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.

Team project ©2017
Dony Pratidana S. Hum | Bima Agus Setyawan S. IIP

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. *Director of Photography*

Menurut Hayward (2000) seorang *director of photography* (*DOP*) memiliki tanggung jawab atas setiap *scene* dalam sebuah film. Ia juga menambahkan bahwa *DOP* harus memikirkan bagaimana menata sebuah *shot*, termasuk *mise en scene*, pencahayaan lokasi, dan warna. Ia juga menjelaskan bagaimana seorang *DOP* memiliki tanggung jawab besar dalam pemilihan kamera, lensa, dan *filter* yang akan digunakan pada saat produksi. Penataan, pergerakan kamera, serta penggabungan efek-efek dalam film, semua itu menjadi perhatian bagi *DOP* dalam proses pembuatan film (hlm.87).

Sedangkan, Sfetcu (2011) menjelaskan bahwa *DOP* bertanggung jawab atas segala aspek yang berkaitan dengan gambar, seperti pencahayaan, pemilihan lensa, komposisi, dan menentukan *film look*. Seorang *DOP* akan sering bekerja sama dengan sutradara untuk memastikan akan kebutuhan kualitas gambar dan membantu sutradara dalam mewujudkan visinya dari sebuah cerita. *DOP* akan menjadi pemimpin dari divisi kamera, *grip*, dan kru *lighting*. Ia juga berpendapat bahwa seorang *DOP* akan mengambil keputusan yang kreatif dan berpikir jauh kedepan, mengenai semuanya yang mempengaruhi keseluruhan *feel* dan *look* pada film dari pra-produksi sampai pasca-produksi. Ia juga mengatakan *DOP* dapat

Penerapan Teknik..., Rio Fernando, FSD UMN, 2017

mengontrol atau menentukan film yang akan dibuat, seperti penggunaan lensa, penentuan *focal length*, pencahayaan, dan *focus* (hlm. 5).

2.2. Sinematografi

Brown (2012) mengatakan bahwa sinematografi merupakan sebuah cerita yang divisualisasikan melalui gambar gerak dengan beberapa perantara seperti penggunaan lensa, komposisi, desain visual, pencahayaan, pergerakan, dan *contuinity*. Hal ini dapat digunakan untuk menyusun visual pada film secara jelas dan informatif (hlm. 1).

Brown juga menjelaskan bahwa sinematografi dapat diartikan sebagai menulis dengan gambar. Ia mengatakan kalau sinematografi bukan hanya sekedar fotografi, melainkan ada proses dalam pembuatannya. Menurutnya, proses ini dapat terlihat dari mencari sebuah ide, kata-kata, dialog yang emosional, sebuah adegan, dan membuat menjadi satu visual yang utuh. Ia juga mengatakan dalam penggunaan teknik sinematografi harus didasari beberapa metode dan teknik. Hal itu berpengaruh pada konten film, dialog dan adegan (hlm 2).

Brown melanjutkan bahwa sinematografi memiliki hal yang harus diperhatikan dari teknik sampai konsep. Konsep yang ia maksud meliputi :

1. *Frame*
2. Lensa
3. *Establishing*

Penerapan Teknik..., Rio Fernando, FSD UMN, 2017

4. Cahaya dan warna

5. Pergerakan

6. *POV*

7. Tekstur

Sedangkan teknik yang ia maksud adalah kamera, lampu, *dolly*, *cranes,* dan *camera mounts* (hlm. 4).

2.2.1. *Shot type*

Bowen (2012) mengatakan bahwa sebuah *shot* merupakan rekaman yang dapat dilakukan untuk merekam satu adegan dan memiliki sudut pandang tertentu dalam satu waktu. Menurutnya sebuah *shot* memiliki arti yang cukup besar terhadap subyeknya seperti pengungkapan ekspresi, penekanan pada karakter, sampai penguatan adegan, serta informasi yang ingin disampaikan. Ia juga mengatakan penggunaaan *shot type* sangat berpengaruh dan membantu dalam penyampaian informasi kepada penonton supaya mudah ditangkap, sehingga tidak terjadi kesalahan informasi yang disampaikan. Kemudian ia juga menjabarkan beberapa *shot type*, yaitu *long shot, medium shot* dan *close up shot* (hlm. 8). Di bawah ini akan diuraikan tipe-tipe *shot*.

1. *Long shot*

   Menurut Bowen (2012) *long shot* merupakan *shot* yang digunakan untuk menunjukkan tempat atau lokasi. *Shot* ini mampu menunjukkan dengan jelas

Penerapan Teknik..., Rio Fernando, FSD UMN, 2017

keseluruhan adegan pada film. Ia juga menjelaskan bahwa dengan *shot* ini mampu memperlihatkan interaksi karakter dengan lingkungannya. Menurutnya shot ini mampu meng-*establish* tempat, waktu dan *mood* kepada penonton (hlm. 8).

2. *Medium shot*

Bowen (2012) mengatakan bahwa *medium shot* ini mampu memperlihatkan subyek sebagai manusia yang sedang melihat lingkungan disekitarnya. Ia juga juga mengatakan bahwa *shot* ini akan memberikan rasa nyaman kepada penoton, karena memperlihatkan sisi pribadi dari subyek tersebut. (hlm. 8-9).

3. *Close up*

Bowen (2012) mengatakan bahwa *Close up shot* merupakan *shot* yang intim dalam film. *Close up shot* mampu mempertegas seseorang, adegan, dan obyek. *Shot* ini mampu memberikan informasi yang rinci kepada penonton, seperti ekspresi dan sebuah adegan. Menurutnya *shot* ini akan memperlihatkan sisi pribadi suatu karakter (hlm. 10).

4. *Two shot*

Bowen (2012) mengatakan bahwa *two shot* dapat menciptakan suatu impresi terkait 2 karakter yang saling berhubungan, seperti sebuah aksi konfrotasi antara 2 orang yang saling bermusuhan, atau sesuatu yang intim dan romantis seperti makan malam antara sepasang kekasih (hlm. 62). Sedangkan, Mercado (2011) juga berpendapat bahwa *two shot* selalu menghadirkan dua

Penerapan Teknik..., Rio Fernando, FSD UMN, 2017

orang dalam satu *frame* dan biasanya digunakan sebagai *master shot* dalam suatu *scene*. Ia juga mengatakan *two shot* dapat membuat narasi semakin hidup, karena memperlihatkan dua karakter yang saling berhubungan dengan dinamis (hlm .89).

2.2.2. *Dolly shot*

De Leeuw (1997) mengatakan bahwa *dolly shot* merupakan pergerakan kamera yang paling sederhana, yaitu kamera dapat mendekati atau menjauhi subyek dalam sebuah *scene*. Ia juga mengatakan *dolly shot* mampu membuktikan suatu *scene.* Pada dasarnya penggunaan teknik ini menggunakan semacam rel, diatasnya ada gerobak yang sudah dipasangkan kamera sehingga dapat bergerak maju mundur sesuai seberapa rel yang dipakai (hlm. 121). *Dolly shot* dapat digunakan untuk mengakhiri *scene* atau sebaliknya dapat memperkenalkan seorang karakter dalam sebuah *scene*. (Schreibman, 2006, hlm. 134).

2.2.3. *Angle camera*

Kuhn dan Westwell (2012) berpendapat bahwa *camera angle* adalah sudut penempatan kamera yang diletakan di atas atau di bawah subyek, disesuaikan dengan kebutuhan. Menurutnya *camera angle* dapat membuat suatu *shot* terlihat menarik. *Angle camera* memiliki makna atau fungsi yang unik terhadap gambar yang disajikan. Mereka berpendapat ada 3 jenis sudut pengambilan gambar yaitu, *eye level, high angle dan low angle*. Mereka mengatakan bahwa *camera angle* mempengaruhi gaya film yang akan dibuat dari awal hingga akhir, karena setiap

Penerapan Teknik..., Rio Fernando, FSD UMN, 2017

angle memiliki arti/makna tertentu di setiap sudutnya (hlm. 56). Di bawah ini akan diuraikan jenis-jenis *angle camera.*

1. *Normal/ eye level*

   Eye level merupakan *angle camera* yang sering digunakan. Menurutnya *angle* ini mampu memperlihatkan sudut pandang karakter pada suatu adegan. *Angle camera* ini dapat memperkirakan berbagai bentuk adegan atau ekspresi yang disampaikan. Angle ini akan memberikan kesan partisipasi terhadap penonton (Pramaggiore & Wallis, 2005, hlm. 109-110).

2. *High angle/ bird's eye view*

   Pramaggiore dan Wallis (2005) mengatakan bahwa *high angle* merupakan peletakan kamera yang berada di atas subyek. *Angle* ini mampu menunjukkan kesan meremehkan pada suatu karakter. Menurutnya *high angle* dapat menunjukkan suatu keadaan yang panik, trauma akan *claustrophobia*, dan ketidakberhasilan. Ia juga mengatakan *high angle* dapat dipadukan dengan sebuah jarak antara kamera dan adegan. Menurutnya *high angle* akan memberikan sebuah pesan emosional suatu karakter (hlm. 110).

3. *Low angle/ frog eye*

   Penggunaan *low angle* mampu menunjukkan seorang karakter menjadi lebih besar, lebih kuat, lebih berarti, dan lebih memberikan kesan kekuasaan. Ia juga mengatakan bahwa *low angle shot* mengartikan bahwa seseorang atau

Penerapan Teknik..., Rio Fernando, FSD UMN, 2017

obyek yang diamati dari *angle* tersebut, memiliki kehadiran atau peranan yang besar, seolah-olah lebih besar dari sebuah kehidupan (Bowen, 2013, hlm. 58).

2.2.4. *Handheld camera*

Penggunaan teknik ini mengacu pada pergerakan kamera yang dinamis dan tidak stabil. *Handheld shot* mampu memberikan impresi kepada penonton pada suatu adegan. Teknik ini akan memberikan kesadaran pada penonton untuk ikut berpartisipasi terhadap suatu adegan (Brown, 2012, hlm. 216). Ascher dan Pincus (2007) menambahkan bahwa *handheld shot* sering dipergunakan pada adegan yang tidak diskenariokan atau adegan yang memiliki improvisasi lebih. Menurutnya penggunaan teknik ini sangat dianjurkan untuk mengikuti sebuah adegan atau karakter, sehingga memberikan keintiman pada adegan tersebut (hlm. 351).

2.2.5. *Camera speed/ Frame rate*

Ascher dan Pincus (2007) mengatakan bahwa kamera pertama dioperasikan dengan cara diengkol menggunakan tangan. Dalam mengengkol kamera pada zaman dulu, seorang kamera operator akan menggunakan sebuah lagu dengan sesuai tempo lagu tersebut, agar kecepatan film yang diputar menjadi sesuai. Maka tercipta sebuah teknik, yaitu *overcranking* dan *undercranking*. *Overcranking* juga disebut *slow motion*, karena pada penerapan pada kamera pertama dilakukan dengan mengengkol dengan cepat. Ia juga menjelaskan bahwa

Penerapan Teknik..., Rio Fernando, FSD UMN, 2017

undercranking merupakan kebalikan dari teknik *overcranking* yang disebut dengan *fast motion*. Teknik *fast motion* dilakukan dengan mengengkol lebih lambat (hlm. 234).

Mamer (2009), berpendapat bahwa *frame rate/ camera speed* adalah susunan gambar dengan jumlah tertentu, dalam hitungan waktu satu detik sehingga akan menciptakan pergerakan yang halus dan nyata. Menurutnya *frame rate* diukur dalam satuan fps (*Frame Per Second*) (hlm. 111). Ascher dan Pincus (2007) memaparkan bahwa jika meningkatkan *camera speed*, *frame* akan lebih banyak ditangkap pada kamera setiap detiknya. Menurutnya jika menggunakan *frame rate* yang tinggi, misalnya 48 *fps*, dalam kecepatan normal akan diproyeksikan kedalam 24 *fps*, sehingga film yang diproyeksikan akan menjadi *slow motion*. Ia juga menjelaskan ketika mengubah *camera speed*, harus diperhatikan konsekuensinya, yaitu membutuhkan pencahayaan yang lebih besar.

Ascher dan Pincus menambahkan jika melakukan *slow motion* harus memikirkan kembali antara *frame rate* dan skema pencahayaan, atau memperhatikan *shutter speed* yang sesuai. Pada umumnya, jika mengubah *frame rate* 2 kali lipat menjadi lebih tinggi, tentu *shutter speed* akan berlipat ganda. Sehingga pencahayaan akan semakin berkurang (hlm. 235).

2.2.5.1 *Slow motion/ overcranking*

Slow motion dibutuhkan *frame rate* yang lebih tinggi, yaitu lebih dari 24/30fps. Teknik ini dapat memperlihatkan obyek yang bergerak lebih

Penerapan Teknik..., Rio Fernando, FSD UMN, 2017

pelan dari biasanya ketika tidak dalam kecepatan normal. *Slow motion* akan sangat dramatis, menggugah perasaan, dan sesekali menciptakan keadaan humor bagi penonton (Bowen, 2013, hlm. 167).

2.2.5.2 *Fast motion/ undercranking*

Fast motion biasanya menggunakan *frame rate* dengan kecepatan yang lebih rendah dari 24/30fps. Ia juga mengatakan teknik ini dapat digunakan untuk menciptakan *time-lapse*, contohnya video matahari terbenam atau terbit, sehingga penggunaan teknik ini untuk merangkum suatu kejadian dengan durasi yang cukup lama. Teknik akan lebih baik jika saat perekaman, kamera tidak bergoyang selama merekam dari awal hingga akhir untuk menghasilkan gambar yang baik (Bowen, 2013, hlm. 167).

2.2.6. *Shutter speed*

Menurut Donati (2009) *shutter speed* merupakan bagian pada kamera yang menjadi penghalang terakhir masuknya cahaya sebelum gambar tercipta. Menurutnya perubahan *shutter speed* dapat mempengaruhi 2 hal dalam perekaman gambar, yaitu pertama sama seperti *aperture*. Ia juga menjelaskan mengenai hal kedua yang mempengaruhi perubahan *shutter speed*, yaitu peranan penting dari kemampuan kamera dalam menangkap sebuah adegan atau gerakan. ia juga berpendapat bahwa *shutter speed* dapat dilakukan dengan dua cara, yaitu *slow shutter speed* dan *high shutter speed*. Menurutnya penggunaan *slow shutter speed* akan menciptakan gambar yang *blur*, lebih dikenal dengan *motion blur*. Ia juga

Penerapan Teknik..., Rio Fernando, FSD UMN, 2017

mengatakan *fast shutter speed*, contohnya 1/2000 detik, sebuah film akan menunjukan waktu yang sangat singkat (hlm. 64-65). Andersson (2015) menambahkan bahwa penggunaan *shutter speed* untuk melakukan *slow motion* harus menggunakan *fast shutter speed*. Ia berpendapat jika *shooting slow motion* dengan 25 *fps*, *shutter speed* yang digunakan harus 1/50fps (hlm. 432).

2.2.7. *Motion blur*

Motion blur merupakan ilusi gerak yang terjadi ketika sebuah benda atau subyek bergerak lebih cepat dari *frame rate*. Hal ini dipengaruhi oleh *shutter speed*, semakin lama *shutter speed* yang digunakan *motion blur* akan semakin terlihat atau gambar akan *blur*. Sedangkan *shutter speed* yang semakin cepat akan membuat gambar semakin tajam dan mengurangi *motion blur* (Roberts, 2003, hlm. 275).

2.2.8. *High key lighting*

Ascher dan Pincus (2007) menjelaskan bahwa *high key lighting* merupakan pencahayaan yang membuat semua terlihat terang dan menunjukkan nuansa keceriaan. Menurut mereka pencahayaan ini memiliki kontras yang rendah dan cahaya terang akan mendominasi. Mereka juga mengatakan pencahayaan ini biasanya dilakukan pada *scene* siang hari, *scene* komedi, dan acara-acara televisi (hlm. 447).

Penerapan Teknik..., Rio Fernando, FSD UMN, 2017

2.3. *Slow motion*

Meuel (2016) mengatakan bahwa *slow motion* digunakan untuk memperpanjang suatu adegan seakan-akan ingin mempertahankan adegan tersebut. Menurutnya berbagai *slow motion* tergantung pada situasi tertentu. Meuel juga berpendapat bahwa pada film “Raging bull”, *slow motion* dapat memberikan kesan *the agony* dan *the ecstasy* dari pengalaman seseorang pada waktu yang berbeda. Ia juga menjelaskan *slow motion* juga terkadang menunjukkan bahwa sesorang mengalami kesan *savoring the moment* dan berusaha agar adegan ini selama mungkin terjadi. Teknik ini menunjukan diri seseorang menjadi grogi, keadaan setengah sadar, segala yang diperlambat bagi dia terasa hampir terhenti, dan untuk kasus film ini "Raging bull" tokoh dalam cerita menunjukkan suatu adegan yang sungguh dramatis (hlm. 169).

Sedangkan, Caldwell (2005) berpendapat bahwa, pada saat *slow motion* diproyeksikan akan muncul pergerakan yang lebih lambat dari biasanya, meskipun pada kenyataannya film itu sendiri bergerak pada kecepatan yang konstan. Menurutnya *slow motion* dapat memanipulasi film atau *over cranking the camera* selama *shooting*. Ia menjelaskan bahwa *over cranking* sama dengan *slow motion*, karena memutar atau menggerakkan kamera film lebih cepat dari biasanya. Hal itu dapat menciptakan sebuah ilusi yang membuat subyek dan obyek akan bergerak lebih lambat. Ia juga menjelaskan *slow motion* dapat memperpanjang suatu adegan dalam film. Teknik ini mampu mempengaruhi berbagai impresi, seperti adegan komedi, mendramatisir suatu kejadian,

Penerapan Teknik..., Rio Fernando, FSD UMN, 2017

menambah tensi adegan, dan memperlihatkan dengan jelas sebuah momen penting (hlm. 49).

Mamer (2013) menjelaskan bahwa penggunaan *frame rate* yang lebih dari 24 *fps* dapat menciptakan efek *slow motion*. Ia mengatakan, bila menggunakan 48 *fps* akan membuat adegan lebih panjang 2 kali dari *fps* yang normal. Sedangkan penggunaan 60 *fps* tentu adegan yang diperlihatkan akan semakin lama 2.5 kali, jika diproyeksikan ke 24 *fps*. Menurutnya dengan *frame rate* yang tinggi akan membuat gambar yang dihasilkan semakin pelan dan tidak goyang dalam *slow motion*. Ia juga menambahkan bahwa *slow motion* dapat menciptakan efek dramatis yang bervariasi. Ascher dan Pincus (2007) juga sependapat bahwa dengan pemakaian 60 *fps* mampu memperpanjang suatu adegan lebih lama karena pada saat diproyeksikan ke 25 *fps* adegan akan terlihat lebih halus dan menghasilkan *slow motion* yang dramatis (hlm. 70).

Kriss (2015) mengatakan bahwa *slow motion* dengan 60 *fps* akan menghasilkan sebuah keadaan seperti mimpi (hlm. 1398). Roullard dan Matsumoto (2016) menambahkan *slow motion* 60 *fps* mampu menunjukkan bahwa adegan terasa modern, mewah dan terkesan mahal. Dengan *fps* ini juga mampu memunculkan *look* film yang baru pada suatu adegan tertentu (hlm. 202). Sedangkan, Robb dan Simpson (2013) mengatakan bahwa penggunaan *slow motion* 48 *fps* akan menghasilkan impresi realistis dan mampu memberikan pengalaman yang nyaman saat menyaksikan suatu adegan (hlm. 162). Dengan 48

Penerapan Teknik..., Rio Fernando, FSD UMN, 2017

fps akan memberikan ilusi mengenai kehidupan yang nyata (Meadows, 2016, hlm. 514).

Kemudian, D'Lugo dan Vernon (2013) memiliki pendapat yang sama bahwa dengan *slow motion* akan memberikan kesempatan waktu kepada penonton untuk menikmati peristiwa yang terjadi. Hal itu ditunjukkan pada film "The Criminal Life of Archibaldo de la Cruz" , pada *scene* ketika Sancho dan Victor memergoki David yang sedang berduaan dengan Elena, kemudian Victor menyuruh Elena mendekat kepadanya. David sang tokoh utama menatap kembali Elena yang berjalan melewatinya, yang saling bertatapan, berkontak mata secara langsung yang membuat 2 orang yang di dalam frame sejenak teralihkan (hlm. 41). *Slow motion* ini juga digunakan untuk memberikan rasa kenikmatan dan kekaguman akan suatu peristiwa atau kejadian (Duckworth, 2008).

2.4. *Savoring the moment*

Miller (1998) berpendapat bahwa *savoring the moment* merupakan momen yang merujuk pada suatu kenikmatan. Kesan ini mampu memberikan ilusi, seolah-olah momen ini jangan sampai cepat berakhir. Melainkan, dipertahankan selama mungkin dan sebisa mungkin menikmati momen tersebut. Ia mengatakan kesan *savoring the moment* timbul pada saat seseorang mengalami suatu keadaan yang bahagia dan merasakan cinta dari seseorang yang mencintainya juga. Kesan ini muncul pada kehidupan yang begitu menyenangkan, seolah-olah tidak ingin melupakan momen tersebut. Menurutnya kesan ini memberikan kesadaran akan kenikmatan dan mengingat setiap hal kecil pada momen itu (hlm. 30).

Penerapan Teknik..., Rio Fernando, FSD UMN, 2017