



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.

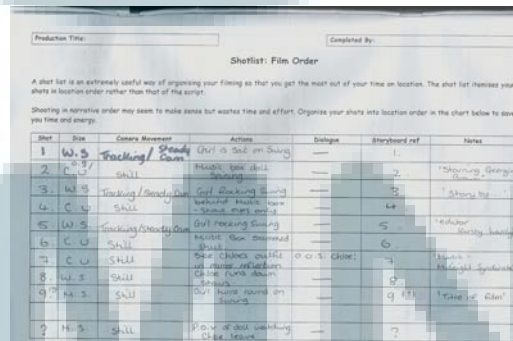
BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. *Director of Photography*

DOP merupakan salah satu orang yang berperan penting dalam menentukan *shot* dan pencahayaan untuk divisualkan kedalam film. Seorang DOP biasanya bekerja sama dengan sutradara untuk membuat *shot list*, *floor plan*, dan *storyboard* yang berguna untuk membantu proses *shooting*. DOP mempunyai anggota seperti *camera operator*, *1st Assistant*, *2nd Assistant*, dan *loader*.

Pada saat pra-produksi, seorang DOP dituntut untuk membuat *shot list*. Itu untuk menjabarkan *shot* yang akan digunakan pada saat *shooting* berlangsung. Tapi sebelum itu, DOP dan sutradara harus melakukan *Recce* untuk dapat memvisualisasikan gambar.



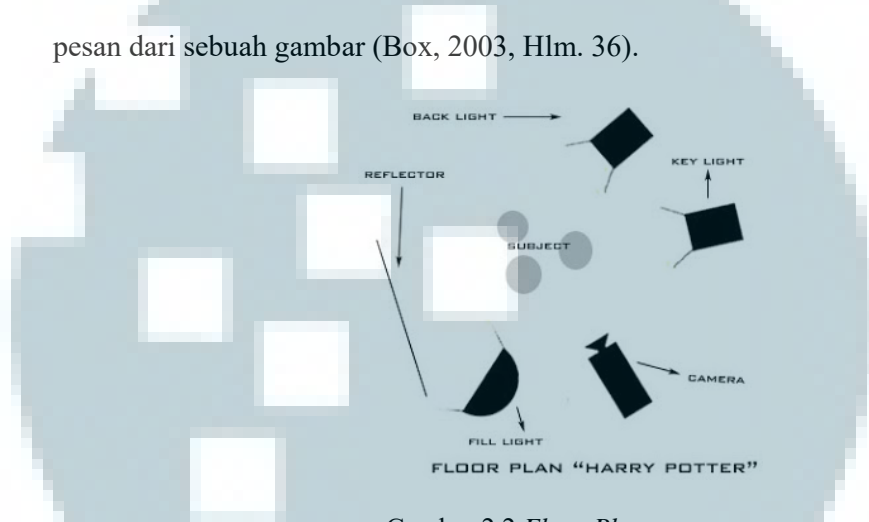
Shot	Size	Camera Movement	Action	Dialogue	Storyboard ref	Name
1	W.S	Tracking/ Steady Cam	Girl is sad on Sung		1	
2	C.U	Still	Made tea skill		2	Shooting (Sung)
3	W.S	Tracking/ Steady Cam	Girl drinking Sung		3	Shooting (Sung)
4	C.U	Still	Behavior: drink, nose - Sung start eat		4	
5	W.S	Tracking/ Steady Cam	Girl drinking Sung		5	Behavior: drink, nose
6	C.U	Still	Reaction: Sun, Steamed		6	
7	C.U	Still	Reaction: Choke, drink	Oh it's choke!	7	Reaction: Choke, drink
8	W.S	Still	Girl: Puh, delicious		8	Reaction: Choke, drink
9	W.S	Still	Girl: Haha sound on Sung's		9	Reaction: Choke, drink
10	H.S	Still	P.O.V of girl watching Choke scene		10	

Gambar 2.1 *Shot List*

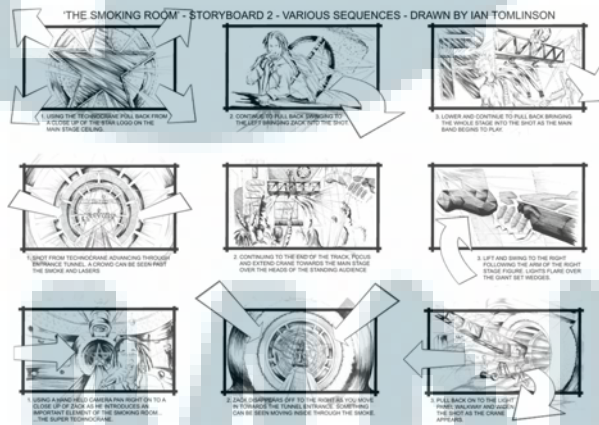
<http://kirstymedia.wordpress.com/category/planning-and-research/>

Setelah membuat *shot list*, tahap selanjutnya yaitu membuat *floor plan* dan *storyboard*. *Floor plan* berguna untuk membantu DOP mengatur

pencahayaan. Lalu *storyboard* yang berguna untuk memvisualisasikan adegan yang akan dilakukan. DOP harus memperhatikan komposisi serta *angle* kamera yang cocok untuk adegan tersebut. Setiap komposisi dan *angle* kamera itu mempunyai makna tersendiri untuk dapat menyampaikan pesan dari sebuah gambar (Box, 2003, Hlm. 36).



Gambar 2.2 Floor Plan
<http://reviia.blogspot.com/>



Gambar 2.3 Storyboard

<http://tomlinson-design.com/Storyboard%202.htm>

2.2. Proses Produksi

2.2.1. Pra-produksi

Tahap ini merupakan tahap perencanaan sebelum melakukan produksi. Hal-hal yang harus diperhatikan yaitu, memahami *script* atau skenario dari sebuah cerita, baik dari *script* film ataupun lirik sebuah lagu. Biasanya ditulis oleh *script writer*. Kemudian membuat *shot list* dan *storyboard* yang akan membantu berjalannya proses *shooting*. Yang bertugas membuatnya adalah DOP yang akan bekerja sama dengan sutradara. Kemudian melakukan *casting* untuk mendapatkan aktor atau aktris yang akan berperan dalam sebuah film, harus sesuai dengan karakter tokoh yang diinginkan. Lalu *script breakdown* yang dilakukan oleh asisten sutradara dengan cara menjabarkan naskah ke dalam sebuah tabel. Tabel ini mencatat semua hal yang berhubungan dengan kostum, properti, lokasi, *set*, dan *cast* secara terperinci disetiap *scene* (Cleve, 2006, Hlm. 12).

2.2.2. Produksi

Tahap ini adalah proses terlaksananya *shooting*. *Shooting* dilakukan dengan semua persiapan pada saat pembuatan Pra-produksi. Selama proses produksi ini berlangsung, perhatian kita akan tertuju pada *lighting* atau pencahayaan, *blocking* (dimana dan bagaimana aktor atau subyek kita bergerak), dan *shooting* (bagaimana pergerakan kamera dan dari sudut mana *scene* kita dilihat) (Cleve, 2006, Hlm. 13).

2.2.3. Paska-Produksi

Setelah proses produksi berlangsung, maka perhatian kita akan tertuju pada hasil dari produksi tersebut, yaitu *footage* atau koleksi klip *video*. Untuk menjadikan sebuah film atau *video* yang indah, maka harus melakukan proses pengeditan. Perlu juga penambahan *visual effect*, gambar, *title*, dan *soundtrack* untuk melengkapi film atau *video* tersebut (Cleve, 2006, Hlm. 19).

2.3. Musik

Manusia pertama kali membuat musik saat mereka mulai dapat menggunakan suara mereka dan membuat irama. Awal manusia bernyanyi adalah mereka membuat *instrument* dari sesuatu yang sederhana yang ada di sekitarnya, seperti halnya dari sisa-sisa binatang yang telah mereka buru. Dari lukisan yang dibuat manusia purba memberitahu bahwa musik dimainkan difestival khusus, di istana, atau dalam acara keagamaan. Jadi sudah sejak lama sebuah lagu itu digunakan sebagai media mengekspresikan, entah untuk mengeskpresikan perasaan atau suasana atau hal-hal lainnya.

2.3.1. Video

Berdasarkan *filmsound.com*, bentuk visual merupakan sesuatu hal yang dekat dengan musik. Untuk memulai analisis gambar, ide-ide dasar dibalik *footage* harus dilihat terlebih dahulu untuk mengidentifikasi inti dari konsep dibalik *video* tersebut. Dengan memanipulasi warna, pengaturan motif,

cuplikan cerita, pakaian dan sebagainya, sutradara menciptakan beberapa ide yang bervariasi. Konsepnya adalah untuk mengatur ulang motif visual sehingga dapat bekerja dengan baik secara keseluruhan. Sebagai contoh konsep di balik *video* musik *Believe* oleh Cher. Disini dikatakan bahwa Cher adalah seorang penyanyi mistik yang menceritakan tentang seorang gadis yang bertemu anak laki-laki. Anak laki-laki ini menolak gadis itu dan dia pergi dengan gadis lain. Dalam *video* tersebut ada dua motif *visual* yang utama, satu diantaranya adalah kinerja lagu Cher. Yang lain adalah narasi lagu tersebut yang menceritakan tentang gadis yang tidak bahagia. Motif *visual effect* cahaya-cahaya dari diskotik yang mengantarkannya ke gadis itu dan Cher.

Namun konsep tidak harus terdiri dari motif *visual*. Itu bisa menjadi film pendek bisu yang disertai dengan latar belakang musik. Sebuah contoh yang baik dari konsep ini adalah Bruce Springsteen berjudul *I'm on Fire* (1986), dimana seorang montir jatuh cinta dengan pelanggan perempuan. Mekanik itu mengendarai mobil pelanggan ke rumahnya, tapi ia tidak memiliki keberanian untuk membunyikan bel pintu dan akhirnya ia pun berjalan pergi sendirian (Carlsson, 2004).



Gambar 2.4 Cuplikan video *I'm on Fire*

<http://thefridgemediacom/feature/video-du-jour-bruce-springsteen-im-on-fire>

2.3.2. Video Musik

Video musik merupakan penambahan gambar ke dalam sebuah musik. Para sutradara *video* musik membuat gambar bergerak untuk lagu yang sudah tersedia. Sebuah *video* musik kurang memiliki narasi jelas berdasarkan *visual* dan lirik menggunakan aspek penyatuan yang merupakan ciri khas dari musik. Gambar yang terikat menjadi satu oleh irama dan fitur musik lainnya itu disebut *video* musik.

Kadang-kadang bentuk elemen musik itu ialah *motion picture* atau gambar yang bergerak. Suara seperti langkah kaki yang sering disinkronkan dengan maksud “mengalahkan”, sehingga orang-orang dalam *video* musik tampaknya berjalan selarasnya alunan sebuah musik.

Frase melodi juga dapat divisualisasikan dengan cara memiringkan kamera yang sesuai dengan *frase* musik naik turunnya perjalanan skala hidup. Tampaknya ada berbagai lapisan persepsi ketika seorang manusia melihat sebuah *video* musik. Berinteraksi dengan lapisan persepsi mungkin

naluriah, antar-subyektif dan individu, yang pada gilirannya telah mengaktifkan aspek sosial seperti keluarga, kelompok sebaya, daerah, negara, bahasa, dan lain-lain. Ketika lapisan yang berbeda itu berinteraksi dengan kenangan pribadi yang unik dan perilaku naluriah, maka analisis musik *video* akan menjadi rumit. Variabel situasi ini yang sering terjadi dan mereka sering sekali konten. “Pengalaman saya sebagai pendidik dalam sebuah *video* musik menunjukkan bahwa banyak kaum muda tidak mau melihat *video* musik jika mereka tidak menyukai artis atau musik tersebut” (Sunta, 1999).

Untuk memberikan penjelasan yang sederhana, gambaran *video* musik bisa jadi diartikan sebagai penggabungan tiga tradisi dari gambar bergerak, yaitu kemampuan bernyanyi, visual yang bercerita, dan non-narasi seni modern.

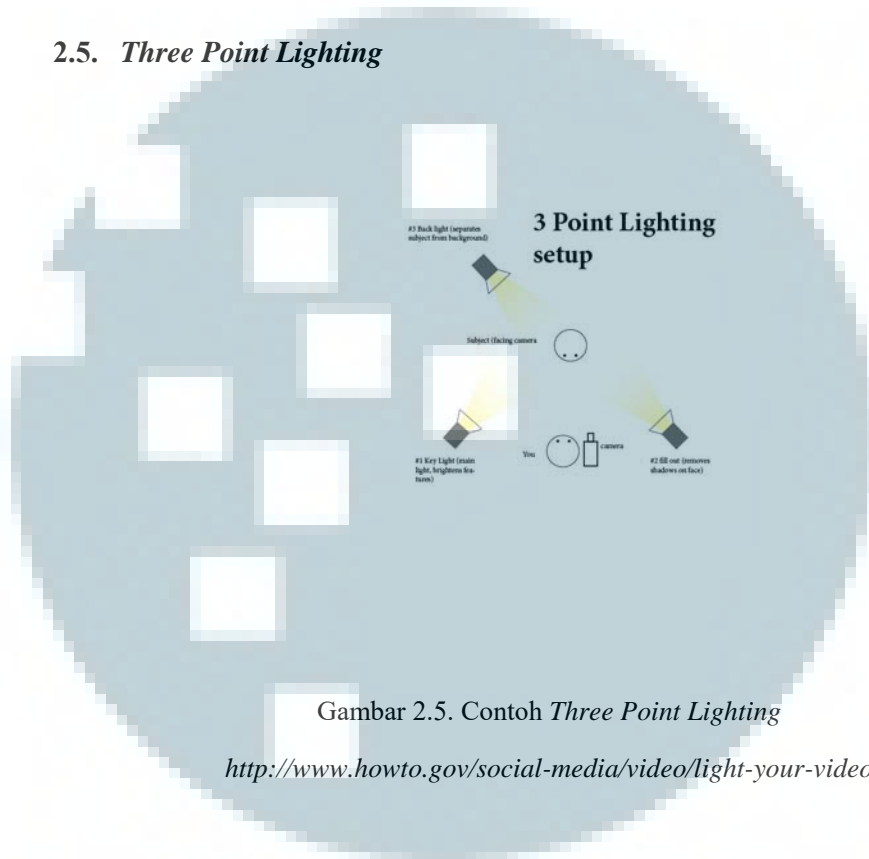
Tradisi sinematik dalam penampilan bernyanyi sama tuanya dengan motion picture pertama dengan menggunakan suara, ketika Al Johnson menyanyikan “*Oh Mama*” 1927 dalam *The Jazz Singer*. Mulai dari jenis penampilan seperti ini, maka terus berlanjut dalam promosi gambar, musikal dan konser dokumenter. Rumus dasar di balik penampilan yang difilmkan ini adalah untuk menjadikan penyanyi menjadi populer (Carlsson, 2004).

2.4. Definisi *Lighting*

Pencahayaan sangat mempengaruhi tampilan gambar sehingga *video* yang dibuat terlihat jauh lebih baik. *Lighting* merupakan elemen penting dalam

sebuah film, karena sebuah pencahayaan dapat menyampaikan atmosfer perasaan hati yang sedang dialami (Schenk & Long, 2012, Hlm. 121).

2.5. *Three Point Lighting*



Gambar 2.5. Contoh *Three Point Lighting*

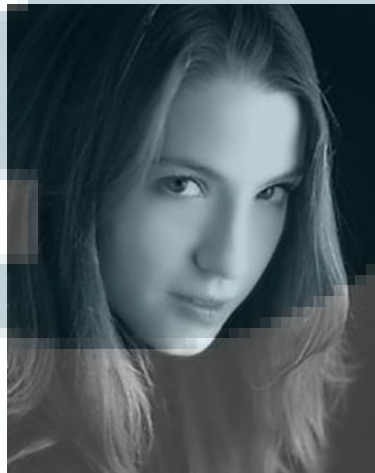
<http://www.howto.gov/social-media/video/light-your-video>

2.5.1. *Keylight*

Merupakan sebuah pencahayaan yang paling penting diterapkan dalam proses *shooting*. Biasanya selalu diposisikan pada wajah sang *actor/actress*. Sumber cahaya sangat dominan, dan sering dirancang sebagai sumber cahaya di dalam adegan seperti matahari atau lampu (Schenk, 2012, Hlm. 122).

Keylight merupakan cahaya terang yang memberi bentuk dan definisi kepada subjek. Jika seseorang hanya memiliki satu lampu yang

mengerah kepada dia, maka itu adalah definisi *keylight*. Meskipun umumnya banyak yang berpikir bahwa *keylight* itu selalu terletak di suatu tempat di depan subjek, namun terdapat banyak variasi tempat. contohnya seperti *side key*, *side-back key*, *cross key*, dan seterusnya. Salah satu cara berpikir tentang *keylight* adalah bahwa cahaya itu akan menciptakan bayangan pada subjek. Mungkin ada *keylight* yang digunakan untuk seluruh adegan atau juga untuk setiap objek yang ada didalamnya, atau kombinasi dari kedua hal tersebut. Pada *shot* yang bergerak, seorang aktor mungkin memiliki beberapa *keylight* dan itu akan pindah dari satu ke tempat lain.



Gambar 2.6. Contoh *Key Light*

<https://www.d.umn.edu/~mharvey/th1501modeling.html>

2.5.2. *Fill Light*

Fill light adalah cara untuk memunculkan tingkat cahaya dalam bayang-bayang daerah gelap dari wajah yang diciptakan oleh cahaya utama. Untuk

melakukan hal ini, cahaya *soft* harus berasal dari posisi yang lebih frontal dari cahaya utama, biasanya dari dekat kamera (Brown, 2008, Hlm. 60).

Fill juga diartikan sebagai cahaya yang bertugas untuk menyeimbangkan *keylight*. Cahaya *fill* datang dalam banyak variasi (Brown, 2008, Hlm. 45).

Fill mungkin tidak lebih dari cahaya *soft* yang ditujukan untuk menyusuri lorong dari posisi kamera, namun memberikan cukup detail dalam pakaian aktor atau dinding lorong. Hal ini juga mungkin bila kita ingin untuk tidak ada *fill* sama sekali, situasi tersebut dinamakan situasi dramatis. Hanya menggunakan siluet untuk melawan *backlight* yang kuat yang berfungsi sebagai *keylight* (Gloman & LeTourneau, 2005, Hlm. 149).



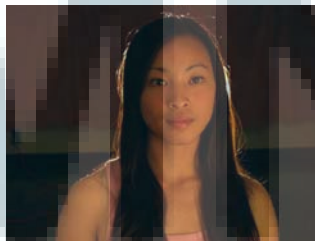
Gambar 2.7. Contoh *Fill Light*

<http://filmmakeriq.com/2011/03/exposing-a-basic-lighting-and-grip-kit/>

2.5.3. *Backlight*

Backlight berfungsi menyoroti tepi wajah, rambut, dan bahu seorang aktor untuk memperkuat garis yang menggambarkan tokoh dari latar belakangnya. Berbagai posisi *backlight* juga dapat menekankan fitur wajah dan rambut. Adegan yang terjadi dalam kegelapan relatif menggunakan *backlight*, karena mengatur pergantian tanpa pencahayaan terlalu banyak dari sudut frontal. *Backlight* juga sudut terbaik untuk membuat hujan dan asap agar terlihat kamera (Brown, 2008, Hlm. 60).

Backlight selain berfungsi untuk pemisahan cahaya dapat juga untuk menambah kontras. *Backlight* tidak hanya dapat digunakan untuk memisahkan aktor dari *background*, tetapi juga untuk memisahkan berbagai set elemen satu sama lain untuk dapat menimbulkan ilusi kedalaman cahaya. Idealnya, *backlight* adalah *fresnel* atau memfokuskan titik yang ditempatkan di atas dan di belakang subjek sehingga dapat menyerang pada sudut sekitar 45° ke lantai. Jika sudut jauh lebih kecil dari 45°, maka dapat menyebabkan *flair* lensa (Gloman & LeTourneau, 2005, Hlm. 151).



Gambar 2.8. Contoh *Backlight*

<http://www.onstagelighting.co.uk/lighting-design/backlight-what-how-why-where/>

2.6. *Prosemix*

2.6.1. *Close Up*

Maksud penting dari *close up* adalah membuat penonton melihat nuansa sebuah karakter atas perilaku dan emosinya (terutama saat menunjukkan ekspresi wajah) yang tidak dapat dilihat dalam gambar yang lebih luas. Selain melihat, penonton juga terhubung langsung dengan karakter pada tingkat emosional sehingga penonton juga dapat merasakannya.

Secara teknis lensa, memungkinkan untuk menggunakan *deep focus* atau latar belakang yang kabur untuk secara efektif mengisolasi subjek pada *frame*, dan juga mencegah apapun yang mengganggu penonton untuk merasakan emosional terhadap keadaan karakter dalam cerita. Selain itu, *close up* juga dapat mengungkapkan ketika pentingnya sebuah objek itu perlu disampaikan secara visual (Mercado, 2011, Hlm. 35).

2.6.2. *Extreme Close Up*

Shot ini lebih terkonsentrasi pada bagian detail dari karakter atau sebuah benda. *Extreme Close Up* sangat efektif karena dapat mengisolasi karakter atau benda yang lebih kecil agar terlihat lebih jelas. Bila benda itu terlalu kecil, terkadang gambar diperoleh dengan menggunakan lensa khusus dan biasa disebut dengan *macro shots*, tapi dalam sebuah naratif ini masih disebut sebagai ECU.

Extreme Close Up digunakan biasanya untuk menjelaskan tentang hal kecil yang penting dan berarti pada narasi agar dapat tersampaikan dengan baik. Dalam beberapa kasus, ECU dapat bekerja sebagai gambar abstrak, membiarkan fokus penonton pada detail visual yang mungkin tidak secara langsung berhubungan dengan cerita, tapi tetap menambah unsur dramatis atau konten tematik karena kualitas abstrak atau simbolis yang terkait dengan gambar (Mercado, 2011, Hlm. 29)

2.6.3. *Medium Close Up*

Medium close up merupakan jenis *shot* yang sedikit lebih *wide* dari gambar *close up*. Pengambilan *shot* ini biasanya dimulai dari dada keatas pada *framing* (Schenk & Long, 2012, Hlm. 100). Gambar yang lebih lebar ini memungkinkan untuk memperlihatkan bahasa tubuh agar maknanya dapat tersampaikan. Selain itu membuat penonton juga dapat melihat nuansa kecil dari perilaku dan emosi karakter.

Shot ini umumnya diambil dengan menggunakan lensa *fix* 50mm. Alasannya adalah untuk mendapatkan *depth of field* yang membuat karakter terisolasi dalam suatu komposisi. *Medium Close Up* juga dapat menambahkan kesan dramatis, kesan simbolis, atau ekspositoris oleh apa yang termasuk dalam latar belakang (Mercado, 2011, Hlm. 41).

2.6.4. *Medium Shot*

Merupakan jenis *shot* yang pada *frame* lebih melihat setengah bagian badan, yaitu dari pinggul keatas (Schenk & Long, 2012, Hlm. 100). Sebuah *medium shot* lebih ketat dari *medium long shot* namun lebih luas daripada *medium close up*.

Pada *shot* ini lebih menampilkan bahasa tubuh karakter, tetapi perspektif yang lebih dekat juga dapat memungkinkan penonton untuk melihat perilaku dan emosi karakter (Mercado, 2011, Hlm. 47).

2.6.5. *Wide Shot*

Shot ini menunjukkan keseluruhan karakter mulai dari kaki hingga kepala beserta sebagian besar dari daerah disekitarnya. Meskipun *wide shot* karakter dapat menjadi subjek utama pada *frame*, namun perspektif terlalu kecil untuk melihat detail emosional pada suatu wajah. *Shot* ini lebih menunjukkan pada aktivitas karakter secara menyeluruh, serta berhubungan juga dengan *establish shot* yang berhubungan langsung dengan *wide shot*.

Wide shot biasanya ditempatkan diawal adegan untuk membiarkan penonton tahu dimana adegan tersebut berlangsung. Tapi kadang-kadang *shot* ini juga ditempatkan diakhir adegan dengan komposisi yang penyampaian dramatisnya berbeda dari yg ditempatkan di awal adegan, menandai adanya perubahan emosi atau pandangan dari karakter tersebut (Mercado, 2011, Hlm. 59).

2.7. Camera Movement

Saat *camera movement* telah dimulai, maka gerakan kamera juga dimulai. Gerak kamera idealnya harus *smooth* dan *steady* agar benar-benar 'memimpin' pergerakan subjek. Oleh karena itu dimaksudkan bahwa *headroom* yang tepat, *looking room* dan komposisi harus dipertahankan saat melakukan *pan* atau *tilt*.

Frame individu diambil dari *shot* selama *camera movement* tersusun sendiri dari gambar yang baik. Karena kamera memimpin proses subjek, maka kamera akan secara alami sampai pada akhir garis horizontal vertikal menjelang akhir dari *camera movement* (Thompson & Bowen, 2009, Hlm. 128).

2.7.1. Pan Shots

Dalam *pan shot*, kamera akan bergerak ke kiri atau ke kanan, bisa dipasangkan di tripod agar *steady* atau bisa juga menggunakan *handheld*. Istilah *pan* adalah menunjukkan suatu pandangan yang tak terputus dari suatu daerah. *Pan shot* sering digunakan untuk mengikuti subjek ketika bergerak melintasi lokasi, dan dapat dikatakan *camera movement* yang "termotivasi" karena gerakan subjek memotivasi *camera movement* tersebut. Selain itu, *pan shot* juga digunakan untuk menggeser sebuah pandangan dari satu hal kehal lainnya (Mercado, 2011, Hlm. 131).

2.7.2. *Tilt Shot*

Tilt Shot adalah pergerakan kamera ke atas atau kebawah sementara keadaan kamera tetap diam terpasang pada *tripod* atau *handheld*. Langkah ini akan menggeser perhatian penonton dari satu daerah ke daerah lain. *Frame* dinamis yang dihasilkan oleh gerakan vertikal ini umumnya digunakan sebagai *establishing shot* untuk memperkenalkan sebuah lokasi dengan menggerakkan kamera ke bawah secara perlahan untuk mengungkapkan suatu maksud kepada penonton.

Biasanya *tilt shot* berakhir pada karakter untuk menunjukkan dia tiba atau meninggalkan sebuah tempat. *Tilt shot* juga menjaga keutuhan waktu nyata, sebuah ruang, dan kinerja sehingga penggunaannya harus dilakukan pada saat cerita naratif yang bermakna anda untuk membuat pilihan ini daripada menggunakan *individual shot* untuk menutupi sebuah adegan. *Tilt camera* bisa juga memotivasi pergerakan karakter atau aspek lain pada sebuah scene, seperti karakter melihat ke atas atau ke bawah pada suatu scene yang diungkapkan lewat *tilt shot* atas pandangan mereka (Mercado, 2011, Hlm. 137).

2.7.3. *Tracking Shot*

Pada *tracking shot*, kamera bergerak mengikuti pergerakan subjek baik ke samping maupun ke depan atau sebaliknya. Karena pergerakan seperti ini dapat dikatakan pergerakan yang memotivasi. Orang sering bingung membedakan *dolly shot* dengan *tracking shot*. *Dolly shot* adalah gambar

kamera yang dipindahkan secara independen, *dolly* bergerak menuju subjek atau menjauhi subjek sedangkan *tracking* subjek itu sendiri yang mengalami pergerakan mengikuti gerakan kamera.

Tracking shot dapat dilakukan dengan menempatkan kamera diatas *dolly* serta treknya, atau juga bisa menggunakan *steadicam* atau *handheld* tergantung pada jumlah dan kecepatan dari pergerakan subjek. *Tracking shot* memiliki fungsi untuk membiarkan penonton untuk mencapai tingkat yang lebih tinggi atas keterlibatan dengan karakter. Selain itu kombinasi *tracking shot* dengan *zoom shot* dapat menambah unsur ketegangan dramatis, menonjolkan emosi dari karakter tersebut (Mercado, 2011, Hlm. 155).

2.7.4. Dolly Shot

Seperti semua *shot* yang bergerak, *dolly shot* dapat digunakan untuk mengungkap atau menyembunyikan sesuatu, dan juga bisa juga untuk mengomentari tindakan atau sebuah situasi. Penggunaan *shot* ini biasanya disebut sebagai *dolly in* atau *move in*, dimana kamera bergerak semakin mendekati wajah tokoh atau benda untuk memberikan makna atau arti khusus yang penting dalam sebuah *frame*. Menggunakan *dolly shot* memungkinkan untuk membuat ketegangan dan drama dari suatu *moment* yang terungkap secara bertahap. Sementara komposisi visual yang dinamis dengan *dolly shot* ini menambahkan konteks naratif yang tidak akan ada jika

menggunakan pergerakan yang statis, seakan mengomentari pentingnya suatu *moment*.

Beda lagi dengan penggunaan pergerakan *dolly out* atau biasa disebut *move out*. Pergerakan dimulai saat kamera perlahan bergerak menjauh dari wajah tokoh atau benda, biasanya setelah peristiwa yang tidak diinginkan itu baru saja terjadi. *Framing* berubah menjadi semakin luas dan membuat karakter terlihat secara bertahap lebih kecil dalam *frame*. Sering digunakan untuk menunjukkan hilangnya kepercayaan diri, kekuasaan, atau meningkatkan kesepian atau putus asa (Mercado, 2011, Hlm. 143).

2.8. Lensa

2.8.1. Wide Lens

Lensa *wide* memiliki penglihatan bujursangkar, yang berarti bahwa mereka membuat garis lurus pada subjek sebagai garis lurus dalam sebuah foto. Ketika menggabungkan ini dengan cakupan gambar yang benar-benar luas, lensa ini cocok untuk mengambil gambar seperti *establishing*, interior kecil, bangunan besar, dan *landscape* panorama.

Fitur lain yang menarik dari lensa *wide* adalah kecenderungan untuk membesar-besarkan ukuran benda dekat dengan lensa. Caranya dengan merentangkan ruang yang jelas antara *foreground* dan *background*, lensa *wide* akan menciptakan kesan mencolok dari tiga dimensi (Kogaku, 1982, Hlm. 71).

2.8.2. *Fix Lens*

Lensa *fix* 50mm adalah salah satu lensa yang ideal untuk menggambarkan *potraits* seseorang, dan sangat cocok untuk digunakan pada saat kita menggunakan *available light* saat melakukan *shooting* (Kogaku, 1982, Hlm. 88-90).

