

mempersiapkannya dengan sangat matang dan juga penulis harus menjaga *frame* yang penulis ambil.

1.1.RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis mendapatkan rumusan masalah yaitu bagaimana pergerakan kamera *handheld* digunakan untuk meningkatkan *suspense* pada film *Yang Dibuang Yang Akhirnya Bertumbuh* (2024)?

1.2. BATASAN MASALAH

Tulisan ini akan dibatasi oleh pergerakan kamera *handheld* pada *scene* 9 dan 10 film *Yang Dibuang Yang Akhirnya Bertumbuh* (2024).

1.3.TUJUAN PENELITIAN

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana pergerakan kamera *handheld* digunakan untuk meningkatkan *suspense* pada film *Yang Dibuang Yang Akhirnya Bertumbuh* (2024).

2. STUDI LITERATUR

2.1.LANDASAN TEORI PENCIPTAAN

1. Teori utama yang digunakan pada penulisan ini adalah teori pergerakan kamera *handheld* dan teori *Suspense*.
2. Teori yang penulis gunakan untuk mendukung teori utama pergerakan kamera *handheld* dari tulisan ini adalah teori *camera movement*.

2.2. CAMERA MOVEMENT

Bukan hanya sinema yang menggunakan *framing*, foto, lukisan, maupun panel yang ada di komik memiliki *aspect ratio*. Namun pada media gambar bergerak, *framing* dapat bergerak sehubungan dengan apa yang ditunjukkannya kepada kita. Dalam sinematografi, pembuat film dapat mengubah tinggi dari kamera, level, *angle*, bahkan jarak kamera dengan subjek atau objek *shot* yang diambil masih berjalan (Bordwell et al., 2019, hlm. 194).

Pergerakan kamera lebih dari sekedar hanya memindahkan satu *frame* menuju *frame* yang lain. Dari gerakan, gaya, *pacing*, dan *timing* yang berkaitan tentang pengadeganan memiliki kesan dan mood yang tersampaikan (Brown, 2022, hlm. 344). Maka dari itu, media gambar bergerak dapat menyampaikan pesan lewat *framing* yang bergerak yang sudah dirancang oleh sang pembuat film.

Pan atau kependekan dari *panorama* adalah dimana kamera bergerak secara horizontal atau ke kanan dan ke kiri tanpa adanya perpindahan posisi pada kamera. Hal ini juga bisa diumpamakan seperti menolehkan kepala pada posisi badan yang diam (Bordwell, et al., 2019, hlm. 194).

Tilt adalah pergerakan kamera atas ke bawah atau gerakan vertikal tanpa adanya perpindahan posisi pada kamera. Pergerakan *tilt* ini dapat memberi kesan membuka ruang pada film dari atas ke bawah ataupun sebaliknya (Bordwell, et al., 2019, hlm. 194; Brown, 2022, hlm. 347).

Pada *tracking* dan *dolly shot*, keseluruhan kamera berpindah posisi, bergerak kesegala arah seperti bergerak maju, bergerak mundur, bergerak secara diagonal, bergerak melingkar, atau bisa juga bergerak dari samping (Bordwell, et al., 2019, hlm. 195).

2.3. HANDHELD

Pada buku tulisan Brown (2022, hlm. 351) menjelaskan bahwa *handheld* adalah pada saat operator kamera memegang kamera dengan tangan, biasanya diletakkan di bahu, bisa juga diletakkan di tempat yang lebih rendah, seperti di lutut atau kombinasi lainnya. *Handheld* merupakan cara utama untuk membuat kamera bergerak dalam kondisi jika *dolly* tidak tersedia atau tidak praktis. *Handheld* juga sering digunakan untuk tujuan artistik karena memiliki kesan spontan dan energi yang tidak dapat ditiru cara lain.

Pencipta film terkadang tidak ingin pergerakan kamera yang dihasilkan terlihat halus dan lebih menyukai gambar yang tidak stabil. Hal tersebut bisa dicapai dengan *handheld*. Dari pada meletakkan kamera pada *dolly* atau *stabilizer*, operator

kamera cukup berjalan dengan kamera yang disanggah di bahu. Jenis pergerakan kamera ini menjadi umum pada tahun 1950-an akhir (Bordwell et al., 2019, hlm. 197).

Menurut Rea & Irving (2010) seperti dalam Chriswanto (2022, hlm. 6) Pergerakan kamera *handheld* menawarkan kedinamisan tersendiri dan tidak hanya sekedar pergerakan kamera biasa. *Handheld* dapat menjadi sebuah emosi, atau kesan yang ingin disampaikan. *Handheld* adalah sebuah pergerakan kamera yang ditekankan pada subjek untuk meningkatkan ikatan dan perasaan nyata kepada penonton.

Menurut buku berjudul *The Filmmaker's Eye* (Mercado, 2022, hlm. 102) jika shot menggunakan pergerakan kamera untuk menunjukkan karakter yang sedang berjalan, berlari, dan lain-lain, lensa *wide* akan lebih baik dibandingkan lensa normal atau *telephoto*. Karena lensa *wide* memiliki sudut pandang yang lebih lebar dan lebih mampu untuk mengurangi guncangan kamera yang berlebihan.

Pada film *Keramat*, *handheld* yang mengikuti karakter dari belakang dengan ketat, dapat meningkatkan *suspense* pada adegan dalam film. Pencipta film fiksi naratif menggunakan *handheld* untuk memberikan kesan pengalaman realita di layar. *Handheld* juga digunakan untuk merekan adegan aksi, atau adegan apapun dengan drama yang meningkat dengan cepat untuk memberikan kesan visual yang ramai. Hal ini juga dapat meningkatkan *suspense* pada penonton (Bowen, 2018, hlm. 185-186; Purnama, 2023, hlm. 49).

Pada jurnal tulisan (Qomariah, Aji, Zamroni, 2022, hlm. 22) Pergerakan kamera *handheld* dapat digunakan untuk membantu menciptakan realitas visual melalui pergerakan yang tidak stabil dan tidak mulus. Hal tersebut terjadi disebabkan oleh kamera yang mengikuti pergerakan objek dengan tidak stabil sehingga memberikan kesan nyata, dan juga menghasilkan visual yang bisa meningkatkan *suspense*. Dari dua kutipan tersebut, pergerakan kamera *handheld* dapat meningkatkan *suspense* pada sebuah adegan pada film.

2.4. SUSPENSE

Dikutip dari jurnal karya (Qomariah et al., 2022, hlm. 2) mereka menyatakan bahwa kesan *suspense* dapat dicapai melalui adegan-adegan pada sebuah film dimana terjadi peristiwa berbeda yang menimbulkan pertanyaan di benak penonton, dengan dua kemungkinan jawaban yang bertentangan. Perancangan komposisi pada satu adegan juga harus tepat agar kesan *suspense* yang ingin disampaikan kepada penonton dapat tersampaikan dengan baik.

Dikutip dari Bays (2017, hlm. 22) *Suspense* dengan kamera adalah tentang bagaimana menarik penonton ke dalam dunia rahasia dan membuat ikatan dengan pencipta film. Hal ini berbeda dengan menulis *suspense* pada novel, karna pada penciptaan film memiliki keuntungan dari pergerakan kamera. film merupakan salah satu media visual, pencipta film dapat menggerakkan kamera menuju sesuatu di dalam adegan dan menggunakan area di sekitar aktor untuk membangkitkan emosi. dengan pergerakan kamera tersebut juga dapat menunjukkan rahasia, bahkan yang bertentangan dengan dialog. kamera dapat menciptakan visual yang mengikat pencipta film dan penonton dan memungkinkan penonton merasa terlibat dengan cerita secara mendalam.

Menurut Zillman (2014) seperti dalam tulisan Denino (2019, hlm 13-14) menjelaskan bahwa *suspense* setidaknya menggambarkan suasana dalam 3 arti. Yang pertama adalah suasana yang terasa ragu-ragu atau terasa tidak memiliki kepastian. Selanjutnya adalah rasa gelisah atau sedang merasa cemas, dan yang terakhir adalah suasana yang menyenangkan atau sedang gembira.

Dikutip dari Gao (2023, hlm. 103) ia menyatakan bahwa kerangka naratif dalam film *suspense* merupakan elemen krusial yang membentuk pandangan dunia film secara keseluruhan, menyampaikan isi cerita, serta menangkap ritme dan *suspense* dari alur naratifnya. Tidak hanya perancangan tata kamera saja, kerangka cerita yang kuat juga dapat menopang kesan *suspense* dengan baik dalam sebuah alur cerita atau film.