



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Corporate video

Corporate video merupakan hasil perkembangan dari sebuah industri film, yang kemudian terus berkembang menjadi media digital baru yang sering disebut sebagai multimedia (Dizzazo, 2013, hlm. 4). Cecil (2012) menambakan *corporate video* memiliki tujuan secara *general* yang merepresentasikan sebuah perusahaan tersebut. Sebuah perusahaan sebaiknya memastikan dengan cermat, *corporate video* apa yang di butuhkan. Pada umumnya sebuah *corporate video* menggantikan peran fungsi laporan, brosur, peraturan ataupun sistem informasi yang berbasis tulisan atau teks (hlm. 47).

2.2 Director of Photography

Menurut Harry (2010) *Director of Photography* merupakan seorang yang di percaya oleh seorang sutradara untuk membantu dalam hal menentukan sebuah keputusan yang berhubungan dengan film. *Director of Photography* bertanggung jawab dalam memvisualisasikan visi sutradara dalam sebuah *scene* disetiap bagian film, seperti menciptakan sebuah *scene* suasana pagi dengan penataan cahaya yang telah dirancang, selain itu *Director of Photography* bertanggung jawab dalam menentukan sudut kamera dan pergerakan kamera untuk membantu menjelaskan situasi yang terjadi di dalam sebuah adegan *scene* film tersebut. Selain membantu menerjemahkan visi dari sutradara, *Director of Photography* juga bertanggung

jawab atas keselarasan di setiap pengambilan gambar, serta dapat menentukan aspek-aspek visual seperti *wardrobe* yang akan digunakan di dalam *framing* hingga penentuan lokasi yang akan digunakan (hlm. 1).

Menurut Rabiger (2008) *Director of Photography* merupakan salah satu crew film yang paling penting setelah director, yang bertanggung jawab atas tampilan sebuah film tersebut. Dalam hal ini *Director of Photography* berkolaborasi secara tertutup dengan sutradara untuk menentukan keputusan tentang kamera, tata cahaya, dan peralatan-peralatan yang akan mendukung selama produksi film tersebut (hlm. 342).

Menurut Tomaric (2008) kunci dari keberhasilan antara *Director of Photography* dan *Director* adalah saling keterbukaan dalam menyatakan sebuah ide, pikiran, dan melakukan pendekatan teknis untuk mewujudkan visi dari seorang *Director*. Menjaga hubungan dengan tidak pernah takut untuk bertanya dan selalu memahami kesulitan-kesulitan agar dapat terwujudnya kesatuan pandangan dalam sebuah produksi. Bekerjasama dengan banyak *director* dapat lebih belajar memahami visi dari kebanyakan *director*, dan menambah pengalaman lebih menjadi seorang *Director of Photography* yang dapat membantu menciptakan *blocking*, *framing*, serta *pacing* dalam sebuah film (hlm. 258).

2.3 Visualisasi Script

Menurut Rea & Irving (2010) *script* merupakan visi seseorang filmmaker dalam bentuk praktis. Menurutnya sebuah *script* lahir dari berdasarkan sebuah gagasan. Gagasan yang telah menjadi sebuah *script*, pada dasarnya menjadi sebuah panduan

dalam menentukan cerita, karakter, lokasi, perkiraan anggaran, durasi cerita hingga target penonton (hlm.1). Proferes (2008) menambahkan dengan membaca *script* secara berulang-ulang, pembaca secara langsung dapat menggambarkan *script* tersebut di dalam pemikiran pembaca sendiri. (hlm. 69)

Untuk dapat memvisualisasikan *script* kedalam sebuah penataan kamera, menurut Proferes (2008) setelah membaca *script director* memerlukan sebuah perancangan yang dinamakan *director's notebook*, yang akan membantu director dalam menentukan *action beat*, *staging*, dan penempatan kamera, setelah itu akan menghasilkan *floorplan*, *shot list*, dan *storyboard* (hlm.86) hal tersebut merupakan sebuah alat seorang *director* untuk memberikan visi kepada semua *crew* yang terlibat dalam pembuatan film tersebut (hlm. 86).

2.4 Scene objective

Menurut field (2005) *scene* merupakan element penting dalam sebuah *script*. Dimana di dalam sebuah *script* sesuatu yang lebih spesifik di dalam *scene* akan terjadi (hlm. 162). Sebuah *scene* pada dasarnya akan mempengaruhi perjalanan sebuah film. Rea (2010) menambahkan setiap *scene* memiliki *objective*, yang harus di perhatikan sebelum menentukan dramatisasi dan visual yang akan di realisasikan dalam pembuatan sebuah film ataupun *video* (hlm. 55).

Menurut Kundert-Gibbs (2004), dalam setiap *scene* pada sebuah *script* mempunyai *objective*-nya. Menurutnya *objective* harus dapat mewakili sebuah *super objective*, dimana *super objective* ini merupakan sebuah keinginan yang dimiliki oleh setiap karakter di dalam sebuah film atau pun *video* (hlm. 72). Chubbuck (2004) menambahkan bahwa *scene objective* harus mewakili *overall*

objective yang dimiliki oleh karakter, pada umumnya *scene objective* membentuk suatu rantai yang melengkapi keseluruhan alur cerita. Menurut beliau *scene objective* sendiri ialah sebuah motivasi yang terdapat dalam sebuah karakter untuk mencapai tujuan yang di gambarkan melalui sebuah dialog dan adegan yang telah dirancang dalam film/video (hlm.22).

2.5 Powerful/Dominance

Menurut McCord (2018) *powerful* merupakan sebuah sikap kepercayaan diri yang dibentuk oleh setiap individu. Beliau menjelaskan kepercayaan diri seseorang dapat memberikan kekuatan atau *powerful* dalam melakukan segala hal, hal ini dapat membantu untuk menaikkan derajat sosial. Beliau mengingatkan bahwa setiap individu memiliki sifat *powerful* di dalam diri setiap individu. Hanya saja terkadang sifat *powerful* tersebut terhalang oleh ketidakpercayaan diri (hlm. 226).

Menurut Tim Psychology Today menjelaskan *Dominance* atau dominasi lahir karena adanya sebuah hubungan sosial antara setiap individu. Dominasi terjadi karena adanya sebuah persaingan yang terjadi antara setiap individu untuk memperoleh kekuasaan. Dominasi merupakan sebuah karakteristik yang dimiliki setiap individu. Menurut Maestriperi jika terjadi pertikaian antara setiap individu, maka yang dominasi akan memenangkan pertikaian tersebut (Maestriperi, 2 Maret 2012).

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

2.6 Composition

Menurut Ward (2003) sebuah *composition camera* bertujuan untuk memberikan satu titik pandang ke penonton, dengan menggunakan *single object/subject* didalam sebuah *composition* yang akan mudah bagi penonton untuk bisa fokus, karena menurut beliau manusia mempunyai kecenderungan hanya bisa memiliki satu titik fokus. Sehingga untuk memfokuskan karakter dibutuhkan penekanan (hlm. 98)

2.6.1 Head Room

Menurut Bowen (2012) penggunaan *type shot* (ML, LS, CU) pada dasarnya memiliki acuan dasar tentang penempatan sebuah komposisi secara umum. secara alamiah manusia cenderung melihat ke area wajah saat melakukan komunikasi, khususnya pada mata. Dalam kasus ini para pembuat film menyadari bahwa menempatkan posisi kamera sebaiknya tidak memotong bagian kepala dari tokoh tersebut. Sehingga dibuat sebuah pedoman yang khusus dalam pemberian ruang terhadap wajah tokoh dalam sebuah *framing* film (hlm. 25).



Gambar 2.1 *Head Room*
(sumber : Grammer of *shot*)

2.6.2 *The rule of thirds*

Menurut Brown (2012) *the rule of thirds* merupakan pembagian sebuah *framing* film menjadi tiga. Komposisi pembagian tiga *frame* ini bertujuan memberikan pedoman yang sederhana namun efektif. Komposisi ini telah digunakan oleh seniman selama berabad-abad. Sedangkan Menurut Mercado (2011) *The rule of thirds* merupakan hasil kesepakatan bersama yang telah dikembangkan selama ratusan tahun yang merupakan hasil eksperimentasi dan pengembangan artistik, yang bertujuan menciptakan komposisi yang harmonis. Pembagian tiga garis didalam sebuah *frame* ini membantu seniman dalam penggambaran sebuah pemandangan, dengan memberikan keseimbangan di dalam sebuah *frame*. Dalam sebuah film pembagian tiga garis dapat mengatur *blocking* subjek yang berada dalam *frame*, yang bertujuan memberikan pesan khusus dalam sebuah film tersebut (hlm. 7).



Gambar 2.2 *rule of third*
(sumber : Grammer of *Shot*)

2.6.3 *Balanced / Unbalanced*

Mercado (2011) menjelaskan bahwa keseluruhan objek yang tergabung di dalam sebuah *frame* mempunyai bobot visual. Ukuran, warna, kecerahan dan penempatan suatu objek dapat mempengaruhi persepsi penonton tentang hubungan bobot visual dalam sebuah *scene*, sehingga mungkin untuk membuat sebuah komposisi yang terasa seimbang, dengan bobot visual objek di dalam *frame* yang tersebar merata, atau tidak seimbang apabila bobot visual hanya terkonsentrasi di salah satu area dalam *frame*. Komposisi seimbang atau tidak seimbang dapat digunakan untuk memberikan informasi situasi yang terjadi di dalam sebuah *scene* (hlm.8).



Gambar 2.3 *Balanced Composition*
(sumber : The Filmmakers Eye)

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



Gambar 2.4 *Unbalanced Composition*
(sumber : film The Crown)

2.6.4 *Looking room*

Bowen & Thompson (2009) Mengatakan bahwa *looking room* merupakan ruang kosong yang disengaja dalam *frame*. Antara Wajah Subjek terhadap *frame* atau yang disebut *Negative Space* dapat membantu dalam membuat keseimbangan *frame*. Dimana subjek diposisikan di ujung *frame*, sebaliknya *frame* yang kosong di tempatkan pada posisi yang tepat (hlm. 28).

UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 2.5 *Looking room*
(sumber Grammer of *Shot*)

2.7 *Camera Position*

Menurut Stadler & McWilliam (2013) Posisi kamera merupakan aspek mendasar dari sinematografi yang dapat memberikan pengaruh jarak antara objek dengan kamera dalam sebuah adegan, selain itu posisi kamera menciptakan sudut, level, dan sudut pandang dalam membentuk sebuah *framing* dalam sebuah film. Dalam penempatan posisi kamera, secara tidak sadar akan dapat mempengaruhi tempat penonton diposisikan dalam film tersebut (hlm. 34).

2.7.1 *Shot Size/Type Shot*

Menurut Stadler & McWilliam (2013) *Shot size* atau *shot scale* merupakan aspek terpenting dalam sebuah *framing* atau komposisi, kerana jarak kamera dari subjek dalam sebuah *shot* akan menentukan besar kecil gambar pada sebuah layar, dan mempengaruhi kedekatan antara penonton dengan Tokoh dalam film meskipun

terdapat variasi tak terbatas dalam ukuran *shot*, namun industri film menyepakati bahwa ukuran tubuh manusia pada layar merupakan sebuah acuan untuk mengategorikan ukuran sebuah *shot* yang paling sering digunakan dalam industri dan singkatan dari setiap besar subjek yang dihasilkan dalam sebuah layar yaitu, *Extreme long shot (ELS)*, *Long Shot (LS)*, *Medium Long Shot (MLS)*, *Medium Shot (MS)*, *Two Shot (2 Shot)*, *Medium Close-up (MCU)*, *Close-up (CU)*, dan *Extreme Close-up (ECU)* (hlm. 35).

2.7.2 *Extreme Long Shot*

Pemilihan pengambilan gambar dengan *extreme long shot* dapat memberikan penekanan terhadap sebuah lokasi didalam sebuah *scene* (Mercado, 2010). Ia menjelaskan bahwa ketika subjek manusia berada di dalam sebuah *frame* , maka subjek tersebut akan berada di area yang kecil, dan terlihat kecil diantara lingkungan sekitarnya. Penggunaan *shot* jenis ini sangat tepat untuk memperlihatkan hubungan spesial dan interaksi sebuah kelompok yang cukup besar, misalkan selama adegan pertempuran besar (hlm.65).



Gambar 2.6 *Extreme Long Shot*
(sumber : The Filmmakers eye)

2.7.3 Long Shot

Mercado (2010) menjelaskan bahwa pengambilan gambar dengan *long shot* biasanya ditempatkan di awal adegan untuk memberikan informasi tentang situasi dan keberadaan dari subjek, namun *shot* ini terkadang diletakan diakhir adegan, biasanya dengan komposisi yang menyampaikan nada dramatis yang berbeda dari awal adegan (hlm. 59). Bowen & Thompson (2009) mengatakan bahwa pengambilan gambar dengan *long shot* lebih banyak memperlihatkan hubungan objek dengan lingkungan sekitarnya (hlm. 10).



Gambar 2.7 Long Shot
(sumber The filmmakers Eye)

2.7.4 Medium Long Shot

Medium Long Shot untuk menggambarkan bahasa tubuh, ekspresi wajah dan hubungan antar aktor di area sekitarnya. *Shot type* ini juga digunakan untuk memberikan narasi dan penjelasan kepada penonton dalam menggambarkan hubungan antara tiga elemen visual tersebut (Mercado, 2010, hlm.53).



Gambar 2.8 *Medium Long Shot*
(Sumber : The Filmmakers Eye)

2.7.5 *Medium Shot*

Menurut Mercado (2010) *Medium Shot* adalah teknik pengambilan gambar yang menunjukkan satu atau lebih Tokoh di dalam sebuah *frame* dari pinggang ke atas. *Shot* ini menunjukkan lebih dekat ke penonton tentang bahasa tubuh, ekspresi di wajah, serta emosi yang terlihat di Tokoh. *Medium Shot* dapat juga menyampaikan dinamika hubungan antara Tokoh di dalam komposisi dan juga bahasa tubuh. Maka dari itu sering digunakan untuk tipe-tipe *shot* seperti *two shots*, *group shots*, dan *over the shoulder shots* (hlm.48).

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



Gambar 2.9 *Medium Shot*
(sumber: The Filmmakers eye)

2.7.6 *Medium Close-up*

Menurut Mercado (2010) *Medium Close up* ialah pengambilan gambar yang dimulai dari bahu Tokoh / daerah dada hingga puncak kepala. Sama halnya dengan *Medium Shot*, *Medium Close Up* menampilkan wajah Tokoh, dan memberikan keluasaan kepada penonton untuk melihat nuansa perilaku dan emosi kecil dari subjek, untuk memunculkan tingkat identifikasi dan empati yang lebih tinggi dari penonton. *Medium Close up*, seperti *Close up* memiliki kekuatan untuk meningkatkan keterlibatan emosional penonton, karena dengan cara itu perhatian penonton di pusatkan pada setiap nuansa perilaku yang ditampilkan di dalam *frame* (hlm.41).

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



Gambar 2.10 *Medium Close up*
(sumber : The Filmmakers eye)

2.7.7 *Close-up*

Menurut Brown (2012) *Close Up* adalah teknik pengambilan gambar yang dimulai dari dada bagian atas hingga kepala. *Close Up* merupakan tipe *shot* yang menunjukkan rasa intimasi seorang aktor lebih dekat dengan penonton sehingga penonton dapat lebih merasakan emosi karena tipe *shot* tersebut (hlm. 35).

Mercado (2010) menjelaskan penggunaan kata *close up* merupakan hal baru, awalnya film bisu lebih menggunakan *shot* lebar dan tidak ada proses pengeditan. Seiring dengan perkembangan dunia film, pengambilan *shot close up*

begitu penting, untuk memberikan pesan kepada penonton tentang perilaku dan emosi dari raut wajah tokoh, yang tidak dapat terlihat jika *shot* lebar (hlm. 45).



Gambar 2.11 *Close Up*
(sumber : The Filmmakers eye)

2.7.8 *Big Close Up*

Menurut Bowen & Thomson Big Close up merupakan *type shot* yang memberikan ke intiman kepada karakter dan penonton. Karena penonton akan dapat melihat jelas detail dari wajah si karakter. *Shot* ini merupakan siapa dan bagaimana perasaan yang dialama karakter, seperti yang di contoh kan oleh beliau, penonton akan merasakan, kesedihan, kemarahan dalam *shot* big close up (hlm. 19).



Gambar 2.12 *Big Close up*
(Sumber : the Filmmaker's eye)

M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

2.8 Camera Angle

Menurut Stadler & McWilliam (2013) setelah *shot size* dan *framing*, aspek paling penting selanjutnya ialah penempatan kamera yang melibatkan sudut kamera. Kamera dapat diarahkan pada subjeknya melalui sudut manapun, namun empat sudut yang terutama ialah, netral, tinggi, rendah, dan miring. Saat menentukan *angle* kamera dari sudut netral, atau sudut lurus, kamera diposisikan sejajar menghadap subjek setinggi mata, tanpa memiringkan kamera ke atas atau ke bawah. Ketika kamera diposisikan lebih tinggi dari subjek di dalam film, dari sudut pandang yang memandang rendah subjek, efek dari penempatan sudut pandang kamera yang lebih tinggi ialah untuk mengurangi proporsi subjek tersebut di dalam sebuah *frame*. dan dapat memberikan arti kepada satu Tokoh yang terlihat lebih kecil dari yang lain, bisa mengartikan Tokoh tersebut tidak memiliki kekuasaan dalam sebuah film tersebut. Istilah penggunaan sudut pandang kamera tersebut dinamakan *high-angle* (hlm. 38).

