

2. TINJAUAN PUSTAKA

Dalam penelitian ini diperlukan beberapa teori sebagai bahan referensi untuk menguji materi yang ingin dipaparkan. Teori yang dipakai akan digunakan sebagai bahan menguji konsep sinematografi dalam film *Mencuri Raden Saleh*.

2.1. Sinematografi

Sinematografi memiliki makna yang kompleks dan mendalam karena sebagian besar bergantung pada kamera atau sinematografi, selain itu dapat disebut sebagai (*writing in movement*). Secara umum definisi dari sinematografi adalah bagaimana cara mengendalikan dan mengatur kamera agar suatu adegan dapat diambil dalam film (Bordwell & Thompson, 2008:162). Sinematografi memiliki tiga konsep diantaranya adalah; kamera atau film, *framing* atau pembingkai, dan durasi dalam suatu gambar yang ditangkap (Pratista, 2008:89). Kamera yang ada pada saat ini memiliki dua jenis, yaitu kamera film atau sinema dan kamera digital. Sesuai namanya kamera sinema memiliki fungsi utama yaitu untuk kebutuhan sinema yang memiliki fitur dan segala kebutuhan yang dibutuhkan dalam standar film sinema di dunia, sedangkan kamera digital memiliki fungsi untuk kebutuhan harian yang tidak memerlukan standar tinggi untuk menangkap suatu gambar. Kedua kamera tersebut memiliki fungsi yang kurang lebih mirip, yaitu untuk menangkap suatu gambar dan mengabadikannya, namun keduanya memiliki fitur dan fungsi utama yang berbeda.

Sinematografi memiliki beberapa elemen yang harus diatur dan dikombinasi untuk mendapatkan visual yang sesuai dengan kebutuhan dalam film. Menurut Brown (2016) sinematografi merupakan bentuk non-fisik dari pembuatan suatu film, sinematografi merupakan sesuatu yang konseptual. Konseptual yang dimaksud adalah terdiri dari beberapa elemen, diantaranya adalah:

1. *The Frame*
2. *Light and color*
3. *The lens*

4. *Movement*
5. *Texture*
6. *Establishing*
7. *POV*

Seluruh elemen sinematografi tersebut memiliki peran dan definisi masing-masing. Dalam pembuatan film terdapat proses yang melibatkan pencampuran dan melakukan koordinasi dengan banyak elemen yang berbeda (Brown, 2016:30). Suatu visual yang terdapat dalam film memiliki makna atau pesan yang ingin disampaikan kepada penonton secara tersirat.

2.1.1. *The Frame*

Brown (2016:30) menyatakan bahwa pemilihan *frame* atau bingkai merupakan tindakan yang mendasar dalam pembuatan film dan memiliki peran untuk mengarahkan perhatian penonton. Pembuatan suatu desain *frame* dalam film memiliki kaitannya dengan komposisi, ritme dan perspektif.



(Gambar 2.2.2.1. *Strong visual elements tell us a great deal of the situation of the character in the opening frame of Punch-Drunk Love*)

(Brown, 2016:30)

Seperti dalam film *Punch-Drunk Love* (gambar 2.1.1.1) menampilkan visual yang memberikan banyak informasi kepada penonton. Dalam gambar tersebut memberikan visual kepada penonton tentang situasi yang terjadi dan memperlihatkan karakter utama. Secara instan dalam *frame* tersebut penonton dapat melihat karakter utama yang terisolasi, terputus dari sebagian besar dunia

yang luas dan jauh. *Shot* yang menunjukkan keterasingan dan kesepian yang diperkuat oleh skema warna, kosongnya hiasan pada dinding, cahaya neon di atas kepala karakter yang terkesan kusam dan tidak berbentuk. Representasi dari suasana hati sang karakter diperlihatkan dengan ruang negatif yang terdapat di sebelah kanan karakter tidak hanya representasi dari isolasi dan kesepian namun juga representasi dari kemungkinan suatu hal yang akan terjadi. Garis perspektif berbentuk horizontal dan vertikal yang terlihat jelas mengarah kepada karakter yang menciptakan kesan “menjepit” karakter dalam posisi membungkuk. Tanpa ada penjelasan kata tentang *frame* tersebut, penonton dapat mengetahui banyak hal seperti mengetahui dunianya, situasi sosialnya, hal tersebut merupakan hal mendasar dalam cerita.

2.1.2. *Light and color*



(Gambar 2.2.3.1. *Stabbing shafts of light emphasize the danger and tension of this climatic scene from Blade Runner*)

(Brown, 2016:35)

Menurut Brown (2016:35) menyatakan bahwa cahaya dan warna merupakan beberapa alat yang paling kuat dan fleksibel yang dimiliki oleh sinematografer. Pembuatan desain cahaya dan warna merupakan hal yang paling memakan waktu, karena cahaya dan warna merupakan alat visual yang menambahkan lapisan makna pada isi cerita. Seperti dalam film Blade Runner (Gambar 2.1.2.1.) menampilkan poros cahaya yang menusuk melalui jendela dan membentuk garis-

garis siluet seorang pria. Pada visual tersebut dapat mengkomunikasikan tentang seorang pria yang sedang terjerat dalam dunia mimpi buruk teknologi tinggi.

2.1.3. *The lens*

Lensa merupakan suatu alat yang memiliki kekuatan dalam menyampaikan cerita. Lensa adalah alat visual yang memiliki kemampuan optik dalam membentuk persepsi atau pandangan kita tentang dunia secara fisik (Brown, 2016:33). Brown menyatakan bahwa lensa memiliki karakteristik terhadap visual, terdapat beberapa faktor yang terdapat dalam lensa yaitu *contrast* dan *sharpness*. Namun pada saat ini, pengaruh lensa terdapat pada panjang fokus atau biasa disebut dengan *focal length*. Panjang fokus atau *focal length* memberikan pengaruh terhadap seberapa lebar atau panjangnya suatu lensa. Lensa dengan *focal length* pendek memiliki bidang pandang yang luas, sedangkan lensa dengan *focal length* panjang memiliki bidang pandang yang sempit seperti layaknya teleskop atau teropong.



(Gambar 2.2.4.1. *The compression of space created by a very long lens establishes the visual impression of a trap, a spider's web, in the final scene of Seven – an excellent example of visual metaphor in cinematography*)

(Brown, 2016:33)

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



(Gambar 2.2.4.2. *A very wideangle lens creates distortion for effect in this shot from Delicatessen*)

(Brown 2016:34)

Lensa dengan *focal length* panjang memiliki karakteristik yang merapatkan ruang, sedangkan lensa *wide* atau *focal length* yang pendek memiliki karakteristik yang memperluas dan mendistorsi ruang. Seperti pada (Gambar 2.1.3.1.) lensa yang sangat panjang akan merapatkan ruang dan menjadikannya menara transmisi, terlihat seperti berada tepat di atas satu sama lain. Gambar tersebut membentuk metafora seperti jaring laba-laba, sebuah jebakan dan gambat tersebut merupakan hasil grafis yang kuat dan menawan. Dengan visual tersebut dapat memberikan kekuatan pada gambar untuk menyampaikan cerita pada momen tersebut. Sedangkan pada (Gambar 2.1.3.2.) memberikan arti sebaliknya, lensa dengan *focal length* pendek akan memberikan visual yang memperluas persepsi ruang. Karakteristik lensa pendek memberikan informasi tentang ruang yang luas, mendistorsi wajah yang terdapat pada gambar tersebut dan memberikan efek terkesan komedi namun tidak menyenangkan.

2.1.4. Movement

Movement atau gerakan adalah salah satu teknik yang memiliki pengaruh besar dalam pembuatan film. Menurut Brown (2016:38) film adalah salah satu dari sedikit bentuk seni yang melibatkan gerakan dan waktu.



(Gambar 2.2.5.1. *Opening scene from film Working Girls*)

(Brown 2016:40)

Seperti pada contoh pada urutan gambar tersebut (gambar 2.1.4.1) yang memperlihatkan gerakan dinamis yang menarik. Dengan memperlihatkan *shot* patung Liberty yang diambil menggunakan helikopter yang berputar dan bergerak secara kinetik diawali dengan *shot* memutari kepala dari patung tersebut. Lalu dilanjutkan dengan *shot* kapal feri Staten Island dan akhirnya masuk kedalam

kapal yang memperlihatkan karakter utama. Dari urutan *shot-shot* tersebut merupakan hal yang jauh dari sekedar suatu gerakan dinamis. Melainkan hal tersebut dapat menjadikan suatu metafora untuk visual yang jelas. Menurut Brown, gerakan *shot-shot* tersebut merepresentasikan tentang transisi karakter utama seorang gadis yang bekerja sebagai sekretaris yang terjebak dalam kehidupan yang gelap, dimana setiap hari dimulai dengan naik kapal feri. Pada akhir film, karakter utama menjelma seperti menjadi wanita yang kuat, mandiri, berdiri dengan percaya diri, tinggi dan tidak seperti patung Liberty.

