



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

Dalam penulisan laporan pada Bab II ini akan dijabarkan tentang teori-teori yang bersangkutan dengan laporan Tugas Akhir antara lain, teori *director of photography*, dan *gaffer* dalam film pendek Tugas Akhir yang sedang dibuat oleh penulis.

2.1. *Director of Photography*

Menurut Harry (2010) *director of photography* (DP) merupakan tangan kanan *director*, membantu sutradara dalam mengambil keputusan. Apa yang *director* bayangkan atas *scene*, *director of photography* membantu menerjemahkannya melalui waktu, tempat, suasana beserta pencahayaannya, sudut dan pergerakan kamera yang tepat yang paling efektif untuk digunakan. Di samping menerjemahkan apa yang *director* inginkan, *director of photography* juga bertugas dalam menjaga keselarasan setiap pengambilan gambar, dan diberi hak untuk keputusan memilih lokasi (hlm. 1).

Menurut Brown (2012) DP bertanggung jawab atas sebuah visual dan memberikan sutradara apa yang dia inginkan. Pencapaian sebuah visual yang dihasilkan DP adalah hasil persetujuan sutradara. Setiap sutradara memiliki gaya yang berbeda-beda, ada yang fokus untuk tampilan tertentu, ada yang fokus dengan adegan aktor dan juga ada yang fokus dengan visual adegan yang akhirnya

didiskusikan dengan DP untuk memutuskan *framing* yang tepat, *movement*, gaya pencahayaan, filterisasi dan lain sebagainya (hlm. 289).

Menurut Brodwell dan Thompson (2008) DP adalah unit *photography*, seorang ahli dalam proses *photography*, pencahayaan dan teknik dalam menggunakan kamera. Sinematografer atau DP berkonsultasi dengan sutradara bagaimana visual yang ingin diterapkan pada setiap adegan untuk difilmkan. DP juga bertanggung jawab atas operator kamera beserta asisten kamera yang bertugas memasang perlengkapan kamera, menghidupkan mesin kamera, mengkonsultasikan lensa kamera hingga memasangkan lensa pada kamera, menyesuaikan fokus dan lain sebagainya (hlm. 19).

2.1.1. Gaffer

Menurut Malkiewicz (2012), *gaffer* adalah *chief lighting technician* (CLT), kepada dari departemen pencahayaan. *Gaffer* bekerja dengan DP untuk merencanakan sebuah *lighting* yang akan membentuk *look* dalam film. DP mengkonfirmasi konsep dan peralatan yang akan digunakan dalam sebuah produksi film. *Gaffer* adalah sebuah solusi masalah dalam perancangan *look* sebuah film. Dari segi material alat yang akan digunakan, lokasi pengambilan gambar, hingga desain visual, DP dapat mengkosultasikannya kepada *gaffer*.

Dia mengatakan di sebuah lokasi *gaffer* bertanggung jawab atas *lighting crew* untuk menerapkan *lighting* sesuai apa yang sudah direncanakan dan disetujui oleh DP. *Gaffer* dan DP biasa berdiskusi tentang pencahayaan pada aktor di lokasi. Terkadang juga DP mengkonsultasikan kepada *gaffer* tentang tujuan yang ingin dicapai dalam *lighting* pada sebuah *scene* di lokasi. Menurutnya, mata seorang *gaffer* harus tajam atau peka terhadap intensitas dan warna untuk menerapkan efek cahaya yang diinginkan.

Menurutnya, seorang *gaffer* juga harus bertanggung jawab atas penggunaan alat dan kecepatan pengoprasian alat yang dilakukan oleh departemen *lighting*. Pengecekan alat harus sering dilakukan agar tidak terjadi kerusakan dan mengakibatkan terjadinya penundaan dalam sebuah pengambilan gambar (hlm. 2).

Menurut Harry (2010) *gaffer* bertanggung jawab atas *best boy electric* yang merupakan kepala *electrical*, tugas *best boy electric* adalah memandu personil pencahayaan berdasarkan instruksi *gaffer*. Mengontrol segala alat pencahayaan yang digunakan, dari kerusakan hingga perbaikan. *Gaffer* bertanggung jawab atas kemudahan akses untuk mengatur penempatan alat sebelum dan sesudah pengambilan gambar (hlm. 3).

2.2. *Mise en scene*

Menurut Brodwell dan Thompson (2005) *Mise en scene* adalah beberapa aspek yaitu *setting*, tata cahaya, kostum, dan perilaku karakter dalam mengendalikan *mise en*

scene. *Mise en scene* dapat menjadi acuan kontrol seorang director dalam mengkomposisikan aspek-aspek di atas ke dalam sebuah *frame*, dalam pelaksanaan *Mise en scene* biasanya melibatkan perencanaan sehingga dapat meningkatkan efek dramatisasi (hlm. 112).

2.2.1. A character's conflict

Yang dikatakan Rabiger (2008), manusia akan sepenuhnya hidup ketika ada dorongan untuk mencapai sesuatu. Sebuah masalah dapat memberikan hambatan untuk mencapai tujuan, hingga kemudian karakter akan datang untuk mengatasi masalah dan berjuang langsung dengan apapun yang mereka butuhkan untuk mengatasinya. Ini disebut konfrontasi (hlm. 28).

2.3. Shot

Menurut Brown (2012), *shot* adalah sebuah istilah sinema untuk kosakata merangkai sebuah visual dalam *scene*. Dengan kata lain *shot* merupakan bahasa visual. Ia menjelaskan dalam *shot* penerapan atau mengkonsepkannya beberapa *element* penting yaitu komposisi, *type shot*, *angle shot*, dan *depth of field*. *Element* tersebut dapat memberikan makna tertentu dalam sebuah *shot* dan dapat mendukung cerita. Seperti contoh, orang yang memiliki kekuasaan biasanya didapati dengan *shot low angle*, *medium shot* atau *full shot* dan komposisi yang didominasi oleh karakter tersebut (hlm. 17). Berikut adalah type shot yang biasa digunakan.

1. *Wide Shot*

Menurut Thompson & Bowen (2009) *Long shot* atau yang biasa disebut *wide shot*, atau *establish* adalah *type shot* yang menunjukkan interaksi karakter dengan lingkungannya, memasukkan badan penuh ke dalam *frame* dan sebagian dari lingkungan sehingga penonton dapat melihat apa yang terjadi dengan lingkungan dan *actor* dalam *frame*, kesan interaksi antara karakter dengan ruang terjadi bila objek ruangan ditunjukkan dalam *frame* untuk mensiasati hal ini (hlm. 14).

2. *Full Shot*

Menurut Brown (2012) *full shot* adalah dimana *frame* menunjukkan keseluruhan karakter dari ujung kepala hingga kaki. *Full shot* juga bisa digunakan untuk objek lain selain manusia seperti sebuah mobil (hlm. 20).

3. *Two Shot*

Menurut Brown (2012) *two shot* adalah dimana *frame* mencakup dua karakter. Interaksi antar dua karakter menjadi poin mendasar dari tujuan *two shot* (hlm. 20).

4. *Medium Shot*

Menurut Brown (2012) *medium shot* hampir sama dengan *wide shot*, itu *relative* pada subjek. Lebih dekat dari *full shot*, ditunjukkan dari pinggang ke atas. Dari *medium shot* kita dapat melihat rincian karakter dari cara berpakaian dan ekspresi mereka (hlm. 20).

5. *Close Up*

Menurut Brown (2012) *close up* merupakan bagian penting dalam kosakata, ada sejumlah variasi, *medium close up* umumnya dari kepala sampai pinggang atau daerah sekitarnya, *extreme close up* mungkin termasuk hanya mata yang ada di dalam *frame*. Sebuah *close up* umumnya dari atas kepala hingga saku baju (hlm. 21).

6. *Over-The-Shoulder*

Menurut Brown (2012) *over-the-shoulder* adalah variasi dari *close up*, dari atas bahu salah satu karakter hingga mendapatkan *close up* karakter lainnya. *Over-the-shoulder* digunakan untuk menunjukkan dua karakter yang sedang berinteraksi dengan satu karakter sebagai *foreground* (hlm. 23)

2.4. *Depth of Field*

Seperti yang dikatakan Brown (2012) *depth of field* merupakan kedalaman *focus* yang dihasilkan oleh lensa yang berhubungan dengan *F/stop* (hlm. 55), *depth of field* memiliki batas dekat dan jauh tetapi ini jatuh secara bertahap (hlm. 275).

1. *Deep Focus*

Menurut Brown (2012) *deep focus* adalah komposisi gambar yang sedikit mengandung *blur* sehingga penonton dapat melihat seluruh unsur dalam *frame* secara jelas. *Deep focus* adalah komposisi gambar yang tidak dibatasi oleh *focus*, sehingga kita dapat melihat pergerakan secara detail pada *background* dan *foreground* (hlm. 54).

2. *Selective Focus*

Seperti yang dikatakan Brown (2012) *depth of field* dapat digunakan untuk menselektif *focus*. Titik penting adalah *focus* cerita begitu juga dengan sebuah gambar, dengan ketajaman *focus* bisa mengisolasi subjek sehingga *background* dan *foreground* tidak terlihat dengan detail yang utuh (hlm. 61).

2.5. *Aspects of Light*

Seperti yang dikatakan Brown (2012), penggunaan *lighting* tambahan dalam pembuatan film hampir tidak bisa dihindari, beberapa aspek yang ingin diwujudkan dari penggunaan *lighting* pada sebuah adegan dalam film adalah kualitas (*hard vs soft*), *direction*, *altitude*, *color*, *intensity* dan *texture*. Meskipun memahami cahaya adalah pengetahuan seumur hidup, beriringan dengan perkembangan teknologi penggunaan lampu dan teknik pencahayaannya juga akan berkembang, namun pada dasarnya aspek-aspek yang dikejar dalam penggunaan *lighting* pada sebuah adegan adalah sama (hlm. 110).

2.6. *Exposure and Lighting*

Menurut Jackman (2010), pencahayaan adalah sesuatu yang penting untuk sebuah gambar yang diambil dengan kamera. Unsur pencahayaan yang penting dalam video adalah *exposure*, harus cukup cahaya pada subjek untuk merangsang *electron* di kamera (hlm. 4). Menurut Brown (2008) *exposure* adalah jumlah cahaya pada objek, di dalam *exposure* memiliki jarak antara gelap dan terang atau bisa disebut *contrast*.

Fungsi *lighting* dalam film adalah mengatur *exposure* yang ditangkap kamera di luar *shutter speed, gain, iris* dan *natural filter* (hlm. 170).

2.7. *Key Light*

Menurut Brown (2008) *key light* merupakan sumber cahaya utama pada sebuah *frame*. *Keylight* selalu memiliki intensitas cahaya yang tinggi. *Key light* tidak selalu memberikan cahaya untuk menerangi objek utama, bisa lebih variatif dapat menerangi dengan lebih dari satu sumber tergantung kreatifitas dan konsep (hlm. 44).

2.7.1. *Low Key*

Seperti yang dikatakan Jhon dan Mark (2008), gambar *low key* dimana *dark tones* mendominasi gambar itu, sedikit *bright tones* yang ditekan sehingga menciptakan suasana karakteristik *low key* (hlm. 170). Menurut Brodwell dan Thompson (2008), *Low Key* biasa diterapkan pada adegan muram, bahaya dan misterius (hlm. 132).



Gambar.2.1.lowkey

(Jhon dan Mark, 2008)

Menurut Ferncase (1995), memanfaatkan cahaya yang terarah yang menekankan bayangan dan *contrast* yang *extreme* biasa digunakan pada cerita *detective*, *psychodramas*, *mysteries*, dan *horror films*. Adapun genre yang tidak lepas dari *low key* yaitu genre *film noir*. (hlm. 95).

2.7.2. High key

Menurut Jhon dan Mark (2008), *high key* merupakan pencahayaan dengan *bright tones* yang tinggi sehingga menekan *dark tones*, membuat gambar memiliki intensitas *shadow* yang rendah, *background* mungkin dipenuhi *bright tones* sehingga detail objeknya sulit terlihat (hlm. 170).

2.7.3. Fill light

Menurut Brown (2008) *fill light* adalah sebuah sumber cahaya yang intensitasnya lebih rendah dibandingkan *key light* dan cenderung bersifat remang (hlm. 24). *Fill light* digunakan untuk meratakan cahaya yang dihasilkan oleh *key light*, dengan demikian *fill light* membantu menekan *shadow* yang dihasilkan oleh *keylight*. Posisi dari *keylight* dapat variatif tergantung kreatifitas dan konsep.

2.8. Contrast

Menurut Jhon dan Mark (2008), kontras adalah pengaruh dari perbedaan intensitas cahaya yang jatuh pada subjek. Tingkat kekontrasan biasanya sangat berpengaruh

pada objek tiga dimensi yang tidak merata, bagian objek yang menghadap langsung ke sumber cahaya akan lebih terang dibandingkan bagian objek yang tidak menghadap langsung ke sumber cahaya, semakin besar perbedaan cahaya yang diterima objek maka semakin besar pula kontras yang dihasilkan (hlm. 62). Menurut Brown (2012) *contrast* adalah komponen visual yang penting dalam menunjukkan kedalaman, hubungan dan emosional dalam cerita (hlm. 40)

1. *High Contrast*

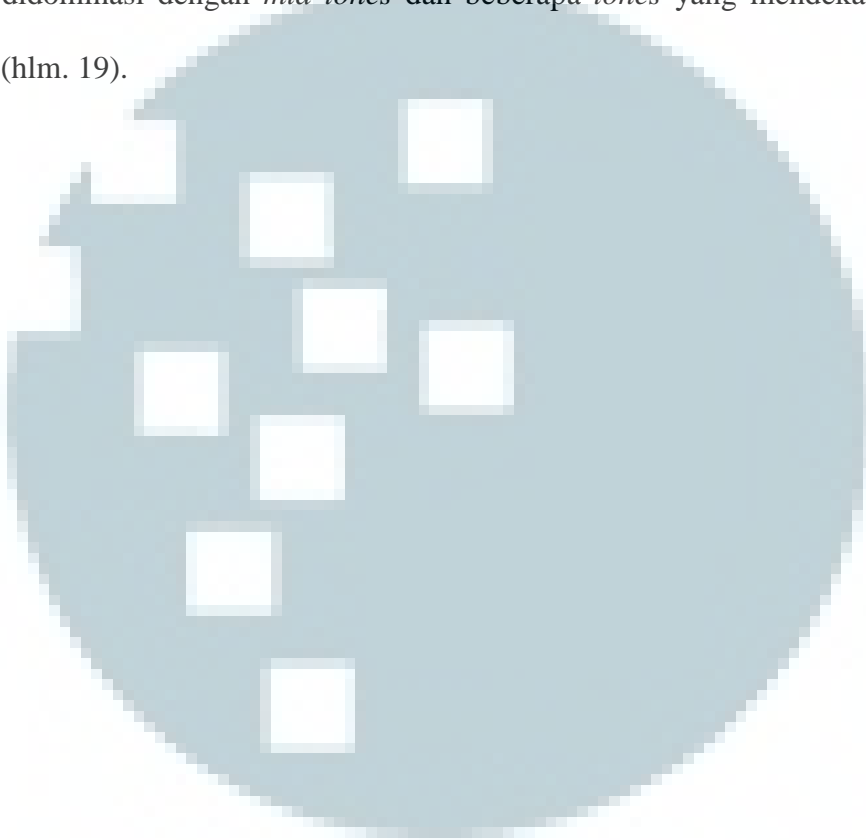
Menurut Jhon dan Mark (2008), *contrast* adalah tingkat perbedaan antara sisi gelap (*dark tones*) dan terang (*bright tones*). *High contrast* dalam *photography* adalah dimana salah satu dari sisi terang atau gelap mendominasi sisi tengah (*mid tones*) (hlm. 19).



High contrast - Katta Bayer

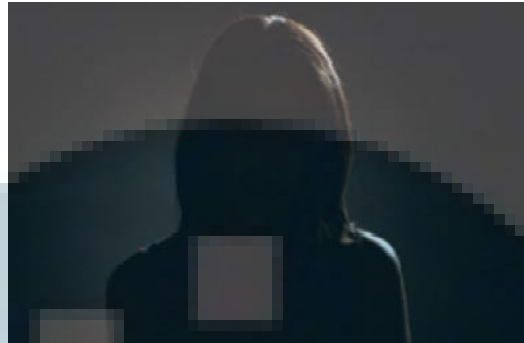
2. *Low Contrast*

Seperti yang dikatakan Jhon & Mark (2008), gambar *low contrast* adalah gambar yang didominasi dengan *mid tones* dan beberapa *tones* yang mendekati hitam dan putih (hlm. 19).



2.8.1. *Backlight*

Menurut Brown (2008), Pencahayaan tidak selalu harus menerangi objek dari sudut kamera sehingga objek dapat terlihat jelas pada kamera, *backlight* merupakan salah satu teknik pencahayaan dari belakang objek sehingga dapat menghasilkan jarak antara objek dengan *background*, memberikan *ream* dan *hairlight* dengan sudut dan arah cahaya yang tepat. Sumber *backlight* akan selalu memiliki intensitas cahaya yang lebih tinggi dibandingkan sumber cahaya lainnya (hlm. 45).



Gambar 2.4 *Back light*

(Brown, 2006)

2.9. *Practical Light*

Menurut Jackman (2010), menggunakan *practical light* atau sumber lampu yang ada dalam *frame* dapat memberikan kesan natural sehingga penonton lebih merasakan perasaan yang sama dengan aktor. Sumber lampu dalam *frame* atau yang biasa disebut dengan *practicals light* dapat memberikan *element* dalam *scene*, sehingga sebuah visual akan menjadi lebih natural (hlm. 126).

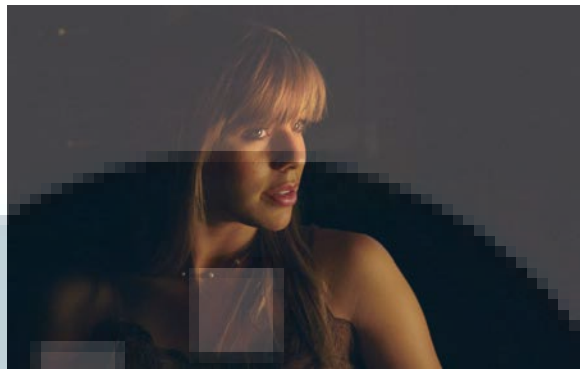
Menurut Brown (2012) *practical light* adalah sebuah lampu meja, lampu lemari es atau sejenisnya yang bentuknya memiliki lampu yang bercahaya. Penggunaan *practical light* biasanya digunakan pada *scene* malam interior (hlm. 117).



2.10. *Carrying a Lamp*

Menurut (Brown 2012), *carrying a lamp* adalah teknik dimana munculnya cahaya pada subjek akibat adanya *practical light* di daerah subjek. Untuk beberapa situasi, seperti menjaga keselarasan *shot* demi *shot*, *carrying a lamp* harus digunakan (hlm. 121).

UMMN



Gambar 2.6 *Carrying a Lamp*
(Brown. 2012)

2.11. *Lighting As Storytelling*

Menurut Brown (2012), dalam *visual storytelling*, beberapa *element* yang aktif dan kuat seperti cahaya dan warna memiliki kemampuan dalam menyampaikan emosional ke penonton, hal ini memberi keuntungan dalam menyampaikan pesan tersirat ke penonton, sementara otak sadar penonton sedang menafsirkan cerita yang mungkin sama sekali berbeda (hlm. 69).

Light as visual metaphor adalah salah satu konsep *lighting as storytelling*, Menurut Brown (2012) metafora dalam pencahayaan adalah salah satu teknik yang dapat mendukung narasi dengan cahaya, penggunaan metafora dalam pencahayaan dapat dimaksudkan bermakna lain atau memberi pesan tertentu pada sebuah adegan (hlm. 70).