

BAB II

LANDASAN KONSEPTUAL

2.1. Film Dokumenter

Istilah dokumenter pertama kali digunakan oleh Grierson (1926) ketika menanggapi film-film karya Robert Flaherty salah satunya dalam film “Nanook of the north” (1922). Film tersebut tidak lagi mendongeng ala Hollywood. Grierson menyampaikan pandangannya bahwa apa yang dilakukan oleh flaherty tersebut merupakan sebuah perlakuan kreatif terhadap kejadian-kejadian aktual yang ada (Nugroho, 2007:34).

Film dokumenter adalah film yang mengambil kenyataan yang objektif sebagai bahan dasar utamanya, namun kenyataan itu tadi ditampilkan melalui interpretasi pembuatnya, karena seringkali kenyataan yang tadinya biasa saja menjadi baru bagi penonton, bahkan dapat membuka prespektif baru dan sekaligus memaparkan kenyataan itu untuk dipelajari dan ditelaah. Dari sini kita simpulkan, film dokumenter ada dan diakui keberadaanya, karena film ini mempunyai tujuan dalam setiap kemunculannya. Tujuan-tujuan tersebut adalah penyebaran informasi, pendidikan dan tidak menutup kemungkinan untuk propaganda bagi orang atau kelompok tertentu (Effendy, 2002:12).

Pengertian film dokumenter di Indonesia, bagi mereka yang kurang mempelajari dengan sungguh-sungguh, biasanya terbatas kepada film pemerintahan yang membosankan, film hitam-putih yang jelas-jelas segala sesuatu tanpa diminta, suatu jenis film yang bergerak antara penerangan dan dokumentasi, yang meskipun terkadang diakui penting dalam konteks ilmu

pengetahuan, tidak dianggap sebagai suatu yang menarik untuk ditonton maupun untuk dibuat. Citra buruk tentang film dokumenter semacam itu adalah suatu mitos, yang terbentuk karena film dokumenter yang menarik jarang atau tidak pernah disaksikan. Tepatnya mitos dalam dunia yang tertutup. (Ayawaila, 2007:10)

2.1.1. Kategori Umum Film Dokumenter

Ada banyak tipe dan jenis film yang bervariasi dalam film dokumenter. Setiap kategorinya memiliki Kriteria dan pendekatan yang spesifik (Ayawaila, 2008:37-48). Dalam pemilihan dan penentuan bentuk film dokumenter, kategori yang secara spesifik sejalan dengan pengerjaan pengumpulan data riset tema yang penulis angkat adalah potret/biografi. Potret/biografi adalah Representasi kisah pengalaman hidup seorang tokoh terkenal ataupun anggota masyarakat biasa yang riwayat hidupnya dianggap hebat, menarik, unik atau menyedihkan. Bentuk potret umumnya berkaitan dengan aspek *human interest*, sementara isi tuturan bisa merupakan kritik, penghormatan atau simpati.

2.1.2. Gaya Bertutur Film Dokumenter

Gaya bertutur dalam film dokumenter terdiri dari bermacam-macam kreativitas, seperti gaya humoris, puitis, satir, anekdot, serius, semi serius, dan seterusnya (Ayawaila, 2008:90-91). Dalam hal ini, peneliti memilih gaya bertutur dengan tipe pemaparan eksposisi (*ekspository documentary*). Eksposisi (*Ekspository Documentary*) adalah Tipe pemaparan eksposisi, terhitung konvensional, umumnya tipe format dokumenter televisi yang menggunakan narator sebagai penutur tunggal. Karena itu narasi atau

narator disini disebut *Voice of God*. Karena aspek subjektivitas narator atau wawancara digunakan sebagai penuturan utama yang diperkuat dengan *stock shot* untuk lebih memperjelas informasi yang akan disampaikan.

2.1.3. Riset Data Sosial

Mengacu pada metode penelitian ilmu sosial, meriset subjek dapat dibagi ke dalam tiga kategori data, yaitu data fisik, data sosiologis dan data psikologis (Ayawaila, 2008:52-53) :

A. Data Fisik

1. Jenis kelamin
2. Nama dan usia
3. Kondisi tubuh: *sakit, cacat*
4. Postur tubuh: *tinggi, pendek, kecil, gemuk*
5. Sifat pribadi: *menarik atau sebaliknya*
6. Mimik atau ekspresi wajah
7. Cara berbicara: *dialek, artikulasi*
8. Kebiasaan pribadi

B. Data Sosiologis

1. Latar belakang etnik: *bangsa, suku bangsa*
2. Kelas atau tingkat sosial
3. Pendidikan
4. Profesi: *penghasilan, kondisi pekerjaan*
5. Kondisi hidup dan tempat tinggal
6. Keluarga: *anak, istri atau bujangan*
7. Kerabat/teman di dalam dan di luar lapangan pekerjaan

8. Hobi atau kesenangan pribadi
9. Visi politik dan religi

C. Data Psikologis

1. Ambisi pribadi
2. Sikap hidup
3. Kelemahan pribadi
4. Tempramen atau karakter pribadi
5. Intelegensia dan bakat khusus pribadi

2.2. Model pembuatan film dokumenter berkaitan dengan data-data visual

Dalam buku tentang Pengetahuan Film Dokumenter, ketika akan membuat film dokumenter berdasarkan model pembuatannya, ada beberapa model film dokumenter yang berkaitan dengan data-data visual (Apip, 2011: 25-26). Dalam pemilihan dan penentuan mode yang berkaitan dengan data visual dalam pembuatan film dokumenter ini, penulis memilih mode observasionalisme proaktif. Observasionalisme Proaktif adalah Pembuatan film dokumenter melalui pengamatan sebelumnya yang dilakukan oleh pengarah kamera atau sutradara. Model ini memiliki keuntungan karena *subject matter* secara khusus telah dikenal lebih dulu.

2.3. Kamera

Pada dasarnya, kamera yang kita kenal dapat dikategorikan menjadi tiga jenis, yakni kamera foto (*still photography*), kamera film/movie (*cinema photography*), dan kamera video (*video photography*). Ketiga jenis kamera tersebut mempunyai karakteristik yang berbeda. Perbedaannya terutama pada aspek bahan penyimpan gambar dan proses terjadinya gambar. Untuk kamera foto dan kamera film, bahan bakunya menggunakan pita *selluloid*. Setelah proses pengambilan gambar, selanjutnya gambar yang belum terlihat harus diproses lagi dengan cara kimiawi. Adapun untuk jenis kamera video lebih sederhana karena dengan bahan baku kaset video setelah pengambilan gambar hasilnya bisa dilihat karena terjadinya gambar secara optis dan elektronis.

Selanjutnya dilihat dari gambar yang dihasilkan, ketiga jenis kamera tersebut berbeda. Jika kamera foto menghasilkan gambar-gambar tunggal tidak bergerak (*still single picture*), kamera film dan video memiliki kesamaan yaitu sama-sama menghasilkan gambar 'hidup' atau citra bergerak (*motion picture*). (Askurifai Baksin, 2003:17-24). Untuk menunjang kebutuhan pengambilan gambar dalam pembuatan film documenter ini, penulis menggunakan kamera digital karena sesuai dengan perkembangan zaman, jenis kamera yang kini berkembang adalah teknologi digital. Kamera yang banyak digunakan untuk kalangan independen sebetulnya cukup beragam, dari jenis *handycam* hingga kamera digital yang harganya ratusan juta. Jika jenis kamera *cinema* menggunakan pita *selluloid* untuk para sineas indie, kini banyak tersedia kamera dengan pita video yang lebih dikenal dengan nama kamera video.

2.4. Lensa

Lensa secara umum di artikan sebagai sekeping gelas optic, plastic cetakan atau bahan tembus cahaya lainnya yang dibatasi oleh bidang lengkung dan dirancang untuk membentuk gambar bayangan pada bidang fokus. Permukaan lensa merupakan sebagian dari sebuah bola, pusat bola ini disebut pusat kelengkungan (*centre of curvature*).

Di dalam dunia fotografi, lensa kamera terbagi dalam 3 jenis, yaitu lensa sudut lebar (sudut lebar 60-65 derajat, super lebar 70-80 derajat, ultra lebar 90-120 derajat), lensa normal (40-50 derajat) dan lensa tele (lensa tele pendek 28-23 derajat, lensa tele sedang 18-12 derajat, lensa tele Panjang 10-6 derajat dan lensa tele sangat Panjang 3 derajat atau lebih). (R. Amin Nugroho, 2006 : 195-196).

2.5. Director Of Photography (Penata Fotografi)

Di Indonesia, selama bertahun-tahun jabatan penata fotografi sering disalahartikan sebagai operator kamera (*cameraman*). Operator kamera adalah orang yang mengoperasikan kamera, sementara penata fotografi mengepalai departemen yang mungkin saja terdiri dari sejumlah operator kamera. Penata fotografilah yang mengkoordinasikan seluruh departemennya untuk menghasilkan gambar yang diinginkan untuk film tersebut. Sementara operator kamera bertanggung jawab mengoperasikan kamera, tanpa menentukan lensa atau filter kamera apa yang cocok atau jenis dan filter lampu apa yang digunakan. Pendeknya, penata fotografi merancang apa yang harus dilakukan oleh operator kamera.

Penyebab salah kaprah tersebut adalah karena banyak yang tidak memahami perbedaan antara operator kamera dengan penata fotografi. Karenanya, operator kamera dan penata fotografi dianggap sama. Lagipula, biasanya biaya untuk menyewa penata fotografi dan operator kamera secara terpisah tidak tersedia. Minimnya produksi film, terutama sejak tahun 1992, juga punya andil tersendiri. Untuk menjadi penata fotografi yang baik, seseorang seharusnya mempunyai jam terbang yang cukup sebagai operator kamera. Karena produksi film anjlok, kesempatan belajar pun menjadi punah dan tenaga terampil menjadi langka.

Seiring dengan berjalannya waktu, produksi sinetron marak berkembang, ini memberi kesempatan kepada sejumlah operator kamera untuk mengasah keterampilannya agar dapat dipromosikan menjadi penata fotografi. Uniknya, sekalipun sudah mampu menjadi penata fotografi, kebanyakan masih senang mengoperasikan kamera. (Heru Effendy, 2014 : 55-56)

Dalam kajian film, kedudukan seorang juru *director of photography* sangat penting, jika diibaratkan *director of photography* itu bagaikan mata bagi seorang sutradara sebab aspek pengambilan gambar yang bagus dan menarik menjadi tanggung jawab *director of photography* atas persetujuan sutradara. Dalam hal ini, juru kamera menjadi kaki tangan sutradara. Keinginan sutradara berdasarkan skenario yang ada dapat diwujudkan jika juru kamera sanggup bekerja sama dengan baik. Akan tetapi, tidak menutup kemungkinan keduanya saling berdiskusi untuk sebuah *shot* yang akan dilakukan. Jangan sampai sutradara menginginkan suatu yang dikehendaki, sedangkan juru kamera berkehendak lain.

Dalam Kongres Persatuan Karyawan Film dan Televisi Indonesia ke-IV tahun 1981 di Jakarta dirumuskan batasan mengenai juru kamera, yakni:

Juru kamera adalah seorang karyawan film dan televisi profesional yang berfungsi sebagai perekam unsur visual dengan sinema kamera, baik mekanik maupun elektronik dalam pembuatan film serta bertanggung jawab atas kualitas teknik, artistik dan dramatik dari rekaman tersebut.

Tanggung jawab dan kewajiban seorang *DOP* cukup berat, karena seorang *DOP* cukup menentukan kelangsungan dalam sebuah produksi film. Di Indonesia beberapa *DOP* namanya cukup mencuat, seperti George Kamarullah jaman dulu karyanya sering hadir dalam Festival Film Indonesia. Judul filmnya antara lain “Doea Tanda Mata” (FFI 1985), “Ibunda” (FFI 1986) dan “Tjoet Nja Dhien” (FFI 1988). Profesi yang disandang bukan sekedar gagah-gagahan melainkan betul-betul mengandung resiko, sebab jika dalam aspek pengambilan gambarnya tidak bagus, sebuah film bisa dipastikan hancur. Apa yang mereka kerjakan merupakan *stock shot* yang akan direkonstruksi menjadi satu kesatuan yang utuh, indah dan menarik. Jika *stock shot* mempunyai andil cukup besar dalam proses produksi sebuah film. Untuk beberapa kasus, bahkan sering seorang *DOP* bisa beralih menjadi sutradara. Mengapa demikian? Sebab lingkup kerjanya yang menangani *stock shot*, membuatnya semakin terasa sehingga akhirnya memungkinkan memasuki profesi sutradara. (Askurifai Baksin, 2003:29-31).

2.5.1. Type Of Shot

Salah satu cara sutradara untuk memberikan lapisan ekspresi dalam setiap *shot* adalah dengan membuat variasi antara kamera dan subjek yang difilmkan. Setiap aturan memiliki pengecualiannya, tentu saja. Tapi secara umum, semakin dekat kamera dengan subjek, semakin emosional subjeknya terlihat.

Jika kita melihat sebuah ruang tamu kosong, terdengar suara telepon, dan kita tidak dapat langsung mengetahui di mana posisi telepon dalam layar, artinya telepon tersebut relatif tidak penting. Tetapi ketika sutradara langsung memberikan *close-up* telepon, tiba-tiba saja panggilan telepon tersebut menjadi penting.

Close-up adalah *shot* yang mengisolasi objek dari gambar, membuatnya relatif menjadi besar. Sebuah *close-up shot* sering disamakan sebagai wajah seseorang. Dan *extreme close-up* akan terdiri dari bagian-bagian yang lebih kecil atau spesifik, seperti mata, mulut, dan lain-lain. Aturan *type of shot* lain juga sangat sederhana, yang dari istilahnya dapat menjelaskan sendiri. Sebuah *medium shot* untuk digunakan di jarak medium. Bila diukur dengan ukuran tubuh manusia, *shot* itu menampilkan bagian pinggul ke atas. *Threequarter shot* atau *knee shot* menampilkan tubuh manusia sampai bawah lutut. Sedangkan *full shot* mengekspos tubuh orang secara keseluruhan. *Long shot* diambil dari jarak yang jauh. Harap diingat, lensa mampu membuat ilusi dari jarak dan kedekatan. Kita bisa menggunakan lensa tele dari jarak yang jauh dari subjek dan tetap dapat mendapatkan *close-up*. Posisi fisik sebenarnya dari kamera pada saat syuting bukanlah isu penting. Yang penting adalah bagaimana gambar terlihat di layar. Tugas kita memang bukan mencari di mana posisi kamera ketika syuting, atau lensa apa yang digunakan untuk membuat *shot* tersebut, tetapi lebih untuk mulai menyadari hasil ekspresi antara subjek dan jaraknya di layar.

Jika, di akhir sebuah film *western*, *shot* terakhirnya adalah *extreme long shot* koboi berkuda sendirian menuju gurun, sutradara mungkin menggunakan *shot* tersebut untuk meyakinkan bahwa karakter tersebut terisolasi dari peradaban. Kesendiriannya terasa saat kita melihat ia dari kejauhan dikelilingi gurun kosong. Bayangkan perbedaannya jika kita melihat *close-up* wajahnya yang penuh memar. Kita akan secara emosi dan fisik merasa dekat kepadanya hingga dapat membaca emosi yang dirasakan. Alisnya yang sedikit terangkat, mulutnya yang menegang, akan memenuhi layar. Namun, setiap film sebetulnya menerapkan skala *shot* sendiri, sebagaimana setiap pembuat film menetapkan gayanya sendiri. Orson Welles di film *Citizen Kane* (1941) menggunakan *extreme close-up* bibir Kane saat ia mengatakan kata kunci, "Rosebud." Sutradara Denmark Carl Theodor Dreyer merekam *The Passion of Joan of Arc* (1928) hampir seluruhnya dengan *close-up*. Akibatnya, apa yang merupakan *long shot* untuk Dreyer mungkin *medium shot* untuk John Ford atau Billy Wilder.

Jika kita berangkat dari gagasan bahwa tubuh manusia umumnya adalah ukuran untuk *type of shot*, maka relativitas konsep ini menjadi jelas. *Close-up* adalah sebuah *close-up* dalam kaitannya dengan sesuatu yang lain, misalnya seluruh tubuh. Hal yang sama juga terjadi untuk objek dan elemen lanskap. Singkatnya, kita harus menganggap *type of shot* adalah sesuatu yang relatif. Sekuens dalam *Citizen Kane* yang mencakup *extreme close-up* dari Kane mengatakan "Rosebud" dimulai dengan sebuah *extreme long shot* dari rumahnya. Dari film ke film juga terlihat, *close-up* milik Dreyer memiliki skala yang berbeda dari yang digunakan oleh Ford atau Wilder.

2.5.2. *Angle*

Sebagai tambahan mengenai jarak subjek dan kamera, sutradara menggunakan sudut pengambilan gambar (*angle*) yang berbeda untuk memperlihatkan muatan ekspresif subjek-subjek dalam film. Ketika sutradara secara sederhana menginginkan untuk memfilmkan seseorang atau ruangan atau lanskap dengan harapan penonton tidak merasa terganggu dan wajar, maka pengambilan gambar dilakukan dari posisi *eye level*.

Ketika sutradara mengambil gambar subjek dari bawah, hasilnya disebut *low angle shot*. Jika diambil dari sisi atas subjek, hasilnya disebut *high angle shot*. Sebuah sudut pengambilan ekstrem dari atas akan menghasilkan *bird's eye view shot*. Pengertian *close-up*, *extreme long shot*, *low angle shot*, dan lain-lain, mengasumsikan bahwa kamera merekam subjek secara seimbang. Hal itu dilakukan di hampir semua film. Namun, kamera juga bisa di-*tilt up* dan *tilt down* pada aksis tripod. Ketika kamera *tilt* secara horisontal, kita menyebutnya *dutch tilt* atau *canted angle*.

2.5.3. Gerak Kamera

Setiap gerakan kamera (*movement*) dalam sebuah *shot* secara otomatis akan mengubah gambar yang kita lihat karena elemen pembingkai yang disinggung di atas (tipe *shot*, *angle* kamera, *level*, dan skala) dimodifikasi pada saat kamera bergerak. Kamera yang bergerak, baik untuk merekam subjek bergerak maupun statis, membuka ruang sinematik. Oleh karena itu pembuat film menggunakan gerak kamera untuk mendapatkan berbagai efek.

Gerak kamera bisa digunakan untuk mencari dan memperluas ruang,

memperkenalkan kita pada lebih banyak detail yang tidak dapat dilakukan oleh gambar statis, memilih detail yang harus diperhatikan atau diabaikan, mengikuti pergerakan melewati sebuah ruangan atau lanskap, dan memperlihatkan hubungan yang kompleks antara figur di dalam bingkai terutama pada *shot* yang lebih panjang dari biasanya. Gerak kamera juga membuat penonton merasa ikut menemani atau mengikuti pergerakan karakter, objek, kendaraan, atau melihat sebuah aksi dari *point of view* karakter. Kamera yang bergerak mengarahkan mata atau perhatian penonton, membantu menciptakan ilusi kedalaman pada layar yang datar, serta menyampaikan hubungan spasial, kausal, dan psikologis.

Dalam dalam satu bagian sejarah film, D.W. Griffith mengembangkan kekuatan dari pergerakan kamera sederhana untuk menciptakan penggabungan bingkai guna membentuk hubungan sebab-akibat. Di film *The Birth of a Nation* (1915), dalam satu *shot* ia menggambarkan pertarungan Perang Saudara, memalingkan kamera ke arah ibu dan anak kecil di sebuah mobil, lalu kembali lagi ke perang. Dari pergerakan kamera yang mengalir itu kita jadi mengerti hubungan antara pertarungan yang menakutkan dan penderitaan masyarakat sipil. Tentu saja, Griffith dapat menggabungkan *shot* pertarungan dengan *shot* orang-orang yang lewat, tetapi memotong ruang dan waktu tidak akan memberikan efek yang sama dengan *single shot* tersebut.

Pada 1920an, pembuat film Jerman membawa gerak kamera ini ke tingkat selanjutnya. Mereka mencoba menyempurnakan pergerakan kamera, baik di dalam maupun di antara *shot*. F.W. Murnau, dalam *The Last Laugh*

(1924) dan *Sunrise: A Song of Two Humans* (1927), membangun sugesti bahwa kamera memiliki kehidupan sendiri, alias tidak memiliki batas dan bebas bergerak kemana pun. Sejak saat itu kamera menjadi gaya yang dominan dari banyak sutradara, termasuk Orson Welles, Max Ophuls, Jean Renoir, Martin Scorsese, Otto Preminger, Lars von Trier, Terrence Malick, dan Pedro Almodovar. Almodovar di awal film *Talk to Her* (2002), menggunakan gerak kamera sangat efektif. Setelah prolog pengenalan di sebuah pertunjukan tari, kita melihat *close-up* Benigno Martin (Javier Camara) berada di tempat kerjanya sambil membicarakan pertunjukan tari tersebut kepada seseorang yang tidak bisa kita lihat. Meskipun tidak diperlihatkan di mana tepatnya ia bekerja, kita tahu baju yang ia kenakan sering dipakai perawat rumah sakit. Ketika kamera bergerak turun dari wajahnya, kita bisa melihat ia sedang melakukan *manicure*, tetapi kita tetap belum tahu identitasnya dan kepada siapa ia bercerita. Masih dalam satu *shot*, kamera bergerak ke kanan dan membuat bingkai *close-up* seorang perempuan tertidur di ranjang, matanya tertutup, dan wajahnya tampak tenang. Konteks yang diberikan bertahap dalam *scene* ini sangat mencuri perhatian dan mendorong kita bertanya, ketika detail baru diberikan oleh kamera yang bergerak, apa hubungan kedua orang tersebut? Setelah seri *shot* yang mengikuti *shot* pertama, kita akhirnya mengerti bahwa wanita tersebut adalah Alicia (Leonor Watling), murid balet yang empat tahun koma dan tentu saja tidak sadar yang terjadi di sekitarnya. Benigno, seorang homoseksual staf senior rumah sakit, jatuh cinta padanya. Sepanjang cerita yang kompleks ini Almodovar menggunakan pergerakan kamera yang halus

untuk mengungkapkan hubungan psikologi antara Benigno dan Alicia. Gerak kamera yang halus membantu perubahan cara film dibuat dan bagaimana kita melihat dan menginterpretasikannya. Tapi sebelum kamera dapat melakukan gerakan yang halus, sutradara dan sinematografer harus mencari cara untuk menciptakan *shot* bergerak yang bisa mengimitasi cara mata dan otak manusia melihat. Ketika kita melihat sekeliling ruangan atau pemandangan, mata kita bergerak dari subjek ke subjek, dari pesawat ke pesawat, dan kita akan lebih melihat *shot* yang telah disunting daripada informasi yang mengalir. Mata dan otak kita bekerja sama untuk menghaluskannya. Gerak kamera harus terlihat halus agar masuk akal atau bisa ditoleransi mata penonton. Gerak kamera juga dapat menciptakan ketegangan dan rasa takut, seperti di film *Rosemary's Baby* (Roman Polanski, 1968). Saat kamera bergerak melewati apartemen mewah Manhattan, mengintip sudut atau kamar-kamar, cukup untuk membuat kita duduk tegang tanpa membiarkan kita melihat yang kita tahu (atau yang kita pikir kita tahu) ada di sana.

Selalu ada pengecualian, tentu saja. Sepanjang 1960an, pembuat film nonfiksi mulai menggunakan teknik *handheld* kamera yang kemudian menyebarkan dianggap cara baru dalam pembuatan film. Sama seperti *cinéma vérité* dan *direct cinema*, hal itu memberi pengaruh besar bagi gaya film naratif. Padahal secara konvensional sebagian besar sinematografer berusaha menjaga kamera tidak goyang ketika bergerak mengambil *shot*. Untuk membuat *shot* bergerak yang stabil, kamera biasanya dipasang di tripod agar dapat bergerak dalam garis vertikal dan horisontal. Atau

menggunakan *dolly*, *crane*, atau alat lainnya, yang bisa membuat kamera mendapatkan gambar yang halus.

Gerak kamera yang biasa digunakan untuk menyampikan suatu gagasan antara lain *pan*, *tilt*, *tracking*, *dolly shot*, dan *crane shot*. *Shot* bergerak juga bisa dibuat menggunakan *steadicam*, *handheld*, dan lensa *zoom*. Masing-masing memiliki jenis gerakan sendiri, tergantung pada jenis alat bantu, dan memiliki potensi ekspresi yang berbeda-beda.

Pan Shot adalah gerakan horisontal dari alat bantu kamera di *gyroscopic head* sebuah tripod. *Head* ini memastikan *panning* dan *titling* yang halus dan tetap pada *frame level*. *Pan shot* menawarkan kita sebuah pandangan yang lebih besar dan lebih panoramik daripada kamera statis. Membantu kita menyadari hubungan antar subjek yang terlalu jauh jaraknya apabila dibuat dalam satu bingkai, membiarkan kita mengikuti orang atau objek, dan lain sebagainya. *Pan shot* dianggap efektif dalam latar yang luas, seperti *scene* sirkus dalam *Lola Montes* (Max Ophuls, 1955). Atau sekuens *ballroom* di *The Magnificent Ambersons* (Orson Welles, 1942), di mana ia menggunakan *pan shot* yang bergerak hampir 360 derajat.

Tilt Shot adalah sebuah gerak kamera vertikal dari alat bantu kamera di *gyroscopic head* sebuah tripod. Seperti *pan shot*, gerakan sederhana ini memberi berbagai kemungkinan penciptaan makna. Orson Welles menggunakan gerak ini dengan sangat baik di *Citizen Kane* (1941). Ketika Susan Kane (Dorothy Comingore) akhirnya mengumpulkan keberanian emosi dan psikis untuk meninggalkan suaminya yang berkuasa, suaminya bereaksi dengan menghancurkan kamarnya. Di puncak kemarahannya, ia

mengambil sebuah bola kaca dalam *scene* interior bersalju, kamera *tilt* dari bola tersebut ke wajah Kane. Ia lalu berbisik, “Rosebud” dan pergi meninggalkan ruangan. Gerak *tilt* menghubungkan bola kaca tersebut dengan kepala Kane yang botak. Hal ini mengingatkan kita pada bola kaca di meja rias Susan, yang sekaligus juga mengartikan bahwa Rosebud sedang bersamanya.

Dolly shot (juga dengan *tracking shot* or *traveling shot*) adalah gerak kamera dengan bantuan kereta roda yang dikenal sebagai *dolly*. *Dolly* membantu sinematografer membuat *shot* bergerak dengan sedikit getaran. Ketika *dolly* bergerak dalam *track*, hasilnya disebut dengan *tracking shot*. *Dolly shot* adalah gerak kamera yang efektif. Ketika kamera menggunakan *dolly* untuk maju mendekati subjek, ukuran subjek akan membesar di layar, dan kita bisa tetap menangkap proses pembesaran gambar tersebut. Intersitas yang gradual ini biasanya digunakan ketika karakter memilih atau tersadar akan sesuatu, atau untuk melukiskan *point of view* karakter tentang hal yang baru disadarinya. Dalam *Notorious* (1946), pada momen Alicia Huberman (Ingrid Bergman) sadar ia telah diracun lewat kopi, Alfred Hitchcock menggunakan gerakan *dolly* dan gerak kamera lainnya buat mengilustrasikan sebab-akibat. Kamera bergerak dari kopi ke Bergman saat ia mulai merasa kurang enak badan. Pergerakan *dolly* yang menjauhi subjek sering digunakan untuk penutupan yang lambat, supaya kita mengetahui keadaan sekitarnya. Setiap perluasan gambar akan menambah informasi baru. Contoh bagus terdapat dalam *Dr. Strangelove or: How I Learned to Stop-Worrying and Love the Bomb* (Stanley Kubrick, 1964) ketika pilot

yang serius dan patriotik terlihat berkonsentrasi dengan alat-alatnya, tetapi ternyata sedang membaca majalah Playboy. Sebuah *tracking shot* adalah tipe *dolly shot* yang bergerak halus dengan aksi (di sekitarnya, di atas, di bawah, di belakang, atau di depannya) saat kamera yang dipasangi kendaraan beroda bergerak pada *track*. Beberapa *shot* indah diciptakan dengan *tracking shot*, terutama dengan kamera dari kejauhan. Sutradara dari King Vidor menggunakan *tracking shot* yang efektif dalam *World War I film The Big Parade* (1925) untuk mengikuti progres tentara AS memasuki hutan yang dikuasai musuh. *Shot* ini, yang memiliki kualitas dokumenter dan menempatkan kita di sebelah tentara menuju peperangan, sudah dipakai beberapa kali dari film perang. Jean Renoir menggunakan kamera yang bergerak untuk menciptakan rasa pada ruang yang nyata. Dalam *In The Grand Illusion* (1937), film brilian Renoir tentang Perang Dunia, kita menerima sebuah perkenalan yang intim dengan Captain von Rauffenstein (Erich von Camp) melalui *tracking shot* yang panjang (*plus 4 shot* lainnya) yang mengungkap detail hidupnya.

Zoom adalah pergerakan baik lensa maupun kamera. *Zoom* memiliki *focal length* bervariasi, yang memberikan kesempatan sinematografer mengganti dari lensa *wideangle* ke lensa *tele* atau sebaliknya tanpa mengganti fokus atau setelan *aperture*. Betul, ini memang bukan gerakan kamera, tetapi lensa. *Zoom* dapat memberikan ilusi kamera maju atau mundur dari subjek. Salah satu hasilnya adalah gambar yang membesar (ketika mengganti *focal length* dari dekat ke jauh) atau mengecil jika sebaliknya. Pembesaran hasil *zoom* memiliki esensi yang berbeda dengan

gerakan *dolly*. Dengan *dolly*, kamera benar-benar bergerak melewati ruang. Dalam proses itu hubungan spasial antara kamera dengan objek di dalam bingkai berganti, menyebabkan perubahan posisi antara subjek atau objek. Kebalikannya, lensa *zoom* tidak bergerak melewati ruang. Penggambaran hubungan spasial antara subjek dan kamera tidak berubah. Yang dilakukan *zoom shot* hanyalah memperbesar *image*. (Modul Penyutradaraan, 2017 58-66)