

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.

- c. Ilmu *taste* membahas bagaimana sinematografer dapat menentukan bagaimana mereka akan mengambil gambar dalam suatu film yang sesuai dengan visi dari sutradara untuk filmnya (hlm. 4).

2.2. PERGERAKAN KAMERA

Bordwell & Thompson (2008) membagi pergerakan kamera menjadi empat gerakan kamera yang sering digunakan yaitu, *pan*, *tilt*, *tracking*, dan *crane shot*.

- a. *Pan* merupakan sebuah gerakan kamera yang berfokus pada aspek horizontal kamera dengan tidak melakukan perubahan posisi pada kamera itu sendiri. Gerakan ini pun akan memberikan pengalaman bagi penonton dalam “memindai” kondisi dalam film tersebut secara horizontal.
- b. *Tilt* merupakan sebuah gerakan kamera yang berfokus pada aspek vertikal kamera tanpa adanya perubahan posisi pada kamera itu sendiri seperti pada gerakan *pan*. Sama seperti pada gerakan *pan*, gerakan ini akan memberikan penonton sebuah pengalaman dalam mengamati kondisi pada film dari secara vertikal.
- c. *Tracking* atau *dolly shot* merupakan sebuah gerakan kamera yang akan merubah posisi keseluruhan kamera pada bidang tertentu.
- d. *Crane shot* merupakan sebuah gerakan kamera yang akan merubah posisi keseluruhan kamera di atas bidang tertentu. Gerakan ini pun biasanya akan memberikan gerakan kamera yang seolah-olah terbang atau turun kepada bidang tertentu (hlm. 195).

Dalam penjelasan lebih lanjut mengenai pergerakan kamera, Bordwell & Thompson (2008) menambahkan bagaimana gerakan kamera telah berkembang dengan adanya teknologi seperti *dolly* atau *steadycam*. Alat-alat ini dapat membantu para pembuat film untuk menghasilkan pergerakan kamera yang mulus dan rapi. Walaupun begitu munculnya teknologi ini pun membuat gerakan tanpa alat-alat ini menjadi berkembang dan memiliki ciri khas sendiri. Gerakan ini biasanya disebut *handheld camera movement* (hlm. 196).

Bordwell & Thompson (2008) juga menambahkan bahwa gerakan kamera *handheld* sendiri pertama kali dipopulerkan melalui film-film dokumenter. Hal ini dikarenakan gerakan *handheld* dapat diwujudkan hanya dengan penempatan kamera yang dipegang langsung oleh perekam gambar sehingga populer dikalangan pembuat film dokumenter yang sering kali tidak bekerja dalam tim yang besar (hlm. 196). Selain itu, menurut Chin (2019), selain penggunaan kamera langsung dengan tangan operator kamera, gerakan kamera *handheld* dapat diciptakan juga dengan alat bantu yang menempatkan kamera pada bahu operator kamera.

Pengaruh gerakan kamera *handheld* ini pun menurut Bordwell & Thompson (2008), dapat menggiring atau menciptakan sudut pandang yang subjektif terhadap sebuah penceritaan dalam film (hlm. 196). Dalam film fiksi, Chin (2019) menambahkan bahwa gerakan kamera *handheld* ini dapat berperan sebagai aspek improvisasi untuk mendukung penceritaan. Sebagai contoh, gerakan kamera *handheld* dalam film *Jules and Jim* (1962) pada *scene* lomba lari di jembatan, digunakan untuk menggambarkan kesenangan dan kecepatan lari dari tokoh-tokoh yang sedang berlari.



Gambar 2.1 Penggunaan *handheld movement* pada film *Jules and Jim* (1962)

(Sumber: Youtube)

Dalam mendukung aspek improvisasi penceritaan ini, Pandža (2019) menyatakan bahwa gerakan kamera berperan penting sebagai sebuah aspek pendukung kepemilikan penonton terhadap penggambar situasi pada sebuah film. Hal ini disetarakan dengan teori psikoanalisis *mirror stage* yang dikemukakan oleh Lacan, dimana penonton akan mengidentifikasi dirinya ke dalam sebuah film melalui cara kamera mengambil gambar yang ada layaknya manusia

mengidentifikasi dirinya terhadap lingkungan secara keseluruhan melalui penglihatannya sebelum menyadari rupa dirinya melalui cermin. Dengan begitu, setiap gerakan yang terdapat pada gerakan kamera *handheld* dapat memperkuat pengalaman penonton terhadap situasi yang ingin digambarkan pada sebuah adegan.

2.3 TEORI PENDUKUNG

2.3.1 Framing

Penulis sebagai DoP tetap harus menentukan *mise en scene* pada *frame* walaupun menggunakan gerakan *handhled* pada kamera. Hal ini tentunya merupakan sesuatu yang harus dipikirkan sesuai dengan pernyataan Parma (2020), dimana sebuah *mise en scene* memiliki peran penting untuk menggambarkan perasaan pada sebuah *frame*. Merujuk pada pernyataan Bordwell & Thompson (2008), *mise en scene* sendiri terdiri dari *setting, lighting*, kostum, hingga perilaku para karakter yang ada (hal.121).

Menurut pernyataan Rawe (2011), pembahasan *framing* dapat dikategorikan menjadi empat cara sesuai dengan tujuannya masing-masing yaitu, *indiscernible, figurative, aleatory*, dan *reflexive*. *Indiscernible* atau “tidak dapat dibedakan” membahas bagaimana *framing* yang dilakukan pada sebuah *shot* hanya sebagai aspek dalam menjaga kontinuitas dan tidak memiliki tujuan atau maksud lainnya dalam menggambarkan sebuah situasi. Di sisi lain, *figurative* merupakan cara pembuatan *framing* yang dilakukan secara sengaja menggunakan *mise en scene* yang ada untuk memberikan arti retorika tersendiri yang masih berhubungan dengan narasi film. Hampir serupa dengan *figurative, framing* secara *reflexive* juga mengandalkan *framing* sebagai bentuk dalam memunculkan perasaan atau arti sendiri, namun dengan *reflexive*, penggunaan *framing* juga sekaligus membentuk film secara keseluruhan tanpa narasi yang terikat seperti pada cara *figurative*. Terakhir, terdapat cara *aleatory* dimana *framing* yang terbentuk didorong melalui kejadian yang terjadi sesuai dengan narasi yang ada.

Pada pembahasan *framing*, tidak akan terlepas dari apa yang ada pada *frame* itu sendiri. Hal ini pun meliputi berbagai macam aspek salah satunya bagaimana komposisi ini akan memberikan perspektif tersendiri pada ukuran objek yang ditampilkan. Pembahasan terkait ukuran pun dapat merujuk dari pernyataan Hamilton & Benincasa (2022), dimana individual yang terlihat lebih besar akan memberikan kesan dominasi terhadap ukuran yang lebih kecil.

Dalam penggambaran perasaan kesal dan kecewa pada karakter utama, gerakan *handheld* dapat merujuk kepada gerakan yang “berlebihan” atau jauh berbeda dengan gambar yang dihasilkan ketika kamera berada di sebuah *stabilizer* atau *tripod*. Hal ini pun sebagai cerminan bagaimana perasaan marah memiliki kecenderungan dalam memunculkan perilaku berlebihan pada manusia (Klein et al., 2020).

2.3.2 Angle

Di samping keterlibatan *framing*, penggunaan *handheld* juga membuat penulis sebagai DoP harus memikirkan *angle* yang berhubungan dengan keperluan dari narasi film ini. Hal ini sesuai dengan pernyataan Bordwell & Thompson (2008), dimana penggunaan *high angle* akan mengakibatkan karakter terlihat lebih berkuasa dan dominan karena perspektif yang membuatnya lebih besar, sedangkan *low angle* akan memberikan kesan “tidak berkuasa” karena perspektif yang terbentuk akan membuat karakter terlihat lebih pendek atau kecil.

3. METODE PENCIPTAAN

Deskripsi Karya

Film pendek berjudul “*Potret*” adalah sebuah karya film pendek fiksi dengan durasi – dan akan melalui proses *shooting* pada tanggal 9-10 Maret oleh Rein Visual, dimana penulis akan bertanggung jawab sebagai seorang *cinematographer*.