

## 2. TINJAUAN PUSTAKA

### 2.1 *Type shot & Camera Movement* menurut Maria Pramaggiore dan Tom Wallis

Di dalam *cinematography* terdapat aspek yang harus diperhatikan dalam menentukan aksi tokoh seperti *camera angle, camera height, distance* (Pramaggiore & Wallis, 2008).

#### 2.1.1 Camera Angle

##### 1) *High Angle Shot*

Seperti *High angle shot*, dimana kamera berada di posisi atas dari suatu karakter atau aksi yang mengarah ke bawah yang bertujuan untuk meminimalisasi suatu subjek. *High angle shot* memiliki makna tidak berdaya, namun di dalam suatu film "*Brokeback Mountain*", *High Angle* pada tokoh Jack memberikan persepsi penonton untuk membaca sikap seperti apa yang diungkapkan melalui bahasa tubuh saat ia bersandar (Pramaggiore & Wallis, 2008).

##### 2) *Low Angle Shot*

Berikutnya *Low Angle Shot* biasanya menempatkan posisi kamera dibawah suatu subjek, atau mengarahkan kamera ke atas. Biasanya digunakan untuk memperbesar ukuran atau volume subjek itu sendiri seperti tubuh manusia. Karakter yang menggunakan *low angle* biasanya hadir dengan kekuatan yang lebih besar, secara fisik mereka lebih dominan (Pramaggiore & Wallis, 2008).

### 3) *Dutch Angle*

Secara garis besar, subjek atau karakter membentuk garis diagonal di dalam *frame*. Pemakaian *angle* ini dipakai pada saat menampilkan makna tanda dimana momen sedang *imbalance* atau kehilangan kontrol akan sesuatu (Pramaggiore & Wallis, 2008).

### 4) *Overhead Shot*

*Overhead Shot* dikenal juga sebagai *bird eye shot* ini memberikan keunikan tertentu untuk menampilkan perspektif akan aksi yang terjadi dari atas. Seorang sutradara mampu menggabungkan tipe *angle shot* ini untuk memberikan kesan jarak antara penonton dalam aksi oleh karakter dalam *shot* (Pramaggiore & Wallis, 2008).

## 2.1.2 Camera Full back Angle

Tipe *angle* ini secara total mengobservasi seorang wajah karakter dan bertujuan menyembunyikan pikiran, perasaan, dan niat sebenarnya dari karakter (Thompson & Bowen, 2009). Namun, jika karakter yang dikenal ditempatkan dalam situasi yang menegangkan dalam narasi, maka jenis tipe *angle* ini mengambil sudut pandang yang sangat subyektif, seolah-olah seseorang atau sesuatu sedang mengikuti dari belakang dan akan saja menyerang.

## 2.1.3 Camera Height

### 1) *Eye Level*

*Eye Level* dipakai untuk mengkombinasikan *shot* dari tinggi dan rendah sehingga selaras dengan mata. Filmmaker asal Jepang Yasuhiro Ozu, secara konsisten menempatkan kamera sekitar 3 kaki di atas tanah selaras dengan 3 karakter sedang duduk di lantai. Secara garis besar ini menampilkan sedikit aneh namun tinggi kamera selaras dengan mata memiliki perkiraan tingkatan dari mata seperti aksi yang akan terjadi (Pramaggiore & Wallis, 2008).

#### 2.1.4 Camera Distance

Aspek berikutnya yaitu *camera distance* atau jarak kamera. *Camera distance* biasanya mengacu pada suatu ruang antara kamera dengan subjeknya. Hal ini dapat menentukan seberapa emosionalnya hal tersebut terlibat dengan karakter tersebut. Ada beberapa bagian dalam *camera distance* yaitu:

1) *Extreme long shot (XLS)*

*Extreme long shot* biasanya subjek memiliki hubungan yang sangat kecil dengan lingkungan sekitarnya. Ketika ada adegan untuk mendorong penonton menjauh dari sebuah cerita atau karakter dalam keterlibatan emosionalnya, mereka melakukan hal tersebut untuk menjauhkan penonton. Kemudian ada *long shot*. Sama seperti XLS namun sedikit lebih dekat dengan karakter (Pramaggiore & Wallis, 2008).

2) *Medium Shot (MS)*

*Medium Shot* adalah *shot* yang diambil dari pinggang sampai ujung kepala dalam satu *frame*. Kemudian ada *medium close up* yang dimana *shot* ini diambil dari dada sampai ujung kepala. Kemudian ada *close up* yang dimana *shot* ini hanya mengambil 1 bagian tubuh saja dalam 1 *frame*, seperti mengambil muka saja, atau mengambil tangan saja (Pramaggiore & Wallis, 2008).

3) *Medium Close Up (MCU)*

*Medium Close Up* adalah *shot* diambil dari komposisi kamera berpedoman dengan area dada karakter ke atas dalam kamera (Pramaggiore & Wallis, 2008).

#### 4) *Close up* (CU)

*Close Up* digunakan untuk membuat sebuah keintiman dengan memperlihatkan para penonton yang hanya berfokus kepada muka aktor dan emosi yang dikeluarkan dari karakter tersebut (Pramaggiore & Wallis, 2008).

#### 5) *Extreme Close Up* (XCU)

*Extreme Close Up* adalah *type shot* yang hanya memperlihatkan bagian tertentu secara sangat dekat seperti bagian tubuh seperti mata, telinga ataupun jari (Pramaggiore & Wallis, 2008).

### 2.1.5 Camera Movement

*Camera movement* merupakan sebuah pergerakan kamera yang posisinya tetap akan menghasilkan rasa stagnasi, namun jika kita menggunakan sebuah pergerakan kamera kita bisa membuat penonton untuk terlibat di dalamnya mau dari fisik atau psikologi dari tokoh tersebut (Pramaggiore & Wallis, 2008). Terdapat beberapa pergerakan kamera dalam sinematografi seperti *pan*, *tilt*, *dolly crab*, *tracking shot*, dan *aerial shot*:

#### 1) *Pan*

*Pan* adalah gerakan memutar kamera ke arah horisontal yang ditaruh di atas *tripod*. Gerakan ini biasanya digunakan untuk menunjukkan lapangan lanskap, mau itu sebuah ngarai atau jalanan kota yang ramai. *Pan* biasanya dipakai ketika gerakan *pan* terlalu cepat sehingga menciptakan sebuah gambar yang *blur*, yang mengindikasikan sebuah kegiatan yang cepat, atau biasanya dilakukan untuk mempercepat waktu (Pramaggiore & Wallis, 2008).

## 2) *Tilt*

*Tilt* dilakukan dengan cara menggerakkan kamera ke arah vertikal selagi masih terpasang di atas *tripod*. Biasanya gerakan ini digunakan untuk mensimulasikan karakter melihat ke atas atau ke bawah, atau juga membantu mengisolasi atau membesar-besarkan dimensi vertikal pada suatu objek (Pramaggiore & Wallis, 2008).

## 3) *Dolly Crab*

*Camera Movement* ini digunakan beberapa sinematografer dengan menempatkan kamera dengan rel berjalan dan sangat fleksibel. *Dolly Crab* memiliki roda yang dapat berputar sehingga sangat mudah bergerak ke segala arah (Pramaggiore & Wallis, 2008).

## 4) *Tracking Shot*

Pergerakan kamera melalui adegan untuk waktu yang lama. *Tracking Shot* sering kali digunakan untuk mengikuti subjek yang sedang berjalan, meskipun juga dapat digunakan untuk memperlihatkan latar belakang adegan tersebut (Pramaggiore & Wallis, 2008).

## 5) *Aerial Shot*

Gambar diambil dari pesawat ataupun helikopter sehingga gambar dapat diambil dari jarak tertentu (Pramaggiore & Wallis, 2008).

## **2.2 Perspektif gambar melalui lensa kamera**

Perspektif gambar merupakan variabel utama dalam proses mengontrol perspektif dalam gambar yaitu pemilihan *focal length* dalam lensa kamera (Bordwell & Thompson, 2008). Secara teknis, *focal length* pada lensa kamera adalah jarak dari titik tengah lensa kamera ke titik sinar cahaya dan bertemu dengan titik fokus di depannya. *Focus length* pada lensa dapat mengubah kedalaman dan skala benda maupun objek di dalam lensa kamera. Terdapat beberapa tiga lensa berdasarkan jenis prespektif gambar melalui lensa kamera:

### **1) Lensa dengan focal Length pendek (Wide-Angle)**

Lensa dengan *focal length* di bawah 35mm merupakan lensa *wide* atau lensa pendek. Lensa dengan dengan *focal length* rendah, gambar terasa terdistorsi dan gambar seolah-olah menonjol ke luar. Penggunaan dengan lensa *wide* terutama pada saat *shot* diambil dengan *medium close up* atau *close up*, gambar akan terlihat jelas terdistorsi dan gambar terlihat besar (Bordwell & Thompson, 2008).

### **2) Lensa dengan focal Length menengah (Normal)**

Lensa dengan *focal length* medium diantara 35mm sampai 55mm. Karakteristik lensa medium atau normal ini menghindari distorsi pada perspektif gambar. *Foreground* dan *Background* tidak melihsat adanya gambar yang melengkung ataupun menyempit. Lensa normal dipakai untuk membentuk jarak tokoh dengan lensa kamera (Bordwell & Thompson, 2008).

### **3) Lensa dengan focal Length panjang (Telephoto)**

Lensa panjang atau disebut dengan lensa *telephoto*, memiliki *focal length* diantara 75mm sampai 250mm mungkin lebih. Secara umum, digunakan pada saat produksi film atau acara olahraga. Sejak itu pun sinematografer mampu menangkap gambar dari jarak yang jauh. Lensa *telephoto* ini mengurangi kedalaman dan volume berkurang sehingga saat menangkap gambar dengan lensa ini terasa seperti melihat objek menggunakan teropong (Bordwell & Thompson, 2008).

#### **2.2.1 Pulling focus vs following focus**

*Pulling focus* atau *pushing focus* merupakan pergerakan fokus kamera dari satu objek ke beberapa objek lainnya dengan mengarahkan *focus ring* pada lensa kamera (Thompson & Bowen, 2009). Pergerakan fokus dengan tujuan mengikuti objek dalam *frame* disebut *following focus*. Dalam pergerakan fokus pada lensa harus mempertimbangkan opsi yang dipilih bagian mana yang fokus dan yang tidak karena *follow focus* atau *pull focus* tidak bisa menangkap jika terdapat salah satu titik fokus bagian *foreground*, *middleground* dan *background* pada saat yang



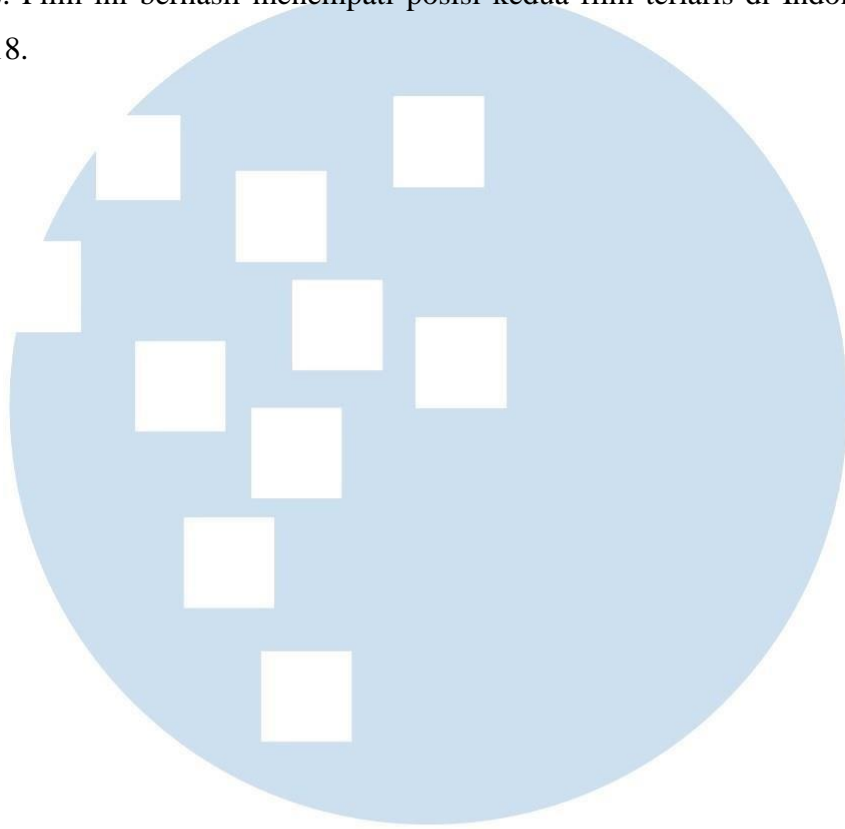
bersamaan. Dalam skenario ini, untuk menangkap semua fokus di semua area sangat mungkin terjadi tetapi semua pertimbangan ini akan memanipulasi zona area pada fokus dan area titik fokus yang ditangkap kamera atau disebut dengan *depth of field*.

### **2.3 Ikonografi Sundel Bolong**

Film horor Indonesia sangat kental dengan kisah-kisah atau cerita kematian seseorang ataupun berhubungan dengan ilmu hitam. Film-film horor yang menampilkan perempuan sebagai tokoh utamanya tidak selalu menghadirkan aspek-aspek sensualitas. Salah satu aktris film horor yang bisa dikatakan melegenda dalam perfilman nasional ialah film Suzanna. Terdapat sebuah karakter ikonik hantu Indonesia yang kerap diperankan oleh Suzanna yaitu Sundel Bolong. Sundel Bolong dipercaya sebagai hantu gentayangan yang ingin membalaskan dendamnya kepada laki-laki yang telah menyakiti dan membunuhnya. Istilah Sundel Bolong berasal dari bahasa Jawa “Sundel” yang berarti prostitusi dan “Bolong” yang berarti lubang sesuai dengan bentuk karakter yang ditampilkan dan penampilannya yang paling populer yaitu mengenakan gaun putih, rambutnya hitam pekat dan sangat panjang, cukup panjang untuk mencapai bawah pinggang yang dia gunakan untuk menyembunyikan lubang besar tengah punggungnya (Khairunnisa & Wardhaningsih, 2020).

Selama era Orde Baru, film-film bergenre horror yang diperankan Suzanna begitu membekas di benak penonton. Karena itu, Suzanna bahkan sempat dijuluki sebagai ratu film horor Indonesia pada tahun 1980-an (Kurniawan et al., 2022). Film *Malam Satu Suro* (1988) yang juga diperankan oleh Suzanna menjadi salah satu film horor yang paling laris pada masa itu. Film ini menjadi box office karena mengumpulkan jumlah yang banyak penonton pada era tersebut. Di film itu, Suzanna berperan sebagai Sundel Bolong. Namun, setelah Suzanna meninggal pada tahun 2008, film-film horor yang menampilkan tokoh Sundel Bolong tidak diproduksi. Baru pada tahun 2018, Roki Soraya dan Anggi Umbara, memproduksi film yang berjudul *Suzanna Bernafas dalam Kubur*. Film ini mencoba untuk mengadaptasi figur Sundel Bolong yang pernah diperankan Suzanna. Film ini mendapat sambutan yang sangat positif dan mampu menduduki puncak *box office*

Indonesia dengan meraih jumlah penonton sebanyak 3.337.961 orang (Kurniawan et al., 2022). Film ini berhasil menempati posisi kedua film terlaris di Indonesia pada tahun 2018.



UMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA