



**LAPORAN TUGAS AKHIR KARYA KREATIF**

**APA PERAN SEORANG DOP (DIRECTOR OF PHOTOGRAPHY)  
DI DALAM PRODUKSI FILM DOKUMENTER “TITARUBI”**

**Laporan Tugas Akhir Karya Kreatif Disusun untuk Memenuhi Gelar  
Ahli Madya (A.Md) dalam Bidang Komunikasi dengan Spesifikasi  
Broadcasting Film**



**Oleh:**

**Frendie Riski Yoanda**

**2015/BC-F/4072**

**PROGRAM STUDI BROADCASTING FILM  
SEKOLAH TINGGI ILMU KOMUNIKASI (STIKOM)  
YOGYAKARTA**

**2018**

**HALAMAN PERSETUJUAN  
TUGAS AKHIR KAYA KREATIF**

**APA PERAN SEORANG DOP (DIRECTOR OF PHOTOGRAPHY)  
DI DALAM PRODUKSI FILM DOKUMENTER “TITARUBI”**

**Laporan Tugas Akhir Karya Kreatif ini Disusun untuk Memenuhi  
Gelar Ahli Madya (A.Md) dalam Bidang Komunikasi dengan  
Spesifikasi Broadcasting Film  
Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi “STIKOM” Yogyakarta**

**Disusun Oleh :  
Frendie Riski Yoanda  
2015/BC-F/4072**

**Disetujui Oleh :**



**Pius Rino Pungkiawan, M.Sn  
Dosen Pembimbing**

**PROGRAM STUDI BROADCASTING FILM  
SEKOLAH TINGGI ILMU KOMUNIKASI (STIKOM)  
YOGYAKARTA  
2018**

## HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Tugas Akhir Karya Kreatif ini telah diterima dan disahkan sebagai Laporan Tugas Akhir dan telah dipresentasikan dihadapan dosen penguji Broadcasting Radio Tv dan Film Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi Yogyakarta pada :

Hari : Selasa  
Tanggal : 21 Agustus 2018  
Jam : 14 : 00 WIB  
Tempat : Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi (STIKOM) Yogyakarta

1. Pius Rino Pungkiawan, M.Sn  
(Pembimbing dan penguji I)

2. Hanif Zuhana R., M.Sn  
(Penguji II)

3. Tjandra Setia Buwana, S.I.P  
(Penguji III)

Mengesahkan :



R. Sumantri Raharjo, M.Si  
Ketua STIKOM

Mengetahui :

Hanif Zuhana R., M.Sn  
Ketua Prodi Broadcasting

## PERNYATAAN ETIKA AKADEMIK

Nama : Frenchie Riski Yoanda  
NIM : 2015/BC-F/4072  
Judul Laporan : Apa Peran Seorang DOP (Director Of Photography)  
Di Dalam Produksi Film Dokumenter “TITARUBI”.

Dengan ini menyatakan bahwa :

1. Karya tulis yang penulis buat berupa laporan ini bersifat orisinal, murni karya penulis, merupakan deskripsi atas latihan kerja Profesional selama penulis menempuh tugas akhir karya kreatif film dokumenter berjudul “TITARUBI” dengan bimbingan dosen pembimbing.
2. Karya ini bukan plagiasi (*copy – paste*) karya serupa milik orang lain, kecuali yang penulis kutip seperlunya untuk mendukung argumentasi yang penulis buat, dan kemudian penulis cantumkan sumbernya secara resmi dalam daftar pustaka laporan sebagai rujukan ilmiah; disamping dalam catatan perut pada halaman tulisan.
3. Apabila dikemudian hari terbukti penulis melakukan tindakan plagiasi dan pelanggaran etika akademik, yang secara sah dapat dibuktikan berdasarkan dokumen – dokumen yang terpercaya keasliannya oleh pimpinan STIKOM, maka penulis bersedia dicabut gelar atau hak penulis sebagai Ahli Madya Komunikasi, yang kemudian di publikasikan secara luas oleh STIKOM.

Penyataan ini penulis buat dengan sesungguhnya,

Yogyakarta, 18 Agustus 2018



Frenchie Riski Yoanda

## MOTTO

Jika kamu sering diremehkan,  
Maafkan mereka.  
Tapi,  
Jangan lupa catat dan ingat nama mereka,  
Untuk memotifasi dirimu agar menjadi lebih baik.

Frendie Riski Yoanda

## **PERSEMBAHAN**

Teruntuk orang tua saya tercinta Takdirmansyah,M.pd dan Ratnawati, yang selalu ada untuk memberikan dukungan mental dan finansial selama ini.

## KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim, Assalamu'alaikum Wr.Wb

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat dan karunianya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul “Apa peran Seorang *Director Of Photography* di dalam produksi film dokumenter “TITARUBI” Tugas Akhir ini disusun sebagai persyaratan kelulusan pada Program Studi Broadcasting Film Diploma III Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi (STIKOM)

Penyusun Tugas Akhir ini penulis banyak mendapat saran, dorongan, serta bimbingan dari berbagai pihak yang merupakan pengalaman yang tidak dapat diukur secara materi, namun membukakan mata penulis bahwa sesungguhnya pengalaman dan pengetahuan tersebut adalah guru yang terbaik bagi penulis. Karena itu dengan segala hormat dan kerendahan hati perkenankanlah penulis mengucapkan terimakasih kepada semua pihak yang telah terlibat dan membantu tersusunnya laporan ini.

1. Tuhan Yang Maha Esa yang tidak pernah berhenti melimpahkan semua nikmat dan anugrah-Nya.
2. Kedua orang tua penulis Takdirmansyah, M.pd dan Ratnawati, selaku Papa dan Mama yang selalu ada untuk memberikan dukungan mental dan finansial selama ini, walaupun jarak yang sangat jauh memisahkan.
3. Kedua adik penulis Rica Febry Safitri dan Elga Nopri Finesa yang senang tiasa memberikan dukungan baik moral maupun moril, terimakasih atas kasih sayang yang begitu besar.
4. Rizkha Maisha Septina, Terimakasih untuk dukungan dan supportnya selama ini.
5. Keluarga besar Ibu TITARUBI yang selalu memberikan banyak kebaikan, dan semangat selama ini.
6. Teman-teman STIKOM angkatan 2015 yang telah menjadi kakak, adik, saudara, ayah, ibu selama penulis menjadi menempuh studi.



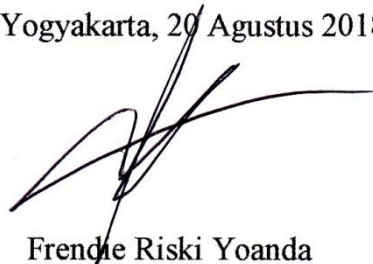
7. Keluarga besar F x V (BC Film STIKOM angkatan 2015) yang telah menjadi saudara terbaik selama penulis menempuh studi. Suka, bahagia, tawa, sedih, duka, tangis, dilalui bersama untuk mendewasakan kita.
8. Pius Rino Pungkiawan selaku dosen pembimbing yang selalu memberikan arahan, penjelasan, masukan, dukungan, dan semangat dalam menyelesaikan laporan Tugas Akhir Karya Kreatif penulis.
9. Mbak Hanif, selaku dosen terima kasih atas ilmu, pelajaran, bimbingan dan pengalamannya yang sangat berguna untuk sekarang dan masa depan.
10. Para staff karyawan STIKOM Yogyakarta yang sudah memberikan support dan pelayanan yang baik selama ini
11. Para dosen STIKOM Yogyakarta yang sudah memberikan support dan mengajarkan ilmu yang baik selama ini.

Dalam penyusunan Tugas Akhir ini, penulis menyadari masih terdapat banyak kekurangan yang dibuat baik sengaja maupun tidak sengaja, dikarenakan keterbatasan ilmu pengetahuan dan wawasan serta pengalaman yang penulis miliki. Untuk itu penulis mohon maaf atas segala kekurangan tersebut tidak menutup diri terhadap segala saran dan kritik serta masukan yang bersifat konstruktif bagi diri penulis.

Akhir kata semoga dapat bermanfaat bagi penulis sendiri, institusi pendidikan, dan masyarakat luas. Amin!

Wassalamu 'alaikum, Wr, Wb.

Yogyakarta, 20 Agustus 2018



Frenchie Riski Yoanda

## ABSTRAK

Karya kreatif *Director Of Photography* berbentuk karya audio visual (film dokumenter) berjudul “TITARUBI”. Film ini menceritakan karya-karya dan perjalanan “TARUBI” menjadi seniman “TITARUBI” adalah salah satu seniman perempuan di Indonesia yang karyanya sudah mendunia. Seniman yang berlatar belakang seni keramik ini sering diundang untuk berpameran di ajang pameran seni rupa internasional. Perjalanan karir TITARUBI sudah berjalan cukup lama dimulai dari tahun 1988 hingga saat ini. Tujuannya adalah untuk memotifasi dan mengajak penonton untuk mengetahui dunia kesenian itu seperti apa. Oleh karena itu, melalui film “TITARUBI” ini. Penulis berperan sebagai *Director Of Photography*, meramu elemen *shot* diantaranya, penggunaan *framing*, *movement*, komposisi, dan *camera angle*, untuk dapat menunjukkan pesan berdasarkan *treatment* dan arahan dari sutradara.

**Kata Kunci:** Peran, *Director OF Photography*, Film Dokumnter, Karya, TITARUBI

## ABSTRACT

*Director of Photography's creative work is in the form of an audio visual (documentary film) entitled "TITARUBI". This film tells the works and journey of "TARUBI" to become an artist "TITARUBI" is one of the female artists in Indonesia whose work has been global. Artists with ceramic arts backgrounds are often invited to exhibit at international art exhibitions. TITARUBI's career journey has been running for a long time starting from 1988 to the present. The aim is to motivate and invite the audience to know what the art world is like. Therefore, through this "TITARUBI" film. The author acts as Director of Photography, concocting shot elements including, the use of framing, movement, composition, and camera angle, to be able to show messages based on treatment and directives from the director.*

**Keywords:** Role, *Director of Photography*, *Documentary Film*, Karya, TITARUBI

## DAFTAR ISI

<b>Halaman Judul .....</b>	<b>i</b>
<b>Halaman Persetujuan .....</b>	<b>ii</b>
<b>Halaman Pengesahan.....</b>	<b>iii</b>
<b>Etika Akademik .....</b>	<b>iv</b>
<b>Motto .....</b>	<b>v</b>
<b>Halaman Persembahan .....</b>	<b>vi</b>
<b>Kata Pengantar .....</b>	<b>vii</b>
<b>Abstrak .....</b>	<b>ix</b>
<b>Daftar Isi .....</b>	<b>x</b>
<b>Daftar Gambar .....</b>	<b>xiii</b>
<b>Daftar Tabel .....</b>	<b>xv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Tujuan Karya Kreatif .....	3
1.4 Metode Pengumpulan Data.....	4
1.5 Waktu Dan Tempat Karya Kreatif.....	4
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b>	
2.1 Penegasan Judul.....	9
2.1.1 Peran.....	9
2.1.2 Director Of Photography.....	9
2.1.3 Film Dokumenter TITARUBI .....	10
2.2 Kajian Pustaka	
2.2.1 Film Dokumenter & Film Fiksi .....	11
2.2.2 Director Of Photography.....	11
2.2.3 Format .....	12
2.2.4 Aspek Rasio .....	12
2.2.5 Produksi Film Dokumenter .....	14
2.2.6 Tahap Pra Produksi .....	14

2.2.7 Tahap Produksi .....	14
2.2.8 Tahap Pasca Produksi .....	15
2.2.9 Kamera .....	15
2.2.10 Kamera Film/Analog.....	16
2.2.11 Kamera Digital.....	17
2.2.12 Lensa Kamera .....	18
2.2.13 Pencahayaan.....	22
2.2.14 Kamera Angle .....	24
2.2.15 Komposisi (Composition) .....	30
2.2.16 Rule Of Third.....	32
2.2.17 Cutting (Pemotongan).....	32
2.2.18 Continuity (Kesinambungan).....	33
2.2.19 Shot Size .....	34
2.3 Ekstraksi.....	39

### **BAB III DESKRIPSI PERUSAHAAN**

3.1 Desain Produksi .....	41
3.2 Toko Utama .....	41
3.3 Tim Produksi.....	41
3.4 Premis .....	42
3.5 Klarifikasi Film.....	42
3.6 Genre Film TITARUBI .....	42
3.7 Durasi Film TARUBI .....	42
3.8 Segmentasi Penonton TITARUBI .....	42
3.9 Sinopsis.....	43
3.10 Tujuan Film TITARUBI.....	43
3.11 Premis Film TITARUBI.....	43
3.12 Sinopsis Film TITARUBI.....	44
3.13 Bagan Tim Produksi .....	45
3.14 Treatment .....	45
3.15 Tujuan Produksi Film Dokumenter .....	48
3.16 Jadwal Produksi .....	48
3.17 Narasumber Utama .....	49

3.18	Narasumber Pendukung .....	60
3.19	Objek Praktik Yang Dilakukan .....	62
<b>BAB IV KEGIATAN PKL DAN PEMBAHASAN</b>		
4.1	Proses Kegiatan Karya Kreatif .....	65
4.1.1	Pra Produksi .....	66
4.1.2	Produksi .....	72
4.1.3	Paska Produksi .....	91
4.2	Analisis Peran Director Of Photography .....	92
4.3	Evaluasi.....	93
<b>BAB V PENUTUP</b>		
5.1	Kesimpulan .....	94
5.2	Saran .....	95
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>		<b>96</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>		<b>97</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 01. Aspek Rasio.....	13
Gambar 02. Contoh Kamera Film.....	17
Gambar 03. Contoh Kamera Digital .....	18
Gambar 04. Contoh Lensa Kamera.....	18
Gambar 05. Lensa FIX.....	19
Gambar 06. Lensa Zoom.....	19
Gambar 07. Lensa Normal .....	20
Gambar 08. Lensa sudut lebar (wide angle).....	21
Gambar 09. Lensa telephoto .....	21
Gambar 10. <i>Key Light</i> .....	23
Gambar 11. <i>Fill Light</i> .....	23
Gambar 12. <i>Back Light</i> .....	24
Gambar 13 <i>Floor Plan Three Point Lighting</i> .....	24
Gambar 14. <i>Angle Kamera Objektif</i> .....	25
Gambar 15. <i>Angle Kamera Subjektif</i> .....	26
Gambar 16. Angle Kamera Poin Of View .....	27
Gambar 17. <i>Bird's Eye view</i> .....	28
Gambar 18. <i>High angle</i> .....	28
Gambar 19. <i>Low Angle</i> .....	29
Gambar 20. <i>Eye Level Shot</i> .....	29
Gambar 21. Very Low Angle/Worm Eye .....	30
Gambar 22. Contoh <i>Close-up</i> .....	35
Gambar 23. Contoh <i>Extreme Close-up</i> .....	36
Gambar 24. Contoh <i>Big Close-up</i> .....	36
Gambar 25. Contoh <i>Medium Close-up</i> .....	37
Gambar 26. Contoh <i>Long Shot</i> .....	37
Gambar 27. Contoh <i>Extreme Long Shot</i> .....	38
Gambar 28. Contoh <i>Medium Long Shot</i> .....	38
Gambar 29. Contoh <i>Medium Shot</i> .....	39
Gambar 30. TITARUBI .....	49

Gambar 31. Enin Supriyanto.....	60
Gambar 32. Garin Nugroho.....	60
Gambar 33. Dr. Oei Hong Djien .....	60
Gambar 34. RE. Hertanto.....	60
Gambar 35. Romo A. Setyo Wibowo .....	61
Gambar 36. Diar Sahudi.....	61
Gambar 37. Bakkar Wibowo.....	61
Gambar 38. Joko “Kancil” .....	61
Gambar 39. Tony Pancaputra.....	62
Gambar 40. Bambang Wicaksono.....	62
Gambar 41. Rifky Effendy “Goro” .....	62
Gambar 42. Imagu Mundi.....	69
Gambar 43. Bayang-Bayang Maha Kecil .....	69
Gambar 44. Produksi Film Dokumenter “TITARUBI” .....	73
Gambar 45. Produksi Film Dokumenter “TITARUBI” .....	73
Gambar 46. Wawancara 1 .....	74
Gambar 47. Wawancara 2 .....	75
Gambar 48. Wawancara 3 .....	75
Gambar 49. Wawancara 4 .....	76
Gambar 50. Wawancara 5 .....	77
Gambar 51. Wawancara 6 .....	77
Gambar 52. Wawancara 7 .....	78
Gambar 53. Footage 1 .....	79
Gambar 54. Footage 2 .....	78
Gambar 55. Footage 3 .....	81
Gambar 56. Footage 4 .....	81
Gambar 57. Cahaya Di Luar Ruangan .....	82
Gambar 58. Cahaya Di Dalam Ruangan .....	83
Gambar 59. Rule Of Third .....	84
Gambar 60. Komposisi Bentuk .....	85
Gambar 61. Komposisi Masa .....	85
Gambar 62. Komposisi Gerak.....	86

Gambar 63. Tipe Shot .....	87
Gambar 64. <i>Establish Shot</i> .....	87
Gambar 65. Extreme Close Up .....	88
Gambar 66. Close Up .....	88
Gambar 67. Pergerakan Kamera 1 .....	89
Gambar 68. Pergerakan Kamera 2 .....	89
Gambar 69. Pergerakan Kamera 3 .....	90
Gambar 70. Pasca Produksi .....	92



## DAFTAR TABEL

Tabel 01. Waktu Dan Tempat Pembuatan Karya Kreatif .....	5
Tabel 02. Treatment .....	45
Tabel 03. Jadwal Produksi. ....	48
Tabel 04. Alat Yang Digunakan.....	70

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1. Latar Belakang

Film dokumenter adalah upaya menceritakan kembali sebuah kejadian atau realitas, menggunakan fakta dan data dari kejadian nyata. Berbagai isu yang terkait dengan kehidupan manusia seperti isu sosial, seni, budaya, politik hingga isu kemanusiaan dapat diangkat menjadi cerita film dokumenter yang menarik (Nichols, 1991: 111). Pada karya tugas akhir ini, penulis memproduksi sebuah film dokumenter yang memfokuskan diri pada aspek *Director Of Photography*. Film ini mengangkat cerita tentang seorang seniman perempuan bernama TITARUBI dan penilaian tokoh-tokoh seni rupa terhadap sosok TITARUBI sebagai seniman.

