

PENGAMBILAN GAMBAR HANDHELD SEBAGAI PEMBENTUK KETEGANGAN PADA FILM *MODUS ANOMALI*

Zain Arifin Rochmat

Program Studi S-1 Televisi dan Film
Fakultas Seni Rupa dan Desain, ISI Surakarta
Email: zainarifin3@gmail.com

Cito Yasuki Rahmad

Program Studi S-1 Televisi dan Film
Fakultas Seni Rupa dan Desain, ISI Surakarta
Email: cito@isi-ska.ac.id

ABSTRACT

Shooting techniques in films are needed so that the storyline can be continuous between actors and audiences. The action in the Modus Anomali film is visualized through shots, scenes, and sequences in the structure of the film in harmony with causation. Through shooting techniques can create a tension that affects the anxiety of the audience awaiting the risk that befalls the protagonist. The shooting technique in this film is dominant by using handheld techniques in realizing an action. The emergence of interesting and important handheld movements is assessed to form tension. The analysis technique used is descriptive qualitative. While the sampling technique uses purposive sampling in several sequences that focus on the protagonist. The results showed that the appearance of the handheld was able to form tension with the support of camera angle technique, type shot, camera movement, long take and canted angle, which created a conflict that peaked as a form of tension.

Keywords: *Film Mode Anomaly, Handheld, Tension*

ABSTRAK

Teknik pengambilan gambar dalam film diperlukan agar alur cerita dapat berkesinambungan antar pemain dan penonton. Aksi dalam film *Modus Anomali* divisualisasikan melalui *shot*, *scene*, maupun *sequence* dalam struktur film selaras dengan sebab-akibat. Melalui teknik pengambilan gambar dapat mewujudkan suatu ketegangan yang berpengaruh terhadap rasa cemas penonton menanti risiko yang menimpa pada tokoh protagonis. Teknik pengambilan gambar dalam film ini dominan dengan menggunakan teknik *handheld* dalam mewujudkan suatu aksi. Kemunculan pergerakan yang dihasilkan *handheld* menarik dan penting dikaji untuk membentuk ketegangan. Teknik analisis yang digunakan berbentuk deskriptif kualitatif. Sedangkan teknik pengambilan sampel menggunakan purposive sampling pada beberapa *sequence* yang fokus pada tokoh protagonis. Hasil Penelitian menunjukkan bahwa kemunculan *handheld* mampu membentuk ketegangan dengan dukungan teknik *camera angle*, tipe shot, pergerakan kamera, *long take* maupun *canted angle*, yang menciptakan suatu konflik memuncak sebagai wujud ketegangan.

Kata kunci: *Film Modus Anomali, Handheld, Ketegangan*

PENDAHULUAN

Film menurut Marselli Sumarno merupakan medium komunikasi massa, yaitu alat penyampai berbagai jenis pesan dalam peradaban modern ini. Selanjutnya, film menjadi

medium ekspresi artistik, yaitu menjadi alat bagi seniman-seniman film untuk mengutarakan gagasan, ide, lewat suatu wawasan keindahan (Marselli Sumarno, 1996:27). Gagasan tersebut kemudian dituangkan ke dalam unsur

pembentuk film baik unsur naratif maupun unsur sinematik. Sehingga unsur-unsur tersebut saling berinteraksi dan berkesinambungan yang memiliki arti dalam membentuk peristiwa. Rangkain peristiwa pada film menjadi menarik jika dapat menciptakan suasana ketegangan dalam memvisualisasi cerita yang dapat mewakili dan mempengaruhi penonton sehingga saling berinteraksi dengan pemain. Untuk mencapai hal tersebut maka teknik pengambilan gambar diperlukan agar alur cerita dapat berkesinambungan antar pemain dan penonton.

Salah satu karya yang menarik untuk dikaji dalam segi pengambilan gambar yakni karya sutradara Joko Anwar yang berjudul *Modus Anomali*. Teknik pengambilan gambar dalam film *Modus Anomali* dominan dengan menggunakan teknik *handheld* dalam mewujudkan suatu aksi pada *genre thriller*. Aksi yang dimunculkan lebih cenderung pada tokoh utama yakni tokoh protagonis karena tidak terlalu melibatkan banyak pemain film. Alur cerita pun tidak mudah ditebak melalui beberapa petunjuk sampai saat pada film dapat terselesaikan.

Film *Modus Anomali* ini menceritakan tentang seorang laki-laki bersama keluarganya yang sedang berlibur di hutan belantara dan tanpa disadari terpisah dari keluarganya. Kemudian, sedikit demi sedikit permasalahan yang memicu konflik muncul, karena laki-laki tersebut menemukan beberapa keluarganya mati terbunuh. Dengan demikian aksi tersebut dapat dirasakan oleh penonton dalam unsur ketegangan.

Aksi tersebut divisualisasikan melalui *shot*, *scene*, maupun *sequence* dalam struktur film selaras dengan sebab-akibat. Logika cerita dapat mewujudkan suatu ketegangan yang berpengaruh terhadap rasa cemas penonton menanti risiko yang menimpa pada tokoh protagonis terkait dengan konflik yang memuncak, baik konflik internal maupun

eksternal. Konflik tersebut terbentuk karena adanya unsur pembentuk film baik naratif maupun sinematik.

Sebagai bentuk penyampaian ide yang divisualkan melalui pengambilan gambar *handheld*, sinematografi berperan juga membentuk emosi antara pemain dan penontonnya. Selain melalui *handheld* pada film ini juga didukung dengan teknik pengambilan gambar yang lainnya. Sebagaimana pemilihan sudut pandang memberikan penekanan bahwa dengan pemilihan sudut pandang kamera yang seksama bisa mempertinggi visualisasi dramatik dari cerita film (Mascelli Joseph V, 2010:1). Sebaliknya, jika penempatan sudut pandang kamera dilakukan tanpa motivasi tertentu makna gambar yang telah di-*shot* bisa jadi tidak tertangkap atau sulit dipahami oleh penonton, karena mata kamera berfungsi sebagai mata penonton (Sarwo Nugroho, 2014: 21). Sehingga penempatan sudut pandang dan pergerakan *handheld* pada pengambilan gambar berpengaruh untuk menghasilkan visual yang mendukung untuk mewakili penonton untuk merasakan ketegangan dari kemunculan konflik dalam cerita film serta mempertinggi visualisasi dramatik.

Berdasarkan uraian di atas, permasalahannya adalah bagaimana pengambilan gambar *handheld* dapat membentuk ketegangan yang diterapkan pada film *Modus Anomali*. Sehingga kemunculan pergerakan yang dihasilkan *handheld* menarik dan penting dikaji untuk membentuk ketegangan pada film *Modus Anomali*.

TINJAUAN PUSTAKA

Film secara umum dapat dibagi menjadi dua unsur pembentuk film yakni, unsur naratif dan unsur sinematik. Unsur naratif lebih menuju ke arah materi pada suatu cerita sedangkan sinematik pada elemen-elemen teknis yakni, *mise-en-scene*, sinematografi, editing, dan

suara. Dengan demikian, kedua unsur pembentuk film tersebut dapat berinteraksi dalam menjalin sebuah peristiwa berdasarkan sebab-akibat. Sebagaimana penjelasan naratif menurut Himawan Pratista, naratif adalah suatu rangkaian peristiwa yang berhubungan satu sama lain dan terikat oleh logika sebab-akibat (kausalitas) yang terjadi dalam suatu alasan yang jelas (Himawan Pratista, 2008:33).

Shot, scene maupun sequence pada sebuah film dapat terpecah menjadi beberapa urutan-urutan sehingga dapat menghubungkan jalinan peristiwa berdasarkan sebab-akibat. Urutan tersebut terbentuk karena terdapat struktur film. Menurut Himawan Pratista terbagi menjadi tiga bentuk dalam memahami struktur film, yakni: shot, scene dan sequence (Himawan Pratista, 2008:29). Shot dalam hal ini memiliki arti setelah film jadi atau pada pascaproduksi yakni satu rangkaian gambar utuh yang tidak terinterupsi oleh potongan gambar (editing).

Scene atau adegan merupakan satu segmen pendek dari keseluruhan cerita yang memperlihatkan satu aksi yang berkesinambungan yang diikat oleh ruang, waktu, isi (cerita), tema, karakter, atau motif. Satu adegan umumnya terdiri dari beberapa shot yang saling berhubungan. Scene merupakan adegan tunggal yang terjadi di sebuah lokasi pada suatu waktu. Akhir adegan biasanya ditandai dengan perubahan lokasi atau waktu.

Sequence merupakan suatu segmen besar yang memperlihatkan satu rangkaian peristiwa yang utuh. Satu sequence umumnya terdiri beberapa adegan yang saling berhubungan. Sebuah sequence bisa berlangsung pada satu setting atau di beberapa setting. Action harus berakaitan secara tepat dalam sebuah sequence manakala terdiri dari sejumlah shot yang runtut dengan cut langsung hingga melukiskan kejadian yang berlangsung sebagaimana kenyataan sebenarnya.

Pengambilan gambar dalam penempatan sudut pandang sangat berpengaruh pada hasil

visual film dan sangat penting dalam membangun sebuah cerita agar berkesinambungan.

Camera Angle

Camera angle dapat diartikan sebagai sudut pandang penonton yang mewakili setiap shot dari keseluruhan cerita yang berkesinambungan, karena menurut Sarwo Nugroho mata kamera adalah mata penonton. Dengan demikian, penempatan kamera menentukan sudut pandang penonton dan wilayah yang dilihat penonton atau oleh kamera pada suatu shot. Walaupun penentu dalam mengambil keputusan sudut pengambilan gambar adalah sutradara, tetapi seorang penata gambar berhak untuk memberikan argumen dan referensi tentang sudut pengambilan gambar yang memiliki kesinambungan, agar sejalan dengan apa yang divisualisasikan. Sehingga sudut pengambilan gambar antara sutradara dengan penata gambar dapat membangun dramatik dari suatu cerita. Menurut Sarwo Nugroho terdapat tipe-tipe angle kamera dari sudut pandang penonton:

Angle Kamera Objektif

Angle ini menempatkan kamera dari sudut penonton yang tersembunyi. Angle ini melihat dari sudut pandang penonton dan tidak dari sudut pandang pemain tertentu sehingga kamera angle objektif tidak mewakili siapa pun. Penonton tidak dilibatkan dan pemain tidak merasa ada kamera yang sedang mengambil dirinya atau dengan kata lain pemain tidak merasa bahwa apa yang dilakukan ada yang melihat.

Angle Kamera Subjektif

Kamera ditempatkan dari sudut pandang penonton yang dilibatkan, misalnya pemain melihat ke arah penonton atau kamera ditempatkan dari sudut pandang pemain yang melibatkan pemain lainnya dalam suatu adegan. Sudut pandang penonton ditempatkan di dalam

film sebagai peserta aktif, atau bergantian tempat dengan seorang pemain dalam film dan menyaksikan kejadian yang berlangsung melalui matanya. Manakala seorang pemain dalam adegan memandangi ke lensa, yakni karena terjadinya hubungan pemain-penonton melalui pandangan atau memandangi.

Pergerakan Kamera

Pergerakan kamera sangat penting dan berkaitan dengan sinematografi sehingga dapat memunculkan dramatik aksi suatu cerita. Disebut pergerakan kamera karena posisi perangkat kamera yang berubah dalam proses pengambilan gambar. Terdapat dua macam pergerakan kamera dalam dunia sinematografi, yakni: (Bambang Semedi, 2011:58)

Pergerakan kamera tanpa menggeser kamera dari tempatnya (atau pergerakan kamera dengan posisi kamera statis) yaitu ditempatkan di atas tiang penyangga (tripod) atau kamera dipanggul dan juru kamera tetap diam di tempat. Pergerakan kamera statis meliputi antara lain panning dan tilting.

Pergerakan kamera (dinamis) dengan cara menggeser kamera dari tempatnya, baik mendekat atau menjauh dari obyek, bergerak ke atas atau ke bawah obyek ataupun gerakan lainnya dengan cara menggeser kedudukan kamera. Sedangkan pergerakan kamera dinamis meliputi tracking, crane dan following.

Kamera Handheld

Teknik pengambilan gambar *handheld* dengan cara kamera dibawa langsung oleh operator tanpa menggunakan alat bantu. *Handheld* memiliki beberapa karakter yang khas yakni, kamera bergerak dinamis dan berguncang untuk memberikan kesan nyata (realitas). Teknik *handheld*, umumnya mengabaikan komposisi visual dan lebih menekankan pada obyek yang diambil. Selain pengambilan gambar *handheld* memberikan kesan nyata, pengambilan gambar *handheld*

dapat menambahkan suasana ketegangan. Menurut Rea dan David, *Handheld camera work brings a special dynamism to a scene. A slight movement in the camera, especially if the angle is from a character's point of view, adds both realism and tension to a shot* (Rea, Peter W dan David K. Irving, 2010:175). Dapat diartikan bahwa *handheld* bekerja dengan membawakan maksud dinamis pada sebuah adegan. Dengan pergerakan kamera, terutama pada sudut pandang dari tokoh, sehingga menambahkan kesan nyata dan ketegangan setiap *shot*.

Agar efek dramatik ketegangan diperoleh, sehingga perlu adanya pergerakan kamera yang dinamis atau mengguncang, sehingga dapat mempertinggi kesan realitas dengan mengikuti tokoh yang bergerak. Menurut Boggs, pergerakan kamera yang terantuk-antuk tidak teratur mempertinggi kesan realitas yang diperoleh melalui sudut pandang subyektif dari seorang tokoh yang berada dalam keadaan bergerak. Teknik kamera yang dipegang dengan tangan termasuk guncangan-guncangannya ternyata efektif sekali dalam memfilmkan adegan-adegan *action* yang garang, dimana gerak kamera yang tidak teratur dan kacau sekali dengan semangat *action* tersebut (Boggs. M. Joseph, 1992:123).

METODE

Metode pada pembahasan ini menggunakan deskriptif kualitatif. Penentuan sampel yang digunakan menggunakan teknik *purposive sampling*. Menurut Sugiyono *purposive sampling* merupakan teknik pengambilan sampel sumber data dengan pertimbangan tertentu (Sugiyono, 2012:53-54) Sedangkan dalam pertimbangan penelitian film *Modus Anomali* adalah visualisasi film banyak menggunakan teknik pengambilan gambar *handheld* dinamis dengan menekankan unsur ketegangan melalui pergerakan kamera yang berguncang, tipe *shot* maupun *camera*

angle. Sehingga pengambilan sampel pada penelitian ini dapat terbagi menjadi enam bagian *sequence* yang menunjukkan sebuah aksi ketegangan muncul, antara lain *sequence 1*, *sequence 2*, *sequence 3*, *sequence 9*, *sequence 10* dan *sequence 11*. Namun pada *sequence* tersebut dapat dikelompokkan sesuai dengan tangga dramatik pada pembagian babak yakni awal, tengah, maupun akhir.

Penelitian ini bersumber langsung dari data primer maupun data sekunder. Data primer yakni dvd *original film Modus Anomali* sedangkan data sekunder dengan mengkaji literatur maupun penelitian terdahulu yang berkaitan dengan permasalahan yang diteliti. Sehingga dapat mendeskripsikan tentang teknik pengambilan gambar *handheld* sebagai pembentuk ketegangan dalam film *Modus Anomali*.

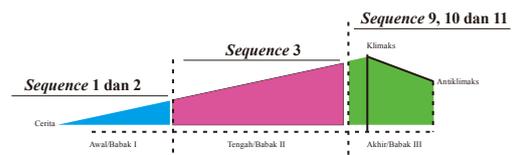
Teknik analisis yang digunakan pada penelitian ini yakni reduksi data, sajian data, dan penarikan simpulan. Selama proses reduksi dan penyajian data dalam analisis pengambilan gambar *handheld* dilakukan dengan memperhatikan sebab akibat dari konflik yang memuncak dalam penyampaian unsur naratif baik dari permulaan, pertengahan, dan penutupan.

PEMBAHASAN

Obyek dalam penelitian ini adalah film *Modus Anomali* yang berdurasi 82 menit diproduksi oleh *Life Leak Pictures* pada tahun 2012. Film *Modus Anomali* ini disutradarai oleh Joko Anwar dengan *genre thriller* yang memfokuskan pada tokoh utama yakni tokoh protagonis yang sedang mengalami suatu permasalahan karena kehilangan keluarganya. Pada alur cerita film ini juga memiliki tokoh tritagonis dan tokoh pembantu dengan tujuan sebagai pendamping maupun tokoh pendukung film untuk melengkapi jalinan cerita membentuk ketegangan.

Ketegangan yang dimaksudkan tidak

berkaitan dengan hal yang menakutkan, melainkan menanti sesuatu yang bakal terjadi. Kejadian tersebut menimpa pada tokoh protagonis mengalami kecemasan yang bakal terjadi. Sehingga penonton merasakan alur cerita pada film mengalami tensi yang semakin tinggi dibandingkan jika tokoh antagonis yang menghadapi hambatan.



Gambar 1. Tangga dramatik ketegangan (Sumber: Zain Arifin Rochmat, 2018)

Terdapat banyak petunjuk yang berhubungan antara sebab-akibat mengenai konflik yang memuncak. Pembagian *sequence* pada film *Modus Anomali* sudah melalui tahap pertimbangan. Pertimbangan tersebut dapat menjadi wujud terciptanya suatu ketegangan. Kemudian *sequence* dipecah kembali dalam beberapa adegan dan disimpulkan melalui hasil pengambilan gambar *handheld* berdasarkan *shot*.

Sequence pada penelitian ini dipilih karena sudah dipertimbangkan dari penarikan sampel sehingga terpecah dari beberapa pembagian yang dikelompokkan pada struktur tiga babak pada film *Modus Anomali*, antara lain:

Babak Awal

Babak awal pada film *Modus Anomali* yang memvisualisasikan bagaimana seorang tokoh utama memperlihatkan masalah yang sedang dialami. Serta pengenalan tokoh dan *setting* lokasi dimunculkan. Pada perwujudan ini digambarkan melalui dua *sequence* dengan didukung pengambilan gambar *handheld* dinamis.

Ketegangan pada *sequence* 1 (00:00:15 - 00:04:11)

Ketegangan *sequence* 1 menunjukkan awalan cerita mengenai pengenalan tokoh utama seorang laki-laki yang sedang hilang ingatan di hutan. Dimunculkan pada saat ia keluar dari tanah secara tiba-tiba. Kehilangan identitas membuat dia kebingungan dan ketakutan. Nama pun ia tidak mengingat disaat ia menelpon nomer darurat. Hingga ia berlari tanpa arah di hutan.

Awal pengambilan gambar terlihat *long shot* yang menunjukkan seekor hewan di hutan, yakni kadal sedang menempel di batu besar. Kelanjutan pada *shot* yang masih tersambung ini, tiba-tiba muncul gerakan satu tangan kanan dari dalam tanah. Posisi kamera yang statis antara seekor kadal dengan tangan sebagai bentuk awal aksi muncul. *Shot* yang menunjukkan penonton melihat seekor kadal tersebut sebagai fokus utama dan kemudian tiba-tiba ada pergerakan tangan kanan *close up* secara mendadak.



Gambar 2. Jhon terbangun dari tanah
(Sumber: Film *Modus Anomali*, Timecode: 00:01:07-00:01:29)

Shot ini menunjukkan awal pengambilan gambar *handheld* maupun permasalahan dan pengenalan seorang tokoh protagonis. Posisi pengambilan gambar *handheld* terlihat *following* pada tokoh utama atau *one shot* yang berusaha bangun dari tanah. Pengambilan gambar dengan durasi *long take* tanpa terputus dari *shot* lain selama 22 detik, serta pergerakan kamera dinamis bergerak untuk berpindah tempat. Pergerakan kamera *handheld* yang dinamis dapat menimbulkan sedikit guncangan untuk menekankan proses kejadian yang sedang dialami oleh seorang laki-laki tersebut yang sedang hilang ingatan.



Gambar 3. Jhon mulai berlari tanpa arah
(Sumber: Film *Modus Anomali*, Timecode: 00:02:54 - 00:03:00)

Seorang laki-laki yang kebingungan karena ia merasa sendirian di hutan dan kehilangan keluarganya. Perasaan khawatir

membuat ia lari tanpa arah ke dalam hutan untuk mencari bantuan kepada seseorang. Hingga ia berhenti dan terjatuh setelah lari tanpa ada hasil. Pengambilan gambar yang terjadi pada *shot* ini terlihat menggunakan teknik *handheld* yang dinamis serta *following* terhadap tokoh yang sedang berlari dengan guncangan yang semakin kencang. Guncangan pada *shot* ini jauh lebih besar dan terlihat semakin kencang dari sebelumnya, sehingga menunjukkan guncangan dari pengambilan gambar dapat dirasakan. Akibat guncangan yang timbul dari teknik *handheld* dinamis dengan tipe *medium close*.



Gambar 4. Jhon berlari melewati pepohonan
(Sumber: Film *Modus Anomali*, Timecode: 00:03:01 - 00:03:09)

Seorang laki-laki kemudian berlari ke dalam hutan hingga menyusuri pepohonan maupun semak-semak sendirian. Pengambilan gambar pada *shot* ini terlihat menggunakan teknik *canted angle* dinamis dari arah bawah sampai naik dengan pergerakan *crane* yang

halus tidak ada guncangan serta *following* pada tokoh utama atau *one shot* yakni tokoh protagonis yang sedang berlari menaiki bukit. Tipe *shot* yang digunakan menggunakan *long shot* menandakan bahwa seorang laki-laki tersebut berlari ke dalam hutan karena ia sedang merasa cemas dan ketakutan untuk mencari keluarganya yang hilang.



Gambar 5. Jhon terjatuh
(Sumber: Film *Modus Anomali*, Timecode: 00:03:19 - 00:04:11)

Pengambilan gambar *long take* yang berdurasi 52 detik dengan memakai pergerakan kamera *handheld* serta *following* statis yang fokus pada seorang laki-laki serta pengambilan gambar dari *extreme long shot* seorang laki-laki tersebut mendekat menjadi *long shot*. Dapat menekankan sebuah aksi seorang laki-laki yang sedang berlari kemudian terjatuh. Konflik internal mulai terlihat pada seorang laki-laki dalam keadaan putus asa dengan aksi berhenti berlari dan menangis. Sedangkan sudut pengambilan gambar memakai objektif kamera,

dimana seorang laki-laki tersebut tanpa sadar tidak melihat keberadaan kamera. Sedangkan tingkat guncangan dari *handheld* pada akhir cerita *sequence* semakin sedikit atau tidak ada guncangan.

Ketegangan *sequence* 2 (00:04:12 - 00:09:44)

Ketegangan *sequence* 2 menunjukkan seorang laki-laki bahwa menemukan sebuah bukti pembunuhan yang telah terekam berbentuk video di sebuah rumah kosong. Ia tidak mengira bahwa hal tersebut terjadi. Sempat kebingungan dan panik dirasakan, ia berlari ke dalam hutan dan sempat menemukan identitas seseorang di dalam mobil berupa dompet. Identitas tersebut bernama Jhon Evans.



Gambar 6. Jhon menemukan sebuah rumah
(Sumber: Film *Modus Anomali*, Timecode: 00:04:50 - 00:05:31)

Rasa penasaran seorang laki-laki tersebut membuat ia mencoba untuk mendekati sebuah rumah dan berharap ada penghuninya dengan mengetok pintu maupun kaca jendela.

Pengambilan gambar dengan tipe *shot medium close up* serta *long take* pada *shot* ini berdurasi 41 detik dengan pengambilan gambar *handheld* dinamis serta *following* pada tokoh laki-laki yang sedang mendekat dan mencoba untuk mengetok pintu rumah maupun kaca jendela. Pergerakan kamera pada obyek tokoh yang sedang berjalan dapat menimbulkan suatu guncangan pada kamera.



Gambar 7. Jhon menonton aksi pembunuhan
(Sumber: Film *Modus Anomali*, Timecode: 00:06:38 - 00:06:45)

Aksi pembunuhan telah dilakukan oleh seorang laki-laki bertopeng dengan menggunakan pisau yang ditancapkan pada perut ibu hamil. Akibat dari rekaman pembunuhan ekspresi yang terlihat pada seorang laki-laki tersebut merasa miris dengan menutup mata sangat erat. Konflik yang dimunculkan pada beberapa *shot* ini semakin meningkat setelah pisau tertancap ke perut ibu hamil. Tatapan yang tajam oleh seorang laki-laki tersebut mengira bahwa ibu hamil tersebut istrinya. Teknik pengambilan gambar *handheld* statis disertai dengan sedikit guncangan membuat tingkat kecemasan menambah ketika seorang laki-laki telah menonton video pembunuhan tersebut. *Angle* kamera subjektif yang melibatkan penonton ikut merasakan suatu konflik yang berdebar-debar pada saat pisau tertancap ke perut ibu

hamil. Terjadinya penekanan yang diperjelas dengan *shot extreme close up* pada ekspresi mata yang tertutup oleh seorang laki laki.



Gambar 8. Jhon telah menonton korban pembunuhan
(Sumber: Film *Modus Anomali*, Timecode: 00:06:46 - 00:07:02)

Seketika ibu hamil tersebut sudah tidak bernyawa lagi, setelah pisau yang ditancapkan ke dalam perut kemudian dicabut oleh laki-laki bertopeng. Reaksi yang terjadi pada seorang laki-laki melihat rekaman tersebut diam dan semakin gelisah. Teknik pengambilan gambar yang *handheld* statis serta guncang membuat hasil semakin terlihat nyata dan penasaran. *Angle* kamera subjektif pun dimunculkan pada *shot* ini dari posisi seorang laki-laki yang menatap *close up* pada video rekaman dan *shot* selanjutnya dimunculkan hasil dari apa yang ia lihat, yakni hasil video rekaman *medium close up* Ibu hamil. *Shot* selanjutnya, sama dari sebelumnya yang memperlihatkan ekspresi wajah serta pembunuhan yang sedang terjadi.

Nampak seorang laki-laki terjatuh akibat dari perasaan terkejut melihat pembunuhan seorang Ibu hamil. Pengambilan gambar pada *medium close up* pada *shot* ini menunjukkan detail wajah ekspresi semakin terkejut, karena seorang laki-laki tanpa disengaja memegang darah yang tercecer.



Gambar 9. Jhon terpanga
(Sumber: Film *Modus Anomali*, Timecode: 00:07:21 - 00:07:27)

Kemunculan *shot* dengan durasi 6 detik ini memperlihatkan darah yang ia pegang ternyata muncul dari hasil pembunuhan Ibu hamil. Raut wajah yang terpanga dengan *medium close up* yang detail dan pergerakan kamera *handheld* statis *panning* dari wajah laki-laki ke korban pembunuhan Ibu hamil. Ketakutan pun semakin tambah, seorang laki-laki yang melihat lumuran darah dari korban pembunuhan Ibu Hamil. Ia nampak lari ketakutan keluar dari rumah kosong. Pergerakan kamera *handheld* statis yang mengikuti pergerakan dari seorang laki-laki yang terkejut ketakutan dan lari menuju pintu keluar.



Gambar 10. Jhon masuk ke dalam mobil
(Sumber: Film *Modus Anomali*, Timecode: 00:07:31 - 00:07:38)

Seorang laki-laki yang nampak berlari ketakutan, keluar dari rumah kosong dan masuk ke dalam mobil. Pergerakan gambar *following* pada tokoh laki-laki serta guncangan yang sangat besar timbul dari *handheld* dinamis. Konflik internal mulai muncul pada *shot* yang berdurasi 7 detik. Konflik internal terlihat setelah seorang laki-laki menonton video rekaman pembunuhan. Ia mencoba

untuk mencari informasi siapa pelaku dibalik semua itu. Pengambilan gambar bermula dari *long shot* bergerak mengikuti seorang tokoh, lalu gambar menyesuaikan menjadi *close up* mengenai pencarian di dalam mobil.

Suasana dirasa aman, seorang laki-laki telah menemukan tempat persembunyian yang dirasa cukup aman. Ia nampak kelelahan akibat lari ketakutan. Pengambilan gambar *long take medium shot handheld* dengan durasi 26 detik pun terlihat mulai stabil setelah keadaan mulai tenang. Sedangkan pergerakan kamera berubah menjadi statis. Keadaan tenang tersebut, membuat ia ingin membuka isi dompet yang telah ditemukan.

Babak Tengah

Babak tengah merupakan hasil perkembangan konflik yang muncul dari babak awal. Ketegangan pun mulai meningkat pada saat Jhon Evans terperangkap ke dalam peti yang terbakar. Pada babak ini diambil hanya *sequence 3* karena terkait pada fokus penelitian yang muncul pada situasi ketegangan memuncak melalui pengambilan gambar *handheld* dinamis.

Ketegangan *sequence 3* (00:09:45 - 00:22:24) menunjukkan Jhon Evans berjalan ke dalam hutan hingga menemukan sebuah rumah kosong. Nasib sial malah dialami Jhon, karena hampir diketahui oleh orang yang tidak kenal. Jhon terperangkap di sebuah peti dan terbakar. Beruntung Jhon bisa melarikan diri.

Jhon berjalan hingga menemukan rumah kosong di dalam hutan. Jhon masuk ke dalam rumah dan bersembunyi ke dalam peti, karena terdengar seseorang yang sedang menghampiri. Tanpa disadari Jhon terkunci ke dalam peti. Pergerakan kamera *handheld* dinamis dengan *following* tokoh utama, terlihat pada saat Jhon berjalan sendirian di dalam hutan. Suasana hening tercipta selama 12 detik pada *shot* berjalan. Hingga Jhon berjalan ke dalam hutan dan menemukan sebuah rumah kosong. Jhon

merasa penasaran sehingga, ia mencoba untuk memeriksanya.

Konflik mulai meningkat setelah Jhon terperangkap ke dalam peti kemunculan pisau ditambah orang tidak dikenal memberikan minyak di sekitar peti dan membakar peti tersebut. Sehingga perasaan Jhon mulai nampak cemas. Kemunculan cemas tersebut berlangsung *long take*, selama 18 detik.



Gambar 11. Api membara
(Sumber: Film *Modus Anomali*, Timecode: 00:20:51 - 00:20:53)

Keberadaan api diluar semakin membesar. Pengambilan gambar *point of view close up* pada lubang peti untuk memperjelas suasana api yang panas telah membesar berada di luar.



Gambar 12. Jhon terkunci di dalam peti
(Sumber: Film *Modus Anomali*, Timecode: 00:20:54 - 00:21:05)

Keberadaan api yang membesar membuat Jhon semakin cemas. Jhon berusaha mencari pertolongan hingga berteriak, namun tidak ada jawaban. Jhon pun mencoba untuk menghentakkan peti yang terkunci dengan tangan maupun kakinya. Pengambilan gambar selama 11 detik, dengan *tipe shot medium close up* dapat memperjelas kecemasan Jhon mulai meningkat.



Gambar 13. Jhon menghentakkan kaki
(Sumber: Film *Modus Anomali*, Timecode: 00:21:06 - 00:21:08)

Hentakkan kaki Jhon terlihat pada *angle* kamera subjektif yang tepat pada posisi Jhon sedang menghentakkan kaki. Keadaan yang cemas dari *angle* kamera subjektif dapat melibatkan penonton untuk merasakannya.



Gambar 14. Jhon berhasil keluar dari peti
(Sumber: Film *Modus Anomali*, Timecode: 00:21:09 - 00:21:13)

Jhon terus mencoba menghentakkan kaki supaya keluar dari peti yang terbakar. Alhasil, usaha Jhon membuahkan hasil, karena dia berhasil keluar. Pada saat Jhon keluar, *shot* ini memakai *angle* kamera objektif dengan pengambilan gambar *handheld* dinamis serta guncangan kamera terlihat sangat besar.



Gambar 15. Jhon terbebas dari peti terbakar
(Sumber: Film *Modus Anomali*, Timecode: 00:21:14 - 00:22:10)

Ketika Jhon dapat keluar dari peti, konflik internal masih berlangsung. Pintu rumah yang hendak untuk keluar malah terkunci sedangkan api semakin membesar. Jhon mencoba untuk memadamkan api dengan kain karung, akan tetapi api malah semakin besar. Jhon mencoba untuk mencari jalan keluar yang ia lihat ada galian tanah. Galian tersebut membantu Jhon dapat keluar dengan selamat. Pengambilan gambar pada *shot Long take* ini memiliki durasi 56 detik dengan pergerakan dinamis *following* tokoh yang sedang merasa cemas disertai *handheld* dengan gerak guncangan yang kuat. Gerakan pada kamera tersebut dari arah Jhon Evan lalu berpindah ke peti yang terbakar. Selain daripada itu, hasil guncangan *handheld* terlihat mengikuti tokoh yang sedang menggali tanah, kemudian kamera *handheld* mengikuti tokoh dan masuk melewati galian tanah. Hingga Jhon keluar terbebas, kamera tetap mengikuti dengan *handheld*.

Babak Akhir

Babak akhir ini memvisualisasikan titik puncak ketegangan dari konflik yang sedang terjadi. Puncak ketegangan terlihat pada klimaks cerita di *sequence* 9, 10 dan 11. *Sequence* tersebut

dipilih karena memperlihatkan Jhon Evans sedang berputus asa karena keluarganya mati. Pada penyelesaian anti klimaks tidak dibahas pada penelitian ini karena kemunculan konflik semakin menurun. Walaupun pada anti klimaks terdapat pengambilan gambar *handheld*, tetapi dari segi cerita kemunculan daripada konflik tidak meningkat atau sudah berakhir. Dengan demikian yang tertuju yakni pada pengambilan gambar *handheld* dan ketegangan yang sedang terjadi pada klimaks cerita.

Ketegangan *sequence* 9 (00:46:32 - 00:48:49)

Ketegangan *sequence* 9 menunjukkan Jhon Evans mencari keluarganya yang hilang di hutan. Jhon memberanikan diri untuk membunuh seseorang yang tidak dikenal telah membunuh salah satu keluarganya, dengan membawa senjata tajam Jhon bersiap-siap. Akan tetapi, nasib buruk menimpa Jhon, bahwa senjata tajam tersebut mengenai salah satu keluarganya. Jhon merasa panik hingga menggendongnya.

Jhon sedang mencari anaknya yang hilang di hutan. Konflik eksternal muncul dengan membawa senjata tajam sebagai pertahanan jika ada musuh yang menyerang. Selama berjalan, Jhon menemukan petunjuk *alarm* yang berbunyi dan baju putih yang dikenakan anaknya. Jhon mencoba untuk berteriak sekuat tenaga untuk memanggil anaknya yang hilang. *Angle* kamera objektif pada pengambilan gambar *long take* ini memiliki durasi 1 menit 20 detik dengan menggunakan *handheld* pergerakan dinamis *track out following* yang mengikuti tokoh utama. *Handheld* yang terjadi pada *shot* ini tidak tampak guncangan tetapi gambar stabil. *Long take* dengan *angle* objektif *camera* dapat menunjukkan suasana tokoh utama sedang mengalami kecemasan karena anak laki-lakinya belum ditemukan.



Gambar 16. Jhon mengayunkan pedang
(Sumber: Film *Modus Anomali*, Timecode: 00:47:57 - 00:48:09)

Jhon terus berusaha berteriak memanggil anak laki-lakinya untuk keluar. Sesaat anak-anak laki-lakinya keluar dan mencoba untuk mendekati ayahnya. Jhon tanpa sadar membalikkan badan serta mengayunkan pedang yang dibawa tepat pada anaknya. Perasaan trauma dari konflik internal maupun eksternal yang telah menimpa Jhon melampiaskan pedang yang tajam dengan mengayunkannya tanpa sadar. Pengambilan gambar *long take* selama 12 detik ini memakai *angle* subjektif kamera yang berfungsi sebagai posisi anaknya yang sedang bersembunyi. Ketika anak laki-laki tersebut mendekati ayahnya kamera pun juga melakukan hal yang serupa. Pengambilan gambar dengan *handheld* dinamis serta guncangan dapat memperlihatkan bagaimana situasi dari reaksi Jhon yang mengira musuh melainkan anaknya sendiri.



Gambar 17. Jhon memenggal leher anaknya
(Sumber: Film *Modus Anomali*, Timecode: 00:48:10 - 00:48:22)

Beberapa *shot* ini menunjukkan *long shot* kemudian *medium close up* sebagai wujud ekspresi wajah terkejut akibat anaknya yang terkena pedang pada lehernya. Tanpa disangka

Jhon pun mengenainya, perasaan cemas pun mulai meningkat dari wajah Jhon. Pengambilan gambar pada beberapa *shot* ini memakai *angle* objektif *camera* dari *handheld* statis yang tidak mengalami guncangan keras.

Akibat dari pedang yang diayunkan Jhon mengenai leher anaknya, Jhon tambah cemas. Anaknya mulai tidak sadarkan diri dengan darah yang berceceran disekitar lehernya. Pengambilan gambar *long take* selama 11 detik dengan *handheld* dinamis serta *following* pergerakan kedua tokoh atau *two shot* dapat menunjukkan suasana cemas pada saat anak laki-lakinya mulai jatuh dan tidak sadarkan diri. Reaksi Jhon memegang anaknya agar tidak jatuh disertai perasaan yang bingung dan ketakutan lalu Jhon menggendongnya.



Gambar 18. Jhon menggendong anaknya
(Sumber: Film *Modus Anomali*, Timecode: 00:48:35 - 00:48:49)

Pengambilan gambar *long take* selama durasi 14 detik menunjukkan *angle* subjektif *camera* yang dapat melibatkan antar penonton dan pemain sebagai anaknya yang digendong oleh ayahnya. Teknik *handheld* dinamis disertai dengan guncangan dapat membuat kecemasan dari konflik internal yang muncul pada Jhon Evans yang menggendong anaknya setelah menancapkan pedang ke arah leher anaknya.

Ketegangan *sequence* 10 (00:48:50 - 00:54:09)

Ketegangan *sequence* 10 menunjukkan Jhon Evans merasa putus asa karena dari keluarganya yakni anaknya terbunuh tanpa sengaja. Setelah ia menggendong anaknya, Jhon tiba-tiba pusing hampir tidak sadar.

Pada saat Jhon mencoba untuk melanjutkan perjalanannya tanpa arah, Jhon mendengar suara *alarm* berbunyi. *Alarm* tersebut membawa Jhon menemukan seorang laki-laki yang tidak dikenal dengan petunjuk di tubuhnya.

Suasana hutan yang rimbun di pagi hari. *Shot* ini menggunakan pengambilan gambar *long shot* statis memunculkan suasana yang tenang. Dalam konflik setelah Jhon Evans panik membunuh anaknya sendiri dengan pengambilan gambar yang semula berguncang menjadi stabil ini dapat menurunkan konflik.



Gambar 19. Jhon mendengar *alarm*
(Sumber: Film *Modus Anomali*, Timecode: 00:48:55 - 00:51:54)

Pengambilan gambar dengan *angle* kamera objektif yang berdurasi *long take* selama 2 menit 59 detik memperlihatkan *handheld* nampak mulai stabil setelah kejadian anaknya yang terbunuh. Jhon menanggapi kesalahannya tanpa sengaja telah membunuh anaknya sendiri. *Shot* terlihat berubah dari *medium close up* menjadi *close up* disaat Jhon sedang merasa hampir kehilangan kesadaran. Perubahan *shot* stabil menjadi sedikit *canted angle* yang membuat Jhon terlihat tambah cemas dengan pergerakan kamera *handheld* dinamis *following* pada tokoh utama. Kemudian Jhon melanjutkan perjalanannya yang tidak tahu arah kemana.

Setelah beberapa langkah Jhon mendengar suara *alarm* dan menghampirinya karena penasaran.

Sembari Jhon mencari *alarm* tersebut, Jhon malah menemukan seorang laki-laki sebagai tokoh pembantu yang terkubur dari tanah pada saat Jhon menemukan *alarm*. Seorang laki-laki yang terkubur memberikan petunjuk karena terdapat pesan untuk kembali ke tempat awal dengan tingkat guncangan yang dihasilkan dari pergerakan kamera *handheld* semakin menurun.

Ketegangan sequence 11 (00:54:10 - 00:58:07)

Ketegangan *sequence* 11 menunjukkan Jhon Evans kembali ke tempat semula, yakni Jhon keluar dari tanah secara tiba-tiba dan menemukan alat bius berbentuk suntikkan. Jhon merasakan kesakitan yang luar biasa karena efek dari obat bius yang telah disuntik ke tubuhnya.

Pengambilan gambar pada ke dua *shot* ini menggunakan *handheld* yang mengikuti pergerakan tokoh utama. *Shot* yang diambil menggunakan tipe *close up*, untuk memperlihatkan bahwa Jhon menemukan sebuah kotak hitam yang berisi dua buah alat suntik.



Gambar 20. Jhon memakai alat suntik
(Sumber: Film *Modus Anomali*, Timecode: 00:56:13 - 00:56:44)

Pengambilan gambar *long take close up* selama durasi 31 detik ini terlihat memakai *handheld* statis. Namun pergerakan pada *shot* ini terlihat sedikit *canted angle* dan tidak fokus pada saat setelah Jhon menyuntikkan ke tangan. Reaksi suntikkan tersebut mulai memunculkan konflik sehingga dengan demikian pengambilan gambar pun nampak berubah, dari stabil menjadi sedikit tidak fokus kemudian *canted angle*.

Long take selama durasi 24 detik dengan pengambilan gambar *medium close up* dimunculkan pada *shot* ini. *Shot* yang memperlihatkan suatu kesakitan yang muncul dari reaksi suntikkan tersebut ke tangannya. Pengambilan gambar dari awal terlihat *handhled* dinamis dengan sedikit guncangan. Ketika kesakitan tersebut muncul, pengambilan gambar pun terlihat guncangan yang keras dan mengikuti pergerakan tokoh.



Gambar 21. Jhon kesakitan.
(Sumber: Film *Modus Anomali*, Timecode: 00:57:10 - 00:57:19)

Rasa kesakitan Jhon semakin membesar. Pengambilan gambar *handheld closeup* dengan pergerakan dinamis beserta guncangan pun terlihat semakin besar yang mengikuti pergerakan tokoh seperti apa yang dirasakannya. Pengambilan gambar pada *shot close up* ini memperlihatkan *handheld* dinamis disertai dengan guncangan yang besar mengikuti pergerakan tokoh yang sedang merangkak kesakitan yang menandakan tokoh berpindah posisi.



Gambar 22. Jhon muntah
(Sumber: Film *Modus Anomali*, Timecode: 00:57:29 - 00:57:36)

Jhon terlihat sedang muntah di samping pohon. Pada *shot* ini mengalami perubahan *handheld* dari dinamis menjadi statis. Serta, pergerakan dari guncangan *handheld* mulai nampak terlihat menurun.

SIMPULAN

Pengambilan gambar yang digunakan pada film *Modus Anomali* ini menggunakan teknik *handheld*. Sudut pengambilan gambar secara *handheld* dapat menciptakan pergerakan kamera yang dinamis. Kesan yang dinamis tersebut dapat membawa penonton merasakan ketegangan dan menciptakan kesan realitas atau nyata. Sudut pandang pengambilan gambar secara *handheld* mendukung peristiwa yang sedang terjadi, sebagaimana pada pemain protagonis yang sedang melakukan suatu aksi. Didukung dengan peran tokoh protagonis dan panjang durasi *shot* pada pengambilan gambar *handheld*, penonton akan lebih merasakan

suatu ketegangan yang dihasilkan. Melalui penceritaan yang terbagi menjadi bagian awal, tengah dan akhir dapat menjelaskan letak dan tingkat kemunculan ketegangan berada.

Pengambilan gambar dengan durasi *long take* tanpa terputus dapat menghasilkan pergerakan kamera dinamis yang menghasilkan emosi antara pemain dan penonton yang dikombinasikan dari sudut pengambilan gambar maupun *point of view* dapat menambah kejelasan aksi yang dimunculkan pada tokoh protagonis.

Dengan demikian secara keseluruhan dapat diartikan bahwa melalui beberapa teknik yakni *camera angle*, tipe *shot*, pergerakan kamera, *long take* maupun *canted angle* dapat mendukung pengambilan gambar *handheld* dinamis. Guncangan pada saat pengambilan gambar *handheld* mampu membentuk ketegangan beserta kemunculan konflik semakin besar, apabila pengambilan gambar *handheld* dinamis dengan guncangan yang dimunculkan semakin besar, maka ketegangan pun dapat dirasakan semakin besar. Begitu sebaliknya jika pengambilan gambar *handheld* dinamis dengan guncangan lebih kecil, maka ketegangan yang dihasilkan maupun dirasakan semakin menurun. □

DAFTAR ACUAN

Buku:

- Bambang Semedhi. 2011. *Sinematografi Videografi*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Boggs, M. Joseph. 1992. *Cara Menilai Sebuah Film* (Terjemahan Asrul Sani). Jakarta: Yayasan Citra.
- Brown, Blain. 2012. *Cinematography Theory and Practice Image Making For Cinematographers and Directors Second Edition*. Oxford: Focal Press.

Himawan Pratista. 2017. *Memahami Film Edisi 2*. Yogyakarta: Montase Press.

H.B. Sutopo. 2006. *Metodologi Penelitian Kualitatif Dasar Teori dan Terapannya dalam Penelitian*. Surakarta: Penerbit Universitas Sebelas Maret.

Marselli Sumarno. 1996. *Dasar-dasar Apresiasi Film*. Jakarta: PT Grasindo Wiasaran Indonesia

Mascelli, Joseph V. 2010. *The Five C's of Cinematography: Lima Jurus Sinematografi* (Terjemahan H. Misbach Yusa Biran). Jakarta: Fakultas Film dan Televisi IKJ.

Rea, Peter W dan David K. Irving. 2010. *Producing and Directing the Short Film and Video*. United States of America: Focal Press publications.

Sarwo Nugroho. 2014. *Teknik Dasar Videografi*. Yogyakarta: CV Andi Offset.

Strauss, Anselm & Juliet Corbin. 2003. *Dasar-Dasar Penelitian Kualitatif*. Yogyakarta: Penerbit Pustaka Pelajar.

Sugiyono. 2012. *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: Penerbit IKAPI.

Internet:

Film Indonesia. 2010. *Modus Anomali*. Website: filmindonesia.or.id/ diakses pada tanggal 16 Maret 2018 pada jam 20.03 WIB

Reza Wahyudi. 2012. "Modus Anomali" Ditonton 1200 Orang di AS. Website <https://tekno.kompas.com/> diakses pada tanggal 10 Mei 2018 pada jam 11:46 WIB.

Yayat Ruhiyat. 2015. *Film Lokal Diakui di Kancah Internasional*. Website <https://student.cnnindonesia.com/edukasi/20151103164303-368-9215/film-lokal-diakui-di-kancah-internasional/> diakses pada 24 April 2018 jam 11:05 WIB.

Sumber Film:

Film *Modus Anomali*. Sutradara Joko Anwar. Produksi Lifelike Pictures, 2012 (DVD original, barcode 8-821412-215293).