



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*

Menurut Box (2010) menyatakan bahwa *director of photography* adalah tangan kanan seorang *director*. Dia adalah satu-satunya orang yang membantu *director* dalam menggambarkan sebuah *scene*. *Director of photography* bertanggung jawab atas segala visual dalam sebuah film. Serta menunjukkan waktu, tempat, dan *atmosphere* dengan tata pencahayaan dan juga membuat sudut serta pergerakan kamera yang efektif dalam menceritakan cerita sebuah *scene*. Box juga menambahkan bahwa seorang *director of photography* adalah orang yang mendesain tata pencahayaan, serta menyeimbangkan realisme terhadap potensi dramatik dengan *style* tertentu sesuai dengan kebutuhan *script* dan *director* (hlm.1).

Esomba (2013) *cinematographer* atau *director of photography* adalah seorang kepala kru di dalam departemen kamera dan tata pencahayaan pada sebuah film. *Director of photography* yang membuat keputusan pada tata pencahayaan dan *framing* pada sebuah rangkaian *scene* dengan seorang *director*. Biasanya, seorang *director* akan memberitahukan seorang *director of photography* bagaimana nantinya *look* yang ingin dicapai dalam filmnya. Kemudian *director of photography* akan memilih *aperture* yang tepat, *filter*, dan tata pencahayaan untuk dapat mencapai suatu efek yang diinginkan (hlm.45).

Menurut Brown (2012) yang paling utama bagi seorang *director of photography* adalah memenuhi keinginan *director* dengan *style* fotografis yang telah disepakati sebelumnya. Karena pada dasarnya setiap *director* memiliki *style* yang berbeda-beda dengan menginginkan *framing* yang spesifik disamping dia juga harus mendekati diri dengan aktornya. Maka dari itu sepenuhnya diserahkan kepada *director of photography* yang akan mengambil alih dalam memutuskan pergerakan kamera, *framing*, serta gaya dalam penataan cahaya, filtrasi dan lain sebagainya (hlm.289).

2.2. Keterasingan

Menurut Nugroho dan Muchji (1996) keterasingan adalah berasal dari kata terasing dan kata itu adalah dari kata asing. Asing berarti sendiri, tidak dikenal orang, lalu kata terasing memiliki arti tersisihkan dari pergaulan, terpisahkan dari yang lain dan terpencil. Jadi dapat diartikan bahwa kata keterasingan berarti hal-hal yang berkenaan dengan tersisihkan dari pergaulan, terpencil atau terpisah dari yang lain (hlm.170).

Nugroho dan Muchji juga mengatakan bahwa keterasingan juga disebabkan oleh perilaku yang tidak dapat diterima atau tidak dapat dibenarkan dalam kelompok masyarakat atau kekurangan yang ada pada diri individu, sehingga individu tersebut tidak dapat menyesuaikan diri dalam masyarakat maupun kehidupannya. Keterasingan juga disebabkan oleh diri sendiri yang memiliki rasa ketidak mampuan atau karena membuat kesalahan yang

berpengaruh pada nama baik dan harga diri orang yang bersangkutan (hlm. 170-171).

Sedangkan menurut Baron dan Branscombe (2012) kesendirian merupakan keadaan yang tidak menyenangkan dan memiliki perasaan yang negatif dan ini melibatkan perasaan yang termasuk dalam kedrepsian, kegelisahan, ketidakbahagiaan, ketidakpuasaan, pesimis tentang masa depan, menyalahkan diri, dan perasaan malu. (hlm. 399). Baron dan Branscombe (2012) juga mengatakan bahwa kesendirian bukan suatu pilihan, tetapi diakibatkan karena hubungan yang tidak baik dengan orang lain yang membuat dirinya merasakan kesendirian dan perasaan yang tidak menyenangkan (hlm. 399).

2.3. *Composition*

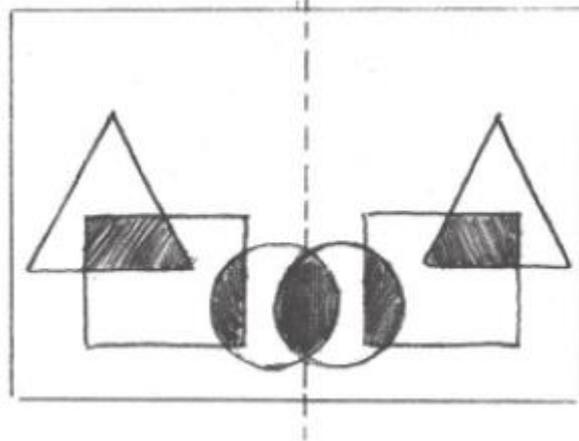
Definisi komposisi menurut Ward (2003) adalah menyusun elemen-elemen visual di dalam sebuah frame yang membuat gambar terlihat lebih baik secara keseluruhan yang lengkap (hlm. 10). Mengatur sebuah komposisi dapat dicapai dengan memilih teknik kamera sebagai sudut pandang, panjang fokus pada lensa, tata pencahayaan, dan juga eksposur yang tepat. Selain itu juga untuk merancang sebuah elemen visual seperti keseimbangan, kontras pada warna, perspektif atau garis dan lain sebagainya (hlm. 14). Komposisi dalam sebuah shot dapat menjadi perhatian utama bagi penonton, karena di dalam komposisi penonton dapat menentukan maksud dari sebuah cerita yang ditonton (Mercado, 2010, hlm. 2).

Sedangkan komposisi menurut Sternberg (2012) dalam membuat sebuah gambar, para seniman memanfaatkan penggunaan garis, *tone*, dan warna untuk

membuat suatu bentuk di dalam gambar. Hubungan antara garis, ukuran, arah, banyaknya *tone*, warna atau tekstur yang menjadi cara bagaimana seniman merancang gambarnya (hlm. 2). Disamping Apriyatno (2014) mengatakan bahwa komposisi adalah menyusun dan memadukan beberapa objek pada sebuah gambar yang ditata sehingga membentuk sebuah kesatuan yang harmoni. Rasa atau *taste* umumnya digunakan para seniman untuk membuat komposisi pada satu gambar (hlm. 12). Secara umum komposisi pada gambar dibagi menjadi dua jenis yaitu :

1. Komposisi Simetris

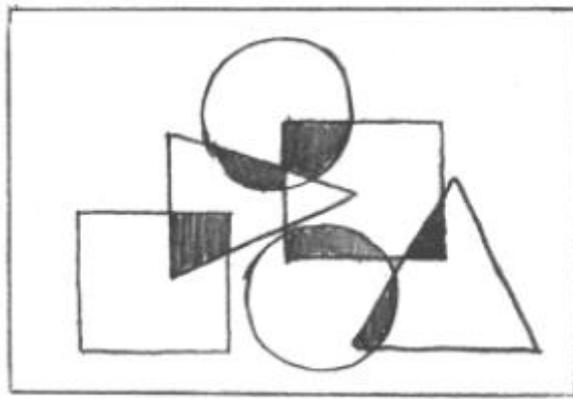
Komposisi yang membagi gambar menjadi dua bagian yang sama sehingga terlihat serupa baik itu pada bagian kiri dan kanan dalam sebuah gambar (Apriyatno, 2014, hlm. 12).



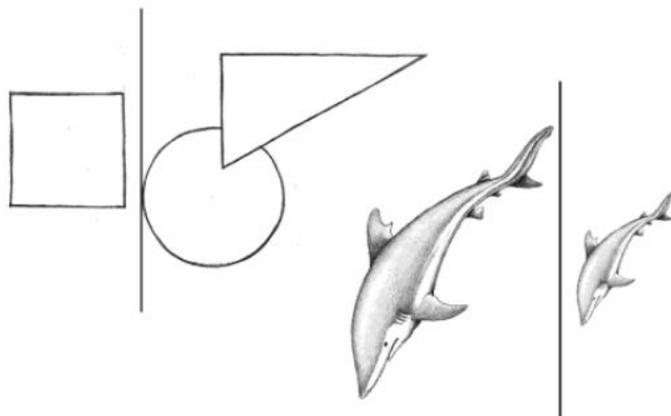
Gambar 1.1. Komposisi Simetris
(Veri Apriyatno, 2014)

