

## **BAB II. TINJAUAN FILM DAN TEKNIK PENGAMBILAN GAMBAR**

### **II.1. Film**

Film merupakan karya seni audio visual yang pada umumnya digunakan untuk menyampaikan pesan kepada massa. Film diartikan sebagai hasil budaya dan alat ekspresi artistik. Film sebagai media massa merupakan kombinasi dari fotografi dan rekaman, seni rupa dan sastra, teater, arsitektur, dan musik. (Effendi, 1986, h.239). Film pada umumnya digunakan sebagai media komunikasi massa untuk menyampaikan pesan dan dapat dikemas sedemikian rupa tergantung dengan tujuan pembuatan film tersebut. Tentunya terdapat berbagai macam tujuan diproduksinya suatu film, beberapa diantaranya adalah untuk menyampaikan pesan, pendidikan, informasi, dan adapun film yang dibuat hanya untuk hiburan semata.

Pada buku berjudul *Memahami Film* yang ditulis oleh Pratista (2008, h.23) dijelaskan bahwa “film secara umum dibagi atas dua unsur pembentuk, yakni unsur naratif dan unsur sinematik”. Kedua unsur itu sangatlah penting karena mencakup unsur-unsur lain di dalamnya yang sangat berpengaruh terhadap proses pembuatan suatu film. Pada unsur naratif, terdapat unsur-unsur seperti waktu, latar, konflik masalah, lokasi dan lain sebagainya. Sedangkan unsur sinematik merupakan elemen pokok seperti sinematografi, *editing*, *scene* atau adegan, dan suara. Film juga digolongkan menjadi media informasi yang efektif, karena adanya penggabungan antara suara dan gambar yang bergerak, sehingga dapat menyampaikan informasi dengan baik dan menarik. Selain itu, film merupakan media yang dapat dengan mudah mempengaruhi masyarakat.

Dibalik pemahaman mengenai film, tentunya terdapat sejarah dibalik perkembangan film dari waktu ke waktu, Film pertama kali dibuat dan dipertunjukkan secara umum pada tahun 1895 oleh Lumiere Louis dan Auguste Lumiere, mereka merupakan saudara sekaligus pelopor industri perfilman asal Prancis. Film pertama yang dipertontonkan itu berjudul *Workers Leaving the Lumiere Factory* dan berdurasi 46 detik, sesuai dengan judulnya, film ini memperlihatkan pegawai yang pulang kerja dari pabrik milik keluarga Lumiere di kota Lyon, Prancis. Film ini telah mempengaruhi perkembangan film di dunia. Kini

film telah berkembang sangat pesat karena didukung oleh teknologi yang canggih. Akibatnya, jenis-jenis film semakin beragam, dan dapat digolongkan jenisnya melalui berbagai aspek, mulai dari rangkaian cerita, latar, tema, sifat pesan, alur, dan lain-lain. berikut merupakan jenis-jenis film.

### **II.1.1. Jenis Film**

Apabila digolongkan berdasarkan cara bertuturnya, film terbagi menjadi tiga jenis, yaitu film dokumenter, film eksperimental, dan film fiksi. (Pratista, 2017, h.29). Film berjenis fiksi tergolong kedalam kategori film cerita, sedangkan film eksperimental dan film dokumenter tergolong kedalam film noncerita. Secara umum, film terbagi menjadi berbagai jenis, beberapa diantaranya adalah film animasi, film cerita, film dokumenter, film pendek, film panjang, dan lain-lain. Berikut merupakan pengertian lebih lanjut mengenai jenis-jenis film.

- **Film Animasi**  
Film animasi atau kartun merupakan film yang diciptakan menggunakan teknologi dan tidak mengandalkan realita atau kenyataan dalam pembuatannya. Kata animasi diambil dari bahasa inggris yaitu *Animation* yang mempunyai arti “menghidupkan”. Animasi merupakan gambar tetap (*still image*) yang biasanya disusun secara berurutan setelah itu direkam dengan kamera (Munir, 2013, h.340). Animasi atau kartun memiliki berbagai macam jenis, diantaranya adalah animasi 2 dimensi, animasi 3 dimensi, animasi *stop motion*, animasi jepang, dan lain-lain. Film animasi atau kartun pada umumnya ditujukan kepada anak-anak, karena penyampaian visualnya menggunakan gaya ilustrasi yang cenderung simpel dan mudah dimengerti.
- **Film Cerita**  
Film cerita merupakan film yang diketahui masyarakat umum, dikarenakan banyaknya film cerita yang telah tersebar di seluruh penjuru dunia, seperti namanya, film ini dibuat untuk mengangkat suatu cerita, baik itu cerita fiktif ataupun cerita nyata. Struktur cerita filmnya terikat dalam hukum kausalitas, memiliki pemeran antagonis dan protagonis, masalah dan konflik, hingga

pengembangan cerita yang jelas. (Pratista, 2017, h.31) Konsep pengadeganan dalam film cerita juga sudah dirancang sejak awal.

- Film Dokumenter

Film dokumenter merupakan film yang merekam suatu peristiwa kenyataan dan dibuat berdasarkan sudut pandang pembuatnya. Sherman (seperti dikutip Dewi Nastiti Lestari, 2003) menyatakan bahwa dokumenter adalah versi televisi dari berita di surat kabar maupun artikel di majalah yang pada akhirnya menghadirkan wacana dan menjelaskannya, menceritakan suatu cerita, memberikan dukungan terhadap gugatan, juga mencari jawaban atas kebenaran. Film dokumenter biasanya berhubungan dengan peristiwa, tokoh, objek, momen, serta lokasi yang nyata. Kunci utama dalam pembuatan film dokumenter adalah penyajian fakta (Pratista, 2017, h.29).

- Film Pendek

Film pendek merupakan film yang berdurasi singkat, yaitu film yang memiliki durasi kurang dari 1 jam. Film pendek merupakan sebuah karya film cerita atau fiksi yang berdurasi kurang dari 60 menit. Di berbagai negara, film pendek digunakan sebagai eksperimen bagi para pembuat film untuk memproduksi film panjang dan film layar lebar (Javandalasta, 2011, h.2). film pendek biasanya dibuat untuk menyampaikan pesan moral tertentu.

- Film panjang merupakan film yang berdurasi cukup panjang. Seperti yang dijelaskan oleh Javandalasta bahwa Film Panjang adalah film yang berdurasi lebih dari 60 menit (Javandalasta, 2011, h.3). Film panjang biasanya diputar di bioskop-bioskop di seluruh dunia, meskipun waktu tayangnya yang lama, film ini cukup diminati oleh masyarakat karena film panjang cenderung lebih populer dan lebih menarik, tentunya karena proses produksi film panjang lebih memakan waktu, dana, serta usaha yang lebih banyak dari pada film pada umumnya sehingga dapat menghasilkan kualitas film yang baik.

- Film Berita

Film Berita merupakan film yang biasanya berisikan kejadian nyata atau aktual. Film berita tentunya harus bersifat objektif dimana tidak mengandung sudut pandang persuasif yang memberatkan suatu pihak ataupun memihak suatu kalangan.

Dengan berbagai macam pengelompokan jenis film di atas, pengklasifikasian yang paling mudah dan paling banyak digunakan ialah klasifikasi berdasarkan genre. Untuk menentukan genre sebuah film, diperlukan ciri khas dari unsur-unsur pembentuk dalam film.

### **II.1.2. Genre Film**

Genre merupakan pengelompokan atau pengklasifikasian film. Suatu genre dapat dikelompokkan dan mempunyai ciri khasnya tersendiri tergantung berdasarkan tema, alur, karakter, struktur cerita, periode waktu, dan lain-lain sehingga terbentuklah suatu ciri khas tertentu. Martin (Seperti dikutip Napitupulu, 2010) Setiap jenis genre mempunyai ciri dan struktur tersendiri. Struktur genre disebut struktur skematika. film yang telah diproduksi hingga saat ini banyak sekali jumlahnya, oleh sebab itu, genre dapat membantu untuk memilah film sesuai dengan tema ataupun spesifikasinya. (Pratista, 2017, h.39).

Macam-macam genre antara lain seperti aksi, drama, sejarah, fantasi, *sci-fi*, *horror*, *thriller*, komedi, perang, dan lain sebagainya. Perlu diperhatikan bahwa kebanyakan film merupakan gabungan dari beberapa genre yang dikombinasikan, pengkombinasian atau persilangan genre biasa diistilahkan sebagai genre hibrida (Pratista, 2017, h.41). Meskipun demikian, film tetap memiliki satu atau dua genre yang dominan. Selain genre utama, ada juga genre turunan yang biasanya diistilahkan sebagai *subgenre*. Jumlah *subgenre* dapat mencapai ratusan dan dapat dikombinasikan dengan genre utama tergantung konteks filmnya, contohnya seperti genre perang dapat mempunyai subgenre berdasarkan lokasi, periode ataupun nama pihak yang terlibat di dalamnya. (Pratista, 2017, h.42). Berikut ini merupakan beberapa jenis genre yang cukup populer dalam perindustrian film di dunia.

- Aksi

Unsur aksi atau *action* merupakan elemen yang seringkali digunakan dalam cerita film, film aksi biasanya berhubungan dengan adegan fisik yang seru, menegangkan, nonstop, berbahaya, berpacu dengan waktu, perkelahian, dan aksi-aksi lainnya. Pembuatan film aksi menghabiskan biaya produksi yang besar karena menggunakan bintang-bintang laga ternama dan aksi yang

spektakuler. Film aksi sering kali sukses di pasaran, namun secara kualitas masih sering dipertanyakan (Pratista, 2017, h.44).

- **Bencana**

Film bencana atau disaster berhubungan dengan peristiwa, tragedi, atau musibah berskala kecil ataupun besar yang mengancam banyak nyawa manusia (Pratista, 2017, h.44). Bencana tersebut terbagi menjadi dua, yaitu bencana alam dan bencana buatan manusia. Film bencana biasanya mendapatkan perhatian lebih dan sukses, namun dalam proses produksinya memerlukan biaya yang cukup besar karena skala filmnya yang sangat luas serta penggunaan efek visual (CGI) yang dominan.

- **Biografi/Dokudrama**

Merupakan pengembangan dari genre sejarah dan drama yang hingga kini masih populer, yang mana menceritakan tentang kisah hidup tokoh berpengaruh di masa lalu maupun masa kini (Pratista, 2017, h.45). film biografi biasanya menceritakan perjalanan tokoh sebelum menjadi orang besar ataupun keterlibatannya dengan suatu peristiwa penting. Berbeda dengan film biografi, dokudrama lebih menonjolkan peristiwa bersejarah atau peristiwa penting yang telah terjadi. Hal tersebut dilakukan untuk menghidupkan kembali peristiwa bersejarah tersebut dan dikemas kedalam film sehingga peristiwa tersebut dapat dikenang. (Pratista, 2017, h.46).

- **Fantasi**

Film fantasi berhubungan dengan peristiwa, tempat, atau karakter rekaan yang tidak nyata. Film fantasi juga memiliki unsur imajinasi, halusinasi, makhluk mistis, dongeng, kekuatan super, sihir, mitos, dan lain-lain (Pratista, 2017, h.47). Film fantasi mempunyai *setting* serta properti yang megah diimbangi oleh efek visual yang mendukung. Oleh sebab itu, biaya yang diperlukan untuk memproduksi film fantasi tergolong besar.

- **Fiksi Ilmiah**

Film fiksi ilmiah biasanya berhubungan dengan penjelajahan waktu, kehancuran bumi, invasi, ataupun berhubungan dengan teknologi canggih yang berada jauh di luar jangkauan teknologi pada masa kini (Pratista, 2017, h.48). Penggambaran lainnya itu seperti dunia utopia dan distopia. Genre fiksi ilmiah

juga dapat disilangkan dengan genre utama lainnya. Belakangan ini, fiksi ilmiah mengalami perkembangan yang luar biasa, karena cerita yang dibuat belum pernah ada sebelumnya sehingga dapat menarik perhatian para penikmat film.

- **Horror**

Genre horror tentunya memiliki tujuan untuk memberikan efek ketakutan, kejutan, hingga terror kepada penontonnya. Alur dan plot pada film horror biasanya tergolong sederhana, seperti menceritakan protagonis untuk melawan kekuatan jahat yang biasanya berhubungan dengan sosok supranatural ataupun ilmu hitam. Sosok supranatural tersebut biasanya berupa makhluk gaib, *vampire*, hantu, *zombie*, dan lain-lain. Film horror pada umumnya menggunakan *setting* latar yang gelap sehingga memunculkan suasana yang sepi, sunyi, angker, dan mencekam. Selain latar, banyak unsur pendukung agar nuansa horror lebih terasa, diantaranya adalah musik latar yang mencekam, *make up* dan kostum yang mengerikan, hingga efek suara yang mengejutkan. Oleh sebab itu, target film horror biasanya diperuntukan kepada kalangan remaja hingga dewasa. (Pratista, 2017, h.48).

- **Thriller**

Genre lain yang paling diminati ialah genre *thriller* sekilas mirip dengan genre *horror*, dimana kedua genre ini menonjolkan suasana cerita yang bernuansa menakutkan, namun genre *thriller* lebih memfokuskan cara penyampaian pesan dalam film yang tergolong membingungkan dan penuh teka-teki, sehingga membuat penonton didorong untuk berfikir demi memahami alur jalannya cerita. Genre *horror* dan *thriller* juga dapat dikombinasikan sehingga membentuk suasana film yang menegangkan, menyeramkan dan dipadukan dengan plot cerita yang membingungkan. Genre *thriller* cenderung termasuk sebagai genre yang fleksibel karena dapat dikolaborasikan dengan genre manapun (Pratista, 2017, h.57).

- **Found footage**

*Found footage* merupakan genre yang cukup unik yang mulai ada sejak tahun 1980-an. Tidak seperti genre lainnya, *found footage* tidak didasari oleh jenis cerita ataupun tipe cerita, melainkan karakter estetikanya meskipun secara

naratif juga memiliki ciri yang khas. (Pratista, 2017, h.58). Genre ini merupakan sebuah rekaman secara langsung terhadap suatu temuan dan bentuknya berupa dokumentasi. Alasan mengapa found footage menjadi salah satu genre yang sering diproduksi karena biaya produksinya yang relatif rendah namun keuntungannya dapat puluhan kali lipat.

### **II.1.3. Unsur-Unsur yang Terdapat pada Film**

Dalam proses pembuatan suatu film, tentunya memerlukan kerja sama yang melibatkan sejumlah atau beberapa profesi tertentu. Kualitas film yang baik dapat tercipta apabila film tersebut digerakan oleh semua unsur ini. Berikut adalah unsur-unsur utama dalam pembuatan film.

- **Produser**

Produser adalah orang yang memimpin produksi yang mengkoordinasikan seluruh kegiatan pelaksanaan sejak pra produksi, produksi, hingga pasca produksi. (Rusman dan Utud, 2015, h.124). Selain itu, produser juga mengemban tanggung jawab terhadap berbagai sesuatu yang dibutuhkan dalam proses produksi suatu film, contohnya seperti ide, naskah, pendapat, dana, dan lain-lain.

- **Sutradara**

Sutradara merupakan pihak yang paling bertanggung jawab terhadap proses pembuatan film, sutradara bertugas mengarahkan segala hal yang terkait dengan produksi film, seperti mengarahkan alur jalannya cerita atau skenario yang diberikan oleh produser dan mengubahnya menjadi aktivitas produksi. (Rusman , 2015, h.126).

- **Penulis skenario**

Skenario film merupakan naskah cerita yang ditulis berdasarkan berbagai aturan tertentu. Oleh karena itu, penulis naskah cerita film, biasa disebut penulis skenario. Hasil cerita yang ditulis oleh penulis skenario akan diserahkan kepada sutradara dan digarap menjadi sebuah karya film.

- **Pemeran**  
Pemeran dalam sebuah film biasa disebut sebagai aktor ataupun aktris, mereka merupakan orang yang memerankan suatu karakter dalam sebuah film. Pemeran juga terbagi menjadi pemeran utama atau tokoh utama, dan peran pendukung atau figuran.
- **Penata suara & Penata musik**  
Penata suara merupakan pihak yang bertanggung jawab dalam menentukan baik atau buruknya kualitas suara yang terekam pada proses pembuatan film. Sementara penata musik merupakan pihak yang bertanggung jawab terhadap musik yang digunakan dalam proses pembuatan film.
- **Editor**  
Editor adalah orang yang mempunyai tugas serta bertanggung jawab untuk proses penyuntingan suatu film.
- **Penata kamera**  
Penata kamera adalah pihak yang bertugas untuk melakukan pengambilan gambar dalam proses pembuatan suatu film. Oleh sebab itu, penata kamera harus memiliki ilmu fotografi dan sinematografi agar gambar yang diperoleh memiliki kualitas yang baik.

Dalam proses pengambilan gambar yang dilakukan oleh penata kamera, terdapat berbagai faktor penting yang perlu dikuasai oleh penata kamera. Selain mahir menggunakan alat dan properti pembuatan film, penata kamera juga harus mempunyai keahlian dalam pengambilan gambar. Dalam sinematografi, terdapat berbagai teknik yang biasa digunakan untuk meningkatkan kualitas suatu film, salah satunya adalah teknik pengambilan gambar.

## **II.2. Teknik Pengambilan Gambar**

Pada proses pembuatan film, salah satu unsur sinematografi yang dapat diperhatikan dan berpengaruh terhadap penyampaian pesan yaitu teknik pengambilan gambar, apabila gambar diambil dengan baik, hal itu mampu menyampaikan suatu pesan yang terkandung pada suatu adegan secara tidak

langsung kepada penonton, meskipun adegan tersebut tidak memiliki narasi ataupun dialog. Menurut Baksin (2006). Terdapat lima hal yang perlu diperhatikan dalam teknik pengambilan gambar, yaitu *camera angle*, *frame size*, gerakan kamera, gerakan objek, dan komposisi (h.120). Pengertian mengenai kelima hal tersebut secara lebih rinci adalah sebagai berikut.

### **II.2.1. Camera Angle**

*Angle* atau sudut pandang merupakan perspektif yang terekam oleh kamera. Dalam sinematografi, terdapat berbagai macam teknik pengambilan gambar yang diambil berdasarkan sudut pandang kamera atau *angle*. *Camera angle* merupakan posisi kamera dalam menangkap sudut pengambilan gambar yang masing-masing sudutnya memiliki makna tertentu (Baksin, 2006, h.120). Sudut kamera dapat dibagi menjadi tiga, yaitu *high angle*, *straight-on angle*, dan *low angle*, dan ketiga sudut tersebut digunakan sesuai konteks naratifnya. (Pratista, 2017, h.149). Sebelum menentukan sudut kamera, fotografer perlu melihat komposisi agar perspektif terlihat sempurna dalam satu bingkai foto. (Putra & Kasmana, 2020, h.264).

### **II.2.2. Jenis Camera Angle**

Seperti yang dijelaskan oleh Himawan Pratista bahwa sudut kamera terbagi menjadi tiga, yaitu:

- *Low angle*

*Low angle* merupakan teknik sorotan kamera yang menyorot objek dalam *frame* yang berada di atasnya, sudut *low angle* dapat memberi kesan sebuah objek tampak lebih dominan, kuat, dan berkuasa. (Pratista, 2017, h.149).

- *High angle*

*High angle* merupakan teknik pengambilan gambar dari atas objek, yang mana selama kamera diposisikan di atas objek yang disorot, maka sudah termasuk kedalam *high angle* (Baksin, 2006, h.121). *High angle* merupakan teknik kamera yang menyorot objek dalam *frame* yang berada di bawahnya. Selain itu

teknik ini juga dapat memberikan kesan sebuah objek tampak lemah, kecil, dan terintimidasi. (Pratista, 2017, h.149).

- *Straight-on angle*

Teknik *straight-on angle* menyorot objek yang berada di dalam *frame* secara lurus, oleh karena itu, teknik ini merupakan sudut yang umum digunakan oleh sineas. (Pratista, 2017, h.149).

- *Overhead shot*

Menurut Pratista (2017). *Overhead shot* merupakan sudut pengambilan gambar yang paling jarang digunakan. *Overhead shot* adalah teknik kamera yang menyorot objek secara tegak lurus ke bawah sehingga rupa dan bentuk wajah tidak akan tersorot, akibatnya teknik ini jarang digunakan untuk menyorot objek manusia (h.150). Namun dalam film bertema misteri, *shot* ini kadang digunakan untuk menutupi identitas dari tokoh tertentu.

### II.2.3. *Frame Size*

*Frame size* merupakan ukuran yang terdapat dalam sebuah *frame*, perhitungan luas *frame size* biasanya menggunakan tinggi dikali lebar ukuran suatu *frame*. Perbandingan tinggi dan lebar suatu *frame* biasa disebut dengan *aspect ratio*. Adapun dimensi kamera terhadap objek yang dapat diatur melalui jarak, namun dalam kamera secara fisik, jarak dapat dimanipulasi dengan menggunakan lensa *zoom*. Menurut Pratista (2017). Dimensi jarak kamera terhadap objek terbagi menjadi tujuh jenis tipe shot, yaitu *extreme long shot*, *medium long shot*, *medium shot*, *medium close up*, *close up*, dan *extreme close up* (h.146).

### II.2.4. *Jenis Frame Size*

Tujuh jenis tipe *shot* melalui dimensi jarak menurut Himawan Pratista sebagai berikut.

- *Extreme long shot*

*Extreme long shot* merupakan teknik pengambilan gambar yang menempatkan kamera paling jauh dari objeknya sehingga wujud fisiknya nyaris tidak tampak,

pada umumnya, teknik ini digunakan untuk menggambarkan panorama yang luas ataupun objek yang letaknya sangat jauh. (Pratista, 2017, h.146).

- *Long shot*

Pada teknik ini, sorotan tubuh manusia masih tampak terlihat jelas, namun latar belakangnya masih lebih dominan, penggunaan *long shot* biasanya digunakan sebagai *establishing shot* yang berarti shot pembuka sebelum digunakannya shot untuk jarak yang lebih dekat. (Pratista, 2017, h.147).

- *Medium long shot*

Teknik ini menyorot tubuh manusia dari bagian lutut hingga ke atas, dimana tubuh fisik objek yang disorot dan lingkungan sekitarnya relatif seimbang. (Pratista, 2017, h.147).

- *Medium shot*

*Medium shot* menyorot tubuh manusia dari bagian pinggang hingga ke atas, sehingga ekspresi wajah dan gestur tubuh dari objek mulai tampak, dan manusia yang disorot tampak lebih dominan dalam *frame*, teknik ini juga merupakan teknik yang sering digunakan dalam pembuatan film. (Pratista, 2017, h.147).

- *Medium close up*

Pada teknik *medium close up*, memperlihatkan tubuh manusia dari dada ke atas, hal tersebut membuat objek lebih dominan dibandingkan latar belakang. Teknik ini biasa digunakan untuk adegan percakapan normal antar tokoh dalam film. (Pratista, 2017, h.147).

- *Close up*

Menurut Baksin (2006) *close up* menyorot dari batas kepala hingga leher bagian bawah, dan mempunyai tujuan untuk memberi gambaran objek secara jelas. (h.125). Teknik *close up* umumnya digunakan untuk memperlihatkan bentuk wajah, kaki, tangan, ataupun objek kecil lainnya, dan bisa digunakan untuk menyorot adegan dengan dialog yang lebih intim. (Pratista, 2017, h.147).

- *Extreme close up*

Baksin (2006). Menjelaskan bahwa *extreme close up* merupakan teknik pengambilan gambar yang menyorot objek dengan jarak yang sangat dekat, seperti mata, hidung, atau telinga saja, teknik ini juga bertujuan untuk

menunjukkan objek secara detail. (h.125). *extreme close up* merupakan tipe *shot* yang paling jarang digunakan dibandingkan tipe *shot* lainnya. (Pratista, 2017, h.147).

Seluruh dimensi jarak shot yang dijelaskan di atas bukanlah hal yang bersifat baku, karena kebanyakan sineas tidak terpaku kepada jenis penggunaan shot, namun mereka menggunakan berbagai macam shot sesuai dengan kebutuhan dalam film ataupun sesuai dengan selera sineas tersebut. (Pratista, 2017, 149).

### **II.2.5. Gerakan Kamera**

Dalam pembuatan film, kamera berkemungkinan untuk bergerak dengan bebas demi kebutuhan naratif ataupun estetikanya, pergerakan kamera tentunya melibatkan perubahan jarak dan sudut. Secara teknis, jumlah variasi gerakan kamera tidak terhitung, namun secara umum dapat dikelompokkan menjadi lima jenis, antara lain *pan*, *tilt*, *roll*, *tracking*, dan *crane shot*. Gerakan-gerakan tersebut tidak terpaku pada satu gerakan saja, namun dapat berkombinasi satu sama lain. (Pratista, 2017, h.153).

### **II.2.6. Jenis Gerakan Kamera**

Berdasarkan pendapat Himawan Pratista, di bawah ini merupakan variasi gerakan kamera secara umum.

- *Pan*  
Kata *pan* diambil dari kata *panorama* yang mana menggambarkan pemandangan yang luas. *Pan* merupakan gerakan kamera secara horizontal dari kiri ke kanan ataupun sebaliknya dengan posisi kamera tetap pada porosnya. (Pratista, 2017, h.153). Teknik ini biasanya digunakan untuk mengikuti pergerakan tokoh dalam film. Dalam melakukan *panning*, pergerakan kamera tidak boleh terlalu cepat ataupun terlalu lambat, karena berdasarkan psikologi penglihatan, patokan dasar manusia untuk melihat objek adalah 3 detik, karena apabila di bawah itu manusia sulit untuk mengenali objek. (Baksin, 2006, h.132).

- *Tilt*  
*Tilt* merupakan pergerakan kamera secara vertikal dari bawah ke atas ataupun sebaliknya dengan posisi kamera tetap sesuai pada porosnya. *Tilt* seringkali digunakan untuk memperlihatkan sosok karakter atau objek yang lebih besar dihadapan kamera seperti raksasa, gedung bertingkat, dan lain sebagainya. (Pratista, 2017, h.154).
- *Roll*  
*Roll* merupakan gerakan kamera memutar namun posisi kamera tetap pada porosnya. Teknik *roll* mengakibatkan kemiringan frame hingga posisi gambar terbalik, teknik ini termasuk kedalam teknik yang jarang digunakan kecuali untuk tujuan tertentu. (Pratista, 2017, h.154).
- *Tracking shot*  
Teknik ini biasa disebut sebagai *dolly shot*, yang mana merupakan pergerakan kamera akibat pergantian posisi dari kamera secara horizontal, gerak kamera dengan tracking shot ini dapat bergerak kemana saja (*kiri, kanan, depan, belakang, menyamping, dll*) asalkan masih menyentuh permukaan tanah. (Pratista, 2017, h.155).
- *Crane shot*  
*Crane shot* merupakan pergerakan kamera akibat pergantian posisi dari kamera, namun pergerakannya secara vertikal, horizontal, ataupun kesisi manapun selama masih melayang di atas permukaan tanah. Penggunaan teknik *crane shot* biasanya menggunakan alan bernama *crane* yang dapat membawa kamera beserta operatornya. (Pratista, 2017, h.155).

### **II.2.7. Gerakan Objek**

Menurut Baksin (2016). Gerakan objek merupakan kebalikan dari gerakan kamera yang berarti kamera yang menyorot objek tetap diam, sedangkan objek yang disorot bergerak. (h.132).

## II.2.8. Jenis Gerakan Objek

Menurut Baksin (2006), terdapat beberapa jenis pergerakan objek, antara lain:

- *Walk-in/walk-away*  
*Walk-in* merupakan gerakan objek yang mendekati kamera saat kamera diam, sedangkan *walk-away* adalah gerakan objek yang menjauhi kamera saat kamera dalam posisi diam. (Baksin, 2006, h.133).
- *In-frame/out-frame*  
Kamera dalam posisi diam yang menyorot masuknya objek kedalam sebuah frame film yang awalnya kosong disebut sebagai *in-frame*, sedangkan pergerakan objek keluar dari frame sehingga frame tersebut kosong disebut sebagai *out-frame*. (Baksin, 2006, h.133).

## II.2.9. Komposisi

Komposisi dalam adalah susunan, garis, tone, kontras dan tekstur yang tersusun dalam suatu format (Soelarko, 1990, h.22). Adapun hal-hal yang sangat perlu diperhatikan untuk komposisi pada fotografi, yaitu latar belakang (*background*), jarak (*distance*), bagian latar depan (*foreground*), sehingga wujud tiga dimensi terciptakan, selain itu, detail seperti bentuk (*shape*), pola (*pattern*), dan tekstur (*texture*) akan sangat mempengaruhi kualitas suatu foto. (Soelarko, 1990, h.24).

Pada saat kamera mengambil gambar dari sebuah objek, sineas bebas menentukan posisi objek tersebut di dalam frame film nya, objek tidak selalu harus berada di tengah *frame* agar terlihat seimbang, pengaturan posisi juga dapat digunakan sineas untuk menyampaikan maksud-maksud tertentu. Dalam teknik pengambilan gambar, terdapat beragam jenis komposisi, namun untuk komposisi *shot* terkait objek di dalam *frame* dapat terbagi menjadi dua jenis, yaitu komposisi simetris dan komposisi dinamis. (Pratista, 2017, h.161).

## II.2.10. Jenis Komposisi

Pengertian komposisi simetris dan dinamis menurut Pratista adalah sebagai berikut:

- Komposisi simetris

Komposisi simetris merupakan penyusunan objek yang dicapai dengan cara meletakkan objek pada bagian tengah frame, kemudian proporsi di bagian kiri dan kanan objek relatif seimbang. (Pratista, 2017, h.161). Shot terhadap bangunan besar biasanya menggunakan komposisi simetris, seperti gedung, tempat ibadah, dan lain-lain. Komposisi ini juga dapat memunculkan efek stabilitas, disiplin, dan formal. Berikut adalah contoh komposisi simetris.



Gambar II.1. Komposisi simetris

Sumber: <https://today.line.me/th/v2/article/n3Oa9L?imageSlideIndex=0>

(Diakses pada 13/07/2021)

- Komposisi dinamis

Komposisi dinamis bersifat fleksibel karena posisi objek dapat terus berubah selama masih sejalan dengan pergerakan *frame*. Posisi, ukuran, serta arah gerak sangat mempengaruhi dalam komposisi dinamis (Pratista, 2017, h.162). Salah satu cara yang mudah untuk memperoleh posisi dinamis adalah dengan cara menggunakan aturan bernama *rule of third*. Penerapan *rule of third* adalah dengan membagi foto menjadi 9 bagian, dengan 2 bentuk untuk garis vertikal dan 2 bentuk untuk garis horizontal. Berikut adalah contoh dari komposisi dinamis yang menggunakan aturan *rule of third*.



Gambar II.2. Komposisi dinamis (*rule of third*)

Sumber: <https://taketones.com/images/post/05bc235edad138.jpg>

(Diakses pada 13/07/2021)