

## 2. STUDI LITERATUR

### 2.1 *Subjective Shot*

*Point of View/Subjective Shot* membuat film melalui sudut pandang dari seseorang, sudut pandang yang dimaksud telah ditentukan sesuai dengan kebutuhan sutradara mengenai konflik apa yang akan dibahas. Penonton berpartisipasi dalam peristiwa yang terjadi sebagai pengalaman yang nyata. Himawan Pratista (2008) mengatakan kamera subjektif shot adalah arah pandang kamera persis dengan apa yang dilihat karakter atau objek pada filmnya. Tujuannya adalah agar penonton mampu melihat dan merasakan efek emosi atau sensasi yang karakter rasakan dalam filmnya, Pengambilan gambar yang subjektif dapat menggambarkan kejadian melalui cara dengan menjadikan kamera sebagai mata penonton untuk meenempatkan mereka menjadi salah satu bagian karakter dalam film.

Penulis membuat sebuah shot dimana penonton akan merasa seolah seperti berada dalam kejadian bersama karakter. Himawan Pratista (2008) mengatakan bahwa kamera subjektif atau *point of view (POV)* adalah arah pandang kamera persis seperti apa yang dilihat karakter dalam filmnya. Tujuannya adalah agar penonton dapat merasakan sensasi dari efek emosional karakter dalam cerita.

### 2.2 *Handheld*

Tonny Trimarsono (2021) dalam buku Rumah Dokumenter mengatakan Teknik *Handheld* merupakan pergerakan kamera yang sederhana yang memiliki makna kuat dalam penyampaianannya. Dalam pelaksanaannya gerakan kamera *handheld* dilakukan menggunakan tangan kosong tanpa bantuan alat stabilisasi apapun. Teknik *handheld* mampu menggambarkan kesan dramatis sehingga penonton dapat merasakan situasi dan kondisi adegan dalam film tersebut (hlm. 23)

Himawan Pratista (2008) menjelaskan bahwa teknik *handheld* kini menjadi tren dalam gaya film dokumenter, melakukan perekaman adegan tanpa menggunakan

alat bantu stabilisasi seperti *tripod* dan *dolly*. Selain itu teknik *handheld* memiliki karakter khas yaitu kamera bergerak dinamis dan bergoyang.

*Handheld* memudahkan kameramen menentukan pengambilan gambar dengan cepat, mewujudkan kedekatan subjek dalam adegan, saat pengambilan gambar kameramen mampu bergerak dengan bebas tanpa batasan dilokasi sehingga mampu menangkap momen-momen penting yang dibutuhkan dalam film. Blain Brown (2011) mengungkapkan bahwa *Handheld* merupakan teknik pergerakan kamera yang membuat *dolly* tidak digunakan. *Handheld* juga adalah teknik kamera yang tak jarang digunakan untuk tujuan artistik.

### **2.3. Narrative Transportation**

Green dan Brock (2000) menjelaskan mengenai konsep "*transportation into a world*" bahwa suatu pengalaman dari emosional dan keterlibatan untuk berimajinasi terhadap suatu narasi/ kejadian. Phusapan (2013) mengatakan jika sebuah narasi disampaikan dengan penceritaan yang baik dan penonton cenderung tidak sadar diri masuk kedalam kejadian dalam karakter pada narasi tersebut seperti merasakan situasi dan keputusan yang dilalui karakter, baik melalui tingkatan emosi. Hal ini bisa terjadi karena fakta sederhana bahwa perhatian manusia itu ada batasannya. Sehingga seseorang yang mengalami *narrative transportation* ketika menonton sebuah film akan merasakan bahwa ia terlibat dalam kejadian dan situasi yang karakter alami.

### **2.4 Camera Movement**

Kamera memiliki pergerakan bebas dalam kendali penggunaannya. Dalam pergerakannya kamera tentu mempengaruhi beberapa aspek yakni sudut, kemiringan, ketinggian dan jarak yang berubah-ubah menyesuaikan kebutuhannya. Disini penulis menggunakan beberapa aspek dalam *camera movement* untuk kebutuhan cerita dalam film. Diki Umbara (2010) dalam bukunya yang berjudul "*How to Be A Camerament*" mengatakan ada dua kaidah dalam mengontrol *camera movement*, yaitu menyelaraskan gerakan dengan aksi subjek sehingga gerakan

kamera akan didorong oleh aksi, yang kedua adalah adanya kebutuhan dalam menjaga komposisi yang baik selama pergerakan.

Dengan kata lain, menurut Peter Ward dalam *digital viseo camerawork* motivasi dalam pergerakan kamera antara lain adalah untuk menambah ketertarikan secara visual, mewujudkan emosi, meningkatkan ketegangan, memberikan ketertarikan pada subjek serta memberikan perubahan sudut pandang/ *angle* berbeda. Dalam konsep utama *subjective shot* kaidah yang digunakan guna mendukung penerapan *subjective shot* dalam proses pengeksekusiannya di film *Titipan Anak Putu*.

#### 1. Kamera *Follow*

Kamera *follow* umumnya dilakukan dengan cara kamera mengikuti pergerakan karakter atau subjek dengan kata lain pergerakan kamera yang mengikuti kemana saja arah objek berjalan.

Disini kamera sebagai mata penonton yang mengawasi pergerakan tokoh utama yang menggambarkan aktivitasnya, kamera seolah-olah mengikuti semua aktivitas subjek sehingga akan menghasilkan gambar yang membuat penonton seolah ikut terjun dalam aktivitas tokoh utama baik melalui emosi dan tindakan

#### 2. Kamera *Shaking*

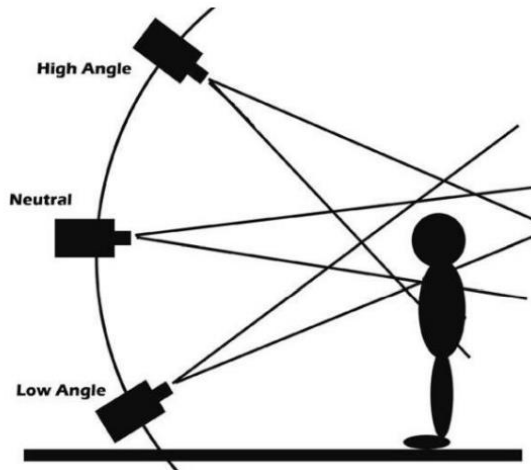
Kamera *shaking* atau bergoyang merupakan pergerakan kamera dalam visualnya seperti banyak getaran. Kamera *shaking* merupakan salah satu teknik atau jenis gaya sinematografi yang bertujuan memberi kesan dramatik.

Dalam membangun kesan dramatik pengambilan gambar dengan menggunakan kamera *shaking* akan menambah efek secara emosional yang dirasakan melalui jendela kamera.

#### 2.5 *Camera Angel*

*Camera Angel* merupakan penempatan kamera untuk mendapatkan visual terbaik dalam film dengan mementingkan komposisi *blocking* pemain, aksi, dan *mise en scene*. Dalam menentukan *Camera Angel* memerlukan analisa dan *breakdown*

cerita. Pemilihan *Camera Angel* akan menentukan pandangan penonton disetiap adegan cerita dalam film dan tentunya harus ada motivasi disetiap pemilihan *Camera Angel*. Pemilihan *Camera Angel* yang tepat akan menambahkan efek visualisasi yang dramatis dari sebuah cerita tetapi jika tidak sesuai akan mengalihkan dan membingungkan penonton.



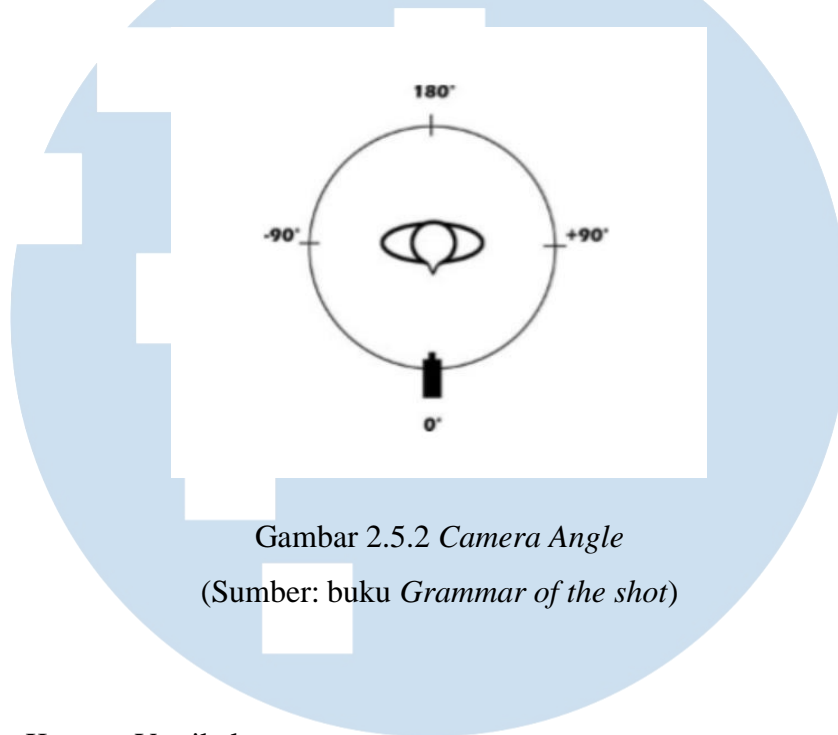
Gambar 2.5.1 *Camera Angle*  
(Sumber: buku *Grammar of the shot*)

