



### **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. Film Musikal

Orang terpelajar dapat mendefinisikan film musikal sebagai film yang berisi pertunjukan musik diegetik. (Weintraub, 2011, Hlm.1)

#### 2.2. Dangdut

Menurut artikel mengenai dangdut yang berjudul *Dangdut Ethnic & Grass Root Music* (2008) dangdut merupakan salah satu genre seni musik yang berkembang ditanah air. Bentuk musik ini berakar dari musik Melayu pada tahun 1940-an. Dalam proses evolusinya, musik dangdut dipengaruhi musik-musik India (terutama pada penggunaan alat musik tabla) dan Arab (pada cengkok dan harmonisasinya).

Perubahan arus politik pada akhir 60-an di Indonesia, membuka masuknya pengaruh musik barat yang begitu kuat dengan masuknya penggunaan gitar listrik dan bentuk pemasarannya yang berbeda. Pada tahun 1970-an, musik dangdut dapat dikatakan telah mempunyai bentuk yang matang dan bentuknya yang kontemporer. Sebagai salah satu musik populer, dangdut sangat terbuka dengan berbagai macam aliran musik, mulai dari, kroncong, pop, rock, dengung, gambus, lagam, bahkan *house music*.

#### 2.3. *Director of Photography*

Menurut Wheeler (2005, Hlm.03) menjelaskan bahwa *Director of Photography* (DOP) adalah seorang yang bertugas untuk menampilkan *mood* secara visual dalam sebuah film.

Dalam pekerjaannya *Director of Photography* mempunyai tugas yang terdiri dari 3 tahap, yaitu :

1. Pra-produksi

- a. Seorang DOP harus membahas mengenai visual dalam film tersebut oleh sutradara dan saling berkonsultasi mengenai *mood* dan pesan yang akan di visualisasikan dalam film
- b. Selain dengan sutradara, DOP juga harus membahas apa yang menjadi konsepnya kepada *Production Designer* agar konsep antara DOP dan *Production Designer* sama.
- c. Melakukan *Recce* (rekonstruksi adegan) dengan sutradara di lokasi yang telah ditentukan untuk menentukan *shot* dan *angle*.
- d. Membuat daftar peralatan yang akan digunakan pada saat proses *shooting*
- e. Menentukan konsep *lighting* dan mendiskusikan dengan *Gaffer* (kepala departemen pencahayaan).

2. Produksi

- a. Menyiapkan kamera yang dibantu oleh *camera assistant*.
- b. Menentukan pencahayaan yang dikerjakan oleh *Gaffer*.
- c. Melakukan *shot* dengan urutan yang sudah ditetapkan oleh sutradara dan asisten sutradara sebelumnya.
- d. Jika pencahayaan sudah ditetapkan, DOP harus tetap menkonfirmasi kepada asisten sutradara dan *camera assistant*.
- e. Mengkonfirmasi *focus* gambar yang akan diambil oleh *focus puller*.

3. Pasca produksi

- a. Menyetujui semua efek kamera sebelum dijadikan *final cut*.
- b. Menyetujui atau memodifikasi hal apa saja yang dibutuhkan untuk visual yang akan diperlihatkan.
- c. Menentukan warna (*color grading*) yang pas untuk film yang telah dibuat.
- d. Mengawasi dan menyetujui format apa yang diterapkan pada film ini yang dilakukan oleh seorang *editor*. (Wheeler, 2005, Hlm.4-6)

#### **2.4. Camera Works**

Brown (2012, Hlm.04) menjelaskan dalam bukunya, bahwa *camera works* yang dimaksud bukan peralatan secara fisik (*physical tools*) seperti kamera, *dolly*, lampu, dan *cranes*, namun tentang peralatan secara konseptual (*conceptual tools*).

##### **2.4.1. Camera movement**

Ketika sebuah komposisi tidak terlalu kompleks, kita akan merumitkannya dengan mempertimbangkan *camera movement*. *Pan, tilt, dolly, zoom*, dan pergerakan lainnya, adalah bagian terpenting dalam pembuatan film. (Harvey, 2008, Hlm. 170).

Pada penelitian ini penulis menggunakan beberapa *camera movement* seperti *fast zoom shot*. *fast zoom shot* digunakan untuk memberikan efek mengejutkan. *Fast zoom* memberikan tanda baca yang memilih subjek dengan tepat, secara tajam menghilangkan lingkungan sekitar. (Arijon, 1976, Hlm.476). Lalu penulis menggunakan *boom arm* yang menurut Bowen & Thompson (2013, Hlm. 176). *boom arm* merupakan alat untuk mendudukan kamera dengan *head* yang dipasang pada ujung *boom* dan digunakan untuk menggerakkan tinggi dan angle kamera agar berubah dalam waktu bersamaan. Selanjutnya adalah

*steadicam shot*. Menurut Mercado (2011, Hlm.161), *steadicam shot* digunakan untuk mempertahankan penampilan karakter secara utuh dalam satu kali pengambilan gambar. Mengatur kembali posisi dalam pengambilan gambar sangat dibutuhkan untuk menambah keterlibatan penonton agar dapat menggarisbawahi aspek tertentu dalam sebuah *scene*. Kebebasan pergerakan pada *shot* ini memberikan penonton perasaan berada di dalam situasi yang sama dengan adegan pada *scene* tersebut.

#### 2.4.2. *Camera Angle*

Film terbuat dari kumpulan banyak *shot*. Setiap *shot* membutuhkan penempatan kamera yang terbaik agar subjek dapat terlihat dengan baik. Penempatan kamera yang baik dipengaruhi oleh beberapa faktor. (Mascelli, 1998, Hlm.11). *Camera Angle* didefinisikan sebagai tempat atau sudut pandang yang direkam oleh lensa. Penempatan kamera berdasarkan seberapa besar area yang akan dimasukkan dan seberapa besar penonton akan melihat acara tersebut. (Mascelli, 1998, Hlm. 24)

*Camera Angle* yang digunakan oleh penulis terbagi dalam 3 macam, pertama *eye level shot* atau *neutral angle shot*. Jenis *shot* ini merupakan *shot* dengan menempatkan kamera dan lensa yang melihat ke arah subjek dalam satu garis horisontal dan sejajar dengan mata subjek (Bowen & Thompson, 2013. Hlm. 55). Kedua, *high angle shot* yang berarti pengambilan *shot* seseorang atau suatu adegan dari *point* yang lebih tinggi dibandingkan subjek. Kamera secara fisik berada lebih tinggi dibandingkan subjek atau adegan yang sedang direkam (Bowen & Thompson, 2013. Hlm. 56). Ketiga adalah *low angle shot*, yaitu

menempatkan kamera dan lensa di bawah pandangan normal subjek dan mengambil gambar dari sudut bawah yang mengarah ke atas menuju subjek.

(Bowen & Thompson, 2013. Hlm.58)

### 2.4.3. *Proxemics*

*Proxemics* berasal dari kata *proximity*, yang mengacu pada jarak antara subjek dengan kamera. Pada dasarnya, ada tiga jenis posisi dasar: *long shot*, *medium shot*, *close-up*. Masih banyak posisi yang lain diantara ketiga jenis posisi ini dan lebih dikenal sebagai variasi dari ketiga dasar posisi tersebut. (Mamer, 2009, Hlm.5)

Pada penelitian ini, penulis menggunakan 4 jenis *proxemics*. Pertama adalah *medium shot*. penggunaan *medium shot* dapat menunjukkan ekspresi subjek secara detail, serta kita dapat melihat detail pakaian yang subjek gunakan (Brown, 2012, Hlm.11). Berikutnya adalah *big close up*. *Big close up* adalah sebuah *shot* yang intim yang menempatkan penonton untuk lebih dekat dengan subjek. Sebuah hubungan emosi akan mudah terjalin dengan "*in your face*" framing (*big close up*). (Bowen & Thompson, 2013, Hlm. 20). Selanjutnya adalah *long shot*. Sebuah *scene* perlu dijelaskan letak geografisnya. Seorang *DOP* bertugas untuk memberi gambaran kepada penonton dimana *scene* tersebut berada, tempat seperti apa yang dibicarakan, dan bagaimana objek sekitar berhubungan dengan karakter. (Brown, 2012, Hlm.10). Selanjutnya penulis menggunakan teknik *The Direct to Camera Two Shot* yang dikemukakan Bowen & Thompson (2013, Hlm.65). *Two shot* ini menjelaskan bahwa ketika dua orang berdiri bersampingan dan mukanya menghadap kamera akan menghasilkan gambar yang lebih subyektif. *Medium*

*shot* atau *medium close up* merupakan jenis *shot* paling dekat yang akan dapat digunakan untuk pengambilan gambar dengan *two shot*.

#### **2.4.4. Lensa**

Lensa merupakan salah satu alat terpenting dalam membentuk sinematik teknik dengan metode yang digunakan untuk menambahkan nuansa dan emosi pada sebuah *shot* dan *scene* dalam penambahan konten yang objektif. (Brown 2012, Hlm.45)

##### **2.4.4.1. Zoom Lens**

Menurut Bowen & Thopmson (2013, Hlm.97), *zoom lens* menampilkan besaran jarak dari *focal lenght* (seperti, 28mm – 135 mm). Secara langsung dapat menciptakan *frame* bervariasi, dari *wide shot* dengan angle yang lebar menjadi lebih sempit, memperbesar bidang gambar tanpa harus menggerakkan kamera menuju subjek.

U M N