

2. STUDI LITERATUR

2.1 SINEMATOGRAFI

Sinematografi adalah sebuah istilah yang berasal dari bahasa Yunani, yang berarti “menulis dengan gerakan” (Brown, 2021). Sinematografi adalah proses pengambilan ide, kata-kata, sebuah tindakan, nada dan segala bentuk komunikasi nonverbal dalam bentuk visual (Brown, 2021). Teknik sinematografi yang digunakan adalah keseluruhan rangkaian akan metode dan teknik yang dapat menambahkan lapisan makna dan subteks pada isi film (Brown, 2021).

Dalam sinematografi, keputusan paling penting dalam menggunakan sebuah kamera dalam pembuatan film, adalah dimana peletakkan kamera (Brown, 2021). Hal tersebut lebih dari sekedar dimana letak posisi kamera, tetapi hal tersebut dapat menentukan apa yang akan dilihat oleh penonton dan dari sudut pandang seperti apa yang akan dilihat (Brown, 2021). Hal utama dalam *camera movement* adalah harus adanya motivasi dalam gerakan tersebut (Brown, 2021).

Sinematografi dapat berguna sebagai menambahkan sebuah makna tersembunyi dan emosi, sehingga cerita tidak perlu hanya diceritakan melalui dialog atau aksi, tetapi bisa juga melalui pencahayaan, framing, dan komposisi visual. Dengan menggunakan sinematografi, dapat menunjukkan bagaimana suasana dari latar tempat yang sedang terjadi, sebagai contoh film *Blade Runner* (2019) menunjukkan bagaimana pencahayaan, cuaca, dan komposisi visual yang memperlihatkan atmosfer dunia dari film tersebut.

2.1.1 KARAKTER SHOT

Dalam sinematografi, terdapat tipe-tipe *shot* yang digunakan dalam memvisualisasikan sebuah film. Tipe-tipe shot tersebut adalah *full shot*, *two shot*, *medium shot*, *close up*, *over the shoulder*. *Full Shot* adalah sebuah *shot* dimana *frame* kamera memperlihatkan dari kepala hingga kaki suatu tokoh (Brown, 2021). *Two shot* adalah sebuah bentuk *shot* yang mencakup dua karakter dalam 1 *frame*.

Two shot ini bertujuan untuk menunjukkan sebuah interaksi dalam suatu adegan. Kedua tokoh bisa diposisikan berhadapan (Brown, 2021).

Medium shot adalah sebuah *shot* yang lebih dekat dibandingkan *full shot*, dimana *medium shot* diposisikan dari kepala hingga pinggang atas dari suatu tokoh dalam *frame*. Dengan posisi yang lebih dekat, penonton dapat melihat ekspresi tokoh secara lebih detail (Brown, 2021). *Close up shot* adalah *shot* yang memiliki beberapa variasi, terdapat *medium close up*, *close up*, dan *extreme close up*. *Medium close up* adalah *shot* yang kamera mendapatkan dari atas kepala hingga sekitaran pinggang, kurang lebih seperti *medium shot*. *Close up* adalah *shot* yang pengambilan kamera dari atas kepala hingga saku baju atau bahu dari tokoh. Dan untuk *extreme close up* adalah *shot* yang hanya memfokuskan apa yang ingin diperlihatkan, seperti mata, mulut, atau keringat pada tokoh yang jatuh di muka, *extreme close up* bertujuan untuk memperlihatkan suatu detail. *Over the shoulder* atau bisa disingkat OTS, adalah sebuah *shot* dengan memperlihatkan dari balik bahu satu tokoh ke tokoh lainnya ketika sedang melakukan interaksi atau sedang berbicara satu dengan yang lain (Brown, 2021).

2.1.2 CAMERA MOVEMENT

Camera movement adalah salah satu teknik yang memiliki dampak yang besar. Setiap *camera movement* harus didasari dengan sebuah motivasi, tidak bisa digunakan dengan sembarangan. Menurut Blain Brown (2021), motivasi dapat terjadi dengan 2 cara, pertama berasal dari tindakan sendiri yang menjadi motivasi suatu gerakan. Dengan menggunakan *camera movement* dalam pembuatan adegan film, dapat memberikan dimensi dan makna (Brown, 2021). Pergerakan kamera juga bisa memberikan informasi baru atau menunjukkan sudut pandang yang berbeda dari adegan (Brown, 2021). *Camera movement* juga dapat memperkuat cerita, dengan cara setiap pergerakan kamera dapat termotivasi oleh cerita atau aksi yang sedang terjadi dari film tersebut, dan *camera movement* juga dapat memberikan dinamika visual dan membuat adegan lebih hidup.

2.1.3 COMPOSITION

Dalam menentukan sebuah visual pada film, sutradara dan penata kamera perlu memikirkan komposisi dari sebuah visual. Menurut Blain Brown (2021), komposisi adalah elemen visual dalam sebuah bingkai yang dapat diatur dan disusun, yang dapat memberikan makna, emosi, bahkan informasi kepada penonton. Dalam komposisi, terdapat hubungan kamera dengan objek yang diambil, sebagai contoh menentukan jarak dan tinggi objek dengan visual, batasan wilayah gambar, menentukan pergerakan kamera (Hafidz, n.d.).

Menurut Blain Brown, ada 7 komposisi dalam sinematografi. Ada *rule of third*, *symmetrical*, *asymmetrical*, *leading line*, *frame in frame*, *negative space*, dan *depth*. *Rule of third* adalah sebuah komposisi yang terbagi menjadi 3x3, dimana peletakkan objek atau subjek di garis atau persimpangan dari 3x3 bagian *frame*. Komposisi ini dapat membantu penonton untuk menekankan aspek-aspek penting dari adegan tertentu. *Symmetrical* adalah komposisi yang diatur secara seimbang antara sisi kanan dan kiri. Komposisi *symmetrical* ini bertujuan untuk memberikan visual yang rapih, dan menenangkan (Prasetyo, 2021). Untuk komposisi *asymmetrical*, komposisi yang berlawanan dengan *symmetrical*, dimana komposisi menempatkan objek atau subjek secara tidak merata atau tidak seimbang (Prasetyo, 2021). Komposisi *leading line* adalah komposisi yang menggunakan garis di dalam visual yang dapat membantu penonton untuk fokus akan aspek yang ingin ditunjukkan. Untuk komposisi *depth*, komposisi yang mengacuh pada rentang jarak dalam visual. Dengan memfokuskan objek atau subjek diantara *foreground* dan *background*. *Foreground* dan *background* ini bisa diberikan efek blur, sehingga objek atau subjek utama bisa di perhatikan oleh penonton. Untuk komposisi *frame in frame*, adalah sebuah komposisi yang menggunakan elemen-elemen dalam adegan tersebut untuk membuat sebuah "bingkai" pada objek atau subjek yang ingin ditunjukkan. Dan untuk komposisi *negative space*, *negative space* adalah komposisi yang menyisakan ruang kosong disekitar subjek untuk memberikan sebuah rasa isolasi dan dapat memfokuskan subjek di dalam *frame*.

2.1.4 ANGLE

Menurut Halimatus Syadiah dan Asidisianti Surya Patricia, *angle* camera adalah bagaimana cara kamera saat mengambil objek dalam bingkai. Dalam peletakkan kamera, terdapat 3 *level* dalam *angle* kamera, terdapat *high angle*, *eye level*, dan *low angle* (Sya'diyah & Patria, 2023). *High angle* adalah teknik pengambilan gambar dengan mengarahkan kamera kebawah untuk memperlihatkan objek atau subjek yang ingin diperlihatkan, *eye level* adalah pengambilan gambar dengan mengarahkan kamera sejajar dengan objek atau subjek, dengan diposisikan untuk mengamati seluruh kejadian dengan tinggi yang sama dengan objek atau subjek yang ingin diperlihatkan, dan *low angle* adalah teknik pengambilan gambar dengan meletakkan kamera menghadap ke atas untuk melihat objek atau subjek yang ingin diperlihatkan (Sya'diyah & Patria, 2023). *Angle camera* dapat menggabungkan tingkat ketinggian *angle* dan ukuran akan visual yang digunakan. Ukuran visual terdapat 7 jenis, yaitu *long shots*, *medium shot*, *medium long shot*, *extreme long shot*, *close up*, *medium close up*, dan *extreme close up* (Sya'diyah & Patria, 2023).

2.1.5 LIGHTING

Pencahayaan dalam film tidak hanya tentang "terlalu terang" atau "terlalu gelap", pencahayaan perlu mempertimbangkan hal lain selain hanya membuat sebuah *mood* dan *tone*. Aspek pencahayaan perlu saling berhubungan dengan kamera, agar dapat menghasilkan gambar yang tepat, dimana saturasi warna dan keterangan yang tepat (Brown, 2021). Aspek pencahayaan yang harus diperhatikan adalah keseimbangan dalam *frame*. Menjaga rentang kecerahan suatu gambar dalam film sebagian besar merupakan tugas dari departemen pencahayaan (*lighting*) (Brown, 2021). Dalam film, terdapat banyak sekali jenis *lighting* yang digunakan dalam membuat sebuah film, seperti *key light*, *fill light*, *backlight*, *kicker*, *sidelight*, *topper*, *hard light*, *soft light*, *ambient light*, *practical*, *upstage*, *high key*, *low key*, *bounce light*, *available light*, dan *motivated lighting*.