



### **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

Untuk mendukung proses analisis mengenai topik yang penulis bahas, penulis memerlukan teori-teori pendukung. Penulis menggunakan teori *composition* dan *lighting* yang menjadi batasan penulis. Maka dari itu, diperlukan teori-teori untuk memperkuat penelitian. Penulis akan menjelaskan lebih rinci mengenai teori yang akan dipakai yaitu sebagai berikut:

#### 2.1. *Director of Photography*

Menurut Box (2010), *Director of Photography (DP)* merupakan tangan kanan Sutradara. *DP* memiliki tanggung jawab untuk membuat visual yang Sutradara bayangkan di setiap adegannya. *DP* juga memiliki tanggung jawab untuk membuat waktu dan tempat yang tepat serta suasana dengan menggunakan pencahayaan. *DP* bertugas membuat sudut pandang kamera dan pergerakan kamera bekerja dengan efektif. Produser dan Sutradara bergantung pada *DP* untuk mencapai keindahan visual dalam keterbatasan biaya dan waktu (hlm. 1-2).

Donati (2008) berpendapat bahwa *Director of Photography* memiliki tugas untuk mengawasi konten visual dari segi teknis dan estetika. Sesuai dengan visi Sutradara, *DP* mengelola kamera dan kru penata cahaya. *DP* juga memiliki tanggung jawab terhadap lensa, bloking kamera, pergerakan kamera dan penataan lampu (hlm. 5).

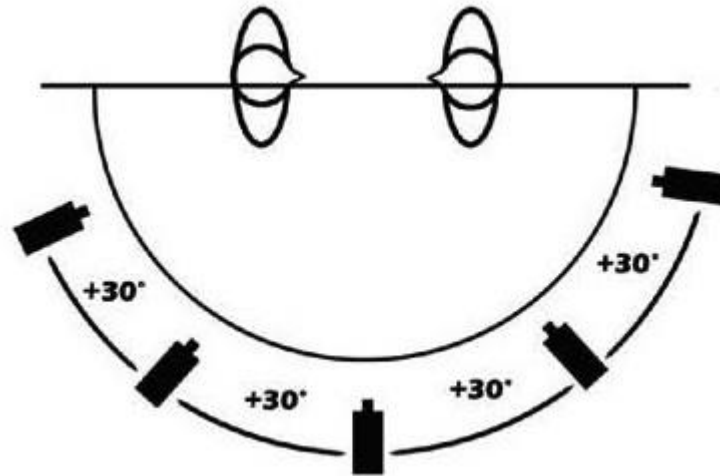
Menurut Brown (2008), *DP* bekerja sama dengan Sutradara dan memiliki wewenang terhadap kamera operator dan kru penata cahaya. *DP* juga berkonsultasi langsung dengan *production designer*. Meskipun Sutradara berbeda pendapat dalam memberi masukan mengenai *frame* yang akan diambil, tugas *DP* harus memenuhi visi Sutradara di dalam setiap adegan. *DP* menerapkannya melalui kamera operator, asisten kamera, dan kru penata cahaya (hlm. 190-192).

## 2.2. *Imaginary Line*

Menurut Mercado (2011), aturan ini dibuat untuk mempertahankan interaksi subyek dalam sebuah adegan. Hal tersebut berdampak langsung pada subyek yang akan ditempatkan dalam *frame*. Kamera harus ditempatkan hanya pada satu sisi dari garis imajiner. Jika hal tersebut dilanggar maka *shots* tidak bekerja dengan baik (hlm. 11-12).

Mamer (2009) mengatakan *imaginary line* memiliki prinsip yang digunakan untuk membuat rasa dimengerti sebuah ruangan dimana adegan tersebut terjadi. Untuk menciptakan ruang yang logis dan berkesinambungan, pemahaman mengenai *imaginary line* adalah keharusan. Garis ini pada umumnya ditentukan oleh dua faktor yaitu *sightlines* dan *direction of action* (hlm. 37).

Menurut Thompson dan Bowen (2009), garis perlu dipahami dan dihormati oleh seluruh tim produksi. Garis tersebut disebut garis imajiner atau sumbu tindakan. Hal ini untuk menerima dan mempertahankan mengenai ruang. Melewati garis terkadang terjadi dan *filmmaker* tidak menyadari sampai proses *editing*. Jika hal ini terjadi, subyek akan terlihat tidak saling memandang (hlm. 102-104).



Gambar 2.1. *Imaginary Line*

(Thompson&Bowen, 2009, hlm 106)

### 2.3. *Rule of Third*

Mamer (2009) mengatakan komposisi yang paling dominan adalah *the rule of thirds*. Ini merupakan pedoman untuk menciptakan sebuah *frame* yang seimbang dengan menggambar empat garis yang membagi menjadi tiga bagian secara *vertical* dan *horizontal*. Persepsi dan gerakan manusia bergantung pada rasa keseimbangan. Dimana manusia memaksakan keseimbangan saat menghadapi fenomena visual (hlm. 143-144).

Menurut Thompson dan Bowen (2009), *rule of third* merupakan salah satu komposisi yang harus diikuti. Hal ini sangat mudah diingat dan sederhana. Dalam mengeksekusinya, *frame* dibagi menjadi tiga bagian secara *vertical* dan *horizontal*. Garis tersebut secara fisik tidak akan ada di dalam *frame*. Kita harus memperkirakan garis tersebut untuk menempatkan obyek pada *rule of third* (hlm. 30-31).



Gambar 2.2. *Rule of Third*

(Thompson&Bowen, 2009, hlm 31)

Brown (2012) mengatakan *rule of third* dimulai dengan membagi *frame* menjadi tiga bagian. Garis *vertical* dan *horizontal* menghasilkan empat buah titik. Dengan menempatkan obyek pada titik tersebut, maka hal tersebut menggunakan komposisi *rule of third*. Hal ini merupakan panduan sederhana tetapi efektif untuk setiap komposisi dalam *frame* (hlm. 51).

#### 2.4. Lensa

Brown (2012) mengatakan lensa adalah alat pengantar visual yang dapat mengubah persepsi kita yang bersifat fisik. Ada beberapa faktor yang terlibat yaitu kontras dan ketajaman. Namun yang paling berpengaruh dari lensa adalah *focal length*, seberapa lebar atau panjangnya (hlm. 6-7).

Thompson dan Bowen (2009) mengatakan tidak ada visual yang terekam jika tidak ada lensa pada kamera tersebut. Lensa memiliki tugas untuk mengumpulkan sinar yang ada di depan kamera dan cahaya tersebut di fokuskan kemudian masuk ke media perekaman yang digunakan. Melalui lensa kita dapat menciptakan komposisi yang baik (hlm. 66).

#### **2.4.1. Zoom Lens**

Thompson dan Bowen (2009) mengatakan lensa *zoom* sangat populer, terutama pada kamera video. Lensa *zoom* memungkinkan kita untuk mengambil *shot* lebar dengan bidang pandang yang luas ke bidang pandang yang sempit. Istilah *focal length* digunakan untuk membahas seberapa lebar atau seberapa *tele* lensa tersebut dapat digunakan (hlm. 66).

Mamer (2009) mengatakan lensa *zoom* terdiri dari sejumlah elemen yang harus dilewati oleh cahaya. Hal ini mempengaruhi kualitas gambar yang dihasilkan kurang tajam dibandingkan dengan lensa *fixed*. Sinematografer terkadang memilih lensa *zoom* karena memberikan fleksibilitas komposisi yang lebih dan tidak memakan waktu yang lebih banyak (hlm. 137).

#### **2.4.2. Fixed Lens**

Mamer (2009) mengatakan lensa *fixed* masih banyak digunakan dari pada lensa *zoom*. Hal ini disebabkan karena lensa *fixed* memiliki kualitas optik yang lebih baik. Lensa *fixed* umumnya memberikan kualitas gambar yang lebih tajam dibandingkan dengan lensa *zoom*. Ketika kamera statis atau bergerak, lensa *fixed* masih menjadi pilihan para sinematografer (hlm. 137).

## **2.5. Depth of field**

Menurut Mercado (2011), *depth of field* mengacu pada rentang jarak di sepanjang sumbu z yang menjadi fokus utama. Sumbu z merupakan sumbu yang menarik garis dari *foreground* ke *background*. Komposisi dengan *deep depth of field* memiliki ruang tajam yang cukup luas, sementara *shallow depth of field* memiliki ruang tajam yang sempit atau terbatas. Hal ini dipengaruhi oleh *aperture* lensa.

Menurut Mamer (2009), *depth of field* mengacu pada sebuah *frame* pada fokus yang tajam. Untuk membuat *deep depth of field* para pembuat film biasanya memakai lensa *wide*. Sedangkan untuk membuat *shallow depth of field* pembuat film biasanya menggunakan lensa *telephoto* (hlm 131-132).

Wheeler (2005) mengatakan *depth of field* adalah jarak antara subyek dengan lensa yang menghasilkan ruang tajam. Mata manusia memiliki keterbatasan, manusia akan melihat visual yang tajam. Setiap visual yang fokus, akan dipertimbangkan oleh mata manusia untuk menjadi sesuatu yang jelas (hlm. 135).

### **2.5.1. Normal Lens**

Brown (2012) mengatakan pada film 35mm, lensa normal terdapat pada 50mm. Namun semua itu kembali lagi ke sensor kamera. Lensa normal itu sendiri merupakan lensa yang mengambil gambar menyerupai mata manusia. Perlu diingat bahwa semua lensa memproyeksikan gambar tiga dimensi menjadi dua dimensi. Lensa normal menggambarkan hubungan kedalaman benda dengan cara yang cukup dekat dengan mata manusia (hlm. 54).

Mamer (2009) mengatakan lensa normal memberikan gambaran ruang dan perspektif yang normal. Ukuran subyek di dalam kamera tidak berubah dan jarak subyek juga tidak berubah. Komposisi, fokus, dan pencahayaan yang membuat kedalaman gambar (hlm. 23).

### **2.5.2. Telephoto Lens**

Brown (2012) mengatakan lensa yang *focal length* panjang (*telephoto*) akan memampatkan ruang. Sehingga pergerakan aktor menjadi lebih sulit. Kompresi ruangan dapat digunakan untuk bergabai persepsi. Hal ini membuat obyek yang jauh menjadi lebih dekat. Kemampuan dalam mengurangi jarak pandang memiliki banyak kegunaan dalam komposisi dan ruang psikologis (hlm. 56).

### **2.6. Lighting**

Tomaric (2006) mengatakan pencahayaan sebagai bagian penting untuk menyusun emosional aktor dalam sebuah adegan. Kesalahan umum yang sering terjadi adalah pencahayaan tidak dirancang namun penggunaan cahaya hanya untuk menerangi subyek untuk keperluan di dalam kamera. Salah satu teknik yang paling umum dipakai yaitu *3-point lighting*. Dimana hal tersebut terdiri dari *key light*, *fill light*, dan *back light* (hlm. 195).

Brown (2012) mengatakan pencahayaan memiliki susunan hampir tidak terbatas dan banyak variasi. Tidak ada satu cara yang benar untuk membuat sebuah adegan. Oleh karena itu, kita hanya dapat melakukan dengan membuat teknik pencahayaan yang tepat dengan cara mengidentifikasi pencahayaan apa yang kita inginkan. Kontrol warna, keseimbangan, bentuk, pemisah, kedalaman gambar,



tekstur, konten emosional dan *exposure* membuat pencahayaan di dalam film terlihat baik (hlm. 104).

Jackman (2010) mengatakan *lighting* tidak hanya mensimulasikan realitas, tetapi untuk mengomunikasikan suasana hati dan perasaan yang tepat kepada penonton. Dengan demikian, tidak hanya sekedar teknik dasar atau trik saja tetapi pemahaman mengenai *lighting* yang akan berkomunikasi dengan penonton (hlm. 1).

### **2.6.1. Three Point Lighting**

Thompson dan Bowen (2009) mengatakan *three point lighting* merupakan penempatan cahaya di dalam rangkaian film yang terdiri dari *key light*, *fill light*, dan *back light*. *Key light* merupakan satu sumber cahaya utama dalam membangun skema pencahayaan. Biasanya ditempatkan 45 derajat dari sumbu lensa dan di atas tinggi kepala subyek.

*Fill light* membantu mengendalikan kontras. *Fill light* menerangkan pada bagian bayangan yang di bentuk oleh *key light*. Penempatan lampunya biasanya berlawanan dengan *key light*. Sedangkan *back light* berfungsi menerangkan yang ada di belakang subyek. *Back light* berfungsi sebagai pemisah obyek dari latar belakang dan meningkatkan ilusi kedalaman gambar (hlm. 86).

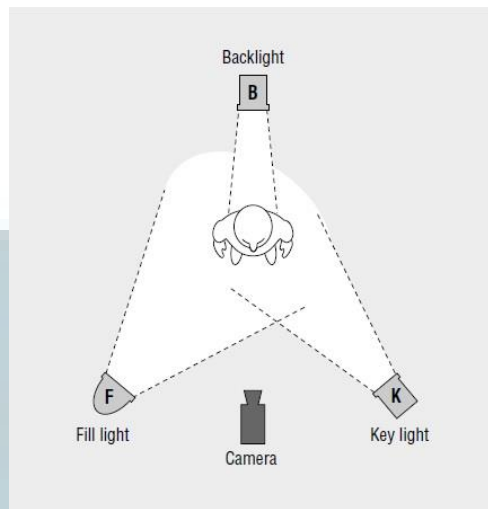
Ball, Carman, Gottshalk, dan Harrington (2010) mengatakan *key light* merupakan cahaya paling kuat dan ditempatkan 15-45 derajat ke sisi subyek. Tujuan utama dari *key light* adalah memberi cahaya sesuai dengan cerita yang ingin

disampaikan. Kemudian *fill light* merupakan cahaya sekunder yang biasanya diletakan pada posisi berlawanan dengan *key light*.

Tujuan dari *fill light* adalah mengisi bayangan yang dihasilkan oleh *key light*. Penggunaan *fill light* juga berdampak pada *mood* yang akan dibangun. *Back light* adalah elemen ketiga yang bertujuan untuk memberikan cahaya pada tepi subyek yang membuat pemisahan dengan latar belakang (hlm. 72-73).

Mamer (2009) mengatakan bahwa *key light* merupakan sumber penerangan utama yang menghasilkan bayangan-bayangan keras. Dengan adanya bayangan keras, maka terciptalah kedalaman gambar secara sadar atau tidak sadar. Sedangkan *fill light* biasanya berada di sisi yang berlawanan dari *key light*. Intensitas cahaya kurang dibandingkan dengan *key light*.

*Fill light* digunakan untuk memberikan cahaya pada area bayangan yang dihasilkan dari *key light*. jika intensitas cahaya kurang dan mengisi bayangan yang dihasilkan dari *key light* maka hal ini dapat dikatakan sebagai *fill light*. *back light* umumnya berada dibelakang subyek dan terletak di belakang kepala. Cahaya ini membantu memberikan cahaya pada sesuatu di belakang subyek (hlm 253-254).



Gambar 2.3. *Three Point Lighting*

(Mamer, 2009, hlm 253)

### 2.6.2. *High Key*

Mamer (2009) mengatakan *high key lighting* biasa disebut cahaya yang tidak menghakimi. Ada kontras antara daerah gelap dan terang pada visual. Pencahayaan tersebut biasanya digunakan pada film drama musical dan komedi. Hal ini digunakan ketika para *filmmaker* tidak ingin kualitas cahaya mendominasi dalam visual. Pencahayaan ini memberikan efek yang normal (hlm. 255).

Gloman dan LeTourneau (2005) mengatakan *high key* biasanya digunakan dalam situasi komedi atau nondramatis. Umumnya dengan menggunakan *high key*, latar belakang lebih terang dibanding dengan *low key*. Efek yang timbul adalah gambar menjadi terang dengan tekstur yang kurang. Biasanya pembuat film tidak menghitung rasio pencahayaan (hlm. 123).



Gambar 2.4. *High Key*

(Mamer, 2009, hlm 256)

Thompson dan Bowen (2009) mengatakan *high key lighting* membuat visual terlihat tajam atau lebih cerah. Dengan demikian kontras yang dihasilkan cenderung rendah. Kontras rendah sering digunakan pada acara *Talkshow*, siaran berita, dan acara komedi. Kamera akan merekam dan menerima eksposur yang tepat tanpa perlu menyesuaikan cahaya. Visual akan tampak datar, kurang menarik, bahkan dapat kehilangan dramatis (hlm. 84-85).

### 2.6.3. *Low Key*

Mamer (2009) mengatakan *low key lighting* adalah cahaya yang tidak terang dan mungkin dianggap menghakimi. Ada kontras dalam visual karena signifikan

dengan daerah gelap dan terang. Pencahayaan ini biasanya diterapkan pada genre *horror*, misteri, dan cerita kriminal (hlm. 256).



Gambar 2.5. *Low Key*

(Mamer, 2009, hlm 256)

Thompson dan Bowen (2009) mengatakan *low key lighting* dapat membuat visual lebih dramatis dan menegangkan. Hal ini menimbulkan kontras yang tinggi. Cahaya dan bayangan dalam visual menciptakan efek layering di dalam sebuah set. Hal ini yang membantu para *filmmaker* mencapai tampilan tiga dimensi pada *frame* dua dimensi (hlm. 84).

Gloman dan LeTourneau (2005) mengatakan *low key* digunakan dalam situasi yang lebih dramatis. Hasilnya adalah bayangan yang lebih dalam dan lebih bertekstur. Hal ini membuat intensitas cahaya pada latar belakang lebih rendah.

Sumber cahaya banyak digunakan pada subyek sehingga membuat latar belakang kurang pencahayaan (hlm. 123).

## 2.7. Segitiga Eksposur

Menurut Setzler (2004), *aperture* pada kamera mengontrol jumlah cahaya yang masuk ke lensa. Selain itu, *aperture* digunakan juga untuk mengontrol kedalaman gambar. *Shutter speed* merupakan perangkat yang terbuka dan tertutup dalam waktu yang ditentukan. *Shutter speed* mempertimbangkan *motion blur*, dimana membuat *motion blur* diperlukan *shutter speed* yang lebih rendah.

*Aperture* dan *shutter speed* bekerja sama untuk menghasilkan eksposur yang benar. Sedangkan *ISO* merupakan sensitivitas terhadap cahaya. Ketiga elemen tersebut bekerja sama menghasilkan sebuah gambar. Cahaya masuk ke kamera melalui *aperture* di dalam lensa, kemudian *shutter speed* terbuka dan mengekspos film atau sensor yang ada di dalam kamera (hlm. 2).

Billups (2003) mengatakan *aperture* dengan bukaan besar akan membuat cahaya yang masuk lebih banyak dan memperpendek ruang tajam. Sebaliknya, jika *aperture* ditutup, maka cahaya yang masuk akan sedikit dan membuat ruang tajam lebih luas. Cara lain mengatur cahaya adalah menggunakan *shutter speed*. Standar *motion blur* yaitu  $180^\circ$  *shutter angle* dimana menurut perhitungan matematika akan di dapatkan  $1/50$ .

Sedangkan *ISO* merupakan sebuah nomor yang menandakan seberapa sensitif terhadap cahaya. Angka kecil memiliki sensitivitas yang rendah sehingga

membutuhkan banyak cahaya. Hal ini mempengaruhi pada perhitungan lampu yang dibutuhkan (hlm. 186-187).

## 2.8. *Fluorescent*

Brown (2012) mengatakan *fluorescent* merupakan lampu neon yang memiliki warna yang benar. Lampu tersebut tidak hanya berwarna putih tetapi ada warna lain untuk memberikan efek tertentu. Lampu ini menghasilkan cahaya yang cukup kuat dan menghasilkan panas yang lebih kecil dibandingkan dengan lampu HMI dan tungsten. Hal ini memberi keuntungan pada lokasi yang kecil (hlm. 142).

Brown (2008) mengatakan lampu *fluorescent* yang digunakan dalam pembuatan film atau video memiliki warna yang benar artinya spektrum penuh dan tidak memiliki lonjakan. Lampu kinoflo merupakan salah satu lampu *fluorescent* yang dapat di tempatkan secara efektif dan tidak menimbulkan fliker (hlm. 25).

Gloman dan LeTourneau (2005) mengatakan lampu *fluorescent* merupakan lampu yang dihasilkan melalui kombinasi gas dan menyebabkan lapisan fosfor di dalam lampu menyala. Umumnya lampu *fluorescent* memiliki suhu 4200 kelvin yang merupakan tingkat lampu putih yang sejuk (hlm. 5).