



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. Ketidakberdayaan yang dipelajari (*learned helplessness*)

Kondisi ketidakberdayaan yang dipelajari (*learned helplessness*) menurut Abramson (1978) (dalam Prayogo dan Rehulina, 2014) yaitu perasaan kurang mampu mengendalikan lingkungannya yang membimbing pada sikap menyerah atau putus asa dan mengarahkan pada atribusi diri yang kuat bahwa dia tidak memiliki kemampuan.

Menurut peneliti dari Grundtvig Partnership (2010) (seperti yang dikutip oleh Prayogo dan Rehulina, 2014) mengemukakan bahwa definisi ketidakberdayaan yang dipelajari sebagai persepsi atau perasaan tidak mampu untuk merubah arah hidup seseorang sebagai sebuah pembelajaran dari kegagalan sebelumnya. Penyebab dari ketidakberdayaan yang dipelajari dapat dikaitkan secara internal, eksternal atau keduanya, untuk individu atau kelompok sosial. Hal ini dapat mengakibatkan bentuk baru pengucilan yang mencegah perkembangan pribadi yang positif. (hlm. 110)

Menurut peneliti yang bernama Seligman (1972) (seperti yang dikutip oleh C.R. Pryce, 2011) efek *learned helplessness* (LH) adalah peristiwa yang tidak terkendali dan dapat secara signifikan melemahkan mental mereka, sehingga hal itu dapat menghasilkan kepasifan dalam menghadapi sebuah trauma, ketidakmampuan belajar untuk merespon secara efektif, stress, emosional atau depresi pada diri manusia tersebut. (hlm. 248)

Menurut Maier & Seligman (1976) (seperti yang dikutip oleh C.R. Pryce, 2011), menambahkan bahwa jika subjek mengetahui perilakunya tidak dapat mengendalikan peristiwa permusuhan, maka emosi negatif akan muncul dan tidak ada harapan jika peristiwa permusuhan tersebut akan hilang, dan motivasi untuk mengendalikannya pun akan berkurang. Maka dari itu, mengetahui bukti dan penjelasan dari mempelajari ketidakberdayaan seperti komponen emosional, motivasi dan kognitif, penting untuk mengidentifikasi dari ketidakberdayaan pada diri manusia. (hlm. 246)

Menurut Beverly Edmondson (1996), Orang-orang yang mengalami ketidakberdayaan membuat mereka merasa tidak mempunyai harga diri, dan perasaan bahwa mereka tidak mampu melakukan sesuatu contohnya pekerjaan, dimana hal tersebut merasuki banyak aspek kehidupan mereka. Individu-individu tersebut cenderung mengalami tingkat depresi yang lebih tinggi daripada yang lain. (hlm. 303).

Beverly Edmondson (1996) menambahkan, individu dengan gaya atribut ketidakberdayaan yang dipelajari, mengungkapkan bahwa lebih banyak masalah yang terkait tugasnya yaitu, kekhawatiran mengenai kinerja mereka pada tugas itu sendiri. Dengan demikian, baik pengalaman hidup yang penuh stres dan atribusi untuk peristiwa kehidupan negatif meningkatkan frekuensi pikiran yang mengganggu. (hlm. 314)

2.2. Penata kamera (*Director of Photography*)

Menurut Harry C. Box (2003), penata kamera adalah tangan kanan sutradara. Penata kamera adalah sosok yang membantu sutradara untuk merancang konsep pengambilan gambar yang memiliki tanggung jawab untuk membuat adegan sesuai dengan yang digambarkan sutradara, seperti memilih sudut kamera, gerakan kamera, dan penempatan sebuah *lighting* yang paling efektif dalam menceritakan sebuah cerita. Sudah menjadi tanggung jawab seorang penata kamera untuk membuat film menjadi apa yang digambarkan oleh sang sutradara untuk setiap adegan seperti membantu memilih sudut kamera, gerakan kamera, dan penempatan sebuah *lighting* yang paling efektif dalam menceritakan sebuah cerita. (hlm. 2)

Menurut Elkins (2009), penata kamera tidak hanya sekedar mengikuti apa yang diinginkan sutradara dalam sebuah *shot*, tetapi penata kamera juga harus memberikan solusi terbaik dalam pemilihan *shot*, pemilihan lensa, kamera, yang digunakan untuk produksi pada sebuah film pendek atau film panjang kepada sutradara (hlm. 44).

Menurut Blain Brown (2016), penata kamera mempunyai beberapa tanggung jawab, yaitu (hlm. 325-326).

1. Tampilan dari *scene* tersebut, perlu adanya konsultasi dengan Sutradara.
2. Memberikan arahan ke *lightingman* pada sebuah film.
3. Harus ada komunikasi dengan *gaffer* dan *key grip* jika adegan tersebut akan dimulai.

4. Saling kordinasi dengan *production designer*, *wardrobe*, *makeup*, dan setiap orang yang membuat *visual effect*.
5. Menentukan penggunaan lensa seperti lensa *zoom* atau lensa *prime*.
6. Harus peka dengan situasi *shooting* dan berkonsultasi dengan tim *continuity*, seperti masalah *crossing the line*, *screen direction*, dll.
7. Membimbing atau mengarahkan tim dari departemen kamera seperti: *camera operator*, *assistant camera*, listrik, *grips*, *second camera*.
8. Melihat atau mengawasi masalah *continuity* seperti: baju, *props*, *scenery* dll.
9. Menentukan jenis kamera video yang akan digunakan untuk produksi.
10. Menentukan *exposure* dan memberitahukan ke *assistant camera* mengenai *t-stop* yang akan digunakan.
11. Memastikan semua persyaratan teknis dalam kamera benar.

Sedangkan menurut Wheeler (2005), tanggung jawab utama dari penata kamera adalah untuk menciptakan suasana dan nuansa pada gambar. Untuk mencapai itu semua, hal yang dilakukan *penata kamera* adalah merancang sebuah komposisi, *exposure*, dan *lighting*. (hlm. 31-32)

2.3. *Framing*

Menurut Susan Hayward (2006), *framing* merupakan cara penempatan subjek dan objek dalam sebuah bidikan kamera sehingga menghasilkan makna tertentu. Ukuran dan volume dalam bingkai bernilai sangat penting seperti dialog dalam film karena menggambarkan karakter dan situasi dalam *frame* adegan tertentu.

Demikian juga *angle* kamera mampu menciptakan persepsi karakter dari suatu adegan yang akan diterima oleh penonton. (hlm. 162)

Menurut Blain Brown (2016), *framing* adalah tindakan dasar dalam pembuatan film. Sebagai seorang *filmmaker* dituntut untuk mampu mengarahkan pandangan penonton pada setiap *shot type* yang ada difilm. Dalam pemilihan *framing* bukan hanya masalah penyampaian cerita, tetapi juga masalah komposisi, ritme, dan perspektif. (hlm. 4)

Menurut Bruce Mamer (2009), *framing* mengacu pada pemilihan struktur naratif film seperti, pencahayaan, sudut kamera, dan pergerakan kamera. Elemen - elemen lain pada *frame* seperti, warna, bentuk, permainan cahaya antara terang dan gelap, tekstur gambar, dinamika gerakan, semuanya menambah pengaruh pada gambar secara terukur. Tujuan tersebut agar penonton dapat memahami ataupun merasakan suasana hati dari setiap karakter dan peristiwa yang terjadi pada film tersebut. (hlm. 143)

Menurut Bordwell dan Thompson (2008), ada empat aspek yang dapat dilihat dari sebuah *framing*, diantaranya adalah *ratio* dari *frame*, seperti bagaimana *frame* menunjukkan *on screen* dan juga *off screen space*, melalui *camera distance* dan *camera angle*, serta bagaimana *mise-en-scene* dapat mempunyai hubungan dengan sebuah *frame*. Tujuan dari *framing* adalah untuk menunjukkan sebuah makna yang mutlak. Dengan menggunakan *framing*, maka akan sangat mudah untuk mengenali beberapa komposisi ataupun *angle*, contohnya *low angle* untuk menunjukkan karakter yang berkuasa dan *high angle* untuk menunjukkan karakter yang tidak berdaya. (hlm.192).

2.4. *Shot type*

Menurut Thompson & Bowen (2013), *shot type* adalah sebuah bagian kecil dari fotografi, dimana didalamnya terdapat sebuah aksi dari setiap karakter di adegannya, jenis - jenis *shot*, dan pergerakan kamera. Setiap *shot* dapat mendeskripsikan sudut pandang untuk tiap karakter dan peristiwa dalam film dari jarak atau sudut yang unik. (hlm. 8)

2.4.1. *Close up*

Thompson & Bowen (2013) *close up* adalah sebuah *shot* yang menunjukkan detail yang biasanya pada wajah, objek atau tindakan. Dari proses pengambilan gambar tersebut, penonton akan menerima informasi yang lebih rinci dan spesifik. Contohnya pada wajah, menyampaikan emosi yang halus pada bagian mata, mulut dan otot wajah dari aktor tersebut mengenai kondisi kesehatannya. (hlm.19)

Sedangkan menurut menurut Gustavo Mercado (2011), *close up* adalah teknik baru dalam bidang *cinematography* dimana sebelumnya, film bisu lebih sering menggunakan *long shot* atau *wide lens*. Fitur penting dari *close up* adalah memungkinkan penonton melihat nuansa perilaku dan emosi karakter (terutama bagian wajah) yang tidak dapat dilihat dalam gambar yang lebar atau luas. Kedekatan dan keintiman dari teknik *close up* memungkinkan audiens terhubung dengan karakter pada tingkat emosional. (hlm. 35)

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 2.1. *Close up*

(Sumber: *The Filmmaker's Eye: Learning and Breaking the Rules of Cinematic Composition*, Mercado, 2010, Hlm.34)

2.4.2. *Medium close up*

Menurut Thompson & Bowen (2013), *medium close up* disingkat sebagai MCU atau bahasa lainnya adalah *two button* yang dimana pada *frame* tersebut hanya terlihat dua kancing kemeja sampai kepala. Wajah pada karakter tersebut akan terlihat sedikit kuat, seperti pada mata, emosi, gaya rambut dan warna, *make up* dll. *Medium close up* adalah salah satu *shot* yang paling sering digunakan pada sebuah film karena memberikan begitu banyak informasi mengenai karakter ketika berbicara, mendengarkan, atau melakukan tindakan yang melibatkan banyak gerakan tubuh atau kepala. (hlm. 18)

Menurut Gustavo Mercado (2010), pengambilan gambar yang mencakup daerah bahu/dada hingga bagian atas kepala disebut *medium close up*. Seperti *close up*, *medium close up* menampilkan wajah subjek, bahasa tubuh, dan membiarkan audiens melihat perilaku dan emosi dari karakter tersebut. Selain itu, *medium close up* dapat menunjukkan sedikit detail dari aksi latar belakang

sehingga nuansa pada lingkungan dapat mendukung narasi emosional dari karakter tersebut. (hlm. 41)



Gambar 2.2. *Medium close up*

(Sumber: *The Filmmaker's Eye: Learning and Breaking the Rules of Cinematic Composition*, Mercado, 2010, Hlm.40)

2.4.3. *Medium shot*

Menurut Thompson & Bowen (2013), *medium shot* adalah jenis *shot* seperti layaknya mata manusia ketika melihat subjek atau beberapa orang yang dekat dengan kita. Sehingga hasilnya kita hanya melihat sebagian tubuh dari orang tersebut. *Medium shot* biasanya juga bisa disebut sebagai *waist shot*, dikarenakan ketika masuk kedalam *frame* tubuh dari karakter tersebut terpotong sampai ke pinggang dan tepat diatas pergelangan tangan. *Medium shot* bisa digunakan untuk *shooting interior* maupun *exterior*. Selain itu *medium shot* juga digunakan untuk menunjukkan figur manusia yang menonjol pada *frame*, seperti arah pandang dari karakter tersebut, pakaian, warna rambut, dan semua gaya yang terlihat jelas. Tujuan tersebut sebagai bentuk untuk menunjukkan dan memberikan gambaran detail mengenai situasi atau kondisi tersebut (di dalam ruangan atau diluar

ruangan, di apartemen, tempat perbelanjaan, di hutan) dan menunjukkan waktu (siang atau malam). (hlm. 17)

Menurut Dan Ablan (2002), *medium shot* biasanya digunakan untuk dialog antar karakter dan sekaligus untuk menangkap gerakan tubuh pada karakter. Bahasa tubuh sangat penting untuk menyampaikan emosi dan *medium shot* sangat cocok digunakan untuk menangkap emosi dari karakter tersebut. *Medium shot* biasanya juga digunakan untuk *group shot*, seperti percakapan antar karakter. Meskipun pengambilan gambar *medium shot* cocok untuk dialog antar karakter yang mungkin penonton melihat bagian emosi dari beberapa karakter tersebut, *full shot* juga diperlukan sebagai *backup shot* dari *medium shot* untuk menunjukkan bahasa tubuh, kegugupan, dan bahkan antisipasi dari karakter tersebut. (hlm. 93)

Menurut Gustavo Mercado (2010), *medium shot* biasanya menunjukkan satu karakter atau lebih dari pinggang hingga ke atas kepala. *Medium shot* lebih padat dari pada *medium long shot*, tetapi lebih lebar dari *medium close up*. Seperti *medium long shot*, *shot* ini memungkinkan anda menunjukkan bahasa tubuh seorang karakter, tetapi perspektif yang lebih dekat juga memungkinkan penonton melihat beberapa nuansa wajah dan emosi. Kemudian jika karakternya lebih dari satu, maka *medium shot* dapat menyampaikan dinamika hubungan melalui penempatan karakter dalam sebuah komposisi tersebut. (hlm. 47)



Gambar 2.3. *Medium shot*

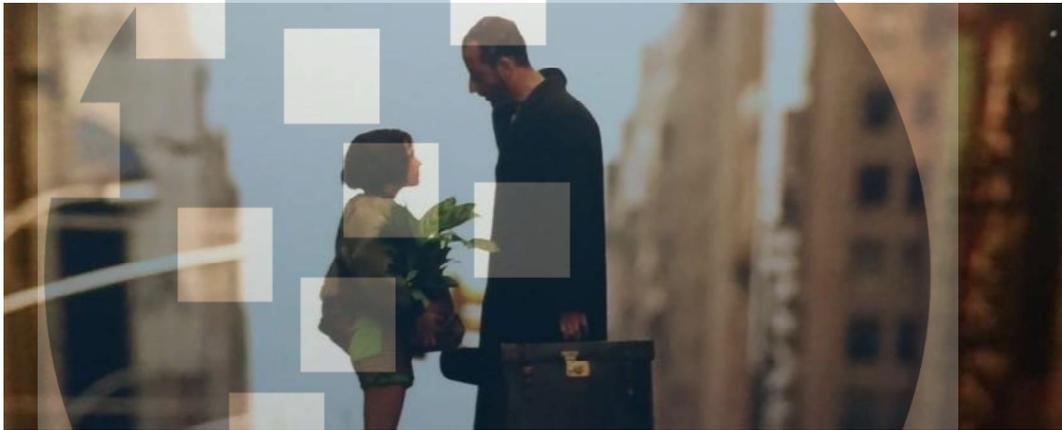
(Sumber: *The Filmmaker's Eye: Learning and Breaking the Rules of Cinematic Composition*, Mercado, 2010, Hlm.46)

Menurut Blain Brown (2016), *medium shot*, seperti *wide shot*, relatif kepada subjek. Tentunya, lebih dekat dari pada *full shot*. *Medium shot* dapat digunakan saat adegan sekumpulan orang sedang duduk pada suatu restoran, atau seseorang membeli soda, diperlihatkan dari pinggang keatas. Dengan menjadi lebih dekat pada suatu adegan yang terjadi, kita dapat melihat ekspresi karakter dan detail pakaian. Dengan penggunaan *medium shot*, kita menjadi lebih terlibat dengan apa yang mereka ucapkan dan lakukan. (hlm. 63)

2.4.4. *Medium long shot*

Menurut Thompson & Bowen (2013), penggunaan *medium shot* akan menampilkan tubuh karakter dari atas kepala sampai bawah lutut. Jika terpotong dibagian atas lutut, biasanya *shot* tersebut disebut sebagai “*cowboy*” karena dalam film – film *Hollywood* terdapat tujuan untuk menunjukkan senjata api disarung yang diikat dipaha karakter seorang *cowboy*. Thompson & Bowen pun juga menambahkan bahwa sosok karakter akan terlihat menonjol seperti, detail

pakaian, jenis kelamin, dan ekspresi wajah. Selain itu juga menunjukkan lebih mengenai siapa karakter tersebut dan dimana dia berada. (hlm. 16)



Gambar 2.4. *Medium long shot*

(Sumber: *The Filmmaker's Eye: Learning and Breaking the Rules of Cinematic Composition*, Mercado, 2010, Hlm.52)

Menurut Gustavo Mercado (2010), *medium long shot* digunakan untuk mengambil gambar dengan *frame* yang lebih lebar dari *medium shot*, dimana tubuh karakter hanya terlihat dari atas kepala sampai ke bagian bawah lutut. *Shot* ini juga dikenal sebagai "*American shot*", yang pertama kali diperkenalkan di awal film barat Amerika. Menurut cerita sejarah film, *shot* tersebut diciptakan untuk memperlihatkan karakter yang memasukkan pistol tersebut ke sarung. *Medium long shot* biasanya digunakan untuk pengambilan gambar berupa *group shot*, *two shots*, dan *emblematic shots*, karena *shot* tersebut menyediakan ruang yang cukup dalam sebuah *frame* untuk memasukkan beberapa karakter atau elemen visual secara bersamaan. Sementara itu, *medium shot* juga menekankan bahasa tubuh karakter dan area sekitarnya, sehingga penggunaan *medium long shot* dapat memungkinkan *penata kamera* untuk menampilkan bahasa tubuh, beberapa ekspresi wajah, dan area sekitarnya secara bersamaan. (hlm. 53)

2.4.5. *Long shot*

Menurut Gustavo Mercado (2010), *long shot* merupakan teknik pengambilan gambar yang menampilkan karakter dan tempat kejadian secara keseluruhan dalam sebuah *frame*.



Gambar 2.5. *Long shot*

(Sumber: *The Filmmaker's Eye: Learning and Breaking the Rules of Cinematic Composition*, Mercado, 2010, Hlm.60)

Long shot biasanya digunakan sebagai *establishing shot* yang ditempatkan di awal adegan untuk memberi informasi kepada penonton mengenai lokasi pengambilan adegan dalam sebuah *frame*. Sementara itu, *long shot* juga biasanya digunakan di akhir adegan untuk menyampaikan suatu perubahan situasi yang dramatis dalam sebuah adegan serta menandai perubahan dalam emosi atau pandangan dari seorang karakter. (hlm. 59)

2.4.6. *Very long shot*

Menurut Thompson & Bowen (2013), *very long shot* atau biasa disingkat menjadi VLS adalah sebuah *shot* yang digunakan untuk *shooting* eksterior atau interior dengan teknik pengambilan gambar yang lebar, seperti set studio atau lokasi bangunan, dan gudang terbuka. Suasana dalam ruangan sangat penting untuk

diambil, karena di dalamnya terdapat banyak unsur-unsur seperti properti, tempat kejadian, waktu, dan informasi mengenai karakter. (hlm. 14)



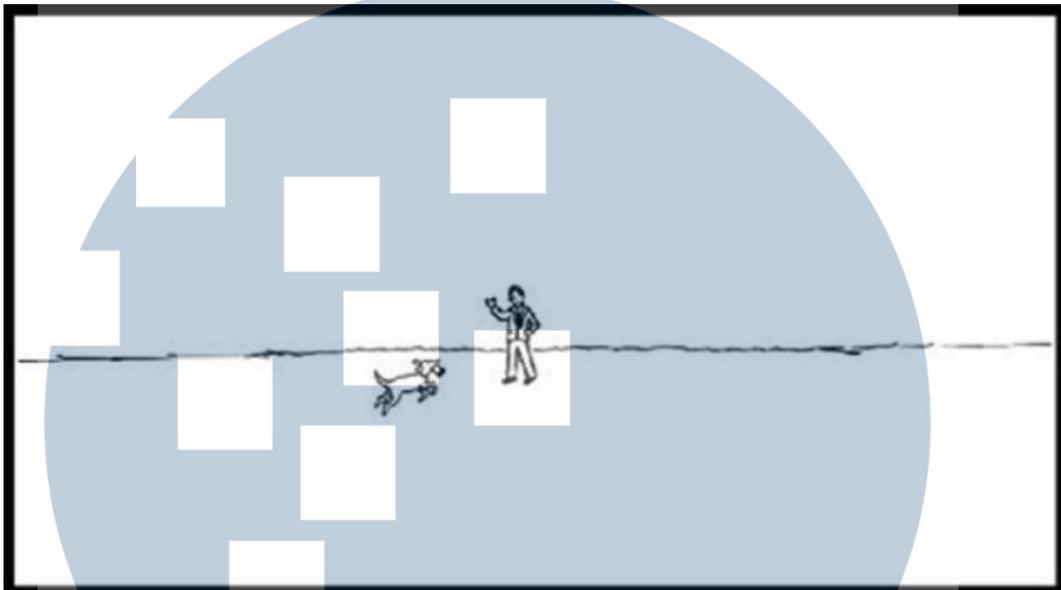
Gambar 2.6. *Very long shot*

(Sumber: *Grammar of the shot*, 2013, Hlm.14)

2.4.7. *Extreme long shot*

Menurut Thompson & Bowen (2013), *extreme long shot* (ELS) digunakan sebagai *establishing shot* pada awal sebuah adegan eksterior yang dapat mencakup gambaran luas suatu lokasi adegan. Selain itu, *extreme long shot* juga menunjukkan keterangan waktu, musim, dan menunjukkan hubungan fisik antara lingkungan yang sangat luas dan subjek yang terlihat kecil pada *frame*. (hlm. 13).

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. *Extreme long shot*
(Sumber: *Grammar of the shot*, 2013, Hlm.13)

Menurut Gustavo Mercado (2010), *extreme long shot* (ELS) memungkinkan untuk membuat komposisi yang menekankan skala lokasi yang luas dan juga mengungkapkan emosi dari karakter yang ada pada *frame* tersebut. Ketika subjek berada dalam sebuah *frame* ELS, maka subjek tersebut akan terlihat kecil yang menandakan bahwa karakter sedang dalam keadaan terpuruk atau sendiri.

