



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, 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. *Web series*

Austin (seperti yang dikutip oleh Isdianto, Irfansyah & Alfajri, 2014) berpendapat bahwa *web series* merupakan media baru dengan cara penayangannya berbeda dari pada konten biasanya yaitu melalui *social media*. Beliau menambahkan bahwa biasanya *web series* diproduksi dan didistribusikan secara mandiri oleh pembuatnya. Namun, jika terdapat *web series* yang menarik dapat dipastikan banyak sponsor yang menghampiri untuk ikut mempromosikan produk atau jasanya melalui *web series*. Berdasarkan temuan beliau, Freddie Wong adalah salah satu *filmmaker* pertama di Amerika Serikat yang membuat *web series* dan dipublikasikan melalui platform Youtube di tahun 2006. Ia salah satu *filmmaker* yang menjadi contoh dalam membuat *web series* dan mendapatkan tawaran iklan untuk game *Battlefield 3*. Iklan tersebut ditayangkan secara nasional di negara paman Sam. Austin melihat tentang ciri khas pada *web series* dalam beriklan yaitu dapat dipastikan memiliki episode lebih dari satu, tiap episodenya memiliki durasi kurang lebih dua sampai enam menit. (hlm. 29-30).

Berbeda dengan Khun (2014), ia memiliki pandangan bahwa minimal durasi yang dimiliki *web series* ialah antara tiga sampai sepuluh menit. Namun, ia sependapat mengenai media publikasi yang bisa digunakan sebagai penyebaran *web seires* yaitu dengan menggunakan platform internet. Beliau juga menambahkan

bahwa sebelum adanya *web series* naratif melalui internet sudah dilakukan oleh banyak orang salah satunya melalui *social media*. Sehingga dapat dikatakan *web series* adalah bagian terkecil dari naratif media baru atau bisa disebut dengan naratif media digital melalui internet. Ia mengatakan bahwa *web series* adalah gabungan dari *audio visual narration* seperti gambar bergerak, suara, dan bahasa.

Diperkuat oleh Moriarty, Mitchel dan Wells (seperti yang dikutip oleh Dacosta dan Sugandi, 2009) mereka mengatakan bahwa *web series* ialah tipe praktik baru dari sebuah media yang disebut sebagai internet. Mereka juga memiliki pendapat bahwa *web series* mempunyai kesamaan dalam sebuah konten yang dihadirkan oleh program televisi yaitu menampilkan cerita yang berepisode dan terdapat perkembangan suatu cerita. Namun, mereka melihat terdapat satu hal yang menjadi pemisah antara *web series* dengan program televisi yaitu media publikasinya. Media publikasi program televisi pastinya melalui televisi, sedangkan *web series* lebih dikhususkan pada *platform* yang tersedia di internet. Maka dari itu, *web series* juga sering disebut sebagai bentuk media baru dalam beriklan di internet (hlm. 11-53).

## **2.2. *Director of Photography***

Schenk dan Logan (2012) memiliki pandangan mengenai *director of photography* (DP) mereka mengatakan bahwa DP ialah seseorang yang menguasai kamera dan pencahayaan. Biasanya dalam proses produksi film panjang DP memiliki kelompok yang besar berupa asisten kamera pertama, asisten kamera kedua, *gaffer*, *best boy*, *electricians* dan masih banyak lagi. Maka dari itu, ketika DP melaksanakan

produksi film pendek ataupun *webseries* ia akan membayar orang untuk membantunya dalam mengoperasikan kamera. Mereka menekankan bahwa DP sangat diharuskan untuk selalu berkomunikasi dengan *director* dalam merancang *shot*. Hal ini dikarenakan, *director* selalu meminta masukan ketika ingin mewujudkan *shot* dengan rancangan yang demikian, lebih baik menggunakan lensa apa, dan pencahayaannya akan seperti apa. Selain itu, DP juga harus berkomunikasi dengan *production designer* untuk mengetahui *floorplan* atau *layout* tata ruang untuk disesuaikan dengan kebutuhan penempatan pencahayaan atau pun *blocking* kamera (hlm. 204).

Ditambahkan oleh Bowen dan Tompson (2009) mengenai penjelasan tentang DP, mereka berpendapat bahwa DP adalah orang kedua setelah *director* yang sering dilirik oleh para penonton. Alasannya, karena DP memiliki tanggung jawab terhadap keseluruhan gambar yang direkam melalui kamera. Dalam hal merancang pencahayaan suatu film itu pun menjadi tanggung jawabnya. Mereka mengatakan bahwa DP juga membantu *director* dalam menyusun *composition*, *camera angle* dan pergerakan kamera pada sebuah film. Dalam sebuah kesimpulan, hal yang paling mendasar mengenai tanggung jawab DP adalah pemahamannya tentang sebuah *shot* harus dibuat sesuai kebutuhan cerita serta mewujudkan visualisasi (hlm. 193).

Lebih mendalam mengenai DP, Brown (2016) memiliki pandangannya sendiri bahwa DP harus bisa berkerja *flexible* dengan *director* dikarenakan setiap *director* memiliki karakteristik yang berbeda-beda. Beliau juga menerangkan bahwa DP harus mengetahui apa saja tanggung jawab yang harus ia ingat. Pertama,

hal paling penting yang harus dilakukan oleh *director of photography* ialah harus selalu berdiskusi dengan *director* mengenai *look* film yang akan dibuat seperti apa. Kedua, DP harus menjalin komunikasi dengan departmen yang lainnya mengenai apa yang akan ada di *visual*, seperti *production designer*, *make-up*, dan *wardrobe*. Ketiga, DP juga harus memastikan *exposure* yang diinginkan setiap pergantian *shot*, *scene* atau pun pergantian lensa. Keempat, DP juga harus berkomunikasi dengan *editor* terutama mengenai masalah pewarnaan dalam sebuah *visual*, agar *look* yang ingin dicapai dapat terwujud (hlm. 325-326).

Beliau juga menegaskan bahwa DP juga harus mempunyai pemikiran tentang film, bahwa film itu sebuah penulisan yang diciptakan melalui gambar bergerak. Oleh karenanya, terdapat istilah “*cinema is language*” yang dengan demikian di dalam bahasa pasti terdapat struktur yang dapat membentuk sebuah bahasa agar dapat bercerita. Berangkat dari paham tersebut DP harus menguasai tentang “*the conceptual tools of cinematography*”. Hal ini diperlukan sebagai alat untuk penyampaian cerita, tidak secara dialog yang diucapkan oleh pemain melainkan melalui *visual* yang dirancang oleh *director* dan DP. *The conceptual tools of cinematography* dikelompokkan menjadi tujuh meliputi dari *the frame*, *light and colors*, *the lens*, *movement*, *texture*, *establishing*, dan *point of view* (hlm. 3-12).

### **1. *The frame***

Brown melihat bahwa *frame* merupakan salah satu bagian dari film yang dirancang khusus sebagai media yang diisi dengan objek dan subjek penting yang ingin disampaikan oleh pembuat film. Dalam merancang suatu *frame*, ada 4 hal yang harus diperhatikan oleh pembuat film terutama DP yaitu cerita,

komposisi, ritme, dan perspektif. Cerita menjadi suatu hal yang penting dalam sebuah *frame* dikarenakan melalui *frame* tersebut penonton dapat mengetahui apa yang sedang terjadi. Untuk itu, komposisi juga menjadi penting digunakan dalam suatu *frame* untuk mengarahkan perhatian penonton ke arah yang sudah ditentukan. Mengenai ritme dapat diartikan sebagai kesinambungan satu *frame* ke *frame* yang lainnya. Serta, perspektif adalah yang harus diputuskan oleh pembuat film untuk menyampaikan pesan melalui sudut pandangnya karakter yang ada dalam suatu film ataupun penonton (hlm. 4).

*Frame* bisa disebut juga sebagai *shot* yang dimana menurut Bowen dan Tompson (2009) *shot* merupakan bagian terkecil yang terdapat pada suatu gambar bergerak atau film. Dalam sebuah kasus jika sebuah film terdapat karakter yang sedang melakukan sesuatu dalam suatu kejadian, *shot* tidak selalu memiliki *angle*, *perspective* bahkan jarak yang sama. Pastinya memiliki perbedaan, salah satu perbedaan yang paling mendasar ialah *shot type*. Mereka memiliki pendapat mengenai *shot type* bahwa dalam dunia nyata *shot type* sering ditemui berupa *close-up*, *medium shot* dan *long shot* entah foto kartu identitas ataupun yang lainnya. Tidak hanya ketiga *shot type* sebelumnya melainkan masih banyak lagi *shot type* yang mendasar dalam sebuah film. Setiap *shot type* tersebut pastinya memiliki fungsi yang berbeda-beda (hlm. 8-11).

Bowen dan Thompson menjelaskan lebih mendalam mengenai *shot* bahwa *shot* itu sendiri memiliki berbagai jenis. Hal yang mendalam mengenai *shot* ini disebut sebagai *extended of family basic shot*. Beliau menjelaskan

bahwa *basic shot* itu representasi dari penggambaran subjek manusia yang paling mudah dilakukan. Dalam *extended of family basic shots*, terdapat berbagai *shot* yang dapat menunjukkan suatu informasi bahkan memiliki karakteristik yang berbeda-beda. Terdapat 9 jenis *shot* yang termasuk dalam *extended of family basic shots* yang dapat digunakan. Berikut adalah contoh dari *extended of family shots* juga karakteristik yang dimiliki dari setiap *shot*nya (hlm. 8-20).

1. *Extreme long shot*

*Extreme long shot* dalam penyebutannya dapat disingkat menjadi XLS atau ELS. Menurut mereka *shot* ini dapat menampilkan keseluruhan gambar dengan sangat luas atau lebar. Biasanya digunakan pada saat tempat pengambilan gambar yang berada di luar ruangan. Sering juga digunakan untuk *establishing shot* yang menunjukkan keberadaan tempat karakter itu berada seperti urban, sub-urban, rural, pegunungan, dan lain sebagainya. Selain dapat memperlihatkan dimana lokasi atau tempat kejadian yang dialami oleh karakter, *shot* ini juga dapat menampilkan waktu seperti pagi, siang, sore, malam, masa depan, masa sekarang, ataupun masa lalu. Namun, ketika ingin menampilkan tentang karakter yang sedang berada di dalam *shot* tersebut, penonton tidak akan terlalu *detail* tahu siapa yang berada disana (hlm. 12-13).

2. *Very long shot*

VLS ialah singkatan yang dapat digunakan untuk *very long shot*. *Shot* ini juga termasuk dalam jenis yang menampilkan gambar dengan luas dan lebar. Perbedaan dari XLS ialah VLS dapat digunakan di luar ruangan ataupun di

dalam ruangan. Mereka mengatakan walaupun *shot* ini menampilkan secara luas dan lebar keseluruhan tempat dalam sebuah *frame*. Namun, jika terdapat karakter di dalamnya, karakter tersebut masih bisa diketahui ciri-cirinya seputar pakaian apa yang ia gunakan dan sedang melakukan apa. Singkatnya melalui VLS penonton akan mendapatkan suatu informasi tempat, waktu dan sedikit informasi siapa yang ada di dalam sebuah *frame* (hlm. 14).

