



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 (DOP)*

Dalam buku yang ditulis oleh Wheeler (2005), *director of photography* sering disebut juga sebagai sinematografer yaitu seorang yang bertanggung jawab dalam menerjemahkan ide atau kata dari sutradara ke dalam bentuk visual. Selain itu, seorang sinematografer juga bertanggung jawab atas penerapan visualisasi atas cerita yang diberikan kepadanya. Ide cerita yang sudah ditulis dapat diwujudkan melalui visual gambar yang dapat dilihat atau ditonton oleh banyak orang. Seorang sinematografer atau *director of photography* memiliki tugas utama yaitu menciptakan *mood visual* dari keseluruhan film dalam mewujudkan visi dari seorang sutradara. Sebagai seorang sinematografer berperan penuh dalam membuat sebuah konsep visual. Konsep visual ini adalah hasil pemahaman naskah dengan menggabungkan beberapa unsur antara lain unsur teknis dan kreatifitas (Wheeler, 2005, hlm.31-32).

2.2 *Framing dan Pergerakan Kamera*

Menurut Brown (2012), *framing* merupakan elemen pada sebuah media dalam memberikan konsep atau ide visual di bidang sinema. Setiap *framing* harus dapat menyampaikan pengertian tentang cerita yang diberikan. Sehingga hal tersebut dapat diciptakan sebuah perspektif, nilai, pesan, karakteristik, dan visi yang akan disampaikan kepada para penonton.

Branigan (2005) mengatakan, dalam menggerakkan kamera harus disertai dengan motivasi agar penonton dapat merasakan setiap *shot* dalam setiap *frame* tersebut. Setiap pergerakan yang memiliki motivasi jika dapat diterapkan dalam beberapa hal antara lain: menunjukkan ruang dan waktu, menunjukkan pergerakan karakter atau subjek, menyusun ulang subjek dalam *shot*, menangkap sebuah detail, menerangkan subjektivitas dari seorang tokoh tersebut.

Sedang menurut Brown (2011), pergerakan kamera yang tidak diberi sebuah motivasi dapat berakibat penonton teralihkan pandangan mereka karena penonton menyadari apa yang ditayangkan merupakan sebuah karya fiksi atau khayalan (Brown, 2011, hlm.210).

Pada lain sisi Thompson dan Bowen (2009), mengatakan bahwa penggunaan pergerakan kamera berfungsi mengajak para penonton masuk dan terbawa dalam sebuah adegan yang diberikan sehingga para penonton itu sendiri merasakan apa yang sedang terjadi dalam adegan atau film tersebut. Thompson dan Bowen mengatakan setiap pergerakan kamera yang diberikan harus memiliki visi dan tujuan baik dan jelas sesuai dengan apa yang ingin disampaikan kepada para penonton (Thompson & Bowen, 2009, hlm.115).

2.2.1 Close Up/Tight Shot (CU)

Dalam buku Thompson dan Bowen (2009), penggunaan *close up* atau *tight shot* merupakan pengambilan bagian dari ujung kepala sampai leher dari seorang karakter. Penggunaan *close up* atau *tight shot* digunakan untuk memperlihatkan ekspresi wajah dari setiap karakter secara detail (Thompson & Bowen, 2009, hlm.8-9).

2.2.2 Two Shots

Dalam buku yang ditulis oleh Sijll (2005) dikatakan, *two shots* adalah menempatkan atau meletakkan dua orang karakter dalam satu *frame*. Dengan adanya *shot* ini, ditunjukkan sebuah keselarasan atau perbedaan dari masing-masing karakter pada satu *frame*. Dalam penggunaan *two shots* juga dapat digabungkan dengan beberapa *shots* lain seperti: *medium long shot*, *medium shot*, dan *medium close up*. Dari setiap *shot* tersebut memiliki tujuan sama yaitu ingin menyampaikan atau menunjukkan pembicaraan dari masing-masing karakter.

2.2.3 Medium Close Up

Menurut Thomson dan Bowen (2009), penggunaan *medium close up shot* berfungsi menunjukkan sebuah emosi dan ekspresi masing-masing karakter yang berada di dalam *frame*. Karakter atau mimik dari wajah merupakan faktor penting dan menjadi titik fokus, sehingga gerakan gestur dari setiap karakter yang berada di sekelilingnya menjadi tidak penting. Selain itu, dalam penggunaan *shot* ini juga dapat berfungsi sebagai media pemberi informasi mengenai keterangan ruang dan elemen artistik (Thomson & Bowen, 2009, hlm. 17-19).

Pada sisi yang lain, menurut Mercado (2011), penggunaan *medium close up* merupakan bagian *shot* yang diambil dari bagian dada ke atas. Penggunaan *shot* ini membuat menjadi lebih fokus tetapi areanya sedikit lebih luas dari *close up shot*. Pada penggunaan *medium close up shot* ini, ingin disampaikan satu karakter saja dalam sebuah *frame* yang mana *frame* tersebut ingin diperlihatkan ekspresi dan

emosi wajah dari seorang karakter yang berada dalam *frame* tersebut (Mercado, 2011, hlm.41).

2.2.4 High Angle

Menurut Mercado (2011), penggunaan posisi kamera *high angle* merupakan peletakan lebih tinggi dari garis mata subjek atau karakter. Dengan penggunaan teknik kamera *high angle* dapat diberikan kesan yang kecil, lemah, tertekan, dan ketidakberdayaan. Dalam hal tersebut, seolah-olah para penonton diajak untuk mengintimidasi subjek atau karakter yang berada dalam sebuah adegan tersebut (Mercado, 2011, hlm.9).

2.2.5 Low Angle

Dalam bukunya, menurut Mercado (2011) penggunaan posisi kamera *low angle* merupakan pengambilan gambar dengan memposisikan kamera lebih rendah dari pandangan subjek atau karakter. Posisi kamera *low angle* seperti menghadap ke arah atas sehingga dalam posisi *angle* seperti ini dapat menimbulkan sebuah kesan lebih besar, percaya diri, dan berkuasa. Selain itu, penggunaan posisi kamera *low angle* dapat menambah kesan lebih dinamis dalam sebuah *frame* (Mercado, 2011, hlm.9).

2.1.6 Eye Level

Pada buku Mercado (2011), *eye level* merupakan peletakan kamera sejajar dengan posisi mata subjek atau karakter. Dalam penggunaan posisi ini, penonton seperti diletakan sejajar dengan posisi subjek atau karakter dalam sebuah adegan (Mercado, 2011, hlm.9).

2.2.7 *Canted Shot/Dutch Angle*

Menurut Mercado (2011), *dutch angle* atau *canted shot* merupakan pengambilan sebuah *shot* yang mana posisi kamera sengaja dibuat miring (diagonal). Dalam penggunaan *shot* ini, para penonton sengaja dibuat untuk merasakan ketidaknyamanan dalam pemberian *shot* miring dalam sebuah adegan. Penggunaan *dutch angle* atau *canted shot* dalam sebuah adegan atau *frame* yaitu ingin menyampaikan sebuah informasi yang tidak wajar atau tidak biasanya. Dalam hal tersebut sering digunakan sebagai pertanda akan adanya bahaya yang akan datang dalam sebuah adegan (Mercado, 2011, hlm.66).

Selain itu, menurut pendapat Brown (2012) mengatakan bahwa penggunaan *dutch angle* atau *canted shot* dapat digunakan menggambarkan sebuah kecemasan yang dapat mempengaruhi pandangan penonton dalam memahami keadaan atau kondisi subjek atau karakter tersebut (Brown, 2012, hlm.39)

2.2.8 *Camera Pan*

Menurut Mercado (2011), kamera *pan* merupakan sebuah pergerakan yang dilakukan oleh kamera dengan bergerak secara horisontal ke kiri atau ke kanan dengan posisi kamera tidak bergerak atau diam di tempat. Kecepatan yang digunakan pada saat kamera digerakan sangat menentukan bagi penonton, karena dapat mempengaruhi pandangan dan daya tangkap informasi yang diberikan kepada penonton. Maka dari itu pergerakan yang dilakukan atau diberikan harus disesuaikan dengan informasi pada sebuah adegan yang akan disampaikan kepada penonton (Mercado, 2011, hlm.131).

Dalam lain hal menurut Rea dan Irving (2015) dalam bukunya, dikatakan kegunaan kamera *pan* antara lain: mengikuti subjek atau karakter bergerak, menyambungkan dua atau lebih *points of interest*, menjelaskan sebuah ruang lebih besar dari yang dapat dilihat dalam sebuah *frame* diam atau statis, menunjukkan atau menghubungkan antara dua subjek atau karakter.

2.2.9 Dolly Shot

Menurut Thompson dan Bowen (2009), *dolly shot* merupakan pergerakan sebuah kamera yang mana dengan bantuan roda membuat pergerakan sebuah kamera bergerak lebih halus. Dalam pengerjaan yang menggunakan *dolly shot* dibutuhkan dua orang dalam proses pengerjaannya yaitu satu orang memegang kamera dan satu orang lagi mendorong alat *dolly* tersebut sehingga pergerakan kamera dapat terlihat maju atau mundur dengan halus (Thompson & Bowen, 2009, hlm.124).

Selain itu menurut Mercado (2011), penggunaan *dolly shot* menggunakan sebuah papan yang rata (di bawah papan tersebut diberi roda) untuk menjalankan kamera tersebut yang diletakan di atas papan. Dengan adanya perpindahan atau pergerakan kamera tersebut, para penonton diajak untuk bergerak lebih dekat atau menjauh dari subjek atau objek yang diperlihatkan dalam sebuah adegan. Dalam pergerakan *dolly shot* terdapat dua jenis atau tipe *dolly shot* yaitu *dolly in* dan *dolly out*. Pergerakan kamera *dolly in* atau mendekat biasanya digunakan untuk memberikan ketegangan dalam sebuah adegan atau drama yang sedang diperagakan dalam sebuah *frame*. Sementara itu, *dolly out* atau menjauh biasanya digunakan untuk memperlihatkan sebuah subjek yang terlihat mengecil dan digunakan untuk

memberikan kesan keputus-asaan dan hilangnya ketakutan dari seorang karakter (Mercado, 2011, hlm.143).

2.3 Komposisi

Dalam buku Mercado (2011), dikatakan sebuah komposisi merupakan bagian atau aspek yang sangat penting dalam sebuah pembentukan visual. Dalam hal lain, komposisi juga digunakan sebagai alternatif menciptakan sebuah visual yang harmonis dan dramatis sesuai dengan pandangan dan pengarahan dari sutradara. Selain itu, penggunaan dan pengaturan komposisi juga digunakan dalam menjaga perhatian penonton supaya selalu mengarah kepada *point of interest* atau sebuah objek yang diberikan dalam sebuah frame (Mercado, 2011, hlm.1).

Menurut Brown (2012), sebuah komposisi yang baik dapat diciptakan dan diberikan menjadi sebuah informasi untuk disampaikan secara teratur kepada setiap penonton. Maka dari itu, penempatan komposisi sangat penting dan berpengaruh dalam menyampaikan beberapa informasi melalui media visual (Brown, 2012, hlm.38).

2.3.1 Balance Composition

Menurut Mercado (2011) dalam bukunya, seimbang atau tidak seimbangnya sebuah gambar dipengaruhi oleh beberapa aspek antara lain: ukuran, warna, cahaya, dan penempatan pada *frame*. Mercado mengatakan, *balance composition* merupakan penempatan sebuah objek yang membagi sama rata dengan beberapa objek yang lain dalam sebuah visual. Sehingga dalam sebuah gambar atau visual para penonton dapat

merasakan sebuah keseimbangan dan keseragaman dalam sebuah visual. Kemudian dalam sebuah *frame* yang ditata atau diatur secara seimbang dapat menciptakan atau menimbulkan sebuah perasaan yang senang dalam pikiran penonton. Dikarenakan elemen-elemen visual yang diberikan atau diletakan di dalam sebuah *frame* atau adegan dapat mudah diterima oleh penonton (Mercado, 2011, hlm.8).

2.2.2 *Unbalance Composition*

Dalam buku yang ditulis oleh Mercado (2011), penerapan dari *unbalanced composition* dapat tercipta atau terlihat dari sebuah visual dalam suatu adegan yang disengaja dibuat tidak seimbang. Penggunaan *unbalance composition* dapat menunjukkan atau menyampaikan sebuah pesan dalam sebuah *frame* yaitu kegelisahan, ketegangan, dan sebuah situasi yang tidak nyaman (Mercado, 2011, hlm.8)

Selain itu, menurut Mascelli (1998) keseimbangan visual dalam sebuah adegan dapat terganggu dengan adanya *unbalance composition* yang mana tentunya dapat mengubah pandangan atau pemahaman dari penonton dari peristiwa yang terjadi pada sebuah adegan (Mascelli, 1998, hlm.207).