dari panorama. *Pan* adalah pergerakan kamera secara horizontal (ke kanan dan kiri, atau sebaliknya) dengan posisi kamera tetap pada porosnya. Teknik ini lazimnya digunakan pula untuk mengikuti pergerakan seorang karakter.

b. *Tilt*

Merupakan pergerakan kamera secara *vertical* (atas-bawah atau bawah-atas) dengan posisi kamera tetap pada porosnya. *Tilt* sering digunakan untuk memperlihatkan objek yang tinggi atau raksasa di depan seorang karakter (kamera). Seperti misalnya gedung bertingkat, patung raksasa, atau objek lainnya yang bersifat megah atau agung.

c. *Follow*

Follow merupakan gerakan kamera mengikuti objek yang bergerak, bisa dengan *pan*, *tilt*, *ped* atau yang lainnya. Biasanya menambahkan alat *crane* untuk menciptakan hasil yang lebih bagus, atau dapat juga dilakukan dengan *handheld*.

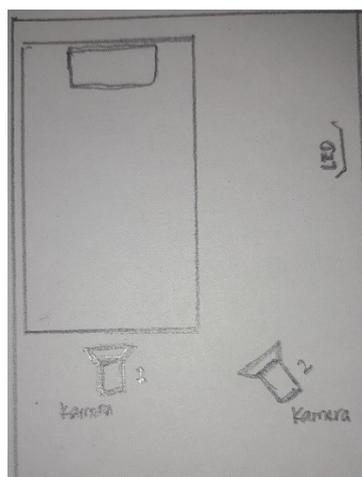
3. Durasi Gambar

Menurut Himawan Pratista, durasi sebuah gambar (shot) memiliki arti penting karena menunjukkan durasi cerita yang berjalan pada sebuah shot. Sejak era silam, beberapa sineas memanfaatkan durasi *shot* tanpa terputus hingga satu rol film penuh, bahkan kini teknologi kamera video

memungkinkan satu *shot* bisa berdurasi beberapa jam. Teknik *long take* memang tergolong sulit karena membutuhkan perencanaan yang sangat matang, tidak hanya dari aspek sinematografi saja, namun juga aspek lainnya, seperti *set*, tata audio, pencahayaan, *blocking*, dan akting pemain.

4. *Floorplan*

Pembuatan *floorplan* digunakan untuk mengetahui peletakan posisi kamera dan juga properti yang dipakai dalam produksi film. Berikut ini contoh *floorplan* pada film Panjang Tangan:



Gambar II.2. *Floorplan* Kamar Tidur
(Sumber: Mukhsin Salim, 2023)

Pada *floorplan* diatas merupakan gambaran pada *scene* 17, dimana tokoh utama sedang berada di dalam sebuah kamar tidur dan sedang tidur kemudian terbangun di atas tempat tidur merasakan ketakutan oleh perasaan dihantui oleh sosok anak kecil yang meminta tangannya untuk dikembalikan.

5. Komposisi

Komposisi sebuah *shot*, variasinya bisa banyak sekali, namun komposisi *shot* terkait dengan posisi objek dalam *frame*, dapat dikelompokkan menjadi dua jenis, yakni komposisi simetris dan komposisi dinamis. Pada komposisi simetris dicapai melalui objek yang terletak persis di tengah *frame* dan proporsi ruang di sisi kanan dan kiri relatif seimbang. Komposisi simetris dapat digunakan untuk berbagai macam motif dan *symbol* seperti, efek tertutup, terperangkap, atau keterrasingan seorang karakter dari lingkungannya. Pada komposisi dinamis sifatnya fleksibel dan posisi objek dapat berubah sejalan dengan pergerakan *frame* (Himawan Pratista: 2017).

6. *Blocking Camera*

Menurut Ririn Erni Yulia Tutik, *Blocking camera* adalah penempatan kamera atau peletakan sebuah kamera yang mengarah kepada suatu objek sesuai dengan tuntutan naskah atau *storyboard* yang dibuat. Peletakan ini akan membentuk sebuah arah pandang antara lain: *frontal* adalah penempatan kamera tepat didepan objek itu berarti gambar yang dihasilkan adalah objek berada ditengah *frame*, sedang *profile* adalah penempatan kamera menyamping dari objek, *shot* ini menghasilkan pengambilan gambar objek seperti layaknya wayang kulit.