TITARUBI adalah salah satu seniman perempuan di Indonesia yang karyanya sudah mendunia. Seniman yang berlatar belakang seni keramik ini sering diundang untuk berpameran di ajang pameran seni rupa internasional. Perjalanan karir TITARUBI sudah berjalan cukup lama dimulai dari tahun 1988 hingga saat ini. Karya-karyanya menggunakan medium yang beragam. Salah satunya yang mendapat apresiasi sangat baik di masyarakat adalah karya berjudul “Bayang-Bayang Maha Kecil”.

Karya Bayang-Bayang Maha Kecil, memvisualkan sebuah kepala bayi dengan kaligrafi Arab. Karya tersebut telah dikoleksi beberapa kolektor dan Museum di Indonesia maupun di luar negeri. Karya ini memiliki banyak seri dengan pendisplayan yang berbeda-beda.

Penulis sebagai DOP dalam film Dokumenter TITARUBI, berperan untuk mengeksekusi visual berdasarkan konsep cerita yang dibangun oleh sutradara. DOP adalah orang yang bertanggung jawab terhadap

kualitas fotografi dan pandangan sinematik (*cinematic look*) dari sebuah film. Tanggung jawab DoP juga melakukan supervisi personil kamera dan pendukungnya serta bekerja sangat dekat dengan sutradara (Effendy 2014 : 54-55). Pada film ini penulis bertindak selaku DoP sekaligus secara teknis merangkap sebagai Cameraman. Konsep visual yang diambil-pun selalu dikomunikasikan dengan baik bersama sutradara berdasarkan konsep penyutradaraan yang telah disepakati.

Pada proses pembuatan film dokumenter ini peran DoP sangat penting. Salah satu tahap yang paling penting bagi DoP yaitu tahap menentukan dan mencari *angle* atau sudut pandang yang menarik agar dapat membuahkan hasil gambar yang maksimal. Selain itu DoP juga harus menentukan pencahayaan, pembedaan adegan dengan narasumber, memilih jenis kamera dan jenis lensa yang ingin digunakan. Untuk merancang film dokumenter ini, seorang DoP mempunyai peran yang cukup besar dalam memvisualisasikan gambar. Seorang DoP harus mampu menterjemahkan *treatment* dan keinginan dari sutradara.

*Treatment* sutradara di film dokumenter ini bersifat observasional sehingga kamera-kamera yang digunakan adalah kamera-kamera secara objektif yang mengambil gambar dari orang ketiga sebagai observer dari peristiwa-peristiwa yang dilakukan oleh TITARUBI. Di film dokumenter ini, DoP menggunakan kamera DSLR Canon 5D Mark II, yang digunakan untuk merekam *moment-moment* kegiatan TITARUBI agar memiliki hasil gambar secara *full frame*.

Seorang DOP harus bisa menciptakan kesan/ rasa yang tepat, suasana dan gaya *visual* pada setiap *shot* yang membangkitkan emosi sesuai keinginan sutradara. Seorang DoP juga memutuskan pergerakan kamera, membuat konsep *visual*, membuat *floorplan* untuk keefisienan pengambilan gambar. Artinya seorang DoP adalah orang yang bertanggung jawab baik secara teknis maupun tidak teknis pada

semua aspek *visual* dalam film. (Effendy 2014 : 54-55). Untuk itu diperlukan estetika dalam pengambilan gambar agar dapat menunjang visualisasi yang menarik pada film. Seorang DoP harus memiliki kreativitas dan kemampuan untuk menghadapi tantangan-tantangan dalam merealisasikan gagasan visual. Alasan-alasan tersebut yang kemudian mendorong penulis untuk melibatkan diri sebagai DOP dalam film dokumenter TITARUBI.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Mulai dari tahap pra produksi sampai dengan paska produksi. Peran *Director Of Photography* sangat penting untuk bisa menghasilkan suatu karya yang bagus atau sebaliknya. Oleh karena itu berdasarkan latar belakang di atas, didapat rumusan masalah sebagai berikut:

1. Apa Peran seorang DoP (*Director Of Photography*) di dalam produksi film dokumenter “TITARUBI”?

## **1.3 Tujuan Karya Kreatif**

Tujuan Karya Kreatif dalam Tugas Akhir Film Dokumenter “TITARUBI” ini adalah :

1. Mengetahui peran seorang DoP di dalam film dokumenter “Titarubi”
2. Mengetahui dan mendapatkan pengalaman untuk memproduksi sebuah Film Dokumenter
3. Menngembangkan, mengekpresikan, dan merealisasikan ide, imajinasi, dan apresiasi pada konsep dan desain produksi Film Dokumenter
4. Menambah wawasan teknik pengambilan gambar
5. Mencari ilmu luas lagi berkaitan dengan DoP (*Director Of Photography*) Sehingga menjadi seorang profesional
6. Menambah wawasan tentang menjadi seorang DoP (*Director Of Photography*)

## **1.4 Metode Pengumpulan Data**

Untuk menyusun laporan Tugas Akhir agar mendukung keakuratan informasi yang akan disampaikan, maka penulis menggunakan beberapa metode pengumpulan data, yaitu:

### **1. Riset Pustaka**

Penulis mengumpulkan data dan informasi yang berkaitan dengan cara mempelajari berbagai literatur, baik dari buku-buku, surat kabar, maupun internet.

### **2. Praktek Produksi**

Teknik pengumpulan data dimana penulis mengamati dan terlibat langsung selama dalam proses produksi, dalam hal ini produksi film dokumenter “TITARUBI”

### **3. Observasi**

Penulis juga mencari informasi dan melakukan pengamatan dari berbagai film dokumenter yang berkonsep sama dengan konsep yang di ambil oleh penulis untuk menambah referensi.

## **1.5 Waktu Dan Tempat Pembuatan Karya Kreatif**

Waktu pembuatan karya kreatif dilakukan mulai dari bulan Februari-Juli 2018. Lokasi pembuatan karya kreatif bertempat di Ngadinegaran Yogyakarta. Lokasi tersebut dipilih karena lokasi tersebut merupakan kediaman Ibu TITARUBI dan terdapat aspek pendukung agar pembuatan karya kreatif dapat berjalan dengan baik berikut label jadual pembuatan karya kreatif:

Jadwal Kegiatan Produksi Film TITARUBI

Tanggal	Kegiatan	Tempat	Keterangan
28 Februari 2018	Produksi tahap 1	Borobudur, Magelang	Melakukan pengambilan gambar kegiatan riset Ibu TITARUBI
14 Maret 2018	Produksi Tahap 2	I CAN, Yogyakarta	Melakukan Pengambilan gambar kegiatan Ibu tita di kantor
5 April 2018	Produksi tahap 3	Rumah sakit Pantih rapih	Melakukan Pengambilan gambar Ibu TITARUBI saat sakit
6 April 2018	Produksi tahap 4	I CAN, Yogyakarta	Melakukan pengambilan gambar saat karya Ibu TITARUBI di bongkar di studio
7 April 2018	Produksi tahap 5	I CAN, Yogyakarta	Melakukan pengambilan gambar karya Ibu TITARUBI dan wawancara Diar .
9 April 2018	Produksi 6	I CAN, Yogyakarta	Melakukan pengambilan gambar kegiatan studio Ibu Tita dan

			wawancara Joko.
13 April 2018	Produksi 7	OHD Museum, Magelang	Melakukan pengambilan gambar karya TITARUBI yang di pajang di museum, dan wawancara dengan Pak oey
19 April 2018	Produksi 8	JEC	Pengambilan gambar karya Ibu Tita saat akan pameran
20 April 2018	Produksi 9	JEC	Pengambilan gambar suasana pameran Mocosik Fest
21 April 2018	Produksi 10	JEC	Pengambilan gambar karya butita yang di pameran di Mocosik , dan wawancara Pak Bakar dan Mas Garin N
22 April 2018	Produksi 11	JEC	Pengambilan gambar kegiatan Ibu Tita menghadiri pameran Mocosik Festival
3 Mei 2018	Produksi 12	LAF,	Pengambilan

			gambar kegiatan saat Ibu Tita menghadiri Pameran
4 Mei 2018	Produksi 13	LAF	Pengambilan gambar wawancara pak Goro
6 Mei 2018	Produksi 14	Rumah Ibu Tita	Pengambilan gambar wawancara Mas Tanto , Mba Tarlend dan Mas Enin
7 Mei 2018	Produksi 15	Sate Klatak	Pengambilan gambar wawancara Romo Setyo
24 Mei 2018	Produksi 16	I CAN	Pengambilan gambar Ibu Tita saat Membuat karya tangan
26 Mei 2018	Produksi 17	Studio Art	Pengambilan gambar kegiatan saat Ibu tita membuat cetakan tangan untuk karya nya
5 Juli	Produksi 18	Rumah Ibu Tita	Pengambilan gambar stock shoot ruangan Ibu Tita dan



			wawancara Ibu Tita
19 Juli 2018	Produksi 19	I CAN	Pengambilan gambar stockshoot karya dan kegiatan Ibu Tita dan wawancara Ibu Tita, Pak Bambang, dan pak Toni

