

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Director of Photography

Director of photography adalah tangan kanan *director* yang bekerja untuk mengubah suatu tulisan, ide, emosi, subteks, dan semua jenis bentuk komunikasi non-verbal kedalam satu kesatuan visual (Brown, 2016, hlm. 2). *Director of photography* harus membuat keputusan dengan cepat, dalam hal penggunaan *lighting* untuk mengontrol cahaya baik di dalam maupun luar ruangan, *camera movement*, dan *camera angle* untuk keperluan waktu, tempat, dan atmosfer film. Hal tersebut merupakan keputusan dasar untuk membuat penceritaan film agar lebih efektif (Box, 2010, hlm. 1). Tentunya semua itu membutuhkan *research* yang dinilai penting untuk keperluan visual yang spesifik, dalam kata lain ketika sutradara meminta gaya film tertentu (hlm. 7).

Wheeler (2005) juga memiliki pendapat yang sama bahwa, seorang *director of photography* membuat keputusan visual agar penonton dapat mendalami dan memahami makna sebuah cerita (hlm. 4). Di bawah pimpinan *director of photography*, ada departemen pencahayaan (*lighting*) yang disebut sebagai *gaffer*. Mereka bertanggung jawab terhadap cahaya yang sudah direncanakan, sedangkan *director of photography* fokus pada layar kamera. Kehadiran mereka sangat penting karena membantu menciptakan visual yang indah (Box, 2010, hlm. 8).

2.2. *Frame*

Merancang sebuah *frame* merupakan hal paling dasar yang harus dilakukan oleh *director of photography* untuk mengarahkan perhatian atau mata penonton. *Frame* merupakan bentuk perpaduan antara komposisi, ritme, dan perspektif (Brown, 2016, hlm. 4). *Frame* digunakan untuk menentukan apa yang harus dilihat dan tidak dilihat, seperti menggunakan *camera movement* untuk menyampaikan subteks dalam suatu tindakan atau dialog, sehingga penonton mengetahui relasi antar *scene* dan karakter (hlm. 59).

Layaknya seorang pelukis, Mercado (2011) mengatakan bahwa *frame* bagaikan kanvas bagi *director of photography* yang dinamakan *aspect ratio*. Hal tersebut memiliki ukuran dimensi berdasarkan perbandingan panjang dan tinggi *frame*. Thompson dan Bowen juga memiliki pendapat yang sama bahwa, *director of photography* mengatur *frame* melalui layar kamera atau disebut juga sebagai *horizontal rectangle of reality*. Karena pada dasarnya kamera menangkap visual dunia nyata tiga dimensi (3D) dan diubah menjadi dua dimensi (2D). Kedalaman perspektif dunia nyata diubah menjadi ilusi dengan mengatur *frame axes* (hlm. 4).

Frame axes pada dasarnya memiliki dua titik yaitu titik x dan titik y atau yang dikenal dengan panjang dan tinggi. Titik x ditarik dari kiri ke kanan sehingga membentuk sebuah garis horizontal dan titik y ditarik dari bawah ke atas sehingga membentuk garis vertikal. Selain kedua titik tersebut, ada garis z yang membentuk kedalaman sebuah *frame*. Seorang *director of photography* harus peka terhadap

ketiga titik tersebut untuk mengatasi kedataran *frame* dan membentuk sebuah kedalaman (Mercado, 2011, hlm. 6).

Ukuran frame atau dikenal sebagai *aspect ratio* memiliki beberapa macam ukuran. Pertama adalah 1.85:1 yang merupakan standar teater Amerika atau disebut juga “*flat*”, kedua adalah 1.66:1 yang merupakan standar teater Eropa, ketiga adalah 1.78:1 atau 16:9 yang digunakan dalam kamera dan televisi masa kini yang memiliki format *high definition* (HD). Ke-empat adalah 1.33:1, rasio yang digunakan pada kamera dengan format 16mm atau 35mm. Terakhir adalah 2.39:1 atau dikenal dengan *anamorphic* yang paling sering digunakan teater masa kini. Dengan menentukan itu, konsep visual dalam frame bisa dipertahankan (Mercado 2011, hlm. 6).

Menurut Thompson dan Bowen (2009), ketika menonton film tidak semua *frame* memiliki *angle*, jarak, atau perspektif yang sama. Melainkan setiap *frame* dalam satu film dirancang berbeda melalui sebuah *shot*, yang merupakan bagian terkecil dari film (hlm. 8).

2.2.1. Komposisi

Menurut Hall (2015), komposisi adalah teknik mengatur area elemen visual agar penonton fokus kepada bagian tertentu, dimana ada sesuatu yang ingin diceritakan. Elemen tersebut bisa berupa manusia, objek, atau aksi. *Director of photography* juga harus mengetahui bahwa elemen visual akan berubah seiring proses perekaman karena adanya pergerakan karakter atau kamera, sehingga komposisi yang telah diatur akan berubah juga (hlm. 64).

