

kenyataan setelah dia menemui neneknya Ed dan langsung memeluk kekasihnya (1:41:57 - 1:43:30).

1.3. TUJUAN PENELITIAN

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana pentingnya peran unsur sinematografi menggambarkan *5 stages of grief* karakter Dita pada film *Ketika Berhenti di Sini* (2023).

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1. SINEMATOGRAFI

Istilah sinematografi berasal dari Bahasa Latin *Kinema* yang berarti “*Gambar*”. Selain itu Sinematografi sebagai ilmu terapan, yang masih terhubung dengan bidang fotografi, pengertian (Frost dalam Maulana, 2022). Namun Secara teknis, fotografi mengacu pada metode pengambilan gambar, sedangkan sinematografi mengacu pada metode menggabungkan serangkaian gambar untuk menyampaikan pesan atau informasi. Sinematografi juga lebih dari sekedar fotografi, yang merupakan proses dimana ide, kata-kata, tindakan, nuansa emosional, nada suara, dan semua bentuk komunikasi *nonverbal* lainnya diterjemahkan ke dalam karya visual (Brown, 2016).

Sinematografi merupakan seni bercerita melalui visual. Seni sinematografi adalah tentang menentukan apa yang dilihat (atau tidak dilihat) oleh penonton dan bagaimana gambar bercerita melalui visual (Heiderich, 2012). Semua orang dapat memasang *tripod*, bahkan merekam namun tidak semua orang dapat menerapkan teknis sinematografi dengan tepat dan berhasil menyampaikan informasi melalui visual (Heiderich, 2012).

2.1.1. THE SHOTS

Pemotretan ditentukan oleh jumlah subjek yang disertakan dalam frame di layar. Selain itu, semakin lama pengambilan gambarnya, semakin kurang tepat

penunjukannya. Misalnya, lensa telefoto dapat menghasilkan gambar *close-up* pada layar, namun kamera dalam bidikan seperti itu umumnya cukup jauh dari subjeknya (Giannetti, 2014). Dalam buku *Understanding Movies* karya dari Giannetti (2014, hlm. 9), menyebut bahwa ada beberapa jenis pengambilan gambar dalam film, namun sebagian besar terbagi dalam kategori dasar seperti *the extreme long shot*, *the wide shot*, *the full shot*, *the medium shot & medium close-up*, *close-up*, *Extreme close-up*.

a). *The Extreme Long Shot* adalah pengambilan gambar jarak jauh yang ekstrim, biasanya menangkap sebagian besar area sekitar dalam *frame* eksterior dan luas (Giannetti, 2014). *The extreme shot* ini biasanya digunakan dalam film-film *blockbuster*, khususnya dalam *genre* seperti film barat, film perang, film samurai, dan film sejarah, yang mana latarnya sangat penting.

b). *The Wide Shot* menampilkan subjek dari atas ke bawah, dari jarak jauh juga, dan tujuannya untuk menunjukkan situasi sekitar objek (Giannetti, 2014). Bagi manusia, ini akan menjadi *head to toe*, namun tidak harus memenuhi keseluruhan *frame*. Terdapat lebih banyak fokus pada karakter dibandingkan pada pengambilan gambar yang sangat lebar, namun pengambilan gambar masih cenderung didominasi oleh lanskap. Penggunaan *wide shot* ini sering kali menentukan adegan dan posisi karakter di dalamnya.

c). *The Full Shot* merupakan pengambilan subjek dari kepala sampai ujung kaki sehingga subjeknya hampir memenuhi seluruh *frame*. Penekanannya adalah pada tindakan dan gerakan untuk menunjukkan keadaan emosional karakter (Giannetti, 2014).

d). *The Medium Shot & Medium Close-up* – *Medium shot* menunjukkan subjek dari lutut atau pinggang ke atas (Giannetti, 2014). Ini adalah *type of shot* yang cocok untuk merekam adegan pemeran dan mentransfer gerakan dan percakapan, ada beberapa variasi pengaturan perantara, seperti *frame* yang berisi dua orang (Bowen, 2018). Di sisi lain, *medium close-up* menampilkan karakter dari dada hingga kepala.

Medium close-up, berguna untuk pengambilan gambar adegan yang ekspresif karakter (Bordwell et al., 2024).

e). **The Close-up** menunjukkan sedikit atau tidak ada lokasi dan fokus pada objek yang relatif kecil, seperti ekspresi subjek atau ekspresi karakter (Giannetti, 2014).

f). **The Extreme Close-up** merupakan variasi dari *close-up*, dengan mengambil gambar yang lebih detail, jarak dekat, seperti hanya mata atau mulut saja yang terlihat (Giannetti, 2014).

2.1.2. CAMERA MOVEMENT: HANDHELD

Pergerakan kamera merupakan salah satu unsur sinematografi penting karena selain memberikan visual yang indah, pergerakan kamera *handheld* dapat memberikan makna dan motivasi terhadap suatu gambar, karena sebuah adegan akan memiliki arti jika *camera movement* diterapkan secara tepat (Rahmawati, 2021). Selain itu, Brown (2016), juga menekankan bahwa *camera movement* tak hanya memberikan motivasi kepada suatu adegan namun juga dapat mendukung, memberi arti dari *shot* itu sendiri dan dapat memberi pesan yang kuat suatu adegan seperti menambahkan kebahagiaan, energi, kesedihan, ancaman dan emosi lainnya.

Pada masa sekarang pergerakan kamera yang seringkali digunakan salah satunya salah adalah *handheld*. *Hand* merupakan kata asli dari Bahasa Inggris yang artinya dalam bahasa Indonesia adalah tangan, dan *held* adalah menggenggam, maka dari itu arti dari kata *handheld* secara garis besar adalah kamera yang digenggam langsung dengan menggunakan tangan. Kamera yang bergerak dinamis atau bergoyang dengan tujuan untuk memberi kesan yang nyata (*realis*) hal tersebut merupakan *handheld style* (Rahmawati, 2021).

Pergerakan kamera *Handheld* seringkali digunakan pada film dokumenter untuk memberikan kesan *realis* dan mengurangi interferensi antara sutradara dengan adegan. Hal ini dapat membantu penonton merasakan bahwa kejadian ini

seperti nyata, dan mendekatkan secara psikologis antara adegan dengan penonton. Selain itu, pergerakan kamera *handheld* kerap digunakan pada film bertensi tinggi, seperti film *drama*, perang ataupun *action* (Bowen, 2018).

Bowen (2018), menekankan bahwa ketika dalam situasi kacau, panik, atau sesuatu yang mendesak, guncangan dari kamera *handheld* menambahkan intensitas pada adegan tersebut. Walau begitu tidak sedikit film bergenre drama dengan situasi-situasi tersebut didalamnya dan memilih menggunakan kamera *handheld* untuk menguatkannya. Pergerakan kamera *handheld* dianggap lebih efektif dalam mengangkat unsur dramatisnya dibanding jika menggunakan kamera statis (Bowen, 2018).

2.1.3. CAMERA ANGLE

Setiap pengambilan gambar memerlukan posisi kamera terbaik untuk melihat apa yang terjadi pada momen tertentu oleh karakter di suatu lingkungan dalam cerita. Selain itu, Mascelli seperti dikutip dalam artikel Redwine (2009), bahwa pemilihan sudut kamera (*camera angle*) yang tepat dapat dicapai jika mencermati kebutuhan cerita dan dapat menentukan perspektif penonton.

Bordwell et al. (2024), menjelaskan bahwa sudut penempatan kamera (*camera angle*) memposisikan penonton pada sudut tertentu relatif terhadap subjek. Pembuat film mempunyai banyak pilihan di sini, namun secara umum, dapat memahami bahwa sebuah frame dapat mewakili sudut siku-siku, sudut tinggi (*High Angle*), atau sudut rendah (*Low angle*) dan setara (*Eye-level*). Dalam buku *Grammar of The Shots* karya dari Bowen (2018), mendefinisikan sudut kamera (*angle*) sebagai berikut:

a). *Eye-level shots* merupakan gambar, yang diambil setara dengan ketinggian mata, maka tinggi kamera berada pada ketinggian yang sejajar dengan karakter. *Eye-level* juga mensimulasikan penglihatan manusia normal dan memberikan informasi visual dari sudut pandang yang familiar.

b). High angle- Pengambilan gambar karakter dalam film dengan *high angle* dipahami oleh penonton sebagai karakter tersebut terlihat kecil, lemah, patuh, lemah, atau saat ini berada dalam posisi yang kurang berkuasa atau berkompromi.

c). Low angle - angle ini biasanya menimbulkan perasaan yang berlawanan bagi penonton dibandingkan tampilan *high angle*. Secara psikologis, objek akan terlihat lebih kuat, lebih besar, lebih mengancam, lebih penting, dan lebih berkuasa jika dilihat dari bawah.

2.2. TEORI 5 STAGES OF GRIEF

Duka merupakan respon untuk kehilangan dan dapat menyebabkan emosi sedih, hal itu normal karena dianggap bersifat universal dan individual (Buntoroa, R. S., 2024). Tahapan duka atau *5 stages of grief* adalah suatu proses manusia belajar untuk hidup dengan apa yang telah hilang (Kubler-Ross, E. & Kessler, D., 2005). Masing-masing individu memiliki cara untuk menyembuhkan rasa sedih atau trauma yang diakibatkan oleh kehilangan terutama saat berduka. Namun berdasarkan teori Kubler-Ross, E. & Kessler, D. (2005), terdapat 5 fase dalam menghadapi rasa duka.

2.2.1. DENIAL

Denial (penyangkalan) merupakan fase di mana seseorang berusaha untuk berpura-pura untuk tidak mengakui bahwa ada sesuatu yang dialaminya. Dalam tahap ini, manusia akan berusaha untuk tidak merespon emosi yang mereka rasakan. Tahap *denial*, respon pertama manusia secara umum akan terkejut, karena tidak menduga terjadinya peristiwa tersebut dan kabar ini juga dapat membebani jiwa mereka (Kubler-Ross, E. Kessler, D., 2005).

2.2.2. ANGER

Anger (kemarahan) yaitu kondisi ketika seseorang mulai memahami adanya sesuatu yang sedang atau telah terjadi. Melalui tahap ini, individu akan meluapkan

amarahnya pada hal yang ada di sekitarnya, termasuk pada mereka sendiri, dalam bentuk verbal dan non- verbal. Kubler-Ross, E. & Kessler, D. (2005), menjelaskan juga pada tahap kedukaan ini memunculkan perasaan sedih, terpukul, dan kemarahan muncul, lebih kuat dari biasanya.

2.2.3. BARGAINING

Bargaining (tawar-menawar) adalah tahap ketika yang seseorang mulai mempertanyakan dan berkhayal terhadap apa yang sedang terjadi atau telah dialaminya. Pada tahap ini terdapat tahap yang dinilai bermanfaat untuk menghambat emosi lain yang akan muncul. Dengan tahapan duka *bargaining* manusia seringkali ingin orang yang mereka cintai dipulihkan dengan cara tawar-menawar untuk mengurangi perasaan sedih (Kubler-Ross, E. & Kessler, D., 2005).

2.2.4. DEPRESSION

Pada masa depresi membuat seseorang menjadi tidak berdaya, merasa tidak memiliki cara keluar dari apa yang tengah menyimpannya dan kehilangan motivasi untuk beraktivitas (Kubler-Ross, E. & Kessler, D., 2005). Kubler-Ross & Kessler juga menyebut bahwa pada tahap depresi individu merasa seolah-olah tahap ini akan berlangsung selamanya.

2.2.5. ACCEPTANCE

Pada tahap penerimaan ini, orang tersebut dapat menerima dan berdamai dengan apa yang telah terjadi. Tahap *acceptance*, mereka juga menyadari bahwa tidak akan pernah bisa menggantikan apa yang telah hilang, tetapi manusia dapat menciptakan relasi baru, hubungan baru yang bermakna, hubungan baru yang saling ketergantungan sehingga tidak ada waktu untuk kesedihan yang berlarut (Kubler-Ross, E. & Kessler, D., 2005). Melalui fase ini, individu mulai bangkit kembali untuk melanjutkan hidup dan menjalani aktivitas seperti sedia kala.

Meski demikian, Kubler-Ross, E, & Kessler, D. (2005), juga menegaskan bahwa tidak semua orang mengalami 5 tahapan duka tersebut, tetapi manusia juga dapat mengalami kelima tahap duka (penyangkalan, kemarahan, tawar-menawar, depresi, dan penerimaan) bahkan sebelum kematian yang sesungguhnya itu terjadi.

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan teknik pengambilan data observasi dan studi literatur. Penelitian metode kualitatif merupakan jenis penelitian yang memiliki tujuan utama untuk memahami objek yang dianalisis lebih mendalam (Rukin, 2019). Selain itu, observasi adalah teknik pengumpulan yang data yang dilakukan dengan cara pengamatan terhadap suatu objek penelitian (Iba, Z. & Wardhana, A., 2023). Di samping itu, landasan teori juga bermanfaat untuk memberikan gambaran umum mengenai latar belakang penelitian dan sebagai pembahasan hasil penelitian. Dalam penelitian ini penulis menggunakan metode kualitatif karena merupakan metode pencarian data sedalamnya dan selengkap-lengkapannya, lalu dengan teknik observasi terhadap film *Ketika Berhenti di Sini*.

Penelitian ini berisi analisis terhadap peran sinematografi dalam penggambaran *5 stages of grief* yang dihadapi oleh karakter Dita pada film *Ketika Berhenti di Sini*. Sumber primer dari penelitian ini merupakan film *Ketika Berhenti di Sini*, yang dapat disaksikan melalui *Over-The-Top (OTT)* media platform Netflix. Selain itu, sumber sekunder dari penelitian ini terdapat dari jurnal, buku, dan artikel mengenai teori sinematografi, yang akan dibahas ada 3 seperti *camera movement: handheld, the type of shots, camera angle* juga sebagai *film form* dan teori *5 stages of grief*. Sumber Teori sinematografi didapati dari Bordwell, Thompson & Smith, Giannetti, Brown, Bowen, Christopher J., dan teori *5 stages of grief* dari Kubler-Ross & Kessler. Penulis mencoba untuk menganalisis unsur sinematografi dalam penggambaran *5 stages of grief* karakter Dita pada film *Ketika Berhenti di Sini* dengan batasan hanya menganalisis 4 adegan yang merepresentasikan unsur kedukaan dari teori *5 stages of grief* dengan pendekatan sinematografi.