

yang mendalam dari yang awalnya senang dan *shot* 37 yang memperlihatkan adegan dimana rasa sedih yang dirasakan oleh tokoh tersebut mulai berkurang intensitasnya dengan memainkan gerak kamera, *angle*, komposisi, dan jarak kamera.

2. STUDI LITERATUR

Shot

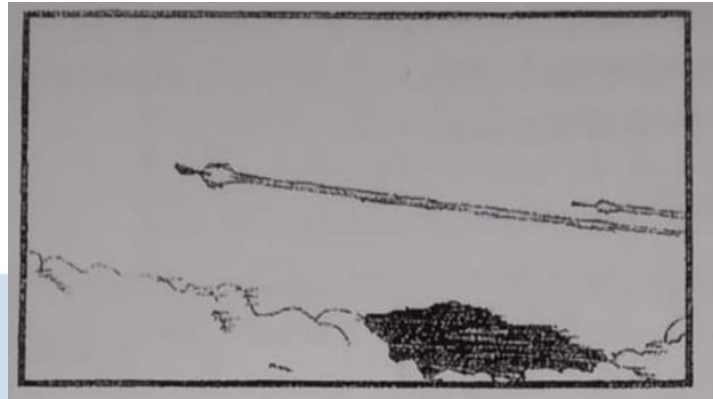
Pengambilan suatu kejadian dari beberapa pandangan di waktu yang sama merupakan pengertian dari *Shot*. Menunjukkan berbagai aspek yang ada dalam objek foto seperti lingkungan, benda, atau makhluk hidup merupakan keunggulan *shot* dalam menunjukkan hal tersebut. Intensitas sebuah *shot* dapat dilihat dari ukuran sebuah objek yang diperlihatkan di dalam *shot*. *Shot* mempunyai banyak aspek di dalamnya dan dapat dibagi menjadi beberapa bagian seperti jarak, pergerakan kamera, dan sudut.

Jarak shot

Jarak *shot* merupakan jarak antara kamera dengan objek dalam satu *shot* tersebut (Pratista, 2017). Dalam pembuatannya, ukuran sebuah objek dalam *shot* mempengaruhi *shot* itu sendiri dimana pada umumnya ukuran manusia dipakai dalam standar pengukuran jarak *shot*. Jarak *shot* memiliki banyak ragam beserta fungsinya.

Extreme long shot

Tipe *shot* yang menempatkan jarak kamera yang sangat jauh dari objek merupakan pengertian dari *extreme long shot* ini. Untuk mendapatkan *extreme long shot* ini biasanya digunakan dengan kamera *wide angle*. Pada *shot* ini subjek atau objek memiliki kemungkinan untuk tidak dapat terlihat sama sekali sehingga tipe *shot* ini sering digunakan untuk menunjukkan latar tempat.



Gambar 1. *Extreme Long Shot*

(Pratista, 2017)

Tidak hanya digunakan untuk menunjukkan sebuah latar tempat, tipe *shot* ini juga sering digunakan pada awal film. Penggunaannya dapat memperlihatkan tempat atau kemana tokoh tersebut akan pergi. Tipe *shot* ini juga dapat memperlihatkan sebuah adegan yang membutuhkan kerumunan orang banyak. Inti dari semua fungsi tipe *shot* ini adalah untuk memperlihatkan latar tempat, waktu, dan beberapa detail dari tokoh tersebut.

Long Shot



Gambar 2. *Long Shot*

(Pratista, 2017)

Pada tipe *shot* ini, jarak kamera dengan objek semakin mendekat dibandingkan dengan *Extreme long shot*. *Long shot* ini memperlihatkan sebuah subjek atau objek

yang sebelumnya tidak terlalu terlihat dengan detail oleh *extreme long shot* menjadi lebih terlihat. Penamaan lain dari *Long Shot* ini adalah *full body shot*. Seperti namanya, jika subjek orang yang terlihat maka satu badan orang tersebut akan terlihat dengan jelas yaitu latar tempat berada sedikit diatas kepala subjek dan terdapat ujung kaki yang terlihat dalam *shot* ini. Kekurangan dari tipe *shot* ini adalah kurangnya detail ekspresi dan emosi yang ditampilkan oleh subjek dikarenakan fokus dari *shot* ini adalah untuk menunjukkan keseluruhan badan dibandingkan wajah.

Medium long shot



Gambar 3. *Medium Long shot*

(Pratista, 2017)

Letak kamera pada *Shot* ini lebih didekatkan lagi yang dapat menunjukkan badan atas yaitu kepala hingga lutut pada satu *frame* dan dengan itu, *medium long shot* ini sering disebut sebagai *knee shot*. Penggunaannya sangat fleksibel karena dapat digunakan untuk latar tempat di luar ruangan atau di dalam ruangan. Detail dari pakaian, dan raut wajah dapat diperlihatkan dengan cukup baik oleh karena itu, Tipe *shot* ini sering digunakan untuk menunjukkan kelompok atau dua orang dalam *frame*. Diakibatkan banyaknya informasi yang didapatkan secara bersamaan maka tipe *shot* ini dapat memperjelas mengenai relasi antar tokoh.

Medium shot

Tipe *shot* ini memperlihatkan subjek dari bagian tubuh kepala hingga pinggang. Pandangan pada *shot* ini dirasa lebih sempit jika dibandingkan dengan *medium long shot*. Sama halnya dengan *medium long shot*, *medium shot* juga memiliki sifat yang fleksibel dalam menunjukkan latar tempat baik di dalam maupun di luar ruangan.

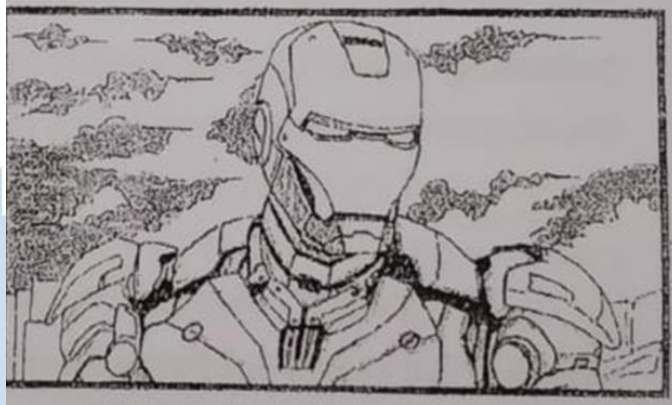


Gambar 4. *Medium shot*

(Pratista, 2017)

Detail dari fisik dan bahasa tubuh seperti gestur serta ekspresi wajah akan sangat terlihat. Menurut Brown (2012) *medium shot* ini memberikan informasi mengenai ekspresi dan pakaian yang dipakai serta apa yang sedang dilakukan tokoh tanpa membuatnya menjadi pusat fokus. Hal ini membuat tipe *shot* ini sering digunakan dalam perbincangan antar tokoh. Akibat dari banyaknya informasi yang bisa diperlihatkan penggunaan *medium shot* ini merupakan tipe *shot* yang paling banyak digunakan dan berlangsung dalam durasi yang lama dalam film.

Medium Close Up

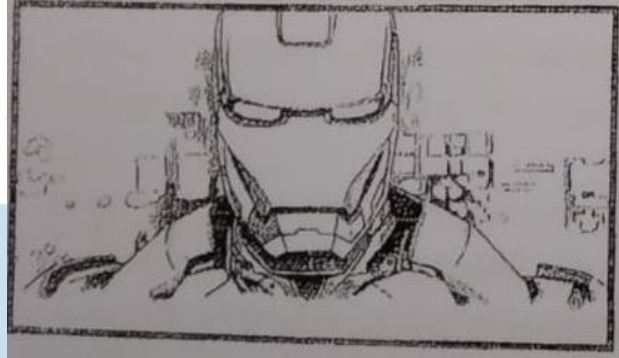


Gambar 5. *Medium Close Up*

(Pratista, 2017)

Tipe *shot* ini menunjukkan bagian atas kepala hingga bahu atau dada. Tipe lensa normal pada kamera biasanya digunakan untuk mendapatkan *medium close up* ini. Pada kali ini, penampilan latar tempat kalah dominan dengan tokoh atau objek yang diperlihatkan sehingga penggunaan tipe *shot* ini sangat tepat sekali untuk memperlihatkan emosi dan detail wajah. Sama halnya dengan tipe *shot* sebelumnya, *medium close up* ini juga fleksibel untuk dapat digunakann di luar dan dalam ruangan. Informasi visual yang diperlihatkan dengan melimpah membuat tipe *shot* ini sering digunakan dalam film karena dapat menunjukkan kegiatan tokoh seperti berbicara, mendengar, dll. Tidak hanya digunakan dalam dunia perfilman saja, tipe *shot* ini juga bisa digunakan untuk pembawa berita.

Close up



Gambar 6. *Close Up*

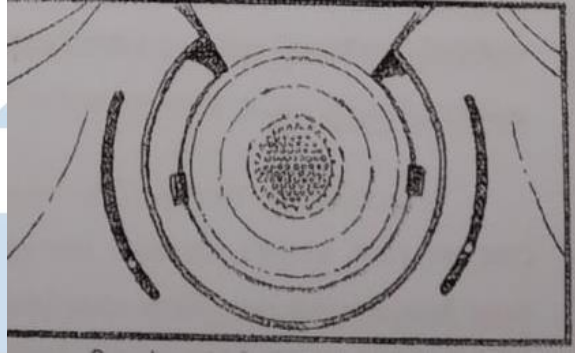
(Pratista, 2017)

Pada tipe *shot* ini, jarak kamera lebih didekatkan lagi dengan objek atau subjek hingga terlihat bagian kepala nya saja. Karena hal tersebut, *close up* ini sering disebut sebagai *head shot*. Tidak hanya kepala saja yang dapat diperlihatkan dalam *shot* ini, melainkan tangan ataupun benda yang ingin diperlihatkan dengan dekat dapat digunakan dengan menggunakan tipe *shot* ini. Menurut Pratista (2017) Informasi mengenai emosi dan fisik pada tokoh dapat diperlihatkan dengan sangat baik dan karena jaraknya yang sangat dekat dengan kamera membuat tipe *shot* ini menumbuhkan kedekatan antara penonton dengan objek kamera. Tipe *shot* ini biasanya dipakai dalam dialog yang sangat intens.

UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Extreme close up



Gambar 7. *Extreme Close Up*

(Pratista, 2017)

Menurut Pratista (2017) *extreme close up* ini mampu memperlihatkan lebih mendetail bagian dari wajah seperti telinga, mata, hidung atau bagian dari suatu objek. Penggunaan tipe *shot* ini sangat jarang ditemukan dan digunakan dikarenakan latar tempat yang menjadi kurang terekspos dan persepsi jika benda yang diperlihatkan memiliki peranan yang kecil. Tetapi tidak jarang juga yang menggunakan tipe *shot* ini untuk memperlihatkan betapa pentingnya benda yang diperlihatkan.

Angle shot

Sudut pandang ketinggian sebuah kamera merupakan deskripsi yang tepat untuk digunakan sebagai pengertian dari *angle shot* ini. Komposisi yang dapat diperlihatkan secara dinamis membuat tipe *shot* ini digunakan dalam dunia film. *Angle shot* mempunyai dua tipe yaitu *vertical* dan *horizontal*. Pengadaan *angle shot* ini dapat memasukkan beragam informasi visual yang dapat menggiring opini penonton bahwa kemungkinan *shot* tersebut mempunyai arti yang mendalam.

Horizontal Angle

Angle kamera yang ditempatkan secara garis lurus ke samping merupakan pengertian dari *horizontal angle*. Jika sebuah *shot* hanya ditempatkan dari depan kamera maka menimbulkan efek kaku sehingga peletakan *horizontal angle* ini menjadi sangat penting untuk menambah dinamika pada *shot*. Terdapat berbagai

macam cara dan metode dalam *horizontal angle* salah satunya itu *camera position method*.

The frontal view



Gambar 8. *The frontal view*

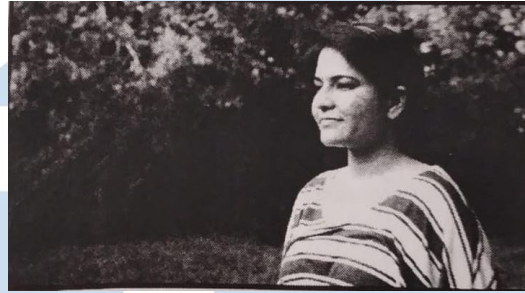
(Bowen&Thompson, 2017)

Dengan menempatkan kamera persis di depan subjek atau objek membuat penggunaan *horizontal angle* ini dapat memperlihatkan seluruh bagian wajah kepada penonton. Penggunaanya juga sangat ideal untuk pembawa berita, acara, dll. Pada komunikasi antar tokoh, berpikir, dan berjalan menuju kamera juga merupakan kegiatan yang dapat dilakukan dengan *the frontal view* ini. Walaupun memiliki banyak keunggulan, tipe *shot* ini akan terasa kaku dan datar karena tidak terlalu memperlihatkan dimensi tokoh atau objek yang dipaparkan.

UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

The 3/4 View



Gambar 9. *The 3/4 view*

(Bowen&Thomson, 2017)

Penempatan kamera diantara tampak depan dan samping merupakan tipe *angle* yang sering banyak ditemukan di berbagai film. Penggunaanya memberikan dimensi kepada *shot* yang menggunakan *the 3/4 view* ini. Untuk mendapatkan tampilan seperti ini dapat dilakukan dengan dua cara dimana objek berputar 3/4 atau kamera yang berputar 3/4. Menurut Bowen&Thomson (2013) Dikarenakan tampak depan dan samping yang terlihat, membuat dimensi ekspresi dan gerakan tangan dapat dieksekusi dengan baik dibandingkan dengan *The frontal view*. Jika digunakan pada *close up shot* yang difokuskan ke muka tokoh maka dapat dilihat kedalaman struktur wajah seperti mata, hidung, mulut, dll.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

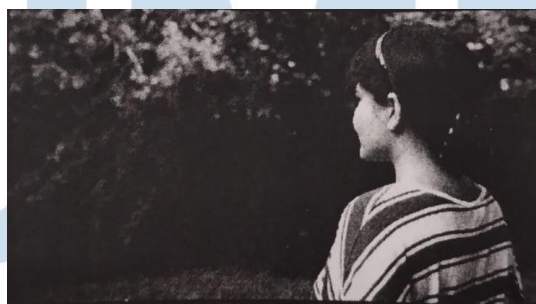
The profile View



Gambar 10. *The Profile view*
(Bowen&Thomson, 2017)

Penempatan kamera dari samping objek atau subjek membuat penggunaan *The profile view* ini dapat digunakan untuk memperlihatkan hal unik yang dimiliki objek atau subjek. Pada *angle* ini, status kedudukan seseorang dapat diketahui tetapi apa yang dilihat oleh subjek atau objek menjadi tidak terlihat dan apa yang ada dalam pikiran subjek juga sangat terbatas. Walaupun memiliki banyak ketidakuntungan, penggunaan *angle* ini juga dapat dieksekusi dengan baik pada adegan percakapan antar dua tokoh yang sedang berbicara.

The ¾ Back view



Gambar 11. *The ¾ back view*
(Bowen&Thomson, 2017)

Penempatan kamera di samping belakang punggung tokoh membuatnya menunjukkan apa yang sedang diamati oleh tokoh tersebut. Jika digunakan dalam

frame yang sempit maka *angle shot* ini dirasa memiliki kemiripan dengan *over the shoulder shot*. Informasi visual yang didapat pun cukup kurang untuk penonton karena subjek atau objek yang membelakangi kamera. Walaupun dengan kekurangan informasi visual tersebut, penggunaanya juga dapat membuat penonton menjadi dapat merasakan apa yang sedang dirasakan oleh subjek.

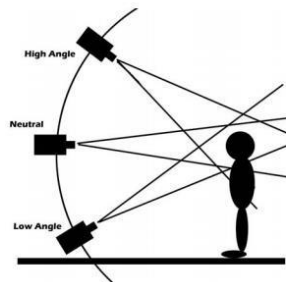
The full back view



Gambar 12. *The full back view*
(Bowen&Thomson, 2017)

Penempatan kamera yang diletakkan di belakang subjek membuat informasi visual yang didapatkan sangatlah terbatas karena, hanya terlihat badan belakang subjek dan latar tempat. Hal tersebut membuat penggunaannya tidak ideal untuk memperlihatkan emosi tetapi, *angle shot* ini dapat memberi pandangan subjektif. Jika ditambah dengan aspek pergerakan kamera maka tipe *angle shot* ini dapat memperlihatkan sebuah latar tempat yang baru.

Vertical angle



Gambar 13. *Vertical angle*

(Bowen&Thompson, 2013)

Angle yang diletakan secara garis lurus dari atas ke bawah dinamakan *vertical angle*. Penempatan kamera pada *angle* ini dilakukan dengan Dengan memainkan ketinggian kamera tersebut. Objek yang dijadikan sebagai standar pengukuran dalam *angle* ini adalah manusia. Ketinggian kamera yang dinaikkan dinamakan *high angle* jika diturunkan dinamakan *low angle* dan jika dibuat sejajar maka dinamakan *neutral angle*.

Low angle



Gambar 14. *Low Angle*

(Pratista, 2017)

Menurut Pratista (2017) Penempatan kamera yang diletakkan di bawah objek membuat penggunaanya memiliki arti tersendiri. Artian tersebut seperti membuat penonton merasakan adanya kekuatan yang kuat pada tokoh yang berada dalam *low*

angle ini. Tidak hanya itu, penggunaannya dapat juga memperlihatkan perjuangan yang sedang dialami oleh tokoh seperti memanjat pohon, dll. Dengan penggunaan sudut pandang karakter membuat *low angle* ini bisa memberi pengaruh inferioritas terhadap apa yang sedang dilihat oleh tokoh tersebut dan berlaku juga sebaliknya. Jika digunakan untuk memperlihatkan sebuah latar tempat maka penggunaannya memiliki makna bahwa latar tempat tersebut memiliki dampak yang besar untuk sang tokoh.

Neutral angle



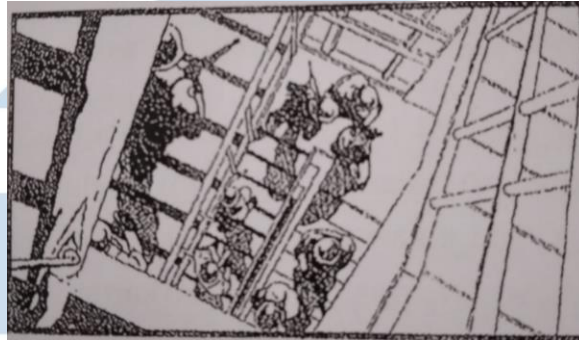
Gambar 15. *Neutral angle*

(Pratista, 2017)

Pada *neutral angle* posisi Penempatan kamera diletakkan sejajar dengan mata tokoh. Hal ini membuat penggunaannya untuk dapat memantau objek baik manusia atau benda mati dari ketinggian mata tokoh. Menurut Pratista (2017) penggunaannya tidak hanya dapat digunakan untuk memantau saja tetapi, dapat memperlihatkan kesetaraan dan keseimbangan antar tokoh dalam film.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

High Angle



Gambar 16. *High angle*

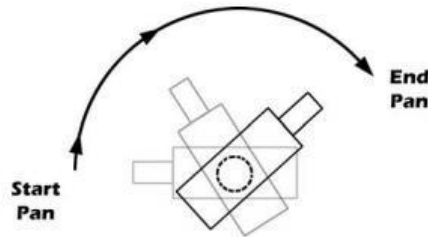
(Pratista, 2017)

Penempatan kamera yang diletakkan di atas kepala dan mata objek membuat *angle* ini memberikan efek yang enak untuk menunjukkan sebuah kedudukan yang tinggi dan biasanya tokoh yang terlihat pada satu *frame* akan memiliki rasa inferioritas, lemah, dan tidak berdaya. Berlaku juga untuk sebaliknya jika dipandang dengan subjektif, orang yang dilihat oleh tokoh tersebut mempunyai kekuatan yang lebih dibandingkan dengan dirinya. Penggunaannya dalam *point of view* pada film seringkali dikaitkan dengan tokoh yang memiliki badan yang besar atau yang mempunyai kuasa. Tidak hanya bisa digunakan untuk menggambarkan kedudukan saja melainkan jika digunakan untuk latar tempat maka dapat digunakan sebagai informasi visual seperti menunjukkan keramaian lokasi latar tempat tersebut.

Pergerakan kamera

Kamera sangatlah memungkinkan untuk bergerak dengan dinamis sesuai dengan estetika dan narasi yang ingin dibangun. Bergeraknya kamera mempengaruhi *angle* dan juga jarak yang dapat berubah posisi. Pada umumnya sangat jarang ditemukan film yang tidak menggunakan kamera sama sekali. Pergerakan kamera biasanya berfungsi untuk memperlihatkan pergerakan tokoh atau objek dan Jika dihitung pergerakan kamera sangatlah banyak variannya tetapi ada beberapa jenis yang umum yaitu *pan*, *tilt*, *roll*, *tracking*, *crane shot*, dan *zoom*.

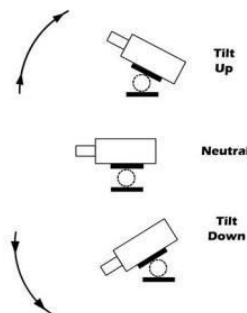
Pan



Gambar 17. *pan*
(Pratista, 2017)

Panorama merupakan kepanjangan dari *pan* dimana, hasil dari *shot* ini seringkali dikaitkan dengan menggambarkan sebuah latar tempat yang sangat luas. *Pan* bergerak secara garis lurus ke kanan dan ke kiri, begitu juga sebaliknya dengan posisi kamera tetap berada pada porosnya. Biasanya penggunaan *pan* ini digunakan untuk mengikuti pergerakan tokoh.

Tilt



Gambar 18. *Tilt*
(Pratista, 2017)

Berbanding terbalik dengan *pan* yang bergerak dari kanan ke kiri atau sebaliknya, *tilt* menggerakkan kamera dari atas ke bawah dan bawah ke atas. Penggunaannya seringkali dijumpai untuk memperlihatkan objek dan subjek yang besar. Tipe gerak kamera ini sering dijumpai di awal dan akhir dari sebuah film.

Roll

Gerakan kamera yang memutar 180 derajat atau 360 derajat membuat banyak kemiringan yang mengakibatkan distorsi. Tipe gerak kamera ini sangat jarang untuk digunakan kecuali dengan motif dan alasan tertentu.

Tracking shot

Sering juga disebut sebagai *dolly shot* dimana kamera bergerak secara horizontal dan tidak pada porosnya. Pergerakannya pun bervariasi dari maju, mundur, melingkar, dll.

Crane shot

Pergerakan kamera yang paling dimanis karena bisa dilakukan dengan horizontal ataupun vertikal selama masih diatas permukaan tanah. Penggunaan pergerakan kamera ini biasanya menghasilkan *High angle* dan sering terjadi pada pengambilan gambar objek bangunan yang tinggi dan besar.

Zoom

Pergerakan kamera yang menggerakkan kamera secara maju dan mundur sehingga menimbulkan perubahan pada jarak kamera dengan subjek atau objek. Penggunaan *zoom* yang tidak memiliki motivasi dibelakangnya dapat membuat hasil *shot* terlihat sedikit tidak profesional dan tidak enak untuk dipandang. Sebaliknya jika penggunaan *zoom* ini memiliki motivasi didalamnya maka penggunaan *zoom* ini menjadi sangat penting dalam menyampaikan motivasi tersebut (Brown, 2012).

Komposisi

Menurut Bowen dan Thompson (2013) komposisi merupakan sebuah cara untuk mengisi *frame* dengan menempatkan objek dan informasi. Penempatan objek tersebut menjadi sangat penting untuk membangun cerita dan makna yang ingin dikandung di dalam *frame* yang akan diisi. Ada beberapa teori mengenai komposisi beberapa diantaranya adalah komposisi simetris, dinamis, dan panduan *the rule of thirds*.

Komposisi simetris

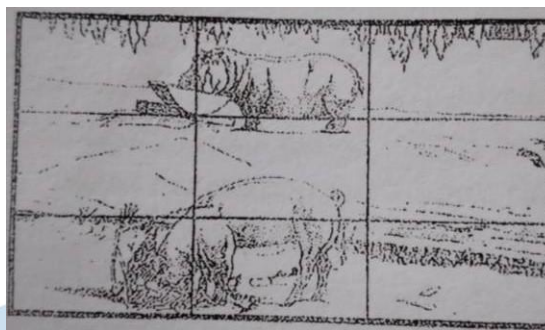


Gambar 19. Komposisi simetris

(Pratista, 2017)

Untuk mendapatkan efek dari komposisi simetris dapat dilakukan dengan meletakkan objek di tengah *frame* dengan kedua sisi kanan dan kiri yang seimbang pula. Penggunaannya dapat memiliki makna beragam jika kedua sisi kanan dan kiri lebih dirasa dominan maka menimbulkan kesan seperti efek tertutup, terasingkan, atau terkunci. Lain hal jika sisi kanan dan kiri terlihat lebih kecil maka efek yang ditimbulkan adalah rasa keberagaman, kesetaraan, dan penentuan. (Pratista, 2017)

Komposisi dinamis



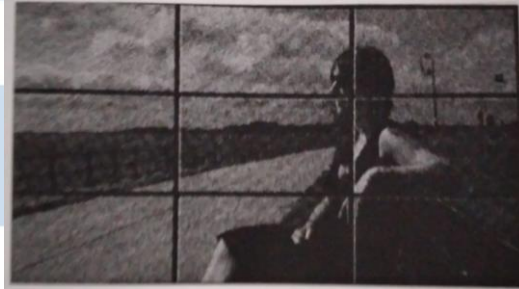
Gambar 20. Komposisi dinamis

(Pratista, 2017)

Berbanding terbalik dengan komposisi simetris, untuk mendapatkan efek komposisi dinamis yang perlu dilakukan adalah dengan menempatkan objek dengan tidak simetris atau tidak sesuai dengan pembagian dari pada *rule of thirds*.

Penggunaan dari komposisi dinamis ini dapat menunjukkan adanya kekacauan, gelisah, dan ketegangan yang terjadi. (Pratista, 2017)

Rule of thirds



Gambar 21. *Rule of thirds*

(Pratista, 2017)

Rule of thirds merupakan sebuah panduan dalam *frame* untuk menciptakan sebuah komposisi baik simetris atau dinamis. Menurut Bowen dan Thompson (2013) penerapan *rule of thirds* ini sangat mudah untuk diingat dan dipraktikkan. Hanya dengan mengadakan garis imajiner dan membaginya seperti yang terlihat pada gambar 21. Sebuah objek biasanya diletakkan di antara 4 titik di tengah *frame*.

Emosi

Emosi merupakan sesuatu yang diakibatkan dari hal tertentu, dan memiliki kecenderungan yang berkaitan dengan perilaku yang mengarah atau menyingkir terhadap sesuatu. Perilaku tersebut biasanya ditunjukkan dengan adanya ekspresi fisik yang dimunculkan, sehingga orang lain dapat mengetahui bahwa seseorang sedang mengalami emosi. Menurut Ekman dan Friesen (dalam Saleh, 2018: 108) emosi yang dimiliki oleh seseorang biasanya tidak semerta-merta semuanya dikeluarkan melalui ekspresi fisik dan Terdapat 3 buah istilah yang mendukung pernyataan tersebut yaitu *masking*, *modulation*, dan *simulation*. *Masking* merupakan situasi dimana seseorang dapat menutup emosi yang sedang dialaminya sehingga orang lain tidak tahu apa yang dirasakannya dimana jika seseorang sedang mengalami kesedihan maka tidak ada perubahan fisik seperti air mata yang keluar. *Modulation* merupakan penurunan intensitas emosi yang dirasakan dari *masking*

dimana jika seseorang mengalami kesedihan maka perubahan fisik dapat terlihat seperti raut wajah dan air mata yang keluar namun tidak secara berlebihan seperti *Simulation*. *Simulation* merupakan keadaan dimana seseorang seolah-olah merasakan emosi yang ditunjukkan dengan gejala fisik yang terlihat.

Dalam emosi, tidak ada cara khusus untuk mengukur tingkat intensitas emosi yang dirasakan tetapi ada beberapa cara untuk mengetahui kadar emosi tersebut. Di dalam dunia sains hal tersebut dapat dilakukan dengan menganalisa perubahan umum yang biasa dirasakan oleh situasi tertentu, repetisi dari respon yang dilakukan oleh emosi tertentu, perubahan tindakan dari seseorang, perubahan ekspresi dan bahasa tubuh yang ditunjukkan, dan perubahan dari sifat seseorang akibat emosi yang dirasakan tersebut. Dengan Hasil dari keseluruhan komponen tersebut maka dapat memunculkan tingkat intensitas dari sebuah emosi.

Emosi bisa didapatkan dengan berbagai cara dimana menurut Lawler (dalam Eduardo, 2012) emosi tidak hanya datang dari situasi yang ada melainkan bisa juga datang dari diri sendiri. Jika seseorang tersebut merasa bahwa ia menjadi penyebab suatu hal yang tidak diinginkan maka ia mengalami gejala emosi yang bisa memunculkan rasa bersalah. Jika situasi yang tidak diinginkannya yang menyebabkan gejala emosi tersebut maka bisa memunculkan rasa sedih.

Teori James-Lange

Teori ini dicetuskan oleh James yang merupakan seorang psikolog dari Amerika Serikat dan Lange yang merupakan seorang psikolog dari Denmark yang secara kebetulan juga mengemukakan hal yang sama sehingga, lahirlah nama teori James-Lange. Teori ini melihat bahwa emosi merupakan akibat dari aktifitas fisik yang dialami seseorang misalnya orang sedih karena menangis, orang takut karena gemetar, dll. Dengan begitu dapat dilihat bahwa emosi dapat terjadi karena adanya aktifitas fisik seseorang.