



### **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. Pengertian Film Pendek

Bagi banyak pembuat film, sebuah film pendek idealnya adalah sebuah film pertama. Film pendek pun memiliki semua elemen dari film panjang, tetapi pada skala yang lebih kecil. Melalui film pendek, para pembuat film akan belajar tentang semua proses mulai dari penulisan naskah, *shooting*, *editing* sampai *finishing*, tetapi tidak akan memakan waktu dan biaya yang begitu besar. Jika belum pernah membuat film sama sekali ini adalah cara yang baik dan efektif untuk memulai. Film pendek memiliki panjang waktu sekitar 30 menit, tetapi banyak yang menganggap bahwa film pendek yang baik berdurasi 5-10 menit. (Schenk&Long, 2012, hlm. 9).

#### 2.2. Director of Photography

Nykvist berkata bahwa tugas yang paling penting untuk seorang *director of photography* adalah menciptakan sebuah suasana dalam film seperti yang diinginkan sutradaranya. Dasar dari film adalah naskah, dan sutradara adalah orang yang memiliki visi dan misi mengenai bagaimana naskah tersebut harus direalisasikan. Aktor berakting untuk itu, dan *DOP* memiliki tugas merealisasikan visi dari sutradara kedalam sebuah film (Nykvist, 2003, hlm. 10).

*Director of photography* merupakan ketua di dalam departemen kamera yang bertanggung jawab secara luas dan mendalam mengenai penciptaan gambar. Ia juga harus berkoordinasi dengan sutradara. Sebagaimana juga dijelaskan bahwa

*director of photography* bertanggung jawab untuk menerjemahkan naskah ke dalam gambar visual berdasarkan permintaan sutradara (Wheller, 2005, hlm. 31).

*Director of photography* berperan besar dalam tata cahaya, penciptaan *shot*, dan tentunya memvisualisasikan apa yang dikehendaki oleh sutradara. Bagian paling menarik dari seorang *director of photography* adalah dengan gambar bergerak *DOP* dapat menciptakan sebuah gambar yang menarik dan memberikan pesan dengan baik meski properti dalam suatu adegan tidak begitu menarik (Wheller, 2005, hlm. 32).

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

## **2.2. Tahap Pra-Produksi**

Pra-produksi adalah tahap awal dari setiap produksi film dimana dalam tahapan ini semua persiapan akan dilakukan oleh semua koordinator dari tiap-tiap departemen. Dalam tahapan ini hal pertama dan menjadi hal terpenting yang harus dilakukan oleh seorang *director of photography* adalah mendiskusikan naskah dengan sutradara. Sampai kedua pihak setuju dengan hasil akhir dari bayangan visualisasi film tersebut (Wheeler, 2005, hlm. 4).

Setelah itu selama tahapan pra-produksi, seorang *director of photography* harus berhubungan dengan *location manager* untuk mencari lokasi dan *recce*. Tujuannya agar sebisa mungkin seorang *director of photography* memberikan saran untuk lokasi yang benar-benar sesuai dengan perbincangan bersama sutradara saat mendiskusikan hasil visual dari naskah (Wheeler, 2005, hlm. 4).

Apabila sutradara membutuhkan *storyboard*, maka seorang *director of photography* harus bekerja sama dengan *storyboard artist* dalam tahap pembuatannya. Setelah semua hal tersebut dikerjakan maka hal terakhir yang harus disiapkan oleh seorang *director of photography* adalah memberikan nominal dari peralatan dan kru yang akan bekerja di dalam departemen kamera saat proses *shooting* (Wheeler, 2005, hlm. 4).

### **2.3. Tahap Produksi**

Produksi adalah tahap pengambilan gambar atau biasa disebut *shooting* di dalam sebuah film. Di dalam tahapan ini tanggung jawab seorang *director of photography* yang pertama adalah mengawasi jalannya proses *rehearsal* di set dari setiap adegan yang nantinya akan diambil (Wheeler, 2005, hlm. 5).

Setelah itu seorang *director of photography* merancang dan menyetujui semua hal mengenai *shot* dengan sutradara. Kemudian, ia mengatur posisi kamera dan membuat sutradara yakin dengan tata letak kamera adegan yang mau diambil. (Wheeler, 2005, hlm. 5-6).

## 2.5. *Camera Movement*

*Camera movement* merupakan pergerakan kamera yang memiliki tujuan untuk mewujudkan pesan yang ingin disampaikan dalam sebuah film. Untuk memberikan kesan yang lebih menarik, pergerakan kamera dapat digunakan untuk menciptakan sebuah energi yang lebih ke dalam sebuah adegan dengan menggerakkan frame (Rea & Irving, 2010, hlm. 174).

Pergerakan kamera juga dapat menghidupkan adegan dengan dialog yang statis. Pergerakan kamera mengikuti aktor untuk mengeksplorasi gerakan yang lebih natural. Beberapa motivasi yang dituangkan melalui pergerakan kamera, adalah sebagai berikut (Rea & Irving, 2010, hlm. 174). :

1. Kamera mengikuti sebuah subjek yang bergerak
2. Menciptakan *shot* yang menjelaskan geografis atau keadaan dilingkungan sekitar subjek dalam suatu adegan
3. Perpindahan aktor yang berjalan ke arah lain
4. Pergerakan kamera untuk memberikan informasi penting dalam suatu adegan
5. Pergerakan kamera untuk mendramatisir keadaan dalam suatu adegan.

Pergerakan kamera dapat menghasilkan sebuah 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 sebuah pergerakan bebas. Hal tersebut terlepas dari adegan di dalam adegan, dimana kamera bergerak dengan bebas ( Ferrara, 2001, hlm.09 ).

## 2.6. *Floating*

*Floating* merupakan jenis dari pergerakan kamera yang memanfaatkan kondisi *shaking* pada kamera, namun akan terlihat lebih halus untuk menciptakan sebuah efek mengambang (Brown, 2001, hlm. 68). Pada dasarnya fungsi naratif dari *floating* memiliki kesamaan dengan *steadicam shot* yaitu pergerakan yang bebas untuk memberikan sebuah perasaan kepada penonton seakan-akan mereka berada di dalam adegan tersebut karena kamera mengikuti semua kegiatan yang dilakukan oleh karakter di dalam film (Mercado, 2011, hlm. 161). Pergerakan kamera ini memiliki potensi untuk memperlihatkan tokoh berjalan, berlari, menaiki mobil, mengambang atau melayang yang dapat membangun keterlibatan yang lebih dalam dari penonton (Rabiger, 2008, hlm. 47).

*Floating* dapat dilakukan dengan berbagai macam cara, memanfaatkan kondisi *shaking* bisa dilakukan dengan cara *handheld* dan menggunakan tangan menjadi tumpuan utama (Brown, 2001, hlm. 68). *Handheld* adalah satu cara yang bisa menciptakan sebuah rasa kedekatan dengan karakter. Teknik ini bisa juga menggunakan tripod khusus, sampai dengan menggunakan *steadicam* bila tidak tersedianya *dolly* (Brown, 2001, hlm. 68).

## 5.7. *Steadicam*

*Steadicam* adalah sebuah alat yang dikategorikan sebagai alat bantu kamera untuk menstabilkan pergerakan dan dirancang untuk pengambilan gambar bergerak. *Steadicam* baik digunakan untuk pengambilan gambar berlari atau mengikuti objek ataupun mengambil *point of view* dari sebuah karakter atau objek (Ferrera,

2001, hlm. 11). Berdasarkan fungsinya, *steadicam* dapat menghasilkan variasi cara pengambilan gambar yang lebih dinamis.

*Brown* mulai memikirkan bagaimana cara untuk meningkatkan stabilitas gambar dari kamera pada awal tahun 1970-an, dengan gagasan untuk membangun sebuah alat pendukung stabilitas kamera atau *steadicam*. *Brown* merasa alat bantu tersebut menjadi sangat berguna dalam pekerjaannya ( Ferrara, 2001, hlm. 11).

Ia ingin memperbaharui bentuk dari alat bantu *hand-held* nya dengan menggabungkan *rig* dengan pipa-pipa yang akan membuat kamera menjadi stabil dalam segala arah dan menghasilkan gambar yang baik. Karena berpotensi baik, sutradara Stanley Kubrick mengajak *Brown* untuk bergabung dalam produksi filmnya yang berjudul *The Shining* ( Ferrara, 2001, hlm. 11).



Gambar 2.1 Pergerakan kamera yang termotivasi menggunakan steadicam dalam film *The Shining* yang disutradarai oleh Stanley Kubrick.

*The Shining* (Stanley Kubrick, 1980) dan *Coup De Torcon* (Bertrand Tavemier, 1981) adalah dua film yang menggunakan fungsi dari *steadicam* sebagai suara narasi yang cukup jelas. Film ini memiliki kesamaan yaitu, memiliki efek ketegangan yang diciptakan oleh penggunaan *steadicam*. Ketegangan itu tidak selalu benar, terkadang terjadi kegelisahan yang terkandung dalam pergerakan kamera saat mengambil gambar, yang terkadang jelas dan tidak jelas di lain waktu (Ferrara, 2001, hlm. 80-81).

## **2.8. Pengambilan Gambar yang Membangun Ketegangan**

Beberapa teknik kamera yang dapat menciptakan efek ketegangan dan menakutkan salah satunya adalah *Dolly* (Kenworthy, 2009, hlm. 60-74).

### **2.8.1. Subtle Dolly**

*Subtle dolly*, seperti namanya dimana kamera bergerak sedikit saja sehingga penonton tidak menyadari bahwa kamera bergerak, tetapi hal tersebut akan menimbulkan efek gelisah terhadap penonton. Pengambilan gambar seperti ini biasa digunakan saat tokoh sedang merayap perlahan-lahan kedalam sebuah ruang yang berbahaya dan berharap tidak diketahui. Bagi penonton hal tersebut akan berdampak seakan-akan penonton sedang diterpa ketakutan (Kenworthy, 2009, hlm. 60).

### **2.8.2. Dolly Zoom**

*Dolly zoom* adalah salah satu cara yang efektif untuk menyampaikan sebuah kejutan, disorientasi dan perasaan *shock* yang alami oleh karakter pada saat itu.

*Shot* seperti ini juga menunjukkan bahwa ukuran dari subjek akan terus konstan, pergerakan kamera yang maju mengarah ke subjek akan membuat fokus tetap kuat kepada tokoh bukan kepada ruang dibelakangnya (Mercado, 2011, hlm. 149).

Lalu penata kamera akan menyadari bahwa *tracking shot* adalah salah satu cara untuk membawa subjek dan fisik bergerak lebih dekat dengan kamera. Namun, teknik lain yang menghasilkan efek sama seperti ini adalah *dolly zoom*, hasilnya adalah kamera tidak bergerak lebih dekat secara fisik tetapi lensa yang akan mengubah jarak. Emosi atau perspektif yang dihasilkan berbeda-beda tergantung dengan apa yang ingin ditampilkan (Abrams, Bell & Udris, 2001, hlm. 102).

## **2.9. Point of View**

*Blocking* adalah salah satu istilah bagi tokoh yang memiliki hubungan satu sama lain dengan pergerakan kamera di lokasi. *Point of view* adalah *shot* yang akan menciptakan perasaan seakan-akan penonton ikut berada didalamnya. Teknis penggunaan *POV shot* adalah dengan memposisikan kamera menjadi sudut pandang dari karakternya (Rabiger, 2008, hlm. 49).

Hitchcock sangat mementingkan pemilihan *shot* apa yang akan digunakan untuk pengambilan gambar secara keseluruhan dalam filmnya yang berjudul *Shadow of a Doubt*. Hitchcock memberikan *framing tight* atau penggambaran yang sempit dalam layar untuk menciptakan kekuatan tertentu dalam sebuah adegan. Secara umum, Hitchcock menggunakan teknik sudut pandang (*point of view*) untuk menempatkan penonton menjadi karakter yang ada di dalam film.

Sepanjang film *Shadow of a Doubt*, Hitchcock menggunakan *shot* sudut pandang untuk menunjukkan kepada penonton hal-hal apa saja yang sedang dilihat atau dirasakan oleh karakter (Hill, 2006, hlm.5)

Kegunaan *Dutch angle* untuk *point of view*, adalah *angle* yang dapat menciptakan rasa ragu, cukup dengan memutar kamera pada satu titik yang tepat sehingga pembuat film dapat memberikan situasi aneh atau karakter yang sedang kebingungan (Ablan, 2003, hlm. 145).

## 2.10. Emosi

Emosi berasal dari bahasa latin, yaitu *emovere*, yang berarti bergerak menjauh. Menurut Goleman emosi merujuk pada suatu perasaan dan pikiran yang khas, suatu keadaan biologis, psikologis dan serangkaian kecenderungan untuk bertindak. Emosi pada dasarnya adalah dorongan untuk melakukan tindakan (Goleman, 2002, hlm. 411).

Bagaimana sebuah perasaan emosi terjadi dalam diri kita, secara umum terjadi saat kita melewati satu keadaan dan dimana kita harus berfikir bahwa kejadian itu benar atau salah, baik atau buruk dan sebagainya. Ketika perasaan seperti itu muncul maka akan timbul lah emosi yang mengarah kepada ketakutan, kekecewaan, gelisah, kebingungan, keraguan dan bahkan perasaan senang (Ekman, 2003 , hlm.36-39).

## 2.11. Ketegangan

Menurut Hitchcock (Kenworthy, 2009, hlm.60) mengenai definisi ketegangan penonton harus mengetahui bahwa sesuatu yang buruk akan terjadi terhadap tokoh walaupun secara tidak sadar. Satu teknik untuk menimbulkan ketegangan dengan cara yang masuk akal adalah dengan menunjukkan tokoh dan bahaya dalam satu adegan. Tetapi dengan jarak yang cukup antara tokoh dan bahayanya. Dengan itu hal tersebut akan masuk akal.

Salah satu definisi dari ketegangan adalah ‘kecemasan yang timbul dari situasi yang tidak menentu’, dan tidak ada yang bisa membuat respon penonton lebih baik dari pada Alfred Hitchcock. Fakta terpenting adalah, untuk mendapatkan suatu ketegangan yang nyata anda harus memiliki sebuah informasi. Sebuah contoh, dua orang sedang duduk berbicara dan yang dibahas adalah olahraga. Saat berbicara selama lima menit tiba-tiba sebuah bom meledak dan penonton memiliki sepuluh kejutan yang mengerikan. Kedua, sekarang mari ulangi disituasi yang sama. Tunjukan kepada penonton bahwa dibawah meja ada sebuah bom dan akan meledak dalam waktu lima menit. Lalu berikan adegan dua orang sedang membicarakan olahraga. Maka penonton akan jauh lebih tegang namun tak berdaya. Karena mereka tak bisa melompat masuk kedalam layar untuk memegang bom tersebut dan membuangnya. Jadi satu faktor terpenting, bila pembuat film sudah berhasil membuat keadaan sampai ketahap ini dan bom itu tidak dihentikan. Sampai akhirnya membunuh orang banyak maka penonton akan sangat kecewa (*Adair, 2002, Hlm. 52*).

### 2.11.1. Hubungan antara Emosi dan *Camera Movement*

Dengan pergerakan kamera dapat memberikan pesan emosional yang sangat kuat. Bila digunakan dengan cara yang benar, bahkan dapat memvisualisasikan keadaan yang dirasakan oleh karakter atau tokoh. Buku menggunakan kata-kata untuk bercerita. Film dan animasi harus menggunakan gambar, suara dan musik untuk bercerita. Hal tersebut cukup kuat dan penting (Weiss, 2011, hlm. 14).

Biasanya, sesuatu berupa karakter atau objek. Hubungan antara karakter dengan objek tentunya memiliki arti yang saling berkesinambungan. Hubungan ini merupakan suatu ungkapan emosi pemain yang diciptakan dalam sebuah film. Dapat dikatakan juga sebagai suatu simbolik yang membuat penonton pahami suasana hati si pemain dalam suatu adegan (Orfano, 2010).

UMMN