

BAB II

LANDASAN KONSEPTUAL

2.1. Film Dokumenter

Film dokumenter memiliki banyak definisi menurut berbagai orang, namun pada intinya definisi film dokumenter secara umum adalah film yang merekam realitas. Film dokumenter adalah film yang mendokumentasikan kenyataan. Pada artikel yang penulis baca di situs <https://idseducation.com/articles/film-dokumenter-adalah-sebuah-rekaman-aktualitas/> istilah “dokumenter” pertama digunakan dalam resensi film *Moana* (1926) oleh Robert Flaherty yang ditulis oleh *The Moviegoer*, nama samaran dari John Grierson, di *New York Sun* pada tanggal 8 Februari 1926.

John Grierson menanggapi karya Robert Flaherty pada karyanya yang berjudul *Nanook of the North*. Film yang berdurasi kurang lebih 1,5 jam itu tidak lagi ‘mendongeng’ ala Hollywood. Grierson kemudian menyampaikan pandangannya bahwa apa yang dilakukan oleh Flaherty tersebut merupakan sebuah perlakuan kreatif terhadap kejadian-kejadian aktual yang ada.

Grierson percaya bahwa “Sinema bukanlah seni atau hiburan, melainkan suatu bentuk publikasi dan dapat dipublikasikan dengan 100 cara berbeda untuk 100 penonton yang berbeda pula”. Oleh karena itu dokumenter-pun termasuk di dalamnya sebagai suatu metode publikasi sinematik, yang dalam istilahnya disebut “*creative treatment of actuality*”.

Di Perancis, istilah dokumenter digunakan untuk semua film non-fiksi, termasuk film mengenai perjalanan dan film pendidikan. Berdasarkan definisi ini,

awalnya semua film non-fiksi adalah film dokumenter. Mereka merekam kegiatan sehari-hari, misalnya kereta api masuk ke stasiun. Pada dasarnya, film dokumenter merepresentasikan kenyataan. Artinya, film dokumenter berarti menampilkan kembali fakta yang ada dalam kehidupan.

Sama seperti film fiksi lainnya, film dokumenter juga mendapat perlakuan kreatif sehingga memungkinkan untuk dipandang bukan sebagai suatu rekaman kejadian nyata. Penonton sering menyaksikan dokumenter yang dipandu oleh voiceover, wawancara dari para ahli, saksi dan pendapat anggota masyarakat, penempatan lokasi yang terlihat nyata, potongan-potongan kejadian langsung dan materi yang berasal dari arsip yang ditemukan.

2.2 Film Dokumenter Biografi/Potret

Dalam buku Memahami Film tahun 2008 karya Pratista, film dokumenter biografi/potret merupakan representasi kisah pengalaman hidup seorang tokoh terkenal ataupun anggota masyarakat biasa yang riwayat hidupnya dianggap hebat, menarik, unik, atau menyedihkan. Jenis film ini umumnya berkaitan dengan *human interest*, sementara isi tuturan bisa merupakan kritik, penghormatan, atau simpati.

Tuturan berupa kritik misalnya mengenai seorang diktator atau tokoh kriminal yang sangat kejam atau pintar. Tuturan penghormatan misalnya tentang tokoh pejuang hak asasi manusia, pejuang lingkungan hidup, atau pahlawan. Tuturan simpati biasanya menyoroti seseorang yang banyak mengalami penderitaan, atau seorang tokoh tak dikenal tetapi hasil karya atau hasil perjuangannya kelak menjadi sangat bermanfaat bagi sebagian besar masyarakat.

Dari potret atau biografi tentang pengalaman atau kisah hidup seorang tokoh, dapat diberikan sebuah sketsa yang menginformasikan waktu, tempat, dan situasi/kondisi saat itu. Ketiga unsur informasi visual ini merupakan sesuatu yang diharapkan penonton.

Namun jika tidak teliti dalam membuat dokumenter sejarah atau potret, bisa saja terjadi tumpang-tindih atau kerancuan. Dokumenter tipe biografi atau potret yang terlalu banyak menampilkan proses sejarah dari lingkungan, situasi, kondisi, tempat, dan waktu, akhirnya malah bisa mendekati tipe dokumenter sejarah, namun terlalu memfokuskan pada para tokoh yang berperan dalam peristiwa tersebut sebagai pelaku sejarah, maka produksi tersebut akhirnya akan menjadi dokumenter potret atau biografi yang menampilkan profil tokoh tersebut.

2.3 Gaya Penyutradaraan Film Dokumenter

Menurut buku Pemula Dalam Film Dokumenter Gampang-Gampang Susah tahun 2011, bentuk film dokumenter dapat dibagi ke dalam tiga bagian besar. Pembagian ini adalah ringkasan dari aneka ragam bentuk film dokumenter yang berkembang sepanjang sejarah.

a. *Expository*

Bentuk dokumenter ini menampilkan pesan kepada penonton secara langsung, melalui presenter atau narasi berupa teks maupun suara. Kedua media tersebut berbicara sebagai orang ketiga kepada penonton (ada kesadaran bahwa mereka sedang berhadapan dengan penonton) penjelasan presenter maupun narasi cenderung terpisah dari alur cerita film. sering sekali dileborasi lewat suara atau teks ketimbang gambar dan jika pada film fiksi gambar disusun berdasarkan kontinuitas waktu dan tempat yang berdasarkan aturan-aturan gambar, maka

expository gambar disusun sebagai penunjang argumentasi yang disampaikan lewat narasi atau presenter. Berdasarkan naskah yang sudah dibuat dengan prioritas tertentu.

