

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Dampak Pem-bully-an

Dampak yang dialami korban bullying tersebut bukan hanya dampak fisik tapi juga dampak psikis. Bahkan dalam kasus-kasus yang ekstrim seperti insiden yang terjadi, dampak fisik ini bisa mengakibatkan kematian.

Hilda menjelaskan bullying tidak hanya berdampak terhadap korban, tapi juga terhadap pelaku, individu yang menyaksikan dan iklim sosial yang pada akhirnya akan berdampak terhadap reputasi suatu komunitas. Terdapat banyak bukti tentang efek-efek negatif jangka panjang dari tindak bullying pada para korban dan pelakunya. Pelibatan dalam bullying sekolah secara empiris teridentifikasi sebagai sebuah faktor yang berkontribusi pada penolakan teman sebaya, perilaku menyimpang, kenalakan remaja, kriminalitas, gangguan psikologis, kekerasan lebih lanjut di sekolah, depresi, dan ideasi bunuh diri. Efek-efek ini telah ditemukan berlanjut pada masa dewasa baik untuk pelaku maupun korbannya (Marsh, 2003).

Bullying juga berpengaruh pada sekolah dan masyarakat. Sekolah tempat bullying terjadi seringkali dicirikan dengan:

1. Para siswa yang merasa tidak aman di sekolah
2. Rasa tidak memiliki dan ketidakadaan hubungan dengan masyarakat sekolah
3. Ketidakpercayaan di antara para siswa

4. Pembentukan gang formal dan informal sebagai alat untuk menghasut tindakan bullying atau melindungi kelompok dari tindak bullying
5. Tindakan hukum yang diambil menentang sekolah yang dilakukan oleh siswa dan orang tua siswa
6. Turunnya reputasi sekolah di masyarakat
7. Rendahnya semangat juang staf dan meningkatnya stress pekerjaan
8. Iklim pendidikan yang buruk Marsh dalam Sanders (Anesty, 2009).

Hasil studi yang dilakukan National Youth Violence Prevention Resource Center Sanders (Anesty, 2009) menunjukkan bahwa bullying dapat membuat remaja merasa cemas dan ketakutan, mempengaruhi konsentrasi belajar di sekolah dan menuntun mereka untuk menghindari sekolah. Bila bullying berlanjut dalam jangka waktu yang lama, dapat mempengaruhi self-esteem siswa, meningkatkan isolasi sosial, memunculkan perilaku menarik diri, menjadikan remaja rentan terhadap stress dan depresi, serta rasa tidak aman. Dalam kasus yang lebih ekstrim, bullying dapat mengakibatkan remaja berbuat nekat, bahkan bisa membunuh atau melakukan bunuh diri (committed suicide).

Ericson (2006) mengemukakan bahayanya jika bullying menimpa korban secara berulang-ulang. Konsekuensi bullying bagi para korban, yaitu korban akan merasa depresi dan marah, Ia marah terhadap dirinya sendiri, terhadap pelaku bullying, terhadap orang-orang di sekitarnya dan terhadap orang dewasa yang tidak dapat atau tidak mau menolongnya. Hal tersebut kemudian mulai mempengaruhi prestasi akademiknya. Berhubung tidak mampu lagi muncul

dengan cara-cara yang konstruktif untuk mengontrol hidupnya, ia mungkin akan mundur lebih jauh lagi ke dalam pengasingan.

Terkait dengan konsekuensi bullying, penelitian Banks (1993, dalam Northwest Regional Educational Laboratory, 2001; dan dalam Anesty, 2009) menunjukkan bahwa perilaku bullying berkontribusi terhadap rendahnya tingkat kehadiran, rendahnya prestasi akademik siswa, rendahnya self-esteem, tingginya depresi, tingginya kenakalan remaja dan kejahatan orang dewasa. Dampak negatif bullying juga tampak pada penurunan skor tes kecerdasan (IQ) dan kemampuan analisis siswa. Berbagai penelitian juga menunjukkan hubungan antara bullying dengan meningkatnya depresi dan agresi.

2.2 Psikopat

Psikopat secara harfiah berarti sakit jiwa. Psikopat berasal dari kata *psyche* yang berarti jiwa dan *pathos* yang berarti penyakit. Pengidapnya juga sering disebut sebagai sosiopat karena perilakunya yang antisosial dan merugikan orang-orang terdekatnya.

Psikopat tak sama dengan gila (skizofrenia/psikosis) karena seorang psikopat sadar sepenuhnya atas perbuatannya. Gejalanya sendiri sering disebut dengan psikopati, pengidapnya seringkali disebut orang gila tanpa gangguan mental. Menurut penelitian sekitar 1% dari total populasi dunia mengidap psikopati. Pengidap ini sulit dideteksi karena sebanyak 80% lebih banyak yang berkeliaran daripada yang mendekam di penjara atau di rumah sakit jiwa, pengidapnya juga sukar disembuhkan (Nevid, 2005).

Seorang ahli psikopati dunia yang menjadi guru besar di Universitas British Columbia, Vancouver, Kanada bernama Robert D. Hare telah melakukan penelitian psikopat sekitar 25 tahun. Ia berpendapat bahwa seorang psikopat selalu membuat kamufase yang rumit, memutar balik fakta, menebar fitnah, dan kebohongan untuk mendapatkan kepuasan dan keuntungan dirinya sendiri (Barlow, 2006).

Dalam kasus kriminal, psikopat dikenali sebagai pembunuh, pemerkosa, dan koruptor. Namun, ini hanyalah 15-20 persen dari total psikopat. Selebihnya adalah pribadi yang berpenampilan sempurna, pandai bertutur kata, mempesona, mempunyai daya tarik luar biasa dan menyenangkan (Nevid, 2005).

2.3 Film

Menurut Askurifal Baksin dalam bukunya *Membuat Film Indie Itu Gampang* (2003: 1) dijelaskan, bahwa film adalah salah satu sarana komunikasi massa, selain jaringan radio, televisi dan telekomunikasi. Film membawa pesan-pesan komunikasi untuk diperlihatkan pada penonton, sesuai yang ingin diberikan oleh sutradara, entah dalam drama, horor, komedi dan *action*. Film dapat berupa deretan kata-kata (Kristanto, 2011). Kata-kata itu yang dapat saja diperoleh dari novel, kisah nyata atau kisah rekaan, riwayat hidup, sandiwara radio atau komik sebagai sumber penceritaan. Film akan mencerminkan kehidupan masyarakat saat itu, seperti kehidupan sosial suatu masyarakat, impian suatu masyarakat, dan lain-lain.

Zaharuddin G. Djalle dalam bukunya *The Making of 3D Animation Movie using 3D Studio Max* (2006: 1), menjelaskan bahwa film biasa digunakan untuk merekam suasana, mengemukakan sesuatu dan memenuhi kebutuhan umum sehingga film dapat dianggap sebagai media audio visual yang paling efektif dalam menyampaikan pesannya.

2.4 Genre pada film

Film sebagai hiburan masyarakat telah berkembang kearah industri dan menghasilkan beberapa sineas atau pemuat film. Dalam pembuatan film sineas tadi memiliki sebuah idealisme dalam menentukan tema untuk membungkus cerita agar dapat diterima oleh penontonnya. Ada beberapa genre antara lain: drama, *action*, *horror*, *thriller*, fantasi, perang dan ilmiah.

Namun dalam perjalanannya, genre-genre film diatas sering dicampur satu sama lain (mix genre) seperti horor-komedi, western-komedi, horror-science fiction dan sebagainya. Selain itu genre juga bisa masuk ke dalam bagian dirinya yang lebih spesifik yang kemudian dikenal dengan sub-genre, contohnya dalam genre komedi dikenal sub-genre seperti screwball comedy, situation comedy (sit-com), *slapstick*, *black comedy* atau komedi satir dan sebagainya.

Dalam tugas akhir ini digunakan dua genre utama yaitu genre thriller dan slasher.

2.4.1 Genre Thriller

Kata thriller berasal dari kata bahasa Inggris yang dapat diartikan secara bebas sebagai "petualangan yang mendebarkan". Tipe alur ceritanya biasanya berupa para jagoan yang berpacu dengan waktu, penuh aksi menantang, dan mendapatkan berbagai bantuan yang kebetulan sangat dibutuhkan yang harus menggagalkan rencana-rencana kejam para penjahat yang lebih kuat dan lebih lengkap persenjataannya.

Thriller seringkali mengambil tempat (dalam seluruh atau sebagian cerita) di lokasi-lokasi eksotis seperti kota-kota di luar negeri, gurun, kutub bumi atau di tengah-tengah lautan. Para jagoan dalam cerita ini biasanya adalah orang-orang berwatak keras yang terbiasa menghadapi bahaya: para petugas penegak hukum, mata-mata, tentara, pelaut atau pilot/penerbang. Namun kadang-kadang para jagoan ini adalah juga orang biasa yang terbawa pada bahaya secara tidak sengaja. Walau para jagoan ini biasanya adalah pria, jagoan-jagoan wanita menjadi semakin lumrah belakangan ini.

Cerita-cerita thriller seringkali sangat mirip dengan cerita-cerita misteri, tapi dapat dibedakan lewat struktur alur ceritanya. Dalam sebuah thriller, seorang jagoan harus menggagalkan rencana seorang musuh daripada membuka tabir sebuah tindakan kriminal yang telah terjadi. Thriller juga berlangsung dalam skala yang lebih besar: tindakan-tindakan kriminal yang harus digagalkan/dihentikan adalah pembunuhan berantai atau massal, terorisme, pembunuhan orang-orang penting atau usaha-usaha untuk menggulingkan pemerintahan suatu negara.

Konfrontasi yang penuh bahaya dan kekerasan adalah elemen alur cerita

thriller yang standar. Kalau sebuah cerita misteri berakhir ketika misteri tersebut berhasil dibongkar, sebuah cerita thriller berakhir ketika sang jagoan akhirnya berhasil mengalahkan sang penjahat, menyelamatkan dirinya sendiri dan nyawa orang lain. Dalam thriller yang dipengaruhi oleh film noir dan tragedi, jagoannya seringkali kehilangan nyawa dalam usahanya tersebut.

Belakangan ini, ketika thriller semakin banyak dipengaruhi oleh tampilan-tampilan horor dan horor-psikologis dalam budaya pop, sebuah elemen yang menakutkan atau menjijikkan telah menjadi hal yang wajar untuk meningkatkan ketegangan. Perbedaan yang sama juga memisahkan thriller dari tipe-tipe cerita lainnya: petualangan, mata-mata, hukum, perang, fiksi kelautan dan lain-lain. Thriller tidak ditentukan dari inti perkaranya, tapi lebih dari bagaimana inti perkara tersebut dipecahkan. Banyak cerita thriller yang melibatkan petualangan mata-mata dan agen rahasia, tapi tidak semua cerita mata-mata adalah cerita thriller.

Thriller dapat meliputi sub-tipe berikut ini (yang bisa meliputi elemen dari tipe cerita lainnya):

1. Action Thriller - karya tipe ini seringkali berupa situasi berpacu dengan waktu, menampilkan banyak adegan kekerasan dan seorang tokoh antagonis yang jelas. Film-film tipe ini menggunakan banyak senjata, ledakan dan perlengkapan yang sangat banyak untuk merekam adegan-adegannya. Film-film ini seringkali memiliki elemen film misteri dan film kriminal, tapi elemen-elemen ini tidak ditonjolkan. Contoh-contoh paling jelas untuk tipe

ini adalah film-film James Bond, The Transporter, dan novel/film Jason Bourne (Bourne Identity, Bourne Supremacy, Bourne Ultimatum).

2. Conspiracy Thriller - karya tipe ini menampilkan seorang jagoan yang menghadapi sebuah kelompok musuh yang berkuasa dimana suatu kebenaran dari perjuangannya itu hanya jagoan tersebut yang tahu. The Chancellor Manuscript dan The Aquitane Progression karya Robert Ludlum masuk dalam kategori ini, seperti juga film-film Three Days of the Condor dan JFK.
3. Crime Thriller - karya tipe ini adalah gabungan dari thriller dan film kriminal yang menampilkan cerita tegang dari sebuah atau beberapa tindakan kriminal yang sukses atau gagal. Film-film ini lebih berfokus pada tokoh penjahatnya daripada pada pihak polisi. Tipe ini biasanya menekankan faktor adegan aksi daripada aspek psikologis. Topik utama dari film-film ini termasuk pembunuhan, perampokan, pengejaran, baku-tembak, dan pengkhianatan. Contohnya adalah film The Killing, Seven, Reservoir Dogs, Inside Man, and The Asphalt Jungle.
4. Disaster Thriller - karya tipe ini menceritakan konflik yang terjadi karena bencana yang disebabkan oleh alam maupun oleh manusia, seperti banjir, gempa bumi, badai, letusan gunung berapi, dan bencana alam lainnya, atau bencana nuklir sebagai bencana yang disebabkan oleh manusia. Contoh film tipe ini seperti Twister, Perfect Storm, dan Volcano.
5. Psychological Thriller - karya tipe ini memiliki elemen thriller yang menitikberatkan pada tekanan psikologis yang dihadapi masing-masing karakter. Film-film tipe ini biasanya berjalan lebih lambat dan melibatkan

banyak pengembangan karakter tokoh-tokoh dan alur cerita yang penuh kejutan. *The Illusionist*, *The Number 23*, *The Sixth Sense*, dan *The Prestige* adalah contoh-contoh film tipe ini.

6. Eco-Thriller - dalam karya ini sang tokoh protagonis harus menghindarkan atau memperbaiki sebuah bencana alam atau bencana biologis, disamping harus berhadapan dengan musuh-musuh atau tantangan-tantangan yang ada di cerita thriller lainnya. Komponen lingkungan hidup seringkali menjadi pesan utama atau tema dari cerita. Contoh tipe thriller ini adalah *The Loop* karya Nicholas Evans, *Echoes in the Blue* karya C. George Muller, dan *Elephant Song* karya Wilbur Smith. Semua karya ini menonjolkan masalah-masalah lingkungan hidup yang nyata.
7. Erotic Thriller - tipe ini menggabungkan unsur erotis dan thriller. Tipe ini menjadi laris sejak era 1980-an dan berkembangnya penetrasi pasar VCR (salah satu tipe perangkat pemutar kaset video). Termasuk dalam tipe ini adalah film-film *Basic Instinct* dan *Fatal Attraction*.
8. Horror Thriller - dalam tipe ini, konflik antara tokoh-tokoh di dalamnya terjadi secara mental, emosional dan fisik. Dua contoh terbaru dari tipe thriller ini adalah film-film *Saw* dan *28 Days Later* karya Danny Boyle. Apa yang paling membedakan Horror Thriller adalah elemen ketakutan yang dijunjung sepanjang cerita. Tokoh-tokoh utamanya tidak hanya berhadapan dengan musuh yang lebih kuat, tapi pada akhirnya mereka menjadi korban setelah merasakan ketakutan yang luar biasa akibat menarik perhatian sang

musuh/monster. Contoh film lainnya adalah *Psycho* karya Alfred Hitchcock dan *Silence of the Lambs* karya Thomas Harris.

9. Legal Thriller - Para pengacara jagoan berhadapan dengan musuh-musuh mereka dalam tipe thriller ini, baik di dalam maupun di luar ruang persidangan, baik membahayakan kasus yang mereka perjuangkan maupun nyawa mereka sendiri. *The Pelican Brief* karya John Grisham adalah contoh terkenal dari film bertipe ini.

2.4.2 Genre Slasher

Genre film slasher bisa terpisah menjadi dua sub-bagian: satu bagian mengenai identitas pembunuh yang diketahui sejak awal dan hanya dimunculkan bagian masa lalu dan pembunuhnya, dan satu lagi adalah identitas pembunuh yang tidak diketahui dan pada akhirnya memunculkan akhir cerita yang tidak diduga.

Vera Dika (Dika, 1987) dalam bukunya yang berjudul *Games of Terror*, mendefinisikan film slasher berdasarkan struktur plotnya yang klise. Dia mengategorikan film jagal secara luas mengikuti formula ini:

Kejadian masa lalu

1. Sebuah grup anak muda bersalah dalam sebuah kejadian (kebanyakan melibatkan pembunuhan).
2. Pembunuh melihat kesalahan itu, biasanya pembunuh itu mempunyai kedekatan dengan yang terbunuh.
3. Pembunuh merasakan kehilangan
4. Pembunuh membunuh anggota grup tersebut satu-persatu.

Kejadian sekarang

1. Sebuah peristiwa memperingatkan kejadian lampau tersebut.
2. Kekuatan pembunuh itu muncul kembali.
3. Pembunuh mengidentifikasi anggota yang bersalah.
4. Secara opsional, seorang tua memperingatkan grup anak muda tersebut.
5. Grup itu memutuskan untuk tidak peduli.
6. Muncul satu atau beberapa orang yang mulai memperdulikan. Pahlawan film mulai terlihat disini.
7. Pembunuh mulai menguntit dan meneror grup itu.
8. Anggota grup itu pada beberapa film terdapat satu orang dari pihak berwajib.
9. Satu-persatu, anggota grup muda itu dibunuh oleh sang pembunuh.
10. Pahlawan film itu melihat pembunuhan itu (serta pembunuhnya).
11. Pahlawan film melakukan perlawanan dengan pembunuh.
12. Pahlawan film membunuh atau mengalahkan sang pembunuh.
13. Pahlawan film selamat.
14. Tapi pahlawan film tidak bebas, dalam sekuel ia bisa mati terbunuh, bisa juga tidak.

Dia kemudian melanjutkan pada penonton film yang bisa dibagi menjadi tiga bagian:

1. **Katarsis**—Berusaha lepas dari ketakutan yang ada pada hari itu.
2. **Rekreasi**—Mencari sebuah pengalaman yang menegangkan dan menakutkan.
3. **Pemindahan**—Gairah seksual penonton yang ingin melihat karakter yang ada di film.

2.5 Proses Produksi

Pada tahap ini sangat dibutuhkan pemahan dari ilmu sinematografi. Dimana disesuaikan oleh kebutuhan dokumenter. Beberapa hal yang harus diperhatikan antara lain:

1. Tata kamera

Dalam penataan kamera secara teknik yang perlu diperhatikan salah satunya adalah *camera angle* atau sudut kamera. Menurut gerzon, dalam pemilihan sudut pandang kamera dengan tepat akan mempertinggi visualisasi dramatik dari suatu cerita. Sebaliknya jika pengambilan sudut pandang kamera dilakukan dengan serabutan bisa merusak dan membingungkan penonton, karena makna bisa jadi tidak tertangkap dan sulit dipahami. Oleh karena itu penentuan sudut pandang kamera menjadi faktor yang sangat penting dalam membangun cerita yang berkesinambungan.

Askurifai Baskin (2009) menjelaskan tipe angle kamera di bagi menjadi 2 jenis antara lain :

a. Angle Kamera Obyektif

Adalah kamera dari sudut pandang penonton outsider, tidak dari sudut pandang pemain tertentu. Angle kamera obyektif tidak mewakili siapapun. Penonton tidak dilibatkan, dan pemain tidak merasa ada kamera, tidak merasa ada yang melihat. Beberapa sudut obyektif antara lain.

1) *High Angle*

Kamera ditempatkan lebih tinggi daripada subjek untuk mendapatkan kesan bahwa subjek yang diambil gambarnya memiliki status sosial yang rendah, kecil, terabaikan, lemah dan berbeban berat.

2) *Eye Angle*

Kamera ditempatkan sejajar dengan mata subjek. Pengambilan gambar dari sudut *eye level* hendak menunjukkan bahwa kedudukan subjek dengan penonton sejajar.

3) *Low Angle*

Kamera ditempatkan lebih rendah daripada subjek, untuk menampilkan kedudukan subjek yang lebih tinggi daripada penonton, dan menampilkan bahwa si subjek memiliki kekuasaan, jabatan, kekuatan, dan sebagainya

4) *Frog Aye*

Merupakan teknik pengambilan gambar yang dilakukan dengan ketinggian kamera sejajar dengan dasar kedudukan objek. Pengambilan ini dilakukan agar menimbulkan efek penuh misteri dan untuk memperlihatkan suatu pemandangan yang aneh atau ganjil.

b. Angle Kamera Subyektif

Kamera dari sudut pandang penonton yang dilibatkan, misalnya melihat ke penonton. Atau dari sudut pandang pemain lain, misalnya film horor.

Angle kamera subyektif dilakukan dengan beberapa cara:

- 1) Kamera berlaku sebagai mata penonton untuk menempatkan mereka dalam adegan, sehingga dapat menimbulkan efek dramatik.
- 2) Kamera berganti-ganti tempat dengan seseorang yang berada dalam gambar. Penonton bisa menyaksikan suatu hal atau kejadian melalui mata pemain tertentu. Penonton akan mengalami sensasi yang sama dengan pemain tertentu. Jika sebuah kejadian disambung dengan close up seseorang yang memandang ke luar layar, akan memberi kesan penonton sedang menyaksikan apa yang disaksikan oleh pemain yang memandang ke luar layar tersebut.
- 3) Kamera bertindak sebagai mata dari penonton yang tidak kelihatan. Seperti presenter yang menyapa pemirsa dengan memandang langsung ke kamera. Relasi pribadi dengan penonton bisa dibangun dengan cara seperti ini.

c. Angle kamera *point of view*

Yaitu suatu gabungan antara obyektif dan subyektif. *Angle* kamera *p.o.v* diambil sedekat shot obyektif dalam kemampuan meng-approach sebuah shot subyektif, dan tetap obyektif. Kamera ditempatkan pada sisi pemain

subyektif, sehingga memberi kesan penonton beradu pipi dengan pemain yang di luar layar. Contoh paling jelas adalah mengambil *close up* pemain yang menghadap ke pemain di luar layar dan sebelumnya didahului dengan *Over Shoulder Shot*.

2. Ukuran Gambar (*frame size*) atau Komposisi

Bagi seorang pembuat film dokumenter harus memiliki pemahaman tentang bagaimana harus membuat ukuran gambar (*frame size*) atau komposisi yang baik dan menarik dalam setiap adegan filmnya. Pengaturan komposisi yang baik dan menarik adalah jaminan bahwa gambar yang ditampilkan tidak akan membuat penonton bosan dan enggan melepaskan dalam sekejap mata pun terhadap gambar yang kita tampilkan.

Secara sederhana, Askurifai Baskin menjelaskan, komposisi berarti pengaturan (aransemen) unsur-unsur yang terdapat dalam gambar untuk membentuk satu kesatuan yang serasi (harmonis) di dalam sebuah bingkai. Batas bingkai pada gambar yang terlihat pada *view finder* atau LCD kamera, itulah yang disebut dengan framing.

Dalam mengatur komposisi, seorang kameramen harus mempertimbangkan di mana dia harus menempatkan obyek yang diharapkan akan menjadi POI (*Point of Interest* atau obyek utama yang menjadi pusat perhatian) dan seberapa besar ukurannya dalam *frame* (Baskin:2009). Kesimpulannya komposisi shot atau biasa

disebut dengan *shot size* adalah pengukuran sebuah gambar yang ditentukan berdasarkan objek, pengaturan besar dan posisi objek dalam frame (bingkai), dan posisi kamera yang diinginkan.

Dalam teori perfilman Gerzon (2008) menjelaskan beberapa shot dasar yang sering digunakan dalam pengambilan gambar, antara lain:

a. *Extreme Long Shot (ELS)*

Gambar ini memiliki komposisi sangat jauh, panjang, luas dan berdimensi lebar. Tujuannya untuk memperkenalkan seluruh lokasi adegan dan isi cerita, menampilkan keindahan suatu tempat.

b. *Very Long Shot (VLS)*

Gambar ini mempunyai komposisi panjang, jauh, dan luas tetapi lebih kecil daripada ELS. Dengan tujuan menggambarkan adegan kolosal atau obyek yang banyak.

c. *Long Shot (LS)*

Merupakan teknik yang memperlihatkan komposisi obyek secara total, dari ujung kepala hingga ujung kaki (bila obyek manusia). Dengan tujuan memperkenalkan tokoh secara lengkap dengan *setting* latarnya yang menggambarkan obyek berada. Biasanya gambar ini digunakan pada sebagai *opening shot* (biasanya *zoom in* hingga ke *medium shot* untuk menggambarkan wajah tokoh yang bersangkutan lebih detail).

d. *Medium Long Shot (MLS)*

Komposisi gambar ini cenderung lebih menekankan kepada obyek, dengan ukuran $\frac{1}{4}$ gambar (LS) yang bertujuan memberikan kesan padat pada gambar.

e. *Medium Shot (MS)*

Ialah gambar yang memiliki komposisi subjek (manusia) dari tangan hingga ke atas kepala sehingga penonton dapat melihat jelas ekspresi dan emosi yang meliputinya. Gambar ini sering dilakukan untuk *master shot* pada saat moment *interview*.

f. *Medium Close Up (MCU)*

Adalah komposisi gambar yang memperlihatkan setengah porsi subjek dengan latar yang masih bisa dinikmati sehingga memberikan kesatuan antara komposisi subjek dengan latar.

g. *Close Up (CU)*

Ialah komposisi yang memperjelas ukuran gambar contoh pada gambar manusia biasanya antara kepala hingga leher. Hal ini menunjukkan penggambaran emosi atau reaksi terhadap suatu adegan.

h. *Big Close Up (BCU)*

Adakah memiliki komposisi lebih dalam dari pada CU sehingga bertujuan menampilkan kedalaman pandangan mata, ekspresi

kebencian pada wajah. Tanpa kata-kata, tanpa bahasa tubuh, tanpa intonasi, BCU sudah mewujudkan semuanya itu.

i. *Extreme Close Up (ECU)*

Adalah pengambilan gambar *close up* secara mendetail dan berani. Kekuatan ECU ini terletak pada kedekatan dan ketajaman yang hanya focus pada suatu bagian objek saja.

j. *Over Shoulder Shot (OSS)*

Adalah komposisi pengambilan gambar dari punggung atau bahu seseorang. Orang yang digunakan bahunya menempati frame kurang lebih sebesar 1/3 bagian. Komposisi ini membantu untuk menentukan posisi setiap orang dalam frame dan mendapatkan "*fell*" saat menatap seseorang dari sudut pandang orang lain.

3. Gerakan Kamera Komposisi

Dalam buku Askurifal Baskin (2009), Untuk menciptakan gambar yang dinamis dan dramatis, kita perlu mengenal macam-macam gerakan kamera. Antara lain:

a. *Zooming*

Adalah suatu pergerakan lensa kamera menuju (*in*) objek atau menjauh (*out*) dengan posisi kamera diam ditempat. Sehingga menimbulkan efek membesar bila mendekat (*in*) dan mengecil bila menjauh (*out*). framing.

b. Tilting

Adalah suatu gerakan kamera keatas (*up*) dan kebawah (*down*) tanpa memindahkan posisi kamera. Gerakan ini penonton memiliki kesan penasaran yang ditimbulkan dengan cara perlahan.

c. Panning

Adalah gerakan kamera ke kanan (*pan right*) dan ke kiri (*pan left*) tanpa memindahkan posisi kamera. Efek yang ditimbulkan sam dengan gerakan *tilting*.

d. Follow

Adalah gerakan kamera mengikuti objeknya. Sehingga gambar yang dihasilkan lebih bervariasi, agar gambar tak terlalu *shaking* dianjurkan menggunakan *dolly track*.

