BAB 1
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Manusia adalah makhluk yang memiliki emosi dan rasa. Manusia sulit menikmati hidup dengan optimal tanpa memiliki emosi, karena emosi merupakan salah satu aspek yang berpengaruh besar terhadap sikap manusia. Emosilah yang seringkali menghambat orang tidak melakukan perubahan. Ada perasaan takut, cemas, khawatir dan marah. Emosi pada prinsipnya menggambarkan perasaan manusia yang sedang menghadapi berbagai situasi berbeda.

Kondisi emosi seseorang yang berubah-ubah sering membuat seseorang sulit mengendalikan emosi. Bimo Walgito (1992: 160) dalam bukunya *Pengantar Psikologi Umum,* menggatakan bahwa emosi merupakan keadaan yang ditimbulkan oleh situasi tertentu, dan emosi ini cenderung terjadi dalam kaitannya dengan prilaku yang mengarah terhadap sesuatu. Perilaku tersebut pada umumnya disertai dengan adanya ekspresi kejasmanian, sehingga membuat orang lain dapat mengetahui bahwa seseorang sedang mengalami satu keadaan emosi tertentu.

Kasus yang sering dialami oleh para orang tua yang memiliki tekanan besar akan membuat kondisi mentalnya menjadi sangat lelah. Keadaan demikian yang sering membuat orang tua cepat emosi dan menjadi pemarah. Rasa marah yang sering terjadi tersebut menimbulkan perilaku seseorang sebagai individu yang temperamental. Temperamental merupakan sebuah kondisi dimana amarah seseorang sering meningkat dengan cepat. Kondisi temperamental ini

banyak dipengaruhi oleh beberapa faktor, seperti genetika, dan lingkungan.

Masalahnya yang didorong oleh beberapa faktor tersebut kemudian menggangu kualitas hidup seseorang. Kondisi yang teralami ini bisa mengganggu relasai seseorang dengan keluarganya, sosialnya bahkan dengan dirinya sendiri. Tak jarang, dalam sebuah keluarga akibat beberapa factor muncul watak-watak temperamental, yang lazim dialamatkan pada sosok orang tua, yang kemudian berimbas pada anaknya. Perjuangan seorang ayah untuk memenuhi kebutuhan pendidikan anaknya, merupakan tanggung jawab sebagai orang tua yang kadan menjadi beban mental akibat faktor ekonomi. Apalagi, momen itu juga diikuti dengan stigma yang ditempelkan oleh tetangga yang begitu bertolak belakang.

Skenario film *Rizal* kurang lebih berbicara dengan topik yang sudah penulis uraikan di awal. Bahwa menjadi kuat, berusaha dan bekerja keras membuktikan bahwa seorang ayah itu hebat demi anak-anaknya. Seperti pisau bermata dua, tak jarang kondisi ini juga sekaligus menyebabkan si ayah memiliki sikap temperamental kepada anaknya akibat harapan tinggi.

Tema tersebut penulis angkat menjadi sebuah karya film fiksi dengan judul naskah *Rizal.* Naskah ini menceritakan kisah seorang ayah bernama Rizal yang memiliki dua anak bernama Rika dan Randi. Rizal harus mendidik dan membesarkan kedua anak-anaknya seorang diri, karena istrinya telah lama meninggal dunia. Dalam kehidupan rumah tangganya, Rizal harus berperan menjadi ayah sekaligus menjadi ibu bagi anak-anak. Peran Rizal diperankan

dengan memiliki emosi tempramen dalam usahanya untuk mencukupi semua kebutuhan dan pendidikan anak-anaknya.

Persoalan emosi tempramental seseorang sangat menarik untuk diangkat menjadi sebuah cerita ke dalam bentuk film fiksi. Pengambaran kondisi ini akan memperlihatkan kondisi bahwa kondisi mental tertentu tidak selalu memiliki efek yang negatif, tetapi juga bisa positif. Film menjadi media yang sangat berpengaruh melebihi media-media yang lain, karena secara audio dan visual bekerjasama dengan baik dalam membuat penonton tidak bosan dan lebih mudah mengingat, karena bentuk yang menarik.

Film merupakan rekaman peristiwa dari suatu kenyataan, karangan atau fantasi belaka. Rekaman dari satu peristiwa atas kenyataan selalu terdiri dari unsur-unsur yang membangunnya. Menurut, Himawan Pratista (2008: 1) dalam bukunya *Memahami Film* membagi film dalam dua unsur, yaitu naratif dan sinematik. Dua unsur inilah yang akan saling berinteraksi dan berkesinambungan satu sama lainya. Unsur naratif adalah bahan (materi) yang akan diolah, dan unsur sinematik adalah cara (gaya) untuk mengolahnya. Unsur tersebut saling berintegrasi dan berkesinambungan satu sama lain untuk membentuk sebuah film.

Penciptaan karya film merupakan sebuah usaha bagaimana mewujudkan naskah yang berupa teks atau tulisan menjadi bentuk karya audio visual. Tentu saja, serangkaian kerja produksi ini bertolak dari interpretasi terhadap naskah. Maka dari itu, penulis memilih materi berupa naskah atau skenario yang ditulis oleh Felly Oktavia Syafani, yang berjudul *Rizal*. Skenario *Rizal* dikategorikan sebagai naskah fiksi yang mengangkat satu cerita atau rekaan atas pengalaman

kehidupan manusia. Untuk pencapaian atas penciptaan karya *Rizal* dibutuhkan unsur sinematik yang membangunnya, maka disinilah peran penulis sebagai *D.O.P* (*director of photograpy*) dalam memvisualisasikan gambaran adegan, suasana hingga emosi dalam film ini.

Pembentukan aspek sinematografi pada naskah *Rizal* seperti penempatan *angle* kamera dan *Movement* tetap digunakan, namun lebih lanjut penekanan videografi lebih menekankan proses visualisasi emosi tokoh dengan menggunakan komposisi dinamik dan *type shot* agar penonton langsung melihat dan merasakan emosi apa yang dialami tokoh pada film fiksi *Rizal.*

Sutradara film *Rizal* ingin mewujudkan film yang berkonsep realis karena naskah *Rizal* merupakan pengalaman empiris sutradara. Pendekatan realisme sendiri adalah sebuah sistem pengungkapan, representasi, atau proses penyusunan kisah yang cenderung memunculkan lebih banyak relitas di atas layar. Penulis sebagai *D.O.P* mendukung konsep realis sutradara dengan menggunakan komposisi dinamik dengan pemilihan *type shot* dan shot yang mempunyai durasi yang cukup lama, sehingga realis yang diinginkan sutradara tercapai sehingga tidak adanya manipulasi kepada penonton.

Pada film *Rizal,* penulis mengkombinasikan komposisi gambar, dari beberapa *size, angle*, dan *movement*, sehingga tercipta kesinambungan gambar yang utuh dan indah dalam pengambilan suatu gambar. *Director Of Photography* Dalam kamus istilah film. Sebagai seorang *Director Of Photography,* penulis memilih bagaimana memvisualisasikan emosi tokoh dengan menggunakan komposisi dinamik pada film fiksi *Rizal.*

Pada film *Rizal*, bisa dilihat bagaimana emosi tokoh begitu dominan akibat dari masalah kehidupannya. Emosi dalam naskah ini menjadi luapan perasaan yang muncul pada manusia atau individu pada waktu tertentu, disini penulis membagi emosi menjadi dua yakni emosi positif dan emosi negatif. Pada naskah ini, mengandung emosi positif manusia meliputi bahagia, suka dan emosi negatif berupa sedih, takut, dan marah. Disini penulis memvisualisasikan emosi tokoh dengan type shot padat seperti *close up, medium close up, dan medium shot* untuk menggambarkan emosi negatif pada tokoh, sedangakan *type shot* yang lebar seperti *full shot, long Shot, extreme long shot untuk* menggambarkan emosi positif tokoh pada film *Rizal*.

Pembentukan emosi pada film ini melalui aspek sinematografi akan meliputi kerja pengaturan posisi objek di dalam pembingkaian komposisi gambar untuk mendapatkan motif-motif serta alasan tertentu yang dibuat dengan sengaja. Namun dengan pemikiran yang sudah matang. Beberapa penata sinematografi memiliki gaya yang khas dalam mengatur komposisi visual. Secara umum komposisi gambar yang terkait dengan posisi obyek di dalam *frame* adalah komposisi dinamik dimana sifatnya fleksibel.

Ketertarikan penulis menggunakan konsep komposisi dinamik karena penulis ingin menjadikan tokoh menjadi *point of interest* pada satu *frame* dengan *type shot* yang sesuai sehingga mata penonton langsung menuju objek yang ada pada *frame* dan dapat melihat langsung ekspresi si tokoh dengan emosi yang sedang dirasakan oleh penonton. Pemilihan *type shot* yang tepat untuk merealisasikan film *Rizal* sesuai konsep sutradara.

B. Rumusan Ide Penciptaan

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dirumuskan ide dalam penciptaan ini adalah: Bagaimana memvisualisasikan emosi tokoh dengan menggunakan komposisi dinamik pada film fiksi *Rizal?*

C. Tujuan Penciptaan

1. Tujuan Umum

   Terciptanya film fiksi *Rizal* yang bertemakan drama keluarga yang dapat menyampaikan pesan kegigihan seorang bapak dalam mencari nafkah dan merubah stigma masyarakat tentang perempuan.

2. Tujuan Khusus

   Menciptakan film fiksi realis dengan memvisualisasikan emosi tokoh dengan menggunakan komposisi dinamik pada film fiksi *Rizal*.

D. Manfaat Penciptaan

1. Manfaat Teoritis

   Hasil karya ini diharapkan dapat menambah pengetahuan, terutama dalam bidang perfilman di Indonesia terutama teori videografi khususnya. Hasil karya ini juga diharapkan mampu memberi kontribusi dalam perkembangan film.

2. Manfaat Praktis

   a) Bagi Penulis

      1. Penulis dapat mengaplikasikan ilmu yang didapat selama berada di bangku perkuliahan serta meningkatkan kreativitas penulis dalam penciptaan karya.

INSTITUT SENI INDONESIA PADANGPANJANG

2. Penulis akan memahami bagaimana memvisualisasikan emosi tokoh dengan menggunkan komposisi dinamik.
3. Penulis dapat Menambah pengalaman dan *track record* dalam berkarya.

b) Bagi Masyarakat

1. Diharapkan dengan terciptanya film fiksi *Rizal* ini dapat menyajikan kemasyarakat tontonan yang mendidik tentang keluarga.
2. Penciptaan karya film fiksi *Rizal* ini dapat menyampaikan informasi atau pesan moral kepada masyarakat tentang pemikirannya terhadap perempuan dan kesungguhan orang tua dalam menafkahi keluarga.
3. Penciptaan karya film fiksi *Rizal* ini dapat memotivasi orang tua dalam menyekolahkan anak dan memotivasi anak dalam bersekolah.

c) Bagi Institusi Pendidikan

1. Terciptanya sebuah cerita yang dipresentasikan dalam bentuk karya *Audio Visual* agar menjadi bahan rujukan atau referensi bagi mahasiswa dalam Institut Seni Indonesia khususnya Program Studi Televisi dan Film.
2. Terciptanya film fiksi *Rizal* dapat menjadi bahan pendidikan bagi orang tua serta anak-anak khususnya di daerah Sumatra Barat.

INSTITUT SENI INDONESIA PADANGPANJANG

E. Tinjauan Karya

Adapun beberapa film sebagai acuan dan referensi penulis dalam menciptakan karya film ini adalah:

1. MIRACLE IN CELL NO 7 (2013)

Gambar 1
Poster Film *Miracle In Cell No 7*
Sumber : www.google.com (2020)

Film *Miracle In Cell No 7* menceritakan kisah pria bernama Lee yang berumur 40 tahun. Lee adalah bapak yang mengidap penyakit cacat mental yang berakibat pada rendahnya kecerdasannya. Lee Yong Go memiliki anak perempuan berusia 6 tahun yang cantik dan cerdas bernama Ye Sung. Lee, yang merupakan tukang parkir begitu cinta pada anak satu-satunya itu. Cerita bermula ketika sang anak Ye Sung kecil (Kal So-won) meminta dibelikan tas bergambar *Sailor Moon.*

Penulis mengambil referensi film yang berjudul *Miracle in Cell No.7* karena banyak memiliki unsur naratif dan sinematiknya yang sangat menarik bagi penulis, terutama pada bidang *cinematography*. Pada film ini penonton disuguhkan keadaan emosi yang dialami tokoh pada film. Melalui penataan

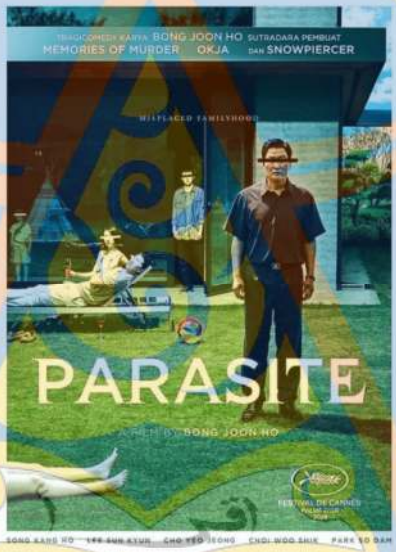
gambar dengan komposisi yang tepat, *type shot, angle* dan pergerakan kamera yang dinamis, adegan pada film ini mampu merangsang penonton merasakan emosi yang dialami oleh tokoh dalam film. Penonton dibuat larut dalam emosi akibat penerapan konsep komposisi dinamis untuk mencapai kesatuan antara film dan perasaan penonton.

Komposisi pada film ini menjadi referensi pengkarya dalam pembuatan film *Rizal*, dimana pengaturan komposisi dibuat sedinamis mungkin untuk mencapai subjektivitas dan persentuhan emosi tokoh dan penonton. Komposisi dan *type shot* pada film *Rizal* akan memvisualkan emosi tokoh untuk membuat penonton langsung merasakan emosi yang dialami tokoh pada film *Rizal*.

Gambar 2
Potongan film *Miracle In Cell No.7*
(sumber: capture image film *Miracle In Cell No.7,* Puja Adha 2020

Gambar 3
Potongan film *Miracle In Cell No.7*
(sumber: capture image film *Miracle In Cell No.7*, Puja Adha 2020)

2. *PARASITE (2019)*



Gambar 4
Poster Film *Parasite*
Sumber : www.google.com (2020)

Film *Parasite* merupakan film komedi gelap yang diproduksi di Korea Selatan. Film ini disutradarai, diproduseri, dan ditulis oleh Bong Joon-ho bersama Kwak Sin-ae dan Jang Young-hwan yang memproduseri film ini serta Han Jin-won. Film ini dibintangi Song Kang-ho, Lee Sun-kyun, Cho Yeo-jeong, Choi Woo-shik, dan Park So-dam.

INSTITUT SENI INDONESIA PADANGPANJANG

Film *parasite* ini memiliki komposisi yang tertata di setiap *scene*nya, di dukung dengan *type shot* dan pergerkan kamera yang menarik sehingga emosi yang dirasakan oleh si tokoh langsung tersampaikan. Dan pada film ini *cinematography* banyak menggunakan komposisi salah satunya komposisi dinamik. Emosi yang dirasakan tokoh divisualkan oleh *D.O.P* dengan komposisi dinamik dimana tokoh pada film diletakan di salah satu titik empat garis imajiner dengan aturan *rule of third* sehingga tokoh tampak jelas dan emosi yang dirasakan tokoh terlihat nyata. Komposisi dinamis juga dapat digunakan untuk memberikan informasi film. Maka penulis menjadikan film ini sebagai tinjauan karya di mana cerita yang ada dalam karya yang dibuat memiliki komposisi yang hampir sama dengan komposisi yang ada di dalam film ini.

Gambar 5
Potongan film *Parasite*
(sumber: capture image film *Parasite*, Puja Adha 2020)

3. THE PURSUIT OF HAPPINESS (2006)

Gambar 6
Poster Film *The Persuit of Happiness*
Sumber : www.google.com (2020)

Film ini berceritakan tentang sebuah keluarga kecil yang sangat sederhana. Linda (Thandie Newton) dan Chris Gardner (Will Smith) hidup di sebuah apartemen kecil bersama anak mereka yang berusia lima tahun, Christopher (Jaden Smith). Chris adalah seorang sales yang menghabiskan uangnya untuk menjual mesin *scanner* tulang. *Scanner* yang bagus ternyata belum menarik perhatian para dokter karna harganya yang begitu mahal. Sementara Linda sang istri berkerja di sebuah *laundry*. Keluarga kecil ini pun makin sulit saat mereka tidak dapat membayar uang sewa *apartement*. Terlebih lagi saat Chris tidak dapat membayar uang tilang akibat mobil yang ia parkirkan sembarangan. Pada puncaknya saat Linda meninggalkan Chris karena kesultannya yang mereka dapat. Sementara Christopher yang merasa bingung dengan kondisi yang tidak biasa dia dapati saat pulang ke rumah yang berbeda tak menentu bersama ayah atau ibunya. Hingga merasakan harus tinggal di panti sosial yang bahkan terbatas untuk tinggal di sana dan hanya dapat beberapa malam karna musti bergantian dengan yang

lain. Sampai pada akhirnya Chris berani mencoba magang di salah satu perusahaaan beserta anggota baru yang lainnya. Lalu pada saat itu kehidupan Chris pun makin sulit. Di akhir cerita, Chris berhasil menjadi peserta terbaik dan diterima bekerja di sana. Beberapa tahun kemudian, ia mendirikan perusahaan pialang sendiri.

Cerita dari film ini menjadi referensi bagi pengkarya, di mana perjuangan seorang ayah dalam menghidupi anaknya. Film *Rizal* yang akan digarap oleh pengkarya juga membahas tentang perjuangan seorang ayah untuk menyekolahkan anaknya. Teknik videografi dalam film *The Persiut Of Happiness* juga mengunakan komposisi yang memperlihatkan emosi pada pemain, tetapi dalam penggunaan type shot, film ini banyak menggunakan shot lebar sehingga pada saat tokoh merasakan emosi penonton tidak begitu fokus melihat tokoh pada film, sehingga penekanan emosi tidak langsung sampai ke penonton, pada film *Rizal* pengkarya membedakan *type shot* sesuai emosi yang dirasakan oleh tokoh.

D. Landasan Teori Penciptaan

Director of Photography merupakan orang yang bertanggung jawab terhadap kualitas fotografi dan pandangan sinematik dari sebuah film. Ia juga melakukan supervisi personil kamera dan pendukungnya serta bekerja sangat dekat dengan sutradara. Dengan pengetahuan tentang pencahayaan, lensa, kamera, film dan imaji digital, seorang *sinematographer* menciptakan kesan atau rasa yang tepat, suasana dan gaya *visual* pada setiap *shot* yang membangkitkan emosi sesuai keinginan sutradara. Pada dasarnya sebuah gambar memiliki unsur pembentuk,

yaitu komposisi, *tipe shot, angle* kamera dan pergerakan kamera. Maka dalam proses penciptaan ini, penulis bekerja berdasarkan keempat konsep ini.

Lebih lanjut penjelasan di atas memperlihatkan secara jelas mengenai kerja *D.O.P* yang memiliki tanggung jawab atas kualitas gambar. *D.O.P* menjamin bahwa setiap shot tercahaya dengan baik, dan kemudian menentukan bukaan kamera atau *exposure*, menentukan jenis *filter* yang digunakan. Dalam menata setiap *shot*, penulis bekerja sama dengan sutradara dan operator kamera.

Sinematografer harus mampu mengarahakan perhatian penonton terhadap cerita yang disampaikan melalui komposisi, ritme, dan perspektif (Blain, 2011: 4). Kerja *D.O.P* dapat memilih posisi objek tersebut dalam *frame* sesuai tuntunan naratif secara estetik. *D.O.P* bebas meletakkan objek dimanapun, mulai dari dalam *frame* tengah, pingir, atas, dan bawah, sejauh komposisinya seimbang dan menyatu dalam *visual*.

Komposisi merupakan suatu tindakan seni atau cara untuk merangkai, menata, dan membentuk berbagai unsur yang hendak ditampilkan dalam suatu shot menjadi tampilan yang baik, menarik, dan enak dilihat kesemuanya berpadu menjadi kesatuan yang jelas, selaras dan harmonis (Umbara, 2010 : 112). Sebuah objek tidak harus berada di tengah *frame* untuk mandapatkan komposisi seimbang, objek lain yang berada disekitar objek utama juga mampu mempengaruhi komposisi dan sangat bergantung dari posisi dan pergerakan objek lain (Prastista, 2008: 114). Elemen-elemen yang membentuk komposisi terdiri dari garis- garis, bentuk-bentuk, massa-massa dan gerakan-gerakan (Mascelli, 2010 : 390). Secara umum komposisi shot terkait dengan posisi objek dalam

frame dapat dikelompokan dua jenis, yakni komposisi simetris dan komposisi dinamik, penulis tertarik dengan menggunakan komposisi dinamik untuk *memvisualkan emosi* tokoh pada film fiksi *Rizal*.

> "Komposisi dinamik sifatnya fleksibel dan posisi obyek dapat berubah sejalan dengan waktu, komposisi dinamik tidak memiliki komposisi yang seimbang (simetris).Ukuran arah gerak objek sangat mempengaruhi komposisi dinamik. Salah satu cara yang paling mudah mendapatkan komposisi dinamik adalah dengan menggunakan aturan yang di namakan *Rule Of Third*. Dalam *rule of third*, garis-garis imajiner membagi bidang gambar menjadi tiga bagian yang sama persis secara *horizontal* dan *vertical*. Dari persimpangan garis-garis *imajiner* tersebut akan didapat empat buah titik simpang (Prasista, 2008: 116).

Dalam konsep komposisi dinamis, setiap arah gerak dan arah pandang objek juga akan mempengaruhi pembentukan komposisi pada film. Ketika sebuah objek bergerak kearah tertentu, maka ruang gerak (kosong) terbentuk untuk objek yang telah diberikan. Dalam film *Rizal*, penulis akan membangun proporsi gambar yang dinamis dengan meletakan objek utama menjadi *Point of Interest* dengan pemilihan *shot, angle* kamera yang sesuai dengan emosi yang dialami tokoh. Teknik ini akan membawa penonton untuk dapat merasakan setiap emosi dan suasana pada setiap adegan dalam fim.

Beberapa unsur pendukung komposisi dinamik seperti penggunaan tata cahaya kontras, permainan fokus gambar, pengunaan perspektif gambar, *type shot*, pergerakan kamera dalam menangkap adegan serta penggunaan *feel* tertentu guna membangun emosi atau suasana yang dialami tokoh. Untuk lebih jelas, penulis mengkerangkakan landasan penciptaan ini berdasarkan beberapa aspek teknik yang membentuk komposisi dinamis pada film *Rizal.* Aspek itu meliputi tipe *shot,*

angle kamera, pergerakan kamera, dan beberapa konsep pendukung seperti *Rule of Third* dan *Point of interest.*

1. Tipe Shot

a. *Close-Up* (CU)

Merupakan perekaman gambar penuh dari leher hingga ke ujung batas kepala. CU juga bisa diartikan sebagai komposisi gambar yang "fokus kepada wajah" maka CU seringkali menjadi bagian dari ungkapan dari emosi dari objek utama. Dan disini penulis ingin memvisualkan emosi negatif sedih,takut yang di rasakan si tokoh dalam film *Rizal*.

b. *Medium Close-Up* (MCU)

Merupakan perekaman gambar dari perut hingga atas kepala dengan *view background* masih cukup jelas. Pada MCU, karakter gambar lebih menunjukkan profil dari objek yang direkam.

c. Medium Long Shot (MLS)/ *Knee Shot*

Merupakan perekaman gambar dari lutut hingga ujung kepala. Disini penulis ingin menggunakan MLS ini untuk memvisulkan emosi positif tokoh yaitu bahagia, senang pada film *Rizal*

d. Full shot

Teknik pengambilan gambar yag menghasilkan gambar berupa seluruh badan, dari kepala hingga kaki. Fungsinya memperlihatkan objek beserta lingkungannya.

e. *Long Shot* (LS)

Long Shot adalah pengambilan gambar yang menampilkan seluruh wilayah dari tempat kejadian. Konsep ini biasanya digunakan untuk menunjukkan identitas lokasi dan setting yang ada pada film. Pada shot *LS* ini penulis ingin memperlihatkan interaksi tokoh dengan tokoh pembantu yang ada dalam film *Rizal,* seperti menampilkan emosi tetangga Rizal terhadap apa yang di kerjakan Rizal.

f. Extreme long shot (ELS)

Extreme long shot menggambarkan wilayah luas dari jarak yang sangat jauh, biasanya digunakan dalam opening scene sebuah adegan dalam film. *Extreme long shot* ini memberi informasi dalam memperkenalkan keseluruhan lokasi adegan dan isi cerita.

2. *Angle*

a. High Angle

High Angle adalah segala macam shot dimana mata kamera diarahkan ke bawah untuk menangkan subjek. *High Angle* tidak harus berarti bahwa kamera diletakkan di tempat yang sangat tinggi. Bahkan mungkin letak kamera berada di bawah level mata juru kamera, tapi arah lensanya menunduk ke bawah, menangkap sebuah objek, maka shot itu sudah dinamakan *high angle*.(Mascelli, 2010: 60). Sebuah shot *high angle* bisa saja dipilih atas dasar alasan estetika, teknis, atau pertimbangan psikologis dan emosi.

b. *Low Angle*

Shot yang diambil dengan *low angle* adalah posisi kamera berada dalam posisi dibawah objek. *Low angle* biasa digunakan untuk meransang rasa kagum atau kegairahan, meningkatkan ketinggian atau kecepatan subjek, mengurangi *foreground* yang tidak disukai, menurunkan cakrawala dan menyusutkan latar belakang, mendistorsikan garis-garis komposisi menciptakan prespektif yang lebih kuat, menempatkan pemain atau objek dan mengintenifkan dampak dramatik.

c. *Eye Level*

Shot yang diambil dengan *eye level* adalah dimana mata kamera diarahkan sejajar dengan pandangan mata subjek, baik berdiri maupun ketika duduk (Mascelli, 2010: 54). *Shot-shot* yang dihasilkan dari kamera yang *level* biasanya dibutuhkan untuk merekam pendangan dengan *level* mata, atau garis-garis *vertikal* agar terlihat tegak lurus dan sejajar satu sama lain.

d. Pergerakan Kamera

Pergerakan kamera berfungsi umumnya mengikuti pergerakan seseorang karakter sebagai objek. Pergerakan kamera juga sering digunakan untuk menggambarkan situasi dan susana sebuah lokasi atau suatu panorama (Mascelli 2010:1). Pada dasarnya ada tiga jenis gerak kamera yang digunakan dalam film. Menurut Daniel Arijon dalam buku *twenty basic rules for camera movement*, "*The grammer of the film language*" hal itu meliputi:

a. Orang atau objek yang bergerak kedepan kamera, karna diam.

b. Kamera bergerak menuju kearah objek, objek diam.

c. Kombinasi dari keduanya secara bersamaan.

Don Livingston (1969: 32) dalam bukunya *film and the director* mengatakan bahwa pergerakan kamera ini terdapat gerakan dasar yang sering digunakan oleh seorang cinematography yaitu :

a. *Truck in*

Kamera bergerak menuju subyek atau benda yang tidak bergerak.

b. *Truck out*

Lawanya dari *truck in.* Kadang dipergunakan utuk membuka sebuah *sequence*, apabila sebuah benda tertentu mempunyai arti yang khusus untuk *sequence* tersebut.

c. *Walk in*

Sebuah transisi dari *medium shot* atau *longshot* ke sebuah *shot* yang lebih dekat yang tercapai karena subyek mendekati kamera.

d. *Walk out*

Lawannya dari *the walk in* taransisi dari sebuah *close up* ke *medium shot* atau *long shot* karena subyek berjalan menjauh dari kamera.

e. *Follow shot*

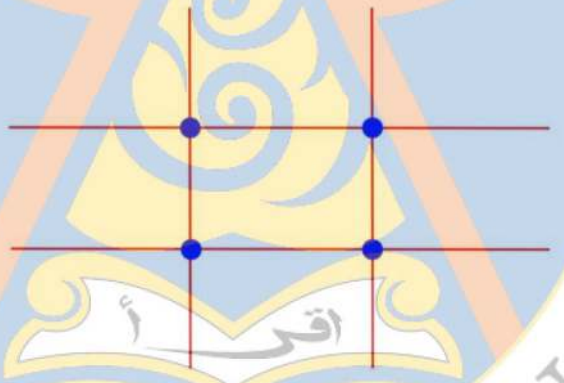
Subyek dan kamera kedua-duanya bergerak, mempertahankan komposisi yang kira-kira sama subyek, tetapi latar belakang berubah.

Konsep pergerakan dalam film ini digunakan untuk menambah harmonis, dinamis dan dramatis. Setiap pergerakan kamera mewakili tingkat dramatis dari

setiap adeganya. Motivasi setiap gerak kameranya sesuai dengan *mood* pada adegan. Gerak kamera yang mengikuti tokoh yang sedang berjalan dengan emosi marah dapat memberikan penekanan sebuah informasi perasaanya.

e. Rule Of Third

Teknik ini membagi *frame* menjadi tiga bagian sama besar, baik *vertikal* maupun *horizontal*. Teknik ini bekerja dengan membagi *frame* menjadi sembilan kotak pada *display frame* kamera.pembagian ini nantinya akan memuat empat titik yang bertemu di tengah bidang. Dengan meletakkan *point of interes* pada objek, maka salah satu titik tersebut akan terlihat lebih menarik dan seimbang.



Gambar 6
Garis *Rule Of Third*
(sumber: *image google*, 2020)

f. Point of Interest

Fokus/titik utama dalam sebuah frame di mana titik tersebut yang menjadi inti cerita dari *frame* tersebut. Objek pada *frame* akan langsung dilihat oleh mata penonton dan merasakan emosi yang disampaikan oleh tokoh dan membuat mata penonton nyaman.

INSTITUT SENI INDONESIA PADANGPANJANG