

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. *Director of Photography*

Seorang *Director of Photography* (DOP), bertanggung jawab atas segala sesuatu yang berhubungan dengan visual kamera berdasarkan naskah yang telah disetujui oleh sutradara, penulis naskah, dan produser. Lebih tepatnya sinematografer harus bisa bercerita melalui visual yang dihasilkan dan wajib menguasai segala teknik kamera seperti pencahayaan, komposisi, pergerakan, pemilihan *angle* dan *shot*. Selain itu, DoP harus dapat membantu sutradara dalam penceritaan kembali film yang akan dibuat kepada penonton supaya film tersebut memiliki makna tersendiri sesuai dengan harapan sutradara (Brown, 2012, hlm. ix).

2.2. **Komposisi**

Komposisi adalah gabungan dari beberapa elemen yang menghasilkan suatu karya, contohnya seperti komposisi musik yang menggabungkan beberapa alat musik serta nada-nada yang harmonis. Sama seperti elemen-elemen visual yang ditata menurut prinsip desain dan digabungkan dalam sebuah *frame* film menghasilkan sebuah *shot* yang indah serta memiliki makna (Thompson & Bowen, 2009, hlm. 23).

2.2.1. **Rule of Thirds**

Rule of Thirds merupakan sebuah aturan komposisi yang digunakan dengan cara membagi *frame* menjadi tiga bagian secara vertikal maupun horisontal, sehingga terdapat titik-titik perpotongan kedua garis tersebut. Titik dan garis ini lalu

menjadi panduan bagi seorang *director of photography* untuk meletakkan objek maupun subjek sehingga gambar yang dihasilkan menjadi lebih dinamis.

Dengan aturan *rule of thirds* ini, subjek akan memiliki *looking room* yang cukup, sehingga terbentuklah sebuah komposisi yang seimbang. Cara membuat *looking room* tersebut adalah meletakkan subjek di garis horizontal kanan frame atau garis horizontal kiri. Selain itu, subjek juga harus memandang ke bagian yang lebih luas sehingga terciptalah sebuah *looking room*. Apabila tidak ada *looking room*, maka gambar yang dihasilkan akan terasa kurang seimbang. Tetapi hal itu tidak akan terjadi apabila *director of photography* bisa memainkan objek lain sehingga komposisi yang dihasilkan menjadi seimbang (Mecardo, 2010, hlm. 7).

2.3. Type of Shots

Shot adalah sebuah bagian terkecil dari informasi serta emosi visual yang direkam oleh kamera untuk menunjukkan kejadian atau adegan dalam waktu tertentu. Setiap *shot* memiliki arti tertentu yang bertujuan untuk menggambarkan pesan yang ingin disampaikan oleh sutradara. *Shot* memiliki beberapa tipe yang memiliki fungsinya masing-masing (Thomposn & Bowen, 2013, hlm. 8).

2.3.1. Long Shot

Sesuai namanya, *long shot* merupakan jenis *shot* yang memperlihatkan lingkungan sekitar dari objek dalam sebuah *frame*. Dari *long shot* tersebut, lingkungan sekitar dari objek tersebut megambil tempat lebih banyak daripada objek itu sendiri (Thompson & Bowen, 2013, hlm. 10).

Menurut Mamer (2009), *Long Shot* tidak memiliki emosi dan informasi yang spesifik, bergantung dari elemen-elemen yang lain. Sebagai contohnya,

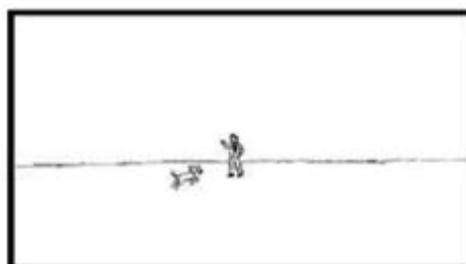
menempatkan objek tunggal yang di tempatkan di tempat yang kosong lalu diambil secara *long shot*, akan menimbulkan ketakutan bagi objek tersebut, karena objek tersebut akan terlihat sangat kecil dan merasa dikalahkan oleh lingkungan sekitarnya (hlm. 5).



Gambar 2.1. *Long Shot*
(Thompson & Bowen, 2013)

2.3.2. Extreme Long Shot

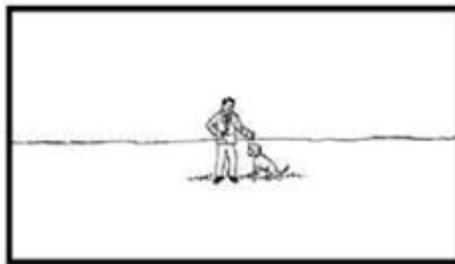
Tipe *shot* ini biasanya digunakan untuk memulai sebuah adegan. Selain itu bisa juga digunakan untuk menunjukkan sebuah lokasi, waktu, serta keadaan sosial sebuah karakter. Apabila dilihat dari komposisinya, *extreme long shot* atau biasa disingkat *ELS/XLS*, mempunyai komposisi yang hampir sama dengan *long shot* tetapi subjek terlihat jauh lebih kecil. Oleh karena itu *shot* ini disebut *long shot* yang *extreme* (Thompson & Bowen, 2013, hlm. 10).



Gambar 2.2. *Extreme Long Shot*
(Thompson & Bowen, 2013)

2.3.3. Very Long Shot

Shot ini mirip dengan *extreme long shot*, digunakan untuk memulai adegan dan bisa juga digunakan untuk menunjukkan ruang dan waktu pada sebuah karakter. Tetapi *shot* ini mempunyai kelebihan dimana *shot* ini bisa digunakan dalam ruangan, karena jarak antara kamera dan subjek tidak sejauh *extreme long shot*, tergantung besar ruangan yang digunakan (Thompson & Bowen, 2013, hlm. 10).



Gambar 2.3. *Very Long Shot*
(Thompson & Bowen, 2013)

2.3.4. Medium Long Shot

Shot ini merupakan *shot* yang digunakan untuk memperkenalkan karakter secara psikologis. *Shot* ini mengindikasikan properti yang sedang dibawa, baju yang sedang dipakai, gestur tubuh, *gender*, dan bisa juga memperlihatkan ekspresi wajah karakter tersebut. *Shot* ini sangat memungkinkan untuk diambil dengan kondisi ruangan yang sempit maupun luas, tergantung tujuan dari pengambilan gambar ini (Thompson & Bowen, 2013, hlm. 10).



Gambar 2.4. *Medium Long Shot*
(Thompson & Bowen, 2013)

2.3.5. Medium Shot

Dalam *shot* ini, subjek terlihat lebih jelas, gerakan tubuh menjadi lebih terlihat karena jarak subjek dengan kamera lebih dekat. Keadaan ruang dalam *shot* ini juga terlihat lebih detail. *Shot* ini amat sangat memungkinkan diambil dalam ruangan dan bisa juga diambil di luar ruangan. Apabila subjek bergerak di tempat, jarak gerakan terjauh subjek harus diperhatikan supaya tidak keluar dari *frame*, berhubung subjek terlihat lebih besar sehingga batas subjek dengan sisi-sisi *frame* menjadi lebih sempit (Thompson & Bowen, 2013, hlm. 10).



Gambar 2.5. *Medium Shot*
(Thompson & Bowen 2013)

2.3.6. Close Up

Shot close up merupakan jenis pengambilan gambar yang hanya memfokuskan gambar pada sebuah bagian dari subjek. *Shot* ini menunjukkan detail bagian tersebut, sehingga akan terlihat jelas dan membutuhkan ketelitian yang tinggi untuk mendapatkan gambar yang bagus. Dalam *shot* ini, subjek akan terlihat besar sehingga keadaan sekitar tidak begitu terlihat jelas karena fokus dari pengambilan gambar ini adalah subjek itu sendiri (Thompson & Bowen, 2013, hlm. 10).



Gambar 2.6. *Close Up*
(Thompson & Bowen, 2013)

2.3.7. Medium Close Up

Pengambilan gambar secara *medium close up* sedikit berbeda dengan *shot close up*. *Medium close up* memperlihatkan subjek yang lebih jauh dalam *frame* tetapi subjek terlihat lebih jelas daripada *medium shot*. Dalam *shot* ini, penonton akan melihat kepala sampai dada subjek, sehingga gerakan tangan tidak terlalu terlihat. Informasi tentang ruang dan waktu memungkinkan untuk berada dalam *shot* ini, tetapi bergantung dengan kondisi set ruang serta tata cahaya (Thompson & Bowen, 2013, hlm. 10).



Gambar 2.7. *Medium Close Up*
(Thompson & Bowen, 2013)

2.3.8. Big Close Up

Sama halnya dengan *close up*, pengambilan gambar secara *big close up* hanya memperlihatkan salah satu bagian dari subjek dan tidak memperlihatkan keadaan sekitar. Yang membedakan kedua *shot* ini adalah ukuran subjek di dalam *frame*. Pada *shot big close up*, bagian subjek tersebut diambil dengan jarak yang lebih dekat atau bisa menggunakan *focal length* yang lebih panjang, sehingga bagian tersebut akan terlihat lebih jelas daripada *shot close up* (Thompson & Bowen, 2013, hlm. 10).



Gambar 2.8. *Big Close Up*
(Thompson & Bowen, 2013)

2.3.9. Extreme Close Up

Pengambilan gambar secara *extreme close up* hanya memperlihatkan detail dari sebuah bagian subjek. Sebagai contoh, pengambilan gambar mata yang terlihat jelas, pengambilan subjek botol minuman dingin yang terlihat tetesan embun, dan lain sebagainya. Tujuan dari pengambilan gambar ini adalah untuk memberi penonton sebuah informasi penting yang menyangkut subjek. *Shot extreme close up* akan menjadi pilihan yang salah untuk menunjukkan ruang dan waktu, karena yang terlihat dalam *frame* adalah salah satu bagian detail itu sendiri (Thompson & Bowen, 2013, hlm. 10).



Gambar 2.9. *Extreme Close Up*
(Thompson & Bowen, 2013)

2.4. Camera Angle

Menurut Mamer (2007) ada beberapa jenis *angle* yang dapat digunakan untuk membangun relasi terhadap karakter dan penonton, yaitu:

1. *Low angle* adalah *angle* kamera yang diambil dari bawah ke atas. *Angle* ini memiliki kecenderungan untuk membuat karakter atau lingkungan menjadi lebih agung, mengintimidasi, dan memiliki kekuatan yang besar.



Gambar 2.10. *Low Angle*
(Mamer, 2007)

2. *Eye-level* adalah *angle* kamera yang ditempatkan sama tinggi dan sejajar dengan objek atau karakter yang ada pada *frame*. *Eye-level* condong memberi kesan netral terhadap *shot*. *Shot* seperti ini tidak memberi

susah dijangkau, sehingga *director of photography* harus menggerakkan kameranya (hlm. 193).

2.5.1. Panning

Panning merupakan pergerakan kamera yang bersumbu pada satu titik di kamera. Gerakan kamera ini merupakan salah satu pergerakan kamera dasar. *Director of photography* cukup menggerakkan kamera ke kiri dan ke kanan dengan sumbu di tengah, seperti kepala yang sedang menoleh. Gerakan kamera ini biasanya digunakan untuk menunjukkan sesuatu yang awalnya ada di luar *frame* (Long & Schenk, 2006, hlm. 193).

2.5.2. Tilting

Tilting adalah gerakan kamera dasar yang juga bersumbu pada satu titik di kamera. Untuk dapat mencapai gerakan ini, kamera cukup di gerakan ke atas dan ke bawah dengan sumbu di tengah sehingga gerakan kamera seperti kepala yang sedang mengangguk dan mendongak. Gerakan kamera ini bisa digunakan untuk menunjukkan kondisi waktu dan tempat sekitar (Long & Schenk, 2006, hlm. 193).

2.5.3. Zooming dan Dolly

Zooming dan *dolly* adalah pergerakan kamera yang menggerakkan kamera maju atau mundur. Tetapi cara menggunakan teknik *zoom* dan *dolly* berbeda. *Zoom* dicapai dengan memutar lensa *zoom* sehingga gambar terasa maju atau mundur. *Dolly* dicapai dengan cara menggerakkan kamera maju atau mundur menggunakan alat khusus seperti *slider* atau *dolly track*. Dengan teknik *dolly*, pergerakan gambar akan terlihat lebih natural daripada *zooming*, dikarenakan pada *dolly shot*

tekanan khusus pada sebuah adegan, hanya memberi informasi-informasi yang dapat membangun adegan lain.



Gambar 2.11. *Eye Level*
(Mamer, 2007)

3. *High angle* adalah *angle* kamera yang diambil dari atas ke bawah. *Angle* ini condong memberi kesan bahwa objek atau karakter yang ditempatkan dalam *frame* tampak lebih lemah, kecil, dan terintimidasi. *High angle* merupakan salah satu cara untuk membuat karakter menjadi lemah, dan tidak berdaya.



Gambar 2.12. *High Angle*
(Mamer, 2007)

4. *Bird's-eye View* atau bisa disebut juga *overhead shot* adalah perkembangan dari *high angle shot* yang sangat *extreme*. *Angle* seperti ini diambil tegak lurus dari objek atau karakter tersebut berdiri, sehingga menimbulkan kesan bahwa objek atau karakter yang ada pada *frame* tampak sangat-sangat kecil dan lemah, seperti penonton adalah Tuhan

yang melihat dari atas atau bisa juga manusia melihat semut yang rapuh (hlm. 7).



Gambar 2.13. *Bird's Eye View*
(Mamer, 2007)

2.5. Camera Movement

Camera movement atau biasa disebut pergerakan kamera, merupakan salah satu elemen juga dalam ranah *director of photography* yang memberikan maksud tertentu di setiap gerakannya. Selain untuk menunjukkan maksud tertentu, pergerakan kamera juga akan memperindah gambar. Dengan bantuan pergerakan kamera, *director of photography* akan lebih mudah membentuk emosi yang ditunjukkan dalam *shot* tersebut (Long & Schenk, 2006, hlm. 193).

Menurut Long & Schenk (2006), ada beberapa *camera movement* yang juga bisa diartikan sebagai bahasa dalam film. *Camera movement* tersebut adalah, *pan*, *tilt*, *zoom*, *dolly*, *tracking*, dan *handheld*. Jenis-jenis *camera movement* ini digunakan untuk menaikkan atau menurunkan tensi dalam sebuah adegan. Selain itu, *camera movement* juga digunakan untuk membantu *blocking* karakter yang

kamera tetap diam sedangkan *zoom* berpotensi mengguncang kamera (Long & Schenk, 2006, hlm. 193).

2.5.4. Tracking

Tracking shot memiliki teknis kurang lebih sama dengan *dolly*, tetapi perbedaannya ada pada motivasi gerakannya. *Tracking shot* merupakan *shot* yang mengikuti gerak objek. Jenis gerak kamera ini membutuhkan alat khusus untuk memaksimalkan gerak kamera. Contoh *shot* yang menggunakan gerakan ini adalah adegan kejar-kejaran mobil. Kamera harus diletakkan pada mobil lainnya yang dilengkapi dengan *rigging* khusus untuk menstabilkan gerak kamera (Long & Schenk, 2006, hlm. 194).

2.5.5. Handheld

Handheld adalah gerakan kamera yang sederhana tetapi memiliki makna yang sangat kuat. Gerakan kamera *handheld* dicapai dengan menggunakan tangan kosong tidak ada bantuan stabilisasi apapun. *Handheld* dapat menimbulkan kesan dramatis sehingga penonton benar-benar merasakan situasi dan kondisi adegan. Dengan menggunakan gerakan ini *director of photography* dapat meningkatkan tensi adegan. (Long & Schenk, 2006, hlm. 193). Menurut Bowen dan Thompson (2009), *handheld camera movement* digunakan untuk memperlihatkan kondisi emosional yang tidak stabil, sama seperti gambar yang dihasilkan yang terkesan bergetar (hlm. 116).

2.6. Pencahayaan

Pencahayaan adalah elemen penting yang ada pada istilah visual. Pencahayaan menyampaikan suasana, atmosfer, perasaan kepada penonton. Pencahayaan berarti memainkan apapun yang dihasilkan oleh sumber cahaya, termasuk *highlight* dan *shadow*. *Highlight* dan *shadow* tersebut lalu akan menciptakan kontras pada gambar (Long & Schenk, 2006, hlm. 129).

Pencahayaan akan membantu apabila pencahayaan diterapkan dengan benar. Pencahayaan akan menjadi senjata bagi seorang *director of photography* apabila pencahayaan tersebut tidak digunakan dan diterapkan dengan benar. Fungsi dari pencahayaan ini sebenarnya hanya membantu penerangan saja, sehingga gambar yang dihasilkan dapat menjadi sebuah karya yang enak dilihat. Tetapi pencahayaan juga dapat membantu *director of photography* untuk menyampaikan *mood* gambar tersebut. Pencahayaan yang memadai dapat membangun karakter, suasana serta emosi pada sebuah film penonton (Brown, 2016, hlm. 107)

2.6.1. Konsep Lighting

Dalam menerapkan pencahayaan pada sebuah subjek ataupun objek, akan timbul bayangan. Bayangan ini yang akan menimbulkan kontras antara gelap dan terang. Dalam istilah visual, bayangan ini disebut *highlight* dan *shadow*. *Highlight* merupakan sebuah bagian subjek yang terpapar cahaya sehingga bagian tersebut lebih terang dari bagian lainnya. *Shadow* merupakan kebalikan dari *highlight*. *Shadow* adalah bagian yang kurang terkena oleh cahaya sehingga menghasilkan

bagian gelap. Kedua hal tersebut akan menjadi kunci utama dari *lighting style* pada sebuah film (Brown, 2016, hlm. 107).

Lighting style merupakan sebuah konsep pencahayaan yang akan menentukan *mood* dari film itu sendiri. Ada dua *lighting style* berdasarkan *highlight* dan *shadow* (Brown, 2016, hlm. 107).

2.6.2. High Key

Pencahayaan dengan konsep *High Key* menggunakan *highlight* sebagai elemen utama pada gambar. Gambar yang dihasilkan akan lebih didominasi oleh cahaya terang yang hampir sama sekali tidak memunculkan bayangan atau *shadow*.

Konsep *High Key* biasanya digunakan untuk menimbulkan *mood* yang tenang, adegan yang menunjukkan kebaikan, serta cocok digunakan untuk *two shot* karena akan cukup menerangi kedua subjek tersebut (Brown, 2016, hlm. 109)

2.6.3. Low Key

Berbeda dengan *high key*, sebuah karya visual dengan konsep *lowkey* menggunakan bayangan sebagai elemen utama dalam visual. Konsep ini bukan berarti gambar yang dihasilkan menjadi gelap, tetapi cahaya yang jatuh pada subjek, tidak menerangi seluruh elemen pada gambar, tetapi hanya pada objek tertentu saja.

Lowkey memberikan kesan yang dramatis, jarak antar gelap dan terang atau lebih sering disebut dan terang atau lebih sering disebut *dynamic range* lebih pendek, sehingga perpindahan antara *highlight* dan *shadow* lebih terasa. Adegan yang cocok dengan konsep pencahayaan ini adalah adegan yang ingin

memberikan *mood elegant*, mewah, terkesan jahat, dan lain sebagainya. (Brown, 2016, hlm. 109).

2.6.4. Three Point Lighting

Menurut Long & Schenk (2006), *three-point Lighting* adalah penataan cahaya yang paling sederhana dalam membuat film. Ketiga lampu ini digunakan untuk mencahayai sebuah objek dari ketiga arah yang berbeda (hlm. 128).

1. Key Light

Cahaya utama dalam *three-point lighting* disebut *key light*. *Key light* adalah cahaya utama yang sangat kuat, dominan, dan biasanya menggantikan cahaya utama seperti bulan atau matahari (Long & Schenk, 2006, hlm. 128).



Gambar 2.16. Subjek dengan *Key light*
(Brown, 2007, hlm. 60)

2. Back Light

Sesuai dengan namanya, menurut Long & Schenk (2006), *Back Light* digunakan untuk mencahayai bagian belakang dari objek yang di beri pencahayaan. Tujuan utama dari *Back Light* adalah untuk memberi *outline*

pada objek, sehingga pada gambar terlihat adanya dimensi antara objek dengan latar belakang (hlm. 128).



Gambar 2.17. Subjek dengan *key light* dan *back light*
(Brown, 2007, hlm. 60)

3. *Fill Light*

Fill light, digunakan untuk menyeimbangi bayangan yang dibuat oleh *key light*. *Fill light* sendiri biasanya merupakan *soft light*, sedikit membentuk bayangan, dan lebih menyebar daripada *key light*. Fungsi dari *fill light* bukan untuk menutup bayangan, tetapi untuk memperlihatkan kontras antara *fill light* dan *key light* (Long & Shcenk, 2006, hlm. 128).



Gambar 2.18. Subjek dengan *key light*, *back light*, dan *fill light*
(Brown, 2007, hlm 60)

2.6.5. Sifat Cahaya

Terdapat dua jenis cahaya yang sering digunakan oleh *Director of Photography* untuk menggambarkan suatu adegan dengan pesan dan maksud tertentu. Dua jenis cahaya itu adalah *soft light* dan *hard light*.

Penggunaan *soft light* atau *hard light* bergantung dengan genre film, *mood* adegan, serta sifat karakter yang ada dalam *frame* tersebut. Sifat-sifat cahaya ini lalu digunakan sebagai salah satu bahasa visual bagi *Director of Photography*.

1. *Soft Light*

Soft light adalah cahaya yang bersifat lembut, menyebar, rata dan sedikit menimbulkan bayangan. *Soft light* digunakan untuk membuat adegan yang indah atau megah karena sedikitnya ada bayangan, sehingga semua detail kecantikan dari sebuah objek atau karakter terlihat. (Shaner, 2005, hlm. 62).



Gambar 2.19. Contoh *soft light*
(Long & Schenk, 2006, hlm. 135)

2. *Hard Light*

Hard light adalah cahaya yang bersifat kasar, fokus pada satu titik, menimbulkan bayangan yang jatuh pada objek dengan keras. *Hard light* menimbulkan kesan dramatis, berani, dan jahat pada suatu adegan (Shaner, 2005, hlm 62).



Gambar 2.20. Contoh *hard light*
(Long & Schenk, 2006, hlm. 135)

2.7. Karakter

Ide cerita bisa muncul dari dua hal, yaitu konsep serta karakter. Dalam pembuatan sebuah cerita, konsep kasar nantinya bisa dikembangkan menjadi sebuah cerita. Begitu juga dengan karakter, karakter yang kuat dan mudah diingat bisa menjadi sebuah ide dasar dari sebuah cerita (Groove, 2009, hlm. 51). Dalam penciptaan karakter, ide cerita bisa muncul dan menjadikan cerita tersebut menarik. Cerita akan berjalan apabila karakter-karakter dalam cerita tersebut berinteraksi dan bereaksi (Field, 2005, hlm. 74).

Dalam menciptakan karakter, Field menjelaskan bahwa manusia seperti benda tiga dimensi, memiliki panjang, lebar, serta tinggi. Karakter juga seperti itu, tetapi kompleksnya, karakter memiliki dimensi fisiologis, sosiologis, serta psikologis. Fisiologis merupakan dimensi yang meliputi hal-hal fisik seperti tinggi, pendek, besar, kecil, dan lain sebagainya. Sosiologis merupakan dimensi yang meliputi hal-hal sosial seperti pergaulan, pendidikan, agama yang dianut, dan lain sebagainya. Dimensi psikologis merupakan hasil gabungan dari kedua

dimensi lainnya. Dari fisiologis dan sosiologis sebuah karakter, akan membentuk psikologis karakter tersebut seperti emosi, ambisi, daya sosialisasi dan sebagainya (Field, 2005, hlm. 37).