



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

### **Copyright and reuse:**

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Orang yang memiliki pendengaran kurang atau tuna rungu sebenarnya masih dapat berkomunikasi dengan orang disekitarnya dengan cara membaca gerak bibir atau bahasa tubuh. Tetapi kadang – kadang orang normal kurang dapat mengartikannya dengan benar sehingga sering terjadi salah komunikasi. Hal ini menyebabkan orang tuna rungu sering diabaikan atau kurang dipandang rendah. Karena perlakuan tersebut orang tuna rungu merasa diasingkan oleh orang disekitarnya. Film ini diharapkan dapat memberikan pengertian kepada orang normal untuk bisa lebih menghargai penderita tuna rungu.

Agar bisa dipahami dengan baik oleh penonton, film harus memiliki cerita yang menarik dan didukung dengan elemen *visual* yang kuat. Visualisasi harus dipikirkan dengan baik agar gambar yang ditampilkan tidak hanya enak dilihat tetapi juga memiliki makna yang terkandung di dalam gambar tersebut.

Dalam produksi film orang yang bertanggungjawab untuk menghasilkan gambar yang baik adalah penata kamera yang bekerja sama dengan sutradara. Penata kamera bertugas untuk mengambil gambar yang sesuai dengan visi sutradara agar pesan tersebut tersampaikan kepada penonton melalui *visual*. Mengingat begitu pentingnya peranan penata kamera, penulis memilih posisi ini dalam film pendek “Tuli”. Dalam film ini penulis mencoba menerapkan tata kamera yang tepat untuk menggambarkan interaksi antar tokoh - tokohnya, yaitu orang yang memiliki kurang pendengaran dan orang normal.

## 1.2. Rumusan Masalah

Masalah yang dibahas adalah bagaimana penerapan tata kamera untuk menunjukkan interaksi antar tokoh?

## 1.3. Batasan Masalah

Dalam Tugas Akhir ini Rumusan Masalah dibatasi oleh beberapa hal:

1. Istilah tata kamera dibatasi pada *framing*, *angle*, dan komposisi.
2. Pembahasan difokuskan pada *Scene* masjid, angkot, perumahan, dan pos hansip.
3. Interaksi dibatasi pada interaksi tokoh utama yang bernama Sutomo dengan orang yang berada di masjid, angkot, perumahan, dan pos hansip.

## 1.4. Tujuan Tugas Akhir

Sesuai dengan Rumusan Masalah di atas, tujuan Tugas Akhir ini adalah menerapkan tata kamera untuk menunjukkan interaksi antar tokoh.

## 1.5. Manfaat Tugas Akhir

Sebagai penata kamera penulis ingin berbagi pengalaman tentang cara memvisualisasikan interaksi antar tokoh yang salah satunya tokohnya merupakan orang tuna rungu, melalui pemilihan *framing*, *angle*, dan komposisi yang tepat. Dalam memvisualisasikan interaksi ini, penata kamera harus memperhatikan latar belakang gambar yang berupa tokoh dan lingkungan sekitarnya.

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### 2.1. Penata Kamera

Tata kamera ditata oleh penata kamera atau *director of photography*. Penata kamera bertanggung jawab dengan semua hal yang berhubungan dengan kamera dan lampu. Kamera menyangkut tehnik pengambilan gambar dan alat yang digunakan dalam kamera. Tehnik pengambilan gambar yang dimaksud mencakup *shot*, pergerakan kamera, dan sudut pandang kamera. Alat yang digunakan termasuk kamera, lensa, dan *filter*. (Ariatama & Muhlisiun, 2008, Hlm. 73 – 74)

#### 2.2. Tugas Penata Kamera

Tugas Penata Kamera adalah memvisualisasikan naskah sesuai skenario dan konsep dari sutradara, merencanakan letak kamera dan pencahayaan di lokasi. Penata kamera juga bertugas menjabarkan konsep *visual* dalam pencapaian *look* dan *mood*, mencakup warna pencahayaan, karakter *visual*, komposisi yang juga menghasilkan gerakan. (Ariatama & Muhlisiun, 2008, Hlm. 76 - 77)

#### 2.3. Framing

*Framing* dapat dibedakan dengan satu orang yang menjadi subjek utamanya. (Thomson & Bowen, 2009, Hlm. 8 – 9). Namun dalam sebuah film terdapat *frame* dimana terdapat dua atau lebih orang di dalam *frame*. (Mecardo, 2011, Hlm. 89).

### **2.3.1. Close Up**

*Close up* adalah *shot* yang intim. Biasanya untuk menunjukkan seseorang atau objek, atau gerakan. Sebagai hasilnya itu dapat memberikan informasi yang spesifik dan detail kepada penonton. (Thomson & Bowen, 2009, Hlm. 8)

*Close up* dapat menunjukkan perubahan kecil yang terjadi pada kebiasaan dan emosi karakter. *Close up* dapat menunjukkan pula koneksi antara subjek dengan cerita dalam emosi dengan menggunakan *close up* penonton akan terfokus pada emosi yang ada di *frame*. (Mecardo, 2011, Hlm. 35)

### **2.3.2. Medium Shot**

*Medium shot* biasanya digunakan untuk menunjukkan kondisi sekitar. Seperti dua orang yang sedang berbicara dapat menunjukkan jarak antar keduanya. Dalam *medium shot* biasanya subjek lebih menonjol dibandingkan yang lain. Pergerakan subjek menjadi fokus utama dalam *shot* ini. *Shot* ini menjadi *shot* untuk menunjukkan lokasi dari subjek. (Thomson & Bowen, 2009, Hlm. 8)

*Medium shot* dapat menunjukkan ekspresi serta bahasa tubuh dari subjek. *Medium shot* dapat berguna untuk *transition shot*. *Medium shot* biasanya menggunakan *group shot* dan *over the shoulder shot* sehingga dapat menunjukkan komposisi suatu *frame*. (Mecardo, 2011, Hlm. 47)

### **2.3.3. Long Shot**

*Long shot* digunakan untuk lebih menunjukkan jarak antara seseorang dengan lingkungan dan menunjukkan hubungan antar seseorang dengan lingkungan. *Shot* ini lebih baik jika ingin menunjukkan jarak antara seseorang dengan lingkungan

karena dalam layar lingkungan mendapatkan tempat yang sangat luas. (Thomson & Bowen, 2009, Hlm. 10)

*Long shot* bisa digunakan untuk menekankan karakter dari ruangan yang berada di sekitar karakter. *Long shot* menunjukkan banyak detail dan komponen *visual*. (Mecardo, 2011, Hlm. 59)

#### **2.3.4. Group Shot**

*Group shot* digunakan untuk menunjukkan hubungan antar karakter yang berada didalam *frame*. *Group shot* juga dapat memberi kesan ketidakharmonisan dan konflik yang terjadi antar karakter (Mecardo, 2011, Hlm. 95)

### **2.4. Angle**

#### **2.4.1. Over the Shoulder**

*Over the shoulder* atau pengambilan gambar dari belakang biasanya untuk menunjukkan apa yang dilihat oleh *talent* (Thomson & Bowen, 2009, Hlm. 38).

#### **2.4.2. High Angle**

*High angle* digunakan untuk seseorang yang berada di layar terlihat kecil, lemah, patuh, dan direndahkan (Thomson & Bowen, 2009, Hlm. 41).

#### **2.4.3. Low Angle**

*Low angle* digunakan untuk menunjukkan karakter yang lebih besar, kuat, lebih tinggi, dan lebih penting (Thomson & Bowen, 2009, Hlm. 42).

### **2.5. Komposisi**

Komposisi merupakan *visual* elemen yang berada di dalam *frame*. Komposisi tidak ditampilkan secara langsung di dalam *frame*, namun komposisi merupakan pola – pola yang ada di dalam *frame* (Ward, 2012).

### **2.5.1. Size**

*Size* atau ukuran dapat menunjukkan keseimbangan oleh *visual* yang sudah ditentukan. Besar kecilnya objek juga dapat mempengaruhi objek mana yang menjadi prioritas dalam sebuah *frame*. Objek yang lebih di atas di dalam *frame* dapat diartikan sebagai yang lebih berkuasa dibandingkan objek yang berada di bawah (Ward, 2012).

### **2.5.2. Garis**

Garis dalam komposisi dapat menunjukkan arus dalam sebuah *frame*. Garis di dalam *frame* dapat berupa kontur, titik, poros dan jalur (Block, 2008, Hlm. 88).

## **2.6. Interaksi Sosial**

Manusia merupakan makhluk sosial. Manusia membutuhkan sesama untuk berinteraksi. (Siahaan, 2004, Hlm. 259). Interaksi dapat terjadi apabila terdapat dua orang atau lebih dan memiliki tujuan tertentu. (Argyle, 1969, Hlm. 17). Tokoh utama atau protagonis adalah tokoh yang dilihat dari sudut pandangnya dan memiliki masalah untuk mencapai tujuannya. Antagonis merupakan tokoh yang menjadi penghalang tokoh utama untuk mencapai tujuannya. (Boyd, Carroll, & Gottschall, 2010, Hlm. 412-413).

## **2.7. Interaksi Sosial Tuna Rungu**

Penderita Tuna rungu dapat berkomunikasi dengan membaca gerak bibir lawan bicaranya namun hal ini hanya bisa dipahami sekitar 40%. Selain membaca gerak bibir penderita tuna rungu juga dapat menggunakan bahasa isyarat dengan tangan atau melalui simbol untuk lebih memahami pembicaraan. Bahasa isyarat lebih

sedikit menggunakan konsentrasi sehingga mudah dipahami dibanding gerak bibir. (Wong, 2009, Hlm. 721).

## **2.8. Psikologi Tuna Rungu**

Orang yang tuna rungu lebih terasingkan dibandingkan dengan orang yang memiliki disabilitas yang lain. Orang tuna rungu jika dilihat dari tampak luarnya tidak terlihat memiliki kekuarangan. (Muhammad, 2007, Hlm. 55 – 56).

## **2.9. Rasa Minder**

Orang yang memiliki kekurangan dalam dirinya bisa merasakan minder karena kekurangan dalam dirinya. Minder fisik, minder sosial, dan minder mental merupakan jenis – jenis minder. (Mangunhardjana, 1981, Hlm. 28).

UMMN