



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

Dalam Bab II ini akan dijabarkan tentang teori-teori yang bersangkutan dengan laporan Tugas Akhir antara lain, teori *Director of Photography* dalam Tugas Akhir yang sedang dibuat oleh penulis.

2.1. *Director of Photography*

Menurut Brown (2012) *Director of Photography (DP)* adalah seorang yang berperan dalam pengarahannya kamera, komposisi, sudut dan pergerakan kamera. *DP* memiliki peranan penting dalam memvisualkan visi dari sutradara. Oleh karena itu *DP* dan sutradara sering kali berdiskusi dalam menentukan gambar. *DP* memiliki beberapa tugas yang hampir sepenuhnya teknis dan sutradara memiliki tanggung jawab terhadap naskah dan aktor, tetapi keduanya terlibat tugas dasar yang sama terhadap *storytelling*, inilah yang membuat kolaborasi mereka menjadi penting dalam film.

Menurut Harry (2010) *DP* merupakan seseorang yang bekerja dengan *director* dalam mengambil keputusan terhadap gambar. *DP* tidak hanya menentukan teknis dalam pengambilan gambar, tapi memiliki konsep visual. Apa yang direncanakan sutradara, *DP* menerjemahkannya melalui teori-teori dipilih. *DP* juga mempunyai hak terhadap pemilihan dan pertimbangan lokasi *shooting*.

Menurut Thomson (2008) *Director of Photography* adalah seorang yang ahli dalam fotografi, pencahayaan dan teknis kamera. *DP* berkonsultasi dengan sutradara bagaimana setiap adegan dapat divisualkan dan difilmkan. *DP* bertanggung jawab terhadap *camera operator* yang menjalankan alat, menyesuaikan fokus dan pergerakan kamera. *DP* juga bertanggung jawab terhadap *gaffer* yang mengoperasikan segala aspek yang berhubungan dengan pencahayaan.

2.2. Shot

Menurut Thompson & Bowen (2009), *shot* merupakan unit terkecil dari cakupan fotografi seseorang dan tindakan dalam sebuah film. *Shot* membangun kompleksitas konten dan komposisi. Dalam peristiwa yang direkam memiliki sudut pandang, perspektif dan jarak, oleh karena itu masing-masing *shot* memiliki motivasi dalam membentuk suatu kejadian melalui beberapa *type of shot*.

Menurut Brown (2012), *shot* adalah sebuah istilah dalam sinematografi untuk menggambarkan visual dalam *scene*. *Shot* memiliki aspek visual dalam film yang berhubungan dengan struktur plot dan narasi. Dalam *shot* terdapat beberapa *element* untuk menjelaskan maksud dan tujuan dalam cerita. *Element* tersebut mencakup komposisi, tipe *shot*, *depth of field*. Berikut adalah beberapa *type shot* yang sering digunakan.

2.2.1 Wide Shot

Menurut Brown (2012), *wide shot* adalah *frame* yang mencakup seluruh pemandangan. Terdapat relasi antara subjek dan lingkungannya. Dapat pula menunjukkan keadaan lingkungan di sekitar aktor.

2.2.2 Full Shot

Menurut Brown (2012) *full shot* merupakan *shot* dengan objek utuh. Dalam *frame*, terdapat bagian seluruh tubuh dari kepala sampai kaki aktor atau objek yang direkam.

2.2.3 Two Shot

Menurut Brown (2012) *two shot* adalah *shot* yang terdapat dua karakter dalam satu *frame*. *Two shot* mencakup hubungan antar dua karakter yang memiliki interaksi. Dalam *two shot* tidak selalu dilakukan secara simetris dalam *frame*. Keduanya dapat saling berhadapan, menghadap ke depan, atau mungkin menghadap jauh dari kamera.

2.2.4 Medium Shot

Menurut Brown (2012) terdapat kesamaan antara *medium shot* dan *wide shot* yaitu *relative* terhadap subjek. Subjek ditunjukkan dari sebatas pinggang sampai ke atas. *Medium shot* dapat menunjukkan ekspresi dan kriteria karakter dalam *frame*.

2.2.5 Close Up

Menurut Brown (2012), *Close up* merupakan bagian terpenting dari *shot* karena sudah mencakup detail dari ekspresi karakter. Pada *close up* dibatasi dari dada sampai

kepala. Terdapat variasi dalam *close up* yaitu *medium close up*, *big close up* dan *extreme close up*

2.3. Camera Movement

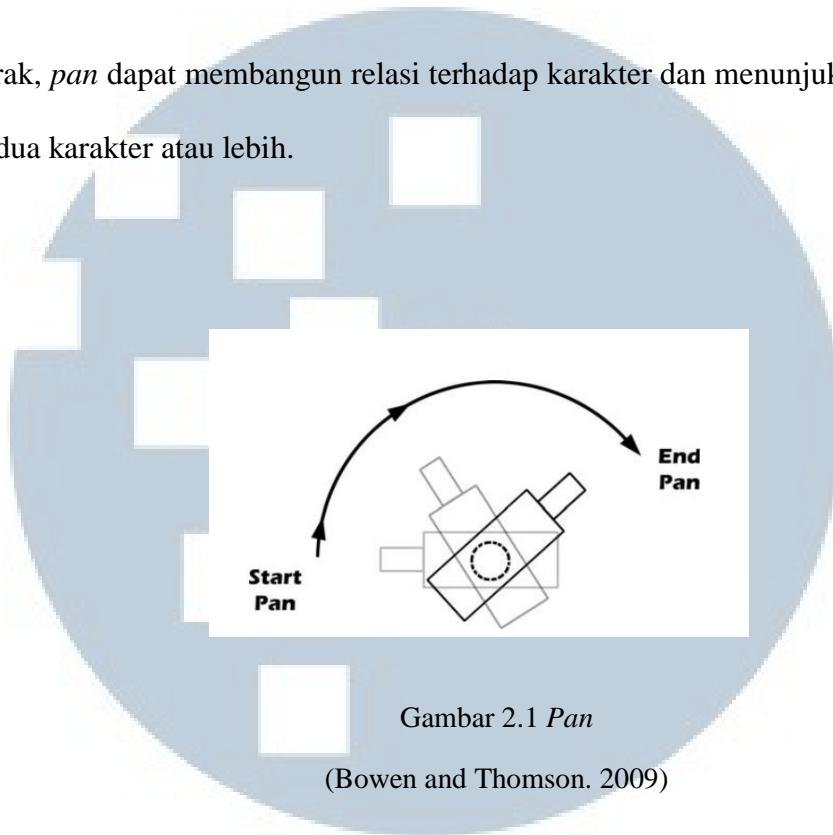
Seperti yang dikatakan Brown (2012), dalam video naratif, pergerakan kamera harus memiliki motivasi. Tidak bisa dengan sembarangan memindahkan kamera dari satu titik ke titik yang lain. Dalam pergerakan kamera dapat membentuk *mood* pada karakter dalam *frame*.

Menurut Bowen dan Thomson (2009), *camera movement* memberikan energi dalam *shot*. Kamera yang bergerak mampu membawa penonton ke dalam perjalanan karakter dalam film karena kamera menjadi sudut pandang yang istimewa dari penonton. Ada beberapa motivasi dalam penggunaan *camera movement*, yaitu menyesuaikan pergerakan subjek dalam *frame* dan menjaga komposisi *frame*. Berikut adalah beberapa tipe *camera movement*.

