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.

Team project ©2017
Dony Pratidana S. Hum | Bima Agus Setyawan S. IIP

BAB II

TELAAH LITERATUR

2.1. Film

Sebelum masuk ke pembahasan teori-teori yang lebih mendetail, penulis akan memulainya dengan sesuatu yang bersifat umum. Maka sesuai konteks tema laporan ini, secara umum karya atau penelitian penulis berbentuk film. Film adalah sebuah cerita atau kejadian yang direkam oleh kamera sebagai serangkaian gambar bergerak dan dipertunjukkan di bioskop atau televisi (*Oxforddictionaries.com*, 2012).

2.1.1. Film Pendek

Film memiliki keberagaman dalam hal durasi. Penulis memasukkan literature mengenai film yang berdurasi pendek atau film pendek. Rea dan Irving (2010) mengatakan para *filmmakers* membuat film pendek sebagai suatu kesempatan untuk mengungkapkan ekspresi diri mereka, menunjukkan sekaligus mengasah bakat dan kemampuan dalam membuat film, bereksperimen dalam membuat film, atau sebagai batu loncatan untuk masa depan karirnya di dunia perfilman.

Membuat film pendek memiliki keuntungan yang tidak didapat pada saat membuat film durasi panjang, yaitu kita mendapatkan pengalaman serta pembelajaran selama proses pembuatan film, yang dilakukan dalam proyek berskala kecil. Skala di sini bisa berbicara mengenai biaya, waktu, dan tenaga (xvii).

Penerapan Camerawork Bergaya..., Krusto, FSD UMN, 2013

Tipikal sebuah film pendek adalah berdurasi di bawah 30 menit, namun banyak orang percaya bahwa film pendek yang baik berdurasi 5-10 menit. Membuat film pendek sama seperti membuat sebuah cerita pendek, berbeda dengan film berdurasi panjang. Oleh sebab itu, ada tantangan-tantangan tersendiri dalam membuat sebuah film pendek. Hal ini dikemukakan oleh Schenk dan Long (2012, 9).

2.1.2. Proses Produksi

Pembuatan sebuah karya tentu memiliki tahap atau proses. Proses sebuah produksi film pendek berlangsung melewati beberapa tahap yang menurut Rea dan Irving (2010) adalah sebagai berikut.

- *Development*
  - Penulisan dan pembangunan naskah
  - *Pitching*
  - Finansial dan pengumpulan dana
- *Pre-production*
  - *Script Breakdown*
  - Pembuatan *Storyboard* dan *Floor Plan*
  - Membuat jadwal
  - Membuat *Breakdown budget* / biaya
  - Mencari kru film
  - Melakukan *casting*
  - *Art Direction*

Penerapan Camerawork Bergaya..., Krusto, FSD UMN, 2013

- Mencari lokasi / *location scouting*
- Melakukan *rehearsal* untuk aktor
- Memeriksa kamera dan perlengkapannya

- *Production*
  - Set lokasi
  - Proses *shooting* dan akting
- *Post-production*
  - Proses *editing* gambar, *rough cut, mixing* suara
  - *Finishing* film
  - Pendistribusian film.

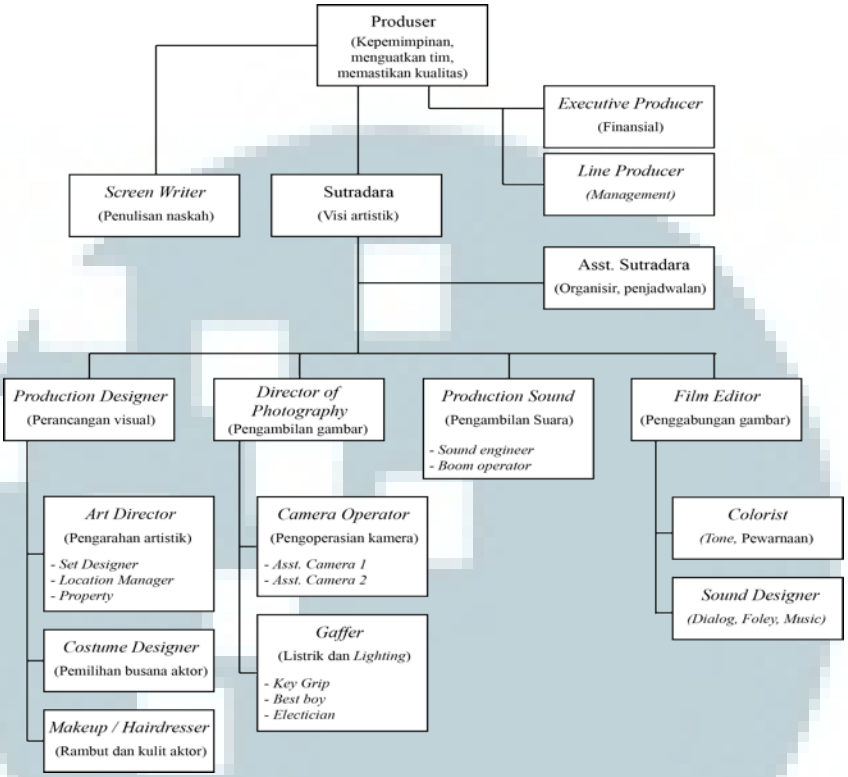
2.1.3. Kru Film

Film merupakan karya yang merupakan hasil kerja sama beberapa orang atau kru. Kru dalam badan produksi film berada dalam sebuah hirarki. Tingkatan-tingkatan ini menunjukkan bahwa dalam sebuah film terdapat departemen-departemen yang menangani bidangnya masing-masing.

Berikut merupakan sebuah bagan susunan dasar kru pada film beserta bidangnya berdasarkan *website* Cinenosin Film Academy (*cinenosin.com*, 2010).

Penerapan Camerawork Bergaya..., Krusto, FSD UMN, 2013

Bagan 2.1. Kru Film



2.2. *Director of Photography*

Salah satu anggota kru film adalah DOP atau *Director of* Photography dan penulis memegang jabatan ini selama masa produksi Retro Adam. Maka penulis wajib memasukkan teori-teori mengenai Director *of Photography*.

DOP merupakan seorang kepala di departemen kamera dan seluruh kepala departemen bekerja untuk sang sutradara. Besarnya tanggung jawab dan peran seorang DOP dalam sebuah proyek film bisa disejajarkan dengan seorang *production designer* (Wheeler, 2005, 20).

Seorang DOP dalam sebuah proyek film memiliki satu tugas utama yakni menyampaikan cerita dari film itu sendiri dalam bahasa visual. Ia bertugas untuk menciptakan *mood*, atmosfer, dan gaya visual dari setiap shot untuk

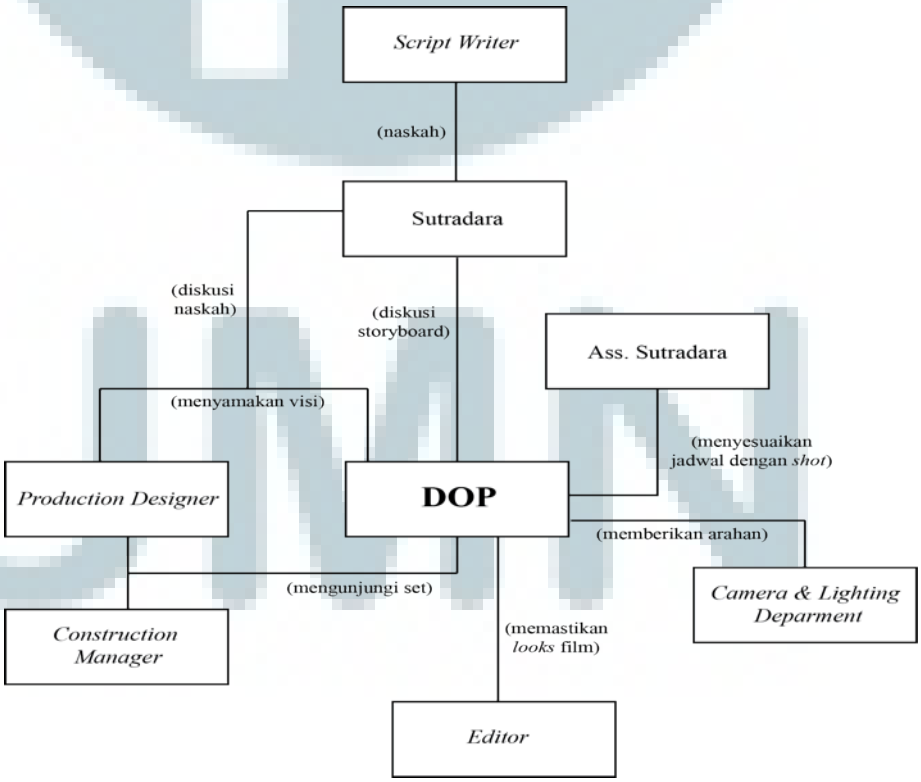
Penerapan Camerawork Bergaya..., Krusto, FSD UMN, 2013

merealisasikan emosi yang diinginkan sang sutradara (Mascelli, 1998, 197). Menurut Rea dan Irving (2010), seorang DOP harus dapat bekerja sama dengan sutradara dan *production designer* untuk saling berbagi visi. Mereka harus memiliki ikatan yang kuat dalam pemikiran kreatif (100).

2.2.1. Garis Koordinasi DOP

Dalam produksi film, DOP bekerja bersama dengan beberapa anggota kru lain melalui sebuah jalur koordinasi. Jalur atau garis koordinasi ini menentukan siapa saja yang bekerja berhubungan dengan DOP. Berikut adalah sebuah bagan garis koordinasi seorang DOP dengan kru film lainnya. Penulis membuat bagan ini berdasarkan literatur buku *Practical Cinematography* (Wheeler, 2005, 4).

Bagan 2.2. Garis Koordinasi DOP



2.3. *Camerawork*

Camerawork adalah tema utama yang diangkat penulis dalam laporan ini. Definisi *camerawork* menurut kamus Oxford adalah bagaimana kamera digunakan dalam sebuah film (*Oxforddictionaries.com,* 2012).

Menurut Gustavo Mercado (2011) dalam bukunya *The Filmmaker's Eye,* setiap *shot* harus memiliki hubungan dengan apa yang ingin disampaikan oleh si pembuat film. Apa pun strategi visual yang kita tentukan untuk dipakai berdasarkan inti ide dari cerita kita sebaikya digunakan secara konsisten sepanjang film agar penonton mengerti maksud yang ingin disampaikan lewat konteks yang kita ciptakan. Maksudnya, pilihan *camerawork* yang kita tentukan harus diterapkan dalam setiap *level* dari film kita. Mulai dari setiap *shot,* setiap *scene*, setiap *sequence*, dan film secara keseluruhan.

Sebagai contoh, apabila kita merancang sebuah *camerawork* untuk menunjukkan "seseorang tidak percaya diri" dalam cerita kita, kita harus berusaha menghindari menggunakan *camerawork* yang sama untuk memberikan makna lain selain "tidak percaya diri". Apabila hal ini tidak dilakukan, maka penonton akan sulit untuk mengerti gagasan inti dalam cerita kita walalupun mereka bisa mengikuti kejadian-kejadian yang terjadi di cerita ini (4).

Sesuai dengan pembatasan masalah laporan ini, penulis membatasi *Camerawork* dalam beberapa bidang saja, yaitu *camera movement, vamera* angle, dan komposisi. Maka untuk hasil riset literatur mengenai *Camerawork* pun dibatasi dalam bidang-bidang tersebut.

Penerapan Camerawork Bergaya..., Krusto, FSD UMN, 2013

2.3.1. *Camera Movement*

Dalam sebuah *website* ensiklopedi film yang bertajuk *Film Reference, Camera Movement* (pergerakan kamera) adalah satu elemen dalam tampak visual film yang bisa mempresentasikan secara ekspresif hubungan antara subjek dan *frame* kamera, mengarahkan sudut pandang penonton, dan menuangkan pesan-pesan dari konten film itu sendiri. Dengan adanya *Camera Movement*, penonton bisa merasakan efek ilusi sesuai dengan situasi cerita atau adegan yang disampaikan.

Pergerakan kamera bisa menimbulkan efek perasaan tertentu kepada penonton. Efek ini dapat muncul dan membangun suasana hati tertentu tanpa disadari penonton. Hal ini disebabkan oleh salah satunya kebiasaan dan pengalaman hidup manusia sehari-hari.

Berikut adalah beberapa tipe pergerakan kamera.

- *Panning*

  Pan (dari "panorama") merupakan sebuah bentuk pergerakan rotasi kamera secara horizontal tanpa mengubah posisi *stand* atau tripod tempat kamera tersebut berdiri. Pergerakan ini memberikan kesan melihat dari kiri ke arah kanan atau sebaliknya.

- *Tilting*

  Perbedaan *tilting* dan *panning* hanya pada arah pergerakan. *Tilting* merupakan pergerakan rotasi kamera secara vertikal, sehingga memberikan kesan melihat dari bawah ke atas atau sebaliknya.

Penerapan Camerawork Bergaya..., Krusto, FSD UMN, 2013

- *Tracking*

  Tipe pergerakan kamera ini berbeda dengan *Pan* atau *Tilt. Tracking shot* mendorong kamera dari satu titik ke titik lain sejajar dengan dasar lantai atau tanah. Pergerakan dapat berupa gerak maju, mundur, menyamping, diagonal, atau melingkar. Teknik ini menimbulkan efek terhadap ukuran objek dan ruang sekitarnya.

- *Crane Shots*

  Dengan *crane shots,* kamera bergerak lebih bebas karena tidak bergerak sejajar dengan tanah. Dengan bantuan lengan mekanis, kamera bisa bergerak ke atas dan ke bawah dengan jarak yang cukup tinggi.

- *Zoom*

  Teknik *Zoom* dihasilkan dengan menggunakan lensa *zoom*, dimana bisa mengubah *focal length* dalam satu *shot* dari *wide angle* ke *telephoto* dan sebaliknya. Terkadang orang bingung antara *zoom shot* dengan *track shot.* Namun apabila dicermati, keduanya ada perbedaan.

  Sebuah teknik *zoom in* ke arah objek akan memperbesar ukurannya dan mengurangi jarak antara objek dengan sisi *frame,* begitu pula sebaliknya dengan teknik *zoom out.* Namun dengan *track shot,* walau sama-sama berpengaruh pada besar objek, berpengaruh pula terhadap ruang disekitarnya.

Penerapan Camerawork Bergaya..., Krusto, FSD UMN, 2013

- *Handheld*

  Dengan teknik ini, kamera mampu bergerak bebas kemanapun si operator berjalan. Kamera dibawa dengan tangan kosong tanpa bantuan tripod dan sebagainya. Hasilnya, gambar akan terlihat tidak stabil dan *shaky* (*FilmReference.com,* 2012).

2.3.2. *Camera Angle*

Sebuah film terdiri dari banyak *shot,* dimana tiap *shot* memerlukan peletakan kamera yang tepat untuk menampilkan para pemain, latar tempat, dan *action* pemain. *Camera angle* atau peletakkan kamera tersebut didasarkan atas beberapa analisa dan pemikiran sesuai dengan yang diperlukan dalam sebuah cerita.

Camera angle bisa juga disebut sebagai area dan sudut pandang yang direkam oleh lensa kamera. Hubungan antara *camera angle* dan penonton sangat erat. Besarnya jangkauan area dan sudut pandang yang disaksikan oleh penonton ditentukan dari penempatan kamera (Mascelli, 1998, 11).

Berikut merupakan tiga hal penting dalam *camera angle.*

- *Subject Size / Framing*

  Besarnya subjek dalam gambar ditentukan oleh jarak kamera dengan subjek dan lensa yang digunakan. Semakin dekat jarak kamera dengan subjek, gambar yang tampak semakin besar (Mascelli, 1998, 24).

  Menurut Ward, dalam hal tersebut *focal length* lensa juga sangat berpengaruh. *Focal length* adalah jarak antara titik tengah lensa dengan *focal point* lensa. *Focal point* merupakan suatu titik dimana

Penerapan Camerawork Bergaya..., Krusto, FSD UMN, 2013

cahaya yang masuk melewati lensa cembung dikonversikan. Sebuah *shot* dengan lensa ber-*focal length* panjang akan mendekatkan jarak antara subjek dengan latar belakangnya, maka pergerakan subjek dari dan menuju kamera tidak akan menampilkan perubahan ukuran subjek yang berarti. Sedangkan dengan lensa *wide* atau ber-*focal length* pendek, ruang pada subjek akan terlihat lebih luas, dan pergerakan subjek lebih terasa (Ward, 2003, 47).

- *Subject Angle*

  Semua objek merupakan bidang 3 dimensi. Walaupun benda tersebut datar seperti kertas, tetap memiliki ketebalan. Peletakan kamera pada sudut dimana sisi depan dan samping objek tersebut tampak, akan terlihat lebih memiliki kedalaman. Berbeda dengan sudut pandang yang hanya menampilkan 1 sisi objek, akan terlihat datar atau *flat* (Mascelli, 1998, 34).

- *Camera Height*

  Mengatur ketinggian kamera terhadap subjek dapat menambahkan unsur artistik, dramatis, dan psikologis yang tentu membantu dalam menyampaikan cerita. Keterlibatan penonton di dalam cerita dan reaksi mereka terhadap apa yang sedang terjadi dalam film, dapat dipengaruhi oleh bagaimana adegan tersebut ditampilkan dari sudut

Penerapan Camerawork Bergaya..., Krusto, FSD UMN, 2013

eye level, di atas atau di bawah subjek (*low / high angle*) (Mascelli, 1998, 35).

2.3.3. Komposisi

DOP bertanggung jawab dalam mengkomposisikan segala elemen visual di dalam *frame* sehingga membentuk sebuah harmoni. Dalam pengomposisian, harus dipertimbangkan segala bentuk pergerakan dan posisi aktor/aktris beserta objek visual lainnya. Hal ini demi memicu reaksi tertentu dari penonton atas apa yang mereka lihat.

Komposisi mencerminkan *personal taste* si DOP. Seorang DOP yang mempunyai latar belakang dalam bidang artistik; selera yang baik; insting dalam mengatur keseimbangan, bentuk, ritme, ruang, garis, dan pola; memperhatikan pentingnya warna; memiliki *sense* dalam melakukan dramatisasi; tentu dengan sendirinya akan mampu membuat sebuah komposisi gambar yang baik. Oleh karena faktor personal DOP tersebut, peraturan-peraturan yang sifatnya paten serta teknik-teknik bersifat mekanis tidak dapat diterapkan begitu saja dalam pengomposisian (Mascelli, 1998, 197).

2.4. Komikal

Setelah *camerawork,* tema utama yang penulis angkat adalah gaya komikal. Maka penulis memasukkan teori mengenai komikal untuk membantu penjelasan di bab-bab selanjutnya.

Penerapan Camerawork Bergaya..., Krusto, FSD UMN, 2013

2.4.1. Definisi

Kata komikal menurut KBBI (2008) memiliki arti: berbentuk komik (cerita bergambar); bersifat komik (lucu, menggelikan). Sedangkan menurut *The Free Dictionary* (2009), komikal adalah: memicu kegembiraan atau kesenangan; lucu; berkaitan dengan komedi.

Kata komik sendiri sebagai kata sifat memiliki arti: menyebabkan atau bermaksud untuk membuat tertawa; berhubungan dengan atau bergaya komedi. Namun sebagai kata benda, kata komik berarti: seorang komedian; strip cerita bergambar yang diterbitkan berkala dan ditujukan untuk anak-anak. (*Oxforddictionaries.com*, 2012).

2.4.2. Lucu dalam Komedi

Sesuai dengan definisinya, kata komikal begitu erat dengan kata lucu dan komedi. Maka berikut ini penulis memaparkan sebuah teori tentang kelucuan dalam komedi menurut Richard F. Taflinger, PhD (1996), dalam tulisannya yang berjudul *A Theory of Comedy* di *website* edukatif *Public.wsu.edu*. Menurut Taflinger, komedi adalah sesuatu yang membuat orang tertawa. Hal ini adalah dasar dari segala pembelajaran tentang komedi. Namun tentu ada hal yang membuat orang tertawa. Ada enam elemen penting agar sesuatu menjadi lucu, yakni:

- Hal tersebut disampaikan pada yang tidak bersangkutan

  Sebagai contoh yaitu humor etnis. Etnis orang yang dijadikan bahan humor menjadi lucu bagi orang-orang yang tidak memiliki etnis

Penerapan Camerawork Bergaya..., Krusto, FSD UMN, 2013

tersebut. Namun bagi orang ber-etnis tersebut tentu merasa humor ini tidak lucu, melainkan bersifat menhina dan menimbulkan emosi negatif.

- Hal tersebut berifat mekanis

Maksudnya, humor tersebut menjadi lucu karena si objek tidak memiliki kemampuan untuk beradaptasi dan fleksibilitas, namun hanya bergerak secara mekanis. Misalnya, lucu apabila seseorang menarik kursi dari seseorang yang akan duduk disitu, karena ia tidak beradaptasi terhadap perubahan disekitarnya dan secara mekanis ia tetap duduk.

- Hal tersebut berhubungan dengan sifat manusia

Sesuatu menjadi lucu bila mengingatkan si pendengar/penonton akan sifat manusia. Penonton mungkin tertawa melihat tingkah hewan-hewan seperti simpanse, kuda, dan lain-lain. Tetapi hanya dalam sebuah keadaan dimana hewan tersebut mengingatkan penonton pada sesuatu yang manusiawi.

- Penonton mengenal keadaan norma sosial

Humor tidak akan menjadi lucu apabila penonton tidak mengenal situasi norma sosial yang dilanggar oleh tokoh dalam humor tersebut. Maka agar sesuatu menjadi lucu harus ada pengenalan keadaan

Penerapan Camerawork Bergaya..., Krusto, FSD UMN, 2013

budaya, manusia, dan norma. Entah norma ini berupa norma yang sudah ada di masyarakat atau norma yang diciptakan si pembuat komedi.

- Situasi, akting, dan dialog tidak sesuai dengan sekitarnya

  Elemen ini berhubungan dengan elemen diatas. Setelah penonton mengetahui keadaan norma sosial yang ada, barulah sesuatu menjadi lucu saat terjadi pelanggaran atau perilaku berlawanan dengan norma di sekitarnya.

- Si objek humor tidak berakhir pada kesengsaraan atau kematian

  Objek humor bisa saja secara fisik, mental, atau emosi selalu mengalami kesialan, hancur, atau terdistorsi. Namun pada akhir pertunjukan, ia harus kembali menjadi kondisi yang normal. Apabila tidak demikian, hal itu tidak menjadi lucu lagi dan berubah menjadi sesuatu yang emosional.

Maka keenam kriteria ini harus hadir dalam usaha untuk membuat sebuah humor berhasil. Selama penonton menyadari keadaan norma sekitar dan bisa melihat ada ketidaksesuaian terhadap norma ini, si objek humor berperilaku tidak fleksibel terhadap keadaan namun tetap tidak lepas dari sifat manusia, tidak ada yang terluka atau celaka, dan penonton tidak tersinggung dengan humor ini, maka usaha untuk membuat humor tersebut berhasil (Tafliger, 1996).

Penerapan Camerawork Bergaya..., Krusto, FSD UMN, 2013

2.4.3. Film Komedi

Setelah penulis mencantumkan definisi kata komikal dan emosi dalam komedi, penulis memasukkan teori mengenai film dengan unsur komikal atau biasa disebut film komedi. Penulis melakukan ini karena film pendek Retro Adam pun pada dasarnya adalah sebuah film komedi.

Menurut Ben de Leeuw dalam bukunya: *Digital Cinematography: Lighting and Photographing Computer Generated Animation*, secara teori, komedi merupakan sebuah peristiwa bahagia, maka secara visual semestinya tampak terang dan ceria. Pada hakikatnya film komedi memiliki tujuan utama yakni menghibur dan menampilkan kelucuan, bukan dibuat untuk tampak *stylish.* Namun kenyataannya film-film komedi di zaman modern ini banyak mengawinkan konsepnya dengan unsur-unsur drama dan petualangan (Leeuw, 1997, 101).

Hampir serupa dengan pernyataan Leeuw, Tim Derks dalam sebuah artikel berjudul *Comedy Films* di *website*-nya: *Filmsite*, mengatakan bahwa film komedi adalah film "buat mereka tertawa" yang didesain untuk memunculkan tawa penonton. Komedi merupakan sebuah drama ringan yang dirancang untuk menghibur dan memacu kegembiraan. *Genre* komedi melebih-lebihkan situasi, cara bicara, akting, dan karakter. Komedi mmemberikan kebahagiaan dan pelarian diri dari kehidupan sehari-hari yang memiliki banyak kekurangan, kelemahan, dan frustasi akan hidup. Sebagian besar film komedi memiliki akhir cerita yang

Penerapan Camerawork Bergaya..., Krusto, FSD UMN, 2013

bahagia, walaupun konten humornya mungkin mengandung sisi serius atau pesimistis dari kehidupan (Derks, n.d.)

Sebuah sajian kartun memang pada hakikatnya terlihat *flat.* Kartun pada awalnya dibuat dalam bentuk 2D atau dua dimensi, dimana untuk memisahkan objek dan latar belakangnya harus menggunakan *outline* dengan warna gelap. Berbeda dengan kartun 3D atau tiga dimensi, untuk memisahkannya diperlukan adanya cahaya dan bayangan (Leeuw, 1997, 100).

Penerapan Camerawork Bergaya..., Krusto, FSD UMN, 2013