



### **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

Teori sangatlah dibutuhkan dalam penulisan Tugas Akhir ini, penulis memerlukan teori-teori pendukung atas topik yang dibahas. Penulis menggunakan teori-teori *Framing* sebagai basis untuk menyampaikan emosi dari karakter yang diperankan oleh aktor dalam film pendek *Last Dinner* kepada penonton. Dalam hal ini penulis juga menambahkan teori-teori *Close Up*, *Balanced Composition*, *Vertical Line* untuk mendukung pembahasan laporan ini.

*Close Up* merupakan sebuah shot yang sangat berguna untuk membuat perhatian penonton tertuju kepada subjek tertentu, melihat hal tersebut penulis merasa shot close up merupakan elemen kunci dalam film pendek *Last Dinner* yang menjadi proyek Tugas Akhir dari penulis.

*Depth of Field* adalah salah satu elemen paling penting yang ada pada *shot* berjenis *close up*, karena penggunaan *shallow depth of field* dapat menentukan berhasil atau tidaknya suatu *shot close up* dalam film. Teori mengenai *Depth of Field* dapat diperkuat dengan pembahasan mengenai *Focal Length* yang mencakup pembahasan mengenai lensa. Penulis akan membahas secara rinci teori-teori yang akan digunakan dalam penulisan topik laporan Tugas Akhir ini.

#### **2.1. Director of Photography**

Maher (2015) mengatakan bahwa *Director of Photography* atau biasa disebut *DOP/DP* adalah seseorang yang mempunyai peran vital dalam pembuatan sebuah film, seorang *DP* bisa diibaratkan *vice president* dalam sebuah perusahaan jika

presidentnya adalah sang sutradara. Seorang *DP* harus mampu menyalurkan keinginan sutradara dan juga mampu memimpin banyak grup untuk menciptakan visual yang bermakna dalam film.

Menurut Vacano (1995) seorang *DP* bertanggung jawab atas bidang kreatif dan juga teknis, seorang *DP* yang baik harus bisa berkolaborasi dengan departemen-departemen lain di bidang kreatif seperti *production design* dan juga teknis seperti *lighting*. Semua hal yang dilakukan *DP* harus didasari dengan pertimbangan yang matang dan juga diskusi yang baik dengan semua departemen.

Clarke (1999) berpendapat bahwa *DP* sebagai aspek penting dalam film harus terus mengikuti perkembangan jaman yang terjadi di industri film. Dahulu kala di awal perkembangan film seorang *DP* bermula dari kameramen yang bertugas mengoperasikan kamera sampai akhirnya masuk ke aspek sinematografi sehingga seorang *DP* diharuskan mampu memimpin tim yang terdiri dari banyak kru. *DP* mempunyai tanggung jawab untuk mengatur komposisi serta mengarahkan para kru untuk mengatur pencahayaan yang diperlukan.

## **2.2. Shot Type**

Menurut Thompson & Bowen (2009) *Shot type* adalah sebuah cara sinematografer untuk menciptakan cerita melalui *framing*, setiap shot menggambarkan perspektif dan sudut yang berbeda atas aksi yang terjadi dalam *frame* (hlm.8).

### **2.2.1 Long Shot**

Thompson & Bowen (2009) mengatakan *Long shot* atau biasa disebut *wide shot* adalah *shot* yang lebih menggambarkan tentang kondisi yang ada di sekitar

karakter. Dengan *long shot* kita bisa mengobservasi apa yang sedang dilakukan subjek dalam *frame* .



Gambar 2.1 *Long Shot*

(Thompson & Bowen, 2009, hlm.10)

Menurut Mercado (2011) *Long shot* menampilkan subjek dalam porsi yang kecil dan kondisi sekitarnya dalam porsi yang besar sehingga membuat penonton bisa melihat aksi apa yang dilakukan subjek dan hal-hal yang akan diungkap dalam *frame* (hlm.59).

### 2.2.2 *Medium Shot*

*Medium shot* adalah *shot* yang paling mendekati realita kita sebagai manusia melihat lingkungan di sekitar kita. *Medium shot* memungkinkan kita untuk melihat subjek dalam perspektif dunia nyata, seperti apa yang kita lihat dalam keseharian, Thompson & Bowen (2009) (hlm.8).



Gambar 2.2 *Medium Shot*

(Thompson & Bowen, 2009, hlm.9)

Menurut Mercado (2011) *Medium shot* adalah *shot* yang sering digunakan dalam *two shot* atau *group shot* karena dapat memperlihatkan pergerakan subjek, bahasa tubuh, serta perubahan ekspresi kepada penonton (hlm.47).

### 2.2.3 *Close Up*

Thompson & Bowen (2009) mengatakan bahwa *shot Close Up* adalah *shot* yang berguna untuk mengajak penonton lebih dekat kepada subjek, karena *shot Close Up* memungkinkan penonton untuk menyerap informasi dan detail subjek dari dekat. *Shot Close Up* dimaksudkan agar penonton bisa lebih fokus kepada subjek khususnya pada mata dan mulut subjek (hlm. 8, 17).



Gambar 2.3 *Close Up*

(Thompson & Bowen, 2009, hlm.9)

Menurut Mascelli (1998) *Close Up* adalah salah satu alat yang paling kuat untuk menyampaikan cerita dalam film. Pemakaian *Close Up* yang baik serta ditunjang dengan *editing* yang baik pula akan menjadikan cerita yang ingin disampaikan lebih kuat. *Shot Close Up* seringkali dipakai untuk menghilangkan aspek yang tidak diinginkan dalam *frame* atau hal yang tidak boleh mengganggu alur cerita, maka dari itu seringkali pemakaian *Close Up* adalah hasil diskusi dari sutradara, *DP*, dan juga penulis naskah (hlm. 173-174).

Mercado (2011) berpendapat bahwa *Close Up* merupakan hal penting dalam kamus perfilman dikarenakan dengan menggunakan *shot Close Up* kita bisa merasakan emosi dan juga perilaku karakter khususnya ketika dilakukan di area wajah. *Close Up* memaksudkan para penonton agar mempunyai koneksi dengan cerita dan juga karakter dalam film, dengan cara menghilangkan hal-hal mengganggu dalam *background* maka penonton bisa fokus kepada emosi yang

ingin disampaikan oleh *filmmaker* melalui karakter yang diperankan oleh aktor/aktris hal tersebut diharapkan akan memaksimalkan koneksi antara penonton dengan cerita (hlm. 35).

### **2.2.3.1 Depth Of Field**

Gerchman & Maxwell (2006) mengatakan bahwa *Depth of Field* atau biasa disingkat *DoF* memiliki peranan yang sangat penting dalam sinematografi. *DoF* bisa mengarahkan pandangan penonton sesuai dengan apa yang sutradara inginkan dengan cara membuat *DoF* yang sempit, sedangkan dengan membuat *DoF* menjadi lebar sang sutradara juga bisa membuat penonton melihat secara detail frame yang ada dalam film (hlm.8).



Gambar 2.4 *Shallow Depth of Field*

(Screenshot dari film *Short Term 12*)

Menurut Mercado (2011) *DoF* merujuk kepada jarak yang dipengaruhi oleh *Z axis*, sehingga jarak antara subjek dengan kamera akan mempengaruhi

*DoF* itu sendiri. Faktor diafragma lensa juga memainkan peranan penting dalam menghasilkan *DoF* yang sempit maupun lebar. Dengan didukung oleh permainan *DoF* maka shot-shot *Close Up* bisa diciptakan, *DoF* yang sempit akan menyebabkan penonton tidak terdistraksi pada hal lain di sekitar subjek. *DoF* adalah alat dalam sinematografi yang sangat kuat untuk menciptakan sebuah visual (hlm.6).

### **2.3. *Balanced & Unbalance Composition***

Mercardo (2011) mengatakan bahwa ketika distribusi visual dalam frame ditempatkan secara merata maka akan menciptakan komposisi yang *balanced* sehingga memungkinkan kita untuk memaksa penonton agar melihat keseimbangan yang ada di dalam frame, sedangkan ketika kita mendistribusikan visual secara tidak merata atau berat sebelah maka akan menimbulkan komposisi yang *unbalanced* sehingga dapat membuat penonton melihat ketimpangan yang terjadi di dalam frame (hlm.8).

U  
M  
N





Gambar 2.5 *Balanced Composition*

(Screenshot dari film *The Lord of The Rings: Two Towers*)

Menurut Mascelli (1998) Komposisi yang *balanced* adalah hal yang indah dalam otak manusia, sebaliknya komposisi *unbalanced* akan menyebabkan mata orang terdistraksi karena melihat sesuatu yang mengganjal. Komposisi tersebut dipengaruhi segala aspek visual dalam frame, besar kecil maupun bentuk yang ada akan menggambarkan keadaan yang terjadi dalam frame (hlm.207-209).

UMMN



Gambar 2.6 *Unbalanced Composition*

(Screenshot dari film *The King Speech*)

#### **2.4. Camera Angle**

Posisi dimana kamera diletakan adalah suatu hal yang sangat penting dalam sinematografi, ibarat mata dari penonton maka dimana posisi kamera berada akan menghasilkan perspektif yang berbeda pula.

##### **2.4.1 High Angle**

Menurut Marscelli (1998) *high angle* adalah ketika kamera diposisikan menunduk atau melihat ke bawah dari posisi seorang *DP* hal tersebut dapat mengakibatkan gambar terlihat lebih artistik dan juga memiliki efek psikologis (hlm.37-40).



Gambar 2.7 *High Angle*

(Gustavo, 2015, hlm.16)

Mamer (2009) mengatakan bahwa kesan lemah terhadap objek akan terlihat jika kita menggunakan high angle, efek tersebut dikarenakan posisi kamera yang diletakan lebih tinggi menyebabkan objek terlihat kecil dan kalah kekuatan (hlm.8).

Pramaggiore dan Walis (2008) menegaskan bahwa high angle dipergunakan untuk menekan subjek yang berada dalam frame (hlm.110).

#### **2.4.2 *Eye Level Angle***

Menurut Sikov (2010) *eye level angle* adalah ketika kamera diposisikan sejajar dengan subjek, hal tersebut memberikan kesan yang normal untuk dialami penonton (hlm. 12).



Gambar 2.8 *Eye Level Angle*

(Gustavo, 2015, hlm.16)

Mamer (2009) berpendapat bahwa kesan dekat akan dirasakan penonton karena pada eye level angle apa yang dialami oleh subjek, seolah-olah dialami oleh penonton. Kamera yang ditempatkan sejajar dengan mata memberikan efek tersebut pada eye level angle (hlm. 9)

UMMN

#### 2.4.4 *Low Angle*

Menurut Mamer (2009) *low angle* adalah ketika kamera diposisikan pada sudut yang rendah sehingga kamera akan mengarah ke atas. Kesan dramatis akan tercipta jika subjek disorot dari bawah (hlm. 7).



Gambar 2.9 *Low Angle*

(Gustavo, 2015, hlm.16)

Pramaggiore dan Walis (2008) mengatakan bahwa *low angle* menciptakan ilusi yang dipergunakan untuk melebih-lebihkan ukuran subjek sehingga tercipta efek hiperbola (hlm. 111).