

**PENATAAN KAMERA PADA FILM FIKSI RINDU AKSARA BERSUARA  
TENTANG PENGGUNAAN *INSTANT MESSENGER* ANTARA  
MAHASISWA DAN DOSEN**

*Director of Photography Rindu Aksara's Film about How to Text Lecturer on  
Instant Messenger.*

Monica Pieuxani<sup>1</sup>, Dr. Riksa Belasunda, Drs., S.ST., M.Ds.<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Prodi S1 Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif,  
Universitas Telkom  
[pieuxaniyuma@gmail.com](mailto:pieuxaniyuma@gmail.com)  
[Riksa.b@gmail.com](mailto:Riksa.b@gmail.com)

---

**Abstrak**

*Penggunaan instant messenger sangat mempermudah mahasiswa namun, beberapa mahasiswa tidak memahami bagaimana etiket dalam menggunakan instant messenger terhadap dosen. Hal ini menyebabkan timbulnya kesalahpahaman antara mahasiswa dan sang dosen. Tujuan analisis dari penelitian ini agar mahasiswa memahami bagaimana penggunaan bahasa dalam instant messenger terhadap dosen. Oleh karena itu, dibutuhkan sebuah media berupa film yang berguna untuk memberikan pemahaman kepada mahasiswa mengenai penggunaan instant messenger. Pemilihan metode dan analisis data menjadi bagian penting dalam pembuatan film ini. Paradigma kualitatif yang dibantu oleh metode fenomenologi serta dibatasi dengan pendekatan komunikasi dan emosi merupakan acuan penulis dalam mencari serta mengumpulkan data. Hasil dari analisis data, dapat dijadikan sebagai konsep pembuatan film. Dari konsep tersebut, timbulah bagaimana penataan kamera yang akan digunakan pada film ini. Penataan kamera sangat dibutuhkan dalam pembuatan film karena dapat memengaruhi emosi dan tersampainya pesan pada film kepada penonton. Perancang berharap pesan dalam film tersampaikan dengan baik agar mahasiswa dapat memahami mengenai pentingnya etiket dalam penggunaan pesan singkat.*

**Kata kunci :** Penataan Kamera, *instant messenger*, Fenomenologi.

---

*Abstract*

*Short messages is one of the best facilities that students can use it. There's an etiquette when you communicate with your lecturer but, many student don't understand how to text their lecturer. It makes misunderstanding between the students and the lecturer. The purpose of this analysis is for make a college students know how to text lecturer nicely. Therefore, we need a movie that will useful for students who can understand how to text lecturer nicely. The methods and data analysis are important part for making this movie. Qualitative paradigm, Phenomenology method with communication and emotion approach are the references of designer in searching and collecting data. The results of data analysis, can be used as a concept of filmmaking. From the concept, the designer knows how to arrange the cameras that will be used in this movie. Movie needs a cinematography because it can be affect the emotions and can delivery the messages from the movie to the audiences. The designer hopes that the message in the movie will be conveyed well. So, the students can understand how important the etiquette on short messages.*

**Keywords:** *Director of Photography, Instant Messenger, Phenomenology.*

---

## 1. Pendahuluan

*Short Message Service* (SMS) sudah mulai berkembang menjadi sebuah aplikasi *chat* (*instant messenger*). Di dalam pesan singkat, tidak ada sebuah intonasi. Hal ini dapat menyebabkan kesalahpahaman antara pengirim pesan dan penerima pesan. Intonasi merupakan hal penting dalam berbahasa, tanpa adanya intonasi seseorang tidak akan mengerti apa yang dibicarakan oleh lawan bicaranya. Maka dari itu, dalam sebuah pesan singkat dibutuhkan tanda baca untuk menggantikan intonasi berbicara. Namun, fenomena yang muncul belakangan adalah penggunaan bahasa melalui sebuah *instant messenger*. Di kalangan mahasiswa dan dosen yang terkadang mahasiswa mengabaikan kaidah berbahasa serta segi kesantunan dalam mengirimkan pesan singkat kepada dosen. Mahasiswa dapat berinteraksi secara langsung dengan dosen melalui pesan singkat, tanpa harus bertatap muka dengan sang dosen. Hal ini sangat memudahkan mahasiswa namun, masih banyak mahasiswa yang menyampingkan penggunaan bahasa dalam pesan singkat. Penggunaan bahasa yang digunakan bukan hanya baik dan benar namun, harus santun

kesalahpahaman komunikasi melalui pesan singkat dipengaruhi oleh penyingkatan kata dan tidak adanya tanda baca. Penyingkatan kata seringkali menyebabkan kesulitan atau kebingungan bagi penerima pesan untuk menerjemahkan informasi yang ingin disampaikan oleh pengirim pesan (Maya&Rishka, 2016:117). Tidak hanya itu saja, terkadang mahasiswa tidak menggunakan kata tolong, harap, mohon, dan terimakasih saat sedang mengirimkan pesan singkat kepada dosen. Penggunaan bahasa yang mereka gunakan seperti selayaknya berbicara dengan teman sendiri. Isu seperti ini sudah sempat dibahas dan dijadikan sebuah lagu oleh salah satu musisi. Namun, pada faktanya masih ada mahasiswa yang tidak memahami akan penggunaan bahasa dalam *instant messenger*. Maka dari itu, diperlukan media yang berupa film untuk memberikan pemahaman kepada mahasiswa agar dapat mengurangi kesalahpahaman antara mahasiswa dan dosen.

## 2. Dasar Teori Perancangan

Metode yang digunakan dalam proses penelitian ini yaitu kualitatif, penelitian kualitatif melibatkan suatu pendekatan penafsiran yang naturalistik terhadap dunia. Hal ini berarti bahwa para peneliti kualitatif mempelajari benda-benda di lingkungan ilmiannya, berusaha untuk memaknai atau menafsirkan fenomena dalam sudut pandang makna-makna yang diberikan oleh masyarakat kepada mereka (Denzim&Lincoln, 2011:3 dalam Creswell, 2014:58).

Menurut Kushartanti, bahasa adalah sistem tanda bunyi yang disepakati untuk dipergunakan oleh anggota kelompok masyarakat tertentu dalam bekerjasama, berkomunikasi dan mengidentifikasikan diri (Kushartanti,dkk 2008:3).

Menurut Burnie, bahasa terus berevolusi dari waktu ke waktu. Proses evolusi bahasa sama seperti evolusi makhluk hidup namun, bahasa akan lebih cepat berevolusi. Kata-kata dan frasa yang sering digunakan sehari-hari untuk memberitahukan sesuatu biasanya perubahannya akan lebih pesat dibandingkan dengan bahasa yang tidak digunakan sehari-hari. (Burnie, 2005:179).

Menurut Martanto, *Instant Messenger* merupakan salah satu fasilitas internet yang dapat digunakan sebagai wadah untuk berkomunikasi. *Instant Messenger* biasanya tidak jauh dari kegiatan *chat* atau *chatting*. *Chatting* adalah kegiatan berkomunikasi melalui sebuah pesan teks dengan orang-orang yang sedang berada dalam jaringan internet. (Martanto, 2008:50)

Menurut Effendy, mengatakan film dapat diartikan sebagai hasil dari budaya dan sebagai alat untuk mengekspresikan sebuah kesenian. Film sebagai komunikasi massa merupakan sebuah gabungan dari berbagai teknologi seperti fotografi, rekaman suara dan kesenian seperti seni rupa, seni teater, artistik dan seni musik (Effendy, 1986 : 239).

Masih Menurut Effendy, Film cerita adalah jenis film yang mengandung suatu cerita yang lazim. Cerita yang diangkat dalam topik film tersebut dapat berupa cerita fiktif atau cerita yang berdasarkan kisah nyata dan dimodifikasi, sehingga terdapat unsur menarik dari film tersebut, baik dari jalan ceritanya maupun dari segi artistiknya.

Menurut Ariatama, dkk, Sinematografer adalah seseorang yang menciptakan imaji visual dan akan bertanggungjawab terhadap kualitas fotografi serta pandangan sinematik (*cinematic look*) dari sebuah film. Sinematografer dapat menciptakan kesan/raza dengan tepat, suasana dan gaya visual pada setiap *shot* yang membangkitkan emosi sesuai dengan keinginan sutradara (Ariatama, dkk, 2012:75-76).

Menurut Mascelli, Pemilihan *angle* yang tepat dapat mempertinggi visualisasi dramatik dari cerita. Pemilihan sudut pandang kamera secara acak dapat merusak atau membingungkan rupa dan sulit untuk memaknai suatu cerita (Mascelli, 2010 :1).

Studi fenomenologis mendeskripsikan pamaknaan umum dari sejumlah individu terhadap berbagai pengalaman hidup mereka terkait dengan konsep atau fenomena. Tujuan utama dari fenomenologi adalah untuk mereduksi pengalaman individu pada fenomena menjadi deskripsi tentang esensi atau intisari universal (van Manen, 1990:177 dalam Creswell 2014:105).

Shannon dan Weaver mengatakan bahwa komunikasi merupakan sebuah bentuk interaksi manusia yang saling mempengaruhi satu sama lain, maupun dilakukan secara sengaja ataupun tidak. Komunikasi tidak terbatas hanya dengan menggunakan bahasa verbal melainkan dapat juga melalui ekspresi wajah, lukisan, seni dan teknologi.

Daniel Goleman mengatakan bahwa emosi merupakan suatu perasaan dan pikiran yang khas, suatu keadaan biologis dan psikologis dan serangkaian kecenderungan untuk bertindak. Emosi pada dasarnya adalah dorongan untuk bertindak.

### 3. Metode, Hasil, dan Media Perancangan

#### 3.1 Data

Dalam melakukan sebuah riset atau penelitian dibutuhkan informasi dari berbagai macam sumber yang dibutuhkan, informasi dapat berupa bukti nyata mengenai permasalahan yang diangkat, bagaimana permasalahan tersebut dapat terjadi, apa yang akan terjadi jika masalah itu terus ada.

#### 3.2 Data Pendukung

Perancang mulai mengumpulkan data dengan metode kualitatif. Dengan menggunakan metode kualitatif, penulis mengumpulkan data melalui interview dan observasi lapangan.

##### A. Segmentasi Geografis

Wilayah yang menjadi sasaran khalayak disini adalah wilayah Universitas Telkom yang berada di sebuah Kabupaten Bandung, dikarenakan terdapat banyak mahasiswa yang masih menggunakan bahasa yang kurang sopan terhadap dosennya.

##### B. Segmentasi Demografis

Usia : 18-22 tahun

Jenis Kelamin : Laki-laki dan Perempuan

Pendidikan : Sedang menjalani perkuliahan – D3/S1

Status Sosial : Dari semua kalangan

Penulis mengambil khalayak sasar dengan usia 18-22 tahun dikarenakan pada masa-masa tersebut masih dikategorikan sebagai remaja dan pada usia tersebut juga masih mengemban pendidikan ditempat perkuliahan.

##### C. Segmentasi Psikografis

Dari berbagai mahasiswa yang memiliki berbagai sifat yang dimiliki masing-masing mahasiswa tersebut.

#### 3.3 Analisis

No	Metode Analisis	Tujuan Analisis	Unit Analisis
1	Fenomenologi	Mendeskripsikan tentang individu yang mengalami fenomena tersebut	Deskripsi Tekstural Deskripsi Struktural
2	Komunikasi	Mengetahui bagaimana cara mahasiswa berkomunikasi dengan dosennya melalui <i>instant messenger</i> .	Komunikasi
3	Emosi	mengetahui emosi seperti apa yang harus ditampilkan pada sebuah film dan bagaimana caranya membuat emosi pada si pemain dirasakan oleh penonton.	Emosi Penonton

### 3.4 Hasil Analisis

Berdasarkan dari data objek yang terdiri dari isi pesan singkat, data wawancara, dan yang lainnya serta metode yang digunakan dalam menganalisis data. Penulis mendapatkan hasil analisis bahwa mahasiswa masih belum memahami bagaimana penggunaan bahasa dalam pesan singkat saat berkomunikasi dengan dosen. Ada yang berkomunikasi dengan dosen seperti layaknya berkomunikasi dengan teman, ada juga yang tak melihat situasi dan kondisi, dan ada yang telah menuliskan nama namun, tidak dengan lengkap serta yang lainnya. Hal ini membuktikan masih banyak mahasiswa yang belum memahami betapa pentingnya penggunaan bahasa dalam pesan singkat. Pesan singkat tak memiliki intonasi maka dari itu, dapat menyebabkan kesalahpahaman dalam membaca. Dari fenomena penggunaan bahasa tersebut, penulis menganalisis melalui metode fenomenologi. Penulis akan menganalisis apa yang dialami oleh partisipan dan bagaimana fenomena itu dapat terjadi. Beberapa partisipan mengalami hal tersebut dan hal itu dapat terjadi akibat dari pesatnya perkembangan teknologi yang menyebabkan mahasiswa menjadi lebih 'bebas' untuk menghubungi dosen. Analisis mengenai fenomena ini dilakukan dengan menggunakan pendekatan komunikasi dan emosi yang ditunjukkan oleh mahasiswa dan dosen.

## 4. Konsep dan Perancangan

### 4.1 Konsep Perancangan

Pada perancangan film fiksi mengenai penggunaan bahasa dalam pesan singkat antara mahasiswa dengan dosen, penulis berperan sebagai *Director of Photography* atau penata kamera. Tugas penulis dalam film fiksi ini adalah memvisualisasikan naskah yang telah dibuat oleh sutradara. Selain itu, penulis akan berdiskusi dengan sutradara dan penata artistik untuk mendapatkan *look* dan *mood* yang diinginkan. Pada perancangan kali ini, penata kamera akan menggunakan sudut pandang pengambilan gambar secara objektif yang dimana penonton dapat menyaksikan peristiwa yang dilihatnya melalui mata pengamat yang tersembunyi juga lebih memfokuskan kepada *angle* kamera yang digunakan. Ada beberapa *angle* yang digunakan seperti *medium shot*, *close up*, *long shot*, *medium close up*, *high level*, *eye level*, *low level*, dan yang lainnya.

### 4.2 Konsep Kreatif

#### a. Jobdesk

Pada film fiksi ini, penulis akan menjadi penata kamera yang dimana memiliki tanggung jawab atas kualitas fotografi dan pandangan sinematik dari sebuah film. Ada beberapa hal yang harus diperhatikan dalam teknik pengambilan gambar yaitu *angle*, kamera, komposisi, pergerakan kamera, dan kontinuiti serta objek yang akan diambil.

#### b. Peggayaan

Terdapat beberapa teknik pengambilan gambar yang harus diperhatikan seperti *angle* kamera, komposisi, pergerakan kamera dan kontinuiti. Dalam hal ini, penulis memfokuskan teknik pengambilan gambar melalui *angle* dan pergerakan kamera.

### 4.3 Pra Produksi

Pada tahap ini, penulis melakukan beberapa kegiatan guna untuk persiapan produksi. Tahap pertama yang dilakukan oleh penulis adalah mencari tim untuk di bagian departemen kamera. Setelah mendapatkan tim yang cocok, penulis berdiskusi dengan tim mengenai apa saja alat yang dibutuhkan dalam proses pembuatan film.

### 4.4 Produksi

Dalam melaksanakan proses produksi perancang bertugas sebagai penata kamera. Ditahap ini, perancang fokus pada visualisasi cerita yang telah dirancang oleh sutradara. Saat proses produksi dimulai, penata kamera akan memperhatikan *breakdown script* dan *shotlist*, dikarenakan hal tersebut dapat dijadikan acuan oleh penata kamera dalam pengambilan gambar saat produksi. Saat sutradara sedang mengarahkan pemain, tugas penata kamera adalah mempersiapkan alat alat yang akan digunakan dan mencari posisi sudut pengambilan gambar.

#### 4.5 Pasca Produksi

Dalam proses pasca produksi penata kamera akan berdiskusi dengan *editor* mengenai hasil *shooting* dan memilih beberapa *shot* yang nantinya akan disatukan dan dijadikan sebuah kesatuan agar terbentuknya sebuah cerita.

#### 5. Kesimpulan

Berdasarkan fenomena yang diangkat oleh penulis mengenai penggunaan bahasa dalam *instant messenger* antara mahasiswa dan dosen dapat disimpulkan bahwa dengan adanya *instant messenger*, komunikasi antara mahasiswa dan dosen menjadi lebih mudah. Mahasiswa tak perlu bertatap muka dengan dosen saat ingin menanyakan suatu hal. Dalam praktiknya, mahasiswa memiliki kecenderungan menggunakan *instant messenger* yang berupa *line* atau *whatsapp*. Namun, berbagai kemudahan tersebut sering disalahartikan oleh mahasiswa. Mahasiswa mulai mengesampingkan sopan santun saat mengirim *instant messenger* kepada dosen. Banyak mahasiswa yang berkomunikasi dengan dosen layaknya seperti dengan teman sendiri sehingga mahasiswa dapat seandainya mengirimkan *instant messenger* kapan saja tanpa melihat situasi, kondisi maupun waktu. Begitupula dari sisi dosen, respon dosen terbagi dua mengenai hal ini, yaitu dosen yang menganggap hal ini biasa saja dan ada dosen yang langsung menegur ke mahasiswa yang bersangkutan. Kesalahpahaman dapat terjadi karena *instant messenger* tidak memiliki intonasi akibatnya, terjadi miskomunikasi antara mahasiswa dan dosen. Dengan begitu, kesalahpahaman komunikasi antar mahasiswa dan dosen akan memengaruhi emosi kedua belah pihak sehingga hubungan antara mahasiswa dan dosen menjadi tidak baik.

#### DAFTAR PUSTAKA

- A. Sonny Keraf, M. D. 2001. *Ilmu Pengetahuan*. Yogyakarta: Kanisius.
- Agni Ariatama, F. R. 2012. *Job Description*. Jakarta: FFTV-IKJ.
- Apip. 2011. *Pengetahuan Film Dokumenter*. Bandung: Penerbit Prodi TV & Film ISBI.
- Budiman, A. 2006. *Kebebasan, Negara, Pembangunan: Kumpulan tulisan 1965-2005*. Jakarta: Pustaka Alvabert dan Freedom Institute.
- Burnie, David. 2005. *Evolusi*. Terjemahan oleh Nampiah Sukarno. Jakarta: Erlangga.
- Creswell, J. W. 2014. *Penelitian Kualitatif & Desain Riset*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Diki Umbara, W. W. 2010. *How To Become A Cameraman*. Yogyakarta: Interprebook.
- Herlanti, Y. 2014. *Bloquest*. Bandung: Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam Pascasarjana Universitas Pendidikan Indonesia.
- Ihromi, T. 1996. *Pokok-pokok Antropologi Budaya*. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia.
- Joseph V. Mascelli, A. 2010. *The Five C's of Cinematography*. Jakarta: Fakultas Film dan Televisi IKJ.
- KN, A. M. 2013. *Manajemen Produksi Program Acara TV*. Jakarta: PT. Grasindo.
- Kushartanti, U. Y. 2007. *Pesona Bahasa : Langkah Awal Memahami Linguistik*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka.
- Mahyuni. 2007. Linguistik Indonesia. *Jurnal Ilmiah Masyarakat Linguistik Indonesia*, 21.
- Martanto, A. 2008. *Cara Mudah dan Cepat Bermain Internet untuk Pemula*. Jakarta: Mediakita.
- Nurhakim, S. 2015. *Dunia Komunikasi dan Gadget*. Jakarta Timur: Bestari.

#### SUMBER LAIN

- Maya Dewi Kurnia, R. A. 2016. Wujud Imperatif Pragmatik dalam Bahasa SMS Mahasiswa. *Pragmatik: Sastra dan Linguistik*, 116-119.