2.3.1 Pan

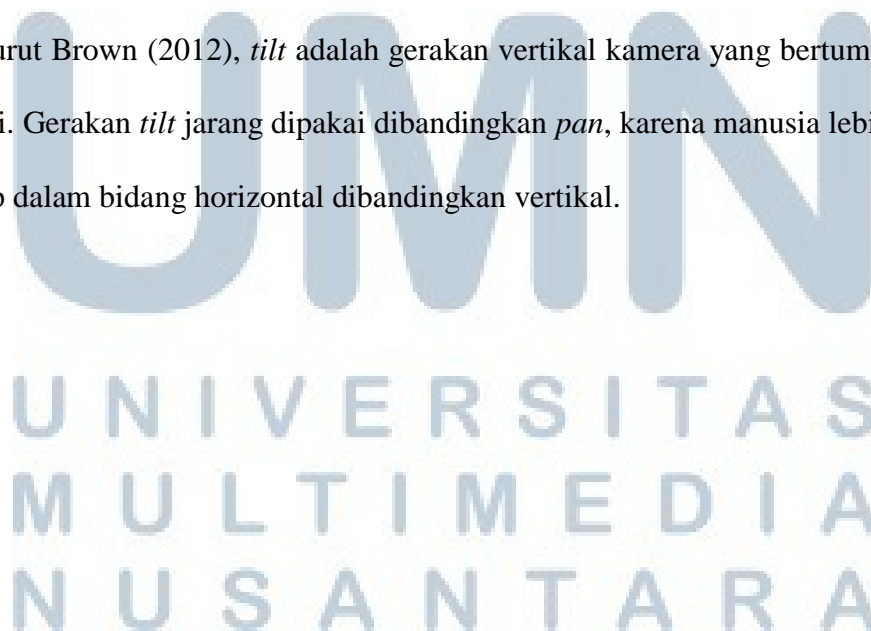
Menurut Bowen dan Thomson (2009), *pan* mengacu pada reposisi horizontal kamera. Kamera bertumpu pada *tripod* dan berputar kiri dan kanan. *Pan* sebenarnya merupakan pengalaman yang tidak wajar dari visual manusia. Mata dan otak manusia tidak dapat menoleh dengan halus ke sekelilingnya. Namun mata dapat mengunci secara otomatis ke objek yang menarik perhatian. Selain untuk menjaga komposisi dan subjek

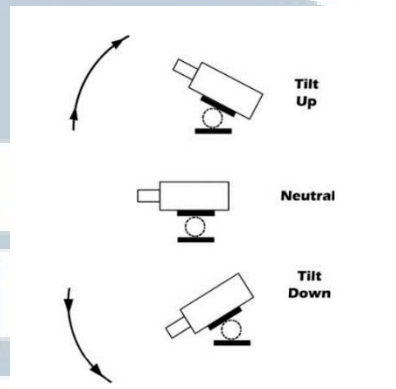
bergerak, *pan* dapat membangun relasi terhadap karakter dan menunjukkan hubungan antar dua karakter atau lebih.



2.3.2 *Tilt*

Menurut Brown (2012), *tilt* adalah gerakan vertikal kamera yang bertumpu pada satu posisi. Gerakan *tilt* jarang dipakai dibandingkan *pan*, karena manusia lebih cenderung hidup dalam bidang horizontal dibandingkan vertikal.





Gambar 2.2 *Tilt*

(Bowen and Thomson. 2009)

2.3.3 *Zoom*

Menurut Brown (2012), *zoom* adalah perubahan optik *focal length*. Pergerakan *zoom* ke titik dalam atau luar tanpa menggerakkan kamera. *Zoom in* yang cepat dapat mengartikan ketakutan dan keterkejutan karakter terhadap sesuatu.

2.3.4 *Tracking*

Menurut Brown (2012), *tracking* memiliki motivasi yang jelas terhadap karakter. Pada *tracking*, mempunyai penekanan yang lebih besar terhadap karakter. Karakter yang bergerak mempengaruhi pergerakan kamera, cerita dan latar belakang.

2.3.5 *Handheld*

Menurut Brown (2012), *handheld* merupakan pergerakan kamera acak dengan bantuan tangan. *Handheld* sendiri memiliki resiko dalam penggunaannya, selain dalam hal *focus*, juga membatasi *focal length* ke bidang yang luas. Dalam penggunaannya, *handheld* memberikan rasa kedekatan pribadi dalam adegan atau *POV* subjek,

memungkinkan operator dalam bergerak bebas dan memberikan emosi dalam gerakan tersebut.

2.3.6 Dolly

Menurut Brown (2012), *dolly* merupakan pergerakan kamera yang menggunakan rel. Dalam penggunaannya, terdapat *dolly in* dan *dolly out*. *Dolly in* memberikan perasaan dekat terhadap karakter dan juga memberikan kesan seolah masuk ke dalam karakter. Sedangkan *dolly out* memberikan perasaan ditinggalkan dan menjauh dari karakter.

2.3.7 Crane

Menurut Bowen dan Thomson (2009), *crane* membantu menunjukkan banyak informasi dari sudut yang lebih tinggi atau bahkan dari *birdeye*. *Crane* mencangkup ruang yang lebar dan memberikan pandangan yang luas terhadap subjek.

2.4. Depth of Field

Seperti yang dikatakan Bowen dan Thomson (2009), *depth of field* merupakan suatu kedalaman fokus dalam *frame* dimana terdapat area fokus dan area buram. Dalam penerapan *depth of field* terdapat aspek yang diperhitungkan berdasarkan format kamera, sudut kamera, jarak kamera, dan *focal length*. *Depth of field* memanfaatkan kedalaman ruang dalam *frame*.

Menurut Sijl (2005), *depth of field* mencakup sumbu Z dimana membentang dari *foreground* sampai *background*. *Depth of field* mengacu pada jarak sepanjang sumbu Z yang ada dalam fokus atau *focal length*. Semakin lebar lensa, maka semakin besar pula *focal length*. Umumnya, *depth of field* dipengaruhi oleh dua hal yaitu lensa dan pencahayaan sehingga menghasilkan nilai *f-stop* yang dibutuhkan.

Menurut Wheeler (2000), *depth of field* adalah jarak antara subjek terdekat dan subjek terjauh dari lensa dimana dimana terdapat bagian yang tajam dan buram. Dalam pengertian teknisnya, *DP* mempertimbangkan penggunaan *depth of field* berdasarkan kebutuhan naratif.

2.4.1 Deep Focus

Menurut Brown (2012) *deep focus* merupakan komposisi frame yang memiliki sedikit blur. *Deep focus* sedikit dipengaruhi oleh fokus. *Foreground* dan *background* terlihat jelas dan detail.

2.4.2 Selective Focus

Menurut Brown (2012), *selective focus* diterapkan pada satu titik fokus dan titik lainnya buram. Titik fokus tersebut adalah inti dari cerita yang ingin disampaikan dalam frame. Fokus ini memiliki tujuan yang mempengaruhi persepsi, selain memadatkan ruang, *selective focus* membuat objek tampak dekat.

2.5. Key Light

Menurut Jackman (2010) *key light* merupakan sumber cahaya utama yang berada di dekat kamera. Cahaya yang diposisikan pada subjek biasanya memiliki intensitas tinggi.

2.6. Fill Light

Menurut Jackman (2010) *fill light* merupakan cahaya yang digunakan untuk menyelaraskan *key light*. *Fill light* cenderung redup dibandingkan *key light*. *Fill light* membantu meratakan bayangan yang dihasilkan dari *key light*.

2.7. Back Light

Menurut Jackman (2010) *back light* merupakan sumber cahaya yang berada di belakang objek. *Back light* menciptakan ruang antara objek dan *background*, sehingga objek dan *background* tidak tampak menyatu.

2.8. Balance and Unbalance

Menurut Brown (2012), setiap komposisi memiliki konteks tersendiri, salah satunya *balance dan unbalance*. Untuk membentuk suatu komposisi yang seimbang menggunakan geometri formal yang mana dapat dimaksud untuk menggambarkan strata sosial karakter, kekuatan karakter, dan kenyamanan tergantung cerita dan situasinya bagaimana. Komposisi yang tidak seimbang juga mampu memberikan efek

yang kuat. Bila ada dua karakter dalam frame, dimana salah satu ruang karakter lebih besar, hal itu memberikan kekuasaan dari karakter tersebut.

Menurut Mecardo (2011), *balance* merupakan sebuah gambar atau komposisi seimbang yang dipengaruhi oleh aspek seperti warna, cahaya dan bentuk. *Balance* membagi objek sama rata sehingga membentuk sebuah komposisi yang seimbang dan juga dapat mempengaruhi penonton agar dapat merasakan kesetaraan, kenyamanan dan keseragaman. Sedangkan *unbalance* merupakan kebalikannya. Dimana komposisi tidak seimbang yang dibuat untuk membentuk kesan kegelisahan dan ketidaknyamanan.



2.9. Komposisi

Menurut Brown (2012), komposisi merupakan cara untuk memberikan informasi kepada penonton dalam sebuah gambar. Dalam komposisi dapat memberikan makna, mode, nada, atmosfer dan subteks sendiri tanpa memperhatikan suara, dialog, audio dan penjelasan lainnya. Komposisi yang baik dapat mengatur cara berfikir penonton dalam mengolah informasi dalam sebuah gambar.

Menurut Mercado (2011), komposisi adalah suatu aspek dalam pembentukan visual pada gambar. Komposisi memberikan dampak dan makna dalam pembentukan visual yang berkaitan dengan pandangan sutradara. Komposisi mengarahkan penonton untuk tertuju pada *point of interest* sehingga informasi yang diberikan dapat diterima oleh penonton.

Menurut Mascelli (1998), Komposisi adalah mengatur semua elemen dalam *shot* dengan tujuan membentuk suatu lingkungan atau kondisi yang membentuk satu kesatuan yang harmonis. Dalam *shot* tersebut mengarahkan mata ke pusat perhatian dan menstimulasi penonton ke suasana dan kondisi yang sesuai dalam cerita.

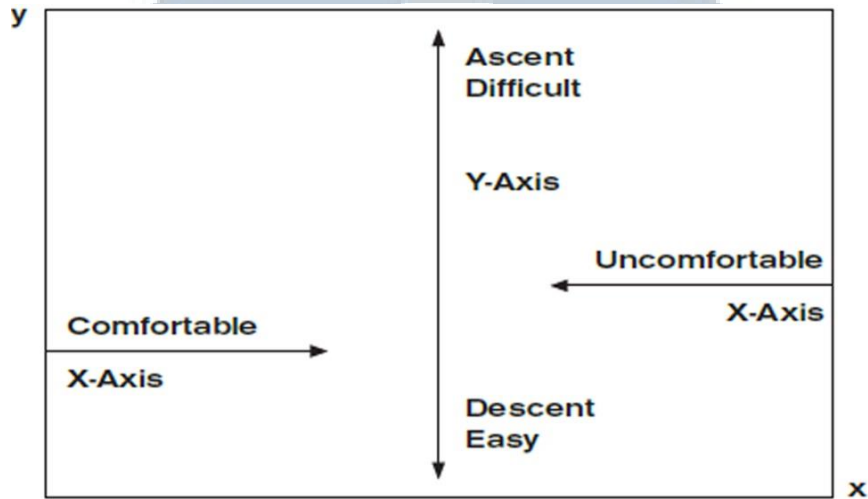
2.10. Space

Menurut Sijll (2005), film mengacu pada dinamika ruang dalam sebuah *frame*. *Frame* film adalah potongan statis dan bagian dari gambar yang bergerak, ketika digabungkan dengan gerakan dan *screen direction* akan menghasilkan elemen cerita yang kuat.

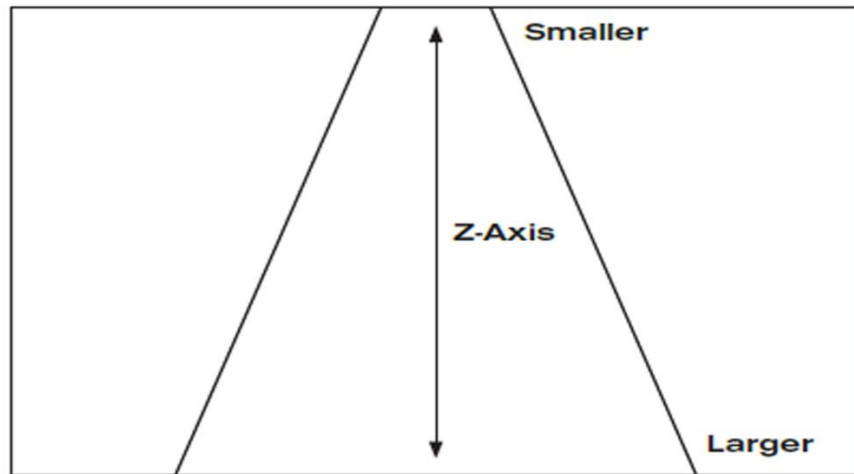
Dalam frame yang bergerak, dapat digunakan untuk merepresentasikan perubahan, kesamaan atau ketidaksamaan atau kebalikannya

Pergerakan frame mengacu pada arah karakter atau objek yang sedang bergerak. Sumbu X mengacu pada pergerakan dari kanan ke kiri maupun sebaliknya, sumbu Y mengacu pada pergerakan dari atas ke bawah maupun sebaliknya, sedangkan sumbu Z mengacu dari latar depan ke latar belakang dalam frame. Pada sumbu Z memberikan rasa ruang kedalaman pada penonton. Pergerakan karakter sumbu Z dapat merubah ukuran dari objek dalam *frame*, seperti menjauh dan mendekat.





Gambar 2.3 2D Screen Direction
(Sijl, 2005)



Gambar 2.4 3D Screen Direction
(Sijl, 2005)

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA