

2. STUDI LITERATUR

2.1 Cinematography

Film merupakan suatu media yang menyampaikan cerita melalui *visual cinematography* sendiri merupakan kata-kata yang berasal dari Yunani *kinema* yang memiliki arti sebuah gerakan dan “*gràphein*” yang berarti menulis (Brown, 2021) merupakan sebuah ilmu dan teknik sebuah pembuatan film yang lebih dari sekedar melakukan pengambilan video dan foto. Merekam sesuatu yang terdapat di depan kamera dengan menggunakan berbagai macam teknik untuk mendapatkan berbagai macam aksi, emosi, dan hal-hal yang sudah di bicarakan dan ingin dicapai dari awal untuk membentuk suatu visual yang di inginkan. Dengan di terapkannya teknik sinematografi yang baik dapat menciptakan suatu dunia yang baru atau biasanya juga di sebut dengan “*building a world*” di suatu film (Brown, 2021).

2.2 POV (*Point of View*)

POV merupakan salah satu hal yang biasanya disebut sebagai sudut pandang. Dalam semua cerita baik dalam novel, cerita pendek, maupun film panjang, pasti memiliki sudut pandang dari masing-masing karakter. Hal ini bertujuan untuk memperlihatkan peristiwa dan kejadian apa yang mereka alami (Brown, 2021). POV sering digunakan untuk memperlihatkan kejadian yang dialami oleh karakter berbeda. Banyaknya sudut pandang dari suatu film berfungsi agar para penonton mampu melihat cerita dari sisi karakter lain selain karakter utama sebagai penyampaian cerita. Penggunaan POV juga dapat digunakan untuk melibatkan penonton sebagai salah satu sudut pandang dalam sebuah kejadian

2.3 Found Footage

Found Footage merupakan salah satu dari berbagai banyak jenis subgenre horor yang menggunakan metode POV atau kamera subjektif yang menunjukkan kejadian yang dilihat dari sudut pandang masing-masing karakter. *Found Footage* memiliki pembawaan tersendiri dan menciptakan sebuah cerita yang melibatkan sudut pandang ketiga melalui penontonnya (Himawan, 2023). Menurut Sayad (2016) *found footage* memiliki karakter visual yang terlihat tidak stabil, *grainy*, *editing* yang cenderung menggunakan *jump cut*, dan penangkapan kamera yang seadanya sehingga menciptakan suatu interpretasi antara dunia nyata dan fiksi. *Found footage* juga memiliki karakteristik di mana banyak terjadi pengambilan adegan dengan durasi panjang atau biasanya disebut *long take* (Julyanto, 2023).

2.4 Camera Movement

Pergerakan kamera merupakan salah satu hal yang sangat fundamental dalam suatu film. *Camera movement* merupakan bagaimana pergerakan suatu kamera dalam sebuah adegan dalam menunjukkan *visual art* yang terdapat pada suatu *framing* (Brown, 2021). Mempengaruhi *pacing* dan *timing*, *camera movement* dapat menunjukkan rasa dan emosi terhadap suatu adegan. Dengan menggunakan *camera movement*, DP dapat mengubah *angle camera*, *level camera*, serta jarak dari suatu objek di suatu adegan. Beberapa contoh dari *camera movement*:

1. Pan

Merupakan singkatan dari *panoramic* yang berupa pergerakan kamera yang bergerak ke kiri (*pan left*) atau ke kanan (*pan right*) secara *horizontal*. Biasanya digunakan pada saat penggunaan tripod dan bergerak menggunakan kepala tripod atau dikombinasikan dengan *handheld*. Pergerakan kamera ini biasanya digunakan untuk memperlihatkan pergerakan objek atau subjek. Tidak hanya ke kiri dan ke kanan, pergerakan ini juga sering diterapkan ke arah atas dan bawah. Selain memperlihatkan pergerakan subjek, *pan movement* ini juga sering digunakan untuk memperlihatkan keadaan suatu ruang atau lokasi yang terdapat di dalam suatu *frame* (Brown, 2021).

2. *Tilt*

Bertolak belakang dengan *pan*, *camera movement tilt* ini bergerak secara *vertical*. Biasanya bergerak ke atas (*tilt up*) dan ke bawah (*tilt down*). Bisa digunakan saat menggunakan tripod dan juga *handheld*. Pergerakan kamera ini bisa digunakan untuk memperlihatkan suatu pergerakan objek dan subjek (Brown, 2021).

3. *Handheld*

Handheld merupakan pergerakan kamera yang dilakukan langsung oleh DP dengan memegang kamera sembari mengambil video atau bisa juga diterapkan dengan memegang kamera yang berposisi di pundak DP. Pergerakan kamera ini biasanya dilakukan untuk menunjukkan sisi *energetic* sebuah karakter (Brown, 2021). *Handheld* biasanya diterapkan pada saat kamera ingin mengikuti pergerakan suatu objek atau karakter. Kerap sering kali dikombinasikan dengan pergerakan kamera lain seperti *shaky camera movement* di mana pergerakan kamera cenderung banyak bergerak dan tidak stabil.

4. *Still*

Pergerakan kamera ini merupakan pergerakan di mana suatu kamera diam dan merekam suatu objek atau subjek yang berada di depan kamera. Pergerakan kamera ini biasanya dilakukan menggunakan tripod agar dapat menghasilkan *shoot* yang stabil dan tidak *shaky*. *Still* ini biasanya digunakan untuk merekam suatu percakapan suatu subjek dengan subjek lain serta membuat penonton menjadi fokus terhadap sebuah adegan yang sedang berlangsung. Pergerakan ini juga dapat digunakan untuk memperlihatkan suatu objek dengan detail dan memiliki pesan atau symbol tersendiri.

5. *Long Take*

Long take merupakan salah satu teknik pergerakan kamera yang merekam adegan kejadian dengan durasi yang panjang (Brodwell, 2008). *Long take* biasanya dilakukan dengan cara *handheld*, memegang kamera secara langsung, bisa juga dilakukan menggunakan *stabilizer*. Durasi adegan yang bisa dibilang sebagai *long take* adalah adegan yang berdurasi lebih dari 10 detik dan bisa jadi melebihi 1 menit (Himawan, 2008).

6. *Zoom*

Zoom in atau *out* merupakan salah satu pergerakan kamera yang sering kali digunakan untuk memperlihatkan objek atau subjek dengan lebih detail. Biasanya diterapkan tanpa menggerakkan kamera melainkan melalui perubahan *focal length* pada lensa yang digunakan (Brown, 2021). *Zoom out* dilakukan untuk memperlihatkan jarak fokus yang luas dan besar sedangkan *zoom in* dilakukan untuk memperlihatkan jarak fokus yang sempit dan lebih dekat sehingga subjek atau objek yang ingin diperlihatkan menjadi lebih detail.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA