

LAMPIRAN 1

Transkrip Wawancara

DOP (Director Of Photography)

Interviewer : “Selamat Pagi pak , perkenalkan saya Ria Patriantika, saya dari Universitas Esa Unggul, disini saya ingin mewawancari bapak, mengenai film FTV yang bapak produksi yang berjudul ‘BUMI MENOLAK JENAZAH PEREBUT SUAMI ORANG’, produksi MKF yang tayang di Indosiar, ee.. sebelumnya bapak boleh perkenalkan diri bapak ? , namanya siapa ? , nama lengkapnya.”

DOP : “iya , nama saya Sapta Indra wiyanto”

Interviwer : “Tempat, tanggal, lahir ?

DOP : “waduhh.. baru kemarin.. 22 Juli, tahun tujuh X..

Interviewer : “hahaha.. tujuh X, apa tujuh X ?

DOP : “hahaha.. tahun ‘74”

Interviewer : “Kelahiran ?”

DOP : “Kelahiran Jakarta”

1) Interviewer : “**langsung aja ya, eee.. ke pertanyaan pertama pak yah, di FTV ‘BUMI MENOLAK JENAZAH PEREBUT SUAMI ORANG’ ini kan masuk ke series AZAB, ee.. memang apa perbedaan dari ke 3 series yang diproduksi MKF yang tayang di Indosiar, antara AZAB, PINTU BERKAH, dan KISAH NYATA, perbedaannya apa pak ?”**

DOP : “Perbedaannya adalah .. kalo untuk PB (Pintu Berkah) dan KISAH NYATA itu ceritanya lebih kepada drama, dan apa.. konsep itu memang semuanya hitam putih tapi PINTU BERKAH itu kearah apa yah, lebih halus dibandingkan dengan yang KISAH NYATA, nah sedangkan kalo AZAB adalah suatu cerita yang memang benar-benar hitam putih tapi, ee.. menggambarkan ya.. karna AZAB itu jadi

bagaimana suatu tokoh dari kehidupan mempunyai ganjaran atas apa yang diperbuat dimasa dia hidup, itu aja sih..”

Interviewer : “Itu dari segi cerita ?”

DOP : “iyah, dari cerita dan konsep, kalo konsepnya semuanya sebenarnya, kalo dari station itu hitam, hitam, dan putih ya putih gitu, ga ada yang istilahnya abu-abu, cuma, cuma kadarnya aja yang berapa persen, berapa persen, kalo PINTU BERKAH karna tayangan pagi itu dia penggarapannya lebih halus, kalo KISAH NYATA dia saklek, lebih saklek tapi, ini adalah berkategori 13+ disensor makannya ada beberapa clue yang dari KPI (Komisi Penyiaran Indonesia) yang harus kita ee.. harus kita ikutin gitu, ga boleh keluar dari aturan yang dikeluarkan oleh KPI makanya banyak peraturan, jadi sebenarnya kita lebih agak sulit dalam pengadegan gitu, gak boleh kasar, ga boleh kontak fisik, ga boleh berantem atau apa.. berdebat didepan anak-anak, gitu sih..”

2 Interviewer : “Pertanyaan selanjutnya ee.. dalam FTV ‘BUMI MENOLAK JENAZAH PEREBUT SUAMI ORANG’, bagaimana bapak menentukan konsep dalam pengambilan gambar, yang pertama itu dari segi penerapan artistik gambar ?”

Interviewer : “Di FTV ini konsepnya semua berpatokan kepada skenario, karna dalam skenario itu harus ee.. harus kita ikutin yah dari beberap divisi, divisi penyutradaraan, pengambilan gambar, dan artistic gitu, kita mendukung akhirnya akan menghasilkan sebuah hasil yang maksimal, nah konsepnya ini kalo dari saya ya krna dari konsep skenario ini, apa, ee.. beda-beda yah, beda-beda kita semua dari skenario, terus apa aja sih kebutuhan yang harus kita ambil gitu, dari segi artistik misalnya, oh ada konsep bahwa ada satu properti yang harus meledak, kita juga harus memikirkan ee.. kerja si editor, misalnya krna untuk meledak ditambahkan efek ya.. untuk memudahkan kinerja editor kita harus kamera lock untuk, ini dari segi artistik jadi kita kerja ga hanya ee.. buat kita, arogan, kita juga harus memikirkan untuk ee.. apa, selanjutnya untuk divisi lain, jadi ga sembarangan gitu, nah.. itu satu, misalnya salah satunya itu artistik,

terus yang kedua bagaimana untuk misalnya menyambung masalah artistik ini kita lihat misalnya ee.. divisi artistik dia udah mendesain misalnya suatu ruang tamu, kita juga ga boleh untuk arogan, misalnya ada scene malem dia udah, udah nge set ada skema segala macam saya juga harus memikirkan bagaimana agar ee.. apa yang udah di set di artistik itu tidak dirubah atau tidak diganggu, karna mereka juga punya nilai tersendiri, saling mendukung untuk masalah gambar itu sendiri, jadi ga boleh istilahnya arogan, karna kita satu tim, untuk tujuan, untuk satu tujuan yaitu untuk menghasilkan gambar yang lebih maksimal, dari penerapan artistic, **kemudian penerapan tone warna gambar, tone warna gambar itu semua kameramen punya karakteristik dan punya konsep tersendiri, kebetulan kalo saya sih apa yah.. konsepnya tuh kalo untuk tone warnanya secara general saya mengambil tone natural, jadi bagaimana sebisa mungkin tata cahayanya tuh natural, tidak seperti di lampuin, tapi kadang juga, kadang saya miss..**”

Interviewer : “Berarti kalo misalkan pemakaian tone nya ini ga ee.. berpatokan pada skenario ?”

DOP : “Tetep, tetep pada skenario, di skenario itu apakah cerita itu *middle up* atau orang kaya atau *middle down* ee.. status sosialnya. Nah .. konsep ini untuk mendukung ee.. isi cerita itu sendiri jangan sampe misalnya kita di pedesaan kita set ee.. tone yang mewah, itu akan kalo ditonton apa ya, kita bilang miss sih atau ga mendukung gitu, sepertinya orang ga punya dengan bilik tapi tetap pencahayaan yang mewah itu yang blub, segala macam.. itu jadi ga menarik ditonton, justru harus kita dukung *skin tone* nya ga boleh yang cantik apa segala macam tapi ee.. ga sesuai lah harus disesuaikan dengan isi cerita, biar gambar itu mendukung isi cerita. **Kalo konsep pada pencahayaannya, saya berkonsep pada low contrast, artinya ga yang pada pencahayaan yang kuat, tapi bagaimana, diharapkan seperti, pencahayaan yang tidak seperti, syuting, atau pencahayaan yang over, tapi bagaimana menggambarkan suatu gambar yang natural, se real mungkin ”**

Interviewer : “Lalu dengan konsep *Type Of Shot* nya ?”

DOP : “*Type Of Shot* nya.. *Type Of Shot* kayak gimana ya ?”

Interviewer : “*Type Of Shot* dari pengambilan gambar di FTV tersebut”

DOP : “Kalo *Type Of Shot* khusus untuk AZAB itu sebagian besar jarang yang terlalu padat karna kita sebenarnya, karna di daerah syuting nya jadi ya jangan sampe seperti di studio, jadi gambarnya , *Type Of Shot* nya lebih lebar, mungkin yang biasanya di *CU* justru kita ke *MCU* nya atau *middle shot* nya atau di komsep lain *MCU* , justru kita ambil *foreground* biar apa ya, kalo.. kalo dibelakang lebih indah untuk landscape nya kenapa ga untuk menimbulkan itu, jadi sebagian besar lebih lebar..”

Interviewer : “Lebih landscape”

DOP : “he eh .. lebih landscape”

3) Interviewer : “Pertanyaan selanjutnya, bagaimana bapak membangun mood dalam komposisi pengambilan gambar ?”

DOP : “Kalo mood sih, mmm... mood untuk komposisi dalam pengambilan gambar, kalo sebenarnya kalo ngomong mood, logikanya antara mau sama engga nih, gitu .. makannya kalo membangun mood, sebenarnya pekerjaan ini bukan mood atau engga, pekerjaan ini adalah pekerjaan professional jangan di bilang mood, sebenarnya bukan membangun mood, tapi ee.. kameramen itu dalam pengambilan gambar, kalo mood itu, secara probadi mood itu harus dibangun dari kita mungkin bangun ini sampai selesai, biar apa , biar pekerja itu nyaman semuanya, dengan ee.. nyaman moodnya kita lebih fresh dalam pekerjaan di divisi masing-masing, makanya kalo mungkin orang awam ngeliat oh kru itu begini yah , bukan karna mereka itu sebenarnya membangun mood biar, biar fresh gitu, biar bisa mengembangkan pikiran nya masing-masing..”

Interviewer : “Mood dari look film nya pak”

DOP

: “he eh.. tapi kalo di mood, mood film apa ya, kalo saya sendiri bagaimana menyambungkan apa yang keinginan sutradara itu yang saya kembangkan bukannya saya yang mengkhayal, tapi tetep base nya kita ada khayalan, khayalan dasar gitu, apa yang diceritakan, apa yang diinginkan sutradara, hal yang pertama adalah membangun khayalan di pikiran kemudian kita liat real, real lokasi nya dengan pengalaman teknis mengambil gambar, oh baru ketahuan bahwa oh lebih baik kita mengambil disudut ini pak, gitu.. jadi kalo dibilang membangun mood ya.. harus pada *chemistry* nya antar divisi penyutradaraan dan divisi kamera harus dibikin, sebab kalo DOP dan sutradara ada yang tidak baik gitu pasti nanti efeknya disana tuh juga ada gambar pasti yang , agak kurang, kalo masalah mood nih, membangun mood masalahnya pertanyaannya, yakan, krna membangun mood gambar.”

4) Interviewer : “Selanjutnya dalam pengambilan gambar, bapak menggunakan *Film Look* atau *TV Sessions* ?”

DOP

: “Kalo *film look* tetep saya berpatokan pada *film look*, krna ini disesuaikan dengan isi cerita di FTV ini. Kalo dari scenario nya memang hampir mendekati film yah, dia openingnya, adalah scene-scene awal itu merupakan bagian cerita dari, dari scene-scene ending, dia dipindahkan dari susunannya aja itu hampir mendekati film movie.”

Interviewer : “emang bedanya *film look* sama *TV Sessions* apa?”

DOP

: “*film look* dan *TV Sessions*, *film look* itu ada beberapa clue yang tidak dimiliki oleh *TV Sessions*, kalo *film look* ya.. dia hampir semua unsur ditimbulkan ya itu tadi, logika, etika, estetika, jadi biar orang bisa liat, landscape itu yang semua kita gambarkan, beda dengan *TV Sessions* , kalo *TV Sessions* sama aja Cuma dia lebih padat dan dia bisa di studio, jadi kenapa dia padat, kenapa dia *wide*, kadang ada beberapa settingan mungkin juga *set cheating* an, bukan set nyuri yah, set buatan gitu jadi menghilangkan itu buatan atau meminimalis kelemahan dari gambar jadi makannya mau gam au harus dipadatkan di gambar, beda hal nya sama yang disini *real set*, trus landscape nya bagus tidak menutup kemungkinan gambar itu harus *wide*.”

Interviewer : “bagaimana penerapan konsep dari properti dengan pengambilan gambar ?”

DOP : “ada beberapa hal yang kita buat selain pengadegan dari penyutradaraan kita juga harus melihat si properti tadi, jadi bagaimana si DOP ini menggambarkan kesemuanya itu, harus ya.. ga sembarangan lah, misalnya liat dari kebutuhan properti tadi, apa kah dia ada trouble meledak atau ada effect keranda jatuh apa segala macem itu harus kita dukung, seperti hal nya orang jalan bawa keranda, ada drone istilahnya bagaimana pengambilannya itu kita lihat disesuaikan dengan medan atau tempat kejadian gitu jadi ga sembarang bisa di *track in* atau bisa di *track out* .”

Interviewer : “lalu penerapan konsep make up dan kostum dengan pengabilan gambar gimana pak?”

DOP : “penerapan konsep make up dan kostum dengan pengabilan gambar, kalo bisa, kostum dan make up itu harus, kalo saya sih konsepnya jangan ada, misalnya kostum jangan ada pemain tambahan atau pemain lain yang mendominasi dari, pertama color dengan hal lain misalnya kita disuatu daerah dengan color-color soft sementara ada satu pemain yang dia lebih cenderung warnanya, itu sebenarnya mengganggu penonton, jadi attention nya lari kearah baju yang mendominasi color itu sendiri, akhirnya dalam pengadegan untuk karakternya jadi jauh gitu, jadi ga boleh ad tone-tone color yang mendominasi, itu mengakibatkan jadi attention tersendiri gitu, ga boleh, trus make up juga ga boleh yang terlau over, terlalu menor atau segala macem, di make up ini saya lebih cerewet kalo seandainya pemain yang seperti berminyak gitu, itu digambar kalo berminyak akan seperti ada *spotlite*, jadi kalo ada pencahayaan karna saya konsepnya natural tapi karna ada pemain yang berminyak misalnya itu jadi ada *spotlite* yang akhirnya tetep akan mengganggu gambar itu sendiri, jadi ga boleh, tetep semuanya juga harus diperhatikan, kan ga seru.. kita shoot, semua ok, landscapenya bagus, propertinya bagus, pengadegannya bagus, begitu *CU* muka berminyak, aduh.. ganggu banget gitu kan, saya kalo udah shoot sebenarnya lebih cerewet”

Interviewer : “selanjutnya, bagaimana bapak memvisualisasikan konsep cerita di FTV tersebut?”

DOP : “memvisualkan konsep cerita karna shooting itu nge jumping yah, kita juga harus tau ni apa yang diinginkan sutradara, walaupun scene by scene dengan perubahan-perubahan saya juga harus menjaga rentetan dari scene sebelumnya dengan scene sesudahnya, itu yang ga boleh lari misalnya sebelumnya si pemain A, kemudian kita garap si pemain A itu sendiri jadi kadang kita juga kasih masukan ke sutradara, oh caranya saya harus bikin *timelapse* nya nih pak, jangan sampai setelah diedit dari pemain A ke pemain A lagi, jadi ada perjalanan waktunya gitu, jadi ga sembarang sih untuk memvisualkan konsep cerita, jadi kadang kita lebih banyak ngobrol ke sutradara itu sendiri gitu, dan ga gampang apa yang diinginkan sutradara kita visualkan, jadi memang harus lebih banyak diskusi ke dia, mengenai konsep ceritanya.”

