

# Menelaah Proses Pembuatan Film Sekarang: Hilangnya Budaya Intip

German G. Mintapradja<sup>1</sup>  
german\_coolfilm@hotmail.com

---

## Abstrak

“Mengintip” menjadi sebuah kata kerja yang khas saat kita berbicara mengenai proses pembuatan film—di mana *director of photography* atau pengarah fotografi menggunakan *viewfinder* untuk berkonsentrasi dalam melihat imaji yang hendak diciptakan. Ini pula yang membuat istilah “budaya intip” menjadi istilah yang diasosiasikan dengan proses berkelanjutan. Namun, pada saat teknologi *digital* hadir menggantikan film seluloid, salah satu konsekuensinya adalah ikut menghilangnya budaya tersebut. Kehadiran monitor pada kamera *digital* kian lama kian mendominasi dan menggantikan posisi *viewfinder*. Alih-alih budaya intip bertransformasi menjadi budaya menonton semata. Apa ada makna-makna yang hilang saat penggunaan *viewfinder* (budaya intip) digantikan dengan monitor (budaya menonton) dalam proses pembuatan film?

## Abstract

*The concept of “taking a peek” is a specific verb that describes a filmmaking process—where a director of photography or camera operator uses the camera’s viewfinder to concentrate on the image they are trying to capture. This has given birth to “voyeur culture”, which is a terminology that is associated with this process. However, when digital technology comes to replace the analogue film technology, one of the consequences is the disappearance of this culture. The emergence of monitor on digital camera becomes more dominant and replaces the viewfinder. “Voyeur culture” is transforming into “watching culture”. Is there any meaning that disappear along with the shift from the use of viewfinder to the use of monitor in filmmaking process?*

## Kata Kunci

intip, kamera film, proses pembuatan film, *HD cinematography*

## Keyword

voyeur, film camera, filmmaking process, *HD cinematography*

---

---

1 Dosen Pengantar Kamera dan Wakil Dekan III Fakultas Film dan Televisi IKJ

## Pendahuluan

Intip atau *voyeur* merupakan kegiatan melihat seseorang atau sesuatu secara sembunyi-sembunyi tanpa diketahui oleh sosok yang dilihat. Dalam budaya tertentu, intip kerap diasosiasikan dengan tindakan yang tidak semestinya dilakukan karena dianggap sebagai sesuatu yang di luar etika. Hal ini karena budaya intip tersebut menimbulkan asumsi tertentu dalam berimajinasi, yakni sosok yang dilihat tersebut sedang melakukan sesuatu hal yang sifatnya pribadi atau di ruangan yang personal, di mana dirinya tidak mengharapkan ada sosok atau subjek lain yang melihatnya.

Sinema sejak awal kehadirannya telah diasosiasikan dengan kegiatan intip tersebut. Atau yang lebih kompleks, dunia perintipan. Dari mulai proses pembuatannya hingga proses pemutarannya tidak lepas dari konstruksi 'intip' yang dibentuk oleh budaya. Secara harafiah, *director of photographer* 'mengintip' melalui *viewfinder*-nya saat membingkai *shot* yang hendak ia ciptakan. Melalui *selection of framing*, yakni justifikasi dari seorang penata gambar saat subjek yang berada dalam *frame* film tidak diharuskan untuk 'melihat' ke arah kamera, subjek diposisikan sebagai sosok yang tidak tahu bahwa kehidupannya dilihat oleh sosok lain. Hal ini menjadi terasa saat film diputar dalam ruang teater (bioskop). Dengan ruangan yang dibuat gelap dan layar diibaratkan lubang menuju ruangan lain, ini mengukuhkan posisi sinema sebagai pertunjukan dunia perintipan. Penonton diharuskan mengintip kehidupan personal subjek yang ada di dalam layar.

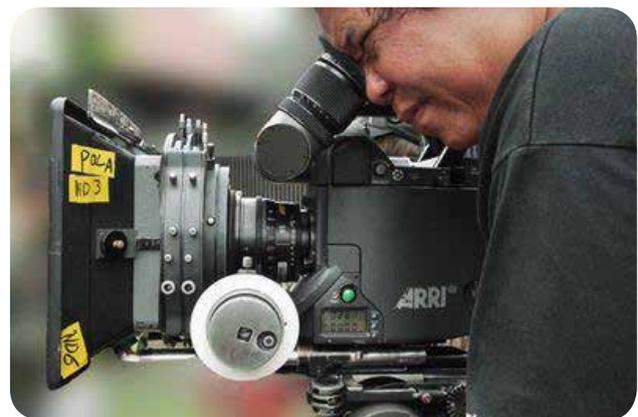
Hampir satu abad lamanya, begitulah konstruksi 'intip' yang terbangun dalam dunia sinema. Hingga muncul suatu istilah yang melekat, yakni budaya intip. Tidak semata-mata budaya saja yang mengkonstruksinya menjadi seperti itu, namun teknologi film itu sendiri pun juga turut berperan. Namun di satu periode waktu, teknologi *digital* secara perlahan menggantikan keberadaannya. Ini pula yang menggeser keberadaan budaya intip dalam proses pembuatan film. *Viewfinder* yang dahulu menjadi corong acuan *director of photography* dalam melihat bingkainya sudah tepat apa belum, sekaligus sebagai pilihan *frame* terbaik, serta sebagai bentuk pengejawantahan

keinginan seorang sutradara, kini telah digantikan dengan monitor—sebuah layar bersama untuk melihat bingkai, komposisi, *blocking* pemain, properti, atau apakah *boom* masuk atau tidak dalam framing. Jadi, bukan lagi mengintip, tetapi menonton bersama bingkai yang hendak direkam.

Dari fenomena tersebut, ada beberapa hal yang dapat dipertanyakan. Apakah ada makna-makna yang hilang saat penggunaan *viewfinder* digantikan dengan monitor dalam proses pembuatan film? Apakah ada suatu perubahan yang krusial saat budaya intip dalam pembuatan film bertransformasi menjadi budaya menonton?

## Pemaknaan Budaya Intip: Sebuah Imaji yang Personal

Pada zaman teknologi analog, mereka yang ada di balik kamera (baik itu *director of photography* atau operator kamera) memiliki peranan yang amat sentral dalam memastikan bahwa imaji yang dihasilkan sesuai dengan yang diharapkan. Berhasil atau tidaknya sebuah imaji ada di tangannya. Ibarat *latent image*, proses penangkapan imaji tersebut sifatnya tersembunyi. Hanya mereka yang di balik kamera saja yang tahu.



**Gambar 1.** Proses 'Mengintip' melalui *Viewfinder* (Sumber: Koleksi Pribadi)

Hal ini tentunya menghadirkan sejumlah kekhawatiran maupun tantangan secara bersamaan. Apakah imaji terekspose sebagaimana

mestinya? Apakah tidak ada yang ‘bocor’ atau keluar dari *frame* yang diinginkan? Atau pertanyaan lain mengenai keberhasilan sebuah imaji. Belum lagi, bahan baku film yang cukup mahal mengharuskan adanya disiplin yang ketat di antara jajaran tim dalam sebuah proses produksi. Meskipun pembahasan ini terkesan amat teknis, namun memiliki peran yang cukup sentral. Bahwasanya intip yang dilakukan oleh *director of photography* merupakan sesuatu yang tersembunyi. Segala hal, termasuk set, dekor, kostum, dan properti yang muncul dalam *frame*—atau dengan kata lain, *mise-en-scene*, harus diperhitungkan dalam kegiatan intip tersebut. Pertanyaan terkait dengan keberhasilan imaji yang tercipta ada di tangan seorang *director of photography*.

Selain dimensi teknis, ada suatu aura yang terbangun dalam proses mengintip bingkai melalui *viewfinder*. Aura personal yang hanya terbentuk di antara penata kamera dan imajinya. Dengan bingkai yang dikelilingi oleh ruang gelap di sekitarnya, seorang penata kamera mengernyitkan keningnya, menutup satu bola mata, dan menggunakan satunya lagi untuk mengintip. Dirinya seperti berada dalam satu *state* untuk berkonsentrasi penuh dengan apa yang dilihatnya. Ruang gelap di sekelilingnya tersebut membentuk hubungan intimasi antara penata kamera dan imajinya. Ruang tersebut mendukung dirinya untuk berkonsentrasi. Aura personal semacam ini tidak terbentuk relasinya dengan posisi kerja selain penata kamera.

Posisi penata kamera sebagai “penanggung jawab visual” di dalam film semakin terasa karena bila ada sesuatu yang salah pada imaji, ialah sosok yang pertama kali ditanya. Ini dapat dikatakan sebagai semacam *privilege* yang hanya dimiliki olehnya, yakni *privilege* mengintip langsung imaji yang nantinya akan disaksikan oleh penonton. *Privilege* ini yang menempatkan deskripsi pekerjaan tersebut menjadi cukup prestisius. Keprestisiusan yang hanya diletakkan pada dirinya yang bertugas ‘mengintip’ melalui *viewfinder* apakah bingkai sudah aman dan bisa di-*shoot* dengan segera mungkin.

## Transisi ke Budaya Menonton: Sebuah Imaji Milik Bersama

Namun, pasca kehadiran teknologi *digital* perlahan mulai mendominasi proses pembuatan film. Alhasil, penggunaan kamera film pun menurun dan digantikan dengan kamera *digital* atau *digital motion picture camera*. Ini tentunya amat terasa pasca abad 21. Walaupun terdapat sejumlah prinsip yang sama, tetapi kehadiran kamera *digital* diiringi sejumlah fitur bawaan yang dalam prosesnya dapat digunakan untuk memudahkan berlangsungnya proses produksi. Fitur bawaan tersebut di antaranya adalah monitor. Monitor inilah yang dapat dikatakan mulai menghilangkan peran budaya intip yang telah lama terbentuk oleh adanya *viewfinder*.

Monitor pada dasarnya merupakan layar *LCD* (*Liquid Crystal Display*), yang memudahkan penata kamera ataupun operator kamera dalam melihat bingkai. Ia tidak perlu lagi mengintip layaknya saat menggunakan *viewfinder*. Tugasnya menjadi cukup hanya dengan melihat. Makam pada praktiknya dalam sinema arus utama, monitor juga menjadi fitur yang tersedia untuk sutradara dan penata artistik. Bahkan, beberapa penata kamera memutuskan untuk tidak mengoperasikan kamera terlebih dahulu atau tidak membagi gambar/imaji ke departemen lain sebelum melihat monitornya miliknya sendiri.

Ada kesan bahwa dengan kehadiran monitor, segala sesuatunya menjadi mudah. Penata artistik dalam menempatkan properti bunga di atas meja dapat mempertimbangkan apakah properti tersebut sudah enak dilihat di dalam bingkai, cukup hanya dengan melihat monitor. Sutradara, untuk memperhatikan betul apakah mimik pemain pada *shot medium close up* sudah seperti yang ia dambakan atau belum, hanya tinggal memperhatikan wajah sang pemain di monitor. Kehadirannya memberikan kemudahan dalam proses produksi, khususnya dalam mengakomodasi kebutuhan sejumlah deskripsi pekerjaan.

Dengan demikian, kini imaji telah menjadi milik bersama, dan tidak lagi dimiliki oleh penata kamera semata. *Privilege* dalam mengakses imaji tidak lagi terpusat pada dirinya, tetapi yang lain

juga telah memiliki *privilege* yang sama. Namun, dengan begini, apakah keprestisiusan deskripsi pekerjaan yang ada pada penata kamera jadi menghilang? Atau, dengan kata lain, mengalami degradasi? Selain itu, apa saja makna yang berubah pasca tidak lagi dominannya penggunaan *viewfinder*?

Dapat dikatakan bahwa dengan tidak lagi digunakannya *viewfinder* dan akses imaji tidak hanya terpusat pada penata kamera, terjadi degradasi nilai yang dimiliki oleh deskripsi pekerjaan penata kamera tersebut. Memang tidak sampai hilang, namun mengalami penurunan nilai. Penurunan nilai ini mungkin didukung dengan pergeseran makna yang dibangun oleh penata kamera terhadap proses mengintip imaji melalui *viewfinder* ke proses melihat melalui monitor.

Dalam proses mengintip dengan menggunakan *viewfinder*, penata kamera dituntut untuk memperhatikan segala detailnya yang ada dalam imaji di dalam corong. Hal ini merupakan tantangan dalam memperhatikan detail dalam imaji dengan ukuran kecil (35mm atau 16mm) dan saat direkam ada pula kemungkinan efek *flicker* karena hasil bahan baku film yang kerap bergerak melewati *gate* kamera. Keberhasilan dalam hal eksposur yang sesuai, gambar fokus, bingkai yang sesuai, tidak adanya kebocoran, gerakan yang sesuai menjadi tantangan tersendiri bagi dirinya, apalagi hanya dengan melihat imaji kecil tersebut melalui *viewfinder*.

Namun, dengan adanya monitor, semua dapat mengetahui apa yang terjadi pada bingkai. Sutradara dapat mengatakan “*Cut!*” ketika ia melihat imaji yang tidak fokus atau gerak kamera yang tidak sesuai dengan keinginannya. Suatu kecacatan yang terjadi pada imaji yang sebelumnya hanya dipahami oleh penata kamera, sekarang menjadi kecacatan yang diketahui oleh semua kru di lapangan. Dengan adanya *viewfinder*, penata kamera seakan melindungi kecacatan yang dapat dihasilkan imaji, yakni dengan cara ia sendiri yang mengetahuinya. Aib imaji hanya diketahui dirinya sendiri, dan tidak disebarluaskan pada yang lainnya.



**Gambar 2.** Penggunaan Monitor LCD dalam Proses Pembuatan Film Sekarang (Sumber: i.ytmg.org )

Saat menelaah pada aspek teknologi, siapa yang dapat menjamin bahwa hasil akhir imaji yang ditangkap oleh kamera akan seperti gambar yang dilihat di monitor? Sebelum kamera *digital* hadir, atau saat kamera analog berjaya, pada umumnya kamera hanya berbentuk kotak, tanpa ‘lubang intip’ atau *viewfinder*. Film tetap dapat dibuat meski hanya sekedar ada gambar. Penonton merasa senang melihat film karena menerima gambar yang tersaji sebagai apa yang harus dilihat, selebihnya tidak begitu penting.

Kemudian, *viewfinder* hadir sebagai hasil dari tuntutan kebutuhan demi terciptanya imaji yang sempurna, serta kesadaran untuk memberikan ruang yang harus dilihat penonton melalui *selection of space*. Melalui *viewfinder*, pembidik mendapatkan ilustrasi nyata dari apa yang ingin diperlihatkannya. Komposisi dapat dikendalikan, dapat dibatasi. Melihat secara seksama setiap detail yang ada, hanya dengan satu mata tentunya akan memberikan rasa yang berbeda pada sang pembidik. Meski seolah hanya penata kamera dan Tuhan yang tahu akan seperti apa hasilnya, di sinilah letak kepercayaan tertinggi antara penata kamera, sutradara, dan posisi kru lainnya. Posisi kerja yang lain seolah menitipkan mata kepada sang penata gambar. Hal inilah yang tentunya menjadikan gambar yang dibidik melalui *viewfinder* menjadi lebih memiliki kekuatan emosional dan bersifat personal.

Beberapa tahun belakangan, hadir kamera-kamera *digital* yang sudah benar-benar tidak dilengkapi dengan *viewfinder*. Perkembangan

teknologi dan gaya hidup manusia yang semakin dinamis serta selalu mendambakan hal praktis dan sempurna dalam waktu yang bersamaan, lambat laun berdampak pada budaya intip yang semakin memudar. Di saat pengguna kamera semakin meluas, bukan hanya dari kalangan profesional, dan kepraktisan serta kecepatan memperoleh kepuasan lebih diutamakan, maka semakin banyak pula pengguna yang mengabaikan *viewfinder*. Jika demikian, bisa saja hilangnya *viewfinder* dipengaruhi oleh target pasar. Namun, banyak juga produsen yang menyediakan alternatif berupa monitor *viewfinder* yang seringkali memiliki harga yang cukup tinggi.

Pada dasarnya, bila mata kamera diibaratkan sebagai mata seorang pengintip, maka mengambil gambar sambil melihat monitor akan memiliki esensi yang berbeda dengan melihat melalui *viewfinder* (mengintip secara harfiah). Saat melihat melalui monitor, penata kamera menempatkan dirinya sebagai penonton, padahal apa yang dilihat penonton semestinya dikendalikan oleh penata kamera sebagai pengintip pertama.

Kembali pada bahasan saat imaji menjadi milik bersama, pada hakikatnya kita kini tidak dapat memaksakan bahwa membidik gambar harus selalu melalui *viewfinder*. Peradaban manusia terus berkembang, menghasilkan generasi-generasi serta teknologi-teknologi terbaru yang tidak pernah menemukan titik hentinya. Kepuasan serta kesempurnaan seolah tak terbendung lagi dan entah akan sampai kapan. Monitor hadir dan seakan memberikan jawaban akan kerisauan di masa lalu, saat rasa tak sabar untuk melihat hasil dari kerja keras tak tertahankan. Jika dilihat dari segi keuntungan, serta sedikit mengenyampingkan tentang aura spesial saat penata kamera melihat langsung melalui *viewfinder* saat membidik, tentu yang menjadi faktor utama populernya penggunaan monitor adalah masalah kenyamanan, yang juga berkaitan dengan kepuasan. Saat imaji menjadi milik bersama, pekerjaan penata kamera seakan menjadi lebih ringan, namun secara bersamaan, kepercayaan terhadap sang penata kamera diuji dan mencapai puncaknya karena siapapun dapat melihat bagaimana hasil dari bidikannya.

Kecacatan imaji akan menjadi rahasia umum yang dapat segera disempurnakan.

Bagi pengguna kamera yang menggunakan kacamata, dan cukup ketergantungan pada kacamata, bisa saja membidik melalui *viewfinder* akan terasa kurang nyaman. Lensa kacamata akan cenderung mudah kotor bila pengguna teralalu bersemangat mengintip, sehingga harus membersihkan lensa kacamata berulang kali jika ingin dapat melihat dengan lebih nyaman. Dan, sekali lagi monitor dapat menjadi solusinya karena lebih praktis.

Hal lain yang paling memengaruhi populernya penggunaan monitor untuk membidik gambar pada kamera *digital* adalah, munculnya banyak keluhan di mana gambar yang dilihat melalui *viewfinder* sedikit berbeda dengan apa yang sesungguhnya ditangkap oleh kamera. *Viewfinder* umumnya diletakkan di atas dan tidak sejajar dengan lensa, masalah ini disebut *parallax*. Perlu dicatat pula bahwa tidak semua kamera memiliki *viewfinder* optik, ada juga yang elektronik. Meski biasanya kamera dengan masalah ini akan menyertakan panduan untuk memposisikan kamera supaya objek yang diambil dapat terbidik dengan benar, namun hal ini tetap saja akan merepotkan. Terlebih saat akan menangkap objek secara *close up* ataupun *macro*.

Jauh di samping seluruh masalah teknis yang ada, rupanya, maraknya penggunaan monitor pun turut memancing penggunaannya untuk dapat berkreaitivitas dengan cara yang lain. Dengan adanya monitor, sudah pasti pengguna dapat berjauhan dengan kameranya saat membidik. Dengan demikian, kamera dapat ditempatkan di mana saja dan dalam posisi seperti apa saja. Komposisi gambar dapat dieksplorasi serta direkayasa sedemikian rupa, dan pengguna tidak perlu repot-repot berdekatan dengan lubang intip.

