

1. LATAR BELAKANG

Sebuah film memiliki tujuan untuk memberikan atau terkadang menggiring penonton terhadap suatu makna yang biasanya ingin disampaikan oleh pembuat film itu sendiri. Pembuatan film sendiri tidak terlepas dari faktor-faktor yang ada di dalamnya. Bordwell dan Thompson (2008) menyebutkan beberapa faktor-faktor ini antara lain, *mise-en-scene*, *editing*, suara dan *cinematography* pada film itu sendiri (hlm. xviii).

Perancangan visual atau *cinematography* pada film biasanya merupakan tanggung jawab seorang *cinematographer*. Dalam perkembangan film pun, berbagai *cinematographer* telah menggunakan berbagai rancangan visual yang akhirnya membantu penyampaian pesan pada film mereka. Salah satu cara perancangan visual yang menurut penulis paling mempengaruhi sebuah film adalah perancangan gerakan kamera dalam sebuah *shot*. Gerakan kamera sendiri pada sebuah *shot* merupakan salah satu alat dalam pembuatan film yang dapat menambahkan pengalaman bagi penonton sehingga lebih “terbenam” atau “masuk” ke dalam cerita film (Heimann, dkk., 2019). Pembenaman ini bisa terjadi dikarenakan sebuah gerakan kamera biasanya merupakan sebuah perwakilan bagi para pembuat film untuk bagaimana mereka ingin penonton melihat suatu adegan dengan “cara” tertentu.

Dalam sebuah film, penggunaan suatu gerakan kamera sering berpengaruh terhadap penggambaran atau penceritaan sebuah karakter (Yilmaz, dkk., 2023). Hal ini tentunya bisa terjadi dari fakta bagaimana gerakan kamera yang dapat menggiring cara penonton dalam melihat sebuah adegan karena secara tidak langsung gerakan-gerakan ini merupakan salah satu “kontak” antara film dengan penontonnya. Fakta ini pun sering membuat gerakan kamera seakan-akan menjadi cara penyatuan antara penonton dengan sebuah film (Yilmaz, dkk., 2023).

Film *Potret* yang dibuat oleh penulis dengan tim Rein Visual akan menceritakan karakter bernama Anwar, seorang pekerja di sebuah studio foto. Kehidupan Anwar sebagai seorang anak yang ditinggal ayahnya sejak kecil, telah

membuatnya terus mencari kebahagiaan diluar kehidupan dengan ibunya yang selalu menjadi korban KDRT pacar barunya. Sebagai seorang pekerja di studio foto, ia menemukan bahwa ia dapat “menyerap” kebahagiaan melalui foto-foto *candid* yang ia ambil diam-diam dari para pelanggannya. Obsesi ini pun ia salurkan dengan membuat pameran kecil dari foto-foto *candid* tersebut di kamarnya.

Pada suatu hari, Anwar secara tidak sengaja bertemu dengan ayahnya bersama keluarga barunya sebagai pelanggan studio fotonya. Pertemuan ini pun akan menggiring karakter Anwar untuk semakin meyakini bahwa kebahagiaan hidupnya dapat ia raih di luar keluarganya yang sekarang. Dalam keyakinan ini pun, Anwar dihadapkan dengan situasi dimana ibunya murka saat menemukan pameran foto-foto kebahagiaan keluarga lain (termasuk keluarga baru ayah Anwar). Di samping itu, Anwar pun nantinya akan menyadari bahwa keyakinan ini memang salah melalui perbuatan ayahnya yang tidak bersedia bertemu dengannya ketika akan mengambil foto.

Pada penggambaran situasi ini, penulis bertanggung jawab sebagai *cinematographer* untuk merancang gerakan kamera yang akan menggiring penyampaian adegan-adegan tersebut. Hal ini pun bertujuan agar penonton bisa tergambarkan bagaimana perasaan kesal akan muncul pada Anwar terhadap ibunya murka dan tidak bisa menerima keyakinan pencarian kebahagiaan Anwar pada keluarga lain serta penggambaran perasaan kecewa Anwar karena perbuatan ayahnya yang mematahkan keyakinannya.

1.1.RUMUSAN MASALAH

Bagaimana perancangan gerakan kamera *handheld movement* dapat menggambarkan perasaan kesal dan kecewa yang dialami oleh karakter Anwar pada film *Potret?* Penelitian ini akan dibatasi pada *scene 13* dimana perasaan kesal Anwar akan muncul ketika ibunya tidak setuju dengan keyakinan Anwar terkait pencarian kebahagiaannya.

1.2. TUJUAN PENELITIAN

Skripsi penciptaan ini bertujuan untuk menjawab rumusan masalah mengenai bagaimana perancangan gerakan kamera *handheld movement* dapat menggambarkan perasaan kesal dan kecewa yang dialami oleh karakter Anwar pada film *Potret*.

2. STUDI LITERATUR

2.1. SINEMATOGRAFI

Berdasarkan pernyataan Blair (2008), pada dasarnya pengertian dari kata sinematografi sendiri berasal dari kata Yunani yang berarti “menulis dalam gerakan” (hlm. 27). Blair juga membagi elemen yang mempengaruhi sinematografi menjadi *frame*, pencahayaan dan warna, lensa, gerakan, tekstur, *establishing*, dan *point of view* (hlm. 30).

Menurut Bordwell dan Thompson (2008), sinematografi merupakan salah satu aspek *mise en scene* yang mengatur apa saja yang akan muncul dalam satu *frame* serta bagaimana kemunculan hal-hal tersebut akan dilihat berdasarkan cara perekamannya (hlm. 162).

Menurut Hoser (2018), sinematografi merupakan sebuah ilmu yang tidak bisa berdiri sendiri karena sebenarnya sinematografi akan selalu berdiri melalui tiga ilmu lain yaitu, teknologi, teknik, dan *taste*.

- a. Ilmu teknologi sendiri berdiri karena sinematografi memerlukan pengetahuan mengenai kamera yang digunakan. Dengan begitu para sinematografer pun dapat menentukan teknologi apa yang mereka perlukan untuk menciptakan suatu gambar tertentu.
- b. Ilmu teknik lebih berbicara mengenai ilmu sinematografer dalam bekerja sama dengan semua tim yang terlibat dalam film tersebut serta dengan waktu dan rencana anggaran tertentu.