



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.

**PERANAN SINEMATOGRAFER DALAM
MEMVISUALISASIKAN KEBERAGAMAN SUDUT
PANDANG PADA FILM DOKUMENTER *JUARA***

Laporan Tugas Akhir

Ditulis sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Desain (S.Ds)



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Nama : RIFAL ALFIAN
NIM : 13120210259
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni & Desain

**UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG**

2017

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Rifal Alfian

NIM : 13120210259

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Universitas Multimedia Nusantara

Judul Tugas Akhir:

**PERANAN SINEMATOGRAFER DALAM MEMVISUALISASIKAN
KEBERAGAMAN SUDUT PANDANG PADA FILM DOKUMENTER**

JUARA

Dengan ini menyatakan bahwa, laporan dan karya Tugas Akhir ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar sarjana, baik di Universitas Multimedia Nusantara maupun di perguruan tinggi lainnya.

Karya tulis ini bukan saduran/terjemahan, murni gagasan, rumusan dan pelaksanaan penelitian/implementasi saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan pembimbing akademik dan nara sumber.

Demikian surat Pernyataan Orisinalitas ini saya buat dengan sebenarnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan serta ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan

gelar Sarjana Desain (S.Ds.) yang telah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Universitas Multimedia Nusantara.

Tangerang, 1 Juni 2017

Rifal Alfian



UMMN

The logo of Universitas Multimedia Nusantara (UMMN) is a large, light blue circular emblem. Inside the circle, there is a stylized white graphic that resembles a building or a cluster of interconnected squares and rectangles. Below the circular emblem, the letters 'UMMN' are written in a large, bold, light blue, sans-serif font.

HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Peranan Sinematografer Dalam Memvisualisasikan Keberagaman Sudut

Pandang Pada Film Dokumenter *Juara*

Oleh

Nama : Rifal Alfian

NIM : 13120210259

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Tangerang, 12 Juli 2017

Pembimbing

Mochamad Faisal, M.Sn.

Penguji

Kus Sudarsono, S.E., M.Sn.

Ketua Sidang

Baskoro Adi Wuryanto, S.E., M.M.

Ketua Program Studi

Yusup Sigit Martyastiadi, S.T., M.Inf.Tech.

KATA PENGANTAR

Kicau burung mengayuh bola dunia dan memutar tanpa tujuan. Begitu juga setiap perbuatan tidak merancang untuk gagal, tetapi gagal dalam merancang. Seperti daun yang terjatuh tidak akan pernah membenci angin. Rasa syukur tak habis-habisnya penulis ucapkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas kehendaknya dalam kemudahan tujuan hidup. Penulis juga berterima kasih kepada orang-orang yang menyediakan tenaga dan waktunya untuk pembuatan laporan tugas akhir ini.

Tugas dan tanggung jawab serta mekanisme kerja penata kamera sangat luas dan memiliki tanggung jawab yang sangat besar dalam keberhasilan pembuatan film dokumenter, selain itu mekanisme kerja penata kamera dituntut untuk mampu bekerja sama dan berkoordinasi dengan sutradara demi keberhasilan pembuatan film dokumenter.

Pendapat penulis dalam pembuatan film dokumenter ini tidak boleh dianggap remeh, karena film dokumenter ini nantinya akan ditonton oleh orang lain. Maka dari itu pembuatan film dokumenter harus dikemas secara baik untuk menarik perhatian penonton.

Pada kesempatan ini, penulis mengucapkan terimakasih kepada seluruh pihak yang telah membantu kelancaran proses penulisan ini. Tidak lupa penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Yusup Sigit Martyastiadi, S.T., M.Inf.Tech. selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara.

2. Mochamad Faisal, M.Sn. selaku Dosen Pembimbing yang telah memberi kritik dan saran, serta membantu penyusunan laporan Tugas Akhir ini.
3. Kus Sudarsono, S.E., M.Sn. selaku Dosen Penguji dan Baskoro Adi Wuryanto, S.E., M.M. selaku Ketua Sidang.
4. Fahrozi, selaku narasumber sekaligus subjek dalam pembuatan film dokumenter ini.
5. Daniel Widjonarko, selaku sutradara dan editor yang sangat berpengaruh dalam pembuatan film dokumenter dan penulisan ini
6. Keluarga tercinta yang telah begitu tulus memberikan semangat, dorongan dan doa yang bermanfaat bagi penulis.

