

2. TINJAUAN PUSTAKA

Film menurut Bordwell dan Thompson (2013) merupakan karya seni dan media komunikasi dalam menyampaikan pesan yang memiliki dampak besar dalam kehidupan masyarakat. Sebuah film menawarkan penonton untuk melihat dan merasakan sehingga mendapatkan pengalaman serta efek emosional ketika menontonnya. Film menawarkan cerita fiksi, peristiwa nyata, animasi dan ilustrasi, atau eksperimental dalam penyampaian pesan secara beragam sehingga menciptakan pengalaman yang unik dibandingkan media lainnya (hlm. 2-3). Film juga digambarkan dari eksplorasi individu, tempat, kejadian, dan budaya di sekitar yang bermula dari sebuah konflik, merujuk pada suatu aksi, dan solusi (Rabiger & Cherrier, 2013). *Filmmaker* harus memahami pentingnya menghubungkan audiens atau penonton dan ikatan emosional pada karya film merupakan bagian dari seni bercerita (hlm. 33-40).

Filmmakers menurut Bordwell dan Thompson (2013) mencapai bentuk realisme, memberikan pengaturan terhadap tampilan agar autentik, serta memberikan aktor ruang untuk tampil secara natural melalui *mise en scene* (hlm. 113). *Mise en scene* merupakan segala hal yang ditampilkan dalam *frame* film mencakup komponen *set/setting*, kostum dan riasan, *lighting*, dan *staging* (*movement* serta *performance*) (hlm. 115-131). Sebuah aspek sinematografi menggambarkan *shot* pada film strip atau digital dalam menyampaikan, mengontrol, dan berkontribusi untuk menghasilkan sebuah *mise en scene*. Sinematografi merupakan arti literal menulis dalam pergerakan bergantung pada fotografi atau menulis dalam cahaya yang berkaitan pada *framing* sebuah *shot*. Pembuat film dapat menentukan jangkauan *tonalities*, memanipulasi kecepatan gerak, dan mengubah suatu perspektif (hlm. 160).

Range of tonalities menurut Bordwell dan Thompson (2013) mencakup *contrast* dan *exposure* dalam mengontrol jangkauan *tone* dan *shade* pada visual berkaitan dengan *lighting* sebagai salah satu komponen *mise en scene*. Kontras merupakan perbedaan komparatif antara gelap dan terang untuk menggambarkan ekspresif emosi pada *shot* seperti kesuraman, kesenangan, atau suasana lainnya.

Sedangkan pada *exposure* merupakan banyaknya paparan cahaya yang masuk melalui lensa kamera dapat menciptakan efek *blown-out window* dan siluet. *Exposure* yang tidak selalu harus seimbang terkadang pembuat film ingin mencapai suatu visual yang dramatis atau emphasis melalui ketidakseimbangan *exposure* (hlm. 160-163).

Manipulasi kecepatan seperti *fast motion* menurut Bordwell dan Thompson (2013) bertujuan untuk menarik atensi dan mempercepat sebuah langkah sedangkan *slow motion* bertujuan untuk menampilkan emphasis, kekuatan yang besar, dan efek ekspresif. Selain itu, sebuah perspektif juga hadir untuk menggambarkan sudut pandang terhadap suatu set hubungan (hlm. 167-169). Menurut Rabiger dan Cherrier (2013) POV atau *Point Of View* pada film merupakan sudut pandang kamera pada fisik lokasi karakter dalam suatu adegan. Sinematografi dapat membangun suatu situasi, *mood*, dan *tone* secara tepat melalui *framing*, *blocking*, dan *editing* terhadap suatu adegan. POV pada film mencakup *central character*, *multiple character*, *concerned observer*, dan audiens (hlm. 117).

Menurut Rabiger dan Cherrier (2013) *central character* POV merupakan karakter utama umumnya terekspos secara terbuka terkait isu dan permasalahan yang dihadapinya sehingga penonton dapat memberikan respon iba dan empati. *Multiple characters* atau *multiple* POV merupakan beberapa karakter yang menjadi sudut pandang memampukan audiens untuk merasakan wawasan empati terhadap kebutuhan, perasaan, dan kesadaran ragam karakter. Ketiga, *concerned observer* atau *director's* POV layaknya sebuah roh yang terikat, tidak tampak, tidak berbobot namun mengikuti dan mengobservasi karakter yang sedang menjalani kehidupannya. Dalam *director's* POV sebuah *concerned observer* dapat menjadi *storyteller* dengan memodulasi narasi untuk interaksi dan hiburan penonton.

Pemilihan *shot* pada suatu adegan menentukan penyampaian cerita yang efektif sebab suatu komposisi merefleksikan suatu makna dalam aspek cerita pada film (Mercado, 2010, hlm. 1-2). Prinsip komposisi pada buku *The Filmmaker's Eye* oleh Mercado (2010) mencakup *rule of third*, *hitchcock's rule*, *balanced/unbalanced composition*, *focal point*, dan *180 degree rule*. *Rule of third* merupakan pembagian *frame* menjadi tiga bagian atas panjang dan lebar dan titik

dari garis yang bersilangan untuk menjadi panduan garis yang menciptakan komposisi yang dinamis. *Hitchcock's rule* merupakan prinsip untuk menciptakan ketegangan saat menempatkan emphasis pada objek atau subjek. *Balance* atau *unbalanced composition* merupakan pelambangan berat suatu visual seperti *unbalanced composition* dapat memberikan makna kekacauan, ketidaknyamanan, dan ketegangan. *Focal points* merupakan pusat perhatian pada komposisi. Sedangkan *180 degree rule* untuk menjaga kontinuitas spasial saat subjek berinteraksi dalam sebuah adegan (hlm. 7-11).

Posisi kamera menurut Bordwell dan Thompson (2013) memegang peranan penting dalam menentukan *shot* suatu adegan yang mencakup *angle*, *level*, *height*, dan *distance*. *Angle* merupakan penempatan posisi berdasarkan sudut tertentu seperti *straight-on angle* (atau *eye level* sejajar), *high angle* berada di atas objek/subjek, dan *low angle* berada di bawah objek/subjek. Lalu, *level* merupakan posisi sejajar ataupun miring pada *framing*. Pada ketinggian lebih memfokuskan pada efek yang berbeda seperti penggunaan sudut *eye level* namun lebih *low height*. Sedangkan *distance* merupakan jarak antara sebuah subjek atau objek terhadap kamera umumnya diketahui sebagai komposisi *shot* pada suatu adegan (hlm. 188-190). Jenis-jenis *shot* menurut Mercado (2010) mencakup 25 bagian yaitu *extreme close up*, *close up*, *medium close up*, *medium shot*, *medium long shot*, *long shot*, *extreme long shot*, *over the shoulder shot*, *establishing shot*, *subjective shot*, *two shot*, *group shot*, *canted shot*, *emblematic shot*, *abstract shot*, *macro shot*, *zoom shot*, *pan shot*, *tilt shot*, *dolly shot*, *dolly zoom shot*, *tracking shot*, *steadicam shot*, *crane shot*, dan *sequence shot* (hlm. 29-173).

Menurut Mercado (2010) *close up* merujuk pada memperlihatkan suatu nuansa pada *behaviour* dan emosi karakter yang sulit dilihat dalam *shot* yang luas. Hal ini juga bertujuan untuk mengoneksikan penonton dengan karakter secara emosional (hlm. 35-36). *Medium close up* merupakan *shot* yang sedikit lebih luas dibandingkan dengan *close up* serta menampilkan wajah dan bahu karakter disertai dengan bagian dari lingkup area yang menghubungkan koneksi keduanya (hlm. 41-42). *Medium shot* merupakan *shot* yang sedikit lebih luas dibandingkan *medium*

close up yang tepat untuk menggambarkan hubungan antar karakter serta lingkup sekitarnya (hlm. 47-48).

Medium long shot menurut Mercado (2010) ideal dalam menunjukkan poin utama bahasa tubuh karakter, ekspresi muka, dan lingkup suasana area secara bersamaan (hlm. 53-54). *Long shot* merujuk pada hubungan antar karakter bersama lingkungan sekitarnya serta dapat digunakan untuk menggambarkan naratif dan tematik yang dinamis (hlm. 59-60). *Over the shoulder shot* atau umum dikenal sebagai *dirty single* yang dicapai dalam *medium shots*, *medium close up*, dan *close ups* pada belakang bahu untuk mengarahkan karakter pada titik fokus kamera. Hal ini bertujuan untuk menggambarkan pertukaran atau dinamika antara dua karakter atau lebih yang dapat diidentifikasi oleh audiens secara efektif (hlm. 71-72). *Establishing shot* umumnya digunakan untuk menggambarkan latar tempat atau lokasi terhadap tindakan yang akan dijalani. Selain itu *establishing shot* juga dapat digunakan sebagai konklusi suatu peristiwa sebab komposisi pada *shot* ini menyampaikan kepentingannya, rasa aman atau *tone* dan *mood* yang ingin dicapai (hlm. 77-78).

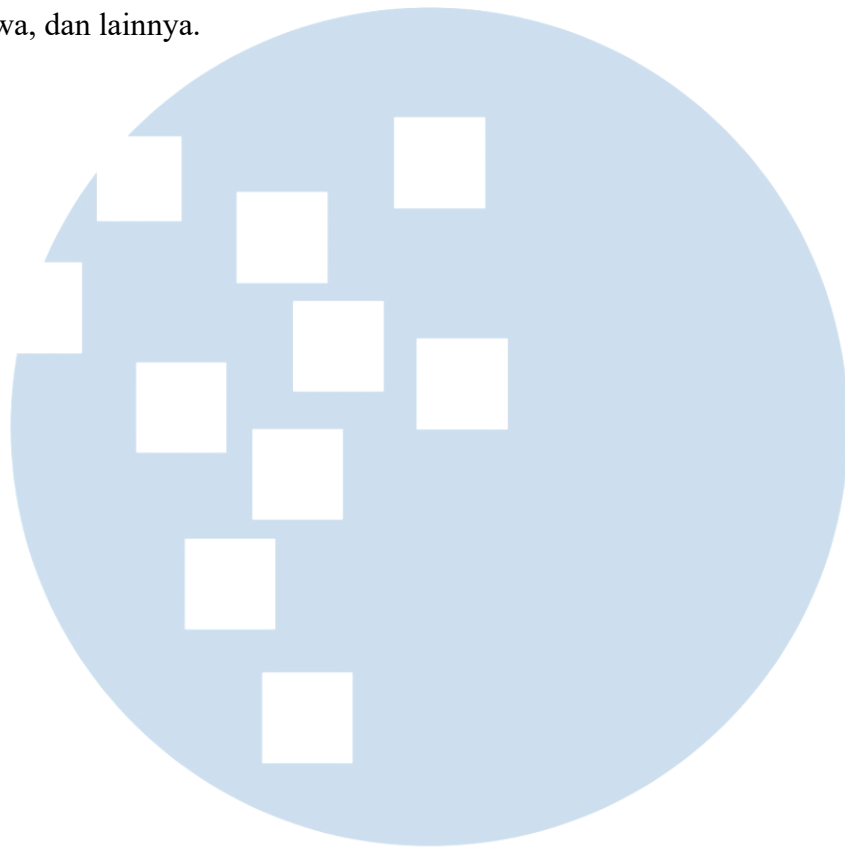
Subjective shot menurut Mercado (2010) memberikan pengalaman audiens dalam menggambarkan suatu aksi yang seolah dapat dilihat melalui mata karakter (berdasarkan perspektif karakter) serta menunjukkan emosi dan kondisi psikologis karakter. Hal ini juga dapat digambarkan seolah berinteraksi dengan kamera seperti melihat, berbicara, atau menyentuhnya (hlm. 83-84). *Two shot* merujuk pada dua karakter dalam komposisi yang sama untuk menampilkan dinamika hubungan kedua karakter melalui bahasa tubuh ataupun *blocking* (hlm. 89-90). *Canted shot* merujuk pada kemiringan kamera ke samping (diagonal) untuk menciptakan keabnormalan, ketidakseimbangan, dan disorientasi yang menggambarkan ketegangan secara dramatik, ketidakstabilan psikologi, kebingungan, kemarahan, ataupun efek suatu obat (hlm. 101-102). Pada *pan shot* merupakan pergerakan kamera memindai sebuah ruang secara horizontal berputar ke kiri atau ke kanan dalam keadaan diam di tempat. *Shot* ini dapat digunakan untuk menggambarkan suatu hubungan atau momen penting dalam adegan yang dapat memunculkan nuansa ketegangan atau pertemuan realisme (131-132).

Tilt shot menurut Mercado (2010) seperti *pan shot* namun berputar ke atas atau ke bawah untuk memberikan atensi kepada audiens terhadap ruang yang umumnya digunakan sebagai *establishing shots* dalam memperkenalkan suatu ruang ketika karakter pergi atau meninggalkannya (hlm. 138). *Dolly shot* merujuk pada penggambaran untuk mendekatkan *frame* pada karakter menunjukkan momen bermakna atas suatu penemuan atau refleksi karakter. Sedangkan *dolly zoom shot* atau penggabungan *dolly shot* dan *zoom shot* merujuk pada penggambaran momen bermakna atau situasi yang luar biasa sedang terjadi (hlm. 143-150). *Tracking shot* merujuk pada kamera mengikuti pergerakan karakter untuk menunjukkan suatu emphasis kepentingan dalam adegan (hlm. 155-156). *Steadicam shot* merujuk pada gerakan kamera yang halus dan ekspresif untuk menggambarkan kesatuan aksi karakter dalam *real time* serta emphasis dramatik, ketegangan, atau koneksi audiens dengan adegan (hlm. 162).

Pada film “27 Steps of May” merujuk pada isu trauma penyintas kekerasan seksual, kekerasan seksual dapat berupa segala hal pemaksaan ancaman untuk melakukan suatu aktivitas seksual dapat berupa meraba, pencabulan, dan pemerkosaan (Purbararas, 2020). Dampak kekerasan seksual dapat berupa fisik, psikologis, dan sosial. Secara fisik dampak dapat terlihat dari luka atau robeknya selaput dara. Namun pada sisi psikologis, dampak ini dapat merujuk pada ketakutan terhadap laki-laki, kekecewaan, dan keinginan untuk mengakhiri hidup. Sedangkan pada sisi sosial, dampak ini dapat dirasakan seperti perlakuan dari masyarakat, ketakutan dalam keterlibatan pergaulan. Menurut Hatta (2016) trauma dapat disebabkan oleh peristiwa traumatis layaknya kekerasan, pemerkosaan, atau ancaman terhadap individu. Trauma merupakan luka psikologis yang berbahaya sebab dapat menurunkan daya intelektual, emosional, dan perilaku korban yang dapat menimpa tanpa memandang individu, ras, umur, dan waktu.

Menurut Hatta (2016) kejadian traumatis dapat menyebabkan gangguan PTSD atau *post traumatic stress disorder* yaitu korban seolah turut diikuti pengalaman traumatis dalam kesehariannya. Hal ini juga dapat mengakibatkan fobia, panik, depresi, cemas, mati rasa, kehilangan makna hidup, sulit berkonsentrasi, kebingungan, keresahan, halusinasi, serta obsesif-kompulsif.

Pemicu suatu trauma dapat merujuk pada kesamaan lokasi, warna, suara, set peristiwa, dan lainnya.



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA