

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Film merupakan salah satu media yang digunakan untuk bercerita. Melalui film, suatu pesan bisa disampaikan kepada khalayak lewat penggambaran adegan-adegan yang disusun sedemikian rupa. Kekuatan penceritaan dalam sebuah film membuatnya kian populer dan mengalami perkembangan baik dari segi cerita maupun dalam pembuatannya. Disamping itu, Film sebagai hasil karya cipta seni budaya merupakan media hiburan massa dalam bentuk audio visual. Namun demikian film bukanlah produk hiburan semata, tetapi juga sebagai produk budaya karena film mencerminkan realitas kehidupan yang terjadi di masyarakat. Oleh karena itu secara tidak langsung film dapat menggambarkan watak atau identitas suatu bangsa (Herlinawati, dkk 2020).

Film memiliki berbagai macam genre. Macam-macam genre antara lain seperti aksi, drama, sejarah, fantasi, *sci-fi*, horor, *thriller*, komedi, perang, dan lain sebagainya. Perlu diperhatikan bahwa kebanyakan film merupakan gabungan dari beberapa genre yang dikombinasikan, pengkombinasian atau persilangan genre biasa diistilahkan sebagai genre hibrida (Pratista, 2017). Meskipun demikian, film tetap memiliki satu atau dua genre yang dominan. Selain genre utama, ada juga genre turunan yang biasanya diistilahkan sebagai subgenre. Jumlah subgenre dapat mencapai ratusan dan dapat dikombinasikan dengan genre utama tergantung konteks filmnya, contohnya seperti genre perang dapat mempunyai subgenre berdasarkan lokasi, periode ataupun nama pihak yang terlibat di dalamnya. (Pratista, 2017). Pada tiap-tiap genre film yang berbeda, terdapat perlakuan (treatment) yang berbeda pula. Hal ini berhubungan dengan proses pengambilan gambar dalam sebuah produksi film

Pada proses pembuatan film, salah satu unsur sinematografi yang dapat diperhatikan dan berpengaruh terhadap penyampaian pesan yaitu teknik pengambilan gambar, apabila gambar diambil dengan baik, hal itu mampu menyampaikan suatu pesan yang terkandung pada suatu adegan secara tidak langsung kepada penonton, meskipun adegan tersebut tidak memiliki narasi ataupun dialog. Pengambilan gambar pada adegan menggunakan kamera dalam proses pembuatan film sangat diperhatikan oleh tim produksi suatu proyek film.

Menurut Bonafix, posisi kamera yang tertuju pada suatu objek berpengaruh terhadap pesan serta makna yang disampaikan (Bonafix, 2011). Misalkan posisi kamera yang mengambil objek dengan jarak yang sangat dekat dimaksudkan untuk menekankan pada ekspresi tokoh. Sedangkan posisi kamera yang mengambil objek dengan jarak yang lebar dimaksudkan untuk menekankan pada situasi yang sedang terjadi.

Dalam produksi film, ada proses pengambilan gambar yang melibatkan adegan-adegan yang telah disusun dalam naskah. Peran utama dalam menentukan teknik, komposisi, dan pencahayaan adalah seorang *Director of Photography* atau penata kamera. Salah satu teknik yang populer dalam pengambilan gambar adalah EMC2. Teknik ini melibatkan pengambilan gambar dengan urutan *full shot*, *medium shot*, dan *close up* untuk menghindari kesalahan *frame* antar adegan (Studio Antelope, 2022).

Teknik EMC2 ini terbagi menjadi 3 jenis *shot* yaitu *establish*, *master*, dan *cover*. *Establish Shot* yaitu jenis *shot* yang berfungsi memberikan keterangan tempat pada sebuah adegan. *Master shot* adalah *shot* utama pada sebuah adegan yang meliputi keseluruhan adegan dengan *shot* ini. *Cover shot* adalah *shot* untuk mengambil gambar dalam jarak yang lebih dekat, sehingga penonton dapat melihat ekspresi dan gerak-geriknya lebih jelas (BPS, 2023).

Masing-masing Teknik yang terdapat dalam EMC2 memiliki tujuan yang ingin dicapai dalam penguatan cerita film. Teknik ini sangat umum ditemukan dalam film-film, khususnya di era modern. Misalkan pada film "Daring". pada film yang disutradarai oleh Rival Hermansyah ini menggunakan penerapan teknik EMC2. Beberapa adegan langsung diawali dengan *cover* kemudian *master*. Ada juga yang diawali dengan *master* kemudian dilanjutkan dengan *cover two shot* dengan tehnik *rack focus*. Selain di film tersebut, penggunaan Teknik EMC2 yang menarik untuk dibahas juga terdapat dalam salah satu *webseries* berjudul "Its Not Me " yang diproduksi oleh *Invist Creative*.

It's Not Me merupakan film yang mengangkat tema tentang penyakit psikologis

yaitu *Bipolar Disorder* dimana seorang penderita akan mengalami gangguan mental berat, tanpa memandang apakah ada perubahan mental dan suasana hati yang terbelah ekstrim. Gangguan bipolar (BD) dan gangguan kepribadian ambang (BPD) merupakan dua kondisi psikopatologi yang sering dikaitkan dengan instabilitas afektif. Meskipun kedua gangguan ini menunjukkan ciri utama berupa perubahan suasana hati, variabilitas afektif pada masing-masing gangguan diperkirakan memiliki perbedaan yang kualitatif. Pada gangguan bipolar (BD), perubahan afektif cenderung bersifat lebih persisten atau bertahan lama, sementara pada gangguan kepribadian ambang (BPD), perubahan tersebut lebih sering terjadi secara cepat dan tidak bertahan lama. Meskipun demikian, bukti kuantitatif yang mendukung perbedaan ini masih terbatas. Ketidakjelasan tersebut menyulitkan pengukuran yang akurat terkait dampak pengobatan tertentu, seperti *litium*, terhadap variabilitas afektif pada pasien BD. *Litium* sendiri telah lama dikenal sebagai salah satu pengobatan utama untuk stabilisasi suasana hati pada gangguan bipolar, namun mekanisme spesifiknya terhadap variabilitas afektif masih belum sepenuhnya dipahami. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan yang lebih terukur dan sistematis untuk memahami pola variabilitas afektif serta efek intervensi pengobatan terhadapnya.

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi variabilitas afektif yang berkaitan dengan BD dan BPD, dengan menggunakan model komputasi yang membedakan dua jenis subtype variabilitas:

1. *Volatilitas*, yaitu perubahan afektif yang bersifat persisten atau bertahan lama.
 2. Kebisingan, yaitu perubahan yang lebih cepat dan tidak bertahan lama.
- Berdasarkan hipotesis awal, volatilitas afektif diprediksi lebih dominan pada pasien dengan BD, sementara kebisingan afektif lebih meningkat pada pasien dengan BPD. Selain itu, penelitian ini juga mengeksplorasi bagaimana *litium* memengaruhi *volatilitas* afektif pada pasien BD. Untuk menjawab tujuan tersebut, data peringkat pengaruh harian dikumpulkan secara prospektif hingga tiga tahun dari pasien dengan BD, BPD, serta kelompok kontrol nonklinis. Studi terpisah dilakukan untuk pasien BD, yang diacak menerima pengobatan *litium* atau *plasebo*, dengan pengumpulan data selama beberapa minggu. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pola variabilitas afektif yang spesifik volatilitas afektif meningkat pada

pasien BD, sementara kebisingan afektif lebih menonjol pada pasien BPD. Menariknya, *litium* tidak menekan variabilitas tersebut, tetapi justru meningkatkan volatilitas pengaruh positif. Temuan ini memberikan kontribusi penting dalam menyediakan ukuran kuantitatif untuk memahami perbedaan variabilitas afektif antara BD dan BPD. Selain itu, penelitian ini juga memberikan wawasan baru mengenai mekanisme kerja *litium*, yang membantu menghindari periode suasana hati yang ekstrem dengan meningkatkan ketidakstabilan respons afektif. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi dasar bagi pengembangan strategi pengobatan yang lebih efektif dan terukur pada pasien dengan gangguan *mood* dan kepribadian (Pulcu, E. et al., 2022).

Pada film "*Its Not Me*" terdapat beberapa konflik pada masing-masing episode. Dalam garis besar *webseries* ini menceritakan tentang bagaimana konflik yang dialami oleh tokoh utama yaitu Adimas yang mengalami gangguan mental. Gangguan psikologis ini menyebabkan keberlanjutan masalah yang menjadi sumber dari konflik-konflik yang diangkat dalam cerita ini. Episode 1 pada *webseries* ini menceritakan tentang bagaimana masalah hubungan yang dialami oleh tokoh utama. Episode 2 menceritakan tentang konflik batin tokoh utama yaitu Adimas yang mengalami gangguan mental. Episode 3 menceritakan tentang alur mundur atau *flashback* penyebab gangguan psikologis yang dialami oleh Adimas pada *webseries* ini.

Dalam film ini menggambarkan tentang bagaimana pola pikir seseorang terbentuk dengan berbagai macam latar belakang juga lingkungan. Dimana persepsi umum mengenai orang yang menderita kelainan mental *Bipolar Disorder* justru dianggap sebuah penyakit yang mendramatisir keadaan, di dukung oleh beberapa karakteristik yang jika dialami pada masyarakat umum, yang sehat secara mental hal-hal tersebut bukanlah sebuah masalah yang besar untuk diatasi. Beberapa adegan juga menampilkan sebuah latar belakang yang di alami tokoh, dimana salah satu pesan moral yang dapat kita peroleh adalah pola asuh orang tua sangat mempengaruhi bagaimana karakter seorang anak terbentuk. Maka melalui cerita ini diharap penonton dapat memahami pandangan mengenai penderita *Bipolar Disorder* yang di alami Adimas. Dalam penyampaian pesan kepada pada audience dalam film ini membutuhkan peranan *Director of Photography*/Kameramen untuk dapat menerapkan teknik EMC2 untuk memvisualkan cerita yang diangkat.

Director of Photography adalah seorang yang berdiri di belakang kamera yang menjadikan lensa kamera sebagai matanya untuk menciptakan momen-momen yang bagus dan sangat menarik untuk di *record* sesuai dengan pengetahuannya terhadap teknik pengambilan gambar dan jenis *shot* yang digunakan. DOP punya peran esensial dalam keberhasilan tersampainya pesan dalam film kepada *audience* atau tidak.

Wheeler (2012) menyatakan bahwa peranan seorang DoP adalah untuk menciptakan rasa terhadap sebuah gambar dengan penggunaan cahaya. Menurut beliau tuntutan utama seorang DoP adalah mewujudkan sebuah ide dan visi yang dimiliki oleh seorang sutradara menjadi sebuah gambar sesuai keinginan sutradara tersebut. DoP bertanggung jawab terhadap semua aspek fotografi dalam film, yaitu *exposure, composition, dan cleanliness*.

Menurut Box (2013) seorang DoP merupakan tangan kanan dari sutradara, ia merupakan orang yang membantu sutradara untuk memutuskan semua keputusan sulit. Beliau mengatakan bahwa DoP bertanggung jawab untuk membuat sebuah film dari visi yang sudah dibayangkan dalam setiap *scene*, untuk membangkitkan sebuah waktu, tempat, dan atmosfer menggunakan cahaya. Hal utama yaitu memilih *camera angles* dan *camera movement* yang paling efektif untuk menceritakan sebuah cerita dan *scene*.

Sutradara biasanya menceritakan alur cerita dan tampilan *shot* apa yang akan digunakan saat *shooting* sehingga DoP dapat memilih *aperture, filter, dan pencahayaan* untuk mencapai efek yang diinginkan sehingga saat produksi film dapat lancar (Muslimin, 2018).

Ada banyak penelitian yang pernah dilakukan terkait teknik pengambilan gambar atau sinematografi. Diantaranya Penelitian yang mengangkat topik tentang pengambilan gambar dalam film pernah dilakukan oleh Febry Reviansyach Dewandra dan Muh Ariffudin Islam. Penelitian tersebut membahas mengenai Teknik *One Shot* pada Film 1917 Karya Sam Mendes. Hasil penelitian menunjukkan bahwa teknik pergerakan kamera yang paling banyak digunakan yaitu teknik pergerakan *Follow Camera*. Sedangkan *angle camera* yang paling banyak digunakan yaitu *Eye Level* dan tipe *Shot* yang paling banyak digunakan adalah *wide shot*.

Selanjutnya adalah penelitian yang dilakukan oleh Bernadhed, dkk (2019) mengenai Teknik Pengambilan Gambar pada Serial Web Mengakhiri Cinta Dalam 3 Episode Karya Yandy Laurens. Hasil penelitian menyebutkan bahwa teknik kamera yang dipakai dalam webseries tersebut antara lain ialah *Bird Eye Shot*, *Extreme Long Shot*, *Close Up*, *Medium Shot*, *Close Up*, *Extreme Close Up* dan *Dutch Angle*.

Penelitian terakhir yang dilakukan oleh Rika Permata Sari dan Assyari Abdullah (2020) yang membahas teknik sinematografi pada video klip Monokrom. Hasil penelitian menyebutkan bahwa teknik kamera yang yang paling banyak digunakan adalah teknik *eye level* sebesar 50,54%. Sedangkan *type shot* yang sering digunakan adalah *long shot* sebesar 39,78%. Untuk *composition* menggunakan *nose room* sebesar 50%.

Dari ketiga penelitian tersebut secara umum hanya memberikan pemaparan mengenai teknik kamera, jenis *shot* yang dipakai dalam sebuah projek film. Namun tidak secara spesifik membahas mengenai Teknik EMC2 dari sebuah projek film. Sehingga penulis merasa perlu untuk mengkaji dan meneliti lebih spesifik mengenai penerapan Teknik EMC. Karena itu pada penelitian ini, penulis bermaksud mengkaji mengenai Penggunaan Teknik Emc2 Pada Pengambilan Gambar Pada *WebSeries It's Not Me*.

1.1 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang disampaikan diatas, Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini antara lain:

- a. Bagaimana penerapan Teknik Emc2 Pada Pengambilan Gambar Pada *WebSeries It's Not Me*?
- b. Bagaimana peranan DOP dalam Pada Pengambilan Gambar Pada *Web Series It's Not Me*?

1.2 Tujuan Penelitian

Dari rumusan masalah yang disebutkan, tujuan penelitian ini antara lain:

- a. Mendeskripsikan penerapan Teknik EMC2 dalam pengambilan gambar pada *WebSeries It's Not Me*?
- b. Mendeskripsikan peranan DoP dalam Pengambilan gambar pada *WebSeries It's Not Me*?

1.3 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini antara lain:

- a. Memberikan pemahaman mengenai teknik EMC2 pada sebuah film
- b. Memahami peranan DoP dalam keseluruhan proses pembuatan film
- c. Sebagai bentuk khazanah pengetahuan yang bisa dijadikan referensi bagi parapeneliti untuk membuat kajian selanjutnya

1.4 Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah melihat dan mengetahui pembahasan yang ada pada Penelitian ini ini secara menyeluruh, maka perlu dikemukakan sistematika yang merupakan kerangka dan pedoman penulisan skripsi. Adapun sistematika penulisannya adalah sebagai berikut:

1. Bagian Awal yang terdiri dari Pendahuluan (Latar belakang, Rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian)
2. Bagian Tengah yang dari Tinjauan Pustaka serta Metodologi Penelitian
3. Bagian Akhir yang terdiri dari Hasil Penelitian, Pembahasan serta Kesimpulan.