

kepolisian. Penulis akan membahas secara mendalam penggunaan *framing* dan *camera movement handheld* dalam film pendek *Mardika* sebagai penggambaran visual dari *proximate process* agresi karakter Daud pada adegan dimana terjadi konfrontasi antara ia dan geng lawannya.

1.1. RUMUSAN DAN FOKUS MASALAH

Bagaimana penulis menerapkan teori *framing* dan teknik *camera movement handheld* untuk menggambarkan *proximate process* agresi pada karakter Daud dalam film pendek *Mardika*?

Fokus masalah dalam penelitian ini membahas *scene 5* yang merupakan adegan dimana terjadi pertikaian verbal antara Geng Daud dan Geng Mack, yang berujung perkelahian fisik, sebuah *turning point* dalam cerita. Dalam adegan tersebut hanya membahas *shot 6*, *shot 8*, *shot 9*, dan *shot 10*

1.2. TUJUAN PENCIPTAAN

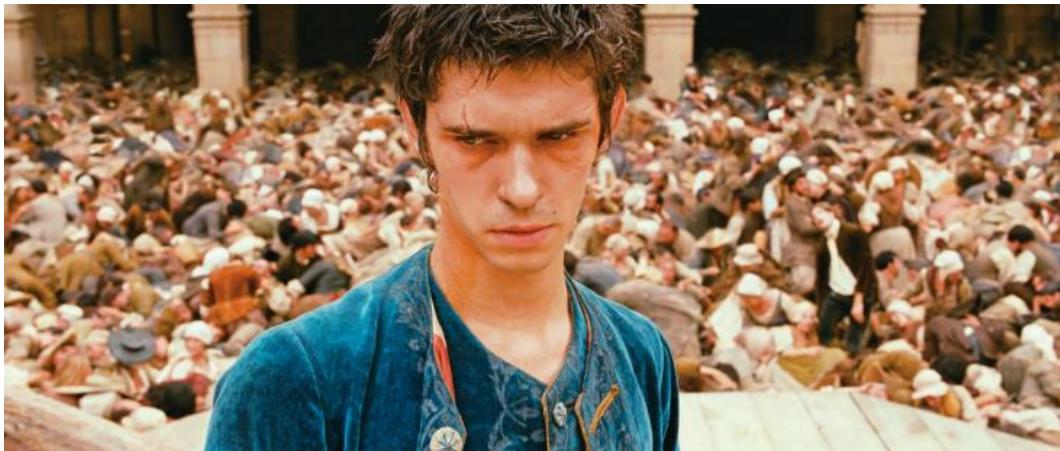
Tujuan penciptaan dalam penelitian ini adalah untuk memperoleh formula penerapan teori *framing* dan teknik *handheld* untuk menggambarkan *proximate process* agresi karakter Daud dalam film pendek *Mardika* dengan efektif.

2. LANDASAN PENCIPTAAN

2.1. FRAMING

Pembingkaian (*framing*) adalah teori dalam membuat sebuah *shot*, dimana sinematografer menentukan apa yang penonton lihat dan tidak, alhasil membentuk persepsi penonton secara konten yang terlihat, diperkuat dengan subteks emosional yang terdapat pada dialog dan adegan. (Brown, 2021, hlm. 18). Pembingkaian merupakan bagian fundamental dalam pembuatan film, terlebih dari bercerita secara visual, pembingkaian juga melibatkan komposisi, ritme, dan perspektif. (hlm. 4). Mercado (2022, hlm. 7), mengungkapkan dalam konteks pembingkaian, komposisi meliputi desain dan penataan elemen visual yang terdapat dalam batas

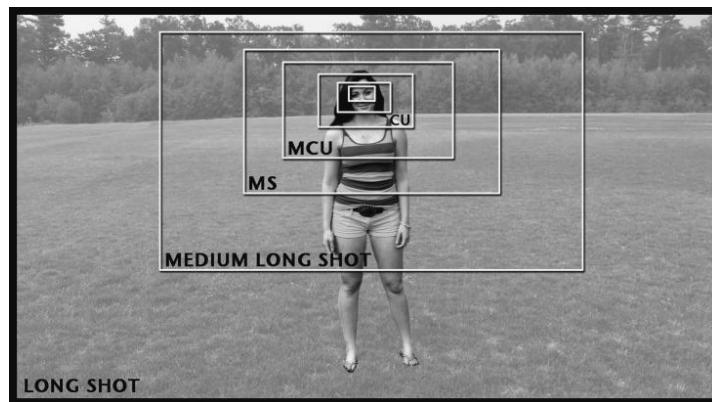
batas bingkai gambar, mengungkapkan sebuah gagasan tergantung pada konteks naratif cerita.



Gambar 2. 1. Jean Baptiste di tengah *frame*. Sumber : *Perfume: The Story of a Murderer* (2006).

Contohnya dalam film *Perfume : Story of a Murderer*, terdapat adegan dimana karakter utama bernama Jean Baptiste, seorang pembunuh berantai yang telah membunuh banyak orang dengan parfum beracun (Gambar 2.1), dominasi dirinya atas korbananya digambarkan dengan penempatan dirinya yang mengambil porsi besar di tengah *frame*, berfokus pada ekspresi dan bahasa tubuhnya yang terkesan rileks di saat melakukan kejahatan (Mercado, 2022, hlm. 56). *Close up* raut wajah seorang karakter yang sedang berpikir ataupun bereaksi terhadap sesuatu umumnya diposisikan tepat ataupun dekat pada bagian tengah sebuah *frame* (Brine, 2020, hlm. 48).

2.1.1 FRAMING SIZE



Gambar 2. 2. *Framing size*. Sumber : Christopher J. Bowen, 2018.

Ukuran pembingkaian ditentukan oleh seberapa besar kecilnya sebuah subjek yang ada di dalam satu *frame* (Gambar 2.2.), hal itu dapat dihasilkan oleh jarak kamera maupun *focal length* lensa yang digunakan (Bowen, 2018, hlm. 9). Skala dari subjek relatif pada *field of view* yang terdapat dalam *frame* juga menentukan istilah *framing size* yang digunakan (Bordwell, dkk., 2020, hlm. 190).

a) *Close up* (CU)

Close up memperlihatkan dari kepala sampai dada sebuah subjek. Terdapat dua variasi, yakni, *medium close up* (MCU), memperlihatkan atas perut sampai ujung kepala, dan *extreme close up* (ECU), berfokus hanya pada bagian wajah saja seperti mata dan mulut (Brown, 2021, hlm. 71). Mercado (2022, hlm. 50) mengutarakan bagaimana saat digunakan pada subjek manusia, *close-up* merupakan “jendela” untuk melihat kondisi mental sebuah karakter, dikarenakan porsi komposisi visual didominasi oleh raut wajah karakter dibandingkan elemen visual lainnya.

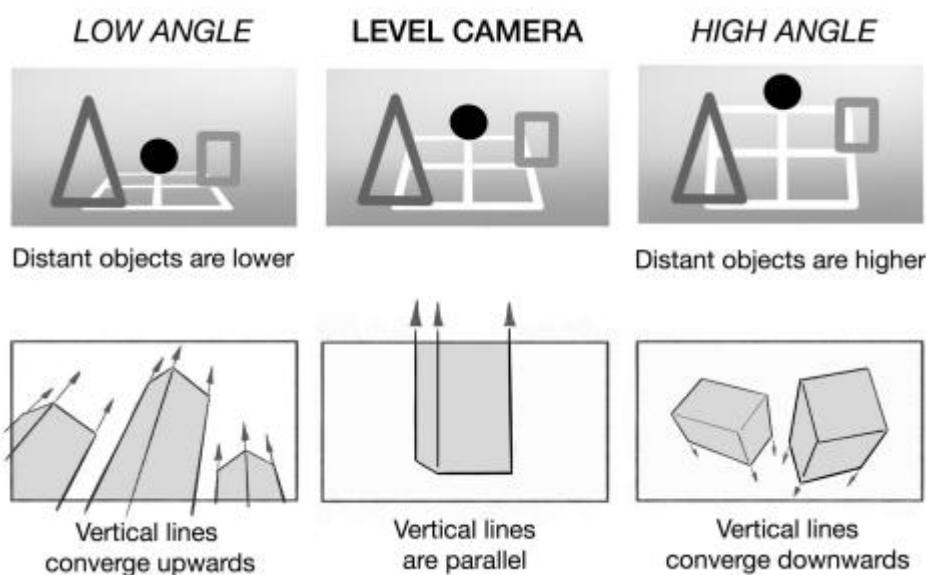
b) *Medium shot* (MS)

Medium shot memperlihatkan sebuah subjek dari pinggang ke atas (Brown, 2021, hlm. 71). Memberikan porsi komposisi yang dapat menunjukkan bahasa tubuh seorang karakter dalam lingkungan sekitarnya, sembari masih cukup dekat untuk melihat sikap dan emosi dari ekspresi wajahnya (Mercado, 2022, hlm. 61).

c) Over the shoulder (OTS)

Over the shoulder merupakan sebuah variasi dari *close up* dan *medium shot* dimana terlihat pundak ataupun tangan dari lawan bicara subjek utama dalam pinggir *frame* (Brown, 2021, hlm. 73). Menurut Mercado (2022, hlm. 87-88), OTS dapat memvisualisasikan dinamika hubungan satu karakter dengan yang lainnya dengan memperlihatkan ekspresi karakter yang menghadap kamera sembari masih menunjukkan jarak yang dekat secara fisik dengan karakter lain.

2.1.2 FRAMING ANGLE



Gambar 2. 3 *Framing angle*. Sumber : Kelly Gordon Brine, 2020.

Bordwell, dkk. (2020, hlm. 188), menjelaskan bahwa *angle* dalam *framing* umumnya terdapat tiga jenis dengan kegunaannya masing-masing (Gambar 2.3). *High angle*, subjek terlihat lebih rendah dalam *frame*, *straight-on angle*, subjek terlihat sejajar dan setara dalam *frame*, dan *low angle*, subjek terlihat lebih tinggi dalam *frame*. Brine (2020, hlm. 69) menambahkan bahwa *framing angle* juga ditentukan oleh tinggi kamera yang diletakkan relatif pada posisi subjek ataupun objek dalam sebuah adegan.

Penggunaan *angle* dalam penceritaan umumnya menggambarkan kondisi karakter dan kekuasaan yang dimiliki oleh karakter itu sendiri. *Straight-on angle* dapat menggambarkan kesan netral atau kesetaraan terhadap karakter dikarenakan

kamera berada dalam level yang sama dengan subjek (Bowen, 2018, hlm. 58). *High angle* menggambarkan sebuah karakter sedang terpuruk dan lemah, dikarenakan kamera menunduk melihat karakter berposisi lebih rendah. Sedangkan *low angle* menggambarkan sebuah karakter yang berkuasa dan kuat, dikarenakan kamera yang mendongak melihat karakter berposisi lebih tinggi, namun konotasi ini dapat dibalik tergantung konteks cerita dan dinamika karakter (Mercado, 2022, hlm. 28).

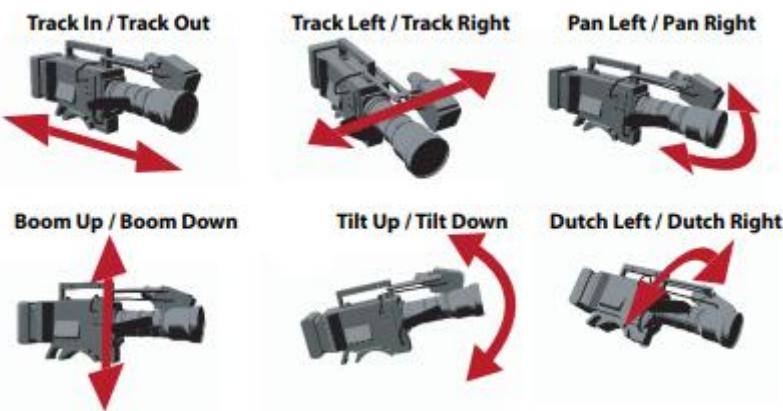
2.2. HANDHELD

Sebuah teknik pengoperasian kamera dimana operator kamera menopang kamera dengan tubuhnya sembari dipegang, segala pergerakan yang terjadi pada perekaman dihasilkan oleh badan manusia dimana kamera itu diletakkan. (Bowen, 2018, hlm. 288). Menurut Yilmaz, dkk. (2023, hlm. 4), metode *handheld* menghasilkan pergerakan kamera yang tidak stabil dibandingkan metode lainnya. Walau secara umum diletakkan di pundak, kamera juga dapat dipegang rendah di tanah, disangga oleh lutut, dan banyak variasi lainnya. Metode ini juga sering dimanfaatkan sebagai keputusan artistik dikarenakan terdapat kesan energetik dan spontanitas yang tidak bisa dibuat oleh metode lainnya (Brown, 2021, hlm. 351). Selain energetik, *Handheld* dapat menggambarkan seorang karakter atau sebuah kejadian sedang dipenuhi kegelisahan, dan juga meningkatkan kesan bahaya (Brine, 2020, hlm. 103, hlm. 229).

Bowen (2018, hlm. 185) menjelaskan bagaimana *handheld* digunakan untuk memberi kesan realita pada penonton, dikarenakan konten video "amatir" umumnya direkam secara *handheld*, kejadian nyata seperti konflik kerusuhan, bencana alam, mencerminkan adanya sesuatu yang genting sedang terjadi. Hal ini menyebabkan *handheld* umum diterapkan pada adegan yang mengandung ketegangan dramatis, menambahkan kesan ketidakstabilan dalam penceritaan visual. Dikarenakan dioperasikan langsung dengan badan dan tangan, *handheld* memungkinkan berbagai jenis pergerakan kamera dan perubahan *framing* secara spontan (hlm. 186).

2.2.1 TYPES OF CAMERA MOVEMENT

Berikut adalah beberapa jenis pergerakan kamera yang mendasar (Gambar 2.4).



Gambar 2.4. Jenis-jenis pergerakan kamera. Sumber : Blain Brown, 2021.

a) *Pan*

Pan berasal dari kata *panoramic*, gerakan *pan* terjadi saat kamera menoleh secara horizontal, ke kanan atau ke kiri. Umumnya gerakan ini dilakukan untuk menjaga subjek bergerak agar tidak keluar dari *frame* ataupun menoleh menunjukkan suatu hal yang sedang dilihat oleh karakter. (Mercado, 2022, hlm. 167)

b) *Push-in / pull-out*

Push in / pull out juga umum disebut dengan *track in* atau *track out*, gerakan ini terjadi di saat kamera bergerak mendekat atau menjauh secara spasial terhadap subjek atau objek yang sedang dilihat. *Track in*, kamera yang mendekat ke karakter, umum digunakan untuk menggambarkan karakter yang sedang menyadari sesuatu atau ingin membuat sebuah keputusan penting. (Mercado, 2022, hlm. 179)

c) *Tracking*

Gerakan *tracking* terjadi saat kamera bergerak mengikuti subjek atau objek secara spasial, dilakukan secara paralel dari samping, dari depan ataupun dari belakang. *Tracking* Umum digunakan untuk memberi pertanda bahwa

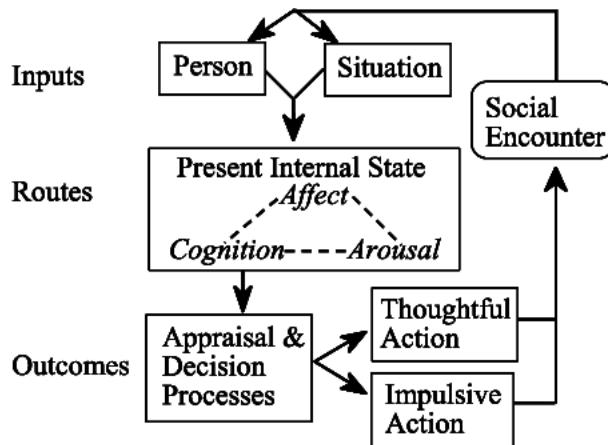
pergerakan dari titik A ke titik B yang sedang dilakukan oleh karakter penting bagi adegan dan cerita. (Mercado, 2022, hlm. 191)

2.2.2 MOTIVATED VS. UNMOTIVATED MOVEMENT

Dalam sinematografi, pergerakan kamera dibagi menjadi dua, termotivasi (*motivated*) dan tidak termotivasi (*unmotivated*). Pergerakan *motivated* memiliki alasan jelas dalam cerita, seperti mengikuti karakter atau menyoroti objek, sehingga terasa alami dan tidak mengalikan perhatian penonton dari narasi utama. Sebaliknya pergerakan *unmotivated* tidak punya pemicu langsung dari adegan, melainkan sebuah pilihan artistik untuk menciptakan *mood*, ketegangan, atau mengungkapkan emosi yang lebih dalam, menyebabkan timbulnya interpretasi dari penonton yang bersifat subjektif. (Brown, 2021, hlm. 344)

2.3. PROXIMATE PROCESS

Menurut Mouskounti, dkk. (2023) Agresi merupakan perilaku yang sengaja dilakukan untuk menimbulkan rasa sakit, kerugian, atau penderitaan pada orang lain, baik secara fisik maupun emosional. Agresi dianggap sebagai hasil perpaduan antara aspek emosional, proses berpikir, kondisi biologis, serta pengalaman sosial seseorang (Anderson & Bushman, 2002, hlm. 34). Menurut *General Aggression Model* (GAM), perilaku agresif muncul melalui mekanisme internal seperti emosi dan interpretasi kognitif terhadap faktor situasi seperti provokasi, frustrasi, atau paparan terhadap kekerasan (DeWall, Anderson, & Bushman, 2011, hlm. 246). Dalam GAM dijelaskan bahwa ada tiga tahap bagaimana seseorang mengalami dan meresponi agresi pada rentang waktu singkat, yang disebut dengan *proximate processes*. (hlm. 3)



Gambar 2. 5. *The General Aggression Model*. Sumber : Anderson & Bushman, 2002.

a) *Inputs*

Pada tahap *input* dalam *General Aggression Model* (GAM), agresi diawali oleh “informasi yang masuk” ke seseorang melalui faktor situasional yang menyebabkan tekanan langsung. Seperti provokasi, rasa malu, konflik mendadak, atau tekanan sosial menjadi informasi eksternal yang menciptakan ketegangan, rasa terancam, atau kegelisahan. Informasi situasional inilah yang pertama kali membentuk interpretasi awal seseorang terhadap sebuah keadaan. Faktor pribadi seperti kecenderungan marah tetap bisa menjadi variabel yang berpengaruh, namun situasi eksternal menjadi pemicu utama yang memberikan rangsangan awal terhadap munculnya agresi (Anderson & Bushman, 2002, hlm. 28).

b) *Routes*

Tahap *routes* menggambarkan bagaimana informasi yang masuk diproses dalam diri seseorang melalui tiga jalur utama: emosi, pikiran, dan kesiagaan fisiologis. Emosi marah meningkatkan intensitas reaksi, proses kognitif dapat terganggu, menciptakan persepsi yang bias, dan kesiagaan fisiologis seperti meningkatnya detak jantung menimbulkan rasa tidak stabil atau gelisah. Ketiga jalur ini bekerja sebagai “mesin pemroses” yang mengubah informasi situasi menjadi keadaan psikologis yang penuh tekanan internal, sehingga memengaruhi arah respons individu (DeWall, Anderson, & Bushman, 2011, hlm. 239).