



### **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 III

### METODOLOGI

#### 3.1. Gambaran Umum

Penulis membuat gambaran umum film pendek yang berjudul *Sebelah Mata* untuk tugas akhir sebagai syarat kelulusan S1 Sarjana Fakultas Seni dan Desain Program Studi Film dan Televisi. Dalam laporan ini, penulis menerapkan *framing* dan komposisi untuk menunjukkan ketidakberdayaan karakter protagonis pada film *Sebelah Mata*. Menurut Sugiyono (2012), metode kualitatif adalah dimana metode penelitian tersebut dilakukan dengan sebuah kondisi yang alamiah. Penelitian kualitatif akan selalu mengungkap suatu masalah atau peristiwa yang sesuai dengan keadaannya. Hasil dari penelitian kualitatif tersebut akan diarahkan dan ditunjukkan pada upaya untuk memberikan sebuah gambaran yang seobjektif mungkin mengenai keadaan yang sebenarnya. (hlm. 1-2).

Penelitian dalam metode kualitatif ini, penulis mendapatkannya dari hasil pengamatan yang penulis dapatkan selama proses pra produksi dan juga dari beberapa buku yang penulis baca.

##### 3.1.1. Sinopsis

Fikar adalah seorang *debt collector* yang setiap hari berurusan dengan para debitor yang menunggak kendaraan bermotor, Fikar yang selalu bersikap tegas terhadap para debitor ternyata tidak mendapatkan tarikan kendaraan yang melebihi target dan hanya pas - pasan. Suatu hari setelah bekerja menarik tarikan kendaraan, Fikar melihat temannya dipecah karena tidak mencapai target penarikan kendaraan

dari debitur. Fikar yang merasa terancam pekerjaannya hilang mulai mencoba untuk bersikap lebih dari hanya tegas meskipun ada beban moral yang dipikulnya karena terkadang debitur yang ditemuinya meskipun salah tetapi memiliki permasalahan. Hal - hal tersebut membuat fikar berfikir akan kehidupan sosialnya yang mana Fikar harus membesarkan anak dengan didikan moral yang baik dan menafkahi seorang istri.

### 3.1.2. Posisi penulis

Dalam tugas akhir ini penulis berposisi sebagai *penata kamera*, dimana penulis memiliki keinginan dan pengetahuan mengenai perancangan *framing* dan komposisi pada sebuah film yang sudah dipelajari selama belajar di Universitas Multimedia Nusantara. Tugas penulis ketika berposisi sebagai *penata kamera* ialah merancang konsep sinematografi, *shotlist*, mencari lokasi *shooting*, *recce*, membuat *floorplan*, serta menyiapkan peralatan *shooting*. Selain itu, penulis saat proses *production* juga berperan sebagai *camera operator*.

### 3.1.3. Peralatan

Sebagai seorang *penata kamera* penulis harus tahu alat apa saja yang akan dibutuhkan. Maka dari itu saat proses *preproduction*, penulis berunding dengan produser mengenai alat-alat yang akan dibutuhkan ketika produksi nanti.

Beberapa peralatan yang digunakan penulis untuk produksi ini adalah:

1. Kamera *Sony a7s mark II*

Pada proses produksi film *Sebelah Mata*, penulis menggunakan kamera *Sony a7s mark II*. Kamera tersebut mempunyai kelebihan yang diantaranya adalah mampu merekam atau mengambil gambar dengan

resolusi 4k, lalu terdapat pengaturan *curve* yang dikenal dengan istilah berupa S-log satu, dua, dan tiga, dimana gambar yang diambil akan menjadi *flat* yang tujuannya untuk mempermudah *grading* warna. Kemudian keuntungannya lagi dari S-log adalah minimum iso yang digunakan 1600, sehingga dapat mengurangi penggunaan filter nd.

#### 2. *Memory Extreme Pro 64Gb*

Penulis menggunakan *memory extreme pro 64Gb* karena memiliki kecepatan transfer data yang cukup cepat. Kecepatan transfer tersebut sangat baik untuk merekam ataupun untuk menyimpan sebuah *footage* yang mempunyai resolusi tinggi seperti 4k atau *full hd*.

#### 3. *Lens Adapter to EF Mount*

Alat ini digunakan untuk menghubungkan lensa *canon* dengan kamera *sony*, karena terdapat perbedaan bentuk kunci pada lensa tersebut dengan kamera yang penulis gunakan.

#### 4. *Tripod E-Image 50mm*

*Tripod* tersebut penulis gunakan untuk menampung beban kamera yang berat, karena pada kamera tersebut terdapat beberapa aksesoris tambahan, sehingga diperlukan wadah untuk menahan beban tersebut.

#### 5. *Sony pl prime 35,50,85mm*

Pada proses produksi film *Sebelah Mata*, alasan penulis menggunakan lensa *PL prime* adalah karena mempunyai kelebihan seperti *focus breathing*, dimana fungsi tersebut untuk meminimalisir perubahan *frame size* saat titik fokus berubah dari satu titik ke titik berikutnya. Lalu lensa

tersebut mempunyai ukuran diameter yang besar untuk mendapatkan *focus throw* yang panjang, jadi untuk mengatur titik fokus satu ke titik fokus berikutnya akan menjadi lebih presisi.

6. *Canon lens ef 70-200 mm f/2.8l usm*

Pada *scene* 18 dan 19, penulis merancang pengambilan gambar dengan subjek yang jaraknya jauh dari kamera, sehingga membutuhkan lensa dengan *focal length* yang besar.

7. *Tilta universal shoulder rig*

Fungsi dari *shoulder rig* yang penulis gunakan adalah untuk menambah beberapa aksesoris seperti *filter nd* dan *atomos shogun*. Selain itu terdapat *shoulder plate* yang berfungsi untuk mengurangi rasa sakit ketika *rig* tersebut ditaruh di atas bahu.

8. *Filter Nd 3,6,9*

*Filter nd* penulis gunakan untuk mengurangi intensitas cahaya matahari ketika masuk ke kamera yang menyebabkan *over* pada gambar.

9. *Atomos shogun flame 7" monitor*

Monitor *atomos shogun flame* penulis gunakan untuk menjadi *view finder* ketika proses produksi. Dengan menggunakan monitor yang besar tersebut, asisten kamera dapat dengan mudah untuk mengatur fokus dengan fitur-fitur yang ada pada *atomos shogun*. Selain itu, dengan menggunakan *atomos shogun* bisa dengan mudah untuk mengira-ngira atau mengatur warna yang cocok untuk acuan editor saat proses *post production*.

10. *Blackmagic 17" SmartView*

Monitor tersebut digunakan sebagai *preview* untuk sutradara dan produser dalam melihat jalannya hasil dari proses pengambilan gambar.