Brown (2016) juga menyampaikan bahwa, komposisi merupakan hal yang paling dasar bagi *director of photography* yang terdapat di dalam *frame*. Semua elemen yang ada di dalam *frame* diatur menjadi satu kesatuan yang harmonis dan membantu penonton mencari apa yang harus dilihat, oleh karena itu terdapat dua jenis komposisi yaitu *balance* dan *unbalance*. Komposisi tersebut dapat diatur dengan beberapa elemen visual seperti bentuk, ukuran, urutan, dominasi, dan lain-lain (hlm. 14). Thompson dan Bowen juga memiliki pendapat yang sama, komposisi merupakan bagaimana *director of photography* mengisi daerah kosong dengan karakter atau objek yang memiliki informasi penting (hlm. 23).

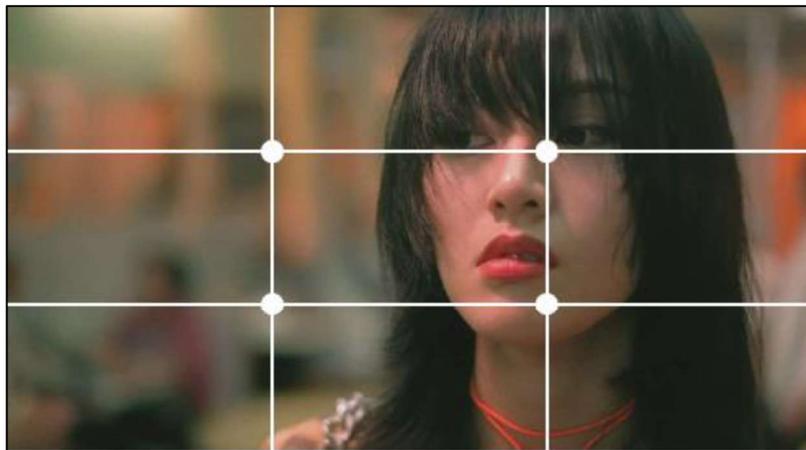
Thompson dan Bowen (2009) juga memiliki pendapat yang sama, mereka menganggap bahwa sebuah komposisi merupakan satu kesatuan yang diatur dan merupakan bagian artistik dalam bentuk seni yang sedang dilakukan. Seperti contohnya figur dalam lukisan atau kata-kata di dalam sebuah kalimat (hlm. 23). Komposisi diatur menggunakan garis acuan yang bernama *rule of thirds*.

2.2.2. Rule of Thirds

Rule of Thirds digunakan untuk menciptakan visual yang harmonis dengan cara membagi *frame* menjadi tiga garis yaitu, kiri, tengah, dan kanan. Garis tersebut juga digunakan untuk menempatkan karakter, terutama pada saat menggunakan *extreme long shot* dan *establishing shot* (Mercado, 2011, hlm. 7). Heiderich (2012), juga memiliki pendapat yang sama bahwa teknik ini membagi *frame* menjadi sembilan kotak (3x3 *grid*). Pada dasarnya menempatkan karakter persis bagian tengah *rule of third*, memberikan efek karakter tersebut menjadi sorotan utama atau

menempatkan karakter persis di tengah *frame* memberikan efek karakter tidak bisa kemana-mana atau tidak ada jalan keluar (hlm. 4).

Menjaga *headroom* menjadi masalah utama dalam memposisikan karakter dalam *frame*. *Director of photography* harus menjaga agar kepala karakter mendekati bagian atas *frame*, tidak kurang dan tidak lebih. Tetapi, tidak masalah jika kepala karakter terpotong oleh bagian atas *frame* ketika memakai *shot close up*. Selanjutnya ada *nose room* atau *looking room*, ketika melihat ke kanan, pastikan karakter ada di posisi kiri *frame*, begitu juga sebaliknya. Hal itu dilakukan untuk menjaga visual yang harmonis dan juga seimbang (*balance*), kecuali jika seorang *director of photography* memiliki konsep tertentu yang membuat *frame* tidak seimbang atau tidak harmonis (Brown, 2016, hlm. 27).



Gambar 2.1. *Rule of Thirds*

(Mercado, 2011, hlm. 7)

2.3. Type of Shot

Shot adalah bagian terkecil dari sebuah film sebelum *scene* dan *sequence*. Ketika menonton sebuah film semua karakter atau objek tidak diambil dari *angle*, jarak, atau perspektif yang sama. Hal tersebut dilakukan untuk mengurangi rasa bosan dan bermain dengan perspektif penonton. Film akan memiliki keunikannya sendiri karena memakai *type of shot* yang berbeda-beda (Thompson & Bowen, 2009, hlm. 8).

2.3.1. Two Shot

Two shot pada umumnya digunakan sebagai *master shot* ketika dua karakter sedang berdialog. Secara komposisi, menggambarkan adanya koneksi antar kedua karakter sehingga penonton bisa menilai bagaimana hubungan mereka (Mercado, 2011, hlm. 89). Karakter bisa saja melihat ke arah kamera, tidak melihat kamera, atau saling bertatapan (Brown, 2016, hlm. 63). Thompson dan Bowen (2009) menjelaskan bahwa, *headroom*, *look room*, dan objek yang ada di dalam *frame* harus seimbang dengan menggunakan *rule of third* (hlm. 44).



Gambar 2.2. *Two Shot*

(www.studiobinder.com, 2019)

2.3.2. *Extreme Close Up*

Framing atau tipe *shot* dengan ukuran yang sangat sempit. *Shot* ini biasa diambil dengan lensa khusus, oleh karena itu biasa juga disebut sebagai *macro shot* (Mercado, 2011, hlm. 29). Salah satu contoh *extreme close up* adalah menangkap emosi wajah seperti mata, hidung, mulut, dan lain-lain. Selain itu, *shot* ini bisa juga dipakai dalam suatu objek seperti mengambil gambar jarum jam, peluru yang jatuh di lantai, dan lain-lain (Heiderich, 2012, hlm. 9).

Heiderich (2012) juga menambahkan bahwa, *shot* ini memiliki fungsi dramatik yaitu memperkuat emosi penonton (hlm. 9). Mercado (2011) juga memiliki pendapat yang sama, bahwa mengisolasi bagian terkecil dari karakter atau objek, justru memiliki peran penting dalam naratif film, memberikan tanda tertentu untuk *scene* berikutnya (hlm. 29). Meskipun terbilang abstrak, *extreme close up* memiliki kesan dramatik jika dirancang dengan tepat (Mascelli, 2005, hlm. 171).



Gambar 2.3. *Extreme Close Up*

(Mercado, 2011, hlm. 30)

2.3.3. *Close Up*

Memiliki ukuran *shot* untuk karakter dari atas kepala sampai pundak (Mascelli, 2005, hlm. 32) atau objek dengan ukuran *shot* hampir memenuhi layar (Bordwell & Thompson, 2013, hlm. 500). Fungsi penting dari penggunaan tipe *shot* ini adalah adegan lebih terasa intim, karena penonton bisa melihat dengan jelas perilaku dan emosi, terutama pada bagian wajah tokoh. Oleh karena itu *shot* ini sangat populer digunakan dalam setiap film. *Shot close up* dibuat dengan teknik *shallow depth of field* yang mengakibatkan karakter terpisah dari *background* untuk mencegah pandangan penonton teralihkan (Mercado, 2011, hlm. 35). Mercado (2011) juga menambahkan bahwa, jika *shot close up* digunakan secara terus-menerus, efek dari *shot* ini akan hilang dan menjadi tidak berarti (hlm. 35).

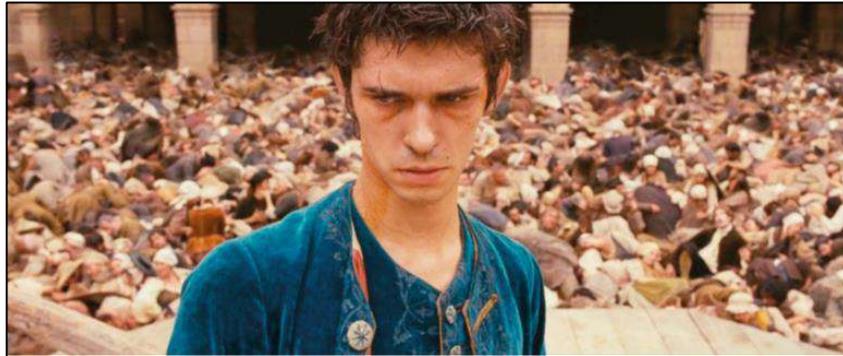


Gambar 2.4. *Close Up*

(Mercado, 2011, hlm. 36)

2.3.4. *Medium Close Up*

Menurut Bordwell dan Thompson (2013), *medium close up* memiliki ukuran *shot* dari dada sampai ujung kepala (hlm. 190). Sama seperti *close up*, *shot* ini juga memiliki fungsi yang sama, yaitu menghadirkan unsur dramatik, simbolik, dan konten lainnya yang berada di *background* karakter. *Shot* ini diambil menggunakan kamera dengan jarak dekat dengan karakter, menggunakan *shallow depth of field*. Karakter terpisah dengan *background* yang terlihat *blur*, akan lebih baik jika ada makna visual yang menghubungkan karakter dengan *background* (Mercado, 2011, hlm. 41). Emosi, mimik wajah, warna rambut, *make-up*, dan lain-lain akan terlihat dengan jelas begitu juga informasi yang disampaikan, karena pada tipe *shot* ini karakter tidak banyak bergerak (Thompson & Bowen, 2009, hlm 17).



Gambar 2.5. *Medium Close Up*

(Mercado, 2011, hlm. 42)

2.3.5. *Medium Shot*

Medium shot atau dikenal juga sebagai *waist shot*, memiliki ukuran *shot* dari pinggang hingga ujung kepala. Pada tipe *shot* ini, seorang *director of photography* harus benar-benar memikirkan pergerakan karakter karena terlihat jelas. Informasi yang ingin disampaikan juga semakin banyak seperti keterangan waktu atau tempat (Mercado, 2011, hlm. 47). Figur manusia lebih menonjol di dalam *frame*, penonton akan tahu kemana karakter akan melihat atau berjalan, warna rambut, dan *style* yang karakter gunakan. Oleh karena itu pastikan karakter tidak menabrak atau menyentuh pinggir *frame* atau dikenal dengan istilah *break frame* (Thompson & Bowen, 2009, hlm. 17).



Gambar 2.6. *Medium Shot*

(Mercado, 2011, hlm. 48)

2.3.6. *Medium Long Shot*

Menurut Thompson dan Bowen (2009), tipe *shot* ini memiliki ukuran dari lutut hingga ujung kepala (hlm. 16). *Shot* ini juga dikenal dengan nama *American Shot*, karena pertama kali diperkenalkan oleh Amerika dalam film *cowboy* untuk menunjukkan karakter dan tempat penyimpanan pistol (Mercado, 2011, hlm. 53). Menurut Mercado (2011), seperti *long shot* dan *medium shot*, *shot* ini pada umumnya dikombinasikan dengan *shot* sempit seperti *close up*. Dengan demikian, *dynamic relation* antar karakter akan terlihat jelas. *Medium long shot* memiliki ukuran lebih luas di dalam *frame* untuk beberapa karakter, oleh karena itu biasa digunakan untuk *group shots* dan *two shots* (hlm. 53).



Gambar 2.7. *Medium Long Shot*

(Mercado, 2011, hlm. 52)

2.3.7. *Long Shot*

Long shot disebut juga sebagai *full body shot* karena ukuran *frame* karakter yang diambil adalah dari ujung kaki hingga ujung kepala. *Shot* ini berfungsi sebagai *establishing* dalam kata lain memberi tahu penonton kapan dan dimana karakter berada. Karena ukuran *field of view* yang sangat luas, *shot* ini ideal untuk *emblematic shot*. Secara singkat *emblematic shot* merupakan *shot* yang sangat kompleks, karena visual elemen dalam *frame* yang rumit mulai dari *blocking* hingga penempatan set. *Long shot* pada umumnya memiliki durasi lama dan tidak bisa digunakan sebagai media penyampaian emosi karakter. Oleh karena itu *shot* ini dikombinasikan dengan *shot* lain seperti *medium close up* dan *close up* (Mercado, 2011, hlm. 59).



Gambar 2.8. *Long Shot*

(Mercado, 2011, hlm. 60)

2.3.8. *Extreme Long Shot*

Shot ini berguna untuk menegaskan suatu tempat kejadian kepada penonton. Terkadang *shot* ini tidak memerlukan karakter di dalam *frame*, melainkan hanya tempat kejadian saja yang dinamakan *establishing shot*. *Shot* ini berfungsi untuk menunjukkan hubungan spasial dan interaksi antar grup, seperti contohnya pada *scene* bertengkar atau berkelahi. *Rule of thirds* digunakan untuk bermain dengan komposisi (*balance* atau *unbalance*) dan mengatur perspektif. Penonton membutuhkan waktu yang lama untuk mencerna isi *shot* ini ketimbang *shot* dengan *field of view* yang lebih sempit (Mercado, 2011, hlm. 65).



Gambar 2.9. *Extreme Long Shot*

(Mercado, 2011, hlm. 64)

2.3.9. *Low Angle*

Teknik pengambilan visual *low angle* digunakan agar cerita lebih dramatis. Kamera berada di bawah karakter dan mengarah ke atas. Efek yang ditimbulkan adalah karakter terlihat kuat, dominan, dan berkuasa (Mamer, 2009, hlm. 9). Tidak semua film menggunakan *low angle* untuk menyampaikan pesan naratif kepada penonton, kembali lagi tergantung dari konsep yang digunakan oleh *director of photography* (Bordwell & Thompson, 2013, hlm. 2012).



Gambar 2.10. *Low Angle*

(Mercado, 2011, hlm. 9)

2.3.10. High Angle

Teknik pengambilan visual *high angle* diambil dengan cara menempatkan posisi kamera di atas kepala karakter dan mengarah ke bawah. Efek yang ditimbulkan adalah karakter lebih teintimidasi, tertekan, dan terlihat kecil, karena penonton merasa memiliki kedudukan yang lebih tinggi (Mamer, 2009, hlm. 8). Selain itu, teknik ini juga bisa memberi tahu penonton tata letak lokasi yang berada di dalam film seperti jalanan atau gedung (Brown, 2016, hlm. 42).



Gambar 2.11. *High Angle*

(Mercado, 2011, hlm. 9)

2.3.11. Eye Level

Teknik pengambilan visual *eye level* dikenal juga dengan nama *lens height* atau *vertical camera angle*. Berbeda dengan *low angle* dan *high angle*, kamera harus sejajar dengan kepala karakter secara vertikal. Secara psikologis karakter lebih terlihat seimbang dan bersifat netral (Thompson & Bowen, 2009, hlm. 40). Brown (2016) juga memiliki pendapat yang sama, dia berkata bahwa teknik *eye level* merupakan teknik dasar *point of view* yang dipakai dalam dialog. Tetapi cukup

banyak *director of photography* yang menghindari pemakaian teknik ini karena terlihat bosan (hlm. 42).



