



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. Film dan perempuan

Menurut De Beauvoir, gender merupakan bagian dari perkembangan budaya dan bukan berdasarkan bentuk biologis. Gender ada dikarenakan perkembangan keadaan dalam sosial, sehingga membuat masyarakat lebih percaya kalau menjadi perempuan tidak memerlukan karakter yang spesifik (Chauduri, 2006, hlm. 16). Menurut Lips (2017) seksualitas mengacu pada identitas biologis laki-laki dan perempuan sedangkan gender adalah konsep yang merujuk pada peran, sikap, perasaan dan perilaku yang dihubungkan dengan jenis kelamin seseorang. Gender laki-laki dan perempuan disesuaikan dengan susunan peran formal dalam masyarakat melihat dan menstruktur gender (hlm. 20). Menurut Rose (2001) gender juga distereotipkan dengan sifat maskulinitas dan feminim. Laki-laki digambarkan sebagai subjek aktif dan rasional sedangkan perempuan merupakan objek pasif dan irasional. Menurutnya laki-laki lebih sering dianggap biasa jika berpergian dan berkarir di dunia luar sedangkan perempuan hanya terikat dengan hal-hal yang berbau domestik (hlm. 75).

Menurut De Beauvoir, citra terhadap perempuan juga dipengaruhi oleh media seperti musik, film, bahasa, agama dan tradisi. Sehingga terbentuklah pola pikir bahwa perempuan adalah sosok yang irasional dan selalu dikaitkan dengan bentuk tubuh. Perempuan jadi dianggap sebagai objek seks dan budaya setempat lebih menghormati laki-laki menjadi sebuah citra yang absolut. Laki-laki dianggap

lebih rasional, memiliki dominasi kekuatan dan tidak terbatas. Semua standar ini membentuk lingkaran mitos yang tidak terbantah. Lingkaran ini terbentuk dari sudut pandang kaca mata laki-laki yang pada akhirnya disalah artikan menjadi sebuah kebenaran (Chauduri, 2006, hlm. 16).

Friedan (1963) menjelaskan dalam bukunya yang berjudul *The Feminine Mystique*. Ia menjelaskan tentang kedudukan perempuan yang dipaksa dengan *citra* “istri” atau sebuah objek, sebuah objek yang sangat berelasi dengan kepemilikan laki-laki. Kedudukan ini ada dikarenakan pergantian fungsi pada masa perang, di mana suami harus pergi membela negara. Keadaan tersebut berubah setelah perang usai membuat keadaan kembali seperti biasanya; laki-laki akan menggeser perempuan dan memimpin perekonomian negara. Perempuan secara tidak langsung dijadikan *second choice* atau pemeran cadangan yang dipaksa menyandang gelar “ibu rumah tangga”. Perempuan diekspektasikan mampu mengurus segala hal; mulai dari memasak, menjaga anak hingga membahagiakan suami. Perempuan tidak pernah didefinisikan berdasarkan jabatan dalam pekerjaan di luar rumah, sehingga “perempuan” hanya dijadikan sebuah *title* atau hirarki. *Title* inilah yang terbentuk dari budaya dan standar lingkungan sehingga perempuan akan merasa bersalah jika berkarir (Chauduri, 2006, hlm 17).

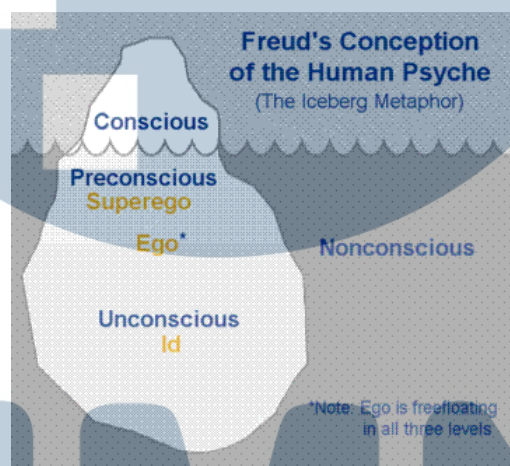
Menurut Naremore (2008), penempatan ini juga menjadi ciri khas alur cerita film *Noir*. Salah satu film *noir* yang dapat menjadi acuan adalah *double indemnity*. kondisi yang diceritakan dalam *double indemnity* merupakan gambaran masyarakat dengan peranannya masing-masing di saat perang. Pada masa Perang Dunia, laki-laki menjadi sibuk dengan keterlibatannya dengan negara, sedangkan para wanita

mengambil alih pekerjaan untuk pengabdianya terhadap keluarga. Setelah perang berakhir, *role* dalam status sosial harus kembali seperti semula; posisi laki-laki di atas perempuan. Masing-masing gender diceritakan mencari ekstenialisme dalam dirinya (hlm. 15).

Naremore menjelaskan isu pembunuhan dari sisi *femme fatale* dalam film ini mengacu terhadap ekstenialisme perempuan. Perempuan ingin hidup independen dan memerlukan kebebasan. Sedangkan untuk pria, pembunuhan merupakan pertualangan untuk mendapatkan cinta. Keduanya merupakan kontras yang menjadi satu landasan. Landasan tersebut adalah kegelisahan mengenai siapa dirinya di mata masyarakat. Menurut Naremore (2008) film *Noir* mengangkat dua tema kontras seperti maskulinitas dan feminis. Maskulinitas sering melekat pada agen-agen protagonis dalam cerita. Sedangkan feminis biasanya dimainkan dengan peran penjahat atau dalang dari sebuah kriminalitas (hlm. 60).

Chauduri (2006) menuliskan pada 1960-an, banyak feminis berpikir bahwa *psychoanalysis* adalah sebuah *statement* yang menentang feminisme. Banyak Feminis menyalah artikan teori *psychoanalysis* milik Freudian (hlm. 18). Teori ini menjelaskan bahwa apa yang dilakukan manusia sebagian besar tidak disadari atau dilakukan lewat alam bawah sadar. Freud membagi *psychoanalysis* menjadi 3 lapisan yang berbeda. Lapisan pertama adalah kesadaran; di mana kita sadar melakukan sesuatu atau yang terlihat di depan orang lain. Kedua adalah alam bawah sadar; yang sebagian besar tidak disadari tetapi dapat diingat kembali. Terakhir adalah ketidaksadaran; di mana manusia tidak sadar akan tekanan-tekanan idealisme dan representasi dalam lingkungan (hlm.19).

Chauduri (2006) menulis, Freud juga menyebutkan tiga segmen yang mengatur pikiran. Segmen pertama disebut *id*; yang ada karena dorongan naluri manusia secara tidak sadar yang irasional. Segmen kedua disebut *ego*, bagian pikiran yang sadar dan rasional dan mencoba mengendalikan *id*. Terakhir disebut *superego*, yang merupakan hakim atau penyeleksi terhadap idealisme yang diberikan lingkungan. *Ego* dan *superego* yang menekan manusia untuk tidak berpikir panjang, mengikuti perasaan yang pada akhirnya menuju ketidaksadaran (hlm.19).



Gambar 2.1. *Psychoanalysis*

(<https://bit.ly/2nSROV9>, 2013)

Mitchell (1974) berpendapat bahwa perbedaan pendapat ini didasarkan pada kesalahpahaman tentang teori-teorinya yang diabadikan oleh sudut pandang orang-orang Amerika Serikat. Dalam bukunya *Psychoanalysis and Feminism* (1974), Mitchell mengatakan Freud masih relevan bagi beberapa orang saat ini, karena sebagian dari perempuan memang melakukan sesuatu tanpa sadar atau tidak

terlepas dari egonya. Namun, tidak menutup persetujuan bahwa perempuan bisa menjadi rasional dan tidak mengikuti egonya saja (Chauduri, 2006, hlm. 18).

Bagi Freud, alam bawah sadar itu akan selalu ada tergantung bagaimana setiap individu mengaturnya. Pikiran bawah sadar memainkan peran penting dalam bagaimana kita menginterpretasikan hukum dan keyakinan dalam masyarakat. Hukum dan keyakinan ini mengikuti perubahan budaya, sehingga masyarakat secara tidak langsung telah meletakkan dasar-dasar patriarki. Oleh karena itu, Mitchell berpendapat *psychoanalysis* adalah salah satu cara untuk menganalisis individu. Hal ini membuat *psychoanalysis* sangat diperlukan untuk membahas feminisme (Chauduri, 2006, hlm. 18).

Artikel oleh Mohanna dalam *Women and Film* (1972) mendeskripsikan film sebagai cermin yang merefleksikan perubahan dalam masyarakat, walaupun cermin masih terbatas dalam merefleksikan beberapa bagian dan bahkan terdistorsi. Distorsi ini berasal dari penilaian karakter perempuan dari sudut pandang laki-laki. Sudut pandang ini menceritakan perempuan dari sisi negatif seperti *title* perempuan penghibur, istri, ibu, atau *femme fatale*. Film-film Hollywood dianggap menghasilkan sebuah kesadaran palsu, mendorong perempuan untuk digambarkan oleh sebuah citra yang salah. Menurutnya, dibutuhkan lebih banyak perempuan pembuat film sehingga perspektif salah tersebut bisa digantikan dengan refleksi yang lebih benar. Perempuan akan digambarkan sebagaimana adanya; sebagai seorang individu yang dihargai lewat kontribusinya, bukan sebagai karakternya yang lemah (Chauduri, 2006, hlm. 22).

