

2. STUDI LITERATUR

2.1 Sinematografer

Dalam proses pembuatan film, menurut Bowen (2018, hlm. 27) sinematografer perlu memahami cerita secara mendalam. Sinematografer perlu memahami pesan yang mau disampaikan, emosi yang ingin dicapai, dan maksud dari cerita yang dibuat. Sehingga sinematografer dapat mengetahui teknik-teknik yang ingin digunakan untuk membuat visual yang sesuai dengan kebutuhan cerita. Bekerja sama dengan sutradara serta kolaborasi dengan divisi pencahayaan dan divisi artistik menjadi poin penting yang harus dilakukan sinematografer. Hal ini akan memudahkan *camera works* seperti pemilihan jenis *shot*, *color tone*, *mood*, dan pencahayaan yang diperlukan untuk mendapatkan gambar yang ingin dicapai. (hlm. 276)

Menurut Brown (2016, hlm. 20) sinematografer harus mampu menjadi jembatan bagi sutradara dalam hal teknis kamera. Seperti penggunaan kamera, pemilihan lensa, format file yang akan digunakan dan alur kerja departemen kamera. Selain memikirkan teknis, sinematografer harus dapat memahami keinginan sutradara terhadap film yang akan dibuat. Dalam hal ini, terkadang sutradara sudah memiliki visi namun kesulitan dalam mengkomunikasikan visinya. Sinematografer yang akan menjadi penerjemah visi sutradara dalam penentuan visual yang ingin dibuat. Apabila ada kekosongan pada visi sutradara terhadap visual filmnya, sinematografer yang akan mengisi kekosongan itu. Dengan arti lain seorang sinematografer memiliki tugas menciptakan hal yang dimimpikan oleh sutradara.

2.2 Camera Movement

Menurut Brindle (2013, hlm. 182) *camera movement* merupakan suatu teknik yang dapat memberikan efek kepada penonton. Efek yang dihasilkan oleh *camera movement* membuat penonton seolah-olah dapat mengubah arah pandangannya dari titik satu ke titik lainnya. Sehingga gambar yang diberikan menjadi lebih realistis dan interaktif kepada penonton. Penggunaan *camera movement* juga harus didasari oleh alasan dan penggunaan waktu yang tepat untuk menggerakkan kamera. Agar

camera movement tidak hanya menjadi kamera bergerak tanpa memiliki sebuah fungsi. Bowen (2018) menambahkan motivasi yang dapat diberikan kepada pergerakan kamera adalah pergerakan karakter itu sendiri atau *eyeline* karakter ketika melihat sesuatu dalam film. Pergerakan kamera antara lain *pan* dan *whippan*.

1. *Pan*

Menurut Brindle (2013, hlm. 93) teknik *pan* adalah salah satu pergerakan kamera yang dilakukan dengan cara memutar kamera secara horizontal baik ke kiri maupun ke kanan. *Pan* dapat dilakukan dengan *tripod* agar memudahkan mengatur kecepatan saat melakukan *panning*. *Pan* dapat digunakan saat karakter dalam film bergerak ke arah kiri maupun ke arah kanan. Sehingga karakter dalam film tetap berada di dalam *frame* kamera (hlm. 182).

Menambahkan dari Katz (2019, hlm 218) *pan* dapat memberikan kedalaman pada *framing* kamera. Ketika kamera bergerak kamera akan menunjukkan banyak elemen yang dilewatinya. *Pan* dapat memberikan informasi baru kepada penonton terhadap elemen yang dekat dan elemen yang ada pada *background*. Saat kamera bergerak *pan* dapat memberikan informasi baru yang menggerakkan cerita dengan posisi akhir dari pergerakan menjadi “jawaban” dari elemen-elemen yang dimunculkan dan terkoneksi satu-sama lain. Penggunaan *pan* didasari oleh dramatisasi yang ingin dicapai oleh sinematografer dan sutradara.

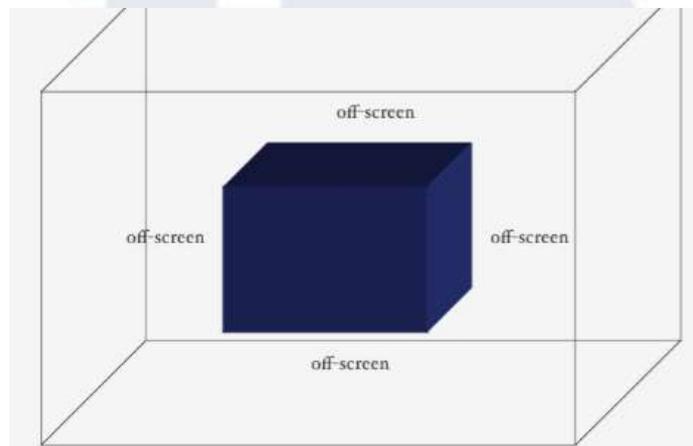
2. *Whip-pan*

Menurut Brindle (2013, hlm. 93) *pan* bisa dilakukan dengan sangat cepat atau sering disebut dengan *whip-pan*. *Whip-pan* sendiri dapat berfungsi sebagai transisi dari posisi 1 ke posisi 2 dan secara cepat. Teknik *whip-pan* mirip seperti *jump cut* namun masih terdapat proses pergerakan kameranya secara cepat. Penggunaan teknik *whip-pan* akan membuat *motion blur* pada proses perpindahan *frame*. Untuk melakukan *whip-pan* diperlukan tripod yang menggunakan *fluid head*.

2.3 *Off-screen* dan *On-screen*

Menurut Harisson (2017, hlm. 5) dalam jurnalnya mengatakan bahwa *Off-screen* merupakan informasi yang berada di luar *frame* kamera yang memerlukan imajinasi

dari penonton untuk menggambarkan situasi yang terjadi. Hal ini dapat diilustrasikan seperti gambar kubus yang berada di dalam sebuah kubus transparan seperti gambar di bawah. Kubus yang berwarna mengartikan *frame* 3 dimensi yang dapat dilihat oleh penonton, sedangkan kubus transparan merupakan bagian dari luar *frame* yang tidak dapat dilihat oleh penonton. Artana (2022, hlm. 195) menambahkan bahwa informasi yang ada pada *off-screen* tidak selalu berada di luar *frame*. Melainkan informasi yang di luar *frame* dapat bertukar dengan informasi yang ada dalam *frame* apabila kamera bergerak dan mengubah sudut pandangnya.



Gambar 2.1. *The Cuboid of Offscreen Space*

(Harrison, 2017)

Menurut Pratama dan Yusril (2023, hlm. 146-147) *on-screen* merupakan segala sesuatu yang berada dalam *frame* yang dapat dilihat oleh penonton. Karena penonton dapat melihat, penonton akan lebih mudah memahami informasi yang ada di *on-screen*. Penonton dapat mengetahui karakter yang sedang berbicara, kondisi ruang dan situasi yang terjadi pada sebuah situasi. Kekurangannya adalah keterbatasan informasi yang dapat diberikan kepada penonton. Informasi yang dapat diberikan terbatas oleh cakupan luas *frame* kamera tersebut.

2.4 *Reveal Effect*

Menurut Brown (2016, hlm 544) *reveal effect* adalah salah satu cara yang dapat memajukan alur cerita dalam sebuah film dengan menunjukkan sebuah informasi

atau sudut pandang baru kepada penonton. Menunjukkan sebuah informasi baru dalam satu adegan yang sama dapat dilakukan dengan salah satu teknik yaitu *camera movement*. Pertama-tama kamera menangkap sebuah subjek lalu kamera bergerak ke sebuah informasi baru yang awalnya berada di luar informasi-informasi yang ditampilkan oleh kamera adalah hal apapun yang dilalui kamera atau posisi akhir dari pergerakan kamera (hlm. 554). Hallak (2019) menambahkan setiap informasi baru yang ditampilkan ke dalam *frame* dapat memberikan dampak terhadap reaksi penonton.

2.5 Komedi

Menurut Caesar, Erdhina, dan Iskandar (2017, hlm. 39) komedi adalah jembatan untuk menghubungkan humor, penulisan yang berasal dari pengalaman seseorang dan ditampilkan kepada penonton untuk menghasilkan tawa. Komunikasi berupa kritikan kepada sebuah situasi akan lebih mudah diterima jika melalui komedi. Hal ini dikarenakan sifat komedi yang menghibur dan menggunakan bahasa yang sederhana. Komedi yang berasal dari reaksi karakter terhadap sebuah situasi disebut dengan situasi komedi atau dapat juga dipahami dengan istilah *Character Comedy*. Keunikan dari reaksi karakter itulah yang menjadi hal penting untuk menciptakan lelucon yang menghasilkan tawa di penonton.

Menurut Putra, Mulawarman, dan Purwanti (2018, hlm. 359) mengatakan bahwa komedi dilakukan dengan berbagai cara, salah satunya menggunakan struktur *setup* dan *punchline*. Struktur ini biasa dipakai dalam *stand-up comedy*. *Setup* merupakan bagian pertama dalam proses memberikan lelucon dimana komik menggiring penonton kepada asumsi tertentu dan memunculkan ekspektasi pada penonton. Lalu tahap kedua adalah *punchline*, *punchline* akan selalu berisikan kejutan yang dapat berupa kata-kata maupun tindakan. Pada tahap ini komedian akan memberikan kejutan diluar ekspektasi atau mematahkan asumsi penonton yang sudah dibangun pada bagian *setup* untuk menghasilkan tawa pada penonton (hlm. 362)

2.6 Element of Surprise

Menurut Helitzer dan Shatz (2016, hlm. 3) komedi merupakan sebuah seni yang dapat membuat orang tertawa tanpa dianggap aneh oleh orang yang mendengarkan komedi tersebut. Banyak cara berkomedie agar membuat orang tertawa, salah satunya adalah *element of surprise*. *Surprise* dalam komedi sendiri merupakan cara mengejutkan penonton dengan hal-hal yang tidak ada dalam ekspektasi penonton itu sendiri, sehingga penonton tertawa dengan hasil yang berada di luar ekspektasinya. Jika *surprise* yang disampaikan sesuai ekspektasi penonton, maka tidak akan menghasilkan reaksi pada penonton (hlm. 71)

Menurut Pamungkas, Mustikawati, dan Retnowati (2022, hlm. 113 - 115) ada banyak teknik komedi yang dapat menjadi *element of surprise* pada bagian *punchline*. Teknik komedi tersebut yaitu, *irony*, *parody*, *satire*, *coincidence*, dan *mistake*. *Irony* merupakan teknik komedi yang dilakukan dengan cara menghina suatu subjek menggunakan lawan kata. *Parody* merupakan teknik komedi yang menirukan gaya dari seorang tokoh dari sebuah film atau tokoh yang benar ada pada kehidupan nyata. *Satire* merupakan komedi yang dihasilkan dari sebuah ejekan terhadap suatu kondisi dan perilaku kehidupan sosial. *Coincidence* merupakan komedi yang berasal dari suatu kejadian yang terjadi secara kebetulan dan mengakibatkan rasa canggung pada karakter. *Mistake* merupakan teknik komedi yang dimana karakter membuat kesalahan yang konyol pada sebuah situasi.