## BAB II

### KERANGKA KONSEP

#### 2.1 Penegasan Judul

Pada laporan karya kreatif ini, penulis mengambil judul “Apa Peran Seorang DoP (*Director of Photography*) di dalam produksi film dokumenter “TITARUBI”. Penulis menggunakan beberapa literatur dan teori sebagai bahan acuan dalam membuat kerangka konsep sebagai pertanggungjawaban dalam menulis laporan tugas akhir ini.

##### 2.1.1 Peran

Istilah peran dalam “Kamus Besar Bahasa Indonesia” mempunyai arti pemain sandiwara (film), tukang lawak pada permainan, perangkat tingkah yang diharapkan dimiliki oleh orang yang berkedudukan di masyarakat. Menurut Abu Ahmadi (1982) peran adalah suatu kompleks pengharapan manusia terhadap caranya individu harus bersikap dan berbuat dalam situasi tertentu yang berdasarkan status dan fungsi sosialnya. Pengertian peran menurut Soerjono Soekanto (2002:243), yaitu peran merupakan aspek dinamis kedudukan (status), apabila seseorang melaksanakan hak dan kewajibannya sesuai dengan kedudukannya, maka ia menjalankan suatu peranan.

##### 2.1.2 DOP (Director Of Photography)

DoP *Director Of Photography* adalah orang yang bertanggung jawab terhadap kualitas fotografi dan pandangan sinematik (*cinematic look*) dari sebuah film. DoP *Director Of Photography* juga melakukan supervisi personil kamera dan pendukungnya serta bekerja sangat dekat dengan sutradara. Dengan pengetahuannya tentang pencahayaan, lensa, kamera, emulsi film dan imaji digital, seorang

*sinematografer* menciptakan kesan/rasa yang tepat, suasana dan gaya visual pada setiap shot yang membangkitkan emosi sesuai keinginan sutradara. Effendy (2014 : 54-55)

### **2.1.3 Film Dokumenter “TITARUBI”**

TITARUBI adalah salah satu seniman perempuan di Indonesia yang karyanya sudah mendunia. Seniman yang berlatar belakang seni keramik ini sering diundang untuk berpameran di ajang pameran seni rupa internasional. Perjalanan karir TITARUBI sudah berjalan cukup lama dimulai dari tahun 1988 hingga saat ini. Karya-karyanya menggunakan medium yang beragam. Salah satunya yang mendapat apresiasi sangat baik di masyarakat adalah karya berjudul “Bayang-Bayang Maha Kecil”.

Karya Bayang-Bayang Maha Kecil, memvisualkan sebuah kepala bayi dengan kaligrafi Arab. Karya tersebut telah dikoleksi beberapa kolektor dan Museum di Indonesia maupun di luar negeri. Karya ini memiliki banyak seri dengan pendisplayan yang berbeda-beda.

Oleh karena itu berdasarkan dari uraian diatas, laporan tugas akhir karya kreatif produksi film dokumenter penulis berjudul “Apa Peran Seorang DoP (*Director of Photography*) di dalam produksi film dokumenter “TITARUBI” adalah seseorang yang menjalankan hak dan kewajibannya dalam teknis pengambilan gambar terhadap kualitas fotografi dan aspek sinematik, melalui pengetahuannya tentang cahaya, kamera, dan lensa pada film dokumenter bercerita tentang sniman perempuan Indonesia yang karyanya sudah mendunia.

Penulis sebagai DoP dalam film Dokumenter TITARUBI, berperan untuk mengeksekusi visual berdasarkan konsep cerita yang dibangun oleh sutradara.

Pada film ini penulis bertindak selaku DoP sekaligus secara teknis merangkap sebagai *Cameraman*. Konsep visual yang diambil-pun selalu dikomunikasikan dengan baik bersama sutradara berdasarkan konsep penyutradaraan yang telah disepakati.

## **2.1 Kajian Pustaka**

### **2.2.1 Film Dokumenter & Film Fiksi**

Film dokumenter adalah upaya menceritakan kembali sebuah kejadian atau realitas, menggunakan fakta dan data dari kejadian nyata. Berbagai isu yang terkait dengan kehidupan manusia seperti isu sosial, seni, budaya, politik hingga isu kemanusiaan dapat diangkat menjadi cerita film dokumenter yang menarik (Nichols, 1991: 111).

Berbeda dengan jenis film dokumenter, film fiksi terikat oleh plot. Dari sisi cerita, film fiksi sering menggunakan cerita rekaan di luar kejadian nyata serta memiliki konsep pengadeganan yang telah dirancang sejak awal. Struktur cerita film juga terikat hukum kausalitas (sebab akibat). Cerita biasanya juga memiliki karakter protagonis dan antagonis, masalah dan konflik, penutupan, serta pola pengembangan cerita yang jelas. Dari sisi produksi, film fiksi relatif lebih kompleks ketimbang jenis film dokumenter, baik masa pra-produksi, produksi maupun pasca-produksi. (Prastista 2008 : 6)

### **2.2.2 DOP (*Director Of Photography*)**

Seorang DoP *Director Of Photography* bertanggung jawab atas semua aspek visual dalam pembuatan sebuah film. Mencakup Interpretasi visual pada skenario, pemilihan jenis kamera, pemilihan lensa, pemilihan jenis filter yang

akan dipakai di depan lensa atau di depan lampu, pemilihan lampu dan jenis lampu yang sesuai dengan konsep sutradara dan cerita dalam skenario. Seorang DoP *Director Of Photography* juga memutuskan pergerakan kamera, membuat konsep visual, membuat *floorplan* untuk keefisienan pengambilan gambar. Artinya seorang DoP *Director Of Photography* adalah orang yang bertanggungjawab baik secara teknis maupun tidak teknis pada semua aspek visual dalam film. (Efendy 2014 : 54-55)

### 2.2.3 Format

Ada banyak *format file* berbeda yang tersedia untuk perekaman video. DSLR canon menggunakan variasi *format file* MOV, kamera Nikon dan Olympus menggunakan *format* AVI, dan Panasonic dan Sony menggunakan *format* AVCHD. (Jo Plumridge : 2010)

Sebagian besar prosumer baru dan DSLR *top-end* dapat merekam dalam full HD (sama dengan resolusi 1080x1920 *piksel* ) dengan kecepatan 24 hingga 30 *frame* per detik (fps). DSLR *entry-level* sering hanya dapat merekam pada resolusi HD 720p yang lebih rendah (resolusi 1280x720 *piksel*). Ini masih dua kali resolusi *format* DVD, dan membuat kualitas luar biasa. Meskipun DSLR memiliki lebih banyak *piksel* daripada hanya beberapa TV - 4k atau UHP *ultra high definitio* yang mampu memutar video berkualitas lebih tinggi daripada HD 1080p. (Jo Plumridge : 2010)

### 2.2.4 Aspek Rasio

Dimensi dari bingkai kamera (area gambar yang dapat direkam aktif) atau hubungan lebar-ke-tinggi dari bingkai sering dinyatakan sebagai rasio lebar itu dengan tinggi tersebut. Rasio ini disebut aspek rasio dan tergantung pada format media, dapat ditulis

4: 3, 16: 9, 1,85: 1, dan seterusnya. Contoh pertama, 4: 3 (mengatakan "empat hingga tiga" dan kadang-kadang "empat oleh tiga"), berarti jika tinggi badan adalah tiga unit, maka lebarnya sama dengan empat unit yang sama. Ini adalah aspek rasio untuk televisi definisi standar (SD) di Amerika Utara (NTSC dan NTSC miniDV) dan Eropa (PAL, dan DV-PAL). Ini juga dapat diwakili oleh rasio 1,33: 1 (yang dikatakan "one-three-three to one"), di mana angka "1" mewakili tinggi bingkai standar dan angka "1 .33" menunjukkan bahwa lebar frame adalah 1,33 kali sepanjang tinggi. Semua definisi tinggi (HD) video adalah 16: 9 (yang dikatakan "s ixteen to nine" dan sering ditulis 16 9, atau "s ixteen oleh sembilan"), yang berarti rasio aspek layar lebar di mana ada unit ukuran 16 melintang dan hanya 9 unit yang sama tinggi.

