

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Sinematografi

Sinematografi sebagai ilmu terapan adalah bidang ilmu yang membahas teknik pengambilan gambar dan menggabungkan tangkapan gambar tersebut sehingga menjadi sebuah rangkaian cerita yang solid dan memiliki suatu makna. Sinematografi memanfaatkan teknis-teknis menangkap gambar melalui serangkaian gambar yang membentuk suatu film. Sinematografi umumnya selalu dipakai dalam karya visual berupa film.

Film adalah sekumpulan gambar bergerak yang terdiri dari banyak *shot*, setiap *shot* mengandung penempatan kamera yang terbaik untuk mengartikan sebuah visual baik dari *blocking* pemain, *setting* teknis serta *set*, dan juga sebuah aksi dari sebuah momen yang menggambarkan fungsi naratif dari suatu cerita yang akan disajikan. (Mascelli, 1998, hlm. 11). Oleh karena itu, film sangat dieratkan dengan istilah sinematografi. Lalu terkait dengan sinematografi yang akan dibuat oleh penulis. Secara garis besar penulis ingin membahas perancangan *shot VFX*, tentunya hal ini membuat *shot* yang perlu diperhatikan secara detail baik secara *framing* kamera, *angle* kamera beserta pergerakan kamera, yang pasti-nya terdukung oleh pencahayaan yang menggambarkan superioritas dari karakter utama yang ada di dalam film.

Bagaimanapun di dalam film yang dibuat penulis, ingin disampaikan pesan bahwa begitu banyak hubungan manusia di zaman sekarang, secara tak sadar dibuat dangkal oleh jarak teknologi. (Kroeber, 2006, hlm. 73)

Sinematografi yang akan dirancang oleh penulis berkaitan dengan *shot VFX* yang mendukung *Negative Change Arc* pada karakter Edwin. Perancangan ini dibuat berdasarkan tugas seorang *director of photography* yang bertugas untuk menggambarkan visual dari cerita yang ingin dijadikan film. Sedikit peranan dari *director of photography* akan dibahas untuk menunjukkan kaitannya dengan sinematografi.

Peran seorang *director of photography* dalam pembuatan film adalah memberikan solusi pilihan *shot* kepada sutradara. *Director of photography* berhak untuk menentukan jenis *shot* yang digunakan, mengatur cahaya serta memutuskan mana kamera, lensa dan *stock* film yang akan digunakan untuk produksi. (Elkins, 2009, hlm. 44)

Seorang *director of photography* memiliki tanggung jawab atas keseluruhan sinematografi pada sebuah film, seperti pencahayaan, komposisi dan lainnya. Dirinya juga harus berdiskusi dengan sutradara mengenai visual yang akan terjadi di dalam sebuah film. *Director of photography* yang baik harus dapat memenuhi keinginan sutradara dalam mewujudkan gambar dalam sebuah film. (Wheeler, 2012, hlm. 48). Selain sutradara, *director of photography* pun harus berdiskusi dengan *VFX artist* guna merancang *shot VFX*. Berikut merupakan aspek-aspek

teknis yang akan dibahas oleh penulis dalam melakukan perancangan *shot VFX* yang membangun alur *Negative Change Arc* pada karakter Edwin.

2.1.1. Shot

Dalam membangun sebuah *scene* dan pengadeganan dalam sebuah film diperlukan *shot*. Dibutuhkan beberapa aspek elemen yang membentuk sebuah *shot* dan *scene* menjadi sebuah kesatuan. Terdapat juga berbagai elemen seperti *plot* dan narasi dalam pembentukan *shot* ini, namun dalam segi *shot* yang difokuskan hanya dari segi visual subjek (Brown, 2016, hlm. 60).

Pada umumnya *shot* digunakan untuk mengukur besar-kecil atau jauh-dekatnya objek di dalam sebuah *frame*. Hal ini digunakan untuk memberikan informasi kepada penonton atas apa yang penting dan tidak penting di dalam sebuah *frame* tersebut. Terdapat beberapa jenis *shot*, setiap jenisnya memiliki efek psikologis yang berbeda-beda tergantung bagaimana pembuat film menggunakannya untuk menyampaikan informasi tertentu. Ada beberapa aspek yang perlu kita perhatikan dalam membentuk sebuah *shot*.

