



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

Tugas utama seorang *Director of Photography* adalah bertutur cerita melalui visual kamera. Seorang DOP harus menguasai teknik–teknik dasar kamera, seperti pencahayaan, komposisi, pemilihan *shot* yang tepat, dan yang terpenting, pemahaman mendasar akan maksud dan struktur cerita film itu sendiri (Brown, 2005, hlm. ix). Tidak jarang terkadang audiens hanya mengingat sebuah bagian, bahkan hanya sebuah *shot* tertentu dari suatu film yang mampu bercerita akan film tersebut. Dari hal ini, terbersit kesadaran akan pentingnya teknik penataan kamera sehingga setiap *shot* tersebut memiliki kekuatan visual dan pada akhirnya mampu menyampaikan konteks film secara tepat. Penulis sebagai pengkonsep visual dalam produksi akan membahas sejumlah landasan teori pendukung dalam tinjauan pustaka yaitu komposisi, *proxemics*, *camera angle*, dan konteks hubungan antar karakter.

2.1 Komposisi

Tatanan – tatanan komponen yang disusun untuk suatu bentuk praktisi artistik disebut sebagai komposisi. Dalam dunia sinema, komposisi yang dimaksud adalah pengaturan dan penempatan subjek – subjek dalam sebuah *frame* film. Seberapa besar dan dimana setiap subjek akan diletakkan memenuhi *frame* harus terancang pada setiap *shot*, karena kumpulan susunan ini menjadi satu – satunya sumber informasi

dan arahan visual spesifik bagi para audiens dalam melihat dan mengerti film, melalui perspektif sang *cinematographer* (Thompson & Bowen, 2009, hlm. 33).

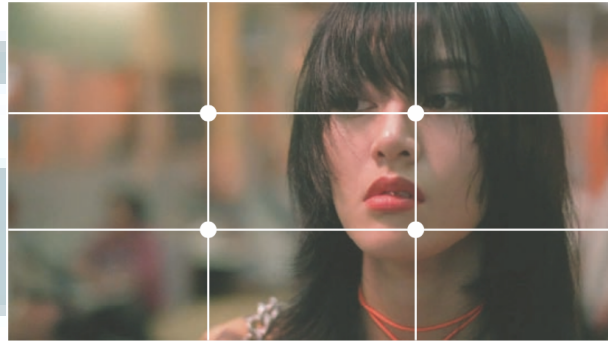
2.1.1 *Rule of Thirds*

Sebuah komposisi yang terbentuk ketika sebuah *frame* terbagi atas 2 garis horizontal dan 2 garis vertikal yang membagi sebuah *frame* menjadi 9 buah kotak sama rata. Dengan adanya 2 garis ini, terjadi beberapa titik perpotongan yang sering dijadikan acuan untuk menempatkan subjek didalam sebuah *frame*. Pada komposisi *rule of thirds*, subjek diletakkan pada titik perpotongan yang terjadi di sebelah kiri atau kanan *frame*. Penggunaan *rule of thirds* dapat menciptakan sebuah komposisi yang dinamis, dengan ditematkannya subjek di kiri / kanan berukuran $\frac{1}{3}$ *frame*, $\frac{2}{3}$ sisi kosong dapat diisi dengan objek – objek estetis yang membantu menyeimbangkan dan menjelaskan konteks cerita (Mercado, 2011, hlm. 7).

Mamer (2013) menulis bahwa keseimbangan yang tercipta di dalam film tidak sesederhana keseimbangan di dalam lukisan atau foto. Keseimbangan di dalam film dirumitkan dengan adanya pergerakan. Ketidakseimbangan yang terciptakan di dalam *rule of thirds* pada film, diseimbangkan melalui pergerakan (hlm. 271).

Rule of thirds bertujuan untuk menunjukkan dimana obyek penting dapat diletakkan di dalam *frame*, untuk menarik perhatian penonton. Selain itu

rule of thirds digunakan untuk menciptakan komposisi yang harmonis dan koheren (Kuhn dan Westwell, 2012, hlm. 355).



Gambar 2.1. *Rule of Thirds*

(Mercado, 2011, hlm. 7)

2.1.2 *Unbalanced Composition*

Komposisi yang tercipta dikarenakan adanya pola asimetris yang membuat keadaan dalam *frame* tersebut tidak seimbang. Penempatan objek yang hanya mendominasi satu sisi dari *frame* memberi kesan berat sebelah, sehingga *unbalanced composition* sering diasosiasikan dengan kondisi ketidakharmonisan dan kesulitan, serta umumnya menimbulkan persepsi risih dan tidak nyaman bagi penonton dalam melihat suatu hal yang tidak teratur (Mercado, 2011, hlm.8).

Unbalanced composition meningkatkan rasa tegang atau tidak nyaman di dalam *frame*. Fungsi dari *unbalanced composition* bisa disamakan dengan *dutch angle*, untuk membuat suasana tidak nyaman (Kydd, 2011, hlm. 129).

Pramaggiore dan Wallis (2008) menambahkan bahwa *unbalanced composition* mengarahkan pandangan penonton ke suatu arah dengan memberikan penekanan yang lebih, seperti ke area terang atau gelap di dalam *frame*, ke sebuah obyek atau aktor, atau ke area yang penuh warna (hlm. 112).



Gambar 2.2 *Unbalanced Composition*

(Mercado, 2011, hlm. 8)

2.1.3 *Balanced Composition*

Peletakan objek - objek yang terdistribusi secara merata dan simetris di dalam *frame* membentuk sebuah komposisi seimbang. Terdapatnya bentuk – bentuk atau warna yang serupa di kedua bagian *frame* menciptakan sebuah harmoni visual yang sering diasosiasikan sebagai sebuah kondisi yang teratur atau sama imbang (Mercado,2011,hlm.8). Sependapat dengan Mercado, Pramaggiore dan Wallis (2008) menulis bahwa *balanced composition* memiliki pendistribusian yang merata antara area gelap dan terang, warna-

warna cerah, dan objek-objek di dalam *frame* (hlm. 112). Kydd (2011) menambahkan bahwa *balanced composition* memberikan kesan kedamaian dan keteraturan. *Balanced composition* juga dapat digabungkan dengan elemen lain untuk menciptakan kesan monoton atau terbatas (hlm. 128).



Gambar 2.3 *Balanced Composition*

(Mercado, 2011, hlm. 8)

UMN

2.2 *Proxemics*

Secara garis besar, *proxemics* mengacu kepada jarak kedekatan subjek terhadap subjek – subjek lain disekitarnya. Ada dua jenis proxemics yang umumnya dipakai dalam konteks sinematografi, *Character Proxemics* yaitu jarak dan hubungan antar karakter didalam sebuah frame, serta *Camera Proxemics* yang mengkaji teknis jarak kedekatan kamera terhadap subjek (Mamer, 2009, hlm. 5). Faktor pemanfaatan jarak inilah yang menyebabkan terbentuknya berbagai jenis *shot* secara spesifik.

2.2.1 *Shot*

Shot sebagaimana dijelaskan oleh Thompson dan Bowen adalah satuan informasi visual terkecil yang terekam dalam sebuah *frame* kamera untuk menunjukkan suatu peristiwa atau kejadian dalam sebuah kurun waktu tertentu (2009 , hlm 1)

2.2.1.1 *Long Shot*

Shot yang menunjukkan sebuah kondisi secara keseluruhan, untuk skala manusia terlihat jelas dari ujung kepala sampai kaki. Pada *long shot*, audiens dapat melihat korelasi jarak subjek dengan lingkungannya, namun tidak secara mendetail dan intim (Mamer, 2009, hlm. 5). Sementara itu, Caldwell (2011) berpendapat bahwa *long shot* merupakan *shot* dengan jarak terjauh

antara kamera dengan subyek yang masih bisa memperlihatkan subyek dengan cukup jelas meskipun keseluruhan *frame* didominasi oleh *background*. *Long shot* biasa dipakai untuk memperkenalkan sebuah karakter atau memperlihatkan beberapa subyek (hlm. 67). Kydd (2011) menambahkan bahwa *long shot* dapat memperlihatkan relasi karakter di dalam set (hlm. 120).



Gambar 2.6 *Long Shot*

(Mamer, 2009, hlm. 5)

2.2.1.2 *Medium Shot*

Medium Shot merupakan *shot* yang menunjukkan karakter dari pinggang ke atas, memberikan sedikit detail informasi gesture dan presensi sang karakter secara netral. Umumnya dalam percakapan/kehidupan sehari-hari terjadi dalam perspektif ini, sehingga audiens dapat lebih memahami konteks dengan lebih mendetil ketika berada dalam konteks sejajar dengan karakter tersebut (Mamer, 2009, hlm. 6). Sikov (2010) juga menyatakan pendapat yang sama dengan Mamer, bahwa *medium shot* diambil dari pinggang karakter ke atas (10). Parker (2010) menambahkan bahwa *medium shot* dapat menampilkan sudut pandang yang obyektif bagi audiens, sementara mengarahkan arah pandang mereka terhadap suatu subyek atau obyek (hlm. 27).



Gambar 2.7 *Medium Shot*

(Mamer, 2009, hlm. 6)

2.2.1.3 *Close-Up Shot*

Umumnya sering disebut dengan istilah *headshot*, dikarenakan bentukan *shot* yang memperlihatkan bagian dari atas leher hingga atas kepala dalam sebuah *frame* yang ketat, membatasi fokus dan persepsi audiens kepada ekspresi maupun hal detil lain yang dialami sang karakter secara intim. *Close-up* sering digunakan untuk memperkuat situasi tegang (Mamer, 2009, hlm. 6). Sikov (2010) menambahkan bahwa *close-up shot* mengisolasi obyek di dalam gambar, membuat obyek itu menjadi lebih besar (hlm. 10). Selain itu, Edgar-Hunt, Marland, dan Rawle (2010) menyatakan bahwa *close-up shot* lebih menekankan pada detail-detail kecil seperti wajah, tangan, kaki, atau obyek kecil lainnya. *Close-Up Shot* biasa digunakan untuk memperlihatkan kepentingan naratif seperti reaksi dari karakter yang penting, benda yang penting, atau memperkuat dialog yang penting (hlm. 124).

UMN

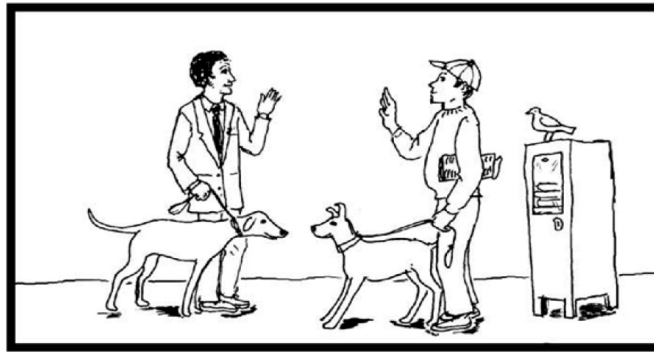


Gambar 2.8 *Close-Up Shot*

(Mamer, 2009, hlm. 6)

2.2.1.5 *Two-Shot*

Shot yang memperlihatkan dua orang sebagai subjek didalam sebuah *frame*. Penempatan posisi dan jarak subjek dapat diatur untuk berdekatan atau tidak berdekatan. *Two-Shot* kerap kali digabungkan dengan variasi *shot* lainnya yang mendukung penjelasan korelasi antar karakter didalam cerita. (Thompson & Bowen, 2013, hlm. 44). Mercado (2013) menambahkan bahwa *two-shot* biasanya diciptakan menggunakan *medium long shot*, *medium shot*, dan *medium close-up shot*. Selain itu, Mercado juga menyatakan bahwa *two-shot* dipakai untuk memperlihatkan relasi yang dinamis antar karakter (hlm. 89). Cullen dan Westpheling (2010) juga berpendapat bahwa *two-shot* dipakai untuk memperlihatkan relasi antara dua buah karakter (hlm. 114).



Gambar 2.9 *Two-Shot*
(Thompson & Bowen, 2013, hlm. 45)

2.3. *Camera Angle*

Penempatan kamera dimana kamera tersebut diletakkan adalah suatu hal krusial dalam dunia sinematik, karena kamera berkorelasi sebagai mata penonton, perlu diposisikan dalam hal tinggi ataupun rendahnya *angle* sudut kamera untuk menunjukkan perspektif tertentu dalam film.

2.3.1 *Low Angle*

Low Angle digunakan untuk memberi kesan dramatis lebih kuat, lebih besar, dan lebih signifikan terhadap suatu objek atau karakter yang disorot kamera dari bawah. Posisi penempatan kamera diambil dari sudut yang lebih rendah, sehingga kamera akan mengarah ke atas (Mamer, 2009, hlm. 7). Selain itu, Sikov (2010) menambahkan bahwa *low angle* dipakai untuk memperbesar kekuatan seseorang (13). Pramaggiore dan Walis (2008) juga berpendapat

bahwa *low angle* digunakan melebih-lebihkan ukuran suatu subyek, termasuk tubuh manusia (hlm. 111).



Gambar 2.10 *Low Angle*
(Mamer, 2009, hlm. 8)

2.3.2 *Normal Angle*

Normal Angle digunakan untuk memberi kesan dekat terhadap suatu karakter.

Di *angle* ini kamera akan ditempatkan sejajar dengan posisi tinggi arah pandang sang karakter, sehingga seolah – olah penglihatan yang dialami sang karakter dialami pula oleh audiens karena sudut posisi kamera yang hampir sejajar (Mamer, 2009, hlm. 9). Sidkov (2010) menambahkan, *normal angle* digunakan untuk memberikan kesan normal atau tidak menyimpang (hlm. 12). Pramaggiore dan Walis (2008) menambahkan bahwa *normal angle* dapat dikombinasikan dengan tinggi rendahnya posisi kamera (hlm. 109).



Gambar 2.11 *Normal Angle*

(Mamer, 2009, hlm. 9)

2.3.3 *High Angle*

High angle digunakan untuk memberi kesan atau implikasi bahwa sang objek yang terlihat dari atas terkesan lemah dan seolah-olah kalah akan kekuatan karena posisinya yang terletak dibawah. Posisi penempatan kamera diambil dari sudut yang lebih tinggi, sehingga kamera akan mengarah ke bawah (Mamer, 2009, hlm. 8). Sidkov (2010) mengatakan bahwa *high angle* biasa dipakai untuk meperliatkan subyek seolah-olah mengecil. Selain itu *high angle* dapet menjauhkan audiens secara emosional dengan subyek (hlm. 14). Pramaggiore dan Walis (2008) juga berpendapat bahwa *High Angle* dipakai untuk menekan subyek yang berada di dalam *frame* (hlm. 110).



Gambar 2.12 *High Angle*

(Mamer, 2009, hlm. 8)

2.4. *Full Frame Camera*

Holben (2015) menulis bahwa sensor di dalam kamera bisa dibedakan menjadi dua jenis, yaitu *full frame* dan *crop*. *Full frame* menyediakan fitur sensor sebesar 36 mm area frame. Berbeda dengan itu, fitur yang disediakan *crop* jauh lebih kecil sehingga terjadi pemotongan gambar atau terdapat area gambar yang terbuang dari lensa *full frame* bila masuk ke kamera dengan sensor *crop* (hlm. 77). Andersson (2015) menambahkan bahwa sensor kamera DSLR biasa, hanya berukuran 22.5 x 15.0 mm. Hal itu berarti sensor kamera DSLR biasa termasuk sensor *crop* dan akan terjadi pemotongan gambar bila memakai lensa dengan sensor yang *full frame*. Salah satu contohnya, lensa *wide* berukuran 18 mm akan sangat lebar ketika dipasang di kamera dengan sensor *full frame*. Tetapi bila lensa tersebut dipasang di kamera DSLR yang tidak memiliki fitur *full frame*, maka keefektifan lensa tersebut hanya akan menjadi 28 mm (hlm. 20). Kelby (2014) mengatakan fenomena terpotongnya gambar karena ketidaksesuaian sensor kamera dengan sensor lensa, disebabkan oleh *zoomed effect*. *Zoomed effect* terjadi bila lensa dengan sensor *full frame* dimasukkan ke dalam

kamera dengan sensor *crop*. Contohnya lensa 85 mm akan terlihat seperti 135 mm di kamera Canon yang tidak memiliki fitur *full frame*. Fitur *full frame* menghilangkan kerugian terpotongnya gambar, namun pemakaiannya juga harus diperhitungkan. Kamera dengan sensor *full frame* tidak akan mengalami efek apapun bila dipasangkan lensa yang tidak mempunyai fitur *full frame* (hlm. 72).

2.5. Jarak dan Ketidakharmonisan Hubungan

Menurut Syumanjaya dan Bambang (2010), anak dalam sebuah keluarga haruslah dianggap sebagai sebuah subjek yang penting. Seorang anak membutuhkan bimbingan orangtua agar minat bakat & potensi unik yang dimiliki setiap individu dapat diarahkan dan berkembang secara maksimal, namun yang kerap kali terjadi adalah orangtua memperlakukan anak sebagai sekedar objek belaka dalam *parenting*, terutama didalam hal pendidikan. Pemaksaan kehendak dan cara didik yang tidak efektif agar anak menjadi seperti yang dikehendaki orangtua menjadikan anak sebagai sekedar objek bagi orangtua (hlm. 34-35). Terdapat pula ranjau lain yang dapat menjadi pemicu masalah dalam keluarga, yaitu kurangnya komunikasi dan waktu bersama antara orangtua dan anak.

Anak-anak mendefinisikan cinta dalam bentuk perhatian dan komunikasi, dan yang terutama, waktu berkualitas yang dilewatkan bersama dengan orangtua mereka (hlm. 4). Cox (2008) menambahkan kalau anak-anak membutuhkan perhatian orangtua untuk dapat berkembang. Perhatian ini bukan berarti fasilitas mewah dan kamar yang bagus, melainkan kehadiran orang tua di sekitar anak tersebut. Orang tua yang

terlalu banyak bekerja kurang mempunyai relasi yang berarti dan intim dengan anaknya dibanding orang tua yang bekerja pada porsinya atau tidak bekerja sama sekali (hlm. 333).

Kropp (2013) menulis bahwa dibutuhkan *quality time* untuk mendekatkan hubungan orang tua dan anak. Semakin berkualitas kegiatannya, semakin kuat pula hubungan yang dijalin. *Quality time* berarti menyamakan beberapa agenda yang sama dengan anak. (hlm. 62). Orangtua yang sibuk bekerja umumnya akan mengorbankan dan melewatkan hal ini. Tidak adanya waktu dan interaksi dari orangtua menyebabkan anak menjadi kesepian dan pasif, serta mencari pemenuhan kebutuhan kasih sayangnya dari hal lain, seperti misal *games*.

Faktor – faktor kesalahan orang tua di atas inilah yang menjadi penyebab terbentangnya sebuah jurang jarak kasat mata, namun berdampak nyata dalam bentuk ketidakharmonisan hubungan terhadap anak.

UMN