

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. *Art Director*

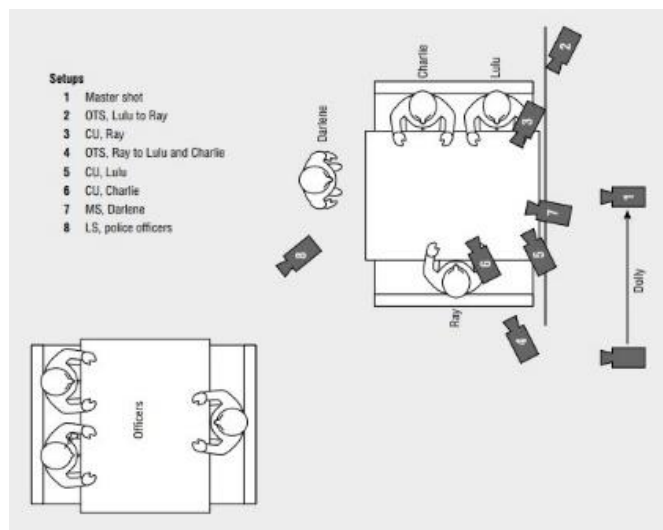
Sweetow (2011) mengatakan bahwa seorang *art director* memiliki sebuah tanggung jawab yang besar, seorang *art director* bertugas memastikan adegan dibuat untuk mencerminkan gaya *visual* perusahaan. Ia juga melakukan supervisi personel kamera dan pendukungnya serta bekerja sangat dekat dengan *creative director* karena dia yang harus mengerti tentang konsep yang ingin dibuat. Seorang *art director* juga memiliki pengetahuan tentang pencahayaan, lensa, kamera, dan tata cahaya agar dapat menciptakan kesan atau suasana dan gaya *visual* pada setiap *shot* yang memiliki *mood* yang diinginkan (hlm. 13).

Brutto (2002) mengatakan bahwa *art director* bertanggung jawab atas tampilan *visual* pada film, oleh karena itu *art director* direkomendasikan kedudukannya menjadi *production designer*. Status ini berkaitan tentang peran *art director* untuk menjadi mitra dalam tim *visual* karena kemampuan *art* berperan penting aktif dari trinitas yang menciptakan tampilan pada film (hlm. 44).

Peran *art director* berpengaruh terhadap hasil video rancangan yang akan diproduksinya, hal ini juga sesuai oleh yang dikatakan oleh Sweetow (2004), hampir semua video perusahaan berusaha ingin mendapatkan sudut pandang *visual* yang menarik dari segi fasilitas dan lokasi untuk *shooting video company profile* klien mereka, namun seringkali klien tidak berada di lokasi gedung perkantoran yang memberikan pemandangan yang indah dalam sudut pandang kamera, apabila

klien hanya memiliki ruang yang sempit cara terbaik untuk membingkainya adalah dengan *shot close up* dan membuat *background* lebih blur ataupun mengganti *set* lokasi yang berbeda dan meletakkan properti pendukung untuk menambah nilai estetika dari segi *visual* (hlm. 98-100).

Mamer (2009) mengemukakan bahwa kunci yang efisien untuk pengambilan gambar adalah *production board*, fungsi tersebut mencerminkan adegan dan semua elemen yang diperlukan dalam *script* untuk membayangkan posisi penataan kamera dan posisi *hands and props* di letakkan pada sumbu *horizontal* dan *vertical* pada *production board* untuk memudahkan tim ketika produksi (hlm. 67).



Gambar 2.1. *Camera setup*
(Sumber: Mamer, 2009, hlm. 67)

2.2. *Creative Camera Work*

Menurut Kartz (2004), dalam pengambilan gambar yang baik umumnya berdasarkan peletakan komposisi *props* dan teknik kamera, secara langsung berkaitan dengan kebebasan pergerakan *talent* dan penempatan kamera untuk dapat bergerak secara leluasa untuk membingkai dramatis karakter dalam *frame*. Gaya pementasan disesuaikan dengan lokasi seperti scene interior yang biasanya sempit seperti toko, rumah dan *exterior* yang biasanya lebih leluasa dibandingkan *scene interior* seperti di jalan raya atau lapangan kemudian pengambilan gambar juga disesuaikan dengan jalan cerita yang telah direncanakan (hlm. 46). Dengan mengetahui lokasi *shooting* penulis lebih mudah dalam menentukan penggunaan lensa untuk mencapai estetika yang diinginkan.

2.2.1. *Moving The Object and Camera*

Bettman (2014) mengatakan, bahwa film adalah tentang segala perpindahan yang ada di dalam *frame* untuk melihat bentuk-bentuk yang terlihat dalam *frame*. Hal yang terjadi ketika *shot* statis tanpa adanya pergerakan kamera di dalam *frame* kemudian ada pergerakan dari objek maka otomatis mata penonton akan melihat pergerakan tersebut, karena sebenarnya otak melihat perpindahan itu. Dalam perpindahan di dalam *frame* memiliki 3 variabel sumbu yaitu variabel sumbu X, Y dan Z sebagai berikut:

1. *Motion across X axis*

Yaitu variabel pada sumbu X yang merupakan perpindahan objek ataupun kamera secara *horizontal* dari arah kiri ke kanan maupun sebaliknya kanan ke kiri.

2. *Motion across Y axis*

Y-axis adalah pergerakan benda yang datang ke dalam *frame* dan menjauh dari *frame* mirip halnya dengan teknik *zooming* pada lensa namun penggunaan teknik *zooming* akan merubah perspektif, berbeda dengan teknik yang menerapkan perpindahan kamera pada variabel sumbu Y yang disebut teknik *dolly in/out* perspektif akan relatif sama.

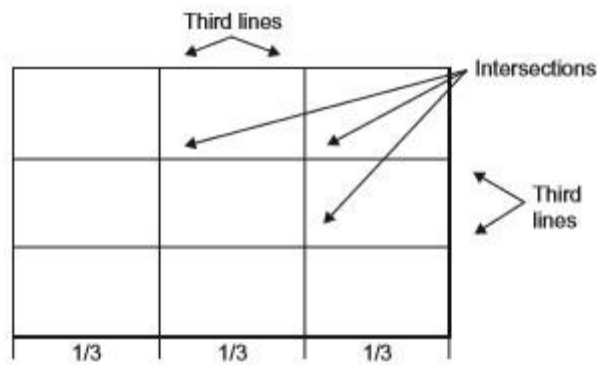
3. *Motion across Z axis*

Z-axis merupakan perpindahan objek maupun kamera dari bawah ke atas, ataupun pada angle kamera perpindahan dari *low angle* ke *high angle*.

2.2.2. Composition

Sweetow (2011) mengatakan bahwa arsitek, pelukis, dan fotografer juga menggunakan unsur-unsur komposisi untuk membuat karya seni. Tidak menjadi alasan video korporasi tidak dapat dianggap karya seni, video yang indah akan menangkap emosi tokoh yang dapat melekat pada mata penonton. Peran komposisi adalah seperti elemen penyeimbang di dalam *frame*, dengan membidik gambar diantara tiga pertiga garis *vertical* dan *horizontal*. Dengan menerapkan elemen yang paling penting di sepertiga kanan atas layar yang seringkali diposisikan untuk mata bergerak secara alami dan posisi tersebut dijadikan tempat karakter atau objek

berada kemudian objek kedua bisa berada pada sepertiga kiri atas layar untuk menghindari *shot* statis dimana elemen utama berada di tengah layar (hlm. 162,163).



Gambar 2.2. *Composition*

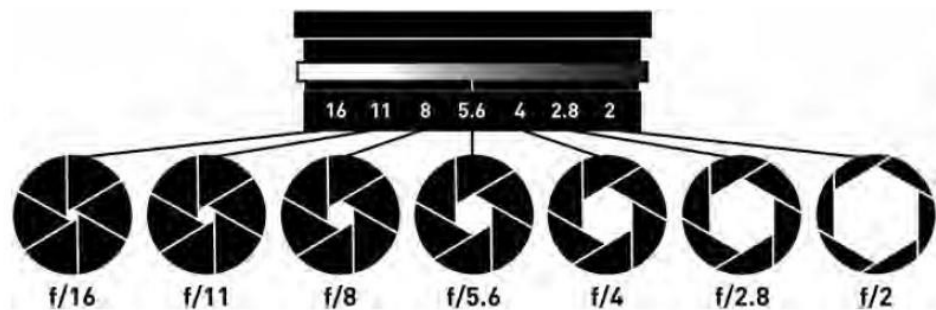
(Sumber: *Corporate Video Production Beyond the Board Room And Out of the Bored Room*)

2.2.3. *Depth Of Field*

Menurut Rabiger (2013), *Depth of field* adalah titik fokus pada sumbu Y tentang kedalaman rentang fokus benda-benda yang berada di depan dan di belakang variabel sumbu Y. fokus rendah dapat dihasilkan dengan lensa *wide* sehingga objek dan *background* tetap dalam posisi fokus pada *framing*, namun ketika menggunakan lensa *telephoto* fokus yang dihasilkan akan mengikuti jarak fokus yang ditentukan lensa (hlm. 373). Perpindahan fokus pada lensa *telephoto* akan menyebabkan perubahan jarak antara *background* dan *foreground* sehingga perpindahan fokus pada lensa tersebut membuat *background* seolah bergerak.