Sedangkan jika kamera diposisikan lebih rendah dari subjek, dan arah kamera melihat keatas, efek yang akan muncul ialah subjek akan terlihat mendominasi *framing*, dan memberikan kesan kekuasaan, sudut pandang tersebut dinamakan *low-angle*. Ketika kamera berada pada sudut pandang miring, garis cakrawala yang akan condong ke salah satu sisi *framing*, dinamakan *oblique-angle / dutch-angle*. Sudut pandang dengan memiringkan kamera ini menunjukkan bahwa Tokoh sedang tidak seimbang, atau sedang memandang dunia dari perspektif yang tidak biasa (hlm. 39).

2.8.1 *Low – Angle*

Bowen & Thompson (2009) menjelaskan bahwa *Low angle* digunakan ketika ingin memberikan informasi kepada penonton tentang emosi Tokoh yang lebih memiliki kekuasaan lebih (hlm.42). sedangkan Menurut Brown (2012) penggunaan *low angle* dapat membuat Tokoh terkesan tidak menyenangkan atau memberikan suatu firasat buruk (hlm.65).



Gambar 2.13 *Low Angle*
(sumber : Grammer of Shot)

2.8.2 *High – Angle*

Bowen & Thompson (2009) Menjelaskan bahwa *high angle* digunakan ketika ingin memberikan informasi kepada penonton tentang emosi tokoh yang dihadapi seperti merasa lemah, tunduk ataupun merasa putus harapan (hlm.41). Menurut Brown (2012) penggunaan *high angle* menjelaskan tentang dominasi dari tokoh, ketika

posisi kamera lebih tinggi dibandingkan dengan mata tokoh, maka tokoh tersebut akan terasa kehilangan kekuatannya dan merasa tidak berkuasa (hlm.64).



Gambar 2. 14 *High Angle*
(sumber : *Grammer of Shot*)

2.8.3 *Dutch Angle*

Bowen & Thompson (2009) menjelaskan bahwa penggunaan teknik *dutch angle* dapat memberikan informasi kepada penonton tentang emosi ketidakstabilan pada Tokoh atau psosisi Tokoh dalam situasi yang mengharuskan Tokoh tersebut keluar dari situasi tersebut (hlm.29).



Gambar 2. 15 *Dutch Angle*
(sumber : *Grammer of Shot*)

2.9 Camera Level

Menurut Stadler & McWilliam (2013) level mengacu pada ketinggian kamera, pada umumnya level kamera mengacu pada *eye level*, *bird's eye*, dan *dog's eye*. penentuan posisi kamera dapat memberikan sebuah ideologi ketika ingin menunjukkan kekuasaan sebuah hubungan antara Tokoh dengan Tokoh lainnya. misalnya, jika satu Tokoh secara konsisten ditempatkan dalam sebuah *framing* dengan *tipe shot close-up* dengan *Dog's eye*, akan memunculkan kesan penting, atau dominasi, dibanding dengan Tokoh yang secara konsisten di *framing* dengan *framing long-shot* dan *eye level*.

2.10 Camera Movement

Menurut Andersson dan Geyen (2012), pergerakan kamera adalah kecepatan gerakan kamera yang mempengaruhi seluruh gambar saat terlihat. Ketika menggunakan kecepatan pada kamera, pikirkan bagaimana keterkaitan Tokoh dengan adegan. Ada perbedaan besar antara kamera "*lunging*" pada Tokoh, dan kamera yang meluncur lembut ke depan saat Tokoh melihat ke luar jendela. Terkadang sedikit perubahan pergerakan bisa membuat penonton merasakan cemas. Bahkan perubahan yang sangat halus pun memberi isyarat kepada penonton, dan dapat mempengaruhi efek dari pemandangan. Menurutnya, perlu perencanaan pergerakan kamera untuk diam atau berhenti jika dibutuhkan. Namun seringkali pergerakan dilakukan untuk mengalirkan titik diam atau jeda untuk sebuah detakan dalam sebuah aksi atau dialog pada Tokoh (hlm. 113).

Sedangkan menurut Vineyard (2008), pergerakan kamera sangat penting dalam sebuah film. Kamera bergerak mengubah perspektif penonton yang membuat

penonton melihat, merasa, dan seolah-olah mereka berada dalam perjalanan melalui setiap *scene* yang dilihat. Ada banyak alat yang dapat digunakan dalam pergerakan kamera. masing-masing digunakan untuk energi kinetik agar teknik pergerakan kamera menjadi lebih unik (hlm. 39).

Pada lain sisi Brown (2012) mengatakan bahwa pergerakan kamera adalah sebuah alat yang ampuh dalam sebuah pembuatan film, karena pada kenyataannya, film adalah salah satu bentuk seni yang memperkerjakan gerak dan waktu (hlm 10).

2.10.1 Panning

Stadler dan McWilliam (2008) mengatakan bahwa *pan* berasal dari sebuah kata panorama, yang artinya terlihat sekeliling atau melihat sekeliling, dan gerakannya menyerupai orang yang menolehkan kepalanya ke kiri atau kanan. Saat *panning*, kamera bisa digunakan bersama *tripod* atau *handheld*. *Pan* juga bisa diaplikasikan dengan kecepatan berbeda, tergantung pada intensitas dalam sebuah cerita (hlm. 43).

Menurut Vineyard (2008) *pan* adalah sebuah garis sumbu mendatar dari gerakan kamera. Saat *pan*, kamera belok kiri dan kanan. Untuk mengonsep sebuah *pan*, kamera diletakan lurus kedepan dan diputar ke kiri dan ke kanan. Menurutnya juga, *panning* biasa dipakai untuk melihat lebih banyak pemandangan yang tidak terlihat saat kamera diam. sebuah *landscap* misalnya, teknik ini dapat digunakan dalam adegan untuk mengikuti Tokoh atau ketika kendaraan bergerak. *Panning* dikenal sebagai pembuatan *shot* ulang (hlm. 2).

2.10.2 *Tilting*

Vineyard (2008) mengatakan bahwa *tilt* adalah sebuah garis sumbu vertikal dari gerakan kamera. Saat kamera melakukan *tilt*, gerakan kamera akan naik dan turun. *Tilting* biasa digunakan untuk melihat benda tinggi seperti katedral atau gedung perkantoran. Menurutnya, mengonseptualisasikan sebuah *tilt* tetap lurus ke depan untuk memperlihatkan ke atas dan ke bawah sebuah subjek, seperti *pan*, teknik *tilt* digunakan dalam adegan mengikuti Tokoh dalam gerakan atau dikenal sebagai pembuatan *shot* ulang (hlm. 3).

Sedangkan menurut Stadler dan McWilliam (2008), *tilting* adalah gerakan kamera vertikal yang digunakan untuk melihat subjek naik dan turun atau mengikuti objek yang jatuh. Istilah '*tilt*' juga mengacu pada posisi kamera statis yang *tilt* ke satu sisi sehingga garis *horizon* tidak sejajar, atau *tilt* ke atas atau ke bawah dalam posisi tetap agar memberikan sudut pandang tinggi atau rendah pada subjek yang dilihat (hlm. 43).

2.10.3 *Tracking/Dolly shot*

Menurut Stadler dan McWilliam (2009) *tracking shot* atau biasa disebut *dolly shot* adalah sebuah pergerakan kamera yang melintasi *space*, biasanya dipasang di trek atau roda. Menurutnya, Sinematografer dapat *tracking* maju atau *tracking* mundur, menyamping, dan melakukan gerakan *tracking* diagonal atau melingkar. *Tracking shot* atau *dolly shot* juga dikenal sebagai *shot* jarak jauh, karena teknik *framing* akan memasang kamera di trek, di roda atau perangkat yang memungkinkannya bergerak melintasi *space* dan mengikuti adegannya. *Tracking shot* atau *dolly shot* ini adalah

penggunaan kamera yang dipasang dengan basis beroda, memungkinkan pergerakan kamera yang halus dan tenang (hlm. 43-44).

Sedangkan menurut Vineyard (2008), *dolly shot* atau juga dikenal sebagai "*Tracking Shot*" adalah teknik yang sangat alami, karena kamera bergerak secara horisontal melalui ruang. Teknik ini mirip dengan seseorang yang berjalan atau naik di atas sebuah plat yang bergerak membentuk sebuah kursi roda. Menurutnya, untuk mengkonseptualisasikan *dolly*. Gerakan *dolly* bisa menggunakan *dolly* yang sebenarnya atau tidak. Pada umumnya, penggunaan *dolly* yang sebenarnya semacam menggunakan *platform* dengan roda. *Dolly* bergerak sepanjang jalur untuk menentukan arah pergerakan. Dalam penggunaan *dolly*, trek harus digunakan karena untuk mendorong *platform* di atas tanah yang tidak rata untuk menghasilkan gerakan yang tidak goyah dan tidak menentu. Selain itu, sebuah kamera juga bisa menciptakan gerakan seperti *dolly* (hlm. 4).

2.10.4 Crabbing/Dolly shot

Thompson dan Bowen (2009), mengatakan bahwa penggunaan *crabbing dolly* sama seperti kepiting yang berada di pantai yang berjalan ke samping. *Crabbing dolly* dapat didorong ke kiri atau kanan sejajar dengan adegan yang direkam. Meskipun *crabbing dolly* secara fisik bergerak sejajar dengan subjek pada kamera yang menghadap adegan dalam mode diskular ke kiri atau ke kanan, secara tradisional, *crabbing dolly* menempatkan kamera yang bergerak dengan kecepatan yang sama dengan talenta berjalan sesuai dengan intensitas adegan (hlm. 126).

Sedangkan menurut Brown (2012), *crabbing dolly* merupakan metode pergerakan kamera yang paling sering digunakan. Sebuah *crab dolly* adalah fluiditas gerakan yang banyak digunakan saat produksi film. *Crabbing* yaitu pergerakan yang bergerak dengan roda depan dan belakang ke arah yang sama, *dolly* bergerak secara lateral pada setiap sudut. Untuk perpindahan *crab* yang benar, keempat rodanya beralih ke mode *crab*. Ada variasi lain yang bisa dilakukan hanya dengan *dollies* tertentu, dimana roda bisa dipasang sehingga *dolly* berputar dalam lingkaran 360 ° (hlm. 218-219).

2.11 Handheld

Menurut Rabiger (2008) penggunaan teknik handheld pada sebuah film/video dapat memberikan kesan *experiance* kepada penonton. Karena dengan penggunaan teknik handheld dapat membawa penonton kedalam situasi film/video tersebut. teknik handheld juga dapat membangkitkan emosi di dalam karakter (hlm. 352).

Brown (2008) menambahkan teknik Handheld memberikan perasaan kedekatan dan energi yang tidak dimiliki oleh teknik lain. Menurut beliau dengan penggunaan teknik handheld secara tidak langsung menyiratkan bahwa adegan yang diciptakan tanpa rekayasa (hlm. 216).

2.12 Lighting

Menurut Harry (2012) sebelum menentukan *lighting* di dalam sebuah adegan *video*, sebaiknya harus mengetahui objektifitas dari *lighting* tersebut. menurut beliau ada 4 bentuk objektif dalam sebuah *lighting*, yaitu *visibility*, *naturalism*, *composition*, dan *mood* dalam sebuah *video*. Pertama yang harus di perhatikan adalah *Visibility*, dalam hal ini menjelaskan bagaimana penataan *lighting* dalam sebuah film tersebut

mewakili karakter film. Kedua *Naturalism*, dimana dengan penataan *lighting* dalam sebuah adegan, akan membantu penonton untuk mengetahui waktu, cuaca atau kondisi dalam sebuah film. Ketiga *composition*, disini beliau menjelaskan bahwa dengan penataan *lighting*, akan membantu sebuah film dalam membentuk sebuah ruang dimensi dalam adegan film/*video*, dan dapat memberikan penekanan pesan yang ingin ditampilkan melalui penataan cahaya tersebut. Hal terakhir yang harus diperhatikan adalah *Mood*, dalam hal ini penataan *lighting* akan berkontribusi besar dalam menciptakan sebuah emosi dalam film tersebut (hlm. 91-94).

2.12.1 High Key

Menurut Andersson (2015) *High Key* merupakan tata cahaya yang dirancang dengan mengurangi bayangan jatuh di dalam sebuah *framing* kamera. Menurut beliau untuk menerapkan konsep *high key*, yang harus diperhatikan ialah, penggunaan *fill light* dan *key light* harus sama. Sehingga tidak memberikan bayangan jatuh di dalam sebuah *framing* (hlm. 186). Brown (2008) menambahkan *high key* merupakan sebuah pencahayaan yang dimiliki oleh sebuah *scene* tanpa adanya bayangan. Sehingga menurut Brown konsep pencahayaan *high key* baik diterapkan untuk kebutuhan *product commercial* (hlm. 56).

2.12.2 Low key

Menurut Andersson (2015) *Low key* merupakan konsep pencahayaan yang menampilkan *key light* sebagai dominan pencahayaan. Menurut Beliau *low key* bukanlah sebuah *underexposed*, namun merupakan pencahayaan yang membiarkan

sebuah bagian gelap dalam sebuah framing camera dalam film/video tersebut (hlm. 187). Hal ini akan memberikan nilai dramatis, yang akan menambahkan bayangan dalam objek sehingga menambah dimensi terhadap objek tersebut. sehingga menurut Brown (2008) penggunaan konsep pencahayaan *low key* dapat membantu menggambarkan pesan mystery, romance, stylish upscale commercial kepada penonton (hlm. 56).

2.12.3 *Hard light*

Menurut Brown (2012) *hard light* merupakan sebuah teknik lighting yang menghasilkan sebuah bayangan yang jelas dan tajam. Menurutnya hal ini terjadi dikarenakan adanya cahaya yang bergerak paralel, seperti cahaya sebuah laser (hlm. 111). Bowen & Thompson (2008) menjelaskan penggunaan teknik *hard light* dapat menggambarkan situasi yang berbahaya, menakutkan dan misterius (hlm 82).



Gambar 2. 16 *Hard Light*
(sumber : Cinematography theory & practice)

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

2.12.4 Soft Light

Menurut Bowen & Thompson (2008) Soft light akan terjadi karna sumber cahaya utama tidak langsung mengenai karakter atau pun objek lain. Melainkan sumber cahaya yang di pantulkan ke benda lain, atau sumber cahaya yang telah di *diffuse* dan akan menghasilkan cahaya yang merata, dan bayangan yang tidak terlalu keras (hlm. 83). Menurut Bowen (2012) untuk menghasilkan lighting soft light salah satu caranya ialah memantulkan sumber cahaya ke sebuah benda putih besar. Semakin besar pantulannya semakin lembut cahaya yang dihasilkan (hlm.112).



Gambar 2. 17 *Soft Light*
(sumber : Cinematography theory & practice)

2.12.5 Intensity

Menurut Bowen (2008) seberapa terang dan gelapnya sebuah cahaya yang diciptakan didalam sebuah adegan merupakan hal yang tidak terlalu penting, yang terpenting adalah bagaimana intentsitas cahaya itu terhubung di dalam sebuah adegan. Keseimbangan antara cahaya yang terang dan gelap menjadi sebuah kesatuan komposisi di dalam sebuah adegan (115).



Gambar 2. 18 *Intensity*
(sumber : Cinematography theory & practice)

2.12.6 Texture

Menurut Bowen (2008) yang dilakukan untuk menciptakan texture dengan cahaya, ialah meletakkan sesuatu benda di depan cahaya yang nantinya akan membentuk sebuah bayangan. Dalam hal ini beliau menggambarkan seperti penggunaan gobo, ranting pohon, ataupun bingkai kosong untuk menciptakan sebuah texture (hlm. 115).

2.12.7 Key light

Menurut Thompson & Bowen (2008) Keylight merupakan satu-satunya sumber cahaya didalam sebuah adegan, cahaya tersebut biasanya ditempatkan di 45 derajat dari posisi kamera dengan ketinggian diatas kepala (hlm. 86). Rabiger (2008) menambahkan keylight merupakan cahaya yang menciptakan bayangan di dalam sebuah adegan (hlm. 85). Sedangkan menurut Brown (2008) Keylight merupakan sebuah cahaya yang jatuh ke arak karakter dan mendominasi di dalam sebuah adegan (hlm. 108).

2.12.8 Fill light

Menurut Brown (2008) *Fill Light* adalah sebuah cahaya halus yang biasanya ditempatkan di dekat kamera di sisi yang berlawanan dari *key light*. *Fill Light* memiliki banyak variasi untuk menyeimbangkan cahaya yang datang dari *key light*. Meskipun rumus ini dapat berlaku untuk pencahayaan yang sederhana, tetapi tidak benar juga dalam semua kasus (hlm. 45).

2.12.9 Backlight

Menurut Brown (2008) *Back Light* merupakan sebuah cahaya yang dari belakang subjek. Ketika *back light* datang dari atas untuk melewati subjek itu disebut *top light*. Namun dalam kebanyakan kasus, cahaya yang datang dari atas subjek akan sangat dihindari (hlm. 45).

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA