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

Penulis sebagai penata kamera melakukan studi literatur dari buku-buku dengan ruang lingkup teori tentang penataan kamera yang mendukung dalam memvisualisasikan kesendirian di film pendek *Ketika Umur Saya 40, Sekian*. Penata kamera adalah kepala departemen kamera yang bertanggung jawab pada visualisasi suasana (*mood)* dengan menggunakan kamera dan mengatur pencahayaan. Penata kamera bekerja untuk seorang sutradara (Wheeler, 2005, hlm. 3). Tanggung jawab utama seorang penata kamera adalah menciptakan suasana (*mood)* film yang sesuai dengan *style* yang sudah ditentukan oleh sutradara. Sebagai seorang kepala departemen kamera, penata kamera mengatur segala hal yang berhubungan dengan sinematografi dalam film seperti tata pencahayaan, *exposure*, dan komposisi. Seorang penata kamera harus melakukan persiapan dengan benar untuk mendapatkan hasil yang maksimal saat pengambilan gambar (Wheeler, 2005, hlm. 32).

Produksi sebuah film melalui tiga tahap besar yaitu praproduksi, produksi dan pascaproduksi. Seorang penata kamera hanya melalui dua tahapan pertama yaitu praproduksi dan produksi.

2.1. Teknik Sinematografi

Brown (2012) menyatakan bahwa sinematografi merupakan sebuah ilmu yang mempelajari tentang sinema. Pengaturan akan tata letak kamera, estetika, bentuk, fungsi, makna, proses produksi, maupun penontonnya. Hal-hal ini dirangkaikan menjadi satu kesatuan sehingga memiliki fungsi naratif dalam menyampaikan ide

(hlm. xiii). Di bawah ini adalah pembahasan mengenai *proxemics, camera angle*, pergerakan kamera, dan komposisi.

2.1.1. *Proxemics*

Mamer (2009) menjelaskan bahwa *proxemics* merupakan penerapan tata kamera yang mengacu pada jarak antara subjek dengan kamera. Pada dasarnya, ada tiga jenis posisi dasar: *long shot, medium shot, close-up.* Masih banyak posisi yang lain diantara ketiga jenis posisi ini dan lebih dikenal sebagai variasi dari ketiga dasar posisi tersebut, seperti *medium close-up, extreme long shot* (hlm. 5). Masing-masing posisi memberikan kesan yang berbeda. Pada penelitian ini, penulis menggunakan tiga jenis proxemics yaitu *long shot, medium shot,* dan *close-up.*

1. *Long Shot*

   Long shot, tata kamera yang menunjukkan karakter secara keseluruhan (dari kepala hingga kaki) sehingga menggambarkan letak geografis dimana adegan tersebut berada. Selain itu juga sekaligus untuk menggambarkan bagaimana subjek berhubungan dengan objek sekitar (Shaner dan Everett, 2005, hlm. 64).

2. *Medium Shot*

   Medium shot, menunjukkan karakter dari bagian pinggang ke atas. *Shot* ini berperan dalam menggambarkan gerak-gerik karakter serta menunjukkan detil pakaian yang digunakan (Brown, 2012, hlm. 11).

3. *Close-up*

   Penataan kamera yang biasanya hanya memperlihatkan satu karakter saja, dari bagian bahu ke atas. *Shot* ini digunakan untuk menunjukkan emosi, ekspresi

muka, dan kelakuan karakter yang terlihat dalam area *shot* yang tidak luas (Mercado, 2011, hlm. 35).

2.1.2. *Camera Angle*

Berikut adalah pembahasan mengenai jenis-jenis *camera angle* yang penulis gunakan; *high angle, low angle,* dan *eye level.*

1. *High Angle*

   High angle, pengambilan *angle* yang dimana kamera diletakkan dari titik yang lebih tinggi dibandingkan subjek sehingga memberikan kesan bahwa subjek tidak berkuasa, kecil, inferior, sekaligus juga menggambarkan sebuah situasi kesulitan (Pramaggiore dan Wallis, 2007, hlm. 140).

2. *Low Angle*

   Low angle, penempatan kamera dan lensa diletakkan di bawah pandangan normal subjek dan mengambil gambar dari sudut bawah yang mengarah ke atas menuju subjek. Jenis *angle* ini memberikan kesan subjek lebih *powerful* dan mendominasi (Pramaggiore dan Wallis, 2007, hlm. 140).

3. *Eye Level*

   Eye level, penempatan kamera yang sejajar garis horizontal dengan mata subjek. *Angle* ini memberikan kesan partisipatif kepada cara penonton memandang subjek (Pramaggiore dan Wallis, 2007, hlm. 140).

2.1.3. Pergerakan Kamera

Menurut Rea dan Irving (2010), pergerakan kamera merupakan salah satu cara dalam mewujudkan pesan yang ingin disampaikan kepada penonton. Dengan adanya pergerakan kamera, sebuah adegan dapat memberikan kesan yang lebih

menarik, sekaligus dapat menciptakan sebuah energi yang lebih ke dalam sebuah adegan agar emosi yang ingin disampaikan dapat tersampaikan kepada penonton (hlm. 174). Di bawah ini jenis pergerakan kamera yang digunakan penulis; *static frame* dan *dolly out.*

1. *Static Frame*

   Static frame adalah jenis pergerakan kamera yang diam, tidak bergerak. Penonton seperti melihat dari sudut pandang orang ketiga di dalam sebuah adegan. Jenis *shot* ini memberikan nilai lebih bagi penonton dalam mendapatkan informasi bagaimana situasi karakter pada adegan tersebut. Sebuah adegan tanpa pergerakan kamera yang dinamis, *cut*, atau pergantian perspektif dapat menyampaikan banyak informasi tentang situasi dan tindakan karakter (Brown, 2012, hlm. 15).

2. *Dolly Out*

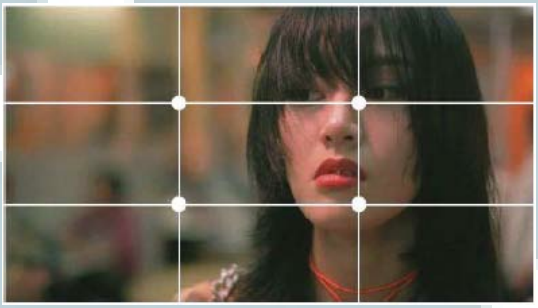
   Dolly out adalah jenis pergerakan kamera yang mundur menjauhi subjek dengan tanpa merubah ukuran *focal length.* Penggunaan *dolly shot* memberikan kesan tersendiri yang tidak akan ada jika dibandingkan dengan *static frame. Dolly out* menunjukkan perubahan pada *framing* yang menjadi lebih luas dan secara bertahap membuat subjek terlihat lebih kecil dalam *frame. Dolly out* sering digunakan untuk meningkatkan emosi kesendirian (Mercado, 2011, hlm. 143).

2.1.4. Komposisi

Di bawah ini merupakan jenis komposisi yang digunakan penulis; *rule of third* dan *balanced/ unbalanced composition.*

1. *Rule of Third*

   Rule of third adalah sebuah komposisi yang membagi *frame* menjadi tiga bagian seiring dengan tinggi dan lebarnya. Untuk menciptakan komposisi yang dinamis, subjek ditempatkan pada atau mendekati titik temu dimana dua garis saling menyilang. *Rule of third* juga diterapkan pada subjek yang bergerak. Jika subjek bergerak ke arah kanan, subjek harus diletakkan di kiri *frame* untuk menyediakan ruang gerak yang cukup untuk subjek saat berjalan, begitupun sebaliknya (Mercado, 2011, hlm. 7).



Gambar 2.0.1. *Rule of Third*
(Mercado, 2011, Hlm. 8)

2. *Unbalanced Composition*

   Unbalanced composition menggambarkan komposisi yang asimetris atau tidak seimbang sehingga memberikan kesan bahwa ada sesuatu yang tidak baik. Ruang kosong dalam *frame* seakan-akan lebih banyak dibanding bagian yang lainnya sehingga munculnya sebuah dominasi terhadap komposisi yang tidak

seimbang. *Unbalanced composition* sering dikaitkan untuk menunjukkan rasa kegelisahan, kesulitan, dan ketidaknyamanan lainnya (Mercado, 2011, hlm. 8).

Gambar 2.0.2. *Unbalanced Composition*
(Mercado, 2011, Hlm. 8)

2.2. Kesendirian

Menurut Hudaniah dan Dayakisni (2003), kesendirian merupakan suatu perasaan yang tidak menyenangkan karena adanya ketidaksesuaian antara hubungan sosial yang diharapkan dengan ketersediaan hubungan yang dimiliki.

Baron & Bryne (2005) juga menyatakan bahwa kesendirian adalah keadaan tidak terpenuhinya kebutuhan untuk berkomunikasi dan membina hubungan persabahatan yang akrab sampai cinta yang mendalam. Subjek yang melalui masa ini mengalami sifat seperti pemalu, rendah diri, ataupun kehilangan orang yang dipercayainya, yang membuat individu tersebut tidak dapat mengkomunikasikan perasaannya.

Bruno (2000) menambahkan bahwa kesendirian merupakan adanya suatu keadaan mental dan emosional yang terutama dicirikan dengan adanya keterasingan dan kurangnya hubungan yang bermakna dengan orang lain.

2.3. Visualisasi Kesendirian

Untuk memvisualisasikan situasi kesendirian digunakan teknik *static frame*, dimana tidak ada pergerakan kamera, *cut*, atau pergantian perspektif *angle* kamera dapat menyampaikan banyak informasi tentang situasi dan tindakan karakter (Brown, 2012, hlm. 15).

Penggunaan *dolly out* mendukung untuk memvisualisasikan kesendirian. Teknik ini menunjukkan perubahan pada *framing* yang menjadi lebih luas dan secara bertahap membuat subjek terlihat lebih kecil dalam *frame. Dolly out* sering digunakan untuk meningkatkan emosi maupun suasana dari kesendirian (Mercado, 2011, hlm. 143).

High angle memberikan kesan bahwa subjek tidak berkuasa, lemah, inferior, sekaligus juga menggambarkan sebuah situasi kesulitan (Pramaggiore dan Wallis, 2007, hlm. 140).

Unbalanced composition menggambarkan komposisi ruang kosong dalam *frame* yang seakan-akan lebih banyak dibanding bagian yang lainnya sehingga munculnya sebuah dominasi terhadap komposisi yang tidak seimbang dalam sebuah *frame*. Komposisi jenis ini sering dikaitkan untuk menunjukkan rasa kegelisahan, kesulitan, dan ketidaknyamanan lainnya (Mercado, 2011, hlm. 8).