



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

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Video Iklan

Menurut Santosa (2009) Iklan merupakan sebuah barang/jasa yang dibuat oleh perusahaan yang isinya berupa ajakan dalam bentuk audio visual untuk menggunakan barang/jasa yang ditawarkan kepada masyarakat melalui berbagai macam strategi dan juga mengevaluasinya, sehingga mampu menghasilkan komunikasi yang efektif dan efisien antara *source* dan *decoder* yang dapat dianalisis. Video iklan dapat disampaikan melalui media massa atau media sosial. Oleh sebab itu, iklan yang dibuat tentu harus efektif dan tepat sasaran untuk target pasar yang dituju.

Menurut Rivers (2003) agar iklan mempunyai daya tarik terhadap target penonton maka perlu adanya kesegaran, orisinalitas dan imajinasi. Menurut Dahl (2007) Iklan yang efektif mampu menjual barang/jasa yang menjanjikan, berikut contoh – contoh untuk membuat iklan yang efektif adalah:

1. Memberikan pesan mengenai produk/jasa dengan cara yang baru.
2. Memberikan ajakan dengan kalimat yang ikemas dengan baik kepada masyarakat, sehingga tidak membosankan.
3. Mudah diingat.
4. Informatif
5. Memberikan kesan unik sehingga masyarakat langsung mengenali iklannya.

2.2. Sinematografer

Tugas utama seorang sinematografer adalah bercerita melalui penggambaran visual secara digital maupun manual. Seorang sinematografer wajib memahami teknik – teknik mendasar seperti tata cahaya dan tata kamera yang meliputi komposisi *framing* dan menentukan jenis *shot* yang sesuai dengan dasar dan maksud yang akan membangun atau mendukung cerita dalam medium film. (Brown, 2005, hlm. 9).

Sinematografer sering juga disebut sebagai *Director of Photography* yaitu, seseorang yang bertanggung jawab dalam menerjemahkan ide baru atau gagasan dari sutradara ke dalam bentuk visual sesuai *mood* yang utamanya ditentukan dari teknik pencahayaan (Wheeler, 2005, hlm. 20). Sebagai seorang sinematografer berperan penuh dalam membuat sebuah konsep visual. Konsep visual ini merupakan pemahaman narasi naskah di gabungkan dengan unsur teknis dan kreatifitas (Wheeler, 2005, hlm 31).

Menurut Rabiger (2008) Sinematografer merupakan salah satu kru film yang paling penting setelah sutradara. Dalam hal ini sinematografer bekerja sama dengan sutradara secara tertutup untuk menentukan keputusan tentang tata kamera, tata cahaya, dan peralatan yang akan mendukung selama proses produksi film (Rabiger, 2008, hlm. 342).

Menurut Tomaric (2008) kunci dari keberhasilan antara sinematografer dan sutradara adalah saling membuka peluang untuk terbuka dalam menyatakan sebuah ide, pikiran dan melakukan pendekatan teknis untuk mewujudkan visi dari seorang sutradara.

