



UNIVERSITAS
MERCU BUANA

**VISUALISASI DAN TEHKNIK PENGAMBILAN GAMBAR DALAM
FILM**

“MAMA CAKE”

**(STUDI KASUS TERHADAP VISUALISASI GAMBAR DAN TEHKNIK
PENGAMBILAN GAMBAR)**

SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh
Gelar Sarjana Strata 1 (S1) Komunikasi Bidang Studi Broadcasting

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

Disusun oleh :

Syahru Romadoni

44110010087

FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI

UNIVERSITAS MERCUBUANA

JAKARTA

2015



UNIVERSITAS MERCU BUANA
FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI

LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI

Judul : VISUALISASI DAN TEHKNIK PENGAMBILAN
GAMBAR DALAM FILM "MAMA CAKE"
(STUDI KASUS TERHADAP VISUALISASI DAN
TEHKNIK PENGAMBILAN GAMBAR)

Nama : Syahru Romadoni

NIM : 44110010087

Fakultas : Ilmu Komunikasi

Bidang Studi : Broadcasting

Jakarta, Januari 2015

Mengetahui,

Pembimbing Skripsi,

(Dicky Andika, M.Si)

LEMBAR TANDA LULUS SIDANG SKRIPSI

Judul : VISUALISASI DAN TEHKNIK PENGAMBILAN
GAMBAR DALAM FILM "MAMA CAKE"
(STUDI KASUS TERHADAP VISUALISASI DAN
TEHKNIK PENGAMBILAN GAMBAR)

Nama : Syahru Romadoni
NIM : 44110010087
Fakultas : Ilmu Komunikasi
Bidang Studi : Broadcasting

Jakarta, Januari 2015

Mengetahui,

1. Ketua Sidang,
Rizki Briandana, S.Sos, M.Comn (.....)

2. Penguji Ahli,
Afdal Makkuraga Putra, M.Si (.....)

3. Pembimbing,
Dicky Andika, M.Si (.....)



UNIVERSITAS MERCU BUANA
FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

Judul : **VISUALISASI DAN TEHKNIK PENGAMBILAN GAMBAR DALAM FILM "MAMA CAKE" (STUDI KASUS TERHADAP VISUALISASI DAN TEHKNIK PENGAMBILAN GAMBAR)**

Nama : Syahru Romadoni

NIM : 44110010087

Fakultas : Ilmu Komunikasi

Bidang Studi : Broadcasting

Jakarta, Januari 2015

Disetujui dan Diterima Oleh

Pembimbing

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

(Dicky Andika, M.Si)

Mengetahui

Dekan Fakultas Ilmu Komunikasi

Ketua Bidang Studi Broadcasting

(Dr. Agustina Zubair, M.Si)

(Feni Fasta, SE M.Si)

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Allah SWT yang maha mengetahui yang senantiasa memberikan rahmat, nikmat, dan karunianya dalam bidang pengetahuan, Tidak lupa shalawat serta salam penulis sampaikan kepada suri tauladan nabi Muhammad SAW yang menuntun kita umatnya hingga sampai akhir zaman, sembah sujud memohon keridhoan kepada kedua orang tua penulis yang telah mendidik dan membimbing dalam menjalani kehidupan. Berkat doa dan dukungan merekalah peneulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul “ Visualiasi Dan Tehknik Pengambilan Gambar Dalam Film Mamacake” . Skripsi ini disusun untuk memenuhi persyaratan dalam memperoleh gelar sarjana strata satu (S1) Ilmu Komunikasi Universitas Mercu Buana Jakarta.

Dalam penyusunan skripsi ini, penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada berbagai pihak yang telah membantu serta membimbing penulis, baik yang bersifat moril maupun materil. Dengan demikian pada kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan ucapan terimakasih yang sebesar – besarnya kepada :

1. Dicky Andika, M.SI selaku dosen pembimbing dimana penulis sangat berterimakasih untuk waktu dan kepercayaan serta bimbingan skripsinya yang sangat berguna bagi penulis, sehingga dapat menyelesaikan skripsi dengan baik.
2. Dra. Agustina Zubair, M.SI (Dekan Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Mecubuana)

3. Feni Fasta, SE, M.Si (Ketua Bidang Studi Broadcasting Universitas Mercubuana)
4. Kedua orang tua Penulis, Muharom dan Tutti Alawiyah, kata terimakasih pun tidak cukup untuk kalian yang telah memberikan nafas untuk menghidupiku, keringat dan doa yang tak pernah putus untuk menjadikanku seseorang yang berguna agama dan bangsa.
5. Anggy Umbara dan Dicky R Malland, sang Sutradara dan DOP yang membuat penulis merasa bangga menjadi seorang sinematografer, terimakasih untuk data dan wawancara yang berguna dalam penelitian ini.
6. Bahrul Arieq dan Muhammad Alfarisi adik – adikku tersayang yang telah memberikan semangat untuk menyelesaikan skripsi ini.
7. Tsabitah Sarah Heryanto, terimakasih atas dukungan dan yang sudah mau direpotin dalam pembuatan skripsi ini.
8. Untuk Teman – Teman (Opan, Arifianda, Fadli, Lokatang,, Wandu) terimakasih untuk waktunya menemani penulis untuk bertemu dengan narasumber.
9. Teman –teman HMJ Broadcasting 2010, terimakasih atas semua dukungan dan semangat sampai sekarang.
10. Teman – teman What's It Film , Komunitas Film Mercu Buana dan Broadcasting 2010, terimakasih atas semangat dan dukungan dalam bentuk moril maupun materil.
11. Terimakasih kepada semua staff dan pengajar program studi Broadcasting yang telah memberikan banyak ilmu pengetahuan kepada penulis.

Serta semua pihak yang telah membantu penulis yang tidak disebutkan namanya satu-persatu, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Peneliti menyadari bahwa penulisan ini masih jauh dari sempurna, oleh karena itu peneliti menerima segala saran dan kritik demi kesempurnaan skripsi ini. Penulis berharap semoga skripsi ini bisa bermanfaat dan berguna bagi siapa saja mau pun bagi penulis sendiri.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb

Jakarta, 21 Januari 2015

Penulis

Syahru Romadoni



UNIVERSITAS
MERCU BUANA

DAFTAR ISI

Halaman

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG SKRIPSI.....	i
LEMBAR TANDA LULUS SIDANG SKRIPSI.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI	iii
ABSTRAKSI.....	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI.....	viii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Fokus Penelitian	5
1.3 Tujuan Penelitian.....	5
1.4 Manfaat Penelitian.....	5
1.4.1 Manfaat Akademis	5
1.4.2 Manfaat Praktis	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA..	
2.1 Visualisasi	8
2.2 Pengertian Film	9
2.2.1 Fungsi Film.....	10
2.2.2 Karakteristik Film	11
2.2.3Jenis-Jenis Film.....	13

2.2.4 Genre Film.....	15
2.3 Sinematografi	19
2.3.1 Pengertian Sinematografi	19
2.3.2 Type Of Shot.....	20

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

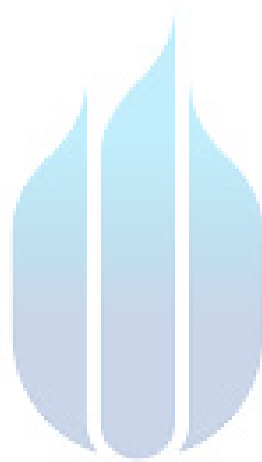
3.1 Tipe dan Sifat Penelitian.....	31
3.2 Metode Penelitian.....	27
3.3 Subyek Penelitian	28
3.4 Teknik Pengumpulan Data.....	28
3.4.1 Data Primer.....	29
3.4.2 Data Sekunder.....	29
3.5 Teknik Analisis Data	30

BAB IV HASIL PENELITIAN & PEMBAHASAN

4.1 Gambaran Umum Film Mama Cake	31
4.1.1 Sinopsis Film Mama Cake.....	32
4.2 Susunan Pemain dan Crew.....	33
4.3 Hasil Penelitian	41
4.2.1 Visualisasi Gambar	41
4.2.2 Pergerakan Kamera (Camera Movement).....	43
4.2.3 Experimental Shot.....	50
4.3 Pembahasan.....	52

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan	56
5.2 Saran	56
5.2.1 Saran Akademis	56
5.2.2 Saran Praktis	57
DAFTAR PUSTAKA.....	58



UNIVERSITAS
MERCU BUANA

Nama : Syahru Romadoni
NIM : 44110010087
Judul : Visualisasi Gambar Dalam Sinematografi Film Mamacake
(Studi Kasus Terhadap Visualiasi Gambar Dan Tehknik Sinematografi)
Bibliografi : 77 Halaman Isi + 8 Halaman (i) + 47 Buku

ABSTRAKSI

Dalam pembuatan sebuah film, visualiasi sangatlah penting, karena visualisasi mampu membuat seseorang “membayangkan” tujuan dengan jelas dan detail dalam sebuah scene di film tersebut, tujuan yang jelas akan memotivasi seseorang untuk membayangkan seolah olah apa yang kita tonton itu benar – benar terjadi, sehingga pikiran dan perasaan kita ikut hanyut dalam cerita film tersebut, atau seperti mimpi yang kita alami ketika tidur, seolah – olah cerita dan kejadian tersebut menjadi nyata yang terjadi didalam kehidupan kita. Visualiasi dalam film Mamacake menampilkan visual gambar yang berbeda dari film film lainnya. Dari sekian banyak film – film di Indonesia, mamacake hadir dengan menggunakan tehknik visual seperti colour grading dan split screen serta pergerakan camera (*camera movement*) yang didadarsi dengan sebuah makna dalam setiap visualiasi film tersebut.

Teori – teori yang digunakan dalam peneletian ini menggunakan teori yang berkaitan dengan visualiasi dalam film tersebut, seperti pergerakan kamera (*camera movement*), teori colour grading, teori split screen

Penelitian ini bersifat deskriptif dengan metode penelitian studi kasus. Dalam penelitian ini terdapat dua orang narasumber diantaranya Anggy Umbara selaku Sutradara dan Editor Film Mama Cake, serta Bapak Nandang Wahyu, S.Sos. Teknik pengumpulan data yang digunakan dengan data primer dan sekunder. Data primer diperoleh dengan mengumpulkan berbagai data sebagai informasi dari literatur buku dan video dokumentasi film sehingga dapat digunakan sebagai sumber data, sedangkan data sekunder diperoleh langsung dari sumbernya dengan melakukan wawancara mendalam.

Hasil penelitian menyimpulkan bahwa visualiasi gambar dalam sinematografi di Film Mama Cake ini bertujuan untuk memberikan sebuah makna dalam setiap visual dan keindahan visual serta menghidupkan nuansa baru dalam visual film Indonesia agar tidak membosankan untuk disaksikan serta memudahkan penyampaian informasi agar lebih ringan untuk dicerna penonton.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Di bidang seni, film merupakan suatu fenomena yang muncul secara spektakuler. Film merupakan cabang seni yang paling muda, tetapi juga yang paling dinamis dan mempunyai *impact* yang paling luas, yang dalam waktu yang relatif singkat berhasil merebut daerah pengaruh yang hampir tidak terbatas.¹

Dengan film, seseorang dapat berimajinasi dan berekspresi se bebas yang diinginkannya. Ide – ide yang bermunculan dituangkan secara kreatif dalam sebuah rangkaian plot yang membentuk karya film yang mengagumkan. Namun, membuat film tidaklah semudah menonton film tersebut. Film merupakan hasil karya kerja bersama atau hasil kerja kolektif.²Proses pembuatannya melibatkan beberapa profesi-profesi seperti Produser, Sutradara, Penata Gambar, Penata Suara, Penata Cahaya, Penata Artistik, Editor, Aktor/Aktris dan lain sebagainya.

Sebuah film yang baik dan menarik perlu didukung oleh beberapa faktor, seperti teknik penyutradaraan yang baik, pengambilan sinematografi yang indah, akting yang mumpuni dari para aktor dan aktrisnya. Pengambilan sinematografi yang indah atau angle kamera yang bagus serta dinamis, merupakan nilai lebih dari sebuah film yang dibuat.

¹Gayus Siagian. Menilai Film. Dewan Kesenian Jakarta: Jakarta. 2006. Hlm. 1

²W.S. Rendra. *Teater Indonesia: Konsep, Sejarah, Problema*. Dewan Kesenian Jakarta : Jakarta., 1999. Hlm. 44

Dalam pembuatan film seorang sinematografer juga tidak sekedar merekam subjek. Gambar yang dihasilkan nantinya diharapkan dapat dinikmati dan bisa ikut mempengaruhi suasana hati (*mood*) penontonnya. misalnya dalam sebuah film horor harus dibuat angle angle kamera yang dapat membuat penoton merasa tegang dan menyeramkan dengan membuat si penoton merasa terkejut dengan pengambilan gambar dari sebuah film tersebut.

Teknik cinematography atau Pengambilan gambar dalam pembuatan film di atur oleh seorang *director of photograp* (DOP) yang menciptakan imaji visual dalam film. DOP dalam pembuatan film bertanggung jawab terhadap kualitas gambar dan pandangan sinematik dari sebuah film. ia juga melakukan supervisi personil kamera dan pendukungnya, serta berkerja sangat dekat dengan sutradara. dengan pengetahuan tentang pencahayaan, lensa, kamera, emulisi film dan imaji digital seorang dop harus menciptakan kesan atau rasa yang tepat, suasana dan gaya visual pada setiap shot yang membangkitkan emosi keinginan sutradara.³

Setiap DOP pasti memiliki gaya tersendiri dalam pengambilan gambar di suatu adegan film. dan akhir akhir ini sedang menarik perhatian masyarakat adalah teknik pengambilan gambar dalam film "Mama Cake". sangat jarang sekali film di Indonesia yang membuat angle secara dinamis dalam cinematography dengan memberikan eksperimen shot yang selalu berpindah pindah angle dalam setiap adegan perbincangan dan gaya dalam setiap akting pemerannya.

³Job Description Pekerja Film. FFTV IKJ dan KFT: Jakarta.2008

Dalam hal sinematografi, seorang sutradara "Anggy Umbara" banyak mencoba hal-hal yang jarang digunakan dalam film-film Indonesia lainnya. Camera work yang unik, adalah salah satu hal yang membuat visual Mamacake menarik. Selain itu, Anggy Umbara juga mencoba efek-efek animasi yang membuat visual Mamacake menjadi menarik, seperti animasi-animasi dalam komik.

Film Mama Cake yang rilis pada 13 September 2012 lalu ini, menceritakan tentang tiga orang sahabat bernama Raka, Willy dan Rio yang melakukan perjalanan ke Bandung hanya untuk membeli Brownies Kukus "Mama Cake" pesanan ayah Raka. Ayah Raka memesan kue tersebut karena merupakan amanah dari nenek Raka yang sedang sakit parah dan sangat menginginkan Brownies kukus "Mama Cake" tersebut. Namun, perjalanan ketiga sahabat tersebut tidak berjalan mulus begitu saja, banyak sekali rintangan yang dihadapi mereka hanya untuk membeli sekotak Brownies "Mama Cake".⁴

Dari segi penceritaan, film ini menyuguhkan perang pemikiran yang mewabah di kalangan generasi muda dan menyampaikan pesan yang penuh dengan nilai moral, cinta, dan persahabatan. Anggy Umbara mencoba membuat suatu adegan yang seolah-olah dalam suatu situasi yang menegangkan, terjadi suatu kejadian yang menggambarkan kiamat. Tentu hal-hal tersebut menjadi salah satu point lebih dari film ini. Keberanian "Anggy Umbara" dalam proses teknik

⁴Alit Bagus Ariyadi. (2012, 11 September). Mama Cake: Kisah Sederhana dengan Beragam Makna. *Cinema 21 [online]*. Diakses pada tanggal 11 September 2012 dari <http://www.21cineplex.com/review/mama-cake-kisah-sederhana-dengan-beragam-makna,2743.htm>

Sinematografi di dalam Film *Mama Cake* ini cukup menjadi pusat perhatian di kalangan masyarakat.

Sebelumnya, kehadiran film yang memberikan nuansa baru dengan permainan Angle dan sinematography di Indonesia yaitu *Tampan Tailor* (2011), kemudian disusul dengan film Dokumenter *Epic Java* (2012) dengan konsep angle film tersebut. Keberadaan dua film ini cukup memberikan nuansa Sinematografi baru dalam perfilman Indonesia. Namun, kombinasi dari konsep kedua film tersebut hadir dalam film *Mama Cake* dengan diinovasi oleh ide kreatif dari seorang Anggy Umbara, sehingga membuat film ini menjadi menarik untuk ditonton secara visual. film *Mama Cake* ini memperlihatkan kepiawaian sutradaranya dalam menyampaikan pesan sosial dan religius disuguhkan dengan gaya anak muda masa kini sehingga dapat diserap dengan mudah oleh generasi muda yang menonton.

Peneliti memilih film "*Mama Cake*" ini karena Visualisasi dan *Camera Movement* atau pergerakan kamera dalam Film "*Mama Cake*" ini unik, berbeda dan menarik daripada film-film lainnya. seorang DOP dalam film ini menggunakan teknik *camera movement* atau pergerakan kamera yang berbeda dan dinamis dalam proses pengambilan gambar yang jarang dilakukan dalam film di Indonesia lainnya. Serta visualiasi yang tidak pernah digunakan dalam film film di Indonesia.

1.2 Fokus Penelitian

Hal-hal yang menjadi fokus penelitian adalah pergerakan kamera (*camera movement*) dalam pengambilan gambar Film *Mama Cake* yang menampilkan visual sebagai berikut :

1. Pergerakan kamera memutar 360 derajat pada :
 - Adegan Rakha, Rio, Willy dan Loly berdialog
 - Adegan Rio yang berlari di sawah

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui *Visualiasi dan tehknik pengambilan gambar dalam film mamacake dan Alasan Film Mamacake membuat visualisasi gambar dan angle dalam sinematografi film tersebut secara liar dan berbeda dengan film Indonesia lainnya.*

1.4 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian masalah di atas, maka penelitian ini dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1.4.1 Manfaat Akademis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam rangka pengembangan Ilmu Komunikasi khususnya di bidang kajian Produksi yaitu Sinematografi. Selain itu penelitian ini juga diharapkan

mampu menjadi bahan rujukan bagi mahasiswa yang ingin mengadakan penelitian lebih lanjut mengenai hal ini. Selain itu, hasil dari penelitian ini dapat digunakan sebagai penambah wawasan dan pengetahuan bagi peneliti untuk mengetahui *Visualisasi dan Tehknik Pengambilan Gambar dalam Film Mama Cake*.

1.4.2 Manfaat Praktis

Penelitian ini dapat memberikan informasi mengenai Teknik Sinematografi Dalam Film *Mama Cake*, dan Visualisasi gambar khususnya Pengambilan gambar yang menggunakan teknik *camera movement* atau pergerakan kamera yang berbeda dan dinamis dalam proses pengambilan gambar yang jarang dilakukan dalam film di Indonesia lainnya. Serta bagaimana peran DOP dalam film ini yang mampu menciptakan nuansa baru dan memberikan visualisasi menarik seperti yang digambarkan dalam film "*Mama Cake*".

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Visualisasi

Visualisasi adalah rekayasa dalam pembuatan gambar, diagram atau animasi untuk penampilan suatu informasi, Secara umum, visualisasi dalam bentuk gambar baik yang bersifat abstrak maupun nyata telah dikenal sejak awal dari peradaban manusia¹.

Visualisasi merupakan salah satu gambar, wujud simbol atau bahasa visual yang di dalamnya terkandung struktur rupa seperti garis, dan komposisi. ia dikelompokkan dalam kategori bahasa komunikasi non verbal, dibedakan dengan bahasa verbal yang berwujud tulisan atau apa pun ucapan. Di dalam rancang grafis, yang kemudian berkembang menjadi desain komunikasi visual, banyak memanfaatkan daya dukung gambar sebagai simbol visual pesan, guna mengefektifkan komunikasi. upaya mendayagunakan simbol-simbol visual berangkat dari kenyataan bahwa bahasa visual memiliki karakteristik yang bersifat khas yang bersifat khas, bahkan istimewa, untuk menimbulkan efek tertentu pada pengamatnya. hal demikian ada kalanya sulit dicapai bila diungkapkan dengan bahasa verbal. visualisasi memeberikan cara untuk melihat yang tidak terlihat.² beberapa hal yang menyusun terbentuknya visualisasi :

1

C.S Pierce, John Fiske, *Reading Television*, Routledge2004 : 63

²Sadjiman Ebdil Sanyoto. *Metode Perancangan Komunikasi visual Periklanan*, Dimensi Perss. Yogyakarta: 2006

1. Penggunaan tanda-tanda (*sign*)
2. Gambar (*image*)
3. Lambang dan simbol
4. Ilmu dalam penulisan huruf (tipografi)
5. ilustrasi dan warna

Dalam kamus besar bahasa Indonesia visualisasi merupakan pengungkapan suatu gagasan atau perasaan dengan menggunakan bentuk gambar, tulisan (kata dan angka), peta, grafik, dan sebagainya. proses perubahan konsep menjadi gambar untuk disajikan lewat televisi oleh produsen. Edward tuft³ mengatakan bahwa:

Visualization is successful if it reveals this structure. A different way to express this it to say that information design works with information, while information visual information works with data as it always the case with the actual cultural practice, it is easy to find example that do not fit such distinction but a majority do. Therefore, i think that this distiction can be usseful in allowing us to understand the practices of information visualization design as partially overlapping but ultimately different in terms of their functions.

Pada saat ini visualisasi mempunyai peranan penting dan banyak dipakai untuk keperluan ilmu pengetahuan, rekayasa, visualisasi disain produk, pendidikan, multimedia interaktif, kedokteran. Penggunaan komputer merupakan

³Edward Tufte visual explanations : images and quantities, Evidence and Narrative. Cheshire, CT:Graphics Press. 1997 hal23

perkembangan penting dalam dunia visualisasi, setelah ditemukannya teknik garis perspektif pada perkembangan bidang animasi juga telah membantu banyak dalam bidang visualisasi yang lebih kompleks dan canggih.

1.2 Pengertian Film

Gambar bergerak (film) adalah bentuk dominan dari komunikasi massa visual di belahan dunia ini. Lebih dari ratusan juta orang menonton film di bioskop, film televisi dan film video laser setiap minggunya. Di Amerika Serikat dan Kanada lebih dari satu juta tiket film terjual setiap tahunnya.⁴

Film lebih dahulu menjadi media hiburan dibanding radio siaran dan televisi. Menonton film ke bioskop ini menjadi aktivitas populer bagi orang Amerika pada tahun 1920-an sampai 1950-an.⁵

Film Amerika diproduksi di Hollywood. Film yang dibuat di sini membanjiri pasar global dan mempengaruhi sikap, perilaku dan harapan orang-orang di belahan dunia.⁶

Industri film adalah industri bisnis. Predikat ini telah menggeser anggapan orang yang masih meyakini bahwa film adalah karya seni, yang diproduksi secara kreatif dan memenuhi imajinasi orang-orang yang bertujuan memperoleh estetika (keindahan) yang sempurna. Meskipun pada kenyataannya adalah bentuk karya seni, industri film adalah bisnis yang memberikan keuntungan, kadang-kadang

⁴Warren K. Agee, Philip H. Ault & Edwin Emery, *Introduction To Mass Communication*, Newyork: Longman, 2001, Hlm. 364

⁵Ibid.

⁶Elvinaro Ardianto, dkk, *Komunikasi Massa Suatu Pengantar Edisi Revisi*, Bandung: Simbiosis Rekatama Media, 2007, Hlm. 143

menjadi mesin uang yang seringkali, demi uang, keluar dari kaidah artistik film itu sendiri.⁷

1.2.1 Fungsi Film

Film sebagai media komunikasi memiliki lima fungsi yaitu⁸ :

1. Hiburan
2. Pendidikan
3. Penerangan
4. Mempengaruhi
5. Sosialisasi

Seperti halnya televisi siaran, tujuan khalayak menonton film terutama adalah ingin memperoleh hiburan. Akan tetapi dalam film dapat terkandung fungsi informatif maupun edukatif, bahkan persuasif.⁹ Hal ini pun sejalan dengan misi perfilman nasional sejak tahun 1979, bahwa selain sebagai media hiburan, film nasional dapat digunakan sebagai media edukasi untuk pembinaan generasi muda dalam rangka nation and character building.¹⁰

⁷Joseph R. Dominick, *The Dynamics of Mass Communication*, New York: Random House, 2007, Hlm. 306.

⁸Alexander Rumondor dan Henny, *Manajemen Media massa*, Pusat Penerbitan Universitas Terbuka, Jakarta, 2004, Cet ke-4, hal 27

⁹Elvinaro Ardianto, dkk, *Komunikasi Massa Suatu Pengantar Edisi Revisi*, Bandung: Simbiosis Rekatama Media, 2007, Hlm. 143

¹⁰Onong Effendy Uchjana, *Dimensi – Dimensi Komunikasi*, Bandung: Alumni, 1981, Hlm. 212

1.2.2 Karakteristik Film

Faktor-faktor yang dapat menunjukkan karakteristik film adalah *layar lebar, pengambilan gambar, konsentrasi penuh dan identifikasi psikologis*.¹¹

a. Layar yang Luas/Lebar

Film dan televisi sama-sama menggunakan layar, namun kelebihan media film adalah layarnya yang berukuran luas. Saat ini ada layar televisi yang berukuran jumbo, yang bisa digunakan pada saat-saat khusus dan biasanya di ruangan terbuka, seperti dalam pertunjukan musik dan sejenisnya. Layar film yang luas telah memberikan keleluasaan penontonnya untuk melihat adegan-adegan yang disajikan dalam film. Apalagi dengan adanya kemajuan teknologi, layar film di bioskop-bioskop pada umumnya sudah tiga dimensi, sehingga penonton seolah-olah melihat kejadian nyata dan tidak berjarak.

b. Pengambilan Gambar

Sebagai konsekuensi layar lebar, maka pengambilan gambar atau *shot* dalam film bioskop memungkinkan dari jarak jauh atau *extreme long shot*, dan *panoramic shot*, yakni pengambilan pemandangan menyeluruh. *Shot* tersebut dipakai untuk memberi kesan artistik dan suasana yang sesungguhnya, sehingga film menjadi lebih menarik. Perasaan kita akan tergugah melihat seseorang (pemain film) sedang berjalan di gurun pasir pada tengah hari yang amat panas. Manusia yang berjalan tersebut terlihat sebagai benda kecil yang bergerak di tengah luasnya padang pasir. Di samping

¹¹Elvinaro Ardianto, dkk, Opcit.

itu, melalui *pano-ramic shot*, kita sebagai penonton dapat memperoleh sedikit gambaran, bahkan mungkin gambaran yang cukup tentang daerah tertentu yang dijadikan lokasi film sekalipun kita belum pernah berkunjung ke tempat tersebut. Misalnya, kita dapat mengetahui suasana sekitar menara Eiffel di Paris, air terjun Niagara di Amerika Serikat dan lain-lain. Sebaliknya, pengambilan gambar pada televisi lebih sering dari jarak dekat.

c. Konsentrasi Penuh

Dari pengalaman kita masing-masing, di saat kita menonton film di bioskop, bila tempat duduk sudah penuh atau waktu main sudah tiba, pintu-pintu ditutup, lampu dimatikan, tampak di depan kita layar luas dengan gambar-gambar cerita film tersebut. Kita semua terbebas dari gangguan hiruk pikuknya siara diluar karena biasanya ruangan kedap suara. Semua mata hanya tertuju pada layar, sementara pikiran perasaan kita tertuju pada alur cerita. Dalam keadaan demikian emosi kita juga terbawa suasana, kita akan tertawa terbahak-bahak manakala adegan yang menggelitik. Namun dapat pula kita menjerit ketakutan bila adegan menyeramkan (biasanya anak-anak) dan bahkan menangis melihat adegan menyedihkan. Bandingkan sekarang bila kita menonton televisi di rumah, selain lampu yang tidak dimatikan, orang-orang di sekeliling kita berkomentar atau hilir mudik mengambil minuman dan makanan, atau sedang melihat adegan seru tiba-tiba pesawat telepon berbunyi, atau bel rumah berbunyi karena ada tamu, ditambah lagi dengan selingan iklan.

d. Identifikasi Psikologis

Kita semua dapat merasakan bahwa suasana di gedung bioskop telah membuat pikiran dan perasaan kita larut dalam cerita yang disajikan. Karena penghayatan kita yang amat mendalam, seringkali secara tidak sadar kita dengan salah seorang pemeran dalam film itu, sehingga seolah-olah kita lah yang sedang berperan. Gejala ini menurut ilmu jiwa sosial disebut sebagai identifikasi psikologis.¹²

2.2.3 Jenis-Jenis Film

Sebagai seorang komunikator adalah penting untuk mengetahui jenis-jenis film agar dapat memanfaatkan film tersebut sesuai dengan karakteristiknya. Film dapat dikelompokkan pada jenis *film cerita*, *film berita*, *film dokumenter* dan *film kartun*.¹³

a. Film Cerita

Film cerita (*story film*), adalah jenis film yang mengandung suatu cerita yang lazim dipertunjukkan di gedung-gedung bioskop dengan bintang film tenar dan film ini didistribusikan sebagai barang dagangan. Cerita yang diangkat menjadi topik film bisa berupa cerita fiktif atau berdasarkan kisah nyata yang dimodifikasi, sehingga ada unsur menarik, baik dari jalan ceritanya maupun dari segi gambarnya.

¹²Onong Uchjana Effendy, *Pengantar Ilmu Komunikasi*, Bandung: Alumni, 1981, Hlm.192

¹³Elvinaro Ardianto, dkk, *Komunikasi Massa Suatu Pengantar Edisi Revisi*, Bandung: Simbiosis Rekatama Media, 2007, Hlm.148

b. Film Berita

Film berita atau *newsreel* adalah film mengenai fakta, peristiwa yang benar-benar terjadi,. Karena sifatnya berita, maka film yang disajikan kepada publik harus mengandung nilai berita (*news value*). Kriteria berita itu adalah penting dan menarik. Jadi berita juga harus penting atau menarik atau penting sekaligus menarik. Film berita dapat langsung terekam dengan suaranya, atau film beritanya bisu, pembaca berita yang membacakan narasinya. Bagi peristiwa-peristiwa tertentu, perang, kerusuhan, pemberontakan dan sejenisnya, film berita yang dihasilkan kurang baik. Dalam hal ini terpenting adalah peristiwanya terekam secara utuh.

c. Film Dokumenter

Film dokumenter (*documentary film*) didefinisikan oleh Robert Flaherty sebagai “karya ciptaan mengenai kenyataan” (*creative treatment of actuality*). Berbeda dengan film berita yang merupakan rekaman kenyataan, maka film dokumenter merupakan hasil interpretasi pribadi (pembuatnya) mengenai kenyataan tersebut.

d. Film Kartun

Film Kartun (*cartoon film*) dibuat untuk konsumsi anak-anak. Dapat dipastikan, kita semua mengenal tokoh Donal Bebek (Donald Duck), Putri Salju (Snow White), Miki Tikus (Mickey Mouse) yang diciptakan oleh seniman Amerika Serikat Walt Disney. Sebagian besar film kartun, sepanjang film itu diputar akan membuat kita tertawa karena kelucuan para tokohnya. Namun ada juga film kartun yang membuat iba penontonnya

karena penderitaan tokohnya. Sekalipun tujuan utamanya menghibur, film kartun bisa juga mengandung unsur pendidikan. Minimal akan terekam bahwa kalau ada tokoh jahat dan tokoh baik, maka pada akhirnya tokoh baiklah yang selalu menang.

2.2.4 Genre Film

Genre film adalah atribut utama dalam setiap skenario apapun. *Genre* juga menjadi penentu dari sekian banyak *script* film lainnya. *Genre* mungkin bukan yang utama sebagai penentu pengalaman sinematik. Yang pasti, *genre* bukanlah variabel tunggal melainkan jumlah besar yang terpisah menjadi beberapa bagian untuk identitas sebuah film.¹⁴ Memang ada beragam kategori *genre* dalam film seperti :

a. Crime

Film crime mengisahkan aksi kriminal. Biasanya, film *crime* ini melibatkan polisi ataupun hakim. Tidak jarang *genre crime* akan *combine* dengan *genre action, thriller*, atau *mystery*.

b. Documentary

Film dokumenter itu film yang *pure* berisi reka-ulang atau rekaman dari kejadian nyata. Film dokumenter mencoba menceritakan kembali peristiwa atau isu yang telah atau tengah terjadi dan mengembangkannya secara komprehensif dengan mencari lebih banyak informasi yang terkait. Ingat bahwa yang difilmkan haruslah tokoh yang benar-benar nyata, bukan

¹⁴James C. Kaufman and Dean Keith Simonton. *The Social Science of Cinema*. United States of America : Oxford University Press. 2014. Hlm.6

diperankan oleh aktor lain, (kecuali jika berupa adegan reka-ulang), dan informasi yang disajikan harus benar-benar nyata, bukan informasi palsu. Itu sebabnya, film dokumenter juga kerap disebut film nonfiksi.

c. Drama

Genre drama adalah *genre* yang paling luas daripada *genre-genre* lain. Film drama mengembangkan kejadian sehari-hari dalam bentuk narasi yang melibatkan emosi dan perasaan manusia. Patut diingat bahwa film drama tidak selalu seputar kisah percintaan. Topik seperti kecanduan obat, dilema moral, penindasan ras, korupsi, persahabatan, dan lainnya juga termasuk topik film drama.

d. *Comedy*

Merupakan *genre* representasi dari suatu tindakan yang menggelikan dan kurang besarnya, lengkap, (dalam pidato dihiasi), dengan masing-masing bagiannya (digunakan) secara terpisah dalam (berbagai) unsur (bermain), yang diwakili oleh orang yang bertindak dan (tidak) dengan narasi; menyelesaikan dengan cara kesenangan dan tawakal atas emosi tersebut.

e. Fantasy

Film yang melibatkan unsur *magic* dan *supernatural*. Harus dibedakan antara *genre fantasy* dan *genre sci-fi*: *genre sci-fi* lebih membicarakan teknologi dan sains, sedangkan *fantasy* tidak berbicara tentang itu.

f. Film Noir

Genre film-noir (*noir* dibaca “noa:” karena berasal dari bahasa Prancis yang berarti “hitam”) lebih banyak diterapkan pada film-film klasik (*which I don't really have enough experience about*). Pada dasarnya, *film-noir* agak mirip *genre crime* yakni menekankan pada cerita kriminal dan misteri. Penceritaan *film-noir* cenderung ditekankan pada latar suram dan gelap, di-*shoot* dalam (*mostly*) *black and white*, suasana sinisme yang menyentuh sisi gelap manusia, serta plot yang tidak mudah ditebak dan cenderung tidak lumrah (misalkan tokoh penjahat justru yang menjadi *hero*, dsb.).

g. History

Historical film menekankan pada peristiwa atau kisah yang pernah terjadi di masa lalu (atau “dianggap pernah terjadi” seperti menurut cerita rakyat, epos, mitologi, dll.) sebagai cerita utama film.

h. Horor

Film *horror* memuat banyak adegan mengerikan. Banyak cara yang ditempuh film *horror* untuk menakuti penonton, seperti menggunakan trik psikologis

i. Musical

Musical film adalah film yang banyak lagu-lagunya. Tokoh dalam film akan banyak menyanyikan lagu dan kadang-kadang disertai tarian sebagai selingan dari narasi cerita film. Artinya, film *musical* juga masih punya kerangka cerita utama.

j. Mystery

Genre ini banyak di-*combine* dengan film-film ber-*genre crime* atau *thriller*. Intinya, film *mystery* itu bercerita tentang penyelesaian suatu perkara atau teka-teki menggunakan petunjuk atau bukti-bukti. Mirip cerita detektif, film ber-*genre mystery* selalu punya unsur *solving a crime or puzzle*, entah di *ending*-nya *puzzle* tersebut *solved (closed mystery* atau *whodunnit)* atau dibiarkan *unsolved (open mystery)*.

k. Romance

Film *romance* (roman) adalah film yang menceritakan kisah percintaan. Tema utamanya harus percintaan, jadi jika ada beberapa adegan saja dalam suatu film yang menunjukkan kisah percintaan sebagai selingan, film tersebut tidak serta-merta dianggap *romance*. Biasanya, *genre* ini akan *combine* dengan *genre* drama.

l. Science Fiction

Science fiction banyak berbicara tentang sains dan teknologi walaupun seringkali hal-hal yang difilmkan itu tidak benar-benar nyata secara ilmiah. Ingat, film *sci-fi* bisa juga bergerak di ranah politik atau sosial, asalkan diceritakan dengan empiris. Sulit sih ya memisahkan antara *sci-fi* dan *fantasy* karena intinya, keduanya sama-sama ngayal. Gw lebih suka membedakan keduanya sebagai berikut: *sci-fi* selalu mencoba menjelaskan bahwa kejadian fiktif itu akibat peristiwa ilmiah, sedangkan *fantasy* tidak memberikan penjelasan apa-apa dan penonton dibuat menerima apa-adanya.

m. Thriller

Film *thriller* diciptakan dengan mengedepankan unsur ketegangan dan stimulus emosi bagi penontonnya. Film *thriller* memiliki cerita yang membuat penonton geregetan, cemas, bimbang, dan terpacu adrenalinnya.

1.3 Sinematografi

1.3.1 Pengertian Sinematografi

Sinematografi adalah kata serapan dari bahasa Inggris cinematography yang berasal dari bahasa Latin kinema “gambar”. Sinematografi sebagai ilmu terapan merupakan bidang ilmu yang membahas tentang teknik menangkap gambar dan menggabungkan gambar tersebut sehingga menjadi rangkaian gambar yang dapat menyampaikan ide. Sinematografi memiliki objek yang sama dengan fotografi yakni menangkap pantulan cahaya yang mengenai benda. Karena objeknya sama maka peralatannya pun mirip. Perbedaan nya, peralatan fotografi menangkap gambar tunggal, sedangkan sinematografi menangkap rangkaian gambar. Jadi sinematografi adalah gabungan antara fotografi dengan teknik perangkaian gambar atau dalam sinematografi disebut montase (montage).

Sinematografi sangat dekat dengan film dalam pengertian sebagai media penyimpanan maupun sebagai genre seni. Film sebagai media penyimpanan adalah pias (lembaran kecil) seluloid yakni sejenis bahan plastik tipis yang dilapisi zat peka cahaya. Benda inilah yang selalu digunakan sebagai media

penyimpanan di awal pertumbuhan sinematografi. Film sebagai genre seni adalah produk sinematografi.¹⁵

Dalam pembuatan film atau video, bahkan animasi sekalipun gambar tidak hanya sekedar gambar, tetapi gambar adalah sebuah informasi. Berbagai kumpulan dari sebuah gambar yang mengandung unsur informasi menjadikan sebuah tatanan dari reaksi cahaya yang menjadikannya gambar pada sebuah objek terlihat. Sinematografi adalah sebuah gambar yang kemudian mencoba menyampaikan pesan kepada penonton melalui bahasa visual melalui seluruh elemen gambar.

2.3.2 Type Of Shot

Hingga saat ini belum ada kesepakatan mengenai definisi tentang shot. Namun secara teknis, shot adalah ketika kamerawan mulai menekan tombol recording menekan tombol record kembali. Shot merupakan satu bagian dari rangkaian gambar yang begitu panjang, yang hanya direkam dengan satu take saja. Shot yang baik adalah kombinasi berbagai berbagai komposisi gambar kedalam sambungan gambar yang utuh dan indah dalam satu kali pengambilan gambar.¹⁶

Di dalam sinematografi ada beberapa type of shot, seperti¹⁷ :

¹⁵Umbara Diki, How to become a cameraman, interprebook, Jakarta, 2010 hal 12

¹⁶ibid hal 97

¹⁷Semedhi Bambang, Sinematografi-videografi, Ghalia Indonesia, Bogor, 2011, hal 55-56

a. Big Close up

Gambar yang menonjolkan detail atau ekspresi, misalnya gambar mata yang sedang berkedip-kedip dan lain-lain.

b. Shot Close Up

Untuk menjelaskan detail wajah seseorang sehingga ekspresinya akan tampak, misalnya untuk benda dimaksudkan untuk menonjolkan detailnya.

c. Medium Close Up

Untuk menonjolkan mimik atau raut muka seseorang untuk menampilkan wajah aktor/aktris secara utuh nampak rambut dan asesorisnya.

d. Medium Shot

Digunakan untuk menekankan wajah seseorang dan gerakan tangannya. Biasanya untuk menampilkan orang yang sedang berbicara dengan mengerak-gerakan tangan sambil duduk.

e. Knee Shot

Gambar yang di ambil dengan ukuran dari lutut keatas, dimaksudkan untuk menampilkan seseorang yang sedang berjalan dengan lambat, dengan harapan ekspresi wajahnya tetap terlihat.

f. Full Shot

Ukuran gambar yang menampilkan seluruh tubuh manusia secara utuh dengan maksud untuk tetap bisa memperlihatkan wajah.

g. Long Shot

Ukuran pemandangan alam terbatas, yang dimaksudkan untuk menggambarkan pergerakan objek, baik orang, binatang, atau benda bergerak lainnya.

h. Ekstrem Long Shot

Ukuran shot untuk menunjukkan pemandangan alam secara luas atau untuk memperlihatkan kepada penonton suatu objek yang bergerak secara cepat dan posisinya di alam atau di tempat yang dilaluinya.

Disamping istilah untuk ukuran shot seperti yang dibicarakan diatas, masih ada beberapa istilah shot yang mengacu kepada tahapan produksi, istilah tersebut antara lain¹⁸ :

a. Establishing shot

Shot yang dimaksud sebagai pengenalan (biasanya pengenalan lokasi) dengan maksud agar penonton mengetahui secara jelas posisi aktor atau situasi geografis tempat saat shooting.

b. Cover Shot

Shot yang dimaksudkan sebagai stock shot atau shot cadangan jika setelah proses pengambilan gambar, ternyata terdapat beberapa shot yang gagal atau tidak memenuhi harapan.

Di dunia sinematografi kita mengenal dua macam pergerakan kamera, yaitu seperti berikut :

¹⁸Ibid, hal 57

1. Pergerakannya merata tanpa menggeser kamera dari tempatnya yaitu di tempatkan di atas tripod atau kamera di panggul dan juru kamera tetap di tempat.
2. Pergerakan kamera (dinamis) dengan cara menggeser kamera dari tempatnya, baik mendekat maupun menjauh dari objek, bergerak keatas maupun kebawah objek, ataupun gerakan apapun.

Pergerakan kamera dengan posisi statis dibagi menjadi berikut¹⁹:

a. Zoom

Pergerakan kamera dengan mengubah ukuran focal length lensa. Zoom in mengubah ukuran focal length dari lensa berfocal length kecil (wide) ke lensa berukuran focal length tinggi (tele). Sebaliknya zoom out mengubah ukuran focal length lensa dari lensa tele ke lensa wide.

b. Pan

Berasal dari kata (panoramic, pemandangan) adalah pergerakan kamera mendatar secara horizontal. Gerakan pan seperti menyapu, baik ke kiri maupun ke kanan. Pan right adalah pergerakan menyapu ke kanan, sedangkan Pan left adalah pergerakan menyapu ke kiri.

c. Tilt

Pergerakan kamera keatas dan kebawah, namun kamera masih tetap bertumpu pada sumbunya. Tilt up adalah pergerakan kamera keatas, Tilt down adalah pergerakan kamera kebawah.

¹⁹Ibid, hal 58-59

d. Pedestal

Pergerakan kamera keatas/ kebawah secara vertical. Namunber bedadengan tilt up dan tilt down. Untuk pedestal, seluruh bagian kamera dari body dan lensa ikut bergerak.

Pergerakan kamera dengan posisikamera (dinamis) bergeser dari tempatnya, dibagi menjadi berikutini²⁰ :

a. Track

Pergerakan kamera mengikuti objek pengambilan gambar, track right berarti kamera mengikuti objek kearah kanan, sementara track left sebaliknya, yaitu mengikuti objek kearah kiri.

b. Dolly

Pergerakan kamera mendekati atau menjauhi objek. Dolly in ialah gerakan kamera mendekat kearah objek tanpa mengubah sudut atau ukuran lensa. Sementara, dolly back berarti pergerakan kameramen jauh dari objek tanpa mengubah ukuran lensa dan sudut liputannya.

c. Jib

Pergerakan kamera ke hampir segalaarah. Namun dengan pergerakan JIB, kita memerlukan alat bantu yang di sebut jib, yaitu semacam crane yang di tempatkan di ataspenonton.

²⁰Ibid, hal 59-60

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Tipe dan Sifat Penelitian

Tipe penelitian yang akan digunakan dalam penelitian terhadap teknik visualisasi gambar dalam sinematografi Film “Mama Cake” ini yaitu penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif.

Penelitian deskriptif yaitu penelitian yang berusaha untuk menuturkan pemecahan yang ada sekarang berdasarkan data-data, jadi ia juga menyajikan data, menganalisis dan menginterpretasi. Ia juga bisa bersifat komperatif dan korelatif. Penelitian deksriptif banyak membantu terutama dalam penelitian yang bersifat longitudinal, genetik dan klinis.¹

Menurut Whitney (1960), metode deskriptif adalah pencarian fakta dengan interpretasi yang tepat. Penelitian deskriptif mempelajari masalah-masalah dalam masyarakat, serta tata cara yang berlaku dalam masyarakat serta situasi-situasi tertentu, termasuk tentang hubungan, kegiatan-kegiatan, sikap-sikap, pandangan-pandangan, serta proses-proses yang sedang berlangsung dan pengaruh-pengaruh dari suatu fenomena.²

Metode deskriptif bertujuan melukiskan secara sistematis fakta atau karakteristik populasi tertentu atau bidang tertentu secara faktual dan cermat.³ Selain itu, penelitian deskriptif juga mempunyai tujuan untuk membuat

¹Cholid Narbuko & Abu Achmadi, *Metodologi Penelitian*, Jakarta: Bumi Aksara, 2008, Hlm.44

²Moh. Nazir, *Metode Penelitian*, Bogor: Ghalia Indonesia, 2005, Hlm. 54

³S. Isaac & W.B. Michael, *Handbook in Research and Evaluation*, San Diego: Edits Publishers, 1981, Hlm. 18

pecandraan secara sistematis, faktual, dan akurat mengenai fakta-fakta dan sifat-sifat populasi atau daerah tertentu.⁴

Bogdan dan Taylor mendefinisikan metodologi kualitatif sebagai prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku dapat diamati. Menurut mereka, pendekatan ini diarahkan pada latar dan individu tersebut secara holistik (utuh).⁵

Sejalan dengan definisi tersebut, Kirk dan Miller mendefinisikan bahwa penelitian kualitatif adalah tradisi tertentu dalam ilmu pengetahuan sosial yang secara fundamental bergantung dari pengamatan pada manusia baik dalam kawasannya maupun dalam peristilahannya.⁶

Jadi, penelitian kualitatif adalah penelitian yang menghasilkan prosedur analisis yang tidak menggunakan prosedur analisis statistik atau cara kuantifikasi lainnya. Bila dihubungkan dengan deskriptif, maka dapat disimpulkan bahwa penelitian deskriptif kualitatif merupakan prosedur penelitian berdasarkan data berupa lisan atau kata tertulis dari seseorang subjek yang telah diamati dan memiliki karakteristik bahwa data yang diberikan merupakan data asli yang tidak diubah serta menggunakan cara yang sistematis dan dapat dipertanggungjawabkan kebenarannya.

⁴Sumadi Suryabrata, *Metode Penelitian*, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2011, Hlm. 75

⁵Robert Bogdan & Steven J. Taylor, *Introduction to qualitative research methods: a phenomenological approach to the social sciences*, Wiley, 1975, Hlm. 5

⁶Jerome Kirk & Marc L. Miller, *Reliability and Validity in Qualitative Research*, USA: A Sage University Paper, 1986, Hlm.9

3.2 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan penulis dalam penelitian ini adalah metode studi kasus. Studi kasus disebut juga *case study*, yaitu suatu penelitian dengan pendekatan spesifik, untuk meneliti masalah-masalah secara lebih mendalam dalam segala tingkatan.⁷

Studi kasus, atau penelitian kasus (*case study*), adalah penelitian tentang status subjek penelitian yang berkenaan dengan suatu fase spesifik atau khas dari keseluruhan personalitas.⁸

Riset dengan metode studi kasus menghendaki suatu kajian yang rinci, mendalam, menyeluruh atas obyek tertentu yang biasanya relatif kecil selama kurun waktu tertentu, termasuk lingkungannya. Periset, bersama-sama dengan pengambil keputusan manajemen, harus berusaha menemukan hubungan atas faktor-faktor yang dominan atas permasalahan risetnya. Selain itu, periset dapat saja menemukan hubungan-hubungan yang tadinya tidak direncanakan atau terpikirkan.⁹

Keunggulan metode studi kasus ini adalah bahwa hasilnya dapat mendukung studi-studi yang lebih besar di kemudian hari, dapat memberikan hipotesis-hipotesis untuk riset lanjutan. Namun, di samping keunggulan tersebut, metode ini sebenarnya memiliki kelemahan, misalnya bahwa kajiannya menjadi relatif kurang luas, sulit digeneralisasikan dengan keadaan yang berlaku umum,

⁷Arief Subyantoro & FX. Suwanto, *Metode & Teknik Penelitian Sosial*, Yogyakarta: ANDI, 2007, Hlm 77

⁸F.N. Maxfield, *The Case Study. Educ. Res. Bull.* 9, 1930, Hlm. 117

⁹Husein Umar, *Metode Riset Bisnis*, Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama, 2002, Hlm. 43

dan cenderung subyektif karena obyek riset dapat mempengaruhi prosedur riset yang musti dilakukan.

Tujuan penelitian studi kasus adalah mengungkapkan fakta dalam hubungan sebab-akibat, bersifat eksploratif untuk mencari keterangan-keterangan apa penyebab terjadinya masalah, dan bagaimana memecahkannya, tetapi sifatnya hanya mendalam pada satu unit peristiwa.¹⁰

3.3 Subyek Penelitian

Dalam penelitian ini, penulis memiliki beberapa narasumber (*key informan*) untuk melengkapi kebutuhan data dalam penelitian “Visualisasi Gambar dalam Sinematografi Film Mama Cake” ini, yaitu :

- a. Director Of Photography Film Mama Cake : Dicky R. Maland
- b. Sutradara Film Mama Cake : Anggy Umbara

3.4 Teknik Pengumpulan Data

Dalam setiap penelitian di samping penggunaan metode yang tepat diperlukan pula kemampuan memilih dan bahkan juga menyusun teknik pengumpulan data yang relevan. Kecermatan dalam memilih dan menyusun teknik pengumpul data ini sangat berpengaruh pada obyektivitas hasil penelitian. Dengan kata lain teknik pengumpulan data yang tepat dalam suatu penelitian akan memungkinkan dicapainya pemecahan masalah secara valid reliabel, yang pada

¹⁰Arief Subyantoro & FX. Suwanto, *Metode & Teknik Penelitian Sosial*, Yogyakarta: ANDI, 2007, Hlm 77

gilirannya akan memungkinkan dirumuskannya generalisasi yang obyektif.¹¹ Dalam penelitian terhadap “Visualisasi Gambar dalam Sinematografi Film Mama Cake” ini, penulis menggunakan dua macam teknik pengumpulan data, yaitu :

3.4.1 Data Primer

Data primer yang didapat dalam penelitian ini melalui pengumpulan data secara wawancara dengan narasumber-narasumber yang terkait dalam penelitian ini agar memperoleh data yang diperlukan. Narasumber yang akan diwawancarai secara langsung adalah *Director Of Photography* (DOP) dan Sutradara di dalam Film Mama Cake.

3.4.2 Data Sekunder

Data sekunder yang digunakan dalam penelitian “Visualisasi dan tehnik pengambilan gambar dalam Film Mama Cake” ini diperoleh dengan melakukan studi kepustakaan dan studi dokumentasi.

Studi kepustakaan dilakukan dengan membaca berbagai macam literatur seperti buku-buku, artikel, website, dan berbagai sumber lainnya yang berhubungan dan dibutuhkan penelitian ini guna melengkapi data dalam proses penelitian.

Sedangkan studi dokumentasi pada penelitian ini dilakukan dengan meneliti tayangan Film “Mama Cake”. Studi dokumentasi ini digunakan guna

¹¹Hadari Nawawi, *Metode Penelitian Bidang Sosial*, Yogyakarta: Gadjah Mada University Press, 2007, Hlm 100

memudahkan proses analisis data penelitian yang sangat membutuhkan kecermatan.

3.5 Teknik Analisis Data

Penelitian ini menggunakan wawancara mendalam untuk mengolah dan menganalisis data dengan pendekatan deskriptif kualitatif. Data yang diperoleh dalam penelitian kualitatif adalah data yang berbentuk kata-kata, kalimat-kalimat dan narasi-narasi.¹²

Wawancara dilakukan dengan menggunakan alat perekam, data yang diperoleh kemudian dicatat ke dalam suatu catatan atau transkrip wawancara. Analisa deskriptif ini memaparkan dan menjelaskan secara rinci mengenai Visualisasigambar dalam Sinematografi Film Mama Cake.



¹²Rachmat Kriyantono, *Teknik Praktis Riset Komunikasi*, Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2006, Hlm.39

BAB IV

HASIL PENELITIAN & PEMBAHASAN

4.1 Gambaran Umum Film Mama Cake



Mama Cake adalah film drama Indonesia yang dirilis pada tanggal 13 September 2012. Sebuah film drama comedy pop urban tentang perjalanan sehari semalam dari tiga orang sahabat, Rakha (Ananda Omesh), Willy (Boy William) dan Rio (Arie Dagienkz) dalam membeli sebungkus brownies Mama Cake, permintaan seorang nenek yang sedang sakit keras.

Mengambil tempat di dua kota: Jakarta dan Bandung, dimana pada kedua kota besar inilah terjadi invasi besar-besaran akan arus budaya dan pemikiran barat yang telah jauh mengikis bangsa Indonesia dari nilai-nilai agama dan budaya ketimuran yang konon melekat erat disana.

Perbedaan karakter, pemikiran dan gaya hidup yang sangat jelas dari ketiga sahabat itu pun membawa konflik dan mengangkat isu-isu tajam seputar agama dan social. Hingga akhirnya mereka dihadapkan pada persimpangan dimana persahabatan, cinta, takdir dan tujuan hidup menjadi pilihan yang nyata dalam hidup mereka.

4.1.1 Sinopsis Film Mama Cake

Raka, Willy, dan Rio ke Bandung hanya untuk membeli Brownies Kukus Mama Cake pesanan ayah Raka. Ayah mengharuskan Raka karena amanah dari nenek Raka yang sakit parah dan ingin Brownies kukus Mama Cake itu.

Di tengah perjalanan Raka yang menyetir mobil tak sengaja menabrak pria gondrong yang menyebrang jalan. Ternyata sosok yang ditabrak itu punya kelebihan. Ia tak luka atau cedera, ia baik hati dan suka mengingatkan. Kemudian mereka mengalami musibah. Mobil hilang saat Raka dan Willy mencari ponsel yang jatuh. Mereka dikuasai amarah dan berpencar.

Dalam petualangan mereka selama berpisah, Raka bolak balik membeli brownies kukus Mama Cake, karena setelah membeli kue Mama Cake pasti selalu ada saja musibah. Rio menemukan pembelajaran dari sosok misterius,

serta Willy terus saja berpetualang mencari perempuan. Mereka menemui hal yang menyadarkan pribadi mereka masing-masing.

Sayang, brownies Mama Cake tak sempat dicicipi nenek Raka, yang ternyata setibanya Raka di rumah sakit, sang nenek telah meninggal. Raka baru sadar bahwa pesan neneknya bukan sekedar ingin makan brownies itu saja, namun ingin Ayah Raka bersatu kembali dengan Ibu Raka yang sudah lama bercerai, Ibu Raka adalah pemilik usaha Toko Kue Mama Cake itu.

4.2 Susunan Pemain dan Crew

Pemain



Rakha	: Ananda Omesh
Willy	: Boy William
Rio	: Arie Dagienkz
18 : 65	: Fajar Umbara
Mawar	: Dinda Kanya Dewi
Lolly	: Renata Kusmanto
Papa Rakha	: Rudi Salam
Nenek Rakha	: Nani Wijaya
Tommy	: Herichan
Penjual Rokok	: Didi Petet
Ibu Mama Cake / Rakha	: Henidar Amroe
Supir Taksi	: Piet Pagau
Penjaga Wartel	: Bagus Netral
Nayla	: Kinaryosih
Ivan	: Ferry Maryadi

PRODUCTION TEAM

Production Manager	: Jumara Jayana
Production Unit	: Adhi Jacko Ali Syafaat
Location Manager	: Jumara Jayana Otong Tarmidi Arief Raditya Iman Teten
Local Unit	: Dedy Quba Tebe
Runner	: Budiman
Craft Services	: Dwi Ari Wibowo Oliver Diansyah Sugianto Heri Widodo
Finance & Accounting	: Nino Osamulia Aditiya Arlandia
Publicist	: Subagyo Bambang Novi Hertanto Fajar Budiman Djoko Prayogi Andri Hermawan
Promotion	: Nova Sardjono Yanto Sugi Danty Sugeha Ikhsan Aishan Arie Ardiansyah

	Romadhana Dian
	Yazrul Arief
	Ahmad Riyadi
	Anggarexa Wardhana
	Fikri
	Agung Haryanto
	Izul Panjaitan
	Dwi Priyatno
Music Label	: Dallas Sinaga
	Yosi
	Bhayu Raharja
	Ryna Sukma Dewi
Sponsorship	: Imran Husnayan
	Mala Shinta
Artwork Poster Design	: EndOneStuff & Graphz

DIRECTING TEAM

Director Assistant	: Gadis Fajriani
	Hadrah Daeng Ratu
	Joko Santoso
Script Continuity	: Leily Anggraini
Script Continuity Assistant	: Berlian
Clapper	: Berlian
Talent Coordinator	: Ditya Mbem
	Rezza Anyun
Storyboard Artist	: Dimas Dimbo

CAMERA TEAM

Camera Operator	: Arie
Camera Assistant 1	: Gompal
Camera Assistant 2	: Rama
Camera Assistant 3	: Ossy
Camera Guard	: Ali
Camera Boy	: Adi
Lightingman	: Qiroy
	Baim
	Faris
	Osi
	Reza
Lighting Guard	: Sulis
Genset Operator	: Pak Timin
Grip & Dolly Panther	: Abbas
Jimmy Jib Operator	: Gatot
\	Awang
	Yusuf

SOUND TEAM

Sound Assistant	: Tablo
	Adit
	Masno
	Nanda

ART TEAM

Art Director Assistant	: James Fernando Laure
Props Master	: Maria Asih
Property	: Wihana Jankkers Erlangga

Victoria Anastasia Mety

Danang KC

Eka Chan

Indra Gembonx

Doddy Delapan

Fachriza Jayadimansyah

Sahny Pratama

Bang Samad

Bang Blung

Jani

MAKE UP & WARDROBE TEAM

Make Up Assistant : Anel

Aldi

Wardobe Asisstant : Yanti Uni

Susi Salsian

Mahdy

BEHIND THE SCENE TEAM

Behind The Scene : Adythia Utama

Photographer Assistant : Erland Herlambang

DRIVER TEAM

Driver : Tamtam , Ripto , Ari , Agus , Emra , Rudi , Gunawan , Ramli , Hilman , Nurcholis , Adhie , Bonet , Oni , Apoey , Muen, Rende , Tamsil , Santoso , Vicky , Taryono , Slamet , Agus

POST PRODUCTION TEAM

Post Production Assistant	: Setiawan
Editor Assistant	: Nicky Adrian Adit Umbara
Sound Post Facilities	: Crossfade
Supervisor Sound Editor	: Khikmawan Santosa
Dialog Editor	: Khikmawan Santosa Wahyu Tri Purnomo
Sound Fx Editor	: Janet Sri Santoso M. Ikhsan Sungkar Adhitya S.P Indra
ADR Mixer	: Jonet Sri Untoro
Foley Mixer	: Moh. Zaki
Foley Artist	: Joko Prawoto
Re – recording Mixer	: Khikmawan Santosa
Coordinator Sound Post	: Diaz Vierdi Erwin

MUSIC SCORING TEAM

Studio Palu & Bat Cave	: Indra Qadarsih Dedi Kalis
------------------------	--------------------------------

2D GRAPHIC TEAM

2D Graphic	: Muzakir Ginanjar Reza Mohamad Iqbal Satriadin Kordan
2D Graphic Opening Title	: Indrakusumah

3D GRAPHIC TEAM

3D Graphic	: Nino Jung
------------	----------------

	Jodie . P Panudju
	Berto . L T obing
	Dinda Djaja
	Rendra Ridwan
Online Studio	: One Tone Studio
Executive producer	: Risna Andriany
Head Compositor	: Pawansanjaya
Compositor	: Nicky Christian
	Didik Juwandi Aswar
	Fransiscus Xaverius
Manajemen File	: Gilber Garda Prakarsa
Rolascoper	: Agung Priatna
	Juli Majuli
	Mumu
<u>3Di POST</u>	
Producer	: Debby
	Iraf Gustantiano
Colorist	: Kamal Ghani
	Handoyo
Rolascoping	: Andhika Karangga
	Indra Saputra
	Nurdiansyah
	Agil Faisal
MCR	: Ipunk Sae
	Dodoy Scorus
Equipment Facilities	: PT. Cinerent

Offline Editing	: AD Post – Jakarta
Online Editing	: One Tone – Jakarta 3Di Post – Jakarta
Sound Pre – Mixing	: Crossafade – Jakarta
Sound Mixing	: Technicolor – Bangkok
Kinetransfer	: Technicolor – Bangkok

4.2 Hasil Penelitian

Hasil penelitian yang ditemukan pada penelitian ini berasal dari wawancara kepada narasumber terkait dan meneliti visualisasi gambar dan kamera film terkait. Wawancara dilakukan kepada 2 orang narasumber dalam waktu yang berbeda, yaitu Anggy Umbara selaku Sutradara dan Dicky R Malland selaku *Director Of Photograph* dalam film tersebut yang dalam penelitian ini sebagai wawancara mendalam tepatnya pada tanggal 19 Oktober 2014 dan 22 Oktober 2014. Hal ini disesuaikan dengan ketersediaan waktu narasumber dan peneliti. Sedangkan meneliti elemen – elemen dalam visualisasi gambar dan kamera yang ada dalam film terkait dilakukan sebelum wawancara kepada narasumber. Penulis berharap dengan melakukan pengamatan terlebih dahulu terhadap visualisasi gambar dan kamera yang ada pada film terkait, dapat memperdalam bahasan saat wawancara dengan narasumber.

4.2.1 Visualisasi Gambar

Dalam sebuah film, visualisasi sangatlah penting, karena dalam film, visualisasi mampu membuat seseorang “membayangkan” tujuan dengan jelas dan detail dalam sebuah scene di film tersebut, tujuan yang jelas akan memotivasi seseorang untuk

membayangkan seolah olah apa yang kita tonton itu benar – benar terjadi, sehingga pikiran dan perasaan kita ikut hanyut dalam cerita film tersebut, atau seperti mimpi yang kita alami ketika tidur, seolah – olah cerita dan kejadian tersebut menjadi nyata yang terjadi didalam kehidupan kita.

Dalam hal ini mamacake menampilkan visual gambar yang berbeda dari film film lainnya. Film yang bergenre drama komedi ini menceritakan film tentang sebuah pencarian hidup, apa fungsi hidup kita dan apa tujuan pencarian hidup kita.

Menurut sutradara film mamacake anggy umbara film ini merupakan drama komedi yang idenya didapat dari kehidupan dan apa yang dilihat dari sekeliling Anggy Umbara :

“Mamacake ini sih sebenarnya sebuah drama komedi, dan syarat memang dengan konten religi, dengan sebuah makna kehidupan yang gue visualisasikan, Mulai dari coloring, angka2 jam di film itu sama pergerakan gambar gue coba masukin makna – makna ke film itu, kalo untuk ide sendiri itu dari sekeliling atau refleksi ngeliat sekeliling hidup gue, dan gue tulis pada saat umur 36 tahun, itu sekitar 6 tahun yang lalu ide cerita ini gue tulis. Dan pada saat itu memang pencarian hidup dari downfident to adult dari remaja ke dewasa dan itu yang namanya pencarian.”¹

Dalam hal ini Anggy umbara memang mencoba untuk memvisualisasikan sebuah gambar di film tersebut dengan makna – makna yang tersimpan pada adegan dan schene film mamacake.

¹Wawancara dengan Sutradara Film Mama Cake, Anggy Umbara, 22 Oktober 2014.

4.2.2 Pergerakan Kamera (Camera Movement)

Media televisi dan film merupakan media bergerak, media close up dan media ekspresi, maka pergerakan (*Movement*) merupakan faktor penting dalam sebuah tampilan gambar di layar. Pergerakan gambar dilayar bisa dihasilkan oleh pergerakan kamera, dan pergerakan obyek serta pergerakan bersama obyek antara kamera dengan obyek.

Kamera merupakan alat untuk merekam gambar yang bisa kita gerakan sedemikian rupa sehingga obyek yang diam bisa terlihat bergerak(move). Seperti yang kita ketahui, pergerakan kamera sangatlah penting dalam pembuatan sebuah film, dan pergerakan sebuah kamera dilakukan oleh seorang DOP atau operator kamera yang berkerja dalam sebuah film tersebut, peran mereka sangatlah penting dalam pergerakan dan pengambilan sebuah gambar dalam sebuah film, berikut penututan Anggy Umbara sebagai sutradara film Mamacake tersebut :

*“DOP dalam film mamacake Penting banget, karena dia yang melukis gambar dengan kamera, karena DOP nya sendiri orang nya lumayan kritis soal film, dan itu yang gak gua dapet dari DOP lain nya. Kadang klo dicky (DOP) suka ikut reading, kalo acting ga bagus dia pasti bilang ga bagus. Padahal itu bukan tugas dia. Lumyan kritis nya itu yang gua dapet dri dia. Dia yang ngatur semua framing di kamera, ada yang ga enak saat bloking pasti dia akan langsung bilang, karena dia adalah mata nya film”.*²

Dan pernyataan Anggy umbara ditambah oleh seorang DOP Dicky R Maland film Mamacake tersebut :

“DOP disini penting banget, karena proses awalnya tuh balik lagi, semuanya akan menjadi mata rantai. liat dulu dari naskah banyak menggunakan rote

²Wawancara dengan Sutradara Film Mama Cake, Anggy Umbara, 22 Oktober 2014.

movie dan banyak menggunakan handheld, dan yang paling utama adalah tergantung konsep dari directornya, dan dia minta seperti split screen, kamera terbalik, jadi kita harus tau persiapannya dari awal, harus tau adegannya seperti apa sebelum eksekusi, per schenya kita harus sudah tau, dan ketika dilapangan director hanya tinggal duduk saja jadi yang berperan dalam ini astrada dan DOP. dop urusan gambar dan astrada urusan pemain.”³

Dari kedua pernyataan tersebut, tugas Dop memang sangat penting dalam sebuah pembuatan film, karena DOP merupakan sebuah mata dari sebuah film, dalam pengambilan gambar di film mamacake ini Dicky R Maland (DOP), harus melihat naskah terlebih dahulu sebelum eksekusi, dan yang paling utama tergantung dari konsep sutradaranya.

Seperti yang kita ketahui DOP memiliki peran penting dalam pembuatan sebuah film, karena DOP merupakan orang yang melukis gambar dengan kamera, dop berhak menentukan shot shot yang dilakukan selama proses shooting, namun harus dengan persetujuan sutradara, berikut pernyataan dari DOP film mamamacake :

“pada akhirnya itu harus, kita harus selalu mengajukan konsep konsep, oke kita ada adegan schene A misalnya, adegannya seperti ini, kita ambil angle seperti ini ya, jika director suka okee,, basicnya itu harus ada persetujuan director, karena hasil akhirnya pun dari director juga, kita hanya bisa sebatas sampai maksimal mengajukan, tapi harus semua dengan alasan, kenapa harus kita angle low misalnya”⁴

Pada akhirnya hasil akhir penentuan shot ditentukan oleh sutradara, anggy umbara yang mengatakan :

“ya semua soal divisi dari kreatif soal framing dan aktris dialog harus dengan persetujuan dengan director, tapi disini gue selalu berusaha untuk membuat Cuma 50% ketemu ditengah gitu, jangan semuanya gue yang ngatur semuanya jadi robot gitu. Ya percuma dengan adanya namanya director op

³Wawancara dengan Director Of Photograph Mama Cake, Dicky R Maland, 19 Oktober 2014.

⁴Wawancara dengan Director Of Photograph Mama Cake, Dicky R Maland, 19 Oktober 2014.

*photograph dan art director mereka berhak untuk mengisi masukan mereka, karena nama mereka kan yang akan keluar di CT, kalo gue oke kalo misalkan gue engga ya engga, gue kasih masukan yang lebih baik lagi nanti.*⁵

Dari kedua pernyataan tersebut, terlihat bahwa penentuan pengambilan gambar dalam sebuah film, tidak hanya keputusan sepihak dari DOP, melainkan ada turut campur sutradara film tersebut. Dan memang konsep konsep dari masing divisi seperti DOP dan Art director pada akhirnya harus dengan persetujuan director, Akan tetapi sutradara film mamacake Anggy Umbara, selalu berusaha untuk menentukan sebuah konsep, tidak hanya dari idenya sendiri, Anggy selalu menerima masukan dari DOP film mamcake, menurutnya mereka berhak untuk mengisi masukan – masukan, karena nama – nama merekalah yang akan tampil di credit tittle.

Di Film ini, mamacake mempunyai sebuah konsep yang unik dan berbeda dibanding dengan film – film Indonesia lainnya, mulai dari visualisasi gambar yang kita bahas serta pergerakan sebuah gambar (*camera movement*) yang berbeda dan mempunyai sebuah makna yang tersimpan dalam sebuah schene/ adegan dalam film tersebut :

1. Pada adegan ketika Rakha, Willy dan Rio sedang berada di rumah Lolly, pacar Willy. Situasinya sehabis pesta ulang tahun Lolly. Rakha, Willy, Rio dan Lolly duduk berbincang di ruang tamu rumah Lolly. Dengan kondisi keempatnya sama – sama saling beradu dialog dan berdebat, yang dalam dialog tersebut, masing – masing karakter mempunyai masalah pribadi.

⁵Wawancara dengan Sutradara Film Mama Cake, Anggy Umbara, 22 Oktober 2014.



Gambar – Rio menceritakan masalahnya dengan Loly



Gambar – Adegan Rakha menceritakan Keluh Kesahnya

Di dalam adegan tersebut, pergerakan kamera (*camera movement*) bergerak 360° mengelilingi semua pemain yang berada dalam ruang ketika sedang berdialog yang menceritakan masalah masalah dalam kehidupannya, dalam teknik pergerakan kamera ini, hampir semua film di Indonesia tidak pernah menggunakan teknik pergerakan tersebut, teknik ini merupakan konsep pergerakan kamera yang ingin meletakkan sebuah makna dalam pergerakan kamera tersebut, berikut penuturan DOP Dicky R Maland :

“ini merupakan sebuah experimentasi sebuah shot, kalo misalkan dalam segi shot, pergerakan ini tuh untuk menunjukkan emosi dalam suatu ruangan dalam adegan tersebut, karena adegan tersebut adegan yang santai, tapi dalam ceritanya masing masing orang tidak punya kepastian hidup, raka, willy, rio, dan Lolly, masing – masing mempunyai masalah, dan camera berputar 360 derajat itu untuk menunjukkan bahwa segala sesuatu didunia ini selalu berputar dan tidak pasti , walaupun selalu berputar kejadian yang ada didalam itu tidak ada kepastian , dan memutar itu gerakannya pun berpindah pindah untuk menunjukkan bahwa dalam kehidupan itu dinamis, tidak pasti dan kejadian alam itu pasti seperti bumi selalu pasti kan berputar.”⁶

Hal ini juga didukung oleh pernyataan Sutradara film Mamacake Anggy

Umbara yang mengatakan bahwa :

“Adegan ini merupakan pembicaraan antara internal mereka, job-job internal mereka , dan problem-problem internal mereka, seperti rakka yang selalu di prees sama bapaknya, dengan anak yang semata wayangnya dan willy dengan lifestylenya, dan mereka itu dalam suatu lingkaran (circle) , dan secara simbolis itu circle mereka.”⁷

Dari kedua pernyataan tersebut, dapat dikatakan bahwa adegan tersebut mempunyai teknik eksperimentasi Shot yang didalamnya mempunyai makna makna yang tersimpan dengan penggunaan teknik tersebut, teknik circle shot yang dikatakan Anggy ini juga digunakan untuk menunjukkan emosi serta makna secara simbolis dalam sebuah adegan kamera berputar 360” yang mengelilingi mereka.

Dalam pergerakan kamera (*camera movement*) juga diperlukan alat – penunjang pada saat pergerakan kamera memutar 360” mengelilingi pemain.

⁶Wawancara dengan Director Of Photograph Mama Cake, Dicky R Maland, 19 Oktober 2014.

⁷Wawancara dengan Sutradara Film Mama Cake, Anggy Umbara, 22 Oktober 2014.



Gambar – Behind The Scene pergerakan kamera mengelilingi pemain

Dalam pergerakan kamera ini, DOP film mamacake Dicky R Maland mengatakan bahwa :

“Adegan pada schene kamera memutar merupakan experimental shot yang dipakai seperti dolly, roll track, jimmy jib , nah dan kembali pada masa dulu yang memungkinkan untuk kamera 360 derajat itu kan , misalnya steadycam, tapi steadycam tidak bisa menggunakan kamera yang zoom dan static, tapi jika kita memakai roll track kita bisa mengubah zoom dan 2 orang kamera bisa berbarengan untuk ikut .”⁸

Sehubungan dengan pernyataan diatas, DOP film mamacake mencoba untuk menggunakan roll track untuk mendapatkan gambar yang lebih staitic dan lebih rapih dalam pergerakan sebuah gambar, Dicky mencoba untuk mengubah zoom in dan zoomout dengan menggunakan roll track, serta menggunakan 2 kamera berbarengan untuk ikut di roll track agar mendapatkan materi gambar yang lebih dan kaya.

Selain pada schene dirumah lolly, teknik yang menggunakan pergerakan kamera 360” adalah pada salah satu scene rio yang berada di sawah.

⁸Wawancara dengan Director Of Photograph Mama Cake, Dicky R Maland, 19 Oktober 2014.



Gambar – adegan Rio berlari di sawah

Pergerakan kamera dalam adegan ini merupakan pergerakan kamera yang memutar dari atas kebawah membuat gambar pada salah satu scene ini berbeda dengan film lainnya, sang sutradara Anggy Umbara, tetap memasukan makna atau simbol simbol dalam pergerakan adegan kamera ini , seperti yang dikatakan Anggy Umbara berikut ini :

“Itu kan kalo secara simbolis dalam adegan Rio yang berada di atas padang rumput kamera terbalik dan naik keatas dan kebawah itu melambangkan kita sebagai manusia bisa diatas bisa dibawah, itu kan adegan ketika mereka bertiga sehabis mempunyai masalah, dari hal yang biasa menjadi sesuatu yang beda dari kehidupannya, dan Rio disitu terlalu ikut sama gravitasi bumi dan duniawi, kan ada tuh teori Darwin yang selalu ingin lepas, lepas dari gravitasi bumi.”⁹

Pesan-pesan yang terkandung dalam sebuah film biasanya disampaikan secara berbeda-beda oleh si pembuat film. Untuk film ini sendiri, Anggy Umbara memberikan pesan-pesan tersirat yang ia berikan dalam setiap visual yang ia gambarkan. Hal ini terlihat pada experimental shot yang ia lakukan

⁹Wawancara dengan Sutradara Film Mama Cake, Anggy Umbara, 22 Oktober 2014.

pada salah satu scene di film Mama Cake ini. Dicky R. Maland mengatakan bahwa :

“sebenarnya ada 2 hal yaitu experimental shot dan yang kedua memang ada filosofinya dan anggi banyak menggunakan unsur unsur sublime, dan filosofi unsur2 tersembunyi, dan sebenarnya dalam sebuah shot terdapat pesan2 tersembunyi. Seperti terbalik sendiri menunjukkan bahwa manusia bisa upside down dalam keadaan dibawah dan dalam keadaan diatas. dan memang uniknya seseorang director ini dia selalu mencoba hal hal baru dan berani mencoba dan berexpremen serta menampilkannya.”¹⁰

Hal ini menunjukkan bahwa tujuan penggunaan pergerakan kamera dengan teknik memutar 360 derajat ini memiliki maksud dan tujuan untuk menggambarkan suatu hal, yaitu melambangkan kehidupan manusia yang sewaktu-waktu bisa berada di atas dan sewaktu-waktu bisa berada di bawah. Dapat dilihat bahwa Anggy Umbara selalu mengaitkan setiap pengambilan gambar yang ia lakukan dengan isi cerita dari film itu sendiri. Meskipun sesuatu informasi yang tersirat, namun memiliki makna mendalam yang sesuai dengan pesan yang ingin beliau sampaikan di film ini.

4.2.3 Experimental Shot

Dengan semakin berkembangnya pengetahuan dan kreatifitas para pembuat film, maka dilakukan pengembangan-pengembangan terhadap pengambilan gambar yang dilakukan. Sehingga, munculah istilah experimental Shot. Experimental shot sendiri sering diartikan sebaga bentuk pengambilan gambar yang diambil secara eksperimen. Jadi, penata kamera bebas

¹⁰Wawancara dengan Director Of Photograph Mama Cake, Dicky R Maland, 19 Oktober 2014.

mengeksplor tampilan setiap gambar yang dilakukan agar terlihat lebih menarik dan tampil beda dari sebelumnya.

“Ya kalo menurut gue shot sih, experimental shot, bagaimana kita melakukan eksperimen terhadap setiap yang gue ambil, sebenarnya itu sebagian kebebasan dari berekspresi juga, jadi mau diambil digaya seperti apa tergantung dari taste kita sebagai pembuatan film, tapi gak bisa asal2an juga, harus ngerti ekestetikanya juga, baiknya giiimana, kalo gue sih di fim ini setiap eksperimentasi shot yang di ambilgua coba masukin makna dan simbolis dalam adegan tersebut.”¹¹

Pernyataan diatas didukung oleh DOP yang menjelaskan kebebasan berkspresi dalam pengambilang sebuah shot :

bisa bikin orang yang nonton bertanya – tanya cara ngambil shotnya kaya gimana.”¹²

Dari pernyataan kedua narasumber menggambarkan bahwa, experimental shot berbicara mengenai bagaimana pembuat film mampu memperlihatkan kreativitasnya dalam menampilkan visual yang menarik. Kaarena seni dalam pembuatan film adalah tentang bagaimana kebebasan berksperimen dapat diaplikasikan dalam sebuah karya.

Kemudian anggy umbara memberikan sebuah istilah baru dalam eksperimental shot yang iya gunakan, yaitu circle shot, circle shot ini tampak terlihat dalam beberpa schene di film mamacake:

“Dibeberapa schene gua coba bereksperimen dengan gerakan shot memutar 360” yang gua sebut circle shot, gue sih gatau istilah itu ada apa engga didalam teori, tapi gue sama temen2 nyebutnya circle shot.”¹³

¹¹Wawancara dengan Sutradara Film Mama Cake, Anggy Umbara, 22 Oktober 2014.

¹²Wawancara dengan Director Of Photograph Mama Cake, Dicky R Maland, 19 Oktober 2014.

¹³Wawancara dengan Sutradara Film Mama Cake, Anggy Umbara, 22 Oktober 2014.

Pernyataan ini didukung oleh DOP film *mamacake* Dicky R Malland :

“Kalo istilah circle shot sih, itu istilah sendiri pas ketika kita sedang rapat pra produksi,”¹⁴

Jadi penggunaan istilah circle itu merupakan suatu istilah yang dibuat sendiri oleh sutradara dan DOP sebagai bentuk dari eksperimental shot, seperti yang dituturkan oleh Anggy Umbara berikut ini :

“jadi gue bikin konsep circle shot ini kedalam adegan tersebut dan pada adegan ini juga merupakan introducing karakter di film mamacake. dan juga circle shot tersebut, bisa nunjukkan emosi dalam setiap karakter tersebut, kan di adegan itu masing2 punya masalah sendiri”¹⁵

Menurut penjabaran yang diberikan oleh Anggy Umbara circle shot disini berfungsi sebagai pengenalan karakter dalam film *mamacake*, dimana dalam shot tersebut, dapat menunjukkan emosi setiap tokoh yang mempunyai masalah dalam film ini.

Sebenarnya circle shot tidak ada di buku panduan atau di buku teori sinematografi, tetapi dengan berkembangnya jaman dan teknologi, maka tumbuhlah teknik teknik baru pada saat ini.

4.3 Pembahasan

Sesuai dengan penelitian di atas, peneliti akan membahas hasil penelitian berupa data yang di peroleh dari hasil wawancara dengan beberapa narasumber serta berdasarkan pengamatan peneliti terhadap film *Mamacake*, khusus nya pada

¹⁴ibid

¹⁵Wawancara dengan Sutradara Film *Mama Cake*, Anggy Umbara, 22 Oktober 2014

visual dan teknik pengambilan gambar. Dengan membandingkan terhadap teori – teori yang ada, sehingga dapat menjawab semua permasalahan dalam penelitian ini. Sesuai dengan judul penelitian, yaitu visualisasi dan teknik kamera dalam sinematografi film Mamacake, maka peneliti akan mendeskripsikan lebih lanjut bagaimana visualisasi dan teknik kamera dalam film Mamacake serta alasan menggunakan teknik tersebut.

Dalam hal ini, peneliti menilai pengambilan sebuah gambar, menjadi salah satu bagian yang sangat penting di dalam pembuatan sebuah film. Visualisasi yang di ciptakan harus dipikirkan jauh sebelum proses produksi berlangsung, yaitu biasa di sebut dengan tahap pra produksi. Bagus atau tidak nya visual salah satu nya bisa di tentukan oleh DOP yang menentukan konsep dan pengambilan sebuah gambar .

Visualisasi di film mamacake memang penuh dengan eksperimen – eksperimen seperti warna dalam film tersebut, visualisasi split screen pada adegan tertentu, serta pergerakan kamera yang memang jarang dipakai pada film – film di Indonesia, hal tersebut bukan tanpa alasan, dalam visualisasi ini anggy mencoba untuk meletakkan sebuah makna dan simbol – simbol tertentu pada setiap adegan dengan visualis gambar pada film Mamacake, .makna – makna yang syarat dengan ajaran ajaran agama islam tersebut, merupakan konsep anggy seroang suradara di film mamacake ini, anggy sendiri merupakan salah satu personil band metal Purgatory yang dalam lagunya syarat dengan ajaran ajaran islam sebagai dakwah dalam aliran metal tersebut.

Dari segi genre, film *Mama Cake* ini disebut dengan genre drama komedi pop urban yang syarat dengan konten religi . Penamaan format pop urban dalam film *Mama Cake* merupakan hasil dari pemikiran si pembuat film, yaitu Anggy Umbara. Diambil dari kata *pop* yang berarti *populer* dan urban yang berarti perkotaan. Yang dimaksudkan bahwa film ini berisi tentang kehidupan di perkotaan pada zaman sekarang ini yang sudah banyak dipengaruhi oleh masuknya budaya *populer*.

Penamaan format *genre* pada sebuah film, ternyata merupakan hal yang *fluktuatif*. Bisa menjadi sesuatu hal yang ada ataupun tidak ada. Namun, pada dasarnya *genre* hanyalah bentuk dari identitas atau penamaan format saja untuk sebuah film. Yang tentunya si pembuat film bebas memberikan identitas apapun kepada film yang dibuatnya.

Teknik *experimental shot* kamera berputar 360” merupakan konsep sang Sutradara dan DOP untuk meletakkan makna dan simbol kedalam shot tersebut, konsep *circle shot* yang dikatan sutradara merupakan istilah dari sutradara sebagai bentuk dalam *experimental shot*.

Teknik *experimental shot* ini menggunakan teknologi alat yang canggih sehingga dalam pengambilan shot ini, gambar bergerak secara dinamis dan teratur, alat pendukung seperti *dolly track* dan *crane jib* merupakan alat pendukung dalam pergerakan teknik dalam pergerakan kamera tersebut.

DOP sendiri menggunakan jenis kamera yang tidak biasa dipakai dalam pembuatan film layar lebar, Dengan kemajuan tehknologi yang semakin pesat pada

zaman sekarang, DOP menggunakan kamera DSLR (*Digital Single Lens Reflect*) yang biasa digunakan untuk kebutuhan Photo, namun seiring perkembangan tehknologi kamera DSLR dilengkapi dengan perekam video yang kualitas gambarnya bisa menyaingi kamera video seperti Red Cam, Alexa, dan Panasonic yang biasa digunakan dalam pembuatan film – film layar lebar. Penggunaan jenis kamera ini sangat mengefisiensikan

Dari hal - hal yang sudah dijabarkan diatas, berikut ini adalah alat pendukung yang membantu terciptanya visualiasi dalam pergerakan kamera tersebut, diantaranya adalah :

1. DSLR (*Digital Sinle Lens Reflex*) Canon 5D Mark II
2. Dolly Track
3. Crane Jib

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

1.1 Kesimpulan

Kesimpulan yang didapat dari hasil penelitian mengenai visualisasi dan pergerakan kamera dalam sinematografi film *mamacake*, antara lain adalah :

1. Visualisasi dalam film *mamacake* menggunakan konsep pop urban yang dimasukan dalam genre film komedi bernuansa religi, dalam penentuan warna Anggy Umbara sengaja merubah tampilan warna yang tidak biasa untuk memasukan unsur – unsur simbolis yang bermakna religi.
2. Pergerakan kamera (*Camera Movement*) yang terdapat dalam film *mamacake* merupakan teknik *experimental shot* , teknik *experimental shot* merupakan istilah baru yang dikatan anggy umbara dan DOP film *mamacake* yang didalamnya terdapat *circleshot*, teknik ini digunakan untuk menyesuaikan sebuah adegan yang didalamnya terdapat sebuah unsur usur simbolis dan makna, dimana sang DOP dan Sutradara mencoba untuk memasukannya kedalam shot tersebut.

1.2 Saran

Dalam penelitian ini digambarkan beberapa saran baik dalam segi akademis maupun praktis, yaitu :

5.2.1 Saran Akademis

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi motivasi untuk penelitian selanjutnya dalam hal meneliti teknik Visualisasi dan pengambilan

gambar dalam pergerakan sebuah kamera baru yang bermunculan serta alasan dari penggunaan teknik – teknik tersebut.

5.2.2 Saran Praktis

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, adapun saran praktis yang dapat diberikan kepada sutrada dan DOP Film Mamacake adalah lebih mengeksplor kualitas pengambilan gambar dengan ciri khas yang menarik agar dapat memberikan tampilan – tampilan visual yang *lebih menarik* untuk film – film yang akan diproduksi selanjutnya. Dengan gaya pengambilan gambar seperti dalam Film ini, DOP telah memiliki karakter. Namun, jangan hanya menggunakan teknik yang itu – itu saja, mencoba untuk lebih berinovasi tetapi tidak menghilangkan ciri khas dari gaya pengambilan dari DOP. Untuk visualisasi dalam film mamacake sendiri sang sutrdara bisa menampilkan unsur simbolis dan makna dengan visualisasi yang lebih di mengerti oleh pentonton.

DAFTAR PUSTAKA

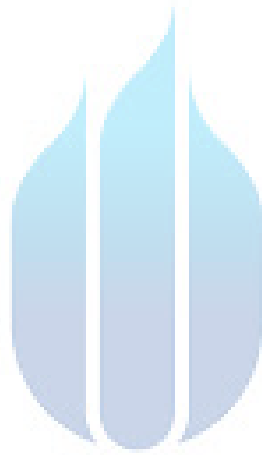
- Agee, Warren K., Philip H. Ault & Edwin Emery, *Introduction To Mass Communication*, New York: Longman, 2001
- Ardianto, Elvinaro, dkk, *Komunikasi Massa Suatu Pengantar Edisi Revisi*, Bandung: Simbiosis Rekatama Media, 2007.
- Bogdan, Robert & Steven J. Taylor, *Introduction to qualitative research methods: a phenomenological approach to the social sciences*, Wiley, 1975
- Budiharsono, Suyuti S. *Politik Komunikasi*. PT. Raja Grafindo : Jakarta. 2003.
- Dominick, Joseph R., *The Dynamics of Mass Communication*, New York: Random House, 2007.
- Edi S. Mulyanta, *Pengolahan Digital Image dengan Photoshop CS2*, Yogyakarta: ANDI, 2006
- FFTV IKJ dan KFT . *Job Description Pekerja Film*.: Jakarta: Nhalas, 2008.
- Gael Chandler. *Film Editing: Great Cuts Every Filmmaker and Movie Lover Must Know*. Michael Wiese Production. 2009.
- Isaac, S. & W.B. Michael, *Handbook in Research and Evaluation*, San Diego: Edits Publishers, 1981.
- Jerome Kirk & Marc L. Miller, *Reliability and Validity in Qualitative Research*, USA: A Sage University Paper, 1986.
- Kaufman, James C. and Dean Keith Simonton. *The Social Science of Cinema*. United States of America : Oxford University Press. 2014.
- Kriyantono, Rachmat, *Teknik Praktis Riset Komunikasi*, Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2006.
- Layna, Fischer, *Visualisasi Handbook 2005: Future Strategic*, 2005.
- Maxfield, F.N., *The Case Study*. *Educ. Res. Bull.* 9, 1930.
- Narbuko, Cholid & Abu Achmadi, *Metodologi Penelitian*, Jakarta: Bumi Aksara, 2008.
- Nawawi, Hadari, *Metode Penelitian Bidang Sosial*, Yogyakarta: Gadjah Mada University Press, 2007.

- Nazir , Moh., *Metode Penelitian*, Bogor: Ghalia Indonesia, 2005.
- Pawito, *Penelitian Komunikasi Kualitatif*, Yogyakarta: Lkis Yogyakarta, 2007.
- Pujiriyanto, *Desain Grafis Komputer (Teori Grafis Komputer)*, Yogyakarta: ANDI, 2005
- Rendra, W.S.. *Teater Indonesia: Konsep, Sejarah, Problema*. Dewan Kesenian Jakarta : Jakarta,. 1999.
- Rumondor, Alexander dan Henny, *Manajemen Media massa*, Pusat Penerbitan Universitas Terbuka, Jakarta, 2004.
- Sadjiman Ebdy Sanyoto, *Dasar-Dasar Tata rupa dan Desain*, Yogyakarta: Arti Bumi Intaran, 2005
- Semedhi, Bambang, *Sinematografi-videografi*, Ghalia Indonesia, Bogor, 2011
- Siagian , Gayus. *Menilai Film*. Dewan Kesenian Jakarta: Jakarta. 2006.
- Subyantoro, Arief & FX. Suwanto, *Metode & Teknik Penelitian Sosial*, Yogyakarta: ANDI, 2007.
- Sugianto. *Desain Rangkaian Elektronika dan Layout PCB dengan Protel 99 SE*. Jakarta : PT. Elex Media Komputindo. 2007
- Suryabrata, Sumadi, *Metode Penelitian*, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2011.
- Tom Wolsky. *Final Express 4 Editing Workshop*. Taylor & Francis. 2008.
- Uchjana, Onong Effendy, *Dimensi – Dimensi Komunikasi*, Bandung: Alumni, 1981.
- Umar, Husein, *Metode Riset Bisnis*, Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama, 2002.
- Umbara Diki, *How to become a cameraman*, interprebook, Jakarta, 2010
- Wahana Komputer, *ShortCourse: Desain Grafis dengan CorelDRAW X4*, Yogyakarta: ANDI, 2009
- Wirania Swasty, *A-Z Warna Interior Rumah Tinggal*, Bandung: Griya Kreasi, 2010
- Yoga, *Desain Kreatif dengan Adobe Photoshop CS*, Jakarta: PT. Elex Media Komputindo, 2004

Sumber Lain :

Alit Bagus Ariyadi. (2012, 11 September). Mama Cake: Kisah Sederhana dengan Beragam Makna. *Cinema 21 [online]*. Diakses pada tanggal 11 September 2012 dari <http://www.21cineplex.com/review/mama-cake-kisah-sederhana-dengan-beragam-makna,2743.htm>

Fauzy Alfa Lasany. (2012, Desember). SOP Kamera Video Profesional. *Blog Inspirazione*. Diakses pada Desember 2012 dari <http://Fauzyfaldasany.blogspot.com/2011/12/sop-kamera-video-profesional.html>



UNIVERSITAS
MERCU BUANA

Draft Wawancara Sutradara Film Mamacake – Anggy Umbara

Selasa, 28 Oktober 2014 at Falcon Pictures, Duren Tiga, Jakarta Selatan.

Film ini tentang apa?

Dalam film Mamacake ini gw menceritakan sebuah film tentang sebuah pencarian tujuan hidup, fungsi dan pencarian hidup kita..

Genre apa? Ide didapat dari mana?

Drama komedi, dan syarat memang dengan konten religi, untuk ide sendiri dari sekeliling, atau refleksi ngeliat sekeliling hidup gue dan gue tulis pada saat umur 36 tahun, dan itu sekitar 6 tahun yang lalu ide cerita ini gue tulis. Dan pada saat itu memang pencarian hidup dari confident to adult dari remaja ke dewasa dan itu yang namanya pencarian. Dan pencarian hidup itu apa.

Alasan dan tujuan membuat film ini apa?

Alasan gue supaya hidup gue mempunyai manfaat, berguna untuk yang nonton, ujungnya ke gue sendiri.

Seberapa penting peran DOP dalam film ini?

Penting banget, karena dia yang melukis gambar dengan kamera, karena DOP nyasendiri orang nyalumayan kritis soal film, dan itu yang gak didapat dari DOP lain nya. Kadang klodicky (DOP) suka ikut reading, kalo acting gabagus diapastibilang bagus. Padahal itu bukan tugas dia. Lumayan kritisnya itu yang didapat dari dia. Dia yang ngatur semua framing di kamera, ada yang ga enak saat bloking pasti dia akan langsung bilang, karena dia adalah matanya film.

Produksiberapa lama?

Untuk produksi sendiri kurang lebih itu Shootingnya sampai 33 hari pada tahun 2011, harusnya 25 hari lalau over sampe 25 hari

Kelebihan film iniapa?

Kelebihan dalam film gue sendiri ini mungkin beda aja dari film2 yang lain, kontenya religi tetapi tampilannya engga terlalu religius banget, tampilannya nge pop lah, tapi konten nya banyak menyirat makna makna spiritual,

Teknikapaaja yang dipakaidalam film ini?alasanyaapa?

Teknik penyutradaraan jalanan sih kayanya, itu film pertama gue dan gue ngedirect dan penyutadaraanya sekena gue aja jadi gak pake teori teori yang ada, dan gue juga gak pernah kuliah, dan biasanya sih gue untuk penyutadaraan sendiri mengikuti insting, untuk shot ono pakai insting apa. Jadi apa yang gue lihat dari sekeliling gue tirma dan gue serap.

Siapa yang menentukankonsep?alasan?

Yang menentukan konsep sih dari gue sendiri dan dari kreatif, untuk alasanya sendiri gue pengen beda aja dengan film lain, dengan ciri khas gue, karna kalo gue bikin video klip dan bikin iklan selalu di twist premiere colurnya RGB nya itu selalu di swing ke yang lain. Untuk lebih artistik lagi dan yang kedua mencoba menaruh sisi sisi simbolik , seperti daun itu kenapa warnanya biru, karena biru itu melambangkan ilmu, semoga di film ini banyak tersirat lah ilmunya kemana mana , dan dari baju sang main talent warna merah, karena merah itu maksudnya berani,

berani dalam hal menyatakan ideologinya dan prinsip2nya si rakka, sesuai dengan karakternya

Kenapa dalam salah satu schene memakai pergerakan kamera dengan 360derajat

Ini merupakan sebuah experimentasi sebuah shot Ya itu kan pembicaraan antara internal mereka, job2 internal mereka, dan problem2 internal mereka, seperti rakka yang selalu di prees sama bapaknya, dengan anak yang semata wayangnya dan willy dengan lifestylenya, dan mereka itu dalam suatu circle, dan secara simbolis itu circle mereka, dan ini juga merupakan introducing karakter.

Untuk pergerakan gambar terbalik dalam adegan schene di padang rumput

Itu kan kalo secara simbolis dalam adegan rio yang berada di atas padang rumput kamera terbalik dan naik keatas dan kebawah itu melambangkan kita terlalu ikut sama gravitasi bumi dan duniawi, kan ada tuh teori darwin yang selalu ingin lepas, lepas dari grafitasi bumi.

Tehknik apa sih yang dipakai ?

Ya kalo menurut gue shot sih, experimental shot, bagaimana kita melakukan eksperimen terhadap setiap yang gue ambil, sebenarnya itu sebagian kebebasan dari berekspres ijuga, jadi mau diambil digaya seperti apa tergantung dari taste kitasebagaipembuatan film, tapi gak bisa asal2an juga, harus ngerti estetikanya juga, baiknya gimana, kalo guesih di feminis etiapeksperimentasi shot yang di ambil guacobamasukin maknadansimbolis dalam adegan tersebut. Gue emang sukaber

ksperimen, setiap kali gue ngambil shot, gw ga maun gambil shot yang gitu2 aja kaya sinetron, karena gue berfikir menariknya sebuah film itu bukan tentang isi ceritanya, walaupun isiceritaituemangpenting, tapijugagimanatampilanvisualnya, apalagimakinkerem. Dibeberapa aschenegua coba bereksperimen dengan gerakan shot memutar 360” yang guasebut circle shot, gue sih gatau istilah ituada apa engga didalam teori, tapiguesama temen2 nyebutnya circle shot

Kesulitan dalam film ini apa?

Kalo sebagai sutradaras ih ga sulit, tapi yang sulit itu team productionnya, jadi tim produksinya belum biasa jadi banyak judgement dan banyak terjadi bentrokan antara satu sama lain, dan faktor cuaca juga mempengaruhi juga , dan akhirnya mood kita jadi jelek.. makannya suasana itu tidak boleh mengkompromi suatu keadaan, karena bisa ngaruh ke film, jadi director itu kreatifnya itu bisa timbul karena ada emosi, ada rasa , dan director juga harus menaru rasa dan emosi kedalam film ini, susahnyasih gaboleh terpengaruh pada keadaan sekelilingnya.

Kelebihan teknik ini apa?

Secara tehknis sih , tehknik ini belum terlalu sering di explore di Indonesia gitu , dan dalam suatu sisi lain kita juga bisa memperkenalkan suatu sisi lain dari tehknik film ini, mulai dari pergerakan kameranya, graphic 3d nya , dari editingnya yang multiple split . dang juga mengenalkan gaya baru ke indonesia, walau sebenarnya sudah sering dipake juga diluar, namun di Indonesia jarang. Jujursayaorangnyatidak sukadengan film yang lambandalampenceritaanya, dari pattern caraberfikirsaya pun tidakbetahdengansegalasesuatu yang terlalu lama,

jadi harus dinamis. Kadang saya lagi mikir kesini tapi saya mikir kesana juga, makanya dibuat konsep split screen, jadi seperti multi tasking

Apakah Seorang DOP, Berhak untuk mengambil gambar tanpa sepengetahuan director ?

ya semua soal divisi dari kreatif soal framing dan aktris dialog harus dengan persetujuan dengan director , tapi disini gue selalu berusaha untuk membuat Cuma 50% ketemu ditengah gitu, jangan semuanya gue yang ngatur semuanya jadi robot gitu. Ya percuma dengan adanya namanya director op photograph dan art director mereka berhak untuk mengisi masukan mereka, karena nama mereka kan yang akan keluar di CT , kalo gue oke kalo misalkan gue engga ya engga, gue kasih masukan yang lebih baik lagi nanti.

Alat apa saja yang mendukung divisi kameraman?

Untuk shooting kemare sih kita pakenya DSLR kaya 5d 7d ada tiga kamera jadi buat master close up dan kamera lain juga ngambil close up detailnya, seperti tangannya, dan untuk aksesoris kameranya itu kaya jimmyjeep, steadycam, phanter, dan dolly. Go pro juga dipake untuk di ban di mluar mobil, di tempel gitu.

Pewarnaan dalam film seberapa pengaruhnya?

Banyak yang bilang sih banyak orang yang gak suka dengan pewarnaannya , karena mereka gak terbiasa jika melihat itu , gue memeberikan warna itu pengen buat beda aja, bahwa sebenarnya film indonesia itu gaharus wananya seperti sinteron , supaya lebih kaya akan gambar aja sih, selain dari nilai2 simboliknya..

Pernah denger enggak cerita kalau kita celupin jarikelingkitake air,

terusnetesdiujungnyacumasetetes. Nah, tetesanitulahilmum manusia, sedangkanilmu Allah itu luasseluassamudera. Samudera itu kan biru uaya, luastakterbatas, begitujugailmu Allah, tidakadabatasnya. Itulahsimbolisasi darikenapa film itu diberikankental dengan warnabiru

Gold angle dan scene yang mana yang menarik?

Yang paling memorable itu sih sebenarnya scene yang dimusholla yang ngejelasin tentang gerakan sholat, sampe masuk di media social seperti path, dan menurut gue itu merupakan suatu nilai plus juga, saat itu langsung nyess ..

dan simbolik dari angka yang ada di film tersebut angka jam angka rumah dan dan plat mobil semua ada makanyanya .. misalnya kan ngebahasa cinta gitu kan yaitu di rumahnya di blok 9 nomer 24 nah itu surat 9 ayat 24 surat at-taubah, dan dibaju fajar dengan kedatangannya yang tidak disangka2 ada angka jam 18:65 sedangkan menit jam hanya sampai 60 dan itu juga merupakan surat 18 ayat 65 yang menceritakan pertemuan dengan seorang hamba diantara hamba hamba kami. Dan pada saat meninggal. Kalo di detailin satu2 sih banyak, tapi semu harus berimbang, dari sisi simbolik yang ingin disampein. Dan secara tehknis juga dibutuhkan untuk kebutuhan gambar juga. Jad dua duanya harus seimbang, antara tehknis dan pesan juga harus seimbang. Gabisa kalo ada arti tapi secara tehknis ga ada kacau jadinya. Syariat dan hakikatnya harus jalan. Hakikatnya kan secara implisif dan syariatnya harus secara peraturan atau rules sinematografinya harus ada .

WawancaraDOP Film Mamacake – Dicky R Maland

Minggu, 19 Oktober 2014 at Falcon Pictures, Duren Tiga, Jakarta Selatan.

Apatugasdopdalam film ini?

Yang jelas sih tugas dop adalah seseorang yang bertanggung jawab terhadap gambar, dari segi framing, sisi, pengambilan gambar, dari segi setting lighting moodnya, dan secara ehknis dan kreatif semua berhubungan dengan gambar, dop juga merupakan tangan kan director/sutradara.

Kameraapaaja yang dipakai?

nahh ini agak unik, pada saat itu orang2 belum populer menggunakan kamera dslr 5d, tadinya mau ngambil gambar secara mobile dan yang gampang bisa masuk mobil yang adegannya kebanyakan adegan di dalam mobil, dan tadinya ingin menggunakan konsep yang lebih extrim karena keterbatasan alat jadi tidak bisa di aplikasikan, konsepnya itu kamera masuk kedalam mobil, lalu keluar lagi masuk lagu melalui jendela belakang, dan karena keterbatasan alat akhirnya menggunakan kamera 5d yang lebih kecil dari kamera biasa dan bisa di oper2 didalam mobil.

Apakah karena keterbatasan alat yang ada maka digunakan konsep split screen didalam mobil tanpa adanya perpindahan angle kamera dalam sebuah adegan tersebut

Split screen itu konsep baru, yang sebenarnya untuk sinematografi Indonesia banyak hal2 yang dimunculkan filmnya anggi (Sutradara) banyak elemen elemen baru yang orang belum berani ber eksperimen, mungkin kita salah satu team pertama yang berani menexplor gambar gambar yang tidak biasa salah satunya itu di konsep editing dalam split screen itu, kenapa di split screen karena menunjukkan bahwa kamera yang kita pakai banyak, karena untuk shoting itu tidak harus menggunakan satu kamera, kalo jaman dulu sih menggunakannya satu kamera, sampai sekarang pun masih bnayak yang memakai satu kamera, kita memeakai

banyak kamera untuk menejar cepat juga dan mengejar agar emosi para pemainnya tidak berubah berubah makannnya dipakai solit screen itu.

berapa orang didivisikamera?

Divisi kamera itu yang baik itu intinya ada 2 kamera tapi suk ada nambah jadi 3 kamera, teamnya itu ada DOP yang merangkap sebagai Opertaor kamera pertama, dan operator kamera lalu asissten kamera dan kamera boy , lengkapnya sih bisa sampai kurang lebih 10 orang .

Seberapa penting peran dop Dalam film Mamacake ini

DOP disini penting banget,karena proses awalnya tuh balik lagi, semuanya akan menjadi mata rantai.. liat dulu dari naskah banyak menggunakan rote movie dan banyak menggunakan handhald, dan yang paling utama adalah tergantung konsep dari directornya, dan dia minta sperti split screen, kamera trbalik, jadi kita harus tau persiapannya daru awal , harus tau adegannya seperti apa sebelum eksekusi, per schenanya kita harus sudah tau, dan ketika dilapangan director hanya tinggal duduk saja jadi yang berperan dalam ini astrada dan DOP . dop urusan gambar dan astrada urusan pemain.

Tehknik kamera apa saja yang biasa dipakai dalam mamacake

Tehknik yang dipakai itu tehknik kamera berputar 360 derajat itu yang paling sering kita pakai dan kamera terbalik lalu kembali ke normal dan selanjutnya pergerakan kamera seperti biasa seperti track, moving tapi yang jarang ipakai itu kamera ygn berputar 360 derajat dan kamera terbalik itu.

Alasan menggunakan tehknik kamera dalam pengambilan schene yang berputar 360 derajat itu apa

360 derajat itu kalo misalkan dalam segi shot bisa untuk menunjukkan emosi dalam suatu ruangan dalam adegan tersebut, karena adegan tersbut adegan yang santai tapi dalam cerita tersebut masing masing orang tidak punya kepastian hidup dalam adegan tersbut, raka willy dan beby masing mempunyai masalah dalam

scene tersebut, dan camera berputar 360 derajat itu untuk menunjukkan bahwa segala sesuatu di dunia ini selalu berputar dan tidak pasti, walaupun selalu berputar kejadian yang ada di dalam itu tidak ada kepastian, dan memutar itu gerakannya pun berpindah pindah, dan untuk menunjukkan bahwa dalam kehidupan itu dinamis, tidak pasti dan kejadian alam itu pasti seperti bumi selalu pasti kan berputar. jadi gue bikin konsep circle shot ini ke dalam adegan tersebut dan pada adegan ini juga merupakan introducing karakter di film mamacake. dan juga circle shot tersebut, bisa nunjukin emosi dalam setiap karakter tersebut, kan di adegan itu masing2 punya masalah sendiri

Untuk pergerakan gambar terbalik dalam adegan scene di padang rumput

sebenarnya ada 2 hal yaitu experimental shot dan yang kedua memang ada filosofinya dan anggi banyak menggunakan unsur unsur sublime, dan filosofi unsur2 tersembunyi, dan sebenarnya dalam sebuah shot terdapat pesan2 tersembunyi. Seperti terbalik sendiri menunjukkan bahwa manusia bisa upside down dalam keadaan dibawah dan dalam keadaan diatas. dan memang uniknya seseorang director ini dia selalu mencoba hal hal baru dan berani mencoba dan berexperiment serta menampilkannya.

Kesulitan sebagai DOP dalam produksi film mamacake ini

Kesulitannya itu salah satunya adalah kadang beberapa tehknis kamera yang kita inginkan tapi tidak bisa kita lakukan karena keterbatasan alat atau tehknologi di Indonesia, sebenarnya kesulitannya itu lebih kepada waktu saja, ketika kita sudah siap namun kita gak bisa melawan alam.

Yang menarik dalam tehknik pengambilan gambar di film mamacake

Buat gue sebenarnya semua menarik, tapi yang paling menantang dalam pengambilan gambarnya yaitu yang pengambilan gambar yang terbalik, karena jika framingnya salah dan pengulangannya harus semua elemen.

Alat apa saja sih yang dipakai dalam menunjang pergerakan kamera dalam film mamacake ini

Dalam film ini tuh experimental shot yang dipakai tuh seperti dolly, roll track, jimmy jib, nah dan kembali pada masa dulu yang memungkinkan untuk kamera 360 derajat itu kan, misalnya steadycam, tapi steadycam tidak bisa menggunakan akamera yang zoom dan static, tapi jika kita memakai roll track kita bisa mengubah zoom dan 2 orang kamera bisa berbarengan untuk ikut.

gold schene kamera dalam film mamacake ini

gold schene momentnya itu justru ada disaat dia tempel satu kamera adegannya tanpa cut, yaitu di dalam opening, dan kita ada dua kamera dan tanpa cut, ini sih keliatannya simple, tapi yang susah itu pemainnya, pemainnya harus aktingnya luar biasa, dan hafalannya harus kuat dalam dialog kurang lebih 10 menit, dan itu ulangnya sampai 40 kali, secara kamera tidak terlalu susah tapi buat pemain itu sangat susah..

Apakah Seorang Operator Kamera, Berhak untuk mengambil gambar tanpa sepengetahuan DOP ?

pada akhirnya itu harus, kita harus selalu mengajukan konsep konsep, oke kita ada adegan schene A misalkan, adegannya seperti ini, kita ambil angle seperti ini ya, jika director suka oke,, basicnya itu harus ada persetujuan director, karena hasil akhirnya pun dari director juga, kita hanya bisa sebatas sampai maksimal mengajukan, tapi harus semua dengan alasan, kenapa harus kita angle low misalnya

LampiranFoto

BersamaAnggyUmbara

“Sutradara Film Mama Cake”



Foto Bersama DOP Film Mamacake

Dicky R Malland



SYAHRU ROMADONI

JL.H. Eman II Rt.001 / 06, Pondok Pinang,
Kebayoran Lama, Jak-sel 12310

Phone: 0889-012-93187 syahr92@gmail.com



BiodataDiri

- JenisKelamin : Pria
- Tempat/ TglLahir : Jakarta, 31
Maret 1992
- Status : Lajang
- Agama : Islam
- Kewarganegaraan : Indonesia
- TinggiBadan : 181 cm
- BeratBadan : 75 kg

Pendidikan

Formal

- ❖ September 2010 - Sekarang
Universitas MercuBuana, Jakarta
 - Jurusan: Broadcasting/ Jurnalistik
- ❖ Agustus 2007 - Juli 2010
SMA Hangtuh 1, Jakarta
- ❖ Juli 2004 - Juli 2007
SLTPN 48, Jakarta
- ❖ Juli 1998 - Juli 2004
SDN Pondok Pinang 01 Pagi, Jakarta

Pengalaman Kerja

Juli 2010 – Desember 2011

**CV Zahra Agung , Jakarta – Operator
Warnet T-NET, Jakarta**

Agustus 2013

**Live On Tape Dunia Kampus 2013 –
Camera Person Universitas Mercubuana,
Jakarta**

September 2013 – Agustus 2014

**PT. Media Televisi Indonesia, Metro TV –
Staff Produksi Program 8-11, Jakarta**

Pengalaman

Organisasi

Juni 2012

**Panitia BLAST 7 “Broadcasting
Leadership And Smart Training,
Universitas Mercubuana, Jakarta**

April 2013

**Panitia BRONIS “ Broadcasting
Academis’, Broadcast Fair 2013,
Universitas Mercubuana, Jakarta**

Mei 2013

**Ketua Pelaksana Seminar “Making Movie
With DSLR” Universitas Mercubuana,
Jakarta**

Desember 2012 – Desember 2013

**Menjabat sebagai Divisi Film
dalam organisasi Himpunan Mahasiswa Jurusan
Broadcasting, Universitas Mercubuana,
Jakarta**