Interviewer : “bagaimana bapak membangun kemistri dengan sutradara agar dalam memvisualkan konsep yang diberikan sutradara nya itu tercipta gambar yang bagus .. dinamis ?”

DOP : “ya kembali lagi ke dengan sutradara, kalo ngomongin chemistry, DOP atau kameramen adalah pendamping sutradara, tapi bukan berarti bini.. hahaha.. jadi karna kita berpatokan dan ngerti bahwa pendamping apa yang diinginkan sutradara, itu yang kita bangun yang kita visualkan gitu, jadi ya krna sering banyak ngobrol, apa ya .. salah satunya membangun mood sutradara juga biar dia punya imajinasi yang kreatif dan itu yang akhirnya kita buat apa yang diinginkan si sutradara itu sendiri, nah.. kalo yang masalah dinamis itu kita liat dalam pengadegannya, apakah itu drama, apakah itu drama percintaan, drama keluarga, terus scene accident misalnya atau scene fighting, itu beda-beda dalam dinamika visualnya gitu.”

Interviewer : “apakah bapak harus memvisualkan yang diinginkan sutradara, trus bagaimana bapak melihat angle terbaik untuk komposisi gambar namun itu bukan yang diinginkan sutradara?”

DOP

: “krna kita kerja bareng yah, dengan tujuan menghasilkan hasil yang maksimal jadi kita selalu berdiskusi seandainya ada sudut pandang tertentu yang mungkin sutradara arogan, tetep kita layani, karna sutradara itu sendiri lebih tau untuk grafik ceritanya gitu, kembali lagi kita sebagai pendamping yaudah kasih dia yang terbaik, tapi .. tidak menutup kemungkinan si kameramen juga ngasih solusi, ini loh yang sebenarnya yang terbaik, akhirnya kadang kita jadi mix, artinya kita bikin dua versi dalam satu frame misalnya atau di satu scene itu sendiri, jadi dibelah gitu, oh.. ini keinginan sutradara nya .. ini mungkin versi saya , jadi ada yang setengah scene di dia , setengah scene di saya ini loh yang bagus gitu .. tapi tanpa lari dari yang istilahnya mungkin garis imajiner nya, *180 degree rule* nya, jadi semuanya tetep beracuan terhadap garis imajiner nya itu, jadi ga lari, karna setelah memvisualkan dalam pengadegan itu langsung apa ya.. kalo bisa itu oh ini yang terbaik karna mungkin alesan saya yang, kembali lagi estetika nya ini lebih bagus dibanding ini gitu, nah.. kadang perpaduan itulah yang membuat hasilnya lebih maksimal gitu, jadi istilahnya ada versi satunya ada versi dua nya.”

Interviewer : “**lalu bagaimana tim kamera berkordinasi dengan sutradara ?**”

DOP

: “kalo kamera berkordinasi dengan sutradara, itu udah pasti yah berkordinasi dengan sutradara, artinya dalam penggarapannya ada hal-hal tertentu saya kasih masukan ke sutradara misalnya ambil *wide shot*, oh ini berarti step-step next shot selanjutnya, biar apa ? biar lebih efektif, misalnya satu contoh dari *long shot* ada istilahnya grup A dan grup B, depan dan belakang, saya akan menceritakan, oh nanti shot nya begini, nanti kita ambil yang depan dulu, lama-lama akhirnya kebelakang, jangan sampe kordinasi itu lewat, yang mengakibatkan ga efisien dalam pengambilan gambarnya, jadi tetep mulai dari pengambilan gambar itu, selalu saya kordinasi dengan dia agar ga miss dalam pengambilan gambar itu.. biar nanti dia juga lebih tau, oh nanti setelah ini si kameramen bekerjanya ini ini ini... ada step-step nya gitu, jadi dia lebih ngerti aja sih.”

Interviewer : “**biasanya bapak menggunakan berapa kamera ?**”

DOP : “kalo kamera sih satu yah.. tapi ada beberapa tim yang menggunakan dua kamera”

Interviewer : “di FTV ini pakai berapa kamera pak ?”

DOP : “kalo ini ada juga yang drone, ada juga yang dari saya gitu, jadi lihat-lihat spesial case nya, ada yang yang keranda dia bawa dari jauh, karna menggunakan drone yang landscape nya bagus saya juga tetep ambil gambar yang menggunakan *tele* agar tidak mengganggu landscape nya gitu.”

Interviewer : “terus menggunakan berapa jenis lensa ?”

DOP : “kalo lensa itu tiga, 16-35mm, 35-70mm, dan 70-200mm, yang ketiganya itu lensa variable.”

Interviewer : “menggunakan filter ga pak untuk kamera ?”

DOP : “kalo filter sih ga yah, kita polos aja”

Interviewer : “terus, biasanya bapak mengambil gambar dengan teknik handheld atau dengan Dolly ?”

DOP : “dalam judul ini hampir semua teknik-teknik itu kita pake, dari handheld yang biasa nya adegan jatuh, iya.. adegan gempa, ueler ya ? kebayakan judul nih hahaha.. iya liang lahat, sampe ada adegan yang keranda ditimpukin telur itu kalo ga salah iya , jadi biasanya kalo handheld itu scene-scene kalo saya bilang sih accident yah,buat ngambil shocking type itu jadi lebih ke shock nya, terus lebih dinamis ya kita liat di kebutuhan shot nya sih sebenarnya, jadi kalo handheld ya memang harus handheld gitu, kalo dolly itu biasanya untuk komposisi, komposisi pengadegan, jangan sampe ada pemain yang di over leave sama pemain lain, gitu yang kedua juga untuk membedakan waktu misalnya untuk bikin timelapse nya, yang ketiga juga buat komposisi buat pemain sama background gitu.”

Interviewer : “untuk membuat efek dramatisir pakai teknik pengambilan gambar apa?”

DOP : “pakai dolly yah, jadi ada handheld, ada dolly, ada juga pakai porta, tapi ga ada porta, untuk di FTV itu, ga ada”

Interviewer : “di FTV tersebut kan saya melihat banyak pengambilan gambar menggunakan drone, tidak seperti judul lainnya di FTV ini disetiap transisinya itu menggunakan view dari drone, itu kenapa itu pak ? emang konsep nya seperti itu ?”

DOP : “iya.. karna di cerita ini ada satu tokoh yang dia memang punya lahan ya, dia itu orang kaya, punya lahan, sampe diganggu oleh seorang wanita, kalo kita ga menggambarkan hal itu kita ga buat simbolik si pemain itu maka cerita ini sebenarnya ga dapet gitu, makannya hampir sebagian besar kita menggunakan drone untuk landscape yang seolah olah perkebunan itu miliknya gitu, milik si bapak-bapak itu sendiri gitu, makannya beda dengan yang judul-judul lain”

Interviewer : “berarti disesuaikan sama konsep cerita ya”

DOP : “iya.. sama konsep cerita”

Interviewer : “terus setting lokasi nya juga kan lebih banyak di area persawahan gitu yah pak, gimana strategi menciptakan estetika gambar yang bagus di medan yang cukup sulit tersebut, terus kendala nya itu apa aja ?”

DOP : “iya, ada di scene-scene tertentu pertama yang set perkebunan, itu memang yang jangankan untuk, lewat aja susah krna jalan yang setapak, kalo kita lewat perkebunan itu yang ditakutkan adalah kita merusak perkebunan orang, jangan sampai kita bekerja merusak perkebunan lain, jadi harus, kita belah-belah dulu nih scene apa aja kita tentukan titik-titik nya biar efisien, efisiensi waktu, jadi lebih menitikkan ke efisiensi waktu, tidak mengganggu lingkungan sekitar gitu, jadi sebelumnya harus ada briefing, harus ada kordinasi dengan semua divisi, gitu.. dari unit nya dari penyutradaraan, ada kordinasi gitu.”

Interviewer : “emang menurut bapak gambar yang dinamis itu, gambar yang kayak gimana pak ? menurut pandangan bapak sendiri ?”

DOP

: “kalo dinamis itu, ya.. namanya konsep nih, saya bilang dinamis itu, dinamik, berarti kan ada yang gerak, kalo pemain itu diam, bisa kamera yang gerak, atau kamera diam, pemain nya yang kita bikin gerak gitu jadi, itu hal yang beda yah, jadi dinamis itu ada dinamis ada dua hal. Kalo gambar dinamis, berarti gambarnya dinamis hahaha... dinamis itu, apa yah .. banyak yang bilang gambar itu dinamis, ah ga juga sih, tapi kalo memang bikin gambar yang dinamis liat dari pengadegan, liat dari background landscape nya, liat dari komposisi nya, dan baru itu kita bikin gerak, yang kesemuanya itu berfungsi atau yang kesemuanya itu bekesinambungan gitu jadi, apakah digerakan oleh drone, apakah digerakan oleh panter, atau mungkin bahkan digerakan oleh handheld itu sendiri, nah jadi pengambian gambar yang dinamis itu harus menyangkut ke semua unsur, mulai dari pengadegan, landscape, dan komposisi gitu, jadi itu yang dibilang gambar yang dinamis, gitu.”

Interviewer : “**waktu adegan drone itu pilotnya bapak sendiri atau ?**”

DOP : “khusus ya, jadi saya lebih titik berat ke gambar yang biasa, kalo drone itukan Cuma sebatas landscape, jadi ada operatornya sendiri.”

Interviewer : “**oh ok.. itu aja sih pak, terimakasih ya pa katas waktunya.**”

LAMPIRAN 2

Transkrip Wawancara Sutradara

Interviewer : “pak perkenalkan nama saya Ria, dari Esa Unggul, saya mau ijin

Wawancara pak mengenai kerja sama bapak dengan DOP di produksi Film Tv yang baru minggu kemarin diproduksi, saya mau nnya, bagaimana bapak memvisualisasikan konsep dari ide cerita ?”

DOP : “ya, kalo ide cerita itu memang sudah kita tinggal dari kantor yah, penulisan semua, naskah itu semua dari kantor. Cuma tinggal dilapangan mengembangkannya saja, nah ketika menggarap sebuah adegan, kita pikirkan dulu oh.. apa yang ada di naskah itu kita visualkan yakan kita visualkan, kerika kita punya ide lagi, kita kembangkan gitu, dan itu juga mesti kita siapkan dari sisi per departemen juga gitu, dari departemen art nya, departemen kamera jadi kita saling kerja sama aja.

Interviewer : “lalu bagaimana bapak membangun kemistri dengan DOP, agar DOP dapat memvisualisasikan apa yang bapak imajinasikan dari isi cerita ?”

DOP : “ok .. itu e,, kemistri yang didapat dari DOP dan sutradara kita memang harus saling kerja sama, kita sama-sama membacanya itu, isi dari scene-scene nya itu, nah ketika kita sudah paham dengan isinya baru kita kembangkan berdua, misalnya, contohnya oh.. adegan ini satu adegan contoh yah, misalnya adegan nangis, gua kasih track ya.. itu DOP gitu, biar dapet ruh nya gitu, jadi secara ngevisualnya lebih, lebih ruh nya lebih dapet gitu.”

Interviewer : “apakah dalam pengambilan gambar seorang DOP harus selalu memvisualkan keinginan bapak ? trus bagaimana jika DOP mendapat *angle* terbaik untuk komposisi gambar, namun tidak sesuai dengan apa yang bapak imajinasikan ?”

DOP : “ok, memang banyak juga antara DOP dengan sutradara, ada beberapa DOP yang sudah ikutin kemauan sutradara, memang ada beberapa sutradara dan DOP yang secara garis.. punya mata masing-masing, DOP punya mata kamera, sutradara punya mata sebuah adegan gitu, ada beberapa dan DOP ee.. suka ee.. boleh ga gue *angle* kek gini ?.. tapi, kita tetep saling kerja sama, ketika DOP bilang gambar nya lebih bagus ini, karna mata *angle* dia gitu, mata kamera, mungkin ada sesuatu yang dia punya lebih gitu, sutradara jangan egois juga gitu loh .. ketika dapat *angle* bagus kenapa kita ga ikutin gitu loh..”

Interviewer: “pertanyaan selanjutnya, kendala yang sering terjadi selama proses syuting apa ? terus pengaruhnya juga apa untuk hasil gambar ?”

DOP : “ok , jadi gini.. ada beberapa adegan yang mungkin terkadang ya.. dari segi pemain, pemain kurang menguasai sebuah adegan gitu loh, pemain Cuma hafal sebuah adegan tapi tidak tau ekspresi dan emosi diri mereka seperti apa makanya kendala-kendala di lapangan itu banyak sekali dari, ya contohnya dari itu pemain yang ga hafal dialog, trus tiba-tiba alat ada yang rusak, trus mager cuaca kita ga tau juga gitu, jadi ada beberapa faktor yang harus kita, harus kita.. ya.. harus kita jalanin gitu, bagaimana pun ee.. yang dilapangan harus dikerjakan sesuai yang ada di schedule itu.”

Interviewer : “udah gitu aja pak pertanyaannya, makasih ya pak yah”

LAMPIRAN 3

Transkrip Wawancara

ARTISTIK

Interviewer : “Perkenalkan pak, saya Ria Patriantika dari Universitas Esa Unggul, disini saya bermaksud mewawancarai bapak, mengenai .. tentang art di FTV yang berjudul BUMI MENOLAK PEREMPUAN PEREBUT SUAMI ORANG, yang tayang tanggal 23, itu tayang pak”

Art man : “jadi gini, penerapan konsep properti dengan pengambilan gambar
Yah, kalo properti itu, pertama kita baca naskah dulu kan yah.. naskah, sesuai naskah sebenarnya, dimana di naska itu ada peran miskin. Kaya, atau kelas menengah atau atas, kalo property itu kita liat dari, dari pembagian itu tadi, misalnya miskin kita kasih oh propertinya kita kasih barang-barang yang miskin, barang-barang yang sederhana misalnya rumah, cukup dengan rumah bilik, dengan apa di dinding nya cukup dengan caping atau apa atau yang sederhana lah pokoknya, kalo menengah ya kita liat dari kehidupan sehari-hari aja yah, menengah tuh gimana ,kalo mewah kalo emang kehidupannya mewah kita harus mewah juga, harus mewah .. kita liat nih rumah ini kan cerita nya mewah pas kita masuk ke rumah ini kurang mewah kita harus tambah tuh, tambah karpet lah, lukisan yang bagus, sofa yang bagus gitu, kalo properti kaya mobil yang segala macam, juga gitu .. liat kategori sosialnya, kalo sosialnya misalnya dia Cuma kerja kuli bangunan ya pakai motor aja, kalo kerja nya agak menengah bisa Avanza, kalo udah kelas atas paling engga HRV yakan.. Pajero akan pas gitu, tapi tergantung budget juga gitu, kalo budget nya dari kantor susah apa minim ya kita seadanya aja..”

Interviewer : “tapi kalo untuk mobil-mobil gitu biasanya mobil pinjam, sewa, atau giman tuh pak ?”

Art man : “itu sewa, biasanya kalo di ph ph luar kita sewa dari luar dengan harga yang tinggi kan, ada yang 1 juta, ada yang 1 setengah dua juta, kalo di MK ini kan emang minim kan, minim jadi kita sesuaiin aja sama budget tapi dengan hasil yang maksimal, artinya kita bisa pinjam pemain, mba sini pimjem mobilnya buat properti.. kita kasih uang bensin, tapi gambarnya bagus..”

Interviewer : “oh .. minjem ke pemain juga ada loyalty nya ke pemain?”

Art man : “ada, ada.. buat bensin lah, atau mobil-mobil kru, ada juga kan yang bawa mobil, sutradara, kameramen, apa .. itu, yang penting gambar kita bagus aja, jadi ga asal-asalan gitu, itu aja.”

Interviewer : “Terus yang kedua bagaimana penerapan konsep make up dan kostum dengan pengambilan gambar ?”

Art man : “makeup dan kostum juga sama, diliat dari skenario dulu, jenjang itu nya apa.. ada yang miskin atau kaya, kalo miskin kostum nya yang sederhana juga kan, baju comapang-camping atau pakai kain sarung, kalo orang kaya harus pakai jas kan, pakai dasi gitu yah, sama .. sama kayak art juga, makeup juga gitu, kalo orang kaya biasanya lebih beauty yah, kalo miskin ya di pucet-pucetin.. lebih miskin lebih drop.”

Interviewer : “pertanyaan ketiga, bagaimana penggunaan properti *hand prop* dan *main prop* ?”

Art man : “hands prop juga sama, sama.. tergantung kriteria miskin atau kaya nya yah, kalo miskin cukup bawa cangkul ya kann.. bawa parang apa segala macem, kalo udah kaya kan misalnya pakai tasnya bagus.. perhiasan jam tangan, semua di konsep..”

Interviewer : “berarti tuh semuanya sesuai sama, panduannya sama skenario yah ?”

Art man : “iyah skenario, gimana sosialnya, rendah.. walaupun keadaanya orang nya ini.. keadaanya kaya.. bersih.. ya kita drop in, biar dia bisa kayak orang miskin, semua, semua dari set, properti, hand prop, makeup, kostum, semua panduannya skenario.”

Interviewer : “**kan kemarin saya udah nonton film nya, dan diawal-awal itu kana da adegan gali kubur, nah itu bapak gali sendiri ? itu nya penggaliannya, terus itu tanahnya gimana itu pak ?**”

Art man : “**engga, engga.. kita memang sewa kuburan asli, tapi untuk gali biasanya kita nyewa orang untuk gali yang biasa dikuburan, ya kasih kita uang infaq atau sodakoh lah.. berapa per lobang, biasanya ditentukan sama dia, bangsa 200 ribu atau 300 ribu per lobang, kalo sewa lokasi lain lagi .. bukan kita urusannya, itu bagian Unit Manager, jadi apa .. pelaksana produksi, itu bagian urus-urus sewa rumah.**”

Interviewer : “**keranda juga itu ?**”

Art man : “**keranda kita, keranda, pemandian mayat, mobil, itu di art semua.**”

Interviewer : “**terus kendala pada saat.. misalkan saat shooting gitu, lagi take.. harusnya ada property disitu yang harus ada, tapi ternyata tiba-tiba ilang atau rusak atau gimana gitu cara mengatasinya gimana itu pak ?**”

Art man : “**ya memang kadang-kadang ada kendala disitu yah, misalnya kita mau pake property ini, misalnya kita mau set kuburan, perlu kembang, tiba-tiba orang propertinya belum dateng karna kan kendalanya kan misalnya shooting di Cipanas nyari kembang itu jauh misalnya musti kebawah gitu kan .. musti ke atas, sementara udah mau take, pada panik kan semua kan bingung .. gimana caranya, nih orang properti telpon ga diangkat karna dia pakai motor kan susah ngangkat.. yaudah kita nyari antisipasi, nyari kembang apa kek di pinggir-pinggir dipetik, yang penting bisa take, kita nyelametin produksi aja, takut hujan takut apa gitu kan, pemain nunggu, yang penting kita bisa take kita bisa antisipasi ,, ini taburin .. jadi take, orang properti dateng.. udah.. udah kelar hahaha... kadang-kadang ngambek juga, yam au gimana lagi, daripada nanti entar dimaki-maki ama banyak orang kan .. yang penting kita amanin itu..**”

Interviewer : “**kaya misalkan bisa buat sendiri gitu ya pak ya, ya kalo misalkan sepatu ilang,..**”

Art man : “ya pokoknya sebisa mungkin jangan menunggu lama, kita cari solusinya, kalo ilang kita cepet-cepet cari dipasar yang mirip-mirip.. yang mirip aja.. udah kita cari, beli, udah pakai in, ya kalo nunggu 15 menit.. setengah jam ga masalah lah yang penting barang itu ada.”

