



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 *Director of Photography*

Director of photography (DOP) adalah kepala departemen senior yang memiliki tanggung jawab dalam peranannya bekerja dibelakang kamera. Tugas utama seorang *DOP* adalah membangun *mood* secara visual dari sebuah film melalui perencanaan teknis secara fotografis atau pencahayaan. Bahkan dari material set yang minim, *DOP* dapat membuat visual yang dapat mengubah interpretasi penonton terhadap visi sutradara ke interpretasi yang berbeda (Wheeler, 2000, Hlm. 3). Seorang *DOP* tidak hanya mengatur pengambilan gambar secara fotografis tetapi juga harus kreatif dalam memanfaatkan teknik dan peralatan dalam membantu sutradara (Brown, 2002, Hlm. ix).

2.1.1 *Pre-Production*

Berikut adalah *job description DOP* yang disebutkan Wheeler (2000, Hlm. 4) dalam *pre-production* sebuah film, yang antara lain :

1. Berdiskusi dengan sutradara sampai kedua pihak menyetujui garis besar dari hasil jadi film tersebut.
2. Membaca *script* berulang-ulang dengan sutradara. Kegiatan membaca bersama ini akan menumbuhkan persepsi yang sama antara sutradara dan *DOP* tentang visual yang akan dibuat. Hal tersebut dapat menyamakan *mood* visual *DOP* dengan visi penyampaian pesan dari sutradara menjadi satu kesinambungan ide.

3. Setelah pesan dari sutradara sudah dimengerti dan dirasakan oleh *DOP*, hal berikutnya adalah berdiskusi dengan *production designer* yang sudah sepaham dengan visi sutradara.
4. *DOP* tetap menjaga kontak dengan departemen *location scouting*, dan melakukan *recce* di lokasi yang tersedia sesegera mungkin.
5. Apabila diperlukan pembangunan set maka *DOP* harus tetap mengawasi jalannya pembangunan karena sedikit saja perubahan terhadap perencanaan dapat mempengaruhi pencahayaan dan konten *shot* yang ingin disampaikan.
6. Apabila sutradara menginginkan *storyboard*, *DOP* harus menemukan seorang *storyboard artist* yang dapat dengan cepat dan mudah mengerti pengarahan dari *DOP*. *Storyboard artist* yang sudah dipercaya dapat menjadi *partner* yang paling baik dalam menerjemahkan konsep pengambilan gambar dari ide menjadi sketsa.
7. Berikutnya adalah perencanaan *plot* pencahayaan sehingga kru *lighting* dapat merencanakan apa saja yang diperlukan dan dapat dengan segera merencanakan pendanaan.
8. *DOP* menyetujui warna pakaian yang akan dipakai oleh aktor dengan departemen *wardrobe*.
9. Memeriksa spesifikasi kerja terhadap karya departemen *make-up*.
10. Menemui *assistant director* untuk membicarakan jadwal kerja apabila bekerja dengan menggunakan fenomena alam seperti posisi cahaya matahari atau ombak.

11. Memeriksa ketersediaan kapasitas alat penyimpanan data.
12. Menghadiri seluruh pembacaan *script* dan latihan karena ini adalah pertama kalinya *DOP* bertemu dengan *talent* secara langsung. Dengan ini *DOP* bisa lebih mengerti tampilan nyata secara fotografis daripada sebelum bertemu langsung.

2.1.2 *Production*

Pada saat produksi, tugas *DOP* menurut Wheeler (2000, Hlm. 5) antara lain adalah :

1. Mengkonfirmasi dan menyetujui *shot* yang akan diambil bersama sutradara.
2. Menyetujui urutan adegan mana yang akan diambil gambarnya terlebih dahulu dengan asisten sutradara satu dan sutradara.
3. Memastikan bahwa perencanaan pencahayaan sudah sesuai dengan rencana yang dibuat saat *pre-production* dan sudah mengkonfirmasi *stop exposure level* dengan asisten kamera satu.
4. Memberikan instruksi pengaturan kamera kepada *camera operator* dan mengkonfirmasi pengaturan kamera pada sutradara.
5. Di akhir sebuah *scene*, konfirmasi pada sutradara bahwa *DOP* telah mengambil *shot* yang layak. Berikan nasihat pada sutradara agar mengambil *shot* tambahan apabila diperlukan oleh *editor* saat *editing*.
6. Memastikan bahwa kru yang menangani liputan *behind the scene* mendapat material yang dibutuhkan dalam rangka publisitas.

7. Hal terakhir yang harus dilakukan diakhir hari *shooting* adalah mengkonfirmasi *scene* berikutnya dengan sutradara dan asisten sutradara.
8. Memeriksa ulang daftar kontak untuk hari *shooting* berikutnya sebelum disetujui.
9. Melakukan tanya jawab dengan anggota baru dari kru dalam rangka pemahaman atau sekedar membantu perkembangan karir mereka.

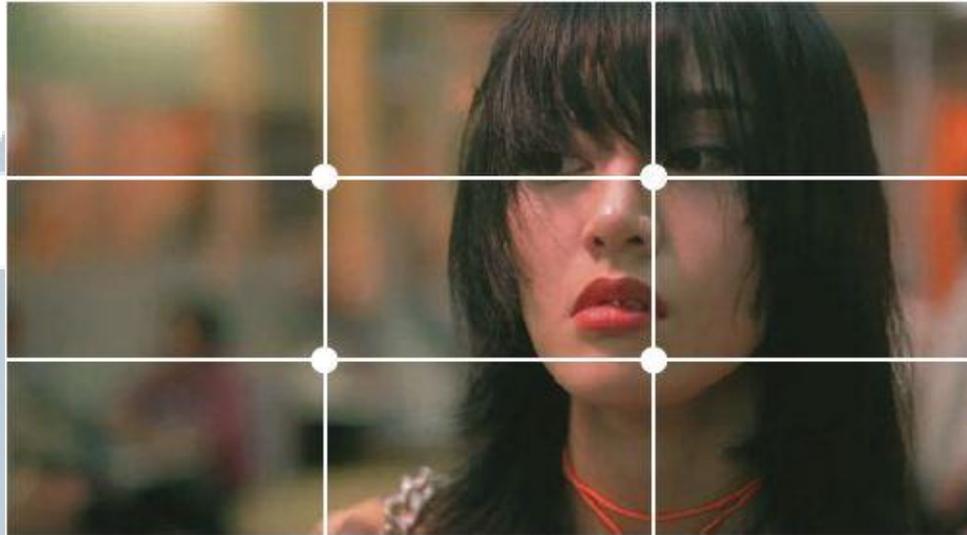
2.2 Komposisi Sinematik

Mercado (2011, Hlm. XIV) berpendapat bahwa komposisi sinematik adalah faktor teknis yang memiliki fungsi naratif dan memiliki kedalaman secara psikologis. Komposisi tersebut menjadi elemen fundamental dalam bahasa visual karena merefleksikan aspek yang bermakna sebagai pendukung emosi dari direksi sutradara pada penonton. Sementara Mascelli (1998, Hlm. 194, 197) berpendapat bahwa komposisi sinematik merupakan direksi penekanan unsur dramatis secara visual yang menstimulasi respon penonton sehingga membuat jalan cerita lebih hidup. Komposisi sinematik yang baik, dapat memanfaatkan berbagai elemen seni dalam *shot* sehingga membentuk suatu kesatuan. Komposisi sinematik akan terus digunakan seiring dengan berkembangnya cerita.

2.2.1 Prinsip Komposisi

Untuk membantu sutradara dalam menyampaikan pesan dari ceritanya, dibutuhkan strategi visual. Salah satunya adalah dengan mengaplikasikan prinsip komposisi dasar pada *shot* yang akan diambil. Menurut Mercado (2011, Hlm 7-11), berikut adalah beberapa prinsip komposisi :

1. *Rule of Third*



Gambar 2. 1. *Rule of Third*
(Mercado, 2011, Hlm. 8)

Rule of third adalah komposisi yang sudah dikembangkan lebih dari seratus tahun yang lalu dari perkembangan seni dan estetika. Membagi *frame* menjadi tiga bagian seiring dengan tinggi dan lebarnya. Berguna untuk meletakkan posisi objek pada gambar sehingga memberikan keseimbangan proporsi pada gambar (Mercado, 2011, Hlm. 8).

UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

2. *Balanced / Unbalanced Composition*



Gambar 2. 2. *Balanced Composition*

(Mercado, 2011, Hlm. 8)



Gambar 2. 3. *Unbalanced Composition*

(Mercado, 2011, Hlm. 8)

Keseimbangan komposisi objek pada *frame* dapat mempengaruhi perspektif penonton untuk mengukur kuat dan lemahnya keseimbangan visual dalam suatu adegan. Apabila ingin memberikan rasa janggal, hal tersebut dapat diatur melalui distribusi penempatan objek atau subjek dalam gambar. (Mercado, 2011, Hlm. 8).

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

3. *Open Frames* dan *Closed Frame*



Gambar 2. 4. *Closed Frame*
(Mercado, 2011, Hlm. 10)



Gambar 2. 5. *Open Frame*
(Mercado, 2011, Hlm. 10)

Frame terbuka adalah komposisi *shot* dimana faktor lingkungan dari aktor tidak berpengaruh pada *plot* atau pembangunan *mood*, sedangkan *frame* tertutup adalah komposisi *shot* dimana faktor lingkungan disekitar aktor berada menjadi pendukung pembangunan *mood* dari *scene* tersebut (Mercado, 2011, Hlm. 10).

4. *Focal points*



Gambar 2. 6. *Focal Points*

(Mercado, 2011, Hlm. 11)

Focal points menunjukkan titik fokus informasi yang harus diperhatikan penonton agar pesan yang tersirat dapat diterima secara langsung dan tidak terganggu oleh objek lain di *frame*. *Focal point* terdiri dari fokus, berat pencahayaan, dan dominasi ukuran objek pada *frame* (Mercado, 2011, Hlm 11).

Dancyger (2006, Hlm. 89) menambahkan bahwa penempatan sudut pandang secara objektif mampu menempatkan penonton pada posisi sebagai observator dalam film yang bersifat netral atau tidak berpihak. Selain itu ada juga tambahan dari Thompson dan Bowen (2009, Hlm. 25, 27) bahwa *headroom* dan *lookroom* juga berpengaruh terhadap pengambilan gambar. *headroom* adalah pengaturan area di atas kepala dimana jarak antara ujung *frame* dengan kepala subyek diatur sedemikian rupa agar efisien, terkecuali pembuat film ingin menyematkan alasan khusus mengapa diberikan *headroom* yang lebih lebar. *Lookroom* adalah pengaturan jarak antara mata subyek dengan ujung *frame*, sama

seperti *headroom*, *lookroom* membantu pendistribusian bobot visual antara subyek dengan arah pandangnya.

2.2.2 Framing

Berikut merupakan beberapa jenis *Framing* menurut Mercado (2011, Hlm. 35) :

1. *Close up*



Gambar 2. 7. *Close Up*
(Mercado, 2011, Hlm. 36)

Close up digunakan untuk menunjukkan emosi, ekspresi, dan kelakuan karakter yang tidak terlihat dalam *shot* yang lebih luas. *Close up* biasa digunakan untuk menunjukkan ekspresi wajah dari subyek yang direkam (Mercado, 2011, Hlm. 35).

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. *Medium Close Up*



Gambar 2. 8. *Medium Close Up*

(Mercado, 2011, Hlm. 42)

Fungsi *medium close up* tidak jauh berbeda dari *close up* hanya saja *medium close up* digunakan dalam rangka menambahkan dinamisasi bahasa tubuh aktor dengan menambahkan bagian tubuh seperti leher dan pundak. Selain itu, *shot* ini dapat menunjukkan sedikit detail dari aksi latar belakang sehingga nuansa lingkungan dapat turut mendukung narasi emosional dari subjek (Mercado, 2011, Hlm. 41).

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

3. *Medium Long Shot*



Gambar 2. 9. *Medium Long Shot*

(Mercado, 2011, Hlm. 54)

Medium long shot merupakan *shot* yang lebih sempit dari *long shot* tetapi lebih lebar dari *medium shot* dimana penggambaran subyek dimulai dari betis keatas. *Shot* ini baik digunakan dalam memperkenalkan sebuah karakter (Mercado, 2011, Hlm. 53).

4. *Long Shot*



Gambar 2. 10. *Long Shot*

(Mercado, 2011, Hlm. 60)

Long shot biasa dipakai sebagai *establishing shot* dimana *shot* tersebut menunjukkan dimana sebuah adegan terjadi. *Shot* ini terkonsentrasi pada bahasa tubuh karakter karena detail wajah tidak terlalu terlihat. Komposisi *long shot* digunakan untuk membantu mempertegas karakter dan area disekitarnya atau untuk menunjukkan relasi spesial antara karakter dan area sekitarnya (Mercado, 2011, Hlm. 59).

2.2.3 Lensa *Fish-eye*



Gambar 2. 11. Lensa *fish-eye*
(Mercado, 2011, Hlm. 13)

Van Sijll (1954, Hlm. 140) dalam bukunya menjelaskan bahwa lensa *fish-eye* dapat menimbulkan distorsi linear dari sebuah *shot*. Seperti yang dikutip Brown (2002, Hlm. 49), sutradara seperti Welles menggunakan lensa ini untuk menunjukkan keanehan terhadap psikologi individu.

2.2.4 *Angle*

Mascelli (1998, Hlm 35, 38) dalam bukunya, membahas beberapa jenis *angle* dan beberapa diantaranya adalah :

1. *Eye Level*



Gambar 2. 12. *Eye Level*

(Mercado, 2011, Hlm. 87)

Eye-level merupakan *shot* dimana kamera diletakkan sejajar dengan mata subyek dan memiliki ketinggian sudut pandang rata-rata orang pada *shot* tersebut. *Shot* ini dapat berfungsi sebagai observator yang memberikan kesan partisipatif kepada penonton karena secara tinggi, organik, dan distorsi terkesan masuk akal dengan penonton cara penonton memandang

(Mascelli, 1998, Hlm. 35).

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

2. *High Angle*



Gambar 2. 13. *High Angle*
(Mercado, 2011, Hlm. 95)

High Angle adalah *shot* dimana kamera ditundukkan kebawah untuk menunjukkan subyek. Kegunaan psikologis dari *shot* ini adalah menimbulkan perspektif superioritas pada penonton atau subyek lain sehingga menimbulkan kesan tekanan pada subyek di dalam *frame* (1998, Hlm. 38).

2.2.5 Pergerakan Kamera

Mercado (2011, Hlm. 143) dalam literturnya menjelaskan bahwa pergerakan kamera juga bagian dari komposisi sinematik, beberapa diantaranya adalah *dolly shot* dan *pan*. Berikut adalah penjelasannya :

1. *Dolly In*



Gambar 2. 14. *Dolly In*
(Mercado, 2011, Hlm. 144)

Pergerakan kamera juga bagian dari komposisi sinematik, salah satu jenisnya adalah *Dolly Shot*. *Dolly shot* merupakan gerakan kamera yang bergerak maju atau mundur ke arah subyek yang menjadi fokus penonton.

Gerakan maju disebut *Dolly In* sedangkan gerakan mundur disebut *Dolly Out*. Pada *Dolly in* kamera bergerak maju ke arah subyek, gerakan tersebut dapat menegaskan drama dan ketegangan dari sebuah adegan berlipat ganda ditambah dengan komposisi dinamis dari *set* membuat *shot* ini lebih baik dari *shot* lain dalam *scene* tersebut. Konteks naratif yang diutarakan

dapat muncul dalam gerakan ini karena hal tersebut tidak muncul bila memakai *shot* yang dipotong (Mercado, 2011, Hlm. 143).

2. *Pan*



Gambar 2. 15. *Pan*
(Mercado, 2011, Hlm. 132)

Mercado (2011, Hlm. 131) menjelaskan *pan shot* sebagai pergerakan kamera dimana kamera bergerak dengan poros horizontal ke kanan atau ke kiri. Pergerakan kamera ini biasa digunakan untuk memotivasi penonton untuk mengikuti arah gerakan subyek contohnya adalah ketika subyek melihat ke daerah luar *frame* maka kamera bergerak untuk memperlihatkan apa yang subyek lihat.

2.3 *Three Dimensional Character - Psychology*

Penggambaran karakterisasi Elly yang ingin penulis tegaskan dalam *scene* ini merupakan salah satu aspek *Three Dimensional Character* yang dituliskan oleh Egri (1946, Hlm. 37) yaitu Psikologis. Dalam bukunya, pembahasan *Three*

Dimensional Character dalam hal Psikologis disebutkan bahwa sebuah karakter memiliki kondisi psikologis dilihat dari kompleksitas psikologi, kualitas berdasarkan imajinasi, frustrasi, pandangan pribadi, sikap akan kehidupan, dan hambatan psikologis.

