



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

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, 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. Animasi**

Animasi menurut Rall (2014) merupakan sebuah seni yang mempesona. Animasi menjadi suatu media yang berbeda dengan media lainnya yang sudah ada sebelumnya. Pernyataan ini menegaskan bahwa media animasi memberikan kendali penuh dalam berkarya kepada *filmmaker* pada setiap *frame* yang ditampilkan. Hal tersebut dapat memiliki arti bahwa seorang *filmmaker* dapat menciptakan suatu karya yang tidak dapat direalisasikan di dunia nyata dan menghibur para penikmatnya (Rall, 2014, hlm.4).

Animasi merupakan media yang paling dinamis yang berbentuk ekspresif yang menjadikan hal tersebut sebuah ranah berkarya bagi orang-orang yang kreatif dalam bidang hiburan. Animasi masuk ke dalam bentuk media seni yang tercipta dari beberapa media seni yang sudah ada terdahulu. Hal ini yang menjadikan animasi mengandung banyak unsur sosial dan ilmu-ilmu lain yang mendukung dan menjadikan animasi memiliki bahasa yang khas. Bahasa yang khas ini membuat animasi terkadang dapat menciptakan suatu karya seni yang dianggap mustahil dan indah (Wells & Moore, 2016, hlm 6).

Menurut Musburger (2018) dalam bukunya *Animation Production: Documentation and Organization*, animasi bukan seni tentang menggambar namun merupakan seni pergerakan yang digambar. Gerakan yang terjadi di setiap *frame* menjadi lebih penting dibandingkan dengan objek ada di dalam setiap

*frame*. Animasi hadir untuk memanipulasi sesuatu yang tidak terlihat di setiap celah yang ada pada setiap *frame* (seperti yang dikutip dari Furniss, 1989, hlm.3).

## **2.2. Dokumenter**

Nichols (2010) mengatakan dokumenter merupakan media yang dapat mengekspresikan permasalahan yang ada di dunia pengambilan gambar dan suara. Ia mengatakan film dokumenter bukan duplikasi dari kenyataan melainkan representasi dunia yang sudah kita tempati selama ini. Menurutnya, film dokumenter mewakili pandangan tertentu dari berbagai macam aspek faktual yang bahkan tidak pernah ditemui sebelumnya. Film dokumenter dapat menjadi sebuah karya yang dapat menyampaikan pesan melalui gambar, komposisi, dan musik (Nichols, 2010, hlm.13 & 67).

Menurut Kramer dan Brylla (2018) film dokumenter terbaik adalah film yang memberikan penonton rasa keterlibatan yang paling kuat dengan kenyataan disekitar yang familiar, bukan yang memberikan informasi yang paling lengkap atau paling akurat. Teknik yang dapat meraih pernyataan tersebut menggunakan sesuatu yang berhubungan dengan kenyataan yang dapat diterima seperti dramatisasi, dongeng, dan musik yang mendukung. Masalah yang terjadi pada film dokumenter terkadang banyak yang memanipulasi realitas yang nantinya akan berakibat dapat menghilangkan rasa keterlibatan penonton dengan kenyataan (Kramer dan Brylla, 2018, hlm. 100).

Menurut Roe (2013) animasi dokumenter terbagi menjadi tiga bagian fungsi yaitu *mimetic substitution*, *non-mimetic substitution*, dan *evocation*. Fungsi *evocation* atau pembangkitan memungkinkan animasi dokumenter dapat

merespon berbagai jenis pembatas representasional seperti konsep tertentu, perasaan, sudut pandang seseorang, emosi, dan pikiran yang sangat sulit diraih atau digambarkan melalui *live-action*. Fungsi *evocation* ini sejalan dengan perkembangan teknik dan alat dalam pembuatan animasi yang selalu berkembang dari masa ke masa, yang membuat munculnya berbagai jenis animasi. Tersedianya berbagai jenis animasi ikut mendukung penggambaran dalam animasi dokumenter menjadi tidak terbatas, seperti penggunaan garis bergelombang, membuat gambar kabur dan perubahan warna yang merepresentasikan kondisi pikiran subjek dalam film tersebut. Sudut pandang kamera tertentu juga merepresentasikan atau menginformasikan kepada penonton bahwa penonton sedang digiring kedalam sudut pandang tokoh dalam film tersebut sehingga penonton dapat meresapi apa pesan yang disampaikan pada film tersebut.

Seiring bertambahnya waktu, animasi dokumenter sekarang sering digunakan sebagai media untuk memperlihatkan pengalaman, bentuk ide, perasaan, dan kepekaan dengan cara memvisualisasikan aspek kehidupan yang jarang orang lain lihat dalam *style* abstrak atau simbolis sehingga memungkinkan penonton untuk membayangkan dunia dari perspektif subjek dalam film (Roe, 2013, hlm.26).

### **2.2.1. Jenis-Jenis Dokumenter**

Nichols (2011) mengatakan dokumenter memiliki berbagai jenis *mode* yang dapat dijabarkan sebagai berikut:

### 1. *Poetic Mode*

*Poetic mode* merupakan *mode* yang tidak terlalu bergantung pada penyuntingan kontinuitas. *Mode* ini lebih memberikan fokus kepada warna, perasaan, dan lebih condong untuk menampilkan pengetahuan factual atau tindakan yang mempengaruhi secara retorik. Nichols mengatakan *poetic mode* ini digunakan untuk mempengaruhi atau merasakan pengalaman yang dialami di dunia secara puitis dan *poetic mode* ini sangat mahir dalam menyampaikan pengetahuan alternatif secara langsung melewati suatu argument atau sudut pandang tertentu (Nichols, 2011, hlm.162).

### 2. *Expository Mode*

*Expository mode* merupakan *mode* yang menggabungkan elemen dasar film dokumenter yaitu realitas, puitis, asosiasi afektif, kualitas cerita, dan bentuk pengaruh yang retorik. *Mode* ini diciptakan menggunakan susunan dari potongan sejarah dunia kedalam sebuah *frame* yang lebih retorik dibandingkan menggunakan aspek estetis atau puitis. *Mode expository* dipakai di beberapa film dokumenter dengan mengaplikasikan *voice of god* yang dimana naratornya terdengar namun tidak terlihat sama sekali di dalam frame. Rata-rata pengisi suara atau narator yang ada pada *mode* ini merupakan laki-laki yang sudah terlatih secara professional. Pandangan *mode* ini lebih kepada bellawanan dengan logika yang ada dan lebih ada penekanan pada nada suara (Nichols, 2011, hlm.167).

### 3. *Observational Mode*

*Observational mode* merupakan *mode* yang menunjukkan kekuatan dan memberikan rasa tertentu pada sebuah film dengan kejadian yang sebenarnya. *Mode* ini menurut Nichols memberikan kebebasan kepada aktor atau aktris dalam berakting tanpa memperhatikan sekitarnya sehingga akting yang dihasilkan terjadi secara natural tanpa script atau wawancara. Biasanya *mode* ini membuat film maker harus melakukan observasi pengalaman hidup seseorang yang menarik untuk diangkat menjadi sebuah film secara langsung. Proses penyuntingan pada *mode* ini tidak menggunakan musik, efek suara, script wawancara, pengulangan sejarah, dan *voice-over* sama sekali sehingga yang ada didalam film merupakan rekaman asli tanpa meningkatkan kualitas film dengan penyuntingan (Nichols, 2011, hlm.172).

### 4. *Participatory mode*

*Participatory mode* merupakan *mode* kebalikan dari *mode observational* dikarenakan sudah munculnya teknologi untuk sinkronisasi suara dengan gambar. Dengan hadirnya teknologi tersebut format dokumenter bagi film maker berubah dari yang diam-diam mengamati menjadi proses interaktif dengan subyek. Sehingga *mode* ini sangat anti dengan *voice-over commentary* dan *voice-over*, Nichols mengatakan *mode* ini memberikan penonton sudut pandang kamera itu sendiri (Nichols, 2011, hlm.179).

#### 5. *Reflexive mode*

*Reflexive mode* menurut Nichols (2011) merupakan *mode* yang menggunakan proses negosiasi antara film maker dengan penontonnya sebagai fokus yang utama, karena proses hubungan film maker dengan subyek bukan lagi yang terlibat dalam *mode* ini melainkan kepada penonton. *Mode* ini menggunakan realisme sebagai landasan awalnya sehingga *reflexive mode* ini meminta penonton melihat fungsi yang sebenarnya dari metode dokumenter. *Reflexive mode* dibentuk untuk membangun sebuah pandangan baru atau representasi penonton sehingga dapat menyesuaikan ekspektasi dari penonton lebih baik ketimbang memberikan informasi yang sudah ada dan diputar berulang kali (Nichols, 2011, hlm.194).

#### 6. *Performative mode*

Layaknya *poetic mode* yang digunakan ketika merepresentasikan sebuah dokumenter, *performative mode* memunculkan pertanyaan tentang jumlah tingkatan informasi yang ingin disampaikan. *Mode* ini memungkinkan penyampaian informasi atau ilmu pengetahuan dengan cara yang lebih bebas, begitu juga dengan narasumber atau narrator yang dapat tetap menjadi dirinya sendiri. Melalui sudut pandang *performative mode*, penyampaian informasi didemonstrasikan secara bertahap untuk kemudian masuk ke proses pemahaman yang lebih umum di masyarakat (Nichols, 2011, hlm.199-200).

## 2.3. Sinematografi

Istilah sinematografi merupakan bahasa Yunani yang berarti menulis dengan gerakan. Sinematografi masuk dalam proses dalam pembuatan film yang mempunyai kaitan kepada beberapa aspek penting yaitu *framing, light and color, the lens, movement, texture, establishing*, dan, *POV (Point of View)*. Akan tetapi produksi film hanya sekedar pengambilan gambar sehingga sinematografi lahir untuk menunjukkan bahwa tidak hanya sekedar mengambil gambar saja yang dilakukan ketika melakukan produksi film. Sinematografi juga membantu seorang sutradara untuk memvisualisasikan atau menyampaikan pesan yang ada di dalam ceritanya. Terdapat beberapa proses di balik sinematografi seperti ide, kata-kata, tindakan, nada, kondisi emosional, dan berbagai macam bentuk komunikasi non-verbal yang lain untuk menuangkan seluruhnya ke dalam istilah visual (Brown, 2012, hlm. 2).

### 2.3.1. Ukuran *Shot*

*Shot size* menurut Thompson dan Bowen (2009) merupakan sebuah rekaman dari sebuah pergerakan atau aksi dari berbagai sudut pandang dan waktu yang berbeda. Pada umumnya sesuatu yang dilihat oleh mata penonton hanyalah representasi dari gambar rata atau 2 dimensi karena kamera video hanya dapat menangkap dimensi tinggi dan lebar.

Dimensi kedalaman yang biasanya terlihat di mata penonton hanyalah ilusi pada sebuah film dan keberadaan dimensi ketiga yaitu kedalaman hanya hadir dalam realita di depan kamera. Terdapat berbagai jenis *shot* dalam dunia tata

kamera perfilman untuk menciptakan berbagai mahakarya yang menakjubkan, ukuran pengambilan gambar terbagi menjadi sebagai berikut:

a. *Extreme Close up*

ECU (*Extreme Close Up*) menurut Mercado (2011, hlm. 29) merupakan *shot* yang memungkinkan sutradara untuk membawa konsentrasi penonton kepada suatu detail kecil dari seorang tokoh atau di objek yang kecil. ECU (*Extreme Close up*) biasanya dikombinasikan dengan *Hitchcock's rule* yang dapat membangun asumsi penonton terhadap suatu objek atau detail tokoh secara instan untuk memberikan sebuah makna atau sesuatu yang penting ke dalam cerita.



Gambar 2.1. *Extreme Close up*  
(Bowen and Thompson, 2009, hlm. 20)

b. *Medium Close up*

MCU (*Medium Close up*) menurut Bowen dan Thompson (2009) *shot* ini dapat mengandung banyak informasi tentang seorang tokoh ketika sedang berdialog, mendengarkan, atau melakukan aksi yang tidak melibatkan banyak pergerakan pada tubuh atau gerakan kepala. Mercado (2011) menegaskan bahwa *medium*

*close up* secara umum digunakan sebagai kombinasi dengan ukuran *shot* lainnya untuk meningkatkan keterlibatan penonton ketika sesuatu yang sangat berarti terjadi dalam sebuah adegan secara perlahan-lahan atau bertahap.



Gambar 2.2. *Medium Close Up*  
(Mercado, 2011, hlm. 45)

c. *Medium Shot*

MS (*Medium Shot*) menurut Mercado (2011) *medium shot* biasanya menampilkan satu atau lebih seorang tokoh di dalam *frame* dari bagian pinggang ke atas. *Medium shot* memperlihatkan penonton bahasa tubuh seorang tokoh, namun melalui perspektif yang lebih dekat dan memungkinkan penonton untuk melihat beberapa detail nuansa wajah yang tuangkan oleh aktor atau aktris dalam perilaku dan emosi sebuah tokoh (hlm. 48). Thompson dan Bowen (2009) *medium shot* merupakan *shot* yang hampir mendekati pengelihatannya manusia pada pandangan normal biasanya sehingga akan tercipta kedekatan jarak antar penonton dan tokoh dalam *frame* sehingga dapat menggiring penonton melihat apa yang ada di dalam *frame*. *Medium shot* ini juga berpengaruh pada faktor lainnya seperti ukuran objek yang actual, dan fokus lensa pada kamera yang menyebabkan *medium shot*

harusnya merasa sangat nyaman untuk mata penonton karena yang dirasakan seperti pengelihatannya yang normal (hlm. 8).



Gambar 2.3. *Medium Shot*

(Mercado, 2011, hlm. 48)

d. *Medium Long Shot*

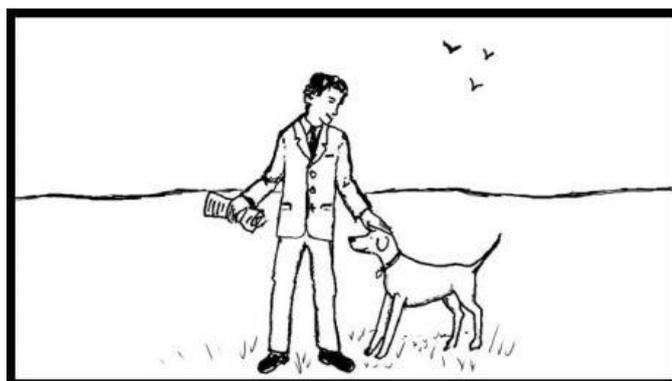
MLS (*Medium Long Shot*) menurut Bowen dan Thompson (2009) *medium long shot* secara umum digunakan untuk memperlihatkan detail tokoh, bahasa tubuh, jenis kelamin, ekspresi wajah, dan area disekitarnya secara bersamaan menjadi lebih terlihat. Mercado (2011) menambahkan bahwa *medium long shot* merupakan sebuah *shot* yang ideal untuk situasi di mana hubungan antar elemen visual yang terdapat dalam *frame* berfungsi untuk membangun dan menyajikan poin eksposisi kepada penonton.



Gambar 2.4. *Medium Long Shot*  
(Mercado, 2011, hlm. 54)

e. *Long Shot*

LS (*Long Shot*) menurut Mercado (2011) *long shot* biasanya digunakan sebagai sebuah *establishing shot* atau *shot* untuk memperlihatkan ruang lingkup yang berada dekat dengan tokoh. *Long shot* juga memberikan informasi kepada penonton dimana, apa, dan kapan sebuah aksi terjadi dalam satu *long shot*. *Long shot* dapat ditempatkan di awal atau di akhir adegan, biasanya *long shot* di awal adegan lebih ingin memberikan informasi kepada penonton secara luas. Tidak jarang pula *long shot* diletakkan pada akhir adegan untuk menyampaikan nada dramatis yang mendandakan perubahan emosi atau pandangan seorang tokoh.



Gambar 2.5. *Long Shot*  
(Bowen and Thompson, 2009, hlm. 10)

f. *Extreme Long Shot*

ELS (*Extreme Long Shot*) menurut Bowen dan Thompson (2009) biasanya disamakan dengan *very wide shot* yang digunakan untuk pengambilan gambar *exterior* sebagai awal permulaan film atau awalan *scene* baru dalam film. Menegaskan hal tersebut Mercado (2011) mengutarakan bahwa *extreme long shot* memungkinkan *filmmaker* menciptakan komposisi yang menekan skala sesungguhnya dari sebuah lokasi. Penggunaan subjek dalam *extreme long shot* tidak memungkinkan atau bahkan tidak ada subjek hanya ingin memperkenalkan lingkungan yang akan berinteraksi dengan subjek sebagai awalan informasi bagi penonton.



Gambar 2.6. *Extreme Long Shot*

(Mercado, 2011, hlm. 66)

g. *Close Up Shot*

*Close up* menurut Mercado (2011) merupakan *shot* yang menunjukkan penonton ekspresi, sikap, dan emosi sebuah subjek yang tidak menggunakan *frame* terlalu lebar. *Close up shot* juga menghasilkan kedekatan penonton kepada subjek melalui tingkatan emosi yang dihasilkan dari akting seorang tokoh-tokoh pada suatu film. Untuk memperlihatkan suatu emosi dengan sangat jelas dan maksimal kepada penonton, *shot* yang diambil harus hati-hati dalam memanipulasi *lighting*,

*composition, focal length, dan depth of field* agar tidak merusak tujuan yang sebenarnya dari penggunaan *close up shot* (Mercado, 2011, hlm.35).



Gambar 2.7. *Close Up Shot*  
(Bowen, 2018,hlm.224)

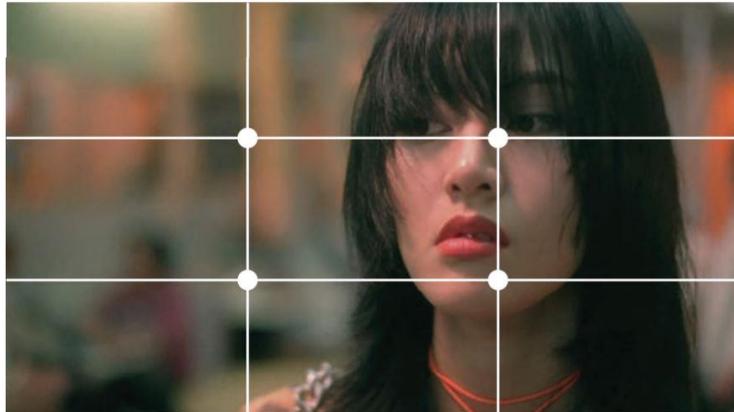
### 2.3.2. **Komposisi**

Komposisi adalah suatu unsur dari film untuk menunjukkan kepada penonton apa yang dilihat dalam urutan dan struktur yang sudah disusun oleh sutradara dan *DOP (Director of Photography)*. Susunan ini menyampaikan makna yang mungkin akan berbeda dari berbagai sudut pandang penonton. Komposisi yang baik akan memperkuat cara pikiran memproses informasi yang didapat dari sebuah *shot*. Komposisi memiliki banyak elemen di dalamnya yang dapat mempengaruhi cara pandang terhadap sebuah *shot*. Elemen dalam komposisi ini terdiri dari ukuran, bentuk, urutan, dominasi, hierarki, pola, resonansi, dan memberikan makna pada suatu *shot* dengan cara yang janggal. (Brown, 2014, hlm. 38).

Konsep yang kuat sangat dibutuhkan untuk menghasilkan *shot* yang baik di dalam film untuk mempengaruhi penonton dan membawa mereka untuk merasakan dengan berbagai sudut pandang yang berbeda. *Shot* yang baik akan tercipta bilamana *filmmaker* paham dan mengerti bagaimana pergerakan kamera dan memiliki pengetahuan yang diperlukan dalam pembuatannya serta menganalisis fungsi naratif dari setiap masing-masing *shot* yang diambil. Dalam buku *The Filmmaker's eye (2011)* tertera teori serta jenis pergerakan kamera yang dapat digunakan untuk mencapai hasil yang memiliki makna (Mercado, 2011, hlm. 14).

*a. Rule of Third*

*Rule of Third* merupakan sebuah komposisi yang sudah dikembangkan selama ratusan tahun eksperimen serta banyak pengembangan dan sering dipakai untuk menciptakan komposisi visual yang harmonis. *Rule of Third* membagi suatu frame menjadi tiga bagian yang sama panjang dan tingginya sehingga menciptakan suatu titik optimal dari pertemuan antara garis. Titik optimal ini akan menciptakan dan menyediakan ruang atau tempat yang penting bagi elemen krusial untuk mendapatkan hasil komposisi yang dinamis (Mercado, 2011, hlm. 7).



Gambar 2.8. *Rule of Third*

(Mercado, 2011, hlm. 7)

b. Hitchcock's Rule

Prinsip efektif yang sangat menakjubkan yang dikemukakan oleh Alfred Hitchcock menyatakan bahwa setiap objek yang berada di dalam *frame* harus berkaitan dengan apa yang penting atau yang akan terjadi dalam momen sebuah cerita. Sehingga dapat menciptakan situasi tertekan atau tegang khususnya ketika penonton tidak mengetahui alasan di balik objek yang dititikberatkan pada subjek dalam hal visual (Mercado, 2011, hlm. 7-8).



Gambar 2.9. Hitchcock's Rule

(Mercado, 2011, hlm. 8)

c. *Balanced and Unbalanced Compositions*

Setiap komposisi mengandung banyak objek. Objek tersebut menjadi sebuah unsur yang dapat mempengaruhi komposisi seperti ukuran, warna, intensitas cahaya, dan penempatan objek yang sangat relevan satu sama lain. Komposisi *balanced* memiliki arti keseragaman, keseimbangan, dan penentu *scene* selanjutnya atau sebelumnya. Berbeda dengan komposisi *unbalanced* memiliki arti yang menunjukkan rasa tegang, tertekan, kacau, dan tidak nyaman (Mercado, 2011, hlm. 8).



Gambar 2.10. *Balanced Composition*

(Mercado, 2011, hlm. 8)



Gambar 2.11. *Unbalanced Composition*

(Mercado, 2011, hlm. 8)

d. *High and Low Angle*

*Angle camera* merupakan trik yang biasanya memanipulasi hubungan penonton dengan subjek yang ada di dalam film. *Low angle* biasanya mengambil gambar subjek lebih rendah dari garis mata, *shot* ini juga menandakan percaya diri subjek, kekuatan, kontrol, dan dominasi yang kuat. Sedangkan *High Angle* lebih menunjukkan kelemahan, tidak bertenaga, tidak mempunyai kuasa, takut, dan terintimidasi. Akan tetapi interpretasi mengenai *high angle* dan *low angle* tidak lah selalu mutlak atau absolut dan bisa saja dipatahkan berdasarkan konteks di mana mereka disajikan (Mercado, 2011, hlm. 9).



Gambar 2.12. *High Angle Shot*

(Mercado, 2011, hlm. 9)



Gambar 2.13. *Low Angle shot*

(Mercado, 2011, hlm. 9)

e. *The ¾ Front View*

*Shot angle ¾ front view* merupakan *shot* yang menyuguhkan penonton dengan pandangan jelas terhadap pergerakan tokoh dan ekspresi wajah dapat terlihat sangat jelas. *Shot ¾ front view* ini juga meningkatkan dimensi dalam sebuah frame terlebih ketika subjek yang ada didalam frame merupakan wajah tokoh yang terlihat lebih dekat sehingga hal ini membuat penonton dapat merasakan dan melihat dengan jelas kedalaman, struktur wajah, dan mata subjek dalam frame. Penempatan subjek dalam frame seperti ini juga menghasilkan ruang yang cukup untuk mendapatkan hasil komposisi yang tepat (Bowen, 2018, hlm.53).



Gambar 2.14. *The ¾ Front View*

(Bowen, 2018, hlm. 53)

f. *Focal Points*

Titik fokus merupakan unsur krusial di dalam film, unsur ini dapat mengarahkan tatapan penonton kepada subjek atau objek di dalam film. Unsur ini juga berfungsi sebagai pengantar ide atau konsep yang diinginkan untuk berkomunikasi dengan mata penonton. Unsur ini sangat kuat karena penataan elemen visual yang sedemikian rupa disusun dalam sebuah *frame* menggunakan *rules* yang ada (Mercado, 2011, hlm 11).



Gambar 2.15. *Focal Points*

(Mercado, 2011, hlm. 11)

*g. Depth of Field*

*Depth of field* merupakan kondisi di mana kamera berada pada jarak tertentu dan memiliki 1 titik fokus pada *axis z*, yang menyebabkan komposisi-komposisi tersebut menjadi tajam karena hanya ada 1 subjek atau objek yang akan terfokuskan. Sehingga tercipta sebuah pandangan penonton bahwa subjek atau objek tersebut sedang dalam perhatian penuh di dalam *frame*. Komposisi *depth of field* lebih dalam memiliki area fokus yang lebih besar memiliki arti visual elemen yang ingin ditunjukkan lebih tajam dan terlihat menarik perhatian memberikan informasi yang dapat menambah tingkat pemahaman penonton terhadap subjek. Sedangkan *shallow depth of field* lebih berfungsi sebagai pencegah hilangnya fokus penonton dari gangguan yang ada dan mengarahkan perhatian penonton pada subjek yang ada di dalam *frame* (Mercado, 2011, hlm. 15).



Gambar 2.16. *Deep Depth of Field*  
(Mercado, 2011, hlm. 15)



Gambar 2.17. *Shallow Depth of Field*  
(Mercado, 2011, hlm. 15)

### 2.3.3. Pergerakan Kamera

Pergerakan kamera menurut Rea dan Irving (2010, hlm. 174) adalah teknis yang mendukung sebuah film untuk mempunyai tujuan dan mewujudkan makna atau pesan yang ingin disampaikan dalam film yang telah disusun oleh sutradara dan DOP (*Director of Photography*). Pergerakan kamera di susun sedemikian rupa untuk menciptakan kesan menarik terhadap penonton dan memberikan sebuah energi yang akan berdampak besar pada sebuah adegan.

Pergerakan kamera memiliki beberapa jenis yang dapat menghidupkan sebuah percakapan atau aksi seorang tokoh dalam film. Sehingga aktor atau aktris memiliki rasa untuk berakting lebih natural di dalam *frame*. Terdapat beberapa tips yang dapat digunakan untuk menggerakkan kamera:

1. Pergerakan kamera yang mengikuti tokoh ketika berdialog.
2. Menunjukkan pemandangan atau lokasi yang terdapat di dalam ruang lingkup subjek atau tokoh.
3. Bergerak ke dalam tokoh untuk mengintensifikasi hubungan antara subjek dan objek.
4. Bergerak menjauh dari tokoh atau benda untuk memperlihatkan hal tersebut lebih secara objektif.
5. Menggerakkan kamera untuk menjelaskan informasi yang penting.
6. Bergerak ke atas atau bawah bertujuan untuk mendramatisir keadaan menggunakan *crane* atau *jib up*.

Pergerakan kamera sendiri memiliki sebuah tujuan motivasi dan tidak termotivasi. Pergerakan kamera yang tidak memiliki motivasi memiliki arti bahwa gerakan kamera tersebut menarik penonton untuk keluar dari momen dan membuat penonton sadar bahwa mereka sedang menonton fiksi, namun pergerakan kamera tersebut membuat film lahir dengan banyak *style* yang berbeda. Pergerakan kamera yang menimbulkan efek berenergi, kegembiraan, ancaman, kesedihan, dan hamparan emosional lainnya merupakan pergerakan kamera termotivasi yang biasanya digunakan untuk meningkatkan kualitas adegan dan menambah makna lebih di luar *shot* itu sendiri (Brown, 2012, hlm. 210-211).

Menurut Mercado (2011) pergerakan kamera terbagi menjadi beberapa jenis yang dapat mendukung aspek komposisi menjadi sebuah kesatuan yang bisa dinikmati, beberapa pergerakan kamera tersebut memiliki arti dan teorinya masing-masing sebagai berikut:

a. *Zoom*

*Zoom shot* menurut Mercado (2011) sebuah teknik yang membiarkan *filmmakers* memiliki sudut pandang yang dinamis. *Zoom* bertujuan untuk merubah komposisi di dalam kamera saat perekaman berlangsung, sehingga bertujuan untuk memperlihatkan elemen yang sebelumnya tidak terlihat atau menghilangkan elemen yang sudah terlihat untuk berkonsentrasi pada satu subjek.



Gambar 2.18. *Zoom Shot*  
(Mercado, 2011, hlm. 126)

b. *Handheld*

*Handheld* menurut Brown (2012, hlm. 175) pergerakan kamera *handheld* membawa sebuah pergerakan dinamis khusus ke dalam adegan. Pergerakan yang sedikit pada kamera, khususnya jika sudut kamera dari *point of view* tokoh akan menambah ketegangan dan realitas pada sebuah *shoot*. Mempertegas pernyataan di atas, Mercado (2011, hlm. 161) menyatakan bahwa pergerakan yang bebas

pada kamera akan memberikan sebuah kesan kepada penonton sehingga membawa mereka untuk merasakan apa yang dirasakan oleh tokoh yang ada dalam film tersebut. Menurut Bowen (2018) dalam setiap pengambilan gambar harus memiliki sebuah tujuan dan teknik *handheld* digunakan bukan karena kekurangan alat melainkan merupakan sebuah cara yang menguntungkan untuk menampilkan sebuah gambar yang meningkatkan ketegangan yang dialami oleh para penonton.

*Handheld* digunakan secara spontan dan tidak bisa dikendalikan, Biasanya teknik menggunakan *handheld* dalam pengambilan gambarnya digunakan pada format film tertentu yaitu dokumentasi, mengambil kondisi alam, atau mengambil gambar berita yang biasanya memiliki *event-event* tertentu seperti kerusuhan, konflik, bencana alam, video amatir dan sebagainya. Penggunaan pergerakan kamera *handheld* juga memiliki keuntungan dan kerugian, keuntungan penggunaan kamera *handheld* adalah kemudahan dalam menyesuaikan *framing* dengan cepat, menciptakan rasa kedekatan pribadi dengan adegan film (perspektif subjek), memungkinkan kameramen untuk bergerak bebas mengambil gambar disekitar lokasi syuting, mempengaruhi *shot* dengan energi pergerakan yang sangat banyak, dan yang terakhir dapat membuat penonton berfikir tentang jenis video apakah dokumenter, berita atau video amatir. Kerugian yang timbul akibat penggunaan kamera *handheld* adalah dapat kehilangan arah fokus garis horizon karena goyangan yang terlalu kuat, sangat susah dalam pengambilan gambar yang fokus karena *depth of field* yang sempit, biasanya membatasi penggunaan *focal length* untuk sudut pandang yang luas karena akan

terlihat semakin stabil gambar yang terekam, *handheld* sangat sulit dalam proses penyuntingannya dibandingkan dengan pergerakan kamera statis, dan yang terakhir *shot* ini mengandung pandangan subjektif yang dalam artian kurang cocok dalam film fiksi yang biasanya sudah dirancang (Bowen, 2018, hlm.185).



Gambar 2.19. *Handheld*

(Mercado, 2011, hlm. 162)

c. *Panning*

*Panning shot* menurut Brown (2012, hlm. 175) merupakan sebuah pergerakan kamera secara horizontal dari kiri ke kanan untuk menunjukkan informasi yang berbeda dalam satu *shot*. *Panning* tidak dapat menciptakan situasi yang dramatis atau mengubah menjadi dramatis. Namun *Panning shot* dapat digunakan sebagai:

1. Mengikuti aksi tokoh ketika dia bergerak.
2. Menghubungkan dua atau lebih *point of interest* secara visual.
3. Menghubungkan atau menyiratkan koneksi antara dua atau lebih subjek.
4. Mengungkapkan ruang lingkup yang lebih besar kepada penonton melalui *frame* tetap.



Gambar 2.20. *Panning Shot*  
(Mercado, 2011, hlm. 132)

#### d. *Tracking*

*Tracking shot* menurut Mercado (2011) adalah pergerakan kamera yang mengikuti subjek selama pergerakan subjek tersebut mengarah kesamping kedepan, atau kebelakang karena *tracking shot* ini kebanyakan orang sering bingung membedakannya dengan *dolly shot*. Perbedaan diantara kedua *shot* ini adalah *tracking shot* lebih memiliki komposisi yang dinamis dan dapat dipadukan dengan *medium close up* untuk mendapatkan keuntungan dari sebuah *tracking shot*. Sedangkan *dolly shot* lebih memiliki pergerakan yang independen terhadap sebuah subjek dan *dolly shot* dipakai untuk bergejak menjauh dari subjek itu sendiri dari pada mengikutinya (Mercado, 2011, hlm.155).



