

## **BAB III**

### **LANDASAN TEORI**

Untuk menciptakan sebuah karya film tentunya diperlukan beberapa teori, yaitu berupa karya tulis maupun karya seni (film). Hal tersebut dilakukan agar dapat menghasilkan sebuah karya yang dapat dipertanggung jawabkan keasliannya. Adapun teori yang digunakan untuk mewujudkan konsep yang ingin diciptakan oleh Penulis yaitu menggunakan teori Joseph V. Mascelli, A.s.c, teori Himawan Pratista, dan teori H. Misbach Yusa Biran. Dimana didalam teori-teori tersebut banyak membahas teknik-teknik mengenai sinematografi dan unsur dramatik untuk membangun dramatisasi dalam sebuah film.

#### **3.1. Teori Sinematografi Joseph V. Mascelli, A.s.c**

Joseph V. Mascelli dalam bukunya *The Five C's of Cinematography* mengatakan: “Pada film gerakan-gerakan dikesankan dan ditampilkan. Gerakan memiliki sifat estetis dan psikologis, bisa memberikan aneka ragam dan konotasi emosional terhadap penonton. Gerakan bisa diciptakan oleh mata bergerak dari satu titik lain dalam bentuk adegan, atau mungkin dengan mengikuti objek bergerak”. (Mascelli: 2010, 401).

Joseph V. Mascelli dalam bukunya *The Five C's of Cinematography* mengatakan, “Penuturan cerita *action* nya bergerak dari satu tempat ke tempat lain melibatkan kontinuitas ruang (*space continuity*). Penonton harus selalu dibikin menyadari akan lokasi dari *action*, dan arah dari gerakan. Inilah jalan satu-satunya

yang bisa membuat penonton mengetahui dari mana gerakan pemain datang, kemana mereka pergi. (Mascelli: 2010, 134).

*Level angle* menentukan sudut pandang penonton, kamera dengan *level* memotret dari *level* mata subjek. *Shot-shot* umumnya dihasilkan dengan kamera *level* umumnya tidak begitu menarik dibandingkan dengan *shot* dari *angle* yang mengadiah atau menunduk (Mascelli: 2010, 50). *Level* bagi *angle* membantu penonton untuk mengidentifikasi sudut pandang siapa diambil oleh kamera. *Angle* kamera didefinisikan sebagai wilayah dan titik pandang direkam oleh lensa (Mascelli: 1998, 25). Pergerakan tokoh di setiap adegan dalam film ini akan dibangun dengan memberikan kesan daya tarik visual, meningkatkan ketegangan, memberikan perubahan sudut pandang, dan meningkatkan efek dramatis. *Angle* kamera menentukan sudut pandang penonton serta wilayah yang bisa diambil dalam satu *shot*. Pemilihan *angle* kamera bisa mempertinggi visualisasi dramatik cerita (Mascelli: 1998, 1).

Penyampaian cerita, teknik pengambilan gambar dan pemilihan *angle* sangat berpengaruh terhadap kesan yang ditangkap oleh penonton. (Mascelli: 2010, 401). Pengkoposisian gerakan-gerakan adalah aspek yang sangat penting dalam pengambilan sebuah gambar. Pata potret (*still photography*) gerakan-gerakan lengkap mungkin sekedar dikesankan. Pada film gerakan-gerakan mungkin dikesankan dan ditampilkan. Gerakan-gerakan memiliki sifat estetis dan psikologis dapat memberikan aneka gambar dan konotasi emosional terhadap penonton.

Berdasarkan teori yang dikemukakan oleh Mascelli, Penulis menerapkan beberapa gerakan kamera nantinya yang akan digunakan dalam penciptaan film “Halani Sinamot”, yaitu *Dolly* atau *Tracking*, *zoom*, dan *panning* atau *pan*. Tujuannya untuk memberikan kesan psikologis dan membangun emosi pada penonton. Kegunaan dari teori ini yaitu untuk menunjukkan kepada penonton mengenai lokasi dan tempat yang digunakan pada penciptaan film “Halani Sinamot” untuk mendukung tata artistik pada film tersebut. Penerapan *angle* juga akan menentukan konflik yang terjadi dalam satu adegan. *Angle* kamera yang digunakan dalam film ini adalah *angle* teknik *level angle*, yaitu yang terdiri dari *high angle*, *eye level*, dan *low angle*. Tujuannya yaitu untuk mempertinggi visualisasi unsur dramatik dalam penciptaan film “Halani Sinamot”.

Berikut beberapa *shot* dari teori Joseph Mascelli yang digunakan pada penciptaan film “Halani Sinamot” untuk mendukung di beberapa adegan, yaitu sebagai berikut:

a. *Shot Long Shot (LS)*

*Shot* luas adalah *shot* yang mampu memberikan gambaran serta informasi pada penonton tentang suasana tempat kejadian maupun aktivitas tokoh. *Long shot* merupakan tangkapan seluruh wilayah dari tempat kejadian. (Mascelli: 2010, 29).

b. *Two Shot*

*Two shot* yaitu dua orang dalam satu *frame* adegan. Seorang pemain bisa menyempal dari kelompok dan bergabung dengan pemain lainnya, atau dua pemain bisa menarik diri dan bergerak mendaji *two shot*. (Mascelli:

2010, 35). *Shot* ini nanti nya akan diterapkan pada saat tokoh berada dalam *frame* yang bersamaan.

c. *Shot Close Up* (CU)

*Shot close up* dapat digunakan untuk memperlihatkan lebih detail eskpresi pemain. Mascelli membagi *close up* itu sendiri dalam berbagai jenis, “*close up* akan membawa penonton ke dalam *scene*, menghilangkan segala yang tidak penting untuk sesaat dan mengisolasi apapun kejadian signifikan menerima tekanan penuturan”. (Mascelli 2010, 337).

### **3.2. Teori Teknik-Teknik Sinematografi Himawan Pratista**

Himawan Pratista menjelaskan, unsur sinematografi secara umum dapat dibagi menjadi tiga aspek, yakni: kamera dan film, *framing*, serta durasi gambar. Kamera dan film mencakup teknik-teknik, dapat dilakukan melalui kamera dan stok filmnya, seperti warna, penggunaan lensa, kecepatan gerak gambar, dan sebagainya. *Framing* adalah hubungan kamera dengan objek yang akan diambil, seperti batasan wilayah gambar atau *frame*, jarak, ketinggian, pergerakan kamera. Sedangkan durasi gambar mencakup berapa lama sebuah objek diambil gambar nya dan direkam oleh kamera (Pratista: 2008, 89).

Ada 3 *level angle* utama yang akan di gunakan dalam film ini yaitu *High angle*, *Eye level*, dan *Low angle*. Secara umum sudut kamera atau *level angle* dibagi menjadi tiga, yakni *high angle* (kamera melihat objek dalam *frame* yang berada di bawahnya), *straight on angle* (kamera melihat objek dalam *frame* secara

lurus), serta *low angle* (kamera melihat objek dalam *frame* yang berada di atasnya). (Pratista, 2008, 106).

*Shot* selama produksi film memiliki arti proses perekaman gambar, sejak mulai diaktifkan (*on*), hingga kamera dihentikan (*off*), atau sering diistilahkan satu kali *take* atau satu kali pengambilan gambar. (Patista: 2008, 9). Dalam produksi film, *shot* dalam gambar sangat memungkinkan untuk bergerak bebas, pergerakan kamera mempengaruhi sudut, kemiringan, ketinggian, serta jarak yang selalu berubah. Pergerakan kamera berfungsi untuk mengikuti pergerakan karakter atau objek, serta digunakan untuk menggambarkan situasi, suasana lokasi atau panorama. (Pratista: 2008, 108).

Penerapan teori yang dikemukakan oleh Pratista pada penciptaan film “Halani Sinamot” yaitu diterapkan pada *framing* atau pengambilan objek dan batasan wilayah yang akan di *shot* pada saat produksi film tersebut. Dimana ketiga *level angle* ini diharapkan dapat menggiring penonton untuk merasakan keresahan, kebingungan, serta kebahagiaan yang Pattar rasakan dalam setiap *scene*-nya. Konseptual penciptaan menggunakan sinematografi dengan menggunakan teknik *level angle* merupakan teknik pengambilan gambar yang dilakukan dengan posisi kamera berada sejajar dengan mata antara pembidik dengan obyek. Penggunaan teknik ini membuat obyek menjadi normal dan cocok untuk kategori film segala genre.

### 3.3. Teori Dramatik Oleh H. Misbach Yusa Biran

H. Misbach Yusa Biran dalam bukunya yang berjudul “Teknis Menulis Skenario Film Cerita” yang diterbitkan pada tahun 2006 di Jakarta. Dalam buku ini dijelaskan unsur-unsur dramatik dalam penciptaan sebuah film agar suatu film menjadi lebih dramatik. Seperti yang dikatakan H Misbach Yusa Brian dalam bukunya yang mengatakan: “ungkapan dramatisasi berarti rekayasa agar sesuai itu menjadi lebih susah. (Brian, 2006: 26).

Menurut H. Misbach Yusa Biran (2006:18) ada beberapa pembentuk unsur dramatik dalam cerita, yaitu :

- a. Konflik
- b. *Suspence*
- c. Takut
- d. Ngeri
- e. *Surprise*

Senang, susah, dan sedih

Dalam penciptaan film “Halani Sinamot”, dramatik berfungsi untuk memberikan kesan emosi agar membangun dramatisasi pada film tersebut dan juga penyampaian pesan tersampaikan dengan baik serta mudah dipahami penonton. Selain untuk membangun emosi penonton, struktur dramatik pada film “Halani Sinamot” berfungsi juga untuk mengarahkan penonton seolah-olah ikut merasakan konflik batin yang dirasakan oleh tokoh atau pemain.

Unsur dramatik yang dibangun di sini adalah konflik dari tokoh utama yaitu, Pattar. Pattar yang sedang mengalami tekanan dan pemasalahan dihadapkan dengan keadaan yang membuat Pattar pergi dari rumah dan pergi ke lapo tuak untuk bermabuk mabukan (pada *scene* 13). Pada *scene* ke-13 ini penonton diajak untuk menunggu kejadian apa yang akan terjadi kepada Pattar mengingat asumsi tuak yang sudah banyak diminum. Selain itu, penerapan *level angle* juga digambarkan berdasarkan penekanan terhadap tokoh utama sehingga penonton akan digiring mengikuti psikologis tokoh utama yang terlihat pada unsur dramatik yang diterapkan pada film “Halani Sinamot”. Unsur dramatik yang terdapat pada film tersebut yaitu terdiri dari rasa senang, takut, sedih, dan tertekan.

