



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. *Director of Photography*

Wheeler (2005) menyatakan bahwa *Director of photography (DP)* merupakan kepala departemen dibawah sutradara yang tingkatnya sederajat dengan *Production Designer*. Menurutnya tugas utama *DP* ialah untuk membuat *visual mood* yang dapat dilakukan dengan cara mengontrol cahaya. Ia mengatakan bahwa persiapan adalah hal yang sangat penting. Sehingga Wheeler (2005) membagi beberapa hal yang harus disiapkan oleh seorang *DP*. Menurut nya *DP* harus bekerjasama dengan sutradara dan *Production Designer* dalam persiapan. Ia juga mengatakan bahwa *DP* harus membaca *script* beberapa kali sebelum merencanakan konsep agar tata kamera dapat mendukung jalannya cerita (hlm. 3).

Menurut Harth dan Mortimer (1995) *DP* bisa mengoperasikan kamera sendiri atau ia bisa menggunakan *camera person*. Mereka mengatakan bahwa pada sistem perfilman di Inggris *DP* harus mengoperasikan kamera sedangkan pada sistem perfilman Amerika *DP* boleh menggunakan *Camera Person*. Menurut mereka, kedua sistem ini memiliki keunggulan masing-masingaitu yang pertama ketika *DP* mengoperasikan kamera nya sendiri ia bisa lebih fokus mengatur *framing* dan *blocking*. Sedangkan ketika *DP* menggunakan *Camera Person* ia bisa lebih fokus mengatur pencahayaan dan bisa lebih menghemat waktu (hlm. 29).

Mascelli (1998) skrip film menentukan *shot-shot* yang dibutuhkan dalam setiap *scene* pada *sequence*. *production designer* dapat memberikan sketsa yang dapat memberikan sudut kamera dan pergerakan kamera. Namun menurut Mascelli (1998) *DP* bertanggung jawab pada penempatan kamera secara presisi. Ia mengatakan bahwa sudut kamera merepresentasikan sudut pandang daripada penonton. Oleh sebab itu menurutnya sudut kamera sangatlah penting (hlm. 12).

2.2. Mood

Menurut Smith (2003) suasana hati yang terpengaruh oleh rangsangan dari lingkungan dapat disebut sebagai *mood*. Ia juga menjelaskan bahwa Tindakan maupun perilaku adalah ekspresi dari emosi yang dipengaruhi oleh *mood*. Beliau mengatakan bahwa semua aspek yang membuat frame akan membangun sebuah *mood*. Menurut beliau aspek sinematografi seperti pencahayaan, pergerakan kamera, tipe *shot*, ekspresi pemain, kostum, set, properti dan pergerakan aktor dapat membantu penonton dalam menafsirkan *mood* dalam suatu adegan (hlm. 42).

Smith (2003) menyatakan bahwa menciptakan *mood* dan suasana hati adalah tugas utama dari film. Menurut beliau *mood* terbentuk dari keadaan lingkungan yang mendorong manusia untuk melakukan sesuatu. Beliau juga menjelaskan bahwa berdasarkan keadaan lingkungan, predisposisi dan kecenderungan untuk menerima atau menolak sesuatu dapat diciptakan untuk meningkatkan kemungkinan membangkitkan *mood*. Beliau mengatakan bahwa berbagai rangsangan yang terkait dengan *mise-ensc'ene* dapat menimbulkan sebuah *mood*. Berbagai rangsangan dalam

bentuk isyarat seperti pecahaya, dialog, pergerakan kamera, ekspresi wajah, gerakan aktor, vokal, nada, editing, situasi, narasi, kostum, dan music dapat membangkitkan *mood*. Penulis akan mencoba membangun 5 *mood* yang cukup dasar yaitu *happiness*, *fear*, *shyness*, *confidence*, dan *anger*.

Menurut Singh (2020) *happiness* adalah suatu emosi yang dapat membawa perasaan seperti sukacita, keriang, dan kepuasan. Beliau juga menjelaskan bahwa emosi tersebut dapat dilihat dari ekspresi tersenyum, posisi tubuh yang rileks, dan suara yang nyaman dan ceria. Cherry (2020) juga menjelaskan bahwa *happiness* adalah perasaan yang paling dicari oleh orang-orang. *Happiness* sering di definisikan sebagai keadaan emosi nyaman yang digambarkan sebagai perasaan kegembiraan, kepuasan, dan kesejahteraan.

Singh (2020) menjelaskan bahwa *fear* adalah emosi kuat yang diperlukan dalam bertahan hidup. Ketika berada dalam keadaan bahaya manusia akan berada di posisi antara akan melawan atau menjadi lebih waspada. Otot akan menjadi tegang, jantung berdegup lebih kencang dan pikiran menjadi lebih waspada karena emosi tersebut. Emosi takut ini dapat terlihat lewat ekspresi mata dan mulut yang terbuka lebih lebar, aksi kabur atau bersembunyi, reaksi psikologis seperti pernapasan dan degup jantung yang semakin cepat.

Kazdin (2000) menyatakan bahwa perasaan canggung, khawatir maupun tegang ketika bertemu dengan orang lain dapat disebut sebagai *shyness*. Beliau juga menjelaskan bahwa orang yang sedang mengalami perasaan tersebut dapat mengalami gejala fisik seperti berkeringat, jantung berdebar, tersipu, atau perut tidak enak.

Seseorang juga dapat merasakan perasaan negatif mengenai diri mereka seperti bagaimana orang lain menilai diri mereka dan ada kecenderungan untuk menghindari interaksi sosial. Selain itu beliau juga menyatakan bahwa perasaan ini dapat mengganggu seseorang dalam hubungan sesama dan dalam bekerja.

Menurut Hartley (2020) “*confidence*” adalah kepercayaan dan pandangan positif pada diri sendiri dan kemampuan untuk sukses. Beliau juga menjelaskan bahwa kepercayaan diri itu penting dalam menjalani hubungan personal, lingkungan profesional, kehidupan keluarga, interaksi sosial dan lainnya. Beliau memberi contoh seseorang dengan jabatan tinggi dapat merasa sangat percaya diri dalam lingkungan kerjanya, namun ia belum tentu percaya diri ketika ia memutuskan untuk mempunyai anak sebagai aspek lain dari hidupnya. Hartley (2020) menjelaskan bahwa titik paling baik pada kepercayaan diri orang adalah ketika ia merasa dipercaya, dihargai, dan diakui. Beliau menyatakan bahwa hal tersebut dapat dirasakan oleh orang tersebut.

Pratt (2016) menyatakan bahwa emosi *anger* adalah bagian dari kehidupan manusia. Beliau menyatakan bahwa perasaan *anger* dapat muncul dari banyak konteks. Beliau juga menjelaskan bahwa *anger* dapat diklasifikasi dari kejengkelan kecil, frustrasi, hingga amarah besar. Pratt (2016) mengatakan bahwa perasaan *anger* ini cukup penting karena perasaan tersebut berperan dalam membuat manusia melawan ketika terjadi sesuatu yang salah dan merugikan baginya.

2.3. Composition

Menurut Mascelli (1998) penyusunan elemen-elemen visual menjadi satu kesatuan adalah arti dari komposisi yang baik. Ia mengatakan bahwa komposisi tidak boleh digunakan secara berlebih untuk membuat gambar yang indah tanpa motivasi atau arti. Ia juga menjelaskan bahwa komposisi yang buruk juga dapat digunakan di beberapa kasus contohnya ketika membuat scene yang menunjukkan kemiskinan. Menurutnya, komposisi sendiri merupakan selera pribadi. Ia mengatakan bahwa untuk belajar cara menerapkan komposisi yang baik bisa dilakukan dengan cara mengembangkan pemahaman tentang hubungan antara visual dan emosi pada suatu gambar bergerak (hlm. 197).

Mercado (2010) menyatakan bahwa agar audiens memahami makna dari konteks yang anda buat, maka strategi visual yang anda putuskan berdasarkan ide cerita harus diterapkan secara konsisten dalam keseluruhan film. Sehingga ia menyatakan bahwa di setiap tingkat film kita dimulai dari *shot*, *scene*, *sequence*, hingga keseluruhan pemilihan komposisi yang telah kita tentukan harus dapat bekerja dengan baik (hlm. 4). Ia mengatakan bahwa dengan mengikuti atau melanggar peraturan komposisi sinematik yang ada, anda dapat membuat gambar-gambar yang menarik dan indah. Tetapi Ia juga menjelaskan bahwa penonton dapat benar-benar terhubung dengan gambar yang anda buat jika komposisi yang anda buat mengekspresikan visi dari cerita. Menurutnya hal tersebut adalah hal terpenting yang harus dipelajari untuk mengembangkan gaya visual anda sebagai *filmmaker* (hlm. 5).

Menurut Brown (2016) kita dapat mengarahkan kemana penonton harus melihat, apa yang dilihat penonton, urutan untuk melihat nya dengan menggunakan komposisi. Ia mengatakan bahwa komposisi yang baik dapat memperkuat cara pikiran menyusun suatu informasi. Menurutnya komposisi memilih dan menekankan elemen-elemen seperti ukuran, bentuk, urutan, dominasi, hirarki, pola, resonansi, dan ketidaksesuaian untuk memberi makna yang melampaui sederhana pada gambar yang diambil (hlm. 38). Kemudian ia menyatakan bahwa jika ada aturan yang harus dilanggar, aturan tersebut ialah aturan komposisi. Ia juga menjelaskan bahwa sebelum kita menggunakan atau melanggar aturan komposisi, kita harus mengerti aturan komposisi itu sendiri terlebih dahulu. Penulis akan mengkombinasi komposisi dengan *camera angle* untuk membangun *mood*.

2.4. Shot Type

Brown (2016) mengatakan bahwa *shot* adalah elemen terkecil pada film yang jika digabungkan akan membentuk sebuah *scene*. Menurutnya jika sinema adalah ilmu Bahasa maka *shot* bisa digambarkan sebagai kosa kata yang akan menyusun kalimat. Ia menyatakan bahwa ada beberapa tipe *shot* dalam membuat film. Kebanyakan dari *shot* tersebut mengacu pada bentuk manusia, namun terminologi tersebut juga dapat diterapkan pada benda mati. Ia juga menjelaskan bahwa definisi *shot* sendiri itu cukup longgar. Menurutnya pada negara atau kota yang berbeda akan ada sedikit perbedaan pada penggunaannya (hlm. 17).

Menurut Thompson dan Bowen (2009) *shot* adalah unit terkecil dalam mengambil suatu gambar manusia atau objek. Mereka menjelaskan bahwa terdapat banyak tipe *shot* dan masing-masing dari mereka memiliki fungsi tersendiri. Mereka mengatakan bahwa ketika kita menonton *TV* kita pasti akan melihat pergantian *shot* dari sudut, perspektif, maupun jarak. Menurut mereka istilah-istilah tipe *shot* pasti sudah tidak asing bagi kita. Diantara nya ada *Long shot*, *Medium Shot*, *Close-up* (hlm. 8).

1. *Establishing Shot*

Establishing shot adalah *shot* yang memiliki tujuan untuk memberikan informasi lokasi kepada penonton. Biasanya *shot* ini diambil dengan lensa *wide* dan ditempatkan di awal *scene*. Misalkan ada *shot* kantor yang memperlihatkan keseluruhan gedung secara lebar di awal *scene*. Kemudian diambil *shot* ruangan kantor. Maka kita akan mengetahui bahwa ruangan kantor tersebut berada di sebuah kantor yang besar.



Gambar 2. 1 Contoh *Establishing Shot*
(Sumber: Buku *Grammar of the shot*)

Long Shot lebih memperlihatkan lingkungan di sekitar orang atau subjek. Biasanya *shot* ini digunakan untuk menunjukkan hubungan antara subjek dengan lingkungan. *Long Shot* bisa disebut juga sebagai *Wide Shot* karena ia memperlihatkan gambar yang lebih lebar. Biasanya *Long Shot* memiliki lebih banyak informasi visual dan biasanya diambil dari jarak jauh.



Gambar 2. 2 Contoh *Long Shot*
(Sumber: Buku *Grammar of the shot*)

2. *Medium Shot*

Medium shot dapat mewakili perspektif manusia. Karena ketika manusia sedang berbincang, biasanya orang tersebut akan melihat orang lain seperti *medium shot*. Sehingga *medium shot* biasanya nyaman jika dilihat oleh mata manusia. *Medium shot* pada umumnya akan memperlihatkan karakter dari bagian kepala hingga ke pinggang.



Gambar 2. 3 Contoh *Medium Shot*
(Sumber: Buku *Grammar of the shot*)

3. *Close-up*

Close-up merupakan *shot* intim yang memperbesar orang atau benda yang dijadikan sebagai subjek. Sehingga penonton dapat menangkap informasi secara detail. Misalkan pada suatu perbincangan salah satu karakter memperlihatkan foto mobil baru nya. Jika *shot* yang digunakan adalah *medium shot* maka detail informasi *shot* tersebut akan sulit terlihat oleh penonton. Oleh sebab itu *close-up* dapat digunakan untuk memperlihatkan foto mobil tersebut agar penonton mendapatkan informasi secara tepat dan detail.



Gambar 2. 4 Contoh *Close-up*
(Sumber: Buku *Grammar of the shot*)

4. *Extreme Close-up*

Extreme Close-up adalah tipe *shot* yang menunjukkan detail dari subjek. *Shot* ini berfungsi untuk menunjukkan detail suatu aspek dari subjek seperti mata, hidung atau telinga. *Shot* ini tidak memberikan informasi lokasi dan lingkungan kepada penonton. Sehingga biasanya sebelum *shot* ini dimasukan *wide shot* terlebih dahulu untuk memperlihatkan konteks.



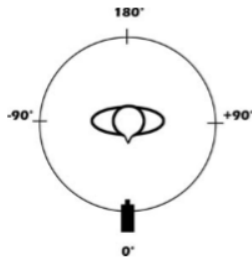
Gambar 2. 5 Contoh *Exteme Close-up*
(Sumber: Buku *Grammar of the shot*)

2.5. *Camera Angles*

Menurut Brown (2016) selain komposisi dan *framing*, penempatan kamera sangatlah penting. Ia juga menjelaskan bahwa penempatan kamera yang memberikan gambar lebih baik dan detail penting harus dicari. Ia mengatakan bahwa ada beberapa saat dimana kamera harus dipindahkan untuk merekam aktor dari beberapa arah. Menurutnya penempatan kamera yang berbeda akan memberikan informasi yang berbeda tentang aktor kepada penonton. Ia menyatakan bahwa sudut kamera dibagi menjadi dua yaitu sudut horizontal dan sudut vertikal (hlm. 32)

1. Sudut Kamera Horizontal

Ketika mengambil gambar sebuah subjek secara sejajar dengan subjek, maka gambar yang dihasilkan akan datar dan kadang akan terlihat membosankan. Oleh sebab itu kamera bisa ditempatkan di sudut lain ketika mengambil gambar. Selain memindahkan kamera, ada opsi untuk mengarahkan mata atau kepala aktor ke arah lain atau bahkan memindahkan aktor. Ada sudut 360 derajat yang dapat dipakai untuk mengambil gambar sebuah subjek.

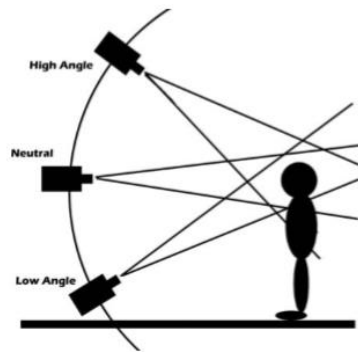


Gambar 2. 6 Ilustrasi *Camera Angle* Horizontal

(Sumber: Buku *Grammar of the shot*)

2. Sudut Kamera Vertikal

Kamera juga dapat dipindahkan secara vertikal. Ketika gambar subjek diambil dari sudut yang lebih tinggi atau lebih rendah, maka akan muncul efek yang berbeda pada *shot*. Ketika kamera berada sejajar dengan mata aktor secara vertikal maka gambar yang muncul akan bersifat netral. Ada beberapa tipe sudut kamera dalam sudut kamera vertikal. Yaitu *high angle*, *eye level*, dan *low angle*.



Gambar 2. 7 Ilustrasi *Camera Angle* Vertikal

(Sumber: Buku *Grammar of the shot*)

1. *High Angle*

High angle adalah penempatan sudut kamera yang berada di tempat lebih tinggi dari subjek dan mengarah ke subjek yang lebih rendah. Biasanya sudut kamera ini digunakan untuk menunjukkan status karakter yang lebih kecil, rendah, dan lemah.

2. *Low Angle*

Low angle adalah pengambilan gambar dengan kamera yang berada pada posisi yang lebih rendah dan subjek pada posisi yang lebih tinggi. Sudut kamera ini dapat memberikan pesan kepada penonton bahwa subjek berada di posisi yang lebih tinggi, signifikan dan kuat.

3. *Neutral Angle*

Neutral Angle atau *eye level* adalah sudut kamera netral dimana kamera berada sejajar pada subjek secara vertikal. Biasanya kamera disejajarkan pada mata subjek. Sudut kamera dapat digunakan untuk mewakili perspektif penonton.

2.6. Lighting

Ascher & Pincus (2013) menyatakan bahwa pencahayaan adalah salah satu aspek terpenting dalam mengambil gambar pada produksi film. Menurutnya pencahayaan dapat dipengaruhi oleh beberapa tipe pencahayaan seperti pencahayaan natural matahari, atau pencahayaan buatan manusia seperti lampu. Mereka juga menjelaskan bahwa pencahayaan dalam suatu *scene* sangat berpengaruh pada ke arah mana penonton akan melihat. Selain itu mereka mengatakan bahwa pencahayaan dapat mempengaruhi bagaimana bentuk dan tekstur subjek. Misalkan ketika kita menggunakan *side light* maka subjek akan terlihat lebih memiliki *depth, dimension, and surface structure*. Sedangkan ketika kita menggunakan pencahayaan dari depan maka gambar yang dihasilkan akan lebih *flat, compress, and smooth over features* (hlm. 56).

Menurut Smith (2003) aspek sinematografi seperti pencahayaan, pergerakan kamera, tipe *shot*, ekspresi pemain, kostum, *set*, properti dan pergerakan aktor dapat membantu penonton dalam menafsirkan *mood* dalam suatu adegan (hlm. 42). Menurut Valk dan Arnold (2013) teknik penggunaan cahaya rendah dengan kontras tinggi antara

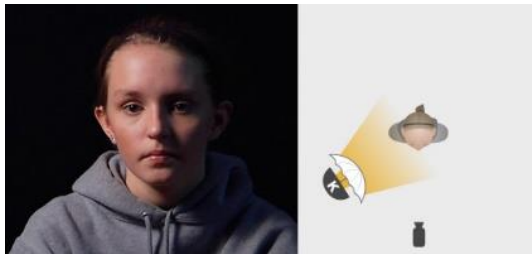
terang dan gelap dapat disebut sebagai *Chiaroscuro*. Mereka juga mengatakan bahwa kedalaman drama dapat diciptakan pada penonton dengan penerapan teknik tersebut.

Mullen dan Malkiewicz (2005) mengatakan bahwa *mood* dan karakter yang ada dalam cerita akan mempengaruhi gaya atau pendekatan yang akan digunakan oleh *director of photography* dan sutradara. Mereka menjelaskan ketika suatu gambar terlihat dominan terang maka gambar tersebut dapat disebut *high key*. Sedangkan *low key* adalah ketika bayangan terlihat lebih dominan pada gambar dan area dengan penerangan yang cukup hanya sedikit. Contohnya *high key* biasanya sangat efektif untuk digunakan pada komedi sedangkan *low key* sering digunakan pada drama. Mereka menyatakan bahwa sutradara dan *director of photography* menentukan gaya yang harus digunakan pada beberapa tipe film dan tidak ada aturan pasti didalamnya (hlm. 92)

Menurut Thompson (2009) ada dua tipe intensitas pencahayaan. Yaitu *hard light* dan *soft light*. *Hard light* adalah tipe pencahayaan yang menggunakan sumber cahaya yang kuat sehingga menghasilkan bayangan yang keras. Sedangkan *soft light* adalah tipe pencahayaan yang menggunakan sumber cahaya yang lembut sehingga bayangan yang dihasilkan tidak terlalu kelihatan. Mereka mengatakan bahwa tipe-tipe cahaya ini dapat dipakai bersamaan. Mereka juga menjelaskan bahwa ada teknik pencahayaan yang sangat *basic* yaitu *three point lighting* (hlm. 82). Dalam *three point lighting* sumber pencahayaan dibagi menjadi tiga yaitu:

1. *Key Light*

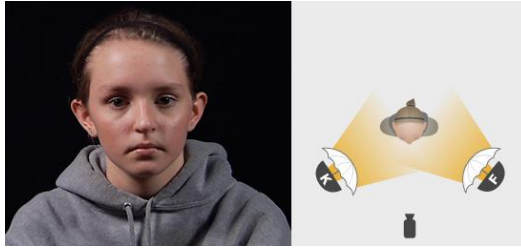
Key light adalah sumber pencahayaan utama pada suatu gambar. Sehingga pada umumnya *key light* adalah sumber cahaya terpenting yang memiliki intensitas cahaya tertinggi dan berfungsi untuk menerangi subjek. Biasanya *keylight* diletakkan didepan subjek agar subjek dapat terlihat dengan baik. Namun ada beberapa kasus khusus dimana *keylight* digunakan di belakang subjek sehingga gambar yang muncul adalah *silhouette*.



Gambar 2. 8 Contoh *Key light*
(Sumber: Buku *Grammar of the shot*)

2. *Fill Light*

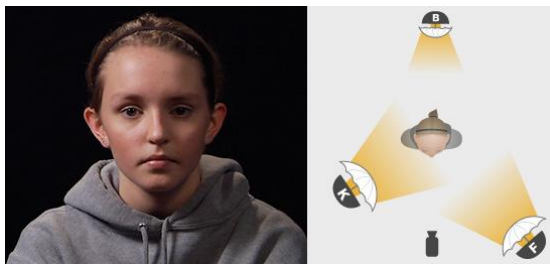
Fill light adalah sumber pencahayaan yang berfungsi untuk mengurangi *shadow* yang dihasilkan oleh *key light*. Oleh sebab itu biasanya *fill light* tidak seterang *key light* dan hanya mengangkat *shadow* beberapa stop tergantung pada *lighting ratio* yang diinginkan. Karena itu *Fill light* biasanya ditaruh 90 derajat dengan *key light*. Namun ada beberapa saat dimana *fill light* tidak digunakan sehingga bayangan yang dihasilkan cukup keras.



Gambar 2. 9 Contoh *Fill Light*
(Sumber: Buku *Grammar of the shot*)

3. *Back Light*

Back light atau bisa juga disebut sebagai *rim light* berfungsi untuk memberikan pencahayaan pada sisi subjek. Sehingga dapat dihasilkan garis diantara subjek yang dapat memisahkan subjek dengan *background*. Dengan hal tersebut maka gambar yang dihasilkan akan memiliki *depth* yang lebih dalam. Oleh sebab itu *back light* dapat digunakan untuk menunjukkan detail tekstur makanan yang memberikan info kesegaran.



Gambar 2. 10 Contoh *Back Light*
(Sumber: Buku *Grammar of the shot*)

Menurut Wheeler (2005) perbandingan intensitas cahaya suatu bagian dengan bagian lainnya pada gambar bisa disebut sebagai *lighting ratio*. Ia juga menjelaskan bahwa *lighting ratio* 2:1 berarti perbedaan antara bagian terang dan gelap adalah 1 stop. Beliau mengatakan bahwa semakin besar perbedaan stop antara bagian terang dan gelap maka akan semakin besar *lighting ratio* gambar tersebut. Menurut beliau sebelum menentukan pencahayaan pada suatu *scene lighting ratio* harus ditentukan terlebih dahulu. Bagian yang dibandingkan adalah *highlight*, *mid tone*, dan *shadow* (hlm. 108).

Thompson (2009) menjelaskan bahwa *lighting ratio* dapat diatur menggunakan *lighting*. Menurut beliau ada dua tipe *lighting* yang dapat mempengaruhi *lighting ratio*. Beliau menyatakan bahwa *Hard Light* yang menghasilkan bayangan keras dapat menghasilkan *high lighting ratio* dimana perbedaan intensitas cahaya pada bagian terang dan bagian gelap sangat jauh. Beliau juga menjelaskan bahwa dengan menggunakan *soft light* yang menghasilkan bayangan yang lembut maka *lighting ratio* yang dihasilkan akan lebih rendah atau bisa disebut juga *lower lighting ratio* dimana perbedaan intensitas cahaya pada bagian terang dan gelap tidak begitu jauh. Menurut Beliau selain tipe *lighting* penempatan dan sudut *lighting* juga memiliki pengaruh besar pada *lighting ratio* (hlm. 87).