



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, 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

LANDASAN TEORI

2.1. Director of Photography

DiZazzo (2004) mengatakan bahwa untuk mewujudkan visi sutradara, diperlukan bantuan dari *director of photography* untuk membawakan visi tersebut ke layar lebar. Pada dasarnya, tugas *director of photography* lebih mengarah ke ide, konsep, dan tata letak, bukan mengoperasikan kamera. Namun dalam pembuatan *corporate video*, seorang *director of photography* juga mengurus kamera serta pencahayaan. Dalam peletakan kamera, *director of photography* harus berkerjasama dengan sutradara untuk mempertimbangkan bagaimana karya mereka dilihat dari sudut pandang penonton (hlm. 157).

Millerson (2008) menganjurkan untuk menghindari penggunaan *setting auto*. Meskipun kamera *DSLR* memang bisa mengambil gambar dengan *setting auto* untuk tujuan apapun, banyak kesalahan teknis yang dapat dilihat di hasil gambar, seperti tingkat kecerahan yang tidak sesuai, gambar tidak fokus, atau subjek buram (hlm. 112).

2.1.1. Exposure

Lancaster (2013) mengatakan yang menentukan seberapa banyak cahaya bisa masuk adalah *exposure*. Untuk melihat atau memantau perubahan *exposure*, sinematografer disarankan untuk melihat dari *metering system* pada kamera karena lebih akurat. Untuk mengukur tingkat keterangan suatu area lebih akurat,

sinematografer bisa menggunakan *lightmeter*. Untuk bisa mengukur tingkat keterangan video dalam presentase, sinematografer bisa menggunakan *magic lantern* (hlm. 48). *Exposure* juga mengatur *depth of field (aperture)*, *electronical noise (ISO)*, dan *motion blur (shutter speed)* gambar. Umumnya pengaturan *exposure* terdapat dalam setiap kamera. Namun beberapa lensa manual juga bisa mengatur *exposure*. *Aperture* akan mempengaruhi *depth of field*. Semakin kecil *aperture*, maka *depth of field* akan semakin pendek. *Depth of field* yang pendek membuat lebar area yang fokus menjadi semakin sempit. Begitu pula sebaliknya, semakin besar *aperture*, maka *depth of field* semakin luas. *Depth of field* yang luas membuat lebar area yang fokus menjadi semakin luas (hlm. 44-45).



Gambar 2.1 Perbedaan *depth of field* yang mempengaruhi luas area yang fokus.

(<http://www.boostyourphotography.com/2014/10/depth-of-field.html>)

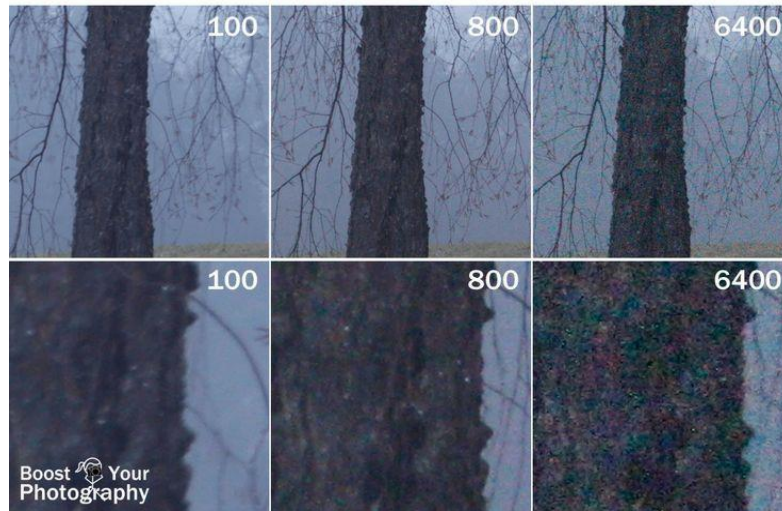


Gambar 2.2 Perbedaan setiap *shutter speed* mengubah kualitas objek yang sedang bergerak

(<https://phlearn.com/magazine/mastering-shutter-speed-to-capture-and-freeze-motion/>)

Pengaturan *ISO* akan mengubah jumlah cahaya yang masuk serta *noise* yang dihasilkan. Dengan *ISO* yang tinggi, maka gambar semakin terang, namun *noise* akan semakin banyak. Begitu juga sebaliknya, dengan *ISO* yang rendah, maka gambar akan semakin gelap dan *noise* semakin sedikit (hlm. 52). Lancaster (2013) menyarankan untuk *shooting* dengan *frame rate* 24 *fps*. Hal tersebut karena standar umum untuk seni dari film adalah 24 *fps* (hlm. 56).

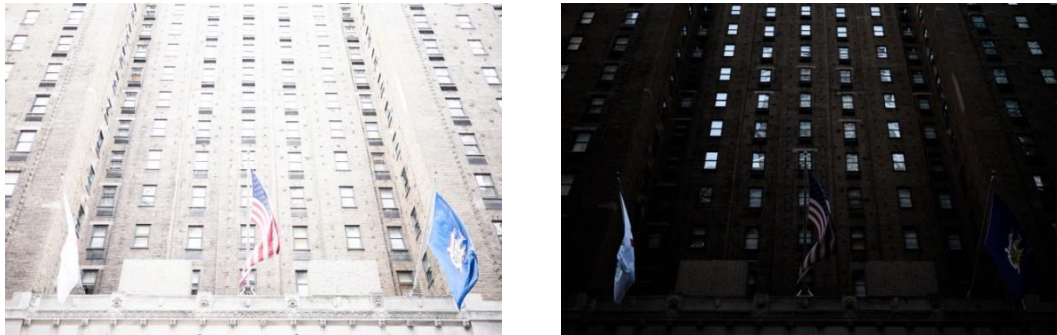
Compare ISO noise at 800 dpi to 200 dpi



Gambar 2.3 Perbedaan *ISO* menimbulkan *noise* gambar.

(<http://www.boostyourphotography.com/2014/05/ISO.html>)

Millerson (2008) mengatakan jika *tone* dari gambar cenderung ke arah gelap, maka akan menyebabkan *underexposed*. Gambar akan terlihat gelap dan tidak memiliki informasi. Begitu pula sebaliknya, jika *tone* dari gambar cenderung ke arah terang, maka akan menghasilkan *overexposed*. Gambar akan terlihat menyilaukan dan tidak bernyawa. Untuk mengatasi hal tersebut adalah dengan menambah atau mengurangi bukaan pada kamera. Hal itu bisa mempengaruhi jumlah cahaya yang masuk. Selain itu, pengaturan pada kamera juga bisa mengubah tingkat kecerahan pada gambar. Dan jika ada, penggunaan lampu sebaik mungkin agar hasil gambar tidak *overexposed* atau *underexposed* (hlm. 132).



Gambar 2.4 *Overexposed* dan *underexposed*.

(<https://photographylife.com/underexposure-and-overexposure-in-photography>)

Millerson (2008) mengatakan untuk mengarahkan perhatian penonton, sinematografer bisa menggunakan fokus untuk mengarahkan ke mana penonton melihat. Terdapat beberapa teknik untuk memainkan fokus, yang pertama adalah *follow focus*. *Follow focus* berarti titik fokus lensa terus mengikuti subjek. Hal itu bisa tercapai jika sinematografer terus mengubah *focus ring* untuk mengikuti subjek. Teknik kedua adalah *zone focus*. Sinematografer akan memusatkan titik fokus hanya pada area tertentu. Apapun yang masuk ke dalam area itu akan terlihat tajam, dan apapun yang berada di luar area tersebut akan terlihat buram. Teknik yang ketiga adalah *prefocusing*. Teknik ini mempersiapkan subjek atau objek yang akan direkam dan mengatur fokus kamera. Sebelum merekam, subjek atau objek tersebut sudah masuk ke dalam *frame* sesuai komposisi dan terlihat tajam. Setiap lensa juga memiliki batas maksimal dan minimal jarak fokus. *Auto-focus* merupakan fitur yang sudah ada di sebagian besar kamera. Fitur ini bisa digunakan jika dalam keadaan di mana subjek bergerak tanpa arah, sehingga menuntut sinematografer untuk bisa mengubah *focus ring* sesuai gerakan subjek. Namun fitur ini tidak dianjurkan karena sinematografer tidak memiliki

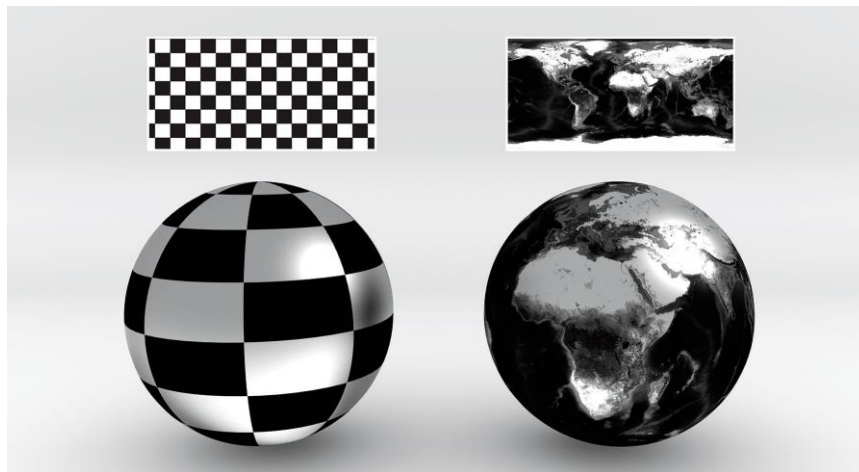
fleksibilitas untuk memilih di mana sinematografer akan menempatkan area fokus (hlm. 123-124).

2.2. Material

Selain menentukan lampu dan penempatannya, *director of photography* harus mengatasi material dan bayangan yang ada di dalam *shot*. Suatu objek terlihat di mata karena hasil perpaduan dari lingkungan, cahaya, dan kualitas permukaan suatu objek tersebut.

2.2.1. Permukaan

Tingkat kekasaran, reflektivitas, tingkat bening menjadi aspek yang terdapat dalam suatu permukaan (hlm. 152). *Specular reflection* atau *specular color* adalah warna dari *highlight* permukaan suatu objek. *Highlight* ini akan muncul saat diterangi oleh suatu sumber cahaya. *Highlight* ini yang akan muncul dalam suatu *shot*. Objek yang memiliki *specular color* hitam akan sulit menghasilkan *highlight*, sedangkan objek dengan *specular color* putih akan menghasilkan *highlight* warna yang serupa dengan sumber cahaya yang menyinari objek tersebut (hlm. 154).

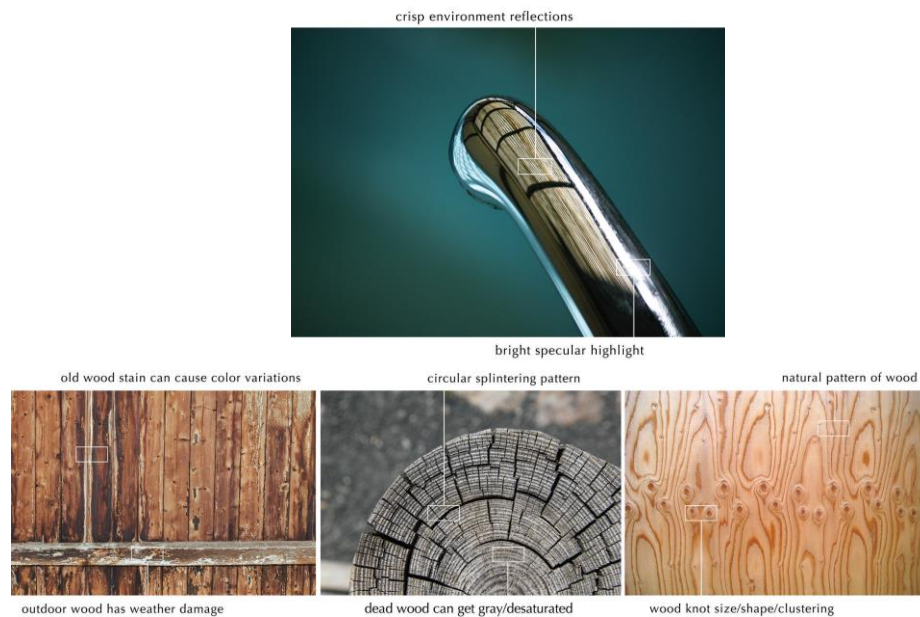


Gambar 2.5 Perbedaan *Specular reflection*.

