

**PENATAAN KAMERA PADA FILM PENDEK KOMEDI
MENGENAI KURANGNYA IMPLEMENTASI
PENDIDIKAN SEKS OLEH ORANG TUA
TERHADAP ANAK DI KOTA BANDUNG**

**Camera Arrangement in a Comedy Short Film about the Lack of
Implementation of Sex Education by Parents towards Childhood in
Bandung City**

**Muhammad Fawwaz Ramadhan Supriadi ¹, Wibisono Tegar Guna
Putra ², Muchammad Zaenal Al Ansory ³**

^{1,2,3} Universitas Telkom, Bandung

fawwazramadhan@student.telkomuniversity.ac.id ¹

wibisonogunaputra@telkomuniversity.ac.id ²

zaenalansory@telkomuniversity.ac.id ³

ABSTRAK

Penelitian ini berfokus membahas tentang pentingnya pendidikan seks oleh orang tua kepada anak di Indonesia khususnya di kota Bandung. Studi ini mengeskpor bagaimana penataan kamera dalam film pendek fiksi bergenre komedi dengan judul “Atah Warah” sebagai media hiburan serta meningkatkan pentingnya pendidikan seks oleh orang tua kepada anak. Melalui pendekatan kualitatif, penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data seperti observasi dan Studi Dokumen untuk memahami fenomena yang terjadi dengan sebenarnya. Dan menganalisis karya sejenis untuk mendapatkan acuan visual yang akan digunakan. Dengan menggunakan analisis deskriptif dan analisis matriks perbandingan. Penelitian ini bertujuan membuat film pendek fiksi komedi yang menggambarkan fenomena tersebut. Selain itu, Penelitian

ini juga membahas tentang peran penting penata kamera dalam menciptakan sebuah visual yang realistis dan humoris dalam film pendek fiksi bergenre komedi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kurangnya pendidikan seks dari orang tua kepada anak di Indonesia merupakan masalah yang signifikan di tengah perubahan budaya dan perkembangan teknologi informasi serta penggunaan film pendek dengan genre komedi dapat menjadi media komunikasi yang efektif untuk meningkatkan kesadaran tentang pentingnya pendidikan seks.

Kata Kunci: Pendidikan Seks, Penata kamera, Komedi, Film

ABSTRACT

This research focuses on discussing the importance of sex education by parents for children in Indonesia, especially in the city of Bandung. This study explores how the camera is arranged in a comedy genre fiction short film with the title "Atah Warah" as an entertainment medium and increases the importance of sex education by parents for children. Through a qualitative approach, this research uses data collection techniques such as observation and document study to understand the phenomena that occur. And analyze similar works to get visual references that will be used. By using descriptive analysis and comparison matrix analysis. This research aims to make a short comedy fiction film that depicts this phenomenon. Apart from that, this research also discusses the important role of the cameraman in creating realistic and humorous visuals in comedy genre fiction short films. The research results show that the lack of sex education from parents to children in Indonesia is a significant problem amidst cultural changes and developments in information technology and the use of short films with a comedy genre can be an effective communication medium for increasing awareness about the importance of sex education.

Keywords: Sex Education, Camera Styling, Comedy, Film

1. Pendahuluan

Pendidikan seks di Indonesia masih sangat kontroversi, terutama dengan kurangnya Pendidikan Seks oleh orang tua terhadap anak telah menjadi permasalahan ditengah perubahan budaya dan perkembangan teknologi informasi. Menurut (Woman, 2023) pada situs nonawoman.com menjelaskan bahwa pendidikan seks adalah aspek penting dari pendidikan yang komprehensif yang memberikan pengetahuan tentang Kesehatan seksual dan reproduksi. Orang tua disini memiliki peran penting dalam memberikan Pendidikan Seks kepada anak-anak mereka sejak dini. Namun masih banyak orang tua yang masih merasa tidak ingin membahas topik ini dengan anak-anak mereka. Penyampaian informasi Pendidikan Seks kepada anak merupakan hal yang penting dalam Pendidikan yang sering kali diabaikan.

Kurangnya Pendidikan Seks oleh orang tua diperlukan peran media komunikasi dalam mengangkat topik Pendidikan Seks. Menurut (Iqbal, 2022) pada situs lindungihutan.com komunikasi memiliki beberapa tujuan, yaitu memberikan informasi, mendidik, menghibur, memengaruhi, dan kontrol sosial. Media komunikasi merupakan sebuah sarana atau wadah yang dipergunakan untuk memproduksi, mendistribusikan, dan menyebarkan informasi.

Menurut (Baran, 2012) Film merupakan media komunikasi yang bersifat audio visual untuk menyampaikan suatu pesan. Film juga dianggap sebagai media komunikasi massa yang ampuh terhadap massa yang menjadi sasarannya, karena sifatnya yang audio visual, film mampu bercerita banyak dalam waktu yang singkat. Film merupakan media komunikasi massa yang bersifat audio & visual. Dengan tujuan memberikan sebuah pesan tertentu kepada para penontonnya. Film sendiri dapat di klasifikasikan berdasarkan beberapa hal salah satunya ada genre. Menurut (Pratista, 2017) Genre pada film memiliki peran sebagai gambaran umum pada film dan sebagai klasifikasi sebuah film. tujuannya memudahkan para penonton yang ingin menonton sebuah film dapat mengetahui gambaran dasar dari sebuah film. Menurut (Pratista, 2017) Film secara umum memiliki 2 unsur pembentuk, yaitu unsur naratif dan unsur sinematik. Kedua unsur tersebut saling berkesinambungan satu sama lain untuk membentuk sebuah film. Unsur naratif adalah aspek yang membahas tentang sebuah cerita dalam film sedangkan unsur sinematik merupakan aspek teknis dalam sebuah produksi film. Pada unsur sinematik dibagi menjadi 4 elemen, yakni *mise en Scene*, sinematografi, editing dan suara.

2. Landasan Pemikiran

2.1 Pendidikan Seks

Pendidikan seks merupakan sebuah cara untuk mengatasi atau mencegah dampak-dampak penyalahgunaan seks. Namun terdapat beberapa orang yang masih tidak setuju dengan pendidikan seks. Karena pendidikan seks untuk anak-anak masih dianggap belum saatnya untuk mengetahui

tentang seks. Namun keinginan tahunan remaja yang besar, mereka menjadi ingin mencobanya dan mencari tahu sendiri tanpa pengawasan (Supriatna, 2010: 19).

2.2 Film Pendek Fiksi

Film Merupakan media komunikasi yang bersifat audio visual untuk menyampaikan suatu pesan kepada sekelompok. Film juga dianggap sebagai media komunikasi massa yang ampuh terhadap massa yang menjadi sasarannya, karena sifatnya yang audio visual, film mampu bercerita banyak dalam waktu yang singkat (Baran, 2012). Menurut (Komara, 2021: 50) Film pendek atau dalam bahasa inggrisnya disebut *short film* pada dasarnya bukanlah film panjang yang dipendekkan. Biasanya film pendek mengambil tema serta isu yang tidak umum disampaikan oleh film panjang ataupun bentuk film lainnya. Menurut (Pratista, 2017) Film fiksi terikat oleh plot. Dari sisi cerita, film fiksi sering menggunakan cerita rekaan di luar kejadian nyata, serta memiliki konsep pengadeganan yang telah dirancang sejak awal.

2.3 Penata Kamera dalam Genre Komedi

Menurut (Alfathoni & Manesah, 2020) Film genre ini menceritakan hal-hal jenaka, kelucuan-kelucuan yang ditampilkan dalam unsur cerita, maupun kelucuan yang terlihat dari adegan penokohan.

A. Camera Angle

a. Eye Level

Eye Level adalah teknik pengambilan gambar di mana kamera ditempatkan pada ketinggian sejajar dengan mata. Teknik ini menghasilkan gambar yang netral dan setara, Penggunaan *Eye Level* dapat memberikan kesan objektif dan realistis.

b. Low angle

Low Angle adalah teknik pengambilan gambar di mana kamera ditempatkan di bawah atau lebih rendah dari subjek gambar. Teknik ini memberikan kesan mengintimidasi, mendominasi, dan memiliki kuasa.

c. High Angle

High Angle adalah teknik pengambilan gambar di mana kamera ditempatkan lebih tinggi dari subjek gambar. Teknik ini menimbulkan kesan lemah, tidak berdaya, atau rentan

B. Camera Movement

A. Tilt

Tilt adalah Pergerakan kamera keatas maupun kebawah atau vertikal tanpa merubah posisi kamera, Biasanya pergerakan ini digunakan untuk memperlihatkan objek ke objek lain (Brown, 2012)

B. Push In / Push Out

Pergerakan Kamera ini dilakukan dengan cara memajukan atau memundurkan kamera, sehingga terjadi perubahan perspektif terhadap objek. dengan tujuan untuk memberikan tensi pada sebuah adegan. (Brown, 2012)

C. Crab / Truck

Teknik pergerakan Crab atau Truck merupakan pergerakan kamera secara horizontal ke kiri dan ke kanan atau pun sebaliknya dengan tujuan menunjukkan keberadaan objek dengan mempertahankan komposisi awal atau memperlihatkan sebuah objek satu ke objek lainnya.

D. Tracking

Tracking adalah pergerakan kamera yang paling umum. Gerakan ini memberikan Gerakan kamera yang berpindah dan bergerak mengikuti pergerakan objek. (Brown, 2012)

E. Snorricam

Dalam jurnal (Soputra, 2020) Menjelaskan bahwa pergerakan kamera mengikuti aktor/aktris. Dengan Teknik ini mampu menciptakan pergerakan kamera yang memperlihatkan ekspresi aktor/aktris. Teknik ini cocok dipakai kedalam adegan-adegan film yang mengutamakan emosi atau perasaan dari aktor dengan tampilan visual yang dinamis.

F. Handheld

Handheld adalah pergerakan kamera yang dimana kamera diletakan ditangan ataupun dibahu. Dengan tujuan menimbulkan kesan realitas yang lebih nyata, ketegangan akan sesuatu. (Brown, 2012)

C. Lighting

Menurut (Atikah, 2021) pencahayaan dalam sebuah produksi film merupakan sebuah peran yang penting. Mengatur pencahayaan yang tepat dapat memberikan efek positif atau pun negative. Menurut (Brown, 2018) *Motivated Lighting* merupakan cahaya yang berfungsi untuk memotivasi sumber pencahayaan yang berada pada *frame* yang ada Di gambar atau lokasi. Berdasarkan hal tersebut, Perancang memilih Teknik tersebut untuk memnghasilkan lighting natural pada setiap adegan yang ada diset

2.4 Analisis Deskriptif

Analisis deskriptif adalah cara menganalisis data dengan cara mendeskripsikan data apa adanya tanpa menyimpulkan hal yang lebih luas. (Sugiyono, 2019)

2.5 Analisis Matriks Perbandingan

Analisis matriks perbandingan merupakan alat analisis yang digunakan untuk membandingkan dengan cara menjajarkan lalu dinilai menggunakan satu tolak ukur yang sama maka akan terlihat perbedaannya. Tujuannya untuk mengidentifikasi sebuah persamaan atau perbedaan informasi baik itu gambar atau tulisan. (Soewardikoen, 2021)

3. Data dan Analisis Data

3.1 Data Hasil Observasi

Pengumpulan data pada permasalahan ini Perancang menggunakan beberapa metode, yaitu Metode observasi, dan komparasi karya sejenis.

3.2 Data dan Analisis Data

3.2.1 Data Hasil Observasi

Penata kamera dapat mulai menentukan visual yang ingin dibuat. memahami kondisi lokasi, sumber pencahayaan, kelebihan dan kekurangan setiap tempat menjadi acuan penting dalam menentukan pengambilan gambar. Penata kamera tidak hanya berfokus pada aspek teknis, tetapi juga mempertimbangkan konsep visual untuk menyampaikan pesan kepada penonton. Dengan memahami karakteristik tempat, penata kamera dapat merancang strategi pengambilan gambar yang tepat. Pemilihan *Shot Size*, *Angle*, *Movement Camera*, komposisi, dan pencahayaan yang tepat untuk menghasilkan visual yang sesuai dengan konsep perancangan.

3.2.2 Data Khalayak Sasar

Berdasarkan data geografis menunjukkan bahwa target audiensi adalah Kota Bandung. Target demografi terdiri dari orang berusia 19 hingga 27 tahun, berjenis kelamin laki-laki dan perempuan, bekerja sebagai mahasiswa atau umum, memiliki pendapatan kurang dari Rp. 5.000.000, dan memiliki pendidikan menengah atas/sekolah kejuruan (SMA/SMK) atau umum. Data psikografis menunjukkan bahwa film pendek dirancang untuk mengembalikan ingatan tentang saat pertama kali mengenal seks dengan cara yang salah.

3.3 Hasil Analisis Karya Sejenis

Data	Dua Garis Biru	Lihat Dulu Kiri Kanan	Mekah I'm Coming
Hasil Analisis	Film "Dua Garis Biru" Menampilkan Teknik pengambilan gambar dengan Teknik <i>one take</i> , meskipun secara keseluruhan tidak terlalu dinamis. Dengan variasi sudut	Film "Lihat Dulu Kiri Kanan" menggunakan pengambilan gambar yang dinamis dengan basic sudut pengambilan	Film "Mekah I'm Coming" ini sangat dinamis dalam pengambilan gambar menggunakan beragam treatment kamera yang membuat video

	<p>pengambilan gambar yang dasar seperti <i>Eye Level</i> digunakan lebih banyak dengan tujuan mudah dipahami penonton dan lebih realistis. Pergerakan kamera dalam film ini cenderung statis, namun di beberapa adegan tertentu, penggunaan Teknik pergerakan seperti <i>track</i> dan <i>Handheld</i> memberikan sentuhan dinamis. Pencahayaan dalam film ini memperlihatkan kecenderungan untuk menampilkan pencahayaan natural dengan menyatukan <i>Available light</i> dan <i>artificial light</i>.</p>	<p>gambar. Pemilihan <i>Eye Level</i> yang memberikan kesan natural dan mudah dipahami oleh penonton. Low angle menciptakan efek dramatis dan kuat. Dan dutch angle memberikan kesan ketegangan dan ketidaknyamanan karakter dalam frame. Pergerakan kamera dalam film ini juga sangat beragam, Mencakup <i>Dolly In</i>, <i>Dolly Out</i>, <i>Pan</i>, dan <i>Static</i>. Pencahayaan dalam film ini banyak memperlihatkan pencahayaan natural yang dihasilkan oleh lighting buatan. Yang dimana menciptakan suasana yang apa adanya yang terjadi dalam setiap adegan.</p>	<p>begitu dinamis. Penerapan sudut pandang pengambilan gambar yang diterapkan pada setiap <i>Shot</i>, memberikan variasi visual yang memperkaya estetika pada film. Pergerakan kamera yang bervariasi juga membantu visual yang menarik bagi penonton. Pencahayaan dalam film ini natural dengan dibantu lighting buatan yang memperkuat pesan yang ingin disampaikan</p>
--	--	---	--

Tabel 3.1 Tabel Hasil Analisis Karya Sejenis

4. Konsep dan Hasil Perancangan

4.1 Konsep Perancangan

4.1.1 Konsep Kreatif

Perancang sebagai penata kamera, pada konsep kreatif ini akan menerjemahkan konsep kreatif dari sutradara yang ingin membuat film pendek fiksi dengan genre komedi dengan tema besar mengenai kurangnya pendidikan seks yang diberikan kepada anak oleh orang tua. Dalam perancangan film ini menggunakan treatment visual komedi juxtaposisi dengan pendekatan realis. Karena film ini menceritakan cerita yang menggambarkan bagaimana realita yang terjadi pada kehidupan sehari-hari maka digunakan sudut pengambilan gambar yang realis dengan penggunaan konsep lighting natural. Sedangkan film ini menggunakan genre komedi maka menggunakan konsep komedi juxtaposisi dengan menggunakan Teknik pergerakan kamera yang dinamis yang digunakan pada adegan yang memerlukan unsur komedi.

4.1.2 Konsep Visual

Sebagai penata kamera, perancang berperan dalam membuat konsep visual berdasarkan naskah yang telah dibuat. Konsep visual dibuat berdasarkan aspek sinematografi seperti *Camera Angle*, *Camera Movement*, *Shot Size* dan *Lighting*. Sesuai dengan konsep kreatif yang sudah dibahas. Dengan adanya konsep visual yang baik, perancang dapat membuat visual yang lebih jelas. Dalam tahap pra produksi perancang menggunakan kamera sony FX3 dengan settingan yang digunakan 4k 10bit 4.2.2 dengan format *ProRes* serta penggunaan *picture profile* S-Log3 dan s-gamut3.cine dengan tujuan agar mendapatkan detail gambar yang tajam, *File size* yang ringan, warna yang luas sehingga akan mempermudah pada tahap *editing offline* dan *online*. Lensa yang akan digunakan adalah lensa fix Sony G- Master 24mm, 35mm, dan 50mm. penggunaan lensa ini bertujuan agar memudahkan dalam penentuan *shot size* dari *wide* hingga *close-up*, Mendapatkan detail yang tajam pada gambar, dan memanfaatkan bukaan lensa yang besar agar memudahkan saat mengambil gambar yang minim Cahaya serta mendapatkan kedalaman gambar yang memberikan kesan objek tampak jelas dan ada sebuah dimensi

4.2 Proses Perancangan

4.2.1 Pra Produksi

Pada tahap ini perancang terlibat dalam beberapa aspek proses pra produksi diantaranya Membedah *script* menjadi sebuah *shot*, Pembuatan *shot list*, Pembuatan *Videoboard*, Melakukan *recce* kesetiap lokasi, Menentukan kru yang akan diperlukan, Membuat *list equipment* berserta perkiraan *budgeting*

4.2.2 Produksi

Saat produksi film pendek ini, sebagai penata kamera atau *Director of Photography* akan mewujudkan visualisasi film pendek ini sesuai dengan perancangan yang telah dibuat. Pada saat proses syuting atau produksi perancang sebagai penata kamera bertugas memimpin departemen kamera dengan memastikan kelancaran syuting dengan memperhatikan proses pengambilan gambar. Penata kamera juga dibantu oleh asisten kamera dalam menyiapkan peralatan *set up* kamera yang akan digunakan. Penata kamera juga bertanggung jawab terhadap penataan *lighting*. Bekerjasama dengan seorang *gaffer* yang membantu perancang dalam mewujudkan pencahayaan yang telah dibuat. Penata kamera tidak hanya berkomunikasi dengan anggota departemen kamera sendiri. Saat produksi penata kamera selalu berkomunikasi dengan Sutradara, Penata Artistik, dan Penyunting Gambar

4.2.3 Pasca Produksi

Pada tahapan ini perancang ikut serta dalam proses pasca produksi, yaitu membantu penyunting gambar atau *editor* dengan membantu saat memilih *footage* yang akan digunakan serta membantu memberikan masukan kepada *editor* perihal penentuan *Cut*, *Transition*, *Effect*, dan *Color Grading*

4.3 Hasil Perancangan

No	Hasil Perancangan	Keterangan
1		<i>Type of Shot</i> <i>Close Up</i> <i>Angle</i> <i>Eye Level</i> <i>Movement</i> <i>Static</i> <i>Composition</i> <i>Rule of Third</i>
Deskripsi		

	<p><i>Shot</i> ini memperlihatkan bingkai foto dikdik dan anaknya dengan tujuan ingin memperlihatkan <i>property</i> yang menggambarkan detail kamar anak dari karakter bapak dikdik. Dengan memfokuskan pada <i>property</i> yang ada di meja belajar anaknya.</p>	
No	Hasil Perancangan	Keterangan
2		<p><i>Type of Shot</i> Medium shot</p> <p><i>Angle</i> Eye Level</p> <p><i>Movement</i> Push in</p> <p><i>Composition</i> Rule of Third</p>
	Deskripsi	
	<p><i>shot</i> ini memperlihatkan karakter dikdik dewasa yang tidak sengaja melihat anaknya yang sedang menonton film dewasa. Pada <i>shot</i> ini pergerakan kamera menggunakan <i>Push In</i> untuk memberikan tensi dan memperlihatkan lebih dekat ekspresi karakter dikdik dewasa.</p>	
No	Hasil Perancangan	Keterangan
3		<p><i>Type of Shot</i> Close Up</p> <p><i>Angle</i> High Angle</p> <p><i>Movement</i> Static</p> <p><i>Composition</i> Rule of Third & Center</p>
	Deskripsi	

shot ini memperlihatkan detail kegiatan bermain catur yang sedang dilakukan oleh karakter aep dan dadang di pos ronda. Dan *shot* ini terdapat sedikit unsur komedi yang diwakilkan oleh pion catur.

No	Hasil Perancangan	Keterangan
----	-------------------	------------

4		<p>Type of Shot <i>Medium Close Up</i></p> <p>Angle <i>Eye Level</i></p> <p>Movement <i>Static</i></p> <p>Composition <i>Rule of Third</i></p>
	Deskripsi	

shot ini memperlihatkan karakter Aep dan ekspresinya saat berdialog dengan karakter dadang. *Shot* ini merupakan *shot* cover atau dialog untuk karakter Aep.

No	Hasil Perancangan	Keterangan
----	-------------------	------------

5		<p>Type of Shot <i>Medium Close Up</i></p> <p>Angle <i>Eye Level</i></p> <p>Movement <i>Static</i></p> <p>Composition <i>Rule of Third</i></p>
	Deskripsi	

ot ini memperlihatkan karakter Dadang dan ekspresinya saat berdialog dengan karakter dadang.
Shot ini merupakan *shot* cover atau dialog untuk karakter Dadang.

No	Hasil Perancangan	Keterangan
6		<p>Type of Shot <i>Full Shot</i></p> <p>Angle <i>Eye Level</i></p> <p>Movement <i>Static</i></p> <p>Composition <i>Rule of Third & Center</i></p>
Deskripsi		
<p><i>Shot</i> ini memperlihatkan <i>full shot</i> karakter dan latar tempat yang terdapat pada pos ronda saat malam hari. Terlihat kegiatan karakter Aep dan Dadang lakukan.</p>		
No	Hasil Perancangan	Keterangan
7		<p>Type of Shot <i>Medium Shot</i></p> <p>Angle <i>Eye Level</i></p> <p>Movement <i>Static</i></p> <p>Composition <i>Rule of Third & Center</i></p>
Deskripsi		

	<p><i>shot</i> ini memperlihatkan karakter Dikdik yang tiba di pos ronda. Setelah tidak sengaja melihat anaknya yang sedang menonton film dewasa. <i>Shot</i> ini memperlihatkan ekspresi muka dan gestur badan karakter dikdik dengan jelas.</p>	
No	Hasil Perancangan	Keterangan
8		<p><i>Type of Shot</i> Medium Shot</p> <p><i>Angle</i> Eye Level</p> <p><i>Movement</i> Static</p> <p><i>Composition</i> Rule of Third</p>
	Deskripsi	
	<p>a <i>shot</i> ini memperlihatkan karakter Dikdik yang ikut berkumpul dengan karakter lain dengan maksud menceritakan permasalahan yang telah terjadi. Dengan <i>shot</i> ini memperlihatkan gestur badan dan ekspresi muka karakter Dikdik saat bercerita.</p>	
No	Hasil Perancangan	Keterangan
9		<p><i>Type of Shot</i> Medium Shot</p> <p><i>Angle</i> Eye Level</p> <p><i>Movement</i> Static</p> <p><i>Composition</i> Rule of Third</p>
	Deskripsi	

shot ini memperlihatkan bagaiman cover untuk karakter Dadang yang sedang berdialog dengan karakter lain. Dengan tujuan memperlihatkan gestur dan ekspresi karakter dengan jelas.

No	Hasil Perancangan	Keterangan
10		<p><i>Type of Shot</i> Medium Close Up</p> <p><i>Angle</i> Eye Level</p> <p><i>Movement</i> Static</p> <p><i>Composition</i> Rule of Third</p>

Deskripsi

shot ini memperlihatkan karakter aep yang sedang berdialog dengan karakter lain. Dengan tujuan memperlihatkan ekspresi muka karakter dengan jelas.

No	Hasil Perancangan	Keterangan
11		<p><i>Type of Shot</i> Full Shot</p> <p><i>Angle</i> Eye Level</p> <p><i>Movement</i> Static</p> <p><i>Composition</i> Rule of Third</p>

Deskripsi

shot ini memperlihatkan seluruh karakter yang sedang mendengarkan dan menyimak cerita dari karakter Dikdik. Dengan memperlihatkan seluruh karakter dan latar tempat mereka.

No	Hasil Perancangan	Keterangan
12		<p>Type of Shot <i>Full Shot</i></p> <p>Angle <i>Eye Level</i></p> <p>Movement <i>Static</i></p> <p>Composition <i>Rule of Third</i></p>
Deskripsi		
<p><i>Establish</i> ini digunakan untuk memperlihatkan latar cerita yang terjadi di Sekolah Dasar. Yaitu merupakan <i>flashback</i> cerita dari karakter Dikdik.</p>		
No	Hasil Perancangan	Keterangan
13		<p>Type of Shot <i>Medium Shot</i></p> <p>Angle <i>Eye Level</i></p> <p>Movement <i>Crab</i></p> <p>Composition <i>Rule of Third</i></p>
Deskripsi		

shot ini kamera digerakan secara *crab* dengan tujuan memperlihatkan karakter anak kecil yang sekilas mirip karakter utama lalu kamera bergerak dan langsung memperlihatkan karakter utama yang sama diperankan namun dengan versi saat kecil dengan tujuan memberikan unsur komedi pada *shot* ini.

No	Hasil Perancangan	Keterangan
14		<p>Type of Shot <i>Medium Long Shot</i></p> <p>Angle <i>Eye Level</i></p> <p>Movement <i>Static</i></p> <p>Composition <i>Rule of Third</i></p>
Deskripsi		
<p><i>shot</i> ini memperlihatkan karakter teman-teman Dikdik yang sedang membahas tentang video dewasa dan terlihat latar tempat mereka berbincang. Ini digunakan sebagai master <i>shot</i> pada <i>scene</i> ini.</p>		
No	Hasil Perancangan	Keterangan
15		<p>Type of Shot <i>Medium Close Up</i></p> <p>Angle <i>Eye Level</i></p> <p>Movement <i>Static</i></p> <p>Composition <i>Rule of Third</i></p>
Deskripsi		

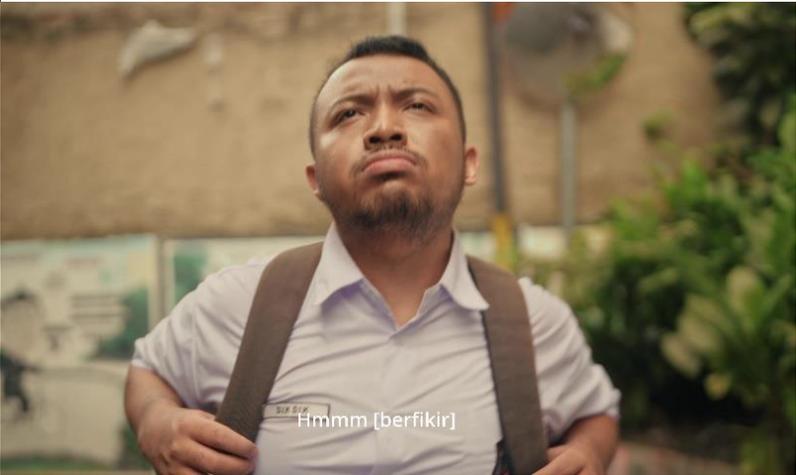
shot ini merupakan *shot cover* untuk karakter teman Dikdik. Dengan memperlihatkan ekspresi muka karakter dengan jelas.

No	Hasil Perancangan	Keterangan
16	 <p>OOHH FILM BEEP??</p>	<p>Type of Shot <i>Medium Close Up</i></p> <p>Angle <i>Eye Level</i></p> <p>Movement <i>Static</i></p> <p>Composition <i>Rule of Third</i></p>
Deskripsi		
<p>shot ini merupakan <i>shot cover</i> untuk karakter teman Dikdik. Dengan memperlihatkan ekspresi muka karakter dengan jelas.</p>		
No	Hasil Perancangan	Keterangan
17		<p>Type of Shot <i>Medium Close Up</i></p> <p>Angle <i>Eye Level</i></p> <p>Movement <i>Static</i></p> <p>Composition <i>Rule of Third</i></p>
Deskripsi		

shot ini merupakan *shot cover* untuk karakter teman Dikdik. Dengan memperlihatkan ekspresi muka karakter dengan jelas.

No	Hasil Perancangan	Keterangan
18	 <p>Suka ada di TV,</p>	<p>Type of Shot <i>Medium Long Shot</i></p> <p>Angle <i>Eye Level</i></p> <p>Movement <i>Static</i></p> <p>Composition <i>Rule of Third</i></p>
Deskripsi		
<p><i>ot</i> ini merupakan <i>shot master</i> yang memperlihatkan karakter Dikdik yang muncul dari belakang dan memperlihatkan ekspresi karater teman-teman dikdik yang kaget dengan kedatangan Dikdik yang tiba-tiba.</p>		
No	Hasil Perancangan	Keterangan
19	 <p>Dikdik..</p>	<p>Type of Shot <i>Medium Close Up</i></p> <p>Angle <i>Eye Level</i></p> <p>Movement <i>Static</i></p> <p>Composition <i>Rule of Third</i></p>
Deskripsi		

a shot ini memperlihatkan ekspresi Dikdik yang kebingungan dan memikirkan tentang video dewasa yang disampaikan oleh teman-temannya.

No	Hasil Perancangan	Keterangan
20		<p>Type of Shot <i>Medium Close Up</i></p> <p>Angle <i>Eye Level</i></p> <p>Movement <i>Tracking</i></p> <p>Composition <i>Rule of Third</i></p>

Deskripsi

shot ini merupakan *shot match cut* dari *scene* sebelumnya. Shot ini memperlihatkan karakter yang sedang berjalan di lingkungan gang menuju rumah.

