

1. PENDAHULUAN

Dalam melakukan sebuah proses *shooting*, tugas utama seorang sinematografer adalah melakukan perancangan visual. Semua gambar dalam film merupakan hasil dari sebuah diskusi antara sutradara dan sinematografer, di mana mereka menentukan suatu *shot* dengan mempertimbangkan banyak hal salah satunya adalah *movement* dan *shot type*. Pergerakan kamera sendiri secara garis besar dibagi menjadi dua yaitu, *static* dan *dynamic*. Pada dasarnya tidak melakukan pergerakan kamera juga merupakan jenis pergerakan kamera paling mendasar. Untuk mengeksplorasi sebuah *shot* harus dimulai dari pemilihan pergerakan kamera yang diam atau *static* (Bowen, 2018). Hal ini mampu membuat seorang sinematografer fokus dalam mengembangkan aspek lain pada sebuah *shot*.

Dengan memanfaatkan *static movement* sebuah *shot* bisa memberikan ruang observasi tersendiri terhadap penontonnya. Hal ini bisa terjadi karena eksplorasi yang terbentuk diciptakan melalui aspek lain dari pergerakan kamera itu sendiri seperti *blocking talent*. Menurut Bowen (2018), sebuah *static movement* bisa menghasilkan energi visual dengan cara menggabungkan *movement* itu sendiri dengan pergerakan karakter. Dia juga menambahkan akan ada kekuatan tersendiri dari sebuah narasi bila seorang sinematografer mampu merajut sebuah *static movement* dengan *talent blocking*.

Sebuah film juga harus diiringi dengan sebuah pergerakan yang bersifat dinamis. Menurut Brown (2016), pergerakan kamera tidak hanya sebatas perpindahan satu titik ke titik lainnya, melainkan semua gerakan itu bersinergi menjadi satu untuk membentuk kesinambungan antar *shot*. Lebih lanjut lagi, beberapa *movement* dasar yang sering digunakan dalam proses perancangan visual adalah *pan*, *tilt*, *zoom*, dan *handheld*. Selain melakukan perancangan visual untuk mempercantik sebuah *shot*, sinematografer juga harus memiliki kemampuan bercerita dan hal ini bisa dituangkan melalui sebuah motivasi dari pemilihan sebuah pergerakan kamera itu sendiri. Brown mengatakan sebuah motivasi dalam melakukan pergerakan kamera adalah kunci dasar dari semua proses pembuatan

video naratif. Baginya, bila pergerakan kamera hanya dilandasi sebuah kebutuhan visual, maka seorang sinematografer dan sutradara dianggap tidak memiliki keterampilan dalam bercerita.

Dari sekian banyak pergerakan kamera yang ada, teknik *handheld* merupakan teknik yang paling bisa dilakukan dengan natural karena hanya mengandalkan tangan dan tidak memerlukan alat tambahan apapun, namun bukan berarti teknik ini bisa disepelekan. Menurut Bowen (2018) pergerakan kamera *handheld* merupakan simbol dasar dari semua pergerakan yang ada, tapi bukan berarti dalam mencapai pergerakan *handheld* adalah hal yang mudah untuk dilakukan. Lebih lanjut lagi, Bowen mengatakan bahwa faktor utama yang menyebabkan hal tersebut adalah dari tipe kamera yang digunakan. Semakin kecil kamera yang digunakan akan lebih mudah untuk melakukan pergerakan *handheld*, tapi beresiko untuk melakukan pergerakan berlebih. Begitu juga sebaliknya. Bila menggunakan tipe kamera yang cenderung berbobot lebih berat, bisa saja tujuan dari pergerakan *handheld* tersebut juga tidak tercapai karena gerakan yang ditimbulkan akan cenderung stabil.

Film *Jemari yang Menari di Atas Luka-Luka* merupakan film yang disutradarai oleh Putri Sarah Amelia tahun 2019. Film ini bercerita mengenai seorang perias jenazah yang dipanggil untuk merias jenazah. Namun di tengah ia sedang melakukan pekerjaannya, ia menemukan sesuatu yang mengungkap masa lalu dari sang jenazah dan hal tersebut membuatnya harus mengambil sebuah tindakan. Film ini menggunakan dua jenis teknik pergerakan kamera yaitu *static* dan *handheld movement*. Kedua pergerakan kamera ini merupakan dua hal yang berbeda dan bertolak belakang dari segi fungsi dan juga teknik, tapi yang jadi menarik dari film ini adalah bagaimana penggabungan kedua teknik pergerakan kamera *static* dan *handheld movement* diharapkan mampu menimbulkan kesinambungan makna dan membangun dua karakter yang bermain pada film *Jemari yang Menari di Atas Luka-Luka*. Film ini merupakan film yang dibuat tanpa menggunakan dialog. Itu berarti cara penyampaian emosi, dan perkembangan

karakter sangat erat kaitannya antara ekspresi dan pergerakan kamera sebagai pendukungnya.

1.2. RUMUSAN MASALAH

1. Bagaimana teknik pergerakan kamera *static* dan *handheld movement* untuk membangun perkembangan karakter perias jenazah dan ibu dari jenazah?
2. Batasan masalah dibatasi pada *scene* dan *shot*:
 - A. *Scene 1 Shot 2* menggunakan *handheld*
 - B. *Scene 1 Shot 3* menggunakan *handheld*
 - C. *Scene 4 Shot 14* menggunakan *static*
 - D. *Scene 4 Shot 15* menggunakan *handheld*
 - E. *Scene 5 Shot 6* menggunakan *handheld*
 - F. *Scene 5 Shot 7* menggunakan *static*

1.3. TUJUAN PENELITIAN

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk memberikan kontribusi pada kajian perfilman terutama pada bidang pergerakan kamera, baik *static* ataupun *handheld*. Penelitian ini juga bertujuan untuk menambah pemahaman penulis, untuk memahami lebih dalam mengenai pergerakan kamera, juga berkontribusi untuk pihak-pihak yang berhubungan, seperti sinematografer dan *production house* untuk menciptakan adegan-adegan dengan teknis *shot* yang lebih baik. Selain itu, diharapkan pembaca dapat memahami mengenai pergerakan kamera yang dapat mempengaruhi perkembangan karakter dalam sebuah film.