Salah satu orang yang berperan dalam kemunculan *expository* adalah Jhon griershon. Hal ini tercermin pada film–film nya yang sering mengangkat persoalan sosial dari orang–orang kebanyakan pada masa itu.

Argumentasi yang dibangun dalam *expository* umumnya bersifat didaktif, cenderung memaparkan informasi secara langsung kepada penonton, bahkan sering mempertanyakan baik-buruk fenomena berdasarkan pijakan moral tertentu, dan mengarahkan penonton pada satu kesimpulan secara langsung.

Tapi *expository* banyak dikritik karena cenderung menjelaskan makna gambar yang ditampilkan pembuat film seperti tidak yakin bila gambar tersebut mampu menyampaikan pesannya, bahkan pembuat film sering sekali menjadikan penonton seolah-olah mereka tidak mampu memberikan kesimpulan sendiri. Tentu saja kehadiran *voice over* cenderung membatasi bagaimana gambar harus dimaknai.

b. *Direct Cinema / Observational*

Gaya ini muncul akibat ketidakpuasan para pembuat film dokumenter terhadap gaya *expository*. pendekatan gaya observatif utamanya merekam kejadian secara spontan dan natural. Itu sebab nya gaya ini menekankan kegiatan *shooting* yang informal. Tanpa tata lampu khusus atau hal-hal yang telah dirancang sebelumnya. Kekuatan *direct cinema* adalah pada kesabaran pembuat film untuk menunggu kejadian–kejadian signifikan yang berlangsung dihadapan kamera (Lucien 1997: halaman 22)

Para penekun *direct cinema* berkeyakinan bahwa lewat pendekatan yang baik, pembuat film beserta kameranya akan diterima sebagai bagian dari kehidupan subjeknya. Bahkan pada kasus-kasus tertentu, keberadaan pembuat film dan kamera sudah tidak disadari lagi oleh subjek beserta keluarganya. Pembuat film berusaha agar keberadaan mereka sedikit berpengaruh terhadap keseharian para subjeknya (Rabiger 1992: halaman 23).

Kemunculan aliran ini tidak lepas kaitannya dengan kemajuan teknologi baru dunia film yang menghadirkan peralatan yang semakin kecil dan dapat mudah dioperasikan memiliki kemampuan mobilitas yang sangat tinggi. *Wireless microphone* dan *directional microphone* dengan fokus yang sempit dan peka terhadap jarak menjadi andalan (Barnouw 1983: halaman 231).

Direct cinema berhasil menghadirkan kesan intim antar subjek dengan penonton. Subjek secara spontan menyampaikan persoalan yang mereka hadapi. Tidak saja melalui ucapan, namun juga melalui tindakan, kegiatan, serta percakapan yang dilakukan dengan subjek-subjek lain secara aktual, sehingga penonton merasa dihadapkan pada realitas yang sesungguhnya.

Direct cinema percaya bahwa film dokumenter bisa bertindak bak sebuah cermin suatu realita. Mereka berupaya agar kehidupan yang mereka rekam mampu menceritakan sendiri persoalannya, sehingga pembuat film “hanya” menjadi alat bantu untuk merefleksikannya ke layar. Penonton juga diberi kebebasan menginterpretasi susunan gambar. Berbagai informasi yang penting diletakkan oleh pembuat film dalam susunan yang tidak ketat dan diusahakan tidak mengalami reduksi, sehingga penonton memiliki kesempatan untuk menyusun logikanya sendiri.

c. *Cinema Verite*

Berbeda dengan *direct cinema* yang cenderung menunggu krisis terjadi, kalangan ini melakukan intervensi dan menggunakan kamera sebagai alat pemicu untuk memunculkan krisis dalam aliran ini, pembuat film cenderung dengan sengaja melakukan provokasi untuk memunculkan kejadian-kejadian yang tak terduga (Taylor 1997: hlm 29)

Kalangan ini berpendapat bahwa kehadiran pembuat film dan kamera – walaupun sudah diusahakan tidak dominan, akan mempengaruhi keseharian subjek. Subjek dianggap memiliki agenda sendiri dalam proses pembuatan film dokumenter. Oleh karenanya ketimbang berusaha membuat subjek mengabaikan kehadiran pembuat film dan kamera yang menurut mereka tidak mungkin terjadi kamera malah digunakan sebagai alat provokasi untuk memunculkan krisis atau ide-ide yang spontan dari kepala subjek.

Pendekatan ini menyadari adanya representasi yang terbangun antara pembuat film dengan penonton seperti halnya pembuat film dengan subjeknya. Itu sebabnya pembuat film dengan gaya ini tidak bersembunyi saat *shooting*. Mereka malah menempatkan diri sebagai penyampai isu, sehingga tidak jarang mereka tampil di depan kamera atau berbicara kepada subjek, penonton ataupun kepada dirinya sendiri, secara langsung atau melalui bayangan dicerminkan selama perekaman berlangsung, untuk mengingatkan penonton bahwa kru film juga bagian dari proses komunikasi yang sedang mereka lakukan (Barnouw 1983: halaman 254).

Oleh karena itu, pembuatan film dokumenter biografi yang penulis lakukan adalah dengan menggunakan gaya *expository*. Dengan menggunakan gaya ini

apabila visual tokoh Oto Iskandar Di Nata tidak mampu menceritakannya maka akan terbantu dengan narasi berupa suara ataupun teks. Narasi tersebut akan membantu visual karena dalam film biografi Oto Iskandar Di Nata terdapat hal-hal yang tidak dapat divisualkan.

2.4 *Director Of Photography (DoP)*

Director Of Photography (DoP) atau penata fotografi pada pembuatan film adalah orang yang bertanggung jawab pada sisi fotografis. Dalam buku Memahami Film tahun 2008 karya Pratista, melalui diskusi dengan desainer produksi, sutradara, asisten sutradara, dan penata artistik, penata fotografi mendapatkan gambaran lengkap tentang apa saja yang berlangsung dalam set, bagaimana sebuah adegan berlangsung dan efek apa yang ingin dicapai. Kemudian ia merancang tata cahaya dan tata kamera yang sesuai, kemudian menyusun daftar seputar lampu yang akan dipakai, kamera yang dibutuhkan, jenis film, lensa, serta peralatan khusus lainnya.

Charles G. Clarke menulis tentang *director of photography* pada artikel <https://theasc.com/magazine/mar99/director/pg1.htm> yang diakses pada tanggal 8 januari 2018. Beliau menyebutkan pada awalnya pemaknaan “*director of photography*” berawal dari sejak dimulainya bioskop, terdapat juru kamera. Kemudian karena teknik bioskop yang aneh dikembangkan, juru kamera menjadi sinematografer. Seiring perkembangan teknologi, sinematografi menggunakan bidang khusus. Seorang sinematografer mencurahkan lebih banyak talenta untuk memilih komposisi, mengatur pemaparan, memahami pencahayaan, dan menunjuk *filter* atau kontrol fotografi lainnya untuk dipekerjakan. Kemudian sinematografer tersebut meninggalkan mekanika kamera kepada anggota kru nya.

Di Indonesia, selama bertahun-tahun, jabatan penata fotografi sering disalahartikan sebagai operator kamera (*cameraman*). Dalam buku Memahami Film tahun 2008 karya Pratista, 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 anggota departemennya untuk 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 dipakai. Pendeknya, penata fotografi merancang apa yang harus dilakukan oleh para operator kamera.

2.5 *Mise En Scene*

Pada buku *Studying Film* (2001) Istilah ini awalnya dikembangkan dalam kaitannya dengan teater dan secara harfiah diterjemahkan sebagai '*putting on the stage*'. Untuk tujuan tersebut, hal ini mengacu pada '*placing within the shot*'. Bagian penting dari makna diproduksi oleh sebuah film berasal dari konten visual - ini adalah sebagian besar bagaimana ceritanya diceritakan. Lalu apakah sebuah *shot* akan menjadi penting?. Seperti yang ditulis oleh James Monaco, karena kita membaca *shot*-nya, kita terlibat secara aktif dengannya. Kode adegan *mise en scene* adalah alat yang dipakai oleh pembuat film dapat mengubah dan memodifikasi cara membaca *shot* tersebut (1981, hlm.148). Unsur-unsur yang tercakup dalam adegan *mise en scene* adalah: *setting*, properti, kostum, pertunjukan, pencahayaan dan warna. Tapi selain memilih apa yang harus disertakan dalam *shot*, seseorang juga

harus memutuskan bagaimana unsur-unsurnya diatur. Dengan kata lain, komposisi juga jadi pusat untuk *mise en scene* adegan.

Seorang sutradara perlu membuat sejumlah keputusan saat menentukan konten yang di-*shot* dan penyusunan. Perlu diakui, bagaimanapun, bahwa meskipun sutradara adalah orang pada akhirnya bertanggung jawab atas hal tersebut, konvensi film yang dibuat dari waktu ke waktu juga bisa dimainkan. Sebagian besar dalam membentuk *mise en scene*. Genre film cenderung membutuhkan elemen tertentu membatasi kebebasan sutradara. Seorang DoP juga Perlu disadari bahwa sementara bisa mencoba menentukan makna yang dihasilkan oleh *shot* itu. Kemungkinan besar penonton lain akan menafsirkannya secara berbeda, terutama saat melihat dari perspektif budaya yang berbeda. Dengan kata lain, sebuah *shot* bisa bersifat polisemik; mereka bisa punya banyak makna.

2.6 Sinematografi

Pada buku Memahami Film tahun 2008 karya Pratista, dalam sebuah produksi film ketika seluruh aspek *mise-en-scene* telah tersedia dan sebuah adegan telah siap untuk diambil gambarnya, pada tahap inilah unsur sinematografi mulai berperan. Sinematografi mencakup perlakuan sineas terhadap kamera serta stok filmnya. Seorang sineas tidak hanya sekedar merekam sebuah adegan semata namun juga harus mengontrol dan mengatur bagaimana adegan tersebut diambil, seperti jarak, ketinggian, sudut, lama pengambilan, dan sebagainya.

Unsur sinematografi secara umum dibagi menjadi tiga aspek, yakni: kamera dan film, *framing*, serta durasi gambar, kamera mencakup teknik-teknik yang 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, dan seterusnya. Sementara durasi gambar mencakup lamanya sebuah obyek diambil gambarnya oleh kamera lainnya.

2.6.1 Aspek Kamera

a. Tonalitas

Pada pesawat televisi atau monitor komputer, kita dapat mengontrol tonalitas gambar (kualitas gambar dan warna) melalui pengaturan kontras, *brightness*, *color*, dan lainnya sehingga gambar bisa diatur lebih gelap atau terang, serta warna dapat diatur lebih muda atau tua. Hal yang sama juga dapat dilakukan seorang sineas dalam filmnya. Sebuah film dapat diproduksi hitam-putih serta bisa pula berwarna, dengan pilihan warna yang dapat diatur sesuai dengan tuntutan estetika. Setiap pembuat film mampu mengontrol kualitas visual ini dengan memanipulasi stok filmnya, pengaturan diafragma, serta bermacam prosedur lainnya.

b. Kontras dan *Brightness*

Kualitas kontras dapat dikontrol melalui penggunaan stok filmnya bila menggunakan seluloid dan pengaturan ISO di kameranya pada digital. Penggunaan stok film cepat (asa tinggi) atau ISO tinggi sangat sensitif terhadap cahaya akan memproduksi gambar yang kontras (terang). Sementara stok film lambat (asa rendah) atau ISO rendah akan menghasilkan gambar yang lebih gelap. Intensitas cahaya dalam produksi film juga mempengaruhi kualitas kontras.

Sementara kualitas *brightness* dapat dikontrol melalui pengaturan *exposure* pada diafragma kamera. *Exposure* adalah besar intensitas cahaya yang masuk ke

dalam kamera. Dengan pengaturan *diafragma* kamera, intensitas cahaya yang masuk dapat dikontrol gelap-terangnya.

c. Warna

Di era film bisu sebelum teknologi warna muncul, warna dapat ditambahkan dengan menggunakan proses *tinting*, *toning*, atau *hand colored*. Proses *tinting* dan *toning* memberi warna langsung pada seluruh *frame* gambar pada negatif atau cetak positif filmnya.

d. Kecepatan Gerak Gambar

Kecepatan gerak sebuah *shot* dapat dikontrol melalui pengaturan kecepatan pada kamera film ketika *shot* tersebut diambil. Kamera dan proyektor memiliki kecepatan normal 24 *frame* per detik (*fps*). Jika sebuah adegan diambil dengan kecepatan kamera 24 *fps* maka hasil proyeksinya kelak akan memiliki kecepatan normal pula. Jika seorang sineas menginginkan pergerakan gambar lebih cepat (*fast-motion*) maka pengaturan kecepatan kamera harus kurang dari 24 *fps*. Sebaliknya menambah kecepatan kamera lebih dari 24 *fps* akan memperlambat pergerakan gambar (*slow-motion*).

e. Penggunaan Lensa

Hampir sama seperti mata manusia, lensa kamera juga mampu memberikan efek kedalaman, ukuran, serta dimensi suatu obyek atau ruang. Namun tidak seperti mata manusia, lensa kamera dapat diubah-ubah sesuai dengan kebutuhannya. Setiap jenis lensa akan memberikan efek perspektif yang berbeda karena memiliki *focal length* (panjang titik api) yang berbeda. Jika sebuah objek diambil pada jarak yang sama dengan lensa yang berbeda maka efek perspektif yang tampak akan berbeda pula. Sebuah obyek bisa tampak lebih dekat atau lebih jauh dari jarak sebenarnya.

Jenis lensa dipengaruhi oleh ketebalan lensa dengan ukuran yang bervariasi. Secara umum lensa dapat dikelompokkan menjadi tiga jenis berdasarkan panjang titik tepinya, yakni: *short focal length*, *normal focal length*, dan *long focal length*. Sementara lensa *zoom* adalah jenis lensa yang mampu mengubah panjang titik tepinya ketika gambar diambil. Penggunaan lensa juga mempengaruhi efek kedalaman gambar yang mampu dicapai melalui teknik *deep focus* dan *rack focus*.

- *Short Focal Length* atau *Wide-Angle*

Lensa jenis ini akan membuat obyek terlihat lebih jauh dari jarak sebenarnya. Ruang yang sempit akan terlihat lebih luas dari ukuran sebenarnya. Sementara sebuah obyek akan tampak lebih tinggi dari sebenarnya. Lensa jenis ini sering digunakan memperlihatkan panorama atau lansekap secara luas.

- *Normal Focal Length*

Lensa ini menghilangkan efek distorsi perspektif atau dengan kata lain memberikan pandangan seperti layaknya mata manusia tanpa menggunakan lensa. Efek yang dihasilkan natural, serta ukuran, jarak dan bentuk aslinya.

- *Long focal Length* atau *Telephoto*

Lensa ini memiliki efek kebalikan dari lensa *short focal length*. Lensa ini mampu mendekatkan jarak sehingga obyek pada latar depan dan obyek pada latar belakang tampak berdekatan. Lensa ini mampu memberikan efek “dekat tapi jauh” dimana efeknya mirip seperti kita melihat obyek pada sebuah teropong atau teleskop.

2.6.2 Aspek Framing

Framing sangat penting dalam sebuah film cerita karena melalui “jendela” inilah penonton 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 empat sudut, kemiringan, tinggi, dan jarak terhadap obyek; serta pergerakan *frame*. Perpaduan unsur-unsur tersebut juga menghasilkan beberapa teknik, seperti *point of view* (POV) *shot* dan *hendheld camera*.

a. Bentuk dan Dimensi *Frame*

- *Aspect Ratio*

Perbandingan ukuran lebar serta tinggi *frame* dinamakan *Aspect Ratio*. *Aspect Ratio* telah mulai ditentukan semenjak film pertama kali lahir, yakni oleh Edison dan Lumiere bersaudara, dengan perbandingan mendekati standar *Aspect Ratio fullscreen* saat ini. Munculnya teknologi televisi memotivasi munculnya *Aspect Ratio* dengan ukuran layar lebih lebar. Dalam perkembangannya, *Aspect Ratio* sangat bervariasi ukurannya namun secara umum dibagi menjadi dua jenis yaitu *fullscreen* dan *widescreen*

- *Fullscreen*

Sejak tahun 1930, standar format *fullscreen* dengan *Aspect Ratio* 1.33:1 (*Academy Ratio*) telah ditetapkan oleh lembaga film berpengaruh di Amerika, yakni *Academy of Motion Picture Art and Sciences*. Format *fullscreen* hingga kini pun masih menjadi standar *Aspect Ratio* untuk pesawat televisi (tabung) serta beberapa film produksi non-Amerika serta Eropa Barat.

- *Widescreen*

Munculnya format *widescreen* semakin memungkinkan sineas untuk memanfaatkan komposisi lebar *frame* dengan lebih leluasa. Format *widescreen*

memiliki beragam variasi *Aspect Ratio*. Format *widescreen* yang paling umum digunakan film-film produksi amerika adalah 1.85:1. Sementara *Aspect Ratio widescreen* 1.66:1 lebih banyak digunakan untuk film-film produksi Eropa. Standar format *widescreen* yang lebih lebar juga muncul yakni, anamorphic *widescreen* dengan *Aspect Ratio* 2.35:1.

2.6.3 Jarak, Sudut, Kemiringan, serta Ketinggian Kamera terhadap Obyek

a) Jarak

Jarak yang dimaksud adalah dimensi jarak kamera terhadap obyek dalam *frame*. Kamera secara fisik tidak perlu berada dalam jarak tertentu karena dapat dimanipulasi menggunakan lensa *zoom*. Obyek dalam cerita film umumnya adalah manusia sehingga secara teknis jarak diukur menggunakan skala manusia. Ukuran jarak ini adalah sangat relatif dan yang menjadi tolak ukur adalah proporsi manusia atau obyek dalam sebuah *frame*. Adapun dimensi jarak kamera terhadap obyek dapat dikelompokkan menjadi tujuh.

- *Extreme Long Shot*

Extreme long shot merupakan jarak kamera yang paling jauh dari efeknya. Wujud fisik manusia nyaris tidak tampak. Teknik ini umumnya untuk menggambarkan sebuah obyek yang sangat jauh atau panorama yang luas.

- *Long Shot*

Pada jarak *long shot* tubuh fisik manusia telah 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.

- *Medium Long Shot*

Pada jarak ini tubuh manusia terlihat dari bawah lutut sampai ke atas. Tubuh fisik manusia dan lingkungan sekitar relatif seimbang.

- *Medium Shot*

Pada jarak ini memperlihatkan tubuh manusia dari pinggang ke atas. Gestur serta ekspresi wajah mulai tampak. Sosok manusia mulai dominan dalam *frame*.

- *Medium Close-up*

Pada jarak ini 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*.

- *Close-up*

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

- *Extreme Close-up*

Pada jarak terdekat ini mampu memperlihatkan lebih mendetil bagian dari wajah, seperti telinga, mata, hidung, dan lainnya atau bagian dari sebuah obyek.

