

1.2.TUJUAN PENELITIAN

Tujuan dari penelitian ini yakni untuk mengetahui efek penerapan pergerakan kamera dalam membangun ketegangan pada film “Perangai”. Penelitian ini akan menambah pengetahuan dan informasi mengenai tugas yang dilakukan oleh DoP dalam pembuatan film pendek.

2. STUDI LITERATUR

Berikut merupakan beberapa teori yang dipakai oleh penulis untuk mendukung penelitian yang dilakukan. Beberapa teori didapat dari sumber buku fisik dan digital serta jurnal.

2.1. Peran Director of Photography

Menurut Box (2013) seorang DoP adalah tangan kanan dari seorang sutradara. Seorang DoP akan berkompromi dengan sutradara untuk membuat sebuah keputusan mengenai film yang sedang dibuat. Tanggung jawab seorang DoP adalah memvisualisasikan sebuah film seperti apa yang dibayangkan oleh sutradara setiap adegan melalui pencahayaan, *camera angle* dan *camera movement* yang paling efektif dalam memvisualisasikannya. (hlm 1-2)

Menurut Brown (2012), seorang DoP sudah seharusnya bisa menjalin kerja sama yang baik dengan sutradara, ia harus fleksibel namun juga harus profesional kepada seorang sutradara film. DoP dituntut untuk dapat menyampaikan visi sutradara ke dalam sebuah gambar mengenai ide, kata, subteks emosional suasana dan komunikasi non verbal.

Wheeler (2012) mengungkapkan bahwa seorang DoP memiliki peranan dalam menciptakan perasaan terhadap sebuah *scene* yang dibangun dengan menggunakan cahaya. Seorang DoP memiliki tanggung jawab dalam semua aspek pengambilan gambar seperti komposisi dan *exposure*. (hlm 31-32)

Rabiger (2008) menyatakan bahwa DoP memiliki tanggung jawab kamera, lensa, pencahayaan, dan stok film. Selain itu, seorang DoP memiliki tanggung jawab untuk mengubah pemilihan alat dan kamera yang digunakan terkait dengan *low budget* film karena DoP adalah orang satu-satunya yang mengerti dengan kamera dan pencahayaan sehingga ia harus bisa menyesuaikan kebutuhan dengan realita anggaran produksi yang ada. Dalam sebuah produksi film dengan *budget* kecil, seorang DoP juga akan memperkecil jumlah kru yang dibawa, DoP akan berdiskusi bersama dengan *gaffer* terkait dengan konsep pencahayaan dan sumber kelistrikan.

2.2. Pergerakan Kamera

Menurut Bettman (2014), dalam penggunaan pergerakan kamera harus bisa menambahkan energi visual, dan dapat meningkatkan kualitas cerita dan tidak mengurangi kualitas cerita tersebut.

Menurut Rea & Irving (2010) pergerakan kamera juga dapat memberikan kesan hidup dan tidak membosankan untuk adegan dialog yang statis. Selain itu, terdapat beberapa motivasi yang digambarkan melalui pergerakan kamera seperti di bawah ini :

1. Kamera bergerak mengikuti tokoh ataupun benda yang berpindah tempat.
2. Membangun sebuah gambar yang menggambarkan geografis di lingkungan sekitar tokoh.
3. Perpindahan tokoh yang berjalan ke arah lain.
4. Pergerakan kamera untuk menggambarkan informasi yang cukup krusial dalam sebuah *scene*.
5. Membuat sebuah dramatisasi adegan dengan memanfaatkan pergerakan kamera. (hlm. 174)

2.3. Dolly

Menurut Kenworthy (2009) terdapat beberapa pergerakan kamera yang dapat memunculkan efek tegang dan menakutkan, salah satunya yakni *dolly* (hlm. 60)

2.3.1. Subtle Dolly

Kenworthy (2009) menjelaskan, seperti dilihat dari nama pergerakan kamera ini, kamera akan bergerak sedikit dengan sangat halus hingga penonton tidak menyadari bahwa sebenarnya kamera bergerak. Penggunaan pergerakan kamera ini akan menimbulkan efek gelisah kepada penonton. Penggunaan pergerakan kamera ini biasanya digunakan pada saat karakter sedang mengendap-endap memasuki sebuah ruangan agar tidak diketahui orang lain. Dengan penggunaan pergerakan kamera *subtle dolly*, penonton akan merasakan ketakutan yang dialami oleh karakter yang sedang mengendap-endap tersebut. (hlm 60)

2.4. Handheld

Menurut Sijll (2005), pergerakan kamera *handheld* biasanya digunakan untuk menggambarkan ketidakstabilan. *Handheld* sangat efektif digunakan untuk membuat sebuah kontras dengan gambar yang stabil.

Menurut Rea & Irving (2015) *Handheld* adalah pergerakan kamera yang memiliki efek yang berbeda dari pergerakan kamera lainnya. Pergerakan kamera ini akan menambahkan efek realis dan adanya penekanan dalam sebuah gambar bila digunakan dari sudut pandang karakter. Namun, pergerakan ini bisa membuat penonton merasa tidak nyaman dan terganggu apabila tidak digunakan dengan hati-hati. Penggunaan pergerakan kamera ini disarankan menggunakan lensa *wide* karena cukup stabil. Pergerakan kamera ini memberikan rasa dan dunia yang realistis. Salah satu keuntungan dari penggunaan pergerakan kamera ini yakni memiliki efisiensi waktu dibandingkan dengan penggunaan pergerakan kamera lainnya seperti *dolly* memerlukan waktu untuk mempersiapkannya. (hlm. 175)

2.5. Floating

Menurut Brown (2001) *Floating* adalah salah satu pergerakan kamera yang memanfaatkan efek *shaky* pada kamera. Berbeda dengan pergerakan kamera *handheld*, pergerakan kamera ini akan terasa lebih halus untuk memunculkan efek mengambang. Pergerakan kamera ini dapat dilakukan dengan berbagai cara seperti dengan cara *handheld* atau menggunakan tumpuan utama. (hlm. 68)

Menurut Rabiger (2008) pergerakan kamera *floating* berfungsi untuk menunjukkan tokoh yang sedang berjalan, menaiki mobil, mengambang dan melayang. Pergerakan ini akan membangun emosi yang lebih dari dalam diri penonton. (hlm. 47)

Menurut Mercado (2011), pergerakan kamera *floating* memiliki fungsi naratif yang hampir mirip dengan *steadycam shot* yakni sebuah pergerakan yang akan menuntun perasaan penonton seakan-akan mereka berada di dalam adegan tersebut. (hlm. 161)

2.6. Ketegangan

Hitchcock pada Kenworthy (2009) mengatakan ketegangan muncul ketika penonton akan mengetahui bahwa sesuatu yang buruk akan menimpa tokoh, baik secara sadar maupun tidak sadar. Salah satu teknik yang memunculkan ketegangan yakni dengan memperlihatkan tokoh yang sedang dalam bahaya di sebuah adegan namun harus ada jarak antara tokoh dan ancaman yang menerpanya. Pengertian dari ketegangan yakni rasa cemas yang muncul dari situasi yang tak menentu. Untuk menunjukkan sebuah ketegangan, hal terpenting yang harus ditunjukkan yakni harus membangun sebuah adegan yang memiliki informasi (hlm. 60)

Menurut Brown (2012), sebuah penambahan pergerakan kamera dapat menambahkan arti pada gambar tersebut dan juga adanya penambahan emosi, energi, kebahagiaan, ancaman, kesedihan dan lain sebagainya.

Menurut Weiss (2011) Dengan adanya pergerakan kamera, sebuah gambar akan memiliki pesan emosional yang lebih kuat. Bahkan, apabila seorang DoP dapat mengoptimalkan penggunaan pergerakan kamera, gambar tersebut dapat menggambarkan keadaan yang dirasakan oleh karakter atau tokoh yang ada dalam film tersebut. Film dan animasi adalah karya seni yang memuat gambar, suara dan musik untuk bercerita. Seorang DoP harus memaksimalkan aspek gambar karena hal tersebut adalah unsur yang cukup kuat dan penting. (hlm. 14).

Brown (2016) mengatakan bahwa pergerakan kamera adalah salah satu elemen terpenting sebagai unsur pembeda antara film dengan seni lainnya seperti fotografi, lukisan, maupun seni visual lainnya. Pergerakan kamera dalam film tidak hanya sekedar perpindahan *frame*, namun *camera movement* berbicara mengenai bagaimana pergerakan kamera dapat mempresentasikan sebuah adegan yang memiliki makna dalam sebuah keadaan dan perasaan karakter. Efek dari penggunaan pergerakan kamera yakni memberikan emosi dari karakter dalam film. Dasar dalam penggunaan pergerakan kamera yakni motivasi. (hlm. 302)

2.7. Pra Produksi

Menurut Wheeler (2005) tahap pra produksi adalah tahap awal setelah *development* cerita dari produksi film. Tahap ini adalah tahap di mana semua persiapan untuk *shooting* akan dipersiapkan masing-masing departemen. Sebagai seorang DoP, hal utama yang harus dilakukan pada tahap ini yakni mendiskusikan naskah film dengan sutradara untuk menerjemahkannya menjadi sebuah *shotlist* hingga kedua belah pihak setuju akan bayangan hasil akhir dari segi visual film tersebut. Jika seorang sutradara menginginkan adanya *storyboard*, maka ia akan menghubungi seorang *storyboard artist* dan melakukan diskusi bersama mengenai *shot* yang dibuat dengan *storyboard artist* dan juga DoP (hlm. 4).

Wheeler (2005) mengatakan jika tahap diatas sudah dilakukan, maka keduanya akan menghubungi *location manager* untuk mencari lokasi *shooting* dan melakukan *recce*. DoP ikut serta dalam kegiatan ini karena hal ini berhubungan

dengan visual yang ingin dicapai apakah dapat direalisasikan di lokasi tersebut atau tidak, hal tersebut langsung didiskusikan dengan sutradara pada saat *recce*. (hlm.4)

2.8. Produksi

Menurut Wheeler (2005) tahap produksi adalah tahap *shooting* atau pengambilan gambar untuk sebuah film. Hal pertama yang harus dilakukan oleh seorang DoP adalah mengawasi dan menyetujui akan jalannya *rehearsal* di *set* yang akan dilakukan sebelum setiap adegan nantinya akan direkam. Setelah itu, seorang DoP akan mengatur posisi kamera dan memastikan *lighting* sudah sesuai dengan apa yang ia inginkan. Seorang DoP memiliki tanggung jawab untuk merancang dan memberikan persetujuan semua hal yang dibicarakan oleh sutradara mengenai visual. (hlm. 5-6)

3. METODE PENCIPTAAN

Deskripsi Karya

Penulis membuat film pendek yang berjudul “Perangai” untuk dijadikan sebagai bahan penulisan tugas akhir. Film ini merupakan film pendek fiksi berdurasi 10 menit 54 detik yang bertemakan tentang penolakan. Film ini dikemas dengan genre drama. Pengambilan gambar pada film ini menggunakan *aspect ratio* 4:3 dan resolusi 4K untuk mendapatkan hasil yang lebih baik. Film ini bercerita tentang, HARUN (L, 35) seorang guru seni SD yang foto dirinya bertato tersebar, berusaha mempertahankan pekerjaannya melawan perwakilan orang tua murid yang menuntutnya dipecat atas tuduhan memberi pengaruh buruk.

Konsep Karya

Konsep Penciptaan: Film pendek fiksi yang menggambarkan adanya tindak represi dari masyarakat terhadap ekspresi diri, salah satunya adalah tato.

Konsep Bentuk: *Live action*

Konsep Penyajian Karya: Pemilihan pergerakan kamera