2.1.1. Film di Indonesia

Menurut Nugroho dan Herlina (2013), Perkembangan industri hiburan di Indonesia diawali dengan dibangunnya gedung-gedung kesenian di Hindia Belanda. Pertumbuhan ekonomi di awal tahun 1900, mendorong kota-kota Jawa sebagai persinggahan kesenian luar negeri dan film termasuk salah satu dari seni pertunjukan. Seni perfilman tidak jauh dari estetika wayang kulit yang populer, sehingga film dulunya disebut sebagai “gambar hidoep”. Jauh sebelum film lebih diminati, masyarakat sudah dekat dengan kehidupan seni wayang, teater dan komedi stambul (hlm.23).

Mereka menuliskan bahwa pertumbuhan kota membawa pengaruh pesat terhadap bentuk-bentuk pertunjukan seni. Pada akhir tahun 1900, beredar iklan di berbagai surat kabar yang berjudul “pertunjukan besar yang pertama” yang tidak lain adalah pertunjukan “gambar hidoep”. Pemutaran gambar hidoep pertama berlangsung pada tanggal 5 Desember 1900 di bioskop Kebon Djahe. Bioskop tersebut dibagi menjadi 3 *level* pengunjung yang disesuaikan harga tiket. Gambar hidoep tersebut berisi potongan-potongan adegan perang Boer di Transvaal dan foto-foto dokumentasi ratu Wilhema (hlm. 38).

Pada tahun 1930 hingga 1950, Indonesia mengalami krisis ekonomi. Krisis ini menekan pendapatan untuk memproduksi film, namun sebaliknya masyarakat memiliki minat yang tinggi untuk membeli tiket sebagai sarana hiburan dari masa depresi tersebut. Pada akhir masa krisis ekonomi, jumlah penonton bioskop lebih meningkat dibanding jumlah sebelumnya (hlm. 61). Paska kemerdekaan Indonesia, munculah 50 produksi film baru yang berbau nasionalis. Salah satu tonggak

berdirinya perfilman nasional adalah film *Darah dan Doa* atau *The Long March* (1950) yang disutradarai oleh Usmar Ismail (hlm. 86).



Gambar 2.2. *Darah dan Doa*

(<https://bit.ly/2CMxpci>, 2011)

Nugroho dan Herlina (2013) menjelaskan pada tahun 1950 suasana politik di Indonesia didominasi dengan tema-tema tertentu. Tema-tema ini menceritakan harapan, retorika, semangat dan impian yang berhubungan dengan nasionalisme. Bukan sesuatu yang mengherankan jika pada tahun 1950-an, sebagian film yang diproduksi berputar dengan persoalan nasionalisme (hlm. 133). Contohnya, film *Enam Djam di Djogja* (1951) karya Usmar Ismail. Film ini bercerita mengenai keberhasilan masyarakat Jogja merebut kembali kekuasaan walaupun hanya selama 6 jam. Selain itu ada film *Si Pintjang* (1951) karya Kotot Sukardi yang menceritakan kehidupan Gimani dalam keluarga petaninya yang terpecah belah karena perang (hlm. 135). Film-film pada era tersebut tidak hanya menampilkan peranan aktor laki-laki namun juga perempuan.

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

2.1.2. Film dan Perempuan di Indonesia

Gerakan perempuan di Indonesia muncul pada masa kolonial. Banyak tokoh-tokoh perempuan di berbagai daerah yang aktif melawan penjajah untuk meraih kemerdekaan. Salah satunya RA Kartini yang berjuang untuk emansipasi perempuan di Indonesia. Kebangkitan gerakan perempuan pada masa kolonial semakin bersatu dengan diselenggarakannya Kongres Perempuan I pada tanggal 22-25 Desember 1928 di Yogyakarta, dengan tujuan memperjuangkan hak-hak perempuan dalam bidang pernikahan dan Pendidikan. Kongres ini dihadiri oleh 30 organisasi perempuan yang ingin menyatukan suara mengenai *gender role* dan representasi perempuan Indonesia (Martyn, 2005, hlm. 40).



Gambar 2.3. Kongres Perempuan I

(<https://bit.ly/2sB3wVP>, 2017)

Gerakan perempuan pada masa paska kolonial (1945-1966) semakin mewarnai kemerdekaan bangsa Indonesia. Kala itu terdapat PERWARI (Persatuan Wanita Republik Indonesia) yang terbentuk tanggal 17 Desember 1945. Sewaktu berlangsung perang, kegiatan PERWARI adalah mengurus dapur umum dan membantu PMI. Setelah masa perang kemerdekaan, PERWARI menggiatkan diri

dalam memusatkan perhatiannya dalam bidang pendidikan (Martyn, 2005, hlm. 47). Setelah itu dikenal sebuah organisasi bernama GERWANI (Gerakan Wanita Indonesia) yang aktif di tahun 1950-1960-an. GERWANI merupakan organisasi perempuan yang independen dan memberikan perhatian pada reformasi sistem hukum di Indonesia untuk membuat kesetaraan perempuan dan laki-laki termasuk hukum perkawinan, hak-hak buruh, dan nasionalisme Indonesia (Martyn, 2005, hlm. 49).

Kemerdekaan menandai era baru yang penting bagi gerakan perempuan di Indonesia. Meskipun terdapat halangan dari struktur mobilisasi pada era kolonial, keterlibatan organisasi perempuan dalam politik sudah semakin meningkat. Kemerdekaan memberikan identitas baru kepada masyarakat, membuka peluang dan membawa tuntutan baru. Pendidikan dan implementasi hak dan tanggung jawab kewarganegaraan menjadi permasalahan utama. Masalah masalah yang ingin dipecahkan oleh gerakan perempuan adalah pendidikan, kesehatan, kesejahteraan sosial, keadaan ekonomi, hak-hak pekerja perempuan, pemilihan peran, posisi perempuan dalam pernikahan, perwakilan internasional, dan implementasi dari hak dan tanggung jawab kewarganegaraan. Banyak dari masalah ini yang menjadi pusat perhatian untuk gerakan perempuan, namun belum terselesaikan sampai sekarang (Martyn, 2005, hlm. 75).

Kegiatan internasional menjadi kegiatan yang semakin signifikan bagi orang perempuan Indonesia selama tahun 1950-an. Kegiatan ini dapat mempermudah gerakan perempuan nasional memperluas konsep gender dan kewarganegaraan. Sehingga peluang perempuan untuk terlibat dalam politik

internasional meningkat secara drastis dari pencapaian kemerdekaan. Keterlibatan akan menghasilkan elemen penting dari identitas perempuan di mata dunia, serta persepsi terhadap diri mereka sendiri (Martyn, 2005, Hlm. 149). Penting untuk mengejar persepsi internasional terhadap pencapaian Indonesia untuk menemukan model pembangunan negara baru, dan kesempatan untuk masuk ke dalam hubungan internasional. Faktor identitas, politik dalam negeri dan kepentingan gender, didukung oleh banyak gerakan perempuan (Martyn, 2005, hlm. 157).

Pada tahun 1950 juga memunculkan banyak sutradara muda. Salah satunya adalah Usmar Ismail yang dikenal sebagai bapak perfilman Indonesia. Salah satu filmnya yang paling dikenal adalah *Lewat Djam Malam* yang menceritakan tentang seorang mantan tentara perang bernama Iskandar yang ingin kembali hidup normal dan berjumpa dengan tunangannya. Film ini banyak mengkritik pemerintahan, korupsi dan kehidupan sosial yang ada di Indonesia. Begitu juga dengan menonjolkan karakter Norma dan keluarganya sebagai penyeimbang keadaan dalam cerita yang sangat kelam. Pada akhir cerita, Iskandar berlari pulang ke perempuan yang sangat mencintainya, serta kepada kehidupan mewah paska kemerdekaan yang disediakan oleh Norma untuknya. Karakter Iskandar sebagai laki- laki digambarkan mudah luluh dan terpengaruhi dengan perhatian dari perempuan baik-baik seperti Norma. *Lewat Djam Malam* berpusat kepada permasalahan emosi, membuat penontonnya dapat menangkap *film form* untuk mengeksplor aspek psikologi dan perasaan manusia (Sen, 1994, hlm. 39).

Pada tahun 1950 sampai 1960, pergerakan perempuan di Indonesia mendapatkan banyak ruang dalam mendiskusikan dan memperjuangkan

pendidikan dan hukum. Sutradara juga diberikan ruang untuk mengkritik korupsi dan nasionalisme di Indonesia. Namun pendapat tersebut meredam selama 32 tahun pada masa Orde Baru, di mana perempuan selalu digambarkan dalam garis patriarki. Film-film dalam masa Orde Baru menjadi salah satu alat yang salah dalam menyampaikan citra perempuan, bahwa perempuan tidak berhak berada di atas yang sangat kontras dengan perjuangan gerakan perempuan sebelum masa Orde Baru. Banyak sutradara-sutradara perempuan yang terpaksa mengikuti cara penyampaian citra yang salah agar dapat bertahan di dalam industri. Film pada masa Orde Baru banyak menawarkan kenikmatan *voyeuristic*, di mana kamera secara tidak sadar menyampaikan sebuah narasi menjadikan perempuan sebagai sebuah *visual pleasure* lalu menghujat citra tersebut dengan pesan moral (Paramadhita, 2008, hlm. 48-50).

Pengalaman budaya membentuk arus pemikiran bagaimana perempuan digambarkan. Tatanan gender juga dipengaruhi dengan isu tradisi, nasionalisme, otoritarianisme dan agama, sehingga perempuan tidak jauh dengan persimpangan antara konsep tradisi dan ide-ide dominan nasionalisme. Perempuan di Indonesia masih dilekatkan dengan *title* ibu atau istri yang dijadikan sebagai kodrat mutlak dalam masa Orde Baru. Keadaan ini lahir dalam budaya paternalistik (Paramadhita, 2008, hlm. 52). Orde Baru melahirkan cara pandang yang baru mengenai tatanan peran beserta citra gender dan seksualitas melalui budaya populer. Ekspresi ini dituangkan melalui film, salah satu contohnya adalah *Ayat-Ayat Cinta* (2008) disutradarai oleh Hanung Bramantyo yang menerapkan paham poligami. Terjadi dikotomi estetika dan budaya yang membatasi masyarakat untuk mengkritisi apa

yang ditampilkan, membuat penonton menerima representasi perempuan yang lemah, selalu dibawah, dan dijadikan *second choice* (Paramadhita, 2008, hlm. 56).



Gambar 2.4. *Ayat-ayat Cinta*

(<https://bit.ly/2R7tcsq>, 2010)

Nugroho dan Herlina (2013) menuliskan pada era 1990-an, film erotis mulai diproduksi di tengah krisis produksi perfilman Indonesia. Perempuan dijadikan sebuah objek dan magnet untuk menarik perhatian masyarakat. Terdapat 50 film yang mengangkat tema seks yang ditujukan untuk masyarakat kelas menengah. Terkhususnya pada tahun 1992 hingga 1997 bioskop menghadirkan film-film seks berkualitas rendah yang menggunakan judul-judul erotis. Contohnya seperti; *Gadis Metropolis* (1992), *Ranjang yang ternoda* (1993), *Gairah malam* (1993), *Gejolak seksual* (1997). Pada tahun 1970-an karakter pelacur dihadirkan untuk menciptakan tatanan seksual dari penonton. Tatanan seksual ini adalah standar bahwa seorang perempuan penghibur sudah seharusnya menggunakan pakaian minim, dilecehkan dan memiliki banyak pengalaman seks (hlm. 282).



Gambar 2.5. *Gadis Metropolis*

(Nugroho dan Herlina, 2013)

Pada awal tahun 1990, Film-film Warkop Prambors atau yang sekarang disebut Warkop DKI, menempatkan perempuan dengan kemasan yang seksi. Perempuan diletakkan sebagai pemeran pendamping, sosok yang lugu namun dikemas seksi. Perempuan berpakaian seksi digambarkan di mana saja tanpa ada alasan yang kuat, sehingga hanya diletakkan sebagai lelucon. Terdapat beberapa adegan yang dianggap lucu dan dijadikan objek tatapan pelawak dan penonton seperti adegan baju robek dan rok tersingkap. Perempuan juga digambarkan dengan pakaian yang sangat minim di genre film horror seperti *Si Manis Jembatan Ancol* (1994). Dalam film ini, karakter hantu Mariam berpakaian sangat minim, begitu juga dengan hantu-hantu yang lain (hlm. 284).

2.1.3. *Male Gaze*

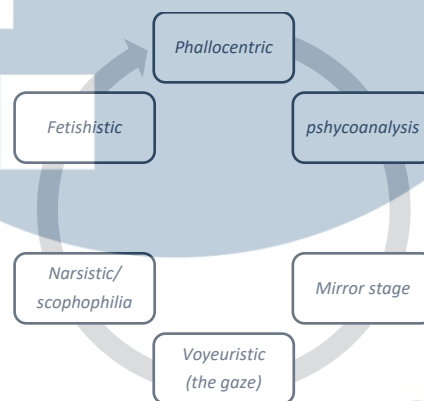
Menurut Freud, semua bermula saat laki-laki menyadari bahwa dirinya memiliki penis atau *phallus*. Sedangkan, perempuan merasa cemburu karena tidak memiliki *phallus*. Kondisi ini disebut *phallogentric*, di mana laki-laki merasa superior karena

memiliki *phallus* dan perempuan menjadi cemburu karena tidak memiliki simbol tersebut. Kondisi inilah yang menanamkan pemikiran pada masing-masing gender, bahwa laki-laki akan selalu di atas perempuan. Laki-laki pun memperkuat posisi dan peranannya dalam masyarakat (Chauduri, 2006, hlm. 18).

Mulvey menggunakan *psychoanalysis* untuk menemukan bagaimana daya tarik film diperkuat oleh pola-pola ketertarikan yang sudah ada sebelumnya di dalam formasi sosial yang telah terbentuk. *Psychoanalysis* yang ditulis Freud dibutuhkan sebagai asal usul bagaimana film merefleksikan, mengungkap, dan bahkan memainkan interpretasi sosial mengenai seksualitas. Teori *psychoanalysis* menjadi sebuah senjata untuk menentang sebuah argumen. Secara tidak langsung, penjelasan batas kesadaran dan ketidaksadaran mendemonstrasikan bagaimana alam bawah sadar masyarakat patriarki membentuk sebuah struktur film (hlm. 6). Perempuan diletakkan dalam sistem patriarki sebagai “perwakilan” untuk laki-laki. Perempuan terikat dengan sebuah citra sebagai pembawa bukan sebagai pembuat makna, sedangkan laki-laki diberikan kebebasan untuk menunjukkan fantasi dan obsesinya (hlm. 7).

Sebagai gambaran yang relevan, film dapat membangun cara penonton melihat dan bersenang-senang dengan jalan cerita. Penyampaian ini digambarkan melalui *mise en scene* yang merefleksikan konsep ideologi dari sebuah film (hlm. 7). Elemen- elemen yang dibangun merupakan manipulasi dari sebuah *visual pleasure*. Hollywood memberikan sisi erotis dengan pola yang sama dengan menggunakan sistem patriarki (hlm. 8). Dalam jurnalnya yang berjudul *Visual Pleasure and Narrative Cinema* (1989), Mulvey menjelaskan mengenai

Scopophobia. *Scopophobia* atau *ophthalmophobia* merupakan ketakutan berlebihan untuk ditatap atau dipandang oleh orang lain, sehingga cenderung menarik diri dari pergaulan ataupun publik. Dikenal juga istilah *Scopophilia* yaitu seseorang yang memiliki kecenderungan suka berfantasi dengan mengamati tubuh orang lain. Orang tersebut menemukan kenikmatan dari melihat atau mengintip zona privat milik orang lain. Pandangan orang-orang *scopophilia* menekankan seseorang sebagai objek seks. Jika seseorang senang melihat orang lain sebagai sebuah objek, maka juga ada orang-orang yang suka dilihat sebagai sebuah objek (hlm. 8).



Gambar 2.6. Bagan *Male gaze*

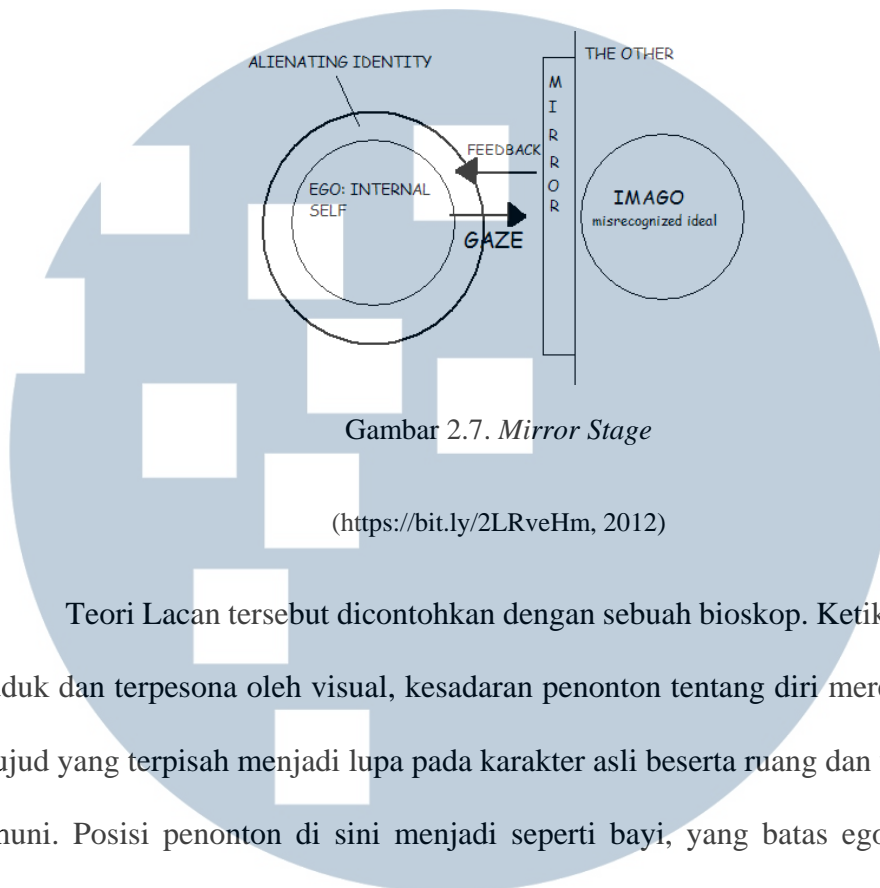
(Rose, 2001)

Selain itu, bioskop memberikan kontras antara gelapnya auditorium, (yang dapat memisahkan penonton menjadi individu independen) dengan terangnya layar bioskop. Layar yang menampilkan pergantian warna, cahaya dan bentuk mendorong terciptanya ilusi *voyeuristic* penonton. Bioskop menjadi simbolis *scopophilia* dengan mengambil orang lain sebagai objek, membuat penontonnya fokus dengan pandangan karakter utama. Tatapan mata (*the gaze*) yang mengendalikan dan ingin tahu dengan lawan main ini bisa dikaitkan dengan

voyeuristic anak-anak yang selalu ingin tahu. Ketika ada sesuatu yang *pleasurable*, anak-anak cenderung berperasaan senang dan *addicted*, yang mendapat kepuasan hanya dari menonton (hlm. 9).

Mulvey dipengaruhi oleh teori Lacan yang menyatakan bahwa alam bawah sadar terstruktur seperti bahasa. Dari pernyataan Lacan, Mulvey menyimpulkan bagaimana sebuah masyarakat patriarki secara tidak sadar dapat mempengaruhi susunan dan bentuk film (Chauduri, 2006, hlm. 33). Mulvey menambahkan bahwa film juga mengembangkan *scopophilia* dalam segi narsistik. Film mengeksploitasi keinginan penonton untuk mengidentifikasi dari apa yang mereka lihat; citra manusia sebagai sesuatu yang mirip dengan milik mereka. Pandangan ini mengacu kepada pendapat Lacan, yang mengusulkan bahwa identitas atau ego manusia terbentuk selama *Mirror stage*. Tahap ini digambarkan sebagai masa di saat bayi pertama kali melihat dirinya melalui refleksi cermin sebagai wujud yang terpisah. Bayi itu dengan senang mengidentifikasi dengan bayangannya di cermin. Identifikasi ini didasarkan pada pengertian citra yang salah karena cermin menghadirkan ego ideal; sempurna, lengkap, dan terkendali. Ego ideal ini bertentangan dengan fakta bahwa bayi tidak terkoordinasi, tidak berdaya serta tidak dapat berbicara. Individu manusia dihantui oleh citra ideal diri mereka sepanjang hidup mereka.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



Gambar 2.7. *Mirror Stage*

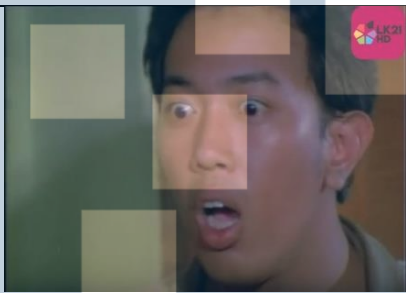


(<https://bit.ly/2LRveHm>, 2012)

Teori Lacan tersebut dicontohkan dengan sebuah bioskop. Ketika penonton duduk dan terpesona oleh visual, kesadaran penonton tentang diri mereka sebagai wujud yang terpisah menjadi lupa pada karakter asli beserta ruang dan waktu yang dihuni. Posisi penonton di sini menjadi seperti bayi, yang batas egonya belum terbentuk. Pada saat yang sama, bioskop menghadirkan bintang-bintang glamor, di luar batas, dan disegani oleh banyak orang. Sehingga, penonton yang seperti bayi, menangkap citra yang sempurna, lengkap dan terkontrol (Chaudhuri, 2006, hlm. 34).

Menurut Rose (2001), kamera yang bergerak mengeksploitasi objek dapat dianalisis berdasarkan 3 elemen dalam film. yang pertama adalah *framing*. *Framing* digunakan untuk memfokuskan pandangan penonton terhadap bagian-bagian tertentu, bagian-bagian tersebut merupakan tubuh atau wajah dari karakter perempuan. Kedua adalah *lighting*, untuk menonjolkan beberapa bagian tubuh atau kecantikan yang dapat dinikmati oleh penonton. Ketiga adalah *camera movement*,

yang menjadi penentu apakah kamera mengeksploitasi perempuan sebagai objek (hlm. 112).

Tabel 2.1. *Warkop DKI*

No	Shot	Keterangan
1.	 <p data-bbox="448 943 855 1032">Gambar 2.8. Wajah Paijo terkejut (<i>Mana Tahan</i>, 1979)</p>	<p data-bbox="938 640 1351 808"><i>Type shot: Close up</i> <i>camera movement: hand held</i> <i>camera angle: eye level</i></p> <p data-bbox="938 842 1351 1021">kamera <i>zoom in</i> ke wajah Paijo yang kaget. Paijo baru mengetahui bahwa yang ditawarkan adalah perempuan bukan kamar kos.</p>
2.	 <p data-bbox="448 1391 855 1514">Gambar 2.9. Perempuan penghibur tersenyum (<i>Mana Tahan</i>, 1979)</p>	<p data-bbox="938 1167 1351 1335"><i>Type shot: Close up</i> <i>camera movement: hand held</i> <i>camera angle: eye level</i></p> <p data-bbox="938 1368 1351 1480">kamera <i>zoom in</i> ke wajah perempuan penghibur. Ia tersenyum menggoda.</p>
3.	 <p data-bbox="448 1816 855 1917">Gambar 2.10. Wajah Slamet terkejut (<i>Mana Tahan</i>, 1979)</p>	<p data-bbox="938 1615 1351 1783"><i>Type shot: Close up</i> <i>camera movement: hand held</i> <i>camera angle: eye level</i></p> <p data-bbox="938 1816 1351 1928">kamera <i>zoom in</i> ke wajah Slamet yang berkeringat dingin.</p>



4.	 <p data-bbox="408 611 896 701">Gambar 2.11. Para perempuan penghibur (<i>Mana Tahan</i>, 1979)</p>	<p data-bbox="943 376 1200 409"><i>Type shot: Close up</i></p> <p data-bbox="943 448 1246 481"><i>camera movement: pan</i></p> <p data-bbox="943 517 1254 551"><i>camera angle: eye level</i></p> <p data-bbox="943 586 1342 689">terlihat perempuan-perempuan penghibur yang menunggu dipilih oleh Paijo dan Slamet.</p>
----	--	---


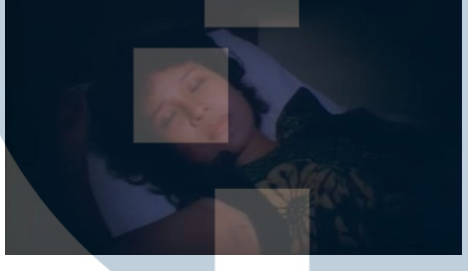
Pada tabel di atas merupakan contoh *male gaze* dalam film Indonesia. Nugroho dan Herlina (2013) mengambil film Warkop DKI yang berjudul *Mana Tahan* (1979) yang disutradarai oleh Nawi Ismail. Terlihat kamera bergerak *zoom in* ke wajah Paijo lalu berpindah ke wajah perempuan penghibur. *Shot* ini menunjukkan seakan-akan Paijo tertuju dengan perempuan tersebut, menjadikannya sebuah mangsa atau objek pasif. *Shot* kembali *zoom in* wajah Slamet lalu berpindah dengan pan perempuan-perempuan yang menunggu untuk dipilih. *Pan* pada gambar no. 4 sangat menekan bahwa perempuan yang mana saja bisa dipilih oleh laki-laki. Perempuan bisa dipilih oleh laki-laki, menjadikan laki-laki superior (hlm. 282).

Rose (2001) juga menjabarkan bagaimana *voyeuristic* dapat terbentuk di dalam film. *Voyeuristic* inilah yang menjadi penentu subjek aktif dalam mengendalikan tatapan (*the gaze*). *Voyeuristic* dapat tercipta dari jarak dan komposisi tertentu, yang bisa dideskripsikan menggunakan perspektif geometri (*camera angle* dan komposisi). Laki-laki sebagai pengendali tatapan dapat dianalisis melalui dua teknik. Teknik pertama adalah menaruh jarak antara karakter

protagonis laki-laki dan perempuan dalam film. Teknik kedua adalah menaruh jarak antara karakter protagonis perempuan dengan penonton. Jarak ini lah yang akan mengidentifikasi penonton dan karakter utama laki-laki dalam memandang perempuan. Kamera menjadi mata laki-laki sebagai tukang intip, *male gaze* tercipta ketika laki-laki menjadi pengendali tatapan yang menjadikan perempuan sebagai objek yang indah (hlm. 110).

Tabel 2.2. *Voyeuristic* dalam *Warkop DKI*

No	Shot	Keterangan
1.	 <p data-bbox="443 1223 810 1285">Gambar 2.12. Laki-laki sedang mengintip</p> <p data-bbox="515 1312 738 1346">(Mana Tahan, 1979)</p>	<p data-bbox="892 1003 1150 1037"><i>Type shot: Close up</i></p> <p data-bbox="892 1070 1203 1104"><i>camera angle: eye level</i></p> <p data-bbox="892 1137 1353 1283">kamera <i>close up</i> ke mata laki-laki yang sedang mengintip pembantu indekos melalui kaca jendela kamar.</p>
2.	 <p data-bbox="435 1671 823 1733">Gambar 2.13. Pembantu indekos tertidur</p> <p data-bbox="515 1760 738 1794">(Mana Tahan, 1979)</p>	<p data-bbox="892 1451 1262 1485"><i>Type shot: Medium Close up</i></p> <p data-bbox="892 1518 1203 1552"><i>camera angle: eye level</i></p> <p data-bbox="892 1585 1353 1731">kamera <i>medium close up</i> memperlihatkan pembantu indekos yang sedang tertidur, kamera seolah-olah dari mata laki-laki.</p>

3.	 <p>Gambar 2.14. Mata laki-laki ikut mengintip (<i>Mana Tahan</i>, 1979)</p>	<p><i>Type shot: Close up</i></p> <p><i>camera angle: eye level</i></p> <p>kamera lalu <i>close up</i> memperlihatkan laki-laki lain yang ikut mengintip dibalik jendela</p>
4.	 <p>Gambar 2.15. Pembantu indekos tertidur (<i>Mana Tahan</i>, 1979)</p>	<p><i>Type shot: Medium Close up</i></p> <p><i>camera angle: eye level</i></p> <p>kamera kembali memperlihatkan pembantu indekos yang sedang tertidur, kamera mewakili mata sebagai tukang intip</p>

2.2. *Mise en scene*

Menurut Bordwell dan Thompson (2008), *mise en scene* berasal dari Bahasa Perancis yaitu *meez-ahn-seen* yang berarti “menaruh ke dalam *scene*”. *Mise en scene* merupakan salah satu prioritas dalam membuat sebuah film. Sutradara akan mengontrol segala aspek di dalam *frame*, termasuk pesan dan esensi. Selain itu, *mise en scene* juga diadaptasi dari seni pertunjukan teater seperti bagaimana pengaturan cahaya, gerak, *setting*, kostum dan *makeup*. Menurut mereka, sutradara berhak dalam mengatur *mise en scene* dengan bantuan *department* kamera (hlm. 112).

Realita menjadi standar baru dalam menilai *mise en scene*. Bordwell dan Thompson mengatakan bahwa tersampaikan atau tidaknya sebuah tujuan dalam *mise en scene* dinilai dari seberapa realistis objek dan *setting* yang berada di dalam *frame*. Semakin gerak-gerik aktor atau objek tidak realistis maka *mise en scene* akan terasa kaku karena kejadian normal tidak berlaku demikian. Kesamaan *setting* dengan alur cerita akan membuat cerita semakin natural. *Setting* juga disesuaikan berdasarkan kejadian tempat dan waktu yang sesuai dengan darimana cerita itu diambil (hlm.113).

Rabiger (2013) mengatakan bahwa *mise en scene* adalah sebuah tujuan yang harus dipenuhi di dalam film. *Mise en scene* terdiri dari berbagai aspek penting. Menurutnya, aspek tersebut adalah subjek dan representasi *visual*. Subjek merupakan bagaimana permainan aktor dalam film dan *visual* bagaimana kamera dapat menyajikan *visual* dengan tepat. *Mise en scene* adalah hal yang *crucial* untuk menyampaikan informasi dan memancing emosi penonton (hlm. 159).

Menurut Thompson (2009), dalam membuat *mise en scene* diperlukan beberapa elemen yang saling berkaitan. Elemen tersebut adalah komposisi, *motivation*, informasi, *camera angle* dan *continuity*. Semua elemen ini akan mendukung aspek-aspek yang berada dalam *frame*. Komposisi dan *camera angle* mengacu bagaimana kamera dapat menjadi *narrative purpose* yaitu motivasi dan informasi. Beliau mengatakan untuk menjadikan keseluruhan film dapat tersampaikan dengan baik juga diperlukan *continuity* atau konsisten secara teknis (hlm. 118).

2.2.1. *Setting*

Menurut Bordwell dan Thompson (2008), *setting* dalam sebuah film digunakan untuk membangun ekspektasi penonton terhadap plot cerita. Salah satu contohnya adalah film *Wendy and Lucy* (2008) yang disutradarai oleh Kelly Reichardt. Dalam *shot* pertama, Kelly menunjukkan *shot* jalur rel kereta api. Rel kereta api tersebut dapat menuntun prediksi penonton tentang lokasi di mana karakter utama akan tinggal. Namun, penonton juga bisa melihat tujuan dari lokasi ini sebagai jembatan ke *ending* cerita. Desain dalam *setting* atau lokasi juga dapat membentuk pemahaman penonton terhadap *action* atau perilaku aktor (hlm. 115).



Gambar 2.16. *First scene* di film *Wendy and Lucy*

(Bordwell dan Thompson, 2008)

Warna juga bisa menjadi salah satu komponen utama dalam pembentukan *setting*. Bordwell dan Thompson memberikan contoh penggunaan warna pada *setting* dapur yang diberikan warna-warna gelap dapat membuat sebuah gaun merah menjadi *standout* di *frame*. Penggunaan warna komplementer dan kontras bisa mengarahkan mata penonton untuk fokus dengan sisi naratif dalam bentuk visual. Secara tidak langsung akan menjadi daya tarik tersendiri dalam sebuah *frame*.

Perubahan warna dalam *frame* yang sama dapat mendukung *story development* (hlm. 116).



Gambar 2.17. Sarah Connor di *Terminator 2: Judgement Day*

(Bordwell dan Thompson, 2008)

Mereka menjelaskan dalam beberapa adegan, sutradara akan menggunakan properti untuk memanipulasi adegan. Properti juga diadaptasi dari pembentukan *mise en scene* dalam teater. Ketika sebuah benda dalam *setting* memiliki fungsi dan berkaitan dengan *action* dalam *frame*, dapat disebut sebagai “prop”. Salah satu contohnya adalah film *Terminator 2: Judgement Day* (1991) yang disutradarai oleh James Cameron. Sarah Connor mengubah ranjang rumah sakit sebagai alat untuk berlatih (hlm. 118).

2.2.2. *Lighting*

Pratista (2017) mengatakan bahwa *lighting* dibagi menjadi dua sesuai dengan kualitas penerangan. Kualitas dibagi menjadi *hard light* dan *soft light*. *Hard light* biasanya memiliki kualitas penerangan seperti sinar matahari dan lampu sorot yang memberikan *hard-edge* pada bayangan wajah. *Soft light* biasanya memiliki kualitas seterang langit siang hari yang tertutup awan. *Soft light* akan menciptakan garis

yang lebih *soft* antara bayangan dengan objek. Biasanya, pencahayaan *hard light* seperti lampu bisa menciptakan *soft light* dengan menggunakan *defuser* (hlm. 89).

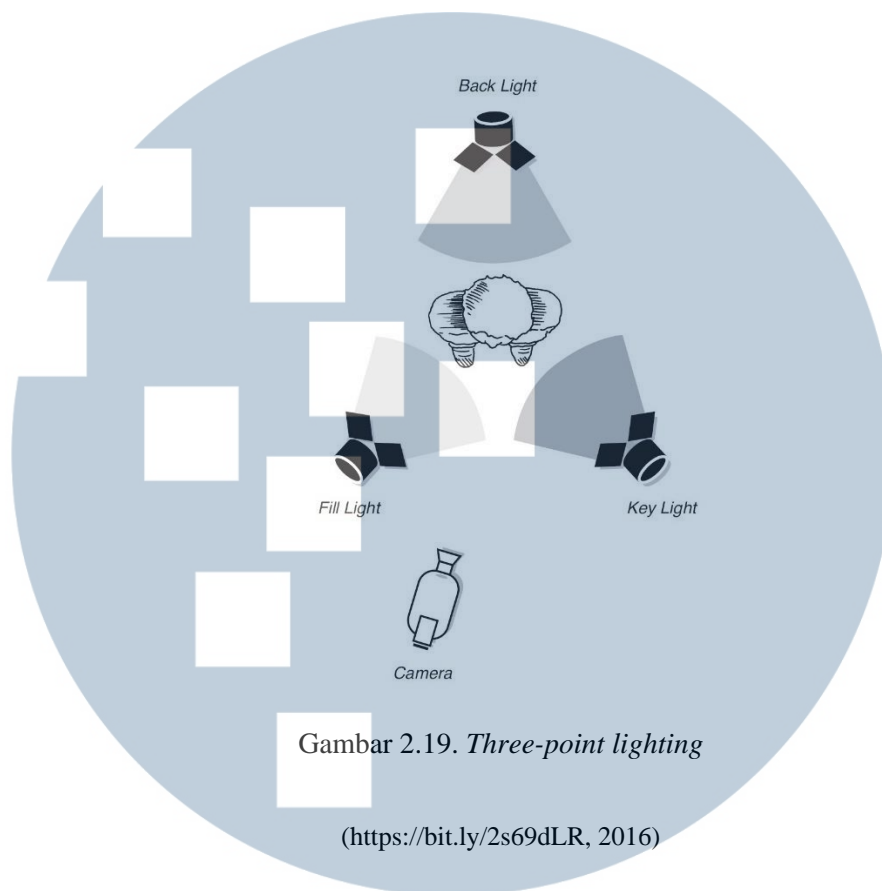


Gambar 2.18. Perbedaan *Hard light* (kiri) dan *Soft light* (kanan)

(<https://bit.ly/2RxRB9K>, 2018)

Dalam film hitam putih, sumber pencahayaan menjadi komponen utama dalam menciptakan tekstur dan kedalaman antara karakter dengan objek dalam *frame*. Sumber pencahayaan dibagi menjadi 3: *key light*, *fill light* dan *background lighting*. *Key light* merupakan sumber pencahayaan yang utama dan biasanya diletakkan sebagai cahaya yang kualitasnya paling terang. *Fill light* sendiri sebagai *reflector* dari *key light*. *Fill light* berfungsi untuk menyeimbangkan bayangan yang diciptakan oleh *key light*. Sedangkan *background lighting* diletakkan untuk memberikan kesan *depth of field* untuk karakter dan *background*. Selain itu *background light* diletakkan untuk membuat *frame* tidak terlihat flat (hlm. 80).

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



Pratista (2017) mengatakan bahwa arah pencahayaan juga menjadi bantuan dalam mempertegas *mise-en-scene*. Arah pencahayaan dibagi menjadi 5: *frontal lighting*, *side lighting*, *back light*, *under light*, dan *top light*. Ia menjelaskan *frontal lighting* biasanya digunakan untuk menghapus bayangan, penegasan objek serta *facial expression*. *Side lighting* digunakan untuk mempertegas bagian kanan dan kiri dari karakter. *Back light* digunakan untuk memberikan dimensi ruang dengan karakter. Mendapatkan *under light* bisa menggunakan api unggun. Biasanya penggunaan *under light* dipakai untuk narasi khusus seperti memberikan kesan misteri. *Top light* dibuat dengan menggunakan cahaya buatan yang dibuat seakan berasal dari lampu gantung atau lampu rumah (hlm. 83).

2.2.3. *Staging*

Menurut Bordwell dan Thompson (2008), *mise-en-scene* juga dilengkapi dengan performa aktor, bagaimana karakter memainkan plot cerita sehingga semua elemen *mise-en-scene* menjadi jembatan yang kuat untuk menyampaikan motif. Performa aktor dapat menyampaikan *patterns* dengan mengekspresikan perasaan dan pemikirannya. Mereka menjelaskan performa dibentuk berdasarkan pembentukan karakter baik dari segi sosiologi dan psikologis karakter buatan. Dalam film, setiap karakter memiliki kebebasan dalam mengekspresikan *dimensional character*-nya. Dengan begitu, karakter tidak hanya terpaku dengan sifat realis manusia yang sesungguhnya (hlm. 131).

Bordwell dan Thompson membagi performa aktor menjadi dua: elemen visual dan suara. Elemen visual terdiri dari penampilan, gerakan (*gesture*), dan mimik wajah (*facial expression*). Sedangkan suara terdiri dari lafal dan intonasi aktor, serta efek suara lainnya yang berhubungan dengan aktor. *Acting* dalam film dibuat berdasarkan kebutuhan visual, tidak semua film menampilkan *acting* yang realistis dan juga masih menampilkan sesuatu yang tidak realistis. Ia berpendapat bahwa *acting* harus didasarkan dengan apa tujuan atau target dari pembuat film untuk disampaikan kepada penonton. Suara diperlukan untuk mempertegas *acting*, khususnya untuk beberapa *shot* yang hanya divisualkan dengan *voice over* (hlm. 132).

Aktor di mata Bordwell dan Thompson juga harus bisa menyampaikan emosi tertentu berdasarkan *mood* yang dibawakan dalam *frame*. Menurut mereka, aktor harus mampu membawakan emosi sebagai warna dalam setiap *frame*.

Beberapa film sering menggabungkan banyak *style* dan ekspresi untuk menciptakan sebuah emosi terkadang apa yang ingin disampaikan berkebalikan dengan perilaku karakter atau kontras. Sehingga, emosi yang dibawakan dengan kontras tersebut menjadi lebih kuat. Dalam keseluruhan film, aktor juga harus mengimbangi ekspresi dengan tema, plot, genre hingga naratif (hlm. 137).

Rose (2001) menuliskan kegiatan yang dilakukan oleh aktor merupakan representasi untuk menyimpulkan sifat dan tujuan karakter. Representasi bisa dinilai dari 3 aspek. Aspek yang pertama adalah sentuhan, yang dapat diidentifikasi dari penilaian siapa yang menyentuh objek dan apa efek atau reaksi dari sentuhan tersebut. aspek kedua adalah *body movement* atau *gesture*, yang dapat mengidentifikasikan karakter yang aktif dan pasif. Aspek terakhir adalah *positional communication*. Aspek ini mengidentifikasi jarak atau *space* yang disusun dari seorang karakter ke karakter lain, pembagian karakter sebagai karakter yang lebih superior dan bagaimana karakter mendekatkan diri dengan karakter lain (hlm. 77).

2.3. Cinematography

Bordwell dan Thompson (2008), mengatakan bahwa *cinematography* juga dapat diartikan sebagai *writing with movement*. Sinematografi menggambarkan visual dengan objek dan kamera yang bergerak. Berbeda dengan fotografi yang hanya mengambil 1 *frame* dari sebuah kejadian. Melalui sinematografi, *filmmaker* dapat menggunakan berbagai elemen untuk menyampaikan perspektif dan memanipulasi pergerakan serta peletakan objek di dalam *frame* (hlm. 162). Sinematografi menurut Wallis dan Pramaggiore (2008) menjadi media untuk memvisualkan *statement*

kepada penonton. Melalui elemen-elemen yang ada di dalam *frame*, sinematografi dapat membuat penonton fokus pada hal-hal yang disorot. Penonton dapat fokus kepada objek yang diinginkan sutradara (hlm. 128).

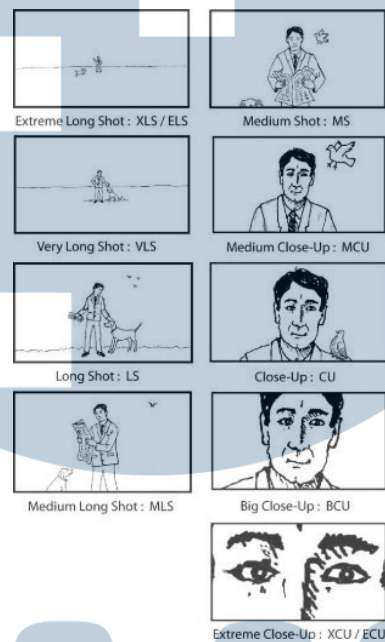
Rabiger (2013) menjelaskan, kamera dan *mise-en-scene* sangat berhubungan. Setiap *shot* yang diambil merupakan informasi bagi penonton. Informasi berupa segala hal yang diletakkan di dalam *frame* secara visual dibangun dengan *lighting*, warna, *camera angle*, dan berbagai elemen lainnya. Sinematografi dapat memberikan satu kesimpulan secara sederhana maupun kompleks berdasarkan kebutuhan sutradara menyampaikan *point of view*. *Mise-en-scene* yang disusun di dalam *frame* memiliki tujuan, karena setiap detail dapat membuat informasi cerita semakin signifikan dan emosional (hlm. 150)

Wallis dan Pramaggiore (2008) mengatakan sinematografi juga berfungsi untuk pengembangan karakter, menceritakan, memvisualkan, dan membangun emosi bagi penontonnya. Sebuah *shot* dapat mempertimbangkan banyak aspek seperti *camera distance*, *camera angle* dan *movement*. Pengambilan yang mempertimbangkan aspek-aspek tersebut juga menggunakan peletakan kamera yang sesuai dengan *180-degree rules*. Sehingga, objek yang diletakkan menjadi sesuai dengan *real* dan menyampaikan ruang dan waktu dengan tepat. Sinematografi melibatkan hubungan antara ruang waktu dengan aktor (hlm. 134).

2.3.1. *Camera Distance*

Rabiger (2013) menjabarkan *camera distance* biasa juga disebut *type of shot*. Jarak kamera diatur guna memberikan kesan tertentu antar karakter dengan

karakter, karakter dengan *setting* dan karakter dengan fungsi *shot*nya. *Type of shot* terdiri dari *extreme long shot*, *long shot*, *medium long shot*, *medium shot*, *medium close up*, *close up* dan *extreme close up*. *Type of shot* yang berbeda biasanya digunakan untuk tujuan tertentu seperti ingin memperlihatkan *body attitude* atau *facial expression* (hlm. 160).



Gambar 2.20. *Type of shot*

(Rabiger, 2013)

Rabiger menjabarkan bahwa *extreme long shot* biasanya digunakan untuk memperkenalkan lingkungan dari karakter utama, bagaimana hubungan karakter utama dengan keadaan sekitar seperti kota dan tetangga. *Long shot* lebih menonjolkan gerak tubuh atau aktivitas dari keseluruhan sebuah kelompok atau karakter individu. Tidak ada banyak perbedaan dengan kegunaan *medium long shot* yang digunakan untuk menjelaskan perilaku lewat gerak tubuh (*body attitude*).

Medium shot biasanya menyampaikan relasi atau interaksi antara objek, *setting* dan karakter (hlm.160).

Rabiger menjelaskan, *medium close up* digunakan untuk menunjukkan *personal space* atau ruang privat karakter. *Close up* digunakan untuk menunjukkan detail objek atau untuk memberi informasi tentang ruang intim dari karakter utama. *Close up* juga memberikan penekanan dan membuat penonton menebak *clue* dari mimik wajah karakter. *Extreme close up* lebih jarang digunakan karena tujuannya bersifat sangat simbolik dan memiliki penekanan khusus terhadap sebuah objek yang berhubungan dengan *ending* cerita (hlm. 160). *Type of shot* ini juga di dukung dengan ukuran rasio. Pada era 1930, 1940 dan 1950-an ukuran rasio layar adalah 1.33. Rose mengidentifikasi bahwa dengan ukuran rasio ini membuat cerita dan penonton berfokus kepada ekspresi wajah dan dialog (hlm.48).

Rose (2001) mengatakan bahwa *type shot* akan menciptakan sebuah *distance* atau jarak. Jarak tersebut dapat menjelaskan sebuah relasi sebuah karakter dengan keadaan tertentu yang dialaminya. Penggunaan *type shot* yang disesuaikan dengan karakter dan cerita ini mungkin menghasilkan *clue* dalam film. Contohnya adalah penggunaan berulang *type shot close-up* dapat menghasilkan rasa intensitas dan ketakutan, sementara *long shot* dapat menciptakan makna keterasingan dan kekosongan. Efek ini menyampaikan sudut pandang bagaimana karakter berelasi dengan karakter lain ataupun dari segi sosial (hlm. 49).

Over the shoulder atau biasanya disebut *reaction shot* oleh Rabiger (2013), merupakan *shot* yang menunjukkan reaksi, tatapan (*gaze*) dan ekspresi seorang

karakter terhadap lawan main yang ada di depannya. Sehingga penonton juga dapat melihat bagaimana karakter tersebut digambarkan dengan lawan mainnya. Dengan *shot* ini, karakter tidak perlu menunjukkan banyak gerakan agar penonton dapat memahami apa yang ia rasakan. Menurutnya, menciptakan *point of view* penonton merupakan hal yang sangat penting untuk membangun identifikasi karakter. Sutradara menggunakan teknik ini untuk membantu menyeimbangkan *main character* dan *point of view* dari film tersebut (hlm. 186)

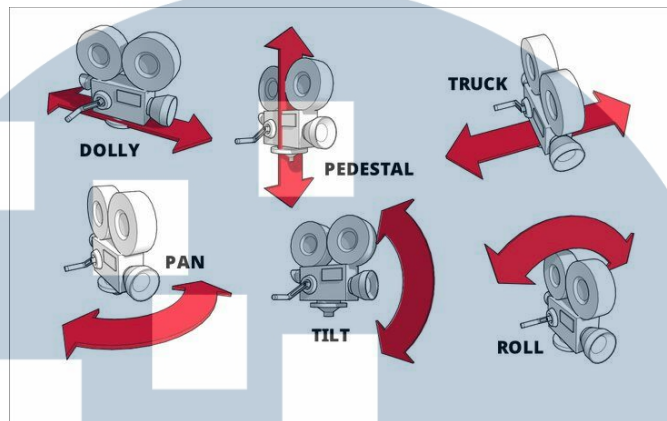
Menurut Bainbridge (2008), *close up* dapat membingkai sebuah karakter untuk lebih menekan makna yang ingin diekspos. Kamera seringkali membingkai perempuan dengan *close up* badan, menunjukkan penekanan fantasi sebagai objek pasif (hlm. 40). Tulisan beliau sejalan dengan milik Wallis dan Pramaggiore (2008) yang menekankan *close up* dapat menghasilkan keintiman yang dapat mengarahkan penonton fokus pada ekspresi wajah atau bagian tubuh tertentu (hlm. 144). Bainbridge mencontohkan dalam film *The Piano* (1993) yang disutradarai oleh Jane Campion menceritakan tentang seorang janda bernama Ada yang harus menikah dengan Alisdair. Pada pernikahan mereka, terlihat Alisdair “mengintip” Ada melalui lensa. *Shot* pada adegan ini merupakan *close up* dan memperlihatkan bahwa Alisdair melihat Ada sama seperti mata seorang fotografer melihat objek (hlm. 157).

2.3.2. *Camera Movement*

Wallis dan Pramaggiore (2008) mengatakan pergerakan kamera dapat difungsikan dengan berbagai cara. Pergerakan kamera juga bisa diambil dengan durasi yang lama, biasanya disebut *long takes*. *Long takes* menciptakan *dramatic tension*,

menekankan kontinuitas ruang dan waktu. *Long takes* biasanya membantu sutradara untuk fokus menaruh pergerakan aktor di dalam *mise en scene*. Pergerakan kamera juga dapat membuat penonton menjadi terlibat dengan apa yang dirasakan oleh karakter di dalam cerita dari segi psikologi dan fisik. Dalam pergerakan juga dikenal dengan sebutan *reframing*, yaitu kamera bergerak mengikuti perpindahan posisi karakter sehingga membentuk komposisi yang berbeda dalam satu *take* (hlm. 146).

Monaco (2000) menjelaskan sejumlah istilah yang merujuk bagaimana cara kamera itu sendiri bergerak dalam film. Kamera dapat berputar sambil tetap diam dalam poros yang sama, atau dapat bergerak keseluruhan secara fisik. Terdapat 3 jenis *shot* dari bagaimana kamera bergerak (hlm. 97). *Camera movement* pertama disebut *pan*, yaitu ketika kamera bergerak secara *horizontal* dalam poros yang sama. Pergerakan yang sama namun secara *vertical* disebut dengan *tilt*, yang biasa bergerak untuk menangkap *citra* karakter dari ujung kaki hingga ujung kepala. Pergerakan kamera juga dapat *still*, ketika kamera diam dalam poros dan tidak bergerak secara *horizontal* maupun *vertical*. Ketika badan kamera bergerak keluar dari poros, *shot* ini disebut *track shot* yang bergerak mengikuti garis *horizontal* sedangkan *crane shot* bergerak mengikuti garis *vertical*. Menurut Rose (2000), Monaco juga menjelaskan bagaimana *long tracking shot* digunakan sebagai *establishing shot*, yaitu untuk memperkenalkan lokasi dan karakter kepada penonton (hlm. 49).



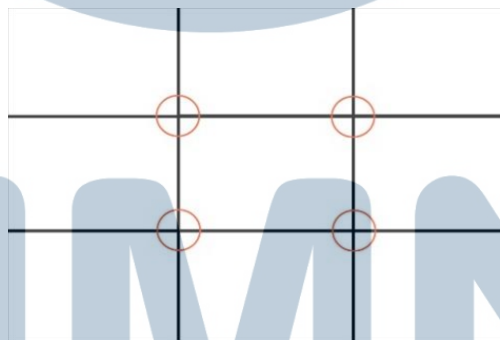
Gambar 2.21. *Camera movement*

(<https://bit.ly/2RxRM4U>, 2014)

Wallis dan Pramaggiore (2008) menjabarkan fungsi dari masing-masing pergerakan kamera. *Pan* digunakan untuk menunjukkan sebuah *landscape*, misalnya menunjukkan sebuah jalan di perkotaan. Namun *pan* juga digunakan untuk menekan sisi dramatis dalam *frame*, misalnya mengikuti seorang karakter untuk menunjukkan aksinya terhadap jalan cerita (hlm. 146). *Tilt* digunakan sebagai simulasi seseorang melihat sebuah objek atau karakter lain dari atas ke bawah atau untuk menunjukkan penekanan terhadap karakter secara vertikal. Sedangkan *tracking shot* biasanya digunakan untuk mengikuti sebuah pergerakan khususnya kedalaman dalam sebuah *frame*, begitu juga dengan *crane shot* yang bergerak secara vertikal. *Track shot* dapat menekankan *narrative development*. *Handheld* dapat menciptakan intimasi antara penonton terhadap karakter dalam cerita. Pergerakan *handheld* seolah-olah kita juga ikut “berlari” bersama dengan karakter, misalnya pada beberapa film horor yang menggunakan *handheld* untuk mendapatkan *atmosphere* yang *real* (hlm. 149).

2.3.3. *Framing* dan *Camera Blocking*

Menurut Bordwell dan Thompson (2008) *framing* merupakan kunci utama dalam sebuah teknik *shot*. *Framing* bisa menyampaikan emosi aktor hanya dengan representasi visual menggunakan komposisi, *camera angle* dan *setting*. Selain itu, mereka berpendapat bahwa *framing* juga memberikan prespektif atau kesimpulan sederhana dari sebuah *shot* (hlm. 191). Rabiger (2013) menjelaskan *Framing* dan *blocking* juga di atur dengan menggunakan *Rule of Thirds*. *Rule of Thirds* adalah jembatan antara karakter utama dengan *mise en scene*. Meletakkan karakter utama dengan *looking room* yang besar menjadi pesan tersendiri di mata penonton. *Rule of thirds* juga digunakan untuk menjelaskan posisi dalam cerita. Selain itu, *rule of thirds* berfungsi sebagai pemberi *clue* dari plot cerita (hlm. 158).



Gambar 2.22. *Rule of Thirds*

(<https://bit.ly/2sDTrL4>, 2018)

Framing menurut Wallis dan Pramaggiore (2008), merupakan peletakan karakter terhadap lingkungan di dalam *frame*. Dikenal dengan dua jenis *framing*; *loose framing* dan *tight framing*. *Loose framing* untuk menunjukkan keadaan seorang karakter terhadap lingkungan terbuka yang biasanya menyampaikan makna kebebasan atau isolasi. Makna dihasilkan berdasarkan tujuan naratif dan elemen-

elemen yang mendukung lainnya. Sedangkan *tight framing* menciptakan ruang yang kecil bagi karakter sehingga menciptakan rasa terkekang atau zona khusus yang tidak bisa dicapai oleh pemain utama ataupun karakter lainnya (hlm. 115).

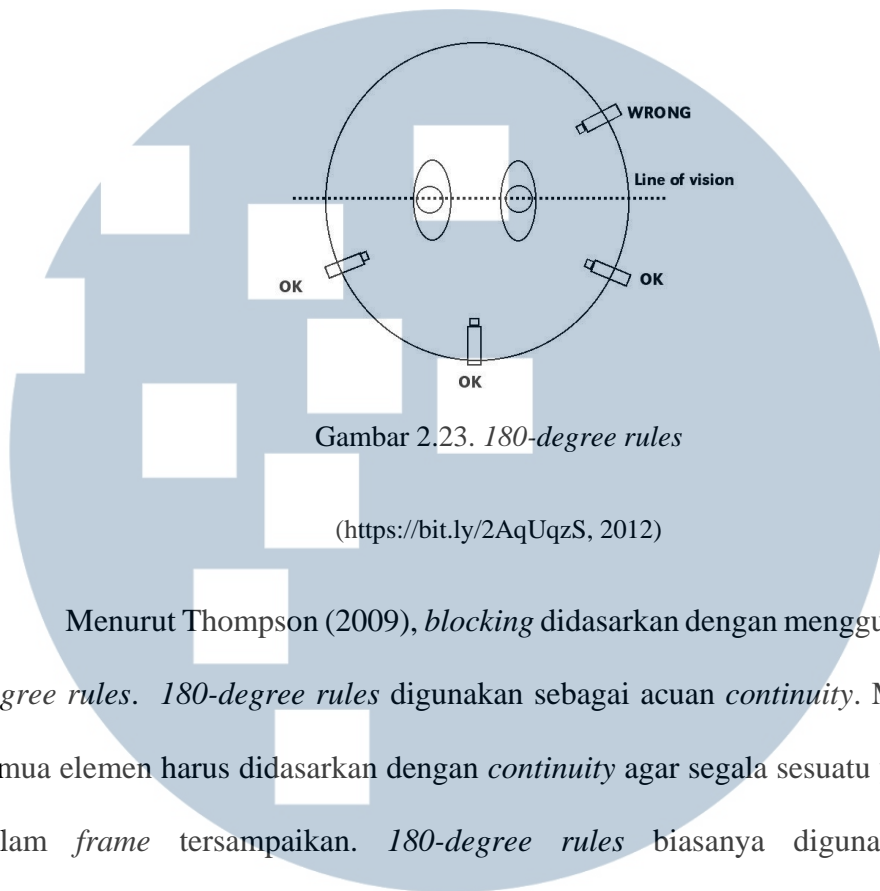
Bordwell dan Thompson (2008) berpendapat bahwa *framing* dapat dilihat dari 4 aspek. Aspek tersebut adalah ukuran *ratio* dari sebuah *frame*, bagaimana *frame* dapat mengenalkan *on screen* dan *off screen space*, melalui *camera distance* dan *camera angle*, serta bagaimana *mise-en-scene* berkesinambungan dengan *frame*. Bagi mereka, *framing* berfungsi untuk menyampaikan makna yang absolut. Sangat mudah untuk mengidentifikasi *low angle* sebagai bentuk penyampaian karakter yang *powerful* dan *framing* dari *high angle* membuat karakter terlihat tidak berdaya. Namun ada beberapa film yang tidak menggunakan *camera distance* sesuai fungsi naratifnya, maka dari itu *framing* dapat menentukan fungsi dari *mise-en-scene* dan teknik lainnya (hlm. 192).

On screen dan *off screen* menurut Rabiger (2013) adalah ada atau tidaknya *mise-en-scene* di dalam *frame* yang dapat mempengaruhi cerita. *On screen* merupakan sebutan untuk *mise-en-scene* yang dibuat di dalam *frame* sehingga penonton dapat mengenalinya melalui visual. Sedangkan *off screen* adalah *mise en scene* yang dibentuk di luar *frame*, biasanya untuk menciptakan suasana atau atmosfer tertentu yang berpengaruh terhadap karakter di dalam *frame*. *Off screen* dibutuhkan untuk menentukan bagaimana penonton menilai karakter, seperti arah pandang dan apa yang membuatnya bertindak demikian. Biasanya, *off screen* dibantu dengan suara sehingga penonton mendapat *narrative development* dari *frame* tersebut (hlm. 156).

Walaupun *camera distance*, *angle* dan *movement* masuk ke dalam penjelasan *framing*, Bordwell dan Thompson menjelaskan teknik-teknik tersebut lebih menjelaskan fungsi naratif dari setiap penggunaannya. *Framing* dapat membuat penonton terisolasi dengan semua detail di dalam *frame* yang berhubungan dengan naratif. Ketika sebuah *shot* memperlihatkan mata karakter pada *frame* bisa disebut sebagai *subjective shot* atau *point of view shot*. *Framing* dapat menyajikan naratif dengan berbagai cara yang berbeda, terdapat repetisi yang disesuaikan dengan karakter dan *setting*. Sehingga, *framing* menjadi sebuah motif yang dapat menyatukan keseluruhan elemen yang akan dihadirkan di dalam *frame* (hlm. 193).

Dalam *framing* dikenal juga dengan posisi *z-axis*. Menurut Rabiger (2013) *z-axis* merupakan dimensi kedalaman *frame* melalui peletakan karakter. Dimensi tersebut menciptakan ilusi dari sebuah kedalaman (*depth*) yang bisa menyampaikan komposisi elemen yang kuat dalam *frame*. *Shot* yang menggunakan *z-axis* biasanya disebut *deep frames*. *Deep frames* biasanya mempertimbangkan ukuran karakter yang dipengaruhi jauh atau dekatnya dengan kamera. Sehingga menimbulkan perspektif, semakin jauh sebuah objek maka *impact* karakter terhadap cerita semakin berkurang. *Deep frames* juga bisa diidentifikasi dengan elemen garis diagonal di dalam *frame* (hlm. 157).

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



Gambar 2.23. 180-degree rules

(<https://bit.ly/2AqUqzS>, 2012)

Menurut Thompson (2009), *blocking* didasarkan dengan menggunakan *180-degree rules*. *180-degree rules* digunakan sebagai acuan *continuity*. Menurutny semua elemen harus didasarkan dengan *continuity* agar segala sesuatu yang ada di dalam *frame* tersampaikan. *180-degree rules* biasanya digunakan untuk membangun dimensi ruang bagi mata penonton agar terlihat nyata. Selain itu, aturan ini digunakan untuk *continuity* dimensi ruang dan waktu cerita (hlm.102). Thompson menjelaskan bahwa pelanggaran *180-degree rules* biasa disebut *jumping the line*. *Jumping the line* bisa disimpulkan ketika kamera melanggar batas/*line* yang sudah ditentukan. Biasanya, departemen kamera juga menggunakan *30-degree rules*. *Rules* ini menjadi batas/standar aman dalam pengambilan karakter yang sedang berdialog (hlm. 103).

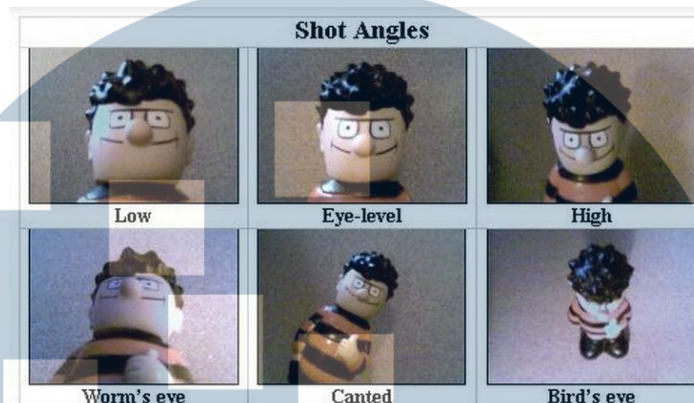
2.3.4. Camera Angle

Rose (2001) mengatakan, dalam menyusun sebuah *shot* juga harus mempertimbangkan dimensi ruang di dalam cerita. *Frame* seharusnya dirancang dengan melihat aspek lebar (*width*), kedalaman (*depth*), interval dan jarak

(*distance*). Penting untuk memahami tentang perspektif ruang di dalam cerita yang dihadirkan dengan sederhana atau rumit. Perspektif digunakan dalam lukisan untuk membuat gambar dua dimensi menjadi terlihat memiliki 3 dimensi. Perspektif juga dapat disampaikan menggunakan warna. Warna dapat digunakan untuk menyampaikan jarak dalam lukisan *landscape*. Menurutnya, ruang harus mempertimbangkan perspektif geometri. Perspektif tergantung pada arah cahaya yang menyorot karakter, dan penonton terletak pada pusat dari geometri ini. Mata penonton menjadi memiliki tingkat yang sama dengan objek di dalam *frame* atau biasa disebut dengan *eye level* (hlm 40).

Rose menyampaikan bahwa lukisan bahkan *frame* dalam film dapat memiliki sudut pandang yang berbeda tergantung pada manipulasi kamera dari perspektif tertentu (hlm 41). Seringkali, *frame* mencoba memanipulasi sudut pandang penonton melalui visualisasi perspektif sutradara yang menggunakan *camera angle*. Misalnya, menggunakan *eye level* yang sangat rendah mungkin mewakili cara seorang anak melihat dunia. Penggambaran ini disampaikan dengan *camera angle* yang disebut *low angle*. Kamera menjadi perwakilan seakan-akan penonton dihadapkan dengan suatu hal yang besar (hlm. 42).

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



Gambar 2.24. *Camera angle*

(<https://sites.google.com/a/tamaki.ac.nz/y12-english-adventurers/film-techniques>, 2012)

Melalui penggunaan perspektif geometri, Rose mengatakan *frame* dapat memposisikan penonton melihat pada tingkat yang sama dengan sutradara; penonton tidak memandang rendah *point of view* terhadap seorang karakter. Dalam arti yang sama penonton berada pada *level* yang sama dengannya (hlm. 45). Jika penonton diposisikan oleh perspektif kamera dari atas atau lebih tinggi maka disebut *high angle*. Sudut ini membuat kesan memandang rendah objek yang ada di depannya. Penonton seakan-akan diberikan kekuatan sama seperti karakter atas sebuah objek. Rose juga menjelaskan pengaruh koneksi penonton dengan karakter melalui jarak. Jarak dapat memperkuat hubungan antar karakter yang dapat dirasakan oleh penonton, contohnya jarak dekat biasanya menggambarkan hubungan keintiman dengan karakter lain dan penonton (hlm. 44).

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A