

BAB II

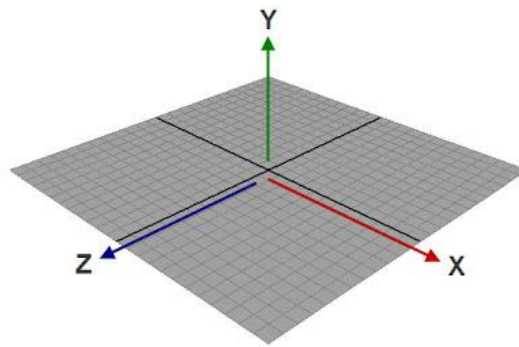
TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Animasi 3D

Animasi 3 dimensi merupakan animasi yang proses pembuatannya dilakukan secara digital dengan komputer. Ristiani (2015) membagi animasi yang dibuat menggunakan komputer menjadi 2 jenis, yakni: *Computer Assisted Animation* dan *Computer Generated Animation*. *Computer Assisted Animation* berartikan bahwa animasi tidak sepenuhnya menggunakan komputer, melainkan komputer digunakan sebagai pelengkap saja setelah sebelumnya animasi telah dibuat dengan tangan. Sedangkan, *Computer Generated Animation* mengandalkan komputer sepenuhnya dalam pembuatan animasi (hlm.21). *Computer Generated Animation* inilah yang banyak digunakan dalam pembuatan film animasi 3D.

Animasi 3D memiliki keunikannya sendiri jika dibandingkan dengan teknik pembuatan animasi lainnya. Sukirman (2017, hlm. 68) mengemukakan bahwa animasi 3D bergerak dalam ruang koordinat x, y, dan z sehingga memberikan kesan yang lebih nyata dibandingkan animasi 2D. Selain hasilnya yang lebih mendekati kenyataan, pembuatan animasi 3D juga tidak lagi memerlukan menggambar manual gerakan per *frame*. Dengan dibantu grafis yang sudah disediakan oleh aplikasi komputer, mempermudah dan mempercepat kerja si pembuat. Djalle (dikutip dalam Wijaya & Karsam, 2013, hlm. 15) menyatakan bahwa dengan adanya teknologi pembuatan animasi menggunakan komputer, semakin mempermudah dalam memvisualkan gambaran yang sulit dilakukan jika

menggunakan teknik animasi lainnya. Animasi 3D memberikan kebebasan yang lebih, salah satunya dalam memainkan tata letak kamera seperti seakan-akan kita berada di ruang yang sama dengan tokoh dalam animasi.



Gambar 2.1. Koordinat dalam Animasi 3D
(Sumber: <http://mgmptikblora.blogspot.com/>, 2012)

2.2. *Visual Storytelling*

Menurut Cantillo Valero (2015), *storytelling* dalam animasi memiliki kekuatan untuk memberikan *value*, cerita, dan identitas melalui elemen-elemen simbolik. Riccioto Canudo (dalam Valero) menyatakan bahwa keberadaan seni haruslah menggugah emosi dalam film, bukan mengemukakan fakta. *Visual storytelling* dalam animasi dapat menggugah emosi tersebut melalui elemen-elemen yang ditampilkannya pula. Valero memberikan contoh dalam film *Cinderella*, dimana penonton yang mayoritas anak-anak perempuan akan tersentuh emosinya melalui pernak-pernik dan kostum dari si tokoh *Cinderella* itu sendiri dan ceritanya (hlm. 246-247).

Kalow (2011) punya pendapat yang sama tentang hal tersebut dalam sinema *live action*. Menurut Kalow, untuk dapat menyampaikan cerita dengan baik, maka lebih baik memperlihatkan secara visual dibandingkan memperdengarkan kepada

penonton secara verbal. Kalow juga menjelaskan bahwa pendekatan visual *storytelling* dalam sinemasi memanfaatkan kekuatan kamera dan *editing* untuk memberikan kualitas teknis dan penceritaan yang baik (hlm. 5). Sama dengan animasi, menurut Maloney (2008, hlm. 28) animasi merupakan medium penceritaan dengan gambar, yang berarti penonton harus bisa memahami cerita tanpa harus mendengarkan dialog. Sehingga dalam hal ini, pendekatan naratif memanfaatkan kekuatan sinematografi diterapkan juga dalam animasi.

2.3. *Mise-en-Scène*

Gibbs (2002) mendefinisikan *mise-en-scène* sebagai apapun yang diatur untuk diperlihatkan dalam sebuah *frame*. Selain *lighting*, properti, kostum, dan tokoh yang termasuk dalam pembentukan *mise-en-scène*, unsur-unsur sinematografi seperti pergerakan kamera dan sejenisnya juga turut berperan. Sreekumar (2015) menambahkan bahwa semua elemen tersebut berperan penting dalam membangun *mood* dan penyampaian makna dari visual yang dibentuk. Ada beberapa film yang membutuhkan perancangan kostum dan *environment* yang sesuai dengan latar dan genre cerita, contohnya dalam film *The Cabinet of Dr. Caligari*. Film yang sangat ekspresionis tersebut membutuhkan penempatan *lighting*, *set*, *make-up* dan kostum yang sesuai dengan tema horor film tersebut (hlm. 27).

Menurut Khopkar (1993) perancangan *mise-en-scène* digunakan untuk menunjukkan sesuatu yang tidak tampak secara literal kepada penonton. Fereydoun Hovyeda (dalam Martin, 2014, hlm. 6) mendukung pernyataan Khopkar, bahwa yang ingin ditunjukkan melalui *mise-en-scène* merupakan pemikiran atau maksud dari sang *filmmaker*. Segala sesuatu yang ditampilkan dalam setiap *scene* tidak

serta-merta tanpa alasan, melainkan adalah untuk kepentingan penceritaan. Bertolucci (dalam Martin, hlm. 45) menambahkan bahwa *mise-en-scène* memberikan kaitan antara kamera, tokoh yang ada di dalam *frame*, dan sekitarnya. Martin memberikan contoh keterkaitan *mise-en-scène* dengan penceritaan dalam film *On a Clear Day You Can See Forever* (1970).

Dalam film tersebut terdapat sebuah adegan saat sang tokoh wanita yang bernyanyi sendiri karena mengalami suatu dilema. Karena adegan ini adalah adegan musikal, maka pergerakan kamera dan perilaku tokoh berjalan sesuai melodi dan lirik dalam lagu yang dinyanyikan, dimana lagu tersebut menceritakan tentang dilema yang ia rasakan. Pada salah satu lirik '*where I can go?*', sang tokoh bergerak berputar-putar mengeksplor ruangan tempatnya berada sehingga *shot* hanya memperlihatkan *environment* yang itu-itu saja. *Mise-en-scène* ini berkaitan dengan lirik yang mengutarakan perasaan lelah tokoh yang terperangkap dalam ruang gerak yang terbatas (hlm. 48-52).



Gambar 2.2. Adegan dalam film *On a Clear Day You Can See Forever* (1970)

(Sumber: Adrian Martin, 2014)

2.4. Sinematografi

Sinematografi menurut Heiderich (2018, hlm. 3) adalah seni bercerita secara visual.

Untuk menyampaikan maksud dan cerita dari sebuah film, ada beberapa hal yang

harus disampaikan secara verbal namun ada hal-hal yang bisa disampaikan secara visual. Brown (2012) mengategorikan metode penting sinematografi dalam penceritaan visual menjadi 6, yakni: *the frame*, cahaya dan warna, lensa kamera, pergerakan kamera, tekstur, POV, dan *establish*. Keenam metode tersebut menjadikan visual yang disajikan dalam sebuah film bercerita melalui setiap makna yang tersadur di dalamnya (hlm. 4-12).

Menurut Brown, apapun yang dimasukkan oleh pembuat film ke dalam *frame* harus memiliki kesinambungan dan alasan penggunaannya. Menurut beliau, sinematografi memperkenalkan secara visual keseluruhan dunia dalam cerita kepada penonton. Hal ini membuat setiap *shot/scene* yang ditampilkan kepada penonton haruslah memiliki informasi yang sesuai untuk menyampaikan maksud si pembuat film. Jika yang ditampilkan di kamera tidak memiliki keterhubungan satu sama lain maka cerita tidak akan sampai kepada penonton dengan tepat (hlm. 2). Brown membedakan sinematografi dengan ‘dokumentasi’ kegiatan tokoh dalam cerita. Semua yang disajikan kepada penonton merupakan sebuah realita baru yang ingin diciptakan oleh sang *director* melalui penggunaan setiap metode sinematografi (hlm.14-15).

2.4.1. Angle Kamera

Penggunaan variasi *angle* kamera memberikan pemaknaan yang lebih terhadap suatu *shot* menurut Brown (2012). Sebuah *shot* yang menggunakan *angle* normal atau biasa disebut dengan *eye level*, cenderung dihindari penggunaannya oleh para *filmmaker* karena tidak memberikan esensi penglihatan yang berbeda kepada penonton. Setiap penggunaan permainan *angle* kamera yang ditempatkan oleh

filmmaker mengajak penonton untuk merasakan pengalaman yang berbeda dalam suatu adegan. Brown membagi variasi *angle* kamera dan pemaknaannya menjadi 2, yakni:

a. *High Angle*

Penggunaan *high angle* membuat tokoh atau apapun yang ada di dalam *frame* terlihat lebih kecil. Dalam pemaknaan, *high angle* seolah-olah menempatkan penonton berada di posisi yang lebih dominan dari tokoh. Keberadaan tokoh dalam *frame* tidak terasa penting. Meski begitu, hal ini tidak berlaku jika di dalam *frame* terdapat tokoh dan *layout* Gedung, jalanan, atau sejenisnya. Penggunaan *high angle* dalam *shot* tersebut adalah untuk memperlihatkan *layout environment* secara menyeluruh (hlm. 64). Perbedaan makna penggunaan *high angle* tersebut dikelompokkan Bowen (2018) menjadi tiga:

1.) *High Angle Shot of an Individual*

Tokoh yang ada di dalam *frame* terlihat lebih lemah secara fisik maupun narasi yang berhubungan dengan penceritaan. *High angle* menghilangkan jarak antara tokoh dengan tanah sehingga dapat juga memberikan kesan tokoh seakan-akan ‘terperangkap’.

2.) *High Angle Shot as a POV*

Secara literal, *high angle* sebagai POV merepresentasikan sesuatu yang dilihat tokoh yang ada di balik kamera memiliki posisi yang lebih rendah.

Biasanya digunakan untuk memperlihatkan POV seorang raja, raksasa, hakim, naga, atau pesawat luar angkasa.

3.) *High Angle Shot of an Environment*

High angle bisa digunakan untuk memperlihatkan tempat/suatu kegiatan yang melibatkan banyak orang seperti: parade, konser, pantai yang ramai, atau medan perang. Biasanya untuk memperlihatkan keramaian tersebut, penggunaan *high angle* yang dipakai hanya sedikit lebih tinggi dari skala penglihatan manusia. Jika *high angle* ada pada posisi *God view* atau tepat berada di atas tokoh sehingga *frame* terlihat seperti gambar 2D, maka akan memberikan perasaan tidak nyaman kepada penonton. Titik observasi ini tidak natural dan biasanya digunakan untuk menggambarkan kesan observasi makhluk dari dimensi lain membayangi tokoh dalam *frame* (hlm. 58-61).

b. *Low Angle*

Menurut Brown, pemakaian *low angle* dapat memberikan kesan bahwa akan terjadi sesuatu dan perasaan tidak menyenangkan terhadap tokoh di dalam *frame*. *Low angle* dapat digunakan untuk membagi perasaan ketakutan, keterkejutan, maupun *suspense* yang dirasakan tokoh kepada penonton. Selain itu, dapat juga memberikan kesan penglihatan kepada penonton bahwa tokoh yang ada di dalam *frame* lebih dominan (hlm. 65). Bowen (2018) kembali membagi pemakaian penggunaan teknik *low angle* berdasarkan apa yang disajikan di dalam *frame*:

1.) *Low Angle Shot of an Individual*

Secara psikologis, tokoh yang ada dalam *frame* memiliki presensi yang lebih besar dan secara harafiah maupun simbolik memiliki kedudukan yang lebih tinggi. Namun bisa juga secara fisik tokoh yang ada dalam *frame* memiliki fisik yang lebih kuat dalam *universe* cerita.



Gambar 2.3. Contoh *Low Angle of an Individual*

(Sumber: *Grammar of the Shot*, 2018)

2.) *Low Angle Shot as a POV*

Penggunaan *low angle* ini mengesankan tokoh yang ada di balik kamera lebih lemah dan kecil. Namun, bisa juga menunjukkan kekaguman tokoh di balik kamera terhadap tokoh yang dilihatnya. Meskipun, penggunaan *low angle* ini terkadang hanya sebagai penyeimbang komposisi *frame*. Semua tergantung dari bagaimana cerita berjalan dan penyajian yang diinginkan oleh sang *filmmaker*.



Gambar 2.4. Contoh *Low Angle as a POV* dalam film Home Alone 2
(Sumber: www.premiumbeat.com, 2019)

3.) *Low Angle Shot of an Environment*

Terdapat beberapa *environment* yang hanya bisa ditunjukkan dengan baik jika menggunakan *low angle* karena ruang yang dibutuhkan untuk memperlihatkan *environment*-nya terlalu besar. *Environment* seperti gunung, *skyline* perkotaan, ataupun interior dari gua yang besar membutuhkan *angle* yang rendah untuk menonjolkan kebesaran tempat tersebut (hlm. 62-65).



Gambar 2.5. Contoh *Low Angle of an Environment*
(Sumber: *Grammar of The Shot*, 2018)

2.4.2. Pergerakan Kamera

Kamera yang diam dalam suatu *shot* dapat memiliki energi, terlebih jika kamera melakukan pergerakan yang dapat membawa penonton lebih dalam lagi menikmati

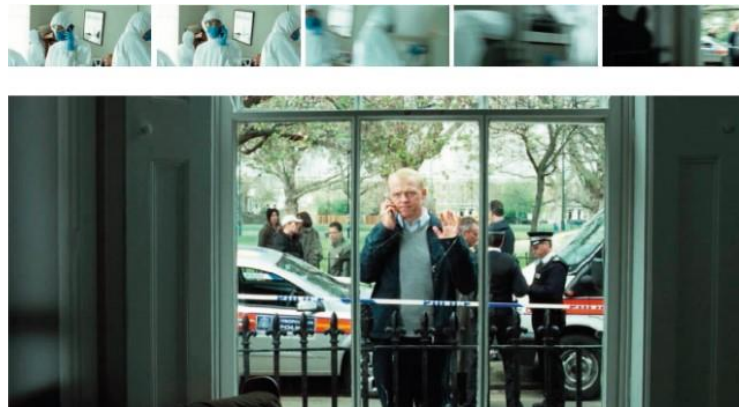
adegan dalam film (hlm.185). Menurut Brown (2012) dengan menggerakkan kamera dapat membedakan film dengan sekedar fotografi. Pergerakan kamera dalam sebuah *shot* dapat memberikan emosi, *mood*, dan makna yang lebih. Beliau menambahkan bahwa oleh karena itu setiap pergerakan yang dilakukan kamera harus memiliki maksud tersendiri, bukan hanya karena ingin digerakkan saja (hlm. 210-211). Brown membagi tipe pergerakan kamera sebagai berikut:

a. *Pan*

Pan merupakan kependekan dari *panoramic shot* yang menangkap area yang lebih luas/panjang. Gerakan kamera ini dilakukan dengan cara menggeser ke kanan-kiri ke bagian samping. Secara teknis, untuk mendapatkan *pan* yang baik bisa menggunakan *frame rate* 24 atau 25 fps dan *shutter* terbuka 180 derajat (hlm. 212). Menurut Mercado (2011), terdapat 2 jenis *pan shot*, yakni: *pan with shots* dan *pan to shots*. Pada *pan with shots*, gerak kamera digunakan untuk mengikuti gerak berpindah tokoh lintas lokasi. Sedangkan *pan to shots* bergerak dari satu *subject* ke *subject* lain dalam *frame*. *Pan to shots* mewakili penonton untuk mengetahui adegan tersebut secara menyeluruh. Seperti saat tokoh dalam *frame* sedang melihat sesuatu di luar *frame*, maka *pan* digunakan untuk berpindah dari tokoh yang melihat ke arah tertentu kemudian ke barang yang dilihatnya (hlm.131).