2.3. Komposisi

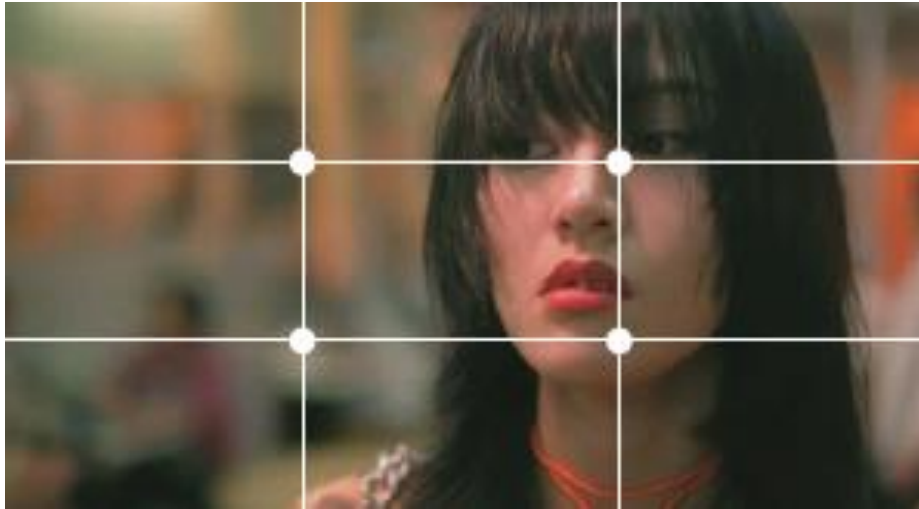
Komposisi merupakan tatanan – tatanan komponen yang disusun oleh pelaku seni. Dalam dunia sinema, komposisi yang dimaksud adalah pengaturan dan penempatan subjek – subjek dalam sebuah *frame* film. Komposisi sebuah kamera memiliki tujuan untuk memberikan sudut pandang ke penonton, apabila terdapat satu subjek didalam sebuah komposisi maka penonton akan lebih mudah untuk fokus karena manusia mempunyai kecenderungan untuk melihat satu titik fokus sehingga menimbulkan penekanan (Ward, 2003, hlm. 98)

Komposisi yang baik dapat dibentuk dan diciptakan untuk penonton melalui sebuah informasi. Oleh sebab itu, penempatan komposisi memiliki peran penting dan mempengaruhi informasi tersebut melalui media visual (Brown, 2012, hlm. 38).

Berikut adalah beberapa teknik komposisi dasar dalam film:

1. *Rule of Third*

Menurut Mercado (2011) dalam bukunya, *rule of thirds* merupakan pembagian garis x (vertikal) dan y (horizontal) menjadi tiga bagian, sehingga membentuk *sweet spots* pada titik yang dilalui oleh titik x dan y. Apabila ada manusia dalam sebuah *shot* maka titik yang paling diperhatikan pada titik kiri apabila subjek melihat ke kanan, dan titik kanan apabila subjek melihat ke titik kiri. (Mercado, 2011, hlm.7). Young (2011) mengatakan komposisi *Rule of Thirds* merupakan prinsip komposisi yang paling sederhana dalam sebuah karya seni dan penerapan komposisi tersebut akan menghasilkan seni yang menyenangkan untuk dilihat.



Gambar 2.0.1: *Rule of Thirds*
(sumber: Mercado, hlm. 7, 2011)

2. *Balanced/Unbalanced Composition*

Dalam bukunya Mercado (2011) mengatakan bahwa setiap *frame* mempunyai bentuk, warna, intensitas cahaya dan terdapat objek yang mampu membentuk sebuah keseimbangan apabila di distribusikan dengan serentak. Menitikberatkan pada elemen – elemen bentuk atau warna yang tidak sama dan tidak semitrikal sehingga pandangan pun teralihkan pada sesuatu yang mencolok. (Brown, 2011, hlm. 50). Komposisi seimbang atau tidak seimbang dapat digunakan untuk memberikan informasi situasi yang sedang terjadi di dalam sebuah adegan (Mercado , 2011, hlm.8)



Gambar 2.0.2: *Balanced Composition*

(sumber: Mercado, hlm. 8, 2011)



Gambar 2.0.3: *Unbalanced Composition*

(sumber: Brown, hlm. 50, 2011)

2.4. *The Lens and The Frame*

Brown (2011) mengatakan teknik sinematik memiliki makna didalamnya yang berupa metode dan latihan sehingga didalam sebuah layar terdapat makna, nuansa, dan emosi dalam sebuah adegan.

Menurut Brown (2011) Lensa merupakan alat untuk menerjemahkan atau mendapatkan makna – makna dari sebuah *frame*. *Frame* adalah sarana untuk mewadahi perspektif sutradara dan sinematografer sehingga mampu untuk menggambarkan sebuah ide baru atau gagasan melalui visual (Brown, 2011, hlm. 54).

2.4.1. Jenis Lensa

Menurut Wheeler (2005) dalam bukunya, pada saat memilih jenis lensa harus didasari dengan beberapa hal yaitu:

1. Ketajaman
2. Besaran Diafragma
3. Kontras yang dihasilkan
4. Lensa *Fix* atau Lensa *Zoom*
5. Focal Length yang diinginkan

Berikut adalah beberapa jenis – jenis lensa dasar dalam film:

1. *Wide Lens*

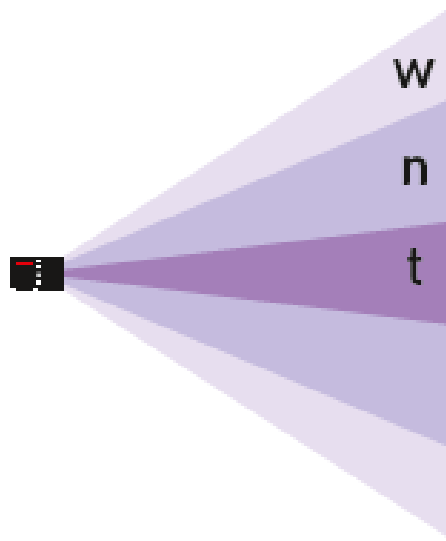
Dalam buku yang ditulis Mercado (2011), lensa *wide* memberikan perspektif yang lebih lebar dibanding lensa normal dan *telephoto*, namun memberikan efek distorsi. Pada umumnya lensa ini menggunakan *focal length* dari 17mm hingga 35mm.

2. *Normal Lens*

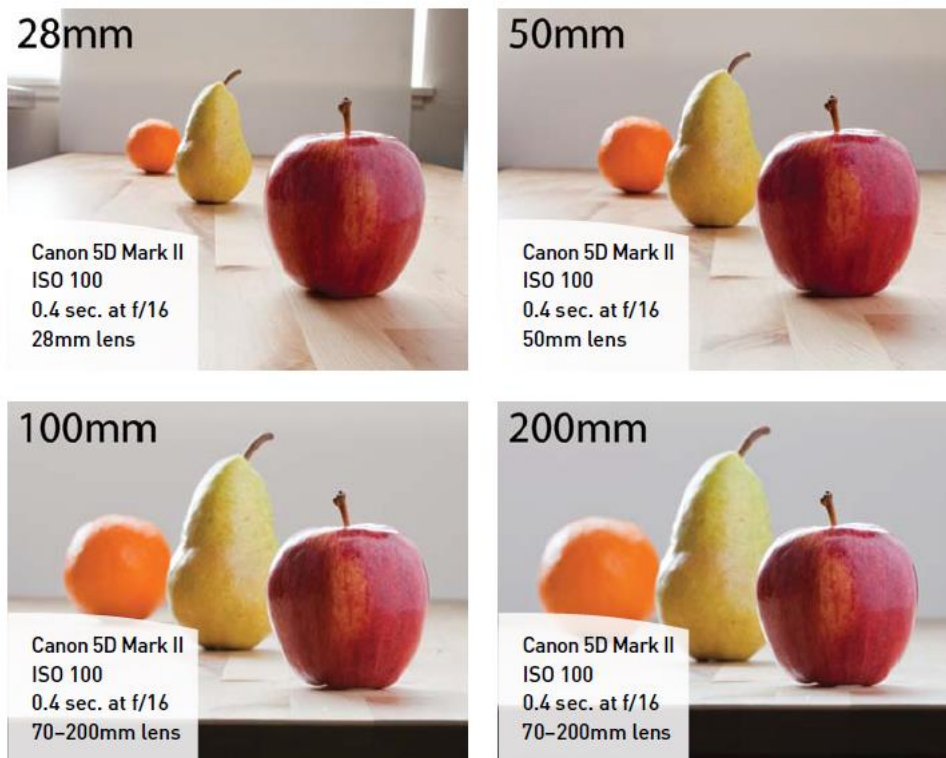
Normal lens digunakan apabila ingin mengambil perspektif normal seperti halnya mata manusia yang setara dengan *focal length* dari 35mm hingga 50mm.

3. *Telephoto Lens*

Menurut Brown (2011) *Telephoto Lens* memberikan efek kompresi pada ruang didalam frame sehingga membentuk sebuah persepsi klaustrofobia, membuat objek semakin dekat dan tidak memiliki kedalaman ruang.



Gambar 2.0.4 : Jenis Lensa
 (sumber: Mercado, hlm. 12, 2011)



Gambar 2.0.5: Kompresi Pada Ruang
 (sumber: Young, hlm. 133, 2011)

2.4.2. Shot

Menurut Brown (2011) rangkaian sebuah skenario terdiri atas beberapa *shot*, sehingga harus disusun elemen – elemen rangkaian tersebut sebagai bentuk bahasa sinema. Setiap *Framing* harus dapat menyampaikan pengertian cerita yang diberikan.

Menurut Standler & McWilliam (2013) *Shot* merupakan faktor terpenting dalam sebuah *framing* atau komposisi, karena jarak antar kamera dan subjek dalam sebuah *shot* akan mempengaruhi ukuran besar maupun kecil pada gambar di sebuah layar sehingga mempengaruhi jarak antara penonton dengan subjek yang ditunjukkan dalam layar.

Dalam bukunya Stoller (2009) mengatakan bahwa, setiap sinematografer dan sutradara mempunyai pengertian yang berbeda mengenai ukuran *shot*, namun ada beberapa *shot* yang terdapat kesamaan yaitu:

1. Wide Shot

Wide Shot merupakan *shot* yang memberikan informasi mengenai sebuah tempat. Aktor juga mendapatkan ruang gerak tanpa kamera harus mengikuti pergerakannya (Stoller, 2009, hlm. 223).



Gambar 2.0.6: *Wide Shot*
(sumber: Stoller, hlm. 224, 2009)

2. *Two Shot*

Menurut Sijll (2005) *two shot* adalah menempatkan dua orang karakter dalam satu *frame*. *Shot* ini menunjukkan perbedaan atau kesamaan dari masing – masing karakter dalam satu *frame*. Dalam penerapannya *two shots* juga dapat digabungkan dengan *shot – shot* lain seperti *wide shot*, *medium shot*, dan *medium close – up*.



Gambar 2.0.7: *Two Shot*
(sumber: Stoller, hlm. 225, 2009)

3. *Medium Shot*

Menurut Stoller (2009) *Medium Shot* menggunakan porsi tubuh subjek dari atas perut hingga kepala. *Medium shot* mendapatkan ruang yang lebih intimatif dibandingkan dengan *wide shot*. Namun tetap memberikan sedikit ruang dibanding *close up shot*.



Gambar 2.0.8: *Medium Shot*
(sumber: Stoller, hlm. 225, 2009)

4. **Close - up Shot**

Dalam bukunya Brown (2011) *close - up* merupakan *shot* yang terpenting dalam sebuah rangkaian satu adegan. Pada umumnya *Close – up* memberikan ruang gerak pada subjek lebih sedikit. Oleh sebab itu, porsi tubuh subjek hanya dari kepala hingga dada (Brown, 2011, hlm 21).

Menurut Mercado (2011) penggunaan *shot close – up* adalah hal yang baru terutama pada masa film bisu yang rata – rata menggunakan *wide shot* dan tidak ada proses post – produksi. Pengambilan *shot close – up* sangat memiliki

pengaruh penting untuk memberikan pesan kepada penonton mengenai perilaku dan emosi dari raut wajah tokoh yang tidak dapat terlihat jika menggunakan *wide shot* (Mercado, 2011, hlm. 45).

Menurut Whitfield (2012) *close – up* untuk *shot* makanan merupakan teknik yang sangat efektif untuk memberikan warna, tekstur, dan kesempurnaan makanan itu sendiri.



Gambar 2.0.9: *Close-up Shot*
(sumber: Brown, hlm. 21, 2011)

2.5. Camera Angle

Setelah *shot* dan *framing*, faktor paling penting selanjutnya ialah peletakkan kamera yang melibatkan sudut pandang kamera. Kamera dapat diarahkan kepada subjek melalui empat sudut utama yaitu, netral, tinggi, rendah dan miring. Saat menentukan sudut pandang kamera dari sudut netral maka kamera diposisikan sejajar sejajar setinggi mata subjek tanpa ada sudut kemiringan sedikitpun. Apabila sudut pandang kamera lebih tinggi daripada subjek maka subjek akan

terlihat lebih kecil sehingga dapat memberikan semiotika tersendiri begitupula sebaliknya (Stadler & McWilliam, 2013, hlm. 38)

Menurut Young (2011) sudut pandang kamera dalam fotografi makanan memiliki keuntungan tersendiri dan berfungsi untuk menyembunyikan elemen – elemen yang tidak ingin ditunjukkan atau menunjukkan elemen – elemen yang ingin ditunjukkan

Berikut jenis – jenis *camera angle* dasar pada film :

1. *Eye – Level*

Menurut Dujardin (2011) penggunaan *Eye – Level* merupakan pilihan yang natural untuk memotret makanan. Sudut pandang ini memberikan penglihatan seolah – olah terisolasi terhadap subjek.



Gambar 2.0.10: *Eye – Level*
(sumber: Dujardin, 2011)

2. *Low Angle*

Menurut Bowen & Thompson (2009) menjelaskan bahwa *Low Angle* digunakan apabila ingin memberikan informasi kepada penonton mengenai emosi tokoh yang memiliki kekuasaan.

Penggunaan *Low Angle* dapat membuat tokoh terkesan tidak menyenangkan atau memberikan persepsi sebuah sesuatu yang buruk akan terjadi (Brown, 2012, hlm.65)



Gambar 2.0.11: *Low – Angle*
(sumber: Bowen & Thompson, hlm 42, 2009)

3. *High – Angle*

Menurut Bowen & Thompson (2009) *high angle* diterapkan apabila ingin memberikan informasi kepada penonton mengenai emosi yang dialami oleh sebuah tokoh seperti lemah tunduk ataupun merasa pupus.



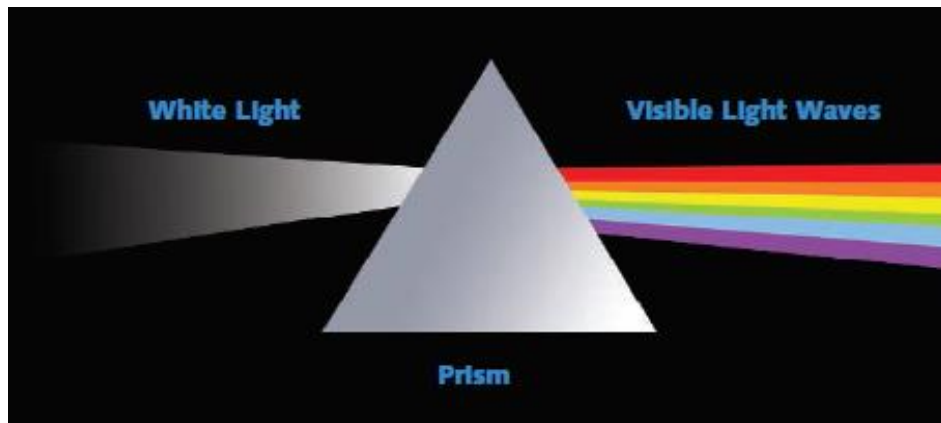
Gambar 2.0.12: *High – Angle*
(sumber: Bowen & Thompson, hlm. 41, 2009)

2.6. Pencahayaan

Memotret sama halnya dengan memasak, semakin baik komposisinya maka semakin baik hasilnya. Sama halnya dengan kualitas cahaya dalam mengvisualkan makanan (Young, hlm 51, 2012). Pencahayaan merupakan sebuah energi yang terbentuk dari radiasi elektromagnetik yang terdiri dari gelombang radio, *microwaves*, gelombang ultraviolet, sinar *x-ray*. (Jackson, 2010, hlm. 197).

Menurut Jackson (2010) proses agar cahaya dapat dilihat seperti pada saat melihat pelangi yang masing – masing warnanya memiliki panjang gelombang yang berbeda contohnya merah memiliki panjang gelombang yang sangat panjang dan warna ungu memiliki panjang gelombang yang pendek dan ketika pada saat semua panjang gelombang itu dilihat maka akan menjadi cahaya berwarna putih.

Berikut adalah faktor – faktor yang mempengaruhi teknik pencahayaan :

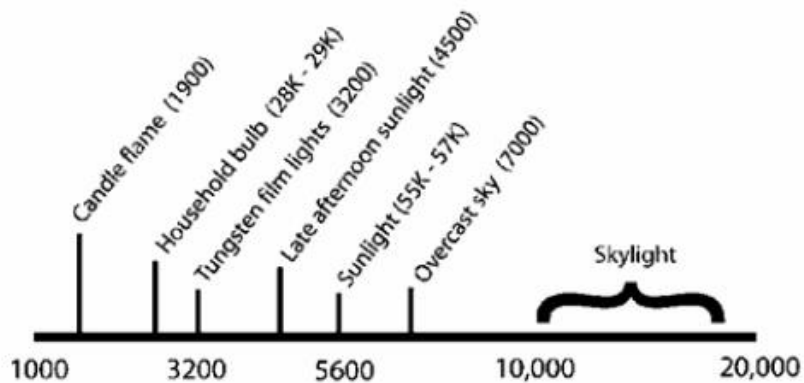


Gambar 2.0.13: Pencahayaan
(sumber: Jackson, hlm. 197, 2010)

1. Temperatur Warna

Temperatur warna merupakan karakteristik cahaya yang terlihat pada pencahayaan. Karakteristik cahaya yang tampak bewarna oranye dan biru dalam satuan Kelvin (1.000 – 20.000 derajat Kelvin). Pada penggunaan normal rata – rata menggunakan 3.200 hingga 3.600 Kelvin sedangkan karakter dibawah 3.200 Kelvin akan terlalu biru dan karakter diatas 5600 akan terlalu oranye (Bowen, 2013, hlm. 113).

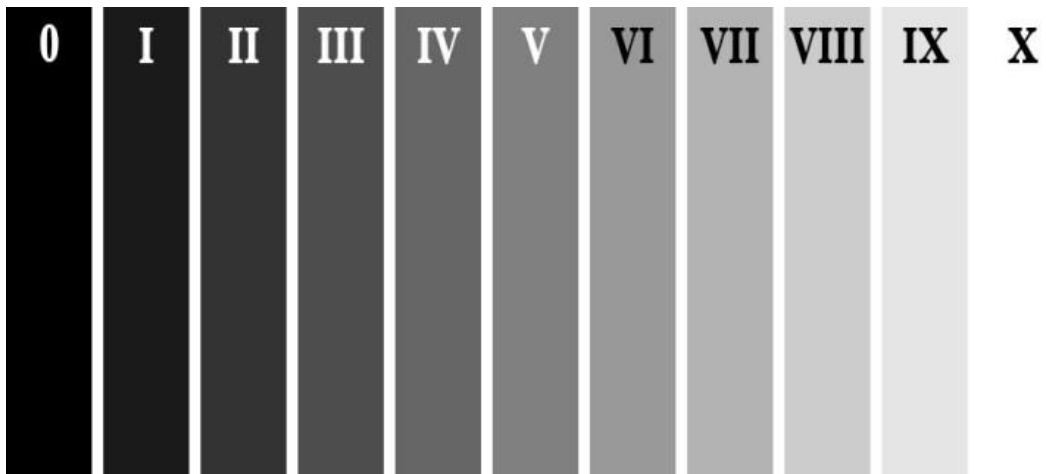
Young (2012) mengatakan warna yang baik adalah penggunaan warna temperatur yang baik adalah penggunaan warna dasar dari *Daylight* seperti cahaya matahari. Pada saat memotret cahaya harus diperhatikan dan fokus kepada satu warna saja. Apabila tercampur dengan cahaya lain maka akan menghasilkan warna yang sulit untuk dikoreksi pada saat post produksi (Young, 2012, hlm. 52).



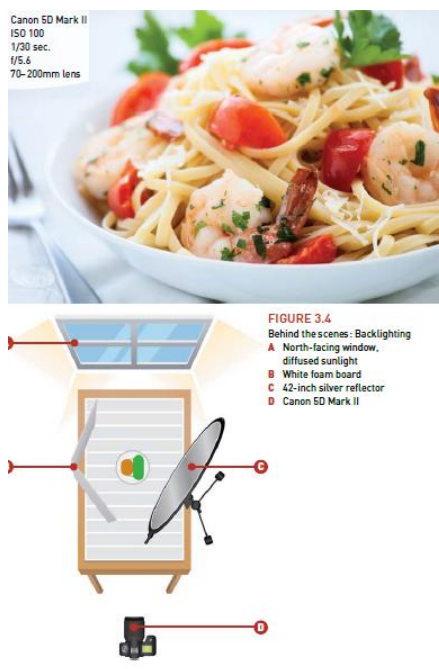
Gambar 2.0.14: Temperatur Warna
(sumber: Bowen, hlm. 113, 2013)

2. Intensitas Cahaya

Intensitas cahaya adalah besaran pokok fisika untuk mengukur daya yang dipancarkan oleh suatu sumber cahaya pada arah tertentu dengan satuan Cd (Candela) (Swain, 2017). Menurut Bowen (2013) Kuantitas intensitas cahaya dapat dikatakan “baik” apabila pencahayaannya yang diberi tidak bewarna putih (*overexposed*) dan hitam (*underexposed*). Intensitas cahaya harus diukur agar cahaya yang diberikan dapat dikontrol. Apabila cahaya terlalu keras gunakan reflektor untuk mengurangi intensitas cahaya sehingga mempengaruhi penampilan dari makanan itu sendiri (Young, hlm. 52 – 53, 2012).



Gambar 2.0.15: Zona Eksposur
(sumber: Bowen, hlm. 124, 2013)



Gambar 2.0.16: Intensitas Cahaya
(sumber: Young, hlm. 57, 2011)

Menurut Musburger (2010) Pada saat penonton pertama kali melihat *opening shots* yang menunjukkan sebuah adegan, mereka harus dibuat sadar bahwa mereka sedang berada didalam suasana adalah adegan tersebut. Kesadaran yang dapat direalisasikan berdasarkan karakter pencahayaan yang telah diatur (*soft light / shadowless light*) dan (*hard light / dark shadows*).

1. Soft Light

Soft Light merupakan teknik pencahayaan yang dari segala arah, oleh sebab itu, *soft light* menciptakan karakter cahaya yang tidak menghasilkan bayangan yang keras sehingga merata keseluruh permukaan objek. Apabila masih terlalu keras bayangannya bisa menggunakan alat bantu seperti *diffuser* atau *reflektor* (Dujardin, 2011).

Menurut Bowen & Thompson (2008) *soft light* muncul karena sumber cahaya utama tidak langsung menembak karakter atau subjek, melainkan dipantulkan ke benda – benda lain atau sudah di *diffused* sehingga menghasilkan cahaya yang merata dan bayangan tidak keras.

Untuk menghasilkan sebuah karakter pencahayaan *softlight* maka cahaya tersebut dipantulkan dengan sebuah benda putih yang memiliki dimensi cukup besar sehingga semakin besar pantulannya semakin lembut cahaya yang dihasilkan (Bowen, 2012, hlm.112).



Gambar 2.0.17: *Soft Light*
(sumber: Jackson, hlm. 193, 2010)

2. *Hard Light*

Hard light merupakan teknik pencahayaan yang berasal dari satu arah, oleh karena itu menghasilkan karakter bayangan yang keras. Biasanya digunakan untuk kebutuhan efek dramatis (Dujardin, 2011).

Hard light terjadi karena adanya cahaya yang bergerak paralel seperti layaknya sebuah laser dan menurutnya *hard light* dapat menggambarkan situasi yang berbahaya, menakutkan dan misterius (Bowen, 2012, hlm.82).



Gambar 2.0.18: *Hard Light*
(sumber: Jackson, hlm. 193, 2010)

2.7. Food Satisfaction

Menurut Spencer (2015) pertumbuhan dalam praktik kuliner mengalami kenaikan yang cukup signifikan tiap tahunnya terutama pada saat hadirnya koki selebriti di acara televisi. Sehingga prosedur proses memasak ditunjukkan dan hidangan tersebut divisualisasikan terutama hidangan yang diekspos adalah makanan yang mengandung kalori yang besar. Oleh karena itu, banyak pembuat buku – buku resep menggunakan gambar yang berkualitas tinggi dan diperbaiki secara digital secara tampilannya (hlm. 2).

Mojet (2011) mengatakan bahwa Food Satisfaction merupakan perasaan dimana titik kepuasan untuk mengonsumsi makanan melebihi level rata – rata secara eksplisit atau secara implisitnya memberikan apresiasi kepada makanan yang sebelumnya pernah dikonsumsi.

Menurut Andersen (2014) *Food Satisfaction* juga mampu memberikan respon evaluasi positif terhadap makanan itu sendiri setelah melihat penampilan fisik maupun psikis sehingga mampu membentuk sensasi untuk mengonsumsi makanan.

	Sensory satisfaction			
	t	95% CI	Raw mean slope	Relative mean slope
Appearance	5.01	0.33 – 0.76	0.54	0.23
Odour	2.33	0.06 – 0.72	0.39	0.16
Taste*	11.11	0.72 – 1.03	0.88	0.37
Texture	4.02	0.28 – 0.83	0.55	0.23

*to be understood as flavour

Gambar 2.0.19: Faktor yang mempengaruhi *Food Satisfaction*

(sumber: Andersen, hlm. 42, 2014)

Food Satisfaction memiliki indikator dengan wujud makanannya itu sendiri seperti *Brightness* yang berarti persepsi visual yang menandakan jumlah cahaya yang cukup sehingga dapat terlihat seluruh elemen – elemen yang ada dalam hidangan dan *Solidity* yang berarti bentuk dari tampilan yang menandakan kepadatan dari hidangan itu sendiri seperti komponen – komponen yang ada dalam sebuah hidangan, baunya, teksturnya dan rasa dari makanan itu sendiri (Andersen, hlm. 22, 2014).



Gambar 2.0.20: Indikator *Food Satisfaction*

(sumber: Andersen, hlm. 37, 2014)

Menurut Hutchings (1977) tampilan dari sebuah makanan itu sangat penting terhadap konsumen terutama untuk memunculkan impresi pertama pada sebuah makanan yang akan dikonsumsi. Untuk mengukur kualitas dari sebuah makanan dapat diukur lewat tiga indera utama yaitu, tampilan secara visual menggunakan indera penglihatan, rasa menggunakan indera pengecap, dan bau menggunakan indera penciuman. Tidak hanya warna, ukuran dan bentuk juga mempengaruhi terhadap makanan yang akan dikonsumsi (hlm. 268)