

Penerapan Level Angle Untuk Menekankan Emosional Pada Tokoh Utama Dalam Film Fiksi “Panjang Tangan”

Application of Level Angle to Emphasize the Emotion of the Main Character in the Fiction Film "Panjang Tangan"

Mukhsin Salim^{a,1}, Sri Wahyuni^{b,2}

^{a,b}Program Studi Film dan Televisi Universitas Potensi Utama, KL. Yos Sudarso Km. 6,5 No. 3A, Medan, 20241, Indonesia
mukhs1705@gmail.com¹, sriwahyuni2909@gmail.com²

ABSTRAK

Film pendek yang berjudul "Kanvas Terakhir" ini mengangkat kisah tentang perjalanan Tara dan 3 teman nya yang bertujuan untuk menemukan tempat baru dan berdiskusi tentang ide tugas akhir mereka masing-masing, namun semua perjalanan yang diharapkan berubah ketika mobil tara mendadak mati di sebuah tempat yang tidak di ketahui. Dalam perjalanannya banyak kendala yang mereka hadapi sehingga membuat mereka berselisih paham hingga akhirnya mereka tersesat didalam hutan dan terpisah satu sama lain. Film ini bergendre drama adventure dengan durasi 45 menit. Ada tiga tahap pada metode penciptaan yaitu pra produksi, produksi, pasca produksi. Teknik dalam editing yang akan digunakan adalah teknik Colour grading dimana color grading merupakan proses untuk menyesuaikan warna tonal film atau tonal balance untuk mendapatkan tampilan visual yang khas. Teori ahli yang digunakan dalam penciptaan film "Kanvas Terakhir" ini adalah teori oleh Seppänen terkait dengan color grading untuk menciptakan suasana yang melengkapi jalan cerita. Hasilnya teknik color grading memberikan kesan dramatis pada tiap adegan dan membantu memperlihatkan momen penting dalam cerita dan meningkatkan intensitas dramatisnya.

Kata Kunci : Film Kanvas terakhir, Teknik Color Grading, Dramatis

ABSTRACT

This short film, entitled "Kanvas Terakhir", tells the story of the journey of Tara and her 3 friends who aim to discover new places and discuss ideas for their respective final assignments, but all the expected journey changes when Tara's car suddenly stops in a place. which is not known. On their journey, they faced many obstacles that caused them to have disagreements until they finally got lost in the forest and were separated from each other. This film is an adventure drama genre with a duration of 45 minutes. There are three stages in the creation method, namely pre-production, production, post-production. The editing technique that will be used is the color grading technique, where color grading is a process for adjusting the film's tonal color or tonal balance to get a distinctive visual appearance. The expert theory used in the creation of the film "Kanvas Terakhir" was Seppänen's theory regarding color gradations to create an atmosphere that complements the storyline. The result is that the color grading technique gives a dramatic impression to each scene and helps show important moments in the story and increases its dramatic intensity.

Keywords : Final Canvas Film, Color Grading Technique, Dramatic

Disubmit:05 Januari 2024

Info Artikel :
Direview:02 Februari 2024

Diterima :05 Maret 2024

Copyright © 2024 – Journal UPU. All rights reserved.

1. PENDAHULUAN

Film menjadi fenomena sosial yang memiliki banyak sekali pandangan di dalamnya, banyak pesan yang terkandung di dalam sebuah film ketika ditonton kemudian dimaknai oleh para penikmatnya. Sebagian kalangan memandang film sebagai hasil karya seni dan hanya hiburan semata, sebagai ruang ekspresi bebas dalam sebuah proses pembelajaran kehidupan, dan kelompok lainnya lebih memaknai film sebagai realitas yang merekam secara jujur nilai-nilai sosial yang terjadi di dalam suatu lingkungan masyarakat. Pada kenyataannya, kekuatan dan kemampuan film

dalam menjangkau banyak segmen sosial yang membuat pembuat film memiliki potensi untuk mempengaruhi atau membentuk suatu pandangan untuk penikmatnya dengan muatan-muatan pesan yang beragam di dalamnya. Hal ini didasarkan atas asumsi bahwa film adalah potret dari realitas sosial. Menurut yoyon, film memiliki nilai seni tersendiri karena film tercipta sebagai sebuah karya dari tenaga-tenaga kreatif yang profesional di bidangnya. (Yoyon, 2011: 126).

Sejalan dengan penjelasan film tersebut, penciptaan karya film ini dibuat berdasarkan atas pengamatan bahwa kalangan anak remaja zaman sekarang sangat banyak yang senang sekali memamerkan harta, baik dari segi ekonomi, maupun dari segi gaya berpakaian. Dari pengamatan tersebut, maka tercetus ide untuk menciptakan sebuah film fiksi bergenre drama bertemakan ekonomi dan sosial masyarakat. Dalam hal ini memilih judul Panjang Tangan sebagai judul film yang akan diciptakan, dimana sejalan dengan apa yang sedang terjadi dikalangan anak remaja saat ini, memamerkan harta, bergaya elit mengikuti setiap trend yang muncul di sekelilingnya, tapi hanya mampu bergaya seadanya, dari hal tersebut banyak yang berubah menjadi bukan dirinya sendiri, salah satu nya menjadi punya kebiasaan Panjang Tangan.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), arti Panjang Tangan adalah suka mencuri (mencopet). Panjang Tangan menjadi kata kiasan untuk menggambarkan seseorang yang suka mengambil atau mencuri barang yang seharusnya bukan miliknya. Perilaku tersebut datang dari lingkungan keluarga, pertemanan, dan juga bisa datang dari ekonomi keluarga yang kurang mampu, dalam hal ini biasa terjadi pada seseorang yang masih remaja. Ketika melihat teman-teman hidup dengan gaya yang bagus dan memiliki barang mewah, sementara diri sendiri tidak mampu untuk mengikuti gaya tersebut karena adanya faktor ekonomi keluarga yang kurang mampu dan mencukupi, hal tersebut lah yang dapat menimbulkan rasa *insecure* yang tinggi terhadap apa yang ada di sekitarnya dan membuat seseorang memiliki perilaku Panjang Tangan. Menurut Heppy, kata pencuri lebih halus kedengarannya bila menggunakan kata panjang tangan. (Heppy, 2018: 2).

Film Panjang Tangan mengusung genre drama. Tokoh utamanya adalah seorang anak gadis Jawa bernama Gita yang memiliki kepribadian mudah insecure yang membuatnya menjadi sosok yang berbeda dari yang seharusnya, Gita mempunyai peran penting dalam pembawaan emosional dalam film ini. Pada film Panjang Tangan penonton akan digiring mengikuti sudut pandang dari tokoh utama yaitu Gita dengan penekanan emosional.

Suatu hari Gita menjadi sosok yang berbeda dan membuatnya memiliki sifat Panjang Tangan terhadap Menur, hingga kebiasaan itu kemudian diketahui oleh anak muda bernama Letuk. Letuk adalah teman dari Gita dan Menur. Suatu waktu Letuk dan Menur merencanakan untuk membuat Gita jera dan sadar atas kelakuannya tersebut, hingga pada akhirnya Gita menyesali perbuatannya tersebut. Dalam film ini Gita berhadapan dengan berbagai situasi emosional seperti bahagia, tertekan, gelisah, dan sedih.

Emosional manusia sendiri terbagi dua, yaitu emosi dasar dan emosi campuran. Dilihat dari sisi rentetan peristiwa dikenal ada emosi primer dan emosi sekunder. Emosi primer terdiri dari enam macam emosi, yaitu kegembiraan (*happiness/joy*), ketertarikan (*surprise/interest*), marah, sedih (*sadness/ distress*), jijik dan takut. Adapun emosi sekunder merupakan gabungan dari berbagai bentuk emosi primer dan dipengaruhi oleh kondisi budaya di mana individu tersebut tinggal, contohnya rasa malu, bangga, cemas, dan berbagai kondisi emosi lainnya (Riana Mashar. 2011:35).

Dalam film Panjang Tangan, Gita adalah tokoh utama yang akan di tampilkan di dalam film, mulai dari Gita yang awalnya hidup normal sebagaimana seharusnya namun berubah setelah mengikuti pergaulan teman kuliahnya yang seharusnya tidak perlu dipaksa untuk bisa mengikuti gaya teman kuliah nya tersebut. Tidak terlepas dari apa yang akan terjadi terhadap Gita di dalam film mengalami banyak kejadian yang membuat emosional pada dirinya bergejolak, hal ini

membutuhkan terapan teknik kamera *Level Angle* di dalam film agar penonton dapat merasakan dan mendapatkan kesan dan pesan dalam penceritaan di dalam film Panjang Tangan.

Pada film Panjang Tangan memakai landasan penciptaan berdasarkan teori oleh Himawan Pratista dengan menggunakan Teknik *level angle*. Dalam bukunya yang berjudul Memahami Film Edisi Kedua, Himawan Patista menjelaskan, Secara umum sudut kamera atau *level angle* dibagi menjadi tiga, yakni *high angle* (kamera melihat objek yang berada di bawahnya), *straight on angle* (kamera melihat objek secara lurus). Serta *low angle* (kamera melihat objek yang berada di atasnya). (Himawan Pratista: 2017).

Suatu penciptaan karya film umumnya pengetahuan dan teori dikembangkan dan diterapkan berdasarkan kesesuaian dengan konsep karya, sehingga karya yang diciptakan dapat dipertanggung jawabkan secara ilmiah. Dalam film umumnya, sineas lebih sering menggunakan *straight on angle*. Sementara *high angle* dan *low angle*, umumnya digunakan untuk menunjukkan sebuah objek yang posisinya lebih tinggi maupun lebih rendah dari posisi kamera. Sudut *high angle* yang mengarah tegak lurus ke objek dibawahnya dari arah atas, dikenal dengan istilah *overhead shot*.

Ketiga teknik tersebut akan digunakan pada penciptaan film ini dalam penekanan emosional tokoh utama pada film Panjang Tangan yang berfungsi untuk memberikan kesan emosi agar membangun dramatisasi pada film Panjang Tangan dan juga penyampaian pesan tersampaikan dengan baik serta mudah dipahami penonton. Selain untuk membangun emosi penonton, penekanan emosional pada film Panjang Tangan berfungsi juga untuk mengarahkan penonton seolah-olah ikut merasakan konflik emosional seperti kebahagiaan, kegelisahan, kebingungan, serta kesedihan yang dirasakan oleh tokoh utama.

2. TINJAUAN PUSTAKA

Dalam penciptaan karya memiliki kajian sumber penciptaan dari beberapa tinjauan pustaka agar ide dan konsep yang dibuat bisa tersusun dengan baik dan benar. Tinjauan Pustaka dapat berasal dari jurnal, buku maupun dari pengalaman pribadi ataupun dari hasil analisa dengan melihat hal yang ada di sekitar. Suatu karya yang mempunyai tinjauan pustaka dapat dipertanggung jawabkan secara akademis. Adapun tinjauan pustaka pada penciptaan film fiksi “Panjang Tangan” dapat diuraikan, diantaranya adalah sebagai berikut:

A. Buku Himawan Pratista (2017)

Buku yang berjudul “Memahami Film” berisikan 13 bab yang banyak membahas berbagai macam teknik dalam memahami sebuah film yang merupakan sebuah karya dari Himawan Pratista, buku ini diterbitkan oleh Montase Press. Pengambilan rujukan pada buku ini yaitu pada bagian dimensi kamera terhadap objek yang terfokus membahas semua tentang bentuk penataan kamera termasuk bagian sudut *level angle* yang sesuai dengan pembahasan konsep Teknik kamera pada karya film Panjang Tangan.

Himawan Pratista menjelaskan sudut kamera adalah sudut pandang ketinggian kamera terhadap objek yang berada dalam *frame*. Secara umum, sudut kamera dibagi menjadi tiga, yakni *high angle* (kamera melihat objek dalam *frame* yang berada di bawahnya), *straight on angle* (kamera melihat objek dalam *frame* secara lurus), serta *low angle* (kamera melihat objek yang berada di atasnya).

Himawan pratista menjelaskan lagi, dalam film umumnya, sineas lebih sering menggunakan *straight on angle*. Sementara *high angle* dan *low angle*, umumnya digunakan untuk menunjukkan sebuah objek yang posisinya lebih tinggi maupun lebih rendah dari posisi kamera. Sudut *high angle* yang mengarah tegak lurus ke objek yang di bawahnya dari arah atas, dikenal dengan istilah *overhead shot*.

B. Jurnal Septia Murnita Damanik (2021)

Dari jurnal proporsi Fakultas Seni dan Desain yang berjudul “Penerapan *Level Angle* Untuk Memperkuat Dramatik Dalam Sinematografi Pada Penciptaan Film Fiksi Halani Sinamot” yang ditulis oleh Septia Murnita Damanik menjelaskan, dengan menggunakan teknik *level angle* yaitu membangun kesan emosi penonton dan tidak cepat bosan pada saat menonton. Fokus sinematografi dengan teknik *level angle* berguna untuk membangun unsur dramatik agar penonton dapat merasakan apa yang dirasakan oleh tokoh pada film dan pesan yang disampaikan tersampaikan dengan baik.

C. Jurnal D. Nunnun Bonafix (2011)

Dalam jurnal proporsi Videografi dengan judul “Kamera Dan Teknik Pengambilan Gambar” yang ditulis oleh D. Nunnun Bonafix berisi tentang penjelasan posisi kamera yang mengarah pada objek tertentu berpengaruh terhadap makna dan pesan yang akan disampaikan. Sudut pengambilan gambar *high angle* berbeda maknanya dengan *low angle*. Dengan *Low angle*, menjadikan objek yang ditangkap menjadi lebih besar dan megah, sedangkan *high angle*, menjadikan objek terasa kecil. Pada prinsipnya Teknik pengambilan gambar meliputi sudut pengambilan, ukuran *shot*, gerakan objek, dan gerakan kamera.

D. Jurnal Hartarto Junaedi (2018)

Pada jurnal proporsi Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer yang berjudul “Penempatan Posisi Multi Kamera Berdasarkan Gaya Sutradara Berbasis Logika Fuzzy” oleh Hartarto Junaedi, Jaya Pranata, Mochamad Hariadi, I Ketut Eddy Purnama, menjelaskan *Camera angle* adalah suatu lokasi spesifik dari sebuah kamera ketika melakukan pengambilan gambar pada sebuah adegan (Arijon, 1976).

E. Jurnal Yahdinil Firda Nadhiroh (2015)

Dalam jurnal proporsi Saintifica dan Islamica dengan judul “Pengendalian Emosi (Kajian Religio -Psikologis Tentang Psikologi Manusia)” yang ditulis oleh Yahdinil Firda Nadhiroh, menjelaskan Kemunculan emosi seseorang bisa dikenali dari ekspresi yang ditampilkan seketika itu, baik dari perubahan wajah, nada suara, atau tingkah lakunya. Ekspresi emosi muncul secara spontan dan seingkali sulit dikontrol atau ditutup-tutupi. Ekspresi emosi selain diwarisi secara genetis juga diperkaya oleh berbagai pengalaman dalam berinteraksi dengan orang lain. Berkacak pinggang saat marah, loncar kegirangan sewaktu memenangi pertandingan, adalah contoh-contoh ekspresi emosi dalam bentuk tingkah laku yang diperoleh dari pengalaman berinteraksi dengan orang lain. Oleh karenanya pengendalian emosi menjadi sangat penting dalam kehidupan manusia, khususnya untuk mereduksi ketegangan yang timbul akibat emosi yang memuncak. Emosi menyebabkan terjadinya ketidak seimbangan hormonal di dalam tubuh, dan memunculkan ketegangan psikis, terutama pada emosi-emosi negatif.

3. METODE

Berikut ini adalah tahapan dari metode penciptaan pada film fiksi Panjang Tangan:

A. Persiapan

Persiapan adalah tahapan dalam pembuatan ide gagasan dan konsep film yang akan dibuat. Dengan menentukan tema ekonomi dan sosial masyarakat pada film Panjang Tangan, maka dilakukan pengamatan untuk menghasilkan beberapa ide gagasan yang juga didapat dari beberapa sumber film. Dilakukan juga pengumpulan data dan informasi terkait Teknik *Level Angle* dalam kebutuhan pada film Panjang Tangan.

B. Elaborasi

Setelah melakukan pengamatan dan pengumpulan informasi yang menghasilkan gagasan ide yang kuat. Pengkarya menerapkan konsep yang telah direncanakan kedalam bentuk teknik *level angle* seperti *high angle*, *straight in angle*, dan *low angle* untuk menekankan emosional pada tokoh utama dalam film fiksi Panjang Tangan dan juga penyampaian pesan melalui penekanan emosional tersampaikan dengan baik serta mudah dipahami penonton.

C. Sintesis

Pada penciptaan film Panjang Tangan adapun yang dilakukan mulai dari proses pra produksi, produksi, sampai pasca produksi. Pada tahapan pra produksi *videografer* mempersiapkan kebutuhan alat yang akan dipakai untuk produksi film seperti kamera, lensa, dan juga lampu pencahayaan tambahan. Kemudian menyesuaikan konsep yang dibutuhkan dalam produksi film panjang tangan.

1. Pra Produksi

a. Membentuk Tim Produksi

Hal yang paling utama dalam pra produksi adalah membentuk tim produksi, Penata kamera membentuk tim dan berdiskusi panjang bersama dengan Sutradara dan juga Editor dalam mewujudkan karya film fiksi Panjang tangan. Karena film tidak bisa diciptakan oleh satu orang saja melainkan beberapa orang yang memberi waktu, tenaga, pikiran, serta kerja kerasnya demi bisa menciptakan karya film fiksi yang terbaik.

b. Membuat ide

Dalam sebuah film tentunya berisi tentang visual yang diadaptasi dari sebuah ide cerita, yang kemudian dituangkan melalui penulisan scenario naskah. Dalam film Panjang Tangan ide cerita diadaptasi dari pemikiran seluruh tim produksi sehingga dapat tercipta sebuah naskah yang berisi tentang cerita dengan judul Panjang Tangan.

c. Membedah Naskah

Pada rangkaian proses pra produksi membedah naskah juga menjadi hal penting sebelum dilakukannya produksi film, di dalamnya akan terlihat bagian mana yang dirasa terdapat kekurangan ataupun kelebihan. Dengan dilakukannya pembedahan naskah maka akan dapat menghasilkan kesimpulan cerita yang paling baik dan diangkat ke dalam film Panjang Tangan.

d. Menentukan Pemain

Dari naskah yang sudah dibedah maka tim produksi sudah dapat menentukan pemain yang bagaimana dapat cocok sebagai pemeran dalam film fiksi Panjang Tangan. Tentunya melalui *casting actor* setiap pemain akan dipilih sesuai karakter yang ada di dalam naskah cerita film Panjang Tangan.

e. Recce

Pada bagian ini tim produksi mengunjungi lokasi yang akan digunakan dalam produksi film Panjang Tangan, untuk film Panjang Tangan sendiri, lokasi yang paling penting adalah lokasi hutan yang akan dipakai sebagai tempat terjadinya konflik pada film Panjang Tangan.

f. Persiapan Peralatan

Adapun dalam menjalankan persiapan produksi, penata kamera memakai beberapa peralatan dalam menciptakan film Panjang Tangan. Seperti Kamera Sony a6400, Lensa Kit, *Tripod*, *Lighting*, *Sound record*, *Clip on*, *Kleper*, dan *Batere* 1 kotak.

g. Rapat Tim

Hal ini dilakukan sebelum kegiatan produksi berlangsung, fungsinya untuk mengecek ulang semua persiapan, menyamakan visi misi dan mengatur jadwal produksi yang disepakati bersama-sama.

2. Produksi

Pada proses produksi ini, bertanggung jawab sebagai penata kamera (D.O.P) yang akan merealisasikan semua rancangan yang telah dibuat, baik secara tertulis seperti *shotlist* maupun secara visual seperti *storyboard*, serta menerapkan teknik kamera *level angle* untuk mengambil gambar yang menggunakan tiga *angle* utama seperti, *high angle*, *straight on angle*, dan *low angle*.

3. Pasca Produksi

Setelah semua rangkaian produksi selesai dilaksanakan, hasil pengambilan video disusun melalui laptop dan dimasukkan ke dalam harddisk yang kemudian diserahkan kepada bagian tim *Editor* untuk melaksanakan penyuntingan film Panjang Tangan yang akan dibuat dengan sebaik mungkin untuk dapat dinikmati penonton.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Ketika semua tahapan dari pra produksi, produksi, dan pasca produksi selesai dilaksanakan, maka karya film siap untuk dipublikasikan serta dipertanggung jawabkan sesuai dengan konsep dan teknik yang telah dirancang sebelumnya. Penerapan *level angle* untuk menekankan emosional pada tokoh utama dalam film fiksi “panjang tangan” dan juga semua aspek yang mendukung konsep penekanan emosi tokoh utama dalam film ini dibahas lebih detail di bawah ini:

A. Teknik Level Angle

Film Panjang Tangan merupakan film yang menceritakan seorang gadis desa bernama Gita yang memiliki sifat panjang tangan di karenakan tuntutan pergaulan lingkungan barunya yang dibawa dari kota. Dalam film Panjang Tangan Gita sebagai tokoh utama mempunyai peran penting dalam pembawaan emosional, sehingga penonton di arahkan bagaimana saat melihat tokoh utama di dalam film ini dapat merasakan emosi dari karakter Gita sebagai tokoh utama di dalam frame.

Pada film Panjang Tangan teknik kamera *Level Angle* berfungsi untuk memberikan kesan emosi agar membangun dramatisasi pada film Panjang Tangan dan juga penyampaian pesan tersampaikan dengan baik serta mudah dipahami penonton. Selain untuk membangun emosi penonton, penekanan emosional pada film Panjang Tangan berfungsi juga untuk mengarahkan penonton seolah-olah ikut merasakan konflik emosional seperti kebahagiaan, kegelisahan, kebingungan, serta kesedihan yang dirasakan oleh tokoh utama. Berikut adalah pembahasan teknik *level angle* yang digunakan dalam film Panjang Tangan sesuai dengan *scene* yang terdapat tokoh utamanya di dalam frame:

1. Scene 1

Pada film Panjang Tangan ini dibuka dengan adegan dimana Gita yang sedang memegang surat kelulusan beasiswa perguruan tinggi yang Gita ikuti di taman sekolah, disusul oleh kedatangan menur yang memberi selamat atas keberhasilan Gita untuk dapat melanjutkan kuliahnya di kota. Dalam adegan ini diambil dengan posisi kamera *low angle* dengan paduan *shot size* menggunakan *medium close up* pada bagian wajah serta kamera *follow* mengikuti pergerakan dari tokoh utama, menekankan emosional bahagia pada bagian wajah dan senyuman yang begitu manis, sehingga menunjukkan kepada penonton perasaan bahagia ketika melihat tokoh utama di dalam adegan pada *scene* 1 ini.



Gambar 1. Scene 1 emosional bahagia dengan *Low Angle*
(Sumber: DOP film Panjang Tangan– Mukhsin Salim 2023)

2. Scene 5

Pada *Scene 5* film Panjang Tangan Gita sedang dalam posisi berbaring di atas tempat tidur dengan keadaan menelepon temannya yang ada di kota. Menggunakan *medium shot* videografer berada di atas tokoh utama dengan posisi kamera *high angle* untuk memperlihatkan emosional tokoh utama yang sedang bahagia namun bingung untuk melakukan perayaan ulang tahun dirinya. Pada adegan ini cahaya di arahkan kepada wajah Gita agar terlihat lebih menawan.



Gambar 2. Scene 5 emosional bingung dengan *High Angle*
(Sumber: DOP film Panjang Tangan – Mukhsin Salim 2023)

3. Scene 6

Pada *Scene 6*, Gita bertanya pada Menur mengapa warga di desa mereka kelihatan tidak menyukainya. Gita menunjukkan rasa kesalnya terhadap warga ketika bercerita kepada menur. Dengan teknik kamera *high angle*, penekanan emosional kesal pada mimik wajah dan juga bibir yang sedikit manyun dibuat untuk penonton bisa merasakan kekesalan yang dirasakan oleh tokoh utama Gita, dengan paduan *shot size* menggunakan *medium close up*.



Gambar 3. *Scene 6* emosional kesal dengan *High Angle*
(Sumber: DOP film Panjang Tangan – Mukhsin Salim 2023)

4. *Scene 7*

Pada *scene 7* Gita terlihat sedih ketika meminta izin untuk merayakan ulang tahun nya di kota, namun ibunya seperti tidak memberikan izin karena keterbatasan ekonomi yang keluarga mereka miliki, di tambah Gita yang sedih karena selalu di dianggap negatif oleh warga desa. Untuk menciptakan emosional kesedihan Gita sebagai tokoh utama, kamera menggunakan teknik *level angle* dengan posisi *low angle* untuk memperlihatkan penekanan emosional pada bagian wajah yang dibuat menjadi seseorang yang sedang dalam keadaan sedih dan menggunakan *medium close up*.



Gambar 4. *Scene 7* emosional sedih dengan *Low Angle*
(Sumber: DOP film Panjang Tangan – Mukhsin Salim 2023)

5. *Scene 8*

Bersama dengan Menur, Gita yang sedang memeriksa isi dalam lemari menur seakan bingung dengan apa yang terjadi kepada menur. Bahwa perhiasan menur menghilang entah siapa yang mencuri, karakter tokoh utama dibuat dalam keadaan emosional bingung menggunakan teknik *level angle* dengan posisi kamera *low angle* memperlihatkan mata nya yang dibuat melirik-lirik ke dalam bagian isi lemari untuk membuat penonton ikut merasakan menduga-duga siapa yang mencuri perhiasan menur tersebut dan menggunakan *medium close up*.



Gambar 5. *Scene 8* emosional bingung dengan *Low Angle*
(Sumber: DOP film Panjang Tangan – Mukhsin Salim 2023)

6. *Scene 12*

Pada *scene 12* ini merupakan *scene* kejar-kejaran antara letuk, menor, dan tokoh utama yaitu Gita, setelah keduanya menduga letuk sebagai sosok pelaku pencurian perhiasan itu. Dengan menggunakan *medium shot* pada teknik *level angle* posisi kamera *high angle* menunjukkan penekanan emosional Gita yang sedang gelisah ketika sedang dikejar oleh letuk, posisi Gita yang berlari ketakutan dengan penuh gelisah di dalam hutan membuat penonton ikut merasakan ketegangan yang sedang terjadi di dalam film. Pada *scene 12* ini juga khusus memakai *shot long take* dan pergerakan kamera *follow* mengikuti pergerakan tokoh utama untuk menambah kesan sinematografi yang baik pada film Panjang Tangan.



Gambar 6. *Scene 12* emosional gelisah dengan *High Angle*
(Sumber: DOP film Panjang Tangan – Mukhsin Salim 2023)

7. *Scene 15*

Menggunakan *medium close up* dengan posisi kamera *low angle* menunjukkan emosional sedih dan gelisah yang terpancar di wajah tokoh utama, kegelisahan itu sampai membuat rambutnya diacak-acak oleh dirinya sendiri dan kesedihan yang membuatnya seperti orang yang sedang kesurupan. Pada *scene 15* ini Gita di kamarnya merasa dihantui oleh suara sosok anak kecil yang meminta tangannya untuk dikembalikan.



Gambar 7. *Scene 15* emosional sedih dan gelisah dengan *Low Angle*
(Sumber: DOP film Panjang Tangan – Mukhsin Salim 2023)

8. *Scene 16*

Pada *scene 16* berada di dalam hutan dan Gita menggeret cangkul di atas tanah yang akan digunakan untuk mengubur Menur yang sudah pingsan di sebuah jurang, dengan pembentukan emosional pada wajah nya yang terlihat sedih menggunakan *medium shot* pada posisi kamera *stright on angle*.



Gambar 8. *Scene 16* emosional sedih dengan *Stright on Angle*
(Sumber: DOP film Panjang Tangan – Mukhsin Salim 2023)

9. *Scene 17*

Dalam *scene 17* ketakutan itu berlanjut sampai ke dalam mimpinya, Gita sampai terbangun dan tersesak dengan emosional yang membuatnya gelisah dengan memegang kepala nya yang berkeringat, menggunakan *medium close up* pada posisi kamera *high angle*. Kemudian Gita bangun mencoba mengambil minum ke dapur lalu kembali ia dihantui dengan suara yang bergumam dengan instrument lagu selamat ulang tahun. Keadaan sungguh membuat Gita takut dan merinding kala itu.



Gambar 9. *Scene 17* emosional gelisah dengan *High Angle*
(Sumber: DOP film Panjang Tangan – Mukhsin Salim 2023)

10. Scene 18

Meskipun sudah dihantui, Gita tetap menjalankan kebiasaannya untuk mencuri sekalipun Menur sudah tiada. Pada *scene* 18 Gita tetap tidak peduli dengan apa yang sudah terjadi sebelumnya, tetap saja Gita mencuri perhiasan di dalam rumah Menur, dengan menggunakan *medium shot* pada posisi kamera *stright on angle* memperlihatkan emosional Gita yang sedang bahagia memegang perhiasan yang telah dia taruh ke dalam wadah pon-pon yang diikat, dan Gita tidak merasa bersalah sama sekali karena memiliki kebiasaan panjang tangan.



Gambar 10. *Scene* 18 emosional bahagia dengan *Stright on Angle*
(Sumber: DOP film Panjang Tangan – Mukhsin Salim 2023)

11. Scene 19

Gita di takut-takuti oleh hantu menur dan anak kecil, sehingga Gita menyerah dan mengembalikan barang curian nya selama ini. Menur, Letuk, dan anak kecil berhasil menakut-nakutinya dan membuat Gita menyerah. Dalam *scene* 19 wajah Gita terlihat sedang dalam keadaan ketakutan di dalam rumahnya sendiri, dengan menggunakan *medium close up* pada posisi kamera *high angle* menunjukkan penekanan emosional gita terlihat sangat ketakutan yang memuncak sampai matanya membesar dan melotot tajam ke arah jendela sambil tetap memegang perhiasan.



Gambar 11. *Scene* 19 emosional takut dengan *High Angle*
(Sumber: DOP film Panjang Tangan – Mukhsin Salim 2023)

5. KESIMPULAN

Kesimpulan yang dibahas pada film “Panjang Tangan” ini adalah bagaimana penerapan *Level Angle* untuk menekankan emosional pada tokoh utama diterapkan untuk mengarahkan penonton seolah-olah ikut merasakan konflik emosional seperti kebahagiaan, kegelisahan, kebingungan, serta kesedihan yang dirasakan oleh tokoh utama. Dengan visual yang dibuat sebaik mungkin pada film Panjang Tangan dapat ditonton oleh khalayak dengan tujuan untuk memberikan kesan emosi agar

membangun dramatisasi pada film dan juga penyampaian pesan tersampaikan dengan baik serta mudah dipahami penonton. Adapun faktor yang menjadi pendukung lain dalam kesimpulan film “Panjang Tangan” adalah sebagai berikut:

1. Penggunaan teknik *level angle* mampu memvisualisasikan cerita film “Panjang Tangan” yang berfokus pada penekanan emosional tokoh utama kepada penonton.
2. Film “Panjang Tangan” menjadi lebih dramatis karena unsur-unsur yang terdapat didalam film, seperti penataan artistik, penataan cahaya dan penataan gambar yang baik dan benar.
3. Dengan menggunakan penerapan *level angle* mampu merealisasikan apa yang dialami tokoh utama, sehingga menekankan emosional kepada penonton terhadap kondisi tokoh utama.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terimakasih kepada Universitas Potensi Utama Medan dan Ibu Sri Wahyuni S. Kom, M. Sn selaku pembimbing yang telah memberikan arahan dalam menyelesaikan penelitian ini.

REFERENSI

- [1] Pratista, H. (2017). Memahami Film Edisi 02. Yogyakarta: Montase Press.
- [2] Mashar, R. (2011). Emosi anak Usia Dini dan Strategi Pengembangan. Jakarta. Kencana.
- [3] Bonafix, D. N. (2011). Kamera Dan Teknik Pengambilan Gambar. Jurnal Videografi, 2(1), 845-854.
- [4] Damanik, S. M & Wahyuni. S. (2021). Penerapan Level Angle Untuk Memperkuat Dramatik Dalam Sinematografi Pada Penciptaan Film Fiksi Halani Sinamot. Jurnal FSD, 2(1), 225-234.
- [5] Junaedi, H. Pranata, J. Hariadi, M. Purnama, I. K. E. (2018). Penempatan Posisi Multi Kamera Berdasarkan Gaya Sutradara Berbasis Logika Fuzzy. Jurnal Teknologi informasi dan ilmu komputer, 5(6), 687-696.
- [6] Kurnia, M. R. (2017). Penerapan Komposisi Dinamik Pada Penyutradaraan Film Drama Televisi Genre Road Movie “Jalan Pulang”. Yogyakarta: Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
- [7] Nadhiroh, Y. F. (2015). Pengendalian Emosi. Jurnal Saintifika Islamica, 2(1), 53-63.
- [8] Tutik, R. E. Y. Rante, H. Warhana, S. (2017). Penerapan Teknik Blocking Camera Dalam Pembuatan Iklan Layanan Masyarakat Anak Jalanan Belajar. Surabaya: Institut Teknologi Sepuluh Nopember Surabaya.
- [9] Mudjiono, Y. (2011). Kajian Semiotika Dalam Film. Jurnal Ilmu Komunikasi, 1(1), 126-138.
- [10] Pratiwi, A. H. (2018). Idiom Pada Rubrik Berita Nasional Kategori Pendidikan Dalam Cnnindonesia.Com. Jurnal PBSI, 1(1), 1-16.
- [11] Alfathoni, M. A. M. (2019). Mise En Scene dalam Film Lamaran Sutradara Monty Tiwa. PROPORSI: Jurnal Desain, Multimedia dan Industri Kreatif, 1(2), 165-178.
- [12] Wahyuni, S., Minawati, R., & Yulika, F. (2020). Kajian Struktur Dramatik Pada Film Mursala Karya Viva Westi. PROPORSI: Jurnal Desain, Multimedia dan Industri Kreatif, 4(2), 126-135.
- [13] Fachrozy, A., & Wahyuni, S. (2020). Penerapan Sinematografi Pada Penciptaan Film Fiksi Berjudul “Juara “. Jurnal Mahasiswa Fakultas Seni dan Desain, 1(1), 353-362.
- [14] Wahyuni, S. (2019). Kajian Struktur Dramatik Dan Alur Cerita Film Toba Dreams Karya Benny Setiawan. PROPORSI: Jurnal Desain, Multimedia dan Industri Kreatif, 2(1), 48-58.
- [15] Pertiwi, G., & Yusril, Y. (2019). Penciptaan Film Fiksi “Siriah Jadi Karakok” Dengan Fenomena Lesbian di Sumatera Barat. Gorga: Jurnal Seni Rupa, 8(1), 192.