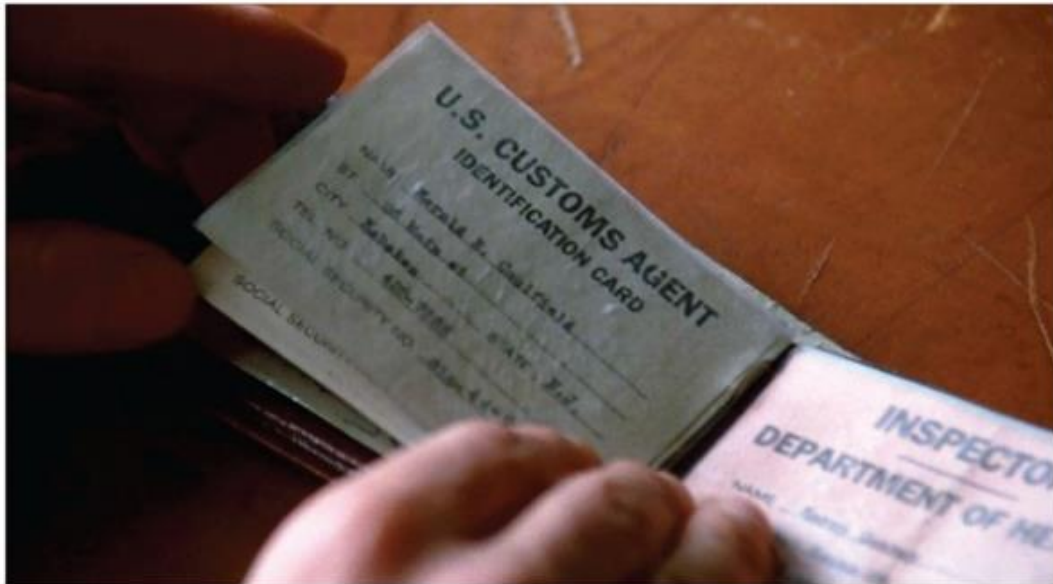
2.1.5. Texture

Secara umum pada saat ini proses pengambilan gambar apapun secara apa adanya, artinya sebuah visual yang direkam merupakan bentuk dari realitas dan berusaha memproduksi sama persis seperti yang terlihat di kehidupan. Dalam industri film layar lebar, iklan dan musik video melakukan manipulasi gambar dengan cara tertentu, dengan menambahkan beberapa tekstuk visual ke dalamnya (Brown, 2016:35). Tekstur visual yang dimaksud berbeda dengan tekstur permukaan suatu benda. Terdapat berbagai perangkat yang dapat digunakan untuk memberikan tekstur ke dalam visual; seperti mengubah warna, kontras gambar, desaturasi warna gambar, filter, efek kabut atau asap, hujan, berbagai teknik pencetakan dan berbagai manipulasi gambar yang dapat dilakukan dengan gambar digital menggunakan komputer. Selain itu manipulasi terhadap gambar dapat dilakukan dengan kamera, tata pencahayaan, penggunaan efek-efek spesial secara mekanis dan dapat juga dilakukan pada tahap pascaproduksi.

2.1.6. Establishing

Establishing merupakan kemampuan kamera untuk mengungkapkan atau menyembunyikan suatu informasi. Dengan arti lain berarti kamera mampu memperlihatkan kepada penonton secara tersirat ataupun secara langsung (Brown, 2016:39). Hal tersebut merupakan salah satu inti dari menyampaikan cerita secara visual, secara umum membiarkan kamera mengungkap informasi merupakan cara

yang lebih sinematik untuk menyampaikan informasi secara langsung kepada penonton dibandingkan menyampaikan cerita menggunakan dialog atau narator.



(Gambar 2.2.7.1. A shot from film Angel Heart)

Dalam film Angel Heart (gambar 2.1.5.1.) yang memperlihatkan gambar dari dekat dompet yang sedang dibuka, dari gambar tersebut ingin menyampaikan informasi cerita penting dalam film tanpa kata atau narasi yang menjelaskan bahwa karakter tersebut sedang membawa kartu identitas palsu untuk membantunya dalam pekerjaan yang kotor sebagai detektif swasta dengan harga yang murah. Brown (2016:37) menyatakan *establishing* pada visual tersebut dilakukan melalui pemilihan *frame* dan lensa, selain itu dapat juga dilakukan dengan tata cahaya yang menyembunyikan atau memperlihatkan detail tertentu dari suatu *scene*.

2.1.7. POV (*Point of View*)

POV atau *Point of view* adalah salah satu hal utama dari penceritaan secara visual, hal ini dapat dilakukan dengan berbagai cara pada proses produksi film berlangsung. Namun makna secara umum dari *POV* adalah membuat kamera melihat sesuatu dengan cara yang sama seperti apa yang sedang dilihat oleh karakter, atau melihat suatu adegan dari sudut pandang dari karakter tersebut

(Brown, 2016:39). Menurut Brown pembuatan *Point of view* merupakan hal yang penting karena kamera merupakan mata penonton, cara kamera mengambil adegan adalah bagaimana penonton akan melihatnya. Dengan *POV* akan membuat penonton lebih terlibat kedalam cerita karena alasan yang sederhana, yaitu penonton dapat melihat dan merasakan hal yang sama dengan karakter. Dalam arti lain penonton dapat menghuni otak karakter dan mengalami dunia yang dimiliki oleh karakter dalam film.



(Gambar 2.2.8.1. *Frames from film Chinatown*)

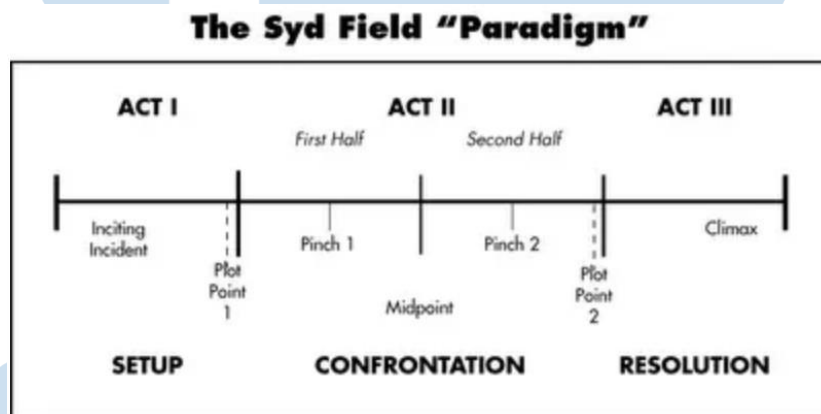
(Brown, 2016:41)

Dari gambar tersebut (gambar 2.1.7.1.) yang diambil dari film *Chinatown* menunjukkan penerapan dari metode *Point of view*. Berdasarkan urutan shot tersebut dapat dilihat bahwa karakter utama yang sedang berada di dalam mobil sedang menjalankan tugas untuk mengikuti seseorang yang akan diselidiki.

Karakter utama melihat ke kaca spion mobilnya dan pada *shot* terakhir beralih menjadi sudut pandang subjektifnya.

2.2. Three Act Structure

Struktur suatu alur dalam cerita naratif menurut Syd Field menyatakan bahwa, struktur dalam film adalah gravitasi yang memiliki koneksi saling berhubungan antar tiap cerita secara utuh. Struktur tersebut merupakan fondasi utama dari suatu cerita. Syd Field menyatakan bahwa bentuk struktur tersebut memiliki sebutan paradigma yang memiliki unsur dramatik. Menurut Field menyatakan bahwa suatu struktur cerita dalam film memiliki tiga babak yang setiap babakannya memiliki tujuan masing-masing dan saling memiliki hubungan (Field, 1994). Diantaranya adalah:



Gambar 2.4.1. *The Syd Field Paradigm*
(sumber: *The Foundation of Screenwriting*, 1979)

2.2.1. Act 1: Set-up

Setiap awal pada cerita memiliki unsur yang sama, yaitu suatu cerita memiliki awal, pertengahan, dan akhir. Pada babak pertama dalam cerita dimulai dengan memberikan konteks atau kesan dramatis kepada penonton. Tahap tersebut dapat disebut dengan *set-up*, karena pada tahap ini merupakan proses memperkenalkan karakter-karakter, latar tempat dan waktu. Pada babak tersebut pembuat film mendesain premis dari film nya (Field, 1994).

2.2.2. Act 2: Confrontation

Pada bagian babak kedua dengan sub judul *confrontation*, artinya pada tahap ini karakter utama sudah mulai mendapatkan rintangan atau *obstacle*. Rintangan yang dihadapi karakter utama dapat muncul dari faktor luar atau dari dalam diri karakter itu sendiri. Tahap ini menunjukkan perjuangan karakter untuk dapat mencapai tujuannya dengan menghadapi segala rintangan yang dihadapi. Pada tahap ini juga karakter menunjukkan segala usaha yang dilakukan dan menunjukkan segala rencana yang dibuat menurut pemikirannya (Field, 1994).

2.2.3. Act 3: Resolution

Pada tahap ketiga atau babak ketiga yang memiliki sub judul *resolution*, artinya adalah babak yang menunjukkan tahap resolusi atau solusi dalam film. Tahap yang menentukan nasib akhir dari karakter utama, menunjukkan hasil akhir dari segala proses usaha yang telah dilakukan. Keberhasilan atau kegagalan, hidup atau mati yang didapat oleh sang karakter ditunjukkan pada tahap ini. *Resolution* merupakan babak yang menunjukkan karakter utama menemukan jawaban dari segala usaha dan perjalanannya dalam cerita (Field, 1994).

2.3. Fight Choreography

Menurut Deborah (2002) menyatakan bahwa *Fight Choreography* merupakan peristiwa pertikaian yang telah memiliki struktur untuk menghibur penonton. Secara umum *fight choreography* digunakan dalam pertunjukan panggung, film, dan televisi. *Fight choreography* pada dasarnya diciptakan dengan tujuan baik, yaitu untuk mendukung jalannya alur cerita dalam suatu narasi film atau pertunjukan. Adegan atau peristiwa yang memiliki *fight choreography* dapat terjadi dengan melibatkan pertarungan menggunakan senjata atau tanpa menggunakan senjata dan dilakukan antara tokoh ataupun kelompok.

Menurut Daniel (2019) teknik pukulan dan tendangan merupakan teknik dasar bela diri atau teknik bertarung. Secara umum kedua teknik tersebut terdapat dalam bela diri lainnya; seperti karate, taekwondo, kung fu, dsb. Pada dasarnya

kehadiran bela diri memiliki tujuan untuk manusia mampu melakukan pertahanan diri dari ancaman bahaya dari orang lain. Teknik bela diri merupakan teknik bertarung yang melakukan penyerangan dan pertahanan, saat posisi menyerang dan bertahan memiliki teknik yang berbeda. Teknik pukulan setiap jenis bela diri memiliki karakteristik masing-masing.



(Gambar 2.5.1. teknik *punch* dalam bela diri karate)

(Sumber: *Daniel, 2019:94*)



(Gambar 2.5.1. teknik *chest kick* dalam bela diri karate)

(Sumber: *Daniel, 2019:96*)



(Gambar 2.5.1. teknik *kick to the chin* dalam bela diri karate)

(Sumber: *Daniel, 2019:97*)

2.4. *Tension*

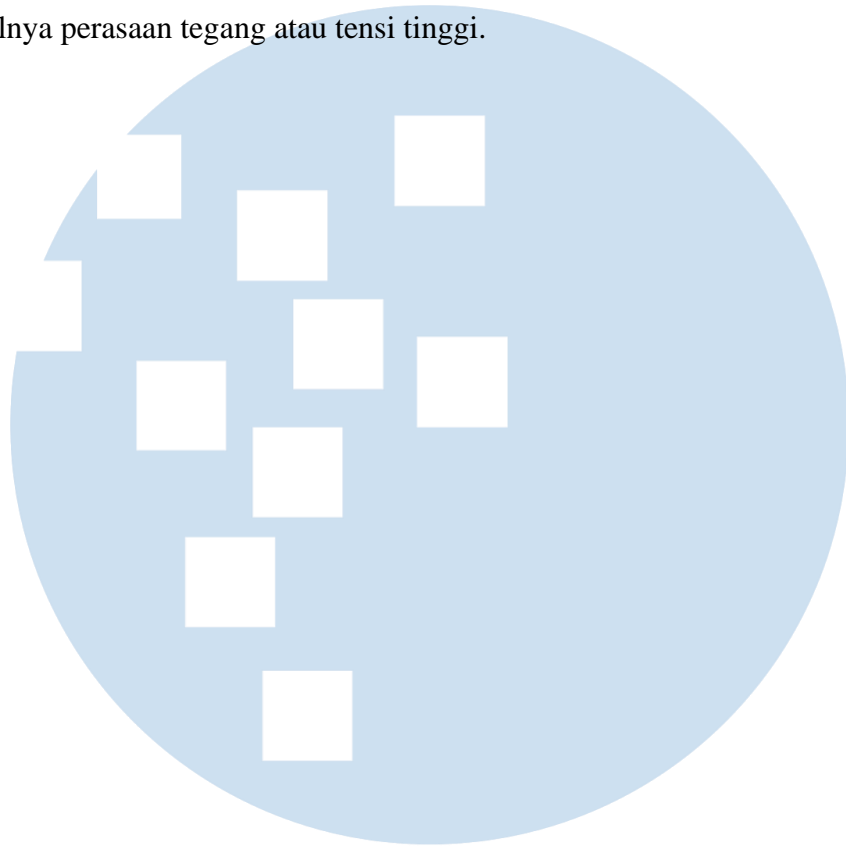
Menurut *Winkle* menyatakan bahwa *tension* atau perasaan tegang merupakan suatu yang menjadi pendorong utama alur cerita dalam film. Konflik dan ketegangan merupakan hal yang saling berhubungan, ketegangan merupakan pendorong utama dan konflik sebagai metode yang penting untuk membawa ketegangan menjadi muncul. Menurutnya tanpa adanya *tension* atau *tensi* yang tinggi tidak dapat membangun cerita (*Winkle*, 2021).

Penonton dapat menyukai suatu cerita saat suatu cerita memiliki struktur yang menarik. Struktur yang menarik dapat dibentuk melalui peristiwa yang memberikan perasaan tegang, karena peristiwa yang tegang tersebut dapat mudah diingat dan dapat diceritakan kembali. *Winkle* menyatakan definisi dari suatu cerita memiliki *tension* adalah pada saat muncul perasaan khawatir atau tegang. Menurutnya saat manusia mengalami ketegangan, mereka akan fokus pada sumbernya, mendalami ke dalam cerita.

Suatu cerita dalam film dapat menciptakan perasaan tegang atau *tensi* tinggi dengan menempatkannya dalam kondisi yang tepat. Hal tersebut dapat disebut dengan *hook* atau pengait kepada penonton untuk mengajak masuk kedalam cerita secara perasaan. *Tension* dapat tercipta pada saat suatu peristiwa terdapat karakter yang memiliki taruhan dan konsekuensi yang akan dihadapi. Pada saat peristiwa terjadi menimbulkan spekulasi kepada penonton berpikir bahwa taruhan yang didapatkan karakter besar atau kecil dan konsekuensi yang akan didapat oleh karakter. Spekulasi tersebut dapat menimbulkan perasaan khawatir kepada penonton sehingga dapat merasakan seperti terlibat dalam cerita secara langsung.

Dengan adanya konflik, taruhan, dan konsekuensi yang terdapat dalam suatu peristiwa dalam film dapat menciptakan *tension*. Menurut *Winkle* konflik merupakan bentuk perjuangan karakter untuk mencapai tujuan meskipun terdapat rintangan yang menjadi penghambat dan harus mereka hadapi. Secara umum tujuan suatu karakter yang memiliki konflik adalah memecahkannya lalu menyelesaikannya. Dengan menampilkan perjuangan karakter menghadapi

rintangan dan menyelesaikan konflik adalah upaya yang dapat lebih memicu munculnya perasaan tegang atau tensi tinggi.



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA