

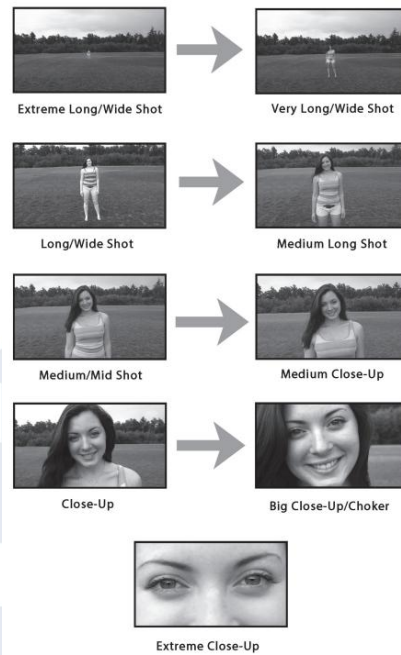
2. LANDASAN PENCIPTAAN

2.1 Ukuran Bingkai (*Shot Size*)

Ukuran bingkai (*shot size*) merupakan elemen fundamental dalam sinematografi yang fungsinya tidak hanya sekadar memberikan batasan terhadap subjek, melainkan bertindak sebagai alat psikologis untuk menentukan jarak emosional antara penonton dengan aksi di layar (Katz, 2019). Keputusan dalam menentukan seberapa besar atau kecil subjek terlihat di dalam layar akan menerjemahkan jarak spasial menjadi jarak naratif. Semakin jauh jarak kamera, penonton akan cenderung menjadi pengamat yang objektif, sedangkan semakin dekat jaraknya, penonton akan ditarik ke dalam lanskap emosional terdalam karakter (Katz, 2019).

Dalam praktiknya, hierarki ukuran bingkai membentang dari jarak terjauh hingga terdekat untuk memenuhi kebutuhan informasi visual yang berbeda. Menurut Bowen (2024), spektrum ini mencakup *Extreme Long Shot* (XLS) dan *Long Shot* (LS) yang memperlihatkan subjek secara utuh dari kejauhan sekaligus menonjolkan skala lingkungan, *Medium Long Shot* (MLS) hingga *Medium Shot* (MS) yang membingkai subjek di sekitar pinggang untuk menangkap bahasa tubuh serta interaksi, hingga *shot* jarak dekat seperti *Medium Close Up* (MCU), *Close Up* (CU), dan *Extreme Close Up* (ECU) yang memotong sebagian besar latar belakang untuk mengisolasi detail kecil atau ekspresi wajah karakter. Selain itu, terdapat juga *Point of View* (POV) *Shot* di mana kamera secara murni merekam perspektif orang pertama seolah-olah kamera adalah mata dari karakter itu sendiri (Brown, 2022).

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 2.1. Contoh dari sembilan jenis shot size
(Sumber: *Grammar of the Shot: Fifth Edition*, 2022)

Transisi perpindahan ukuran bingkai dari satu *shot* ke *shot* lainnya dalam sebuah sekuens berfungsi untuk memandu perhatian penonton secara terarah serta membangun ritme visual yang logis. Secara umum, adegan sering kali dibangun dengan bertransisi secara perlahan dari *shot* yang sangat luas ke *shot* yang lebih ketat. Sebagai contoh, transisi dari *Extreme Long Shot* (ELS) menuju *Wide Shot* (WS) sangat efektif digunakan di awal sebuah adegan sebagai *establishing shot* (Brown, 2022). Pergerakan ukuran ini berfungsi menetapkan konteks letak geografis terlebih dahulu, untuk kemudian secara perlahan menyingkap detail bahasa tubuh serta rute pergerakan karakter yang lebih jelas ke dalam lingkungan tersebut tanpa membatasi orientasi ruangnya (Bowen, 2024). Setelah orientasi ruang terbentuk, keputusan untuk bertransisi menuju ukuran *shot* yang lebih ketat tidak hanya memperjelas detail aksi, tetapi juga berfungsi untuk meningkatkan eskalasi adegan. Kombinasi dan pemilihan *type of shot* yang tepat secara berurutan inilah yang menjadi kunci dalam membangun ketegangan dan memengaruhi emosi penonton secara maksimal (Tama & Prasetya, 2025).

2.2 Sudut Kamera (*Camera Angle*)

Sudut kamera (*camera angle*) menjelaskan posisi kamera dengan subjek yang direkam. Sudut kamera bukan sekadar posisi fisik, melainkan sebuah medium yang dapat menjelaskan hubungan psikologis, emosional, dan hierarki kekuasaan antara penonton dan subjek di layar (Brown, 2022). Melalui penempatan orientasi vertikal kamera ini, sutradara dapat mengontrol arus informasi visual dan memanipulasi bagaimana penonton bereaksi terhadap kekuatan atau kerentanan sebuah karakter di dalam ruang (Katz, 2019).

Berdasarkan orientasi vertikal dan kemiringannya, sudut kamera terbagi menjadi beberapa jenis utama yang masing-masing membawa makna psikologis berbeda (Bowen, 2024). Sudut netral atau *Eye Level* menempatkan kamera persis sejajar dengan mata subjek, menciptakan pandangan observasional yang objektif dan setara. Di sisi lain, *High Angle* yaitu meletakkan kamera di atas dan menatap ke bawah berfungsi untuk menekan subjek sehingga ia tampak lebih kecil, rentan, atau dikompromikan oleh lingkungannya. sedangkan *Low Angle* menempatkan kamera di bawah dan menatap ke atas membuat subjek terlihat lebih besar, dominan, dan memiliki kendali penuh. Sinematografi juga mengenal sudut yang sangat ekstrem, seperti *Bird's eye view* yang menyorot lurus dari atas subjek secara vertikal (Bowen, 2024), serta sudut miring *Dutch Angle* atau *canted angle* yang sengaja memiringkan garis cakrawala untuk memicu rasa disorientasi, ketidakstabilan, maupun kepanikan psikologis pada penonton (Bowen, 2024).

Dalam penggunaannya pada adegan naratif, sudut *Eye Level* yang konstan umumnya bersifat objektif, di mana penonton hanya mengamati karakter dari luar. Namun, tingkat keterlibatan penonton dapat diubah secara drastis apabila sudut ini dipadukan dengan teknik kamera subjektif. Penggunaan *Eye Level* konstan ini kemudian dapat dipadukan dengan *POV shot* untuk menyejajarkan garis pandang penonton persis dengan mata subjek (Brown, 2022). Kombinasi ini dapat menghilangkan batasan jarak observasi dan membawa penonton masuk secara langsung ke level pengalaman karakter sepenuhnya. Penerapan *angle* kamera subjektif dan *point of view* (POV) ini dapat meningkatkan ketegangan pada sebuah adegan, karena penonton diajak untuk turut merasakan emosi serta mengantisipasi

ancaman maupun risiko yang sedang dihadapi oleh tokoh di layar (Ramadhan, 2020).

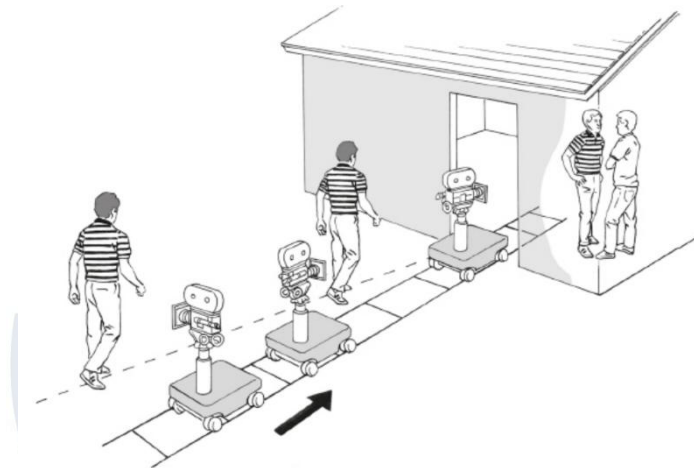
2.3 Pergerakan Kamera (*Camera Movement*)

Pergerakan kamera dalam pembuatan film berfungsi lebih dari sekadar mengubah komposisi dari satu ukuran bingkai ke ukuran bingkai lainnya. Pergerakan kamera memegang peranan penting untuk membuat ritme, kinetik, dan energi visual ke dalam adegan (Bowen, 2024). Gerakan, lintasan, dan pengaturan kecepatannya secara langsung akan memandu arah mata penonton sekaligus menambahkan subteks emosional (Brown, 2022).

Terdapat dua konsep motivasi utama di balik pergerakan sebuah kamera. Pergerakan termotivasi (*motivated movement*) dan pergerakan tidak termotivasi (*unmotivated movement*). Pergerakan termotivasi murni dihasilkan dari respons langsung kamera untuk melacak aksi fisik pergerakan karakter atau objek di layar, di mana kamera bertindak sebagai pengamat yang merespons aksi (Brown, 2022). Sebaliknya, pergerakan tidak termotivasi terjadi tanpa dipicu oleh aksi subjek sama sekali, melainkan didorong murni oleh niat estetis untuk menyoroti sebuah emosi, *subteks*, atau menetapkan *mood* tertentu kepada penonton (Brown, 2022).

Dalam eksekusinya, pergerakan kamera sangat jarang berdiri sendiri dan kerap dikombinasikan demi menjaga kontinuitas *shot*. Sebagai contoh, pergerakan berputar horizontal (*pan*) dan vertikal (*tilt*) sering diaplikasikan secara bersamaan (*pan-tilt*) untuk mereplikasi gerakan kepala manusia secara natural saat menelusuri lingkungan atau mengikuti karakter yang melintasi ketinggian (Bowen, 2024). Selain itu, pergerakan kamera yang melacak subjek dalam skala ruang yang lebih luas seperti menggunakan *dolly*, *track*, maupun *crane* hampir selalu membutuhkan penyesuaian *panning* untuk menahan subjek agar tetap berada dalam komposisi yang tepat di layar (Katz, 2019). Contoh lain ketika ingin memberikan kesan realisme, sinematografer sering mengoperasikan kamera secara genggam (*handheld*). Ketidakstabilan dan getaran alami dari kamera genggam, terutama ketika digabungkan dengan sudut *POV*, sangat efektif dalam memberikan energi liar serta kekacauan fisik yang membuat audiens seolah ditarik masuk secara

langsung ke dalam aksi yang sedang berlangsung (Bowen, 2024). Lebih dari sekadar menciptakan dinamika visual, intensitas pergerakan kamera semacam ini pada akhirnya bertindak sebagai penguat unsur dramatik memicu sensasi tegang dan memacu adrenalin penonton secara maksimal (Syabantoro & Agung, 2025).



Gambar 2.2. Kombinasi pergerakan kamera dolly dan pan dengan mengikuti subjek
(Sumber: *Film Directing Shot by Shot: Visualizing from Concept to Screen*, 2019)

2.4 Aksi Pengejaran

Adegan kejar-kejaran di dalam sinema bukanlah sekadar tempelan aksi visual, melainkan sebuah gabungan antara bentuk dan isi di mana aksi, agitasi, dan pergerakan menjadi esensi penceritaan yang utama (O'Brien, 2012, sebagaimana dikutip dalam Soberon, 2021). Sekuens aksi ini merupakan momen dengan intensitas tinggi yang merangkai kejadian spektakuler melalui pergerakan kamera ekspresif dan ritme penyuntingan yang cepat. Rangkaian elemen sinematik tersebut bersatu untuk menciptakan "bentuk hiruk-pikuk" (*form of frenzy*) yang menyuntikkan kekuatan dan urgensi emosional pada tindakan pelarian fisik karakter di layar (Soberon, 2021).

Dalam film-film pada umumnya, adegan pengejaran sering diimplementasikan sebagai sebuah *whammo*, yaitu ledakan aksi fisik kinetik yang diberikan di tengah cerita agar alur film tetap bergerak dan tidak terasa membosankan hanya dengan rentetan percakapan (Bordwell, 2006, sebagaimana dikutip dalam Soberon, 2021). Dalam praktiknya, adegan pengejaran memiliki

fungsi unik untuk mendinamisasi ruang sinematik yang ada. Melalui kekuatan montase dan variasi penempatan kamera, adegan ini memungkinkan penonton untuk melihat medan aksi dari berbagai sudut pandang, sekaligus menempatkan karakter manusia serta objek alam dan lingkungannya pada bidang persepsi yang setara secara aktif (Piotrovsky, 1981, sebagaimana dikutip dalam Holmes, 2022).

Saat sekuens pengejaran ini ditempatkan di jalanan sempit atau lorong pemukiman padat, lingkungan tersebut beralih fungsi dari sekadar latar belakang menjadi arena rintangan konkret yang harus ditembus. Adegan pengejaran menuntut pergerakan yang melampaui batasan ruang standar, sehingga secara langsung mendinamisasi fitur-fitur tata ruang perkotaan yang sering kali terabaikan, tertindas, atau terpinggirkan, seperti gang-gang kecil, tumpukan puing, dan jalan belakang (Holmes, 2022). Dalam kondisi ruang yang sangat terbatas ini, karakter dipaksa untuk merespons rintangan fisik melalui improvisasi jalan pintas. Pada akhirnya, visualisasi pengejaran yang berdesakan ini merubah ruang kaku arsitektur perkotaan menjadi realitas yang menegang, yang sangat ampuh dalam memacu adrenalin penonton serasa ikut menembus batas-batas fisik ruang tersebut (Holmes, 2022).

Untuk mengamplifikasi sensasi kecepatan dan ilusi menembus batas ruang secara visual, adegan pengejaran di ruang sempit ini sangat bergantung pada isyarat kedalaman (*depth cues*), khususnya melalui efek pergerakan relatif (*relative movement*). Menurut Block (2021), pergerakan relatif terjadi ketika elemen-elemen visual yang berada pada jarak berbeda dari kamera bergerak sejajar dengan bidang gambar. Dalam konteks gang pemukiman yang sempit, objek-objek arsitektur yang berada di area terdekat dengan kamera (*foreground*), seperti dinding gang atau rintangan barang, akan terlihat melesat jauh lebih cepat melintasi layar dibandingkan dengan objek di latar belakang (*background*). Perbedaan kecepatan akibat rapatnya jarak lingkungan ini tidak hanya menciptakan ilusi kedalaman tiga dimensi, tetapi juga memanipulasi persepsi visual penonton sehingga laju aksi pelarian terasa lebih cepat, dinamis, dan mencekam.