7. Pencahayaan

Tata cahaya dalam film secara umum dapat dikelompokkan menjadi empat unsur, yakni kualitas pencahayaan, arah pencahayaan, sumber cahaya dan

warna cahaya. (Pratista, 2008:75). Keempat unsur ini sangat mempengaruhi tata cahaya dalam membentuk suasana serta mood sebuah film. Lighting berfungsi sebagai penerangan kepada pemain dan setiap objek yang ada dalam setting.

II.3. Landasan Penciptaan

Pada film Panjang Tangan memakai landasan penciptaan berdasarkan teori oleh Himawan Pratista dengan menggunakan Teknik *level angle*. Dalam bukunya yang berjudul Memahami Film Edisi Kedua, Himawan Patista menjelaskan, Secara umum sudut kamera atau *camera angle* dapat dibagi menjadi tiga, yakni *high angle* (kamera melihat objek dalam *frame* berada di bawahnya), *straight on angle* (kamera melihat objek dalam *frame* secara lurus), serta *low angle* (kamera melihat objek dalam *frame* yang berada di atasnya). Suatu penciptaan karya film umumnya pengetahuan dan teori dikembangkan dan diterapkan berdasarkan kesesuaian dengan konsep karya, sehingga karya yang diciptakan dapat dipertanggung jawabkan secara ilmiah. Adapun yang menjadi landasan film Panjang Tangan adalah sebagai berikut:

1. *Level Angle*

Penggunaan teknik *level angle* tersebut digunakan sebagai penekanan emosional yang berfungsi untuk memberikan kesan emosi agar membangun dramatisasi pada film juga penyampaian pesan tersampaikan dengan baik serta mudah dipahami penonton. Selain untuk membangun emosi penonton, penekanan emosional berfungsi juga untuk mengarahkan penonton seolah-olah ikut merasakan konflik batin seperti kebahagiaan,

keresahan, kebingungan, serta kesedihan yang dirasakan oleh tokoh utama.

Level angle memiliki tiga *angle camera* yang diantaranya:

a. *High angle*

Shot ini menempatkan posisi kamera berada di atas objek. Sehingga menimbulkan kesan subjek terlihat kecil atau kerdil. Hal ini menunjukkan bahwa kedudukan tidak lagi *superior* terhadap pemain lain.

b. *Straight on angle*

Shot ini menempatkan kamera sejajar dengan mata penonton. Hal ini menimbulkan kesan netral atau setara

c. *Low angle*

Shot ini menempatkan kamera pada posisi di bawah objek. Sehingga menimbulkan kesan objek terlihat raksasa dan berkuasa. Tipe ini bertujuan untuk memberikan kesan kaguh, kegairahan, menurunkan *foreground* yang tidak terlalu disukai, menurunkan cakrawala, menyusun latar belakang, menciptakan perspektif lebih kuat, dan mengintensifkan dampak dramatik dalam sebuah *frame*.

2. Emosional

Menurut Yahdinil Firda Nadhiroh, gangguan mental emosional berupa stres, kecemasan dan depresi banyak dialami baik oleh individu yang tinggal di perkotaan maupun pedesaan. Riset kesehatan dasar (riskesDas) tahun 2013 menyebutkan, 6% masyarakat Indonesia yang berumur lebih dari 15 tahun mengalami gangguan mental emosional. Emosi dijelaskan secara berbeda oleh psikolog yang berbeda, namun

semua sepakat bahwa emosi adalah bentuk yang kompleks dari organisme, yang melibatkan perubahan fisik dari karakter yang luas- dalam bernafas, denyut nadi, produksi kelenjar, dan sebagainya. Dan dari sudut mental, adalah suatu keadaan senang atau cemas, yang ditandai adanya perasaan yang kuat, dan biasanya dorongan menuju bentuk nyata dari suatu tingkah laku. Jika emosi itu sangat kuat akan terjadi sejumlah gangguan terhadap fungsi intelektual, tingkat disosiasi dan kecenderungan terhadap tindakan yang bersifat tidak terpuji (Yahdinil Firda Nadhirah: 2015).

Emosional dan juga Teknik *Level Angle* sangat berperan penting dalam tujuan diciptakan nya film ini. Emosional tokoh utama pada *scene* 17, mengalami ketakutan. Ketakutan itu sampai pada mimpi Gita kemudian terbangun dan tersesak. Gita mencoba mengambil minum ke dapur lalu Kembali ia dihantui dengan suara yang bergumam dengan instrument lagu selamat ulang tahun. Keadaan tersebut sangat membuat Gita takut dan merinding kala itu.