

Unsur Sinematografi untuk Mendukung Ketegangan dalam Film “Sasmita Narendra”

Rony Ramadhan

Penciptaan Seni Videografi, Program Pascasarjana
Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Jl. Suryodiningratan No. 8 Yogyakarta
E-mail: rony.ramadhan24@gmail.com

Abstrak

Unsur dramatik pada cerita memiliki peran penting dan tidak dapat dipisahkan dari proses penciptaan karya film. Terdapat empat unsur dramatik yaitu *conflict*, *curiosity*, *surprise*, dan *suspense*. Keempat unsur tadi merupakan unsur-unsur penting dalam membangun dramatisasi pada sebuah film. Film “Sasmita Narendra” adalah sebuah film fiksi bergenre *thriller* dengan latar belakang kehidupan sosial budaya masyarakat Yogyakarta yang dikerucutkan pada polemik kehidupan sosial yang terjadi dalam hubungan pernikahan. Konsep karya pada film ini adalah bagaimana membangun salah satu unsur dramatik yaitu ketegangan dengan menerapkan unsur sinematografi. Proses perwujudan karya ini dilakukan melalui analisis pada tiap *sequence* dengan titik ketegangan yang telah ditentukan untuk mengidentifikasi bagaimana ketegangan tersebut dapat dibangun dengan unsur sinematografi. Unsur sinematografi tersebut antara lain adalah komposisi, *angle* kamera, pergerakan kamera, dan pencahayaan.

Kata Kunci: Unsur Dramatik, Ketegangan, Unsur Sinematografi.

Abstract

The dramatic element in the story plays an important role and cannot be separated from the process of creating a film work. There are four dramatic elements, namely conflict, curiosity, surprise, and suspense. These four elements are important in building a dramatization of a film. The film "Sasmita Narendra" is a fictional thriller film with the background of the socio-cultural life of the people of Yogyakarta, which is narrowed down to the polemic of social life that occurs in marital relationships. The concept of the work in this film is how to build a dramatic element, namely tension by applying cinematographic elements. The process of creating this work is carried out by analyzing each sequence with a predetermined point of tension to identify how this tension can be built with cinematographic elements. Cinematographic elements include composition, camera angle, camera movement, and lighting.

Keywords: Dramatic Elements, Suspense, Cinematographic Elements

Pendahuluan

Berbagai aspek dalam kehidupan bermasyarakat selalu terdapat gesekan-gesekan yang kadang menimbulkan konflik, salah satunya adalah rasa cinta ataupun rasa kebencian. Bercerita tentang Sutrisno, seorang suami pengoleksi barang-barang antik yang mengalami hal-hal aneh setelah menerima sebuah keris pusaka dari temannya. Kejadian-kejadian aneh yang dialami Sutrisno terjadi dalam mimpi dan terus berulang (*looping*). Selain itu, Sutrisno juga diikuti oleh sesosok bayangan hitam yang melakukan teror terhadap dirinya. Pada sisi yang lain justru istri Sutrisno melakukan perselingkuhan dengan Rudi. Struktur cerita dalam naskah “Sasmita

Narendra” terbagi menjadi dua bagian yaitu mimpi dan realita, dari kedua bagian itu memiliki tingkat ketegangan dan konflik berbeda sehingga visualisasi bagian mimpi dan realita akan dibedakan dengan menggunakan unsur sinematografi yang berbeda pula. Dalam sebuah struktur cerita di dalamnya terdapat unsur dramatik di mana menjadi hal penting dalam membangun dramatisasi cerita.

Unsur dramatik dibagi menjadi 4 yaitu *conflict*, *curiosity*, *surprise*, dan *suspense* dimana unsur tersebut memiliki peran yang berbeda-beda namun saling berkaitan satu sama lain (Lutters, 2010:100). Munculnya ketegangan (*suspense*) dalam sebuah film cerita bergenre *thriller* tentunya sudah menjadi sebuah

kewajaran. Ketegangan dalam sebuah film dapat disampaikan dengan berbagai cara, yaitu dengan menggunakan berbagai unsur sinematografi.

Unsur sinematografi memainkan peran yang sangat penting dalam produksi-produksi film maupun televisi, bukan hanya sekadar memvisualisasikan sebuah naskah namun memiliki pemaknaan tersendiri dalam setiap gambar yang muncul dalam sebuah layar. Unsur sinematografi yang diterapkan pada film “Sasmita Narendra” antara lain adalah komposisi, *angle* kamera, pergerakan kamera, dan pencahayaan. Biran (2006) juga menjelaskan dengan adanya kemampuan bergerak kamera film yang bisa mengambil objeknya dari jarak dekat, jarak jauh, bisa berpindah kemana saja dari objek satu dengan lainnya sesuai dengan yang diinginkan oleh pencerita, maka fokus perhatian penonton bisa dipaksa supaya hanya melihat apa yang diinginkan oleh pencerita saja sesuai dengan kebutuhan cerita.

Dalam film “Sasmita Narendra” salah satu unsur sinematografi yang menjadi menarik adalah ketika ketegangan didukung dengan *angle* kamera sebagai sudut pandang. Ketegangan merupakan salah satu unsur dramatisasi yang diterapkan dalam film “Sasmita Narendra”. Munculnya ketegangan secara dominan divisualisasikan dengan *angle* kamera subjektif dan *point of view* dimana penonton akan dibawa seolah ikut merasakan secara langsung ketegangan yang terjadi di dalam film “Sasmita Narendra” sehingga penonton hanya akan mendapatkan informasi, baik secara visual maupun audio dari satu sudut pandang kamera. *Angle* kamera subjektif adalah sudut pengambilan gambar yang dimana sudut itu mewakili mata penonton.

Kamera subjektif membuat perekaman dari titik pandang tertentu seseorang dengan penjelasan singkat, kamera bertindak sebagai mata penonton. Tiap anggota dari penonton mendapati bahwa ia berada dalam adegan tidak hanya mengamati kejadian-kejadian sebagai pengamat yang tidak tampak (Mascelli, 2010:8). Penonton berpartisipasi dalam peristiwa yang disaksikan sebagai pengalaman pribadinya. *Angle* kamera subjektif bisa menggambarkan adegan melalui cara dengan kamera berlaku sebagai mata penonton untuk mendapatkan emosi tokoh berada di dalam adegan, kamera berganti-ganti dengan seseorang yang berada dalam *frame* dan

kamera bertindak sebagai mata dari penonton yang tidak kelihatan.

Mascelli juga menjelaskan bahwa menuntut seluruh perekaman kamera dilakukan secara “*mobile*” yang akan memperlihatkan pemain tersebut bergerak, duduk di kursi atau memandang pemain lainnya (Mascelli, 2010:12). Kamera harus bergerak untuk memperagakan gerakan-gerakan pemain ketika ia berjalan. Seorang tokoh di dalam adegan yang memandang ke arah lensa membangun keterlibatan penonton dalam perekamnya, yakni karena terjadi hubungan antara pemain dan penonton melalui pandangan. Penonton ditempatkan di dalam perekaman, baik dia sendiri sebagai peserta aktif atau bergantian dengan seorang pemain dalam perekaman dan menyaksikan kejadian yang berlangsung melalui matanya. Fungsi *angle* kamera ini untuk membawa mata penonton sebagai mata pemain, sehingga dihasilkan efek yaitu penonton bisa melihat apa yang dilihat pemain secara langsung. Kamera subjektif bisa memvisualkan adegan melalui cara-cara sebagai berikut:

1. Kamera berlaku sebagai mata penonton untuk menempatkan mereka berada di dalam adegan.
2. Kamera berganti-ganti tempat dengan seorang yang berada dalam gambar.
3. Kamera bertindak sebagai mata penonton yang tidak kelihatan.

Angle kamera *point of view* atau yang disingkat menjadi (POV), merekam adegan dari titik pandang pemain tertentu (Mascelli, 2010:22).

Mascelli juga menjelaskan bahwa:

“*point of view* adalah *angle* kamera objektif, tapi karena berada di *angle* kamera objektif dan subjektif maka *angle* ini harus ditempatkan pada kategori yang terpisah dan diberikan pertimbangan khusus.”

Point of view shot adalah sedekat *shot* subjektif dalam kemampuan meng-*approach* sebuah *shot* subjektif dan tetap objektif. *Point of view shot* bisa digunakan apabila menginginkan keterlibatan penonton lebih akrab dengan kejadian. Penonton dapat dikatakan melangkah ke dalam gambar, menyaksikan para pemain dan *setting* dari titik pandang pemain tertentu. Cara ini menciptakan kemanunggalan yang lebih kuat dengan pemain dalam *action* dan memberikan penonton kilasan kejadian yang lebih tajam (Mascelli, 2010:23). *Angle* kamera ini memiliki posisi tersendiri dalam pembuatan karya yaitu mendekatkan penonton ke dalam adegan. Pembuatan *shot*

dengan *angle* ini membuat penonton seolah dapat ambil bagian sebagai pemain di dalam adegan.

Dari penjabaran di atas, maka penulis mengemas film ini ke dalam bentuk-bentuk visual yang tidak selalu mengenai teknis namun secara filosofi menggambarkan konflik tokoh utama menggunakan unsur sinematografi seperti komposisi, *angle* kamera, pergerakan kamera, dan tata cahaya yang dibangun sedemikian rupa sehingga dapat memvisualisasikan perubahan emosional tokoh utama dengan penerapan *angle* kamera subjektif dan *point of* untuk mendekatkan dan melibatkan penonton ke dalam cerita. Dengan adanya *angle* kamera subjektif dan *point of view* ini dirasa dapat mendukung ketegangan dalam film ini. Perasaan was-was yang dialami oleh tokoh utama secara langsung akan dirasakan juga oleh penonton, menunggu sesuatu yang tidak pasti dari peristiwa yang akan muncul, menambah rasa harap-harap cemas dari penonton. Struktur penceritaan dari film “Sasmita Narendra” dibagi menjadi dua bagian yaitu bagian mimpi dan realita yang akan dijabarkan sebagai berikut.

a. Realita

Scene realita menceritakan tentang Sutrisno mendapatkan firasat atau pertanda akan mendapatkan sebuah musibah dalam kehidupan rumah tangganya. Suatu hari diceritakan bahwa Sutrisno telah mengalami mimpi melihat peristiwa aneh dan ia merasakan mimpi ini seperti sebuah pertanda yang buruk untuknya. Masalah mulai meningkat ketika Rudi teman lama Sutrisno sekaligus mantan pacar Tini saat duduk dibangku sekolah akan berkunjung ke rumah mereka namun kedatangan Rudi tidak disetujui oleh Tini, sehingga memicu awal konflik di rumah ini. Kedatangan Rudi yang membawa sebuah benda pusaka berupa keris menambah pemicu ketegangan yang dibalut dengan kemistisan. Secara garis besar pada bagian realita menjadi sebuah pemicu konflik dan pertanda akan adanya sebuah peristiwa yang menegangkan. Pengenalan konflik dibangun di awal cerita sehingga membawa konflik dan ketegangan di bagian mimpi.

Angle kamera objektif akan diterapkan disini untuk menunjukkan keseharian juga suasana yang ada di sekitar tokoh utama. Fungsi lain juga untuk menginformasikan ruang dan waktu yang terjadi. Secara

teknik dalam menerapkan *angle* kamera objektif ini akan menggunakan beberapa teknik pergerakan kamera seperti *pan*, *tilt*, *roll*, ataupun *track shot*. Namun tidak hanya teknik-teknik tersebut saja melainkan dapat digunakannya *follow shot* sesuai dengan kebutuhan skenario. Pada praktiknya, *shot-shot* luas seperti *Long Shot* dan *Full Shot* akan digunakan untuk menunjukkan lokasi atau latar cerita selebihnya mengandalkan *Medium Close Up* untuk menekan ekspresi dan emosional tokoh. Penggunaan lensa dengan *focal length* 24 mm dan 35 mm bertujuan memproyeksikan mata penonton. Ketika *shot Medium Close Up* maka seolah-olah penonton ikut mendekati objek begitu sebaliknya.

b. Mimpi

Mimpi menurut Sigmund Freud adalah se bentuk pemenuhan keinginan terlarang semata, yang dikatakan oleh Freud dalam Calvin S. Hall & Gardner Lindzacy (1998) dengan mimpi, seseorang secara tidak sadar berusaha memenuhi hasrat dan menghilangkan ketegangan dengan menciptakan gambaran mengenai tujuan yang diinginkan, karena di alam nyata sulit untuk bisa mengungkapkan kekesalan, keresahan, kemarahan, dendam, dan sejenisnya terhadap objek-objek yang menjadi sumber rasa marah, maka muncullah dalam bentuk mimpi.

Mimpi adalah bagian inti dari permasalahan cerita film “Sasmita Narendra”. *Scene* diawali dengan *scene* pertama, dimana Sutrisno pertama kali bermimpi melihat sebuah pagelaran wayang. Diikuti dengan peristiwa-peristiwa aneh seperti tokoh utama melihat seorang raja membawa keris, lalu melihat seorang perempuan yang diibaratkan dalam cerita sebagai Ratu Malang sedang menggendong seorang bayi dan juga menyaksikan seorang dalang sedang memainkan wayangnya dibunuh oleh raja yang membawa keris tersebut. Kejadian mimpi pertama Sutrisno akan divisualisasikan dengan *angle* kamera subjektif, teknik ini digunakan untuk memperlihatkan apa yang dilihat oleh tokoh di dalam kejadian yang aneh tersebut, sehingga diharapkan penonton juga ikut merasakan sensasi yang terjadi oleh tokoh utama.

Dalam naskah “Sasmita Narendra” mimpi diceritakan dalam 4 tahapan. Tahap per-

tama mimpi yang menggambarkan bagaimana semua permasalahan utama Sutrisno dirangkum menjadi satu yang divisualisasikan dengan teknik *angle* kamera subjektif dalam sebuah pagelaran wayang. Mimpi berikutnya yaitu mimpi tahap kedua, ketiga, dan keempat yang dialami Sutrisno setelah mendapat keris yang dibawa oleh Rudi. Keris menjadi benda yang membawa sebuah bencana dalam kehidupan Sutrisno. *Scene* mimpi kedua, ketiga dan keempat dimulai dari *scene* 13 hingga *scene* 26 dikemas dengan konsep *ellipsis narrative* yaitu peristiwa yang diulang-ulang. Untuk menandai bahwa peristiwa itu diulang ulang adalah ketika keris pemberian dari Rudi bergetar sendiri di dalam sebuah lemari.

Dari kedua struktur cerita tersebut ketegangan secara dominan muncul pada bagian mimpi. Bagian mimpi menjadi tempat dimana konflik dan masalah-masalah pada tokoh utama terjadi, sehingga ketegangan yang dirasakan dengan tokoh utama yang terjadi disepanjang film muncul pada bagian mimpi. Penggunaan teknik *angle* kamera subjektif secara dominan akan diterapkan pada beberapa adegan atau *scene* yang dirasa sesuai dengan faktor-faktor pembentuk *suspense* atau ketegangan. Teknik *angle* kamera subjektif digunakan untuk mendukung munculnya rasa harap-harap cemas atau was-was dari penonton. Penonton seolah-olah akan dilibatkan secara penuh masuk ke dalam cerita dan terlibat langsung secara visual maupun suara. Penonton akan dibawa untuk menunggu sesuatu yang tidak pasti atau sesuatu yang akan muncul selanjutnya sehingga memunculkan rasa tegang tersebut.

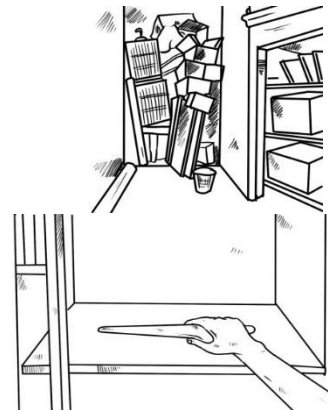
Pergerakan kamera yang dinamis dan mengikuti tokoh utama memungkinkan untuk merekam setiap kejadian yang dilihat tokoh utama, dan pergerakan yang dinamis ini dapat menambah dramatisasi suatu adegan. Dalam mendukung pergerakan kamera yang dinamis ini, digunakan teknik *handheld*. *Handheld* diterapkan dalam *scene* ini untuk menambah seolah-olah penonton masuk ke dalam tempat kejadian tersebut dan teknik *handheld* ini menggambarkan keadaan yang tergesa-gesa atau genting.

Pembahasan

Hasil awal penggabungan rangkaian *shot* pada film fiksi “Sasmita Narendra” mencapai 38 menit. *Rough cut* pertama tersebut berisi

seluruh adegan lengkap dengan struktur alur yang sesuai terhadap skenario film. Setelah mengalami berkali-kali pemotongan dan pembuangan *scene*, durasi film menjadi 24 menit dengan tetap menggunakan struktur alur nonlinier. *Picture lock* film ini tidak mengurangi jalur cerita meski durasi dipersingkat. Tensi dramatik pada adegan yang dibangun melalui rangkaian *shot* justru lebih mudah dihidupkan dengan mempermainkan perpindahan *shot* di dalam tahap *editing*.

Secara khusus film “Sasmita Narendra” menggunakan *angle* kamera subjektif dan *point of view* dalam mendukung ketegangan atau *suspense* dibagian mimpi pada *scene* 13 sampai 26. Dimana *angle* kamera subjektif maupun *point of view shot* akan membawa penonton lebih dekat dengan apa yang dilihat oleh tokoh utama serta membawa penonton seolah-olah ikut terlibat secara langsung dalam setiap peristiwa yang dihadapi oleh tokoh utama.



Gambar 1. Storyboard Penerapan *Angle* Kamera Subjektif

Pada **Gambar 1** dapat dilihat bahwa salah satu contoh penerapan teori *angle* kamera subjektif fungsinya adalah menggantikan salah satu pemain dalam cerita yaitu sosok misterius supaya penonton tidak dapat mengidentifikasi identitas dari sosok misterius.

Angle kamera *point of view* digunakan untuk mendukung ketegangan cerita dimana penonton akan diajak lebih dekat dengan apa yang dilihat oleh tokoh utama. *Mise-en-scene* merupakan pokok utama dalam komponen-komponen yang membentuk sebuah sudut pengambilan gambar, seperti *setting*, *property*, pencahayaan, dan yang paling utama dalam penggunaan *angle* kamera subjektif ataupun *point of view shot* adalah *blocking* pemain dalam *setting* dan juga pergerakan pemain

tokoh utama. Setiap *scene* akan memiliki *mise-en-scene* yang berbeda-beda, dan sudut dari pengambilan gambar ini akan diterapkan sesuai dengan *treatment* naskah dan sutradara dengan memanfaatkan *mise-en-scene* yang ada sesuai naratif yang dibuat.



Gambar 2. Storyboard Penerapan *Angle* Kamera POV

a. Scene 13

INT. RUANG TAMU – MALAM HARI
CAST : SUTRISNO

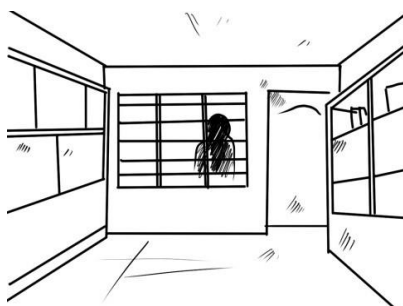


Storyboard 1



Realisasi shot 1

Gambar 3. Realisasi *shot* Sutrisno melihat keris bergetar kemudian sosok misterius terlihat dari luar rumah



Storyboard 2



Realisasi shot 2

Gambar 4. Realisasi *shot* menerapkan *angle* kamera subjektif

Dari penjabaran naskah dan adegan dengan visual pada Gambar 3 dan Gambar 4 dapat dilihat pembangunan ketegangan pada mimpi per-tama dimulai dengan Sutrisno tiba-tiba terbangun dari tidurnya karena mendengar suara gemuruh dari dalam lemari keris. *Shot* dengan adegan *foreshadowing* atau ancaman terlihat pada Gambar 3 yang dimana Sutrisno sedang melihat keris yang bergetar kemudian muncul sosok misterius dari luar rumah bersamaan dengan petir menyambar.

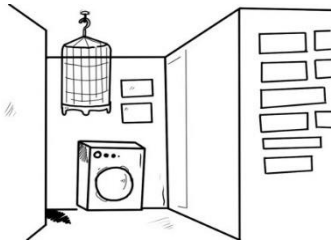
Penerapan *angle* kamera subjektif pada Gambar 4 memposisikan penonton sebagai pengamat langsung dan terlibat dalam peristiwa yang dialami Sutrisno. Penonton diajak merasakan ketidakpastian informasi sehingga terbangun sebuah ketegangan. Perspektif pada Gambar 3 memanfaatkan komposisi *negative space* yang dimana menempatkan tokoh utama pada sudut kiri *frame* dan memotong arah pandang dari tokoh utama bertujuan untuk memberikan ruang kosong dalam *frame*, guna memberi informasi kepada penonton bahwa terdapat sebuah pertanda dengan sosok bayangan masuk ke dalam dapur.

Melalui penggunaan *angle* kamera subjektif untuk mendukung ketegangan dalam *scene*, Gambar 3 dan 4 memberikan informasi kepada penonton perihal sosok misterius yang menjadi sebuah ancaman bagi Sutrisno.

b. Scene 19

Penggunaan *angle* kamera subjektif pada *scene* 19 diletakkan pada awal adegan ketika Sutrisno berjalan mendekati ke dapur setelah ia mendengar sesuatu yang terjatuh di lantai. Ketika sesampainya di dapur, ia mendapati ada panci yang sudah berada terjatuh kemudian Sutrisno ingin meng-

ambil panci tersebut, namun dari arah belakang terlihat sosok misterius yang selalu mengikutinya.



Storyboard shot 1



Realisasi shot 1

Gambar 5. Realisasi *shot 1* berdasarkan *storyboard* di dalam *scene 19*.



Storyboard shot 2



Realisasi shot 2

Gambar 6. Realisasi *shot 2* berdasarkan *storyboard* di dalam *scene 19*

Angle kamera subjektif pada *scene* ini fungsinya untuk mendukung ketegangan yang terjadi di dalam cerita dengan melibatkan penonton secara langsung terhadap situasi yang dihadapi oleh tokoh utama. Penonton didekatkan dengan peristiwa yang terjadi di dalam cerita karena *angle* kamera *point view* secara langsung membawa penonton ke dalam sudut pandang tokoh utama. Secara personal penonton seolah-olah dibawa masuk ke dalam cerita.



Storyboard shot 3



Realisasi shot 3

Gambar 7. Realisasi *shot 3* berdasarkan *storyboard* di dalam *scene 19*

Pada *shot 3* saat Sutrisno mengambil panci divisualisasikan dengan menggunakan teknik *dutch angle* untuk memberikan kesan bahwa ada suatu pertanda yang buruk akan terjadi. *Dutch angle* juga muncul pada bagian akhir pada *shot 4* adegan di *scene 19* ketika Sutrisno menuju ke kamar Rudi untuk menunjukkan kegelisahan yang semakin kuat dalam diri Sutrisno karena ia menduga bahwa sosok misterius tersebut adalah temannya sendiri yaitu Rudi.

c. Scene 21

INT. DEPAN RUANG PIRINGAN HITAM – MALAM HARI

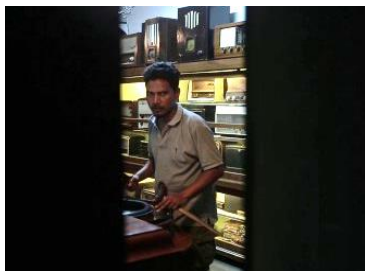
Scene 21 ini merupakan adegan Sutrisno melihat sosok misterius berada di ruangan piringan hitam. Suasana dalam *scene* ini divisualisasikan dengan *angle* kamera subjektif menggantikan 2 tokoh yang ada dalam cerita, yaitu sudut pandang Sutrisno dan sosok misterius.



Storyboard shot 1

Realisasi *shot 1***Gambar 8.** Realisasi *shot 3* berdasarkan *storyboard* di dalam *scene 21*

Sudut pandang Sutrisno yang ditunjukkan pada *shot 1* digunakan ketika Sutrisno mengobservasi ruangan barang koleksi miliknya karena ia melihat sosok bayangan di dalam ruangan tersebut. Salah satu ciri dari *angle* kamera subjektif adalah arah pandang pemain langsung ke arah lensa kamera. Pada *scene 21 shot 2* Sutrisno melihat langsung ke arah kamera sehingga efek yang ditimbulkan adalah penonton diposisikan menjadi sosok misterius tersebut. Hal ini dilakukan untuk menyembunyikan identitas sosok misterius dan mengajak penonton untuk masuk ke dalam cerita melalui *angle* kamera subjektif dari sudut pandang pemain di dalamnya.

Storyboard *shot 2*Realisasi *shot 2***Gambar 8.** Realisasi *shot 2* berdasarkan *storyboard* di dalam *scene 21*

Simpulan

Film “Sasmita Narendra” merupakan realisasi dari realita kehidupan romansa yang terjadi di dalam hubungan suami istri dengan konflik utama perselingkuhan yang direpresentasikan dengan sebuah keris, dihadirkan di dalam film melalui mimpi tokoh utama yang ditunjukkan melalui rasa penasaran, frustrasi, ketakutan, ketegangan, dan kesetiaan. Kesetiaan tersebut muncul di akhir suatu kejadian menjadi gambaran atau nilai positif untuk masyarakat tentang proses dalam menjalani hubungan suami istri. Sudut pandang Sutrisno sengaja dipilih di dalam film “Sasmita Narendra” supaya penonton dapat ikut merasakan apa yang sebenarnya terjadi pada diri seorang suami yang memiliki seorang istri selingkuh dengan orang lain.

Penggunaan *angle* kamera subjektif dan *point of view* pada film fiksi “Sasmita Narendra” yang bertujuan untuk meningkatkan ketegangan dapat diterapkan dalam menyajikan konflik utama melalui hubungan antar karakter tokoh. Emosi atau kejadian yang dialami tokoh utama dapat tervisualisasikan dengan penerapan *angle* kamera subjektif yang berfungsi untuk membuat penonton menanti resiko yang bakal dihadapi oleh tokoh. Ketegangan penonton akan semakin meningkat jika penonton tahu hambatan yang akan dihadapi oleh tokoh cukup besar dan keberhasilannya semakin kecil, sehingga ikut larut merasakan suasana serta emosi yang dialami oleh tokoh Sutrisno.

Daftar Pustaka

- Biran, M. Y. 2006, *Teknik Menulis Skenario Film Cerita*, PT Dunia Pustaka Jaya dan PT Demi Gisela Citra Pro, Jakarta.
- Hall, C.S & Lindzey, G., 1998. *Theories of Personality*. New York: J. Wiley and Sons.
- Lutters, E. 2010, *Kunci Sukses Menulis Skenario*, PT Grasindo, Jakarta.
- Masceli, A.S.C., and Joseph V. 1987, *Angle Kontinuitas-Editing-Closeup-Komposisi dalam Sinematografi*, Proyek Terjemahan Yayasan Citra, Jakarta.