



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, 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

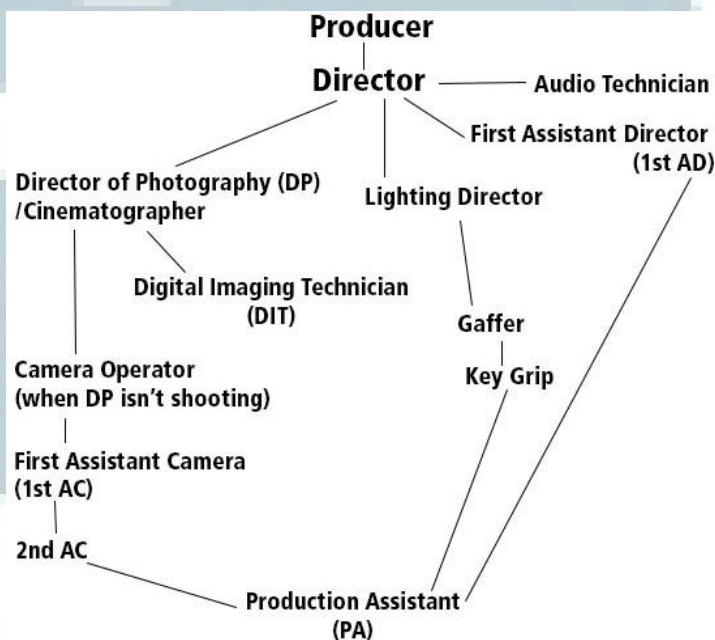
### TINJAUAN PUSTAKA

#### 2.1. *Director of Photography*

*Director of photography* (DOP) atau yang juga biasa disebut sinematografer adalah seorang yang mendesain dan mengkoordinasikan gambar dan pencahayaan (Kooperman, 2009, hlm. 49). DOP adalah kepala dari departemen teknis dalam kru film dan bertanggung jawab dalam menerjemahkan sebuah naskah menjadi gambar visual berdasarkan permintaan dari sutradara (Elkins, 2000). Seorang DOP juga bertugas untuk mempertimbangkan setiap *shot* yang akan diambil berdasarkan diskusi dengan sutradara dan *storyboard* yang dibuat (Kooperman, 2009). Untuk mendapatkan hasil yang maksimal, diperlukan komunikasi yang baik antara sutradara dan DOP (Proferes, 2001). DOP menentukan kamera apa yang akan dipakai, pencahayaan seperti apa yang akan dipakai, hasil yang akan didapat dari peralatan yang tersedia (Kooperman, 2009, hlm. 49). DOP merencanakan bagaimana sebuah adegan akan diambil, bagaimana penataan letak kamera, pencahayaan sampai adegan itu siap difilm-kan (Johnson, 2001, hlm. 47).

Pada banyak film pendek, seorang DOP juga bekerja sebagai seorang *camera operator*, dan kombinasi ini berjalan dengan baik. Pada banyak film pendek, kombinasi tersebut merupakan cara yang efektif karena lebih mengurangi biaya produksi (Kooperman, 2009). Menurut Wheeler (2001), tugas seorang *DOP* yakni menentukan gambaran visual yang akan ditampilkan, hal ini meliputi ketajaman gambar, temperatur cahaya, warna, warna kulit, dan *film look*. Lalu

DOP juga bertugas untuk menentukan cahaya yang akan digunakan, seberapa intensitas cahaya yang diperlukan, rasio pencahayaan dan temperatur warna. Kemudian DOP juga bertugas untuk menentukan *shot* yang akan diambil dan menentukan kru, apakah dalam adegan tersebut memerlukan *focus puller*, *grip*, dll atau tidak. Menyesuaikan dengan kebutuhan. Berikut gambar untuk garis koordinasi DOP.



Gambar 2.1. Garis Koordinasi DOP

(<http://www.522productions.com>, 2014)

## 2.2. Kamera Dalam Film Action

Dalam film *action*, pergerakan kamera merupakan aspek yang sangat penting untuk menambah ketegangan dan memperkuat cerita, dimana pergerakan kamera yang terus mengikuti gerakan tanpa *cut* dan hanya memainkan kecepatan gerak kamera yang disesuaikan dengan pergerakan badan aktor agar terlihat natural,

teknik ini biasa disebut dengan *long take* (Edgar, 2010). Sebuah film *action* yang sangat menuntut ketegangan akan terlihat aneh ketika kamera tidak ada pergerakan. Kenworthy (2012) membedah teori kamera dalam film *action* menjadi beberapa teknik yang meliputi pemilihan lensa, pergerakan kamera, pergerakan lensa, serta komposisi gambar yang bertujuan untuk membangun ketegangan dalam film *action* dan salah satu teknik yang paling efektif untuk digunakan pada film *action* yakni teknik – teknik pergerakan kamera.

Kenworthy (2012) juga menjelaskan bahwa teknik – teknik pergerakan kamera yang digunakan dalam film *action* dapat berfungsi untuk memanipulasi mata penonton. Dimana suatu pukulan seorang pemeran tidak harus benar – benar mengenai lawan bertarungnya dalam suatu adegan, hanya perlu menggunakan teknik pergerakan kamera yang sesuai untuk membuat pukulan tersebut benar – benar mengenai aktor tersebut, sehingga penonton dapat merasakan ketegangan dari suatu film.

### **2.2.1. *Steady vs Handheld***

Ada banyak jenis pergerakan kamera yang dapat dipakai. Secara peralatan dan fungsinya dapat dibagi menjadi dua, yakni *steady* dan *handheld*. Keduanya saling mempunyai kelebihan dan kekurangan dari segi cara pemakaian dan efisiensi, namun yang terpenting adalah fungsi dari jenis *shot* tersebut untuk kepentingan naratif film.

### 2.2.1.1. *Steady*

Pada teknik ini, kamera digunakan dengan menambahkan peralatan lainnya seperti *tripod*, *monopod*, serta *rigging* lainnya. Salah satu fungsi teknik ini yakni membuat pergerakan kamera yang halus dan penonton seakan tidak merasakan hal – hal teknis dari produksi film tersebut karena tidak ingin mengganggu perhatian penonton dari cerita film tersebut. Teknik *steady* juga mempunyai efek lain untuk keperluan naratif dalam film, seperti untuk memvisualisasikan film yang mempunyai alur yang lambat (Ball, 2010). Namun teknik *steady* juga telah dikembangkan dan dapat dilakukan untuk keperluan naratif film yakni membangun ketegangan seperti teknik *subtle dolly*, dimana pergerakan kamera terjadi secara perlahan dan sedikit saja tanpa harus dirasakan oleh penonton, tetapi mempunyai efek yang sangat dalam yakni membangun ketegangan dan kegelisahan bagi penonton (Mercado, 2011). Teknik ini sangat sering digunakan pada saat karakter berjalan mengendap - endap menuju suatu ruangan yang berbahaya dan tidak ingin diketahui. Pergerakan kamera yang perlahan dan sedikit dari adegan ini dapat menimbulkan ketakutan pada penonton (Kenworthy, 2009, hlm. 60).

### 2.2.1.2. *Handheld*

Menurut Ball (2010) *Handheld* merupakan teknik *shot* yang menggunakan tangan sebagai alat untuk mengambil gambar dengan kamera dan tidak menggunakan peralatan lain seperti *tripod* atau *dolly track*, tetapi ada beberapa alat yang mendukung teknik ini agar menghasilkan gambar yang

lebih stabil seperti *shoulder mount*. *Handheld* mempunyai banyak kelebihan seperti dalam hal kecepatan, tidak ada *rigging* yang lebih cepat untuk menggerakkan kamera selain dengan *handheld* tetapi tentu saja kestabilan gambar dengan menggunakan *handheld* agak berkurang (Ball, 2010).

Tetapi dalam *film action* yang mengutamakan ketegangan, *handheld* mempunyai fungsi naratif yang cukup bagus untuk mendukung ketegangan, karena gambar yang dihasilkan lebih berguncang seperti keadaan seseorang ketika dalam kepanikan dan ketegangan (Sijll, 2005). Hal tersebut dapat dilihat dalam film *Touch of Evil* (1958) yang terkenal dengan *crane shot* nya, dimana pergerakan kamera yang mengambil *close up*, dilanjutkan dengan *high angle* secara tiba – tiba diganti dengan *handheld* saat bom mobil meledak dalam adegan tersebut sehingga memunculkan kepanikan dan ketegangan pada tokoh utama dan pemeran lain di sekitarnya.

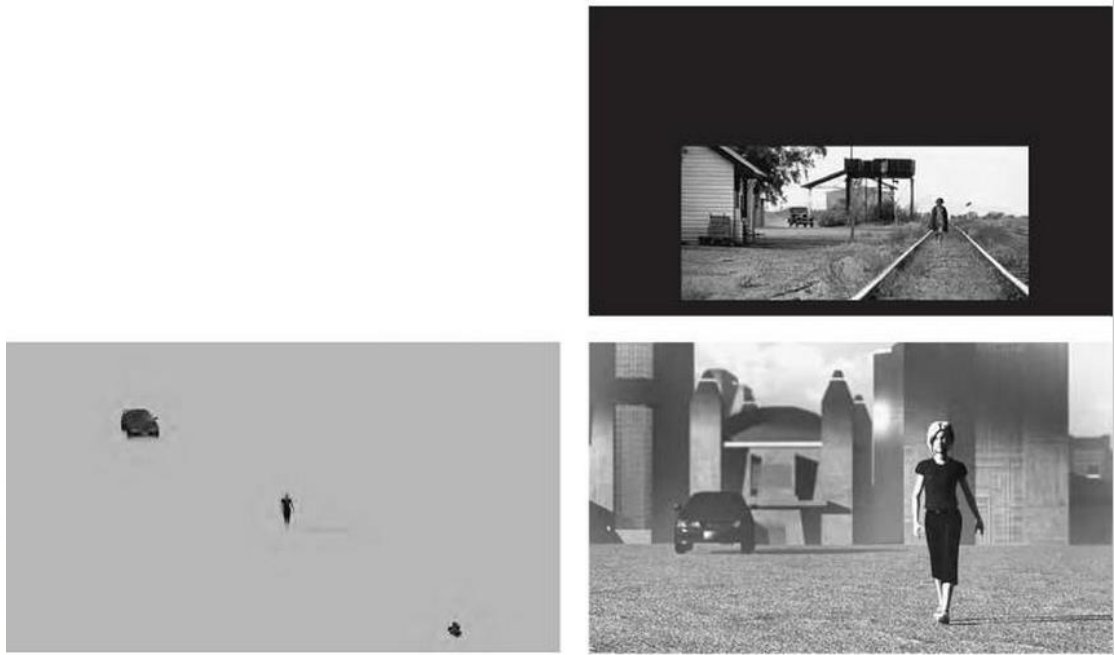
Sijll (2005) juga menjelaskan bahwa *handheld shot* dapat dilakukan ketika kamera dilepaskan dari *tripod* dan dipegang langsung oleh operator kamera. Efek yang dapat ditimbulkan dari *handheld* yakni gambar yang bergoncang yang dapat menggambarkan adanya ketidakstabilan atau kebimbangan. Selain itu ada banyak teknik pergerakan kamera untuk *film action* yang membutuhkan kecepatan gerak dengan menyesuaikan dengan adegan dan kebutuhan dari *film action* tersebut.

Mamer (2009) mendeskripsikan lebih lagi tentang *handheld*, *handheld* dapat memberikan dampak kepada penonton yakni membuat penonton seakan – akan terlibat dalam adegan tersebut. *Handheld* kamera juga memberikan efek pada suatu adegan yaitu suatu keadaan yang terdesak dan kekacauan (hlm.18)

### **2.3. Ketegangan dan Antisipasi**

Menurut definisi Alfred Hitchcock tentang ketegangan, penonton harus mengetahui sesuatu yang mengerikan dan karakter dalam *frame* tidak mengetahui hal tersebut. Hal itulah yang sekarang lebih sering disebut sebagai *suspense*, yang dapat diartikan sebagai ketegangan dan antisipasi. *Suspense* yang dimaksud Hitchcock merupakan sebuah cara yang banyak digunakan oleh pembuat film untuk bercerita (Kenworthy, 2009, hlm. 76.)

Ada banyak cara untuk melakukan teknik *suspense*, salah satunya yakni dengan suatu komposisi yakni *visual dangers* yang dikemukakan oleh Kenworthy (2009). *Visual dangers* menempatkan karakter dan bahaya yang datang dalam satu *shot* dengan jarak yang cukup antara dua karakter tersebut agar karakter tidak menyadari bahaya yang datang karena jarak tersebut. Teknik *shot* ini dapat lebih efektif jika menggunakan lensa dengan *focal length* yang panjang, sehingga karakter pada *background* akan kelihatan lebih kecil. Dengan menggunakan lensa panjang, maka akan tercipta efek yang menakutkan dan menciptakan efek pengejaran yang nyata.



Gambar 2.2. *Visual Dangers*

(Kenworthy, 2009)

## 2.4. *Proxemics*

Mata manusia memiliki penglihatan sebesar 240 derajat dari tepi kanan ke kiri, sementara lensa yang digunakan dalam pembuatan film tidak memiliki pandangan yang sebanding dengan mata manusia dapat melihat. Dalam sinematografi, hal yang dapat digunakan untuk membentuk persamaan emosional sama seperti mata manusia rasakan yakni dengan menggunakan jenis – jenis *shot* dan pemilihan lensa yang sesuai (Lancaster, 2011).

### 2.4.1. *Medium Shot*

*Medium shot* merupakan jenis *shot* yang dapat dibandingkan dengan orang yang sedang melakukan percakapan secara normal. Jarak antara lawan bicara terlihat normal dan hal itu yang diterjemahkan di dalam film sebagai *medium shot* (Lancaster, 2011).



### **2.4.2. Long Shot**

Jika pengambilan *shot* dalam film memakai tipe *shot* ini maka akan timbul efek yang berbeda, karena jarak pada *frame* terlihat jauh dan aktor yang ingin melakukan percakapan berada dalam jarak yang jauh. Hal itu bisa sama dengan apa yang dirasakan mata manusia ketika melihat objek yang berada pada jarak pandang yang jauh (Lancaster, 2011).

### **2.4.3. Close – up**

Pilihan *shot* ini merupakan *shot* yang diambil dalam jarak dekat, objek dalam *frame* akan terlihat sangat dekat sehingga menimbulkan efek yang sama dirasakan oleh mata manusia jika melihat objek secara dekat. Jika objek dalam *frame* melakukan percakapan dengan menggunakan *close – up* maka akan timbul emosi yang berbeda seperti percakapan yang intim. Tipe *shot* ini juga sangat efektif pada adegan perkelahian karena *shot* akan terlihat sangat ketat dan menimbulkan efek ketegangan, karena pada penglihatan manusia jarak objek dengan mata hanya beberapa inci dan seolah pukulan yang terjadi dalam *frame* akan mengenai penonton dan emosi akan lebih terasa jika menggunakan *shot* ini (Lancaster, 2011).

## **2.5. Pergerakan Kamera**

Sebuah *shot* akan menjadi lebih dinamis jika ada pergerakan kamera dibandingkan dengan *shot* yang statis. Tujuan dari pergerakan kamera itu sendiri yakni untuk memperkuat cerita serta membangun *mood*. Untuk menghasilkan pergerakan kamera yang baik dapat digunakan dengan pergerakan lensa, kamera, dan perlengkapan kamera lainnya seperti *tripod*, *dolly track*, dan lain – lain

(Osgood, 2013, hlm. 143). Hal itu dipertegas oleh Mamer (2009), bahwa pergerakan kamera merupakan aspek yang sangat penting dari cara kerja film itu sendiri dan pergerakan tersebut dapat memberikan energi pada fungsinya sebagai alat untuk bercerita. Pergerakan kamera juga merupakan aspek penting dari sebuah komposisi gambar. Jika dikaji secara estetika, pergerakan kamera memberikan dampak psikologi bagi penonton. Psikologi dasar manusia yang dikaitkan dengan kebudayaan dapat dimainkan dengan pergerakan kamera dan itu akan memperkuat visual secara semiotika (Osgood, 2013, hlm. 144).

#### **2.5.1. *Speed Punch***

Terkadang, satu pukulan bisa menceritakan keseluruhan dari film. Pemeran utama dalam film tersebut melakukan satu pukulan yang keras dan lawannya terjatuh kebawah, semua dilakukan dengan singkat. Apalagi jika cerita tersebut memerlukan pertarungan yang cepat, maka memerlukan impresi jika pukulan tersebut merupakan pukulan yang paling kuat yang dilakukan oleh pemeran utama dari film tersebut. *Speed punch* merupakan teknik *shot handheld* dimana kamera diletakkan dibelakang penjahat dan kamera mengikuti pergerakan pukulan dari pemeran utama sampai jatuh kebawah (Kenworthy, 2012, hlm. 4).

Teknik *shot* ini sangat efektif untuk memanipulasi mata penonton karena efek dari pergerakan kamera yang cepat sehingga membuat suatu pukulan terlihat sangat kuat. Teknik ini juga dapat dimanfaatkan untuk aktor yang tidak memiliki dasar bela diri yang baik.

### **2.5.2. *Matching Motion***

Jika dalam sebuah film adegan perkelahian merupakan bagian yang sangat penting, atau jika ingin membuat penonton sangat fokus pada siapa yang menang dan apa yang terjadi, maka diperlukan daya cipta yang lebih. Dibutuhkan untuk membuat penonton merasakan bahwa mereka benar – benar disana, menonton adegan yang sakit dan berbahaya (Kenworthy, 2012, hlm. 6).

Cara melakukan *matching motion* adalah dengan membuat pergerakan kamera melekat pada aktor, ketika aktor bergerak maka kamera mengikuti pergerakan aktor tersebut, hal ini akan menjadi maksimal jika aktor dan lawannya sedang saling menyeret atau mendorong. Untuk mendapatkan emosi pergerakan yang kuat, ketinggian kamera dan jarak antara kamera dengan aktor tidak boleh dirubah sepanjang pergerakan, hal tersebut dapat dirubah ketika pemeran menabrak dinding atau terjatuh (Kenworthy, 2012, hlm. 6).

### **2.5.3. *Background Reveal***

Sutradara perlu memberikan kesan yang kuat pada karakter ketika pertama kali muncul dalam film. Ini biasanya dilakukan dengan menggunakan *shot close-up*, tapi bisa juga dengan kebalikannya yaitu menampilkan karakter pada jarak di *background*. Hal ini akan lebih baik jika penonton telah mengetahui karakter tersebut dengan baik

Teknik kamera ini digunakan untuk memberi kejutan pada penonton atau karakter lain saat pemeran utama muncul kembali dalam film, serta dapat digunakan untuk menarik perhatian karakter lain yang lebih dulu berada dalam *frame*. Cara melakukan teknik ini yakni dengan menaruh dua karakter pada jarak

*foreground* lalu karakter utama muncul pada jarak *background*. Teknik ini dapat diperkuat dengan melakukan *tracking* sederhana atau *circling* (Kenworthy, 2012, hlm. 44).



Gambar 2.4. *Background Reveal*

(Kenworthy, 2012)

#### 2.5.4. *Circling*

Salah satu cara yang kuat untuk menunjukkan bahwa dua karakter sedang beradu argumen adalah dengan *circling*. *Circling* membuat adegan beradu argumen tersebut semakin kuat dan menegangkan karena ada satu pihak pemeran yang memotivasi terjadinya *circling* yang menekan pemeran lainnya. *Circling* membuat karakter yang sedang terlibat konflik saling memutar hampir sama seperti binatang yang sedang beradu. Dapat diperhatikan jika melihat dua ekor anjing yang sedang beradu memperebutkan sesuatu, akan terlihat sekali ketegangan dari situasi tersebut. Pada teknik *circling* harus ada salah satu karakter yang lebih dominan yang memotivasi *circling*. Dalam *circling* pergerakan kamera berputar

mengelilingi karakter yang sedang beradu argumen atau dalam konflik (Kenworthy, 2012).

## 2.6. Lensa Kamera

Lensa kamera merupakan alat yang bekerja dengan mentransfer cahaya ke media yang disebut film. Lensa kamera juga mencakup tiga fitur dasar yang akan menjadi bagian dari pertimbangan untuk proses *shooting*. Pada kebanyakan lensa, dua dari ketiga fitur tersebut berupa ring yang dapat bergerak dan harus di atur untuk setiap *shot*, yakni *focus ring* dan *f-stop ring*, sedangkan untuk *ring* yang ketiga yakni yang berkaitan dengan jarak atau panjang lensa, seperti *wide angle*, normal, atau *telephoto*. (Mamer, 2009, hlm. 124).

UMMN