Perlu dicatat bahwa jarak-jarak *shot* di atas bukanlah hal yang sifatnya baku. Kebanyakan sineas tidak pernah terpaku pada jarak-jarak *shot* tertentu. Sineas dapat menggunakan jarak apa saja sesuai kebutuhan, tuntutan, serta selera.

b) Sudut

Sudut kamera adalah sudut pandang kamera terhadap obyek yang berada dalam *frame*. Secara umum sudut kamera dapat dibagi menjadi tiga, yakni *high*

angle (kamera melihat obyek dalam *frame* yang berada di bawahnya), *straight-on angle* (kamera melihat obyek dalam *frame* secara lurus), serta *low-angle* (kamera melihat obyek dalam *frame* yang berada di atasnya).

Dalam sebuah film Umumnya sineas lebih sering menggunakan *straight-on angle*. Sementara *high-angle* dan *low-angle* umumnya digunakan untuk menunjukkan sebuah obyek yang posisinya lebih tinggi maupun lebih rendah dari posisi kamera. *High-angle* yang mengarah tegak lurus ke obyek di bawahnya, dikenal dengan istilah *overhead shot*. *High-angle* dan *low-angle* mampu menciptakan efek-efek tertentu yang dapat dimanfaatkan sineas sesuai konteks naratif.

- *High-Angle*

Sudut kamera *high-angle* mampu membuat sebuah obyek seolah tampak lebih kecil, lemah, serta terintimidasi. Dalam film *Predator*, sudut *high-angle* sering digunakan untuk menggambarkan sekelompok tentara yang terintimidasi oleh sang pemangsa. *High-angle* juga biasanya digunakan untuk memperlihatkan panorama luas serta lansekap sebuah Wilayah kota atau pegunungan seperti dalam 'sekuen pembuka *The Sound of Music* dan *Braveheart*. Dalam *The Raise of Reel Lantern* karya Zhang Yimou, teknik *high-angle* digunakan untuk memperlihatkan suasana rumah tinggal sang bangsawan yang sunyi.

- *Low-Angle*

Sementara *low-angle* membuat sebuah obyek seolah tampak lebih besar (raksasa), dominan, percaya diri, serta kuat. Efek ini kerap digunakan dalam film-film aksi serta *superhero*, ketika pertama kali memperlihatkan sosok sang jagoan seperti dalam *Batman*. Efek yang sama digunakan dalam *The Terminator*, *The*

Judgement Day, nyaris semua *shot* sang *Terminator* dan sang musuh diambil menggunakan sudut *low-angle*. Dalam adegan kejar-mengejar di sebuah kanal, *shot* sang target yang mengendarai sebuah motor beberapa kali diambil menggunakan sudut *high-angle*, sebaliknya *shot* truk gang pemburu sering kali diambil menggunakan sudut *low-angle*. Orson Welles menggunakan *low-angle* untuk motif simbolik yang berbeda. Pada sebuah adegan dalam *Citizen Kane*, Welles menggunakan *low-angle* ketika karakter utama berada di titik paling memalukan sepanjang karirnya. *Low-angle* juga sering digunakan untuk kamera subyektif sebagai sudut pandang karakter binatang seperti dalam *Benji* dan *Babe*.

c) Kemiringan

Kemiringan kamera adalah kemiringan terhadap 4 garis horizontal obyek dalam sebuah *frame*. Teknik ini jarang digunakan oleh para sineas namun Orson Welles, Carol Reed, serta Wong Kar Wai tercatat sering kali menggunakannya dalam film-film mereka. Secara sederhana teknik ini boleh kita katakan merupakan gaya dari seorang sineas, namun terkadang juga memiliki motif-motif simbolik tertentu. Dalam *The Third Man*, karya Reed, kemiringan kamera begitu dominan dalam filmnya, selain gaya sineas, teknik ini juga menunjukkan sesuatu yang tidak seimbang dan tidak harmonis pada kisahnya. Pada sebuah adegan di restoran dalam *Mission Impossible*, Brian De Palma menggunakan teknik ini ketika sang tokoh utama menyadari bahwa dirinya telah dijebak.

d) Pergerakan Kamera

Dalam produksi film, kamera sangat memungkinkan untuk bergerak bebas. Pergerakan kamera tentu mempengaruhi sudut, kemiringan, ketinggian, serta jarak

yang selalu berubah-ubah. Hampir semua film cerita umumnya menggunakan pergerakan kamera dan sangat jarang sineas yang menggunakan kamera statis.

- *Pan*

Pan merupakan singkatan dari kata panorama. Istilah panorama digunakan karena umumnya menggambarkan pemandangan (menyapu pandangan) secara luas. *Pan* adalah pergerakan kamera secara horizontal (kanan dan kiri) dengan posisi kamera statis. Seperti dalam film epik biografi, *Lawrence of Arabia*, teknik ini digunakan beberapa kali untuk menyajikan alam padang pasir yang begitu indah serta beberapa adegan pertempuran.

- *Tilt*

Tilt merupakan pergerakan kamera secara vertikal (atas-bawah atau bawah-atas) dengan posisi kamera statis. *Tilt* sering digunakan untuk memperlihatkan obyek yang tinggi atau raksasa di depan seorang karakter (kamera), seperti misalnya gedung bertingkat, patung raksasa, atau obyek lainnya.

- *Tracking*

Tracking shot atau *dolly shot* merupakan pergerakan kamera akibat perubahan posisi kamera secara horizontal. Pergerakan dapat ke arah manapun sejauh masih menyentuh permukaan tanah. Pergerakan dapat bervariasi yakni, maju (*track forward*), mundur (*track backward*), melingkar, menyamping (*track left/right*) dan sering kali menggunakan rel atau *track*. *Packing shot* juga dapat dilakukan dengan menggunakan truk atau mobil.

- *Crane Shot*

Crane Shot adalah pergerakan kamera akibat perubahan posisi kamera secara vertikal, horisontal, atau kemana saja selama masih di atas permukaan tanah

(melayang). *Crane shot* umumnya menggunakan alat *crane* yang mampu membawa kamera bersama operatornya sekaligus dan dapat bergerak turun dan naik hingga beberapa meter. *Crane shot* umumnya menghasilkan efek *high-angle* dan sering digunakan untuk menggambarkan situasi lanskap luas, seperti kawasan kota, bangunan, areal taman, dan sebagainya.

e) Kamera subyektif (*POV Shot*)

Kamera subyektif atau juga diistilahkan *POV (point of view) shot* merupakan arah pandang kamera persis seperti apa yang dilihat karakter atau obyek dalam filmnya. Seperti pada adegan pertandingan tinju, sang musuh mengarah pukulannya persis ke arah kamera (wajah pelaku utama), pukulan tersebut juga seolah mengarah ke kita. Fungsi penggunaan teknik ini adalah agar penonton mampu melihat dan merasakan sensasi sama seperti karakter dalam cerita filmnya.

f) *Handheld Camera*

Salah satu teknik kamera yang kini tengah menjadi tren adalah gaya kamera dokumenter (*handheld camera*). Seperti layaknya para sineas dokumenter, kamera dibawa atau dijinjing langsung oleh operator kamera tanpa menggunakan alat bantu seperti *tripod* atau *dolly*. Awalnya teknik ini lebih sering digunakan oleh sineas-sineas independen namun kini beberapa sineas besar pun sering menggunakannya. Gaya *handheld camera* memiliki beberapa karakter yang khas yakni, kamera bergerak dinamis dan bergoyang, serta gambar yang ”pucat” untuk memberi kesan nyata (realistik). *Teknik handheld camera* lazimnya mengabaikan komposisi visual dan lebih menekankan pada obyek yang diambil. Teknik ini juga sering dikombinasikan dengan teknik kamera subyektif.

g) Komposisi Simentrik dan Dinamik

Ketika kamera mengambil gambar sebuah obyek, sineas dapat memilih posisi objek tersebut dalam *frame*-nya sesuai tuntutan naratif serta estetika. Sineas bebas meletakkan sebuah obyek dimana pun di dalam *frame*, di tengah, di pinggir, di atas, di bawah, sejauh komposisinya masih seimbang dan menyatu secara visual. Sebuah obyek tidak harus selalu berada di tengah *frame* untuk mencapai komposisi yang seimbang. Objek lain di sekitar obyek utama juga mampu mempengaruhi komposisi, dan sangat bergantung dari posisi dan pergerakan objek lain. Sineas harus selalu memperhitungkan komposisi *frame* secara menyeluruh, terlebih jika obyeknya bergerak serta posisi kamera berpindah.

- Komposisi Simetrik

Komposisi simetrik sifatnya statis. Obyek terletak persis ditengah-tengah *frame* dan proporsi ruang di sisi kanan dan kiri obyek relatif seimbang. Komposisi simetrik dapat digunakan untuk berbagai macam motif dan simbol seperti, efek tertutup, terperangkap, atau keterasingan seorang karakter dari lingkungannya. *shot* sebuah obyek yang besar dan megah sering kali menggunakan komposisi simetrik, seperti bangunan bersejarah, pusat pemerintahan, serta tempat ibadah.

- Komposisi Dinamik

Komposisi dinamik sifatnya fleksibel dan posisi objek dapat berubah sejalan dengan waktu. Komposisi dinamik tidak memiliki komposisi yang seimbang (simetris) layaknya komposisi simetrik. Ukuran, posisi, arah gerak objek sangat mempengaruhi komposisi dinamik. Satu cara yang paling mudah untuk mendapatkan komposisi dinamik adalah dengan menggunakan sebuah aturan yang dinamakan *rule of thirds*. Dalam *rule of thirds*, garis-garis imajiner membagi bidang

gambar menjadi tiga bagian yang sama persis secara horisontal dan vertikal. Dari persimpangan garis-garis imajiner tersebut akan didapat empat buah titik simpang. Komposisi terbaik akan dicapai bila posisi obyek utama terletak dekat salah satu titik tersebut.

Pada teori sinematografi, terdapat beberapa teori yang dapat diaplikasikan ke dalam karya film dokumenter biografi Oto Iskandar Di Nata. Namun teori-teori di atas dalam karya penulis bersifat situasional. Dalam sebuah produksi film dokumenter yang pernah penulis ikuti, hal yang direncanakan akan berubah berdasarkan situasi di lapangan. Dengan begitu teori-teori di atas dapat diaplikasikan sesuai dengan kebutuhan di lapangan. Pada *shoot* wawancara, penulis menggunakan *medium shot* dan *close up*. Penggunaan *medium shot* pada *shot* wawancara akan menampilkan gestur subjek. Gestur tersebut dapat memberikan emosi pada visual. Sedangkan penggunaan *close up* pada *shot* wawancara dapat memberi kesan lebih intim antara subjek dengan penonton dan juga memberikan penekanan pada narasi tertentu.

Pada situasi tertentu, karya film dokumenter menggunakan pergerakan kamera. Dengan adanya pergerakan kamera, cerita Oto Iskandar Di Nata dapat menghidupkan suasana melalui perpaduan visual yang statis dan dinamis. Bagian kamera statis akan ditempatkan pada situasi yang santai seperti wawancara. Lalu bagian kamera yang dinamis akan ditempatkan pada situasi yang menggambarkan suasana seperti *shot* stadion Si Jalak Harupat, monumen pasir, dan lain lain. Pergerakan kamera dengan *handheld camera* pada film dokumenter sudah tak aneh lagi. Karena dengan melakukan *handheld camera* ini, kamera tak perlu *tripod* atau *dolly* yang akan menghambat pengambilan momen. Gaya *handheld camera*

memiliki beberapa karakter yang khas yakni, kamera bergerak dinamis dan bergoyang, serta gambar yang ”pucat” untuk memberi kesan nyata (realistik).

2.6. Riwayat Singkat Oto Iskandar Di Nata

Oto Iskandar Di Nata lahir pada 31 Maret 1897 di Bojongsoang, Kabupaten Bandung. Ayah Oto adalah keturunan bangsawan Sunda bernama Nataatmadja. Oto adalah anak ketiga dari sembilan bersaudara. Oto menempuh pendidikan dasarnya di *Hollandsch-Inlandsche School* (HIS) Bandung, kemudian melanjutkan di *Kweekschool Onderbouw* (Sekolah Guru Bagian Pertama) Bandung, serta di *Hogere Kweekschool* (Sekolah Guru Atas) di Purworejo, Jawa Tengah. Setelah selesai bersekolah, Oto menjadi guru HIS di Banjarnegara, Jawa Tengah. Pada bulan Juli 1920, Oto pindah ke Bandung dan mengajar di HIS bersubsidi serta perkumpulan Perguruan Rakyat.

Dalam kegiatan pergarakannya pada masa sebelum kemerdekaan, Oto pernah menjabat sebagai Wakil Ketua Budi Utomo cabang Bandung pada periode 1921-1924, serta sebagai Wakil Ketua Budi Utomo cabang Pekalongan tahun 1924. Ketika itu, ia menjadi anggota *Gemeenteraad* ("Dewan Kota") Pekalongan mewakili Budi Utomo.

Oto juga aktif pada organisasi budaya Sunda bernama Paguyuban Pasundan. Ia menjadi Sekretaris Pengurus Besar tahun 1928, dan menjadi ketuanya pada periode 1929-1942. Organisasi tersebut bergerak dalam bidang pendidikan, sosial-budaya, politik, ekonomi, kepemudaan, dan pemberdayaan perempuan.

Oto juga menjadi anggota *Volksraad* ("Dewan Rakyat", semacam DPR) yang dibentuk pada masa Hindia Belanda untuk periode 1930-1941. Pada masa penjajahan Jepang, Oto menjadi Pemimpin surat kabar Tjahaja (1942-1945). Ia

kemudian menjadi anggota BPUPKI dan PPKI yang dibentuk oleh pemerintah pendudukan Jepang sebagai lembaga-lembaga yang membantu persiapan kemerdekaan Indonesia.

Setelah proklamasi kemerdekaan, Oto menjabat sebagai Menteri Negara pada kabinet yang pertama Republik Indonesia tahun 1945. Ia bertugas mempersiapkan terbentuknya BKR dari laskar-laskar rakyat yang tersebar di seluruh Indonesia. Dalam melaksanakan tugasnya, Oto diperkirakan telah menimbulkan ketidakpuasan pada salah satu laskar tersebut. Ia menjadi korban penculikan sekelompok orang yang bernama Laskar Hitam, hingga kemudian hilang dan diperkirakan terbunuh di daerah Banten.

Oto Iskandar Di Nata diangkat sebagai Pahlawan Nasional berdasarkan Surat Keputusan Presiden Republik Indonesia No. 088/TK/Tahun 1973, tanggal 6 November 1973. Sebuah monumen perjuangan Bandung Utara di Lembang, Bandung bernama "Monumen Pasir Pahlawan" didirikan untuk mengabadikan perjuangannya. Nama Oto Iskandar Di Nata juga diabadikan sebagai nama jalan di beberapa kota di Indonesia.