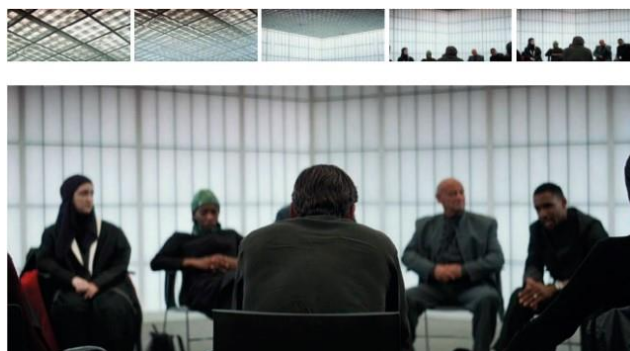
Pan shot sebenarnya dianjurkan untuk tidak digerakkan terlalu cepat karena dapat memberikan efek blur yang memusingkan. Namun, jika dalam pemakaiannya memiliki maksud penceritaan tertentu, maka penggunaan teknik

ini dapat dilakukan. Dalam film *Hot Fuzz*, Edgar Wright menggunakan teknik *swish la pan* yang merupakan *pan* yang digerakkan dengan cepat hingga menciptakan *blur*. Jenis *pan* ini umumnya digunakan untuk mentransisikan perpindahan antar *scene* atau untuk menunjukkan penekanan dramatis pada *subject* di akhir *frame* (hlm. 135).



Gambar 2.6. Penggunaan *swish la pan* dalam film *Hot Fuzz* (2007)
(Sumber: *The Filmmaker's Eye*, 2011)

b. *Tilt*



Gambar 2.7. Contoh *tilt shot* dalam film *Solaris* (2002)
(Sumber: *The Filmmaker's Eye*, 2011)

Brown menjelaskan bahwa *tilt* bisa disebut sebagai *pan shot* yang bergerak secara vertical (hlm. 212). Menurut Mercado (2011), *tilt shot* bisa digunakan

untuk perlahan memperlihatkan lokasi dan apa yang dilihat atau dilakukan tokoh kepada penonton. Selain itu jika penggunaan *tilt shot* untuk menunjukkan lokasi dan tokoh, dapat memberikan petunjuk bahwa ada hubungan antara lokasi yang diperlihatkan dengan kegiatan tokoh (hlm. 137).

c. *Move In/Move Out*

Gerak kamera ini biasa disebut sebagai *dolly shot*. *Dolly shot* digunakan untuk menggerakkan *shot* dari luas menjadi lebih sesak pada *frame* atau sebaliknya tanpa memotong *shot*. Penggunaan *dolly shot* dipakai untuk menarik perhatian penonton terhadap apa yang ada dalam *frame* secara lebih dramatis. Mercado (2011) menambahkan bahwa penggunaan *dolly shot* untuk memperketat ruang *frame* dapat memberikan tekanan, *suspense*, dan drama secara *real time*. Pada film *Raiders of the Lost Ark*, Steven Spielberg menerapkan *dolly shot* seperti pada gambar 2.7. untuk menggarisbawahi refleksi diri yang ditunjukkan tokoh melalui ekspresi wajahnya (hlm. 143-144).



Gambar 2.8. Penggunaan *dolly shot* pada film *Raiders of the Lost Ark* (1981)

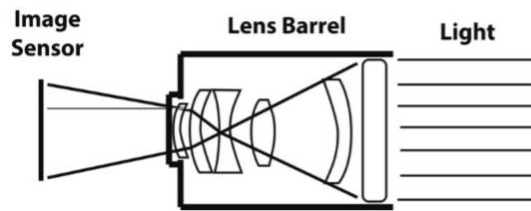
(Sumber: *The Filmmaker's Eye*, 2011)

d. *Zoom*

Zoom shot memindahkan titik penglihatan kita membesar atau mengecil tanpa memindahkan kamera, hanya menggerakkan lensa saja. Gerakan kamera yang satu ini sangat terlihat oleh penonton, tidak seperti ketiga jenis pergerakan yang sudah dijabarkan sebelumnya. Tujuannya adalah untuk membuat penonton menyadari bahwa mereka sedang menonton sebuah film. Meskipun begitu ada baiknya jika penggunaan *zoom shot* ini dapat disembunyikan alias tidak terlalu menarik perhatian penonton menurut Brown (hlm. 213).

2.4.3. Lensa Kamera

Menurut Bowen (2018), pemakaian jenis lensa sangat penting pengaruhnya untuk menghasilkan komposisi dan perspektif yang ingin ditampilkan *filmmaker*. Tergantung dari bagaimana penggunaannya, lensa dapat memberikan *look* dengan *style* dan keunikan yang berbeda-beda. Bowen juga menguraikan lensa kamera yang secara sederhana terdiri atas beberapa elemen kaca dan variabel aparatur seperti pada gambar 2.9. Elemen kaca bundar yang paling depan berfungsi untuk mengatur masuknya cahaya. Di belakangnya ada elemen kaca yang memiliki diameter lebih besar yang berfungsi untuk menyalurkan cahaya untuk diproyeksikan ke badan kamera. Setelah itu cahaya akan melewati variabel aparatur yang ada di belakangnya untuk kemudian disalurkan melalui lensa menuju elemen kaca paling belakang (hlm 103-105).



Gambar 2.9. Susunan Bagian dalam Lensa
(Sumber: *Grammar of The Shot*, 2018)

Menurut Hurbis-Cherrier (2012), yang memiliki peran untuk menentukan ukuran gambar dalam *frame* dan *angle of view* pada sebuah *shot* ialah *focal length*. *Focal length* pada lensa kamera dapat memberikan efek cembung dan cekung pada *shot*. Semakin besar ukurannya, *shot* akan semakin terlihat cembung dan subjek terdistorsi sehingga terlihat lebih besar dan dekat. Hal yang sama juga berlaku sebaliknya, semakin kecil ukurannya maka semakin kecil dan jauh subjek terlihat. Ukuran *focal length* lensa kamera umumnya menggunakan ukuran *millimeter* dan bervariasi sesuai kebutuhan *filmmaker* (hlm. 222).

Hurbis-Cherrier (hlm. 222) membagi 3 tipe lensa kamera berdasarkan ukuran *focal length*-nya, yakni:

a. Normal

Bowen (2018) menyamakan lensa ini dengan lensa yang terdapat pada mata manusia. Hurbis-Cherrier menjelaskan bahwa jika seseorang berada pada titik yang sama dengan titik kamera ditempatkan maka akan menghasilkan perspektif dan ukuran gambar yang sama seperti mata manusia. Robinson (2016) membedakan ukuran penglihatan 'normal' pada lensa normal tergantung dari kamera yang digunakan. Ini dikarenakan, menurut beliau

adegan yang dilihat menggunakan mata telanjang dan mata pada *viewfinder* kamera bisa jadi berbeda. Sebagai contoh, lensa berukuran 50 mm dikategorikan sebagai ‘normal’ untuk kamera SLR 35 mm karena dapat memberikan efek yang mirip sebagaimana yang dilihat oleh mata seseorang. Lain jika jenis kamera adalah kamera *medium-format* yang memerlukan lensa berukuran 80 mm untuk menghasilkan gambar dengan perspektif yang ‘normal’ (hlm. 235).

b. *Wide angle*

Lensa ini merupakan lensa dengan panjang *focal length* yang lebih pendek dari lensa normal. Lensa *wide* memperluas *angle* penglihatan lebih dari luas penglihatan mata manusia. Pada kamera dengan jenis format film 16 mm, lensa 15 mm menghasilkan gambar yang sedikit *wide angle*, 10 mm menghasilkan gambar *wide angle*, dan 8 mm menghasilkan hasil yang sangat *wide angle*. Semakin kecil ukuran *focal length* maka sudut penglihatan pada gambar akan semakin luas (Hurbis-Cherrier, hlm. 222).



Gambar 2.10. Contoh distorsi pada lensa *wide* menggunakan lensa 24 mm (kiri) dan perbandingannya dengan lensa normal 35 mm (kanan)

(Sumber: *Focus, Depth of Field, and Lenses*, 2016)

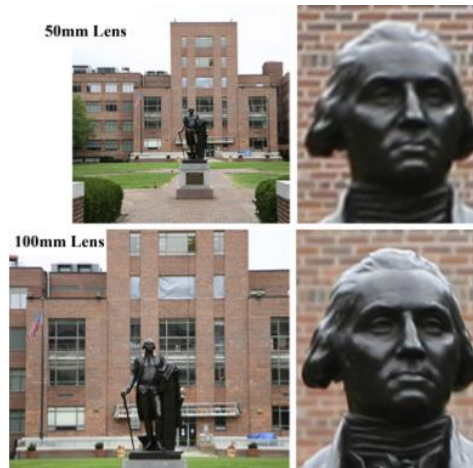
Lensa *wide* juga memberikan efek distorsi seperti yang terlihat pada gambar 2.10. Gambar yang dihasilkan cenderung melengkungkan garis pada bagian kanan dan kiri gambar, sehingga terlihat cembung. Ini merupakan salah satu kelemahan dari lensa *wide* karena memperlihatkan ketidakrealistisan gambar. Meskipun begitu, kelemahan ini sering dimanfaatkan oleh *director* sebagai elemen kreasi dari naratif (Robinson, 2016, hlm. 246-248).

c. *Telephoto*

Lensa ini memiliki *focal length* yang lebih panjang daripada lensa normal. *Angle of view* yang dihasilkan oleh lensa ini cenderung sempit, namun memperbesar gambar (hlm. 222). Menurut Robinson, lensa *telephoto* bervariasi dari ukuran *focal length* 60 mm sampai 1200 mm. Efek *telescope* dari lensa ini dapat diukur menggunakan cara membagi ukuran *focal length* dengan ukuran normal 50 mm. Efek ini memperbesar jarak benda yang jauh menjadi beberapa kali lipat tergantung ukuran lensanya. Sebagai contoh, lensa berukuran 100 mm memiliki 2 kali efek *telescope*, sedangkan lensa 300 mm memiliki 6 kali efek *telescope* (hlm 242).

Lensa *telephoto* memiliki kemampuan untuk memperbesar gambar tanpa merusak resolusi dari setiap objeknya. Pada gambar 2.12 terdapat perbandingan resolusi gambar antara lensa normal berukuran 50 mm dan lensa *telephoto* berukuran 100 mm. Gambar diambil pada jarak yang sama, namun besar gambar yg dihasilkan berbeda. Setelah kedua gambar di-*crop* pada bagian kepala patungnya dan diperbesar, terlihatlah perbedaan

resolusinya. Dengan lensa normal 50 mm gambar terlihat pecah dan wajah patung tidak terlihat jelas, sedangkan dengan lensa *telephoto* 100 mm resolusi yang dihasilkan normal serta wajah patung terlihat jelas (Hurbis-Cherrier, hlm. 243-244).



Gambar 2.11. Perbandingan lensa *telephoto* (bawah) dengan lensa normal (atas)
(Sumber: *Focus, Depth of Field, and Lenses*, 2016)

Menurut Hurbis-Cherrier, dalam mengatur *framing* dan komposisi sebuah *shot*, perspektif yang dihasilkan oleh lensa juga merupakan sesuatu yang perlu diperhatikan. Perspektif ini merupakan kombinasi dari *angle of view* dan *depth of field* pada *shot*. Ada 2 cara untuk mengatur ukuran subjek yang ada di dalam *frame*, yakni: memindahkan posisi badan kamera menjauhi/mendekati subjek dan memperbesar/mengecilkan ukuran *focal length* dari lensa yang digunakan. Dengan memindahkan posisi kamera, hanya subjek yang akan terlihat semakin besar/kecil namun *angle of view* tetap sama. Berbeda dengan hanya memperbesar/memperkecil *focal length* pada lensa, maka subjek akan terlihat membesar/mengecil dan *angle of view* akan ikut berubah menyempit/meluas juga. Perbandingan tersebut dapat dilihat secara lebih jelas pada gambar 2.12, dimana gambar sebelah kiri melakukan

perubahan *focal length* lensa, sedangkan pada gambar di kanan posisi kameralah yang berpindah (hlm. 223-224).

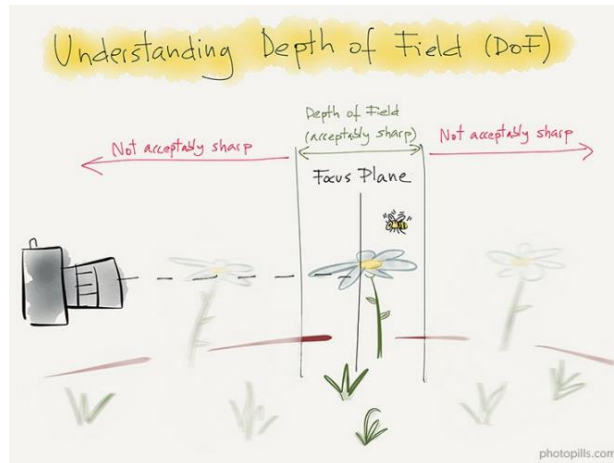


Gambar 2.12. Gambar (a) menggunakan lensa *wide*, (b) menggunakan lensa normal, dan (c) menggunakan lensa *telephoto*, sedangkan gambar (a1), (b1), dan (c1) menggunakan lensa *wide*

(Sumber: Mick Hurbis-Cherrier, 2018)

Robinson membagi jenis lensa kamera berdasarkan ukuran *aperture* dan *shutter speed* menjadi 2 jenis, yakni lensa ‘lambat’ dan lensa ‘cepat’. *Aperture* dan *shutter speed* mempengaruhi banyaknya cahaya yang masuk ke dalam lensa. Setiap jenis lensa baik itu *wide*, tele, ataupun normal menurut Robinson diciptakan dengan *range aperture* maksimal lensa tersebut (hlm. 234-235). *Aperture* pada lensa menurut Gee (2016) sering dimanfaatkan oleh fotografer sebagai alat untuk mengatur *depth of field* dalam suatu *shot* karena merupakan pengaturan yang paling mudah (hlm. 70). *Depth of Field* (DoF) menurut Gee merupakan jarak yang tercipta antar benda yang terlihat di kamera sehingga menciptakan ketajaman gambar hanya pada area tertentu. Bagian gambar yang memiliki ketajaman disebut Gee sebagai

focus plane. Area yang berada di luar *focus plane* menghasilkan gambar yang tidak terlalu tajam (hlm. 40-41).



Gambar 2.13. Ilustrasi fokus *depth of field*

(Sumber: *The Ultimate Photography Guide to Depth of Field*, 2016)

Menurut Thompson & Bowen, untuk menentukan *depth of field* suatu *shot* diperlukan kesinambungan pengaturan dari *focal length*, *aperture*, dan jarak objek terhadap kamera. Semakin jauh jarak objek terhadap kamera, dengan ukuran *aperture* dan *focal length* yang kecil maka akan menghasilkan *depth of field* yang besar. Semakin dekat jarak objek terhadap kamera, dengan ukuran *aperture* dan *focal length* yang besar maka menghasilkan *depth of field* yang kecil. *Depth of field* yang besar menghasilkan gambar yang tajam baik itu di *foreground*, *middle ground*, maupun *background*. Ketika ukuran *depth of field* yang dihasilkan kecil maka *depth of field* tersebut akan disebut sebagai *depth of field* yang dangkal. Maksud kata dangkal disini adalah fokus hanya terjadi pada objek yang dekat dengan kamera, sedangkan sisanya *blur* (hlm. 71-73).