## Kesimpulan

Teknologi akan terus berkembang mengikuti zaman dan kebutuhan penggunaannya. Kehidupan manusia menjadi semakin terasa mudah dengan adanya terobosan-terobosan terbaru dalam

dunia teknologi. Namun, dalam pembahasan mengenai budaya intip ini, antara perkembangan dan perubahan menjadi hal yang sangat tipis perbedaannya. Perlu ada pengkajian mendalam serta lebih lanjut untuk mengetahui esensi dari penata kamera sebagai seorang pengintip serta penonton yang diajak untuk mengintip. Budaya intip dalam penggunaan kamera, yang secara harfiah terrealisasi dalam cara mengintip melalui *viewfinder*, dapat memberikan emosi yang berbeda pada karya cipta yang dihasilkan. Kehadiran *viewfinder* yang cukup lama dalam perkembangan teknologi media rekam gambar, kini dapat tergeser dengan kehadiran monitor yang menjadi tempat melihat gambar yang utama. Perubahan gaya hidup serta perkembangan teknologi seringkali disebut sebagai penyebabnya. Masyarakat yang dinamis serta kepuasan untuk memperoleh yang terbaik dengan mudah dan dalam waktu yang singkat menjadi hal besar yang menuntut teknologi terus diperbaharui. Namun di sisi lain, bisa saja semua itu dipengaruhi aspek ekonomi serta aspek kekinian.

Terlepas dari aspek mana yang lebih mempengaruhi, akan sangat baik bila budaya intip kembali kepada esensinya. Imaji menjadi hal yang personal. Penata kamera berperan sebagai pengintip pertama yang memberikan ruang kepada penonton dan mengendalikan komposisi serta aspek lainnya. Ia menciptakan gambar bermakna dengan rasa.

Namun, kita juga tidak dapat memungkiri bahwa seiring dengan kemajuan teknologi, kebiasaan pengguna pun akan berubah. Maraknya penggunaan monitor kini lebih mengarah pada kenyamanan penggunaannya. Kecenderungan manusia untuk mendapatkan kepuasan pun turut memengaruhi semua ini. Tidak perlu lagi repot-repot mengangkat kamera sambil memicingkan mata, dan gambar yang terlihat pun lebih besar. Bahkan tidak hanya penata kamera, seluruh kru dan pemain pun dapat melihat hasilnya secara langsung. Selain itu, membidik melalui layar monitor pun memungkinkan penggunaannya untuk dapat berkreativitas secara lebih dalam hal komposisi.

Semua tergantung kepada bagaimana sang penata kamera dapat mengolah rasanya saat

membidik gambar, baik itu melalui *viewfinder* ataupun melihat langsung pada monitor. Hal ini bergantung pula kepada kebiasaannya dan pengalaman emosi yang didapatkan selama proses menghasilkan imaji.

---

## Daftar Pustaka

- Danesi, Marcel. *Pesan, Tanda dan Makna: Buku Teks Dasar Mengenai Semiotika dan Teori Komunikasi*. Yogyakarta: Jala Sutra. 2010.
- Davis, Howard & Paul Walton. *Bahasa, Citra, Media*. Perpustakaan Nasional: Katalog Dalam Terbitan (KDT). Yogyakarta: Jala Sutra. 2010.
- Denzin, K. Norman. *The Cinematic Society: The Voyeur's Gaze*. London: SAGE Publication. 1995.
- Fowles, John. *Visionary and Voyeur*. Amsterdam and New York: Radopi. 2008.
- Friedman, Thomas. *The World is Flat*. New York: FSG. 2005.
- Hayward, Susan. "Voyeurism/Fetishism." *Cinema Studies: A Key Concept*. London and New York: Routledge. 2006.
- Kipnis, Laura. "Film and changing technologies." John Hill & Pamela Church Gibson, ed. *The Oxford Guide to Film Studies*. Oxford university Press. 1998.
- Rabiger, Michael & Mick Hurbis-Cherrier. *DIRECTING, Film techniques and aesthetics: Cinematic Point of View*. Burlington: Focal Press. 2013.
- <https://digital-photography-school.com/should-i-use-the-lcd-or-viewfinder-on-my-digital-camera/> , diakses pada 27 Desember 2017.