Brown (2011) selain *framing* dan komposisi, penempatan kamera menjadi aspek utama karena sangat penting. Ia juga menjelaskan penempatan kamera memberikan efek visual yang baik dan detail harus dicari. Penempatan kamera yang berbeda akan memberikan informasi yang berbeda juga kepada penonton. Brown (2011) menyatakan bahwa sudut kamera di bagi menjadi dua yaitu sudut vertikal dan sudut horizontal (hlm. 32)

#### 1. Sudut Kamera Horizontal

Pengambilan gambar dalam subjek yang bidang miringnya sejajar akan menghasilkan gambar yang terkesan *flat*/datar membuat gambar terkesan membosankan. Ada beberapa teknik yang biasa digunakan agar gambar yang

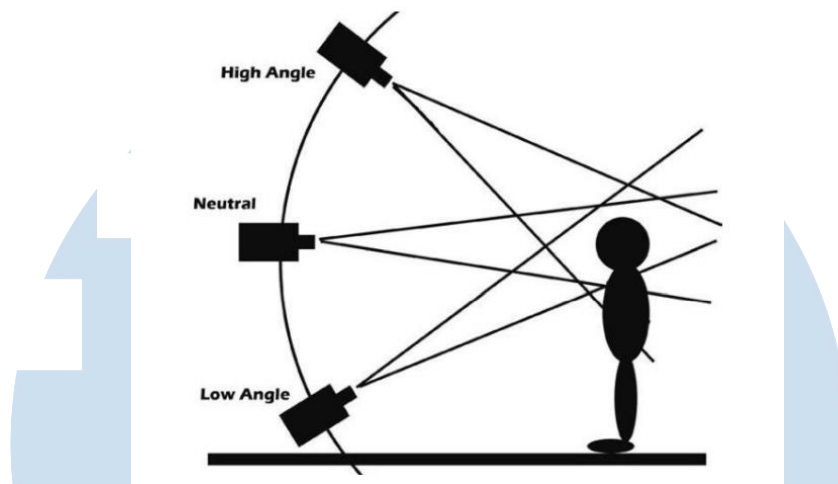
diambil memiliki *background* ruang sehingga tidak terkesan datar yaitu dengan mengarahkan aktor atau memindahkan aktor dan meletakkan kamera dalam sudut 360 derajat .



Gambar 2.5.2 *Camera Angle*  
(Sumber: buku *Grammar of the shot*)

## 2. Sudut Kamera Vertikal

Selain sudut kamera horizontal kamera juga dapat diletakkan secara vertikal. Kamera yang ditempatkan pada sudut kamera vertikal baik pada sudut yang lebih tinggi maupun yang rendah dapat menimbulkan efek yang berbeda pada *shot*. Kamera yang sejajar pada aktor pada sudut vertikal memberikan efek netral pada visualnya. Ada beberapa tipe sudut kamera vertikal yaitu *high angle*, *low angle*, dan *eye level*



Gambar 2.5.3 *Camera Angle*  
 (Sumber: buku *Grammar of the shot*)

1. *Low Angle*

*Low Angle* adalah pengambilan gambar dengan kamera berada pada posisi rendah dengan acuan dibawah mata sehingga terlihat subjek berada pada posisi yang lebih tinggi. Sudut kamera yang berada pada posisi rendah dari subjek memberikan kesan berkuasa atau posisi kehadiran subjek yang tinggi.

2. *High Angle*

*High Angle* adalah pengambilan gambar dengan kamera berada posisi yang lebih tinggi dari subjek dengan acuan diatas mata sehingga memperlihatkan subjek berada posisi yang lebih rendah. Sudut kamera yang berada pada posisi yang lebih tinggi dari subjek memberikan efek atau kesan status subjek yang rendah atau lemah

3. *Eye Level*

*Eye Level* atau disebut dengan *Neutral Angle* adalah pengambilan kamera dengan kamera berada sejajar dengan mata secara vertikal. Biasanya sudut ini digunakan untuk mewakili perspektif penonton.