



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

Menurut Wheeler (2012) Seorang *Director of Photography (DoP)* merupakan kepala departemen yang bertanggung jawab secara penuh terhadap pencitraan gambar dalam sebuah film. Selain itu *director of photography* juga bekerja dan bertanggung jawab secara langsung dengan sutradara (hlm. 3). Sebagai kepala departemen yang paling teknis *DoP* dituntut untuk merepresentasikan sebuah script melalui visual, sesuai dengan arahan sutradara (Elkins, 2009, hlm. 43). Rea & Irving (2013) mengatakan Hubungan kerja yang baik antara *DoP* dengan sutradara adalah kunci untuk menciptakan gambar yang baik. *director of photography* memiliki tugas untuk merealisasikan visi dari sutradara. Visi sutradara tersebut divisualisasikan melalui teknik-teknik *cinematography* (hlm. 157).

Brown (2016) menambahkan proses *cinematography* lebih dari sebuah sekedar *photography* tetapi merupakan sebuah proses menyatukan ide, tulisan, emosi dan pesan menjadi sebuah visual yang baik (hlm. 2). Tugas utama seorang *director of photography* adalah menciptakan *mood* dan *feel* dari sebuah film dari visi misi yang telah dirancang oleh sutradara. Hal tersebut direalisasikan melalui segala aspek elemen visual seperti komposisi, *lighting*, *exposure*, *camera movement*, dan lain sebagainya (Wheeler, 2012, hlm. 31-32).

2.1.1. Peranan *Director of Photography* pada tahap Pra-Produksi

Menurut Brown (2016) tahap pra-produksi merupakan tahap terpenting dalam proses produksi film. Tahap pra-produksi yang matang akan mempermudah proses shooting (hlm. 331). Pada tahap awal pra-produksi *director of photography* akan membaca dan membedah naskah dengan sutradara, untuk mendapatkan kesepakatan *look* seperti apa yang ingin dicapai pada film yang dibuat. Setelah itu *director of photography* juga harus membuat konsep visual sesuai dengan arahan sutradara yang mendukung emosional pada naskah. Selain berdiskusi dengan sutradara *director of photography* juga harus mendiskusikannya kepada departemen-departemen lain, seperti *production designer*, *wardrobe*, *make up*. Hal ini penting dilakukan agar departemen-departemen ikut menyepakati hal-hal yang berkaitan dengan *look* yang telah disepakati oleh sutradara. (Wheeler, 2012, hlm. 4)

Setelah itu *director of photography* harus menghubungi *location manager* untuk memberikan saran-saran lokasi yang sesuai secara visual berdasarkan kesepakatan dengan sutradara. Selain memberikan saran *director of photography* meminta kepada *location manager* untuk melakukan *recce*. Setelah melakukan *recce* *DoP* akan membuat rancangan tata cahaya bersama *gaffer* atau kepala departemen *lighting*, untuk menentukan lampu apa saja yang dibutuhkan (Wheeler, 2012, hlm. 4).

Selain itu seorang *DoP* juga harus mengikuti serangkaian *rehearsal* dengan tujuan pra-visualisasi adegan yang akan diambil. *DoP* juga harus berkeja sama dengan asisten sutradara, untuk merancang jadwal susunan *shot* atau *callsheet* secara spesifik. Sebelum melakukan *shooting* *DoP* bersama seluruh departemen

lainnya akan melakukan test kamera. Tujuannya agar semua yang sudah disepakati telah sesuai dengan kesepakatan bersama dan mengacu pada look yang di capai. (Wheeler, 2012, hlm. 4-5).

2.1.2. Peranan *Director of Photography* pada tahap Produksi

Pada tahap produksi seorang *director of photography* akan mengeksekusi semua rencana-rencana yang sudah dirancang pada tahap pra-produksi. Sebagai *DoP* pada tahap produksi penting sekali untuk melihat dan menjaga *rehearsal blocking* dari scene yang akan di ambil. Selain itu *DoP* Memastikan semua tata cahaya yang sudah direncanakan terlaksanakan dengan baik. Setelah itu *DoP* merancang dan menyetujui dengan sutradara *shot* apa yang diperlukan untuk *scene* selanjutnya. Selanjutnya *DoP* harus membuat keputusan dan menyetujui susunan pengambilan *shot* yang paling efisien, bersama sutradara dan asisten sutradara (Wheeler, 2012, hlm. 5).

Pada penghujung pengambilan suatu adegan *DoP* harus mengkonfirmasi kepada sutradara, apakah *shot* yang di ambil telah dapat mencakup sebuah scene. *DoP* juga dapat memberikan opsi tambahan *shot* kepada sutradara yang memungkinkan untuk keperluan editing. (Wheeler, 2012, hlm. 5-6). Brown (2016) menambahkan *DoP* juga bertanggung jawab atas *continuity* sebuah gambar, seperti *crossing the line*, *screen direction*, dan juga *physical continuity*. Selain itu sebagai kepala departemen kamera, *DoP* juga harus melakukan supervisi terhadap anggota timnya (hlm. 326).

2.1.3. Peranan *Director of Photography* pada tahap Pasca-Produksi

Pada tahap pasca produksi *DoP* bertanggung jawab untuk melakukan supervisi terhadap proses *color grading*. Tujuannya agar *look* yang dicapai dapat selaras dengan *mood* dalam film yang sudah di rencanakan sejak tahap pra-produksi (Wheeler, 2012, hlm. 5).

2.2. *Framing*

Menurut Bowen (2017), bahwa sebuah *frame* merupakan sebuah batasan apa yang kamera akan tangkap. *Frame* tersebut di batasi oleh aspek rasio pada sebuah kamera. Sebuah kamera hanya dapat menangkap dua dimensi dari sebuah realita. Dua dimensi tersebut terdiri atas panjang dan lebar sebuah *frame* (hlm. 4-5). *Framing* merupakan sebuah keputusan yang diambil untuk menentukan apa yang akan terlihat dan yang tidak terlihat dalam sebuah *frame*. Keputusan tersebut akan mempengaruhi bagaimana penonton melihat sebuah gambar.

Menurut Brown (2016) *framing* sendiri merupakan tindakan dasar dalam *filmmaking* dimana sebagai seorang *DoP* dituntut untuk mampu mengarahkan perspektif penonton pada setiap *shot* yang dibentuk. *Framing* tersebut berkaitan dengan masalah komposisi, ritme, dan perspektif (hlm. 4). *Framing* tersebut juga harus mampu menyampaikan sebuah cerita kepada penonton, dan membentuk sebuah *shot* (hlm. 59).

Menurut Mamer (2009), sebuah *framing* mengacu pada pemilihan penyusunan struktur naratif dalam sebuah film seperti, pencahayaan, *camera angle*,

dan juga camera movement. Selain itu *framing* juga mengacu pada warna, bentuk, permainan cahaya antara gelap dan terang dan juga tekstur sehingga penonton dapat memahami atau merasakan suasana dalam setiap adegan dalam sebuah film (hlm. 143).

Menurut Bordwell & Thompson (2001), ada empat elemen-elemen penting dalam sebuah *framing*, melalui *aspect ratio*, dimana *aspect ratio* menunjukkan batasan-batasan dalam sebuah frame, lalu *camera distance* dan *camera angle*, serta *mise-en-scene* yang erat hubungannya dengan sebuah *frame*. Sebagai seorang sinematografer sebuah *framing* memiliki tujuan untuk menunjukkan makna yang mutlak dari sebuah *frame*.

2.3. Shot Type

Menurut Bowen (2017), sebuah *shot* merupakan satuan terkecil dalam sebuah scene atau adegan yang di tangkap kamera. *Shot* dalam sebuah film tidak berdiri sendiri melainkan saling berhubungan antara satu *shot* dengan *shot* yang lain. *Shot* terbentuk dari representasi framing yang dibentuk oleh aspek-aspek seperti penempatan kamera, camera angle, dan focal length. Terdapat tiga grup utama jenis-jenis dari sebuah *shot* berdasarkan jarak kamera terhadap subjek, yaitu close up, medium *shot*, dan long *shot*. Setiap jenis *shot* dapat merepresentasikan sudut pandang untuk tiap karakter dan peristiwa dalam film melalui jarak dan sudut dalam *shot* (hlm. 9

2.3.1. *Close Up*

Bowen (2017) menjelaskan, *close up shot* sering disebut dengan “*head shot*”, dikarenakan framing yang memotong bagian atas yaitu rambut subjek dan bagian dada subjek. Sehingga yang terlihat hanya bagian kepala subjek. *Shot* ini dapat digunakan untuk menunjukkan intimasi dari seluruh wajah subjek. Penggunaan *shot* ini mampu menggambarkan reaksi emosi dari subjek melalui pergerakan mimik wajah yang terlihat jelas (hlm. 19). Mercado (2010) menambahkan melalui bukunya, *shot* ini memiliki karakter *shallow depth of field*, dimana dapat membuat background terlihat blur. Sehingga subjek terlihat terpisah dari background dan penonton dapat focus terhadap emosi subjek. (hlm. 35)



Gambar 2.1. Contoh dari *Close-Up*
(Grammar of the *Shot*, 2017)

2.3.2. *Medium Shot*

Mercado (2010) menjelaskan *Medium Shot* merupakan framing yang memotong bagian pinggang subjek, dimana dalam *shot* ini subjek menjadi focus utama. Saat dalam frame terdapat lebih dari satu subjek, *shot* ini dapat menunjukkan gestur tubuh subjek dan interaksinya terhadap lingkungannya. Oleh karena itu *shot* ini sering digunakan untuk *two shot*, *over the shoulder*, dan juga *group shot* (hlm. 47). Bowen (2017) menambahkan, pada penggunaan *shot* ini mampu menunjukkan banyak sekali informasi saat subjek melakukan interaksi dengan orang lain ataupun melakukan aksi. Hal ini disebabkan karena pada *shot* ini lingkungan sekitar karakter dapat terlihat walaupun ruang gerakanya sedikit. (hlm. 18)



Gambar 2.2. Contoh dari *Medium Shot*
(Grammar of the *Shot*, 2017)

2.3.3. *Long Shot*

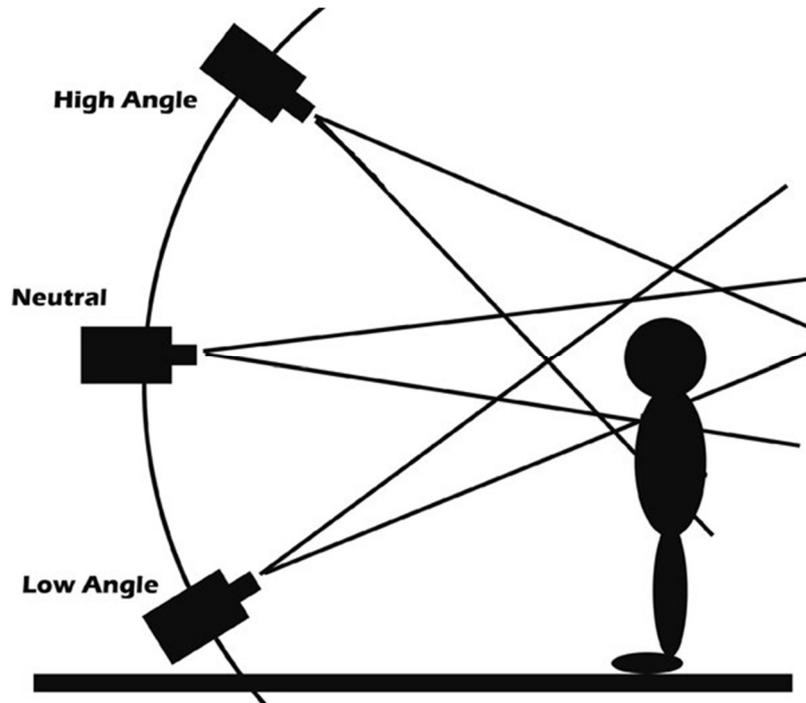
Mercado (2010) menjelaskan bahwa *long shot* membuat subjek dapat terlihat sepenuhnya dan secara bersamaan lingkungan subjek juga terlihat cukup luas. Penggunaan *long shot* sering digunakan pada *shot* establisling, karena

memiliki cakupan frame yang cukup luas. Selain untuk establishing *shot* ini juga sangat cocok digunakan untuk group *shot*, karena field of view yang begitu luas. *Shot* ini menjadi sangat tidak ideal untuk menunjukkan ekspresi muka dari subjek (hlm. 59).



Gambar 2.3. Contoh dari *Long Shot*
(Grammar of the *Shot*, 2017)

2.4. Camera Angle



Gambar 2.4. *Camera Angle* secara vertikal
(Grammar of the Shot, 2017)

Camera angle merupakan salah satu aspek dalam sebuah frame. Posisi sebuah kamera terhadap sebuah subjek dapat merubah sudut pandang penonton terhadap subjek yang di tangkap oleh kamera. Secara vertical *camera angle* di bagi menjadi *High Angle*, *Eye Level*, *Low Angle* (Bowen, 2017, hlm. 48). Menurut Stadler & McWilliam (2009), penempatan posisi sebuah kamera dapat mempengaruhi penonton dalam menafsirkan suatu hubungan antara satu karakter dengan karakter lainnya (hlm. 38-39).

2.4.1. *High Angle*



Gambar 2.5. Contoh dari *High Angle*
(Grammar of the *Shot*, 2017)

High angle merupakan dimana sebuah kamera di posisikan lebih tinggi dari subjek, sehingga sudut kamera akan memandang rendah subjek. Efek yang ditimbulkan dari *high angle* tersebut akan memberikan subjek terlihat lebih kecil dari yang lain (Stadler & McWilliam, 2009, hlm. 37). Menurut Bowen (2017), menambahkan bahwa dengan penggunaan *high angle* ini membuat penonton memiliki pandangan terhadap subjek yang lemah, patuh, atau berada dalam posisi yang kurang kuat secara dominasi. Jika penggunaan *angle* ini merepresntasikan sebuah sudut pandang dari karakter lainnya, bahwa karakter lain yang mempunyai sudut pandang tersebut telah memposisikan dirinya lebih tinggi dari apa yang ia pandang (hlm. 59).

2.4.2. *Eye Level*



Gambar 2.6. Contoh dari *Eye Level*
(Grammar of the *Shot*, 2017)

Eye level atau *Neutral-Angle* merupakan penempatan posisi kamera yang sejajar secara horizontal terhadap mata subject. Penggunaan *camera angle* ini memposisikan kamera untuk mengamati subjek atau kejadian dengan ketinggian yang sama (Bowen, 2017, hlm. 58).

2.4.3. *Low Angle*



Gambar 2.7. Contoh dari *Low Angle*
(Grammar of the *Shot*, 2017)

Menurut Stadler & McWilliam (2009), *Low angle* merupakan posisi penempatan sebuah kamera berada di lebih rendah dari posisi subjek, sehingga kamera akan memiliki sudut pandang menghadap ke atas. Efek yang ditimbulkan dengan penggunaan camera angle ini adalah subjek akan terlihat lebih besar (hlm. 37). Secara psikologis, subjek yang di pandang dari bawah akan terlihat lebih kuat dan lebih dominan. Jika penggunaan angle ini merepresntasikan sebuah sudut pandang dari karakter lainya, bahwa karakter lain yang mempunyai sudut pandang tersebut akan memiliki kedudukan lebih rendah dari subjek (hlm. 63).

2.5. *Komposisi*

Menurut Mascelli (1998), sebuah komposisi yang baik adalah penataan elemen-elemen bergambar yang membentuk satu kesatuan yang harmonis. Seorang sinematografer akan menyusun komposisi setiap kali memosisikan sebuah subjek dalam frame. Penempatan dan pergerakan subjek dalam frame akan menghasilkan reaksi yang baik bagi penonton. Hal tersebut dapat terjadi dikarenakan menonton film merupakan pengalaman emosional bagi penonton.

2.6. *Focal Length Compression*

Menurut Bowen (2017), *focal length* pada lensa di ukur dengan satuan millimeter dan merepresentasikan bagaimana sebuah lensa dapat menangkap dan membelokkan sinar cahaya untuk sudut pandang yang lebih besar atau lebih kecil. Lensa dengan *focal length* yang lebih kecil (seperti, 10mm) akan memiliki kemampuan untuk membelokkan cahaya dan memberikan sudut pandang yang lebih lebar. Sedangkan Lensa dengan *focal length* yang lebih besar (seperti, 300mm) memiliki kemampuan membelokkan cahaya dan memberikan sudut pandang yang lebih sempit (hlm. 105).



Gambar 2.8. Penggunaan lensa dengan *focal length* kecil atau *wide angle lens*
(Grammar of the *Shot*, 2017)

Penggunaan lensa dengan *focal length* yang kecil atau dapat disebut *wide angle lens* (Gambar 2,8) dapat menghasilkan ilusi prespektif jarak antara objek yang dekat dan jauh dalam sebuah *shot*. Hal ini memberikan kesan kedalaman dalam *shot* yang lebih luas antar subject dengan lingkungannya, sehingga dapat memeberikan kesan perspektif tiga dimensi lebih dalam. Hal ini dapat terjadi karena penggunaan lensa *focal length* yang rendah dapat menangkap perspektif yang lebih luas, sehingga kompresi antara subjek dengan background tidak terlalu terasa. Hal tersebut secara tidak langsung akan membuat penonton terasa lebih dekat dengan subjek.



Gambar 2.9. Penggunaan lensa dengan *focal length* besar atau *tele photo lens* (Grammar of the *Shot*, 2017)

Penggunaan lensa dengan *focal length* yang besar atau dapat disebut *tele photo lens* (Gambar 2.9) dapat menghasilkan pegurangan penekanan ruang tiga dimensi pada sebuah *shot*. Melalui pembesaran *foreground*, *middleground*, *background* secara merata akan menciptakan kompresi nyata dari kedalaman ruang *shot* tersebut. Efek dari penggunaan lensa tersebut akan menciptakan kesan background yang terlihat terjadi pembesaran di bandingkan subjeknya. Hal tersebut secara tidak langsung membuat penonton terasa memiliki jarak dengan subjek.

2.7. Personal Space

Menurut Persson (2003) setiap makhluk hidup memiliki ruangnya kebebasanya masing-masing. Lingkup ruang tersebut memiliki batasan teritori yang berbeda pada setiap individunya. *Personal Space* pada setiap individu bersifat dinamis, sesuai dengan perubahan lintas budaya, individu, usia, jenis kelamin, dan juga yang sangat mempengaruhi adalah situasi. Salah satu fungsi utama dari perilaku

spasial antar individu adalah untuk membangun “jarak yang sesuai” antar interaksinya dari satu individu ke individu lain. Salah satu factor lain yang mempengaruhi *personal space* adalah Hubungan yang dirasakan dengan individu interaksinya.

Menurut Edward Hall (1996) yang dikutip oleh Persson dalam bukunya, membagi empat buah zona pada interaksi seseorang:

1. *Intimate Distance*

Menurut Hall, zona jarak seseorang dengan lawan interaksinya berkisar dari 0 inci sampai 18 inci. Indikasi *Intimate Distance* ditandai dengan input sensorik yang kuat, penghilatan yang agak terdistorsi, serta panas dan bau dari orang lain tersebut dapat lebih jelas. Selain itu suara akan lebih rendah seperti berbisik. Ada potensi keterlibatan sentuhan fisik. Jarak ini umumnya digunakan pada interaksi yang lebih intima atau intrafamiliar (bercinta, gulat, bermain). Menurut Pease & Pease (2006), Hanya beberapa orang yang dekat secara emosional yang diizinkan masuk ke zona ini seperti keluarga, atau orang tercinta.

2. *Personal Distance*

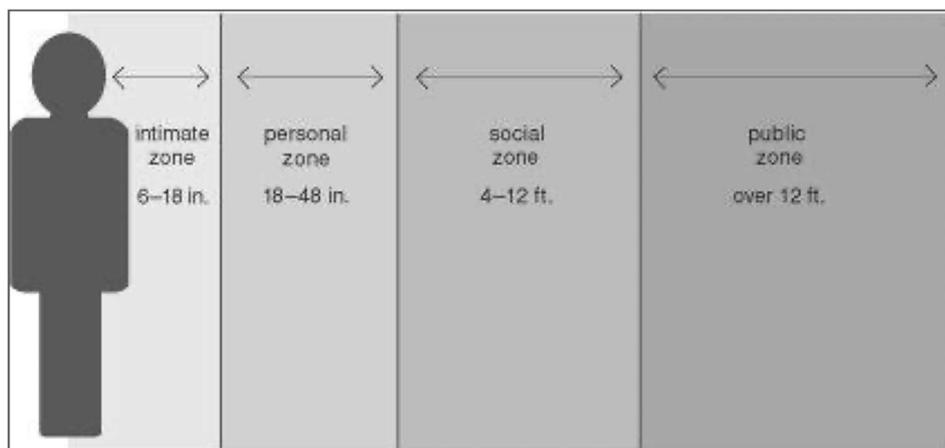
Pada *Personal Distance*, zona jarak seseorang dengan lawan interaksinya berkisar sekitar dari 1 sampai 4 *feet* atau bisa disekitar panjang lengan manusia saat membentangkan tanganya. Pada jarak tersebut suara akan terdengar sedang tidak perlu berbisik-bisik. Pandangan akan lawan interaksi tidak berdistorsi. Pada zona jarak ini umumnya dilakukan saat berinteraksi dengan teman.

3. *Social Distance*

Pada *Social Distance*, zona jarak seseorang dengan lawan interaksinya berkisar sekitar dari 4 sampai 12 *feet*. Pada zona jarak ini tidak ada interaksi sentuhan fisik. Tingkat suara akan lebih keras karena jarak yang lebih luas. Biasanya pada zona ini digunakan saat interaksi yang lebih formal. Sebagai contoh saat seseorang bertemu orang baru.

4. *Public Distance*

Pada *Public Distance*, zona jarak seseorang dengan lawan interaksinya berkisar sekitar diatas 12 *feet*. Pada zona ini biasanya digunakan untuk menangani kelompok informal atau pertemuan yang lebih besar seperti *strangers*.



Gambar 2.10. Empat Zona dalam *Personal Space*
(The Definitive Book of Body Language, 2006)

2.8. *Scene Analysis*

Rabiger (2007) dalam bukunya menjelaskan, untuk menganalisa sebuah *scene* dapat melalui beberapa elemen berikut:

1. Tujuan (*Want*):

want merupakan apa yang sedang ingin dicapai oleh karakter dalam *scene* tersebut (hlm. 37)

2. Halangan (*Obstacle*):

Obstacle merupakan sesuatu hal yang menghalangi karakter untuk mencapai tujuannya (*want*) tersebut. *Obstacle* juga berperan penting untuk menciptakan tangga dramatis serta, mendorong karakter untuk mengambil sebuah tindakan untuk kembali mencapai tujuannya tersebut (hlm. 38).

3. Karakter

Karakter yang dapat mendorong atau menjadi prespektif dalam *scene* tersebut (hlm. 96)

4. Fungsi *Scene*

Fungsi dari setiap *scene* dan relasinya dengan *scene* yang lainnya (hlm. 96)

2.9. **Interaksi Sosial**

Menurut Gerungan (2004), mengutip dari H. Bonner dalam bukunya menjelaskan bahwa interaksi sosial merupakan hubungan antara dua atau lebih individu maupun kelompok, yang dimana tingkah laku individual atau kelompok tersebut saling mempengaruhi, mengubah, atau memperbaiki satu sama lain (hlm. 62).