



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

### **Copyright and reuse:**

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### 2.1. *Director of Photography*

*Director of photography* atau sering disebut sinematografer adalah orang yang bertanggung jawab sebagai penerjemah visual dari sutradara. Seorang *director of photography* adalah kepala dari departemen kamera. Seorang sinematografer bertanggung jawab untuk menciptakan visualisasi dari sebuah naskah (Wheeler, 2005, hlm 32). Masih mengacu pada teori dalam buku *Practical Cinematography*, Wheeler mengatakan bahwa penataan segala elemen yang masuk ke dalam *frame* tidak hanya menjadi tugas sutradara dan penata artistik tetapi juga melibatkan peran sinematografer. Tugas utama dari seorang sinematografer adalah menciptakan *mood visual* keseluruhan film dalam merealisasikan visi sutradara. Sinematografer berperan membentuk sebuah visual yang merupakan hasil pemahaman naskah dengan memadukan aspek teknis dan kreatifitas (hlm. 31-32).

#### 2.2. **Komposisi**

Menurut Mercado (2011), komposisi merupakan aspek penting dalam merancang sebuah visual. Komposisi menjadi alternatif yang secara teknis digunakan sinematografer untuk menciptakan visualisasi yang harmonis dan dramatis, dalam menginterpretasikan poin naratif yang ingin ditegaskan sutradara (hlm. xiv). Mercado juga menambahkan bahwa pengaturan komposisi bertujuan untuk menjaga perhatian penonton supaya terarah langsung pada *point of interest* di dalam *frame*, yang mendukung alur penceritaan (hlm. 1).

Brown (2012), mengatakan bahwa membentuk sebuah komposisi yang baik dapat membuat sebuah informasi tersampaikan secara lebih teratur, maka dari itu posisi sinematografer berperan penting untuk menyampaikan informasi tertentu melalui aspek visual (hlm. 38).

### **2.2.1. *Unbalanced Composition***

Menurut Mercado (2011), penggunaan komposisi *unbalanced* dapat terlihat melalui penciptaan visual yang sengaja dibuat tidak seimbang. Sebuah adegan biasanya hanya terfokus di salah satu wilayah *frame* dan menyisakan ruang kosong sebagai indikasi penggunaan komposisi *unbalanced*. *Unbalanced composition* berdampak langsung pada penempatan dan ukuran sebuah objek di dalam *frame* yang efektif menunjukkan kegelisahan, ketegangan dan situasi yang tidak nyaman (hlm. 8).

Mascelli (1998), Keseimbangan visual yang terganggu dengan penggunaan komposisi *unbalanced* dapat digunakan untuk mempengaruhi persepsi penonton dalam memahami peristiwa yang sedang terjadi di dalam film. Diwujudkan pengambilan gambar dengan pengaturan khusus yang terkadang dengan sengaja dibuat tidak sesuai dengan proporsi (hlm. 207).

### **2.2.2. *Rule of Third***

Menurut Brown (2012), *rule of third* adalah komposisi untuk meletakkan subjek atau objek penting berpanduan pada garis imajiner. *Rule of third* efektif untuk mengarahkan pandangan penonton kepada subjek atau objek yang memberikan

informasi baru (hlm. 51). Sependapat dengan Brown, menurut Mercado (2011), komposisi jenis ini dapat memberikan kesan dinamis dan memungkinkan subjek memiliki *looking room* yang mendukung *continuity* sebuah *shot* (hlm.7).

### 2.3. *Angle*

Bowen dan Thompson (2009), *angle* mengacu pada peletakan posisi kamera untuk memberikan variasi jenis *shot* yang bisa mempengaruhi cara pandang penonton dalam mengidentifikasi subjek. Klasifikasi ketinggian kamera didasarkan pada posisi kamera tersebut terhadap garis mata subjek yaitu setara, lebih rendah atau lebih tinggi (hlm. 33). Menurut Mascelli (1998), pemilihan *angle* yang tepat membuat gambar terlihat lebih menarik dan menghasilkan efek yang lebih dramatis (hlm. 35).

Menurut Mercado (2011) beberapa jenis *angle* yang umum digunakan:

#### 1. *High Angle*

Meletakkan kamera lebih tinggi dari garis mata subjek. *High angle* memberikan kesan kecil, lemah, tertekan dan ketidakberdayaan. Penonton dibuat seakan berada dalam posisi yang mengintimidasi subjek (hlm 9). Brown (2012) juga berpendapat bahwa penggunaan *high angle* dapat memberikan informasi mengenai keberadaan figur yang mendominasi (hlm.29). Menurut Mascelli (1998), fungsi naratif *high angle* secara psikologi dapat mempengaruhi persepsi penonton dalam memandang subjek dan memberikan informasi ruang tempat subjek berada (hlm.38).