No	Hasil Perancangan	Keterangan
21		<p>Type of Shot <i>Full Shot</i></p> <p>Angle <i>Eye Level</i></p> <p>Movement <i>Static</i></p> <p>Composition <i>Rule of Third</i></p>

Deskripsi

establish ini digunakan untuk memperlihatkan latar tempat tinggal karakter utama dan karakter utama yang terlihat lari kecil masuk ke dalam rumah.

No	Hasil Perancangan	Keterangan
22		<p>Type of Shot <i>Medium Long Shot</i></p> <p>Angle <i>Eye Level</i></p> <p>Movement <i>Static</i></p> <p>Composition <i>Rule of Third</i></p>
Deskripsi		
<p>shot ini memperlihatkan karakter Dikdik yang sedang duduk di ruang Tengah rumah dan sedang mencari video dewasa yang diberitahukan oleh teman kelasnya untuk dicari di tv. Terlihat espresi dan gestur karakter Dikdik penasaran dan ingin mencari video dewasa tersebut.</p>		
No	Hasil Perancangan	Keterangan
23		<p>Type of Shot <i>Medium Shot</i></p> <p>Angle <i>Eye Level</i></p> <p>Movement <i>Handheld</i></p> <p>Composition <i>Rule of Third</i></p>
Deskripsi		

a shot ini memperlihatkan Ibu Dikdik yang baru saja selesai memasak lalu Ibu Dikdik sedikit terkaget dan heran melihat Dikdik yang tiba-tiba sudah ada di dalam rumah.

No	Hasil Perancangan	Keterangan
24		<p>Type of Shot <i>Medium Long Shot</i></p> <p>Angle <i>Eye Level</i></p> <p>Movement <i>Static</i></p> <p>Composition <i>Rule of Third</i></p>
Deskripsi		
<p>ot ini memperlihatkan Ibu Dikdik duduk disebalah Dikdik, menanyakan apa yang sedang dikdik cari di tv. Shot ini digunakan untuk <i>master shot</i> yang menggambarkan latar tempat.</p>		
No	Hasil Perancangan	Keterangan
25		<p>Type of Shot <i>Medium Long Shot</i></p> <p>Angle <i>Eye Level</i></p> <p>Movement <i>Static</i></p> <p>Composition <i>Rule of Third</i></p>
Deskripsi		

shot ini memperlihatkan ekspresi ibu dikdik dengan jelas dan melihatkan sedikit gestur badan.
Shot ini merupakan cover shot.

No	Hasil Perancangan	Keterangan
26		<p>Type of Shot <i>Medium Long Shot</i></p> <p>Angle <i>Eye Level</i></p> <p>Movement <i>Static</i></p> <p>Composition <i>Rule of Third</i></p>
Deskripsi		
<p>a shot ini merupakan <i>cover shot</i> yang digunakan untuk memperlihatkan ekspresi dikdik yang dimarahi oleh orang tuanya karena sedang mencari film dewasa di tv.</p>		
No	Hasil Perancangan	Keterangan
27		<p>Type of Shot <i>Medium Shot</i></p> <p>Angle <i>Eye Level</i></p> <p>Movement <i>Static</i></p> <p>Composition <i>Rule of Third</i></p>
Deskripsi		

ini merupakan flashback cerita Dimana dikdik mengetahui dan melihat video dewasa. *Shot* ini memperlihatkan karakter dikdik yang sedang serius bermain game online Bersama temannya.

No	Hasil Perancangan	Keterangan
28		<p><i>Type of Shot</i> Medium Shot</p> <p><i>Angle</i> Eye Level</p> <p><i>Movement</i> Static</p> <p><i>Composition</i> Rule of Third</p>
Deskripsi		
<p>ada <i>shot</i> ini memperlihatkan karakter Heri yang sedang menonton video dewasa. Dengan memperlihatkan gestur tangan dan ekspresi muka karakter yang sedang menikmati video dewasa.</p>		
No	Hasil Perancangan	Keterangan
29		<p><i>Type of Shot</i> Medium Shot</p> <p><i>Angle</i> Eye Level</p> <p><i>Movement</i> Static</p> <p><i>Composition</i> Rule of Third</p>
Deskripsi		

shot ini memperlihatkan 2 karakter Dikdik dan Heri yang Dimana karakter Dikdik marah dan heran terhadap heri yang tidak serius bermain game. Terlihat juga suasana warnet pada *shot* ini.

No	Hasil Perancangan	Keterangan
----	-------------------	------------

30		<p>Type of Shot <i>Medium Shot</i></p> <p>Angle <i>Eye Level</i></p> <p>Movement <i>Push In</i></p> <p>Composition <i>Rule of Third</i></p>
----	--	---

Deskripsi

ini memperlihatkan 2 karakter Dikdik dan Heri. Dikdik yang bingung dan heran denga apa yang sedang di tonton oleh heri. Dan Heri yang menyuruh Dikdik diam dan menonton saja film tersebut. Terlihat gestur badan dan eskpresi muka mereka dengan tambahan pergerakan kamera *push in* dengan tujuan meningkatkan tensi adegan dan memperkuat unsur komedi.

No	Hasil Perancangan	Keterangan
----	-------------------	------------

31		<p>Type of Shot <i>Medium Close Up</i></p> <p>Angle <i>Low Angle</i></p> <p>Movement <i>Static</i></p> <p>Composition <i>Rule of Third</i></p>
----	--	--

Deskripsi

shot ini merupakan *shot* dengan didukung Teknik *jump cut*. *Shot* ini memperlihatkan karakter op warnet yang sedang menciduk heri dan dikdik yang tampak serius. Karakter pada *shot* ini menggunakan *Angle Low* untuk memberikan kesan dominan atau memiliki power yang besar pada diri karakter.

No	Hasil Perancangan	Keterangan
32		<p><i>Type of Shot</i> <i>Medium Shot</i></p> <p><i>Angle</i> <i>Eye Level</i></p> <p><i>Movement</i> <i>Push In</i></p> <p><i>Composition</i> <i>Rule of Third</i></p>
Deskripsi		
<p><i>shot</i> ini memperlihatkan karakter Dikdik yang masih heran dan terkaget dengan apa yang dia tonton Bersama heri. Dengan pergerakan kamera push in menambah tensi adegan semakin naik lalu di turunkan dengan <i>shot</i> selanjutnya dengan bantuin Teknik <i>match cut</i>.</p>		
No	Hasil Perancangan	Keterangan
33		<p><i>Type of Shot</i> <i>Medium Shot</i></p> <p><i>Angle</i> <i>Eye Level</i></p> <p><i>Movement</i> <i>Push In</i></p> <p><i>Composition</i> <i>Rule of Third</i></p>
Deskripsi		

shot ini merupakan transisi *match cut* dari *shot* sebelumnya. Digunakan sebagai perpindahan waktu dan tempat. Dan memperlihatkan karakter Dikdik yang masih bingung dan terdiam.

No	Hasil Perancangan	Keterangan
34		<p>Type of Shot <i>Medium Close Up</i></p> <p>Angle <i>Eye Level</i></p> <p>Movement <i>Static</i></p> <p>Composition <i>Rule of Third</i></p>
Deskripsi		
<p><i>shot</i> ini memperlihatkan sosok karakter Ibu Dikdik yang memanggil Dikdik yang terdiam dimeja makan. <i>Shot</i> ini memperlihatkan eksptesi ibu dengan jelas.</p>		
No	Hasil Perancangan	Keterangan
35		<p>Type of Shot <i>Medium Shot</i></p> <p>Angle <i>Eye Level</i></p> <p>Movement <i>Static</i></p> <p>Composition <i>Rule of Third</i></p>
Deskripsi		

ini memperlihatkan karakter Ibu, Ayah, dan Dikdik yang sedang makan malam bersama serta memperlihatkan latar tempat. *Shot* ini digunakan sebagai *shot master*.

No	Hasil Perancangan	Keterangan
36	 <p>gaenak sih Mah..</p>	<p><i>Type of Shot</i> Medium Shot</p> <p><i>Angle</i> Eye Level</p> <p><i>Movement</i> Static</p> <p><i>Composition</i> Rule of Third</p>
Deskripsi		
<p>ini merupakan <i>shot cover</i> untuk karakter Dikdik. dengan memperlihatkan gestur badan karakter dan ekspresi karakter. Disini karakter sedang makan malam dan ditegur oleh karakter ibu.</p>		
No	Hasil Perancangan	Keterangan
37	 <p>Aneh-aneh terus jadi anak kecil tuh!</p>	<p><i>Type of Shot</i> Medium Shot</p> <p><i>Angle</i> Eye Level</p> <p><i>Movement</i> Static</p> <p><i>Composition</i> Rule of Third</p>
Deskripsi		

ini merupakan cover *shot* untuk karakter ibu dengan memperlihatkan gestur badan dan ekspresi muka karakter. Ibu disini sedang heran terhadap karakter Dikdik yang seperti masih membayangkan film yang ia cari saat siang hari.

No	Hasil Perancangan	Keterangan
----	-------------------	------------

38		<p><i>Type of Shot</i> Medium Shot</p> <p><i>Angle</i> Eye Level</p> <p><i>Movement</i> Static</p> <p><i>Composition</i> Rule of Third</p>
----	--	--

Deskripsi

ini merupakan *shot* cover untuk karakter bapak dengan melihatkan ekspresi bapak yang marah karena Dikdik mencari film dewasa padahal belum waktunya untuk memikirkan hal tersebut.

No	Hasil Perancangan	Keterangan
----	-------------------	------------

39	 <p style="text-align: center;">[Dikdik Sagapung]</p>	<p><i>Type of Shot</i> Medium Close Up</p> <p><i>Angle</i> Eye Level</p> <p><i>Movement</i> Snnoricam</p> <p><i>Composition</i> Rule of Third</p>
----	---	---

Deskripsi

	menggunakan Teknik <i>snmoricam</i> dengan tujuan agar memperlihatkan ekspresi karakter dengan jelas dan penonton menjadi terbawa oleh perasaan yang dirasakan oleh karakter.
--	---

Tabel 4. 1 Hasil Perancangan

(Sumber: Data Pribadi Perancang 2024)

5. Kesimpulan dan Saran

5.1 Kesimpulan

Dalam perancangan film ini penata kamera menerapkan beberapa treatment kamera yang dapat menggambarkan bagaimana realita yang terjadi pada kehidupan sehari-hari dan memperlihatkan dampak yang timbulkan dari kurangnya pendidikan seks kepada anak. Penerapan Teknik sinematografi seperti Camera Angle, Shot Size, Camera Movement, Composition, dan Lighting. Menciptakan visual yang realistis dengan membuat penonton merasa seperti sedang menyaksikan kejadian nyata. Kemudian menggunakan pergerakan kamera yang bervariasi dengan tujuan memberikan dinamika pada setiap adegan, Lalu menerapkan pencahayaan natural untuk menciptakan Susana sesuai dengan latar. Serta memilih Teknik pengambilan gambar yang tepat untuk mendukung cerita yang ingin disampaikan. Dengan ini pembuatan film serta informasi yang ingin disampaikan dapat tersampaikan dengan baik dan dapat menjadi media hiburan serta meningkatkan pentingnya pendidikan seks kepada anak.

5.1 Saran

Perancang ingin memberikan saran terutama sebagai penata kamera, tidak hanya memberikan sebuah hasil visual yang bagus melainkan juga harus memperhatikan segala aspek dari memperbanyak refrensi film-film hingga aspek teknis yang perlu di pelajari terus menerus

Daftar Pustaka

- Aditia, P., & Yudhistira, N. (2023). ANALISIS UNSUR SINEMATOGRAFI DALAM MEMBANGUN REALITAS CERITA PADA FILM MENCURI RADEN SALEH. *ILMIAH ILMU KOMUNIKASI*, 199-200.
- Alfathoni, M. A., & Manesah, D. (2020). Pengantar Teori Film. Yogyakarta: Ddeepublish.
- Apriliany, L., & Hermiati. (2021). PERAN MEDIA FILM DALAM PEMBELAJARAN SEBAGAI PEMBENTUK PENDIDIKAN KARAKTER. PROSIDING SEMINAR NASIONAL PENDIDIKAN PROGRAM PASCASARJANA UNIVERSITAS PGRI PALEMBANG.
- Asri, R. (2020). Membaca Film Sebagai Sebuah Teks: Analisis Isi Film. *Jurnal Al Azhar Indonesia Seri Ilmu Sosial*, 74.
- Atikah, N. N. (2021). PERAN SINEMAGTOGRAFI DALAM DUNIA PERFILMAN. *Jurnal Prosiding*, 44.
- Baran, S. J. (2012). Pengantar Komunikasi Massa Literasi Media dan Budaya (terjemahan). In S. J. Baran, Pengantar Komunikasi Massa Literasi Media dan Budaya (terjemahan) (p. 231). Jakarta: Salemba Humanika.
- Boggs, J., & Petrie, D. (2018). *The Art of Wachting films*, 9th ed. New York, USA: McGraw-Hill Education.
- Bordwell, D., Thompson, K., & Smith, J. (2017). *Film art: an introduction*. New York, USA: McGraw-Hill Education.
- Brown, B. (2012). *cinematography theory and practice*. New York: Focal Press.
- Brown, B. (2016). *Cinemathography theory & practice*. New York: Routledge.
- Brown, B. (2018). *Motion Picture and Video Lighting*. New York: Routledge.
- Creswell, J. (2012). *Qualitative inquiry and research design: Choosing among five approaches*. California: SAGE Publications.
- Dewandra, F. R., & Islam, M. A. (2022). ANALISIS TEKNIK PENGAMBILAN GAMBAR ONE SHOT PADA FILM 1917 KARYA SAM MENDES. *Jurnal Barik*, 245.
- Hadi, I. P., Wahjudianata, M., & Indrayani, I. I. (2021). KOMUNIKASI MASSA. In I. P. Hadi, M. Wahjudianata, & I. I. Indrayani, *KOMUNIKASI MASSA* (p. 18). Pasuruan: Qiara Media.
- Haryono, S. E., Anggraini, H., Muntomimah, S., & Iswahyudi, D. (2018). Implemetasi Pendidikan Sex Pada Anak Usia Dini Di Sekolah. *Jurnal Akses Pengabdian Indonesia*.
- Heiderich, T. (2018). *Cinematography techniques: The different types of shots in film*.
- Iqbal, M. (2022, Juli 15). *Media Massa Adalah: Pengertian, Karakteristik, Fungsi, Jenis, dan Contoh-contohnya* (2022). Retrieved from *lindungihutan.com*: <https://lindungihutan.com/blog/media-massa-adalah/>
- Jufri, M. A. (2023). DIRECTOR OF PHOTOGRAPHY DALAM PEMBUATAN FILM PENDEK FIKSI BERGENRE DRAMA DENGAN JUDUL "KITA DAN HATIMU". *SKRIPSI*, 5.

- Kyle, D. (2020, oktober 4). Types of Camera Movements in Film Explained: Definitive Guide. Retrieved from <https://www.studiobinder.com/>: <https://www.studiobinder.com/blog/different-types-of-camera-movements-in-film/>
- Muslimin, N. (2018). BIKIN FILM, yuk! Yogyakarta: Araska.
- Noor, F., Maryam, S., & Pro, F. (2018). SINEMATOGRAFI SEBAGAI UPAYA PENINGKATAN. IKRAITH-ABDIMAS, 33-34.
- Nugroho, S. (2021). Teknik Kreatif Produksi Film. Semarang: Yayasan Prima Agus Teknik.
- Pepayosa, A. Y., & Adi, A. E. (2020). PENERAPAN TEKNIK D.O.P DALAM FILM DOKUMENTER PENDEK BANDUNG. e-Proceeding of Art & Design, 720.
- Prananda, I. A., Puriartha, K. I., & Bumiarta, M. R. (2023). PENERAPAN PERGERAKAN KAMERA DINAMIS PADA FILM PENDEK. JURNAL CALACCITRA, 47.
- Pratista, H. (2017). Memahami Film Edisi Kedua. In H. Pratista, Memahami Film Edisi Kedua (p. 50). Sleman DIY: Motase Press.
- Ramadhan, F. I., & Adi, A. E. (2016). PENATAAN KAMERA PADA FILM FIKSI PENDEK DENGAN MEMANFAATKAN. e-Proceeding of Art & Design, 478.
- Riadi, M. (2021, Maret 4). Pengertian dan Unsur-unsur Sinematografi. Retrieved from Kajian Pustaka.com: <https://www.kajianpustaka.com/2021/03/pengertian-dan-unsur-unsur-sinematografi.html>
- Rosandi, A., & Adi, E. A. (2018). PENATAAN KAMERA FILM DOKUMENTER BATASKU DI PELUPUK. e-Proceeding of Art & Design, 1060.
- Samtrimandasari, E. N. (2023). ANALISIS ANGLE KAMERA POINT OF VIEW UNTUK MEMBANGUN. Jurnal Sense, 14.
- Semedhi, B. (2011). Sinematografi – Videografi Suatu Pengantar. Bogor: Penerbit Ghalia Indonesia.
- Soewardikoen, D. W. (2021). Metodologi Penelitian Desain Komunikasi Visual-Edisi Revisi. In D. W. Soewardikoen, Metodologi Penelitian Desain Komunikasi Visual-Edisi Revisi (p. 89). Daerah Istimewa Yogyakarta: PT KANISIUS.
- Soputra, C. (2020). PRODUKSI FILM PENDEK EDUKASI DENGAN TEKNIK P.O.V MENGGUNAKAN SNORRICAM. Citradirga : Jurnal Desain Komunikasi Visual dan Intermedia, 30.
- Sugiyono. (2019). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Utami, N. (2021). ANALISIS UNSUR SINEMATOGRAFI DALAM MEMBANGUN REALITAS CERITA PADA FILM DUA GARIS BIRU. 20.
- Woman, N. (2023, Mei 30). nonawoman.com. Retrieved from nonawoman.com: <https://nonawoman.com/blogs/nonas-thoughts/kurangnya-pendidikan-seks-di-indonesia>