Gambar 2.12. *Eye Level*

(www.nofilmschool.com, 2019)

2.4. *Camera Movement*

Seorang *director of photography* harus mengetahui apa motivasi untuk menggerakkan kamera. Kamera bergerak untuk memberikan efek dinamis pada film dan penonton diajak untuk merasakan emosi karakter. Selanjutnya, penonton akan menghubungkan emosi film dengan kehidupan dunia nyata yang dihadapinya (Wheeler, 2005, hlm. 171).

Menurut Orfano (2010), pergerakan kamera lebih dari sekedar sudut pandang penonton atau perpektif dari suatu tindakan. Pergerakan kamera bisa dijadikan medium untuk mengungkapkan emosi karakter dari sudut pandang orang ketiga. Bergerak menandakan adanya relasi terhadap sesuatu seperti emosi karakter. Sebelum merencanakan pergerakan kamera, ada baiknya untuk mempertimbangkan dua hal, yaitu perspektif secara naratif dan emosi karakter serta relasi antar karakter

dengan ligkungannya. Beberapa pergerakan kamera menggambarkan kebebasan, pengabaian, ketakutan, ketegangan, dan lain-lain.

Karakter mulai bergerak, kamera juga ikut bergerak. Gerakan kamera harus stabil dan memperlihatkan serta memimpin aksi karakter dengan baik, yang berarti komposisi seperti *headroom* dan *looking room* harus dipertahankan walau kamera bergerak secara horizontal atau vertikal (Thompson & Bowen, 2009, hlm. 210). Pergerakan kamera yang terlihat natural atau nyata adalah setara dengan pergerakan manusia yang terjadi karena stimulus atau motivasi. Pergerakan kamera dibagi menjadi tiga macam yang terdiri dari pergerakan kamera aktif dan pasif (Rabiger, 2007, hlm. 46):

1. *Subjected motivated*, kamera mengikuti karakter yang bergerak atau komposisi turut berubah untuk menjaga karakter tetap di dalam *frame*.
2. *Search motivated*, pergerakan kamera aktif yang menimbulkan pertanyaan atau ekspektasi. Digunakan untuk menunjukkan adanya relasi terhadap suatu peristiwa. Kamera bergerak untuk mencari,antisipasi, berhipotesis, menginterogasi, dan mendahului suatu aksi.
3. *Refreshment motivated*, kamera menyerupai kecenderungan manusia untuk melihat lingkungan sekitar. Ketika manusia kehabisan akal atau dorongan untuk bertindak.

Dia juga menambahkan bahwa pergerakan kamera juga dibagi menjadi tiga tahap, yaitu:

1. *Initial composition*, merupakan fase awal sebelum kamera bergerak, pada fase ini *director of photography* harus menentukan komposisi sebelum pergerakan kamera dimulai.
2. *Movement*, kamera mulai bergerak dan *director of photography* harus memperhatikan arah dan kecepatan atau tempo kamera terhadap karakter.
3. *Static hold*, kamera berhenti setelah bergerak dan membuat kesimpulan akhir.

Andersson (2015) juga memiliki pendapat yang sama, bahwa ada tiga alasan mengapa *director of photography* harus menggerakkan kamera. Pertama, menunjukkan perspektif karakter dalam film, apa yang dia lihat dan rasakan. Dalam kata lain, menunjukkan keadaan internal karakter. Kedua, menambahkan emosi. Kecepatan pergerakan kamera berfungsi sebagai isyarat apa yang harus penonton rasakan. Ketiga, memberikan penekanan seperti tahap *movement* untuk mengarahkan penonton kemana harus melihat dan tidak melihat (hlm. 138).

2.4.1. *Handheld*

Kamera bertumpu pada pundak operator kamera atau *director of photography*, bahkan hanya dipegang menggunakan tangan. Secara visual terlihat natural seperti pergerakan manusia (Mercado, 2011, hlm. 86). Pergerakan kamera ini juga digunakan ketika *dolly* tidak efektif untuk digunakan dalam situasi tertentu, seperti ruangan yang sempit (Brown, 2016, hlm. 309). Visual yang dihasilkan tampak *shaky*, tergesa-gesa, dan energik. Oleh karena itu, suatu *shot* bisa terlihat berbeda dengan yang lain. Perlu diingat bahwa pergerakan kamera ini sangat bersifat

subjektif dan personal. Secara teknis kontrol fokus kamera lebih sulit, walaupun sudah dibantu oleh *focus puller* (Thompson & Bowen, 2009, hlm. 116).

Rea dan Irving (2010) juga memiliki pendapat yang sama bahwa, *handheld* membuat film menjadi lebih dinamis karena bersifat natural, terutama ketika digunakan menjadi sudut pandang karakter, sehingga menimbulkan ketegangan serta emosi. Tetapi, terlalu banyak pergerakan *handheld* menyebabkan penonton bingung, tidak fokus terhadap kejadian yang sedang berlangsung. Pada umumnya teknik ini digunakan dalam film *documentary* karena terkesan seperti *cinema verite*. Penggunaan lensa *wide-angle* merupakan hal yang paling tepat karena gambar terlihat lebih stabil (hlm. 175).

Cinema verite memiliki arti lain, yaitu *film truth* dibuat pertama kali oleh Jean Rouch dalam film *Chronicle of Summer* (1960), karakteristik film yang dihasilkan seperti sebuah film dokumenter karena menggunakan teknik *handheld*. Visual yang dihasilkan tidak stabil dan kamera selalu bergerak yang disebut juga sebagai *mobile framing*. Hal tersebut selalu dikaitkan dengan *documentary realism*, gambar yang dihasilkan terlihat natural seakan-akan tidak diarahkan. Kamera terlibat dalam sebuah aksi dan selalu merespon perubahan secara dinamis (Stadler & McWilliam, 2009, hlm. 200).

Amerika mengenal *cinema verite* sebagai *direct cinema*. Merupakan eksperimen radikal untuk pembuatan film yang dilakukan di Amerika Serikat, Kanada, dan Prancis pada awal tahun 1960-an. Robert Drew, Ricky Leacock, dan Don Pennebaker bekerja keras untuk menciptakan kamera dan *tape recorder* yang

lebih ringan, sehingga membawa perubahan serta mengubah struktur dan pendekatan dalam pembuatan film dokumenter (Rosenthal & Eckhardt, 2015, hlm. 279).

2.4.2. Tracking

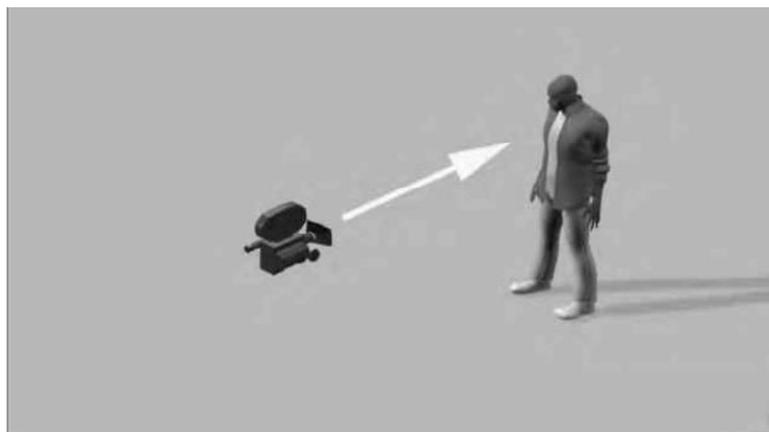
Pergerakan kamera ini dikenal dengan istilah lain yaitu *track in* atau *track out*. *Track in* adalah kamera bergerak ke depan, digunakan untuk membuat adegan lebih tegang dan dramatis karena dianggap karakter membuat keputusan penting atau menemukan sesuatu yang berarti. *Track out* adalah kamera bergerak ke belakang, digunakan untuk menggambarkan karakter yang kehilangan kepercayaan diri, kekuatan, atau mempertegas kesendirian. Teknik ini menggunakan alat khusus seperti rel, *slider*, atau *dolly* (Mercado, 2011, hlm. 143).

Tracking juga digunakan untuk memfokuskan perhatian penonton kepada suatu hal yang lebih detail dan menunjukkan adanya relasi dengan karakter, daripada harus *cut* mengganti *shot*. Proses *shooting* menjadi lebih efektif dan secara naratif, pesan lebih cepat tersampaikan kepada penonton. Karakteristik dari pergerakan kamera ini adalah memiliki *sense of motion* (pergerakan yang masuk akal), karena karakter dan *background* sebelum dan sesudah pergerakan akan terlihat berbeda. Tetapi perlu diingat bahwa kamera harus bergerak lebih dahulu sebelum karakter, *director of photography* harus memperhatikan *frame* agar *headroom* dan *nose room* harus tetap terjaga (Brown, 2016, hlm. 305).

2.4.2.1. *Focus In*

Pergerakan kamera ini disebut juga sebagai *track in* dan menimbulkan *dramatic shift*. Kamera bergerak maju ke arah karakter dengan maksud menunjukkan adanya perubahan atau karakter menyadari sesuatu yang dianggap sebagai fakta. Memang terlihat mudah, tetapi dalam penerapannya masih banyak yang salah.

Pergerakan ini seharusnya tidak disadari oleh penonton, sebaliknya dengan adanya pergerakan ini yang harus dirasakan adalah emosi karakter. Kamera bergerak setelah *shot* statis atau adegan aksi seperti kejar-kejaran untuk menyamakan reaksi karakter. Secara teknis, penempatan kamera berada sejajar dengan kepala aktor. Dengan menggunakan teknik ini seorang *director of photography* harus mempertimbangkan penggunaan lensa, semakin besar *focal length* yang digunakan, semakin jauh kamera harus bergerak maju (Kenworthy, 2009, hlm. 80).

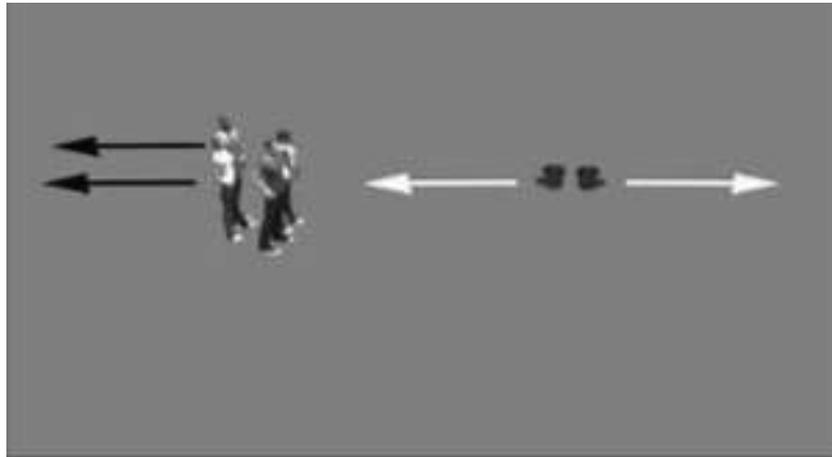


Gambar 2.13. *Focus In*

(Kenworthy, 2009, hlm. 80)

2.4.2.2. *Reversed Push*

Menurut Kenworthy (2013), secara teknis kamera bergerak maju menuju dua arah yang berbeda. Pergerakan kamera ini digunakan untuk memperjelas adanya peristiwa yang akan terjadi. Sangat berguna ketika ingin memperlihatkan adegan bertarung, mengejar, atau sesuatu yang sedang berlangsung. *Director of photography* juga perlu memperhatikan layar agar karakter tetap di dalam *frame* (hlm. 58).



Gambar 2.14. *Reversed Push*

(Kenworthy, 2013, hlm. 58)

2.4.3. *Pan and Tilt*

Pan adalah pergerakan kamera yang berada di atas *tripod* secara horizontal dari kiri ke kanan atau sebaliknya. Berbeda dengan *pan*, *tilt* bergerak vertikal dari atas ke bawah atau sebaliknya. Pergerakan kamera ini digunakan untuk perpindahan karakter atau memperlihatkan sesuatu. *Director of photography* atau kamera

operator harus bisa mempertahankan komposisi, *timing*, dan pergerakan yang halus (Andersson, 2015, hlm. 140).

Menurut Rea dan Irving (2010), selain serba guna, pergerakan kamera ini paling mudah untuk dilakukan. Ketika diterapkan, tidak menimbulkan perubahan dramatis atau *dramatic shift* seperti *handheld* atau *tracking*. Pergerakan ini digunakan untuk mengikuti aksi, menghubungkan atau menyiratkan koneksi antar beberapa karakter, menghubungkan dua *point of interest* yang merupakan titik fokus utama dalam sebuah *shot*, memperlihatkan adanya ruang yang lebih besar, sehingga harus dilakukan dengan lambat dan hati-hati. Hal tersebut dilakukan untuk mencegah *strobing* dan pergerakan kamera yang tidak rata (hlm. 175).

Kedua gerakan tersebut bisa dikombinasikan, sehingga penonton merasa berada di dalam film seperti mewakili karakter. Padahal gerakan kamera ini tidak natural karena manusia melihat sekitar tidak sehalus gerakan *pan* atau *tilt*. Oleh karena, *director of photography* harus memiliki motivasi untuk menggerakkan kamera. Seperti contohnya balon yang dilepas ke udara lalu kamera *tilt* ke atas mengikuti balon tersebut terbang (Thompson & Bowen, 2009, hlm 117-118).

2.4.4. Steadicam

Berbeda dengan *handheld*, kamera bergerak dengan lembut melewati setiap rintangan seperti menuruni tangga dan melewati jalan yang tidak rata. Alat ini sangat revolusioner dan lebih efektif ketimbang memakai *dolly*. *Steadicam* menggunakan *articulating arm* untuk meredam getaran yang dikaitkan ke rompi camera operator atau *director of photography*. Mengatur *focus* sangat mudah karena

ada teknologi *wireless focus* yang bisa dikendalikan dari jarak jauh (Thompson & Bowen, 2009, hlm. 128)

2.5. Lensa

Setiap lensa mampu memanipulasi visual dan memiliki karakteristiknya masing-masing. Lensa juga sebagai jembatan kamera untuk menangkap visual, untuk itu perlu menentukan berapa ukuran *focal length* yang cocok untuk membuat film (Brown, 2016, hlm. 6). Menurut Bordwell dan Thompson, *focal length* adalah jarak tengah lensa terhadap titik fokus lensa dan setiap ukuran *focal length* mampu mengubah ukuran dan proporsi suatu karakter atau objek (hlm. 169).