11. *Dinky dolly*

*Dinky dolly* adalah sebuah gerobak beroda yang dapat memberikan pergerakan kamera menjadi halus. Kamera ditempatkan pada *dolly* beserta penata kamera dan asisten kamera dengan dibantu oleh kamera *boy* untuk mendorong *dolly* tersebut. Penulis menggunakan *dolly* tersebut pada *scene* 17 untuk mendapatkan pengambilan gambar yang halus.

12. *Straight Track & circle track*

Pada proses produksi penulis menggunakan *Straight track & circle track* sebagai jalur dari pergerakan sebuah *dinky dolly* dan sekaligus sebagai teknik pengambilan gambar berupa *arc shot*. Tujuannya adalah untuk mengambil keseluruhan gambar atau *master shot* pada *scene* 17 dengan menunjukkan sebuah perubahan situasi dari *scene* tersebut.

13. Kabel HDMI (3 meter)

Kabel tersebut berfungsi untuk menghubungkan kamera ke monitor *blackmagic* sebagai *preview* sutradara ketika melihat proses berlangsungnya pengambilan gambar.

14. *Tripod libec h38*

*Tripod libec* penulis gunakan sebagai *tripod slider* yang akan digunakan pada *scene* empat untuk menunjukkan intensitas dramatis pada karakter

yang bernama Fikar. Walaupun ketika proses produksi, penulis tidak jadi menggunakan teknik tersebut dikarenakan roda dari *slider* rusak.

15. *Lighting kinoflo 4bank*

*Lighting* tersebut penulis gunakan pada *scene* empat dan enam sebagai cahaya utama didalam ruangan atau disebut sebagai *key light*.

16. *Ballast kinoflo bal 427-230u*

*Ballast kinoflo* berfungsi sebagai *stabilizer* atau menghantarkan arus listrik ke *lighting kinoflo*, dikarenakan muatan listrik dari kinoflo cukup memakan banyak daya. Tapi fungsi sebenarnya adalah sebuah kontrol untuk menyalakan dan memberikan sumber listrik dari PLN ke lampu atau *lighting pada kinoflo*.

17. *Lighting ianiro varibeam 80*

Penulis menggunakan *lighting ianiro vibeam* untuk membuat cahaya menjadi *tungsten* pada *scene* empat sebagai informasi bahwa cerita tersebut ber - *setting* pada sore hari.

18. *Lighting stand avenger c-stand*

*Stand avenger* digunakan penulis untuk menaruh *lighting kinoflo* dengan beban yang berat sebagai cahaya utama pada *scene* empat dan *scene* enam, karena *stand avenger* mampu menahan beban yang sangat berat.

19. *Lighting stand manfrotto*

Sedangkan *lighting stand manfrotto* digunakan untuk menaruh lampu *ianiro vaibeam* pada *scene* empat.

## 3.2. Tahapan kerja

Setelah *script* film sudah dibuat, maka penulis yang berposisi sebagai penata kamera akan bekerja sama dengan sutradara dan *production designer* untuk mewujudkan visi dan misi dari *script* tersebut. Tujuan dari kerjasama tersebut adalah untuk melakukan visualisasi *script* Sebelah Mata menjadi sebuah film.

### 3.2.1. Konsep Sinematografi

Pada proses pembuatan konsep, penulis dan sutradara membuat konsep visual dalam pengambilan gambar, menggunakan beberapa komposisi seperti *unbalanced/balanced*, *low angle*, dan *high angle*. Tujuan ini berguna untuk membangun sebuah *look* dan *mood* visual yang sesuai dengan visi misi sutradara. Untuk mendukung visi dari sutradara, maka penulis memvisualkannya dengan memposisikan kamera didepan dua *debt collector* tersebut. Sehingga ketika berada didalam *frame*, *blocking* kamera yang sudah penulis desain akan menjadi lebih dapat lagi sisi berkuasa karakter utama (Fikar) dari pada Yunus.

Setelah itu, penulis mengambil *coverage shot* dialog dari Fikar dan Bapak yang menggunakan helm tersebut dengan *type of shot* berupa *medium close up*, dan untuk menunjukkan komposisi yang tidak seimbang atau *unbalanced composition* seperti pada teorinya Gustavo Mercado, Mascelli, dan Mamer.

Selanjutnya pada *scene* dirumah, karakter protagonis sedang duduk menonton berita di televisi, istrinya datang memberikan secangkir kopi untuk suaminya.

Konsep cerita yang ingin disampaikan oleh sutradara adalah ingin menunjukkan sifat dari karakter protagonis yang berbeda ketika berada dirumah dibandingkan saat sedang bekerja, dimana ketika bekerja karakter protagonis ini mempunyai sifat

yang keras, sedangkan ketika bersama keluarga dia mempunyai sifat yang lembut dan penyayang. Konsep sutradara tersebut penulis terapkan kedalam visual dengan mengarahkan kamera kecermin untuk mendapatkan pantulan refleksi dari karakter protagonis tersebut dengan tujuan, bahwa karakter ini mempunyai dua sifat yang berbeda ketika berada dirumah maupun berada ditempat kerja.

*Scene* empat berlokasi disebuah kantor *finance* tempat Fikar dan Joko bekerja. Pada *scene* empat, hanya menceritakan Fikar dan Joko sedang duduk disebuah ruang tunggu untuk menerima gaji dari bos mereka, dan ada satu karyawan (*Cameo*) kantor tersebut yang juga sedang menunggu gaji tersebut. Pada *scene* ini, penulis merancang tiga kamera untuk mengambil gambar tersebut. Tetapi perancangan tersebut tidak bisa diterapkan karena alat yang akan digunakan mengalami kerusakan, sehingga alat tersebut tidak bisa digunakan. Alat yang penulis gunakan adalah *slider*, dengan konsep kamera secara perlahan akan maju kearah Fikar dan Joko untuk menunjukkan ekspresi mereka yang takut karena mendengar bos mereka yang sedang marah kepada karyawan lainnya. Sehingga penulis mengakali hanya dengan menggunakan tripod. Untuk mengambil *master shot*, posisi kamera berada dikanan untuk mengambil keseluruhan karakter yang sedang duduk pada posisi kiri kamera, sekaligus untuk memperlihatkan karyawan dan bos yang akan keluar dari ruangan. Shot kedua penulis tempatkan didepan Fikar dan Joko dengan menggunakan *type of shot* MCU atau *medium close up*. Shot ke 3 menggunakan *close up* untuk mengambil wajah Fikar yang ketakutan karena mendengar bosnya yang sedang marah kepada salah satu rekan kerjanya.

*Scene* berikutnya adalah karakter protagonist diintimidasi oleh warga. Penulis memvisualisasikan keterpurukan karakter dengan menggunakan *angle* dari atas, atau biasa disebut *high angle*, seperti teori dari Gustavo Mercado (2010) dan Thompson & Bowen (2013). Sehingga karakter tersebut benar – benar dalam kondisi *down*. Terakhir adalah ketika karakter protagonis meratapi nasibnya yang terpuruk di sebuah danau, penulis memvisualkannya dengan rancangan pengambilan gambar yang lebar dan jauh dan dari pengambilan gambar tersebut, komposisi yang penulis gunakan adalah *unbalanced composition* sehingga karakter tersebut terlihat kecil dan tidak berdaya.

Sedangkan *mood* dari film Sebelah Mata, penulis hanya menggunakan beberapa *basic lighting* seperti *naturalism* pada *scene* kantor *finance* (5), rumah Fikar (enam), dan Masjid (12). Tujuannya adalah penulis ingin menciptakan pencahayaan yang realistis dengan menggunakan *lighting naturalism*. Karena menurut Harry C. Box (2003), pencahayaan *naturalism* digunakan untuk menunjukkan siang, sore, dan malam sebagai penggambaran kondisi waktu. (hlm. 132)

### **3.2.2. Pre - production**

Posisi penulis adalah sebagai penata kamera, dimana pada saat proses *pre - production* penulis merancang konsep pengambilan gambar untuk persiapan *shooting* film pendek yang berjudul Sebelah Mata pada proses *production*. Pada saat *pre - production* penulis bersama sutradara akan membedah *script* tersebut menjadi sebuah visual yang akan dinikmati para penonton dengan sebuah perancangan *frame* dan komposisi. Awal dari *pre - production*, penulis

menuangkan beberapa ide mengenai *frame* dan komposisi yang berhubungan dengan batasan masalah kedalam sebuah kertas coretan seperti pergerakan kamera atau *blocking* kamera. Setelah semua sudah penulis gambar disebuah kertas coretan tersebut, barulah penulis membuat sebuah *shotlist*, survey lokasi, *recce*, membuat *floorplan*, *check list* alat, dan *test cam*.

### 3.2.2.1. *Shot list*

Pada tahap ini, penulis membuat sebuah *shot list* yang merupakan sebuah daftar yang berisi *shot – shot* yang akan diambil oleh sinematography. Hasil membedah *script* bersama sutradara akan dimuat dalam daftar *shot* tersebut. Dalam hal ini, penulis akan menentukan *framing* atau komposisi seperti apa yang akan diambil untuk menunjukkan ketidakberdayaan pada karakter tersebut. berikut adalah *shot list* yang sudah penulis buat:



Tabel 3.1. Tabel *shot list* film Sebelah mata

JUDUL FILM	Sebelah Mata						DATE :	
SUTRADARA	Budiman						_____ OF _____	
DOP	Ryan Akhbar							
No	Scene	Shot	Type Shot	Subject	Lensa	Angle	Description	Keterangan
1	1	1	Long Shot	Fikar & Joko	35mm		Fikar dan Joko sedang menunggu target	Master Shot (Handheld)
2	1	2	Medium Shot	Fikar & Joko	50mm		Fikar dan Joko sedang menunggu target	Coverage Shot (Kanan) (Handheld)
3	1	3	Medium Shot	Fikar & Joko	50mm		Fikar dan Joko sedang menunggu target	Coverage Shot (Kiri) (Handheld)
4	1	4	MCU	Fikar	50mm		Ekspresi fikar ketika melihat target	Coverage Shot (Handheld)
5	2	1	Long Shot	Fikar & Joko	35mm		Fikar dan Joko mengejar target mereka dengan kecepatan tinggi	Master Shot (Handheld)
6	2	2	MCU	Fikar & Joko	50mm		Ekspresi fikar dan joko mengejar target	Coverage Shot (Handheld)
7	2	1	VLS	Fikar, Joko dan Bapak	35mm		Joko memepet motor bapak tersebut	COVERAGE
8	2	2	Medium Shot	Fikar, Joko dan Bapak	35mm/50mm		Joko dan fikar memaksa bapak tersebut untuk menyerahkan motornya yang menunggak	MASTER SHOT : Posisi Bapak berada ditengah dengan posisi Joko dan Fikar yang berada di sisi kiri kanan frame (handheld).
9	3	3	MCU	Fikar, Joko dan Bapak	35mm		Joko dan fikar memaksa bapak tersebut untuk menyerahkan motornya yang menunggak	Coverage Shot (Handheld)
10	3	4	MCU	Fikar, Joko dan Bapak	35mm		Joko dan fikar memaksa bapak tersebut untuk menyerahkan motornya yang menunggak	Coverage Shot (Handheld)
11	4	1	Medium Shot	Fikar, Joko + Ekstras	50MM		Fikar dan joko sedang duduk dikantor	Master Shot dolly in (slider)
12	4	2	Medium Shot	Fikar, Joko + Haryanto + Yudha	35mm		Yudha keluar dari ruangan, lalu pergi	Coverage Shot (tripod)
13								
14	5	1	Long Shot	Joko & Fikar	35mm		Joko & Fikar keluar dari kantor finance, diam sebentar untuk mem buka amplop, lalu pergi	master shot
15	5	2	Medium Shot	Joko & Fikar	50mm		Joko & fikar hadap-hadapan lalu membuka amplop	coverage shot
16	5	3	close up	amplop	50mm		amplop dibuka	coverage shot
17							<b>CUT AWAY</b>	
18	6	1	Medium Shot	Tv	35mm		TV	
19	6	2	Medium Shot	Fikar & Istri	50mm		fikar sedang menonton tv, lalu istrinya datang	Master Shot (refleksi cermin)
20	6	3	MCU	fikar	50mm		fikar sedang menonton tv	Coverage Shot
21	7	1	Long Shot	fikar, fajar, anisa, dan tetangga	35mm		halaman depan rumah fikar	Master Shot : (Arc shot)
22	7	2	MCU	Fikar & Fajar	50mm		fikar membantu memperbaiki sepeda fajar	Coverage shot
23	7	3	Knee shot	fikar, fajar, anisa, dan tetangga	35mm		tetangga fikar datang	Coverage Shot : shot panning ke fikar.
24	7	4	MCU	anisa & fikar	50mm		anisa pamit untuk pergi ke pengajian	Coverage Shot
25	7	5	Medium Shot	Fikar, Fajar	35mm		fikar dan fajar pergi mancing	kamera tilt up ketika fikar masuk, lalu kamera luntur ketika fikar keluar + cut away untuk menghubungkan fikar masuk dari before.
26	8	1	Medium Shot	fikar, fajar dan mobil losbak	35mm		mobil losbak melewati fajar dan fikar	coverage shot belakang motor fikar
27	8	2	Medium Shot	fikar dan fajar	35mm		mobil losbak	coverage shot depan fikar

(Sumber: pribadi)

Tabel 3.2. Tabel *shot list* film Sebelah mata

9	1	full shot	fikar dan fajar	35mm		fikar memarkirkan motor, lalu pergi ke spot pemancingan	
	2	Medium Shot	Fikar dan Fajar	50mm		fikar dan fajar menuju spot pemancingan	coverage shot (tracking)
	3	Medium Shot				<b>CUT AWAY</b>	
	4	MFILIM SHOT	fikar dan fajar	35mm		fikar dan fajar sedang memancing	coverage shot : kamera dibelakang subjek
	5	Medium Shot	fikar dan fajar	50mm		fikar dan fajar sedang memancing	coverage shot : kamera disamping kanan subjek
	1	long shot	toak masjid	35mm		toak masjid	
	2	long shot	jemaah sholat jumat	35mm		keramaian jemaah sholat jumat	
	3	Knee shot	fikar dan joko	35mm		fikar dan memarkirkan motor dihalaman masjid	
10	1	Medium Shot	Fikar dan beberapa ekstras	50mm		fikar sedang wudhu	
11	1	full shot	Fikar dan beberapa ekstras	35mm		fikar didalam masjid, solat sunah lalu mendengarkan kotbah	master shot
12	2	medium shot	Fikar dan beberapa ekstras	35mm		fikar sedang mendengarkan kotbah	coverage shot : track right (slider)
	1	long shot	joko	35mm		joko sedang mengecek plat motor yang parkir dimasjid	master shot
	2	close up	joko	50mm		ekspresi joko ketika menemukan motor yang masuk tunggakan	coverage shot
	3	OSS (MFILIM SHOT)	motor	35mm		joko melihat plat motor yang masuk tunggakan	coverage shot
14	1	knee shot	khatib	50mm		khatib sedang ceramah	
	2	MCU	Fikar	50mm		fikar sedang memperingatkan kotbah	coverage shot
15	1	long shot	Joko & Fikar	35mm		fikar menemani joko, lalu ngobrol sebentar, setelah itu mereka mencoba untuk mengikuti yunus dari belakang	MASTER SHOT
16	1	MCU	Joko & Fikar	50mm		joko dan fikar mengikuti orang yang motornya masuk tunggakan	TRACKING
	1	Long Shot	Joko & Fikar	35mm		joko dan fikar kerumah yunus	tracking sampai yunus in frame
	2	Knee shot	joko fikar dan yunus	35mm		yunus tercyduk	master shot (arc Shot)
	3	MCU	Joko & Fikar	35mm		joko dan fikar mencoba untuk menarik motor yunus	coverage (handheld)
17	4	Medium Shot	yunus	35mm/50mm		yunus tercyduk	Coverage Shot : Posisi Yunus berada ditengah dengan posisi Joko dan Fikar yang berada di sisi kiri kanan frame (Handheld).
	5	Medium Shot	joko fikar dan yunus	35mm		berantem	follow subject
18	1	XLS	fikar	35mm		fikar menuntun motornya ke danau	master shot (tripod)
	2	Medium Shot	fikar	50mm		fikar menuntun motornya ke danau	coverage : tracking (handheld)
19	1	ELS	FIKAR	50MM		FIKAR MERENUNG DIDANAU	
20	1	VLS	fikar, fajar, yunus dan anaknya	35mm		fikar menjemput anaknya	Master Shot
	2	OSS	fikar dan fajar	50MM		fikar menjemput anaknya	Coverage : handheld
	3	MS	yunus dan anaknya, fikar & fajar	50mm		yunus menyapa anaknya, lalu tanpa diduga-duga dia melihat fikar dan anaknya lewat	Fikar dan anaknya in frame melalui refleksi kaca angkot
	4	MCU	Fikar	50mm		ekspresi fikar ketika melewati Yunus tanpa sengaja	Tracking out
9	6	VLS	fikar dan fajar	70-200mm		fikar dan fajar sedang memancing	
15	2	CLOSE UP (OSS)	Fikar dan Joko	50mm		Dilaaq fikar dengan joko	
	3	CLOSE UP (OSS)	Joko dan Fikar	50mm		Dilaaq Joko dengan Fikar	

(Sumber: pribadi)

Penulis banyak menggunakan *type of shot* berupa *medium close up*, *medium shot*, dan beberapa seperti *close up*, *medium long shot* maupun *long shot*.

Alasan dari menggunakan *type of shot* tersebut karena untuk menunjukkan

informasi mengenai karakter ketika berbicara, mendengarkan, atau melakukan tindakan yang melibatkan banyak gerakan tubuh atau kepala dan juga menunjukkan lebih mengenai siapa karakter tersebut, dan dimana dia berada serta membangun hubungan khusus antara karakter dengan ruang di sekitarnya. Sesuai dengan teorinya Thompson & Bowen (2013), Gustavo Mercado (2011), Dan Ablan (2002), Blain Brown (2016). Namun pada *scene* tujuh, Sembilan, dan 17 terjadi perubahan konsep karena, beberapa masalah yang menyebabkan *shooting* tersebut ditunda dikemudian hari. Maka dari itu penulis membuat *shotlist* baru yang berbeda dengan sebelumnya.

Tabel 3.3. *Shot list* film Sebelah mata yang baru

No	Scene	Shot	Type Shot	Subject	Lensa	Angle	Description	Keterangan
7	1	Long Shot	fikar, fajar, anisa, dan tetangga	35mm			halaman depan rumah fikar	Master Shot : (Arc shot)
	2	MCU	Fikar & Fajar	50mm			fikar membantu memperbaiki sepeda fajar	Coverage shot
	3	Knee shot	fikar, fajar, anisa, dan tetangga	35mm			tetangga fikar datang	Coverage Shot : shot tetangga, lalu panning ke fikar.
	4	MCU	anisa & fikar	50mm			anisa pamit untuk pergi ke pengajian	Coverage Shot
	5	Medium Shot	Fikar, Fajar	35mm			fikar dan fajar pergi mancing	kamera tilt up ketika fikar masuk, lalu kamera turun ketika fikar keluar + cut away untuk menghubungkan fikar masuk ke rumah dan keluar
17	1	medium shot	Joko, fikar	50mm			Joko kabur, dan fikar dipukul warga	kamera mundur ketika Joko Kabur melihat fikar digebukin (defensive Camera), lalu kamera berputar ke arah fikar yang terjatuh akibat dipukul warga (kamera majua/attacking camera)
	2	Close up	fikar	50mm			fikar dipukul	COVERAGE SHOT kamera dari atas turun ke wajah fikar (attacking camera). Lalu warga pergi meninggalkan fikar
	3	Medium Shot	warga	35mm			warga memukul fikar	warga memukul fikar, setelah itu warga pergi
	4	medium shot	fikar, yuzus, warga	35mm			warga pergi, lalu fikar bangun dan mendorong motornya	BACKUP SHOT untuk Continuity shot 3 ketika warga pergi

(Sumber: pribadi)

### 3.2.2.2. Mencari lokasi *shooting*

Pada tahap ini penulis beserta beberapa kru melakukan survey lokasi untuk mencari lokasi yang sesuai dengan keinginan sutradara dan gambaran atau bayangan dari penulis selaku *director of photography*. Lokasi yang penulis dan kru survey berupa jalan raya, jalanan kompleks perumahan, rumah, tempat ibadah (masjid), kantor *finance*, danau, dan sekolah. Tujuan lokasi yang kami cari seperti yang penulis tulis diatas karena, cerita dari film Sebelah Mata adalah

menceritakan seorang *debt collector* yang setiap hari berurusan dengan para debitor yang motornya masuk kendaraan yang menunggak, lalu hubungan karakter utama dengan keluarganya yang berada dirumah, kantor tempat karakter tersebut bekerja, sekolah tempat anak karakter belajar, dan juga masjid untuk menunjukkan bahwa karakter tersebut juga taat dalam menjalankan perintah dari Allah SWT. Maka dari itulah kami mensurvey lokasi – lokasi tersebut sebagai tempat *shooting*.



Gambar 3.1. Foto lokasi hasil survey  
(Sumber: pribadi)

U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A



Gambar 3.2. Foto lokasi hasil survey  
(Sumber: pribadi)



Gambar 3.3. Foto lokasi hasil survey  
(Sumber: pribadi)



Gambar 3.4. Foto lokasi hasil survey  
(Sumber: pribadi)



Gambar 3.5. Foto lokasi hasil survey  
(Sumber: pribadi)

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



Gambar 3.6. Foto lokasi hasil survey  
(Sumber: pribadi)

Pada gambar diatas (Gambar 3.6.) terjadi perubahan pada lokasi tersebut, dikarenakan tempat yang kurang mendukung dalam hal teknis dan juga lokasi yang terlalu sempit. Sehingga diganti dengan tempat yang lebih luas lagi. (Gambar 3.7)



Gambar 3.7. Foto lokasi hasil survey  
(Sumber: pribadi)



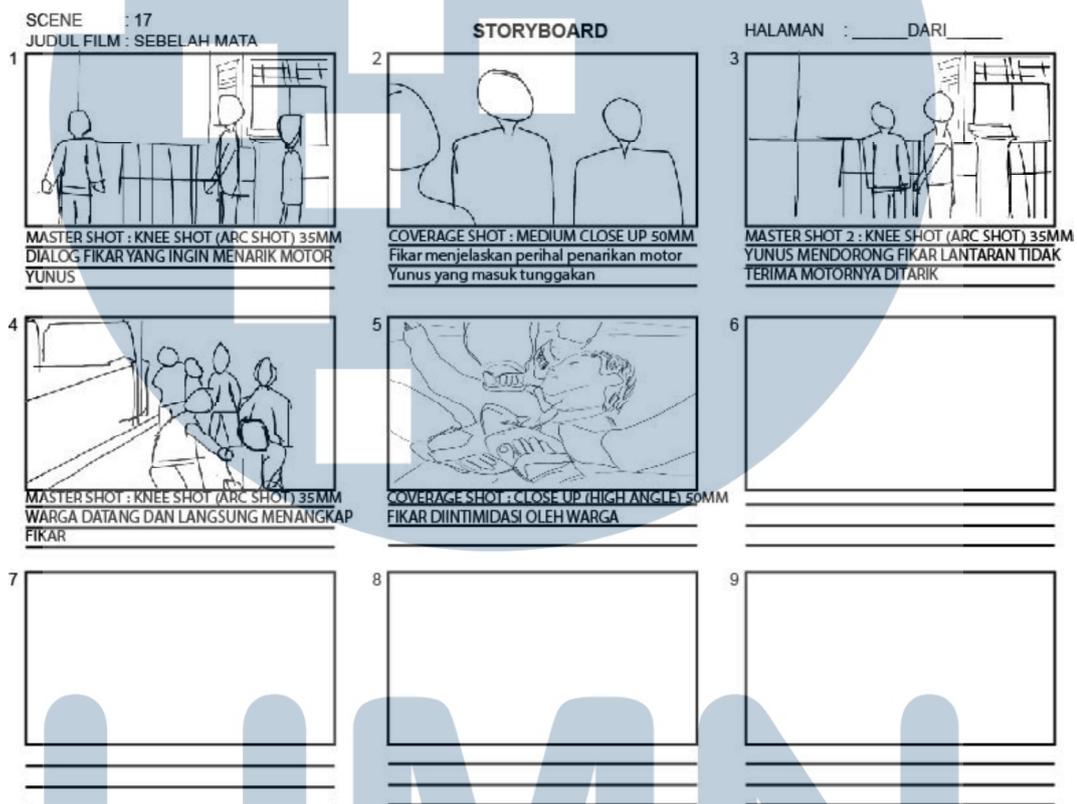
Gambar 3.8. Foto lokasi hasil survey  
(Sumber: pribadi)

# UMN

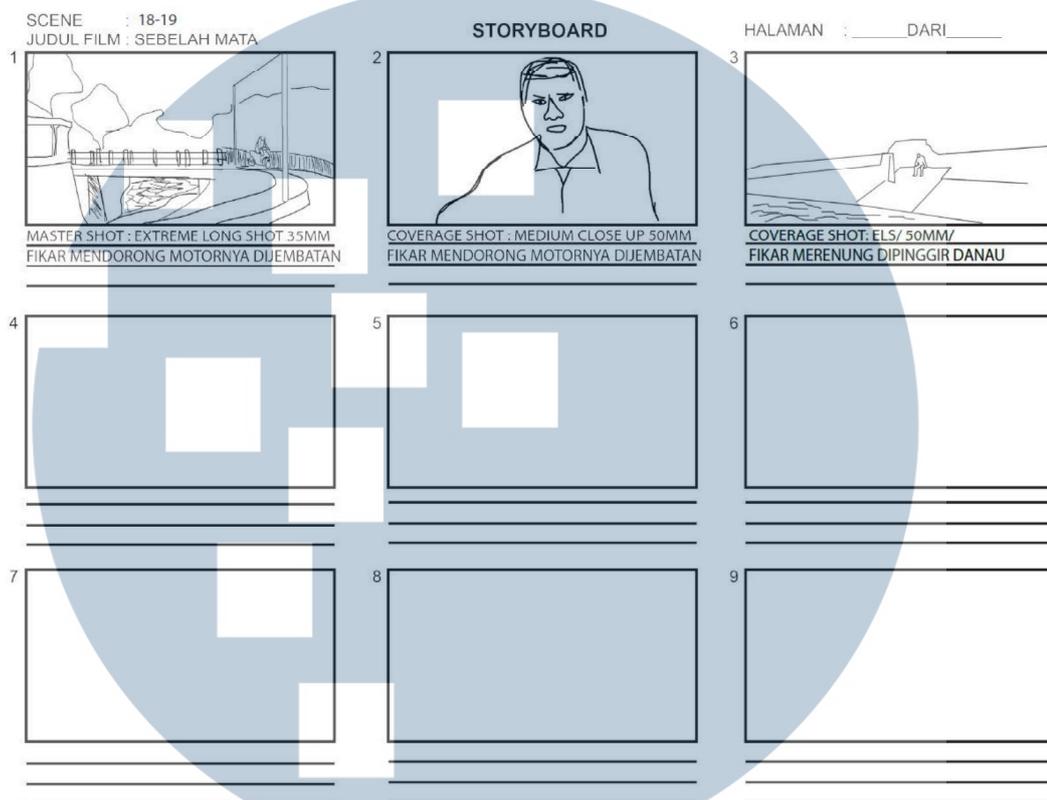
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

### 3.2.2.3. Storyboard

Pada tahap *storyboard*, penulis membuatnya sebagai patokan dalam hal pengambilan gambar pada tiap-tiap *scene* yang ada pada skenario. Berikut adalah gambar *storyboard* yang *scene* tersebut sesuai dengan batasan masalah :



Gambar 3.9. Scene 17  
(sumber: Pribadi)



Gambar 3.10. Scene 18 -19

(sumber: Pribadi)

#### 3.2.2.4. Recce

Tahap berikutnya setelah kami sudah selesai mencari atau survey lokasi *shooting*, maka masuk pada tahap *recce*. *Recce* adalah proses dimana kru mengunjungi lokasi untuk menentukan hal teknis dan menyesuaikan konsep yang sudah dibuat saat berada ditahap sebelumnya. Penulis selaku *director of photography* akan melakukan koordinasi dengan sutradara mengenai kondisi lapangan. Seperti menentukan dan menyesuaikan teknis kamera & *lighting*. Saat *recce*, penulis mengambil gambar berupa foto – foto untuk menentukan tata letak kamera dan *blocking* karakter untuk dibahas lebih lanjut apakah lokasi tersebut sesuai atau tidak dengan konsep yang sudah dibuat sebelumnya.

### 3.2.2.5. *Floorplan*

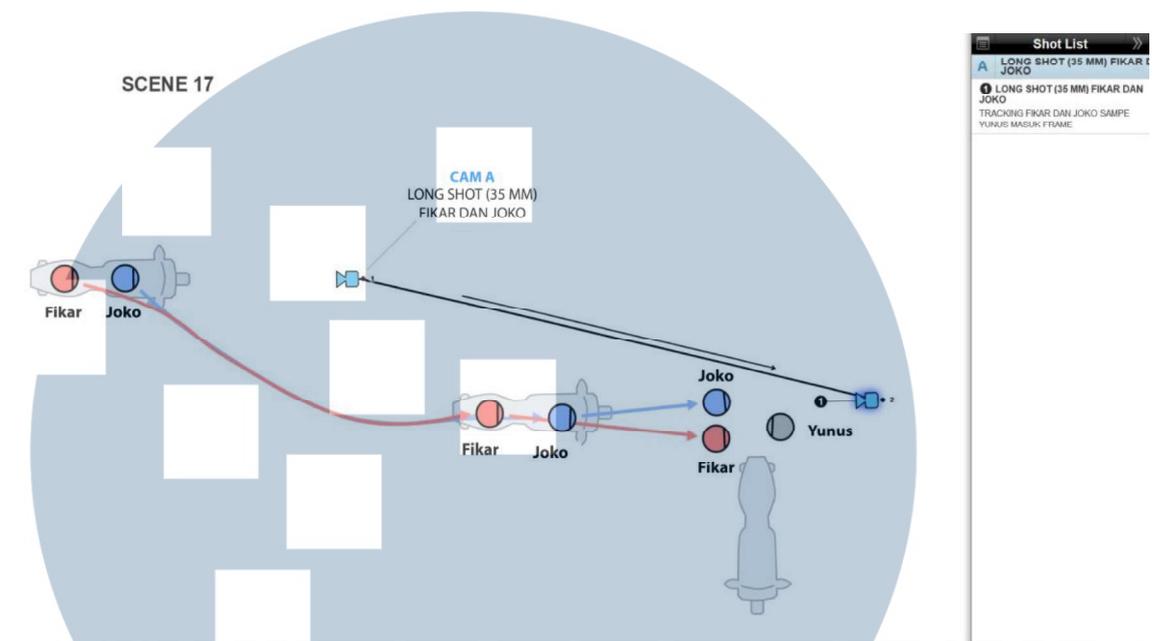
Tahap berikutnya setelah *recce* adalah membuat *floorplan*. *Floorplan* adalah berupa denah dari sebuah *blocking actor* dan kamera. Namun pada film Sebelah Mata, hanya beberapa *scene* saja yang menggunakan *lighting*, karena kebanyakan *shooting* berada di *outdoor*. Pada *floorplan* penulis dapat merancang denah dari set lengkap dengan tata letak kamera, dan *shot*.

Berikut *floorplan* dari film pendek sebelah mata:

1. *Scene 17*

*Scene 17* berlokasi dirumah orang dari targetnya Fikar dan Joko. *Scene* awal dibuka dengan *shot* Fikar dan Joko datang lalu berhenti untuk mengambil motor orang tersebut. *Shot* awal penulis masih menggunakan *type of shot medium shot* agar sebagian dari gerakan tubuh karakter Fikar dan Joko dapat tertangkap ke dalam kamera.



