

## 2. STUDI LITERATUR

### 2.1. KONSEP VISUAL

Konsep visual mengacu pada proses perancangan dalam film. Menurut Kocka (2019) proses perancangan konsep visual dalam film merupakan skenario yang diubah menjadi visi artistik sutradara, sehingga film akan menjadi terbentuk. Penerjemahan skenario yang dimaksud adalah merubah skenario menjadi bentuk gambar. Kocka juga menambahkan skenario yang diterjemahkan dalam bentuk visual tidak harus dari skenario yang ditulis oleh sutradara. Seorang sutradara juga harus membuat film tersebut menjadi personal karena *treatment* sutradara agar sesuai dengan visi sutradara itu sendiri.

Menurut Kocka (2019) visual dalam film bagaikan alat untuk menyampaikan cerita agar tersampaikan kepada penonton. Visual juga dibutuhkan agar menjadi kekuatan dan keselarasan dalam film. Kocka juga menambahkan konsep visual harus menjadi elemen utama dalam proses perancangan film karena hasilnya akan mempengaruhi kualitas film yang dibuat. Konsep visual yang dimaksud dapat dibagi menjadi *visual style*, *directing style*, *visual look*, dan *visual structure*.

Menurut Kocka (2019) *visual look* ditentukan sejak awal dan berdasarkan visi sutradara yang kemudian dibentuk dari *lighting*, *camera treatment*, *shot*, *production design*, *costume*, *makeup*, *color palette*, dan *editing*. Dalam *camera treatment* yang digunakan sebagai konsep visual dapat berasal dari *camera movement* yaitu *static shot*, *moving shot*, *handheld*, *crane shot*, dan lain-lain. Dalam komponen-komponen yang membentuk konsep visual tersebut, seluruh aspek tersebut harus bersatu untuk menciptakan keselarasan dan perspektif penonton terhadap karakter (hlm. 16-18). Menurut Kocka (2019) *Camera movement* yang disampaikan oleh sutradara memiliki kaitan terhadap perspektif karakter seperti:

1. Mengarahkan perhatian penonton terhadap karakter
2. Mengekspresikan karakter

3. Memberikan informasi terhadap penonton bahwa karakter menemukan sesuatu dalam film
4. Membuat penonton menyukai salah satu karakter dibanding karakter lain
5. Menjelaskan pentingnya karakter terhadap penonton
6. Memvisualisasikan fantasi dan/atau mimpi karakter
7. Memvisualisasikan psikologis karakter melalui visual

### 2.1.1. *Handheld*

Segal & Antonio (2021) menjelaskan bahwa *Handheld camera* merupakan *movement* yang memungkinkan tanpa adanya *tripod*, *dolly track*, atau *crane* sehingga menciptakan mobilitas lebih dalam merekam adegan. Pendekatan *handheld* seringkali digunakan pada film dokumenter. Namun, terdapat film fiksi yang menggunakan *handheld* sebagai ciri khasnya untuk menggambarkan karakter-karakternya yang ledakan emosinya mengganggu mereka untuk terhubung dengan orang lain (hlm. 126). Segal & Antonio (2021) mencontohkan penggunaan teknik ini dalam film *A Woman Under the Influence*, di mana *handheld camera* digunakan untuk menyorot karakter yang emosional. *Movement* kameranya mengikuti secara intens kemanapun karakter tersebut bergerak sehingga penonton merasa gerakannya nyata dan lebih mengganggu (hlm. 126). Bowen (2016) juga berpendapat bahwa *handheld* digunakan untuk merekam *action* karakter atau adegan yang memiliki tensi yang cepat untuk meningkatkan ketegangan pada penonton.

Menurut Bowen (2016) *handheld camera* memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihan *handheld camera* yaitu memberikan banyak ruang gerak, menciptakan kedekatan pribadi dalam adegan film, dan sinematografer dapat bergerak lebih bebas dalam set. Sedangkan kekurangannya adalah lebih sulit untuk mengatur fokus, *footage* akan terlalu goyang, dan membuat proses *editing* lebih sulit apabila menggabungkan dengan *static* (hlm. 186).

### 2.1.2. *Static*

Menurut Brown (2016), *Static camera* merupakan teknik pengambilan shot di mana kamera diletakkan tanpa pergerakan selama *shot* berlangsung. *static* berkaitan dengan sudut pandang penonton. *Static camera* dapat menciptakan efek jarak antara penonton dan karakter seolah-olah penonton melihat karakter berada di atas panggung. *Static camera* dapat digunakan sebagai alat untuk menyampaikan makna dalam film yang cukup kuat karena dapat menyampaikan POV tertentu (hlm. 96).

Menurut Brown (2016), *static camera* juga dapat merepresentasikan keseimbangan, keteraturan, dan ketenangan. Brown mencontohkan dalam film *Barry* bahwa *framing* yang *static* ini menggambarkan dinamika Masyarakat yang stabil dan terstruktur. Meskipun begitu, dalam *frame* yang terlihat teratur dan menggambarkan ketenangan disana. *Static* memiliki kekurangan yaitu kurangnya mobilitas.

### 2.1.3. *Moving Shot*

*Moving shot* menurut Kocka (2019) merupakan pendekatan yang digunakan *filmmaker* untuk menyampaikan naratif, emosi, dan psikologis karakter kepada penonton. *Camera movement* dapat menunjukkan perspektif karakter, perubahan perasaan karakter, perubahan perspektif karakter, dan memperlihatkan sesuatu kepada penonton yang tidak karakter ketahui. Pergerakan kamera yang dimaksud seperti *Dolly*, *Panning*, *Tilting*, *Pedestal up*, *Pedestal down*, *zooming*, dan lain-lain (hlm. 169-170).

Menurut Bowen (2016), *Pan* merupakan *movement* yang membuat kamera bergerak secara horizontal. *Movement* ini mengikuti gerakan karakter atau mencari informasi sebagai penonton. Namun, terkadang *pan* tidak memiliki motivasi tertentu seperti merekam objek tertentu yang berada di *set*. *Movement* ini menjadi narrator tanpa karakter yang ditunjukkan dalam *shot* tersebut untuk menunjukkan informasi penting dalam cerita kepada penonton (hlm. 190).

Menurut Bowen (2016) *pan* dapat bergerak secara perlahan atau cepat. Kecepatan gerakannya berdasarkan *scene* yang disusun. Apabila lambat untuk momen lesu, misterius, dan emosional. Sedangkan gerakan cepat untuk menggambarkan *scene* yang memiliki intensitas tinggi dan energik. *Pan movement* idealnya bergerak secara halus dan stabil memimpin gerakan dari karakter yang berada dalam *frame* (hlm. 191).

Bowen (2016) menjelaskan bahwa *track* merupakan kamera yang berada di atas *dolly* didorong atau ditarik sepanjang rel untuk mengikuti karakter yang sedang bergerak di jalan. *Truck-in* merupakan *movement* untuk membuat kamera menjauh dari *set* dan karakter sedangkan *truck-out* mendorong kamera ke dalam *set* dan mendekat kepada karakter (hlm. 197). Bowen (2016) juga menjelaskan bahwa kamera dapat mengikuti karakter yang bergerak kemanapun dia pergi. *Track* merupakan *movement* untuk merubah *frame* atau *shot* tanpa harus mengubah *focal length* seperti *zoom*.

## 2.2. KARAKTER

Menurut Bordwell, et al. (2024) karakter berperan penting pada naratif karena aksi dan reaksi karakter terhadap peristiwa yang terjadi. Bordwell juga menambahkan, dalam film plot berpusat kepada protagonis. Sehingga protagonis dan antagonis menjadi karakter yang paling menonjol dalam film (hlm. 76). Menurut Rabiger & Cherrier (2020) Menyusun karakter memiliki dua pendekatan yaitu statis dan dinamis. Pendekatan statis berdasarkan pada *Three-Dimensional Character*. Apabila dinamis jauh lebih dalam yaitu berfokus pada motif dan apa tantangan pada karakter tersebut.

Menurut Seger, L. (1990), menciptakan karakter dapat mengandalkan pengalaman penulis itu sendiri. Dalam penciptaan karakter, deskripsi fisik dapat memperjelas aktor untuk menyampaikan sesuatu yang tersirat seperti gerakan atau penampilan tertentu sebagai ciri khas karakter. Dari deskripsi fisik yang dibentuk,

karakter dapat menyampaikan perasaannya dalam film. Selain itu, Seger, L. (1990) juga menambahkan bahwa Penulis dapat memperdalam karakter dengan cara mengembangkan emosi, sikap, dan nilai-nilai karakter. Emosi dapat memperdalam sisi kemanusiaan pada karakter sehingga penonton dapat memiliki empati dan ikut merasakan apa yang dirasakan oleh karakter. Dengan merancang deskripsi fisik yang detail dan memperkuat sisi emosional karakter akan membuat karakter menjadi multidimensi (hlm. 41).

Menurut Seger, L. (1990) kontras dalam hubungan karakter merupakan dua karakter yang memiliki hal-hal berlawanan sehingga menciptakan dinamika karakter yang kuat. Hubungan karakter yang dibuat dapat berupa pasangan, partner, pertemanan, atau hubungan yang memiliki kemungkinan untuk kontras secara karakter. Kontras karakter dapat mencerminkan sikap dan perilaku. Kontras dapat terbentuk dari *backstory* karakter dan bagaimana cara karakter menanggapi masalah. Terkadang kontras yang dibentuk bersifat psikologis (hlm. 99-100). Seger, L. (1990) mencontohkan dengan kedua karakter yang digambarkan berbeda dalam hal ketakutan batin sehingga muncul sebuah karakteristik diantara keduanya.

Mckee, R. (2021) menjelaskan bahwa perbedaan karakter dapat diperlihatkan dengan pemilihan kata yang digunakan karakter dalam dialog. Mckee, R. mencontohkan apabila ada dua karakter yang melihat kembang api. Karakter pertama menggambarannya “besar” sedangkan karakter kedua menggambarannya “luar biasa” maka hal tersebut digambarkan sebagai dua kepribadian yang sangat berbeda. Selain itu, penggunaan kata aktif dan pasif dapat menggambarkan dua perasaan yang berbeda tentang pandangan karakter terhadap peristiwa. (hlm. 119).