

2. STUDI LITERATUR

Beberapa teori yang akan digunakan sebagai landasan penciptaan akan dijelaskan lebih lanjut sebagai berikut.

2.1. LANDASAN TEORI PENCIPTAAN

1. Teori Utama yang akan digunakan adalah teori mengenai *camera shot*, *camera angle*, dan *camera movement*.
2. Teori Pendukung yang akan digunakan adalah teori mengenai *sub genre thriller*, *storyboard*, *180 degree rule*.

2.2. TEORI UTAMA

2.2.1 CAMERA SHOT

Dalam buku John Hart (2008) , ia mengutip Christian Mertz pembuat “ *Film Language*” bahwa pengertian sebuah *shot* adalah “ unit dasar pengertian film ”. Lalu dalam buku Mascelli (1965), definisi *shot* adalah sebuah pandangan terus menerus difilmkan oleh satu kamera tanpa gangguan. Ada beberapa tipe *shot* yang ada, yaitu ;

1. *Establishing shot*



Gambar 2. 1 Contoh *Establishing Shot*

(sumber : studiobinder.com)

Establishing Shot merupakan *shot* dimana *frame* cukup besar untuk memperlihatkan sebuah latar tempat dan waktu. Pada *shot* ini, penonton bisa melihat skala besar atau kecil nya suatu objek di lingkungan. Karena ini, jika ada subjek maka subjek akan terlihat sangat kecil. Biasanya *shot* ini digunakan sebagai transisi diantara *scene*. *Establishing Shot* adalah sebuah *shot* penting untuk introduksi. Bisa digunakan untuk memperlihatkan suatu lokasi baru, atau informasi baru terhadap lokasi tersebut. (StudioBinder, 01:31)

2. *Master shot*



Gambar 2. 2 Contoh *Master Shot*

(sumber : studiobinder.com)

Seperti *Establishing Shot*, *Master Shot* adalah sebuah *shot* yang mendirikan sebuah lingkungan dalam *scene*. Hanya saja, *shot* ini berjarak lebih dekat daripada *Establishing Shot*. *Shot* ini juga mengklarifikasikan karakter siapa yang ada di dalam *scene* dan dimana mereka berada. (StudioBinder, 02:44)

3. *Wide shot*



Gambar 2. 3 Contoh *Wide Shot*

(sumber : studiobinder.com)

Wide Shot adalah sebuah shot yang menggambarkan hubungan subjek dengan lingkungan yang mereka berada. Shot ini berjarak lebih dekat daripada *Establishing Shot* dan *Master Shot*. (StudioBinder, 04:24)

4. *Full shot*



Gambar 2. 4 Contoh *Full Shot*

(sumber : studiobinder.com)

Full Shot adalah sebuah *shot* yang menampilkan seluruh tubuh subjek. Dari kepala sampai kaki di dekat atas dan bawahnya frame. Di *Full Shot*, tidak menjadi keharusan untuk menaruh subjek di tengah *frame*. Namun kasus ini sering terjadi. *Shot* ini efektif karena dapat memperlihatkan wajah subjek, dan cukup lebar untuk memperlihatkan lingkungan mereka. *Shot* ini juga memperlihatkan sikap, postur, dan tubuh subjek. *Shot* ini dapat digunakan untuk memperlihatkan suatu fisik subjek. (StudioBinder, 05:37)

5. *Medium Full shot*



Gambar 2. 5 Contoh *Medium Full Shot*

(sumber : studiobinder.com)

Medium Full Shot adalah *shot* dimana subjek terlihat dari kepala sampai pinggang. (StudioBinder, 06:28)

6. *Medium shot*



Gambar 2. 6 Contoh *Medium Shot*

(sumber : studiobinder.com)

Medium Shot adalah *shot* yang memperlihatkan subjek dari kepala sampai atas pinggang namun dibawah dada. *Medium Shot* adalah *shot* yang paling sering dipakai di karenakan terlihat neutral. Bukan *shot* yang sangat dekat, atau sangat jauh. *Shot* ini memperlihatkan interaksi subjek dengan subjek lain. (StudioBinder, 07:18)

7. *Medium Close Up shot*



Gambar 2. 7 Contoh *Medium Close Up Shot*

(sumber : studiobinder.com)

