BAB II. SUDUT PANDANG SINEMATIK DAN TEKNIK PENGAMBILAN GAMBAR

II.1 Film

II.1.1 Pengertian Film

Kata film lebih dikenal sebagai media hiburan berupa audio visual dan dipertunjukkan di bioskop, televisi, maupun internet. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) versi online, film adalah selaput tipis yang dibuat dari seluloid untuk tempat gambar negatif (yang akan dibuat potret) atau untuk tempat gambar positif (yang akan dimainkan dalam bioskop). Lalu dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 33 Tahun 2009 tentang Perfilman, film adalah karya seni budaya yang merupakan pranata sosial dan media komunikasi massa yang dibuat berdasarkan kaidah sinematografi dengan atau tanpa suara dan dapat dipertujukkan.

Berdasarkan pengertian diatas dan jika dilihat dari perkembangan film, pada awalnya film adalah sebuah benda yang terbuat dari bahan plastik yang fungsinya sebagai bahan baku untuk merekam gambar. Seiring berkembangnya penggunaan film dalam merekam gambar, kata film menjadi lebih akrab dikenal sebagai sebuah media hiburan yang memuat komunikasi berupa cerita, pesan, budaya, seni, sastra, dan *gesture* yang menimbulkan kesan estetis. Berbagai unsur tersebut bercampur dan memiliki tujuannya masing-masing, sehingga menciptakan berbagai jenis film.

II.1.2 Jenis-Jenis Film

Dalam perkembangan industri perfilman, film tidak hanya media audio visual yang ditayangkan di bioskop. Tetapi segala bentuk media audio visual yang berbentuk video dan dapat dipertontonkan adalah film. Berdasarkan jenisnya, film dibedakan menjadi film dokumenter, film pendek, film panjang, dan film jenis lainnya. Berikut penjelasan dan contoh dari jenis-jenis film (Effendi, 2009: h.3):

II.1.2.1 Film Dokumenter (*Documentary Films*)

Dokumenter adalah film yang menceritakan realita dengan cara kreatif dan dibuat dengan tujuan tertentu. Film dokumenter bisanya memuat tujuan untuk memberikan informasi umum, pendidikan, dan propaganda. Film dokumenter juga memiliki jenis lain seperti dokudrama (*docudrama*). Dokudrama merupakan film yang menampilkan realita disertai sisi hiburan dan estetis.



Gambar II.1 Film Dokumenter
Sumber: http://assets-a2.kompasiana.com/statics/crawl/555e1f6a0423bd61078b4567.jpeg?t=o&v=760
(Diakses pada 31/03/2016)



Gambar II.2 Film Dokudrama
Sumber: https://upload.wikimedia.org/wikipedia/en/3/38/Schindler%27s_List_movie.jpg
(Diakses pada 31/03/2017)

II.1.2.2 Film Pendek (*Shorts Films*)

Film cerita pendek adalah film cerita yang berdurasi dibawah 60 menit. Film jenis ini biasanya banyak diproduksi oleh pelajar, mahasiswa, pembuat film *indie*, maupun komunitas tertentu.



Gambar II.3 Film Cerita Pendek
Sumber: http://showbiz.liputan6.com/read/2364599/8-film-pendek-indonesia-akan-diputar-di-festival-sinema-prancis
(Diakses pada 31/03/2017)

II.1.2.3 Film Panjang (*Feature-Length Films*)

Film cerita panjang adalah film cerita yang memiliki durasi lebih dari 60 menit. Rata-rata durasi pada film cerita panjang adalah sekitar 120-180 menit. Film jenis ini biasa dipertontonkan di bioskop dengan tampilan layar yang sangat lebar dan dapat menampung banyak massa.



Gambar II.4 Film Cerita Panjang
Sumber: https://upload.wikimedia.org/wikipedia/id/a/a0/Kings_speech_ver3.jpg
(Diakses pada 31/03/2017)

II.1.2.4 Film-Film Jenis Lain

- **Profil Perusahaan (*Corporate Profile*)**

  Film jenis ini dibuat untuk kepentingan perusahaan atau institusi tertentu, dengan tujuan sebagai alat bantu presentasi sekaligus menampilkan *image* atau citra institusi tersebut.



Gambar II.5 Film Profil Perusahaan
Sumber : http://butik-ceria.com/showroom/wp-content/uploads/2012/05/tv-foto_sctv.jpg
(Diakses pada 31/03/2017)

- **Iklan Televisi (*TV Commercial*)**

  Film jenis ini biasa dibuat untuk penyebaran informasi yang bersifat persuasi ataupun komersil dari sebuah produk maupun pelayanan masyarakat. Iklan produk memuat konten produk yang ingin lebih dikenal dan diingat oleh masyarakat, sedangkan iklan pelayanan masyarakat memuat fenomena atau isu sosial masyarakat.



Gambar II.6 Film Iklan Televisi
Sumber : http://www.anim83d.com/images/workdone/gulaku.png
(Diakses pada 01/04/2017)

- **Program Televisi (*TV Program*)**

  Jenis film ini berupa program yang diproduksi untuk dipertontonkan kepada masyarakat melalui media tayangan televisi. Program televisi pada umumnya terbagi menjadi jenis program cerita dan noncerita.

Jenis program cerita dibagi menjadi dua kelompok yaitu kelompok fiksi dan nonfiksi. Sedangkan jenis program noncerita antara lain *variety show, TV quiz, talkshow,*dan program berita atau liputan.



Gambar II.7 Film Program Televisi Non-cerita
Sumber : http://lh3.googleusercontent.com/-BjSl8iH35i8/VdbAHB2CpKI/AAAAAAAANNI/c5iuWD8jGYw/s1600/New%252520Picture%252520%25252812%252529.jpg
(Diakses pada 01/04/2017)



Gambar II.8 Film Program Televisi Cerita
Sumber : http://www.themusicplayground.com/wp-content/uploads/2015/05/royals.jpg
(Diakses pada 01/04/2017)

- **Video Klip (*Music Video*)**

  Film jenis ini merupakan film yang digunakan dalam industri musik. Musik yang sudah siap diedarkan biasanya akan dibuat dalam bentuk video juga agar dapat dipertontonkan dan sebagai salah satu sarana promosi musik tersebut.



Gambar II.9 Film Video Klip
Sumber : http://dovga.com/images/video/7914-alicia-keys-karma-300.jpg
(Diakses pada 01/04/2017)

II.1.3 Tema Film

Cerita pada film memiliki tema yang berbeda-beda, tergantung pada target audiens serta pesan yang ingin disampaikan. Tema pada film berfungsi untuk memberikan nuansa romantis, seram, jenaka, hingga nuansa yang membangun semangat nasionalisme. Tema ini bermacam-macam tergantung bagaimana film itu akan dipertontonkan. Jika film tersebut ingin menunjukkan sindiran-sindiran kehidupan sosial masyarakat maka film tersebut termasuk film dengan tema drama atau parodi. Tema-tema film dibagi menjadi sembilan macam, berikut penjelasan dan contoh tema film (Baksin, 2003: h.93):

- **Tema Drama**

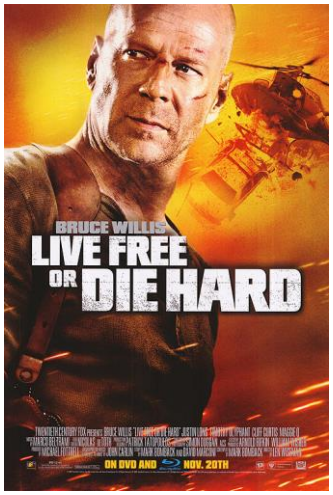
  Merupakan tema film yang menunjukkan aspek *human interest* dan menampilkan kejadian yang menyentuh perasaan penonton. Film dengan tema drama biasanya menampilkan latar kehidupan sehari-hari.



Gambar II.10 Film Tema Drama
Sumber : http://2.bp.blogspot.com/-dat42b19q2g/U9CW9Dqsg9I/AAAAAAAAA3g/UYDxMxuy8Gk/s600/love-actually.jpg
(Diakses pada 01/04/2017)

- **Tema *Action***

  Merupakan film yang menunjukkan aksi laga maupun aksi yang memacu kecepatan dan adrenalin. Biasanya film tema *action* menampilkan adegan pertarungan antara tokoh protagonis (tokoh baik) dan tokoh antagonis (tokoh jahat).



Gambar II.11 Film Tema *Action*
Sumber : http://ghosthat.net/wp-content/uploads/2016/03/DieHard4-Poster.jpeg
(Diakses pada 01/04/2017)

- **Tema Komedi**

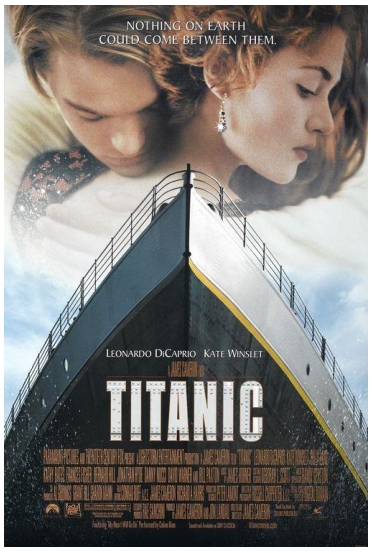
  Merupakan film yang menyuguhkan adegan-adegan lucu dan dapat membuat penonton tersenyum bahkan tertawa terbahak-bahak. Biasanya adegan pada film tema komedi berisikan sindiran (satir) dari suatu fenomena atau kejadian. Dalam konteks ini tema komedi ada dua jenis, yaitu *slapstik* dan *situation comedy (sitcom). Slapstik* adalah komedi yang memperagakan adegan konyol seperti adegan terpeleset karena kulit pisang. Sedangkan *situation comedy* atau komedi situasi adalah adegan lucu yang tercipta dari situasi yang dibentuk dalam alur dan irama film.



Gambar II.12 Film Tema Komedi
Sumber: https://i.ytimg.com/vi/2UCPMRM-kHk/maxresdefault.jpg
(Diakses pada 01/04/2017)

- **Tema Tragedi**

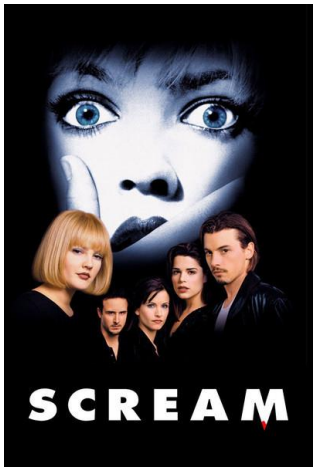
  Film dengan tema tragedi memfokuskan pada nasib seseorang atau sekelompok orang. Misalnya cerita tentang bencana alam, pencurian, dan sebagainya.



Gambar II.13 Film Tema Tragedi
Sumber: http://www.impawards.com/1997/posters/titanic_ver2.jpg
(Diakses pada 01/04/2017)

- **Tema Horor (*suspence-thriller*)**

  Merupakan film yang bernuansa menyeramkan, menakutkan, dan menegangkan. Film bertemakan horor identik dengan adanya kemunculan sosok makhluk gaib, sedangkan *thriller* identik dengan nuansa menegangkan karena adanya pengejaran adegan pembunuhan.



Gambar II.14 Film Tema Horor
Sumber: http://static.rogerebert.com/uploads/movie/movie_poster/scream-1996/large_ewi7gYW22t8T3piRvrXO73GlzuL.jpg
(Diakses pada 01/04/2017)

- **Tema Drama-*Action***

  Merupakan gabungan dari dua macam tema yaitu tema drama dan tema *action.* Film bertemakan ini biasanya diawali dengan unsur drama kemudian konflik-konflik yang terjadi disajikan dalam nuansa *action.*



Gambar II.15 Film Tema Drama *Action*
Sumber: http://1.bp.blogspot.com/-6adX-25S-oc/UfGCrjLen4I/AAAAAAAAAN8/y2DjzvOr26E/s320/tarung.jpg
(Diakses pada 01/04/2017)

- **Tema Komeditragi**

  Film bertemakan komeditragi pada awalnya disuguhkan dengan adegan-adegan bernuansa komedi kemudian disusul dengan adanya tragedi atau kejadian yang bernuansa tragis.



Gambar II.16 Film Tema Komeditragi
Sumber: https://i0.wp.com/www.ikurniawan.com/wp-content/uploads/2015/05/Review-Cerita-Film-Mortdecai.jpg
(Diakses pada 01/04/2017)

- **Tema Komedi-Horor**

  Merupakan gabungan antara tema komedi dan tema horor. Film dengan tema ini menampilkan nuansa yang menakutkan tetapi diselipkan kelucuan pada adegannya. Sehingga film bertemakan komedi horor tidak begitu kuat nuansa menakutkannya.



Gambar II.17 Film Tema Komedi Horor
Sumber: http://horrornews.net/wp-content/uploads/2011/07/scary-movie.jpg
(Diakses pada 01/04/2017)

- **Tema Parodi**

  Merupakan film yang dibuat ulang dari film yang sudah ada dan ceritanya disajikan dengan sindiran-sindiran ataupun unsur jenaka dalam adegannya. Namun semakin berkembangnya zaman, industri kreatif dan juga sastra pun membuat tema parodi tidak hanya dalam bentuk sindiran atau kesan jenaka. Tetapi mengisahkan kembali cerita yang sudah ada dan menambahkan unsur atau karakter baru dalam inti ceritanya.



Gambar II.18 Film Tema Parodi
Sumber:
http://pm1.narvii.com/6090/c70eeb7a673718d55158c8cc3fad2597e6ac09b8_hq.jpg
(Diakses pada 01/04/2017)

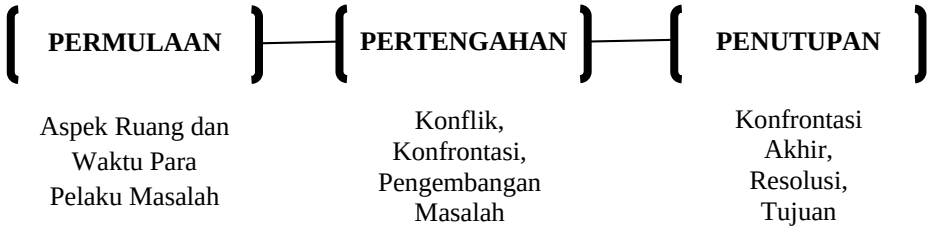
II.1.4 Unsur Pembentuk Film

Film terdiri dari dua unsur pembentuk utama yaitu unsur naratif dan unsur sinematik. Kedua unsur ini tidak dapat dipisahkan karena saling melengkapi satu sama lain. Unsur naratif merupakan materi filmnya sedangkan unsur sinematik berperan sebagai suatu cara untuk mengolah materi tersebut (Pratista, 2008: h.1). Berikut penjelasan mengenai unsur naratif dan unsur sinematik menurut Himawan Pratista:

- **Unsur Naratif**

  Pratista (2008) menjelaskan “naratif adalah suatu rangkaian peristiwa yang berhubungan satu sama lain dan terikat oleh logika sebab-akibat (kausalitas) yang terjadi dalam suatu ruang dan waktu” (h.33). Unsur naratif berhubungan dengan aspek cerita dan tema film, serta menentukan jalan cerita sebuah film. Naratif yang tercipta bisa timbul dari kegiatan sehari-hari pribadi, pengalaman orang lain, hingga dari bentuk khayalan seseorang. Narasi yang diceritakan pasti memiliki tokoh dan tujuan

ceritanya. Dalam mencapai tujuannya, tokoh tersebut akan menghadapi permasalahan dan juga interaksi dengan objek lain. Interaksi dengan objek lain dapat berupa tokoh manusia maupun objek-objek alam atau benda-benda yang ada pada tempat tokoh utama. Permasalahan yang timbul biasanya muncul karena adanya tujuan yang berlawanan dengan tujuan tokoh utama. Pola dalam unsur naratif ini memiliki tiga tahap yaitu tahap pendahuluan, pertengahan, dan penutupan.



Gambar II.19 Bagan Pola Struktur Naratif
Sumber: Pratista (2008)

Pada tahap permulaan ditampilkan tokoh utama serta tokoh pendukungnya, karakter protagonis dan antagonisnya, awal mula yang menjadi permasalahan, tujuan tokoh, serta gambaran tentang aspek ruang dan waktu yang menjadi latar ceritanya. Pada tahap pertengahan timbul usaha dari tokoh utama dalam menyelesaikan masalahnya. Konflik biasanya muncul atas tindakan dari tokoh utama, baik itu tokoh antagonis maupun protagonis. Emosional cerita mulai meningkat ke arah klimaks, dan digambarkan tokoh utama mulai terlihat putus asa dan mengalami kegamangan. Lalu pada tahap penutupan terdapat klimaks cerita dimana menggambarkan tentang titik puncaknya cerita atau konfrontasi akhir. Setelah menceritakan berakhirnya konflik, maka selanjutnya diceritakan mengenai penyelesaian konflik dan timbul kesimpulan atau resolusi (Pratista, 2008: h.45).

Setiap tahap dalam unsur naratif ini tentu memiliki peristiwa-peristiwa didalam ceritanya. Rangkaian peristiwa tersebut saling berhubungan satu sama lain. Nurgiantoro (seperti dikutip Desti, 2017) peristiwa, konflik, dan

klimaks merupakan tiga unsur yang sangat penting dalam pengembangan sebuah alur cerita. Ketiga unsur itu mempunyai hubungan yang mengerucut, jumlah cerita dalam karya fiksi banyak sekali, namun belum tentu semuanya mengandung atau merupakan konflik, apalagi konflik utama. Jumlah konflik juga relatif banyak, namun hanya konflik utama tertentu yang dapat dipandang sebagai klimaks.

Dalam perkembangan narasi, peristiwa dalam plot memiliki pergembangan yang berbeda-beda. Ada peristiwa fungsional, kaitan, dan acuan. Peristiwa fungsional merupakan suatu kejadian yang menjadi inti cerita dan jika dihilangkan dari plot, maka cerita tersebut tidak akan tersampaikan pesan atau maksud dari keseluruhan cerita, sehingga cerita menjadi tidak logis. Peristiwa kaitan adalah peristiwa yang ditujukan untuk dapat mengkaitkan peristiwa penting, seperti peristiwa fungsional. Apabila peristiwa kaitan ini dihilangkan dari plot, maka tidak akan memberikan pengaruh besar dalam perubahan cerita. Lalu peristiwa acuan adalah peristiwa yang berasal dari unsur yang lain seperti perwatakan atau sisi kebatinan tokoh. Peristiwa acuan tidak akan secara langsung berhubungan dengan plot, namun dapat mempengaruhi suasana cerita (Wulandari, 2017: h.14).

- **Unsur Sinematik**

  Unsur sinematik terdiri dari *Mise en Scene*, sinematografi, *editing*, dan suara. Pratista (2008) menjelaskan "*Mise en Scene* adalah segala hal yang berada didepan kamera. *Mise en Scene* memiliki empat elemen pokok yakni, *setting* atau latar, tata cahaya, kostum, dan *make-up*, serta akting dan pergerakan pemain. Sinematografi adalah perlakuan terhadap kamera dan filmnya hubungan kamera dengan objek yang diambil. *Editing* adalah transisi sebuah gambar (*shot*) ke gambar (*shot*) lainnya. Sedangkan suara adalah segala hal dalam film yang mampu kita tangkap melalui indera pendengaran. Seluruh unsur sinematik tersebut saling terkait, mengisi,

serta berkesinambungan satu sama lain untuk membentuk unsur sinematik secara keseluruhan" (h.2).

II.1.5 Struktur Film

Struktur pada film merupakan rangkaian dari bagian-bagian atau potongan adegan yang bermaksud untuk memperlihatkan suatu narasi sebuah cerita. Struktur tersebut terdiri dari *shot, scene,* dan *sequence.* Ketiga bagian tersebut tersusun sehingga menampilkan adegan suatu cerita dengan jelas dan memiliki nilai tertentu.

- ***Shot***

  Merupakan bagian terkecil dari sebuah adegan, biasanya diidentifikasi dengan ciri adanya satu pengambilan gambar. Dalam satu adegan dapat berisi beberapa *shot*, bisa berjumlah puluhan bahkan ratusan *shot* (Pratista, 2008: h.29).

- ***Scene* (Adegan)**

  Scene atau yang biasa dikenal dengan adegan, merupakan suatu bagian dari keseluruhan cerita yang memperlihatkan suatu aksi yang saling sambung-menyambung dan memiliki konsep ruang, waktu, cerita, tema, karakter, serta motif. Dalam adegan, terlihat jelas cerita yang disampaikan serta alur kearah mana cerita dalam sebuah film. Pada suatu adegan dapat memperlihatkan zona ruang dan waktu yang berbeda, serta diperankan oleh beberapa karakter atau bahkan tidak ada satupun tokoh pada adegan tersebut (Pratista, 2008, h.29).

- ***Sequence* (Sekuen)**

  Pratista (2008) menjelaskan "Sekuen adalah satu segmen besar yang memperlihatkan satu rangkaian peristiwa yang utuh. Satu sekuen umumnya terdiri dari beberapa adegan yang saling berhubungan. Dalam karya literatur, sekuen dapat diibaratkan seperti sebuah bab. Dalam pertunjukkan teater, sekuen bisa disamakan dengan satu babak. Satu sekuen biasanya dikelompokkan berdasarkan satu periode (waktu), lokasi, atau satu rangkaian aksi panjang " (h.30).

II.2 Sinematografi

II.2.1 Pengertian Sinematografi

Sinematografi merupakan dasar dalam membuat film. Sinematografi menjadi sebuah ilmu panduan dan menjadi ilmu yang wajib diketahui bagi pembuat film. Sinematografi berkembang dari munculnya kreatifitas seorang pembuat film sekaligus ilusionis bernama Georges Melies. Georges Melies menggunakan ilmunya sebagai ilusionis dalam dunia perfilman. Teknik ilusi dia gunakan dalam pembuatan film dan dalam mengedit pita film. Sehingga film-film yang dia produksi menarik banyak penonton dan memberikan variasi baru dalam dunia perfilman.

Brown (2012) berpendapat bahwa:

The term cinematography is from the Greek roots meaning "writing with motion". At the heart of it, filmmaking is shooting – but cinematography is more than the mere act of photography. It is the process of taking ideas, words, actions, emotional subtext, tone, and all other forms of nonverbal communication and rendering them in visual term. (h.1).

Menurut Blain Brown dalam bukunya *Cinematography Theory and Practice* menjelaskan istilah sinematografi berasal dari Yunani yang berarti "menulis dengan gerakan". Pada intinya, pembuatan film itu adalah dengan syuting (mengambil adegan atau gambar), tetapi sinematografi lebih dari sekedar sebuah tindakan dalam fotografi. Sinematografi adalah proses menuangkan ide, kata-kata, tindakan, subteks emosional, tonal, dan segala bentuk komunikasi non-verbal lalu menerjemahkannya kedalam bentuk visual. Sedangkan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) versi online, sinematografi adalah teknik perfilman atau teknik pembuatan film. Pada dasarnya sinematografi kini berkembang menjadi ilmu yang tidak bisa lepas dari film.

II.2.2 Teknik Pengambilan Gambar

Teknik pengambilan gambar film salah satu fungsinya adalah untuk menyampaikan makna yang ingin disampaikan kepada penonton lewat adegan

yang diperankan oleh pemain ataupun adegan suatu ruang dan waktu. Teknik pengambilan gambar merupakan suatu teknik pengambilan adegan oleh kamera dan memperlihatkannya melalui *frame* atau bingkai layar.

Baksin menjelaskan "pengetahuan mengenai teknik pengambilan gambar ini sebetulnya untuk membekali juru kamera dan juga sutradara bagaimana *shot* itu akan dibuat, bagaimana kesan yang timbul, apa latar belakangnya, apakah nanti *shot*-nya bisa digabung dengan *shot* lain agar menjadi rangkaian *shot* yang indah. Dalam hal ini, *shot* diartikan sebagai unsur terkecil dari sebuah struktur film yang utuh, didalamnya kita bisa melihat isi atau pesan dari *shot* itu sendiri" (h.32). Teknik pengambilan gambar dibagi menjadi lima kategori, antara lain sudut pengambilan gambar, ukuran gambar (*shot*), pergerakan (*movement*), pengaturan arah gambar (*rooming*), arah gambar (*screen direction*), dan komposisi. Berikut penjabaran mengenai kategori dari teknik pengambilan gambar:

II.2.2.1 Sudut Pengambilan Gambar (*Camera Angle*)

Pengambilan gambar berdasarkan sudut pengambilannya dibagi menjadi *bird eye view, high angle, low angle, eye level,* dan *frog eye.*

- ***Bird Eye View***

  Merupakan sudut pengambilan gambar dari atas ketinggian objek. Tampak lingkungan yang luas dan benda-benda disekitarnya terlihat sangat kecil.



Gambar II.20 *Bird Eye View*
Sumber: http://www.videoeditingsage.com/images/Angles07.jpg
(Diakses pada 01/04/2017)

- ***High Angle***

  Merupakan sudut pengambilan dari atas objek sehingga objek terlihat kecil. Sudut pengambilan gambar ini tidak terlalu tinggi daripada sudut pengambilan gambar *Bird Eye View*. Pada sudut pengambilan gambar *High Angle*, objek terkesan kerdil, lemah, dan terpojok.



Gambar II.21 *High Angle*
Sumber: http://youngsday.com/wp-content/uploads/2014/01/Hobbit-Bilbo-in-Rivendell-entranced-high-angle-small.jpg
(Diakses pada 17/02/2017)

- ***Low Angle***

  Merupakan sudut pengambilan gambar dari bawah objek. Kebalikannya dari sudut *High Angle*, sudut pengambilan gambar *Low Angle* pada objek memiliki kesan kuat, berkuasa, dan kesan dramatis.



Gambar II.22 *Low Angle*
Sumber: http://www.theonlinereviews.com/pictures/ccf/charlie_chocolate_factory14.jpg
(Diakses pada 17/02/2017)

- ***Eye Level***

  Merupakan sudut pengambilan gambar yang sejajar dengan objek, sehingga memiliki kesan sejajar dengan tatapan mata penonton. Sudut

pengambilan gambar ini tidak memiliki kesan khusus, karena pandangan mata objek sejajar dengan ketinggian objek lainnya.



Gambar II.23 *Eye Angle*
Sumber:
https:/3.bp.blogspot.com/_jx7mOmFTF2s/TNhP9KiAqPI/AAAAAAAAAA/bdqfyDjnm3M/s1600/salt.jpg
(Diakses pada 17/02/2017)

- ***Frog Eye***

  Merupakan sudut pengambilan gambar yang diambil dari bawah atau kamera yang mengambil gambar dari dasar kedudukan objek. Sudut pengambilan gambar ini menghasilkan kesan objek yang sangat besar, mengerikan, atau penuh misteri.



Gambar II.24 *Frog Eye*
Sumber: https://www.google.co.id/search?q=frog+eye+angle&client=ms-android-samsung&prmd=ivn&source=lnms&tbm=isch&sa=X&ved=0ahUKEwj878mM8IHTAhWMMI8KHVPKAgoQ_AUICCgB#imgrc=gh3-dSReGQlAPM%3A
(Diakses pada 01/04/2017)

II.2.2.2 Ukuran Gambar

Teknik pengambilan gambar ini bertujuan untuk mengetahui ukuran gambar atau tampilan di layar monitor dan menimbulkan kesan tertentu seperti tingkat emosi, situasi, dan kondisi dari objek gambar (Baksin, 2003: h.35).

- **ECU (*Extreme Close Up*)**

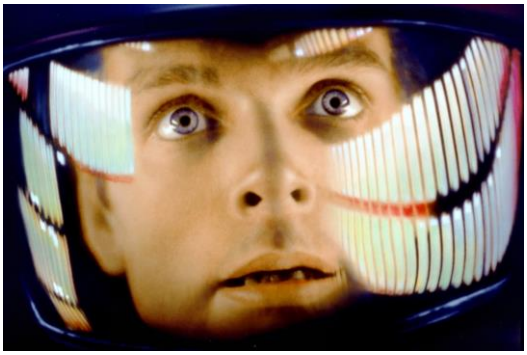
  Merupakan pengambilan gambar yang sangat dekat, dan biasanya terlihat pori-pori pada objek manusia. Ukuran gambar ini berfungsi untuk menampilkan detail objek.



Gambar II.25 ECU
Sumber:
https://s3.amazonaws.com/files.digication.com/M5eff920d2102de3adb95e9cc1addefc4.jpg
(Diakses pada 02/04/2017)

- **BCU/VCU/HS (*Big Close Up/Very Close Up/Head Shot*)**

  Merupakan pengambilan gambar dari batas kepala sampai dagu objek. Ukuran gambar ini berfungsi untuk menampilkan ekspresi objek dengan sangat jelas.



Gambar II.26 BCU/VCU/HS
Sumber: https://megfiechter.files.wordpress.com/2013/02/2001-closeup.jpg
(Diakses pada 02/04/2017)

- **CU (*Close Up*)**

  Merupakan pengambilan gambar dari atas kepala sampai leher. Ukuran gambar ini berfungsi untuk menampilkan objek dengan jelas, *background*-nya terlihat tetapi tidak menonjol.



Gambar II.27 CU
Sumber: https://i.ytimg.com/vi/5iaYLCiq5RM/hqdefault.jpg
(Diakses pada 02/04/2017)

- **BS/MCU (*Bust Shot/Medium Close Up*)**

  Merupakan ukuran gambar dari batas kepala sampai dada. Ukuran gambar ini berfungsi untuk menegaskan profil seseorang sehingga penonton puas.



Gambar II.28 BS/MCU
Sumber: http://4.bp.blogspot.com/-eSTGUUQTebs/UAUAQyOAk6I/AAAAAAAABWk/oUGA9jD8Fho/s1600/Scene+3+Shot+21.jpg
(Diakses pada 02/04/2017)

- **WS/MS (*Waist Shot/Mid Shot*)**

  Merupakan ukuran gambar dari batas kepala sampai pinggang. Ukuran gambar ini berfungsi untuk memperlihatkan objek beserta gaya nya.



Gambar II.29 WS/MS
Sumber:
http://limdigitalmedia.weebly.com/uploads/1/3/2/7/13271283/4114294_orig.jpg?383
(Diakses pada 02/04/2017)

- **KS/MS (*Knee Shot/Medium Shot*)**

  Merupakan ukuran gambar dari batas kepala hingga lutut. Ukuran gambar ini berfungsi sama dengan *Waist Shot/Mid Shot.*



Gambar II.30 KS/MS
Sumber: http://1.bp.blogspot.com/-U-hPFDxxk2Q/VgLOsIFMGnI/AAAAAAAAAOA/WeWM-v8Wq8E/s1600/potc-iii-3.jpg
(Diakses pada 02/04/2017)

- **FS (*Full Shot*)**

  Merupakan ukuran gambar objek penuh dari batas kepala sampai kaki. Ukuran gambar ini berfungsi untuk menampilkan objek dengan lingkungannya, dan lingkungan *background* terlihat jelas.



Gambar II.31 FS
Sumber: https://whatmyboyfriendwore.files.wordpress.com/2013/01/full-shot.jpg
(Diakses pada 02/04/2017)

- **LS (*Long Shot*)**

  Merupakan ukuran gambar objek yang lebih jauh jaraknya dari *Full Shot.* Ukuran gambar ini menunjukkan objek dengan latar belakangnya.



Gambar II.32 LS
Sumber: http://userscontent2.emaze.com/images/b9fe9c5d-5290-44a7-9825-5c39d354bfab/5020a907-9cf1-4fef-95a2-7fc6cf339486.jpg
(Diakses pada 02/04/2017)

- ***One Shot***

  Merupakan pengambilan gambar satu objek. Ukuran gambar ini berfungsi untuk memperlihatkan bahwa ada seseorang objek pada *frame* tersebut.



Gambar II.33 *One Shot*
Sumber: https://getmovienews.com/wp-content/uploads/2016/10/oldboy-corridor-scene.jpg
(Diakses pada 02/04/2017)

- ***Two Shot***

  Merupakan pengambilan gambar dua objek. Ukuran gambar ini berfungsi untuk memperlihatkan dua objek pada *frame.* Pada *two shot* biasanya memperlihatkan adegan dua objek sedang bercakap-cakap.



Gambar II.34 *Two Shot*
Sumber: http://4.bp.blogspot.com/-OlCseeRFd7s/UEiEpcc-NZI/AAAAAAAAAFQ/hb_iRnhnd_E/s1600/two+shot+sherlock+holmes+scene.jpg
(Diakses pada 02/04/2017)

- ***Three Shot***

  Merupakan pengambilan gambar tiga objek. Ukuran gambar ini berfungsi untuk menampilkan tiga objek yang sedang bercakap-cakap. *Three Shot* memperlihatkan *frame* lebih penuh.



Gambar II.35 *Three Shot*
Sumber:https://sampagethoughts.files.wordpress.com/2014/06/maxresdefault.jpg
(Diakses pada 02/04/2017)

- ***Group Shot***

  Merupakan pengambilan gambar sekelompok orang, lebih dari *Three Shot.* Ukuran gambar ini berfungsi memperlihatkan lebih jelas mengenai kegiatan sekelompok orang tersebut terhadap lingkungannya atau objek lain, misalnya adegan sekelompok orang sedang berbaris.



Gambar II.36 *Group Shot*
Sumber: https://i.ytimg.com/vi/P-HAT58oLAI/maxresdefault.jpg
(Diakses pada 02/04/2017)

Menampilkan ukuran gambar (*shot*) pada sebuah adegan tentu dimaksudkan untuk menonjolkan suatu ekspresi wajah atau keadaan tertentu, sehingga cerita pada adegan tersebut dapat dipahami oleh penonton. Semedhi (2011) menjelaskan "oleh karena itulah maka setiap ukuran *shot* harus mempunyai motivasi tertentu dan hal ini juga harus betul-betul dipahami oleh seluruh pekerja televisi, baik juru kamera, sutradara maupun editor" (h.55).

Tabel II.1 Daftar Ukuran *Shot* dan Motivasinya
Sumber: Buku "*Sinematografi-Videografi Suatu Pengantar*" hal.56, penulis Bambang Semedhi (2011)

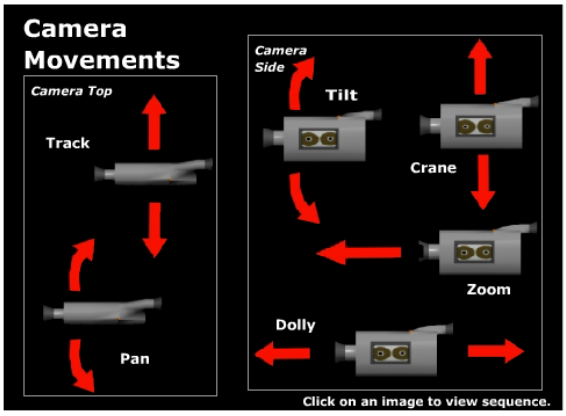
UKURAN *SHOT*	**MOTIVASI *SHOT***
Big Close Up (BCU)	Detail/ekspresi
Close Up (CU)	Ekspresi
Medium Close Up (MCU)	Ekspresi wajah/mimik
Medium Shot (MS)	Gerak tangan/*gesture*
Knee Shot (KS)	Gerak tangan/pergerakan objek lamban/jalan pelan
Full Shot (FS)	Gerak agak cepat
Long Sshot (LS)	Gerak cepat
Extreme Long Shot (ELS)	Gerak cepat/situasi/pemandangan

II.2.2.3 Pergerakan (*Movement*)

Pergerakan dalam teknik pengambilan gambar terbagi menjadi dua macam pergerakan yaitu pergerakan kamera (*camera movement*) dan pergerakan objek (*object movement*).

II.2.2.3.1 Pergerakan Kamera (*Camera Movement*)

Pergerakan kamera terhadap objek menimbulkan kesan dan makna yang lebih menarik pada adegan. Berikut poin-poin gerakan kamera beserta penjelasan dan contoh adegannya:



Gambar II.37 Pergerakan Kamera
Sumber: http://2.bp.blogspot.com/-YpXnrD5-DBI/UN7ohQYAAtI/AAAAAAAAAIU/NdrjT3VXFGI/s1600/VideoProduction-cameramovements-en.png
(Diakses pada 02/04/2017)

- ***Zoom In* dan *Zoom Out***

  Merupakan pergerakan kamera yang mendekati dan menjauhi objek tanpa menggerakkan kamera, hanya menggunakan tombol atau lensa *zoom*. *Zoom In* adalah pergerakan kamera yang mendekati objek, sedangkan *Zoom Out* adalah pergerakan kamera yang menjauhi objek.

- ***Panning***

  Semedhi (2011) menjelaskan "*Pan* berasal dari kata *panoramic* atau pemandangan adalah pergerakan kamera secara horizontal" (h.58). Merupakan pergerakan kamera yang bergerak kekanan (*Pan Right*) dan kekiri (*Pan Left*) tanpa memindahkan kamera, hanya melalui tripod saja pergerakkan tersebut dibuat.

- ***Tilting***

  Merupakan pergerakan kamera yang bergerak keatas (*Tilt* Up) dan kebawah (*Tilt Down*) tanpa memindahkan kamera, hanya melalui tripod saja pergerakkan tersebut dibuat. Pergerakan kamera ini menimbulkan kesan keagungan objek atau lingkungannya.

- ***Dolly***

  Merupakan kedudukan kamera pada tripod dan berada dalamlandasan atau jalur beroda, dengan begitu kamera dapat digerakkan kearah manapun yang diperlukan. *Dolly in* adalah pergerakkan kamera kearah depan atau maju kedepan. Sedangkan *Dolly Out* adalah pergerakkan kamera kearah belakang atau mundur.

- ***Follow***

  Merupakan pergerakan kamera yang bergerak mengikuti objek bergerak. Pergerakan *Follow* dilakukan searah dengan objek, baik itu dari arah depan, belakang, maupun arah samping objek. Pergerakkan ini bertujuan untuk memperlihatkan adegan objek bergerak agar penonton lebih merasakan suasana dan perasaan tokoh. Misalnya adegan berlarinya objek yang diikuti dengan pergerakkan kamera yang mengikuti objek tersebut menimbulkan kesan penonton seperti ikut berlari.

- ***Crane/Jib Shot***

  Merupakan pergerakan kamera kearah manapun objek ingin direkam sesuai dengan kebutuhan *shot. Crane Shot* adalah teknik kamera yang dipasang diatas mesin beroda (*crane*).

- ***Pedestal***

  Merupakan pergerakan keatas dan kebawah, namun yang membedakan dengan *tilting* yang posisi kamera tetap, posisi kamera pada pergerakan *pedestal* ikut bergerak keatas (*pedestal up*) dan kebawah (*pedestal down*).

Berbagai macam pergerakan kamera terhadap objek ini dipilih dan digunakan pada adegan yang sekiranya memerlukan maksud menyampaikan kesan tertentu karena setiap pergerakan kamera memiliki motivasinya masing-masing (Semedhi, 2011: h.61).

Tabel II.2 Daftar Pergerakan Kamera dan Motivasi Geraknya (*move motivation*)
Sumber: Buku "*Sinematografi-Videografi Suatu Pengantar*" hal.61, penulis Bambang Semedhi (2011)

PERGERAKAN KAMERA	MOTIVASI GERAK
Zoom Out/In	1. Menunjukkan sesuatu diluar gambar yang sudah ada. 2. Menunjukkan posisi objek. 3. Menonjolkan sesuatu.
Pan Right/Left	1. Menunjukkan panjang/pendek. 2. Menunjukkan hubungan dua objek. 3. Mengikuti gerakan objek (*follow shot*). 4. Menunjukkan suatu reaksi. 5. Untuk memperbaiki komposisi gambar. 6. Untuk membuat transisi (*flash-pan*).
Tilt Down	1. Untuk menunjukkan tinggi atau rendah. 2. Untuk mengambil gambar yang tidak bisa ter-*cover* oleh kamera karena tinggi. 3. Untuk menunjukkan reaksi. 4. Untuk memperbaiki komposisi gambar. 5. Untuk mengikuti pergerakan objek. 6. Untuk membuat transisi (*flash to sky*).
Pedestal	1. Untuk menunjukkan kesan tinggi. 2. Untuk memperlihatkan detail objek. 3. Untuk menciptakan efek dramatik.
Dolly	1. Untuk membuat variasi *shot.* 2. Untuk menciptakan efek dramatik. 3. Untuk mengikuti gerakan objek. 4. Untuk membuat variasi *background.* 5. Untuk memperbaiki komposisi.
Track Left/Right	1. Untuk menciptakan variasi gerakan. 2. Untuk menciptakan variasi latar belakang. 3. Untuk menciptakan efek dramatik. 4. Untuk memperbaiki komposisi gambar.
Jib/Crane	1. Untuk menciptakan efek dramatik 2. Untuk menciptakan efek kolosal.

II.2.2.3.2 Pergerakan Objek (*Object Movement*)

Pergerakan objek merupakan pergerakan dari objek yang disorot oleh kamera tanpa harus menggerakkan atau memindahkan kamera. Sehingga objek tersebut yang bergerak sejajar dengan kamera, menjauhi kamera (*walk-away*), atau mendekati kamera (*walk-in*). Ketiga pergerakan objek tersebut adalah pergerakan

objek terhadap kamera yang pada umumnya digunakan pada setiap film (Baksin, 2003: h.46).

Tabel II.3 Macam-macam Pergerakan Objek dan Motivasinya
Sumber: Buku "*Sinematografi-Videografi Suatu Pengantar*" hal.62, penulis Bambang Semedhi (2011)

PERGERAKAN OBJEK	DEFINISI	MOTIVASI
Gerak Lateral	Gerak objek ke arah samping kanan atau kiri di dalam kayar yang relatif diam.	Untuk menonjolkan aksi aktor di ruangan tertentu.
Gerak Dimensional	Gerak objek yang mengarah ke kamera atau gerak yang menjauhi kamera.	Untuk menonjolkan pentingnya peran aktor.
Gerak *In/Out of Frame*	Gerak objek yang masuk ataupun keluar dari layar.	Untuk menunjukkan gerak aktor keluar aau masuk ke dalam *frame* atau layar.
Follow Shot	Gerakan kamera yang mengikuti gerakan objek.	Untuk menunjukkan detail dan arah gerakan aktor.

II.2.2.4 Pengaturan Arah Gambar (*Rooming*)

Pengaturan arah gambar atau *rooming* merupakan teknik pengaturan arah objek menghadap serta ruang yang membatasi objek dengan *frame.*

- ***Head Room***

  Merupakan area atau ruang kosong pada atas kepala yang berfungsi untuk memberi ruang antara kepala dengan bagian atas *frame.*



Gambar II.38 *Head Room*
Sumber:https://www.asu.edu/alti/ltlab/tutorials/video/basics/images/extr_hdrm_0209-Layers.jpg
(Diakses pada 02/04/2017)

- ***Nose Room***

  Merupakan area atau ruang kosong yang berada pada dibagian depan objek, biasanya objek pada *nose room* ditampilkan menyamping sehingga terlihat ruang kosongnya pada bagian samping *frame.*



Gambar II.39 *Nose Room*
Sumber: http://headrush.typepad.com/photos/uncategorized/noserooma.jpg
(Diakses pada 02/04/2017)

- ***Foot Room***

  Merupakan area atau ruang kosong yang berada pada bagian bawah kaki objek. *Foot room* memberikan ruang antara kaki objek dengan bagian bawah *frame.*



Gambar II.40 *Foot Room*
Sumber:http://artsandcraft1eso.weebly.com/uploads/2/3/9/7/23974887/8968340.jpg
(Diakses pada 02/04/2017)

- ***Back Room***

  Merupakan area atau ruang kosong pada bagian belakang kepala.



Gambar II.41 *Back Room*
Sumber:http://ichef.bbci.co.uk/corporate2/images/width/live/p0/4x/51/p04x516h.jpg/624
(Diakses pada 02/04/2017)

II.2.2.5 Arah Gambar (*Screen Direction*)

Arah gambar atau *screen direction* merupakan gambar-gambar adegan yang memiliki suatu kesinambungan arah pandang atau arah dalam menghadap satu sama lain. Arah pada gambar digunakan untuk memberikan jalan cerita yang saling menyambung dengan gambar lain sehingga membentuk satu kesatuan alur (plot) yang utuh.

II.2.2.5.1 Arah Mata (*Direction of Eyes*)

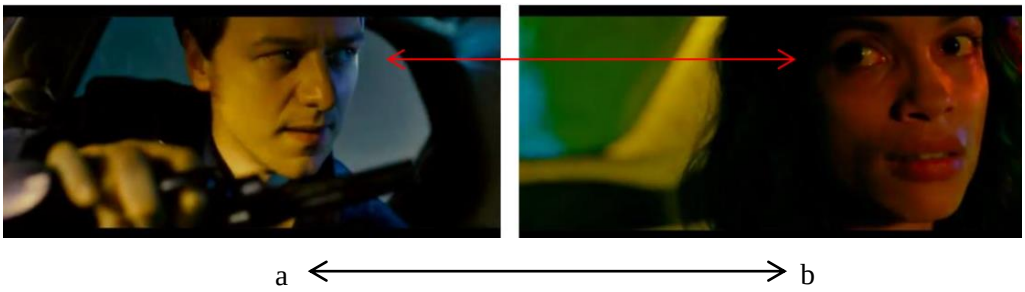
Gambar yang diambil disesuaikan dengan arah mata objek yang sedang menatap pada objek lain atau yang sedang saling menatap. Arah gambar disesuaikan pada posisi objek yang dimaksud.



Gambar II.42 Arah Mata
Sumber: Dokumen Pribadi

II.2.2.5.2 Arah Pembicaraan (*Conversation Axis*)

Garis imajiner yang menghubungkan dua objek yang sedang adegan bercakap-cakap. Objek diambil oleh kamera berlawanan arah. Apabila objek A yang sedang bercakap-cakap dengan objek B diambil dari arah kiri, maka objek B diambil dari arah kanan.



Gambar II.43 Arah Pembicaraan
Sumber: Dokumen Pribadi

II.2.2.5.3 Arah Gerakan (*Directionality*)

Merupakan pergerakan objek pada *frame* yang arahnya ditata agar dapat terekam dengan baik.

- ***Jumping Shot***

  Semedhi (2011) menjelaskan "*Jumping Shot* adalah dua buah *shot* atau gambar yang tidak boleh disambungkan karena memiliki berbagai perbedaan yang mencolok, bahkan bisa mengacaukan alur cerita yang sedang dibangun" (h.66).

- ***Stand Shot/Cover Shot***

  Semedhi (2011) menjelaskan "*stand shot* adalah *shot* yang berukuran *long shot* berukuran besar (*close up*) atau *big close up*" (h.67). *Stand shot* berfungsi untuk menutupi kekurangan akibat adanya *jumping shot* adegan yang terekam.

II.2.2.6 Komposisi

Penempatan segala objek yang berada dalam *frame* dan ditata agar seimbang. Komposisi pada teknik pengambilan gambar dibagi menjadi tiga dasar teori yaitu *Rule of Thirds, Golden Mean Area,* dan *Diagonal Depth.*

II.2.2.6.1 *Rule of Thirds (Intersection of Thirds)*

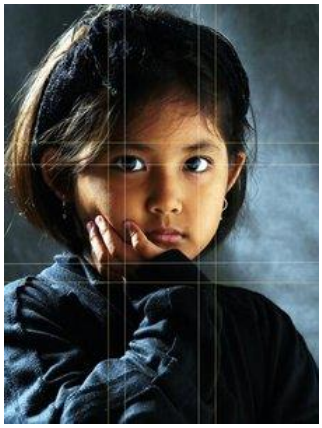
Tjin (2013) menjelaskan "*rule of thirds*/aturan sepertiga merupakan rumus komposisi yang paling populer. Komposisi ini didapatkan dengan membagi bidang gambar dalam tiga bagian yang sama besar dan proporsional baik horizontal maupun vertikal". Pada *Rule of Thirds* objek diletakkan pada titik garis yang saling berpotongan.



Gambar II.44 *Rule of Thirds*
Sumber: https://www.slrlounge.com/wp-content/uploads/2015/06/cinematography-rule-of-thirds.png
(Diakses pada 02/04/2017)

II.2.2.6.2 *Golden Mean Area*

Komposisi yang biasa digunakan pada pengambilan gambar besar atau *close up* ini membagi dua tampilan dalam *frame* secara horizontal lalu bagi menjadi tiga bagian pada bagian atasnya. Area yang telah dibagi tersebutlah disebut *golden mean area* dimana ditampilkannya bagian mata objek karena area itulah yang biasanya menjadi sasaran atau pusat perhatian penonton (Semedhi, 2011: h.46).

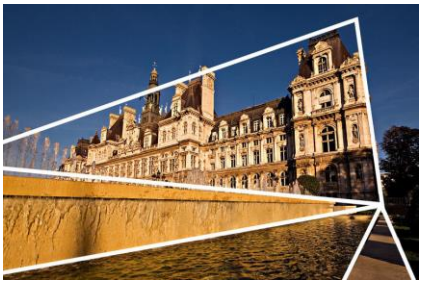


Gambar II.45 *Golden Mean Area*
Sumber: https://beecara.wordpress.com/2010/04/11/komposisi-dalam-fotografi/
(Diakses pada 02/04/2017)

II.2.2.6.3 *Diagonal Depth*

Semedhi (2011) berpendapat bahwa:

Diagonal depth adalah salah satu panduan untuk pengambilan gambar *long shot. Diagonal depth* mensyaratkan setiap pengambilan gambar *long shot* hendaknya para juru kamera mempertimbangkan unsur-unsur diagonal sebagai komponen gambarnya. Unsur diagonal penting artinya untuk memberikan kesan "*depth*" atau kedalaman, dan dengan unsur diagonal maka akan memberikan kesan tiga dimensi. (h.46).



Gambar II.46 *Diagonal Depth*
Sumber: http://www.kelasfotografi.com/2015/09/mengenal-komposisi-dalam-fotografi.html
(Diakses pada 02/04/2017)

II.3 Sudut Pandang Sinematik

Dalam melihat sebuah film, tidak hanya diperlukan dalam memahami sebuah cerita atau pesan yang disampaikan film tersebut. Melainkan perlu juga sudut pandang yang lain dalam melihat sebuah film. Tidak hanya fokus terhadap apa yang ditonton, tetapi juga bagaimana film itu dipertunjukkan dan kenapa dipertunjukkan dengan cara sinematik yang seperti itu. Dalam melihat sudut pandang lain dari sebuah film, akan muncul pertanyaan-pertanyaan yang timbul. Pertanyaan yang paling penting adalah mengenai bagaimana respon seseorang dipengaruhi dengan perubahan sudut pandang. Pertanyaan itu menjadi penting karena menunjukkan bahwa sudut pandang sinematik itu tidak memerlukan konsistensi. Sedangkan selama ini jika konsistensi visual dipertahankan, maka para pembuat film akan membuat film yang relatif sama dalam hal penyajian gambar hingga gaya penyutradaraan. Oleh karena itu sisi intuitif seseorang dalam membuat dan memahami sebuah film masih diperlukan. Dengan begitu terdapat empat sudut pandang yag umumnya digunakan dalam film antara lain sudut

pandang objektif, subjektif, subjektif-tidak langsung, dan sudut pandang interpretasi sutradara (Boggs & Petrie, 2008, h.126). Berikut penjelasan keempat sudut pandang sinematik menurut Joseph M. Boggs & Dennis W. Petrie:

- **Sudut Pandang Objektif**

  Sudut pandang objektif dalam sinematik biasanya kamera diletakkan statis atau diam. Sehingga penonton hanya melihat adegan para tokoh yang sedang berlangsung. Kamera yang digunakan dalam merekam adegan biasanya tidak banyak bergerak dan diam di satu tempat, hanya tambahan *shot-shot* adegan yang ditampilkan dari beberapa *angle* saja yang diperlihatkan.

- **Sudut Pandang Subjektif**

  Sudut pandang subjektif dalam sinematik menggunakan sudut pandang tokoh dalam film. Sehingga perasaan dan apa yang dilihat oleh tokoh dalam film dapat diperlihatkan lebih jelas kepada penonton dibandingkan dengan sudut pandang objektif. Biasanya penempatan maupun pergerakan kamera dibuat lebih dekat dan mewakili karakter tokoh dalam film.

- **Sudut Pandang Subjektif-Tidak Langsung**

  Pada sudut pandang subjektif tidak langsung, sudut pandang ini membawa penonton lebih dekat kepada adegan yang dibuat terasa lebih dekat atau intim. Pada sudut pandang ini biasanya menggunakan ukuran gambar *close up* untuk menyampaikan reaksi emosional karakter kepada penonton. Karena penggunaan ukuran *shot* yang lebih dekat lebih cepat dalam menyampaikan ekspresi tokoh kepada penonton dibandingkan dengan ukuran *shot* yang lebih lebar atau jauh.

- **Sudut Pandang Intrepetasi Sutradara**

  Pada sudut pandang ini sutradara dapat mengolah sudut pandang penonton dengan cara yang hampir tidak terlihat, karena tidak hanya ingin memperlihatkan apa yang ingin dipertunjukkan tetapi juga ingin membuat penonton merasakan bagaimana kejadian atau adegan itu terbuat. Dengan cara memotret adegan-adegan dari sudut pandang yang khusus bahkan dengan penggunaan lensa yang khusus pula. Misalnya adegan dengan efek *slow motion* atau *fast motion.*