Tangerang, 1 Juni 2017

Rifal Alfian

UMMN

ABSTRAKSI

Pencak silat adalah olahraga beladiri yang berasal dari Indonesia. Pada awalnya pencak silat dipergunakan untuk membela diri dari serangan binatang buas, tidak ada yang tahu tepatnya kapan, dimana, dan bagaimana sejarah perkembangan olahraga pencak silat tersebut berlangsung. Pada zaman sekarang pencak silat menjadi sebuah olahraga bela diri yang dapat di pertandingkan, yaitu menampilkan dua kubu dari pesilat dimana masing-masing akan saling berhadapan menggunakan unsur pembelaan dan juga jual beli serangan.

Pada Film Dokumenter Juara subjek utama adalah sebagai pelatih Pencak Silat atlet nasional, Film ini juga menceritakan kehidupan beliau dalam melatih para atlet tanpa mendapatkan respon positif dari pemerintah setempat, juga beban sang pelatih karena keterbatasan peralatan latihan menjelang pertandingan Pekan Olahraga Nasional (PON). Dalam pertandingan Pencak Silat, penonton hanya melihat dari sudut pandang dimana penonton melihat, penerapan *vantage point* ini untuk memberikan beberapa sudut pandang pada waktu yang bersamaan dalam pertandingan Pencak Silat. *Vantage point* adalah salah satu perspektif dalam mengambil gambar suatu objek, pemandangan, maupun sebuah adegan dari beberapa kamera.

Vantage Point atau keberagaman sudut pandang, mempunyai peranan penting dalam pembuatan film. Sudut pandang juga memiliki pengertian sebagai cara subjek menempatkan dirinya di dalam cerita, contohnya titik poin pada kamera memberi perspektif atau sudut pandang berbeda antara alam dan budaya, karena penglihatan manusia tidak sama dengan hewan. Untuk memperjelas alur cerita film dalam mendesain *vantage point* yaitu menggunakan teknik editing *Match Cutting*, *Match Cut* adalah dimana satu shot berkesinambungan dengan shot lainnya, karena untuk memperlancar jalan cerita dalam beberapa menit menggunakan *match cut*. Maka dari itu setiap shot harus bisa menceritakan kesan yang berbeda, agar penonton tidak terpaku dengan cerita yang sebenarnya dan bisa melihat dari sudut pandang lain. sudut pandang pada hakikatnya merupakan teknik atau siasat yang sengaja dipilih penulis untuk menyampaikan gagasan dalam ceritanya, melalui kaca mata subjek dan penonton.

Kata kunci : Pencak Silat, Sudut Pandang , *Vantage Point*, *Match Cutting*.

ABSTRACT

Pencak silat is a martial sport from Indonesia. At first martial arts be used to defend himself from attack the beast , Nobody knows exactly when, where, and how the history of sports martial arts was held. In today martial arts into a sports martial that could be Match , which is showing two camps of fighter where each other face to face use the defense and trading attack.

Documentary on the main subject is the champion as coach of the national Pencak Silat athletes, this film also tells of his life in the training of athletes without getting a positive response from the local government, also burden the coach because of the limitations of exercise equipment ahead of the National Competition. In the Pencak Silat competition, the audience only see the perspective in which the audience sees, the application of this vantage point to provide multiple viewpoints at the same time in the Pencak Silat competition. Vantage Point is one of perspective in taking a picture of an object, scenery, or a scene from several cameras.

Vantage Point or the diversity of viewpoints, has an important role in making the film. The viewpoint also has a sense as a way to put himself in the subject of the story, for example, points out the camera gives a different perspective or standpoint between nature and culture, because human vision is not the same as animals. To clarify the movie storyline in designing the vantage point is using editing techniques Cutting Match, Match Cut is where one continuous shot with another shot, because to expedite the story in a few minutes using a match cut. Therefore every shot should be able to tell a different impression, so that the audience is not glued to the real story and can be viewed from another perspective. viewpoint is essentially a technique or strategy that deliberately selected authors to express ideas in the story, through the eyes of the subject and the audience.

Keywords: Pencak Silat, Viewpoint, Vantage Point, Match Cutting.

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT	ii
HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAKSI.....	vii
ABSTRACT	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah.....	2
1.3. Batasan Masalah.....	2
1.4. Tujuan Tugas Akhir.....	3
1.5. Metode Pengumpulan Data	3
1.5.1. Metode Observasi	3
1.5.2. Metode Wawancara.....	3
1.5.3. Metode Literatur	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1. Film	5

2.2.	Film Dokumenter	6
2.3.	Peran DOP	7
2.4.	Vantage Point	8
2.5.	Parallel Editing	9
2.6.	Match Cutting	10
BAB III METODOLOGI		12
3.1.	Gambaran Umum	12
3.1.1.	Sinopsis	14
3.1.2.	Peran <i>Director of Photography</i> dalam film dokumenter Juara	16
3.1.3.	Peralatan.....	16
3.2.	Tahapan Kerja	21
3.2.1.	Pra Produksi	21
3.2.2.	Produksi	23
3.3.3.	Pasca Produksi	24
3.3.	Acuan	26
BAB IV ANALISIS		32
4.1.	Pendahuluan	32
4.2.	Vantage Point (Latihan)	32
4.3.	Vantage Point (Kejuaraan)	47
4.4.	Penggunaan Teknik Kamera pada Film Dokumenter	58

BAB V PENUTUP	59
5.1. Kesimpulan	59
5.2. Saran	60
DAFTAR PUSTAKA	xvi



DAFTAR GAMBAR

3.1.	Tripod	17
3.2.	Kamera	18
3.3.	Shotgun/condensor	19
3.4.	Kartu Memori (CF)	20
3.5.	Undefeated, 2011	26
3.6.	Manny Pacquiao, 2014	27
3.7.	Fastball, 2016	28
3.8.	Barca Dreams, 2015	29
3.9.	Senna, 2010	30
3.10.	Zidane, 2006	31
4.1.	<i>Vantage Point</i> Latihan pencak Silat	33
4.2.	<i>Vantage Point</i> Latihan pencak Silat	33
4.3.	<i>Vantage Point</i> Latihan pencak Silat	34
4.4.	<i>Vantage Point</i> Latihan pencak Silat	34
4.5.	<i>Vantage Point</i> Latihan pencak Silat	35
4.6.	<i>Vantage Point</i> Latihan pencak Silat	35
4.7.	Refrensi Shot sudut pandang Pelatih	36
4.8.	Refrensi Shot sudut pandang Penonton	37
4.9.	<i>Vantage Point</i> Latihan pencak Silat	38

4.10.	<i>Vantage Point</i> Latihan pencak Silat	38
4.11.	<i>Vantage Point</i> Latihan pencak Silat	39
4.12.	<i>Vantage Point</i> Latihan pencak Silat	39
4.13.	<i>Vantage Point</i> Latihan pencak Silat	40
4.14.	<i>Vantage Point</i> Latihan pencak Silat	40
4.15.	Refrensi Shot sudut pandang Pelatih	41
4.16.	Refrensi Shot sudut pandang Penonton.....	42
4.17.	<i>Vantage Point</i> latihan pencak Silat.....	43
4.18.	<i>Vantage Point</i> Latihan Pencak Silat	43
4.19.	<i>Vantage Point</i> Latihan Pencak Silat	44
4.20.	<i>Vantage Point</i> Latihan Pencak Silat	44
4.21.	<i>Vantage Point</i> Latihan Pencak Silat	45
4.22.	<i>Vantage Point</i> Latihan Pencak Silat	45
4.23.	Refrensi Shot sudut pandang Pelatih	46
4.24.	Refrensi Shot sudut pandang Penonton	47
4.25.	<i>Vantage Point</i> Kejuaraan Pencak Silat	48
4.26.	<i>Vantage Point</i> Kejuaraan Pencak Silat	48
4.27.	<i>Vantage Point</i> Kejuaraan Pencak Silat	49
4.28.	<i>Vantage Point</i> Kejuaraan Pencak Silat	49
4.29.	<i>Vantage Point</i> Kejuaraan Pencak Silat	50

4.30. <i>Vantage Point</i> Kejuaraan Pencak Silat	50
4.31. Refrensi Shot sudut pandang Pelatih	51
4.32. Refrensi Shot sudut pandang Penonton	52
4.33. <i>Vantage Point</i> Kejuaraan Pencak Silat	53
4.34. <i>Vantage Point</i> Kejuaraan Pencak Silat	53
4.35. <i>Vantage Point</i> Kejuaraan Pencak Silat	54
4.36. <i>Vantage Point</i> Kejuaraan Pencak Silat	54
4.37. <i>Vantage Point</i> Kejuaraan Pencak Silat	55
4.38. <i>Vantage Point</i> Kejuaraan Pencak Silat	55
4.39. Refrensi Shot sudut pandang Pelatih	56
4.40. Refrensi Shot sudut pandang Penonton	57

UMMN

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A: Kartu Konsultasi Bimbingan Tugas Akhir/Skripsixviii

LAMPIRAN B: Syuting Skripxix

