

## **1.1.RUMUSAN MASALAH**

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan di atas, penelitian ini akan berfokus kepada bagaimana *shot* yang dirancang oleh sutradara dapat menggambarkan karakterisasi dalam film *Sabtu Sulap Spektakuler*. Penelitian ini akan dibatasi pada perancangan *shot size*, *camera height*, dan juga *camera movement* yang berfungsi untuk menggambarkan karakterisasi.

## **1.2.BATASAN MASALAH**

Penelitian ini akan membahas pengenalan karakter Bayu pada karakterisasinya yang memiliki ambisi dan akan diinterpretasikan pada *act 1* yang terdiri dari *scene 1* dan *scene 2*.

## **1.3.TUJUAN PENELITIAN**

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana perancangan *shot* oleh sutradara dapat digunakan untuk menggambarkan karakterisasi. Penelitian ini diharapkan dapat membantu para sutradara agar dapat merancang *shot* yang memiliki motivasi.

## **2. STUDI LITERATUR**

### **2.1. PERANCANGAN *SHOT***

Brine (2020, hlm. 1) mengatakan bahwa *shot design* dapat menciptakan *spin* terhadap penceritaan. Hal tersebut dapat dicapai melalui pilihan posisi kamera, penataan aksi dengan cermat, dan koreografi serta pergerakan kamera dan para aktor. *Shot* yang ditentukan dapat menceritakan berbagai cerita dan membangkitkan emosi yang sangat berbeda pada penonton tergantung pada pilihan yang dibuat. Hal ini memberikan kekuatan penceritaan yang besar bagi para pembuat film.

Sebuah *shot* adalah satu gambar bergerak yang tidak terputus oleh penyuntingan dan merupakan unit terkecil dalam bahasa film. Menurut Rabiger &

Hubris-Cherrier (2020, hlm.175), Salah satu tugas utama seorang sutradara adalah menentukan bagaimana setiap momen direpresentasikan dalam naskah secara visual, salah satunya cara adalah dengan menentukan *shot*. Rabiger & Hubris-Cherrier (2020, hlm.188), menyebutkan bahwa *shot size* dan *camera height* dapat secara signifikan menentukan penekanan visual dan naratif, hubungan antara subjek dan lingkungannya, serta koneksi emosional antara penonton dan karakter pada setiap momen dramatis tertentu.

Menurut Katz (2016, hlm. 140), ada 4 pertanyaan yang perlu dijawab oleh sutradara ketika menentukan *shot*. Pertanyaan pertama adalah sudut pandang siapa yang sedang digambarkan? Selanjutnya adalah apa *shot size* yang akan digunakan? Karena dengan ini kita dapat menentukan seberapa jauh atau dekat penonton dengan karakter secara emosional. Pertanyaan ketiga adalah apa *angle* kamera yang digunakan? Dengan ini kita dapat menentukan bagaimana hubungan kita dengan karakter. Pertanyaan terakhir adalah, apakah kamera harus digerakkan atau pindah ke *shot* lain? Hal ini digunakan ketika kita perlu berpindah perspektif.

### **2.1.1. SHOT SIZE**

*Shot Size* menurut Rabiger & Hubris-Cherrier (2020, hlm. 186), adalah ukuran subjek yang terlihat di dalam *frame*. Seorang sutradara harus menentukan *shot size* yang paling cocok untuk mengkomunikasikan unsur naratif, emosi, dan makna tematis.

Menurut Brine (2020, hlm. 88), *shot size* dari seorang karakter merupakan indikator utama seberapa pentingnya seorang karakter pada suatu titik tertentu dalam sebuah cerita. Ketika karakter ditampilkan besar di layar, kita merasa dekat dengan mereka. Sebagian besar latar belakang dikecualikan, dan hal ini membantu kita berkonsentrasi pada karakter tanpa terganggu oleh pikiran tentang lingkungan karakter.

Dalam bukunya, Brine (2020, hlm.87) menulis tentang kamera objektif dan kamera subjektif. Kamera subjektif biasa digunakan kepada karakter yang menjadi penggerak utama di dalam *scene*. *Shot* subjektif serupa dengan kehidupan nyata, kita merasa lebih terhubung secara emosional ketika kita dekat. *Shot* subjektif seringkali dicapai dengan menggunakan *shot* yang lebih dekat. Sebaliknya, kamera objektif Kamera objektif biasanya diposisikan lebih lebar dan membuat kita lebih jauh secara emosional

Berikut adalah contoh *shot size* yang disebutkan dalam Rabiger & Hubris-Cherrier (2020, hlm. 186-188):

1. *Extreme Long Shot* (ELS): Dalam shot ini, penekanan tetap pada lingkungan mereka atau hubungan mereka dengan lingkungan.
2. *Long Shot* (LS): *Shot* ini efektif ketika perlu menunjukkan gerakan fisik dan aktivitas yang lebih besar. Lokasi dan setting sangat terlihat dan memberikan konteks untuk karakter.
3. *Medium Long Shot* (MLS): *Shot* ini menekankan gerakan fisik yang lebih besar dan "sikap" tubuh.
4. *Medium Shot* (MS): *Shot* ini cocok untuk tindakan fisik yang lebih kecil, postur, dan ekspresi wajah, tetapi masih mempertahankan koneksi dengan setting. Namun, lingkungan tidak lagi menonjol karena penonton sekarang ditarik lebih dekat ke subjek.
5. *Medium Close-Up* (MCU): *Shot* ini membawa kita ke dalam ruang personal karakter dan sebuah *shot* yang subjektif yang membiarkan kita melihat pergerakan tangan karakter dan sifat yang ditunjukkan melalui bahu.
6. *Close-Up* (CU): *Close-up* membawa kita ke dalam ruang intim karakter, dan membawa kita ke dalam pikiran dan perasaan dari karakter (Brine, 2020). Atau dalam kasus objek, menggarisbawahi kepentingan naratif mereka pada saat itu.

7. *Extreme Close-Up* (ECU): Shot yang kuat karena dapat mengisolasi detail atau fitur sangat kecil dari subjek. ECU juga merupakan *shot* yang sangat subjektif dari seorang karakter yang sedang mengamati atau bereaksi. Penonton merasa bahwa mereka berbagi pikiran dan perasaan karakter tersebut (Brine, 2020).

### **2.1.2. CAMERA HEIGHT**

Menurut Rabiger & Hubris-Cherrier (2020, hlm. 185), *camera height* bisa berkontribusi dalam menggambarkan relasi secara visual antara penonton dengan karakter.

1. *Eye level shot* bisa memiliki dampak yang kuat karena dapat membuat kesan empati dan sangat konfrontatif. Menurut Bowen (2013, hlm. 58), Ketika kamera ditempatkan sejajar dengan karakter, penonton bisa merasa lebih terhubung dengan para karakter.
2. *High angle* menurut Rabiger & Hubris-Cherrier (2020, hlm. 185) dapat memuat kesan bahwa subjek berada dalam posisi yang rentan dan lemah. *High angle shot* dapat menciptakan komposisi baru yang menarik dalam lingkungan yang biasa saja dan tidak menarik. Contohnya adalah gambar dari atas orang-orang keluar melalui pintu, naik lift, atau bersembunyi di kamar mandi, Brine (2020, hlm. 87). Menurut Bowen (2013, hlm. 59), *high angle* juga bisa memberi kesan bahwa seseorang sedang terjebak.
3. *Low angle* seringkali digunakan untuk menunjukkan kekuatan dan dominasi, Rabiger & Hubris-Cherrier (2020, hlm. 185) . Brine (2020, hlm. 87) juga mengatakan bahwa *low angle* shot bisa membuat karakter terlihat lebih mengancam dan dapat digunakan untuk mengelminasi sesuatu yang mendistraksi dalam *background*.

## **2.2 DYNAMIC CAMERA MOVEMENT**

*Dynamic camera movement* menurut Rabiger & Hubris-Cherrier (2020, hlm. 193) adalah ketika kamera yang mengubah *frame* dengan bergerak ke atas, ke bawah, ke samping maju, mundur, atau kombinasi dari hal-hal tersebut. Hal tersebut memberikan sensasi kepada penonton bahwa mereka ikut bergerak melalui ruang seakan-akan berjalan, berlari, mendekati, mengikuti, naik, turun, mundur, dan sebagainya.

1. *Tracking shot*

Gerakan kamera horizontal yang mengikuti subjek yang bergerak baik dari samping, dari belakang, atau dari depan dengan menggerakkan kamera ke belakang. Rabiger & Hubris-Cherrier (2020) memberi contoh penggunaan *movement* ini dalam film *Weekend* (1967), *movement* tersebut menggambarkan bahwa karakter utama merasakan momen harmoni yang sempurna dengan mengikuti langkahnya saat dia melintasi jembatan *Pont des Arts* yang indah di Paris.

2. *Dolly shot*

Ketika kamera mendekat atau menjauh dari sebuah objek. *Dolly shot* dapat membuat perspektif berubah sepanjang perjalanan dan mendorong sensasi yang kuat dari bergerak melalui ruang. *Shot* ini dapat mengubah ukuran *frame* pada subjek (misalnya, dari *long shot* menjadi *medium close-up*). Meski ini bisa dicapai dengan *editing*, tetapi kamera yang terus bergerak cenderung membuat momen menjadi lebih dramatis. Kocka (2019, hlm. 171) mengatakan bahwa ketika kamera mendekati karakter menggunakan *dolly shot*, bisa membangun kedekatan emosional dengan karakter tersebut. *Camera movement* ini membuat penonton fokus pada reaksi, emosi, dan perasaannya.

3. *Crane shot*

*Shot* ini mengangkat kamera secara vertikal naik atau turun sehubungan dengan subjek. *Shot* ini bisa bergerak secara vertikal di atas rumah, puncak pohon, atau bangunan yang tinggi atau bisa kecil dan hanya naik beberapa

kaki. *Shot* besar sering digunakan untuk pembukaan adegan yang menempatkan seorang karakter dalam sebuah lanskap.

#### 4. Kamera *handheld*

Kamera *handheld* menciptakan ketidakstabilan, getaran, dan *framing* yang tidak teratur. Meskipun demikian, banyak pembuat film menggunakan *handheld* dan menggabungkannya dengan sengaja ke dalam gaya visual yang menyerupai dokumenter *cinéma vérité*. *Handheld* menciptakan estetika yang terasa langsung, dan jujur. Rabiger & Hubris-Cherrier (2020, hlm. 211) mengatakan bahwa kamera *handheld* seringkali digunakan untuk membuat *shot* subjektif karena dapat membuat kesan mengikuti pergerakan manusia.

Brine (2020, hlm. 83) mengatakan bahwa pergerakan kamera harus ada motivasi. Pergerakan kamera dapat termotivasi oleh tatapan karakter ke arah sesuatu yang berada di luar layar dan kamera bergerak menyusuri untuk menemukan apa yang dilihat oleh karakter. Dalam kasus ini, penonton memahami motivasi ketika pandangan berhenti pada karakter.

Pergerakan kamera juga bisa termotivasi oleh aksi, seperti saat karakter merespon peristiwa dan kamera mendekat untuk memperkuat visual reaksi karakter. Motivasi lainnya terjadi ketika kamera perlahan mundur ke tampilan yang lebih lebar untuk menekankan bahwa seorang karakter berada dalam lingkungan tertentu. Jika jenis pergerakan kamera ke belakang ini terjadi di tengah cerita, maka memiliki efek menekankan bahwa seorang karakter tersebut terjebak secara fisik, psikologis, atau oleh keadaan.

### 2.3. KARAKTERISASI

Menurut Aquino (seperti dikutip dalam Lesatri, 2023), karakterisasi adalah cara untuk mengenal sebuah karakter, kepribadian mereka, dan perkembangan mereka melalui karakteristik fisik, hal-hal yang sering mereka lakukan, cara berpikir dan

bertindak mereka, atau bahkan apa yang mereka bicarakan ketika ada konflik dalam cerita, hal ini terkait dengan menciptakan gambaran seseorang dalam sebuah cerita fiksi. Berdasarkan Abrams (seperti dikutip dalam Lesatri 2023), karakterisasi adalah deskripsi seorang penulis tentang karakter yang ditampilkan dalam sebuah cerita, ini dapat berupa sifat, sikap, atau penampilan karakter.

Menurut Pickering dan Hoepfer (seperti dikutip dalam Ratih, 2022), metode untuk mengungkapkan karakterisasi terbagi menjadi 2. Metode pertama adalah metode langsung, yang mengungkapkan karakterisasi karakter dengan memberitahu secara langsung seperti melalui penggunaan nama-nama karakter dan penampilan atau apa yang dikenakan oleh karakter. Metode kedua adalah metode tidak langsung, yaitu dimana penulis membiarkan karakter-karakter itu mengungkapkan diri mereka sendiri. Metode tidak langsung untuk mengungkapkan karakterisasi adalah dengan, pertama, karakterisasi melalui dialog. Kedua, karakterisasi melalui aksi, karena beberapa tindakan karakter mengungkapkan bagaimana sifat mereka dalam film.

Menurut Rabiger & Hubris-Cherrier (2020, hlm. 115), seperti manusia sungguhan, karakter mengungkapkan siapa mereka melalui berbagai cara. Kita pertama kali menilai orang berdasarkan petunjuk dalam penampilan fisik mereka, bahasa tubuh, dan hal-hal yang relevan di sekitar mereka. Bahasa dan tindakan mereka, baik yang besar maupun kecil, membantu kita mengembangkan ide tentang temperamen, asumsi, keyakinan, dan tujuan mereka. Selanjutnya, bagaimana seseorang mengatasi kejadian yang tidak terduga, menantang, atau mengancam, memberi tahu kita lebih banyak lagi tentang kemampuan mereka. Semua faktor ini membentuk cara kita memahami karakter, baik dalam dunia nyata maupun dalam dunia fiksi.

### 2.3.1. AMBISI

Menurut Yager & Kay (2023), Ambisi adalah determinasi untuk sukses, dan keinginan untuk menggapai sesuatu yang menguntungkan, sangat dihargai, dan dihormati. Sejauh mana seseorang menunjukkan ambisi dapat berbeda tergantung kultur, kelas sosial, dan gender.

Dalam jurnalnya, Yager & Kay (2023) mengatakan bahwa meskipun ambisi bisa menjadi sebuah keuntungan bagi seorang individu, tetapi dalam sisi lain ambisi juga dapat menjadi sebuah kerugian dan menjadi sifat negatif dari seseorang. Menurut Barsukova (2015), Ada beberapa alasan ambisi bisa digambarkan sebagai sifat negatif dari seseorang seperti, ambisi dapat bersifat egois, dapat mengarah pada agresi terhadap orang lain, ambisi yang berlebihan diperkuat oleh kualitas negatif lain, misalnya kesombongan, dan akan termanifestasi dalam sikap arogan terhadap orang lain, lalu sifat individualistik dari ambisi menghalangi kombinasi kepentingan pribadi dan publik serta kepentingan pribadi dan kepentingan orang lain, pencapaian tujuan tidak membawa rasa kepuasan dan kegembiraan diiringi dengan seseorang mengalami kecemasan yang persisten, dan ketergantungan pada sikap dan penilaian orang lain.

Menurut Horney (seperti dikutip dalam Barsukova, 2015), ambisi adalah salah satu bagian dari gangguan neurotik dimana ia menjelaskan bahwa ambisi neurotik adalah ketika seseorang bergantung pada pengakuan dari orang lain, mengejar pencapaian yang lebih besar, dan ketakutan akan kegagalan yang memmanifestasi seseorang untuk menjadi yang terbaik.

Horney juga menjelaskan bahwa seseorang dengan sifat ambisius seringkali ingin mendominasi, mengontrol, dan menguasai orang lain demi mendapatkan status, prestise, uang, dan pengakuan secara sosial.