

BAB III

LANDASAN TEORI

III.1 Landasan Teori

Dalam landasan teori akan dimuat teori-teori yang relevan dalam menjelaskan masalah yang sedang diteliti. Kemudian kerangka teori ini digunakan sebagai landasan teori atau dasar pemikiran dalam penelitian yang dilakukan. Karena itu dalam penelitian ini peneliti menyusun kerangka teori yang memuat pokok-pokok pemikiran.

Landasan teoritis deskriptif dari hasil suatu studi kepustakaan yang berhubungan (relevan) serta mendukung pokok permasalahan yang hendak diteliti sehingga landasan teoritis diharapkan mampu menjadi landasan atau acuan maupun pedoman dalam penyelesaian masalah-masalah yang timbul dalam penelitian ini.

Menurut (Sugiyono, 2018) landasan teori adalah alur logika atau penalaran yang merupakan seperangkat konsep, definisi, dan proporsi yang disusun secara sistematis. Secara umum, teori mempunyai tiga fungsi, yaitu untuk menjelaskan (*explanation*), meramalkan (*prediction*), dan pengendalian (*control*) suatu gejala. Suatu penelitian baru tidak bisa terlepas dari penelitian yang terlebih dahulu sudah dilakukan oleh peneliti yang lain. Suatu fenomena baru selalu berkaitan dengan masa lalu, demikian juga halnya dengan sebuah kesenian tradisional akan selalu berkembang dan mungkin akan punah, oleh karena itu kita harus tetap menjaga seni yang sudah ada meskipun masih bersifat tradisional.

III.2 Penelitian Kualitatif

Menurut (Basrowi dan Suwandi, 2008) dalam penelitian kualitatif, karena masalah dibawa peneliti masih bersifat sementara, maka teori yang digunakan dalam penyusunan proposal juga masih bersifat sementara, dan akan berkembang setelah peneliti memasuki lapangan atau konteks sosial. Dengan pengembangan teori-teori yang disimpulkan oleh beberapa pemegang otoritas yang diangkat dari analisis kepustakaan dan diharapkan dapat mendukung logika pemikiran penulis serta didukung fakta-fakta yang ada sehingga penelitian ini dapat menghasilkan suatu kesimpulan yang didasarkan pada tujuan-tujuan yang dibuat.

Menurut (Bogdan dan Taylor, 1982) penelitian kualitatif adalah prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati; pendekatannya diarahkan pada latar dan individu secara holistic. Kirk & Miller menjelaskan bahwa penelitian kualitatif adalah tradisi tertentu dalam ilmu pengetahuan sosial yang secara fundamental bergantung pada pengamatan (terhadap) manusia dalam kawasannya sendiri dan berhubungan dengan orang-orang tersebut dalam bahasa dan peristilahannya.

Secara umum, ciri-ciri penelitian yang menggunakan pendekatan kualitatif di antaranya adalah sebagai berikut:

1. Tatanan alami merupakan sumber data yang bersifat langsung.

Penelitian kualitatif melakukan penelitian pada latar alamiah atau pada konteks dari suatu keutuhan. Sebuah fenomena pada dasarnya merupakan keutuhan yang tidak dapat dipahami jika dipisahkan dari konteksnya. Oleh

karena itu memahami fenomena secara langsung dan mendalam menjadi kunci pokok pendekatan kualitatif ini.

2. Manusia sebagai alat instrumen.

Dalam penelitian kualitatif, peneliti merupakan alat pengumpul data yang utama. Melalui “pengamatan”, peneliti menjadi bagian dari fokus masalah yang diteliti. Manusia merupakan instrumen yang tepat untuk memahami kaitan kenyataan- kenyataan di lapangan dibanding instrumen lainnya.

3. Bersifat deskriptif.

Penelitian kualitatif bersifat mendeskripsikan ‘makna data’ atau fenomena yang dapat ditangkap oleh peneliti, dengan menunjukkan bukti-buktinya. Pemaknaan terhadap fenomena itu banyak bergantung pada kemampuan dan ketajaman peneliti dalam menganalisisnya.

4. Analisis data bersifat induktif.

Bukan hasil atau produk. Berbeda dengan penelitian kuantitatif yang memerdulikan produk atau hasil. Penelitian kualitatif tidak berupaya mencari bukti-bukti untuk pengujian hipotesis yang diturunkan dari teori, seperti halnya dalam pendekatan kuantitatif. Akan tetapi, peneliti berangkat ke lapangan untuk mengumpulkan berbagai bukti melalui penelaahan terhadap fenomena, dan berdasarkan hasil penelaahan, kemudian merumuskan teori.

III.3 Aspek Sinematografi

Menurut (Himawan Pratista, 2008) mengatakan 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 penggunaan lensa, kecepatan gerak gambar, efek visual, pewarnaan dan sebagainya. Framing adalah hubungan kamera dengan objek yang akan diambil seperti, jarak pengambilan gambar (shot), sudut pengambilan gambar (angle), komposisi gambar serta pergerakan kamera. Sementara durasi gambar mencakup lama atau durasi sebuah objek diambil gambarnya oleh kamera.

III.3.1 Kameradan Film

Kamera dan film mencakup teknik – teknik yang dapat dilakukan melalui kamera dan stok filmnya, seperti warna, penggunaan lensa, kecepatan gerak gambar, dan lain sebagainya. Jenis kamera dalam produksi film dapat dibedakan menjadi dua, yakni kamera digital dan kamera film. Kamera film menggunakan format seluloid sementara kamera digital menggunakan format video. Film cerita bioskop umumnya diproduksi dengan kamera film sementara kamera digital sering kali digunakan untuk memproduksi film dokumenter dan film independen.

1. Penggunaan lensa

Hampir sama seperti mata manusia, lensa kamera juga mampu memberikan efek kedalaman, ukuran, serta dimensi suatu objek atau ruang.

a. *Short focal* atau *fide-angle*

Lensa jenis ini akan membuat objek terlihat lebih jauh dari jarak sebenarnya. Ruang yang lebih sempit akan terlihat luas dari ukuran sebenarnya.

b. *Normalfocal length*

Lensa ini menghilangkan efek distorsi perspektif atau memberikan pandangan selayaknya mata manusia tanpa menggunakan lensa.

c. *Long focal length* atau *telephoto*

Lensa ini mampu mendekatkan jarak sehingga obyek pada latar depan dan obyek pada latar belakang tampak berdekatan.

d. *Zoom*

Lensa *zoom* sering digunakan untuk menggantikan pergerakan kameramaju atau mundur. Lensa mampu memperbesar dan memperkecil suatu obyek.

e. *Deep focus* dan *rack focus*

Teknik *deep focus* mampu menampilkan gambar yang ketajamannya sama dari latar depan hingga latar belakang, sedangkan teknik *rack focus* hanya menampilkan latar belakang atau latar depan yang fokus.

2. Kecepatan gerak gambar

Kita pasti sudah tidak asing lagi dengan istilah *slow-motion* atau *fastmotion*, yakni kecepatan gerak pengambilan gambar yang lebih lambat atau lebih cepat. Adapun juga teknik *reverse motion*, teknik ini jarang ditemukan dalam sebuah film. Teknik ini membalikan kembali sebuah shot (berjalan mundur) menggunakan kecepatan normal, lebih cepat atau lebih lambat.

3. Efek khusus

Efek khusus yang paling sering digunakan adalah teknik *superimpose*. Teknik ini memadukan dua gambar atau lebih dalam satu *frame*. Satu lagi teknik yang populer pada era silam, yakni dengan layar proyeksi atau sering disebut *backdan front projection*, sebuah teknik yang memungkinkan pengambilan gambar di studio tanpa harus ke lokasi sebenarnya.

III.3.2 Framing

Film tidaklah sama seperti kita sedang melihat sebuah pertunjukan teater atau opera. Ada kalanya, kamera menggunakan jarak yang lebih dekat untuk lebih menggambarkan emosi karakternya atau dengan memperlihatkan objek tertentu secara mendetail. Tuntutan naratif serta estetika selalu membuat sineas membatasi *mise-en-scene* sesuai dengan kebutuhannya. Pembatasan gambar oleh kamera inilah yang sering dikenal dengan istilah pembingkai atau *framing*.

Framing sangatlah penting dalam sebuah film karena melalui jendela inilah penonton dapat disuguhkan semua jalinan peristiwa. Kontrol sineas terhadap *framing* akan sangat menentukan persepsi penonton terhadap sebuah gambar atau shot. Adapun aspek *framing* terhadap gambar dibagi menjadi lima unsur utama yakni jarak pengambilan gambar (*shot*), sudut pengambilan gambar (*angle*), ketinggian gambar serta pergerakan gambar.

1. Jarak Pengambilan Gambar (Shot)

Jarak yang dimaksud adalah dimensi jarak kamera terhadap objek dalam *frame*. Kamera secara fisik tidak perlu berada dalam jarak tertentu karena dapat dimanipulasi menggunakan lensa zoom. Objek dalam cerita film,

umumnya adalah manusia sehingga secara teknis, jarak diukur menggunakan skala manusia. Ukuran jarak ini sangat relatif dan yang menjadi tolak ukur adalah proporsi manusia atau objek dalam sebuah frame. Dimensi jarak kamera terhadap objek dapat dikelompokkan menjadi tujuh jenis tipe shot meliputi:

a. *Extreme Long Shot*

Extreme Long Shot merupakan jarak kamera yang paling jauh dari objeknya. Wujud fisik manusia nyaris tidak tampak. Teknik ini umumnya untuk menggambarkan sebuah objek yang sangat jauh atau panorama luas.

b. *Long Shot*

Pada jarak *long shot*, seluruh tubuh fisik manusia 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.

c. *Medium Long Shot*

Pada jarak *medium long shot*, tubuh manusia terlihat dari bawah lutut sampai ke atas. Tubuh fisik manusia dan lingkungan sekitarnya relatif seimbang.

d. *Medium shot*

Pada jarak *medium shot* memperlihatkan tubuh manusia dari pinggang ke atas. Gestur serta ekspresi wajah mulai tampak. Sosok manusia mulai dominan dalam *frame*. *Medium shot* merupakan tipe shot yang paling

sering digunakan dalam sebuah film.

e. *Medium Close Up*

Pada jarak *medium close up* 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*

f. *Close Up*

Umumnya memperlihatkan wajah, kaki atau sebuah objek kecil lainnya. Teknik ini mampu memperlihatkan ekspresi wajah dengan jelas serta gestur yang mendetail. *Close up* biasanya digunakan untuk adegan dialog yang lebih intim. *Close up* juga bisa memperlihatkan sangat mendetail sebuah benda atau objek

g. *Extreme close up*

Pada jarak terdekat ini mampu memperlihatkan lebih mendetail bagian dari wajah, seperti telinga, mata, hidung atau bagian dari sebuah objek. Tipe *shot* ini adalah yang paling jarang digunakan daripada jenis *shot* lainnya.

2. Sudut Pengambilan Gambar (Angle)

Sudut kamera adalah sudut pandang ketinggian kamera terhadap objek yang berada dalam *frame*. Secara umum sudut kamera dapat dibagi menjadi tiga yakni *high angle* (kamera melihat objek dalam *frame* yang berada dibawahnya), *straight-on angle* (kamera melihat objek dalam *frame* secara lurus), serta *low angle* (kamera melihat objek dalam *frame* yang berada

diatasnya). Dalam film umumnya, sineas lebih sering menggunakan *straight-on angle*, sementara *high angle* dan *low angle* umumnya digunakan untuk menunjukkan sebuah objek yang posisinya lebih tinggi maupun lebih rendah dari posisi kamera. Sudut *high angle* yang mengarah tegak lurus ke objek dibawahnya dari arah atas, dikenal dengan istilah *overhead shot*. *High angle* dan *low angle* juga mampu menciptakan efek tertentu yang dapat dimanfaatkan sineas sesuai konteksnya.

a. *Normal Angle/Eye Level*

Sudut pengambilan ini ditempatkan sejajar dengan mata objek. Ini dimaksud untuk menimbulkan kesan yang setara dengan objek atau kesan normal.

b. *High Angle*

Pengambilan ini menggunakan sudut yang lebih tinggi dari mata objek, dan dapat menimbulkan kesan yang menekan pada objek. Dalam sudut ini juga ada yang disebut dengan *bird angle*, yang menampilkan sudut yang sangat jauh dari sudut mata objek.

c. *Low Angle*

Sudut ini merupakan kebalikan dari sudut pengambilan *high angle*. Pada sudut ini pengambilan gambar dilakukan di bawah sudut pandang mata dari objek dengan motivasi yang ditampilkan objek seperti lebih berwibawa dan kuat.

d. *Frog Angle*

Ialah sudut yang digunakan sangat jauh dibawah dari garis sejajar mata hingga sejajar dengan tanah.

3. Komposisi Gambar

Ketika kamera mengambil gambar sebuah objek, sineas dapat memilih posisi objek tersebut dalam frame-nya sesuai tuntutan naratif serta estetika. Sineas bebas meletakkan sebuah objek dimana pun di dalam frame-nya yakni di tengah, di pinggir, di atas, di bawah sejauh komposisinya masih seimbang dan menyatu secara visual. Sebuah objek tidak harus selalu berada di tengah frame untuk mencapai komposisi yang seimbang. Objek lain di sekitar objek utama juga mampu mempengaruhi komposisi dan tergantung dari posisi dan pergerakan objek lain. Sineas harus selalu memperhitungkan komposisi frame secara menyeluruh, terlebih jika objeknya bergerak serta posisi kamera berpindah. Pengaturan posisi objek dalam komposisi shot secara menyeluruh bisa pula digunakan sineas untuk mendapatkan motif motif tertentu. Beberapa sineas bahkan memiliki gaya yang khas dalam mengatur komposisi visual mereka. Komposisi sebuah shot variasinya bisa banyak sekali namun komposisi shot terkait dengan posisi objek dalam frame dapat dikelompokkan menjadi dua jenis yakni komposisi simetris dan komposisi dinamis.

a. Komposisi Dinamis

Komposisi dinamis sifatnya fleksibel dan posisi objek dapat berubah sejalan dengan pergerakan frame. Komposisi dinamis tidak memiliki komposisi yang seimbang layaknya komposisi simetris, namun ukuran, posisi serta arah gerak objek sangat cepat mempengaruhi komposisi

keseluruhan. Satu cara yang paling mudah untuk mendapatkan komposisi dinamis adalah dengan menggunakan sebuah aturan yang dinamakan *rule of thirds*. *Rule of third* adalah prinsip komposisi yang membagi frame menjadi tiga bagian, kedua garis horizontal dan vertical membagi garis imajiner sepanjang lebar frame dan tinggi frame.

b. Komposisi Simetris

Komposisi simetris dicapai melalui objek yang terletak persis di tengah frame dan proporsi ruang di sisi kanan dan kiri relatif seimbang. Komposisi simetris dapat digunakan untuk berbagai macam motif dan simbol seperti efek tertutup, terperangkap atau keterasingan seorang karakter dari lingkungannya. Shot sebuah objek yang besar dan megah seringkali menggunakan komposisi simetris.

4. Pergerakan Kamera

Dalam produksi film kamera sangat dimungkinkan untuk bergerak bebas sesuai dengan tuntutan estetik dan naratif. Pergerakan kamera tentu mempengaruhi sudut, kemiringan, ketinggian serta jarak yang selalu berubah-ubah. Hampir semua film umumnya menggunakan pergerakan kamera dan sangat jarang sineas yang menggunakan kamera statis. Walaupun gerakan pada kamera sering sekali diterapkan untuk menambah dinamika pada pengambilan gambar, Berikut beberapa jenis pergerakan kamera yang sering digunakan:

a. *Pan*

Pan camera move yaitu kamera diarahkan kesamping sepanjang garis lurus tanpa memindahkan posisi kamera tersebut. Keadaan ini dapat didukung oleh tripod agar gambar yang dihasilkan lebih stabil. Panning biasanya digunakan pada saat pengambilan gambar objek bergerak seperti mobil yang sedang berjalan atau menyajikan pemandangan yang lebih luas seperti tebing atau hamparan sawah.

b. *Tilt*

Tilt mengacu pada pergerakan naik tau turun tanpa mengubah posisi dari kamera, sama halnya seperti dengan pan, pengambilang gambar ini dapat didukung dengan penggunaan *tripod* untuk menghasilkan gambar yang lebih stabil. *Tilt camera move* biasa digunakan untuk menampilkan objek vertical seperti bangunan-bangunan tinggi atau seseorang.

c. *Dolly*

Dolly camera moving merupakan pergerakan kamera maju atau mundur pada saat pengambilan gambar. *Dolly camera moving* biasa digunakan pada saat pengambilan gambar benda bergerak menjauh atau mendekati kamera.

d. *Track*

Track camera moving memiliki kesamaan dengan *dolly camera moving*, hanya saja kamera mengikuti objek bergerak kesamping, yaitu menempatkan kamera sejajar dengan objek.

III.3.3 Durasi Gambar

Durasi sebuah gambar memiliki arti penting karena menunjukkan durasi cerita yang berjalan pada sebuah shot. Durasi cerita film umumnya sama dengan durasi shot. Jika semisal durasi sebuah shot adalah 10 detik maka durasi cerita adalah 10 detik. Pada pembahasan kecepatan gerak gambar, seorang sineas mampu mengatur durasi shot menjadi lebih lambat atau lebih cepat

