

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Tinjauan Pustaka

Jurnal pertama yang dijadikan referensi adalah ‘Penerapan Teknik *Blocking Camera* dalam Pembuatan Iklan Layanan Masyarakat Anak Jalanan Belajar’. Jurnal ini disusun oleh Tutik, Rante, dan Setiawardhana (2013). Penelitian tersebut bertujuan untuk membuat sebuah iklan layanan masyarakat anak jalanan belajar. Iklan ini bertujuan untuk menunjukkan sisi lain dari kehidupan anak jalanan yang kebanyakan orang menganggap mereka sebagai anak nakal dan tidak berpendidikan. Melalui iklan ini, penulis ingin menunjukkan bahwa mereka sebetulnya memiliki minat belajar yang sangat tinggi. Hal ini dibuktikan dengan partisipasi para anak jalanan dalam kegiatan belajar-mengajar yang diadakan oleh lembaga sosial pada siang hari. Video iklan ini diambil dengan teknik *blocking camera* dengan tipe *blocking; Over Shoulder Shot* dan *Subjective Shot*. Pembuatan video iklan ini menggunakan dua buah kamera yang digunakan secara bersamaan.



Gambar 2.1 *Over Shoulder Shot* pada iklan layanan masyarakat.

Jurnal kedua adalah ‘Implementasi Teknik Pengambilan Gambar Pada Pembuatan Video Komersil Lima Tempat Wisata Terpopuler di Kabupaten Karanganyar’ yang ditulis oleh Nurhalimah (2013). Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurang optimalnya media yang dipakai untuk mempromosikan tempat wisata di Karanganyar dan perlu dibuat sebuah media yang lebih *comprehensive* atau menyeluruh yang mudah didapat dan juga dapat diproduksi masal. Video ini dibuat dengan menggunakan teknik kamera *full shot*, *medium shot*, *full shot moving*, *moving camera*, dan *standby medium shoot*. Video ini juga menambahkan elemen animasi pada bagian pembuka.



Gambar 2.2 *Full Shot* pada video komersil lima kabupaten.

Jurnal ketiga yang penulis jadikan bahan referensi adalah ‘Implementasi Teknik Pengambilan Gambar Pembuatan Video Klip Kidung Reggae Grup Band Gatholotjo’. Jurnal ini disusun oleh Rifai dan Triono (2013).



Gambar 2.3 *Eye Level* pada video klip Gatholotjo.

Dilatar belakangi keinginan penulis untuk menjembatani grup band Gatholotjo untuk dapat memiliki video klip sebagai medium untuk melakukan promosi, video klip ini diambil dengan secara dominan menggunakan teknik sudut pengambilan gambar *angle; normal angle/eye level*. Penulis berharap pembuatan video klip ini dapat membangkitkan keinginan masyarakat untuk selalu melestarikan kebudayaan khususnya kebudayaan Jawa dan meyakinkan kepada masyarakat bahwa music *reggae* dikolaborasikan dengan kebudayaan music Jawa yang dibawakan oleh band Gatholotjo ini dapat diterima dengan baik.

2.2 Landasan Teori

2.2.1 Film

Menurut Effendi (1986; 239) film diartikan sebagai hasil budaya dan alat ekspresi kesenian. Film sebagai komunikasi merupakan gabungan dari bagian teknologi seperti fotografi dan rekaman suara, kesenian baik seni rupa dan seni teater sastra dan arsitektur serta seni musik. Film selain memiliki fungsi sebagai hiburan, juga memiliki fungsi informatif, edukatif, dan bahkan persuasif. Film nasional dapat digunakan sebagai media edukasi untuk pembinaan generasi muda dalam rangka *nation* dan *character building*. Film menurut durasinya terbagi menjadi dua, film panjang berdurasi lebih dari 60 menit, lazimnya berdurasi 90-120 menit, bahkan lebih. Sementara film pendek adalah film dibawah 60 menit.

2.2.2 Storyboard

Menurut Luther, *storyboard* merupakan deskripsi dari setiap scene yang secara jelas menggambarkan objek multimedia serta perilakunya (Sutopo, 2003: 35-36). Dalam perfilman, *storyboard* dibagi menjadi dua; yang pertama adalah *storyboard* untuk hasil yang diharapkan, yang kedua adalah *storyboard* untuk peletakkan kamera.

Gambar 2.4 Storyboard cerita dan camera blocking

2.2.3 *Camera Blocking Techniques*

Camera Blocking adalah teknik peletakan kamera mengarah pada objek yang diinginkan untuk masuk dalam *frame* sesuai dengan yang sudah dijadikan konsep dalam *storyboard*. Dalam teknik pengambilan gambar, terdapat dua spektrum utama, yakni;

1) *Objective View*



Gambar 2.5 *Objective View*

Merupakan sudut pengambilan gambar paling umum yang biasa ada dalam sebuah film. Dengan sudut ini, penonton dapat merasa seperti berada dalam *scene*, tetapi '*invisible*' dari para pemain film. Ilusi ini akan bertahan sampai pemain film tidak secara langsung melihat ke arah kamera.

2) *Subjective View*



Gambar 2.6 *Subjective View*

Dalam *subjective view*, penonton seolah-olah berada dalam *scene*, bersama dengan pelakon. Penonton dapat melihat apa yang sedang pelakon lihat.

Penggunaan teknik dengan spectrum ini dapat menyentuh mood penonton.

Penggunaan spectrum ini tidak sepopuler *objective view*. Biasanya, bisa kita temui di film *horror* dimana seseorang melihat hantu. Dengan penggunaan spectrum *subjective view*, penonton dapat lebih merasakan ketakutan sang pelakon.



Gambar 2.7 Salah satu *frame* pada film *Cloverfield*.

Film yang terkenal menggunakan spectrum ini di hampir sepanjang film adalah film *Cloverfield*. Film ini adalah *science fiction monster horror film*. Film ini berkisah tentang lima orang muda penduduk New York yang mengadakan

pesta perpisahan untuk seorang teman pada malam yang sama ketika monster Cloverfield menyerang New York. Film ini mayoritas diambil menggunakan *handycam* yang gerakannya *natural*, banyak *shake*, ikut ‘terjatuh’ ketika *handycam* terlepas dari tangan pelakon. Para pengamat mengaatakan hasil yang didapatkan sangat *real*.



Gambar 2.8 *Objective View* pada *Back to the Future*

Penggunaan *Objective* dan *Subjective View* terlihat pada sebuah *scene* di film *Back to the Future*, dimana Marty, sang tokoh utama, melihat foto dirinya dan saudaranya, yang gambarnya mulai memudar, menandakan bahwa ia tidak punya banyak waktu untuk menyelesaikan misinya. *Frame* ini mewakili spectrum *Objective View*.



Gambar 2.9 *Subjective View* pada *Back to the Future*

Masih dalam *scene* yang sama, kamera diarahkan sebagai ‘mata’ dari Marty ketika ia melihat foto. Hal ini membuat sebuah ilusi seolah-olah penonton berada dalam *scene*. *Frame* ini mewakili spectrum *Subjective View*.

2.2.3.1 Unsur Teknik *Camera Blocking*

1) *Camera Framing*

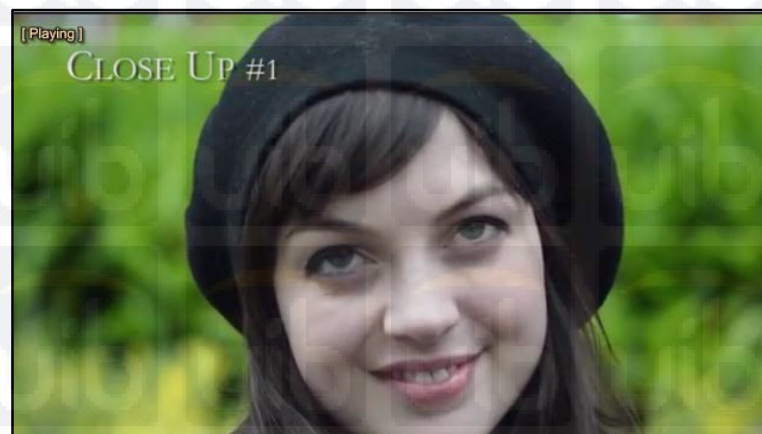
a. *Extreme Close-up* (ECU)



Gambar 2.10 *Extreme Close Up*

Pengambilan gambar sangat dekat, hanya menampilkan bagian tertentu pada tubuh objek. Fungsinya untuk kedetailan suatu objek. (Ispantoro, 2011).

Teknik ini seringkali digunakan untuk ‘merekam’ emosi pelakon dari mata atau objek yang sedang dipegannya.



Gambar 2.11 *Close Up*

b. *Close-up (CU)*



Gambar 2.12 *Close Up #2*

Ukuran gambar hanya dari ujung kepala hingga leher. Fungsinya untuk memberi gambaran jelas terhadap objek. (Ispantoro, 2011).

c. *Medium Close-up (MCU)*



Gambar 2.13 *Medium Close Up*

Gambar yang diambil sebatas dari ujung kepala hingga dada. Fungsinya untuk mempertegas profil seseorang. (Ispantoro, 2011).

d. *Mid Shoot* (MS)



Gambar 2.14 *Mid Shot*

Pengambilan gambar sebatas kepala hingga pinggang. Fungsinya memperlihatkan sosok objek secara jelas. (Ispantoro, 2011).

e. *Full Shoot* (FS)



Gambar 2.15 *Full Shot*

Pengambilan gambar penuh dari kepala hingga kaki. Fungsinya memperlihatkan objek beserta lingkungannya. (Ispantoro, 2011).

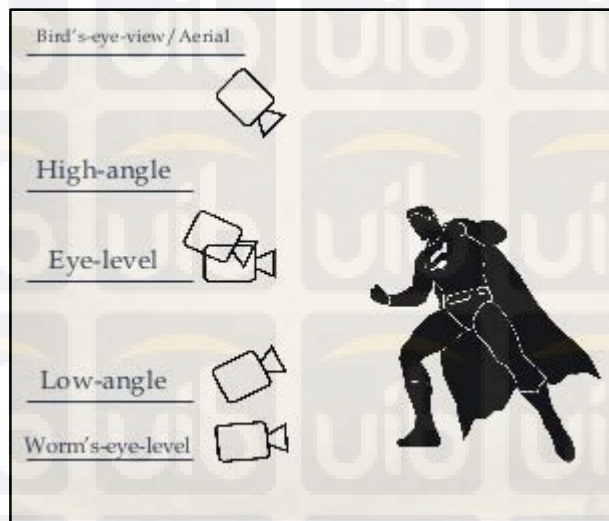
f. *Wide Shoot* (LS)



Gambar 2.16 *Wide Shot*

Pengambilan gambar lebih luas dari pada *Full Shoot*. Fungsinya menunjukkan objek dengan latar belakangnya. (Ispantoro, 2011).

2) *Camera Angle*



Gambar 2.17 *Camera Angles*

a. *Bird Eye View*

Pengambilan gambar dilakukan dari sudut atas dari ketinggian tertentu sehingga memperlihatkan lingkungan yang sedemikian luas dengan benda-benda

lain sehingga terlihat kecil. Pengambilan gambar biasanya menggunakan helikopter maupun dari gedung-gedung tinggi. (Ispantoro, 2011). Pengambilan gambar dengan teknik ini banyak digunakan untuk film *hero*.

b. *High Angle*



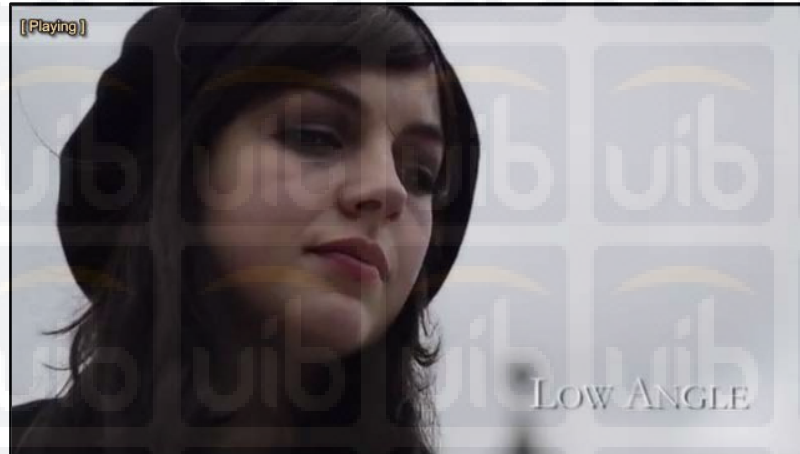
Gambar 2.18 *High Angle*

Sudut pengambilan gambar tepat di atas objek, pengambilan gambar seperti ini memiliki arti yang dramatik, yaitu kecil atau kerdil. (Ispantoro, 2011).

c. *Eye Level / Normal Angle*

Pengambilan gambar mengambil sudut sejajar dengan mata objek yang memperlihatkan pandangan mata seseorang yang berdiri. (Ispantoro, 2011).

d. *Low Angle*



Gambar 2.19 *Low Angle*



Gambar 2.20 *Low Angle #2*

Pengambilan gambar dengan posisi kamera lebih rendah dari subjek mata.

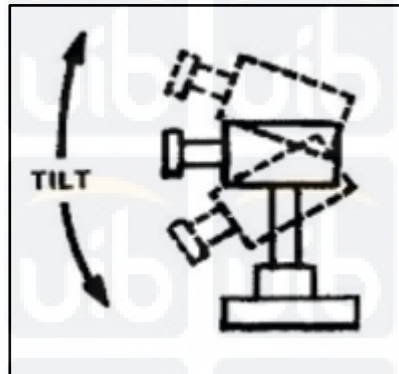
(Alim 2011). Subjek yang diambil menggunakan *Low Angle* akan terlihat seperti tinggi dan *powerfull*.

e. *Frog Level/Worm Eye Level*

Sudut pengambilan gambar diambil sejajar dengan permukaan tempat objek berdiri, seolah-olah memperlihatkan objek menjadi sangat besar. (Ispantoro, 2011).

3) Camera Movement.

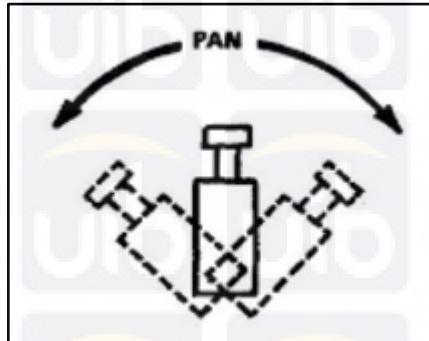
a. *Tilt*



Gambar 2.21 *Tilt*

Tilt adalah pergerakan kamera ke atas-bawah dalam posisi *still*.

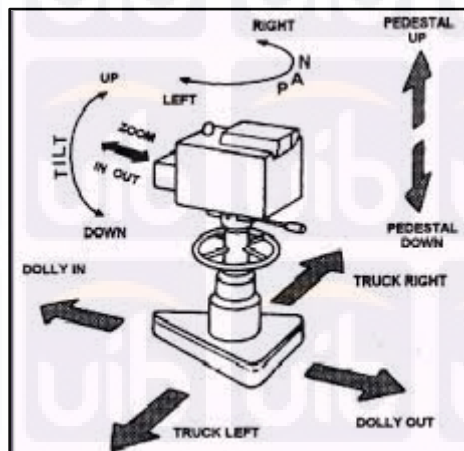
b. *Pan*



Gambar 2.22 *Pan*

Pan adalah pergerakan kamera ke kanan-kiri mengikuti objek yang bergerak.

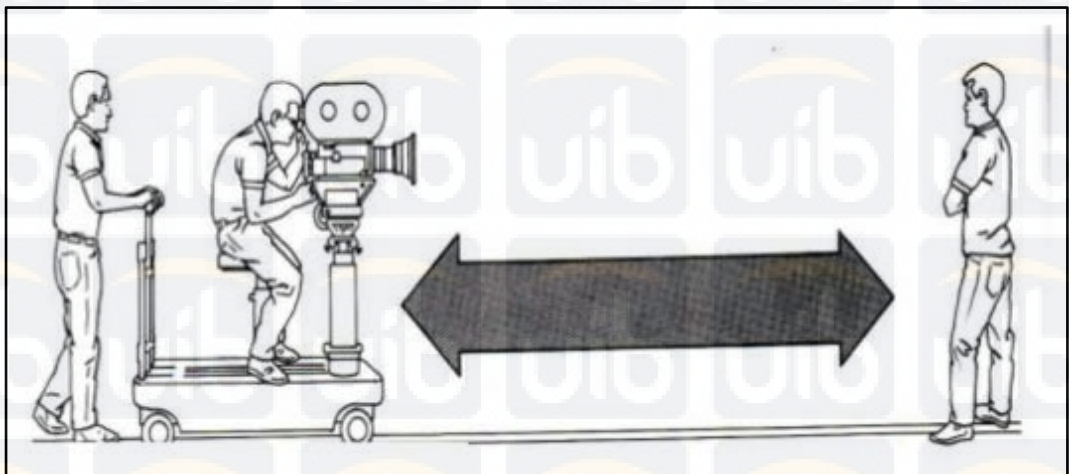
c. *Pedestal*



Gambar 2.23 *Pedestal*

Menaikkan ketinggian kamera ke atas atau ke bawah, biasanya dengan tripod.

d. *Dolly/Tracking Shot*



Gambar 2.24 *Dolly/Tracking Shot*

Kamera digerakkan dengan menggunakan *tracks* atau roda, bergerak kearah atau menjauhi objek.

f. *Crane/Gib/Boom*



Gambar 2.24 *Crane/Gib/Boom*

Camera digerakkan menggunakan *Crane* untuk membuat *bird's eye view*.

Biasanya digunakan sebagai pembuka atau penutup suatu film.

4) *Special Camera Techniques*

a. *Character Switch*

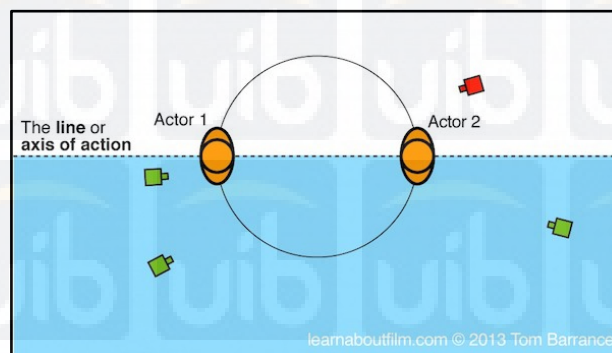


Gambar 2.25 *Character Switch*.

Sebuah trik untuk ‘memperkenalkan’ karakter utama dengan menunjukkan sekumpulan orang di depan pemeran, lalu pemeran menerobos

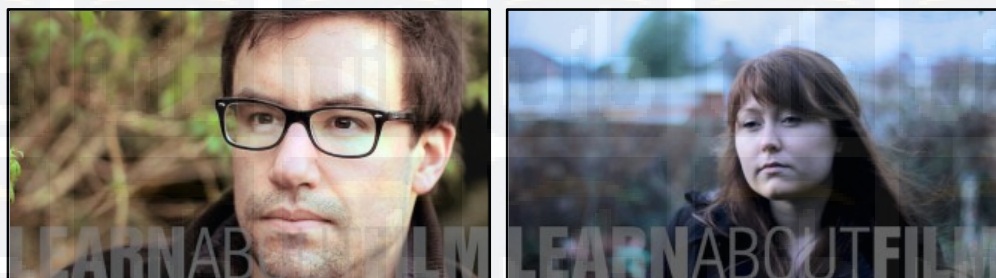
kerumunan dan menjadi fokus dalam *scene*. Pada pengambilannya, pemeran utama biasanya ‘ditambah tingginya’ menggunakan *Apple box*. Gambar () menunjukkan penggunaan teknik *Character Switch* pada film *Children of Men* dan *camera blockingnya*.

b. *180° Degree Rule*



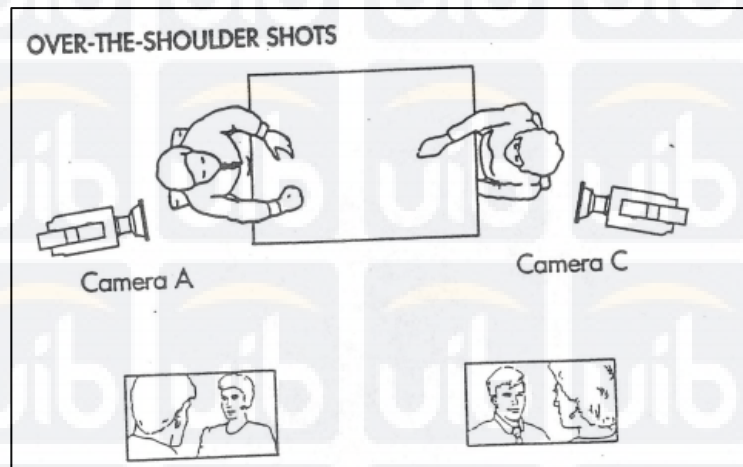
Gambar 2.26 *180° Degree Rule*.

180° Degree Rule atau yang biasa disebut sebagai *Axis of Action*, adalah teknik pengambilan gambar dimana kita sebagai *film maker* harus membayangkan garis horizontal antara pelakon dan pengambil gambar. Pengambil gambar tidak boleh melintasi garis tersebut agar tidak menimbulkan salah tafsir penonton. Gambar () menunjukkan *camera blocking* untuk mendapatkan hasil implementasi teknik *180° Degree Rule*. Jika garis ini diabaikan, maka hasilnya adalah *Crossed the Line*, yang menyebabkan kedua pelakon terlihat seperti melihat ke arah yang sama.



Gambar 2.27 *Crossed the Line*

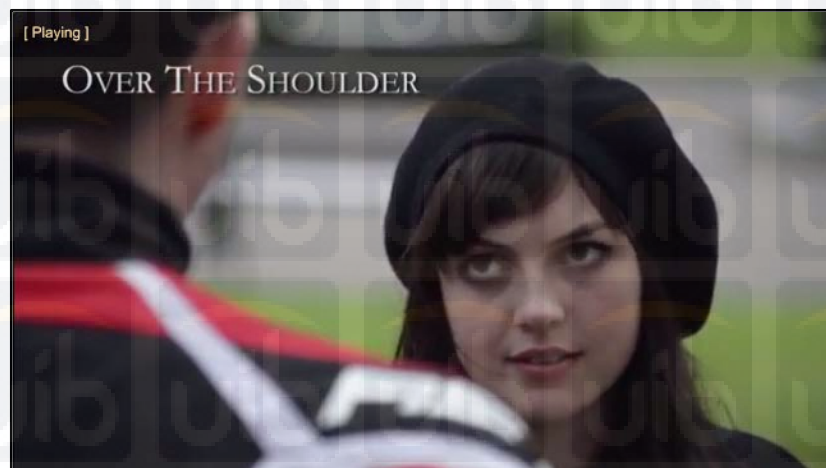
c. *Over The Shoulder*



Gambar 2.28 *Over the Shoulder Shot*

Over The Shoulder shot termasuk dalam sudut pandang subjektif karena penempatan kamera berada sejajar dengan garis mata (*eyeline / eye level*) pelakon.

Kamera mengambil gambar dari belakang kepala atau pundak pelakon.



Gambar 2.29 Contoh dari *Over the Shoulder Shot*

d. *Direction Shift*



Gambar 2.30 *Direction Shift*

Teknik ini digunakan sebagai *exit* pelakon dari *frame* dalam sebuah *scene*. Pelakon harus jalan melewati kamera. Teknik ini membuat penonton merasa karakter akan pindah ke *scene* lain dan kita dapat melihatnya lagi.