

2. STUDI LITERATUR

Tugas utama seorang *Director of Photography* adalah menceritakan sebuah cerita melalui kamera visual. Seorang *Director of Photography* harus menguasai teknik-teknik dasar kamera, seperti pencahayaan, komposisi, pemilihan setting yang tepat, dan yang terpenting, pemahaman dasar tentang tujuan dan struktur sejarah sinema itu sendiri (Brown, 2005, hlm. ix). Sebagian besar penonton hanya mengingat bagian, bahkan adegan tertentu, dari film yang menceritakan kisah film tersebut. Hal ini menciptakan kesadaran akan pentingnya teknik penempatan kamera agar setiap pengambilan gambar memiliki kekuatan visual dan pada akhirnya menyampaikan konteks film secara tepat. Landasan Teori Penciptaan

2.1. *Camera Angle*

Lokasi kamera tempat kamera akan ditempatkan sangat menentukan dalam dunia perfilman karena kamera berkorelasi dengan mata penontonnya, harus ditempatkan dalam kaitannya dengan sudut kamera tinggi atau rendah untuk mendapatkan beberapa perspektif tentang film.

1. *Low Angle*

Low Angle digunakan untuk memberikan kesan dramatis yang lebih kuat, lebih besar dan lebih bermakna dari suatu objek atau sosok yang disorot oleh kamera dari bawah. Posisi pemosisian kamera direkam dari sudut yang lebih rendah sehingga kamera mengarah ke atas (Mamer, 2009, hlm. 7). Lebih lanjut, Sikov (2010) menambahkan bahwa *Low Angle* digunakan untuk meningkatkan gaya (13). Pramaggiore dan Walis (2008) juga berpendapat



Gambar 1 Low Angle

(Gustavo, 2010, hlm. 8)

bahwa sudut rendah digunakan untuk melebih-lebihkan ukuran suatu objek, termasuk tubuh manusia (hlm. 111).

2. ***Normal Angle***

Normal Angle digunakan untuk memberi kesan dekat dengan karakter. Pada sudut ini, kamera diposisikan sejajar dengan posisi tinggi sudut pandang sosok, sehingga seolah-olah penglihatan yang dialami sosok tersebut juga dirasakan oleh penonton, karena posisi sudut kamera hampir sejajar (Mamer, 2009, hlm. 9). Sidkov (2010) menambahkan bahwa *Normal Angle* digunakan untuk menciptakan kesan normal atau tidak menyimpang (hlm. 12). Pramaggiore dan Walis (2008) menambahkan bahwa *Normal Angle* dapat dikombinasikan dengan posisi tinggi dan rendah kamera (hlm. 109).



Gambar 2 Normal Angle

(Gustavo, 2010, hlm. 10)

3. ***High Angle***

High Angle digunakan untuk menciptakan kesan atau kesan bahwa jika dilihat dari atas, objek tampak lemah dan, karena posisinya di bawah, tampak kehilangan kekuatan. Posisi pemosisian kamera direkam dari sudut yang lebih tinggi sehingga kamera mengarah ke bawah (mamer, 2009, hlm. 8). Pramaggiore dan Walis (2008) juga berpendapat bahwa *High Angle* digunakan untuk memberi tekanan pada subjek dalam gambar (hlm. 110). Sidkov (2010) mengatakan bahwa *High Angle* dapat digunakan untuk merepresentasikan objek yang menyusut. Selain itu, sudut pandang yang tinggi dapat menggetarkan penonton karena subjeknya jauh (hlm. 14).

2.2. Shot

Thompson dan Bowen Shot adalah informasi visual terkecil yang terekam dalam gambar kamera untuk menunjukkan suatu peristiwa atau peristiwa dalam periode waktu tertentu (2009, hlm. 1)

1. Long Shot

Caldwell (2011) berpendapat bahwa *long shot* adalah jarak terjauh antara kamera dan subjek di mana subjek masih dapat dilihat dengan cukup jelas,



Gambar 3 Long Shot

(Gustavo, 2010, hlm. 74)

meskipun keseluruhan gambar didominasi oleh latar belakang. *long shot* sering digunakan untuk memperkenalkan karakter atau menunjukkan banyak subjek (hlm. 67). Kydd (2011) menambahkan bahwa bidikan umum dapat menunjukkan hubungan karakter dalam set (hlm. 120). Rekaman menunjukkan kondisi umum, untuk ukuran manusia, seluruh tubuh dapat dikenali dengan jelas. Pemirsa dapat mengenali hubungan antara jarak subjek dan jarak dari lingkungan, tetapi tidak secara detail (Mamer, 2009 hlm. 5).

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

2. *Medium Shot*

Parker (2010) mencatat bahwa *Medium Shot* dapat memberikan sudut pandang objektif bagi penonton saat Anda memfokuskan sudut pandang Anda pada subjek atau objek (hlm. 27).



Gambar 4 Medium Shot

(Gustavo, 2010, hlm. 62)

Medium shot adalah shot yang memperlihatkan karakter dari pinggang ke atas dan tidak memberikan banyak informasi tentang gestur dan kehadiran karakter secara netral. Dalam kehidupan sehari-hari, percakapan biasanya terjadi dari sudut pandang ini sehingga penonton dapat lebih memahami konteks dalam konteks paralel karakter (Mamer, 2009, hlm. 6). Sikov (2010) juga menyatakan bahwa eksposur berarti diambil dari pinggang ke atas gambar.

3. *Two-Shot*

Shot yang menunjukkan dua orang sebagai subjek dalam satu gambar. Posisi dan jarak ke subjek dapat diatur menjadi dekat atau tidak bersamaan. *TwoShot* sering dikombinasikan dengan variasi pemotretan lain yang membantu menjelaskan hubungan antara karakter dalam cerita. (Thompson dan Bowen, 2013, hlm. 44). Mercado (2013) menambahkan bahwa bidikan ganda biasanya diambil dengan jarak dekat, sedang, dan menengah. Mercado juga mengklaim bahwa dua skenario digunakan untuk menunjukkan hubungan dinamis antar karakter (hlm. 89). Cullen dan

Westpheling (2010) juga berpendapat bahwa *twoshot* digunakan untuk menunjukkan hubungan antara dua karakter (hlm. 114).

4. *Establish Shot*

Establish Shot biasanya menggunakan *long shot* atau *extreme longshot* yang mendefinisikan lokasi tempat kejadian berlangsung. Meskipun biasanya *shot* ini sering didahulukan tapi terkadang juga ditempatkan di akhir adegan untuk memberikan konteks yang terbuka atau tidak terduga (Gustavo, 2010, hlm. 77). Steven dan Edward (2013) juga berpendapat bahwa *establish shot* adalah *long shot* yang mendefinisikan ruang dasar atau lokasi tempat acara akan berlangsung (hlm. 294).

5. *Aerial Shot*

Aerial Shot membawa keajaiban hingga saat ini, pemandangan yang tak terbayangkan dan pemandangan terbuka untuk menunjukkan perspektif berbeda yang tidak bisa di tangkap dengan berdiri di atas tanah. (Jake, 2020, hlm.14)

3.1. Pergerakan Kamera

Subjek bergerak dalam frame yang statis akan memberikan energi pada suatu shot. Kamera yang bergerak akan membuat penonton merasakan apa yang sedang terjadi pada film tersebut. (Bowen, 2018, hlm. 208). Pergerakan kamera dapat membuat sebuah komposisi tidak terlalu kompleks menjadi lebih kompleks (Harvey, 2008, hlm. 170). Pergerakan kamera merupakan pergerakan yang memiliki tujuan untuk mewujudkan pesan dari sebuah film. Pergerakan kamera dapat digunakan untuk menciptakan energi ke dalam sebuah adegan serta untuk memberi kesan yang lebih menarik (Rea & Irving, 2010, hlm. 174)

1. *Handheld*

Handheld camera adalah pergerakan kamera yang kini tren dikalangan sineas karena pergerakan ini membangun kesan real (nyata) layaknya film dokumenter. Layaknya pembuat film dokumenter, kamera dibawa oleh juru kamera atau dibawa langsung tanpa menggunakan alat bantu seperti tripod atau dolly. Gaya *Handheld* memiliki sifat bahwa kamera bergerak dan