### 3. *Long shot/wide shot*

*Long shot/wide shot* juga dikenal dengan sebutan *full body shot* karena kamera mengambil gambar sesuai dengan tinggi karakter yang ada dari kepala hingga kaki. Bowen dan Thompson mengatakan *shot* ini tidak terlalu baik untuk menunjukkan *establishing shot* dikarenakan ia tidak terlalu luas dan lebar untuk menunjukkan suatu tempat keberadaan karakter. Pada umumnya *shot* ini dapat digunakan di dalam ataupun luar ruangan. *Shot* ini juga mampu memberikan informasi keadaan sekitar dari suatu karakter. Serta dapat menunjukkan lebih jelas lagi mengenai ciri-ciri dari karakter yang ada dalam sebuah *frame* entah dari pakaiannya, *gender*, dan bahkan pergerakan yang karakter lakukan (hlm. 14-13).

### 4. *Medium long shot*

MLS atau *medium long shot* ialah salah satu *shot* yang memotong dari atas lutut hingga kepala. Bown dan Thompson mengatakan biasanya *shot* seperti ini lebih mengarah pada suatu pertarungan yang biasa pada film-film *cowboy* di Amerika. Pada umumnya *shot* ini juga dapat digunakan pada luar ruangan ataupun dalam ruangan. Mereka menambangkan bahwa melalui MLS

penonton lebih dapat mengetahui setiap *detail* pada suatu karakter dibandingkan keberadaan suatu karakter tapi masih dapat memberikan informasi mengenai waktu (hlm. 15-16).

#### 5. *Medium shot*

*Medium shot* atau yang bisa disingkat menjadi MS, ini adalah jenis *shot* dengan pengambilan gambar dari pinggang hingga ke kepala. *Shot* ini sangat bebas digunakan pada luar ruangan ataupun di dalam ruangan. Mereka mengatakan *shot* ini lebih menonjolkan pada suatu karakter dari cara karakter melihat, berpakaian, warna rambut, dan sebagainya. Bahkan pergerakan yang dilakukan oleh karakter ataupun subjek akan menjadi perhatian bagi penonton ketika menggunakan *shot* ini. Secara umum *shot* ini lebih menunjukkan *detail* mengenai suatu karakter tapi ia juga dapat menunjukkan secara garis besar karakter itu berada dimana (di dalam kamar, hutan, rumah), dan waktu (pagi, siang, sore, ataupun malam) (hlm. 16).

#### 6. *Medium close-up*

Menurut Bowen dan Thompson *shot* ini terkadang dapat disebut dengan “*two-button*” karena pengambilan gambarnya berdasarkan 2 kancing dari atas dan memotong seluruhnya 2 kancing ke bawah hingga kaki. Melalui *shot* ini penonton dapat mengetahui tentang emosi suatu karakter, hingga *detail* mengenai suatu karakter. Mereka mengemukakan bahwa *shot* ini sering digunakan dalam perfilman sebagai *shot* yang menunjukkan informasi mengenai pembicaraan antar karakter dan aksi yang dikerahkan yang tidak terlalu banyak seperti pergerakan tubuh. Serta, pandangan penonton akan jadi

terfokuskan pada wajah karakter yang ditampilkan pada suatu *frame*. Pada umumnya *shot* ini disingkat menjadi MCU (hlm. 17).

#### 7. *Close-up*

*Close-up* atau CU disebut sebagai *head shot*, Mereka melihat bahwa *shot* ini memiliki cara pengambilan gambar dengan hanya menampilkan dari atas pundak hingga kepala. *Shot* ini dapat dilakukan di luar ruangan ataupun di dalam ruangan. Menurut Bowen dan Thompson melalui *shot* ini penonton akan sangat terpusat pada wajah karakter. Sehingga penonton dapat mengetahui ekspresi emosi yang dikeluarkan oleh karakter dari keseluruhan wajah seperti mata, mulut, hidung. Namun, *shot* ini tidak terlalu menunjukkan tentang kapan dan dimana karakter itu berada (hlm. 17-18).

#### 8. *Big close-up*

*Big close-up* ialah *shot* dengan cara pengambilannya hanya memfokuskan pada wajah karakter yang menitikbertakan pada mata, mulut, dan hidung. Mereka berpendapat bahwa fungsi *shot* ini lebih menekankan pada sebuah ekspresi yang dimainkan oleh karakter entah itu bahagia, sedih ataupun marah. Sangat jelas sekali bahwa pengambilan gambar pada *shot* ini dapat dilakukan dimana saja. Namun, ia memiliki kekurangan bahwa tidak bisa memberikan informasi mengenai suatu tempat dan waktu kejadian yang sedang terjadi (hlm. 19).

#### 9. *Extreme close-up*

*Extreme close-up* biasa disebut dengan singkatan EXC atau XCU. Cara pengambilan EXC ini sangat jelas lebih *mendetail* pada suatu bagian yang ingin difokuskan entah itu mata, hidung, mulut telinga dan sebagainya.

Sehingga bagian lainnya tidak ditunjukkan. Bowen dan Thompson memiliki pendapat jika DP ingin memfokuskan pada bagian mata karakter. Maka, dapat dipastikan isi seluruh *frame* yang ada pada suatu kamera tersebut hanya mata karakter tidak ada bagian yang lain. *Shot* ini sangat membantu sekali jika penempatannya benar. Jika penempatannya tidak benar maka cerita yang dihasilkan akan terlihat aneh dan bahkan membingungkan. Maka dari itu, pembuat film harus mengerti terlebih dahulu mengenai penyusunan *shot* dan kapan *shot* itu dimasukkan pada bagian film (hlm. 19-20).

