



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Film Panjang

Sebuah film yang memiliki durasi enam puluh menit atau lebih dan dikerjakan dengan pengemasan yang modern, umumnya sebuah film panjang akan menunjukkan cuplikan pendek dari film tersebut dan fungsinya untuk dipromosikan kemasyarakat saat film tersebut belum tayang. (Kroon, 2010, Hlm. 266).

2.2. Film Pendek

Semua film yang berdurasi lebih pendek dari enam puluh menit dikategorikan sebagai film pendek. Awalnya semua film adalah film pendek berdurasi satu sampai tiga gulungan film, sampai tahun 1920 film dibedakan menjadi film seri dan film panjang. (Kroon, 2010, Hlm. 605).

2.3. Genre Fantasi

Genre dalam bahasa Prancis berarti tipe. Dalam perfilman, *genre* tidak berfungsi sebagai plot yang menuturkan cerita, tetapi berfungsi untuk mengategorikan sebuah cerita. (Abrams, Bell, Udris, 2001, Hlm. 174). Sedangkan fantasi adalah sebuah kejadian yang tidak mungkin terjadi di dunia nyata. Maka dari itu *genre* fantasi adalah sebuah *genre* yang menggambarkan kejadian yang tidak mungkin terjadi di dunia nyata dan sering dicirikan dengan adanya keanehan elemen – elemen supranatural. (Kroon, 2010, Hlm. 264).

2.4. Director of Photography/Cinematographer

Seorang *director of photography* adalah kepala departemen yang tingkat tanggung jawabnya ada dibidang kamera dan pencahayaan dan bekerja dibawah supervisi seorang sutradara. (Wheeler, 2005, Hlm. 3).

2.5. Tugas seorang Director of Photography

Tugas utama seorang *director of photography* adalah menentukan konten visual dari sudut pandang keindahan maupun teknis. Sesuai dengan visi artistik sutradara, seorang *director of photography* mengatur kru kamera dan pencahayaan, membuat keputusan kritis dalam aspek produksi termasuk, stok film, lensa, *camera blocking*, *camera movement* dan pencahayaan (Donati, 2008, Hlm. 2).

Untuk menghasilkan suasana secara visual dalam sebuah film bagi seorang *director of photography* dapat melakukannya dengan cara mengontrol cahaya. Keberhasilan aplikasi tersebut dapat dicapai dengan persiapan matang yang dilakukan dari pra-produksi sampai produksi. (Wheeler, 2005, Hlm. 3).

2.5.1. Pra-Produksi

Pra-produksi adalah tahap awal dari setiap produksi film dimana dalam tahap ini segala persiapan dilakukan oleh semua kepala departemen, tergantung tugasnya masing – masing. Dalam tahap ini, hal yang pertama dan paling penting harus dilakukan oleh seorang *director of photography* adalah mendiskusikan naskah cerita

dengan sutradara sampai kedua belah pihak setuju dengan rancangan visualisasi hasil film tersebut. Setelah berdiskusi dengan sutradara, seorang *director of photography* harus berdiskusi dengan *production designer*. Hal ini penting karena kedua belah pihak harus mempunyai pemahaman dan visi yang sama karena hal tersebut pasti berpengaruh terhadap visualisasi hasil akhirnya.

Selama tahap pra-produksi seorang *director of photography* harus selalu berhubungan dengan *location manager* untuk mencari lokasi yang sesuai dan melakukan *recce*. Sebisa mungkin *director of photography* menyarankan lokasi yang sesuai dengan pembicaraan dengan sutradara saat mendiskusikan hasil visual dari naskah ceritanya. Apabila seorang sutradara membutuhkan *storyboard*, seorang *director of photography* harus sering bekerja sama dengan *storyboard artist* dalam pembuatannya. Seorang *storyboard artist* dapat menjadi aset kerja paling utama saat proses pembuatan *storyboard* dalam tahap pra-produksi. Setelah semua hal tersebut dilakukan, hal terakhir yang harus disiapkan oleh seorang *director of photography* adalah menominalkan peralatan dan kru yang akan bekerja didepartemen kamera saat proses *shooting* nanti. (Wheeler, 2005, Hlm. 4).

2.5.2. Produksi

Produksi adalah tahap pengambilan gambar dalam film dan segala kegiatan langsung yang dilakukan selama proses *shooting* sampai selesai. Dalam tahap ini, tanggung jawab seorang *director of photography* yang pertama adalah mengawasi jalannya proses latihan dari adegan yang akan diambil.

Setelah itu *director of photography* dan sutradara merancang dan menyetujui *shot* yang dibutuhkan sebelum mengambil gambar. Kemudian *director of photography* mengatur posisi kamera dan meyakinkan sutradara mengenai adegan yang akan diambil.

Setelah selesai pengambilan gambar hari tersebut, *director of photography*, sutradara dan asisten sutradara merencanakan adegan selanjutnya yang akan diambil pada hari. Setelah itu *director of photography* memeriksa ulang *call sheets* dan menyatakan bahwa pengambilan gambar pada hari itu selesai. (Wheeler, 2005, Hlm. 5).

2.6. Anatomi dari *Shot*

Dasar utama dari penentuan komposisi dalam film adalah gabungan beberapa *frame* yang akan menjadi sebuah *shot*, gabungan *shot* akan menjadi sebuah *scene*, dan gabungan dari *scene* yang akan membentuk sebuah film. Dengan kata lain, membangun *scene* dengan *shot* sama seperti membangun kalimat dengan kata, dimana keduanya memiliki tujuan untuk mengkomunikasikan sebuah ide.

(Donati, 2008, Hlm. 4).

2.7. Jenis – Jenis *Shot*

Shot adalah bagian dari sistem gambar dalam sebuah film yang diperkenalkan oleh para pakar film. Pemahaman sistematis sebuah film dapat dianalisa melalui gambar, pola *editing*, komposisi *shot* dan ideologi dari kecenderungan setiap sutradara. Terdapat enam *shot* utama dalam pembuatan film yaitu *long shot*, *medium shot*,

medium close-up, close-up, extreme close-up, dan full shot. (Mercado, 2011, Hlm. 21).

Long shot adalah komposisi karakter atau tokoh yang seluruh tubuhnya terlihat didalam *frame*. Perspektifnya adalah untuk memperlihatkan atau menunjukkan keadaan yang luas untuk mencari detil emosi dari lingkungan dan pemainnya. (Mercado, 2011, Hlm. 59).

Medium shot memiliki ciri khas untuk menunjukkan satu atau lebih dari tokoh dan diambil dari kepala sampai pinggang. *Shot* ini menunjukkan bahasa tubuh dari seorang tokoh atau karakter. (Mercado, 2011, Hlm. 47).

Medium close-up adalah *shot* yang diambil dari kepala sampai bahu seseorang. *Shot* ini lebih padat dari *medium shot* dan lebih luas dari *close-up* yang bertujuan agar penonton dapat melihat nuansa kecil dari tingkah laku dan emosi tokoh. (Mercado, 2011, Hlm. 41)

Close-up adalah pengambilan gambar muka seorang tokoh. Pada masa film bisu yang *shot*-nya rata – rata adalah *long shot* tanpa *editing*, *close-up* dipakai untuk memberi informasi kepada penonton tentang emosi sebuah tokoh atau karakter. (Mercado, 2011, Hlm. 35)

Extreme close-up menunjukkan detil kecil dari sebuah karakter atau objek . Pengambilan gambar ini diambil sangat dekat sampai satu bagian kecil dari tubuh tokoh saja yang terlihat misalnya saat seorang tokoh merasa tertekan pengambilan gambar menunjukkan bagian mulut yang sedang ia gigit. Menurut Hitchcock, *extreme close-up* dapat digunakan sebagai penekanan yang sangat kuat untuk detail dari sebuah cerita. (Mercado, 2011, Hlm. 29).

Full shot atau *medium long shot* adalah pengambilan gambar yang mencakup karakter dari atas kepala sampai lutut dengan mengambil lingkungan sekitar juga. Para kritikus film di Eropa menyebut pengambilan gambar dengan istilah *American Shots* karna *shot* ini pertamakali diperkenalkan oleh sineas awal film Amerika yang mengambil *setting* koboi.

(Mercado, 2011, Hlm. 53).

2.8. Pengaplikasian Steadicam

Steadicam adalah sebuah alat yang dikategorikan sebagai alat pembantu kamera untuk menstabilkan pergerakan dan dirancang untuk pengambilan gambar yang bergerak dengan berlari ditanah atau daratan yang kasar. Dengan *steadicam* seorang *director of photography* dapat mengambil gambar yang bervariasi dan dinamis. *Steadicam* baik digunakan untuk pengambilan gambar dengan berlari menuju objek ataupun mengambil *point of view* sebuah karakter atau objek. (Ferrara, 2001, Hlm. 11).

Sementara *dolly* dan *tracks* dapat membuat pergerakan kamera yang halus, ekspresif secara efektif tetapi pengimplementasian alat tersebut bisa terbilang sulit dan memerlukan waktu lama. Sedangkan *steadicam* selain penginstalannya relatif cepat dan cukup dinamis karena terdapat *rig* yang dipegang dengan tangan. *Steadicam* memberi *director of photography* pilihan bahasa film yang baru. Dalam hal ini *steadicam* memungkinkan kamera bergerak bebas dengan ruang lingkup 360° dan secara umum memberikan arti naratif dalam sebuah cerita melalui gerakan tersebut. (Mercado, 2011, Hlm. 11).

2.9. Subjektif dan Objektif *POV (point of View)*

Mengingat teori tentang sudut pandang mengenai orang pertama, kedua, dan ketiga dimana orang pertama adalah sebagai tokoh yang ada dalam cerita dan biasa diinterpretasikan sebagai “aku”, orang kedua sebagai “Anda”, dan orang ketiga sebagai “mereka”, dalam konteks pengambilan gambar *point of view*, orang ketiga merupakan *objective point of view* dan orang pertama merupakan *subjective point of view*. Maksudnya adalah *objective point of view* dalam film berperan sebagai pengawas, melihat semua, mengetahui semua atau kata lainnya adalah *natural observer*. Sedangkan *subjective point of view* merepresentasikan karakter atau tokoh dalam sebuah cerita film. (Brown, 2002, Hlm. 6).

2.10. Pergerakan Kamera

Pergerakan kamera dapat menghasilkan efek ketegangan, penekanan yang dapat menyampaikan emosi dari waktu dan ruang. Pergerakan kamera dapat diaplikasikan untuk dua kegunaan: pertama adalah “pergerakan yang termotivasi” dimana kamera mengikuti arah yang dilalui tokoh atau objek. Kedua adalah “pergerakan bebas” dimana kamera terlepas dari adegan dalam *scene* dan bergerak bebas (Ferrara, 2001, Hlm. 11).

2.10.1. Pergerakan Kamera yang Termotivasi

Dalam sebuah film, pergerakan kamera yang termotivasi sering tidak terlihat jelas motivasinya. Pergerakan kamera jenis ini sering bermula dari pengambilan gambar dengan mengikuti karakter atau objek untuk menyampaikan sebuah pesan kepada penonton nantinya. Informasi tersembunyi tentang motivasi tersebut akan bisa ditangkap oleh penonton yang memperhatikan detail. Oleh karena itu pergerakan kamera tersebut harus bisa mengarahkan perhatian penonton kepada objek, yang saat itu belum memberikan makna, tetapi nantinya akan menjadi pusat perhatian penonton.



Gambar 2.1 Pergerakan yang termotivasi dalam film *The Shining* yang disutradarai oleh Stanley Kubrick

Sumber: *screen shot* dari film *The Shinning* (Stanley Kubrick)

Contoh dalam film *The Shining* (1980) dimana Danny sedang mengendarai sepeda roda tiganya di koridor, pergerakan kamera tersebut seakan-akan mengikuti Danny tetapi saat Danny melambat, bagian kosong (lorong) yang berada di depan Danny ternyata merupakan tujuan akhir mengapa pergerakan kamera tersebut dibuat

seakan – akan mengejar hal tersebut dikarenakan agar Danny dan penonton menemukan lorong yang terdapat kedua gadis tersebut yang dihasilkan oleh pergerakan kamera yang sudah direncanakan sejak awal. (Ferrara, 2001, Hlm. 11).

2.11. Pengambilan Gambar yang Membangun Teror

Orang bisa ketakutan dengan sesuatu yang mereka tahu tidak nyata dan orang dapat tertarik dengan sesuatu yang mereka ragukan. Hal ini terjadi karena visualisasi tanda-tanda universal yang mengarah akan terjadinya teror membuat penonton semakin ingin tahu. (Carroll, 1990, Hlm. 196).

Ada beberapa teknik kamera yang dapat menciptakan efek teror dan menegangkan yaitu *Subtle Dolly*, Ruang yang Meluas, Dua hal Secara Bersamaan, Visualisasi Bahaya, Jejak dan Petunjuk, kemudian Teror dalam Ruang. (Kenworthy, 2009, Hlm. 59).

2.11.1. *Subtle Dolly*

Dalam *subtle dolly*, seperti namanya, kamera bergerak sedikit saja sehingga penonton tidak menyadari bahwa kamera bergerak. Pergerakan kamera hanya sedikit ini bisa menimbulkan efek gelisah terhadap penonton.

Pengambilan gambar seperti ini digunakan saat tokoh sedang merayap perlahan kedalam ruangan berbahaya dan berharap tidak diketahui. Bagi penonton, hal tersebut berdampak seakan – akan penonton sedang memunggungi teritori yang berbahaya. Hal terakhir yang ingin penonton lakukan adalah menghindari bahaya

tersebut. Teknik *subtle dolly* ini membuat penonton dapat merasakan adanya bahayanya tersebut. (Kenworthy, 2009, Hlm. 60).

2.11.2. Ruang yang Meluas

Saat seorang tokoh sedang berusaha kabur dari area yang terjaga dengan ketat, ada beberapa teknik untuk membantu meningkatkan ketegangan *scene* ini. Konsepnya adalah memposisikan kamera di bawah dan merekam tokoh saat melarikan diri. Teknik ini berhasil menimbulkan ketegangan karena menunjukkan sesuatu yang tidak biasa. Teknik ini juga mengaburkan penglihatan penonton akan lingkungan sekitarnya sehingga membuatnya semakin misterius. (Kenworthy, 2009, Hlm. 68).

Teknik Ruang yang meluas pada dasarnya adalah menyembunyikan apa yang dihadapi tokoh utama. Pada saat tokoh utama bergerak ke arah kamera, penonton akan merasa tidak pasti dengan apa yang ada di lingkungan sekitar tokoh. Hal ini menciptakan situasi yang menegangkan bagi penonton. (Kenworthy, 2009, Hlm. 68).

2.11.3. Dua hal Secara Bersamaan

Cara yang terbaik untuk menciptakan situasi yang mengejutkan adalah menarik perhatian penonton kedalam rasa aman yang palsu. Maksudnya adalah *filmmaker* akan membuat penonton seakan – akan tidak terjadi apapun dengan tokoh utama, lalu ternyata sesuatu terjadi secara tiba-tiba. Untuk membangun rasa aman yang palsu terhadap penonton dibutuhkan teknik *editing* yang bagus dan pengambilan gambar

yang bagus pula karena kunci dari teknik tersebut adalah ritme. (Kenworthy, 2009, Hlm. 70).

2.11.4. Visualisasi Bahaya

Menurut Alfred Hitchcock (seperti yang dikutip dalam Kenworthy, 2009, Hlm. 76) mengenai definisi ketegangan, penonton harus mengetahui bahwa sesuatu yang buruk akan terjadi terhadap tokoh utama walaupun secara tidak sadar. Satu teknik untuk menimbulkan ketegangan ini dengan masuk akal adalah dengan menunjukkan tokoh dan bahaya dalam satu pengambilan gambar, tetapi dengan jarak yang cukup antara tokoh dan bahayanya. Dengan kata lain penonton menyadari bahwa tokoh sedang dalam bahaya tokoh tidak menyadari bahaya tersebut. (Kenworthy, 2009, Hlm. 76).

2.11.5. Jejak dan Petunjuk

Apabila tokoh utama mencari sesuatu sampai putus asa, *filmmaker* perlu menunjukkan urgensi dari pencarian tersebut, apakah yang dicari adalah sebuah objek maupun seseorang. Menyampaikan hal tersebut dalam film adalah suatu tantangan, apalagi pencarian tersebut tidak melibatkan dialog. Apabila objek atau seseorang tersebut akhirnya ditemukan, hal paling baik untuk dilakukan adalah memotong dan mengganti kepengambilan gambar reaksi tokoh utama. (Kenworthy, 2009, Hlm. 72).

2.11.6. Memberi Teror Kedalam Ruang

Dalam film *horror* dan *thriller*, kita mengharapkan karakter dalam tokoh utama takut dengan orang lain, monster, ledakan dan lainnya. Ketakutan tersebut semakin *intense* bila ada elemen ketakutan tokoh utama yang lain yang ada didalam *scene*. Cara ini membuat tokoh utama makin rentan karena dia menghadapi dua ketakutan disaat bersamaan. (Kenworthy, 2009, Hlm. 126).

Pada kenyataannya, tidak ada seorangpun yang takut akan ruang, penonton takut akan apa yang mungkin berada disana atau apa yang akan muncul disana. Apabila *filmmaker* dapat menangkap ini kedalam film, hal tersebut dapat menciptakan situasi yang kuat dan membekas dipikiran penonton. (Kenworthy, 2009, Hlm. 126).

2.12. Motion Blur Sebagai Karakteristik Pergerakan Cepat

Umumnya, objek yang bergerak dengan cepat akan menimbulkan efek *blur* yang tercipta karena sensor kamera kurang dapat menangkapnya. Akibatnya gambar yang dilihat oleh penonton adalah bayangan yang muncul karena gambar yang sebelumnya terlihat, disaat yang bersamaan, tertimpa dengan gambar yang baru. (Shaner&Jones, 2005 Hlm. 11).

Kamera video analog maupun digital menangkap 60 *frame* per detiknya. Apabila kamera sedang dalam pengaturan 30 *fps* (*frame per second*), kamera akan menangkap satu *frame* dalam dua *scan*. Hal tersebut disebabkan oleh kemampuan kamera yang mengambil 60 *frame* per detik menjadi 30 *frame* per detik. Hasilnya adalah efek *blur* yang dilihat oleh penonton. (Shaner&Jones, 2005, Hlm. 11).