## 2. *Eye Level*

Meletakkan kamera sejajar dengan posisi mata subjek. Penonton yang di posisikan setara dengan subjek diajak untuk memandang karakter secara normal karena jenis *angle* ini menciptakan kesan partisipatif kepada penonton (hlm.9).

## 3. *Low Angle*

*Low angle* adalah pengambilan gambar dengan memposisikan kamera lebih rendah dari objek. Posisi kamera seperti menghadap ke arah atas dapat menimbulkan kesan lebih besar, percaya diri, berkuasa. Penggunaan *low angle* bisa menambah kesan dinamis ke dalam *frame* dan bisa digunakan untuk mengkonstruksi visual naratif sebuah adegan (hlm.9).

## 4. *Dutch Angle*

Mercado (2011), *dutch angle* adalah sudut pengambilan gambar yang sengaja dibuat miring (*diagonal*) untuk menciptakan kesan tidak nyaman pada mata penonton. Penerapan *dutch angle* dalam sebuah *shot* digunakan untuk memberikan informasi bahwa sedang terjadi peristiwa yang tidak wajar dan sering kali digunakan sebagai pertanda bahaya dalam sebuah adegan (hlm.66).

Brown (2012), menjelaskan bahwa penerapan *dutch angle* dapat menggambarkan atmosfer kecemasan yang mempengaruhi persepsi penonton dalam memahami kondisi subjek (hlm.39).

## 2.4. *Type of Shot*

Bowen dan Thompson (2009), *shot* adalah gambar yang direkam oleh kamera dalam satu waktu mencakup sebuah adegan (hlm. 1). Menurut Brown (2010), di

dalam sebuah *shot* terdapat informasi yang akan disampaikan kepada penonton. Penentuan jenis *type of shot* juga menjadi salah satu sarana yang dapat digunakan sebagai alternatif untuk menampilkan sebuah informasi di dalam *frame* (hlm. 2).

Beberapa jenis *framing* yang diuraikan oleh Bowen dan Thompson (2009) antara lain:

1. *Close Up*

*Shot* yang menampilkan bagian dari ujung kepala sampai batas leher seseorang untuk memberikan penekanan terhadap aspek tertentu. *Close up* digunakan untuk menampilkan detail ekspresi pada wajah karakter (hlm. 8-9).

2. *Medium Close Up*

Menampilkan karakter dari kepala hingga sebatas dada. *Shot* ini memberikan detail informasi lebih banyak mengenai karakter dibandingkan dengan tipe *close up*. *Framing* yang sebatas dada dapat merekam respon subjek ketika melakukan aktivitas yang terlihat melalui pergerakan di bagian kepala, leher dan bahu. *Shot* ini juga bisa memberikan informasi mengenai keterangan ruang dan elemen artistik yang dikenakan oleh subjek (hlm.17).

3. *Long Shot*

Merekam lingkungan di sekitar karakter, objek atau tempat sebuah adegan terjadi. Memberikan informasi tentang kejadian yang terjadi di lingkungannya. *Shot* jenis ini sering kali disebut dengan *wide shot* (ws) karena mencakup area yang lebih besar. Tipe *long shot* digunakan untuk menunjukkan relasi antara subjek dengan lingkungan yang ada disekitarnya (hlm. 10 -11).

## 2.5. Pergerakan Kamera

Menurut Ferrara (2001), pergerakan kamera dapat membuat cerita terlihat lebih menarik, karena pergerakan kamera yang tepat dapat menjadi alternatif menyampaikan emosi langsung kepada penonton sehingga terkesan lebih dramatis (hlm 3). Ferrara, juga berpendapat bahwa pergerakan kamera bisa digunakan untuk menjaga keberadaan subjek tetap di dalam *frame* berkaitan dengan mobilitas dari aktifitas yang dilakukan di dalam sebuah *scene* (hlm. 9). Berikut ini beberapa jenis pergerakan kamera diantaranya adalah *handheld* dan *floating camera*.

### 1. *Handheld*

Jenis pergerakan kamera yang memanfaatkan tangan sebagai tumpuan. Gambar yang dihasilkan memiliki getaran dan digunakan sebagai visualisasi kondisi emosi yang tidak stabil untuk mendukung konteks cerita. (Bowen dan Thompson, 2009, hlm. 116). Brown (2012), penerapan *handheld* sering kali digunakan untuk menunjang kebutuhan artistik karena bisa mengeksplor berbagai jenis pergerakan (hlm.216).

### 2. *Floating Camera*

Teknik pergerakan kamera yang bertujuan untuk menciptakan kesan mengambang. Penggunaan teknik *floating* memberikan sudut pandang lain seolah penonton ikut terlibat di dalam sebuah aktifitas yang terjadi pada sebuah *scene* (Brown, 2012, hlm. 130). Mercado (2011), *Steadicam shot* memiliki fungsi serupa dengan *floating* yang merekam gambar bergerak tetapi masih tetap stabil untuk memberikan penekanan aspek dramatis dan

meningkatkan ketegangan (hlm. 161). Brown (2012), Secara teknis untuk mendukung aspek naratif pergerakan kamera *floating* dapat diwujudkan dengan mengaplikasikan berbagai macam cara antara lain dengan menerapkan *handheld*, *steadicam* maupun *dolly* yang mengutamakan pergerakan kamera dengan tipe pergerakan yang lebih halus (hlm. 210).

## **2.6. Emosi**

King (2010), “Emosi merupakan luapan perasaan, yang melibatkan timbulnya reaksi secara fisik seperti detak jantung, pengalaman sadar yang melibatkan pikiran dan ekspresi perilaku melibatkan wajah” (hlm.322).

### **2.6.1. Kecemasan**

Freud dalam Feist dan Feist (2006), Kecemasan merupakan peringatan akan sebuah bahaya yang disebabkan faktor eksternal sebagai aspek utama seperti lingkungan. Kecemasan bisa menimbulkan rasa takut karena pada umumnya seseorang akan merasa keamanannya terganggu (hlm. 38).

Masih menurut Freud dalam buku teori kepribadian, kecemasan terbagi menjadi tiga jenis yaitu neurosis, moral dan realistik. Ketiga hal tersebut dibedakan berdasarkan rasa takut akibat adanya figur otoritas, hati nurani dan rasa takut akan ancaman nyata dari luar. Kecemasan lebih mengacu pada situasi yang menjadi sinyal bahaya (hlm. 32).

Menurut Sullivan dalam Feist dan Feist (2006), kecemasan merupakan salah satu faktor pembangun ketegangan. Dalam konteks kepribadian ketegangan



dibagi menjadi dua berdasarkan kebutuhan dan kecemasan. Ketegangan berdasarkan kebutuhan terkait dengan pemenuhan aspek pokok antara lain makan, minum dan bernafas. Hadirnya penyebab eksternal yang mengganggu keamanan seseorang, mendorong terciptanya situasi menegangkan akibat kecemasan (hlm. 260).

## **2.7. Ketegangan**

Situasi ketegangan yang digambarkan Hitchcock dalam Adair (2002), “kecemasan bisa timbul dari situasi yang tidak menentu.” Walaupun efeknya terkadang bersifat subjektif, membangun persepsi ketegangan bisa dilakukan dengan melibatkan peran penonton untuk mengetahui informasi mengenai bahaya pemicu ketegangan (hlm. 52). Mascelli (1998), potongan – potongan gambar yang dijadikan petunjuk memaksa penonton untuk berimajinasi dalam mempersepsikan situasi yang sedang terjadi untuk meningkatkan ketegangan (hlm.60).

Dalam sebuah artikel berjudul *the desire-frustration theory of suspense* yang ditulis oleh Smuts (2008), Hitchcock menerapkan salah satu cara efektif untuk membangun sebuah ketegangan di dalam film yaitu dengan menunjukkan informasi mengenai titik lemah dari karakter. Penonton diberikan lebih banyak informasi mengenai bahaya yang mengintai dibanding subjek, hal tersebut mempengaruhi persepsi ketegangan penonton akan sebuah adegan. Mewujudkan visualisasi ketegangan berlipat ganda yang dapat berpengaruh pada penyampaian konteks dramatis cerita kepada penonton (hlm.281).

Artikel yang ditulis oleh Smuts (2008), menambahkan teori *standard account* Ketegangan dapat tercipta ketika ketidakpastian, takut dan harapan muncul untuk merespon sebuah situasi. Ancaman tersebut menstimulus timbulnya rasa takut, dan harapan ditengah ketidakpastian berkaitan dengan tingkat keberhasilan atau kegagalan yang menjadi penekanan dalam membangun ketegangan (hlm. 281).

## **2.8. Teknis Visualisasi yang Sesuai untuk Memperlihatkan Ketegangan**

Ketegangan merupakan salah satu elemen yang digunakan sebagai alternatif cara penyampaian cerita. Ketegangan merupakan situasi yang bisa disebabkan dengan memperlihatkan hubungan karakter dan bahayanya. Ketegangan dapat mempengaruhi bagaimana respon penonton terhadap film. Situasi ketegangan dapat dibangun dengan menampilkan informasi antara karakter dan bahayanya. Untuk menciptakan kesan ketegangan, setiap adegan yang terdapat dalam film *Lembayung Belakang Hari* dirancang berdasarkan sebuah kondisi yang terjadi di lingkungan, yaitu kerusakan.

Secara garis besar, perwujudan konsep ketegangan secara visual diaplikasikan lewat pengaturan aspek kamera yang meliputi prinsip komposisi *unbalanced*, *angle* kamera seperti *dutch angle*, jenis *framing* dan pergerakan kamera yang difokuskan pada penggunaan teknik pengambilan gambar secara *handheld* dan *floating camera*. Penulis memfokuskan penerapan elemen – elemen visual tersebut untuk mendukung visualisasi ketegangan di dalam film.