



### **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*

Menurut Box (2010), *Director of Photography* adalah tangan kanan seorang sutradara. Dia adalah orang yang membantu sutradara dalam memvisualikan sebuah scene. *DoP* bertanggung jawab atas segala visual dalam sebuah film. Untuk menggambarkan sebuah *scene*, *DoP* merancang tata pencahayaan dan mengatur sudut dan pergerakan kamera agar waktu, tempat dan atmosfer cerita tersampaikan dalam gambar. Dalam mendesain tata pencahayaan *DoP* menyeimbangkan realisme potensi dramatik dengan *style* tertentu sesuai dengan kebutuhan *script* dan *director* (hlm. 1).

Wheeler (2005) menegaskan, *Director of Photography* bekerja menciptakan suasana secara visual, ini dicapai dengan penggunaan kontrol cahaya dalam film. *Director of Photography* merancang teknik pencahayaan dan pergerakan kamera agar dapat mempengaruhi penonton merasakan pesan film.

Begitupun menurut Elkins (2009), *Director of Photography* adalah kepala departemen kru teknis pada produksi film dan bertanggung jawab pada penerjemah naskah gambar visual berdasarkan permintaan sutradara. (hlm. 44).

#### 2.2. **Membangun Dunia Visual**

Brown (2012) mengatakan, teknik sinematik adalah metode dan cara yang digunakan untuk menambahkan makna tersirat ke dalam film, dialog, dan tindakan.

Sinematografi bukan sekedar merekam apa yang di depan kamera, namun membangun dunia visual melalui seluruh film sehingga penonton dapat mencerna cerita dan memahami karakter dan motivasi (hlm. 2).

Proferes (2008) menyatakan makna spesifik sebuah cerita jelas tersampaikan jika menggunakan teknik kamera dengan tepat. Sudut kamera seperti sangat rendah, rendah, sangat tinggi, miring ke kiri atau ke kanan, semuanya menghasilkan gambar yang mengandung makna yang bersifat dramatis, psikologis, serta menonjolkan atmosfer konten cerita. Dengan teknik kamera dan pencahayaan yang tepat, serangkaian gambar dikombinasikan berurutan akan memberikan arti yang melampaui kata-kata belaka (hlm. 4).

Menurut Dirks (2011) film adalah media komunikasi massa yaitu alat penyampaian berbagai pesan dalam peradaban modern. Film menjadi media ekspresi artistik, yaitu menjadi alat bagi seniman untuk mengutarakan ide lewat suatu wawasan yang artistik. Film mampu mengungkapkan sesuatu tanpa terbatas.

### **2.3. Posisi Penataan Kamera**

Menurut Mercado (2011), ketinggian sebuah kamera relatif untuk memanipulasi hubungan penonton dengan subjek. Pengambilan *eye level* menempatkan posisi kamera tepat terhadap mata subjek. Pengambilan *high angle* menempatkan kamera di atas mata, sehingga dalam posisi ini penonton melihat ke bawah pada subjek (hlm. 9). Proferes (2008) menyatakan kamera dengan sudut yang sedikit lebih rendah menciptakan penglihatan lebih fokus terhadap aktor (hlm. 42).

## 2.4. *Angle*

Thompson & Bowen (2009) membagi tipe pengambilan gambar dengan berbagai sudut sebagai berikut:

### 1. *Normal Angle*

Sudut normal, merupakan posisi dimana kamera diletakkan sejajar dengan *eye level* aktor. Efeknya menghasilkan sudut netral pada tindakan dan membuat penonton bisa lebih terhubung dengan karakter secara setara (hlm. 40)

### 2. *High Angle*

Pengambilan dari sudut tinggi. Kamera diletakkan lebih tinggi daripada *eye level* aktor, sehingga kamera menunduk ke bawah. Dengan menggunakan *angle* ini *director of photography* menghasilkan pemahaman yang dilihat penonton adalah subyek yang kecil, patuh, lemah atau dalam posisi yang kurang kuat atau tidak sempurna (hlm. 41)

### 3. *Low Angle*

Sudut rendah pengambilannya lebih bawah dari *eye level* obyek, menimbulkan kesan bahwa karakter lebih besar, lebih menjulang, lebih signifikan, lebih bertenaga, dan tentu saja juga secara fisik lebih tinggi di ruang *frame* (hlm. 42).

## **2.5. Shot**

Menurut Brown (2012) *shot* adalah elemen yang sangat penting dalam sebuah film. *Shot* sangat membantu sebuah film untuk membangun *scene*, selain itu *shot* juga merupakan penggambaran bahasa yang membangun plot dalam sebuah film.

### **2.5.1. Long Shot**

Menurut Mercado (2010) *long shot* dapat lingkungan di sekitar karakter. Pada jenis tipe *shot* seperti ini digunakan untuk menunjukkan keseluruhan tubuh dan apa yang ingin ditunjukkan di sekitar area seorang aktor. Selain itu komposisi dalam *long shot* digunakan untuk memberikan tekanan karakter terhadap ruang di sekitarnya, mengempasis ruang terhadap karakter, serta menunjukkan hubungan khusus antara karakter dengan ruang (hlm 59).

#### **2.5.1.1. Extreme Long Shot**

Merupakan pengambilan gambar aktor tampak jauh hampir tak terlihat, *setting* ruang sangat berperan. Obyek gambar terdiri dari aktor dan interaksinya dengan ruang. Sekaligus untuk mempertegas atau membantu imajinasi ruang cerita dan peristiwa kepada penonton. *Shot* ini digunakan untuk komposisi gambar yang memiliki keindahan.

### **2.5.2. Medium Shot**

Menurut Mercado (2010) *medium shot* menunjukkan karakter dari pinggang ke atas dan beberapa area di sekitarnya. *Shot* ini bisa menampilkan bahasa tubuh karakter, menyampaikan dinamika hubungan melalui penempatan karakter dalam komposisi.

*Shot* ini juga berguna untuk *shot* transisi dari *shot* yang luas menjadi *shot* yang lebih ketat dan intim. *Medium shot* sering digunakan untuk tipe *two shots*, *group shots*, dan *over the shoulder shots* (hlm. 47).

#### **2.5.2.1. *Medium Closeup***

Mercado (2010) menyatakan bahwa pengambilan gambar dengan komposisi *framing* subjek lebih jauh dari *close up* namun lebih dekat dari *medium shot*. Teknik pengambilan ini dari dada sampai puncak kepala. Hal ini dengan tujuan untuk memperdalam gambar dengan menunjukkan profil dari objek yang direkam (hlm. 47).

#### **2.5.2.2. *Medium Long Shot***

Menurut Mercado (2010) *medium long shot* mencakup karakter atau karakter dari lutut. *Shot* ini sangat ideal untuk menampilkan bahasa tubuh karakter, beberapa ekspresi wajah, dan area sekitarnya secara bersamaan. *Shot* ini bila digunakan dalam kombinasi dengan *shot* yang lebih ketat (*medium shot*, *medium closeup*) dapat mengendalikan keterlibatan emosional penonton. (hlm. 54).

#### **2.5.3. *Close up***

Menurut Brown (2012) *close up* adalah teknik pengambilan gambar yang dimulai dari dada bagian atas hingga kepala. *Close up* merupakan tipe *shot* yang menunjukkan rasa intimasi seorang aktor lebih dekat dengan penonton sehingga penonton dapat lebih merasakan emosi karena tipe *shot* tersebut (hlm. 35).

#### **2.5.4. *Over the shoulder shot***

Menurut Mercado (2010) penempatan kamera tepat di belakang bahu salah satu karakter yang menghalangi *frame* (bagian tubuh lainnya, seperti pinggul dan bahu juga bisa digunakan). Karakter utama menghadap lensa. *over the shoulder shot* biasanya dilakukan dengan menggunakan *medium shot*, *medium closeup*, atau *closeup*. Penataan unsur visual dalam *shot* ini banyak variasi, secara efektif untuk menyampaikan poin narasi yang berarti kepada penonton (hlm. 71).

#### **2.5.5. *Two Shots***

Mercado (2010) menyebutkan *two shot* adalah sebuah *shot* dua karakter dalam komposisi yang sama dalam satu *frame*. *Two shots* biasanya dilakukan dengan menggunakan *medium long shot*, *medium shot*, dan *medium close up*. Penggunaan yang paling umum dari *two shot* itu adalah *master shot* untuk meliput percakapan antara dua karakter. dengan sendirinya *two shots* bisa sendiri atau terkoordinasi dengan *shot* lain dengan berbagai ukuran, dirancang untuk membentuk arus pertukaran logika. karena hanya memiliki dua karakter dalam komposisi yang langsung menunjukkan hubungan antara dua karakter tersebut. Penonton dapat membandingkan (hlm. 71).

#### **2.5.6. *Dolly Shot***

Mercado (2010) mengatakan dengan menempatkan kamera pada *platform* beroda yang bisa bergerak lancar. *Dolly* secara fisik menggerakkan kamera sementara *focal length* tetap konstan sehingga ada perubahan konstan dalam perspektif komposisi. Hal ini mengakibatkan penonton merasa seolah-olah mereka yang bergerak ke arah



atau menjauh dari aspek dalam *frame*. *Dolly*, seperti semua *shot* kamera yang bergerak, dapat digunakan untuk mengungkapkan, menyembunyikan, mengomentari tindakan atau situasi (hlm. 143).

#### **2.5.6.1. *Dolly In***

Mercado (2010) menyatakan *dolly in*, di mana kamera dibawa semakin dekat ke wajah karakter saat ia membuat penemuan yang berarti atau harus membuat keputusan yang penting. Dengan menggunakan *dolly shot* tanpa disadari *frame* terpotong menjadi lebih ketat dan terciptalah ketegangan. Ketegangan dan drama ini terungkap secara bertahap secara *real time*. *Dolly shot* menambahkan konteks naratif yang tidak akan ada jika hanya ada *shot* statis yang digunakan (hlm. 143).

#### **2.5.6.2. *Dolly Out***

Mercado (2010) penggunaan umum lainnya adalah *dolly out* adalah posisi kamera perlahan menjauh dari karakter. Biasanya setelah kejadian yang tidak diinginkan baru saja terjadi. *Framing* yang menjadi semakin luas dalam *shot* ini membuat karakter terlihat sedikit demi sedikit lebih kecil dalam *frame*, sering kali menunjukkan atau menggambarkan hilangnya kepercayaan, kekuatan, atau kesepian atau keputusan yang meningkat (hlm. 143).

#### **2.5.7. *Tracking Shot***

Mercado (2010) mengatakan kamera dipindahkan untuk mengikuti pergerakan subjek di sampingnya, depan atau di belakangnya, *shot* ini dapat dilakukan dengan menempatkan kamera pada *dolly* dengan roda, atau di trek, dengan *Steadicam*, di



dalam kendaraan, atau bahkan dipegang, tergantung pada jumlah dan kecepatan pergerakan subjek. Terkadang, *tracking shot* digabungkan dengan *shot zoom* atau *dolly*, sehingga karena mengikuti karakter, *framing* ini akan semakin ketat, dari *shot* yang lebar atau menengah menjadi lebih ketat. Kombinasi ini dapat menambahkan ketegangan dan drama ke momen yang berarti dalam sebuah narasi. (hlm. 155).

## **2.6. Ketegangan**

Menurut Kenworthy (2009) yang menjabarkan definisi Alfred Hitchcock tentang ketegangan. Penonton harus mengetahui sesuatu yang mengerikan akan terjadi pada karakter tanpa diketahui karakter tersebut. Salah satu cara untuk membuat jenis ketegangan yang masuk akal adalah menunjukkan karakter dan bahaya pada *shot* yang sama (hlm. 76).

Adapun menurut Adair (2002) salah satu definisi ketegangan adalah kecemasan yang timbul dari situasi yang tidak menentu. (hlm. 52). Melengkapi Adair, Dilawati (2010) mengatakan ketegangan adalah suatu peristiwa yang terjadi apabila seseorang menerima tekanan dalam bentuk jalinan kekal pada hubungan mereka.

## **2.7. Chiaroscuro**

Menurut Valk & Arnold (2013) *Chiaroscuro* adalah teknik penggunaan cahaya yang rendah dan kontras tinggi antara gelap dan terang. Dengan penerapan teknik ini maka akan dihasilkan reaksi emosional penonton untuk menciptakan kedalaman drama (hlm. 32).