*Figure 1.2* menunjukkan beberapa ukuran *frame* atau rasio aspek dari televisi dan sejarah gambar bergerak. Ukuran telah berkembang selama beberapa dekade sebagai teknologi berubah. Saat ini, film-film teatrikal, definisi standar, dan televisi definisi tinggi semuanya memiliki rasio aspek yang berbeda, dan membuatnya agak membingungkan dan rumit untuk membuat gambar-gambar dari satu gambar. (Christopher, 2009 : 6)



Gambar 1. Aspek Rasio  
 Sumber : *Grammar Of The Shot*

### **2.2.5 Produksi Film Dokumenter**

Pembuatan film dokumenter adalah merepresentasikan realita berupa perekaman gambar apa adanya. Justru karena apa adanya, setiap adegan sifatnya alamiah atau spontan, yang akan selalu berubah sehingga sulit untuk direkayasa, tidak mengherankan jika tingkat kesulitan cukup tinggi, sutradara dokumenter sudah harus memiliki ide dan konsep yang jelas mengenai apa yang akan disampaikan dan bagaimana menyampaikannya secara logis dan mampu memberi emosi dramatik.

Fakta apa yang harus diketahui penonton untuk mengikuti dan memahami film anda kalimat ini menjadi pijakan sutradara untuk merancang konsep penuturan filmnya. (Gerzon 2008 : 97)

### **2.2.6 Tahap Pra Produksi:**

Pra produksi merupakan tahapan kerja terpenting atau utama dalam setiap produksi film, juga televisi, baik fiksi maupun dokumenter. Produksi film mampu berjalan lancar dan sukses karena berangkat dari persiapan produksi yang mantap. Setiap permasalahan harus lebih dulu diselesaikan pada tahap pra produksi. (Gerzon 2008 : 85)

### **2.2.7 Tahap Produksi:**

Di dalam tahap produksi ada empat topik utama yang menjadi konsentrasi pada film, yakni pendekatan, gaya, bentuk, dan struktur. Ini merupakan teori dasar yang dijadikan bahan ramuan sutradara dalam menggarap film dengan baik. Terkadang ada beberapa dokumentaris pemula yang menggarap filmnya tanpa mempedulikan pematangan ide dan konsep yang mengacu pada teori dasar film.

Akibatnya, dalam karya mereka tidak adanya estetika.  
(Gerzon 2008 : 85)

### **2.2.8 Tahap Pasca Produksi:**

1. *Editing*
2. Memberikan *insert* gambar.
3. Pengisian ilustrasi musik

### **2.2.9 Kamera**

Kamera adalah sebuah alat yang digunakan kegiatan fotografi/ videografi, kamera digunakan untuk membentuk atau merekam suatu bayangan kedalam film / *memory card*. Sistem dari kamera sebenarnya berasal sejak abad ke 5 sebelum masehi. Dalam kutipan sebuah buku yang berjudul *History Of Photography* karya Alma Davenport menyebutkan bahwa seorang pria bernama Mo Ti mengamati sebuah gejala apabila pada dinding ruang yang gelap terdapat lubang kecil maka di bagian dalam ruang itu akan terefleksikan pemandangan di luar ruang secara terbalik lewat lubang tadi. Mo Ti lah oraang pertama yang menyadari fenomena itu yang tersebut dengan camera obscura. (Lusiana : 2012)

Beberapa abad kemudian, banyak ilmuwan yang menyadari dan mengagumi fenomena itu, seperti *Aristoteles* pada abdan ke 3 sebelum masehi dan seorang ilmuwan Arab *Ibnu Al Haitam* (Al Hazen) pada abad ke 10 sebelum masehi. Dan para ilmuwan tersebut berusaha mengembangkan fenomena itu dan menciptakan sebuah alat yang bernama kamera. Selanjutnya tahun 1558 seorang ilmuwan Italia (Giambattista Della Porta) membuat sebuah kotak yang membantu pelukis



menangkap bayangan gambar. Pada tahun 1611 (Johannes Kepler) membuat desain kamera portable yang dibuat seperti sebuah tenda, dan akhirnya memberi nama alat tersebut sebuah nama yang terkenal hingga sekarang: *Camera Obscura*. Keadaan dalam tenda tersebut sangat gelap kecuali sedikit cahaya yang ditangkap oleh lensa, yang membentuk gambar keadaan di luar tenda di atas selembar kertas, sejarah kamera dimulai dari fenomena ruang gelap yang terdapat lubang kecil. Dan perkembangan kamera sangat pesat pada saat ini. (Lusiana : 2012)

**a) Komponen Kamera**

Kamera memiliki komponen-komponen terpenting, komponen-komponen kamera adalah :

- a. *Body* Kamera
- b. Lensa
- c. Tombol *shutter*
- d. *Memory Card*

**b) Komponen tambahan dari kamera adalah :**

- a. Lampu *flash*
- b. Pengatur *speed*
- c. Pengatur diafragma
- d. Pengatur *ISO*
- e. Pengatur fokus pada lensa (AF/MF)

Kamera memiliki bermacam-macam jenis dan tipenya, tetapi disini hanya akan disebutkan jenis kamera menurut mekanisme kerja dan teknologinya. Jenis kamera menurut media mekanisme kerja dan teknologinya adalah :

**2.2.10 Kamera Film / Analog**

Pengertian kamera film yakni, kamera ini menggunakan media penangkap atau penyimpanan menggunakan film yang

digulung, kamera ini cenderung kecil dan tidak mencolok, untuk mendapatkan semua gambar, kamera film ini harus melalui proses cuci cetak. (Lusiana : 2012)



Gambar 2. Contoh Kamera Film  
Sumber : [teknokompas.com](http://teknokompas.com)

### 2.2.11 Kamera digital

Kamera digital adalah alat untuk membuat gambar dari objek untuk selanjutnya dibiarkan melalui lensa pada sensor CCD dan akhir-akhir ini pada sensor BSI-CMOS (Back Side Illuminated) sensor yang lebih irit daya untuk kamera yang lebih canggih yang hasilnya kemudian direkam dalam format digital ke dalam media simpan digital.

Kemudahan dari kamera digital adalah hasil gambar yang dengan cepat diketahui hasilnya secara instan dan kemudahan memindahkan hasil (*transfer*). Beberapa kamera digital, terutama DSLR dan *high-end cameras* dilengkapi fasilitas RAW yang dapat ditindaklanjuti di komputer menggunakan perangkat lunak tertentu untuk hasil terbaik, tetapi pada saat ini fasilitas *Auto Mode* telah menghasilkan gambar yang baik dalam format JPEG. (Lusiana : 2012)



Gambar 3. Contoh Kamera Digital

Sumber : [teknokompas.com](http://teknokompas.com)

### 2.2.12 Lensa kamera

Lensa Kamera merupakan alat vital dari kamera yang berfungsi memfokuskan cahaya hingga mampu membakar medium penangkapan (atau lebih umum dikenal dengan nama film). Terdiri atas beberapa lensa yang berjauhan yang bisa diatur sehingga menghasilkan ukuran tangkap gambar dan variasi fokus yang berbeda. Lensa kamera memiliki beberapa struktur, tergantung jenis dan mereknya. Tetapi yang jelas ada beberapa struktur penting yang terdapat disetiap lensa, seperti pada gambar berikut ini : (Agil : 2013)



Gambar 4. Contoh Lensa Kamera

Sumber : <https://i0.wp.com>

## a. Jenis lensa

### 1. Lensa fix (Tunggal/Prime lens)

Pembesaran gambar dan sudut pandang yang tidak dapat di ubah-ubah. Contohnya : lensa 14mm f/2,8<sup>13</sup>, 50mm f/1,8, dan 400mm f/2,8. (Ardiansyah, 2009 : 18)



Gambar 5. Lensa fix  
Sumber : Tips & Trik Fotografi

### 2. Lensa zoom (Vario)

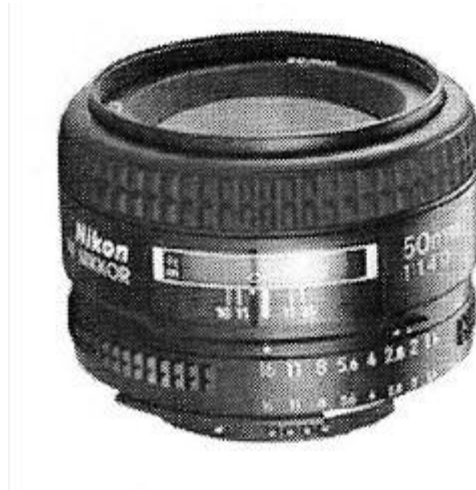
Sebuah lensa disebut sebagai lensa *zoom* apabila pembesaran gambar apabila pembesaran gambar dan sudut pandangnya dapat diubah-ubah tanpa harus mengganti-ganti lensa. Contoh 18-35mm f/3,5-4,5, 28-70mm f/2,8, dan 70-300mm f/4,5-6. (Ardiansyah, 2009 : 18)



Gambar 6. Lensa zoom  
Sumber : Tips & Trik Fotografi

### 3. Lensa normal

Yang dimaksud dengan lensa normal adalah lensa yang mempunyai sudut pandang yang kurang lebih sama dengan mata manusia ( $\pm 45^0$ ) dan mempunyai panjang fokus sekitar 50mm (45-58mm) pada kamera format 135. (Ardiansyah, 2009 : 19)



Gambar 7. Lensa normal  
Sumber : Tips & Trik Fotografi

### 4. Lensa sudut lebar (wide angle)

Semua lensa yang mempunyai cakupan lebih lebar dari lensa normal (lebih dari  $45^0$ ) disebut dengan sebagai lensa sudut lebar (contoh : 28 mm f/1,4) lensa jenis ini mengecilkan obyek, tetapi meluaskan sudut pandang sehingga sangat ideal dipakai untuk pemotretan panorama alam (*landscape*) (Ardiansyah, 2009 : 19)



Gambar 8. Lensa sudut lebar (wide angle)  
Sumber : Tips & Trik Fotografi

#### 5. Lensa telephoto (tele)

Kebalikan dari lensa sudut lebar, setiap lensa yang memperbesar dan mendekatkan obyek serta menyempitkan sudut pandang (panjang fokus lebih besar dari 50 mm) disebut lensa tele. Contoh 105mm f/2, 200mm f/2, dan dua macam lensa 500mm, yakni tele cermin (*catadioptric*) 500mm f/8 dan tele “biasa” 500mm f/4. (Ardiansyah, 2009 : 20)



Gambar 9. Lensa telephoto  
Sumber : Tips & Trik Fotografi

### 2.2.13 Pencahayaan

*Cinematographers* tidak perlu mengetahui semua rincian tentang bagaimana masing-masing peralatan pencahayaan bekerja, tetapi penting bahwa mereka mengetahui kemampuan dan kemungkinan masing-masing unit, serta keterbatasannya. Banyak waktu dapat disia-siakan dengan menggunakan lampu atau peralatan cengkeraman yang tidak pantas untuk pekerjaan itu. Salah satu fungsi terpenting DoP adalah memesan peralatan pencahayaan yang tepat untuk pekerjaan itu dan menggunakannya dengan tepat. (Blain Brown 2012 : 130)

Fotografi maupun videografi adalah seni melukis dengan cahaya, unsur cahaya sangatlah penting dalam pembuatan sebuah film. Secara sederhana ada dua jenis sumber pencahayaan, yaitu cahaya alami (*Original Light*) dan cahaya buatan atau tiruan (*Artificial Light*). Dalam pembuatan film ada teknik dasar yang harus diketahui dan menjadi patokan utama untuk seorang penata cahaya yang biasa disebut *Three Points of Light*. (Devina : 2015)

#### a. *Key Light*

*Key light* adalah sumber cahaya utama dan terkuat dalam teknik ini, penempatannya di antara sisi kamera dan subyek sedemikian rupa sehingga satu sisi subyek terlihat lebih terang (*high light*) dan sisi lain agak gelap (*shadow*). Pencahayaan ini membuat subyek terlihat terang tetapi bayangan yang dihasilkan tidak bagus dan menghasilkan gambar yang tidak alami karena kontras yang tinggi.



Gambar 10. *Key Light*  
Sumber : [democraciaejustica.org](http://democraciaejustica.org)

**b. *Fill Light***

*Fill light* berguna sebagai sumber cahaya sekunder dari *key light* dan penempatannya di sisi berlawanan dari subyek. Pencahayaan ini tidak seterang *key light* karena digunakan untuk menghaluskan bayangan dan mengurangi kontras yang dihasilkan *key light* agar gambar terlihat lebih natural.



Gambar 11. *Fill Light*  
Sumber : Dedearahwati.com

**c. *Back Light***

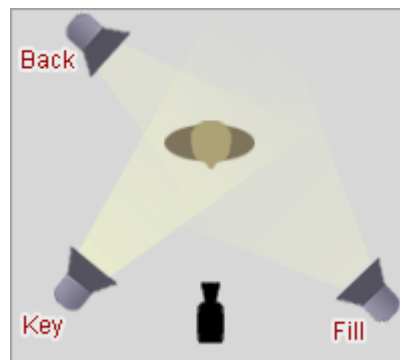
*Back light* ditempatkan di belakang subyek, intensitas cahayanya bisa lebih terang maupun lebih redup dari *key light*. Sumber cahaya ini akan memberikan *high light* yang cukup pada subyek dan memisahkan subyek dengan latar belakang (*background*). *Back light* juga berfungsi untuk memunculkan efek tiga dimensi pada gambar.





Gambar 12. *Back Light*  
Sumber : Dedearahwati.com

d. *Floor Plan Three Point Lighting*



Gambar 13. *Floor Plan Three Point Lighting*  
Sumber : Dedearahwati.com

#### 2.2.14 Kamera Angle

Sebuah film terbentuk dari sekian banyak shot. Tiap shot membutuhkan penempatan kamera pada posisi yang paling baik bagi pandangan mata penonton, bagi tata *set* dan *action* pada suatu saat tertentu dalam perjalanan cerita. Penempatan kamera pada suatu posisi, menentukan *angle* kamera, dipengaruhi oleh sejumlah faktor. Pemecahan-pemecahan sekian banyak problem dalam memilih *angle* kamera, mungkin bisa dicapai melalui suatu analisis yang mendalam dari tuntutan cerita. Melalui pengalaman, keputusan penentuan *angle* kamera menentukan sudut pandang penonton serta

wilayah yang bisa diliput pada suatu *shot*. (Mascelli, 2007 :4).  
*Type-type angle* kamera :

### 1) *Angle Kamera Objektif*

Kamera objektif melakukan penembakan dari garis sisi titik pandang. Penonton menyaksikan peristiwa dilihatnya melalui mata pengamat yang tersembunyi, seperti mata seseorang yang mencuri pandang. Juru kamera dan sutradara seringkali dalam menata kamera *objektifnya* menggunakan titik pandang penonton. Karena peristiwa yang mereka sajikan di layar putih bukan dari sudut pandang siapapun yang berada dalam adegan film, maka *angle* dari kamera *objektif* tidak mewakili siapapun. Orang yang difilmkan akan nampak tidak menyadari adanya kamera dan tidak pernah memandangi ke arah lensa, biarpun hanya dengan lirikan sekilas, adegan harus diulang pengambilannya. Sebagian besar adegan film disajikan dari *angle* kamera yang *objektif*. (Mascelli, 2007 :9)



Gambar 14. *Angle Kamera Objektif*  
Sumber : *Cinematography Theory and Practice* : 2012

### 1) *Angle Kamera Subjektif*

Kamera *subjektif* membuat perekaman film dari titik pandang seseorang. Penonton berpartisipasi dalam peristiwa yang disaksikannya sebagai pengalaman pribadinya. Penonton

ditempatkan di dalam film baik dia sendiri sebagai peserta aktif, atau bergantian tempat dengan seseorang pemain dalam film dan menyaksikan kejadian yang berlangsung melalui matanya. Penonton juga dilibatkan dalam film, mana kala seorang pelaku dalam adegan memandang ke lensa – yakni karena terjadinya hubungan pemain-penonton melalui pandang-memandang. (Mascelli, 2007 :10)



Gambar 15. *Angle Kamera Subjektif*  
Sumber : *Cinematography Theory and Practice* : 2012

## 2) *Angle Kamera Poin Of View*

Angle kamera *Poin Of View*, atau disingkat P.O.V, merekam adegan dari titik pandangan pemain tertentu. P.O.V adalah *angle objektif*, tapi karena ia berada antara *objektif* dan *subjektif*, maka *angle* ini harus ditempatkan pada kategori yang terpisah dan diberikan ketimbangan khusus. (Mascelli, 2007 :27)



Gambar 16. Angle Kamera Poin Of View  
Sumber : *Cinematography Theory and Practice* : 2012

### 1) Type-type *Angle* Kamera

Unsur ini sangat penting untuk memperlihatkan efek apa yang harus muncul dari setiap *scene* (adegan). Jika unsur ini diabaikan bisa dipastikan film yang muncul cenderung monoton dan membosankan sebab *camera angle* dan *close up* sebagai unsur visualisasi yang menjadi bahan mentah dan harus diolah secermat mungkin. (Baksin, 2003 : 74)

Arahan sutradara kepada juru kamera dalam melakukan *shot* (pengambilan gambar) terhadap suatu objek, bisa menggunakan lima cara, yakni *bird eye view*, *high angle*, *low angle*, *eye level*, dan *frog eye*. (Baksin, 2003 : 74)

#### a. *Bird Eye View*

Teknik pengambilan gambar yang dilakukan juru kamera dengan ketinggian kamera di atas ketinggian objek yang direkam. Hasil perekaman teknik ini memperlihatkan lingkungan yang demikian luas dengan benda-benda lain yang tampak di bawah demikian kecil dan berserakan tanpa mempunyai makna.