Gambar 2.21 *Tracking Shot*  
(Mercado, 2011, hlm. 156)

#### 2.3.4. Jenis Lensa Kamera

Menurut Bowen (2018) lensa kamera adalah sebuah bentuk yang simple dari bagian kamera itu sendiri yaitu sebuah kaca bulat yang memiliki berbagai macam diameter untuk menangkap jumlah cahaya yang masuk kedalam sensor gambar di dalam kamera. Lensa kamera terbagi menjadi dua kategori utama yaitu *primes* dan *zooms*, kedua tipe ini diukur dari kemampuan yang berbeda dalam hal menangkap cahaya dan lewatnya cahaya menuju sensor gambar. Sebutan untuk penangkap cahaya disebut *focal length* dan untuk masuknya cahaya disebut *f-stop* atau *iris*. *Focal length* biasanya di ukur menggunakan millimeters untuk merepresentasikan tekukan atau pemasukan cahaya kedalam angle lensa.

*Prime lens* sendiri merupakan jenis lensa pertama kali yang diciptakan, lensa ini hanya memiliki satu *focal length* jadi tidak dapat digunakan untuk pergerakan *zoom in zoom out* dalam kamera. *Prime lens* biasanya memiliki ukuran 50mm sampai 200mm dan jenis lensa ini memiliki banyak *model* sehingga tidak hanya cukup satu karena dibutuhkan untuk pergantian *framing*. Lain halnya dengan lensa *zoom*, lensa ini yang biasanya dipakai oleh banyak orang karna fleksibilitasnya yang tinggi dapat menangkap gambar dengan format digital high-definition. *Zoom lens* sangat populer khususnya pada pabrik kamera video karena *built-in lens* yang dapat memberikan fitur *focal length* yang besar tanpa harus memiliki lensa terpisah seperti *prime lens*. *Zoom lens* memiliki ukuran lensa rata-rata dari 28mm-135mm yang dapat diatur *focal length*nya sesuka hati dan

menyesuaikan dengan ukuran gambar yang diinginkan atau dibutuhkan (Bowen, 2018, hlm.106).

#### **2.4. Psikologi Ketegangan dan Keresahan**

Kecemasan menurut Sutardjo (2005) pada umumnya merupakan hal yang wajar dialami oleh setiap manusia dalam kehidupannya sehari-hari. Kecemasan adalah salah satu perasaan yang membuat manusia merasakan kehilangan kepercayaan diri dan ketakutan akan sesuatu yang berwujud atau tidak berwujud (hlm. 66).

Kecemasan merupakan reaksi normal yang diperlihatkan terhadap situasi yang sangat menekan kehidupan seorang manusia, hampir setiap manusia mengalami kecemasan yang didasari dengan kejadian-kejadian yang berada disekitarnya yang memicu adanya gangguan emosi dalam pikiran manusia. Pernyataan tersebut diperkuat oleh Kaplan, Sadock, dan Grebb memperjelas kecemasan merupakan sebuah respon terhadap situasi tertentu yang dialami manusia dalam tipe ancaman, dan suatu hal yang normal terjadi meliputi perubahan, perkembangan, pengalaman yang baru, serta keadaan ketika telah menemukan menemukan arti hidup (hlm. 73). Kecemasan dapat terjadi kepada siapapun namun kecemasan yang berlebih dapat mengganggu atau menghambat individu untuk berkembang dalam kehidupannya. Kecemasan dapat diartikan sebagai perasaan yang subjektif mengenai mental yang menimbulkan reaksi mengelisahkan yang dinyatakan sebagai reaksi umum dari ketidakmampuan seorang individu mengatasi masalah atau tidak merasa dalam ruang lingkup yang nyaman dan aman.

Ketegangan menurut Festinger (1954) dalam bukunya yang berjudul *A Theory of Cognitive Dissonance* mengatakan bahwa ketegangan terbentuk dari adanya keadaan yang tidak konsisten sehingga membangkitkan rasa tidak menyenangkan dalam diri seseorang (hlm.89).

Ketegangan dapat mengganggu kondisi mental secara emosional, kondisi fisik individu, dan proses berfikir seseorang. Jika Ketegangan dialami dalam jangka waktu yang lama dan sering muncul dengan intensitas cukup tinggi akan memberikan efek kelelahan fisik dan mental yang disebut *burnout*. *Burnout* adalah keadaan yang mencakup mental, emosional, dan fisik yang terjadi akibat mengalami keadaan tegang dalam tenggat waktu yang lama dalam situasi yang menuntut keterlibatan emosi yang cukup tinggi. Jika keadaan tegang terus berkelanjutan dan berlebihan maka individu akan merasa seperti tenggelam dalam tanggung jawab dan kelelahan sehingga menyebabkan sering kali seseorang yang mengalami hal tersebut tidak melihat harapan perubahan kearah positif dari situasi yang mereka alami (Leatz dan Stolar, 1996).