Rabiger (2013) mengatakan bahwa semakin kecil bukaan *aperture*/diafragma semakin besar *f-stop number* pada kedalaman DOF, sebaliknya apabila bukaan *aperture*/diafragma besar semakin kecil nilai *f-stop number*

sehingga cahaya masuk lebih besar sehingga lensa membutuhkan sebuah filter untuk meredam cahaya masuk dalam lensa yang dinamakan (ND) filter seperti kacamata hitam yang berfungsi mengurangi kontak cahaya matahari ke arah mata (hlm. 375). Hal ini penulis pertimbangkan dalam pemilihan lensa yang akan digunakan pada lokasi *shooting* dan menentukan sebuah *mood* pengambilan *framing* yang dituju.



Gambar 2.3. *F-stop number*

(Sumber: *Directing, Film Techniques and aesthetics, 5th edition*)

2.2.4. *Type of Shot*

Shot type menurut Sweetow (2011) adalah rancangan *visual* yang ditulis oleh seorang *art director* setelah mendapat *brief* dari *creative director* kemudian dituliskan berdasarkan *angle*, *type of shot*, dan *camera movement* kemudian rancangan *shot* yang telah dibuat dapat membantu menggambarkan apa isi dari pikiran seorang *creative director* kepada penonton (hlm. 110).

1. *Longshot*

Rabiger (2013) mengatakan *longshot* adalah sebuah *shot* tentang figur manusia dengan membingkai dari kepala sampai kaki, *shot* ini berfungsi menunjukkan gerakan pada subjek yang lebih leluasa (hlm. 179). Dimana penulis

memanfaatkan *shot type* ini untuk memperlihatkan pergerakan *talent* dengan jelas.



Gambar 2.4. *Longshot*

(Sumber: *Directing, Film Techniques and Aesthetics, 5th edition*)

2. *Medium Close Up*

Rabiger (2013) mengatakan *shot* ini digunakan untuk membingkai pada bagian wajah untuk mendapatkan ekspresi subjek, *framing* dari kepala hingga bagian bawah bahu. *Shot* ini bertujuan memperlihatkan emosi karakter (hlm. 179).



Gambar 2.5. *Medium Close Up*

(Sumber: *Directing, Film Techniques and Aesthetics, 5th edition*)

3. *Two Shot* and *Group Shot*

Rabiger (2013) mengatakan teknik ini membingkai dua subjek ke dalam satu *frame* yang sama, dan *group shot* membingkai lebih dari dua orang ke dalam

frame (hlm. 179). Penulis menerapkan teori ini ketika sedang duduk di meja rapat menunjukkan hasil sketsa yang sudah dibuat oleh Riposte Design.



Gambar 2.6. *Group shot*

(Sumber: *Directing, Film Techniques and Aesthetics, 5th edition*)

4. *Dolly In and Out*

Rabiger (2013) mengatakan *shot* pada *dolly* dapat memungkinkan *framing* lebih dekat “*dolly in*” maupun membuat *framing* yang lebih jauh, teknik ini hampir sama seperti teknik *zoom in/out* namun efeknya tidak sama karena fokus lensa tetap konstan. Perspektif akan berubah sepanjang pergerakan dan membuat *foreground*, *middle ground*, dan *background* ikut mengalami perubahan (hlm. 168).

2.3. *Set and Decoration*

Brutto (2002) mengatakan bahwa *set and decoration* adalah aspek dekorasi yang dibangun di lokasi *shooting*, set terdiri dari dinding, lantai, langit-langit, jendela dan pintu. *Set* peletakannya di posisikan berdasarkan naskah untuk mendapatkan estetika yang ingin diwujudkan berdasarkan hasil diskusi *creative director* dan *art director*. *Set and decoration* dimulai setelah lokasi sudah ditentukan. Set dekorasi dibuat berdasarkan rencana dalam *script* apa saja yang dibutuhkan dalam *set* seperti

cat tembok, karpet, mebel dan peralatan *audio* dan *visual* semisal televisi dan radio (hlm 21).

2.3.1. *Art and Props*

Beberapa *art* dan properti adalah bagian penting dalam film untuk memberikan kesan *visual* dalam *frame*. Menurut Fishcer (2015) ketika properti menjadi elemen dekorasi yang digunakan dalam *set*, mereka sering menjadi peran utama pada film. Peran *hands props* juga membuat tokoh dapat memanipulasi bahwa mereka sedang melakukan sesuatu dengan props yang ada di dalam set (hlm. 19).

Sweetow (2011) mengatakan bahwa dengan mengetahui logo halaman website, brosur dan desain grafis lainnya yang diproduksi pada perusahaan seseorang, hal itu akan mempermudah seorang *art director* dalam membuat kebutuhan properti dan merancang set untuk melihat objektif penontonnya. Pastikan gambar dan layout yang sudah disetujui telah terpasang pada set lokasi *shooting*. Mungkin seorang *art director* akan bekerjasama dengan seorang divisi tata cahaya untuk memberikan pencahayaan agar *set* yang sudah dibuat terlihat lebih menarik, kemudian biarkan *talent* meluapkan kreatifitasnya dalam *frame* kamera (hlm. 167).