(*Lighting for Animation – The Art of Visual Storytelling*, 2016)

2.2.2. Reflektivitas

Reflektivitas adalah kemampuan suatu permukaan mampu memantulkan lingkungan sekitarnya. Refleksi terjadi saat cahaya menyentuh suatu objek. Sumber cahaya dan permukaan objek menjadi faktor yang menentukan kekuatan refleksi suatu objek. Permukaan yang halus seperti *chrome* dan cermin akan menghasilkan refleksi yang kuat. Sedangkan permukaan yang kasar seperti wool dan batang pohon akan sulit menciptakan refleksi. Reflektivitas juga dipengaruhi oleh specular color (hlm. 155).

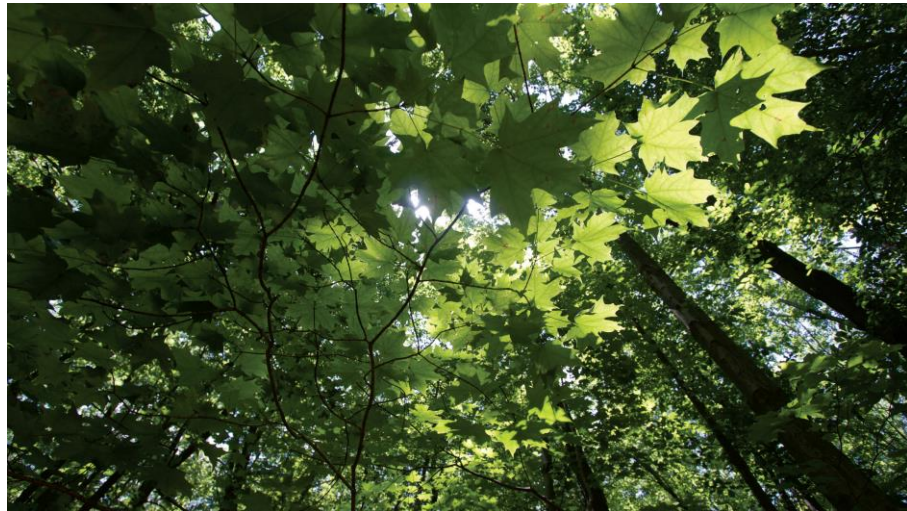


Gambar 2.6 Perbedaan tingkat reflektivitas.

(*Lighting for Animation – The Art of Visual Storytelling*, 2016)

2.2.3. *Translucence*

Tingkat tembus cahaya suatu objek bisa diukur dari jumlah cahaya yang bisa melewati material objek tersebut. *Translucence* berbeda dengan transparan, dimana suatu objek yang *translucent* akan menahan cahaya. Contoh objek *translucent* adalah objek yang memiliki dimensi tipis seperti kertas, daun, dan bunga. Sedangkan bahan yang transparan contohnya adalah kaca (hlm. 156).



Gambar 2.7 Daun sebagai contoh objek *translucent*.

(*Lighting for Animation – The Art of Visual Storytelling*, 2016)

2.3. *Lighting*

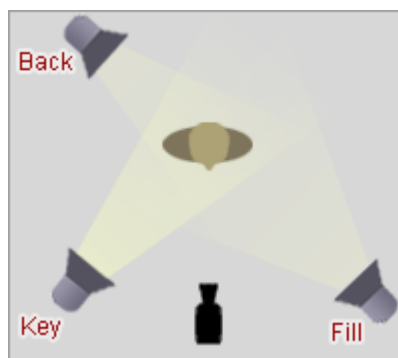
Menurut Lancaster (2013), pencahayaan berbeda dengan dengan aspek sinematografi lainnya seperti komposisi, *blocking*, dan pergerakan kamera. Pencahayaan menentukan bagaimana video membuat suasana yang berbeda (hlm. 23). Dalam pembuatan *corporate video*, suasana yang dibangun sebaiknya lebih menarik dan santai. Penulis akan menerapkan *soft lighting* untuk membuat gambar nyaman dilihat.

Setiap video memerlukan *lighting setup* yang berbeda-beda, mulai dari penerangan yang sederhana dengan menggunakan satu lampu hingga memerlukan satu grup ahli untuk mengendalikan sejumlah peralatan *lighting* (Wyckoff (2015), hlm. 64).

DiZazzo (2004) mengatakan bahwa fungsi. Selain itu, fungsi dari *lighting* juga untuk menerangi objek/subjek yang akan direkam *lighting* dalam *corporate video* yaitu untuk memberikan kesan sesuai dengan *mood* yang ingin dibawakan oleh sutradara (hlm 173).

2.3.1. Lighting Setup

Untuk *corporate video*, *lighting* lebih digunakan untuk menerangi subjek atau membuat gambar menjadi lebih menarik daripada untuk membuat kesan dramatis. Oleh karena itu, biasanya *director of photography* lebih memilih *three-point lighting setup*. *Three-point lighting* terdiri dari *key light* sebagai sumber cahaya utama untuk menerangi subjek, *fill light* untuk mengurangi bayangan yang dihasilkan oleh *key light*, dan *back light* untuk memisahkan subjek dengan *background*, DiZazzo 2004 (hlm 175).



Gambar 2.8 Penempatan cahaya dengan *three-point lighting setup*.

(<https://www.mediacollege.com/lighting/three-point/>)

Lancaster (2013) menambahkan penempatan lampu selain dari *three-point lighting* adalah penempatan di *background*. Penempatan ini dilakukan untuk

menerangi *background* dan memisahkannya dari *middleground* dan *foreground* (hlm. 25).

2.3.2. Quality of Light

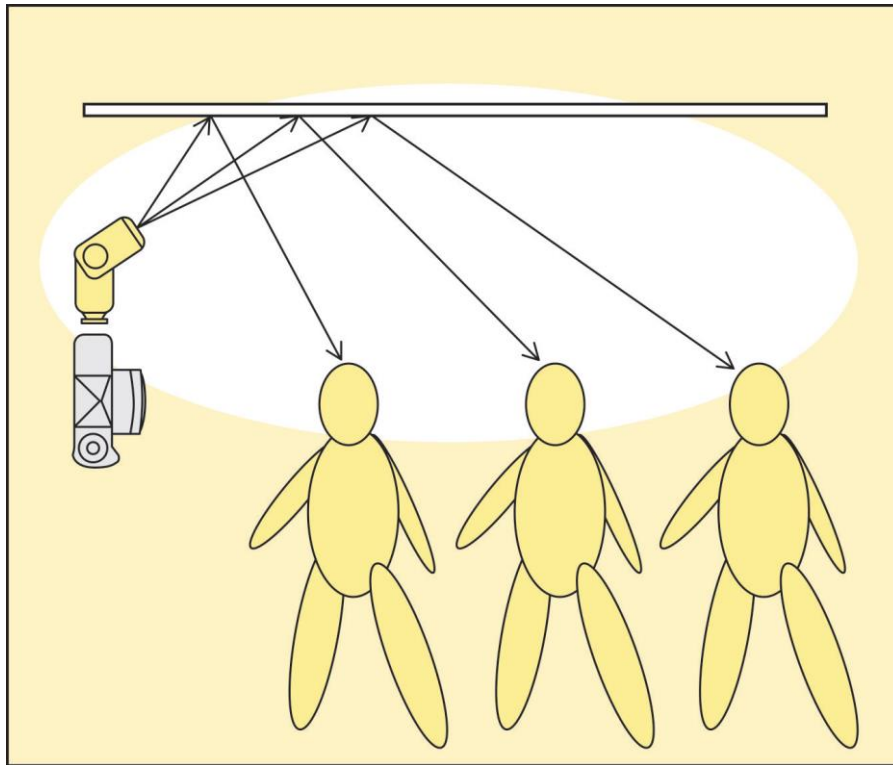
Ada tiga faktor yang mempengaruhi kehalusan cahaya, yaitu: ukuran sumber cahaya, jarak sumber cahaya dengan objek, dan ketebalan *diffuser*. Pernyataan tersebut diucapkan oleh Box (2013). Semakin besar ukuran sumber cahaya, maka bayangan yang tampak akan semakin halus. Bayangan yang tampak juga akan semakin halus jika jarak antara objek dan sumber cahaya lebih dekat. Ketebalan bahan *diffuser* juga mempengaruhi seberapa banyak cahaya yang menembus *diffuser* (hlm. 140). Fancher (2018) mengatakan cahaya yang disebarkan melalui *scrim*, *softbox*, atau payung akan menghasilkan *soft lighting*. Sinematografer bisa menjauhkan subjek/objek dari *background* untuk memperhalus atau menghilangkan bayangan *background* (hlm. 239).

Gary (2014) menambahkan Lingkungan *low-contrast* tercipta dari penggunaan cahaya dengan jumlah besar yang diredam. Lingkungan dengan *low-contrast* ini membangun visual yang mudah dilihat (hlm. 24).

2.3.2.1. Soft Light

Box (2013) menyebutkan bahwa kualitas cahaya bisa dimanipulasi dengan memantulkan atau meredam cahaya menggunakan permukaan putih. Teknik memantulkan atau meredam cahaya ini disebut dengan *soft lighting*. Dengan memantulkan atau meredam cahaya, teknik *soft lighting* akan menciptakan

bayangan halus, cahaya halus yang menyelimuti objek, dan refleksi yang menarik (hlm. 139).



Gambar 2.9 Memantulkan sumber cahaya membuat bayangan menjadi lebih halus.

(*Light: Science and Magic* (5th. Ed.), 2015)

Hunter (2015) mengatakan seberapa halus kualitas cahaya bisa ditentukan dengan seberapa dekat jarak sumber cahaya dengan media yang digunakan untuk meredam cahaya. (hlm. 253)

Box (2013) menjelaskan teknik *soft lighting* tidak akan menciptakan objek dengan garis bayangan yang tajam. Sebagai gantinya, garis bayangan yang tercipta akan terlihat buram dan kasar. Dengan demikian bayangan akan terlihat seperti gradasi warna. Teknik *soft lighting* akan menerangi objek secara keseluruhan. Dibandingkan dengan *hard light*, *soft light* masih bisa menerangi sisi

objek yang berlawanan dengan sumber cahaya. Bagian gelap pada objek akan lebih terlihat terang dan tingkat perbedaan antara gelap dan terang akan lebih tipis. Selain itu teknik *soft lighting* akan menciptakan pantulan cahaya yang tidak berbentuk saat menerangi objek yang mengilap. Tidak seperti teknik *hard light* di mana objek mengilap akan menciptakan cahaya menyilaukan (hlm. 139-140). Dengan penggunaan cahaya yang sangat halus, Hunter (2015) mengatakan *photographer* bisa menyinari subjek dengan cahaya yang enak untuk dilihat (hlm. 240).

Sumber cahaya yang besar dan halus akan membuat bayangan yang sangat halus, dengan demikian akan menghasilkan gambar yang lebih enak untuk dilihat, Hunter (2015) (hlm. 53).



Gambar 2.10 *Soft light* memberikan bayangan yang tipis.

(<https://www.diyphotography.net/hard-light-vs-soft-light-whats-difference/>)

Bowen (2013) menambahkan suatu permukaan bisa terlihat lebih halus dengan mengaplikasikan teknik *soft lighting*. Permukaan seperti lekukan, tonjolan, dan kontur akan dilapisi oleh cahaya yang lembut. *Soft lighting* bisa menghasilkan perasaan yang nyaman atau bersahabat (hlm. 122).

2.3.2.2. Hard Light

Sebaliknya, teknik *hard light* yang dijelaskan oleh Lancaster (2013) akan menyinari objek/subjek secara langsung. Teknik *hard light* akan menciptakan bayangan yang memiliki garis yang tajam dan kuat. Bayangan yang tajam ini menciptakan visualisasi perbedaan antara gelap terang di sekitar objek/subjek yang lebih besar. *Hard light* cocok digunakan sebagai *back light* karena bisa memisahkan subjek/objek dengan *background* (hlm. 121).

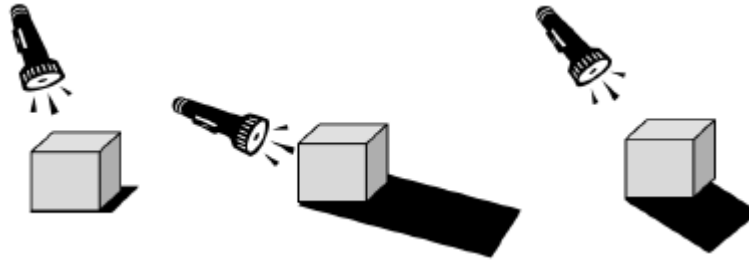


Gambar 2.11 *Hard light* memberikan bayangan yang kuat dan tajam.

(<https://www.diyphotography.net/hard-light-vs-soft-light-whats-difference/>)

Menurut Bowen (2013), *hard light* menyinari subjek dengan cahaya yang lebih terfokus. *Hard light* bisa digunakan untuk menunjukkan area tertentu yang ingin diperlihatkan. Dalam pengaplikasiannya, *hard light* sulit untuk membuat muka manusia menarik. *Hard light* membuat *mood* menjadi berkesan menyeramkan dan misterius. (hlm. 121)

Bayangan jatuh berlawanan dengan sumber cahaya. Untuk memperbanyak jumlah bayangan, sinematografer bisa menempatkan sumber cahaya tidak sejajar dengan kamera (hlm. 23-24). Ketinggian sumber cahaya juga menentukan bagaimana bayangan terbentuk. Seperti yang disebutkan sebelumnya, arah sumber cahaya menentukan seberapa banyak bayangan akan terlihat dalam komposisi. Ketinggian sumber cahaya berfungsi lain dalam pembentukan bayangan. Ketinggian sumber cahaya akan menentukan seberapa tinggi atau panjang tercipta. Semakin tinggi sumber cahaya diletakkan, maka bayangan yang terbentuk akan semakin pendek. Begitu pula sebaliknya, semakin pendek sumber cahaya diletakkan, maka bayangan yang terbentuk akan semakin panjang. Contoh penerapan pembentukan cahaya bisa terlihat dari matahari yang membentuk bayangan benda. Bayangan akan berada di titik terpanjang saat matahari terbit. Bayangan akan berada di titik terpendek saat matahari persis di atas benda. Sinematografer bisa menambahkan tekstur dengan menempatkan pencahayaan dari samping sumber cahaya, Lancaster (2013) (hlm. 29).



Gambar 2.12 Ketinggian bayangan tergantung dari sudut sumber cahaya

(<https://www.tes.com/lessons/d3BsAOcfiMsSDQ/shadows-foxfrancis>)

Tidak seperti mata manusia, sensor digital lebih sulit untuk menangkap warna dengan tepat, ucap Lancaster (2013). Setiap lampu memiliki bahan kimia yang berbeda-beda. Saat bahan kimia ini terbakar, terciptalah *wavelength* yang berbeda, sehingga membentuk warna yang berbeda juga. Perbedaan warna dari cahaya ini disebut *color temperature*, dalam satuan Kelvin (K) (hlm. 30).

2.4. *Mood*

Mengutip dari Smith (2003), *mood* adalah emosi dalam jangka lama yang memiliki fungsi untuk mendorong seseorang mengekspresikan perasaan tertentu. *Mood* memiliki kelemahan dimana *mood* bisa terus mempengaruhi sudut pandang seseorang. *Mood* bisa membuat seseorang terus merasakan dan mengekspresikan perasaan yang sama. Seseorang dengan mood yang ketakutan pada saat itu akan bersikap siaga pada lingkungan sekitarnya (hlm. 38). *Mood* berkaitan dengan emosi. Suatu emosi yang semakin kuat akan membawa seseorang pada *mood* tertentu (hlm. 39). Untuk mempertahankan *mood*, seseorang harus merasakan dorongan yang sama secara berturut-turut (hlm. 42).

2.4.1. Mood Nyaman

Menurut Kolcaba, *mood* nyaman bisa menimbulkan perasaan tenang dan lega. Mood Nyaman ini bisa muncul dari beberapa sudut, yaitu: dari orang lain, dari perawatan, dari lingkungan, dan dari kesehatan. Salah satu cara untuk mencapai kenyamanan adalah dengan menghilangkan rasa sakit. Jika seseorang melepaskan diri dari rasa sakit, ia akan mencapai tahap nyaman. Selain itu seseorang bisa mencapai rasa nyaman jika lingkungan dimana ia berada bisa membuatnya tenang dan menurunkan tingkat kegelisahan. Selain itu, tingkat kesehatan yang baik juga bisa membuat seseorang merasa nyaman. Yang terakhir adalah kenyamanan bisa dicapai dengan bantuan orang lain. Dengan memenuhi tingkat kebutuhan seseorang, orang tersebut bisa merasa nyaman (Kolcaba, 2011).

2.4.2. Mood Board

Menurut Koster (2018), istilah *mood board* digunakan untuk menggambarkan gaya atau konsep tertentu suatu video dengan menggunakan susunan gambar, materi, teks, dan lain-lainnya (hlm. 76). Koster mengutip perkataan Katz (1991) bahwa *mood board*, *story board*, dan segala materi lainnya bisa mempengaruhi penampilan dan *mood* pada video. *Mood board* berupa kumpulan dari gaya-gaya pilihan, warna, corak, dan lainnya yang bisa menggambarkan penampilan dan perasaan secara keseluruhan dalam sebuah produksi (hlm. 77). *Mood board* bisa membantu pencarian referensi untuk mewujudkan visual yang baik.

2.4.3. *Lighting untuk Mood*

Menurut Box (2013), seorang *director of photography* bisa menganalisis *mood* dalam script dengan bantuan *director* dan *production designer* (hlm. 93). DiZazzo (2004) menambahkan penggunaan *lighting* bisa menguatkan *mood* yang dibangun oleh sutradara (hlm. 173). Selain dari *lighting*, *mood* juga bisa dihasilkan dari *contrast ratio* (hlm. 236).

McCloughan (1998) mengutip Boyce dan Cuttle jika ruang dengan tingkat penerangan yang tinggi akan menghasilkan efek yang nyaman dan ramah (hlm. 82). Wyckoff (2015) menambahkan jika rasa kegembiraan akan tersalurkan ke penonton jika suatu *scene* diterangi dengan pencahayaan yang halus (hlm. 64).

Menurut Katatikarn (2016), *contrast* menjelaskan jumlah nilai perbedaan antara poin paling terang dan poin paling gelap dalam suatu *shot*. Jika suatu gambar memiliki *high contrast*, hal itu berarti terdapat perbedaan besar antara nilai poin paling gelap dan poin paling terang. Jika suatu gambar memiliki *low contrast*, hal itu berarti hanya ada perbedaan kecil antara nilai poin paling gelap dan poin paling terang (hlm. 108-109).

Contrast menjadi sangat berpengaruh dalam pembuatan mood. *High contrast* berperan besar dalam pembuatan genre film *Noir*. Dalam genre *Noir*, terdapat kesan gelap dan suram. Teknik *lighting* seperti ini digunakan untuk menggambarkan mood tegang dan kekhawatiran (hlm. 109).

Low contrast memiliki mood yang lebih nyaman dan memikat hati. Dalam *low contrast*, nilai poin paling terang sedikit digelapkan dan nilai poin paling gelap sedikit diterangkan (hlm. 109).

2.4.4. Penempatan dan Intensitas Cahaya Untuk Mood

Katatikarn (2016) menjelaskan penempatan cahaya beserta tingkat kekuatan cahaya menjadi faktor besar dalam penyampaian mood. *Low contrast shot* memiliki mood yang sangat berbeda dengan *high contrast shot*.

2.4.4.1. High Key

Katatikarn (2016) mengatakan dalam *high key*, penempatan *key light* dan *fill light* lebih frontal. Intensitas cahaya mereka juga serupa. *High key* berguna untuk mengurangi bayangan yang tajam dan kasar. Tujuan dari pengurangan bayangan ini agar bayangan tidak mengganggu visual yang halus dan ramah dilihat mata (hlm. 102-103).



Gambar 2.13 Contoh penerapan *high key*.

(*Lighting for Animation – The Art of Visual Storytelling*, 2016)

2.4.4.2. Low Key

Setelah mengenal *high key*, *low key* bisa digambarkan sebagai teknik yang berbanding terbalik. Penempatan *key light* dan *fill light* menjadi berubah. Selain itu intensitas *fill light* juga diturunkan. Hal itu menciptakan bayangan yang lebih kasar dan panjang. *Low key* bisa digunakan untuk mood yang estetik ataupun kesan misterius (hlm. 103).



Gambar 2.14 Contoh penerapan *low key*.

(*Lighting for Animation – The Art of Visual Storytelling*, 2016)

