



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. Director of Photography (DP)

Box (2010) mengatakan bahwa seorang DP harus bisa menciptakan suasana visual film dengan penggunaan kontrol cahaya dalam film serta membangkitkan waktu yang tepat, tempat, dan suasana dari sisi pencahayaan. Box juga menambahkan seorang DP bertugas untuk memilih sudut pandang dan pergerakan kamera yang paling efektif dalam penyampaian cerita dan menerapkannya pada saat *shooting*, sehingga visi-misi sutradara dapat tersampaikan dengan benar ke dalam sebuah film (Hlm.1).

Elkins (2009) mengatakan bahwa DP dan sutradara harus mempunyai visi-misi yang sama dalam menyatukan konsep. DP juga berhak dalam menentukan jenis *shot* dan pencahayaan yang diinginkan sehingga dapat menciptakan suatu gambar yang indah dan menarik (Hlm.44). Barnwell (2008) mengatakan bahwa DP adalah orang yang membuat visi sutradara menjadi kenyataan melalui posisi kamera, pemilihan lensa, dan pencahayaan. Dalam hal ini DP harus bisa menciptakan suasana hati dan emosi melalui penggunaan cahaya, warna, dan komposisi. (Hlm.128).

2.2. Elemen-Elemen Desain Shot

Shaner dan Jones (2005) mengatakan bahwa penciptaan sebuah *shot* yang menarik dalam film sebaiknya tidak terlepas dari berbagai elemen desain *shot*. Semua keputusan kreatif dan teknis yang termasuk ke dalam elemen desain *shot*

diputuskan oleh sutradara. Lebih lanjut mereka mengatakan bahwa dalam mendesain suatu gambar agar terlihat menarik, perlu didasari oleh beberapa elemen desain *shot* yang terbagi dalam sembilan bagian, yaitu:

1. *Framming*

Penggunaan *framing* dalam menentukan subyek pada dasarnya terdiri dari tiga variasi yaitu *close up*, *medium close up*, dan *long shot*.

Penggunaan *framing* secara *close up* digunakan untuk menunjukkan emosi ketakutan yang dirasakan oleh karakter utama dengan lebih *detail*.

2. Pemilihan Lensa

Dalam memilih lensa pada dasarnya terdiri dari tiga jenis yaitu lebar, normal, *zoom*. Secara umum lensa tele digunakan untuk menangkap sudut lebar yang cenderung dapat mendistorsi wajah, pembekakan alis, hidung, dan bibir.

3. Sudut Kamera

Penggunaan sudut kamera pada dasarnya terdiri dari tiga pilihan yaitu: rendah (di bawah subyek), normal (sejajar dengan subyek), dan tinggi (di atas subyek) pengambilan gambar dengan sudut yang rendah cenderung dapat membuat subyek terkesan berwibawa dan pengambilan gambar dari sudut tinggi cenderung dapat membuat subyek terkesan lemah.

4. Pergerakan Kamera

Gerakan kamera yang digunakan dalam film mempunyai kesinambungan antara *shot* dengan kepekaan emosi. Pergerakan kamera yang baik itu harus sangat memperhatikan persiapan, kecepatan, ketepatan. Dengan

mengacu kepada tiga pedoman tersebut maka gambar yang tercipta akan dapat membangkitkan emosional penonton. Ada banyak jenis pergerakan kamera termasuk: *panning*, *tilting*, *zooming*, *tracking*, *dollying*, dan *craning*.

5. *Establishing shot*

Establishing shot biasanya digunakan untuk pembukaan awal adegan yang memberitahu dimana aktor tersebut berada. *Dutch angle* ini lebih mengutamakan fungsi bercerita dan dapat memberikan banyak informasi mengenai keadaan sekitar.

6. *Over the Shoulder (OTS)*

OTS merupakan *shot* yang berpusat kepada salah satu aktor dalam *frame*. *shot* ini diambil dengan tipe *shot close up* dari belakang tubuh bagian atas yang mencangkup sisi kepala pendengar. Pengambilan *shot* ini harus sejajar dengan garis mata aktor.

7. *Insert*

Insert merupakan sebuah sisipan gambar yang singkat diselingi dengan adegan yang lebih lama untuk menunjukkan suatu obyek atau beberapa *detail* yang mempunyai makna lain.

8. *Cutaway*

Cutaway adalah setiap *shot* yang diambil untuk mengambil beberapa orang atau hal dari sebuah adegan selain karakter utama tetapi masih terkait dengan kejadian yang ada. Biasanya digunakan untuk menambahkan informasi.

9. *Point of View* (POV)

Point of view digunakan untuk menunjukkan kepada penonton apa yang dilihat dan dilakukan oleh aktor melalui sudut pandang mata kamera yang seolah-olah kamera adalah mata aktor tersebut (Hlm.130-132).

Katz (1991) mengatakan bahwa gambar yang menarik itu berasal dari elemen komposisi desain *shot* yang saling berkesinambungan. Ia menyebutkan elemen desain *shot* tersebut terbagi menjadi sembilan bagian yaitu: *framing, camera angle, over the shoulder, point of view, establishing, camera movement, cutaway, profile dutch angle, rule of third* (Hlm.121-143). Brown (2011) mengatakan bahwa setiap *shot* yang diambil harus memperhatikan sisi visual dari berbagai elemen desain *shot* yang digunakan. Contohnya adalah *wide shot, establishing shot, point of view, camera movement, framing, insert, cutaway, over the shoulder, camera angle* (Hlm.17).

Dari sembilan elemen desain *shot* diatas penulis hanya memfokuskan pada penggunaan *framing* dan *camera movement* yang diterapkan kedalam film pendek *Fiksasi*.

2.3. Dutch Angle

Bowen dan Thompson (2009) mengatakan bahwa *angle* yang mengalami kemiringan secara garis horizontal maupun vertikal dapat menyebabkan rasa gelisah dalam pandangan penonton. Apabila hal ini dilakukan dengan tidak

sengaja maka penonton akan dibuat kebingungan dengan sudut kamera yang miring tersebut. Tetapi apabila kemiringan sudut kamera dilakukan secara sengaja ini akan menciptakan ketidaksinambungan yang membuat penonton merasakan betapa tidak nyamannya karakter atau lingkungan disekitarnya (Hlm.59).

Wohl (2002) mengatakan bahwa pengambilan gambar dari sudut miring akan menimbulkan ketegangan dan kecemasan yang dirasakan oleh karakter tersebut (Hlm.39). Hawkins (2005) mengatakan bahwa pada dasarnya *dutch angle* digunakan untuk menekankan cerita seperti kebingungan, kecemasan, dan ketakutan lainnya. Sudut miring ini apabila dipakai dengan benar dapat menimbulkan kesan dramatis dalam film (Hlm.9).

2.4. Handheld Camera

Bowen dan Thompson (2013) mengatakan bahwa pada dasarnya penggunaan kamera *handheld* merupakan teknik dasar dari sebuah pergerakan kamera. Dimana penggunaan kamera *handheld* yang baik itu harus mempunyai treatment khusus yaitu harus ada maksud dan tujuan yang kuat. Tidak diperbolehkan dengan maksud keterbatasan alat *shooting*. Kamera *handheld* dapat digunakan apabila teknik *handheld* tersebut dapat memberikan energi kinetik yang diperlukan untuk menyampaikan cerita secara visual dengan jelas.

Biasanya kamera *handheld* digunakan untuk keperluan *shooting* dokumenter maupun berita karena faktor lingkungan sekitarnya yang membuat teknik tersebut terkesan natural. Tetapi dalam film fiktif teknik ini bisa menggunakan teknik camera *handheld* untuk menunjukkan apa yang terjadi dalam film tersebut terkesan nyata terjadi (Hlm.168).

Holway dan Hayball (2013) mengatakan bahwa sinematografi *handheld* dapat membuat gambar terasa lebih hidup hal ini ditunjukkan melalui kesan ritme yang cepat dan rapat. Dimana secara langsung mempunyai makna cerita yang disampaikan apakah pantas atau sesuai dengan keperluan cerita. secara Teknik kamera *handheld* juga digunakan untuk mengekspresikan *point of view* karakter secara visual dan memiliki kesan intim (Hlm.9).

Schenk dan Long (2012) mengatakan bahwa pada dasarnya kamera *handheld* tidak ada bedanya dengan *shot* menggunakan *tripod*. Tetapi goyangan yang dihasilkan oleh kamera *handheld* dapat menarik perhatian diri sendiri dan membuat penonton bertanya apakah ini merupakan film fiksi atau nyata? kamera *handheld* sendiri sering menyiratkan perubahan sudut pandang yang berbeda-beda. Misalnya apabila dalam sebuah adegan orang berjalan menyusuri lorong yang gelap dan rumah yang sunyi diambil dengan kamera yang didudukkan pada *tripod* maka penonton hanya akan melihat tindakan yang akan terjadi pada adegan tersebut. Tetapi apabila adegan tersebut di-*shot* menggunakan kamera *handheld* meskipun penonton akan merasa seperti mereka sedang menonton sebuah adegan dari sudut pandang orang lain, penonton tetap dapat merasakan ketegangan dalam adegan tersebut (Hlm.171-172).

2.5. Psikologi

Woodworth dan Marquis (2012) mengatakan bahwa psikologi merupakan pola tingkah laku dan perbuatan individu yang tidak terlepas dari lingkungan sekitarnya (Hlm.26). Secara spesifik Budiman (2006) mengatakan bahwa psikologi berasal dari tingkah laku manusia khususnya dari segi kejiwaan. Ia

menambahkan bahwa pola tingkah laku manusia tidak terlepas dari kebutuhan, misalnya karena haus maka seseorang minum. Dari contoh tersebut maka jelas bahwa kebutuhan ini timbul karena tubuh kekurangan rangsangan dari luar yang bersifat badaniah dan rohani (Hlm.288).

2.6. Emosi

Emosi adalah reaksi dalam diri seseorang terhadap kabar yang berhubungan dengan lingkungan (Ekman, 1992, Hlm.192). Sedangkan menurut Hude (2006) emosi adalah suatu gejala psikologis yang menimbulkan efek pada persepsi, sikap, dan tingkah laku dalam ekspresi tertentu karena emosi dirasakan secara psiko-fisik yang terkait langsung dengan jiwa dan fisik (Hlm.18).

Hude menambahkan emosi dari beberapa sudut pandang mempunyai beberapa arti yang berbeda tetapi tetap mempunyai satu hubungan yang sama secara psikologis. Hubungan emosi dengan film pada dasarnya berasal dari perasaan yang timbul dari dalam dirinya. Dalam hal ini perasaan seorang aktor yang memainkan sebuah peran dalam suatu adegan dimana emosi dari karakter yang diperankan bisa dirasakan dengan nyata (Hlm.18). Menurut Gunarsa (2008) emosi adalah suatu tindakan yang berasal dari dalam diri yang berkaitan dengan perasaan seseorang yang mempunyai hubungan erat dengan keadaan psikis yang dialami, baik yang dipengaruhi oleh faktor yang berasal dari luar maupun dalam (Hlm.62).

2.7. Gangguan Kecemasan

Ramaiah (1999) memaparkan kecemasan adalah reaksi normal terhadap situasi yang sangat menekan kehidupan seseorang dan biasanya gangguan kecemasan ini

tidak berlangsung lama. Kecemasan dapat muncul karena beberapa gejala dan gangguan emosi seperti lingkungan, perasaan yang ditekan, serta penyebab-penyebab fisik yang mungkin dapat menimbulkan kecemasan. Penyebab timbulnya rasa kecemasan pada seseorang adalah adanya rasa panik yang tinggi karena tidak dapat menyesuaikan diri pada situasi yang diliputi oleh gejala-gejala fisik seperti denyut jantung yang keras, rasa sakit di dada, sulit bernafas atau bernafas cepat, berkeringat, rasa pusing, tangan gemetar, kesemutan di bagian tangan dan kaki.

Ia juga menambahkan bahwa kecemasan secara garis besar dapat terbagi menjadi tiga kategori yaitu keadaan kecemasan, gangguan phobia, gangguan tekanan paska traumatik (Hlm.3-13). Secara spesifik Supratiknya (2003) memaparkan kecemasan pada umumnya dapat timbul karena adanya gejala-gejala seperti tegang, rasa gelisah, sulit mengambil keputusan, berkeringat, otot kaki dan tangan terasa tegang, jantung berdebar-debar, sulit bernafas atau bernafas cepat, sering mengalami serangan panik secara tiba-tiba tanpa adanya sebab pemicu yang jelas (Hlm.39).

Menurut Cahyono (2011) memaparkan reaksi kecemasan pada dasarnya dibedakan menjadi dua komponen yaitu mental dan fisik. Komponen mental dapat berupa perasaan hati-hati yang berlebihan misalnya memastikan pintu kamar sudah terkunci dengan rapat secara berulang-ulang. Sedangkan komponen fisik pada umumnya berupa jantung berdebar, sesak nafas, berkeringat dingin, pusing, ketegangan otot, tangan gemetar (Hlm.27).

2.8. Gejala Kepanikan dan Ketakutan

Ramaiah (1999) memaparkan bahwa ketakutan bermula dari serangan panik yang berulang-ulang dan memiliki sejumlah gejala fisik yang berkaitan dengan rasa takut seperti sesak nafas, denyut jantung cepat, perut mual, berkeringat, lemas, rasa tidak nyaman, kesemutan dibagian tangan dan kaki, tubuh gemetar (Hlm.15, 21-22).

Borba (2010) memaparkan serangan panik dapat terjadi dikarenakan rasa ketakutan yang berlebihan biasanya dialami oleh anak remaja hingga dewasa yang dalam kehidupannya sering diliputi rasa gelisah dan merasa dirinya sedang diteror sesuatu. Ia juga menambahkan kepanikan biasanya berlangsung selama kurang lebih sepuluh menit dengan gejala seperti jantung berdebar, berkeringat, gemetar, sakit dada atau merasa tidak nyaman, pusing, kesemutan, nafas yang terengah-engah (Hlm.276). Menurut Campbell (2002) dalam bukunya memaparkan serangan panik adalah suatu gangguan yang cepat serta meningkat yang terjadi secara berulang-ulang dan berlangsung selama kurang lebih 10 menit dimana seseorang mengalami ketakutan emosional yang besar.

Biasanya orang yang mengalami serangan panik sadar akan adanya bahaya yang menyerang mereka. Tetapi meskipun demikian mereka yang mengalami serangan panik tidak dapat menghentikan ketakutan luar biasanya. Orang yang mengalami serangan panik pada umumnya merasa dirinya terabaikan dan sendirian. Orang yang mengalami serangan panik biasanya tidak dapat menjelaskan mengenai apa yang membuat mereka mengalami rasa kepanikan. Beberapa gejala serangan panik adalah sesak nafas, detak jantung cepat, nyeri

dada, pusing, kesemutan, gemetar, berkeringat, dan perut terasa mual (Hlm.10-11).

2.9. Visualisasi Ketakutan Dalam Film

Eisentadt (2003) mengatakan bahwa dari segi psikologi bahasa visual yang melambangkan seseorang merasa panik dan ketakutan adalah wajah pucat, berkeringat dingin, tangan gemetar, nafas terengah-engah (Hlm.28). Dalam bukunya ia juga menambahkan secara komposisi kamera rasa ketakutan dapat dihadirkan melalui penentuan *angle* dan jenis *shot close up*.

Dilanjutkan oleh Mercado (2011) mengatakan bahwa *close up* merupakan jenis *shot* yang secara gambar paling kuat digunakan dalam cerita visual karena ketika menggunakan subjek manusia, tujuan utamanya adalah membiarkan penonton melihat secara *details* perilaku dan emosi yang nampak dalam wajah karakter tersebut (Hlm.36). Dalam bukunya Schenk dan Long (2012) mengatakan jenis *shot* ini hanya terfokus kebagian wajah subjek sehingga dalam frame hanya terlihat wajah subjek secara keseluruhan. Jenis *shot* ini digunakan untuk memberikan suatu informasi mengenai gambaran objek secara jelas (Hlm.449).

untuk menunjukkan rasa ketakutan dapat dihadirkan juga melalui *dutch angle* dan penggunaan teknik *handheld* kamera yang dimana disebutkan dalam bukunya Hawkins (2005) mengatakan bahwa pada dasarnya *dutch angle* digunakan untuk menekankan cerita seperti kebingungan, kecemasan, dan ketakutan lainnya. Sudut miring ini apabila dipakai dengan benar dapat menimbulkan kesan dramatis dalam film (Hlm.9).

Menurut Wohl (2002) mengatakan bahwa pengambilan gambar dari sudut miring akan menimbulkan ketegangan dan kecemasan yang dirasakan oleh karakter tersebut (Hlm.39). Dilanjutkan dengan teknik kamera *handheld* seperti yang tertulis dalam bukunya Bowen dan Thompson (2013) mengatakan bahwa pada dasarnya penggunaan kamera *handheld* harus mempunyai *treatment* khusus yaitu setiap *shot* yang diambil dengan teknik *handheld* harus memiliki alasan dan tujuan yang kuat supaya cerita yang ingin disampaikan kepada penonton dapat tervisualisasikan dengan baik melalui gambar. Kamera *handheld* dapat digunakan apabila teknik *handheld* tersebut dapat memberikan energi kinetik yang diperlukan untuk menyampaikan cerita secara visual dengan jelas (Hlm.168).

UMMN