

## 2. STUDI LITERATUR

Dalam pembuatan karya, penulis menggunakan beberapa teori dan referensi menurut para ahli sebagai acuan dasar. Berikut beberapa teori dan referensi literatur yang digunakan oleh penulis.

### 2.1. LANDASAN TEORI PENCIPTAAN

1. Teori Utama yang digunakan oleh penulis sebagai landasan yaitu mengenai pergerakan kamera dan teori mengenai dramatik.
2. Teori Pendukung gagasan karya yang digunakan oleh penulis yaitu mengenai *music video* dan teori *flashback* sebagai pendukung dramatik.

### 2.2. TEORI UTAMA

Berikut beberapa teori utama yang digunakan oleh penulis sebagai acuan dasar pembuatan karya.

#### 2.2.1 Pergerakan Kamera

Pergerakan kamera menjadi penting dalam aspek sinematografi. Menurut Samedhi (2011), terdapat dua jenis pergerakan kamera dalam sinematografi yaitu pergerakan kamera statis dan dinamis.

Pergerakan kamera statis adalah pergerakan kamera dengan cara tidak menggeser kamera dari tempatnya (*tripod*). Kamera yang dipanggul oleh sinematografer dengan posisi diam di tempat juga termasuk pergerakan kamera statis. *Panning* dan *tilting* termasuk ke dalam pergerakan kamera statis. Pergerakan kamera dinamis adalah dengan cara menggerakkan kamera menjauhi atau mendekati objek. Pergerakan ke atas dan ke bawah (*pedestal up, down*), menggerakkan atau menggeser kedudukan kamera seperti (*tracking, crane, crab*) termasuk ke dalam pergerakan kamera dinamis.

Menurut Brown (2012), pergerakan kamera harus termotivasi pada pergerakan karakter. Hal tersebut mengharuskan sinematografer harus berdiskusi dengan sutradara mengenai penempatan maupun pergerakan karakter. Terdapat

beberapa jenis pergerakan kamera: *panning*, *tilting*, *dolly*, *track (in-out)*, dan *handheld*.

### 1. *Handheld*

Menurut Deguzman (2020), *handheld shot* merupakan pergerakan kamera yang luar biasa, guncangan yang dibuat dari pergerakan *handheld* dapat menciptakan kesan natural, hampir seperti bernapas dari perspektif kamera. Pergerakan *handheld* di dalam film dengan intensitas rendah tetap menguatkan keintiman dari *shot* tersebut.

Menurut Rea dan David (2010), penggunaan *handheld* dapat memberikan efek dinamis yang special ke dalam sebuah *scene*. Pergerakan kamera pada *point of view* karakter dapat menambah kesan nyata dan ketegangan dari sebuah *shot* (hlm. 175).

Menurut Boggs (1992), pergerakan kamera yang tidak teratur dapat meningkatkan kesan realitas melalui sudut pandang subyektif dari seorang karakter dalam keadaan bergerak. Pergerakan kamera yang dipegang dengan tangan memiliki guncangan yang ternyata sangat efektif untuk mengambil adegan yang memerlukan dramatisasi (hlm. 123).

Menurut Bowen (2018), *handheld* adalah pergerakan kamera yang dapat dilakukan dengan menggunakan tangan untuk menciptakan *visual* yang tidak statis. Penggunaan *handheld* memiliki tujuan untuk memberikan kesan realitas, kedekatan emosional dari suatu *scene*.

Menurut David Lynch, sutradara dari film “Blue Velvet”, *handheld* dapat menciptakan *feel* seperti kecemasan, dramatisasi, ketidakstabilan. Kerjasama sutradara, sinematografer juga sangat penting untuk dapat mencapai hasil yang ingin dicapai.

## 2. *Crab*

Menurut Ensadi (2013) pergerakan kamera *crab* digerakan seperti *crab* (kepiting) dengan bergerak menyamping seirama dengan karakter. Pergerakan ini dapat dilakukan dengan *handheld*, *dolly*, *crane*, dan *slider*. Dibutuhkan latihan untuk dapat membuat visual yang baik jika melakukannya dengan *handheld*. Menurut Cantine (2011) dalam bukunya yang berjudul “*Shot by Shot: A Practical Guide to Filmmaking*” *crab* merupakan pergerakan kamera secara horisontal dan dinamis pada suatu *scene*. Pergerakan kamera ini dapat mengarahkan fokus pada objek atau karakter sehingga menciptakan efek dramatis pada *scene* tertentu.

## 3. *Panning*

Menurut Cantine (2011) *panning* adalah pergerakan yang sering digunakan oleh *filmmaker*. Pergerakan *pan right* maupun *pan left* yang pelan dapat membuat efek tenang dalam suatu *scene*, sedangkan pergerakan yang cepat memberikan efek dramatis pada suatu *scene*. Pergerakan ini dapat dikombinasikan dengan pergerakan kamera lainnya untuk memperkuat dramatisasi pada suatu *scene*.

Menurut Bordwell (2006) *panning* dapat membuat efek dramatis jika dikombinasikan dengan pergerakan kamera lainnya seperti *dolly shot* dan *zoom*. Penggunaan *panning* dapat menunjukkan hubungan antara karakter dalam sebuah *scene*.

## 4. *Track*

Menurut Bowen (2018), pergerakan kamera *track* biasa disebut dengan *track in&out*. Pergerakan kamera *track* yang dilakukan secara perlahan dapat mengubah *framing* tanpa harus melakukan *cut* selama proses *editing*. Seperti *long shot* menjadi *medium shot*, *medium shot* menjadi *close-up*. Pergerakan kamera *track* akan terlihat natural bagi penonton, karena *visual* yang ditampilkan sama seperti sistem *visual* kita dalam mempertahankan perspektif pada bidang yang berubah.

Menurut Bordwell (2006), penggunaan *camera movement track in* dan *track out* sering digunakan oleh sutradara-sutradara Hollywood untuk memperkuat efek dramatis dan juga mampu mengarahkan perhatian penonton pada suatu *scene*.

## 5. *Crane*

Menurut Bordwell (2006), *crane* adalah pergerakan yang mampu memberikan sudut pandang yang luas. Kamera yang dipasang di *crane* dapat bergerak naik maupun turun sesuai kebutuhan sutradara untuk menyampaikan visual yang dibutuhkan. Penggunaan *crane* sering digunakan untuk memperlihatkan lokasi, tema, maupun sudut pandang yang berbeda. Pertimbangan yang tepat oleh sutradara dan sinematografer dapat membuat pergerakan kamera *crane* menjadi dramatis.

### 2.2.2 Dramatik

Menurut Millar dan Reisz (2010), dramatik atau dramatis adalah suasana yang terjadi dalam sebuah cerita dalam pengadeganan film. Dalam membangun dramatik, terdapat tahapan yang berasal dari konflik yang dialami karakter hingga mencapai resolusi yang diharapkan di akhir cerita. Dramatik merupakan penting yang mampu membuat penonton ingin mengikuti cerita hingga selesai. Penggunaan dramatik pada pembuatan *music video* penting untuk menarik perhatian penonton agar mengikuti konflik karakter hingga mencapai resolusi terhadap permasalahan yang dihadapi karakter.

Menurut Lutters (2004), dramatik digunakan pada saat proses pengembangan cerita untuk mendapatkan gerak dramatis pada cerita, dan pemikiran penonton terhadap cerita.

## 2.2 TEORI PENDUKUNG

Penulis menggunakan teori *music video* dan *flashback* sebagai teori pendukung pembuatan karya. Berikut beberapa teori pendukung yang digunakan oleh penulis.

### 2.2.1 *Music Video*

Menurut Moller (2011), *music video* atau video klip adalah film pendek atau video yang mengiringi alunan lagu. Penggunaan *music video* biasanya digunakan untuk mempromosikan atau memasarkan sebuah album rekaman (hlm. 34). Menurut Dzyak (2010) juga mengatakan bahwa *music video* dibuat untuk memasarkan dan meningkatkan penjualan album rekaman dari penyanyi atau band (hlm. 11).

Menurut Stewart dan Kowaltzke (2007), *music video* atau video klip dibagi menjadi dua tipe, yaitu *performance clip* dan *conceptual clip*. *Performance clip* menampilkan dan terfokus pada penyanyi atau bandnya. *Conceptual clip* memiliki plot dan jalan cerita, dan ada yang berupa kumpulan gambar-gambar yang digabungkan (hlm. 132)

Menurut Haqi (2012), mengatakan bahwa fungsi utama dari *music video* adalah sebagai media promosi kepada masyarakat untuk lebih mengenal karya yang dibuat dari penyanyi atau band. Terdapat fungsi sebagai artistik yang berhubungan dengan eksplorasi dari lagu. *Music video* dapat menampilkan sesuatu yang berkaitan dengan lagu atau tidak sama sekali berkaitan dengan lagu.

### **2.2.2 Flashback**

Menurut Biran (2006), *flashback* dapat menampilkan atau memperlihatkan sebuah kejadian, dan memperjelas keadaan dalam cerita atau latar belakang dari karakter (hlm. 226).

Menurut Gianetti (2001), *flashback* adalah sebuah teknik yang dapat digunakan untuk menginterupsi masa kini dengan shot yang menggambarkan masa lalu. Penggunaan *flashback* dapat memperkuat dramatik (hlm. 535).

Menurut Bordwell (1985), *flashback* merupakan aspek penting dalam cerita yang dapat memperkuat aspek dramatisasi dan memperkuat cerita dan juga dapat membawa penonton ikut merasakan situasi karakter dalam cerita.

## **3. METODE PENCIPTAAN**

### **3.1 DESKRIPSI KARYA**

Penulis membuat karya berupa *music video* dengan lagu yang berjudul “Say That You’re Mine” karya Valentine dan JSO. *Music video* tersebut berdurasi kurang lebih tiga menit dan *music video* tersebut akan di *upload* di YouTube. Pada pembuatan karya, penulis berperan sebagai *cinematographer* yang bertanggung jawab dalam pengambilan adegan *music video*.