2.1.1.1. Character Shot

Sebagian besar film dan film pendek bercerita tentang manusia, sehingga *character shot* merupakan salah satu mediasi dalam dunia sinema. Terdapat beberapa istilah *shot* yang berbeda dalam sebuah pengambilan gambar menurut Brown (2016), yaitu:

1. *Full shot*: penggambaran *shot* yang memperlihatkan seorang karakter dari atas kepala hingga ujung kaki. *Full shot* juga dapat mengarah kepada keseluruhan objek. (Brown, 2016, hlm. 62)
2. *Two shot*: *shot* yang di dalamnya terdapat dua karakter yang saling berinteraksi. Penempatan kedua karakter tidak harus daitur secara simetris dalam sebuah *frame*. Kedua karakter tersebut bisa saling berhadapan, kedua menghadap ke depan, keduanya jauh dari kamera, dan lain-lain. (Brown, 2016, hlm. 63)
3. *Medium shot*: pengambilan gambar dalam *medium shot* lebih dekat kepada subjek dibandingkan dengan *full shot*. Biasanya memperlihatkan bagian pinggang ke atas, sehingga ekspresi dan tindakan sang karakter dapat terlihat jelas. (Brown, 2016, hlm. 63)
4. *Close-up*: pengambilan gambar dalam *close-up* dibatasi dari atas kepala hingga sebatas saku baju karena pengambilan gambar diambil dari jarak yang cukup dekat, pengambilan gambar terhadap subjek biasanya akan terpotong. (Brown, 2016, hlm. 63)
5. *Over the shoulder*: merupakan salah satu variasi lainnya dari *close-up*. Pengambilan gambar ini biasanya diambil dari belakang seorang tokoh ke sebuah objek atau tokoh lainnya. (Brown, 2016, hlm. 63)
6. *Cutaways*: pengambilan gambar suatu hal, benda, atau orang di luar subjek utama tetapi masih memiliki hubungan dengan *scene* tersebut. (Brown, 2016, hlm. 64)

7. *Reaction shots*: merupakan tipe spesifik dari *close-up* atau *medium shot*. *Reaction shots* adalah pemotongan gambar yang dilakukan dari tokoh satu ke tokoh lainnya untuk mengetahui reaksi tokoh terhadap sebuah kejadian. (Brown, 2016, hlm. 64)
8. *Insert*: sebuah lagian yang berdiri sendiri dalam sebuah *scene* yang lebih dekat dengan adegan yang lebih besar dalam *wider shot*. (Brown, 2016, hlm. 64)
9. *Connecting shots*: dalam *shot* ini biasanya melibatkan dua orang ataupun benda yang tidak dapat dijadikan dalam satu *frame* yang sama dalam sebuah *scene*. (Brown, 2016, hlm. 65)
10. *Pickups*: pengambilan *shot*, *master*, maupun *coverage* di tengah-tengah *scene*. (Brown, 2016, hlm. 66)
11. *Transitional shots*: pengambilan beberapa adegan di luar *scene* untuk menggabungkan dua adegan sekaligus. Jenis *shot* ini dapat digunakan dalam awal adegan, akhir adegan, ataupun antar adegan. (Brown, 2016, hlm. 66)

Character shot ini akan disesuaikan dengan *framing* komposisi yang pas sehingga menciptakan sebuah *shot* yang memiliki makna dan khususnya dapat membantu perancangan *shot VFX*. *Character shot* berfungsi sebagai tolak ukur untuk menjalankan cerita sesuai dengan *scene grammar* dan juga sebagai tolak ukur untuk menentukan komposisi yang pas dalam memperkirakan *visual effect* yang telah dirancang.

2.1.1.2. *Angle* Kamera

Menurut Brown (2012), variasi dari *angle* dapat digunakan oleh sinematografer dalam memasukkan subteks di dalam sebuah *shot*. Kebanyakan pembuat film akan menggunakan tipe *shot eye-level* dalam menangkap sebuah makna dan pesan yang tersirat tanpa dialog. Tetapi ada juga beberapa pembuat film yang cenderung menghindari *angle eye-level* karena dianggap membosankan dan terkesan biasa. Seorang pembuat film yang baik harus dapat menjelaskan fungsi dari setiap *angle* yang mereka gunakan di dalam filmnya. Setiap *angle* memiliki perbedaan efek psikologis yang nantinya akan dirasakan oleh penonton.

Low Angle, sebuah *shot* dapat dikatakan sebagai *low angle* jika kamera dan lensa berada di bawah *eye level* manusia. *Low angle* memberikan efek psikologis yang berkebalikan dengan *high angle*. Jika *high angle* memberikan kesan lemah dan tidak berdaya maka *low angle* memberikan kesan mendominasi dan berkuasa terhadap subjek lain di dalam *frame*. Jika karakter di dalam sebuah *frame* di ambil gambarnya dengan *low angle* maka penonton akan merasa curiga dan menunggu sesuatu yang akan terjadi kedepannya (Brown, 2016, hlm. 43).

High Angle, sebuah gambar dapat dikatakan *high angle* jika kamera berada di atas dari garis *eye level* manusia. *High angle* memiliki efek psikologis mendominasi subjek dan subjek menjadi terlihat lebih kecil, lemah dan tidak berdaya pada *shot* tersebut. *High angle* juga memberikan kesan ketidakseimbangan antar karakter. Selain itu, *high angle* juga memiliki efek lain jika digunakan untuk menunjukkan sebuah *layout* atau *landscape* dalam sebuah *shot*. *High angle* atau penerapan yang

lebih ekstrim lagi seperti *Birdeye view* dapat digunakan untuk melakukan *establishment* atau memberikan informasi yang lengkap terhadap *layout* sebuah lokasi (Brown, 2016, hlm. 42).

Dutch tilt, merupakan sebuah teknik pengambilan *angle* kamera dengan cara memiringkan posisi kamera sehingga tidak terlihat simetris atau bisa dibilang tidak berada pada *level* keseimbangan horizontal. Hal ini bertujuan untuk mendapatkan kesan dramatis serta mendapatkan penggambaran kecemasan, paranoia, penaklukan, atau misteri dari karakter yang satu dengan yang lain. (Brown, 2016, hlm. 44)

2.1.2. Komposisi

Komposisi berarti membungkus semua aspek elemen visual ke dalam sebuah gambaran untuk menerapkan unsur dramatik dari sebuah film. Komposisi yang bagus adalah perpaduan dari elemen gambar yang membentuk suatu keharmonisan dalam keseluruhan film. Umumnya seorang sinematografer atau *Director of Photography* mengatur sebuah komposisi dengan penempatan karakter, furniture, atau properti yang digunakan di dalam *set* sebuah penceritaan. Pergerakan dan penempatan karakter sangat perlu direncanakan untuk pembangunan reaksi penonton yang dituju oleh cerita itu sendiri. (Mascelli, 1998)

Perhatian penonton tidaklah harus disuguhkan dengan sebuah komposisi yang cantik akan tetapi disuguhkan dengan hal-hal yang bertujuan membentuk dramatik dari sebuah cerita, entah itu objek, subjek ataupun aksi dari seorang karakter. Penempatan komposisi boleh menyajikan kebutuhan naratif dalam jalur-

jalur yang berbeda. Umumnya pada sebuah film, pemilihan komposisi kamera dengan tipe-tipe shot yang berbeda menunjukkan penekanan penceritaan yang berbeda-beda. Sebuah komposisi *shot* harus dapat membentuk sebuah harmoni yang dapat menggambarkan drama untuk menarik perhatian para penonton.

Di dalam sebuah komposisi terdapat beberapa elemen yang mendukung pembentukannya. Aspek keseimbangan merupakan salah satu dari aspek tersebut. Bobot visual sebuah obyek utamanya ditentukan oleh ukuran obyek dan dipengaruhi oleh posisi obyek tersebut dalam sebuah *frame*, warna obyek, serta pergerakan obyek yang diatur pada *balance* di dalam *frame*. Tipe dari *balance composition* menurut Masceli (1998), antara lain :

2.1.2.1. Formal Balance (Symmetrical Balance)

Formal Balance Composition merupakan sebuah komposisi yang terlihat simetris dan setara satu dengan yang lainnya. Komposisi yang simetris ini memberikan kesan tenang, perasaan yang stabil dan juga menampilkan kesan tidak bertentangan antar karakter. Komposisi ini kebanyakan dipakai dalam *two shot* yang dimana memberikan kesan belum adanya hal yang tidak mengonakkan antar karakter ataupun garis mulai sebuah konflik. (Mascelli, 1998, hlm. 210)



Gambar 2.1. *Formal Balance*

(Mascelli, 1998, hlm.210)

2.1.2.2. *Informal Balance (Assymmetrical Balance)*

Informal Balance Composition merupakan suatu kondisi ketika komposisi tidak terlihat simetris dan tidak terlihat ada nya sama rata dalam penyusunannya. Keseimbangan informal bersifat dinamis karena menghadirkan pengaturan yang kuat dari komposisi *framing* yang berlawanan. Dalam gambar yang diseimbangkan secara informal, figur atau objek yang dominan menjadi pusat perhatian. (Mascelli, 1998, hlm. 211) (2.3.1.)

Sebaliknya, *informal balance* adalah figur sekunder atau objek dengan berat komposisi yang sama di sisi lain. Susunan komposisi yang berbeda bentuk, ukuran, warna atau nilai tonal, atau subjek subjek yang bergerak dan statis, dapat saling menyeimbangkan karena kedua sisi gambar memiliki bobot komposisi yang sama.



Gambar 2.2. *Informal Balance*

(Mascelli, 1998, hlm.211)

Keseimbangan asimetris digunakan secara halus pada *close-up* dimana pemain tunggal menempatkan kepala sedikit di luar pusat perhatian, sehingga banyak ruang lihat yang tercipta pada karakter.(Mascelli, 1998, hlm. 211). Tipe *informal balance* ini akan dipakai oleh penulis untuk menunjukkan detail dari *VFX* yang menunjukkan masa depan di film tersebut.

2.1.3. Camera Movement

Movement adalah sebuah alat yang ampuh di dalam pembuatan sebuah film untuk mengartikan pesan dan objek yang dituju dalam sebuah film. Faktanya, film adalah salah satu dari sedikit bentuk seni yang menggunakan gerak dan waktu. Oleh sebab itu, *movement* dalam sebuah visual berperan begitu signifikan dalam menciptakan arti dari sebuah *shot* yang telah dirancang. Seorang sutradara atau sinematografer berpikir tentang kamera yang bergerak dan terpenting dari sudut pandang naratif. Seberapa baik *movement* tersebut menceritakan sebuah cerita atau bagaimana *camera movement* itu cocok dengan aliran dramatis, kesan emosional apa yang ditimbulkan pada penonton.

Berikutnya adalah keputusan praktis tentang cara menggerakkan kamera secara fisik di sebuah lingkup ruang: haruskah kamera dipasang di sebuah jalur rel atau di atas *Steadicam*. *Handheld* atau dipasang di atas *tripod* dengan sebuah *rig*. Dari sudut pandang pembuat film, efek optik atau fisik adalah hasil sampingan yang diinginkan. Tetapi dari sudut pandang *VFX*, faktor-faktor inilah yang paling penting karena mereka menentukan dari objek 2D ke 3D melalui cara pengambilan gambar yang sudah dihasilkan dari tahapan produksi. Tujuannya adalah untuk membuat

elemen *VFX* yang ditambahkan terasa seperti asli dari *footage* yang sudah direkam. *Camera movement* harus dapat memperhitungkan apakah elemen *VFX* yang ditambahkan dapat terlihat sama dengan *footage* asli yang telah direkam. *Movement* relatif dan hubungan spasial antara objek dalam *footage* film bisa dipersempit turun ke dua faktor utama, yaitu: paralaks dan perspektif *shift*.

2.1.3.1. Paralaks

Paralaks merupakan sebuah gerakan yang dihasilkan dari sebuah gerakan vertikal maupun horizontal, setiap subjek yang direkam menghasilkan paralaks yang nantinya memudahkan *VFX artist* untuk melakukan penambahan elemen *VFX* pada *footage* yang dihasilkan produksi. Mari kita ambil contoh klasik paralaks: kondisikan diri anda melihat keluar melalui jendela kereta. Saat kereta melaju, objek di sekitar tampak bergerak melintasi jendela lebih cepat daripada objek yang jauh. Pepohonan tepat di sebelah trek berdesir dengan cepat sementara pegunungan di latar belakang bergerak sangat lambat. “*Movement*” tumpang tindih yang kompleks ini dikenal sebagai paralaks. *Movement* tanpa paralaks terasa seperti tidak ada kedalaman, seolah-olah semua objek berada pada bidang yang sama persis.

Jika jendela kereta api adalah lensa kamera, maka gerakan kereta api pada dasarnya adalah gerakan lintasan. Semua jenis gerakan horizontal atau vertikal (*track*, *dolly in /out*, dan *crane* naik /turun) menghasilkan paralaks. Satu hal yang perlu diperhatikan disini adalah bahwa efek paralaks berkurang seiring dengan jarak.

2.1.3.2. *Perspective Shift*

Dalam menentukan *shot VFX*, *perspective shift* berarti kamera mengungkapkan bagian atau area yang berbeda dari suatu objek saat kamera bergerak. Jika kita naik ke atas di depan sebuah rumah, pertama-tama kita akan melihat tampak depannya, tetapi saat kamera bergerak lebih tinggi, kita akan mulai melihat atapnya dari atas. Sama seperti paralaks, pergeseran perspektif lebih terlihat di latar depan daripada di latar belakang. Kamera yang bergerak di sepanjang jalan akan menampilkan sisi bangunan di dekatnya saat bergerak, tetapi bangunan di kejauhan masih hanya akan menampilkan tampak depannya.

2.1.4. *Lighting on VFX Shot*

Hubungan antara subjek dan layar, serta *exposure*, adalah komponen utama dalam memisahkan *background* dengan object dalam unsur pembuatan *shot VFX*. Secara alami, pembuat film ingin mengekspos subjeknya dan bukan *background* nya. Pencahayaan pada subjek yang benar-benar penting pada akhirnya, karena *background* akan diganti sesuai keinginan di saat memasuki tahapan pasca produksi. Namun ada bahaya tertentu disini, jika *background* terlalu terang atau terlalu gelap, maka akan menjadi sebuah kesulitan untuk diedit pada tahapan pasca produksi.

Shot VFX akrab dikenal dengan *shooting* yang memiliki *background* hijau maupun biru. Di dalam sebuah perancangan *shot VFX*, *background* berwarna tersebut harus diperhatikan sedetail mungkin terpisah dengan subjek yang akan dijadikan fokus utama biasanya kebanyakan sinematografer menggunakan

lightmeter untuk memperhatikan kontras rasio untuk memisahkan subjek dan *background*.

2.2. Teori VFX

VFX merupakan singkatan dari kata *visual effect*. Istilah "efek khusus" dan "efek visual" sering digunakan secara bergantian di media dan bahkan oleh beberapa profesional. Di masa pra-digital dan sebelum efek visual terutama di masa komputerisasi, sebagian besar pekerjaan efek dilakukan di dalam kamera dan di lokasi, dengan menggunakan miniatur, teknik praktis, dan berbagai trik kamera dan optik. Sebenarnya tidak ada garis pemisahan yang jelas antara efek khusus dan visual. Efek khusus (*SFX*) adalah efek praktis di kehidupan nyata yang dilakukan di lokasi syuting dan ditangkap oleh kamera.

Efek visual (*VFX*) adalah manipulasi digital dan penyempurnaan rekaman, dan terjadi terutama selama pasca produksi. Pengetahuan, teknik, dan rangkaian keterampilan yang digunakan di pada kedua aspek tersebut sangat berbeda. Membuat ledakan di lokasi syuting membutuhkan pengalaman dalam bahan peledak dan kembang api, sementara membuat *VFX* yang setara dengan ledakan tersebut membutuhkan penguasaan grafik komputer dan *rendering* foto realistik yang tidak mudah untuk dipahami. Terlepas dari perbedaan tersebut, masih ada hubungan penting antara *SFX* dan *VFX*. Kedua kerajinan tersebut seringkali saling melengkapi dan terkadang bertentangan (Dinur, 2017).

2.3. *Character Arc*

Pada umumnya karakter merupakan suatu kesan yang diambil dari seorang individu, ataupun masyarakat dan diberikan sebuah tujuan, hambatan serta sifat-sifat kemanusiaan yang ada di dunia ini (Corbett, 2013). Penulis ingin mencerminkan kondisi karakter yang ingin diakui dengan menunjukkan superioritasnya pada beberapa adegan yang lama kelamaan berproses dan berkembang menjadi sebuah alur perkembangan karakter. *Character Arc* merupakan pembabakan suatu karakter yang memiliki proses tahapan perkembangan dari *arc* pertama sampai *arc* terakhir mengenai tujuan, hambatan, serta goals dari suatu karakter dalam suatu film atau adegan (Weiland, 2016).

Umumnya *Character Arc* terbagi menjadi tiga bagian, yaitu *Positive Change Arc*, *The Flat Arc* dan *The Negative Change Arc*. Dari ke-3 jenis *arc* tersebut, penulis ingin menjelaskan superioritas karakter dengan *Negative Change Arc*. Berikut merupakan penjelasan dari masing-masing tipe *arc*:

2.3.1. *The Positive Change Arc*

Positive Change Arc merupakan alur pembabakan karakter yang paling populer dan sering dipakai oleh penulis skenario dalam suatu film ataupun adegan. Dalam *arc* ini, karakter diarahkan ke dalam alur biasa yang diawali dengan pengenalan karakter, lalu pergejolakan karakter dengan hambatan baik dari luar dan dari dalam karakter. Setelah itu, karakter akan menyelesaikan permasalahannya dan kembali dengan kondisi yang terkesan positif (Weiland, 2016, hlm. 9).

2.3.2. *The Flat Arc*

Flat Arc merupakan alur dimana karakter sebenarnya telah mendapatkan perhatian dari para audiens, dan tidak perlu mengalami perubahan keberpihakan pada pihak antagonis ataupun pada penonton. Hal ini dikarenakan karakter pada alur ini telah mempunyai kondisi yang tetap yang membuat dirinya tidak perlu mengubah apapun dan hanya menyelesaikan tujuan dari alur karakternya (Weiland, 2016, hlm. 9).

2.3.3. *The Negative Change Arc*

Negative Change Arc merupakan kebalikan dari pengertian *positive change arc*. Dalam *arc* ini, karakter diarahkan ke dalam alur yang dimana dirinya mengalami pengenalan pada penonton akan tetapi pada pembagian alur sewaktu dirinya harus mengalami perbedaan keberpihakan, diri karakter justru tidak mengganti keberpihakannya dan menuju kepada alur yang salah. Karakter akan diarahkan kepada *arc* yang terkesan *negative* dan berakhir buruk daripada di awal cerita yang terlihat normal-normal saja (Weiland, 2016, hlm. 9).

Penulis menyampaikan visual *shot VFX* pada karakter Edwin dengan tujuan menghasilkan *Negative Change Arc* melalui objek-objek *VFX* yang akan ditambahkan pada masa pasca produksi. Karakter Edwin akan didukung oleh objek *VFX* di sekitarnya untuk menghasilkan *Negative Change Arc*.