

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 CAMERA MOVEMENT

Sebuah pergerakan kamera menjadi salah satu hal yang esensial dalam pembuatan sebuah video karena semua aspek yang digunakan dalam pergerakan kamera baik itu *style*, *pacing*, serta durasi perpindahan antar *shot* membuat sebuah hubungan kesatuan yang berkontribusi pada afek dan rasa dari sebuah *shot* (Brown, 2016). Pergerakan kamera bisa menambah kesan dramatis dua kali lipat dibandingkan dengan *still frame*. Hal ini terjadi karena sebuah kamera menjadi titik penglihatan utama bagi penonton, dan bila kamera tersebut memiliki pergerakan, *shot* yang dihasilkan akan jauh lebih dinamis (Bowen, 2018).

Rabiger (2013) mengatakan, sebuah pergerakan kamera tidak ada bedanya dengan pergerakan manusia di mana pasti terdapat sebuah motivasi di baliknya. Pergerakan kamera ini kemudian dikategorikan menjadi 3 macam oleh Bowen (2018), yaitu:

1. *Subject-motivated*: di mana sebuah pergerakan kamera berfokus pada perpindahan sebuah subjek dari video. Hal ini terjadi dengan tujuan untuk menjaga subjek tetap terlihat.
2. *Search-motivated*: di mana sebuah pergerakan kamera menjadi fokus utama dalam mengejar pencarian motivasi. Metode ini biasanya mendahului tindakan dari sebuah subjek karena mewakili pikirannya.
3. *Refreshment-motivated*: di mana sebuah pergerakan kamera terjadi untuk menggiring subjek ke hal yang baru ketika sudah tidak ada lagi motivasi dari sebuah adegan.

Pergerakan kamera pada dasarnya juga memiliki tiga tahapan. *Pertama* adalah komposisi inisial. Hal ini merupakan awal dari pergerakan sebuah kamera. *Kedua* adalah *movement* itu sendiri di mana semua pergerakan kamera akhirnya terjadi dalam sebuah adegan. *Ketiga* adalah *concluding composition* yang merupakan akhir dari sebuah pergerakan kamera (Rabiger, 2013).

2.2 STATIC MOVEMENT

Menurut Brown (2016), sebuah *static movement* begitu erat kaitannya dengan sudut pandang penonton. Penonton ditempatkan sebagai orang ketiga atau observator dari sebuah *shot* layaknya menonton sebuah acara panggung. Tidak hanya itu, sebuah *shot* yang menggunakan *static movement* biasanya memiliki arti tersendiri bagi pembuat filmnya. Brown menambahkan, makna-makna yang tersirat dalam film sering kali paling efektif dikomunikasikan dengan menggunakan *shot* yang diam. Pergerakan yang diam akan membuka ruang observasi bagi penonton, sehingga esensi makna tersirat dalam sebuah film hanya bisa dicapai oleh mereka yang melakukan observasi.

Selain mampu menjadi alat bantu observasi sebuah *shot*, *static movement* mampu meningkatkan keindahan sebuah adegan. Tubuh manusia cenderung merespon baik terhadap kecerahan, sinar lampu, warna, dan pergerakan (Bowen, 2018). dengan pergerakan kamera yang diam, respon baik tersebut akan lebih bisa ditangkap oleh mata penonton sehingga menimbulkan sinergi dan energi visual yang kuat.

2.3 MACAM-MACAM CAMERA MOVEMENT

Menggunakan sebuah pergerakan kamera tidak ada batasannya. Menggabungkan beberapa pergerakan kamera menjadi satu gerakan sendiri juga diperbolehkan untuk dilakukan. Namun di balik semua itu ada beberapa tipe pergerakan kamera yang menjadi penting dan mendasar. Di antaranya adalah:

a. *Pan*

Pergerakan kamera yang bergerak pada aksis horizontal atau dari kiri ke kanan dan sebaliknya.

b. *Tilt*

Pergerakan kamera yang bergerak pada aksis vertikal atau dari atas ke bawah dan sebaliknya.

c. *Tracking/ Dolly shot*

Pergerakan kamera yang melibatkan semua aspek kamera bergerak

entah maju, mundur, diagonal, melingkar, sampai dari ujung ke ujung.

d. *Crane shot*

Pergerakan kamera yang selalu berada di atas tanah biasanya gerakan naik dan turun yang dilakukan oleh *crane shot* ini.

e. *Handheld*

Pergerakan kamera yang dilakukan tanpa alat bantuan karena hanya dengan memegang kamera dan mengikuti subjek yang ingin diikuti pergerakannya (Bordwell et al., 2016).

2.4 HANDHELD

Menurut Stadler dan Mcwilliam (2009), metode *handheld camera* merupakan sebuah bentuk pergerakan kamera secara *mobile* namun dengan bentuk yang berbeda di mana pergerakan yang dilakukan cenderung lebih kasar sehingga sering kali digunakan untuk mendeskripsikan rasa yang tidak menentu seperti hati yang gelisah, kebimbangan, kemarahan, dan sebagainya. Pendekatan ini paling sering digunakan pada sebuah film dokumenter untuk meningkatkan pesan apa adanya, secara nyata, dan sebagainya

Pergerakan kamera *handheld* membawa kedinamisan spasial pada sebuah video. Kedinamisan tersebut tidak hanya sebatas pergerakan namun juga bisa menjadi sebuah emosi, ataupun perasaan yang ingin disampaikan. Sebuah pergerakan kamera yang ditekankan pada subjek akan menambahkan keamatan dan kesan nyata pada penonton (Rea & Irving, 2010).

Bowen (2016) menambahkan bahwa sebuah pergerakan kamera *handheld* memiliki beberapa kelebihan dan kekurangan. Beberapa kelebihan dari *handheld* yaitu:

1. Memudahkan pergerakan *shot* pada *frame*
2. Membentuk sebuah kedekatan khusus bagi penonton
3. Membuka peluang pergerakan lebih bebas di set

4. Menambahkan emosi dan energi yang ditimbulkan dari pergerakan yang dilakukan.

Sedangkan beberapa kekurangan menggunakan pergerakan *handheld* sebagian besar berpengaruh pada masalah teknis seperti kamera yang cenderung susah untuk stabil, pengambilan fokus yang kurang presisi, menyulitkan proses *editing* dengan *shot* stabil, serta membatasi *focal length* tertentu karena pergerakan kamera *handheld* hanya berfungsi stabil di beberapa cakupan *focal length* (Bowen, 2016).

2.5 TRACKING SHOT

Menurut Brown (2016), sebuah *tracking shot* adalah pergerakan yang paling sederhana dan jelas untuk penyampaianya karena kamera bergerak sama dengan subjek atau karakter yang ada di dalam video. Pergerakan ini juga memungkinkan untuk melihat apa yang ada di pikiran dan penglihatan subjek. Pergerakan yang dilakukan *tracking shot* sendiri juga merupakan gerakan kamera yang paling natural.

Tracking shot merupakan gerakan kamera yang terdekat dengan kehidupan kita karena dalam kehidupan nyata, setiap pikiran, perasaan, emosi akan menimbulkan sebuah gerakan yang spontan dan itu yang terjadi juga dengan pergerakan kamera yang bersifat *tracking* (Rabiger, 2013).

Stadler dan McWilliam (2009) juga berpendapat bahwa *tracking shot* sudah terjadi sejak tahun 1898 di mana sebuah *scene* dieksekusi dengan meletakan kamera di depan kereta yang sedang melintasi terowongan. *Tracking shot* mulai menghilang di awal tahun 1930-an dan mulai muncul kembali ketika munculnya *directional microphone* dan *multitrack*.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA