

# Penggunaan Ruang 360° untuk Penekanan Dramatik dan Psikologis Karakter di dalam Scene

Danu Murti  
danumurti@ikj.ac.id

---

## Abstrak

Kesinambungan *editing* merupakan cara yang paling banyak digunakan oleh pembuat film di seluruh dunia dalam menyampaikan ceritanya dengan lancar dan jelas melalui serangkaian pengambilan gambar. Salah satu elemen yang digunakan adalah sistem 180°. Melalui sistem 180°, pembuat film membangun ruang melalui sumbu aksi, memastikan bahwa posisi subjek dalam *frame* konsisten, dalam pengambilan *shot* dengan posisi kamera yang berbeda, subjeek akan menempati posisi yang relatif sama. Pada perkembangannya, pembuat film menggunakan ruang 360° yang menyeberangi sumbu aksi, untuk penekanan dramatik dalam film yang menggunakan kesinambungan *editing* sebagai cara bertutur utamanya.

## Abstract

*Continuity editing is the most widely used method by filmmakers around the world to convey their stories smoothly and clearly through a series of shots. One element used is the 180° system. Through the 180° system, filmmakers build space through the axis of action, ensuring that the subject's position in the frame is consistent, in taking shots with different camera positions, the subject will occupy the same relative position. In its development, filmmakers used 360° space that cross the axis of action, for dramatic emphasis on films that use continuity editing as their main way of speaking.*

## Kata Kunci

kesinambungan editing, sistem 180°, ruang 360°, sumbu aksi, penekanan dramatik

## Keyword

*continuity editing, 180° system, 360° space, axis of action, dramatic emphasis*

## Sistem 180° dalam Mendukung Kesenambungan Cerita: Sebuah Pendahuluan

*Editing* film dieksplorasi untuk menyambung adegan satu dengan lainnya untuk kebutuhan kontinuitas narasi. Penonton diarahkan melalui setiap sambungan berbagai macam jenis *shot*, untuk memahami cerita maupun pesan yang ingin disampaikan oleh pembuatnya.

D.W. Griffith pada tahun 1915 melalui mahakaryanya *The Birth of A Nation*, selain memanfaatkan *editing* untuk kesinambungan cerita, ia juga menggunakan *classical cutting* untuk membuat adegan lebih detail, "*classical cutting* melibatkan *editing* untuk intensitas dramatis dan penekanan emosional daripada semata karena alasan fisik. Melalui penggunaan *close-up* dalam adegan, Griffith berhasil mencapai dampak dramatis yang belum pernah terjadi sebelumnya. *Close-up* telah digunakan sebelumnya, tetapi Griffith adalah yang pertama menggunakannya untuk alasan psikologis daripada fisik saja" (Giannetti 2001, 138).

Berbagai konvensi *editing* dikembangkan pada era *classical cutting*. Setiap sambungan *shot* dibuat *invisible* atau tidak terlihat, setiap sambungan antara dua orang yang sedang berbicara memperhatikan *eyeline match* di antara keduanya. Menyambung pergerakan subjek dalam antar *shot* harus memperhatikan aksi mereka melalui *matching action*, hal ini untuk menjaga aksi agar mengalir, kesinambungan gerakan juga menyembunyikan sambungan antar *shot* itu sendiri. Untuk menstabilkan ruang peristiwa, dibuatlah sistem 180°, tujuan sistem ini untuk membuat penonton tidak bingung atau kebingungan. Terdapat garis imajiner "*axis of action*" yang ditarik melalui tengah-tengah adegan. Selain itu terdapat *reverse angle shot* yang dibuat dalam sebuah adegan dialog (Giannetti 2001, 142).

Penempatan posisi kamera pada wilayah 180°, secara tidak langsung menciptakan kesinambungan posisi subjek yang berada dalam *frame*, tokoh A akan selalu di posisi kiri *frame* dan tokoh B akan selalu berada pada posisi kanan. Konvensi yang dibuat oleh *classical*



Diagram 1. Sistem 180°

*cutting* berperan besar dalam kesinambungan cerita dan kesinambungan editing pada semua film yang diproduksi sampai saat ini.

## Ruang 360°: Pengabaian dan Pelanggaran Sistem 180°

Produksi sebuah film tentunya membutuhkan sebuah kreativitas dan pemikiran-pemikiran terbaru yang akhirnya akan mendobrak konvensi-konvensi umum yang sudah ada sebelumnya. Menurut Munandar (2009), kreativitas merupakan kemampuan untuk membuat kombinasi baru berdasarkan data, informasi atau unsur-unsur yang ada. Hasil penciptaan tidak selalu berasal dari sesuatu yang benar-benar baru, tetapi bisa juga merupakan penggabungan gagasan yang telah ada dari pengalaman dan pengetahuan yang telah dimiliki individu. Kombinasi dari gagasan tersebut akan menjadi suatu hal yang baru. Kreativitas dibagi menjadi dua yaitu kreativitas verbal dan kreativitas figural. Kreativitas verbal adalah kemampuan untuk membuat kombinasi baru berdasarkan data, informasi atau unsur-unsur yang didapati dari kemungkinan jawaban terhadap satu masalah dan diungkap secara verbal. Sementara kreativitas figural adalah kemampuan untuk memunculkan ide-ide atau gagasan baru melalui gambar yang dibuat.

Kreativitas dalam menciptakan ide-ide baru, menjadi nilai lebih ketika seorang pembuat film menerapkannya pada adegan. Penggunaan sistem 180° tidak menjadi hal mutlak yang harus dilakukan untuk menyampaikan pesan, ada cara

berbeda yang bisa digunakan yang bertentangan dengan sistem 180° untuk memperkuat sebuah adegan dalam film.

Pada film *Early Summer*, melalui kreativitasnya Yasujiro Ozu menempatkan sumbu aksi kamera pada titik di tengah lingkaran dan seolah-olah kamera dapat ditempatkan pada titik mana pun pada lingkaran. Ozu membangun ruang 360°, jika melihat pada gaya kontinuitas merupakan kesalahan *editing* yang serius. Ruang 360° pada film-film Ozu seringkali tidak menghasilkan posisi relatif yang konsisten, arah mata yang sesuai, dan arah layar.



**Gambar 1.** *Group shot* keluarga makan



**Gambar 2.** MS Kakek minum

Satu hal yang paling dihindari oleh editor yang mengedepankan gaya kontinuitas klasik adalah melanggar garis aksi pada adegan. Ozu melakukan pelanggaran garis aksi dengan nyaman melalui ruang 360° yang dibangunnya. Pada adegan makan keluarga, Ozu menyambung dua *shot* gerakan kakek minum dari arah yang berlawanan. Hal ini tentu akan menimbulkan ketidaknyamanan penonton dalam melihat posisi dari pemain yang berubah posisi dari kiri ke kanan *frame*.

Ozu banyak melakukan eksperimen dengan memanfaatkan ruang 360° untuk memberikan efek psikologis pada adegan yang dia buat. *Tokyo Story* merupakan salah satu karya Ozu yang memanfaatkan ruang 360° untuk memperlihatkan perasaan dua sahabat lama yang berusia senja ketika mengunjungi sebuah spa.



**Gambar 3.** Susunan *shot* spa di Atami

Ruang 360° ini bekerja bersama dengan transisi *shot* yang memperpanjang atau menggagalkan harapan penonton. Salah satu adegan paling terkenal dalam film ini menunjukkan kakek-nenek mengunjungi spa di Atami, dikirim ke sana karena mereka merepotkan anak mereka. Meskipun mereka menikmati melihat laut, malam mereka terganggu oleh pesta di sekitar mereka. Ozu memperkenalkan kita pada ketidakbahagiaan mereka secara bertahap dan tanpa rasa sentimental. Selama tujuh *shot*, film ini perlahan-lahan menjelajahi ruang adegan, secara bertahap membiarkan penonton menemukan situasinya (Bordwell dan Thompson 2013, 424).

## Ruang 360° Menjadi Pilihan Untuk Memperkuat Dialog dan Dramatisasi Adegan

Komunikasi merupakan suatu bentuk pengungkapan eksistensi manusia sebagai makhluk sosial. Komunikasi menjadi suatu tindakan khas manusia. Komunikasi menjadi suatu tindakan yang berisi suatu pengungkapan identitas diri manusia dan keberadaannya. Untuk itu ia menggunakan bahasa karena bahasa pertama-tama bertujuan untuk mengkomunikasikan eksistensi manusia (Prasetyono 2013, 56). Dalam sebuah film, semua kalimat diucapkan. Karena bioskop pada dasarnya adalah media visual, dialog harus, atau seharusnya, digunakan lebih hemat daripada di teater, melengkapi aksi daripada menggantikannya (Kozloff 2000, 6).

Eksperimen yang dilakukan oleh Ozu banyak diadopsi oleh beberapa film untuk ketika membuat adegan. Penekanan dramatik tidak hanya bersumber pada dialog, akting pemain, urutan *shot* yang rapi dan dinamis, namun juga melalui sambungan yang melanggar garis aksi. Pembuat film menggunakan ruang 360° pada adegan tertentu yang terkadang menjadi titik permasalahan film.

### • The Dark Knight (2008)

Film Batman kedua dari trilogy yang disutradarai oleh Christopher Nolan menghadirkan Joker sebagai musuh utama Batman. *Editing* yang digunakan pada film ini secara keseluruhan gaya kontinuitas klasik. Pada sebuah adegan Batman menginterogasi Joker untuk menanyakan keberadaan Jaksa Wilayah Harvey Dent dan Rachel Dawes yang menjadi korban penculikannya, Nolan menggunakan ruang 360° untuk memperlihatkan permasalahan psikologis tidak hanya diderita oleh Joker, tetapi juga Batman yang memiliki permasalahan yang sama.

Penggunaan ruang 360° tidak pada keseluruhan adegan, Nolan menempatkannya pada dialog-dialog yang menitikberatkan pada persamaan antara Batman dan Joker. Dialog yang diucapkan adalah sebagai berikut:



Gambar 3. OTS Joker



Gambar 4. OTS Batman

---

Joker	Aku ingin melihat apa yang kau lakukan Dan kau tidak mengecewakan Kau membiarkan lima orang meninggal Kemudian kau membiarkan Dent menggantikan tempatmu Bahkan untuk orang sepertiku, itu sangat sadis
Batman	Di mana Dent?

Posisi Joker dan Batman di kanan *frame*, menimbulkan ketergangguan yang memang dirancang untuk *scene* ini. Penempatan ruang 360° pada saat Joker mengucapkan dialog itu, mengarahkan pemikiran penonton bahwa Batman pada kondisi tertentu lebih kejam dari penjahat sekelas Joker. Pelabelan karakter seseorang pada sisi negatif semakin kuat dengan adanya pergeseran garis aksi. Tokoh kejam dan sadis tidak hanya diwakili oleh sosok penjahat dalam sebuah film, hal tersebut bisa dilakukan oleh sosok pahlawan dalam kondisi tertentu.

- **Whiplash (2014)**

*Whiplash* merupakan film yang disutradarai oleh Damien Chazelle dan diperankan di antaranya oleh Miles Teller, J.K. Simmons, dan Melissa Benoist. Film ini menceritakan tentang kehidupan Andrew Newman, seorang anak berusia 19 tahun yang menjalani tahun pertamanya di Universitas Shaffer Conservatory. Universitas ini merupakan sekolah musik terbaik pada saat itu. Andrew merupakan seorang *drummer* muda dan berbakat yang melakukan semua kegiatan bermusiknya di bawah konduktor Terrence Fletcher yang selalu menuntut permainan sempurna.

Untuk mencapai kesempurnaan bermusik, Terrence mengajar dengan sangat ketat dan kasar terhadap para siswanya, dan tidak segan mengejek dan menghina mereka. Ketika *band* ini memainkan potongan lagu "*Whiplash*" dari Hank Levy, usaha Andrew dalam menjaga tempo melalui drumnya tidak memuaskan Terrence, tanpa diduga Terrence melemparkan kursi ke arah Andrew, menampar dan memarahinya untuk mempermalukannya di depan kelas.

Sambungan *over the shoulder shot* dengan durasi yang singkat mampu mengalihkan penonton perpindahan garis aksi pada *scene* ini, namun tidak mengubah dampak psikologis yang ingin disampaikan penonton akan ketakutan Andrew dan seluruh siswa yang mengikuti latihan musik ini terhadap sosok Terrence. Berikut dialog yang diucapkan pada saat perubahan garis aksi:

Terrence	Menurutmu kenapa aku melemparimu kursi, Neyman?
Andrew	Aku tidak tahu.
Terrence	Kau tahu.
Andrew	Tempo-nya?
Terrence	Kau terlalu cepat atau terlalu lambat?
Andrew	Aku tidak tahu.
Terrence	Mulai menghitung!
Andrew	Lima, enam, tujuh...
Terrence	Hitungan empat, brengsek. Lihat aku!
Andrew	Satu, dua, tiga, empat.



**Gambar 5.** Susunan *shot* Terrence menampar Andrew

- **Ngenest (2015)**

Keunggulan ekonomi warga etnis Tionghoa memberikan dampak munculnya kecemburuan dan kebencian etnis lain yang pada akhirnya melahirkan prasangka-prasangka. Gambaran umum mengenai etnis Tionghoa di Indonesia yang ada selama ini adalah stigma bahwa golongan Tionghoa merupakan "*binatang ekonomi*" (*economic animal*) yang bersifat oportunistis, tidak memiliki loyalitas politik dan hanya memikirkan kepentingan diri sendiri. Mitos-mitos tentang karakter-karakter orang Indonesia keturunan Tionghoa sampai saat ini masih tertanam kuat dalam masyarakat kita, bahkan mungkin dalam kesadaran bangsa Indonesia keturunan Tionghoa itu sendiri. Banyak tekanan terhadap warga negara etnis Tionghoa yang berasal dari prasangka bahwa

secara ekonomi mereka kuat, tidak loyal kepada Indonesia dan siap beremigrasi ke negara mana pun yang menawarkan keuntungan ekonomi kepada mereka (Kwartananda 1996, 28).

Melalui film *Ngenest*, Ernest Prakasa yang merupakan keturunan Tionghoa, mengangkat isu rasialis yang dialami kaum minoritas keturunan Tionghoa yang tinggal di Indonesia. Segala bentuk penindasan karena dia terlahir sebagai orang keturunan Tionghoa dialami oleh tokoh Ernest dari sekolah dasar hingga sekolah menengah pertama. *Bullying* yang diterimanya tidak hanya di dalam lingkungan sekolah saja, tapi juga dialaminya ketika perjalanan menuju sekolah dan pulang ke rumah. Tampilan fisiknya begitu menggoda orang-orang yang merasa pribumi untuk menindasnya.

Merasa fisik menjadi sumber utama orang melakukan *bullying* kepadanya, Ernest berikrar untuk tidak menikah dengan gadis keturunan Tionghoa untuk memutus mata rantai tindakan rasialis kepada keturunannya, dengan berusaha mencari jodoh yang berasal dari pribumi.

Pada masa kuliah Ernest akhirnya mendapatkan jawaban dari ikrar tentang jodoh yang dicarinya. Ernest mendapatkan jodoh seorang gadis Sunda yang seiman dengan dirinya yang bernama Meira. Ternyata mengejar jodoh yang berbeda etnis pun ia mendapatkan perlakuan rasialis dari ayah Meira yang tidak setuju anaknya berhubungan dengan orang keturunan Tionghoa.



Gambar 6. Susunan *shot* ayah mengintimidasi Ernest

Kunjungan pertama Ernest ke rumah Meira mengembalikan mimpi buruk Ernest akan perlakuan rasialis kepada dirinya yang tak pernah usai. Bahasa menjadi satu cara komunikasi Ayah Meira untuk mengintimidasi Ernest. Berikut adalah dialog yang diucapkan pada *scene* tersebut:

Meira	Hai Papa, Pa kenalin, ini Ernest
Ernest	Hallo om
Papa	Kamu Cina ya?
Meira dan Mama	Papa!!!
Papa	Ya tidak papa, cuma nanya, namanya juga perkenalan
Ernest	Iya om, saya memang keturunan Cina
Mama	Papa ini
Papa	Betul kan, cuma mastiin aja, siapa tau dia orang Arab tapi berwajah oriental
Meira	Pa ganti topik!
Papa	Ya, oke-oke, Nes, kamu udah di sunat?
Meira dan Mama	Papa!!!

Sebagai sutradara, penulis skenario dan juga merangkap pemain utama, Ernest Prakasa tidak hanya mengandalkan dialog untuk mempertegas ketidaknyamanan pada sosok Ernest yang mendapatkan perlakuan rasialis, juga Meira yang merasa marah atas perilaku ayah kepada Ernest. Penggunaan ruang 360° pada *scene* ini semakin memperkuat ketidaknyamanan pada situasi seperti ini. Perpindahan posisi Meira dari kiri ke kanan terus berulang, dalam hal ini suasana yang dibangun tidak tergantung dari akting ataupun dialog semata, pergeseran garis aksi semakin memperkuat hal tersebut.

#### • Keluarga Cemara (2019)

Film *Keluarga Cemara* yang diangkat dari film sinetron *Keluarga Cemara* tahun 90-an disutradarai oleh Yandy Laurens. Ringgo Agus Rahman, Nirina Zubir, Zara JKT48, dan Widuri Putri Sasono merupakan aktor dan aktris yang

membintangi film ini. Cerita pada film *Keluarga Cemara* menyesuaikan pada kondisi pada saat sekarang, tentang keluarga muda Indonesia yang harus berani banting setir saat pekerjaan utama yang ditekuni selama ini harus jatuh karena berbagai masalah. Dari menjadi seorang direktur di sebuah perusahaan, menjadi kuli bangunan hingga menjadi *driver* motor *Gojek* demi tetap menghidupi keluarga yang ada.

Momen titik balik dari keluarga sukses, hingga akhirnya berubah drastis menjadi tidak memiliki apa-apa ketika perusahaan yang dikelola Abah mengalami defisit, karena uang perusahaan digunakan adik iparnya pada investasi yang bermasalah. Dampak dari permasalahan tersebut semua harta benda Abah dan keluarga disita oleh *debt collector*. Adegan *debt collector* yang datang ketika Euis merayakan ulang tahunnya, Yandy memanfaatkan ruang 360° untuk memperlihatkan perasaan Emak yang tertekan akan penindasan *debt collector* yang akan menyita semua harta bendanya di saat perayaan ulang tahun putri pertamanya.



**Gambar 7.** Susunan *shot debt collector* mengusir keluarga

*Debt Collector*

Sori semua yang ada di rumah ini keluar, rumah ini disita

Emak

Kang ini apa kang

*Debt Collector*

bu saya minta keluar

Emak

Pak saya minta dijelaskan dahulu, saya ngga ahu apa-apa

*Debt Collector*

Ibu saya minta keluar

Selain dialog yang memperjelas situasi adegan, bergesernya garis aksi semakin memperlihatkan kepada penonton suasana perasaan keheranan dan kebingungan tamu yang datang, kesedihan Euis dan Ara, ketakutan, kebingungan serta kesedihan dari Emak.

### **Pergeseran Garis Aksi Dengan Ruang 360° Tidak Hanya Mengganggu Kontinuitas Editing Namun Memberi Pilihan Dalam Membangun Suasana**

Eksperimen yang dilakukan Ozu pada awalnya lebih mengedepankan kesinambungan grafis dari latar belakang dan subjek yang ada di dalamnya. Dengan ruang 360°, Ozu menghilangkan batasan dari penempatan posisi kamera walau dampak dari apa yang dilakukannya membuat perubahan posisi dari pemain yang sangat drastis sehingga menginterupsi penontonnya. Di sisi lain penggunaan ruang 360° memberikan fungsi lebih untuk pembuat film dalam memaksimalkan dampak psikologis kepada penontonnya.

Penggunaan ruang 360° bisa digunakan ke semua *genre* film, baik film aksi seperti *The Dark Knight*, film musik pada film *Whiplash*, film komedi pada film *Ngenest*, dan drama keluarga pada film *Keluarga Cemara*. Satu kesamaan yang bisa dilihat dari pemanfaatan ruang 360° pada keempat film tersebut adalah pembuat film ingin penonton merasakan emosi tertekan dari karakter yang ada di dalam *scene*.



## Daftar Pustaka

### Buku

- Bordwell, David dan Kristin Thompson. *Film Art: An Introduction, 10<sup>th</sup> edition*. Oxford: Focal Press. 2013.
- Bordwell, David dan Kristin Thompson. *Film Art: An Introduction, 11<sup>th</sup> edition*. Oxford: Focal Press. 2013.
- Giannetti, Louis. *Understanding Movies 9<sup>th</sup> edition*. New Jersey: Prentice Hall. 2013.
- Kozloff, Sarah. *Overhearing Film Dialogue*, California, University of California, 2000.
- Kwartanada, Didi. "Minoritas Cina dan Fasisme Jepang: Jawa, 1942-1945", Lembaga Studi Realino (ed.), *Penguasa Ekonomi dan Siasat Pengusaha Cina*, Yogyakarta, Kanisius dan Lembaga Studi Realino, 1996.
- Munandar, Utami. 2009. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Prasetyono, Emanuel, *Dunia Manusia Manusia Mendunia Buku Ajar Filsafat Manusia*, Zifatama, Sidoarjo, 2013.

### Film

- Keluarga Cemara*. Sut. Yandy Laurens. Pem. Ringgo Agus Rahman, Nirina Jubir, Adhistry Zara, Widuri Putri Sasono. Visinema, 2019.
- Ngenest*. Sut. Ernest Prakasa. Pem. Ernest Prakasa, Lala Carmela, Morgan Oey. Kevin Anggara, Starvision, 2015.
- Whiplash*. Sut. Damien Chazelle. Pem. Miles Teller, J.K. Simmons, Mellisa Benoist. Bold Films, Blumhouse Productions, Right of Way Films, Sierra/Affinity, 2014.
- The Dark Knight*. Sut. Christopher Nolan. Pem. Christian Bale, Heath Ledger, Aaron Eckhart, Garry Oldman. Warner Bros, Legendary Entertainment, Syncopy, DC Comics, 2008.