Gambar 2.14. Perbandingan hasil *depth of field* berdasarkan perbedaan ukuran *aperture* dan *focal length* pada lensa

(Sumber: *Grammar of The Shot*, 2009)

2.4.4. POV

Branigan (2012) menuturkan salah satu fungsi dari kamera yang berhubungan dengan narasi ialah untuk menunjukkan subjektivitas dari karakter dalam sinema (hlm.45). Menurut beliau, terdapat 3 tipe subjektivitas karakter yang dapat disampaikan dalam narasi, yakni: waktu, *frame*, dan pemikiran. Ketiga subjektivitas ini dipertunjukkann melalui penglihatan yang dihasilkan karakter. Penglihatan karakter terhadap waktu meliputi masa lalu, masa sekarang, masa depan, dan masa yang tidak diketahui. Sebagai contoh, dalam penceritaan masa depan biasanya menggunakan pengharapan atau untuk menunjukkan masa lalu menggunakan *flashback*.

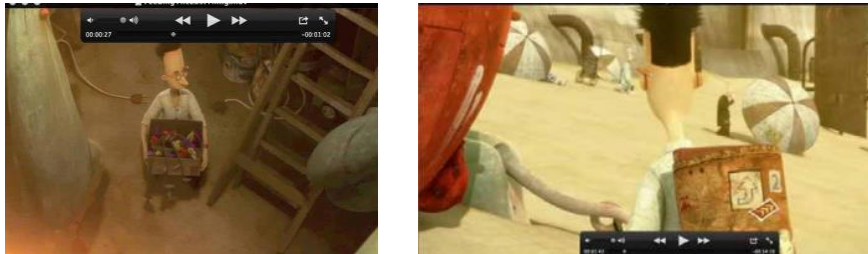
Elemen *frame* merepresentasikan penglihatan dari titik tertentu dalam ruang. POV *shot* merupakan salah satu contoh penerapan subjektivitas *frame*. *Framing* ini harus bisa menghubungkan antara karakter dengan titik kamera diletakkan. Jika peletakkan dalam ruang tidak menunjukkan hubungan dengan karakter maka akan menjadi narasi yang objektif. Kemudian, yang terakhir adalah subjektivitas kondisi mental/pemikiran. Biasanya subjektivitas ini menunjukkan adanya ketidaksamaan dengan apa yang terjadi di dunia nyata dan apa yang ada dalam pikiran karakter.

Kenangan, mimpi, rasa takut merupakan sistem internal dalam pikiran manusia. Penunjukkan kondisi mental ini dapat dilakukan melalui penggunaan distorsi lensa dan pergerakan kamera, terutama pada persepsi karakter yang tidak wajar. Sebagai contoh, dalam film *Bigger than Life* gambar dalam layar berubah menjadi warna merah untuk menunjukkan kondisi mental karakter yang memiliki tingkat kemarahan tidak wajar (hlm. 76-77).

Menurut Brown, terdapat 3 bentuk bahasa sinematik dalam sinematografi yakni: sudut pandang orang pertama, orang kedua, dan orang ketiga. Sudut pandang orang pertama mendeskripsikan kejadian sebagaimana yang orang tersebut alami. Pada sudut pandang orang kedua dan ketiga, kejadian dideskripsikan sebagaimana orang lain melihat tokoh mengalaminya. Sudut pandang orang pertama bersifat subjektif, sedangkan sudut pandang orang ketiga bersifat objektif. Sudut pandang orang kedua terletak di antara sudut pandang yang subjektif dan objektif, menempatkan pencerita seakan-akan ada di balik bahu tokoh sehingga sudut pandang ini terasa lebih personal dibandingkan sudut pandang orang ketiga (hlm. 33).

Unsworth (2013) dalam jurnalnya menganalisa beberapa pengaplikasian POV pada film *The Lost Thing* karya Shaun Tan dan Andrew Ruhemman. *The Lost Thing* bercerita mengenai seorang anak yang menemukan suatu makhluk aneh dan berusaha memulangkannya. Sudut pandang orang pertama digunakan dalam adegan saat tokoh anak pertama kalinya memberi makanan untuk makhluk tersebut. Sudut pandang dalam adegan ini memosisikan penonton sebagai makhluk tersebut,

menunjukkan bahwa dirinya adalah makhluk yang hidup. Penonton dibuat dapat memahami perasaan si makhluk dan interaksinya dengan tokoh anak (hlm.31).



Gambar 2.15. Sudut pandang orang pertama (kiri) dan sudut pandang orang kedua (kanan) dalam film *The Lost Thing* (2010)

(Sumber: Len Unsworth, 2013)

Sudut pandang orang kedua, dipakai dalam adegan saat pertama kali tokoh anak bertemu dengan si makhluk di pantai. Tidak ada orang lain yang kelihatannya menyadari keberadaan si makhluk aneh tersebut. Unsworth menganalisa bahwa *shot* ini dipakai oleh *filmmaker* untuk mengajak penonton berempati dengan perasaan tokoh anak sekaligus memperlihatkan apa yang terjadi di sekitarnya. Tidak ada yang memerhatikan si makhluk yang aneh ini kecuali tokoh si anak, meskipun di sekitarnya ada orang lain. Sehingga, penonton dapat merasakan kepedulian tokoh anak dengan makhluk tersebut melalui kondisi saat itu (hlm. 33).

Menurut Branigan (dalam Samband & Alasti, 2015), umumnya *POV shot* ditempatkan sebagai pengamat yang melihat suatu objek, dimana kamera menggantikan mata tokoh dalam cerita melalui lensanya (hlm. 28). *POV shot* menurut Choi (2010) dapat mereplika kondisi tokoh dalam suatu adegan agar penonton dapat merasakan melalui apa yang tokoh lihat, inginkan, dan akan lakukan. Choi menambahkan bahwa *POV shot* sebagai alat yang mengarahkan penonton untuk memerhatikan apa yang penting dalam penceritaan (hlm.17-18).

2.5. Halusinasi Visual

Winton-Brown et al. (2016) mendefinisikan halusinasi sebagai proses penerimaan otak untuk merasakan sesuatu tanpa objek. Halusinasi dapat diidentifikasi melalui munculnya: distorsi, ilusi, atau *pseudohallucination*. Distorsi menghasilkan gambaran objek yang dilihat berubah dengan cara tertentu, sedangkan ilusi secara spesifik mengubah ukuran, warna, dan bentuk pada suatu objek nyata. *Pseudohallucination* timbul dari dalam pengalaman mental seorang individu (hlm. 1).

Menurut Sacks (2012), halusinasi memiliki definisi yang beragam karena pada dasarnya secara literal memiliki kemiripan dengan mispersepsi dan ilusi. Halusinasi lebih terdefinisi sebagai melihat atau mendengar sesuatu yang tidak ada dan hanya bisa dilihat oleh seseorang di dalam sistem penglihatannya sendiri. Meskipun begitu, untuk si halusinator hal ini dilihat di luar dirinya. Sedangkan, mispersepsi dan ilusi lebih merujuk kepada kesalahan melihat suatu objek yang sudah ada. Namun definisi dari ketiga hal ini masih saling bertimpa satu sama lain (hlm. 1-2).

Sacks juga menjelaskan bahwa terdapat beberapa jenis halusinasi dengan penyebab yang berbeda-beda. Halusinasi visual yang berhubungan dengan hantu atau makhluk mistis secara supranatural disebabkan oleh sesuatu umumnya yang tidak berhubungan dengan penyakit. Menurut beliau, halusinasi semacam ini bisa terbentuk dari adanya pengaruh kejadian masa lalu, emosi yang menghantui, PTSD, atmosfer kepercayaan akan hal supranatural yang dalam, *stress* dan konflik internal, serta usia (hlm. 182-196). Nolen-Hoeksema (2011) menambahkan budaya sebagai

salah satu alasan mengapa seseorang memiliki halusinasi supranatural. Orang Asia cenderung mendapatkan halusinasi berupa hantu leluhur yang menghantui mereka, sedangkan orang Eropa tidak mengalaminya dikarenakan tidak adanya kultur mengenai leluhur (hlm. 232).

2.5.1. Halusinasi pada Anak-Anak

Dalam dunia anak-anak, halusinasi bukanlah sebuah hal yang langka terjadi. Pada umumnya, halusinasi itu akan berupa teman khayalan. Umumnya teman khayalan ini disebut sebagai ‘teman imajinasi’, namun penggunaan kata ‘imajinasi’ tidaklah tepat. Anak-anak tidak mengerti bahwa halusinasi yang mereka rasakan itu merupakan sesuatu yang abnormal (Sacks, 2012, hlm. 195-196). Hall (dalam Colvin, 1906) menyatakan bahwa seorang anak cenderung memberikan sugesti bahwa visualisasi yang ia ciptakan pada masa kanak-kanaknya sebagai sesuatu yang nyata (hlm. 330).

Menurut Piaget (dalam Woolley & Ghossainy, 2013), kemampuan untuk mengidentifikasi perbedaan antara sesuatu yang nyata atau tidak, baru didapatkan setelah seorang anak setidaknya berumur 12 tahun. Oleh karena itu, anak-anak di bawah batas usia tersebut memiliki kecenderungan untuk memercayai imajinasinya sebagai realita. Peri gigi, naga, *santa claus*, dan sejenisnya merupakan contoh fantasi yang dipercayai oleh anak-anak sebagai sesuatu yang benar-benar ada di kehidupan nyata. *Error* dalam proses identifikasi ini disebabkan karena adanya kesalahan dalam analisis deteksi sinyal pada anak (hlm. 1-2). Hall (dalam Colvin, 1906) mengatakan bahwa hal tersebut dapat juga disebabkan karena otak anak tanpa sadar menciptakan pengganti dari realitas yang membosankan (hlm. 330).

Menurut Dominique & Garralda (dalam Garralda, 2017), pengalaman halusinasi yang dialami oleh anak-anak melalui imajinasinya tidak lantas mengindikasikan adanya penyakit mental yang diderita. Pengalaman halusinasi yang dimiliki anak-anak dianggap wajar dan akan memudar seiring bertumbuhnya usia. Dalam riset yang dilakukan Garralda, halusinasi visual pada anak-anak dapat berupa penglihatan terhadap sesuatu yang menyeramkan seperti tengkorak, hantu, atau bahkan orang yang sudah meninggal. Terdapat sebuah studi yang menyatakan bahwa jika halusinasi pada anak-anak ini berlanjut sampai dewasa, maka bisa meningkatkan resiko penyakit mental. Studi lainnya kemudian menyatakan bahwa hanya 7% yang bisa menjadi indikasi dari penyakit psikotik serius (hlm. 34).