

Pada pembahasan *framing*, tidak akan terlepas dari apa yang ada pada *frame* itu sendiri. Hal ini pun meliputi berbagai macam aspek salah satunya bagaimana komposisi ini akan memberikan perspektif tersendiri pada ukuran objek yang ditampilkan. Pembahasan terkait ukuran pun dapat merujuk dari pernyataan Hamilton & Benincasa (2022), dimana individual yang terlihat lebih besar akan memberikan kesan dominasi terhadap ukuran yang lebih kecil.

Dalam penggambaran perasaan kesal dan kecewa pada karakter utama, gerakan *handheld* dapat merujuk kepada gerakan yang “berlebihan” atau jauh berbeda dengan gambar yang dihasilkan ketika kamera berada di sebuah *stabilizer* atau *tripod*. Hal ini pun sebagai cerminan bagaimana perasaan marah memiliki kecenderungan dalam memunculkan perilaku berlebihan pada manusia (Klein et al., 2020).

2.3.2 Angle

Di samping keterlibatan *framing*, penggunaan *handheld* juga membuat penulis sebagai DoP harus memikirkan *angle* yang berhubungan dengan keperluan dari narasi film ini. Hal ini sesuai dengan pernyataan Bordwell & Thompson (2008), dimana penggunaan *high angle* akan mengakibatkan karakter terlihat lebih berkuasa dan dominan karena perspektif yang membuatnya lebih besar, sedangkan *low angle* akan memberikan kesan “tidak berkuasa” karena perspektif yang terbentuk akan membuat karakter terlihat lebih pendek atau kecil.

3. METODE PENCIPTAAN

Deskripsi Karya

Film pendek berjudul “*Potret*” adalah sebuah karya film pendek fiksi dengan durasi – dan akan melalui proses *shooting* pada tanggal 9-10 Maret oleh Rein Visual, dimana penulis akan bertanggung jawab sebagai seorang *cinematographer*.

Konsep Karya

Konsep Penciptaan: Film *Potret* akan menceritakan tentang pencarian kebahagiaan seorang anak *broken home* dalam profesinya sebagai pekerja di sebuah studio foto.

Konsep Bentuk: *live action*

Konsep Penyajian Karya: *Plot* film ini akan berfokus kepada pertemuan Anwar dengan ayahnya yang datang dengan keluarga barunya sebagai pelanggan di studio fotonya. Kebiasaan Anwar mengambil foto pelanggannya (termasuk ayahnya) secara diam-diam untuk mengabadikan kebahagiaan yang ia cari akan menimbulkan konflik dengan ibunya yang takut ditinggalkan oleh Anwar.

Secara *visual*, film ini akan menggunakan *tone cold and warm* untuk membedakan lingkungan asing (*cold*) dan lingkungan pribadi (*warm*) bagi Anwar. *Tone* ini akan dimunculkan melalui penggunaan warna barang-barang yang ada disekitar serta penggunaan cahaya yang akan ditampilkan.

Tahapan Kerja

1. Pra produksi:

a. Ide atau gagasan

Film *Potret* pada dasarnya mengangkat cerita mengenai kehidupan seorang anak di keluarga *broken home*. Dalam situasi ini, setiap anak yang mengalaminya biasanya akan memunculkan sifat atau kebiasaan yang mereka jadikan pelarian. Dalam film ini pun, sifat pelarian tokoh utama diceritakan dalam bentuk sebuah kebiasaan dalam menyimpan foto-foto keluarga pelanggan di tempat kerjanya yang diambil secara *candid*. Perbuatan ini pun akhirnya akan menimbulkan konflik dengan ibu kandungnya karena takut ditinggalkan oleh anaknya.

Sebagai seorang DoP, penulis bertanggung jawab untuk menentukan rancangan visual yang ada di film ini meliputi *tone*, *framing*, hingga *camera movement*. Semua rancangan ini tentunya harus disatukan dengan visi sutradara sehingga dapat mendukung penceritaan yang akan dilakukan dalam film.

b. Observasi

Proses penentuan rancangan visual film ini pun dimulai dengan menentukan referensi visual dari film-film yang sudah ada.

Pada awalnya, penulis dan sutradara akan menentukan *tone* yang diinginkan melalui berbagai *still* yang kami satukan dari berbagai film atau media visual lainnya menjadi sebuah *moodboard*.



Gambar 3.1 *Moodboard* visual Film *Potret*

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Dalam penentuan *tone* pada *moodboard*, penulis dan sutradara berfokus kepada *tone* yang dapat memberikan rasa kehampaan yang dimiliki tokoh utama pada film ini. Berlanjut setelah penentuan *tone*, penulis dan sutradara akan membedah *final script* yang telah dibuat oleh penulis scenario. Hal ini bertujuan untuk menyusun sebuah *shotlist* yang berisi rincian setiap *shot* yang akan disesuaikan dengan apa yang terjadi sesuai dengan *script*. Penentuan *shotlist* ini tentunya akan disesuaikan dengan bagaimana visi sutradara dan penulis dalam menceritakan skenario yang ada.

Salah satu fokus utama penulis dan sutradara dalam membuat *shotlist* adalah saat *scene 13* dimana terjadi perdebatan antara tokoh utama dan ibunya karena perbedaan idealisme mereka berdua. Anwar, sebagai tokoh utama yang meyakini bahwa foto-foto yang ia simpan merupakan tanda bahwa kebahagiaan yang ia cari ada di keluarga baru ayahnya dibantah oleh Ayu, ibunya yang tidak dapat menerima pemikiran tersebut.

Dalam penentuan *shot* yang akan digunakan untuk menggambarkan perasaan kesal dan kecewa dari tokoh utama pada *scene* ini, penulis dan sutradara sepakat untuk menjadikan *scene* UKS dalam film *Dua Garis Biru* sebagai referensi.

13	RUMAH ANWAR (KAMAR ANWAR)	49	EYE LEVEL	Medium Closeup	Handheld	CAM A	KAMAR ANWAR	Int	Shot cover ke arah Ayu
		50	OTS to FREE	Mid Shot	Handheld	CAM A	KAMAR ANWAR	Int	Shot ke arah Anwar lalu ke Ayu lalu ke Anwar

Gambar 3.2 Shotlist scene 13 film Potret

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Dalam *scene* UKS pada film *Dua Garis Biru*, penonton diberikan sebuah *one shot* untuk menggambarkan sebagian besar *scene*. Dalam *one shot* ini, gerakan kamera yang digunakan merupakan sebuah gerakan *handheld* untuk mendukung *blocking* dari pemain. Penulis dan sutradara juga meyakini keputusan keseluruhan *shot* ini dilakukan untuk mendukung konflik yang terjadi di antara kedua keluarga ketika Dara dinyatakan hamil.



Gambar 3.3 Referensi one shot scene UKS pada film Dua Garis Biru

(Sumber: Youtube)

Setelah bersepakat untuk melakukan *one shot* dengan gerakan *handheld*, penulis dan sutradara melanjutkan diskusi ke tahap *floorplan* untuk menentukan gerakan antara aktor dengan kamera. Penentuan

gerakan ini tentunya berguna untuk memberikan *staging* yang selaras antara aktor dengan perspektif subjektif dari kedua aktor.

c. Studi Pustaka

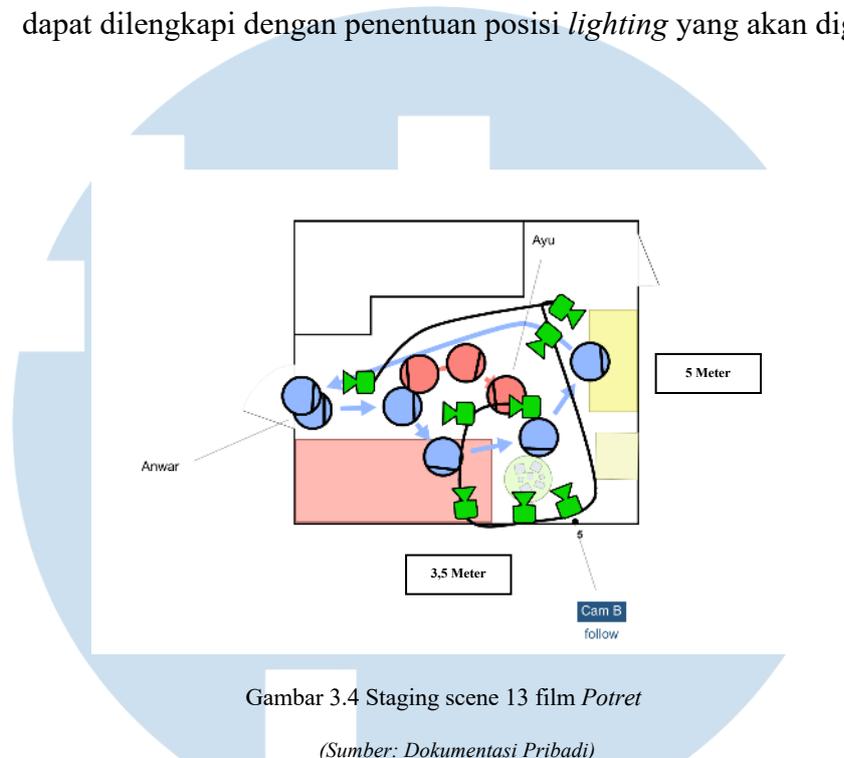
Penggambaran perasaan kesal dan kecewa dari tokoh utama melalui gerakan *handheld* tentunya akan berhubungan dengan teori Chin (2019) yang menyatakan bahwa gerakan *handheld* dapat menjadi sebuah aspek improvisasi penceritaan pada film fiksi. Melalui teori ini, perancangan gerakan *handheld* terhadap gerakan aktor pada *scene* 13 diharapkan dapat menggambarkan perasaan kesal dan kecewa Anwar sebagai tokoh utama terhadap penonton. Selain itu, gerakan *handheld* ini juga diharapkan dapat memberikan sudut pandang subjektif dari Anwar kepada penonton sesuai dengan teori dari Bordwell & Thompson (2008) dan teori kepemilikan penonton menurut Pandža (2019). Sebagai teori pendukung, penulis akan merujuk kepada pernyataan Rawe (2011) mengenai empat cara *framing* dan teori *angle* oleh pernyataan Bordwell & Thompson (2008).

d. Eksperimen Bentuk dan Teknis

Penulis dan sutradra melanjutkan tahap perencanaan *scene* 13 dengan melakukan *recce* pada tempat yang telah kami tentukan pada tahap *location scouting*. Melalui proses *recce*, penulis dan sutradara dapat membuat sebuah denah dari tempat tersebut yang akan digunakan sebagai *floorplan* pada departemen kamera dan *lighting* serta *staging* bagi sutradara. Sebelum tahap pembuatan *floorplan* dan *staging*, denah ini akan dilakukan perencanaan oleh departemen *art* untuk penempatan properti yang mendukung *set* pada *scene* ini.

Proses pembuatan *staging* pada *scene* 13 dilakukan dengan menggunakan aplikasi *shot designer*. Melalui aplikasi ini, penulis dan sutradara dapat menentukan arah gerak antara aktor dengan aktor serta kamera dengan aktor itu sendiri yang tentunya dilakukan sesuai dengan

kebutuhan scenario yang telah dibuat. Pembuatan *staging* ini nantinya dapat dilengkapi dengan penentuan posisi *lighting* yang akan digunakan.



Gambar 3.4 Staging scene 13 film *Potret*

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Sebagai *DoP*, penulis akan berdiskusi dengan *gaffer* terkait penempatan *lighting* yang akan digunakan. Berhubung tempat yang akan digunakan sebagai *set* dari *scene* ini tidak besar (3,5 x 5 meter), penulis dan *gaffer* memutuskan untuk menggunakan satu pencahayaan saja dengan menggunakan *Amaran F22* yang digunakan sebagai motivasi dari lampu kamar tanpa adanya kehadiran jendela pada *scene* ini. Hal ini juga tentunya ditentukan oleh penulis dengan *art director* serta sutradara untuk memberikan gambaran sebuah kamar milik orang yang kurang berada.

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

1	Sony PXW-FX6 Full-Frame Cinema Camera (Body Only)	1	Unt
	Included		
	Handle Unit (1x)		
	3.5" LCD Monitor (1x)		
	Grip Remote Control (1x)		
	Sony Battery BP-U60 (2x)		
	BC-CU1 Battery Cradle (1x)		
	AC Adapter (1x)		
	Power Cord (1x)		
	LCD Hood (1x)		
	Lexar 128 Gb(2x)		
2	ARRI Ultra Prime PL Mount - 5 Lens (16,24,32,50,85)	1	Set
3	16x9 Inc. Cine Lens Mount PL to Sony E Mount Adapters	1	Unt
4	Hollyland Mars 4K Wireless Video Transmission System	1	Unt
5	Tilta Camera Cage for Sony FX6	1	Unt
6	Tripod E-Image Bowl 100 mm (GH15)	1	Unt
7	E-Image babydod EI7501	1	Unt
8	E-Image Hi-Hat with 75/100mm Bowl	1	Unt
9	TILTA Shoulder Pad	1	Unt
10	TILTA Universal Handgrip	1	Unt
11	Kabel SDI 10m	1	Unt
12	V-Mount Battery 98Wh (FXLION NANO TWO)	4	Unt
13	V-Mount Charger 2 Slot	1	Unt
14	Atomos Shogun Flame 7" Monitor 4K (NON SSD)	2	Unt
15	TILTA Nucleus-M Wireless Lens Control System	1	Unt
16	Tilta Mattebox 4x5.6 MB-T12 (Clamp On)	1	Unt
17	NISI Cinema Filter 4 x 5.6" Rotating Enhanced CPL Polarizer	1	Unt

Gambar 3.5 Camera equipment list film *Potret*

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

2. Produksi:

Produksi film *Potret* dilakukan selama 2 hari pada tanggal 9-10 Maret 2024. Produksi *scene 13* sendiri dilakukan pada hari kedua produksi karena hari pertama produksi difokuskan pada lokasi studio foto. Dalam pengambilan gambar *scene 13*, penulis dilengkapi dengan kamera *Sony FX6* dengan penggunaan *shoulder pad* yang tertulis pada *equipment list*. Penulis juga dibantu oleh seorang *assistant camera* untuk melakukan *pulling focus* sehingga penulis hanya berfokus pada pergerakan kamera.

Selain berkoordinasi dengan seorang *assistant camera*, penulis juga selalu berkoordinasi dengan *gaffer* untuk menjaga kualitas dan kontinuitas dari pencahayaan yang digunakan.

3. Pascaproduksi:

Sebagai seorang *DoP*, penulis ikut serta dalam proses *colour grading*. Hal ini guna menjaga *tone* warna yang telah ditentukan dari awal.