2. Komposisi Asimetris

Menurut Apriyatno (2014) teknik dalam penggunaan komposisi asimetris adalah menempatkan objek dengan bebas dan dinamis pada sebuah gambar sehingga tercipta komposisi yang harmonis (hlm. 13). Penggunaan komposisi asimetris adalah dengan membagi dua bidang secara tidak seimbang sehingga terasa berat pada salah satu bagiannya (Priatna, 2011, hlm. 8).



Gambar 1.2. Komposisi Asimetris
(Veri Apriyatno, 2014)



Gambar 1 3. Komposisi Asimetris
(Angga Priatna, 2011)

2.4. Hitchcock's Rule

Menurut Mercado (2010) *hitchcock's rule* adalah suatu keadaan dimana ukuran pada sebuah obyek di dalam *frame* harus memiliki kepentingan pada saat itu di dalam sebuah cerita. Prinsip ini dapat digunakan apabila terdapat satu atau lebih elemen visual yang berada di dalam *frame* (hlm. 7).

2.5. Shot

Menurut Ward (2013) *shot* adalah suatu bagian kecil penjelasan dalam sebuah film. *Shot* adalah inovasi dalam membuat film untuk menceritakan sebuah cerita dalam gambar secara individu (*shot*) tanpa mengganggu perhatian penonton yang digunakan sebagai metode dalam memproduksi sebuah gambar dalam film (hlm. 4).

Brown (2012) mengatakan *shot* adalah elemen dalam sebuah film. Elemen tersebut meliputi komposisi, tipe *shot*, *shot angle*, *focal length*, dan *depth of field*. *Shot* berguna untuk membangun sebuah *scene* dalam film. *Shot* juga disebut sebagai bahasa dalam sinema yang membangun struktur plot dan naratif (hlm.17).

2.5.1. Long Shot

Menurut Mercado (2010) *long shot* memiliki porsi lebih banyak terhadap lingkungan di sekitar karakter. Pada jenis tipe *shot* seperti ini digunakan untuk menunjukkan keseluruhan tubuh dan apa yang ingin ditunjukkan di sekitar area seorang aktor. Selain itu komposisi dalam *long shot* digunakan untuk

mengempasis karakter terhadap ruang di sekitarnya, mengempasis ruang terhadap karakter, maupun untuk menunjukkan hubungan khusus antara karakter dengan ruang (hlm 59).

2.5.2. *Medium Long Shot*

Medium long shot untuk menggambarkan bahasa tubuh, ekspresi wajah dan hubungan antar aktor di area sekitarnya. *Shot type* ini juga digunakan untuk memberikan narasi dan penjelasan kepada penonton dalam menggambarkan hubungan antara tiga elemen visual tersebut (Mercado, 2010, hlm.53).

2.5.3. *Medium Shot*

Menurut Mercado (2010) *medium shot* adalah teknik pengambilan gambar yang menunjukkan satu atau lebih karakter di dalam sebuah *frame* dari pinggang ke atas. *Shot* ini menunjukkan lebih dekat ke penonton tentang bahasa tubuh, ekspresi di wajah, serta emosi yang terlihat di karakter. *Medium shot* dapat juga menyampaikan dinamika hubungan antara karakter di dalam komposisi dan juga bahasa tubuh. Maka dari itu sering digunakan untuk tipe-tipe *shot* seperti *two shots*, *group shots*, dan *over the shoulder shots* (hlm. 47).

2.5.4. *Close Up*

Menurut Brown (2012) *close up* adalah teknik pengambilan gambar yang dimulai dari dada bagian atas hingga kepala. *Close up* merupakan tipe *shot* yang menunjukkan rasa intimasi seorang aktor lebih dekat dengan penonton sehingga penonton dapat lebih merasakan emosi karena tipe *shot* tersebut (hlm.35).

2.6. *Depth of Field*

Brown (2012) *depth of field* merupakan kedalaman ruang yang memiliki perbedaan fokus yang memiliki hubungan antara diafragma pada lensa (hlm.55).

Depth of field dibedakan menjadi dua:

1. *Deep depth of field* atau *deep focus*, menurut Brown (2012) *deep focus* adalah kedalaman ruang yang memiliki fokus di antara *foreground*, *middleground*, dan *background* tanpa adanya *blur* di dalam *frame*. *Deep focus* merupakan elemen komposisi yang memiliki fokus tidak terbatas, hal baik bila ingin melihat detail antara di semua zona *foreground* hingga *background* (hlm.56).
2. *Shallow depth of field* atau *selective focus* menurut Brown (2012) kedalaman ruang disini memiliki fokus yang sedikit, berbeda halnya dengan *deep depth of field*. *Shallow depth of field* dapat mengisolasi subjek karena dampak dari fokus yang sedikit (hlm.61). Mercado (2010) mengatakan bahwa *shallow depth of field* dapat memberikan efek *blur* pada *background* maupun *foreground* yang efektif untuk mengisolasi subjek di dalam *frame* (hlm.35).

2.6.1. *The Depth of Film Space*

Menurut Bowen & Thompson (2013) mengatakan bahwa di dalam sebuah *frame* terdapat garis/*lines*, antara lain adalah *diagonal lines* dan *curved lines*. *Lines* dapat membantu sebuah *shot* menggambarkan kedalaman pada mata penonton dari objek yang dekat hingga objek yang jauh. Di dalam *frame* terdapat batas yang dibagi menjadi tiga bagian yaitu: *height*, *width*, dan *depth*. Kedalaman dalam film

dibagi menjadi tiga berdasarkan *proximity* dalam lensa kamera *foreground*, *middleground*, *background* (hlm.89).

1. *Foreground*

Menurut Bowen & Thompson (2013) *foreground* adalah zona antara lensa kamera dengan subjek. Zona ini berada dipaling depan setelah lensa yang dibelakangi oleh subjek. *Foreground* merupakan elemen yang dapat digunakan untuk meningkatkan komposisi dalam sebuah *shot* (hlm.89).

2. *Middleground*

Menurut Bowen & Thompson (2013) *middleground* adalah zona dimana dapat digunakan untuk menaruh aktor untuk berdialog dan lain sebagainya. Zona ini terletak setelah *foreground*, penonton akan menerima lebih banyak informasi bila aktor diletakan di zona ini (hlm.90).

3. *Background*

Bowen & Thompson (2013) zona *background* terletak setelah *middleground* dengan jarak yang tak terbatas apabila kita shooting di luar ruangan. Ketika kita shooting di dalam ruangan apapun yang berada dibelakang subjek atau *middleground* itulah yang akan menjadi *background* (hlm.90-91).

2.7. *Rule of Third*

Menurut Mercado (2010) *rule of third* adalah teknik mengambil komposisi dengan membagi *frame* menjadi 3 bagian baik itu lebar maupun panjang. Tiga bagian tersebut memiliki garis pembagi horizontal dan vertikal yang membentuk sebuah titik temu. Garis pembagi ini digunakan sebagai panduan dalam menaruh objek di dalam *frame* sehingga komposisi menjadi lebih dinamis.

Rule of third dapat memberikan *looking room* yang cukup pada *frame* sehingga membuat komposisi lebih seimbang dari jarak pandang subjek. Hal ini terjadi apabila subjek diletakkan pada bagian kanan dan melihat ke kiri akan memberikan *looking room* yang cukup. Bila *looking room* tidak di tambahkan, maka komposisi akan terasa statis dan mengurangi tensi pada visual. Komposisi dapat dibuat sehingga menimbulkan ketidaknyamanan dan ketidakseimbangan dalam *frame* (hlm.7).

2.8. *Balanced Composition*

Mercardo (2010) mengatakan bahwa di dalam *frame* setiap objek yang disertai dengan *visual weight* seperti warna, ukuran, kecerahan dan penempatan obyek dapat mempengaruhi persepsi penonton terhadap komposisi apakah seimbang atau tidak. Dalam menggambarkan komposisi seimbang dapat digambarkan secara simetris yang bertujuan untuk menggambarkan keurutan dan keseragaman (hlm.8).

Mascelli (1998) juga mengatakan disaat kedua sisi dalam komposisi itu simetris atau hampir seimbang, hal tersebut dinamakan dengan komposisi seimbang. Komposisi seimbang biasanya statis dan dapat menggambarkan ketenangan, kesunyian dan kesetaraan (hlm.210).

2.9. *Unbalanced Composition*

Mercardo (2010) mengatakan bahwa *unbalanced composition* berfokus pada satu area di dalam *frame* yang membuat *frame* tersebut tidak seimbang. Komposisi

tidak seimbang dapat menggambarkan perasaan kacau, ketidaknyamanan, dan tensi (hlm.8)

Menurut Mascelli (1998) mengatakan bahwa ketika kedua sisi di dalam komposisi itu asimetris atau berbeda diantara sisinya, komposisi tersebut dinamakan dengan komposisi tidak seimbang. Dalam komposisi ini objek yang mendominasi gambar dapat menjadikan objek tersebut sebagai pusat perhatian (hlm.211).

2.10. *Ligthing As Storytelling*

Menurut Brown (2012) elemen dalam visual seperti cahaya dan warna adalah elemen yang efektif di dalam memvisualkan sebuah cerita. Cahaya juga dapat memberikan emosi yang alami kepada penonton. Hal ini dapat mempengaruhi penonton dan dapat menafsirkan cerita yang berbeda di dalam alam bawah sadar penonton (hlm.69).

2.11. *Key Light*

Menurut Brown (2008) *key light* adalah sumber cahaya yang dominan atau cahaya utama yang diarahkan pada subjek. *Key light* biasanya lebih terang dibandingkan dengan *fill light*. Pada umumnya *key light* adalah cahaya yang dapat membuat bayangan di sekitar subjek. *Key light* tidak akan selalu menerangi satu subjek saja tapi bisa juga menerangi objek-objek disekitarnya sesuai dengan kebutuhan di dalam *scene* (hlm.44-45).



Gambar 1.4. Key Light
(Blaine Brown, 2008)

2.11.1. *Low Key*

Menurut Child dan Galer (2008) *low key* merupakan pencahayaan dengan *bright tones* yang memiliki intensitas rendah sehingga *dark tones* mendominasi pada sebuah *frame* (hlm. 170). *Low key lighting* biasanya digunakan untuk menambah ketegangan dramatis pada sebuah *scene* dan mencekam (Kydd, 2011, hlm 116).

2.11.2. *High Key*

Menurut Landau (2014) *High key* memiliki *light level* yang lebih banyak dan *contrast* yang sedikit. *High key* tidak sama dengan *bright*, melainkan *high key* tetap memiliki bagian gelap pada *shadow*. Berada di tengah-tengah antara bagian yang paling terang dengan bagian yang paling gelap (hlm.186).



Gambar 1.5. High Key
(David Landau, 2014)

2.12. Fill Light

Menurut Brown (2008) *fill light* adalah pencahayaan yang bersifat pengisi. Biasanya *fill light* digunakan untuk menghilangkan area pada bayangan agar terlihat seperti satu sumber dengan area yang terang pada subjek. Apapun sumber cahaya yang digunakan untuk menyeimbangkan *key light* disebut dengan *fill light* (hlm.45).

2.13. Back Light

Menurut Brown (2008) *back light* adalah sumber pencahayaan yang datang dari arah belakang subjek. Biasanya *back light* diarahkan dari arah atas kepala subjek. *Back light* juga digunakan sebagai pilihan kreatif untuk membuat *hairlight* dan merupakan cahaya buatan yang natural (hlm.45).

UMMN