Extreme long shot bisanya juga digunakan untuk pengenalan lokasi pertama atau akhir dari sebuah adegan yang berlangsung. Gustavo Mercado juga menambahkan penjelasan mengenai penggunaan dari *shot type* tersebut pada film *Seopyeonje* (1993), bahwa penggunaan *shot type* tersebut ditunjukkan untuk menekankan sisi dramatis sebuah ruang luas yang ada diantara karakter untuk menunjukkan perpisahan yang sangat lama. (hlm. 65-69)

Sedangkan dalam jurnal dari William Francis Nicholson (2010: 205), film *the piano* (1993) karya Jane Campion's menggunakan *extreme long shot* pada

scene di pantai ketika protagonis sedang bermain piano bersama anaknya. Pemandangan dari *type of shot* tersebut menciptakan perasaan dari karakter yang ingin terbebas dari kendala sosialnya dan mungkin kerentanannya di hutan belantara Selandia Baru.

2.5. Komposisi

Menurut Thompson & Bowen (2013), pengaturan elemen visual dan penempatan dalam *frame* adalah bagian besar dari komunikasi visual yang menjadi bagian wajib dari rencana visual untuk mengekspresikan cerita pada film. Penempatan objek membantu membangun estetika film dan dapat menyampaikan makna tertentu kepada penonton, sehingga menjadi kekuatan sebuah komposisi. (hlm. 33-34)

Menurut Joseph V. Mascelli (1998), komposisi adalah pengaturan elemen bergambar untuk membentuk kesatuan yang utuh dan harmonis. *Penata kamera* menyusun atau menempatkan pengambilan gambar dari posisi pemain dan properti. Pengaturan kamera dan pergerakan pemain harus direncanakan untuk menghasilkan reaksi yang baik bagi penonton. Komposisi mencerminkan selera pribadi. Penata kamera yang mempunyai latar belakang *artistic* dapat menciptakan komposisi yang baik secara intuitif. Bahkan penata kamera yang lebih berpikiran secara mekanis dengan kecenderungan *artistic* yang kurang, dapat belajar menerapkan prinsip-prinsip dasar komposisi yang baik dengan mengembangkan pemahaman dari elemen visual dan emosional yang terlibat dalam gambar-gambar dari sebuah cerita. (hlm. 197)

Sementara menurut Ilham Zoebazary (2010), komposisi adalah perangkaian dan penataan berbagai unsur dengan cita rasa seni hingga menjadi tampilan bersinergi yang baik dan menarik. Dalam hal film, komposisi menyangkut pengaturan subjek dalam *frame* atau bingkai gambar. Beberapa contoh dari komposisi sendiri misalkan seperti, *head room*, *looking room*, *walking room* dan lain – lain. (hlm. 61)

2.5.1. *Balance composition*

Menurut Gustavo Mercado (2010) penggunaan *balance composition* dapat diketahui bobot dalam penempatan visual antara objek yang satu dengan objek lainnya dibagi secara rata dalam sebuah frame, seperti pada warna, ukuran, pencahayaan, dan tempat adegan tersebut. Contoh *balance composition* terdapat pada gambar di bawah ini.



Gambar 2.8. *Balance composition*

(Sumber: *The Filmmaker's Eye: Learning and Breaking the Rules of Cinematic Composition*, Mercado, 2010, Hlm.8)

Dari film Zhang Yimou *Hero* (TOP 2004), *balance composition* dalam penempatan *subject* pada *framing* di atas bertujuan untuk menunjukkan duel antara dua lawan yang memiliki kekuatan setara.

2.5.2. *Unbalanced composition*

Menurut Gustavo Mercado (2010), penempatan subjek atau objek yang tidak rata (*unbalanced composition*) akan menimbulkan efek kejanggalan seperti, terjadinya kekacauan, kegelisahan, dan ketegangan. Tetapi perasaan yang dikomunikasikan dengan penggunaan komposisi tidak seimbang atau *unbalanced composition* akan sangat bergantung pada konteks naratif yang digunakan. (hlm.8)



Gambar 2.9. *Unbalanced composition*

(Sumber: *The Filmmaker's Eye: Learning and Breaking the Rules of Cinematic Composition*, Mercado, 2010, Hlm.8)

Menurut Mamer (2009), penggunaan *unbalanced composition* memberikan informasi adanya suatu masalah pada adegan di film tersebut dan memberikan sebuah ekspektasi kepada penonton akan terjadinya sesuatu. (hlm. 148)

Sementara itu, Mascelli (1998) berpendapat bahwa komposisi tidak seimbang dapat digunakan untuk menunjukkan tokoh yang memiliki kekuasaan atau mendominasi lawannya dalam suatu adegan. (hlm. 212 - 213).

2.5.3. *Over the shoulder shot*

Menurut Mercado (2010), komposisi *over the shoulder shot* (OTS) digunakan untuk memperlihatkan dua karakter dalam satu *frame* dan dalam kondisi tersebut salah satu karakter akan saling bertatapan satu sama lainnya untuk berdialog. Selain itu, komposisi tersebut berfungsi untuk memperlihatkan suatu hubungan antara karakter dengan objek yang menjadi perhatian dari karakter tersebut.



Gambar 2.10. *Over the shoulder shot*

(Sumber: *The Filmmaker's Eye: Learning and Breaking the Rules of Cinematic Composition*, Mercado, 2010, Hlm.72)

Penempatan kamera untuk komposisi tersebut berada dibelakang pundak dari masing – masing karakter yang ada di dalam *frame* tersebut. *Framing* atau *shot type* yang digunakan untuk menerapkan komposisi OTS adalah, *medium close up*, *medium shot*, dan *close up*. (hlm. 71).

2.5.4. *Dutch angle*

Menurut Thompson & Bowen (2013), komposisi *dutch angle* mempunyai ciri - ciri garis vertikal yang miring pada sebuah *frame*. Tujuan dari komposisi tersebut

adalah untuk memperlihatkan karakter yang mengalami kegelishan ataupun situasi yang kacau. Contohnya ketika seorang karakter sakit atau dibius ataupun mendapatkan situasi yang tidak terduga yang mengarah pada sesuatu kekacauan, maka dengan memilih komposisi *dutch angle* akan sangat tepat dalam memvisualkan situasi tersebut. (hlm. 82).

2.5.5. *Low angle*

Menurut Gustavo Mercado (2010), *low angle* adalah meletakkan kamera dibawah *eye level*, sehingga hasilnya subjek berada diatas. Tujuan dari *low angle* adalah untuk menunjukkan *power*, kekuasaan, dan kepercayaan diri. (hlm. 9)



Gambar 2.11. *Low angle*

(Sumber: *The Filmmaker's Eye: Learning and Breaking the Rules of Cinematic Composition*, Mercado, 2010, Hlm.9)

2.5.6. *High angle*

Menurut Gustavo Mercado (2010) *high angle* adalah menempatkan posisi kamera berada diatas sebuah objek ataupun subjek, sehingga hasil dari objek atau subjek berada dibawah. Penggunaan *high angle* bertujuan untuk menunjukkan kelemahan atau tidak memiliki kekuatan pada diri karakter. Sehingga penonton pun

mengetahui emosi yang ada pada diri karakter tersebut dengan menggunakan komposisi *high angle*. (hlm. 9)



Gambar 2.12. *High angle*

(Sumber: *The Filmmaker's Eye: Learning and Breaking the Rules of Cinematic Composition*, Mercado, 2010, Hlm.9)

Sedangkan menurut Thompson & Bowen (2013) *shot high angle* pada seorang karakter disuatu film dapat ditafsirkan oleh penonton dengan maksud bahwa orang yang mereka tonton di layar itu kecil, lemah, patuh, terkecilkan, atau pada saat itu tidak memiliki kekuasaan - mungkin juga secara fisik dan secara tematis dalam naratif. Melalui perspektif dan menghimpit karakter di lantai atau di tanah bawah mereka, maka akan membuat frame didalam kamera berisi subjek yang terlihat kecil dan terperangkap. (hlm. 56).

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