

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

Dalam Menunjang pembahasan mengenai pentingnya pergerakan kamera dalam perubahan *subtext* dalam aspek sinematografi, penulis dalam bab ini menjabarkan pentingnya peranan seorang *Director of Photography* dalam pembuatan sebuah *film*. Pada bagian awal penulis akan memaparkan teori tentang bagaimana struktur departemen kamera, *grip*, dan *lighting* dapat membantu *camera movement* dalam menerjemahkan *subtext*. Selanjutnya penulis akan memaparkan mengenai bagaimana seorang *DoP* dapat membantu pergerakan kamera dengan elemen sinematografi lainnya, yaitu pentingnya *camera shot*, dan *camera angle* untuk mendukung *camera movement*. Pada bagian akhir, penulis akan menjelaskan tentang teori mengenai *subtext* sebagai dasar utama untuk mendukung aspek sinematografi pada *film*.

2.1. Peranan *Director of Photography*

Wheeler (2012) menyatakan bahwa peranan seorang *DoP* adalah untuk menciptakan rasa terhadap sebuah gambar dengan penggunaan cahaya. Menurut beliau tuntutan utama seorang *DoP* adalah mewujudkan sebuah ide dan visi yang dimiliki oleh seorang sutradara menjadi sebuah gambar sesuai keinginan sutradara tersebut. *DoP* bertanggung jawab terhadap semua aspek fotografi dalam *film*, yaitu *exposure*, *composition*, dan *cleanliness* (hlm. 31-32). Wheeler melanjutkan bahwa sebagai kepala departemen, *DoP* dijadikan sebagai contoh kepada kru lain.

Terkadang sisi personal seorang sinematografer akan membuat pekerjaan menjadi lebih baik, sama dengan kualitas aspek fotografi yang dimiliki. Aspek lain yang dimiliki seorang *DoP* adalah mengolah waktu, tata krama, gaya berpakaian, dan perilaku kru dijadikan sebagai standar profesional bagi pendekatan terhadap kru yang lainnya (Wheeler, 2012, hlm. 32).

Menurut Box (2013) seorang *DoP* merupakan tangan kanan dari sutradara, ia merupakan orang yang membantu sutradara untuk memutuskan semua keputusan sulit. Beliau mengatakan bahwa *DoP* bertanggung jawab untuk membuat sebuah *film* dari visi yang sudah dibayangkan dalam setiap *scene*, untuk membangkitkan sebuah waktu, tempat, dan atmosfer menggunakan cahaya. Hal utama yaitu memilih *camera angles* dan *camera movement* yang paling efektif untuk menceritakan sebuah cerita dan *scene*. Selain itu menurutnya, *DoP* yang mendesain cahaya untuk menyeimbangkan realisme terhadap aspek dramatis dan efek khusus yang ada di skenario dan seorang sutradara. Terkadang *DoP* akan memfoto aktor dengan perhatian khusus, karena aktor memiliki tendensi untuk mempertahankan persona yang mereka dalam *film*. Terakhir menurutnya *DoP* harus dapat bekerja dengan asisten sutradara untuk mengolah manajemen waktu dalam mengatur tata cahaya pada *scene* yang sudah ditentukan (hlm. 1-2).

Suffern (2002) menjelaskan bahwa *DoP* membayangkan sebuah gambar murni hanya dari perspektif fotografi, ditentukan oleh cahaya dan rasa pada sebuah individu dan *scene* (hlm. 15). Rabiger (2013) menambahkan *DoP* bertanggung jawab kepada semua aspek sinematografi atau videografi. Ia sering dikenal sebagai *lighting camera person*, *DoP* adalah orang terpenting dalam sebuah kru setelah

sutradara yang bertanggung jawab terhadap *look* pada *film*. Menurutnya *DoP* yang akan bekerja sangat dekat dengan sutradara untuk membuat semua keputusan tentang kamera, cahaya, peralatan untuk membantu *camerawork* (hlm. 341-342). Selain itu *DoP* merupakan orang terpenting sebagai kolaborator pada saat *shooting*, dan pada saat *shooting* seorang sutradara yang tidak memiliki persiapan akan terbawa dengan keputusan yang dimiliki oleh *DoP* yang visi yang kuat (Rabiger, 2013, hlm. 348).

Rabiger (2013) menyatakan bahwa *DoP* bertanggung jawab terhadap spesifiknya cahaya, kamera, lensa, dan stok *film*. Beliau mengatakan jika seorang sutradara sedang berkonsentrasi terhadap aktor, orang yang dapat menggantikan peranan sutradara dalam memimpin kru dalam produksi *film* adalah *DoP* sebagai seorang pemimpin. Tugas lainnya adalah bertanggung jawab untuk mengubah pilihan kamera dan alat lainnya terkait dengan *low-budget film*, sehingga ia satu-satunya orang yang mengerti dengan kamera dan cahaya sehingga dapat mengubah dan mencoba alat-alat yang sudah dipilih. Jika dalam sebuah produksi *film* dengan kru kecil, *DoP* yang akan melihat setiap lokasi Bersama *Gaffer* terkait dengan sumber kelistrikan dan *lighting design*. Ia seorang yang dapat memutuskan penempatan titik cahaya dan yang dapat mengawasi kru kamera dan kru *lighting*.

2.2. Proses Kerja Director of Photography

Wheeler (2012) mengatakan kebanyakan gambar membutuhkan riset yang spesifik, khususnya jika berhubungan dengan periode masa tertentu atau seorang sutradara meminta *style* atau *look* khusus. Dengan waktu yang sudah ditentukan dalam

schedule, terkadang sedikit waktu yang ada untuk melakukan sebuah riset dalam *film* yang dikerjakan. Beliau juga menambahkan tugas utama *DoP* adalah untuk menginterpretasi sebuah skenario dan visi sutradara dalam skenario yang dikerjakan (hlm. 7).

2.3. Tanggung Jawab *Director of Photography* Saat Pra produksi, Produksi, dan Paska Produksi

Menurut Wheeler (2012) dengan jadwal yang sempit dan penurunan *budget*, cara paling efektif bagi seorang sinematografer untuk menghemat waktu dalam memperoleh pencahayaan yang baik dalam *set* adalah memberikan yang terbaik saat persiapan produksi. Wheeler menambahkan bahwa tanpa adanya persiapan yang baik, waktu yang dihabiskan dalam *set akan* hanya untuk menjawab pertanyaan yang tidak diperlukan dan berusaha untuk mengolah waktu untuk hari *shooting* mendatang yang belum tentu terurus, tetapi dengan persiapan yang baik seorang *DoP* akan memiliki pengolahan waktu yang baik (hlm. 9).

2.3.1. Pra Produksi

Wheeler (2012) menyatakan bahwa ini adalah tanggung jawab dan tindakan dari seorang *Director of Photography* yang paling relevan dan yang akan terjadi (hlm. 3). Proses pra produksi dijabarkan sebagai berikut:

1. Wheeler (2012) menjelaskan bahwa hal pertama yang paling penting adalah untuk berdiskusi dalam beberapa kesempatan bersama seorang sutradara sampai keduanya setuju dalam mencapai sebuah *look* dalam *film* (hlm. 4).

2. Menurut Wheeler (2012) untuk mencapai ketentuan diatas, seorang *DoP* harus membaca sebuah skenario beberapa kali saat bertemu sutradara. Saat awal, *DoP* harus sudah membuat keputusan terhadap jalannya emosi yang ada di skenario, agar *mood* yang tercipta dari aspek fotografi dapat bersimpati dengan kebutuhan cerita (hlm. 4).
3. Wheeler (2012) mengatakan bahwa saat berdiskusi bersama sutradara, *production designer* juga akan berdiskusi dengan sutradara dan sangat penting untuk *DoP* dan *Production Designer* untuk satu pikiran. Ia juga menambahkan pentingnya sejak awal untuk tetap bersama *Production Designer* dan sutradara dalam berdiskusi. (hlm. 4).
4. Wheeler (2012) menjelaskan yaitu tetap berhubungan dekat departemen lokasi dan *scout*, atau *recce*, juga memberikan proposal lokasi secepat mungkin (hlm. 4).
5. Wheeler (2012) mengatakan bahwa jika membangun *set* harus selalu memperhatikan proses yang ada, sehingga jika ada perubahan dapat langsung melakukan perubahan dalam mencahayai dan melakukan proses perekaman gambar (hlm. 4).
6. Wheeler (2012) mengatakan jika sutradara ingin bekerja menggunakan *storyboard*, maka *DoP* harus selalu ikut mendampingi, karena *storyboard artist* yang baik dapat membuat persiapan lebih baik lagi (hlm. 4).
7. Mengeluarkan list peralatan lampu sedini mungkin, agar *lighting company* memiliki ide tentang lampu apa saja yang yang dibutuhkan dengan cara

mengecek jumlah dan tipe lampu, sehingga *production office* dapat mengatur *budget* (Wheeler, 2012, hlm. 4).

8. Menurut Wheeler (2012) *DoP* akan menentukan kru teknis, juga memilih *film laboratory* dan penyedia alat (hlm. 4).

2.3.2. Produksi

Menurut Wheeler (2012) produksi adalah saat proses shooting berlangsung, melihat reheasals untuk mengetahui sebuah scene yang akan di *shot* (hlm. 5). Berikut proses dari produksi yang dijabarkan oleh (Wheeler, 2012, hlm 5-6):

1. Melihat *rehearsals* atau *block-outs* dari *scene* yang akan di *shot*.
2. Memikirkan *shot* dan menyetujui sutradara tentang *shot* yang akan digunakan dalam *scene*.
3. Menyetujui susunan jadwal *shooting* yang dibuat oleh sutradara dan asisten sutradara satu.
4. Memastikan rencana *lighting* yang telah dibuat sesuai keinginan, dan memberikan konfirmasi kepada asisten kamera satu tentang *stop* yang diinginkan.
5. Bekerja sama dengan asisten sutradara satu untuk mengatur *background action*.
6. Memberitahu *set-up* kamera kepada *camera operator* dan memberikan konfirmasi terhadap sutradara.

2.3.3. Paska Produksi

Menurut Wheeler (2012) *DoP* akan mengecek semua hasil *effect* dan *composite shot* sebelum dijadikan *final cut*, setelah itu ia akan melihat hasil *final cut* yang

sudah selesai. Beliau mengatakan *DoP* akan datang saat *Digital Intermediate grade* dan menyetujui perubahan yang terjadi terhadap *prints*. Di akhir ia akan melakukan supervisi terhadap hasil *scan* yang sudah selesai.

2.4. Struktur Departemen Kamera, Lighting, dan Grip

Rea & Irving (2015) mengatakan *DoP* yang sudah bergabung dalam produksi *film*, ia dapat mempekerjakan kru pendukung yaitu *camera*, *Grip*, dan *Electric*. Ukuran kru yang dipekerjakan tergantung dari *budget* yaitu apakah mampu untuk membayar gaji, transportasi, penginapan, dan makanan. Tuntutan dari skenario akan mempengaruhi ukuran dan kesulitan dalam *lighting* dan merekam gambar di lokasi (hlm. 102). Rea & Irving (2015) menambahkan bawa *DoP* akan mengajak orang sebelumnya sudah bekerja bersamanya. Umumnya kecepatan dan efektivitas seorang *DoP* merupakan hasil kerja dari kru pendukungnya, kru yang mendukung terdiri dari departemen yang berisi sepuluh posisi dengan tanggung jawab yang spesifik untuk mengoperasikan kamera, penerangan untuk kamera, dan pergerakan dari kamera itu sendiri.

Brown (2016) menjelaskan bahwa selama *shooting* berlangsung seorang *DoP* akan mengalami banyak tekanan dan ia perlu memikirkan tentang banyak hal secara bersamaan, hal ini membutuhkan fokus dan konsentrasi yang besar. Ada satu peraturan yang tidak tertulis yaitu hanya ada beberapa orang yang dapat berkomunikasi langsung kepada *DoP* yaitu sutradara, asisten sutradara satu, asisten kamera satu, *Gaffer*, dan *Grip* (hlm. 331). Beliau menambahkan ketika selesai scouting *DoP* akan berbicara langsung dengan tim yaitu *gaffer* (*chief lighting technician*), *key grip*, dan asisten kamera satu. Mereka adalah orang-orang

dipanggil sebagai *keys*, yaitu pemimpin dari departemen masing-masing (Brown, 2016, hlm. 331).

2.4.1. Camera Operator

Brown (2016) mengatakan *camera operator* adalah orang yang menangani kamera seperti *pans*, *tilts*, *zooms*, dan berkoordinasi dengan *dolly grip* saat bergerak. Saat mengoperasikan kamera harus selalu membingkai *shot* yang diminta oleh sutradara, selalu membuat pergerakan yang lancer dan melihat apakah ada masalah yang akan mengganggu *shot* (hlm. 332).

Rea & Irving (2015) menambahkan yaitu terkadang DoP adalah *camera operator* itu sendiri. Jika DoP memutuskan untuk berfokus kepada *lighting*, maka ia mempunyai opsi jika memiliki *budget* untuk mempekerjakan seorang *camera operator* yang pekerjaannya utamanya mengoperasikan kamera. Situasi optimal seperti ini akan membuat *DoP* lebih bebas untuk menghabiskan waktu dengan sutradara (hlm. 101).

2.4.2. Asisten Kamera Satu

Wheeler (2012) menjelaskan yaitu mempertahankan *action* secara tajam merupakan tanggung jawab utama *focus puller*. Beliau menambahkan yaitu asisten kamera satu adalah orang yang memiliki hubungan khusus dengan kamera itu sendiri, tugas asisten kamera satu adalah membuat kamera setiap pagi dan membereskannya saat pengambilan gambar sudah selesai (hlm. 30). Rea & Irving (2015) menambahkan yaitu tugas asisten kamera satu adalah mengganti lensa, mengejar fokus, dan selalu membuat setiap setting dari kamera. Ia merupakan orang yang menjaga peralatan kamera dan sangat berpengetahuan luas tentang kamera.

2.4.3. Asisten Kamera Dua

Asisten kamera dua terkadang juga dipanggil sebagai *loader*, ia bertugas untuk melakukan *slates* dalam setiap take dan selalu berkomunikasi dengan *script supervisor* perihal penomoran *shot* (Rea & Irving, 2015, hlm. 101). Brown (2016) menambahkan saat DoP atau asisten kamera satu meminta untuk mengganti lensa, filter, dan peralatan lainnya, asisten kamera dua yang akan membawakan permintaan itu dari *camera cart* (hlm. 335).

2.4.4. Gaffer

Gaffer adalah kepala departemen *lighting*, ia bekerja langsung terhadap *DoP* untuk membuat melaksana desain *lighting* yang dibuat untuk memperoleh *photographic look* dari sebuah *film*. Saat di *set*, *gaffer* mempunyai tanggung jawab utama yaitu yaitu mengeksekusi skema *lighting* dan mengorganisir dan mengoperasikan kru *lighting*.

Gaffer harus memiliki mata yang kuat untuk mengerjakan *lighting* dan memiliki ilmu yang *solid* dalam pemilihan cahaya yang tepat untuk membuat efek yang diinginkan. Saat titik cahaya sudah mulai terbentuk, *gaffer* memiliki fungsi sebagai mata kedua dari seorang *DoP* yaitu selalu mencari masalah yang belum beres, seperti *lighting* yang tidak memadai, *overexposure*, *hot spots*, dan *shadow* yang buruk (Box, 2013, hlm. 12).

2.4.5. Best Boy Electric

Box (2013) menjelaskan yaitu *best boy electric* merupakan *gaffer's chief assistant*. Ia merupakan orang yang bertanggung jawab kepada kru dan peralatan yang berhubungan departemen kelistrikan, peranan yang penting bagi kru *lighting*. Salah

satu tugas *best boy* adalah *location scouting* bersama *Gaffer*, membuat catatan untuk membantu *gaffer* mengumpulkan kebutuhan peralatan yang dibutuhkan. (hlm. 3).

2.4.6. Electricians

Electricians memiliki tanggung jawab yaitu menaruh dan memfokuskan cahaya sesuai dengan keinginan dari *gaffer*. Di lokasi tugas seorang *electricians* adalah membongkar *lighting*, kabel, dan peralatan lainnya dari truk, merapihkan kabel, lalu mendistribusikan kelistrikan untuk lampu. Saat di set *electricians* bertanggung jawab untuk menaruh lampu dan memfokuskannya, memanipulasi intensitas, arah cahaya, warna, dan kualitas dari cahaya itu sendiri. Biasanya ia bertanggung jawab untuk memastikan semua *lighting* yang digunakan aman dan *stand* yang digunakan juga aman, tetapi departemen *grip* juga memiliki bagian sendiri yaitu membantu *lighting* untuk dapat digantung dan diamankan menggunakan tali dan menggunakan rantai (Box, 2013, hlm. 3).

2.4.7. Key Grip

Menurut Rea & Irving (2015) *key grip* adalah tangan kanan dari DoP, ia mengawasi pergerakan kamera. *Key grip* yang menaruh penempatan *light stands*, *dolly*, dan *silks*, lalu ia merupakan coordinator keamanan dalam set yang memiliki kapabilitas untuk membuat segala *rigging* pada kamera (hlm. 102).

2.4.8. Dolly Grip

Rea & Irving (2015) menjelaskan bahwa *dolly grip* merupakan asisten dari seorang *key grip*, dan memiliki tanggung jawab untuk mendorong *dolly* (hlm. 102). Wheeler

(2012) menambahkan dolly grip memiliki tanggung jawab utama pada *dolly* dan semua pergerakan yang dihasilkan oleh *dolly*.

2.4.9. Grip

Box (2013) mengatakan peralatan *lighting* yang tidak menggunakan kelistrikan akan ditangani oleh seorang grip dari departemen *grip*, semua alat seperti *silks*, *diffusion*, *flags*, *reflector boards*, *rigging*, *dolly track*, dan *jib arm* adalah bagian tugas dari seorang *grip*. *Grip* bertanggung jawab kepada keamanan dari suatu *rigging*, oleh karena itu mereka sering dinamakan *support* untuk peralatan *lighting* (hlm. 5).

2.5. Pengertian Shot

Bowen (2017) menjelaskan *shot* merupakan rekaman dari sebuah subjek yang dari suatu poin perspektif, gambar yang berada di *shot* memperlihatkan orang yang akan direkam juga bagaimana sebuah tempat maupun kejadian yang dilihat dari *film* akan menjadi unik dari aspek jarak dan *angle* (hlm. 9). Beliau menambahkan bagaimana sebuah *shot* digunakan dalam *film* itu akan berdampak kepada penonton, penggunaan *shot* seperti bagaimana sebuah subjek maupun orang yang terlihat besar maupun kecil dalam sebuah gambar akan membuat dampak tertentu dalam *film*. Jarak antara subjek dari layar, yaitu semakin dekat akan membuat semakin personal dan memberikan informasi yang tidak memperlihatkan dan terlihat dalam *shot* akan memberikan dampak yang berbeda kepada penonton. Pembuat *film* yang berhasil adalah membuat hubungan dari penonton terhadap *shot* yang ingin disampaikan merupakan suatu informasi visual yang akan membuat *cinematic experience* (Bowen, 2017, hlm. 9).

2.5.1. *Long shot*

Menurut Mascelli (2009) penggunaan *long shot* digunakan untuk memberikan informasi *setting* kepada penonton, dan memperlihatkan tempat, orang, dan objek untuk memperlihatkan seluruh elemen. Penggunaan *long shot* adalah memperlihatkan seluruh elemen dalam sebuah *scene*, sehingga penonton mengerti siapa yang terlibat dan kemana orang itu pergi. Jika pemain akan masuk, keluar, dan bergerak seharusnya diperlihatkan menggunakan *long shot* agar lokasi dari latar tempat yang spesifik dapat terlihat jelas (hlm. 26). Beliau menambahkan yaitu jika menggunakan *close-up* saat mengikuti pemain akan membuat penonton bingung, karena tidak menunjukkan informasi pemain dengan latar tempat dan lawan pemainnya sehingga akan lebih baik jika kita menggunakan *long shot* apabila ada pergerakan dari pemain (Mascelli, 2009, hlm. 26).



Gambar 2.1. Contoh Long Shot
(*Grammar of The Shot*, 2017)

2.5.2. *Medium Shot*

Brown (2016) menjelaskan *medium shot* sama seperti *wide shot*, memang lebih jauh lebih dekat dari *full shot*. Penggunaan *medium shot* ini biasanya dipakai untuk menunjukkan orang dari pinggang ke atas, dengan lebih dekatnya *shot* ini kepada adegan maka lebih dapat melihat ekspresi dari orang dan bagaimana mereka berpakaian. Penonton akan lebih terlibat dengan apa yang pemain akan sampaikan dan lakukan (hlm. 63). Mascelli (2009) menambahkan yaitu penggunaan *medium shot* membuat kamera dapat menangkap *gesture*, gerakan, dan ekspresi dari pemain. *Medium shot* sangat baik digunakan karena dapat memperlihatkan semua adegan dan penggunaan *shot* ini setelah *wide shot* adalah hal yang semestinya karena menunjukkan adegan dari peristiwa yang ada (hlm. 27).



Gambar 2.2. Contoh Medium Shot
(*Grammar of The Shot*, 2017)

2.5.3. *Close-Up*

Bowen (2017) menjelaskan penggunaan *close-up* adalah *shot* yang intim dalam pembuatan *film*, itu memberikan pandangan yang lebih kepada orang, objek, dan adegan. Hasil dari *shot* ini adalah membawa penonton kepada ruang pribadi dan baik jika penonton suka, tetapi buruk jika penonton tidak suka (hlm. 10). Brown (2016) juga menjelaskan bahwa *close-up shot* merupakan *shot* yang terpenting dalam kosa kata di *film* (hlm 63).

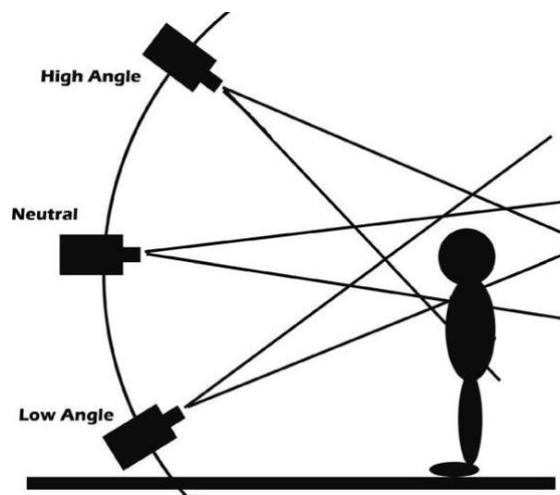


Gambar 2.3. Contoh Close-Up
(*Grammar of The Shot*, 2017)

2.6. *Camera Angle*

Camera Angle merupakan penempatan kamera untuk posisi yang terbaik dalam melihat pemain, keadaan, dan aksi di momen tertentu dalam *film*. Pemilihan *camera angle* dapat memiliki kendala, tetapi salah satu cara untuk mengatasi masalah ini adalah untuk menganalisa cerita. Pemilihan *Camera Angle* akan menentukan pandangan penonton dalam setiap area dalam *film*, dan ada beberapa pertanyaan

yang harus selalu ditanyakan saat memilih *camera angle* yaitu apa sudut pandang yang terbaik dalam sebuah kejadian, dan berapa banyak area yang dapat diambil sudut kamera yang dipilih. Pemilihan *camera angle* yang teliti dan dengan hati-hati akan menambah visualisasi yang dramatis dari sebuah cerita, tetapi jika sembarangan akan mengalihkan dan membingungkan penonton (Mascelli, 2009, hlm. 11).



Gambar 2.4. Contoh Camera Angle
(Dokumentasi Pribadi)

2.6.1. *Objective Angle*

Objective Angle mengambil gambar dari *sideline viewpoint*, penonton pada *film* ditempatkan sebagai pengamat yang tidak terlihat. Sudut pandang ini bersifat impersonal atau tidak berkaitan dengan siapapun, sehingga pemain yang berada dalam *film* sebenarnya tidak boleh melihat kearah lensa agar *objective angle* ini tetap terjaga sebagai pengamat yang tidak terlihat (Mascelli, 2009, hlm. 13-14).

2.6.2. Subjective Angle

Subjective Angle mengambil sudut pandang pribadi, penonton serasa seperti berpartisipasi dan ikut merasakan kejadian dalam *film*. Penonton diletakkan di dalam *film* sebagai partisipan atau bertukar tempat dengan karakter yang dalam *film* dan melihat kejadian melalui arah pandang karakter (Mascelli, 2009, hlm. 14).

2.6.3. Point-of-View Angle

Point-of-view angle merekam sebuah scene dari sudut pandang tertentu dari sebuah pemain, *angle* ini merupakan salah satu yang spesial karena jatuh pada kategori antara *objective* dan *subjective*. *Angle* ini dapat sama dengan *objective* dengan pendekatan *subjective*, tetapi masih mempertahankan sudut pandang objektif. Kamera akan diletakkan bersampingan dengan subjek yang dipilih sudut pandangnya, sehingga penonton akan diberikan impresi bahwa sedang bersama dalam sebuah kejadian (Mascelli, 2009, hlm. 22).

2.7. Camera Movement

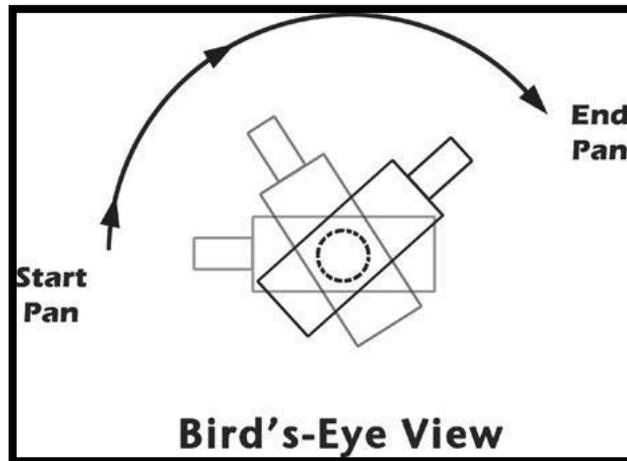
Pergerakan kamera merupakan salah satu elemen yang paling penting dalam membedakan antara *film* dari fotografi, lukisan, maupun seni visual lainnya. Pergerakan kamera dalam *film* lebih dari sebuah perpindahan *frame*, tetapi bagaimana sebuah pergerakan kamera memiliki relasi terhadap sebuah aksi yang berkontribusi pada rasa dan keadaan. Pergerakan kamera akan memberikan *subtext* dan emosi dari sebuah individu dalam *film*, oleh karena itu konsep utama dalam menggerakkan kamera adalah motivasi. Motivasi itu penting dalam pergerakan kamera, karena pergerakan kamera seharusnya tidak hanya karena untuk menggerakkan kamera saja. Ada beberapa alasan motivasi dalam menggerakkan

kamera, pertama aksi dalam sebuah *film* dapat memotivasi pergerakan dari sebuah kamera. Kedua adalah adanya informasi baru dalam sebuah *scene*, sehingga ada pergerakan kamera yang termotivasi dari *frame* baru yang dirancang sedemikian berarti (Brown, 2016, hlm. 302).

Rea & Irving (2015) menjelaskan dalam *Hollywood* pergerakan kamera selalu memiliki motivasi. Motivasi untuk menggerakkan kamera dapat terjadi karena ada pergerakan karakter dalam sebuah *scene*, menggerakkan kamera untuk memberikan informasi baru, dan memperlihatkan pemandangan dalam sebuah *scene* (hlm. 174).

2.7.1. Pan

Menurut Mercado (2010) penggunaan *pan* adalah mengikuti pergerakan subjek saat perpindahan lokasi, dan pergerakan dari subjek akan memotivasi pergerakan kamera. *Pan* dapat digunakan juga untuk merubah pandangan dari dari satu subjek ke yang lainnya, dalam pergerakan ini movement dari kamera tidak termotivasi dari pergerakan subjek tetapi lebih menempatkan penonton kepada apa yang ingin subjek ini rasakan maupun lihat (hlm. 131). Rea & Irving (2015) menambahkan bahwa penggunaan *pan* merupakan pergerakan kamera yang memiliki banyak

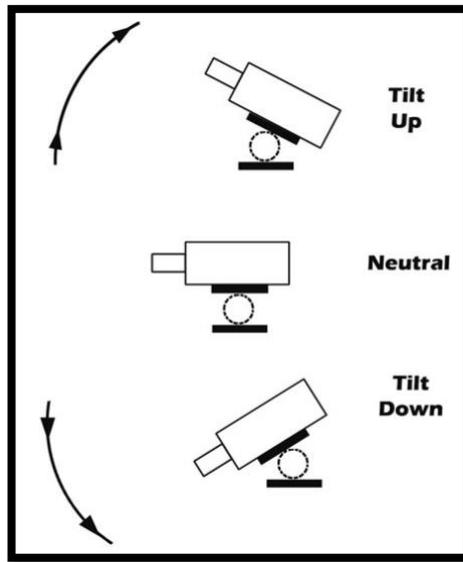


Gambar 2.5. Contoh Pan
(*Grammar of The Shot*, 2017)

kegunaan dan mudah digunakan, juga tidak menawarkan perubahan dramatik dalam perspektif seperti *tracking* ataupun *handheld* (hlm. 175).

2.7.2. Tilt

Mercado (2010) menjelaskan bahwa penggunaan *tilt* adalah pergerakan kamera yang bergerak ke arah atas dan bawah dari titik pivot kamera, pergerakan kamera ini dapat membantu penonton untuk menggeser perhatian penonton menuju sebuah area ke area lainnya. Pergerakan kamera ini umumnya sering digunakan untuk penggunaan *establishing shot*, memperkenalkan sebuah lokasi dari titik tertentu dan sebuah karakter (hlm. 137). Brown (2016) menambahkan pergerakan *tilting* merupakan pergerakan kamera secara vertikal ke arah atas dan bawah tanpa merubah posisi kamera (hlm. 304).

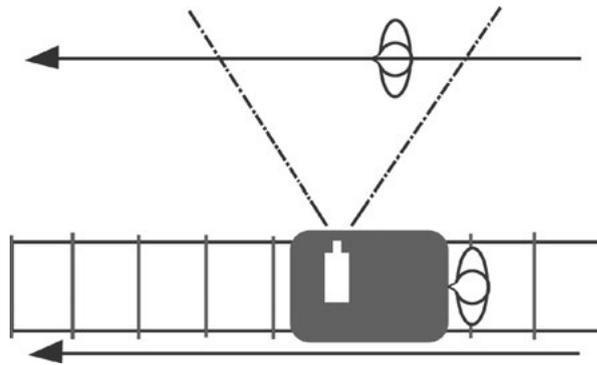


Gambar 2.6. Contoh Tilt

(*Grammar of The Shot*, 2017)

2.7.3. Track

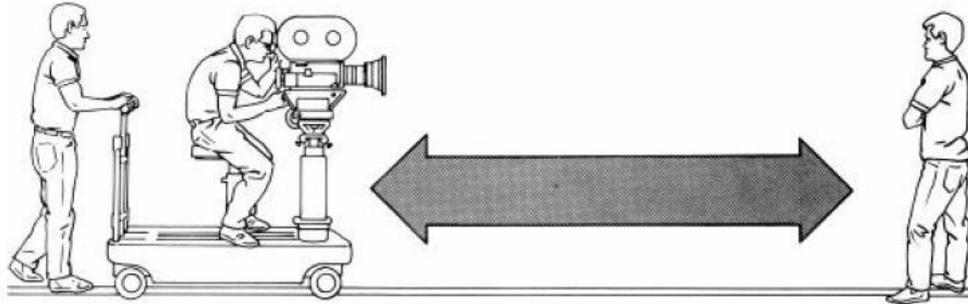
Pergerakan kamera dalam *tracking shot* merupakan camera yang bergerak bersama subjek secara bersamaan. Banyak orang bingung membedakan antara pergerakan kamera *track* dengan *dolly*, perbedaan dua hal ini adalah jika *track* pergerakan kamera hanya mengikuti satu pergerakan kamera bersama subjek yang dituju, sedangkan pergerakan *dolly* tidak harus mengikuti pergerakan subjek melainkan independen (Mercado, 2010, hlm. 155). Tracking merupakan pergerakan kamera yang paling simpel dan paling jelas dalam motivasi yaitu untuk bergerak bersamaan dengan karakter, pergerakan ini sangat berguna dalam menambahkan tekanan dalam sebuah *shot*. (Brown, 2016, hlm. 306).



Gambar 2.7. Contoh Track
(Dokumentasi Pribadi)

2.7.4. *Dolly*

Dolly merupakan pergerakan kamera yang menggunakan sebuah *platform* yang memiliki roda dibawahnya, pergerakan kamera ini serupa dengan *zoom* tetapi yang membedakannya adalah *focal length*. Perbedaan yang sangat terlihat adalah penggunaan *zoom* adalah merubah *focal length* dari sebuah lensa dan dapat merubah aspek komposisi menjadi lebih dekat maupun jauh tanpa perubah tata letak kamera, sedangkan *dolly* bergerak secara fisik dengan kamera secara bersamaan. *Dolly* dalam hal ini memiliki pergerakan yang cukup unik, karena kamera bergerak tanpa merubah *focal length* dari lensa sehingga penonton akan merasakan pergerakan ini menyatu dengan aspek yang ada dalam *frame* dengan pergerakan kamera yang semakin mendekat maupun menjauh. Penggunaan kamera ini dapat membantu mengungkapkan maupun menyembunyikan intenai dari sebuah karakter, salah satunya adalah bergerak *dolly in* dengan kamera menuju lebih dekat menuju karakter (Mercado, 2010, hlm. 143).



Gambar 2.8. Contoh Dolly
(Dokumentasi Pribadi)

2.7.5. Crab

Pergerakan kamera ini sama saja dengan dolly maupun track, tetapi yang memebedakan adalah bergerak ke arah samping. Pergerakan kamera ini bergerak bersama langkah dari karakter, sehingga tercipta ruang karakter untuk tetap berjalan sesuai dengan kecepatan berjalan dari karakter (Bowen, 2017, hlm. 196).

2.7.6. Zoom

Zoom merupakan pergerakan kamera yang merubah focal length dari lensa, pergerakan kamera zoom yang sangat terlihat jarang dipakai dalam pembuatan *feature film*. Pergerakan kamera ini jarang digunakan karena zoom memiliki perhatian khusus sangat digunakan, dan efek dari penggunaan pergerakan kamera ini adalah membuat penonton sadar mereka menonton *film* dan efeknya pergerakan kamera menjadi terlihat sebagai pergerakan yang buatan bukanlah yang termotivasi dan natural (Brown, 2016, hlm. 305).

2.7.7. Handheld

Handheld merupakan pergerakan kamera yang memiliki efek yang spesial pada sebuah *film*, karena jika penggunaan pergerakan kamera ini digunakan dari sudut pandang karakter yang akan menambahkan realisme dan tekanan dalam *shot*.

Penggunaan pergerakan ini harus hati-hati, karena jika terlalu banyak bergerak akan membuat penonton menjadi terganggu. Pemilihan lensa yang luas merupakan salah satu kunci dari pergerakan kamera *handheld*, karena lensa dapat menstabilkan pergerakan kamera. Penggunaan pergerakan ini sering dipakai untuk memberikan rasa dokumenter dan dunia yang realistis. Salah satu keuntungan dari pergerakan kamera ini adalah untuk menghemat waktu, karena penggunaan kamera lain seperti *dolly* akan membutuhkan waktu yang banyak sedangkan *handheld* lebih mudah dan cepat (Rea & Irving, 2015, hlm. 175).

2.7.8. Cranes and Booms

Pergerakan kamera ini dapat membantu kamera untuk menangkap gambar lanskap dari arah pandang lensa yang lebar, penggunaan pergerakan kamera ini dapat membantu kamera dari arah pandang yang sangat tinggi untuk melihat lingkungan dari *scene* yang tidak dapat diambil dari arah pandang normal dari sebuah pergerakan kamera. Pergerakan kamera ini memang tidak natural seperti pergerakan kamera lainnya, tetapi akan menambahkan sebuah kedinamisan dan kekuatan dalam sebuah *scene*. *Crane* akan membantu menceritakan informasi dari sebuah *shot* dari arah pandang yang tinggi untuk memperlihatkan lingkungan menuju ke arah pandang normal, sehingga dapat memberikan informasi penting dari sebuah lokasi (Bowen, 2017, hlm. 200-201).

2.8. Subtext

Subtext dalam *film* merupakan makna yang tersirat atau sering disebut dengan *implicit*. Interpretasi merupakan salah satu cara untuk mengetahui arti dari *subtext*, karena penonton dapat menerjemahkan suatu bentuk dan tema dari sebuah *film* dari

subtext yang ada dalam *film* tersebut. Interpretasi *subtext* bagi penonton dapat membantu dalam menerjemahkan relasi antara cerita dan narasi dalam *film*, sehingga dapat menginterpretasi *symptomatic meaning* yang diselipkan dalam aksi dan narasi yang ada dalam *film* (Bordwell, 2017, hlm. 59-60).

Keadaan dimana adanya makna yang tersembunyi dibalik yang terlihat dan terdengar dari sebuah teks merupakan arti dari *subtext*, hal ini adalah salah satu cara dari sutradara dan pemain untuk menyampaikan makna yang sebenarnya dari setiap karakter pada *film* tanpa harus menyampaikan setiap hal secara *explicit*. Dalam *film* hal yang terlihat merupakan salah satu elemen, tetapi bagaimana pentingnya sebuah *subtext* untuk menyampaikan pesan yang sangat mendasar dan makna sebenarnya tanpa harus terdistraksi oleh elemen yang terlihat dalam *film* (Rabiger, 2013, hlm. 175-176).

Bermain dalam teater seringkali mengungkapkan yang terjadi kepada karakter dan plot melalui teks dalam skenario, sehingga *acting dan directing* merupakan ilustrasi dari teks itu sendiri dan dasar dari kebutuhan dramatis. *Acting* dalam teater yang baik bukan hanya dari perkataan yang diucapkan, tetapi terkadang *subtext* yang tidak terucap merupakan hal yang sangat penting dan berharga karena *subtext* merupakan sumber dari kebutuhan dramatis (Thomas, 2013, hlm. 257).

Subtext merupakan perasaan tidak terucap yang berada dalam kata, sehingga penulisan yang baik adalah penulisan yang tidak terucap tetapi dapat dirasakan. Dalam merangkai, *subtext* selalu lebih dalam dan dekat kepada penonton dalam sebuah scene, ini merupakan kegunaan *subtext* yaitu memberikan rasa yang tidak

dapat diungkapkan dengan kata-kata. Saat penonton merasakan ada hal yang lebih dapat dirasakan dari yang dikatakan dan dilakukan oleh pemain dalam sebuah scene, ini merupakan penggunaan dari *subtext* (Ballon, 2014, hlm. 115-116).

DeKoven (2018) menyatakan bahwa penggunaan *subtext* adalah hasil dari analisis sutradara dan pemain dalam menerjemahkan skenario menjadi sebuah emosi yang dapat dicerna oleh penonton tanpa harus diucapkan. Beliau mengatakan *subtext* ini dapat dicapai dari bagaimana seorang sutradara dapat memahami scene secara jelas, sehingga sebagai sutradara ia mengerti setiap *subtext* yang berada dalam setiap scene dan dapat memberikan arahan kepada pemain (hlm. 187-188).

Berikut merupakan contoh tabel *activity-subtext analysis*

Tabel 2.1. *Activity-Subtext Analysis*

Deskripsi scene : seorang istri berada di sebuah rumah. Ia kehilangan anaknya yang berumur 3 tahun karena sebuah kecelakaan. Kecelakaan itu membuat ia kehilangan akal sehatnya, sang suami yang tak tega melihat istrinya memutuskan untuk membuang seluruh mainan milik anaknya agar istrinya dapat melupakan serta mengikhlaskan apa yang telah menimpa mereka selama ini.	
<i>Activity</i>	<i>Subtext</i>
Sang istri masuk ke dalam kamar tidurnya	Untuk menemukan sesuatu yang dapat mengalihkan pikirannya
Sang Istri mengatakan “Kenapa kamu melakukan ini?” kepada suaminya	Untuk meminta suaminya agar berubah pikiran

Sang istri duduk di tempat tidurnya	Untuk menenangkan diri
Sang Suami membawa keranjang berisikan mainan anaknya	Untuk memperlihatkan maksud kedatangannya
Sang suami mengucapkan “Ini yang terbaik untuk kita”	Untuk meyakinkan istrinya bahwa apa yang dilakukan adalah sesuatu yang mereka sama-sama butuhkan

(Dokumentasi Pribadi)