Interviewer : “kan saya nonton di FTV nya kan pas di scene kuburan yang mau nguburin itu kan ada air keluar dari lobang, itu urusannya art atau bukan ? itu gimana tuh pak caranya tuh pak ?”

Art man : “Art .. nah itu masuknya ke *special effect* ya tapi di art juga, *special effect* itu dari lobang kita masukin selang dari arah lain kan.. supaya masuk ke kuburan itu.. kita pakai mesin pompa, bisa pompa celup, pompa yang buat airin sawah, yang penting ada sumber airnya, masukin.. sama kaya hujan, hujan pun gitu.”

Interviewer : “*special effect* hujan orang art juga itu yang urus pak ?”

Art man : “art juga.. art, nah .. hujan itu sama, kita siapin selang-selang itu kan.. ujungnya di bolong-bolongin, nyari sumber air.. kalo ga ada kita sewa tangki isi ulang.. yang buat aqua isi ulang .. sewa ya sama tangki nya sehari kita nyewa itu, kalo ada contoh-contohnya nanti saya kirim, contoh-contoh apa adegan hujan.”

Interviewer : “set rumah sakit, set rumah sakit itu di FTV ini set atau emang sewa rumah sait pak, di FTV yang BUMI MENOLAK itu ?”

Art man : “ada yang real, ada yang sewa, kita tergantung dari Unit nya.. Unit tuh yang nyari-nyari lokasi yah, dapet apa engga.”

Interviewer : “oh berarti orang art juga berkordinasi sama Unit yah?”

Art man : “iyah kita kordinasi nih, kalo kayak gini pak didit namanya kan, pak didit set rumah sakit dapet ga, atau puskesmas ? oh ga dapet.. yaudah seiapin rumah aja .. rumah kosong yang penting ada koridor, ada kamar, kita set, nah kita langsung sewa ada alat-alat nya.. kerangka tempat tidur, EKG monitor segala macam kursi koridor, sewa, set, kalo emang dapet real Alhamdulillah, ya tinggal nongkrong doang gitu ya..”

Interviewer : “oh ya, pas di FTV nya saya juga melihat makam meledak gitu pak, itu gimana tu pak, di akhir-akhir ?”

Art man : “makam meledak itu effect juga *special effect*.. itu pakai bahan peledak sama aja petasan, petasan dibakar kan, Cuma konsepnya kan pertama kuburan ya kan.. kasih tanah, itu dimasukin kedalam tanah, diledakin, muncrat.. itu mah hasilnya beda sama petasan, nih bahan peledak yah Dalamnya tuh dikasih kaya bohlam, bohlam diputusin .. bohlam kayak lampu natal di putusin.. mereka kan kalo si tabungnya dipecahin .. dalemnya kan kayak ada apa serabut gitu .. begitu dikasih listrik .. ini kan nyala, begitu nyala kena bahan ledakan , meletus... iya bahan peledaknya ditaro di apa .. selang.. dimasukin juga, Tarik kabel , colokin ke aki, tus.. meletus meledak.. gitu..”

Interviewer : “oh ya di FTV ini kan set nya banyak yang di perkebunan dan sawah, itu ada kendalanya ga untuk orang art ?”

Art man : “Alhamdulillah ga ada yah.. Cuma dingin doang hahaha..”

Interviewer : “hahaha iyah paling kendalanya di DOP nya aja sih ya pak ya”

Art man : “Aman sih aman disana yah, justru kita lebih enak real, kayak di Cipanas karn aga banyak nge set, ya rumah real ya kan, ya paling rumah sakit doang lah, semua real, rumah sederhana real, kaya real, kuburan real ya kan, ga nge set lagi paling tinggal gali doang kan.. udah semua real.”

Interviewer : “aman yah pak .. yaudah gitu aja siih pak ..”

Art man : “Coba liat di studio, liat ga ? uhh kayak apaan segala macam nge set, enakan disana...”

Interviewer : “ee.. tadi di awal saya lupa nanya nama lengkap bapak..”

Art man : “ee.. Tubagus Maulana “

Interviewer : “tempat, tanggal , lahir ?”

Art man : “Sukabumi, 19 Agustus 1974.”

Interviewer : “udah itu aja pak, makasih banyak yah pak”

DOKUMENTASI



Doc 1. DOP (Indra Sapta) ketika selesai wawancara



Doc 2. DOP (Indra Sapta) sedang mengambil gambar



Doc 3. Peneliti Saat mewawancari sutradara (Asep Kemunink)



Doc 4. Penata Artistik (Maulana yang sedang di wawancarai peneliti)