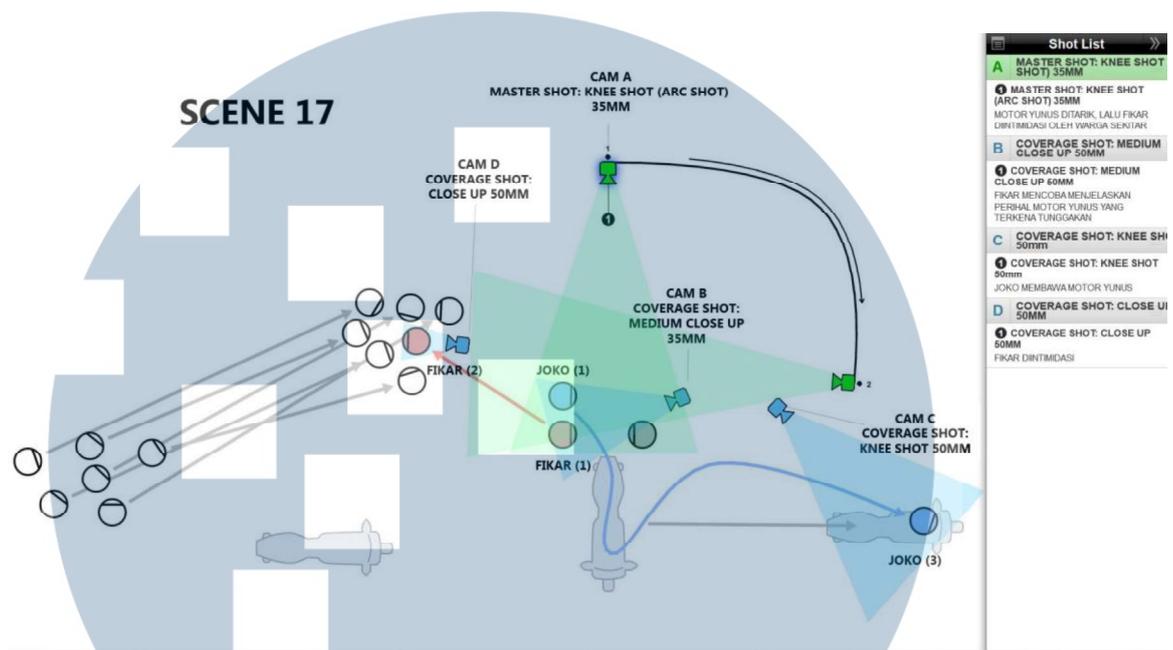


Gambar 3.11. Rancangan *floorplan scene 17*

(Sumber: pribadi)

*Shot* selanjutnya penulis menempatkan pada kanan mereka (Fikar, Joko, dan orang yang terkena tunggakan). *Shot* tersebut penulis rancang sebagai *master shot* dengan menggunakan pergerakan kamera yang disebut sebagai *arc shot* sampai akhir adegan.

UMMN  
 UNIVERSITAS  
 MULTIMEDIA  
 NUSANTARA



Gambar 3.12. Rancangan *floorplan scene 17 (2)*

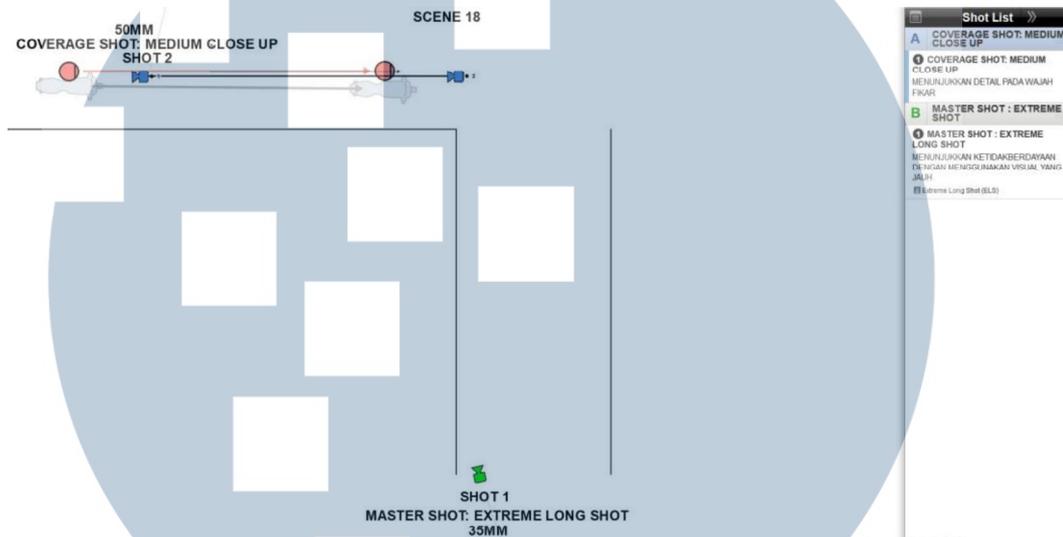
(Sumber: pribadi)

Adegan terakhir pada *scene* tersebut adalah Fikar dipukul oleh warga. Saat adegan penggebugan, penulis menggunakan *type of shot* berupa *close up* agar detail pada wajah atau ekspresi ketidakberdayaan dari Fikar dapat terekam dengan baik dan komposisi *high angle* sebagai pendukung dari ketidakberdayaan Fikar, karena menurut Gustavo Mercado (2010) *high angle* bertujuan untuk menunjukkan kelemahan atau tidak memiliki kekuatan pada diri karakter tersebut.

## 2. *Scene 18*

Pada *scene 18*, menceritakan Fikar yang sedang mendorong motor sambil meratapi nasibnya setelah diintimidasi oleh warga pada *scene 17*. Pada adegan tersebut, penulis menggunakan dua *shot* yang diantaranya adalah *extreme long shot* (ELS) dan *medium close up* (MCU). Pada *shot type* ELS, penulis menjadikan *shot* tersebut sebagai *master shot* sekaligus untuk

menerapkan komposisi *unbalanced*. Sedangkan *shot type* MCU, digunakan sebagai *coverage shot* untuk menunjukkan ekspresi sedih dari wajah Fikar.



Gambar 3.13. Rancangan *floorplan scene 18*  
(Sumber: pribadi)

### 3.2.3. Production

Proses *production* adalah dimana konsep yang sudah dibuat oleh kru akan dieksekusi pada proses ini, atau istilahnya adalah *shooting*. Posisi penulis sebagai penata kamera sekaligus *camera operator*, maka pada proses ini penulis bertugas mengarahkan kamera atau melakukan pengambilan gambar sesuai dengan konsep yang sudah dibuat. Hari pertama *shooting*, penulis dan para kru memilih beberapa *scene* untuk didahulukan, atau mengambil *scene – scene* penting. Seperti *scene 11* tempat wudhu, *scene 12* didalam masjid, *scene 13 - 16* halaman masjid, *scene 6* rumah Fikar, *scene 17* rumah Yunus, *scene 18* Fikar menuju danau, dan *scene empat* kantor *finance* tempat Fikar dan Joko kerja. Sebenarnya untuk hari pertama penulis dan juga kru harus mengambil *scene* tujuh yaitu, halaman rumah Fikar. Tetapi karena hujan dan waktu sudah masuk pada malam hari, maka kami

memutuskan untuk menunda proses *shooting* untuk *scene* tersebut dikemudian hari. Alat – alat dan konsep yang sudah penulis rancang untuk *scene* tujuh pun tidak digunakan karena durasi pemakaian hanya satu hari, sehingga konsep pengambilan gambarnya pun juga berubah.

Hari kedua, penulis dan kru melanjutkan proses *shooting* dari beberapa *scene* yang belum diambil. *Scene* pertama yang diambil penulis dan para kru sesuai dengan urutan pada proses *shooting* tersebut diantaranya adalah, *scene* delapan yang dimana Fikar dan anaknya berjalan menuju danau untuk memancing. Kedua, *scene* tiga yang dimana Fikar dan Joko memberhentikan seorang pengendara motor yang kendaraannya kena tunggakan. Ketiga, *scene* dua dimana Fikar dan Joko mengejar target yang ada pada *scene* tiga. Keempat, *scene* satu ketika Fikar dan Joko sedang mencari dan menunggu target motor yang terkena tunggakan. *Scene* terakhir pada hari kedua adalah *scene* 20, dimana *scene* tersebut menceritakan Fikar yang sedang menunggu anaknya pulang sekolah, lalu pada *scene* terakhir pun juga ada karakter Yunus yang sama – sama menunggu anaknya pulang sekolah.

Beberapa *scene* dari konsep yang sudah dibuat pada *pre – production*, ada beberapa yang berbeda ketika diterapkan pada proses *shooting*. Contohnya hari pertama *shooting* pada *scene* 12, jika dilihat dari *floorplan* yang sudah penulis buat, penulis menempatkan *still camera* untuk mengambil *master shot* para jamaah. Tetapi ketika *shooting* penulis tidak mengambil *shot* tersebut karena pergerakan kamera dengan *dolly track* sudah cukup untuk menjadi *shot* utama. Ditambah lagi alasan penulis tidak mengambil *shot* tersebut adalah, akan terjadi

adegan sholat Juma'at yang tidak masuk akal. Karena jika sholat Jum'at itu sudah pasti jamaahnya banyak, sedangkan *shooting* kemarin karakter figuran tidak cukup untuk menjadi jamaah sholat Jum'at, jika harus menggunakan *still camera* yang pada *type of shot* tersebut menggunakan lensa lebar. Jadi penulis mengambil lagi *shot* pada minggu selanjutnya yang dimana penulis benar-benar mengambil *shot* warga yang sedang sholat Jum'at.

*Scene* 13 juga mengalami perubahan dalam hal pengambilan gambar. Jika dilihat dari *floorplan* tersebut, penulis tidak ada mengambil *shot* untuk ekspresi wajah Joko yang menemukan salah satu motor terparkir dihalaman masjid yang kena tunggakan. Sehingga ketika *shooting* tersebut penulis mengambil *shot close up* pada wajah Joko.

Setelah itu pada *scene* 17, penulis juga menambah *shot* tambahan untuk menunjukkan Fikar yang diintimidasi oleh warga setempat karena berusaha untuk menarik motor Yunus yang terkena tunggakan. Karena pada *floorplan* dan *shotlist*, penulis tidak membuat rancangan *shot close up* ketika Fikar dipukulin atau diintimidasi oleh warga. Karena *shot* tersebut salah satu *shot* penting yang menyebabkan Fikar menjadi tidak berdaya dari pada *scene – scene* sebelumnya.

Selanjutnya pada *scene* kantor *finance*, yang dimana Fikar dan Joko sedang menunggu gaji dari bos mereka sekaligus ketakutan pada wajah Fikar ketika mendengar bosnya yang sedang memarahin karyawan lain karena kurangnya target dari perusahaan tersebut. Dalam *floorplan* dan *shotlist*, untuk menunjukkan ketakutan yang dirasakan oleh Fikar adalah, dengan memvisualkan pengambilan gambar dengan teknik *tracking shot*. Jadi ketika Fikar mendengar

bosnya marah, kamera *track in* secara perlahan ke wajahnya Fikar, sehingga menjadi *close up*. Tetapi konsep tersebut tidak bisa diterapkan karena *slider* yang akan digunakan untuk *track in* mengalami kerusakan, sehingga penulis hanya menggunakan *still camera* dengan *type of shot close up* untuk menunjukkan wajah Fikar yang ketakutan.

Terakhir, konsep yang berubah ada pada *scene* tujuh, yaitu halaman rumah Fikar, yang dimana Fikar sedang membantu memperbaiki sepeda anaknya. Konsep asli yang penulis buat menggunakan *dolly track* dengan pergerakan *arc shot* sebagai *master shot*. Alasan penulis menggunakan *arc shot* karena, bagian terakhir dari adegan tersebut untuk memperlihatkan *blocking* istri Fikar dan tetangga Fikar berjalan bersama sampai perempatan jalan mereka berpisah, dan itu salah satu *mise en scene*. *Mise en scene* dari *blocking* tersebut adalah untuk menunjukkan bahwa kita hidup berdampingan dengan semua orang, tetapi berbeda tujuan.

Pembahasan mengenai perancangan *framing* dan komposisi untuk memberikan penekanan pada sisi karakter protagonis. Seperti pada *scene* 17, yang dimana menunjukkan sifat yang tegas dan keras, tetapi ketika diakhir *scene* 17 dan 18 menunjukkan ketidakberdayaannya setelah diintimidasi oleh warga. Sedangkan pada proses *production* menerapkan hasil perancangan dari proses *pre-production* seperti penerapan *framing* dan komposisi.

U M N  
U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A

### 3.3. Acuan

Pada tahap acuan ini, penulis mengambil referensi *framing* dan komposisi dari sebuah potongan film dan buku untuk diterapkan pada film Sebelah mata. Film tersebut adalah film yang berjudul Platoon.



Gambar 3.14. Komposisi *high angle*

(Sumber: Film Platoon)

Komposisi *high angle* dan penggunaan *close up* sebagai *type of shot* pada gambar diatas, yang dimana karakter utama dari film tersebut tidak berdaya atau kalah ketika berkelahi dengan pemimpin regunya. Penggunaan komposisi dan *type of shot* tersebut menjadikan sebuah acuan penulis untuk menerapkan pada film Sebelah mata.

Acuan kedua adalah penggunaan *extreme long shot* pada film Platoon, yang dimana karakter bernama Elias ditinggal sendirian oleh pasukannya.



Gambar 3.15. *Extreme long shot*  
(Sumber: Film Platoon)

Penggunaan *type of shot* tersebut penulis gunakan pada *scene* 18 film *Sebelah mata* ketika Fikar sudah tidak berdaya dan ditinggal sendirian oleh temannya yang bernama Joko.

Acuan terakhir adalah penggunaan *unbalanced composition* pada sebuah gambar dalam buku Gustavo Mercado (2010). Alasannya adalah komposisi tersebut dapat menggambarkan kekacaun dan kegelisahan pada diri karakter, sehingga penulis menggunakan komposisi tersebut pada film *Sebelah mata*.

UMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



Gambar 3.16. *Unbalanced composition*

(Sumber: *The Filmmaker's Eye: Learning and Breaking the Rules of Cinematic Composition*,  
Mercado, 2010 Hlm.8)

# UMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA