

2. LANDASAN PENCiptaan

2.1 Pergerakan Kamera

Menurut Brown (2016) pergerakan kamera adalah gaya, lintasan, ritme dan *timing* yang berhubungan dengan aksi yang ada dalam suasana adegan dan emosional dari subjek. Pergerakan kamera dapat digunakan untuk meningkatkan makna *shot*. Selain itu juga dapat menambah perasaan kegembiraan, ancaman, kesedihan atau emosi lainnya. Pergerakan kamera tersebut meliputi *zoom, pan, move in/move out, tilt, punch in, tracking, countermove, reveal with movement, circle track move, crane move, dan rolling shot*.

2.1.1 Zoom

Zoom-in atau *zoom-out* menurut Brown (2016) adalah pergerakan kamera yang mengubah *focal length* lensa. Efek yang didapatkan dari pergerakan ini adalah perubahan komposisi dan tipe *shot* tanpa memindahkan posisi kamera. Brown mengatakan *zoom* tidak populer digunakan pada pembuatan film, dikarenakan dapat menarik perhatian penonton dan membuat mereka sadar bahwa mereka sedang menonton film.

Menurut Andersson (2015) *zoom* adalah gerakan yang biasanya digunakan untuk memberikan penekanan terhadap suatu objek atau subjek. *Zoom* dapat digunakan untuk mengalihkan perhatian sepenuhnya terhadap suatu subjek. Pernyataan diatas didukung oleh pendapat Brown (2016) yang mengatakan bahwa mengalihkan perhatian terhadap subjek yang mengisi *frame* dengan gerakan dan sesuatu yang baru akan terungkap, adalah salah satu fungsi paling efektif untuk secara ironi mengomentari *frame* pertama.

Syabantoro dan Agung (2025) berpendapat pergerakan kamera dengan melakukan *zoom* adalah kemampuan untuk menciptakan gambar yang terlihat lebih dekat dan besar. Hal tersebut dapat tercipta dengan cara operator mengubah panjang fokus lensa dengan memperbesar objek sehingga mendapatkan hasil yang tampak lebih besar di layar tanpa harus memindahkan kamera mendekati objek.

Menurut Kelly (2015) mengatakan bahwa pergerakan kamera *zoom* dibagi menjadi dua jenis yaitu *crash zoom* dan *slow zoom*. Kelly mengatakan *crash zoom* adalah pergerakan yang dilakukan dengan memutar lensa maju atau mundur secara tiba-tiba. Efek yang tercipta pada pergerakan ini adalah untuk mengungkapkan aksi secara tiba-tiba dan terlihat sangat tidak seperti kehidupan nyata. Sedangkan *slow zoom* adalah pergerakan kamera yang dilakukan dengan mengubah ukuran *shot* dengan lensa atau alat lainnya secara perlahan. Tujuan dari pergerakan tersebut adalah untuk membawa penonton lebih dekat dengan aksi dan membangun drama, ketegangan, dan *suspense*.

2.1.2 *Pan*

Menurut Brown (2016) *Pan* adalah singkatan dari istilah panorama. Pergerakan kamera ini disebut panorama karena sering menggambarkan pemandangan secara luas. Pergerakan *shot* ini dilakukan secara horizontal ke kanan maupun ke kiri dengan menempatkan posisi kamera tetap pada porosnya. Menurut Pratista (2007) Pergerakan kamera ini biasanya digunakan untuk mengikuti pergerakan suatu karakter atau objek tertentu. Jika pergerakan *pan* ini dilakukan secara cepat ke kanan dan ke kiri, dapat disebut dengan istilah *whip pan*.

Pernyataan di atas juga didukung oleh pendapat Brown yang menyatakan bahwa pergerakan *pan* yang terlalu cepat dapat menimbulkan efek strobing yang sangat mengganggu. Menurut Derajat & Manesah (2025) *Pan* adalah teknik pergerakan kamera yang digunakan untuk menciptakan kesan kecepatan, intensitas, atau ketegangan. *Pan* dapat dilakukan dengan menggunakan *dolly* atau tangan (*handheld*). Derajat & Manesah juga menyatakan bahwa *pan* adalah gerakan yang digunakan untuk memperkuat hubungan diantara karakter terhadap ruang sekitarnya.

2.1.3 *Push-in*

Menurut Brown (2016) *push-in* adalah istilah untuk menggerakan kamera mendekati adegan. *Push-in* mengubah *shot* lebar ke *shot* yang lebih dekat atau spesifik dengan menggerakan kamera ke arah adegan. Fungsi dari pergerakan

kamera ini adalah memberikan sudut pandang penonton yang lebih dramatis. Dengan menggerakan kamera ke arah mendekati adegan, kamera seolah memberikan kesan kepada penonton bahwa adegan ini adalah yang penting untuk mereka perhatikan di antara semua adegan dalam *scene* tersebut.

2.1.4 *Tracking*

Menurut Brown (2016) gerakan *tracking* adalah pergerakan yang paling sederhana dan memiliki motivasi yang jelas. Gerakan ini dilakukan untuk mengikuti pergerakan karakter secara bersamaan dan ke arah yang sama. Penempatan kamera berada dan bergerak sejajar dengan subjek. Efek yang dihasilkan adalah adanya pergerakan latar belakang serta gerakan yang dinamis. Menurut Andersson (2015) *tracking* dapat dilakukan dengan *handheld* atau *steadicam*.

2.2 Teknik *Breaking the Fourth Wall*

Menurut Pratista (2024) teknik *breaking the fourth wall* adalah salah satu teknik naratif yang jarang digunakan. Teknik ini adalah pelanggaran terhadap ruang yang ada pada film. Ia mengatakan bahwa di dalam film terdapat tiga tembok utama yang menjadi ruang tempat adegan tersebut terjadi. Ruang ini membatasi dimensi cerita dengan dimensi penonton. Lalu yang disebut dengan teknik *breaking the fourth wall* adalah arah pandang posisi kamera yang sifatnya tabu untuk dilanggar karena dapat mengganggu dunia cerita yang sudah dibangun. Salah satu contoh kejadianya adalah pemain yang memerankan suatu karakter di dalam film tidak boleh melirik ke arah kamera. Pernyataan tersebut didukung oleh pendapat Brown bahwa sebagai sebuah teknik, *breaking the fourth wall* digunakan untuk menciptakan kesadaran penonton terhadap keberadaan film sebagai sebuah medium yang tercipta melalui praktiknya dilakukan secara sadar untuk membongkar ilusi naratif.

Pratista (2024) mengatakan bahwa film selalu memberikan batasan yang tegas terhadap adegan di dalamnya kepada penonton. Hal tersebut dilakukan untuk membangun kepercayaan penonton terhadap apa yang mereka tonton merupakan kejadian yang sesungguhnya terjadi sehingga mereka dapat larut ke dalam cerita

yang ditampilkan. Menurut Brown (2012) kesadaran penonton yang membuat mereka keluar dari cerita naratif akibat dari sapaan langsung biasanya terjadi untuk penutupan dan pembukaan film. Berdasarkan pernyataan yang disampaikan oleh Brown (2012) bahwa teknik *breaking the fourth wall* memiliki beberapa fungsi diantaranya ialah, keintiman, kendali naratif, posisi epistemik superior, kejujuran, instansiasi, keterasingan dan ketegangan atau keheningan.

2.2.1 Keintiman/kedekatan

Menurut Brown (2012) ketika seorang karakter menyapa atau menyadari kehadiran penonton secara langsung, dapat memberikan isyarat khusus untuk membangun keintiman kepada penonton. Bentuk keintiman yang dimaksud disini dapat bervariasi seperti memberikan ancaman, atau membangun semacam hubungan khusus seperti perasaan simpati penonton terhadap karakter yang melakukannya. Dalam kasus yang lebih luar biasa, kedekatan ini bahkan dapat membuat penonton merasa mengganggu ruang lingkup pribadi karakter.

2.2.2 Kendali naratif

Menurut Brown (2012) dengan adanya sapaan langsung, penonton dapat mengetahui kendali naratif dalam film ini dipegang oleh siapa. Biasanya kendali tersebut dimiliki oleh protagonis atau tokoh utama di dalam film tersebut. Sapaan atau berbicara langsung kepada penonton juga dapat menjadi penanda kekuatan khusus yang dapat dilakukan oleh seorang karakter sebagai penggerak cerita. Karakter tersebut memberikan kesan satu-satunya karakter yang dapat melihat atau menyadari kehadiran penonton hanyalah dirinya. Sementara karakter lain tidak diberikan kesadaran atau kemampuan untuk melihat kehadiran penonton.

2.2.3 Kejujuran

Menurut Brown (2012) menyatakan sapaan langsung dapat digunakan oleh karakter untuk mengekspresikan perasaan internalnya terhadap dunia fiksi karakter tersebut. Hal ini merupakan isyarat ekspresi kejujuran yang paling kuat. Namun sapaan langsung juga dapat memberikan dampak sangat besar terhadap drama yang terjadi di dalam film tersebut jika direfleksikan secara ironi.

2.2.4 Instansiasi/penjarakan

Menurut Brown (2012) film seringkali memberikan jarak antara cerita naratif dan penonton. Sapaan langsung justru memiliki peran sebaliknya yaitu memberikan kehadiran karakter yang nyata. Penonton merasa karakter seolah hadir secara langsung dan ditempat yang sama dengan mereka dan bukan hanya menjadi bagian dari alur cerita film tersebut saja. Sapaan langsung dapat membuat ilusi kepada penonton bahwa kejadian di dalam film adalah kejadian yang saat itu memang sedang terjadi.

3. METODE PENCiptaan

3.1. METODE DAN TEKNIK PENGUMPULAN DATA

Metode penelitian yang digunakan oleh penulis adalah metode kualitatif. Menurut Kirk & Miller dalam Anggito & Setiawan (2018) menjelaskan bahwa penelitian kualitatif adalah tradisi tertentu dalam ilmu pengetahuan sosial secara fundamental yang bergantung kepada pengamatan manusia baik hal tersebut dalam kawasannya ataupun dalam peristilahannya.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui observasi pada film terhadap penerapan pergerakan kamera dalam mendukung teknik *breaking the fourth wall*. Menurut Wani et al., dalam Romdona et. al. (2025) observasi adalah salah satu metode pengumpulan data melalui pengamatan secara langsung. Pada teknik ini, peneliti dapat mengamati serta mencatat situasi yang sebenarnya.

Penulis juga melakukan studi literatur melalui buku, jurnal, dan website yang *credible* sebagai data pendukung. Menurut Puspananda (2022) studi literatur adalah serangkaian kegiatan yang dilakukan dengan mengumpulkan data pustaka, membaca, mencatat, dan mengelola bahan penelitian. Pengertian lain mengenai studi literatur adalah kegiatan mencari referensi teori yang relevan dengan kasus atau permasalahan yang dibahas.