

yang lebih banyak dengan mencuci lebih banyak truk untuk membayar uang jaminan penahanan. Namun, seringkali Abdi mengalami hal yang tidak menyenangkan oleh supir-supir truk yang mencuci ditempat bekerjanya. Berdasarkan sinopsis yang ada, penulis mencoba untuk menerapkan *camera movement* dengan *handheld* untuk meningkatkan realitas. dalam artian, penulis ingin mengeksplorasi bagaimana *handheld* dapat menciptakan gerakan yang dapat menunjukkan aksi dan reaksi, meniru gaya dokumenter yang biasanya mengungkapkan realitas. Penulis ingin mengungkapkan bagaimana Abdi yang harus berada di lingkungan yang membuatnya marah karena ia harus menerima cacian oleh supir truk yang menjadi pelanggan setia dari pemilik stim pencucian truk.

1.1.RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalahnya adalah bagaimana penerapan camera movement dengan support handheld untuk menghadirkan realitas pada film pendek Air dan Mata Abdi?

1.2. BATASAN MASALAH

Fokus pada penelitian ini akan dibatasi pada camera movement dengan support handheld yang diterapkan pada scene 5 & 11 yang menunjukkan realitas pada film Air dan Mata Abdi

1.3.TUJUAN PENELITIAN

Tujuan penelitiannya adalah mengetahui bagaimana penerapan camera movement dengan *handheld* untuk menghadirkan realitas pada film pendek Air Dan Mata Abdi.

2. STUDI LITERATUR

2.1.LANDASAN TEORI PENCIPTAAN

1. Teori Utama yang penulis gunakan adalah *camera movement* dengan *handheld*.

2. Teori pendukung yang penulis gunakan adalah realistas dalam film.

2.1 CAMERA MOVEMENT

Brown (2016) menjelaskan Camera Movement menjadi bagian penting dalam pembuatan film, karena camera movement menjadi pembeda antara film dan video dengan seni visual yang lain seperti fotografi, lukisan dan seni visual lainnya. Dalam *camera movement* tidak hanya sekedar memindahkan kamera, namun adanya relasi antara gaya, *pacing*, dan *timing* untuk menciptakan *mood* dan perasaan suatu *shot*. Terkadang juga para filmmaker meletakkan *subtext* dan konteks emotional pada subjek (h.302).

Brown (2016) menambahkan dalam menerapkan *camera movement* harus terdapat motivasi didalamnya. Brown menjelaskan diperlukan motivasi dalam menggerakkan kamera. Bisa saja dari pergerakan karakter yang bangkit dari kursi lalu berjalan ke arah jendela. Sehingga kamera mempunyai motivasi untuk bergerak mengikuti karakter. Ada banyak cara yang dapat dilakukan untuk memberi motivasi terhadap camera movement. Misalnya, untuk meningkatkan tensi dalam scene dan memberikan *layer meaning* dalam cerita. Brown juga menambahkan, *camera movement* juga dapat memberikan sense of energy kedalam suatu scene seperti kesedihan, ketenangan dan beberapa emosi lainnya (h.302).

Dari pendapat lainnya, Osgood dan Joseph (2013) menjelaskan bahwa *camera movement* tidak hanya dibuat tanpa maksud dan tujuan atau hanya sekedar untuk menggambarkan keindahan, namun untuk memberikan rasa secara psikologis kepada penonton. sederhananya, *camera movement pan* dari kiri ke kanan untuk menggambarkan kebiasaan manusia, karena manusia terbiasa menulis dari kiri ke kanan. Bila menggunakan pan dari kanan ke kiri akan menimbulkan perasaan yang berbeda secara psikologis. Bowen dan Thompson (2013) mengungkapkan camera movement yang cepat, lambat, stabil, atau dengan guncangan yang banyak akan menimbulkan makna tersendiri

Camera Movement mempunyai banyak jenis dan penggunaannya pun berbeda-beda, masing-masing dari tipe *camera movement* menghasilkan efek tersendiri. Berikut beberapa tipe dari *camera movement*,

1 Pan

Salah satu tipe yang dibahas adalah *pan* atau *panning*, kamera bergerak secara horizontal dari *anchor*, seperti pada tripod. Pergerakan ini sering digunakan untuk mengikuti subjek yang bergerak atau memperlihatkan elemen-elemen baru dalam satu adegan secara perlahan. Secara estetika, *panning* dapat memberikan rasa kedalaman ruang dan membantu audiens memahami hubungan antarobjek di dalam *frame* (Brown, 2016, h.303).

2. Tilt

Brown (2016) menjelaskan gerakan *tilt* adalah kamera yang bergerak vertikal dari *anchor*, baik ke atas maupun ke bawah. Gerakan ini biasanya digunakan untuk mengungkapkan detail dari suatu objek yang memiliki dimensi vertikal, seperti gedung tinggi, atau untuk menyoroti seorang karakter dengan menekankan pada kekuatannya dalam cerita. Tilt ke atas dapat menciptakan rasa kekaguman atau keagungan, sementara tilt ke bawah dapat memberikan kesan tekanan atau dominasi (h. 303) .

3. Move in/Move out

Brown (2016) menjelaskan *move in/move out* adalah ketika kamera secara fisik digerakkan maju atau mundur dengan bantuan *camera support*. Pergerakan ini memungkinkan kamera untuk mengikuti subjek, memberikan rasa kedekatan emosional dengan subjek, atau mengeksplorasi ruang secara dinamis. Fungsi utamanya adalah menambah dimensi ruang dalam *frame* atau memberikan kesan perjalanan, baik secara fisik maupun emosional (h. 305).

4. Floating

Menurut Brown (2016) *floating* merupakan pergerakan kamera yang mengandalkan *shaky* yang dihasilkan oleh *support* kamera seperti memegang kamera pada tangan, maka akan menghasilkan efek yang mengambang.

2.2 HANDHELD

Menurut Brown (2016) dalam buku *Cinematography: Theory and Practice*, *Handheld* merupakan camera support saat *dolly* atau *tripod* tidak tersedia untuk digunakan. Peletakan kamera saat *handheld* bisa berada pada bahu, dada, atau dapat lebih rendah seperti di lutut *operator* kamera. Sehingga dapat mengartikan penerapan *camera movement* dapat diterapkan dengan menggunakan camera *support handheld*. Brown juga menjelaskan output energi yang dihasilkan oleh camera movement dengan *support handheld* tidak dapat diduplikasi dengan cara lain.

Dalam pendapat lainnya, Stadler dan Mewilliam (2009) menjelaskan bahwa metode kamera *handheld* merupakan metode yang membuat pergerakan kamera terlihat lebih kasar untuk mengungkapkan perasaan yang tidak menentu atau kemarahan. Metode ini sering digunakan untuk film dokumenter untuk memberikan kesan yang apa adanya.

Pandža (2018) menjelaskan bahwa teknik *handheld* akan menciptakan kesan *pseudo-documentary style* yang dapat meningkatkan realitas dalam film sehingga penonton merasa bahwa filmnya adalah peristiwa yang nyata. Pergerakan yang lebih mencolok dengan kamera yang spontan seperti pengamatan kenyataan. Pandža (2018) juga menjelaskan bahwa, dengan adanya efek *shaky* yang ditimbulkan oleh *handheld camera* dapat menggambarkan realitas. Ia juga menjelaskan bahwa penonton tidak merefleksikan diri mereka dengan karakter atau objek dalam film, melainkan dari sudut pandang kamera.

Dalam Bab *Coverage and Continuity*, Brown (2016) menjelaskan bahwa handheld dapat menjadi opsi untuk membangun kesan *documentary style*. Namun, sebenarnya bukan membuat film dokumenter sebenarnya. Akan tetapi menciptakan adegan fiksi namun terlihat seperti adegan dokumenter.

2.3 REALITAS PADA FILM

Dalam bukunya Rushton (2011) realitas yang ada dalam film, Sinema dapat menciptakan dan mensintesis dari realitas itu sendiri. Bahkan film dapat dilihat seperti realitas apa yang kita lihat secara alami Deleuze dalam Rushton (2011) menjelaskan bahwa realitas yang dapat dibangun dalam film berasal dari sifat gerakan. Deleuze mengambil kesimpulan bahwa gerakan adalah sebagai realitas fisik di dunia eksternal. Gerakan yang dihasilkan kamera yang mempunyai *frame rate* dua puluh empat frame per detik menimbulkan perdebatan antara film adalah ilusi gerakan atau film adalah realitas itu sendiri. Namun hal tersebut dibantah oleh Deleuz, ia menyatakan bahwa indra manusia mempunyai keterbatasan dalam melihat *frame rate* kamera yang cepat, sehingga manusia mempunyai persepsi terhadap ilusi gerakan tersebut. Sehingga ia menyederhanakan bahwa persepsi adalah realitas itu sendiri. Dengan kata lain realitas terbentuk karena manusia memahami apa yang menjadi perhatian dan yang penting bagi dirinya. (Rushton. 2011) Dalam pendapat lainnya Metz dalam Rushton (2011) berpendapat bahwa sinema dapat menggambarkan realitas lewat imajiner, maksudnya adalah dengan membayangkan bagaimana dunia ini digambarkan melalui sinema.

U
M
N
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