Andersson (2015) mengklasifikasikan lensa menjadi tiga macam yaitu *extreme wide angle lens* yang memiliki jarak *focal length* 8mm sampai 16mm, *wide angle lens* yang memiliki jarak *focal length* 16mm sampai 35mm, *normal lens* memiliki jarak *focal length* 35mm sampai 80mm, *telephoto lens* memiliki jarak *focal length* 80mm sampai 200mm, dan *super telephoto lens* yang memiliki jarak *focal length* 200mm sampai 800mm (hlm. 14).

Mercado (2011) menjelaskan bahwa lensa yang mendekati penglihatan manusia adalah *normal lens*, karena secara perspektif dan *field of view* terlihat lebih natural, seperti melihat dengan kedua mata manusia (hlm. 67). *Field of view* merupakan jarak pandang, seberapa luas ruangan atau tempat yang bisa ditangkap sepanjang titik x dan y dalam *frame*. Seperti contohnya *wide angle lenses* memiliki jarak pandang yang sangat luas dan memperdalam sumbu z. Oleh karena itu, pergerakan karakter akan terlihat cepat atau lambat daripada biasanya. Jika *focal*

length terlalu pendek, akan menyebabkan distorsi pada setiap sudut frame yang disebut *barreling effect*. Lensa tersebut biasa digunakan untuk menangkap pemandangan dan tidak biasa jika digunakan untuk merekam karakter (hlm. 12).

Bordwell dan Thompson (2012) juga memiliki pendapat yang sama bahwa lensa dibagi menjadi tiga macam sesuai dengan karakteristiknya, yaitu *the short-focal length (wide angle lens)* memiliki ukuran *focal length* yang mampu mengambil gambar lebih luas. Tetapi gambar akan memiliki distorsi atau gambar akan terlihat seakan-akan cembung keluar. Kedalaman atau *depth* menjadi lebih dalam, karakter yang berada di depan kamera terlihat lebih besar dan yang jauh dari kamera akan terlihat sangat kecil. *Middle focal length (medium lens)*, lensa ini tidak memiliki distorsi. Adanya jarak antara foreground, middleground, dan background sehingga ketiga hal tersebut terpisah dengan sempurna, tidak terlalu jauh dan tidak terlalu dekat. *The long-focal length*, kedalaman berkurang karena *foreground*, *middleground*, dan *background* seakan-akan menyatu, sehingga gambar menjadi lebih sempit (hlm. 169).

2.6. Emosi

Berikut merupakan pengertian dan penjelasan mengenai emosi:

2.6.1. Pengertian Emosi

Menurut Cherry (2019), emosi merupakan perasaan yang kompleks, sehingga mempengaruhi tingkah laku dan psikologis manusia. Hal tersebut memotivasi manusia untuk merespon rangsangan dengan cepat di lingkungan demi meningkatkan peluang keberhasilan dan kelangsungan hidup. Kata emosi berasal

dari bahasa latin, yaitu *emovere*, yang berarti bergerak menjauh. Artinya adalah kecenderungan bertindak merupakan hal mutlak dalam emosi.

Menurut Goleman yang dikutip oleh Heryanto (2009), emosi merujuk pada suatu perasaan dan pikiran yang khas. Pada dasarnya hal itu merupakan suatu keadaan biologis, psikologis, dan serangkaian kecenderungan untuk bertindak. Memberikan dorongan kepada individu untuk memberikan respon atau bertindak laku terhadap stimulus yang ada.

Dia juga menambahkan bahwa ada beberapa macam emosi, yaitu:

- a) Marah: beringas, mengamuk, benci, jengkel, kesal hati.
- b) Kesedihan: pedih, sedih, muram, suram, melankolis, mengasihi diri, putus asa.
- c) Rasa takut: cemas, gugup, khawatir, was-was, perasaan takut sekali, waspada, tidak tenang, ngeri.
- d) Kenikmatan: bahagia, gembira, riang, puas, senang, terhibur, bangga.
- e) Cinta: penerimaan, persahabatan, kepercayaan, kebaikan hati, rasa dekat, bakti, hormat, dan kemesraan.
- f) Terkejut: terkesiap.
- g) Jengkel: hina, jijik, muak, mual, dan tidak suka.
- h) Malu: malu hati, kesal.

2.6.2. Romantis

Romantis terbentuk dari perasaan saling mencintai antara dua manusia perempuan dan laki-laki. Rasa tersebut merupakan kebutuhan dasar manusia. Buktinya adalah manusia selalu mengatakan kata cinta kepada teman, pacar, dan keluarga. Jika

manusia sudah sangat mencintai seseorang, mereka akan buta dan mulai berimajinasi terhadap apa yang dicintainya. Sehingga dia rela berkorban dan melakukan perbuatan apapun, walaupun perbuatan tersebut dinilai baik atau buruk (Chapman, 2014, hlm. 27).

Manusia berharap saling memahami satu sama lain dan saling menyempurnakan. Tetapi terkadang manusia menjadi egois dan memaksa, sehingga muncul perbedaan pendapat karena adanya rasa tidak setuju atau tidak satu pikiran. Akibat yang ditimbulkan adalah manusia menjadi sakit hati, frustrasi, dan marah (Stone, Patton & Heen, 2010, hlm. 25-26).