Gambar 17. *Bird's Eye view*  
Sumber : Bikin video dengan kamera DSLR

b. *High Angle*

Sudut pengambilan gambar dari atas objek sehingga kesan objek jadi mengecil. Selain itu teknik pengambilan gambar ini mempunyai kesan dramatis, yakni nilai 'kredil'.



Gambar 18. *High angle*  
Sumber : Bikin video dengan kamera DSLR

c. *Low Angle*

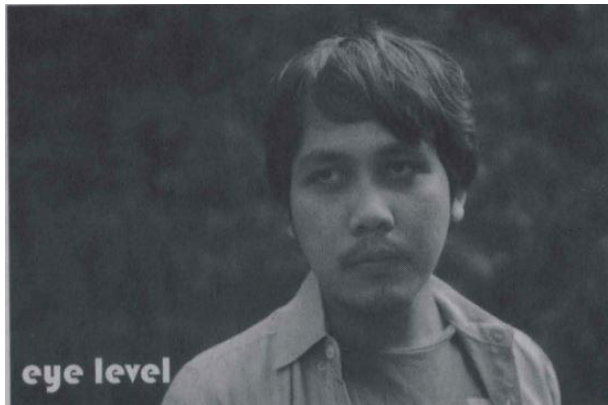
Sudut pengambilan gambar dari arah bawah objek sehingga kesan objek jadi membesar. Sama seperti *high angle*, *low angle* juga memperlihatkan kesan dramatis, yakni *prominence* (keagungan).



Gambar 19. *Low Angle*  
Sumber : Bikin video dengan kamera DSLR

d. *Eye Level*

Sudut pengambilan gambar sejajar dengan objek. *Eye level* ini memang tidak memberikan kesan dramatis karena dalam kondisi *shot* biasa-biasa saja. Hasilnya memperlihatkan tangkapan pandangan mata seseorang yang berdiri atau pandangan mata seseorang yang mempunyai ketinggian tubuh tepat tingginya sama dengan objek.



Gambar 20. *Eye Level Shot*  
Sumber : Bikin video dengan kamera DSLR

e. *Frog Eye*

Teknik pengambilan gambar yang dilakukan juru kamera dengan ketinggian kamera sejajar dengan dasar (alas) kedudukan objek atau dengan ketinggian yang lebih rendah

dari dasar (alas) kedudukan objek. Dengan teknik ini dihasilkan suatu pemandangan objek yang sangat besar, mengerikan, dan penuh misteri.



Gambar 21. Very Low Angle/Worm Eye  
Sumber : Bikin video dengan kamera DSLR

#### **2.2.15 Komposisi (*Composition*)**

Menurut Mascelli komposisi yang baik adalah aransmen dari unsur-unsur gambar untuk membentuk suatu kesatuan, yang serasi (harmonis) secara keseluruhan. Alat kamera secara mekanis akan merekam semua yang bisa ditangkap, citra-citra dengan fokus yang tajam dan kejelasan yang sama. Stimulasi dari respon penonton faktor non-mekanik bisa dibawa kepada yang terbaik oleh juru kamera melalui pengarahannya dari tekanan dramatik yang disukai. Hal ini dilaksanakan dengan memberikan aksetuasi pada gerakan-gerakan dan emosi-emosi, yang membuat cerita menjadi hidup dalam fikiran penonton (Mascelli, 2007 : 409)

## 1. Garis-Garis

Garis-garis pengkomposisian bisa jadi kontur sesungguhnya dari sebuah objek atau bisa juga hanya garis imajiner dalam ruang. Orang, props, pohon-pohon, kendaraan, peralatan rumah semua bisa diekspresikan dalam bentuk lurus, lengkungan, vertikal, horizontal, diagonal atau berbagai kombinasi dari garis-garis. (Mascelli 2007 : 417)

## 2. Bentuk-Bentuk

Semua objek, apakah alamiah atau buatan manusia, mempunyai bentuk fisik mudah dikenali. Bentuk-bentuk yang dibentuk oleh gerakan mata penonton dari satu ke lain objek tidak selalu mudah dikenali jika tidak ditunjukkan. Jadi banyak bentuk-bentuk abstrak yang hanya muncul di fikiran penonton saja dalam ruangan yang diciptakan oleh sejumlah objek fisik. (Mascelli, 2007 : 421)

## 3. Massa-Massa

Penggambaran berat (*pictorial weight*) dari objek, suatu area, seseorang atau kelompok. (Mascelli, 2007 : 425)

## 4. Gerakan-Gerakan

Pengkomposisian gerakan-gerakan adalah aspek yang sangat penting dalam pengambilan film. Pada potret (still photography) gerakan-gerakan lengkap mungkin hanya sekedar dikesankan saja. (Mascelli, 2007 : 427)



### 2.2.16 *Rule Of Third*

*Rule of third* adalah teknik sinematografi yang digunakan untuk menempatkan objek secara tepat. Dengan *rule of third, frame* akan terbagi menjadi sembilan bagian. Pembagiannya adalah dengan dua garis imajiner yang memotong *frame* secara vertikal serta dua garis secara horizontal. Hasilnya adalah *grid* 3×3 yang masing-masing kotaknya berukuran sama. Di titik-titik perpotongan inilah objek gambar ditempatkan. Tujuannya adalah agar *frame* gambar menjadi beraturan. Jadi, *frame* yang penulis ambil terlihat indah dan enak dilihat. Selain itu, dengan menempatkan objek berdasarkan titik-titik tertentu, objek gambar tidak berada terlalu ke pinggir kanan maupun kiri, namun juga tidak membosankan karena berada di tengah *frame*.( Albizia Akbar : 2017)

### 2.2.17 *Cutting (Pemotongan)*

Menurut Mascelli untuk mempertinggi *interest* dengan menggambarkan secara simultan sejumlah *action* yang sedang berlangsung dengan cara bolak-balik. *Interest* penonton ditingkatkan oleh *cutting* bolak balik pada kejadian yang saling berhubungan.

Untuk memberikan penyutingan dua *action* yang secara bersama bisa menghasilkan klimaks yang baik. Dua pasukan tentara saling bermusuhan bisa dibuat saling berhadapan yang secara bertahap semakin cepat, *shot-shot* yang berganti-ganti itu semakin dekat jaraknya sampai hingga mereka akhir bertempur. Untuk meningkatkan ketegangan dengan menyambung dua kejadian secara bergantian, yang keduanya punya hubungan langsung satu sama lain. (Mascelli, 2007 :316)

### 2.2.18 *Continuity* (Kekinambungan)

Film bersuara yang dibuat secara profesional harus menyajikan citra visual secara bersinambungan, lancar, mengalir secara logis, ditambahkan suara, penggambaran peristiwa yang difilmkan secara berkaitan yang masuk akal. Itu adalah aspek kesinambungan (*Continous*) dari film; adalah kontinuitas yang menentukan sukses tidaknya produksi. (Mascelli, 2007 :127)

Film adalah rekaman peristiwa dari suatu kenyataan, karanan atau fantasi belaka. Citra-citra yang dihasilkan haruslah merupakan reproduksi kehidupan sesungguhnya, atau suatu dunia pura-pura yang meyakinkan. Suara dalam bentuk dialog dan atau narasi, didampingi oleh musik dan *Soud Effect* yang sesuai. Unsur-unsur visual dan audio dari film harus diintegrasikan, hingga keduanya saling menunjang dalam pengaruh penonton. (Mascelli, 2007 :127)

#### 1. *Continuity* Ruang Dan Waktu

Waktu dan ruang bisa menurut aslinya atau khayalan, diperluas atau dipersempit, dicerai-beraikan atau digabung terpadu. Sebuah peristiwa bisa disajikan secara keseluruhan sebagaimana terjadi sebenarnya atau dalam bagian-bagian kecil fragmen dimana yang diperlihatkan hanya pokok-pokoknya atau impresinya saja. Beberapa lokasi yang letaknyaterpancar ruang bisa disajikan secara sendiri-sendiri, atau dikombinasikan dalam film dalam satu kesatuan setting. Penangan yang baik dari kedua faktor waktu dan ruang itu bisa meningkatkan mutu unsur visual

dan audio dari cerita film. Penanganan yang keliru atas keperluan-keperluan waktu dan ruang bisa memporak-porandakan penangkapan penonton atas peristiwa-peristiwa yang disaksikannya di layar putih. (Mascelli, 2007 :130)

## 2. *Continuity* Waktu

waktu yang sesungguhnya bergerak ke depan, secara kronologis. waktu film bisa dibagi dalam empat kategori: sekarang, lampau, mendatang, dan menurut kondisi. Sebuah film bisa menggunakan satu atau lebih elemen-elemen waktu ini, secara tersendiri-sendiri atau dalam semua kombinasi. (Mascelli, 2007 :130-131)

## 3. *Continuity* Ruang

Penuturan cerita yang *actionnya* bergerak dari satu tempat ke tempat lain melibatkan kontinuitas ruang. Film dokumenter ekspedisi, film *trip* mobil atau suatu perjalanan adalah contoh-contoh yang *typical*. Agar dapat diterima, suatu kerangka logika dari pergerakan harus diperlihatkan. Adalah juga mungkin, sebagaimana dengan kontinuitas waktu untuk bergerak bolak-balik dalam ruang, mempercepat atau memperlambat perjalanan, atau sebentar di transportasikan ke lokasi lain, asalkan bahwa perpindahan mendadak dari kontinuitas difahami oleh penonton. (Mascelli, 2007 :143)

### **2.2.19 Shot Size**

Kita tahu bahwa *shot* adalah unit terkecil dari cakupan fotografi seseorang, tindakan, atau peristiwa dalam sebuah

film. Kita juga tahu, dari menonton film dan acara televisi, bahwa orang-orang, tindakan, dan peristiwa yang kita lihat tidak semuanya ditunjukkan dari sudut, perspektif, atau jarak yang sama persis. Oleh karena itu, meskipun setiap *shot* mewakili cara unik untuk menutupi atau membingkai aksi, jelas bahwa ada berbagai jenis pengambilan gambar yang umum. Mungkin istilah *close-up*, *medium shot*, dan *long shot* sudah akrab bagi Anda, tetapi mari kita lihat contoh dari setiap jenis pengambilan gambar. (Christopher, 2009 : 12-19)

a) *Close-Up*

Kadang-kadang disebut “*head shot*,” karena *framing* dapat memotong bagian atas rambut subjek dan bagian bawah *frame* dapat mulai di mana saja tepat di bawah dagu atau dengan sedikit bahu atas terlihat.



Close-Up : CU

Gambar 22. Contoh *Close-up*  
Sumber : (Grammar Of The Shot 2009)

b) *Extreme Close-Up*

*Framing* mendukung satu aspek dari subjek seperti matanya, mulut, telinga, atau tangan. Kurangnya titik referensi ke lingkungan sekitarnya, *audiens* tidak memiliki konteks di mana untuk menempatkan bagian tubuh ini detail, sehingga pemahaman akan berasal dari bagaimana atau kapan *shot* ini diedit ke dalam gambar-itu mungkin membantu jika subjek yang detail tubuhnya ditampilkan

dalam XCU pertama ditampilkan dalam gambar yang lebih luas sehingga konteks dapat ditetapkan untuk pemirsa.



Extreme Close-Up : XCU / ECU

Gambar 23. Contoh *Extreme Close-up*  
Sumber : (Grammar Of The Shot : 2009)

c) *Big Close-Up*

Wajah manusia menempati sebanyak mungkin bingkai dan masih menunjukkan fitur kunci mata, hidung, dan mulut sekaligus *Interior* atau *eksterior* Pemotretan yang intim seperti ini menempatkan penonton secara langsung dalam menghadapi subjek karena setiap *detail* wajah sangat terlihat, gerakan atau ekspresi wajah harus halus sedikit gerakan kepala dapat ditoleransi sebelum subjek bergerak keluar dari *frame*.



Big Close-Up : BCU

Gambar 24. Contoh *Big Close-up*  
Sumber : (Grammar Of The Shot : 2009)

d) *Medium Close-Up*

Kadang-kadang disebut "two-button" untuk *frame* bawah ketat yang dipotong di dada, kira-kira di mana Anda akan melihat dua tombol teratas pada kaos. Dengan pasti memotong di atas sendi siku. Sesuaikan *frame* bawah sedikit untuk pria atau wanita, tergantung pada kostum mata terlihat jelas, seperti emosi, gaya rambut dan warna, *make-up*, dll.



Medium Close-Up : MCU

Gambar 25. Contoh *Medium Close-up*  
Sumber : (Grammar Of The Shot : 2009)

e) *Long Shot*

*Long shot* (LS) adalah *shot* yang lebih inklusif. Ini membingkai lebih banyak lingkungan di sekitar orang, objek atau tindakan dan sering menunjukkan hubungan mereka dalam ruang fisik jauh lebih baik. Akibatnya, lingkungan dapat mengambil lebih banyak layar daripada orang atau objek yang termasuk dalam bingkai.

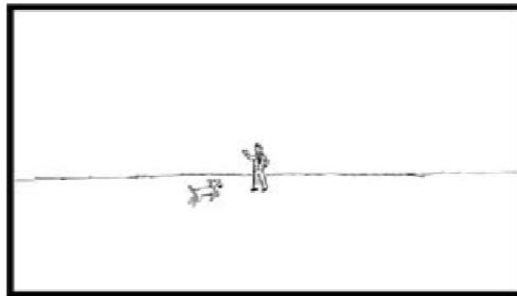


Long Shot : LS

Gambar 26. Contoh *Long Shot*  
Sumber : (Grammar Of The Shot : 2009)

f) *Ekstrim Long Shot*

Dapat disingkat sebagai XLS atau ELS Juga disebut sebagai shot yang sangat lebar atau bidikan sudut yang sangat lebar Secara tradisional digunakan dalam pemotretan eksterior Meliputi bidang pandang yang luas, oleh karena itu membentuk gambar yang menunjukkan sejumlah besar lingkungan dalam ruang film



**Extreme Long Shot : XLS / ELS**

Gambar 27. Contoh *Extreme Long Shot*  
Sumber : (Grammar Of The Shot : 2009)

g) *Medium Long Shot*

Tembakan pertama dalam peningkatan besaran yang memotong bagian tubuh subjek - secara tradisional dibingkai sedemikian sehingga bagian bawah bingkai memotong kaki baik di bawah atau, lebih umum, tepat di atas lutut. Pilihan untuk memotong di mana mungkin tergantung pada kostum atau gerakan tubuh individu dalam *shot*.



**Medium Long Shot : MLS**

Gambar 28. Contoh *Medium Long Shot*  
Sumber : (Grammar Of The Shot : 2009)

#### *h) Medium Shot*

Bisa juga disebut shot “Pinggang”, karena bingkai memotong gambar manusia tepat di bawah pinggang dan tepat di atas pergelangan tangan jika lengan.



Medium Shot : MS

Gambar 29. Contoh *Medium Shot*  
Sumber : (Grammar Of The Shot : 2009)

### 2.3 Ekstrasi

Pada laporan tugas ini, penulis menggunakan contoh Laporan Tugas Akhir (Guntur Ramadhan : 2013), yang berjudul (Director Of Photography) Dalam Produksi Video Clip “Fornicaras – Bersekeer”. Kesimpulan pada laporan tersebut seorang DoP harus bisa menciptakan, suasana dan gaya visual pada setiap *shot* yang membangkitkan emosi sesuai keinginan sutradara. Menentukan kebutuhan pencahayaan dan kebutuhan lampu dengan *gaffer*. Berdiskusi dengan *Art Director* tentang set artistik dan properti yang akan digunakan saat produksi, hal tersebut dikarenakan sebagai patokan DoP dalam proses pembuatan *shotlist*. Perbedaan dalam laporan ini, seorang DoP harus berdiskusi dengan *geffer* dan *Art Director*.

Penulis juga menggunakan contoh Film Dokumenter ”Sebelah Mata” dalam film dokumenter tersebut menggunakan angle kamera *subjektif* sedangkan film dokumenter “TITARUBI” menggunakan angle kamera *objektif*. dan penulis juga menggunakan contoh



Laporan Tugas Akhir (Andres Wibosono Singgih : 2014) yang berjudul Peran DoP dalam pembuatan video konten media sosial di perusahaan skullsesion indonesia, dalam pembahasannya *sinematografer* memiliki wewenang untuk menentukan cahaya dan menentukan detail gambar. Gambar ini disesuaikan dengan komposisi, kontinuitas, *camera angle/* sudut pandang, dan potongan-potongan gambar/ *shot* yang dipilih. Video harus sesuai dengan pesan yang akan disampaikan sesuai konsep yang telah disepakati. Sehingga penulis mendapati pengalamannya yang bisa diambil ketika dilapangan. Perbedaan dari laporan ini, membahas tentang bagaimana peran DoP dalam pembuatan video konten di perusahaan.