Medium Close Up Shot adalah *shot* dari kepala sampai atas dada. Digunakan agar penonton lebih merasa dekat secara emosional dengan subjek. (StudioBinder, 08:56)

8. *High Close Up shot*



Gambar 2. 8 Contoh *High Close Up Shot*

(sumber : studiobinder.com)

High Close Up Shot adalah *shot* wajah. Shot ini digunakan agar pikiran dan perasaan subjek terbaca oleh penonton. (StudioBinder, 09:58)

9. *Extreme Close Up shot*



Gambar 2. 9 Contoh *Extreme Close Up Shot*

(sumber : studiobinder.com)

Extreme Close Up Shot adalah *shot* dengan jarak yang sangat dekat. Ini untuk memperlihatkan area yang sangat spesifik seperti bibir, telinga, atau hidung, namun yang paling sering adalah mata. (StudioBinder, 10:41)

2.2.2 CAMERA ANGLE

Sebuah film terdiri dari banyak *shot*. Setiap bidikan membutuhkan penempatan kamera pada posisi terbaik untuk melihat pemain, pengaturan, dan aksi pada momen tertentu dalam narasi. Posisi kamera, sudut kamera, dipengaruhi oleh beberapa faktor. Solusi untuk banyak masalah yang melibatkan pemilihan sudut kamera dapat dicapai dengan analisis persyaratan cerita yang cermat. Dengan pengalaman, keputusan dapat dibuat hampir secara intuitif. *Camera angle* menentukan sudut pandang penonton dan area yang tercakup dalam bidikan. Setiap kali kamera dipindahkan ke pengaturan baru, dua hal yang harus dipikirkan. Sudut pandang mana yang terbaik untuk memfilmkan bagian acara dan berapa banyak area yang harus disertakan dalam pengambilan gambar. (Mascelli, 1965). Berikut adalah beberapa tipe *angle* :

1. *Low Angle shot*



Gambar 2. 10 Contoh *Low Angle Shot*

(sumber : studiobinder.com)

Low Angle Shot adalah *shot* dimana kamera menangkap gambar dari bawah ke atas. *Shot* ini berfungsi untuk membuat subjek terlihat lebih kuat. Cocok untuk seorang pahlawan atau orang jahat. (StudioBinder, 01:16)

2. *High Angle shot*



Gambar 2. 11 Contoh *High Angle Shot*

(sumber : studiobinder.com)

Jika *Low Angle Shot* dapat membuat subjek terlihat lebih kuat, maka *High Angle Shot* memiliki fungsi yang sebaliknya. *Shot* ini adalah *shot* dimana kamera menangkap gambar dari atas ke bawah. *High Angle Shot* berfungsi untuk membuat subjek terlihat lemah atau kecil. *Low Angle Shot* dan *High Angle Shot* biasanya ada dalam sebuah *scene* yang sama untuk menunjukkan ketidakseimbangan kekuatan. (StudioBinder, 02:27)

4. *Dutch Angle shot*



Gambar 2. 12 Contoh *Dutch Angle Shot*

(sumber : studiobinder.com)

Dutch Angle adalah *shot* yang menyampingkan kamera. Ini membuat *shot* menjadi miring dan memberikan kesan tegang atau ada yang tidak beres. (StudioBinder, 05:07)

5. Hip Level



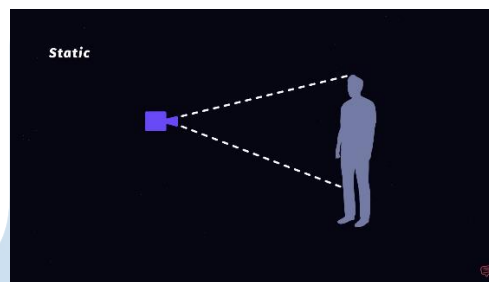
Gambar 2. 13 Contoh *Hip Level*

(sumber : studiobinder.com)

Hip level, adalah *camera angle* dari pinggang. *Camera angle* ini dapat ditemukan di setiap *genre*, namun *genre western* yang banyak menggunakannya. Seringkali bersamaan dengan tembakan koboi. Prinsip dalam hal ini adalah karena sarung senjata pistol setinggi pinggul. Membuat fokus tertuju pada senjata mereka. (StudioBinder, 08:56)

2.2.3 CAMERA MOVEMENT

1. *Static shot*

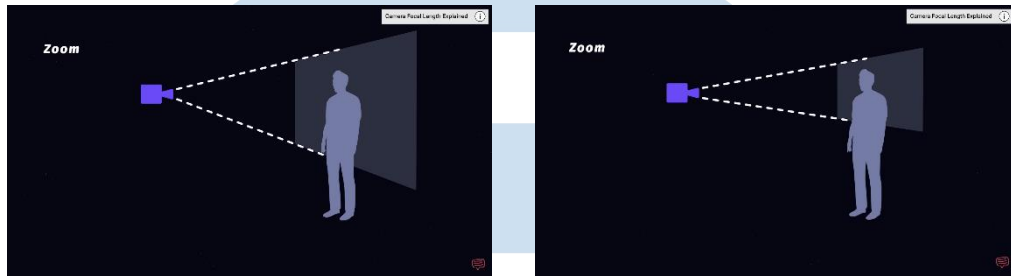


Gambar 2. 14 *Static shot*

(sumber : studiobinder.com)

Static shot diambil dengan mengunci kamera ke tripod dalam posisi tetap. Hasilnya adalah *shot* tanpa gerakan. (StudioBinder, 01:20)

7. Zoom

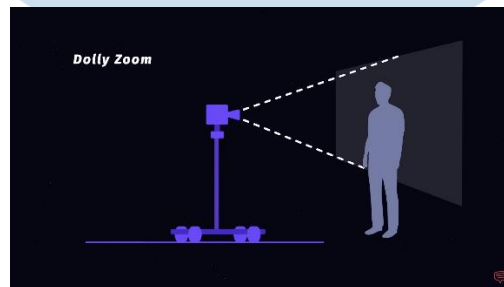


Gambar 2. 15 Zoom

(sumber : studiobinder.com)

Zoom shot mengubah panjang fokus lensa kamera. Untuk memperbesar atau memperkecil. *Zoom* dapat dapat mengungkapkan konteks di sekitar subjek, dan juga dapat menarik perhatian kita ke detail tertentu. Banyak film horor menggunakan *zoom* lambat untuk menciptakan kegelisahan. (StudioBinder, 10:24)

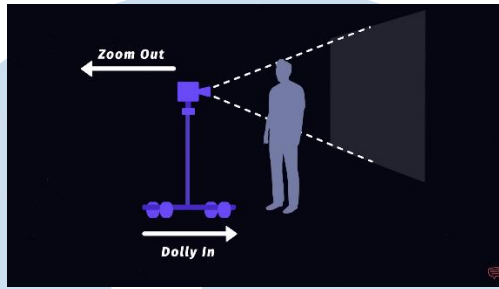
9. Dolly Zoom



Gambar 2. 16 Dolly Zoom

(sumber : studiobinder.com)

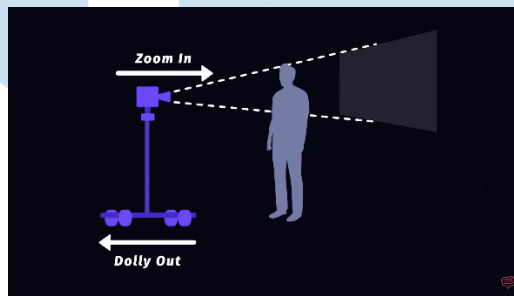
Dolly zoom menggunakan gerakan kamera dan *zoom* lensa untuk membuat efek yang bernama “*vertigo effect*”. Efek ini dinamakan dari film Hitchcock yang berjudul “*Vertigo*”.



Gambar 2. 17 Dolly In

(sumber : studiobinder.com)

Dolly zoom dapat dilakukan dengan dua cara berbeda. Yang pertama adalah dengan memajukan kamera serta mengecilkan lensa kamera. Hal ini menyebabkan ukuran latar belakang membesar dengan tetap mempertahankan skala latar depan. Ini biasanya dilakukan untuk memotret konflik internal atau eksternal.



Gambar 2. 18 Dolly Out

(sumber : studiobinder.com)

Cara kedua adalah dengan memundurkan kamera serta memperbesar lensa kamera. Hal ini menyebabkan latar depan menjadi dominan terhadap latar belakang. *Dolly zoom* dapat digunakan untuk menyorot hubungan yang berkembang antara dua subjek. Gerakan kamera ini dapat digunakan untuk efek psikologis positif atau negatif. (StudioBinder, 12:50)

2.3. TEORI PENDUKUNG

2.3.1 SUB GENRE CRIME THRILLER

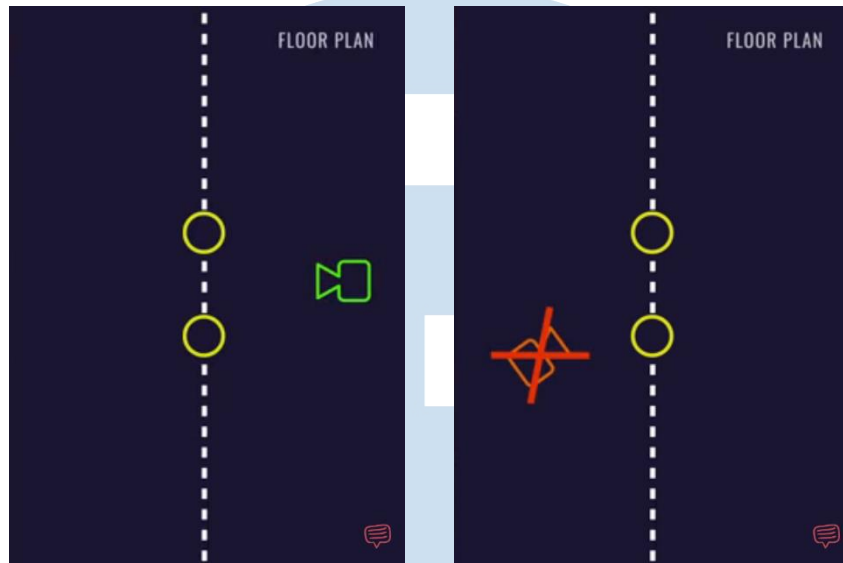
Thriller memiliki banyak *sub genre* seperti *crime*. *Sub genre* ini berusaha membuat penonton tegang, ketakutan, dan kaget. Dalam *sub genre crime thriller*, plot bercerita tentang suatu tindakan kriminalitas. Biasanya ada empat tipe tokoh dalam cerita tersebut. Si korban, orang – orang yang lewat, pembela kebenaran, dan si kriminal. Cara *crime thriller* dapat menakuti penontonya tergantung pada siapa yang mendapat pusat perhatian lebih dalam film. Jika jawabannya adalah si korban, maka penonton akan merasa takut dan tegang jika si korban celaka karena si kriminal (Bordwell, 2017)

2.3.2 STORYBOARD

Kegunaan *storyboard* adalah sebagai alat produksi untuk proyek manapun. Mau proyek animasi maupun film, pembuat *storyboard* harus masih menata alur naratif ceritanya (Hart, 2008). Dalam buku John Hart, ia juga mengutip Eric Sherman dari “*Directing the Film*”. Eric berkata bahwa “ *storyboard* meliputi membuat sketsa dimana dasar scene dan tiap arah kamera di ilustrasikan ”. Intinya *storyboard* adalah sebuah alat untuk membuat frame per *frame*, shot per *shot*, program yang sudah tertata untuk *shooting*.

2.3.3 180 DEGREE RULE

180 degree rule mengacu pada garis lurus tidak terlihat yang ada di antara dua subjek dalam sebuah *scene*. Pada dasarnya, peraturan tersebut adalah dimana kamera tetap di satu sisi garis. Jika peraturan tersebut dipatuhi maka akan ada orientasi dan arah layar yang tetap. Jika peraturan tersebut dilanggar maka *scene* tersebut mengindikasikan ketegangan. Alasan mengapa akan ada ketegangan karena orientasi tersebut rusak dan membuat penonton merasa disorientasi. (StudioBinder, 2019)



Gambar 2. 19 180 Degree Rule

(sumber : studiobinder.com)

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA