

PENATAAN KAMERA PADA FILM FIKSI PENDEK DENGAN MEMANFAATKAN TEKNIK *COMPOSITING* YANG BERJUDUL “DIMENSI RASA”

CINEMATOGRAPHY OF SHORT FILM UTILIZING THE TECHNIQUE OF COMPOSITING ENTITLED “DIMENSI RASA”

Faldo Ilyanda Ramadhan¹, Anggar Erdhina Adi, S.Sn., M.Ds²

^{1,2}Prodi S1 Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Bandung
[1faldoilyanda@gmail.com](mailto:faldoilyanda@gmail.com), [2 anggarwarok@gmail.com](mailto:anggarwarok@gmail.com)

ABSTRAK

Film genre drama adalah sebuah film yang dapat menghadirkan pengaruh emosional kuat, dapat mengilustrasikan visual secara langsung. Industri film saat ini sudah mempunyai sebuah teknologi *visual effect compositing*. *Compositing* adalah suatu teknologi yang membantu *filmmaker* untuk merealisasikan konsep visualnya juga berguna untuk para sineas film membangun latar apapun sesuai dengan tuntutan cerita filmnya, juga menambah atau mengubah set, properti, karakter, warna gambar serta apapun yang diinginkan sesuai dengan tuntutan naratif serta estetikanya. Penulis berusaha membuat film dengan suguhan baru untuk memvisualisasikan cerita dengan memanfaatkan bantuan *compositing*. Dalam sebuah film yang memakai *compositing* tentu diperlukan sebuah penataan yang seksama, agar penggunaan teknik green screen dan *compositing* lebih terlihat nyata pada adegan – adegan di film, dan penataan kamera yang tepat dalam teknis *green screen* akan dapat mempertinggi *visualisasi* dari cerita.

Kata kunci : *Film Drama , Penataan kamera, Compositing, Visual effect*

ABSTRACT

Film drama genre is a film that can bring strong emotional effect, can illustrate the direct visual. The film industry now has a visual effects technology compositing. Compositing is a technology that helps filmmakers to realize the visual concept is also useful for any film maker to build in accordance with the background story of the film, also add or change the sets, props, characters, color and any desired image in accordance with the guidance of the narrative and aesthetic. The author tried to make a movie with new treats to visualize stories by utilizing compositing assistance. In a film that uses compositing certainly needed a thorough restructuring, in order to use green screen and compositing techniques is more evident at the scene - a scene in the movie, and the arrangement of the right camera in the technical green screen will enhance the visualization of the story.

Keyword : *Short Film, Cinematography, Compositing, Visual effect*

1. Pendahuluan

Dalam menyebarkan sebuah motivasi, ide gagasan dan juga penawaran sebuah sudut pandang dibutuhkan sebuah media yang cukup efektif. Menurut Javandalasta (2011:1), dijelaskan bahwa film adalah rangkaian gambar yang bergerak membentuk suatu cerita atau juga bisa disebut *movie* atau *video*. Ada beberapa keistimewaan film diantaranya adalah film dapat menghadirkan pengaruh emosional yang kuat, dapat mengilustrasikan visual secara langsung. dapat berkomunikasi dengan para penonton tanpa batas menjangkau, dan film juga dapat memotivasi penonton untuk membuat perubahan. Penggunaan media film fiksi sebenarnya dapat dimanfaatkan sebagai media yang dapat meraih

segmentasi muda sebagaimana yang dilakukan oleh Josh Boone dalam film *The Fault In Our Stars* (2014). Karena dalam film dapat terkandung fungsi informatif maupun edukatif, bahkan persuasif (Effendy, 1981: 212).

Industri film saat ini sudah mempunyai sebuah teknologi *visual effect*. *Visual effect* sudah berkembang dalam industri perfilman. *Visual effect* adalah suatu teknologi yang membantu *filmmaker* untuk merealisasikan konsep visualnya. Seperti penjelasan Steve Wright tentang *compositing visual effect* (2008:2) *compositing visual effect* adalah teknik dimana menyatukan beberapa element pada gambar atau menghapus sesuatu yang tidak dibutuhkan pada gambar. Seperti halnya pada salah satu film produksi *Hollywood* yang berjudul *The Hobbit*. Dalam film *The Hobbit* terdapat *scene* dimana sebuah gambarnya terdiri dari beberapa *element* seperti 3D, *footage video* dan *live action video*. Hal ini dapat membantu *filmmaker* demi merealisasikan konsep visualnya.

Mascelli (2010: 1) mengatakan, sebuah film terbentuk sekian banyak *shot*. Tiap *shot* membutuhkan penempatan kamera pada posisi yang paling baik bagi pandangan penonton, bagi tata set dan pada suatu saat tertentu dalam perjalanan cerita. Sinematografi adalah pengaturan teknik pencahayaan dan kamera ketika merekam gambar untuk suatu sinema yang menjadi ruang lingkup kerja seorang penata kamera . Peran penata kamera sangat berpengaruh besar, karena pemilihan *angle* kamera, jarak kamera, penggunaan lensa, kecepatan gambar hingga gerak kamera bisa mempengaruhi visual dari cerita. Menempatkan kamera pada suatu posisi dan menentukan *angle* kamera dipengaruhi oleh beberapa faktor. Penentuan *angle* kamera harus dipikirkan dengan matang karena menentukan sudut pandang yang akan dilihat oleh penonton. Pemilihan *angle* kamera yang seksama akan bisa mempertinggi visualisasi dari cerita. Pemilihan sudut pandang secara serabutan bisa merusak atau membingungkan dan membuat sebuah pesan yang ingin disampaikan sulit dipahami. Berdasarkan uraian diatas penulis akan membuat film drama pendek yang memanfaatkan teknik *compositing* di beberapa adegannya untuk menambah kesan visual yang lebih menarik, penulis berfokus pada penataan kamera dimana menempatkan kamera pada suatu posisi dan menentukan *angle* kamera pada setiap *shot* dan adegan yang menggunakan teknik *compositing*. Hal ini diperlukan karena pada film yang memakai teknik *compositing* menggunakan pengambilan gambar yang sesuai untuk penempatan objek green screen atau *compositing* yang akan diletakkan. Agar penggunaan teknik green screen dan *compositing* lebih terlihat nyata pada adegan – adegan di film, dan penataan kamera yang tepat dalam teknis green screen yang sekasama akan dapat mempertinggi *visualisasi* dari cerita.

2. Dasar Teori

2.1 Sinematografi Dalam Film Fiksi Bergenre Drama

Menurut Menurut Miscelli (2010:337), sebuah film terbentuk dari sekian banyak *shot*. Tiap *shot* membutuhkan penempatan kamera pada posisi yang paling baik bagi pandangan mata penonton, bagi tata *set* dan *action* pada suatu saat tertentu dalam perjalanan cerita. *Angle* kamera menentukan sudut pandang penonton serta wilayah yang bisa diliput pada suatu *shot*.

Pemilihan *angle* kamera yang tepat yang sekasama akan bisa memperginggi *visualisasi dramatik* dari cerita pada film fiksi bergenre drama. Penuturan film adalah sebuah rangkaian dari kesinambungan citra (*image*) yang berubah yang menggambarkan kejadian-kejadian dari berbagai titik pandang. Pemilihan *angle* kamera bisa memposisikan penonton lebih dekat dengan *action* untuk menyaksikan bagian penting dalam *close-up*, lebih menjauh untuk bisa menikmati

pemandangan luas, lebih tinggi untuk memandang kebawah proyek bangunan yang luas, lebih rendah untuk bisa memandang keatas pada wajah hakim. *Angle* kamera bisa memindahkan titik pandang dari seorang pemain kepada pemain lainnya. Teori sinematografi ini sangat diperlukan oleh penulis karena posisi penulis sebagai seorang penata kamera. Teori ini digunakan oleh penulis untuk memvisualisasikan skenario film fiksi bergenre drama dengan konsep dari sutradara, mengkoposisikan sebuah adegan, menciptakan *look* dan *mood*, melukis adegan dan aktor dalam pencahayaan, penggambaran setiap *shot* untuk melebur kedalam cerita.

2.2 Compositing Dalam Film dan Video

Compositing melibatkan penggantian bagian tertentu dari sebuah gambar dengan bahan lain, biasanya, namun tidak selalu, dari gambar lain. Dalam metode digital composite, perintah perangkat lunak menunjuk warna sempit didefinisikan sebagai bagian dari gambar yang akan diganti. Kemudian setiap pixel dalam rentang warna yang ditunjuk digantikan oleh perangkat lunak dengan pixel dari gambar lain, sejalan dengan muncul sebagai bagian dari aslinya (Wright, 2008: 30).

Menurut Wright (2008: 32) *Compositing* adalah kombinasi dari unsur-unsur visual dari sumber terpisah menjadi gambar tunggal, sering untuk menciptakan ilusi bahwa semua elemen adalah bagian dari adegan yang sama. Penembakan *live-action* untuk *compositing* adalah berbagai disebut "chroma key", "blue screen", "layar hijau" dan nama lain. Saat ini, kebanyakan, meskipun tidak semua, *compositing* dicapai melalui manipulasi gambar digital. *Composite* juga bagaimana anda akan mengatur dan menyeimbangkan berbagai model baik karakter maupun property untuk menjadi sebuah tampilan sesuai keinginan. *Visual effects* (VFX) adalah efek digital yang dibuat atau dipertajam untuk film, TV, atau produksi video game. Tujuan efek visual adalah untuk menjaga penonton agar terfokus pada cerita dan karakter, dan seniman VFX yang professional adalah bagaimana merekayasa sebuah kemampuan diri untuk membangun gambar dalam suasana yang benar-benar nyata.

3. Pembahasan

3.1 Analisis Data Proyek Sejenis

Berdasarkan data yang telah didapat maka penulis dapat mendeskripsikan bahwa untuk membangun penataan atau pengambilan gambar film yang menggunakan *compositing* dengan pemanfaatan *green screen* pada film yang mengambil fenomena *Broken home* agar memunculkan kesan dramatis, Penulis tertarik untuk menganalisa dengan menggunakan pendekatan studi kasus. Dalam pendekatan studi kasus, penulis menyelidiki secara cermat suatu program, peristiwa, aktifitas, proses, atau sekelompok individu. Kasus-kasus dibatasi oleh waktu dan aktifitas, dan peneliti mengumpulkan informasi secara lengkap dengan menggunakan berbagai prosedur pengumpulan data berdasarkan waktu yang telah di tentukan (Stake, 1995 dalam Creswell, 2010:20). Untuk itu penulis lebih menekankan penelitian ini dengan menganalisa beberapa film atau proyek sejenis di kaitkan dengan teori-teori sinematografi sesuai ruang lingkup bagian dari *Director Of Photography*, sehingga menghasilkan sebuah analisis teknik- teknik yang digunakan dalam film tersebut.

Dari beberapa film yang menggunakan *compositing* di Indonesia, sebagian menunjukkan beberapa teknik kamera yang sering digunakan dalam film tersebut, untuk itu penulis menganalisa penggunaan dan penepatan teknik kamera

yang sering digunakan oleh film yang memakai *compositing* dan *green screen*. Film-film yang di analisa adalah film *Hello Goodbye*, Guru Bangsa : Tjokroaminoto dan *The Raid 2 : Berandal*, dikarenakan memiliki kasus sejenis yaitu memakai green screen atau teknik *compositing*.

Dari analisis film sejenis, dapat ditarik kesimpulan bahwa pada film yang menggunakan green screen atau *compositing* menggunakan teknik pengambilan gambar yang sesuai untuk penempatan objek green screen atau *compositing* yang akan diletakkan agar penggunaan teknik green screen dan *compositing* lebih terlihat nyata pada adegan – adegan di film tersebut juga teknik kamera dan penataan kamera yang tepat dalam teknis green screen yang sekasama akan bisa memperinggi *visualisasi dramatik* dari cerita. Untuk masalah teknis pada *scene* film hello goodbye yang memakai teknik green screen dan *compositing* lebih sring menggunakan *angle* kamera objektif yang melakukan penembakan dari garis sisi titik pandang. Penonton menyaksikan peristiwa dilihatnya melalui mata pengamat yang tersembunyi, Juru kamera dan sutradara seringkali dalam menata objektifnya menggunakan titik pandang penonton. Karena peristiwa yang mereka sajikan dilayar putih bukan dari sudut pandang siapapun yang berada dalam adegan film, maka *angle* dari kamera objektif tidak mewakili siapapun. Orang yang difilmkan akan tampak tidak menyadari adanya kamera dan tidak pernah memandang ke arah lensa. Sebagian besar adegan film *Hello Goodbye*, Guru Bangsa : Tjokroaminoto, *The Raid 2 : Berandal* yang memakai teknik green screen disajikan dari *angle* kamera yang objektif sehingga mudah dan tepat menempatkan objek *green screen* agar terlihat nyata, selain itu menyesuaikan posisi pengambilan gambar hingga sesuai dengan hasil yang diinginkan. Dari analisis film tersebut teknik *compositing* yang memakai greenscreen berguna untuk menambahkan latar belakang atau *background* yang dibangun sepenuhnya secara terpisah dan menjadi satu adegan yang sama, yang memungkinkan aktoryang akan difilmkan secara terpisah dengan *background* kemudian ditempatkan bersama dalam adegan yang sama.

3.2 Konsep Pesan

Konsep dari perancangan sebuah film yang akan penulis buat adalah film yang dimana pada salah satu adegan penulis ingin Memunculkan visual efek dalam sebuah adegan di film, berguna untuk para sineas film membangun latar apapun sesuai dengan tutunan cerita filmnya, juga menambah atau mengubah set, properti, karakter, warna gambar serta apapun yang diinginkan sesuai dengan tuntunan naratif serta estetikanya, yang dibuat berdasarkan sebuah hasil pengamatan dan analisis data yang dilakukan penulis pada bab sebelumnya yang dijadikan bahan acuan untuk membuat suatu perancangan yang sesuai dengan tujuan serta berdasarkan rumusan permasalahan yang ada.

3.3 Konsep Kreatif

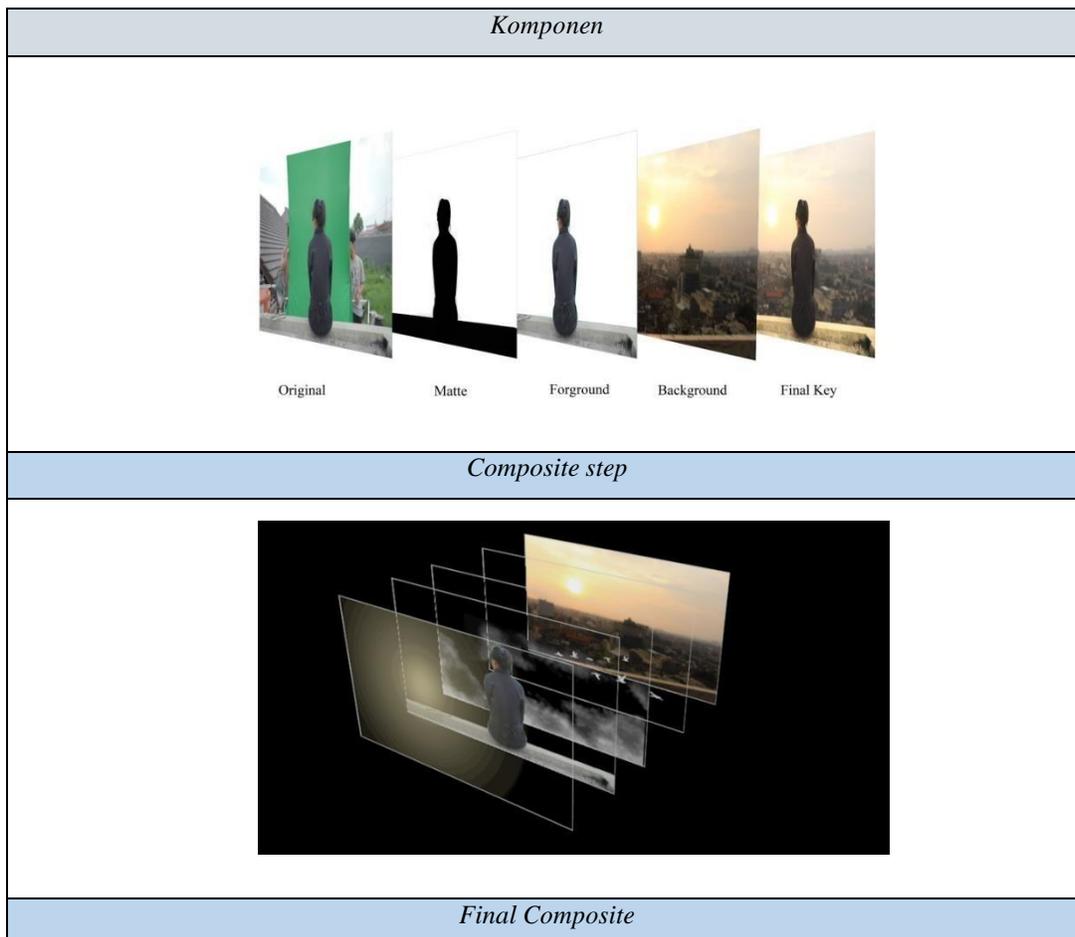
Film ini bergenre drama yang mengembangkan kejadian sehari-hari dalam bentuk narasi yang melibatkan emosi. Film ini menceritakan tentang gadis remaja yang bernama Ruswita bekerja disebuah restoran sebagai *waiters*. Bekerja di restoran baginya menjadi sebuah nostalgia, kerinduan akan keluarganya semakin hari semakin mendalam selama ia bekerja di Restoran. Ruswita berasumsi dengan memasak masakan keluarganya maka dia bisa melepas kerinduan akan keluarganya. Namun Ruswita tidak mempunyai alat dan bahan untuk memasak masakan keluarganya di Rumah kakeknya yang sakit.

3.4 Hasil Perancangan

Film yang menggunakan teknik *compositing* pada beberapa adegannya penulis harus mengetahui *shot*, *scene* dan adegan apa saja yang sering digunakan pada green screen yang nantinya dijadikan referensi juga penggunaan teknik kamera saat produksi film yang memakai *green screen (compositing)* Sebagai alat untuk visualisasi film yang akan dirancang. Dari hasil perancangan film yang menggunakan teknik *compositing* di beberapa adegan tersebut teknik *compositing* yang memakai greenscreen berguna untuk menambahkan latar belakang atau *background* yang dibangun sepenuhnya secara terpisah dan menjadi satu adegan yang sama, yang memungkinkan actor yang akan difilmkan secara terpisah dengan *background* kemudian ditempatkan bersama dalam adegan yang sama. Berikut adalah hasil dari perancangan.

Tabel 1.1 Tabel hasil perancangan 1

(Sumber : Penulis)





Unit Perancangan

- Pengambilan gambar dimana kamera berada di belakang objek gerak dan sedikit *high angle*
- Pada *scene* ini *green screen* digunakan untuk *set virtual background* pada keadaan dimana actor duduk seakan akan dipinggir bantaran gedung yang tinggi sebagai petunjuk ruang dan waktu untuk memberikan informasi

4. Kesimpulan

Penataan kamera yang penulis lakukan dalam film ini banyak menggunakan menggunakan angle kamera objektif yang melakukan penembakan dari garis sisi titik pandang. Penonton menyaksikan peristiwa yang dilihatnya melalui mata pengamat yang tersembunyi, Penulis seringkali menata dengan cara angle kamera objektif yang menggunakan titik pandang penonton, dikarenakan peristiwa yang disajikan dilayar bukan dari sudut pandang siapapun yang berada dalam adegan film, maka *angle* dari kamera objektif tidak mewakili siapapun. Orang yang difilmkan akan tampak tidak menyadari adanya kamera dan tidak pernah memandang ke arah lensa. Penulis juga sering memakai *level shot angle* atau *normal angle*, Sudut dimana posisi kamera pada saat pengambilan gambar yang normal dalam sebuah adegan sehingga mudah dan tepat menempatkan objek *green screen* agar terlihat nyata, selain itu menyesuaikan posisi pengambilan gambar hingga sesuai dengan hasil yang diinginkan untuk menambahkan latar belakang atau *background* yang dibangun sepenuhnya secara terpisah dan menjadi satu adegan yang sama, yang memungkinkan actor yang akan difilmkan secara terpisah dengan *background* kemudian ditempatkan bersama dalam adegan yang sama.

[DAFTAR PUSAKA]

- Ariatama, A., & Mushlisiun, A. (2008). *Job Description Pekerja Film (Versi 01)*. Jakarta: FFTV-IKJ.
- Creswell, J.W. 2014. *Research Design Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Effendy, Heru. 2014. *Mari Membuat Film*. Jakarta; PT. Gramedia.
- Javandalasta, Panca. 2011. *5 Hari Mahir Bikin Film*. Jakarta: Java Pustaka Goup
- M.A., Morissan. 2010. *Psikologi Komunikasi*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Mabruri, Anton. 2010. *Manajemen Produksi Program Acara Televisi*. Depok: Mind 8 Publishing House.

- Mascelli, Joseph. 2010. *The Five C's of Cinematography*. Jakarta; Fakultas Film dan Televisi IKJ.
- Ming, Muslimin. 2010. *Dasar Estetika Film (Sinematografi)*. Yogyakarta.
- Naratama, 2004. *Menjadi Sutradara Televisi Dengan Single dan Multi Camera*. Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Pratista, Himawan. 2008. *Memahami film*. Yogyakarta; Homerian Pustaka
- Peacock, Richard. 2001. *The Art of Movie Making: script to screen*. USA: Prentice Hall
- Ranta, Kutha. 2010. *Metodologi Penelitian Kajian Budaya dan Sosial Humanika Pada Umumnya*. Yogyakarta; Pustaka Pelajar.
- Sarumpaet, S., Gunawan, E. Dan Achnan, N. T. 2008. *Job Description Pekerja Film*. Jakarta; FFTV-IKJ.
- Wright, Steve. 2008. *Compositing Visual effect*. USA: Sabre Foundation