



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. Tugas *Director of Photography* (DOP)

Wheller (2005) menjelaskan bahwa seorang DOP adalah kepala departemen yang bertanggung jawab untuk memvisualisasikan perasaan ke dalam film melalui kamera dan penataan cahaya yang juga bekerja kepada seorang sutradara (Hlm.3).

Lebih lanjut Wheller mengatakan untuk menghasilkan suasana secara visual didalam sebuah film bagi seorang DOP dapat dicapai dengan penggunaan kontrol cahaya, dan hal tersebut dapat dicapai tergantung persiapan yang dilakukan dari pra-produksi sampai produksi (Wheeler, 2005).

1. Pra-produksi

Wheller (2005) menjelaskan bahwa pra-produksi adalah tahapan awal dalam produksi film, dalam tahap ini semua bagian kru mempersiapkan kebutuhan-kebutuhan yang diperlukan untuk keperluan dalam film. Tugas seorang DOP di tahap ini adalah mendiskusikan naskah bersama dengan sutradara sampai keduanya sepakat.

Kemudian ia menjelaskan kembali apabila sutradara membutuhkan *storyboard*, maka seorang DOP harus membuatnya bersama sutradara. Bisa menggunakan seorang *storyboard artist* ataupun membuatnya secara sederhana dengan *stick men and women* yang fungsinya untuk mengimajinasikan gambar yang akan dibuat (Hlm. 4).

Wheller (2005) membuat *lighting plot* supaya lebih mudah mendata apasaja yang dibutuhkan, berapa jumlahnya, dan dana yang dikeluarkan dalam biaya produksi (Hlm. 4).

2. Produksi

Wheller (2005) menjelaskan bahwa proses produksi adalah proses yang dilakukan saat shooting, dimana seorang DOP melihat *rehearsals*, atau *blocking* untuk *scene* yang di-shoot. Ia melanjutkan bahwa DOP harus memastikan perencanaan pencahayaan telah disusun dengan alat-alat yang ada dalam daftar. Menurutnya pada akhir *scene*, seorang DOP memastikan kepada sutradara apakah kebutuhan gambar sudah sesuai. Apabila diperlukan penambahan gambar mungkin diperlukan untuk keperluan *editing* (Hlm. 5).

Lebih lanjut Wheller mengatakan pula untuk selalu memeriksa *call sheet* yang telah diberikan untuk hari berikutnya. Apabila ada anggota *junior* di dalam kru bertanya bantulah mereka untuk menambah pengalaman mereka. (Wheller, 2005)

3. Pasca produksi

Dalam masa pasca produksi DOP bekerja bersama dengan *colorist* untuk menentukan *looks* dari film tersebut (Wheeler, 2005). *Colorist* menurut Shaw (2011) adalah seseorang yang memiliki kemampuan secara teknis dan estetik yang dapat memberikan masukan dan memanipulasi warna. Seorang *colorist* bekerja dibanyak industri mulai seperti produksi foto dan video (Hlm.14).

Seperti yang dikatakan oleh Koo (2010) banyak yang mengatakan bahwa *color grading* adalah *color correction* dalam istilah bahasa Inggris (Inggris raya) *grading* adalah *correction*, maka kata *correction* digunakan untuk seorang *colorist* membetulkan yang salah. Sejak saat itu garis pembatas antara *cinematographer* dan *colorist* menjadi sangat tidak jelas (Hlm. 9).

Selanjutnya dikutip juga oleh Chelima (2011) bahwa tanggung jawab seorang *cinematographer* dalam pasca produksi antara lain adalah untuk menyamakan dan menyetujui *trailer* yang akan digunakan, menyetujui optikal maupun digital efek, mewarnai gambar, dan mewarnai ulang hingga hasilnya sesuai.

2.2 Pendekatan pewarnaan saat *shooting*

Menurut beberapa *cinematographer*, mengambil gambar dengan menggunakan mode “*flat*” atau bahkan “*Super Flat*” dilakukan jika mereka ingin melakukan pewarnaan pada masa pasca produksi (Lancaster, 2011). Kemudian beliau mengatakan bahwa Philip Bloom, DSLR *filmmaker*, menganjurkan jika melakukan *shooting* dalam keadaan *flat* maka pengaturan *picture style* di kamera harus dibuat *sharpness* 0, *contrast* 0, *saturation* -2 dan *color tone* 0 (Hlm. 123).

Lebih lanjut Lancaster (2011) mengatakan bahwa penyeimbangan *white balance* dengan benar sangatlah penting agar dapat mengontrol gambar. Terkadang DOP mungkin akan melakukan eksperimen dengan suhu warna sebagai cara untuk merubah tampilan pada adegan (Hlm. 32). Contoh perubahan *white balance* yang terjadi dapat dilihat pada gambar di bawah ini:



Gambar 2.1. White balance
(Lancaster, 2010)

Pada gambar di atas terlihat *white balance* yang terlalu biru, normal dan terlalu kuning.

Box (2010) berkata bahwa selain pengaturan kamera, penggunaan cahaya juga diperlukan. Menurutnya dalam pencahayaan ada dua hal yang sangat terkait, yaitu: memberi cahaya pada wajah karakter dan memberi cahaya pada *scene*. Pencahayaan tersebut dimaksudkan untuk memperlihatkan ruangan dan *background* (Hlm. 94).

Selanjutnya Box menerangkan bahwa ketika *foreground* dan *background* memiliki intensitas cahaya yang sama, maka keduanya akan terlihat sama. Ia menyarankan untuk memisahkannya dibutuhkan penekanan intensitas cahaya yang berbeda di kedua sisinya. Kemudian DOP akan membuat *rim light* pada karakter di sekitar rambut dan bahu untuk memisahkannya dari *background* (Hlm.93).

Ada berbagai macam jenis pencahayaan yang biasa digunakan dalam film, akan tetapi penulis hanya akan memfokuskan pada penggunaan tiga jenis pencahayaan berikut, yaitu: *key light*, *rim light* dan *fill light*.

1. *Key light*.

Gloman (2005) menjelaskan dengan teknik ini memberikan penonton informasi tentang bentuk dari objek, kelebihanannya tertentu untuk memberikan penekanan karena peletakan cahaya dengan posisi 45 derajat disebelah objek (Hlm. 97). Selanjutnya ia menjelaskan bahwa intensitas yang dibuat dari *key light* lebih besar dari cahaya lainnya, oleh karenanya disebut *key light* (Hlm. 129).

2. *Fill light*

Box (2010) mengatakan bahwa *fill light* digunakan untuk memberikan cahaya pada bagian bayangan yang terbentuk dari *key light* pada objek dengan cahaya yang lebih lembut (Hlm. 102).

3. *Rim light*

Selanjutnya Box (2010) mengatakan bahwa *rim light* adalah cahaya yang muncul dari belakang atas untuk menerangi kepala dan bahu objek, memisahkan antara objek dengan latar belakang (Hlm. 03).

2.3 Visualisasi warna ceria dan murung

Albin (1986) mengatakan bahwa emosi yang muncul dalam diri manusia dengan berbagai nama seperti sedih, gembira, ceria, murung, kecewa, semangat, marah, benci dan cinta. Sebutan yang diberikan kepada perasaan tertentu, mempengaruhi bagaimana bertindak mengenai perasaan itu, dan bagaimana seseorang berpikir mengenai perasaan itu (Hlm.11).

Selanjutnya dikatakan juga oleh beliau bahwa emosi seperti sedih, senang, gundah, dsb. dapat dilihat dan dirasakan. Perasaan yang muncul dari dalam hati seseorang, akan berbicara ketika orang tersebut merasakan sesuatu yang dapat merubah dirinya (Hlm. 11).

Shiota dan Kalat (2007) mengatakan bahwa emosi senang yang keluar dari perasaan seseorang, dapat membuat orang tersebut tersenyum, tertawa atau bahkan terharu (Hlm. 231). Menurut Wijokongko (1997) Berbeda dari pikiran emosi yang bisa dikendalikan, pikiran logika lebih berdasarkan pada apa yang seseorang pikirkan. Jika sedang sedih, seseorang itu akan berpikir, mengingat kembali apa yang membuatnya sedih (Wijokongko, 1997).

Selanjutnya Ambrose (2005) mengatakan bahwa warna sering dijelaskan dengan kata-kata emotif seperti panas, dingin, menenangkan dan menarik. Warna

juga dihubungkan dengan kata sifat tertentu (Hlm. 106). Dilanjutkan oleh beliau, bahwa warna kuning adalah warna cerah dan bahagia, mengingatkan musim hangat dan sinar matahari terbit dan bunga musim semi, hingga warna emas musim gugur (Hlm. 106).

Chijiwa (2000) berkata bahwa warna hangat meliputi merah hingga kuning termasuk oranye dan merah muda, membuat pola warna terlihat bahagia dan gembira (Hlm. 20). Lebih lanjut beliau mengatakan bahwa warna kuning adalah warna yang sangat bersemangat dan bahagia, warna dari matahari terbit dan Daffodils (bunga bakung kuning). Warna ini terutama kuning pucat bersifat gembira dan melambangkan musim semi (Hlm. 13).

Lebih lanjut Chijiwa (2000) mengatakan bahwa warna dingin adalah warna dari hijau ke ungu termasuk biru dan semua bayangan abu-abu ... mempunyai makna berbanding terbalik dengan warna hangat, mereka terlihat menderita dalam kemurungan dan tertindas (Hlm. 21).

Sedangkan Ambrose (2005) mengatakan bahwa warna biru adalah warna yang menggambarkan sebuah misteri dan kekuatan alam (Hlm. 118). Hal lainnya dikatakan pula oleh Chijiwa (2000) bahwa warna biru adalah warna langit dan laut, memiliki efek yang menenangkan dan juga cukup kuat. Warna biru muda memberikan tampilan muda dan mencolok, sedangkan biru laut memberikan kesan berwibawa (Hlm. 15).

Hullfish (2009) mengatakan bahwa melakukan penyamaan warna artinya menghilangkan beberapa warna yang tidak diinginkan. Alasan untuk istilah

“*Balancing*” semakin jelas ketika mulai menginginkan warna-warna tertentu seperti, warna hangat, warna merah dari matahari terbenam, sedih, atau dinginnya musim hujan, berhati-hati untuk tidak menghilangkan itu (Hlm. 2).

Hal lainnya dikatakan pula oleh Zelanski (2010) jika menggunakan warna hangat dan warna dingin, maka skema warna komplementer dapat memberikan keseimbangan psikologis yang memuaskan antara perbedaan keduanya (Hlm. 122).

Kemudian Chijiwa (2000) menjelaskan bahwa warna komplementer berada di sisi berlawanan pada roda warna, mereka melengkapi satu sama lain, karena antara mereka mengandung semua warna dalam spektrum (Hlm. 78).

Untuk mendapatkan kesan ceria dan murung dalam pasca produksi diperlukan pewarnaan dengan menggunakan perangkat lunak. Seperti yang dikatakan Koo (2010), bahwa pewarnaan itu sendiri memiliki *software* yang digunakan seperti Magic Bullet Looks dan Colorista, yang mana ada pada bagian Magic Bullet Suite. Teknik yang biasa digunakan adalah dengan three-way color correction tool seperti yang ada pada Final Cut dan Premiere pro (Hlm. 110).

Lebih lanjut bahwa *color grading* menurut Kennel (2007) bukan hanya menyesuaikan gambar dari adegan ke adegan lainnya untuk membuat konsistensi dan kontinuitas. Hal ini juga membantu memberikan konteks emosi dari cerita dan menyesuaikan pencahayaan yang digunakan oleh seorang *cinematographer* (Hlm.90).

Selanjutnya beliau mengatakan pula bahwa *color grading* untuk *film* dan *digital cinema* dilakukan di ruangan *mastering* dengan menggunakan layar kurang lebih sebesar 15 meter dan *digital cinema projector* (Hlm.87).



Gambar 2.2 Ruangan mastering untuk *color grading*
(Kennel. 2007)

Swartz (2007) mengatakan pengkoreksian warna menyediakan berbagai kontrol warna yang dikelompokkan menjadi primer, sekunder dan *windows*. Pada warna primer parameter kontrolnya mengatur *gain* (putih), *gamma* (abu-abu) dan *lift* (hitam) pada setiap warna RGB (*red, green, blue*) (Hlm. 90).

Selanjutnya hal lainnya dijelaskan oleh Hullfish (2009), bahwa dalam menggunakan *three way color correction* dapat menganalisis warna terutama dengan menggunakan *Vectorscope* dan *RGB Parade Waveform Monitor*.

Salah satu cara yang digunakan untuk menunjukkan daerah putih, hitam atau abu-abu pada gambar (Hlm. 128).

