

BAB II

KAJIAN TEORI

2.1 *Film Studies: Mise-en-scene*

Menurut Ed Sikov dalam bukunya yang berjudul "*Film Studies: An Introduction*", film studies atau studi film mengasumsikan bahwa segala sesuatu dalam gambar memiliki representasi makna. Representasi makna tersebut merupakan fitur utama dari representasi sinematik yang digambarkan melalui *mise-en-scene*. Dengan menganalisis *mise-en-scene*, dapat terlihat apa makna-makna itu mungkin.

Mise-en-scene merupakan konsep yang mencakup semua elemen visual dalam sebuah adegan atau *shot* dalam sebuah film. *Mise-en-scene* terdiri dari elemen-elemen berikut: *setting* (latar), *props* (properti), *lighting* (pencahayaan), *costumes* (kostum), *makeup* (riasan) dan *character behaviour* atau perilaku tokoh (yang berarti aktor, gerakan mereka, dan ekspresi wajah mereka). Selain itu, *mise-en-scene* mencakup tindakan dan sudut kamera serta sinematografi yang berarti gambar bergerak karena segala sesuatu dalam gambar film termasuk dalam *mise-en-scene* (Sikov 5-7).

2.2 Teknik Sinematografi

Sinematografi mencakup perlakuan sineas terhadap kamera serta stok filmnya, seorang sineas tidak hanya sekedar merekam sebuah adegan

semata namun juga harus mengontrol dan mengatur bagaimana adegan tersebut diambil, seperti jarak, ketinggian, sudut, lama pengambilan, dan sebagainya. Unsur sinematografi secara umum dapat dibagi menjadi tiga aspek, yakni: kamera dan film, *framing*, serta durasi gambar. Kamera dan film mencakup teknik-teknik yang dapat dilakukan melalui kamera dan stok filmnya, seperti warna, penggunaan lensa, kecepatan gambar gerak, dan sebagainya. *Framing* adalah hubungan kamera dengan obyek yang akan diambil, seperti batasan wilayah gambar atau *frame*, jarak, ketinggian, pergerakan kamera, dan seterusnya. Sementara durasi gambar mencakup lamanya sebuah objek diambil gambarnya oleh kamera

Sinematografi adalah bagaimana pembuat film dapat menyesuaikan kamera dan *footage*. Pembuat film tidak hanya merekam adegan, tetapi juga harus mengontrol dan menyesuaikan cara merekam adegan, seperti jarak, ketinggian, sudut, durasi, dan lain-lain. Secara garis besar, unsur sinematografi dapat dibagi menjadi tiga bagian, yaitu: Kamera dan film, *framing* serta durasi gambar. Kamera dan film meliputi teknik-teknik yang dapat dilakukan dengan kamera dan film, seperti: warna, penggunaan lensa, kecepatan film, dan lain-lain. Framing adalah hubungan antara kamera dengan objek yang difoto, seperti batas area gambar atau bingkai, jarak, ketinggian, pergerakan kamera, dan lain-lain. Namun demikian, durasi *frame* juga mencakup durasi kamera dalam menangkap objek (Pratista 89). Secara umum penelitian ini akan membahas bagaimana teknik

sinematografi *shot types*, *camera angle*, *camera movement*, dan *shot duration* digunakan pada adegan *jumpscare* di film *Don't Breathe 2*.

2.2.1 Shot Types (Tipe-tipe Shot)

Shot types atau *shot size* adalah ukuran yang terdapat pada *frame*. Ukuran *frame* biasanya dihitung sebagai tinggi kali lebar *frame*. Rasio tinggi dan lebar *frame* disebut rasio. Dimensi kamera terhadap objek dapat disesuaikan dengan jarak. Namun, dengan kamera fisik, jarak bisa dimanipulasi dengan lensa *zoom*. Menurut Pratista (146), adapun dimensi jarak kamera terhadap objek atau *shot types* dapat dikelompokkan menjadi tujuh, sebagai berikut.

1. Extreme Long Shot



Gambar 2.1 contoh penggunaan teknik sinematografi *extreme long shot* (Mascelli 25)

Extreme long shot merupakan jarak kamera yang paling jauh dari objeknya. Wujud fisik manusia nyaris tidak tampak. Teknik ini umumnya untuk menggambarkan sebuah obyek yang sangat jauh atau panorama yang luas (Pratista 146).

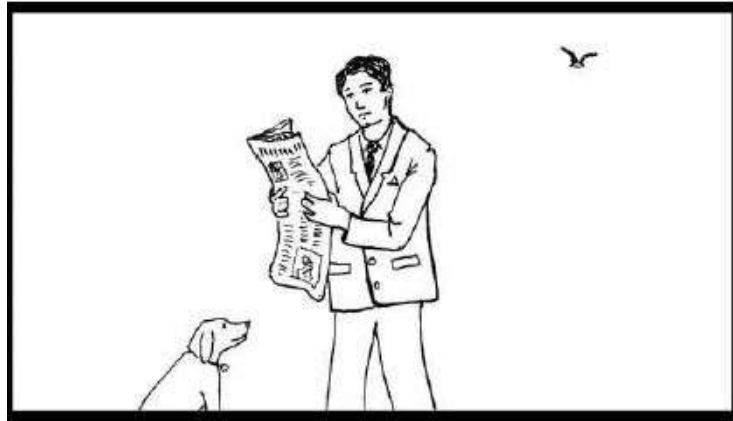
2. *Long Shot*



Gambar 2.2 contoh penggunaan teknik sinematografi *long shot* (Thompson, Bowen 15)

Pada jarak *long shot*, tubuh fisik manusia telah tampak jelas namun latar belakang masih dominan. *Long shot* sering kali digunakan sebagai *establishing shot*, yakni shot pembuka sebelum digunakan shot-shot yang berjarak lebih dekat (Pratista 147).

3. Medium Long Shot



Gambar 2.3 contoh penggunaan teknik sinematografi *medium long shot* (Thompson, Bowen 14)

Pada jarak ini tubuh manusia terlihat dari bawah lutut sampai ke atas. Tubuh fisik manusia dan lingkungan sekitar relatif seimbang (Pratista 147).

4. Medium Shot



Gambar 2.4 contoh penggunaan teknik sinematografi *medium shot* (Mascelli 161)

Pada jarak ini memperlihatkan tubuh manusia dari pinggang ke atas. Gestur serta ekspresi wajah mulai tampak. Sosok manusia mulai dominan dalam *frame* (Pratista 147).

5. *Medium Close-up*



Gambar 2.5 contoh penggunaan teknik sinematografi *medium close-up* (Thompson, Bowen 18)

Pada jarak ini memperlihatkan tubuh manusia dari dada ke atas. Sosok tubuh manusia mendominasi *frame* dan latar belakang tidak lagi dominan. Adegan percakapan normal biasanya menggunakan jarak medium *close-up* (Pratista 147).

6. *Close-up*



Gambar 2.6 contoh penggunaan teknik sinematografi *close-up* (Mascelli 174)

Umumnya memperlihatkan wajah, tangan, kaki, atau sebuah objek kecil lainnya. Teknik ini mampu memperlihatkan ekspresi wajah dengan jelas serta gestur yang detail. *Close-up* biasanya digunakan untuk adegan dialog yang lebih intim (Pratista 147).

7. *Extreme Close-up*



Gambar 2.7 contoh penggunaan teknik sinematografi *extreme close-up* (Thompson, Bowen 20)

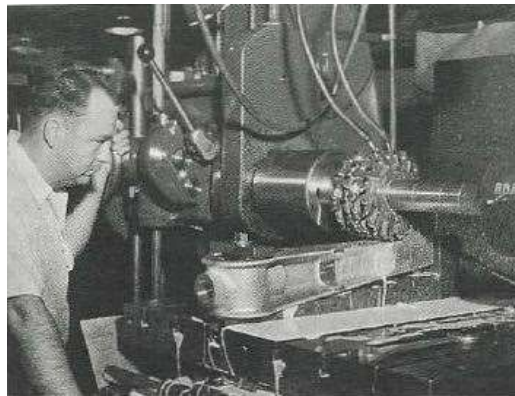
Pada jarak terdekat ini mampu memperlihatkan lebih detail bagian dari wajah, seperti telinga, mata, hidung, dan lainnya atau bagian dari sebuah objek (Pratista 147).

2.2.2 Tingkat Sudut Pandang (*Level camera angle*)

Angle atau sudut pandang, adalah perspektif yang ditangkap oleh kamera. Dalam sinematografi, terdapat berbagai teknik perekaman yang diambil dari sudut pandang kamera atau *camera angle*. *Camera angle* adalah posisi kamera saat menangkap sudut pengambilan gambar sehingga memiliki makna tersendiri pada setiap *angle* (Baksin 120).

Menurut Joseph V. Mascelli dalam bukunya yang berjudul *The Five C's Cinematography* terdapat tipe-tipe sudut pandang kamera (*camera angle*), antara lain:

1. Tingkat mata (*Eye level*)



Gambar 2.8 contoh penggunaan teknik sinematografi *eye level* (Mascelli 15)

Eye level adalah *camera angle* dengan tingkat pengambilan gambar sejajar dengan mata dari subjek sehingga *shot* yang dihasilkan dapat membuat garis vertikal tetap sejajar dan sebagaimana adanya (garis vertical gedung dan lain-lain) (Mascelli 35).

2. Diatas subjek (*High angle*)



Gambar 2.9 contoh penggunaan teknik sinematografi *high angle* (Mascelli 38)

High angle adalah *camera angle* dengan *shot* yang diambil dari arah atas subjek dengan posisi kamera tunduk ke bawah. High angle berfungsi untuk memahami dengan jelas geografi dari setting. Memandang ke bawah juga dapat memberikan gambaran bahwa pemeran yang berada di bawah lebih rendah derajatnya daripada pemeran yang berada di atas (Mascelli 37-38).

3. Dibawah subjek (*Low angle*)



Gambar 2.10 contoh penggunaan teknik sinematografi *low angle* (Mascelli 44)

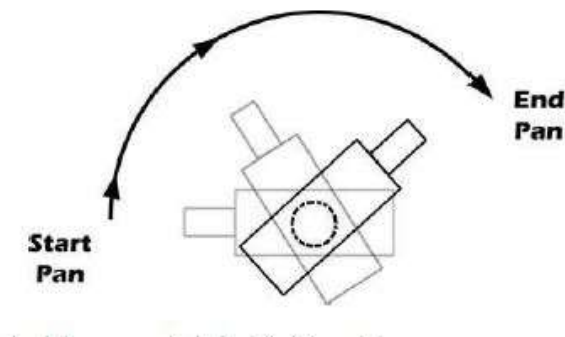
Low Angle adalah *camera angle* dengan *shot* yang diambil dari arah bawah subjek dengan posisi kamera menengadah ke atas. *Low angle* berfungsi untuk memahami rasa kagum, meningkatkan ketinggian, atau kecepatan subjek, garis komposisi yang terdistorsi menciptakan perspektif yang lebih kuat, menempatkan posisi pemain berlatar belakang langit, dan menunjukkan dampak dramatik (Mascelli 41).

2.2.3 *Camera Movement*

Teori pergerakan kamera ini diambil dari buku berjudul *Memahami Film* karya Himawan Pratista dan buku berjudul *Grammar Of The Shot*

karya Roy Thompson & Christopher Bowen serta buku berjudul *Kamus Televisi dan Film* karya M Ilham Zoebazary. Untuk pengelompokan pergerakan kamera, Buku Memahami Film, buku *Grammar of Shot* dan buku *Kamus Televisi dan Film* mengelompokkannya menjadi 5 bagian, yaitu *pan*, *tilt*, *tracking*, *crane*, *handheld* dan *still*.

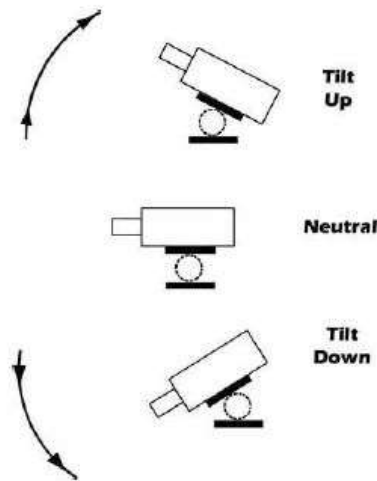
1. Pan



Gambar 2.11 contoh penggunaan teknik sinematografi *pan* (Thompson, Bowen 117)

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 153). Teknik ini biasanya digunakan untuk mengikuti pergerakan tokoh dalam film.

2. *Tilt*



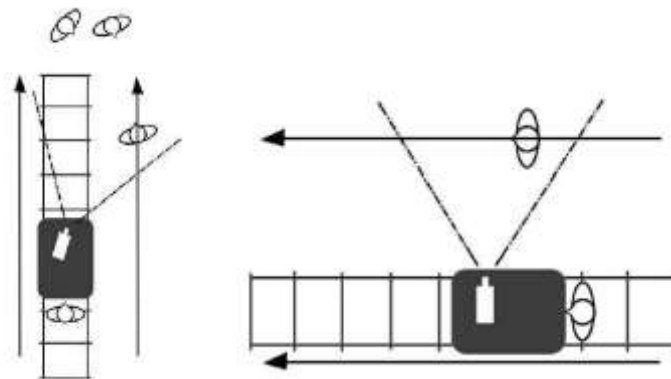
Gambar 2.12 contoh penggunaan teknik sinematografi *tilt* (Thompson, Bowen 118)

Tilt merupakan pergerakan kamera secara vertical (atas-bawah atau bawah-atas) dengan posisi kamera statis. *Tilt* sering digunakan untuk memperlihatkan objek tinggi atau raksasa di depan seorang karakter (kamera) (Pratista 154).

3. *Handheld Camera*

Hand held merupakan pergerakan kamera secara bergoyang. Menurut Roy Thompson dan Christopher Bowen dalam buku *Grammar of The Shot* memiliki beberapa keuntungan, di antaranya adalah mudah untuk diatur pergerakannya sesuai dengan pergerakan subjek. Jika menggunakan angle subjektif handheld dapat menimbulkan efek kedekatan personal dengan pemain. Selain itu, handheld juga dapat memberikan energi yang lebih dibandingkan *shot* statis (Thompson, Bowen 116).

4. Tracking



Gambar 2.13 contoh penggunaan teknik sinematografi *track* (Thompson, Bowen 126-127)

Tracking atau *dolly* merupakan pergerakan kamera akibat perubahan posisi kamera secara horizontal. Pergerakan dapat ke arah manapun sejauh masih menyentuh permukaan tanah. Pergerakan dapat bervariasi yakni, maju (*track forward*), mundur (*track backward*), melingkar, menyamping (*track left/right*) dan sering kali menggunakan rel atau *track*. Tracking dapat dilakukan dengan menggunakan truk atau mobil (Pratista 155).

5. Crane

Crane adalah pergerakan kamera akibat perubahan posisi kamera secara vertical, horizontal, atau kemana saja selama masih di atas permukaan tanah (melayang) (Pratista 155). Crane umumnya menggunakan alat crane yang mampu membawa kamera bersama operatornya sekaligus dapat bergerak turun dan naik hingga beberapa meter. Crane umumnya menghasilkan efek high angle dan sering digunakan untuk menggambarkan situasi landscape luas seperti kawasan kota, bangunan, dan area taman.

6. Still camera

Still camera merupakan teknik pengambilan gambar dengan posisi lensa kamera dan kepala kamera statis atau diam pada saat melakukan pengambilan gambar. Biasanya digunakan untuk menunjukkan sebuah fokus cerita pada sebuah adegan (Zoebazary 316).

2.2.4 Shot Duration (Durasi Adegan)

Durasi sebuah gambar memiliki arti penting karena menunjukkan durasi cerita yang berjalan pada sebuah shot dalam konteks naratifnya. Durasi cerita film umumnya sama dengan durasi shotnya. Dengan teknik *slow motion*, sebuah peristiwa dapat berlangsung lebih lama dari peristiwa sebenarnya. Sementara menggunakan teknik *fast motion*, sebuah peristiwa dapat lebih cepat dari peristiwa sesungguhnya (Pratista 117). Menurut Pratista (117) *shot duration* atau durasi gambar dibagi menjadi dua, yakni:

1. Short take

Short take merupakan durasi gambar pada sebuah adegan. Durasi *short take* berdurasi kurang dari 9 detik. Tujuannya untuk memperlihatkan secara sekilas sebuah adegan dalam film (Pratista 117).

2. Long take

Long take merupakan durasi gambar pada sebuah adegan. Durasi *long take* berdurasi 9-10 detik. Tujuannya untuk memperlihatkan secara langsung sebuah adegan dalam durasi yang lebih lama. Teknik *long take*

umumnya juga dikombinasikan dengan teknik *camera movement* (Pratista 117).

2.3 Film *Horror*

Film *horror* adalah genre film yang menyuguhkan hal-hal yang menakutkan, menegangkan, dan mengerikan. Konsep film *horror* pada dasarnya adalah meneror penonton melalui berbagai adegan dan atau tokoh yang menakutkan (Yoesoef 105).

Seorang kritikus film Amerika, *Charles Derry*, dalam bukunya *Dark Dreams: A Psychological History of the Modern Horror Film* (9) membagi genre horor dalam tiga *subgenre*, yaitu *Horror-of-personality* (horor psikologis), *horror-of-Armageddon* (horor bencana), dan *horror-of-the-demonic* (horor hantu).

Horor jenis pertama adalah *Horror-of-personality* atau horor psikologis, yang tidak menjadikan tokoh-tokoh mitos seperti vampir, iblis, dan monster sebagai tokoh utamanya. Horor jenis ini, menampilkan tokoh-tokoh manusia biasa yang tampak normal, tapi di akhir film mereka memperlihatkan sisi “iblis” atau “monster”. Biasanya mereka adalah individu-individu yang “sakit jiwa” atau terasing secara sosial. *Horror-of-the-Armageddon* atau horor bencana adalah jenis film horor yang mengangkat ketakutan *latern* manusia pada akhir dunia, atau hari kiamat. Di dalam film horor bencana ini kehancuran dunia bisa disebabkan oleh

banyak faktor, seperti peristiwa alam (tabrakan meteor, tsunami, atau ledakan gunung merapi), serangan makhluk asing, serangan binatang, atau kombinasi semua faktor. (Derry 58). *Horror-of-the-Demonic* atau horor hantu yang paling dikenal dalam dunia perfilman horor. Film horor jenis ini menawarkan tema tentang dunia (manusia) yang menderita ketakutan karena kekuatan setan menguasai dunia dan mengancam kehidupan umat manusia. Kekuatan setan itu dapat berupa penampakan sosok spiritual seperti sosok hantu, penyihir jahat, iblis, setan, dan sebagainya.

2.4 Teknik *Jumpscare*

Jumpscare merupakan sebuah teknik yang sering digunakan dalam film horor, permainan video, *internet screamers*, yang bertujuan membuat takut penonton dengan cara mengagetkannya melalui perubahan gambar maupun kejadian secara mendadak, biasanya juga terjadi bersama dengan suara menyeramkan dan mengagetkan. *Jumpscare* merupakan sebuah kejadian atau momen yang cepat dalam shot yang mengejutkan penonton dan karakternya. Contohnya bisa berupa makhluk yang menyerang dari tempat yang tidak terduga atau orang gila yang menerobos jendela untuk mengambil korban (Draven 52).

Menurut John Muir Kenneth dalam bukunya *Horror Films FAQ: All That's Left to Know About Slashers, Vampires, Zombies, Aliens, and More* (20), teknik ini disebut dengan *jumpscare*. *Jumpscare* sering muncul di saat

yang tidak diduga-duga. Kemunculannya bisa berupa suara yang sangat keras dalam keadaan yang sebelumnya hening, atau gambar menyeramkan yang muncul dengan tiba-tiba. Tidak jarang jump-scare merupakan kombinasi di antara keduanya. Keadaan hening sebelum kemunculan *jumpscare* disebut sebagai *set-up*. *Set-up* sendiri merupakan kondisi dimana penonton dibuat dalam keadaan tenang dan aman, sehingga pertahanan mereka menurun, setelah ini terjadi, muncullah *jumpscare* tersebut

Jumpscare memiliki serangkaian tahapan, meliputi: pertama, karakter diperlihatkan situasi di mana bahaya akan terjadi, seperti suara menegangkan yang tiba-tiba muncul. Kedua, karakter dalam film menerima penjelasan yang rasional atas gangguan tersebut dan menganggap situasi baik-baik saja, sehingga tingkat kewaspadaan karakter menurun. Ketiga, ketakutan sebenarnya muncul, sering kali disertai dengan efek suara yang mengejutkan (Fahima 2)

Film *Don't Breathe 2* yang disutradarai oleh *Rodo Sayagues* menggunakan teknik sinematografi yang tidak biasa. Banyak pergerakan-pergerakan kamera yang terkesan dapat menjadi salah satu unsur pendukung kesan horor dalam film. Selain pergerakan kamera. Selain itu, pemilihan *shot types* di setiap adegan dalam film juga memiliki strategi khusus untuk meningkatkan ketegangan. Pergerakan kamera, pemilihan *angle* dan pemilihan *shot types* memberi pengaruh banyak terhadap keberhasilan *jumpscare* yang ada.

2.4.1 Karakteristik Musik *Horror*

Mark Brownrigg dalam bukunya yang berjudul *Film Music and Film Genre* menyatakan bahwa karakteristik musik film dipengaruhi oleh genre film (23). Genre film adalah jenis film berdasarkan keseluruhan cerita (Sulaiman 9). Karakteristik musik film horor, yaitu: atonal, aleatorik, discord, kromatis, boom dan diam (Brownrigg 112-133). Atonal adalah komposisi musik yang tidak berdasar pada tanda mula dan sukut sehingga musik ini tidak memiliki nada. Musik atonal dapat terdengar seperti suara acak yang kacau (Jarret, Day 155-159). Aleatorik adalah komposisi yang jika dimainkan oleh pemain musik yang berbeda menghasilkan suara yang berbeda karena nada yang dimainkan oleh setiap pemain musik dimainkan secara kebetulan (Banoë, Pono 22). Discord adalah akord yang tidak mepedulikan harmoni sehingga musik yang dihasilkan terdengar tidak memiliki akord yang selaras dan terdengar tidak enak di telinga penonton (Brownrigg 119-121). Kromatis adalah tangga nada yang terdiri dari dua belas nada yang masing-masing berjarak satu semitone sehingga menghasilkan suara yang bernada cepat (Hasugian 1-2). Boom adalah suara keras secara tiba-tiba (Brownrigg 127).