



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

Untuk membawa penonton merasakan apa yang dialami oleh Elva melalui *frame* dalam film *The Apple and Its Tree*, maka penulis menggunakan teori tentang *shot type*, pergerakan kamera *handheld*, dan psikologi emosi anak. Teori yang terdapat pada tinjauan pustaka ini akan menjelaskan keterkaitan atas penggunaan *shot type* dan pergerakan kamera *handheld* dengan perubahan emosi Elva.

Shot type merupakan sebuah dasar yang digunakan oleh sinematografer untuk membentuk visual dalam film. Selanjutnya adalah *camera movement*, yaitu pergerakan kamera dari satu frame ke frame lainnya yang memiliki keterkaitan dengan narasi. Yang terakhir adalah teori psikologi emosi anak yang berkaitan dengan emosi anak usia 12 tahun, terutama yang dialami oleh anak perempuan. Penulis mencoba menghubungkan teori *shot type* dengan teknik pergerakan *handheld* dan pengaruh terhadap perubahan emosi tokoh anak. Berikut ini penjelasan tentang teori psikologi emosi anak.

2.1. Psikologi Emosi Anak

Harris, Rosnay, dan Pons (2016) mengatakan bahwa secara emosional, manusia berbeda dengan makhluk hidup lainnya. Manusia dapat mengungkapkan emosinya ke dalam kata-kata. Selain melalui kata-kata, ekspresi wajah juga dapat berfungsi sebagai media penyampaian emosi. Pada masa perkembangan anak, emosi dimulai dari percakapan yang dialami oleh anak dan narasi yang anak kemukakan pada orang lain, hal tersebut memberikan kesempatan bagi anak untuk

mengeksplorasi pengalaman emosional. Pada tahap selanjutnya, seorang anak juga mulai mengungkapkan emosi melalui gerakan tubuh. Ekspresi emosi anak yang dirasakan tidak hanya tentang apa yang sedang dialaminya saat itu, tetapi juga yang dialami oleh anak pada masa lalu dan masa mendatang. Contohnya, ketika anak sedang merasakan sakit, anak akan mengungkapkan rasa sakit yang dialaminya pada saat itu, tetapi juga anak dapat menyampaikan emosi yang bisa saja sudah terjadi di masa lalu, atau membayangkan sesuatu yang akan terjadi di masa mendatang (hlm. 293-294).

Widen (2016) menjelaskan bahwa emosi anak berkaitan erat dengan empati dan aspek kecerdasan emosional lainnya. Pengamatan awal yang dilakukan terkait dengan konsep emosi anak dapat dilihat melalui ekspresi wajah anak tersebut. Ekspresi wajah pada anak dapat menandakan emosi tertentu yang secara mudah dapat dilihat oleh semua orang. Ekspresi wajah merupakan dasar dari ungkapan emosi yang dihasilkan oleh anak. Sebagian besar anak menggunakan semua informasi baik berupa gerakan wajah, tubuh, dan juga ucapan. Nada bicara anak dapat juga menjadi semakin keras ketika anak mengungkapkan emosi tersebut (hlm. 307-308).

Brownlee (2005) menambahkan bahwa emosi anak dikelompokkan berdasarkan golongan usia. Berikut pengelompokannya :

1. Usia 0 sampai 1 tahun, disebut dengan masa *infancy*. Pada masa ini, anak mengungkapkan emosinya adalah dengan cara menangis, sebagai penanda ketika ia mengalami lapar, kesakitan, dan perasaan tidak

nyaman. Ketika anak merasa nyaman dan senang, maka ia akan mengungkapkan emosinya dengan tertawa atau tersenyum.

2. Usia 1 sampai 3 tahun disebut dengan masa *toddlerhood*. Peran orang tua terhadap perkembangan emosi anak sudah mulai terlihat pada masa ini. Ketika anak mendapatkan larangan atau instruksi dari orang tua, maka anak akan belajar untuk mengendalikan emosinya. Pada masa ini juga, anak mulai melakukan gerakan tubuh sebagai cara untuk mengungkapkan emosinya.

3. Usia 3 sampai 6 tahun yang disebut dengan masa *early childhood*. Pada masa ini, anak sudah mulai berinteraksi dengan banyak orang, bukan hanya orang tua saja. Hal tersebut membuat anak mulai dapat mengendalikan emosinya.

4. Usia 6 sampai 11 tahun yang disebut dengan masa *middle childhood*. Masa ini merupakan masa dimana anak memasuki usia peralihan menuju masa awal remaja. Ketika anak mulai memasuki kelompok usia ini, kecerdasan emosional anak sudah mulai berkembang. Hal itu terlihat ketika anak sudah mulai memiliki kesadaran akan emosinya sendiri dan sudah mulai memahami emosi orang lain. Terlebih lagi, pada usia ini anak sudah dapat merasakan lebih dari satu emosi dalam satu waktu.

5. Usia 11 sampai 15 tahun yang disebut juga dengan masa *early adolescence*. Pada masa ini anak sudah memasuki masa awal remaja. Banyak pengalaman emosi baru yang anak terima pada masa ini, anak mulai merubah kebiasaan-kebiasaannya sesuai dengan kondisi

lingkungan. Perubahan emosi anak dapat dilihat dengan jelas melalui bahasa yang digunakan dan perilaku sosialnya. Pada usia ini, khususnya anak perempuan, mereka sudah dapat membentuk identitasnya sendiri dan mempersiapkan diri untuk menuju masa remaja dengan membangun hubungan dan ikatan emosional dengan lingkungan sekitar. Emosi anak pada usia ini juga dapat berubah secara cepat, yang biasanya disebabkan oleh lingkungan sekitar anak.

6. Usia 15 sampai 19 tahun yang disebut juga dengan masa *adolesence*. Pada usia ini, anak sudah mempersiapkan dirinya untuk menuju ke masa dewasa. Emosi anak menjadi lebih stabil dan lebih terkendali. Berbagai jenis emosi sudah anak rasakan pada masa ini (hlm. 34-60).

2.1.1. Emosi Dasar Anak

Brownlee (1999) menjelaskan bahwa terdapat beberapa jenis emosi dasar yang dialami oleh anak usia 12 tahun, terutama yang dialami oleh anak perempuan, masa pertumbuhan yang dialami oleh anak perempuan lebih cepat dibandingkan dengan anak laki-laki. Lonjakan pertumbuhan pada anak perempuan terjadi di usia 10 hingga 15 tahun. Pada masa ini, anak juga mengalami perkembangan emosi akibat anak menerima pengalaman emosi baru dari lingkungan sekitar. Anak perempuan lebih mempersiapkan diri untuk memasuki masa dewasa dengan membangun hubungan dan ikatan emosional. Berikut merupakan beberapa emosi dasar yang dialami oleh anak usia 12 tahun, diantaranya adalah, ketakutan, kegelisahan, kemarahan, kesedihan, dan kesenangan (54-56). Berikut masing-masing penjelasan, serta perbedaan dengan golongan usia lainnya.

Menurut LaBar (2016), ketakutan adalah sebuah emosi negatif yang muncul sebagai respon terhadap ancaman. Hal ini memunculkan reaksi defensif untuk melindungi diri sendiri. Secara umum, tanggapan anak terhadap perasaan takut relatif cepat mereda setelah anak tersebut merasa mendapatkan perlindungan. Sedangkan efek dari ketakutan yang dialami oleh anak adalah munculnya perasaan gelisah. Perasaan ini muncul dari perasaan cemas yang bersifat negatif, tentang sesuatu kejadian yang tidak pasti atau tidak dapat diprediksi. Berbeda dengan rasa takut, rasa gelisah dapat berlangsung lebih lama. Kedua emosi tersebut memiliki kesamaan, yaitu sama-sama muncul dari reaksi defensif terhadap suatu ancaman (hlm. 751-753).

Menurut Harmon-Jones (2016), kemarahan merupakan sebuah emosi yang sama sekali tidak menyenangkan bagi anak. Emosi ini dapat diutarakan dengan menggunakan kata-kata seperti, kesal, marah, dan sangat marah. Kemarahan sering dikaitkan dengan kesalahan terhadap suatu hal yang dapat memotivasi anak untuk melakukan perilaku menyerang, baik secara fisik maupun verbal. Jenis emosi ini juga dapat muncul karena dipengaruhi oleh emosi lainnya yang anak terima secara berlebihan, sehingga memunculkan kemarahan dalam diri anak (hlm. 774-778).

Menurut Webb dan Pizzagali (2016), kesedihan merupakan emosi manusia secara normatif. Biasanya kesedihan merupakan respon terhadap persepsi akan kehilangan atau kekalahan. Emosi kesedihan dapat berdampak bagi seorang anak untuk dapat merenungkan kembali tentang kejadian yang telah ia alami. Selain itu, dapat juga menjadi motivasi bagi anak untuk mengubah keadaan kehidupan mereka dengan cara menyesuaikan diri dengan lingkungannya. Salah satu caranya adalah

dengan anak mencoba menghadapi peristiwa kehidupan yang negatif, atau pada situasi yang penuh dengan tekanan. Sering kali anak mengekspresikan kesedihan melalui sebuah tangisan (hlm. 859-860).

Yang terakhir adalah emosi menyenangkan. Menurut Mather dan Ponzio (2016), tingkat kesenangan paling banyak dialami oleh anak-anak. Semakin tua usia manusia, maka tingkat kesenangannya akan semakin menurun. Kesenangan pada anak-anak dapat diperoleh ketika dirinya mendapatkan sesuatu ataupun pujian. Kebahagiaan adalah suatu hal yang paling penting untuk dimiliki oleh setiap manusia (hlm. 320). Berikut akan dilanjutkan dengan teori tentang *shot type* dan pergerakan kamera, yang nantinya akan digunakan untuk mendukung teori psikologi emosi anak.

2.2. Shot Type

Peranan *shot type* dalam keterkaitannya dengan psikologi emosi anak terdapat pada *shot type close up*. Sebagian besar film ini menggunakan *close up* untuk menggambarkan ekspresi wajah Elva. Thompson dan Bowen (2013), bahwa komunikasi visual dalam bahasa sinema berawal dari jenis *shot*. Sebuah *shot* merekam suatu kejadian dari satu sudut pandang dengan waktu yang bersamaan. Secara khusus, sebuah *shot* diukur dari kekuatan sebuah subjek, yang berarti seberapa kecil atau seberapa besar sebuah subjek terlihat pada layar. Sebuah ukuran dari *shot* dapat memperlihatkan lebih atau kurangnya sebuah informasi yang ditujukan kepada penonton, atau dapat menyampaikan informasi yang berbeda (hlm. 8).

Rabiger dan Hurbis-Cherrier (2013) menambahkan bahwa salah satu cara seorang sutradara untuk memvisualisasikan *script* adalah dengan menggunakan *shot type*, yang mengacu pada ukuran dari subjek yang akan ditempatkan dalam *frame*. Pemilihan *shot type* sangat berpengaruh untuk membentuk koneksi emosi antara penonton dan karakter, sehingga dapat menghasilkan komunikasi yang baik (hlm. 160).

Terkait dengan *shot type*, Brown (2012) menyebutkan bahwa sebuah *shot type* sangat berguna untuk membangun sebuah *scene*. *Shot type* merupakan dasar pembentukan sebuah visual yang sebagian besar digunakan untuk menempatkan bentuk manusia dalam sebuah *frame*. Dalam hal ini penentuan sebuah *shot* juga dapat dilakukan untuk menjaga *continuity* dalam sebuah film (hlm. 17). Berikut merupakan penjelasan tentang beberapa tipe *shot* yang digunakan untuk membangun sebuah komposisi dalam film.

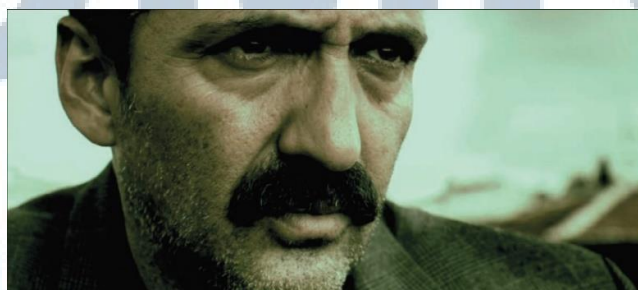
2.2.1. *Close Up*

Menurut Brown (2012), *close up* merupakan salah satu jenis *shot* yang paling penting dalam sebuah film. Pada umumnya *close up* hanya mengambil bagian dari atas kepala hingga bagian bawah dari saku pakaian subjek. Jika *shot* memotong bagian dari saku pakaian subjek, maka *shot* tersebut dinamakan *a head and shoulders*. Untuk *tight close up*, *shot* hanya tertuju kepada bagian dagu, mata, mulut dan memotong bagian atas kepala. Yang terakhir adalah *choker*, yaitu hanya mengambil bagian atas kepala hingga bagian dagu (hlm. 21).

Thompson dan Bowen (2013) menyebutkan bahwa *close up* merupakan sebuah *shot* yang menampilkan keseluruhan wajah subjek secara detail. *Shot* ini

menyampaikan emosi secara halus yang berada diantara mata, mulut, dan otot wajah subjek. Batasan *frame* bagian atas berada pada ujung rambut, sedangkan batasan *frame* bagian bawah berada pada bagian bawah dagu. *Close up* merupakan *shot* yang sangat intim yang menampilkan keseluruhan wajah subjek yang dapat juga memberikan informasi tentang kondisi kesehatan subjek. Penonton akan sepenuhnya fokus terhadap bagian wajah subjek, terutama pada bagian mata dan mulut (hlm. 8).

Mercado (2011) mengatakan bahwa fitur yang paling penting dari *shot close up* adalah memungkinkan penonton melihat nuansa dari sebuah perilaku dan emosi karakter. Terutama yang berada di seluruh bagian wajah yang tidak dapat dilihat dari *shot* yang cukup luas. *Filmmaker* harus menemukan cara untuk memaksimalkan hubungan antara karakter dengan penonton dalam menghasilkan kedekatan dan keintiman yang dapat penonton rasakan. Ketika *close up* digunakan secara berlebihan maka efek dramatis dari film akan hilang dan secara naratif membuat film tersebut tidak berarti lagi secara bahasa visual. Sedangkan jika digunakan secara tepat maka akan menghasilkan efek dramatis dan memiliki arti secara bahasa visual (hlm. 35).



Gambar 2.2.1. *Close up*

(Mercado, 2011, hlm. 36)

2.2.2. Long Shot

Menurut Mercado (2011), dalam *long shot* karakter dapat terlihat secara keseluruhan dan juga lingkungan sekitar yang dapat ikut terlihat. Jenis *shot* ini lebih fokus terhadap apa yang akan diperlihatkan pada bagian tubuh subjek. *Long shot* biasanya dipakai juga sebagai *establishing shot* yang ditempatkan di awal adegan, dengan tujuan memberikan informasi kepada penonton dimana adegan tersebut berlangsung. *Long shot* juga dapat ditempatkan di akhir adegan yang bertujuan untuk menandai perubahan emosi atau pandangan karakter dari awal adegan menuju ke akhir adegan. *Long shot* dapat digunakan untuk adegan *group shot*, yang melibatkan lebih dari satu karakter. *Long shot* memberikan ruang yang cukup dalam frame untuk menghasilkan dinamika emosi antar karakter. Selain itu *long shot* juga dapat merekam banyak detail dan elemen visual pada sebuah adegan hingga dapat memberikan banyak informasi (hlm. 59).



Gambar 2.2.2. Long Shot

(Mercado, 2011, hlm. 60)

Thompson dan Bowen (2013) mengatakan bahwa *long shot* atau sering juga disebut dengan *wide shot* merupakan *shot* yang lebar dengan menampilkan subjek

dalam frame, memperlihatkan bagian kepala hingga ujung kaki subjek. *Shot* ini digunakan untuk memberi perhatian lebih kepada lingkungan sekitar. Sebagian besar *shot* ini digunakan untuk menunjukan *establishing shot*, dengan memperlihatkan beberapa detail subjek seperti jenis kelamin, pakaian, pergerakan dan juga ekspresi wajah dari subjek. Selain itu *long shot* juga digunakan untuk beberapa adegan yang memperlihatkan ledakan, perkelahian ataupun tarian yang pada setiap pergerakannya sangat penting dan detail (hlm. 10).

Brown (2012) menambahkan bahwa *long shot* sering juga disebut dengan *wide shot*. Pada penerapannya, *shot* ini digunakan untuk melakukan *framing* yang mencakup keseluruhan adegan. Contohnya ketika pada *script* terdapat tulisan *wide shot* atau *long shot*, maka *shot* akan menggunakan lensa *wide* untuk menghasilkan pandangan yang luas. *Long shot* juga sering digunakan untuk mengambil *establishing shot* pada sebuah film. Salah satu kegunaan dari *long shot* adalah dapat memperkenalkan *setting* lokasi kepada penonton (hlm. 17).

2.2.3. **Medium Shot**

Thompson dan Bowen (2013) mengatakan bahwa *medium shot* dapat disebut juga dengan *waist shot*, dikarenakan potongan *frame* berada pada bagian pinggang subjek. Sosok subjek paling menonjol dalam sebuah *frame*, pandangan dan arah mata, pakaian, warna dan jenis rambut semua jelas terlihat. Pergerakan subjek dibatasi oleh *framing* yang ketat, sehingga pergerakan harus lebih diperhatikan agar tidak melewati batas *frame*. *Medium shot* dapat memberikan informasi detail kepada penonton tentang detail lokasi dan detail waktu. Detail lokasi dapat berupa

interior atau eksterior, rumah, apartemen, dan hutan, sedangkan detail waktu dapat berupa pagi atau malam dan musim (hlm. 8).

Brown (2012) menambahkan bahwa *medium shot* merupakan *shot* yang luas dengan memiliki hubungan dengan subjek. Ukuran *shot* yang dihasilkan *medium shot* lebih dekat daripada *long shot*. *Medium shot* mengambil gambar subjek yang sedang melakukan kegiatan dari pinggang ke atas. Dengan mengambil *shot* yang lebih dekat maka penonton dapat melihat ekspresi, detail dari pakaian yang dikenakan, dan sebagainya. Dengan demikian penonton menjadi semakin dekat dengan apa yang karakter lakukan, tanpa memusatkan perhatian kepada detail atau karakter tertentu (hlm. 20).



Gambar 2.2.3. *Medium Shot*

(Mercado, 2011, hlm. 48)

Mercado (2011) menambahkan bahwa *medium shot* memiliki ruang yang cukup luas untuk menampilkan lokasi dan subjek dalam *frame*. Hal ini penting untuk memperlihatkan bahwa terdapat hubungan antara subjek dengan lokasi. *Medium shot* sangat berguna sebagai transisi antara *shot* yang lebih luas, lebih intim dan lebih dekat yang dapat dilakukan secara bertahap. Hal tersebut memungkinkan

untuk meningkatkan keterlibatan penonton dalam film. *Medium shot* dapat menyampaikan hubungan melalui karakter yang ditempatkan pada komposisi melalui bahasa tubuh karakter. Hal tersebut menjadi salah satu alasan *medium shot* sering digunakan pada *two shot*, *group shot* dan *over the shoulder shot* (hlm. 47).

2.2.4. *Extreme Close Up*

Mercado (2011) menyebutkan bahwa *extreme close up* dapat meningkatkan konsentrasi dan perhatian penonton dalam sebuah bagian kecil dari karakter atau benda lainnya. Walaupun *close up* juga dapat menampilkan hal tersebut, namun dengan *shot* yang lebih luas. Pada *extreme close up*, penonton hanya akan tertuju pada detail dari sebuah objek, sehingga *shot* ini sangat efektif untuk menampilkan detail. Dalam hubungannya dengan narasi, *extreme close up* dapat juga dijadikan sebagai visual yang dapat memperkuat narasi. Penonton dapat fokus dengan detail visual yang ditampilkan yang mungkin saja tidak berhubungan secara langsung dengan narasi (hlm. 29).



Gambar 2.2.4. *Extreme Close up*

(Mercado, 2011, hlm. 30)

Menurut Thompson dan Bowen (2013), *extreme close up* merupakan sebuah *shot* yang sangat detail dan *shot* tersebut tertuju pada satu bagian tertentu dari sebuah subjek. Digunakan untuk memperlihatkan kepada penonton secara detail bagian dari subjek yang mungkin tidak secara langsung terakut dengan narasi. Bisa saja *shot* tersebut digunakan sebagai kebutuhan editing atau untuk menyampaikan informasi baru kepada penonton. *Framing* ditempatkan pada salah satu bagian dari subjek, seperti mata, mulut, telinga dan tangan. Dapat juga berupa bagian kecil dari sebuah objek yang besar seperti bagian detail dari sebuah mobil. (hlm. 19).

Menurut Mascelli (1998), *extreme close up* dapat digunakan untuk mengambil gambar pada objek yang kecil atau salah satu bagian kecil dari objek yang besar. Serangga, bagian kecil dari mesin dan bagian-bagian detail dari sebuah objek yang besar akan lebih efektif jika menggunakan *shot extreme close up*. Bagian dari kepala manusia seperti telinga, hidung, bibir dan mata dapat ditampilkan kapanpun ketika terdapat hubungan dan makna yang sangat dramatis. Hal tersebut dapat terjadi untuk memenuhi kebutuhan *shot* ataupun kebutuhan editing. Dengan menambahkan *shot extreme close up* maka dapat memberikan informasi baru ataupun tambahan terhadap sebuah adegan (hlm. 174).

2.2.5. Two Shot

Mercado (2011) menyebutkan bahwa segala jenis *shot* yang menampilkan dua subjek dapat disebut dengan *two shot*. *Two shot* merupakan *shot* yang menempatkan dua subjek pada satu komposisi *frame*. Sebagian besar *two shot* dapat diterapkan menggunakan *medium long shot*, *medium shot* dan juga *medium close*

up. *Two shot* juga memiliki fungsi lain, yaitu sebagai *master shot* pada sebuah adegan percakapan antar dua karakter. Hal ini juga dapat memudahkan proses penyuntingan gambar pada adegan percakapan (hlm. 89).



Gambar 2.2.5. *Two Shot*

(Mercado, 2011, hlm. 88)

Brown (2012) menjelaskan bahwa *two shot* merupakan *shot* yang menampilkan dua karakter dalam satu *frame*. Interaksi antara dua karakter tersebut yang paling penting dilakukan untuk membentuk sebuah cerita. Penempatan karakter tidak harus simetris, tetapi dapat ditempatkan salah satu karakter lebih dominan dalam *frame* ataupun dengan meletakkan karakter lain lebih jauh dari *frame*. Selain itu penempatan karakter juga dapat dilakukan dengan kedua karakter menghadap ke kamera ataupun kedua karakter yang saling berhadapan. Yang terpenting adalah adanya interaksi antar kedua karakter tersebut (hlm. 20).

Menurut Thompson dan Bowen (2009), *two shot* merupakan *shot* yang menampilkan dua subjek dalam *frame*. *Framing* ditentukan berdasarkan apa yang sedang dilakukan oleh subjek ketika berdiri, duduk ataupun bergerak. *Framing* dapat dilakukan dengan menggunakan *medium close up*, *close up*, *medium shot*

ataupun *medium long shot*. Penentuan jenis *shot* disesuaikan dengan kebutuhan dari adegan dalam film tersebut. Ketika adegan menampilkan banyak pergerakan dari subjek, maka dapat menggunakan *long shot two shots* untuk memberikan ruang yang cukup untuk subjek melakukan pergerakan. Sedangkan ketika adegan menampilkan percakapan yang serius antara dua subjek maka dapat menggunakan *shot* yang lebih dekat seperti *close up* atau *medium close up* (hlm. 22).

2.2.6. Over the Shoulder Shot

Thompson dan Bowen (2009) mengatakan bahwa *over the shoulder shot* atau yang disingkat dengan OSS atau OTS merupakan bagian dari *two shot* yang menampilkan dua subjek yang sedang melakukan interaksi. Subjek pertama berada pada posisi menghadap kamera, sedangkan subjek kedua berada membelakangi kamera. Posisi subjek juga perlu diperhatikan ketika subjek pertama berada di kiri *frame*, subjek kedua harus berada di kanan *frame*, dan juga sebaliknya. Pada *frame*, subjek yang membelakangi kamera hanya akan terlihat bagian pundak saja. Untuk mendapatkan komposisi *shot* yang seimbang antara subjek pertama dengan subjek kedua pada *frame*, maka penggunaan *medium close up* sangat dianjurkan dalam *shot* ini (hlm. 23).

Menurut Brown (2012), *over the shoulder shot* merupakan variasi dari *shot close up*. Sebagian besar film menggunakan *shot close up* untuk menerapkan *over the shoulder shot*. Salah satu kegunaannya adalah untuk menempatkan dua karakter secara bersamaan dan membantu menempatkan penonton dalam posisi orang yang dituju dalam adegan tersebut. Ketika adegan percakapan dengan jarak yang dekat,

over the shoulder shot tetap menempatkan aktor lain pada *frame*. Hal tersebut yang membuat terciptanya hubungan antar karakter (hlm. 23).

Mercado (2011) mengatakan bahwa *over the shoulder shot* sering digunakan ketika adanya pertukaran antar dua karakter atau lebih, atau ketika karakter melihat ke arah sesuatu. Pada penerapannya, kamera ditempatkan tepat di belakang salah satu pundak subjek dan kamera mengarah ke wajah subjek utama. Selain pundak subjek, dapat juga menggunakan bagian tubuh lainnya seperti pinggul dan bagian lengan subjek. Dengan menampilkan bagian tubuh dari subjek maka akan menciptakan kedalaman dan membagi *layer* menjadi *foreground*, *middleground* dan *background*. *Over the shoulder shot* biasanya diambil dengan menggunakan *medium close up*, *close up* dan *medium shot*. Salah satu aturan yang wajib diperhatikan ketika menerapkan *over the shoulder shot* adalah, kamera selalu ditempatkan sesuai dengan aturan 180° (hlm. 71).



Gambar 2.2.6. *Over the Shoulder Shot*

(Mercado, 2011, hlm. 70)

Dari pemaparan di atas terlihat bahwa teori *shot type* dapat digunakan untuk memperlihatkan kepada penonton secara jelas bagaimana perubahan emosi

karakter. Teori *shot type* ini akan penulis kaitkan dengan teori *handheld* yang akan penulis paparkan pada bagian berikutnya. Teknik pergerakan *handheld* merupakan salah satu bagian dari *camera movement* selain *tilt*, *pan*, dan *tracking shot*. Tetapi pada penerapannya, pergerakan *handheld* dapat juga digabungkan dengan *camera movement* lainnya seperti *tilt* dan *pan*. Berikut merupakan pemaparan tentang teori *camera movement*.

2.3. **Camera Movement**

Brown (2012) menyebutkan bahwa kemampuan pergerakan kamera merupakan aspek mendasar yang membedakan film dan video dari karya seni visual lainnya. Seperti yang kita lihat pada umumnya, pergerakan kamera tidak hanya perpindahan dari satu *frame* ke *frame* lainnya, tetapi pergerakan kamera tersebut harus memiliki keterkaitan dengan narasi. Pergerakan kamera itu seperti tempo dalam sebuah musik: kamera dapat bergerak dengan begitu cepat ketika musik memiliki tempo yang tinggi, dan kamera juga dapat bergerak ketika terjadi momen tertentu. Segala bentuk pergerakan kamera yang terlihat dalam *frame* sangat berkaitan dengan semua hal yang dapat membentuk *mood* dan nuansa dari sebuah *shot*. Terdapat banyak motivasi emosi yang dapat dibentuk menggunakan pergerakan kamera dan motivasi emosi tersebut dapat digunakan untuk meningkatkan intensitas adegan serta menambah makna dari sebuah *shot*. Beberapa emosi yang dapat dihasilkan adalah sukacita, energi semangat, kesedihan, serta emosi lainnya. Pergerakan kamera memiliki peranan penting untuk membawa penonton terlibat dan memberikan pemahaman tentang apa yang sedang dialami oleh karakter. Hal ini sangat mempengaruhi persepsi penonton terhadap film

tersebut. Yang perlu diingat adalah penempatan dan perancangan pergerakan kamera merupakan kunci utama dalam membentuk jalan cerita, bukan hanya mementingkan keindahan *shot*, tetapi hal ini juga menentukan apa yang penonton lihat dan dari perspektif mana penonton melihatnya (hlm. 210-211).

Stadler dan McWilliam (2009) mengatakan bahwa ukuran kamera pertama kali sangatlah besar yang menyebabkan kamera sulit bergerak ke segala arah. Awalnya pergerakan kamera hanya terbatas pada *pan* dan *tilt* karena hanya bergantung kepada tripod. Setelah berkembangnya teknologi maka muncul kamera yang lebih ringan dan juga alat bantu yang dapat menciptakan pergerakan kamera lainnya. Pergerakan kamera menunjukkan bahwa kamera berperan aktif dalam sebuah narasi. Perancangan pergerakan kamera biasanya termotivasi oleh alur cerita dalam film, bukan terjadi begitu saja atau untuk kebutuhan estetis semata. Pergerakan kamera memungkinkan terjadinya pengambilan gambar yang cukup kompleks dan cukup panjang yang mempengaruhi durasi pengambilan gambar dan ritme pada setiap *shot*. Pergerakan kamera yang dihasilkan juga harus mampu menggambarkan bagaimana dan mengapa kamera itu bergerak serta penyampaiannya terhadap penonton, sehingga penonton merasakan makna atau pengalaman yang disampaikan dalam *shot* tersebut. (hlm. 43-47).

Rabiger dan Hurbis-Cherrier (2013) menambahkan bahwa pergerakan kamera sesungguhnya sama seperti pergerakan manusia, gerakan tersebut akan terjadi ketika mendapatkan dorongan atau motivasi untuk bergerak. Pergerakan kamera terbagi menjadi tiga jenis motivasi yang dibagi menjadi pergerakan aktif dan pergerakan pasif yaitu:

1. *Subject-motivated*, pergerakan kamera mengikuti subjek yang bergerak atau komposisi pada *frame* yang berubah menyesuaikan dengan subjek.
2. *Search-motivated*, pergerakan kamera aktif yang bergerak untuk mendapatkan sesuatu yang diinginkan. Kamera bergerak untuk mencari, mengantisipasi, berhipotesis, interogasi, dan juga kamera bergerak menuju sebuah aksi.
3. *Refreshment-motivated*, pergerakan kamera mensimulasikan kebiasaan manusia melihat sekeliling saat manusia kehabisan dorongan atau akal untuk melakukan sebuah tindakan.

Pergerakan kamera secara umum dibagi menjadi tiga tahapan yaitu, *initial composition*, *movement* dan *concluding composition*. *Initial composition* merupakan pembentukan atau perancangan awal dari sebuah komposisi yang menghasilkan sebuah *mise en scene* sebelum pergerakan kamera dimulai. Yang kedua adalah *movement*, yaitu perancangan dan memposisikan ulang sebuah *frame* yang melibatkan arah, kecepatan dan juga perubahan komposisi pergerakan. Yang terakhir adalah *concluding composition* yang merupakan kesimpulan yang dapat diambil setelah melakukan sebuah pergerakan kamera (hlm. 172).

2.3.1. *Handheld Camera*

Brown (2012) menyebutkan bahwa teknik *handheld* merupakan teknik yang awalnya digunakan dalam film dokumenter. Teknik *handheld* memiliki energi tersendiri yang tidak dimiliki oleh teknik lainnya. Teknik ini menghasilkan

pergerakan kamera yang sesungguhnya dan membuat penonton seperti berada pada situasi tersebut. Pada penerapannya, teknik *handheld* sepenuhnya menggunakan pergerakan tangan ataupun meletakkan kamera di bahu operator kamera untuk menghasilkan pergerakan. Sebelum adanya peralatan pendukung pergerakan kamera, *handheld* digunakan untuk membuat kamera dapat bergerak ke segala arah yang tidak dapat dijangkau oleh peralatan pergerakan kamera pada masa itu (hlm. 216).

Stadler dan McWilliam (2009) menambahkan bahwa *handheld* merupakan bentuk lain dari *mobile framing* yang memungkinkan kamera operator untuk melakukan *travelling shot* atau pergerakan kamera lainnya, hanya dengan menggunakan tangan kamera operator itu sendiri. *Handheld* pertama kali muncul sekitar tahun 1960 ketika mulai diperkenalkannya kamera 16mm yang lebih ringan dari kamera sebelumnya. Pada kamera jenis ini perangkat perekaman suara sudah terpisah, sehingga memudahkan kamera operator untuk membawa kamera secara langsung. Pergerakan kamera *handheld* lebih terlihat natural karena pergerakan kamera disesuaikan dengan gerakan tubuh kamera operator itu sendiri. Hal ini dapat memberikan kesan berbahaya, kasar, tidak stabil, dan juga perasaan goyah yang ditampilkan pada *frame* (hlm. 44).

Rosental dan Eckhardt (2016) menjelaskan bahwa *handheld* memiliki keterkaitan dengan *cinema verite* atau di Amerika sering disebut dengan *direct cinema*. Pada tahun 1960an, *cinema verite* merupakan sebuah nama yang diberikan pada eksperimen radikal dalam pembuatan film di Amerika Serikat, Kanada, dan Perancis. Robert Drew, Ricky Leacock, dan Don Pennebaker

merupakan beberapa orang yang bekerja keras untuk menyempurnakan sistem kamera yang lebih ringan dan dapat diletakkan di bahu. Serta kamera juga sudah dapat disinkronisasikan dengan kaset perekam (hlm. 279-284).

Stadler dan McWilliam (2009) menambahkan penjelasan tentang *cinema verite*, bahwa *cinema verite* dapat diartikan sebagai film *truth* yang berasal dari gaya dokumenter. Pergerakan kamera tetap menggunakan teknik *handheld* yang mengharuskan kamera operator memegang kamera dan menghasilkan rekaman gambar yang tidak stabil. Sekarang ini, *mobile framing* sudah dapat disebut sebagai *documentary realism* karena memiliki pendekatan yang cenderung sama yaitu, menghasilkan rekaman yang dapat berada di tengah sebuah aksi dan dapat merespon perubahan secara dinamis serta dapat menghasilkan pergerakan sesuai apa yang terjadi di kehidupan kita (hlm. 200).

Menurut Irving dan Rea (2010), pergerakan kamera dengan teknik *handheld* dapat memberikan dinamika yang spesial dalam sebuah *scene*, dinamika tersebut dapat berupa emosi dan suasana yang dapat dibangun. Dengan menggunakan sedikit pergerakan pada kamera, khususnya ketika sudut pandang kamera berada di posisi karakter maka akan menambah suasana tegang dan sesuai dengan kenyataan yang terjadi. Namun ketika pergerakan yang dihasilkan terlalu banyak maka pandangan penonton akan berubah terhadap film tersebut. Penggunaan lensa *wide* sangat sesuai dalam penerapan teknik *handheld* karena dapat menghasilkan gambar yang lebih stabil dibandingkan dengan lensa lainnya. Pergerakan *handheld* dapat menggantikan pergerakan *dolly* jika ingin menghemat waktu untuk melakukan *setting* alat (hlm. 175).

2.3.2. *Tracking Shot*

Mercado (2011) menyebutkan bahwa dalam *tracking shot* kamera bergerak mengikuti pergerakan subjek, dari sisi samping, depan atau dari sisi belakang. *Tracking shot* dapat diterapkan menggunakan alat seperti *dolly shot* yang menggunakan *track*, ataupun dengan *steadycam* yang diletakkan di dalam mobil. *Tracking shot* juga dapat diterapkan menggunakan *handheld* yang disesuaikan dari jumlah dan kecepatan pergerakan subjek. *Tracking shot* biasanya diterapkan dengan *framing* yang cukup luas seperti *medium shot*, *medium long shot* dan juga *long shot*. Ketiga jenis *shot* tersebut juga dapat dikombinasikan untuk membentuk *shot* yang lebih dramatis dan memperlihatkan emosi dari karakter. *Tracking shot* juga sebagian besar digunakan untuk kebutuhan *long take*, khususnya ketika digunakan untuk membentuk hubungan antara karakter dengan area sekitar. Salah satu hal yang perlu diingat ketika menggunakan pergerakan *handheld* adalah pentingnya menjaga jarak antara kamera dengan subjek sepanjang *shot*, tujuannya adalah agar pandangan penonton tetap tertuju kepada subjek (hlm. 155).

Menurut Brown (2012), pergerakan kamera yang paling sederhana dan paling jelas adalah ketika mengikuti pergerakan karakter atau kendaraan ke arah yang sama. Sebagian besar pergerakan tersebut selalu berdampingan atau paralel antara subjek atau objek dengan kamera. *Tracking shot* dapat dilakukan dengan cara mengikuti pergerakan dari depan, samping ataupun belakang subjek. Pergerakan kamera dapat dilakukan dengan menggunakan teknik *handheld* atau menggunakan alat pendukung seperti *dolly track*. (hlm. 214).

Stadler dan McWilliam (2009) menyebutkan bahwa pada tahun 1898 *tracking shot* pertama kali dilakukan dengan cara mengikatkan kamera di depan kereta api yang sedang melaju melewati sebuah terowongan. *Tracking shot* dapat juga disebut dengan *travelling shot* atau *dolly shot*. Pergerakan kamera dapat berupa *track in*, *reverse track*, *track sideways*, *perform diagonal* dan *circular tracking movements*. Pada awal tahun 1930an teknik *tracking shot* mulai lenyap ketika muncul alat perekaman suara karena kamera harus berada pada kotak kedap suara untuk mencegah suara bising ketika merekam suara. Setelah munculnya *directional microphone* dan *multi-layer soundtrack*, maka *tracking shot* dapat kembali digunakan. (hlm. 43-44).

2.3.3. *Panning*

Stadler dan McWilliam (2009) menyebutkan bahwa *pan* berasal dari kata panorama yang artinya pergerakan kamera yang dapat melihat sekeliling secara luas. Pergerakan kamera dilakukan secara horizontal, atau dari kanan ke kiri pada satu poros. Artinya kamera berada di posisi yang sama, tetapi dapat bergerak ke kiri atau ke kanan. *Panning* dapat digunakan untuk mengikuti subjek yang sedang berjalan dan memberikan informasi tentang lokasi sekitar. *Panning* dapat dilakukan dengan menggunakan bantuan tripod ataupun dengan *handheld* (hlm. 43).

Brown (2012) menyebutkan bahwa *panning* digunakan untuk menghasilkan pergerakan kamera secara horizontal. Pergerakan kamera ini sangat mudah digunakan apabila menggunakan bantuan *camera head* yang terdapat pada tripod, *dolly* ataupun *handheld*. Setiap kecepatan yang ditampilkan dapat memberikan efek yang berbeda. Ketika *panning* dilakukan terlalu cepat, maka akan menghasilkan

efek yang terkesan kabur dan sangat mengganggu. Pada penerapannya untuk menghasilkan *shot panning* yang baik, ketika kamera menggunakan *frame rate* 24 atau 25 *frame per second*, maka pergerakan kamera membutuhkan waktu sekitar 3 sampai 5 detik untuk objek bergerak dari satu sisi *frame* ke sisi yang lain. Hal tersebut dapat mengurangi risiko terjadinya *strobing* (hlm. 212).

Menurut Irving dan Rea (2010), *panning shot* bukan hanya serbaguna, tetapi salah satu yang paling mudah untuk dilakukan. Dibalik kemudahan itu, terdapat kesulitan ketika harus menerapkannya pada *shot* yang melintasi pemandangan atau objek yang diam. Pergerakan kamera yang tidak merata akan terlihat jelas pada *frame*, sehingga kamera harus bergerak secara perlahan untuk menghindari *strobing*. Pada penerapannya, *panning shot* tidak memberikan pergerakan dramatis seperti *tracking shot* dan *handheld shot*. *Panning shot* lebih memberikan informasi kepada penonton terhadap pergerakan aktor, menghubungkan dua atau lebih *point of interest* dan menghubungkan atau menyiratkan sebuah hubungan antara dua subjek atau lebih. Selain itu *panning* juga dapat memperlihatkan ruang yang lebih luas dari yang penonton lihat dalam sebuah *frame* (hlm. 175).

2.3.4. Tilting

Mercado (2011) mengatakan bahwa *tilt shot* merupakan pergerakan kamera pada porosnya ke atas dan ke bawah, tanpa merubah posisi kamera. Dapat dilakukan dengan menggunakan tripod atau dengan teknik *handheld*. Dengan menggunakan *tilt shot* maka perhatian penonton akan bergeser dari satu area ke area yang lainnya secara vertikal. Sebagian besar *tilt shot* digunakan sebagai *establishing shot* atau memperkenalkan sebuah lokasi. *Tilting* juga dapat digunakan

untuk mendukung pergerakan karakter, contohnya dapat digunakan sebagai *point of view* karakter yang melihat sebuah objek atau subjek dari atas ke bawah atau sebaliknya.

Stadler dan McWilliam (2009) menyebutkan bahwa *tilting* merupakan pergerakan kamera secara vertikal yang digunakan untuk melihat subjek atau objek dari atas ke bawah atau sebaliknya. Selain itu *tilting* juga dapat digunakan untuk mengikuti pergerakan objek yang jatuh dari atas ke bawah. Pada penerapannya, teknik *tilting* dapat menggunakan tripod untuk menghasilkan gambar yang statis. Kamera diposisikan pada tripod dan bergerak dari atas ke bawah atau dapat digunakan juga untuk menghasilkan *oblique angle*. *High angle* dan *low angle* juga dapat dijangkau dengan menggunakan teknik *handheld* (hlm. 43).

Brown (2012) menyebutkan bahwa *tilt* merupakan pergerakan kamera yang paling mendasar dan merupakan awal dari adanya pergerakan kamera. Pergerakan kamera dilakukan secara vertikal, ke atas dan ke bawah tanpa mengubah posisi kamera. Pergerakan dapat dilakukan dengan menggunakan teknik *handheld* ataupun dengan menggunakan alat bantu seperti tripod. Sebenarnya pergerakan kamera secara vertikal cukup jarang digunakan, karena dalam kehidupan sehari-hari, kita lebih banyak menggunakan pergerakan secara horizontal. Untuk menghasilkan pergerakan secara vertikal, maka membutuhkan alat bantu seperti *tilt plate* yang dapat dihubungkan dengan tripod agar menghasilkan gambar yang lebih statis dibandingkan menggunakan teknik *handheld* (hlm. 212).