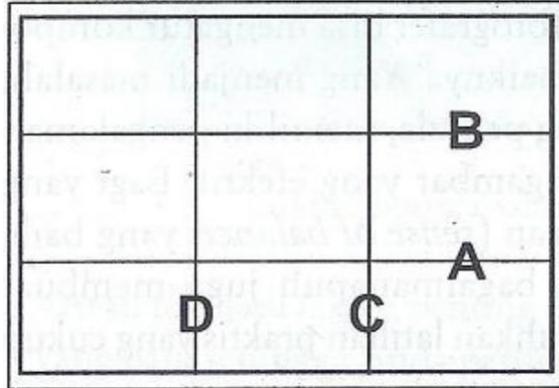
Herlina (2017) menambahkan mengenai *composition* dalam sebuah visual. Beliau mengatakan untuk membentuk sebuah *composition* baik pada sebuah gambar dapat digolongkan menjadi 4 yaitu, aturan sepertiga (*rule of third*), irisan emas (*golden ratio*), *diagonal*, dan *line* (hlm. 84-85).

#### 1. *Rule of third*

Beliau menjelaskan bahwa *rule of third* ini sudah mulai digunakan pada saat seniman ataupun pelukis untuk menambahkan atau mengurangi *detail* yang ada. Salah satunya untuk memfokuskan objek agar pandangan penikmat visual tepat pada apa yang ingin ditunjukkan. Begitu juga dengan menghasilkan sebuah foto, biasanya fotografer dapat memilih dan menempatkan objek pada satu titik untuk dijadikan pusat perhatian dan yang lainnya menjadi pendukung. *Rule of third* ini memiliki 2 garis horizontal dan vertikal yang setiap garis yang memotongnya dapat digunakan untuk menempatkan objek utama. Berikut adalah gambar mengenai *rule of third* (hlm. 85)

- Titik B dan A ialah garis horizontal

- Titik D dan C ialah garis vertikal

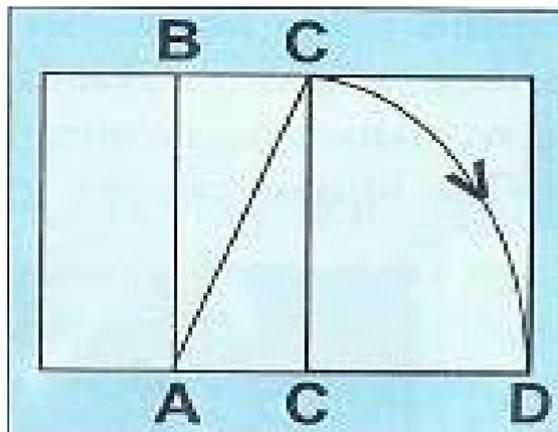


Gambar 2.1 *Rule of third*

(Sumber: Komposisi dalam seni fotografi. Nirmana, Jurnal Desain Komunikasi Visual., 2009)

## 2. *Golden ratio*

Herlina (2017) menjelaskan bahwa *golden ratio* ialah bentuk komposisi yang memiliki fungsi sama dengan *rule of third* yaitu memfokuskan pada sebuah objek utama. Namun, ia memiliki cara yang beda setiap garis yang dipotongnya. Sebagai contoh dibawah ini penempatan objek terletak pada titik C-C (hlm. 85).



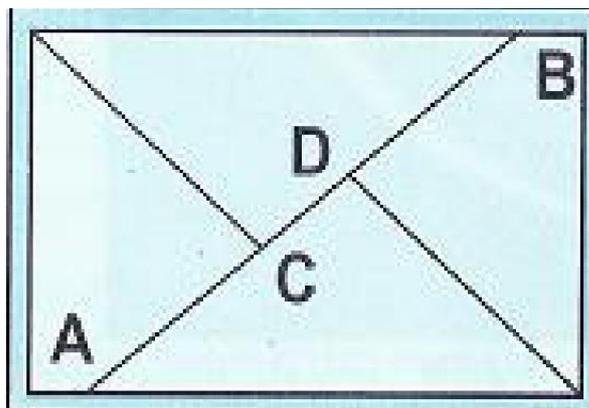
Gambar 2.2 *Golden ratio*

(Sumber: Komposisi dalam seni fotografi. Nirmana, Jurnal Desain Komunikasi Visual., 2009)

### 3. *Diagonal composition*

Komposisi yang berbentuk *diagonal* merupakan komposisi yang digunakan untuk mengatasi permasalahan kesulitan dalam menentukan penempatan objek utama dalam sebuah *frame*. Beliau menganjurkan bahwa ketika ingin membuat sebuah komposisi diagonal diharuskan menempatkan kamera pada posisi yang lebih tinggi dari pada subjek.

Di tambahkan oleh Rissler (2014), bahwa *diagonal composition* itu dapat menambahkan kesan dramatik pada sebuah gambar yang ada. Biasanya *composition* ini digunakan sebagai penggambaran suatu hal yang memiliki sifat kontras entah pada segi emosi maupun adegan yang tergambarkan (28-36).



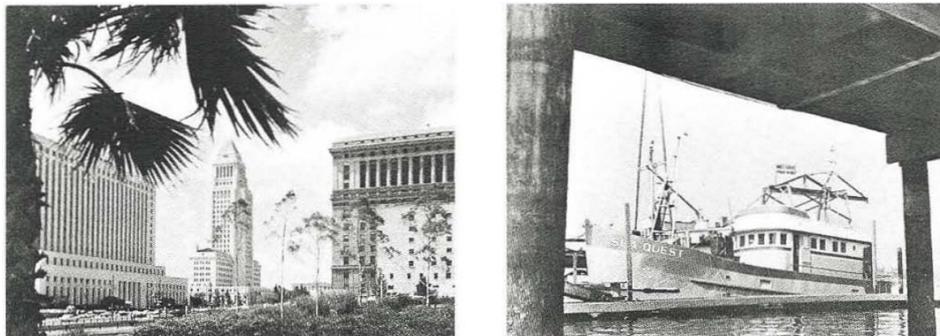
Gambar 2.3 *diagonal composition*

(Sumber: Komposisi dalam seni fotografi. Nirmana, Jurnal Desain Komunikasi Visual., 2009)

### 4. *Line*

Menurut Herlina (2017) garis merupakan hal yang paling penting dalam hal mengisolasi suatu objek pada sebuah gambar. Melalui garis juga dapat menciptakan sebuah kedalaman, keseimbangan, perspektif, dan *background* yang lebih jelas (hlm. 85-86).

Ditambahkan oleh Marcelli (2005) bahwa komposisi juga dapat dibentuk melalui sebuah benda yang berbentuk menyerupai sebuah *frame*. Contohnya seperti pintu, jendela, lampu jalan, jembatan ataupun segala sesuatu yang ada. Dalam menciptakan komposisi melalui *frame* itu tidak harus selalu ada di setiap sisinya. Maupun itu hanya setengah lingkaran, ataupun setengah persegi. Hal tersebut bisa dikatakan komposisi yang menggunakan *frame* yang terpenting ialah terdapat objek yang terisolasi di dalamnya (hlm. 234-235).



Gambar 2.4 *frame composition*

(Sumber: The five C's of cinematography: motion picture filming techniques simplified, 2005)

## 2. *The lens*

Lensa yang dimaksud oleh Brown ialah bukan lensa secara fisik melainkan tentang kemampuan sebuah untuk mengubah persepsi manusia atas realitas yang ada di depan kamera. Dalam bahasa lain, lensa dapat memanipulasi ruang dengan cara mengkompres ataupun memperluas tergantung dengan lensa yang digunakan. Beliau melihat bahwa setiap lensa memiliki karakteristik yang berbeda. Karakteristik tersebut akan mempengaruhi gambar yang akan diambil. Biasanya perbedaan itu muncul terdapat pada *contras* dan *sharpness* yang dihasilkan dari suatu lensa (hlm. 6).

Brown menerangkan lebih mendalam mengenai lensa. Melalui sifat dasar lensa hingga fungsi lensa sebagai media untuk bercerita pada sebuah *shot* yang ada pada *scene* di dalam sebuah film. Brown melihat bahwa lensa dapat memecah fokus penonton untuk memerhatikan sebuah *frame* menjadi 3 bagian yaitu *foreground*, *midground* dan *background*. Lensa juga memiliki 3 jenis yang biasa dikenal dengan sebutan lensa *wide*, lensa normal, lensa *tele*. Lensa tersebut memiliki karakteristik yang berbeda-beda (hlm. 30).

#### 1. Lensa *wide*

Brown mengemukakan bahwa lensa *wide* dapat memberikan kesan berjarak antar suatu karakter dengan karakter yang lain. Tak jarang lensa *wide* digunakan untuk *establishing shot*. Beliau juga menambahkan karakteristik khusus yang dimiliki lensa *wide* yaitu dapat menarik segala sesuatu yang ada di depan kamera dimasukkan secara paksa untuk memenuhi *frame* yang ada. Biasanya ketika lensa memaksa segala sesuatu untuk masuk dalam *frame* akan menimbulkan *distortion effect* pada gambar. *Distortion effect* terkadang dianggap mengganggu penglihatan penonton. Maka dari itu, DP menggunakan lensa *wide* paling aman dengan jarak lensa antara 12mm-14mm (hlm. 30).

#### 2. Lensa normal

Brown menjelaskan mengenai lensa normal bahwa lensa tersebut memiliki karakteristik yang lebih menyerupai jarak pandang manusia. Ia juga melihat kemampuan yang dimiliki oleh lensa normal salah satunya seleksi fokus yang baik dalam memilih *foreground*, *midground* dan *background*. Beliau juga menambahkan suatu informasi penting mengenai ukuran lensa yang bisa

digunakan oleh DP untuk mendapati karakteristik dan kemampuan tersebut yakni dengan jarak antara 35mm-50mm (hlm. 30).

### 3. Lensa *tele*

Karakteristik lensa *tele* dapat mendekatkan jarak antara objek dengan *background* sehingga terkesan seperti menempel pada *background*. Lensa *tele* juga memberikan *depth of field* (DOF) yang lebih sempit. Untuk itu, dalam pembuatan film biasanya DP menggunakan jarak lensa antara 80mm-100mm untuk mendapatkan efek tersebut (hlm. 30).

Brown juga melihat kemampuan lain yang dimiliki oleh lensa yakni kemampuan untuk mengontrol suatu gambar dalam menyampaikan suatu cerita pada sebuah *shot* yang ada pada sebuah *scene* di dalam film. Biasanya untuk mengontrol sebuah gambar pembuat film akan menggunakan *visual effect* yang dapat dicapai dengan menggunakan lensa, filter, dan *flare*. Maka dari itu DP lebih sering menggunakan lensa manual atau lensa lama demi mencapai efek yang diinginkan. Terdapat 2 hal lain yang dapat dilakukan oleh lensa untuk mengontrol suatu gambar yang harus diketahui oleh DP. 2 hal tersebut dikenal dengan sebutan *filtration* dan *lens height* (hlm. 40).

#### 1. *Filtration*

Brown berpendapat di era yang modern ini lensa dibuat dengan ketajaman yang sangat kuat. Sehingga ketika DP ingin membuat *shot* yang memiliki *texture* lembut bisa menggunakan lensa manual atau pun yang memiliki kemampuan untuk menghasilkan gambar yang lembut. Melalui gambar yang

lembut gambar tersebut akan terasa lebih romantis, dan terkesan seperti mimpi. Namun, beliau melihat bahwa DP terkadang terlalu terpaku dalam menciptakan gambar yang lembut harus menggunakan lensa atau filter. Ia melupakan bahwa gambar yang lembut dapat dicapai dengan menggunakan melalui *editing*. Dalam *filtration* terbagi menjadi dua jenis yaitu *Soft lenses* dan *flare/glare* (hlm. 41).

a. *Soft lenses*

Brown (2016) menjelaskan lebih mendalam bahwa terdapat efek lensa yang memiliki kemampuan untuk membuat *texture* lebih lembut yang tidak bisa dihasilkan oleh berbagai filter ataupun lensa manual. Efek tersebut disebut sebagai *soft lenses*, Beliau menerangkan bahwa efek *soft lenses* dapat menghasilkan pemisah DOF yang baik (hlm. 41).

Ditambahkan oleh Dole, Kroot, Silverman dan Allen (2012) mengenai kemampuan yang dimiliki oleh lensa yaitu ketika sebuah lensa bisa menghasilkan DOF yang baik, disaat itulah *bokeh* muncul. Mereka juga menekankan bahwa kemunculan *bokeh* didasari oleh efek blur yang ada pada sebuah *background*. Efek *bokeh* akan muncul ketika lensa yang digunakan memiliki bukaan yang lebar. Setiap lensa memiliki bentuk *blur bokeh* yang berbeda-beda, hal ini biasanya tergantung pada *blade* yang dimiliki oleh lensa. Semakin banyak *blade* pada sebuah lensa maka, bentuk *blur bokeh* yang dihasilkan akan semakin bundar (hlm. 1-2).

Mereka juga menjelaskan cara untuk mendapatkan efek *bokeh* yang dihasilkan oleh lensa. Untuk mendapatkan efek *bokeh*, harus dipastikan lensa yang digunakan memiliki bukaan diafragma yang lebar paling tidak di angka  $f/2.8$  atau lebih besar lagi. Dalam proses pengambilan gambar atur mode kamera pada mode *aperture priority* ataupun manual. Selain itu, mereka juga menganjurkan untuk menjauhkan subjek dari *background*. Hal ini dikarenakan semakin jauh subjek dari *background* maka efek *bokeh* akan semakin terlihat. Fungsi dari *bokeh* itu sendiri salah satunya memperindah *background* yang kurang *photogenic* karena *bokeh* bisa menonjolkan suatu subjek yang ada (hlm. 2-3).

Leitbovitz (2018) menambahkan mengenai *bokeh*, yaitu teknik yang digunakan untuk memberikan kesan *aesthetic* pada sebuah gambar. Istilah *bokeh* itu sendiri berasal dari bahasa Jepang yaitu *boke-aji* yang artinya *blur* atau *haze*. Awal mula istilah *bokeh* itu muncul dikarenakan seorang fotografer, Mike Johnston menamai pada *style* foto dengan efek blur sebagai *bokeh* yang ditulisnya di sebuah majalah yang bernama *Photo Techniques Magazine*. Beliau melihat bahwa efek *bokeh* itu tercipta dikarenakan penggunaan lensa yang secara tepat dan dapat memfokuskan arah pandang pada suatu objek. Ia memiliki pendapat bahwa untuk menciptakan sebuah efek *bokeh* pada gambar diharuskan menggunakan lensa yang memiliki bukaan diafragma yang besar. Agar mempermudah untuk mendapatkan efek *bokeh*, bisa menggunakan lensa dengan *focal length* yang lebih panjang karena lensa tersebut memiliki DOF yang sempit. Selain itu, hal yang harus diperhatikan dalam menciptakan sebuah

efek *bokeh* ialah jarak antara subjek dengan *background* harus jauh, setidaknya memiliki jarak pemisah agar bisa menghadirkan DOF dan membentuk *bokeh*.

b. *Flare/Glare*

Menurut Brown (2016) *flare* atau *glare* merupakan sorotan cahaya yang menembak secara langsung hingga memasuki lensa. Cahaya tersebut menghasilkan “*milky whiteness over*” pada suatu gambar. Namun, sorotan cahaya tersebut digunakan hanya bila diperlukan. Maka dari itu, beliau melihat biasanya DP meminta untuk menggunakan *matte box* dengan baik saat pemasangan atau pergantian lensa. Hal ini dikarenakan untuk menghindari *flare* atau *glare* yang muncul sehingga menjadikan gambar tidak sesuai dengan visual yang diharapkan (hlm. 41).

2. *Lens height*

Brown melihat bahwa terdapat variasi penempatan posisi lensa pada suatu ketinggian tertentu bisa menciptakan *sub-text* pada sebuah *shot* untuk merepresentasikan suatu identitas objek yang ada. Di dalam *lens height* itu sendiri terbagi menjadi 3 macam yaitu *high angle*, *low angle*, dan *dutch tilt* atau *dutch angle*. Masing-masing memiliki makna yang berbeda-beda jika digunakan (hlm. 42).

a. *High angle*

Brown mengatakan bahwa *high angle* akan memberikan kesan terdominasinya suatu karakter. *Angle* tersebut dapat digunakan sesuai dengan kebutuhan cerita. *Angle* ini bisa mewakili deskripsi atau pun dialog yang menjelaskan tentang karakter yang tidak memiliki kuasa atau

kekuatan. Lalu, ia juga menjelaskan bahwa dalam *high angle* terdapat penempatan *angle* yang lebih tinggi sehingga disebut sebagai sudut pandangnya Tuhan. *Angle* ini memberikan kesan terpisah dan diasingkan. Bahkan sudut pandang Tuhan itu sendiri bisa mewakili pesan filosofi dalam suatu *shot* (hlm. 42).

b. *Low angle*

Menurut Brown *low angle* merupakan penempatan suatu *angle* yang mengarah dari bawah ke arah atas sehingga memberi kesan yang tidak menyenangkan atau keangkuhan terhadap suatu karakter. *Angle* ini juga bisa memberikan kesan bahwa suatu karakter memiliki kekuatan besar. *Angle* yang lebih rendah dari *low angle* disebut sebagai *doggie point of view*. Biasanya *angle* tersebut digunakan pada sebuah film ingin menampilkan kekuatan dan dominasi yang terdapat pada suatu karakter (hlm. 43).

c. *Dutch tilt/Dutch angle*

Brown menjelaskan bahwa *dutch tilt* biasa digunakan untuk memberikan kesan tidak nyaman pada penonton dan bisa untuk menunjukkan ketidaknyamanan terhadap suatu karakter, kecemasan, ketakutan berlebih, ataupun kesan misteri pada sebuah *scene* (hlm. 44).

### 3. *Light and colors*

Brown berpendapat bahwa seorang DP juga harus memiliki kemampuan khusus yang sama seperti pemusik dan penari. Kemampuan tersebut ialah untuk dapat menarik perhatian penonton dan membawa mereka ke dalam emosi, terutama pada suatu film. Cahaya dan warna adalah salah satu alat yang menurut beliau

dapat menciptakan suatu *mood* pada sebuah visual. Beliau memiliki pandangan dalam mempertimbangkan cahaya dan warna apa yang akan dibuat dalam sebuah visual biasanya DP menghabiskan banyak waktu untuk memutuskannya. Jika tidak demikian, cahaya dan warna yang digunakan memiliki potensi gagal untuk membawa *mood* penonton ke tingkat yang lebih tinggi (hlm. 7).

#### **4. *Movement***

Menurut Brown pergerakan suatu kamera menjadi salah satu alat yang memiliki kekuatan besar dalam film. Pergerakan kamera yang dinamis dalam sebuah film itu menjadi penting untuk menyampaikan suatu tujuan cerita. Brown mengatakan bahwa pergerakan kamera juga dapat digunakan sebagai alat untuk merepresentasikan suatu emosi pada karakter. Bisa juga digunakan sebagai metafora yang ingin dibangun terhadap suatu karakter. Namun, tergantung objek apa yang menjadi metafora yang ingin dibangun. Dalam hal tersebut *movement* dalam menciptakan metafora hanya digunakan sebagai pendukung (hlm. 7).

#### **5. *Texture***

Brown mengatakan bahwa *texture* merupakan kemampuan sebuah visual dalam film yang mampu memberikan pengalaman indrawi sehingga penonton mampu merasakan serta mengetahui identitas suatu film. Biasanya, ketika pembuat film mulai merekam gambarnya terlihat “*straight*” atau dalam bahasa lain tidak dimanipulasi sedikitpun sehingga menjadi biasa saja. Maka dari itu, Brown menganggap *texture* diperlukan untuk memanipulasi apa yang ada di depan

kamera. Beliau menjelaskan bahwa *texture* dapat dihasilkan melalui lensa, warna, cahaya, filter yang digunakan, dan sebagainya. *Texture* juga bisa diciptakan saat pascaproduksi dimulai, yaitu *editing* (hlm. 7-9).

## **6. *Establishing***

Menurut Brown *establishing* merupakan penyampaian cerita sama dengan menyampaikan suatu informasi yang penting kepada penonton. Maka dari itu, *Establishing* digunakan sebagai alat bantu untuk mengungkapkan ataupun menyembunyikan suatu informasi pada suatu film. Beliau menambahkan bahwa dalam menyampaikan suatu informasi, penggunaan kamera dapat dikatakan lebih terlihat lebih *cinematic* dibandingkan menyampaikan informasi melalui dialog. *Establishing* memang pada umumnya ditentukan dari kamera dan penggunaan lensa. Namun, *establishing* juga dapat dibangun melalui pencahayaan yang ada pada suatu *scene* (hlm. 10).

## **7. *Point of view***

*Point of view* menurut Brown, merupakan kunci utama dalam hal bercerita melalui sudut pandang yang diwakili oleh kamera. Penentuan sudut pandang juga dapat mempengaruhi pada suatu film. Terdapat 3 sudut pandang yang biasanya digunakan dalam sebuah film. Pertama, sudut pandang objektif merupakan sudut pandang yang mewakili penonton. Kedua, sudut pandang subjektif merupakan sudut pandang yang mewakili karakter pada film. Ketiga, *POV shot* merupakan sudut pandang yang berada di antara subjektif dan objektif biasanya seperti penggunaan *over the shoulder shot* (hlm. 10).

### 2.3. *Genre: romance drama*

*Genre* merupakan bagian klasifikasi pada sebuah karya, salah satunya dalam karya visual yang sering disebut dengan film. *Genre* dapat mudah diidentifikasi melalui *setting*, *props*, karakterisasi, plot dalam sebuah cerita, dan dalam teknik dalam pembuatan filmnya. Sehingga, dengan menentukan sebuah *genre* akan sangat membantu dan menjadi panduan bagi para pembuat film dalam memberikan sebuah *mood* dan *look* pada sebuah karya visual. *Genre* juga sangat membantu untuk mempromosikan sebuah karya untuk mencapai sebuah target yang sesuai. Mengenai *genre*, terdapat tipe dasar pengelompokannya yakni *comedy*, *horror*, *thiller*, *musical*, action, western dan *drama* (Essays UK, 2018, hlm. 1-4).

Mengenai *drama*, ditambahkan oleh Buffam (2011), bahwa *drama* merupakan *genre film* yang mengandalkan suatu perkembangan emosional dan relasional dari sebuah karakter. Biasanya, film yang memiliki *genre* ini dapat diidentifikasi melalui karakteristik yang terdapat pada ceritanya yaitu memiliki unsur dramatis. Isu-isu yang sering terjadi di dunia nyata lah yang sering diangkat dalam film *genre drama* ini. Beliau juga menjelaskan bahwa di dalam *genre drama* memiliki *sub-genre* lagi, yang meliputi dari:

1. *Biography*

Sebuah *sub-genre film* yang memiliki kisah cerita yang di dasari dari kisah nyata. Secara spesifik dari kronologi yang pernah dilalui oleh satu atau sekelompok orang yang bersangkutan.

## 2. *Courtroom*

*Film sub-genre* yang menggunakan komponen keadilan sebagai plot utama. Sering kali menggunakan *setting* tempat yang dimana tempat untuk mengadili seperti ruangan persidangan ataupun suatu ruangan yang berisikan orang-orang berkuasa untuk mengadili. Diantara seperti Jaksa, hakim dan terdapat pembela. Biasanya untuk meningkatkan dramatik pada sebuah cerita akan diberikan ujung cerita dengan vonis hidup atau mati.

## 3. *Dramedy*

Sebuah isu nyata yang diangkat dan ditampilkan secara bersamaan dengan unsur drama dan komedi ialah, *dramedy*. *Film sub-genre* ini dirasa memiliki keseimbangan dalam penyajiannya. Meskipun terdapat komedi di dalamnya. *Film* dengan *sub-genre* ini tetap mengangkat isu-isu yang serius untuk diungkapkan.

## 4. *Historical*

Sebuah *sub-genre* yang memiliki spesifik waktu ataupun sejarah yang pernah dilalui oleh sekelompok orang. Biasanya *film* dengan *sub-genre* ini lebih memfokuskan pada sejarah sosial yang ada.

## 5. *Melodrama*

*Sub-genre melodrama* biasanya memiliki plot cerita dan karakter yang tidak realistis yang sering ditemukan pada drama tradisional.

## 6. *Period piece*

*Sub-genre* yang menghadirkan cerita pada waktu atau era yang spesifik. Biasanya *period piece* ini diangkat dari cerita yang berasal dari novel.

### 7. *Political*

Sama dengan nama *sub-genre*, *political* ialah sebuah cerita yang menghadirkan seluruh karakter, tema dan plot cerita yang berkaitan dengan kehidupan politik. Salah satunya mengangkat cerita atau isu-isu yang ada pada politik.

### 8. *Romance*

*Sub-genre romance* merupakan sebuah tipe cerita yang terfokus pada dua orang atau sepasang kekasih. Dimana mereka memiliki hambatan tentang masalah percintaan. Hambatan tersebut meliputi dari tidak direstui keluarga, cinta terlarang, ataupun permasalahan psikologi. Banyak *romance drama* yang memiliki akhir bahagia ataupun yang berakhir dengan perpisahan.

Di tambahkan oleh Mortimer (2010), beliau mengatakan bahwa *romance* merupakan suatu cerita yang dimana karakternya itu memiliki daya untuk mengejar cinta dan berakhir pada suatu kesuksesan. Dalam penggambaran visualnya, *romance* biasanya diceritakan pada suatu tempat umum seperti kota, restoran dan ruangan yang mengarah pada lingkungan sosial lainnya (hlm.. 8).

Dirks menambahkan mengenai *romance* bahwa *film* yang menggunakan *sub-genre* ini juga biasanya memiliki permasalahan dengan fisik, *personal issue*, keuangan, status sosial dan lainnya. *Romance* biasanya mengangkat suatu cerita yang dimulai dari cinta pada pandangan pertama, cinta dikarenakan terobsesi, cinta terlarang, dan pengorbanan cinta.

Biasanya *sub-genre* ini memiliki unsur dramatik pada sebuah ceritanya yang dapat membuat orang yang menontonnya ikut berempati (filmsite,n.d).

Malatesta (2018) berpendapat mengenai segi perjalanan cerita yang ada pada *romance drama*. Biasanya *romance drama* memiliki jalan cerita seperti sedang berpetualang mencari cinta. Dimana dalam perjalanannya itu akan difokuskan pada karakter pria dan wanita. *Romance drama* lebih sering menggunakan sudut pandang dari karakter wanita. Di dalam *romance drama* juga terdapat permasalahan yang sering terjadi diantara hubungan sepasang kekasih, seperti konflik yang hadir dari dalam diri karakter ataupun dari luar karakter seperti status sosial. Namun, pada akhirnya *genre* ini lebih sering memiliki *ending* cerita yang berakhir bahagia.

#### 9. *Tragedy*

Sebuah *sub-genre* yang mengangkat cerita berdasarkan kekurangan yang ada pada suatu karakter. Namun, melalui kekurangan tersebut biasanya karakter tersebut digambarkan memiliki keadaan yang luar biasa tetapi berakhir pada sebuah perusakan yang dialami oleh karakter itu sendiri, kematian dan hal lainnya.