

BAB II

KERANGKA KONSEP

2.1 . Penegasan Judul

Judul laporan “ Peran DOP dalam Pembuatan Video Klip Nada Senja – Ora Iso Bali” dapat di tegaskan sebagai berikut :

- a) Peran :**Peranan merupakan aspek dinamis kedudukan (status) apabila seseorang melaksanakan hak dan kewajibannya maka ia menjalankan suatu peranan, peranan mencakup tiga hal, yaitu:
- a. Peranan meliputi norma-norma yang dihubungkan dengan posisi atau tempat seseorang dalam masyarakat. Peranan dalam arti ini merupakan rangkaian peraturan-peraturan yang membimbing seseorang dalam kehidupan kemasyarakatan;
 - b. Peranan adalah suatu konsep tentang apa yang dapat dilakukan oleh individu dalam masyarakat sebagai organisasi
 - c. Peranan yang dapat dikatakan sebagai perilaku individu yang penting bagi struktur sosial masyarakat. melaksanakan hak dan kewajibannya maka ia menjalankan suatu peranan (Soerjono Soekanto 2002: 243)
- b) DOP (Director of Photography) :** Bertugas menciptakan delusi visual film, bertanggungjawab terhadap kualitas fotografi dan pandangan sinematik (*cinematic look*) dari sebuah film (Agni Ariatama, *Job Description Pekerja Film Versi 01* 2008: 75), tidak hanya itu DOP atau penata sinematografi juga bertugas untuk mewujudkan visi sutradara ke dalam suatu adegan

c) **Pembuatan** : Proses, cara, perbuatan membuat

d) **Video Klip** : sebuah film pendek atau video yang mendampingi alunan musik, umumnya sebuah lagu, Video klip modern berfungsi sebagai alat pemasaran untuk mempromosikan sebuah album rekaman, (Moller 2011: 34)

e) **Nada Senja** : Grup band dari lagu Ora Iso Bali

f) **Ora Iso Bali** : Judul Lagu yang ada dalam video klip laporan penulis yang menceritakan tentang peristiwa yang terjadi pada tahun 2020 ini yaitu wabah corona yang melanda seluruh dunia termasuk Indonesia, mengakibatkan seseorang dalam perantauan tidak bisa menemui keluarganya di kampung.

Maka dengan teori di atas, menegaskan judul laporan adalah proses atau cara membuat sebuah bentuk visual berdasarkan perspektif DOP sesuai dengan arahan sutradara.

2.2. Kajian Pustaka

Penulis akan menjelaskan konsep atau teori-teori menurut para ahli, buku dan jurnal yang digunakan penulis sebagai literasi dalam Menyusun laporan Tugas Akhir ini, sebagai berikut :

2.2.1 Video Klip

Ada beberapa teori yang menjelaskan mengenai definisi dari video klip atau musik video, yaitu:

1. Video perantara yang berdurasi relative pendek. (Komputer Desktop Encyclopedia).
2. Bagian dari program acara televisive non-drama yang paling mudah di ingat. (Menjadi Sutradara Televisi, Naratama Rukmananda).

3. Sebuah acara membawakan rekaman lagu dengan menggunakan film atau rekaman video dan biasanya menggambarkan musisi yang sedang membawakan lagu atau tampilan-tampilan visual yang menafsirkan lirik lagu tersebut. (Houghton-Mifflin Company Dictionary).

Menurut Rabiger (2013: 58) video klip mempunyai lima bahasa yang sangat universal, yaitu:

1. Bahasa Ritme (irama).

Bahasa ritme yaitu bahasa visual yang terdapat pada video dan disesuaikan dengan tempo dari sebuah lagu.
2. Bahasa Musikalisasi (instrument musik).

Bahasa musikalisasi dapat diartikan sebagai bahasa visual yang terkandung pada video klip yang ada kaitannya dengan nilai musikalisasi seperti jenis musik, alat musik, atau profil band.
3. Bahasa Nada.

Bahasa nada diartikan sebagai bahasa visual yang terdapat pada video klip yang akan disesuaikan dengan aransemen nada yang ada.
4. Bahasa Lirik.

Bahasa lirik dapat diartikan sebagai bahasa visual pada video klip yang berhubungan dengan lirik lagu. Jika ada lirik yang mengungkapkan kata 'cinta' maka sebagai simbolisasi digambarkan dengan bunga, warna pink, atau hati, akan tetapi bisa juga digambarkan seperti kertas(surat), sepatu butut (cinta tanpa mengenal status sosial), bahkan dengan air (cinta yang mengalir).
5. Bahasa *Performance*.

Bahasa *Performance* sebenarnya bisa disebut juga sebagai bahasa visual pada video klip yang berhubungan dengan karakter pemusik, penyanyi, pemain band baik dari latar belakang bermusiknya, hingga ke profil fisiknya (hidung, mata, style, fashion dan gerak tubuh).

Menurut Colin Stewart dan Adam Kowaltzke (2007: 132). Pada dasarnya industri musik membagi video klip ke dalam dua tipe utama, yaitu *Performance Clip* dan *Conceptual Clip*. Apabila video klip itu lebih banyak menampilkan aksi dari penyanyi atau grup band, maka ini dapat digolongkan ke dalam jenis *Performance Clip*. Namun jika video klip itu lebih banyak menampilkan selain dari penyanyi atau grup band dan kerap kali disertai dengan ambisi artistic, maka ini dapat dikelompokkan ke dalam jenis *Conceptual clip*.

1. *Performance Clip*

Performance clip memiliki tipe video klip ini terfokus pada penyanyi atau bandnya. Video klip tipe ini mungkin terlihat kuno bagi kebanyakan audiens sekarang, karena tipe performance klip merupakan tipe video klip yang populer pada tahun 1960 dan 1970.

2. *Conceptual Clip*

Conceptual clip merupakan video klip yang berdasarkan pada suatu tema sentral tertentu. Tipe klip ini memiliki plot dan jalan cerita, tapi ada yang berupa kumpulan gambar-gambar yang disatukan.

Makna yang dihadirkan video klip, terbentuk dari perpaduan dan interaksi unsur-unsur berikut :

1. Musik Video

Video klip dengan musik sebagai asas. Konsep video klip ini dibangun dengan cara menambahkan gambar pada musik. Gambar yang ditampilkan tidak harus berkaitan dengan suatu pesan atau cerita. Aspek musiklah yang menjadi pengikat gambar-gambar, efek visual, dan gerakannya deselaraskan dengan beat atau unsur musikal lain, seperti *rhythm*, *harmony*, *melody*. Dan lain sebagainya.

2. Lirik Video

Video klip dengan lirik sebagai asas. Video klip dengan konsep dimana lirik dan gambar berinteraksi untuk membangun makna. Jadi isi atau lirik lagu diperkaya atau diperkuat maknanya dengan gambar, biasanya dengan bahasa metafor (kiasan/permisalan). Jika berhasil kerjasama lirik dan gambar akan memperkaya makna sehingga video klip tersebut menjelma menjadi semacam “puisi audio visual”. Namun dalam olah metaphor, semakin jauh jarak antara makna kata dengan gambar, semakin berat pula penonton menafsirkannya. Sebaliknya apabila lirik dan gambar terlalu berhubungan, maka pada tampilan visual tidak terjadi pengkayaan makna, sehingga tampilan visual hanya menjadi hiasan.

3. *Image* Video

Video klip dengan *image* sebagai asas. Video dengan konsep dimana tampilan visual lebih di utamakan perannya untuk mengungkapkan cerita, pesan, dan makna. Karena tampilan visual telah berbicara, maka musik hanya hadir dibelakang sebagai pendukung kesan dan cerita yang digambarkan.

Kelima unsur di atas seluruhnya masuk dalam satu lagu dengan uraian nada dan instrument tertentu.

Berdasarkan jenisnya, video klip dapat dibedakan berdasarkan beberapa klasifikasi, yaitu:

- a. Video klip bernuansa verbal, yaitu apabila gaya desain penggambaran disesuaikan dengan isi lirik, dimana antara gambar dan lirik saling menyatu.
- b. Video klip bernuansa symbol yaitu apabila tidak ada keselarasan antara gambar dan lirik serta tidak ada hubungan antara keduanya.

Gambar yang ditampilkan dalam video klip, terwujud dari ramuan tiga tradisi visual *videoclip style* (Vernallis 2004: 198).

1. *Filmed Performance*

Disebut juga *performance clip* atau *concert clip*. Konser ini merupakan tradisi video klip tertua. Artinya dahulu semua video klip adalah rekaman aksi panggung dari artis yang bersangkutan. Walaupun konsep ini tetap, yaitu penampilan artis mendominasi video, didukung dengan suatu setting panggung yang khusus. Tempat setting menjadi penting karena biasanya setting dicari atau dibuat berkaitan dengan isi lagu atau warna musik. Dalam pengembangan tradisi video klip performance dibagi menjadi tiga macam penekanan, yaitu; *song performance*, *dance performance*, dan *instrumental performance*.

2. *Traditional Visual Narration*

Disebut juga *narrative clip*. Konsep video klip ini diambil dari gaya bercerita film zaman dahulu, yaitu dengan menekankan *story telling*. Biasanya video klip jenis ini hanya

mengangkat cerita yang sederhana, agar mudah dipahami walau tanpa dialog dan durasi yang sangat terbatas. Bahan cerita diambil dari esensi isi lagu, dan disesuaikan dengan warna musik. Terkadang narrative clip murni, video sama sekali tidak menampilkan penyanyi atau grup band ber *lip-synchronized*.

3. *Experimental Visual Narration*

Disebut juga *art clip*. Merupakan konsep yang berlawanan dengan tradisi-tradisi visual. Konsep ini lahir atau diambil dari tradisi seni rupa modern, dimana rangkaian visual tidak dirancang untuk menyatakan cerita atau pesan tertentu (*non perception*). Terkadang pembuat video klip hanya ingin menjelajahi komposisi, irama, aksen demi kepuasan estetis semata. Karena cara ini mengandung semangat pemberontakan (*Avant garde*), maka video klip jenis ini pun cenderung lebih diterima oleh sesama kaum *Avant Garde*. Maka art clip biasanya sering menjadi bahasa visual untuk musik ekperimental.

2.2.2 Director of Photography

Budi Santoso (2010: 56) dalam buku *Bekerja Sebagai Fotografer* menjelaskan bahwa DOP atau *Director of Photography* adalah orang yang bertanggung jawab dalam pembuatan sebuah karya sinematografi. Hampir sama dengan sutradara dan *art director*, tapi DOP lebih banyak mengatur soal teknis pengambilan gambar atau sudut pengambilan gambar (*angle*).

2.2.3 Sinematografi

Sinematografi mencakup perlakuan sineas terhadap kamera serta stok filmnya. Seorang sineas tidak hanya sekedar merekam

sebuah adegan semata namun juga harus mengontrol dan mengatur bagaimana adegan tersebut diambil, seperti jarak, ketinggian, sudut, lama pengambilan, dan sebagainya (Pratista, 2008: 89).

Unsur sinematografi secara umum dapat dibagi menjadi tiga aspek, yakni: kamera dan film, *framing*, serta durasi gambar. Kamera dan film mencakup teknik-teknik yang dapat dilakukan melalui kamera dan stok filmnya, seperti warna, penggunaan lensa, kecepatan gerak gambar, dan sebagainya. *Framing* adalah hubungan kamera dengan obyek yang akan diambil, seperti Batasan wilayah gambar atau *frame*, jarak, ketinggian, pergerakan kamera, dan seterusnya, sementara durasi gambar mencakup lamanya sebuah obyek diambil gambarnya oleh kamera (Pratista, 2008: 89).

Istilah sinematografi berasal dari akar kata Yunani yang berarti “menulis dengan gerak.” Pada intinya, pembuatan film adalah pemotretan tetapi sinematografi lebih dari sekadar tindakan fotografi. Ini adalah proses mengambil ide, kata-kata, tindakan, subteks emosional, nada, dan semua bentuk komunikasi nonverbal lainnya dan menjadikannya dalam istilah *visual*. Seperti yang akan kita gunakan istilah di sini, teknik sinematik adalah seluruh jajaran metode dan teknik yang kita gunakan untuk menambahkan lapisan makna dan subteks ke “konten” film dialog dan tindakan. (Blain Brown 2012:2)

Sinematografi mempunyai nuansa sinematik yang disebut prinsip 5C, yaitu: *camera angle*, *continuity*, *close up*, komposisi, dan *cutting*. Melalui teknik sinematografi, seorang tokoh/pemain dalam film dapat dilukiskan sesuai keinginan sang sutradara. Teknik sinematografi yang baik dalam sebuah film dapat memberikan pengaruh pada khalayak serta pesan yang disampaikan dapat di mengerti oleh penonton. Sebaliknya, jika

teknik sinematografi yang diterapkan kurang baik maka akan terjadi kesalahpahaman (*miss perception*) dalam memahami pesan yang disampaikan. (Joseph V.Maschelli 2010 : 2).

2.2.4 Camera 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, 2010:1). Tipe-tipe *Angle* kamera :

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,

2010:6).



Gambar 10. *Angle Kamera Subjektif*
Sumber : *Cinematography Theory and Practice* : 2012

2. *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 objektifnyamenggunakan 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 difilm kan akan nampak tidak menyadari adanya kamera dan tidak pernah memandang ke arah lensa, biarpun hanya dengan lirikan sekilas, adegan harus diulang pengambilannya. Sebagian besar adegan film disajikan dari *angle* kamera yang objektif. (Mascelli, 2010:5).



Gambar 11. *Angle Kamera Objektif*
Sumber : *Cinematography Theory and Practice* : 2012

3. *Angle kamera Point of view*

Angle kamera Point 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, 2010:22)



Gambar 12. *Angle Kamera Point Of View*
Sumber : *Cinematography Theory and Practice* : 2012

2.2.5 Level / ketinggian 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)

a. *High Angle*

Shot yang diambil dengan *high angle* adalah segala macam *shot* dimana mata mata kamera diarahkan kebawah untuk menangkap subjek. (Mascelli. 2010 : 54)



Gambar 13. *High Angel*
Sumber : film Her www.shotdeck.com

b. *Low Angle*

Shot low angle adalah setiap *shot* dimana kamera menghadah ke atas dalam merekam objek (Mascelli. 2010 : 63)



Gambar 14. *Low angle*

Sumber : film No Country for Oldman www.shotdeck.com

c. *Tilt “Dutch” Angle*

Dalam Bahasa studio Hollywood, istilah “Dutch” *angle* merupakan *angle* kamera dengan kemiringan gila-gilaan, dimana poros vertical dari kamera membentuk sudut terhadap poros vertical dari subjek. (Mascelli. 2010:78)



Gambar 15. *Tilt “dutch” Angle*

Sumber : film Blade Runner 2049 www.shotdeck.com

d. *Angle-Plus-Angle*

Shot Angle-plus-angle merupakan pengambilan gambar dengan kamera yang penataan *angle*-nya adalah dalam hubungan dengan subjeknya, sementara kamera itu juga dimiringkan menunduk/mengadiah. (Mascelli, 2010:76)



Gambar 16. *Angle plus angle*
Sumber : film City of God www.shotdeck.com

2.2.6 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 :7).

a. *Close Up*

Kadang-kadang disebut "*head shot*," karena framingdapat memotong bagian atas rambut subjek dan

bagian bawah *frame* dapat mulai di mana saja tepat di



Close-Up : CU

bawah dagu atau dengan sedikit bahu atas terlihat. (Christopher, 2009:17).

Gambar 17. Contoh *Close-up*

Sumber : (Grammar Of The *Shot* 2009)

b. Medium Shot

Bisa juga disebut *shot* “Pinggang”, karena bingkai memotong gambar manusia tepat di bawah pinggang dan tepat di atas pergelangan tangan jika lengan. (Christopher, 2009:16)



Medium Shot : MS

Gambar 18. Contoh *Medium shot*

Sumber : (Grammar Of The *Shot* 2009)

c. Long Shot

Long Shot (LS) adalah *shot* yang lebih inklusif. Ini membuat *frame* lebih banya kondisi lingkungan di sekitar orang, objek, atau suasana dan sering menunjukkan hubungan mereka di ruang fisik yang jauh lebih baik. Akibatnya, keadaan di sekitar mungkin akan mengambil

lebih banyak di *frame* daripada orang atau objek yang termasuk dalam *frame*. (Christopher 2009:10).



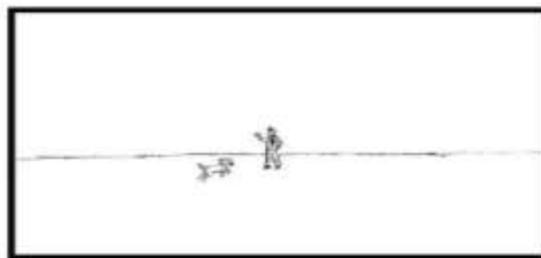
Long Shot : LS

Gambar 19. Contoh *long shot*

Sumber : (Grammar Of The *Shot* 2009)

d. *Extreme 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. (Christopher 2009 : 12)



Extreme Long Shot : XLS / ELS

Gambar 20. Contoh *extreme long shot*

Sumber : (Grammar Of The *Shot* 2009)

e. *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. (Christopher 2009:17)



Medium Close-Up : MCU

Gambar 21. Contoh *medium close up shot*

Sumber : (Grammar Of The *Shot* 2009)

f. *Medium Long Shot*

Shot 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*. (Chrishtopher 2009:15)



Medium Long Shot : MLS

Gambar 22. Contoh *medium long shot*

Sumber : (Grammar Of The *Shot* 2009)

g. *Big Close Up*

Wajah manusia menempati sebanyak mungkin bingkai dan masih menunjukkan fitur kunci mata, hidung, dan mulut sekaligus *Interior* atau *eksterior*. *Shot* 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*. (Christopher 2009:19)



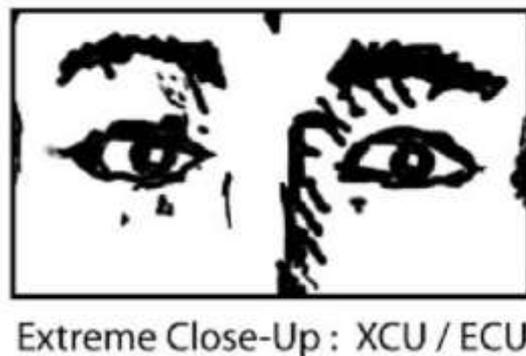
Big Close-Up : BCU

Gambar 23. Contoh *Big Close Up*

Sumber : (Grammar Of The *Shot* 2009)

h. *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 penonton. (Chrishtopher 2009:19)



Gambar 24. Contoh *Extreme Close-up*

Sumber : (Grammar Of The *Shot* : 2009)

2.2.7 Komposisi Pengambilan Gambar

2.2.7.1 Komposisi Dasar

Dalam pengambilan gambar diperlukan juga komposisi yang tepat, menurut Bambang Semedhi (2011: 66-68) dijelaskan bahwa DOP juga harus memahami berbagai teori komposisi pada teknik pengambilan gambar, diantaranya adalah tiga dasar komposisi, ukuran shot, dan motivasinya serta motivasi gerak (gerak objek dan gerak kamera). Tiga dasar komposisi diantaranya adalah sebagai berikut:

1. *Intersection of Thirds (Rule of Thirds)*

Konsep rule of third pada intinya adalah menempatkan point of interest di persinggungan garis vertikal dan horizontal. Dengan konsep ini mengajarkan untuk meletakkan horizon di garis horizontal atas atau bawah. Pemilihan garis atas atau bawah umumnya ditentukan mana yang lebih menarik, langit atau daratan.

2. *Golden Mean Area*

Ini adalah cara membuat komposisi yang baik, khususnya untuk pengambilan gambar besar atau *close up*. Gambar *close up* yang dimaksudkan untuk menonjolkan ekspresi atau detail muka seseorang. *Golden Mean Area* harus benar-benar menjadi panduan para DOP, baik untuk gambar diam ataupun gambar kamera bergerak. Selain itu DOP juga harus mengetahui aturan atau teori lain khususnya ketika mengambil gambar dengan ukuran *close up*.

3. *Diagonal Depth*

Diagonal depth adalah salah satu panduan untuk pengambilan gambar *long shot*. *Diagonal depth* mensyaratkan setiap mengambil gambar long shot hendaknya para juru kamera mempertimbangkan unsur-unsur diagonal sebagai komponen gambarnya. Unsur diagonal penting artinya untuk memberikan kesan “depth” atau kedalaman, dan dengan unsur diagonal maka akan memberikan kesan tiga dimensi. Untuk pengambilan gambar *long shot*, hendaknya DOP juga selalu mencari unsur gambar *foreground*. Objek terletak di bagian tengah juga harus tampak jelas, kuat, dan menonjol, sementara unsur *background* atau latar belakang menambah dimensi gambar.

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 pengarahan 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 2010: 383)

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 diekpresikan dalam bentuk lurus, lengkungan, vertikal, horizontal, diagonal atau berbagai kobinasi dari garis-garis.(Mascelli 2010: 391

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 yanghanya muncul di fikiran penonton saja dalam ruangan yang diciptakan oleh sejumlah objek fisik. (Mascelli 2010: 395)

3. Massa-massa

Penggambaran berat (*pictorial weight*) dari objek, suatu area, seseorang atau kelompok. (Mascelli 2010: 399)

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 2010: 401)

2.2.7.2 Komposisi Keseimbangan Informal

Menurut Wahyu Wary Pintoko dan Diki Umbara (2010 : 112) prinsip utama dalam segala macam komposisi adalah keseimbangan (balance). Keseimbangan merupakan suatu kualitas nyata dari setiap objek di mana perhatian visual dari 2 bagian pada 2 sisi dari pusat keseimbangan (pusat perhatian) adalah sama. Kenyamanan estetika yang dihasilkan oleh keseimbangan nampaknya memiliki sesuatu yang berhubungan dengan kualitas Gerakan yang dilihat mata sewaktu bergerak dari satu sisi ke sisi lain yang akan menemukan daya tarik yang sama pada separuh bagian kiri dan separuh bagian kanan. Keseimbangan akan menunjukkan rasa adanya berat atau daya tarik yang dihasilkan suatu objek yang dilihat oleh mata, sehingga dapat dikatakan bahwa adanya berat visual akan mempengaruhi keseimbangan komposisi. Teori keseimbangan baik formal maupun informal dapat menjelaskan kondisi dari seorang tokoh utama, sehingga kondisi yang dirasakan oleh tokoh utama dapat dirasakan juga oleh penonton dengan komposisi gambar yang mendukung dan menarik.

Komposisi keseimbangan informal merupakan komposisi di mana pemain atau objek yang lebih penting ditempatkan pada pusat perhatian (Mascelli, 2010 : 412), Keseimbangan dalam komposisi gambar juga tak lepas dari elemen-elemen pembentuknya, di antaranya garis, bentuk, dan massa (Mascelli, 2010 : 390). Elemen-elemen tersebut digunakan untuk membentuk komposisi dengan bahasa yang universal dan bisa menggerakkan respon emosional yang sama pada hampir setiap penonton (Mascelli, 2010 : 390),. Sarwo Nugroho (2015 : 111) menambahkan bahwa karakter garis merupakan bahasa rupa dan unsur garis, baik garis nyata yang

terlihat maupun garis semu/imajiner. Bahasa garis tersebut sangat penting dalam penciptaan karya seni untuk memvisualisasikan suatu karakter yang diinginkan.

2.2.8 Pergerakan Kamera (Camera Movement)

Dalam produksi film, kamera sangat dimungkinkan untuk bergerak bebas sesuai dengan tuntutan estetik dan naratifnya. Pergerakan kamera tentu mempengaruhi sudut, kemiringan, ketinggian, serta jarak yang selalu berubah-ubah. Hampir semua film cerita, umumnya menggunakan pergerakan kamera dan sangat jarang sineas yang menggunakan kamera statis.

Pergerakan kamera umumnya berfungsi untuk mengikuti pergerakan seorang karakter atau obyek. Pergerakan kamera, secara teknis variasinya tidak terhitung, namun secara umum dapat dikelompokkan menjadi lima jenis, yaitu

pan, tilt, roll, tracking, dan crane shoot. Teknik-teknik ini tidak dibatasi hanya pada satu gerakan saja, namun dapat berkombinasi satu sama lain. Pratista (2017 : 152 – 153).

- Jenis – jenis pergerakan kamera (*camera movement*).
- *Pan (panning)* adalah pergerakan kamera secara horisontal (ke kanan dan ke kiri, atau sebaliknya) dengan posisi kamera tetap pada porosnya. Teknik ini lazim pula digunakan untuk mengikuti pergerakan seorang karakter. Pratista (2017 : 153- 154).
- *Tilt* merupakan pergerakan kamera secara vertikal (atas – bawah atau bawah – atas) dengan posisi kamera pada porosnya. *Tilt* sering digunakan untuk memperlihatkan dua posisi sebuah obyek yang berada dibawah dan diatas, yang bisa bergerak keatas, atau sebaliknya ke bawah.

Teknik ini juga tidak jarang digunakan sebagai shot penutup film dengan mengarahkan kamera secara perlahan ke atas (*tilt up*) hingga memperlihatkan awan, atau sebaliknya (*tilt down*) sebagai pembuka film. Pratista (2017 : 154).

- *Roll* merupakan pergerakan kamera memutar separuh (180 derajat) atau bahkan hingga memutar penuh (360 derajat), namun posisi kamera tetap pada porosnya. Teknik pergerakan ini tentu menyebabkan kemiringan frame hingga posisi gambar terbalik. Pergerakan kamera seperti ini sangat jarang sekali digunakan, kecuali untuk motif tertentu. Teknik ini sering kita jumpain dalam film fiksi ilmiah yang berlokasi cerita di ruang angkasa, ketika kondisi tidak ada gravitasi sama sekali. Dalam film thriller fiksi ilmiah, *Gravity*, teknik ini juga digunakan dalam banyak momen. Pratista (2017 : 154).
- *Tracking Shot / Follow Shot* merupakan sebuah shot bergerak bisa lebih jauh ditentukan lebih jauh oleh jenis shot pada permulaan dan akhir dari gerakan. Sebuah shoot dimana kamera merekam terus sambil bergerak mengikuti para pemain. Joseph V. Mascelli, A.S.C (2010 : 42).
- *Crane Shot* adalah pergerakan kamera akibat perubahan posisi kamera secara vertikal, horisontal, atau kemana saja selama masih diatas permukaan tanah (melayang). Crane shot umumnya menggunakan alat, crane yang mampu membawa kamera dan dapat bergerak turun dan naik hingga beberapa meter. *Crane shot* sering kali di kombinasi dengan teknik *long take*. Pratista (2017 : 155-156).
- **Handheld** adalah setiap saat operator mengambil gambar dengan kamera di tangan, biasanya memegang di bahu, tetapi dapat dipegang rendah ke tanah, ditempatkan di

lutut, atau kombinasi lainnya. Selama bertahun-tahun, handheld adalah sarana utama untuk membuat kamera bergerak dalam kasus-kasus di mana dolly tidak tersedia atau tidak praktis (di tangga, misalnya). Sekarang, dengan begitu banyak cara lain untuk menjaga kamera tetap bergerak, handheld paling sering digunakan untuk tujuan artistik. Pegangan memiliki rasa kedekatan dan energi yang tidak dapat diduplikasi dengan cara lain. Ini menunjukkan sebuah pendekatan dokumenter dan dengan demikian secara halus menyiratkan bahwa “anda berada di sana,” dan “ini benar-benar terjadi.”

Bersamaan dengan pengeditan sekuensial, kemampuan untuk menggerakkan kamera adalah aspek paling mendasar yang membedakan film dan video dari fotografi, lukisan, dan seni *visual* lainnya. Seperti yang telah kita lihat, menggerakkan kamera jauh lebih dari sekadar berpindah dari satu *frame* ke *frame* lainnya. Gerakan itu sendiri, gaya, lintasan, mondar-mandir, dan waktu dalam kaitannya dengan tindakan semua berkontribusi pada suasana hati dan nuansa tembakan. Mereka menambahkan subteks dan konten emosional yang terlepas dari subjek.

Kami berbicara tentang penggunaan sinematik gerakan kamera dalam *Language of the Lens*; di sini kita bisa membahas teknik dan teknologi menggerakkan kamera. Penggunaan kamera yang paling dasar adalah tempat Anda meletakkannya. Penempatan kamera adalah keputusan kunci dalam mendongeng. Lebih dari sekadar “di mana terlihat bagus,” itu menentukan apa yang dilihat penonton dan dari perspektif apa mereka melihatnya. Seperti yang dibahas dalam bab tentang Metode Menembak, apa yang tidak dilihat oleh audiens dapat

sama pentingnya dengan apa yang mereka lihat. (Blain Brown 2012:210)

Macam-macam pergerakan kamera :

a. *Pan*

Shot untuk panorama, istilah *pan* berlaku untuk gerakan horizontal kiri atau kanan kamera. *Pan* cukup mudah dioperasikan dengan kepala kamera yang layak – yang duduk di atas *tripod* atau *dolly*, memegang kamera, dan memungkinkan gerakan kiri / kanan, atas / bawah, dan terkadang memiringkan gerakan.(Blain Brown 2012:212)

b. *Tilt*

Gerakan miring ke atas atau ke bawah tanpa mengubah posisi kamera. Secara teknis, tidak benar untuk mengatakan “*pan up*,” tetapi sebagai masalah praktis semua orang mengatakannya. Kemiringan, sebagai gerakan vertikal, digunakan jauh lebih jarang daripada *pan*. (Blain Brown 2012:212)

c. *Move In/ Move Out*

Gerakan kamera dengan mendekati atau menjauhi dari subjek.(Blain Brown 2012:212)

d. *Zoom*

Zoom adalah perubahan optis dari panjang fokus. Ini memindahkan sudut pandang masuk atau keluar tanpa menggerakkan kamera. (Blain Brown 2012:213)

a. *Punch In*

Berbeda dari *push-in*, yang melibatkan gerakan kamera secara nyata, *punch-in* berarti bahwa kamera

tetap berada di tempatnya, tetapi prime length yang lebih panjang diletakkan atau lensa diperbesar untuk *shot* yang lebih ketat. .(Blain Brown 2012:214)

b. *Tracking*

Gerakan kamera yang paling sederhana dan termotivasi adalah untuk melacak bersama dengan karakter atau kendaraan dalam arah yang sama . Untuk sebagian besar, gerakannya berdampingan dan parallel. .(Blain Brown 2012:214)

c. *Countermove*

Jika kamera selalu bergerak hanya dengan subjek, sesuai dengan arahan dan kecepatannya, itu bisa sedikit membosankan. Dalam hal ini, kamera “terikat” dengan subjek dan sepenuhnya bergantung padanya. Jika kamera kadang- kadang bergerak secara independen dari subjek, ia dapat menambahkan titik-terpusat dan elemen tambahan ke adegan.(Blain Brown 2012:214)

d. *Reveal*

Gerakan *Dolly* sederhana atau gerakan *Crane* dapat digunakan untuk pengungkapan yang efektif. Subjek mengisi *frame*, dan kemudian dengan gerakan, sesuatu yang lain terungkap. Jenis *shot* ini paling efektif di mana *frame* kedua mengungkapkan konten baru yang memperkuat makna *shot* pertama atau ironisnya mengomentarnya. .(Blain Brown 2012:214)

a. *Circle Track Shot*

Ketika memesan *Dolly* dan *Crane*, cukup umum

untuk memesan setidaknya beberapa track lingkaran. Track melingkar umumnya datang dalam dua jenis: 45 ° dan 90 °. Ini menentukan apakah dibutuhkan empat potong atau delapan potong untuk membuat lingkaran lengkap, yang menentukan jari-jari trek. Penggunaan trek lingkaran yang sangat spesifik adalah untuk menggunakan sepenuhnya atau setengah jalan di sekitar subjek jenis gerakan ini mudah disalahgunakan dan bisa sangat sadar diri jika tidak termotivasi oleh sesuatu di lokasi. (Blain Brown 2012:215)

b. Crane Shot

Aspek yang paling berguna dari *crane* adalah kemampuannya untuk mencapai gerakan vertikal besar dalam bidikan. Sementara crane hanya dapat digunakan untuk membuat kamera naik tinggi, variasi paling mendasar dari pemotretan crane adalah mulai dengan tampilan sudut tinggi dari keseluruhan adegan sebagai pemotretan yang berdiri dan kemudian bergerak ke bawah dan ke dalam untuk mengisolasi bagian geografi : paling sering karakter utama kami, yang kemudian melanjutkan dengan tindakan atau dialog. (Blain Brown 2012:215)

c. Aerial Shot

Adalah *shot* yang diambil dari udara. (Blain Brown 2012:224)

d. Handheld

Genggam adalah setiap saat operator mengambil kamera di tangan, biasanya dipegang di pundak, tetapi dapat dipegang rendah ke tanah, diletakkan di atas

lutut, atau kombinasi lainnya.(Blain Brown 2012:216)

e. Steadycam

Steadicam merevolusi gerakan kamera. Ini dapat dengan lancar menggerakkan kamera dengan halus di tempat-tempat di mana dolly akan menjadi tidak praktis atau sulit, seperti tangga, tanah kasar, lereng, dan pasir. Operator yang terampil dapat melakukan *shot* luar biasa yang hampir dapat menjadi karakter tambahan di lokasi(Blain Brown 2012:225).

2.2.9 Metode Pengambilan Gambar / Shooting Method

Ada banyak cara berbeda untuk *shot* sebuah *scene*, tetapi beberapa metode dasar paling sering digunakan. Ringkasan berikut adalah beberapa teknik yang paling mendasar dan sering digunakan untuk *me-shot* sebuah *scene*. Metode *master scene* sejauh ini merupakan metode yang paling sering digunakan untuk mengambil adegan, terutama untuk adegan dialog. Urutan tindakan adalah pengecualian untuk ini. Jarang masuk akal untuk menggunakan metode *master scene* untuk ini, karena itu sepenuhnya bergantung pada mengulangi adegan berulang kali. (Blain Brown 2012:27)

1. Master Scene

Pada prinsipnya, metode adegan utama cukup sederhana: pertama Anda mengambil *shot* seluruh adegan sebagai satu *shot* dari awal hingga akhir, ini adalah *master*. Setelah anda memiliki *master*, Anda beralih ke *cover shot*. (Blain Brown 2012:27)

2. Coverage

Coverage terdiri dari *over the shoulder shot*,

medium shot, dan *close-up* yang akan digunakan untuk menyelesaikan adegan. Pikirkan master sebagai kerangka kerja untuk seluruh adegan – cakupan adalah bagian-bagian yang cocok dengan kerangka itu untuk membuat semuanya bekerja bersama. (Blain Brown 2012:28)

3. *Overlapping / Triple Take*

Metode *Overlapping* juga disebut metode *triple-take*. Katakanlah Anda memfilmkan pembuatan poros besar pada mesin bubut industri besar. Ini adalah pabrik sungguhan dan anda sedang membuat video industri untuk perusahaan. Potongan logam itu mahal dan mereka hanya membuatnya hari ini. Intinya adalah anda tidak akan bisa mengulangi tindakan. Anda dapat meminta masinis untuk berhenti selama beberapa menit tetapi tidak ada jalan untuk mengulang. (Blain Brown 2012:29)

4. *In-One*

Dari semua metode shooting adegan, sejauh ini yang paling sederhana adalah *in-one*, kadang-kadang disebut *oner* atau *developing master*, atau dalam istilah Prancis *plan-scene* atau *plan-sequence*. Ini berarti seluruh adegan dalam satu pemotretan beruntun. Sebuah adegan mungkin sederhana seperti “dia mengangkat telepon dan berbicara” dalam hal ini satu tembakan mungkin banyak. (Blain Brown 2012:30)

5. *Freeform*

Seperti gaya dokumenter tetapi sebenarnya tidak. Saat membuat film dokumenter nyata, kita hampir tidak pernah dapat melakukan pengambilan kedua, atau

meminta mereka mengulangi suatu tindakan. Tujuan kami dalam mengambil adegan fiksi seperti ini adalah untuk membuatnya tampak seperti film dokumenter. (Blain Brown 2012:30)

6. *Montage*

Ada bentuk khusus pengeditan yang digunakan dalam pembuatan film narasi dramatis yang tidak bertujuan untuk kesinambungan sama sekali ini disebut montase. Montase hanyalah serangkaian bidikan yang terkait dengan tema. (Blain Brown 2012:32)

2.2.10 Pencahayaan

Cinematographer 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)

1. Kualitas Pencahayaan

Di luar suhu warna dan kuantitas cahaya, sebagian besar pembuat film juga memperhatikan kualitas cahaya. Bukan seberapa baik atau seberapa buruk cahaya terlihat, meskipun itu sangat penting, tetapi seberapa keras atau seberapa lembut sinar yang menerangi aktor dan set.

(Christopher 2009:82)

a. *Hard Light*

Hard light juga disebut *specular light*. Cahaya yang menghasilkan bayangan yang jelas dan tajam. (Christopher 2009:82)

b. *Soft Light*

Soft Light adalah sebaliknya; cahaya yang hanya menampilkan bayangan kabur, tidak jelas; terkadang tidak ada bayangan sama sekali. (Christopher 2009:82)



Gambar 25. Contoh *hard light* dan *soft light*
Sumber : www.adoramatv.com

2. Dasar karakter pencahayaan : *Three Point Lighting*

Bagaimana seseorang menggunakan cahaya keras dan cahaya lembut untuk mendapatkan eksposur selektif pada bakat dan di set adalah bagian menyenangkan dari pencahayaan kreatif untuk komposisi. Ada banyak cara bagi Anda untuk menyoroti aktor Anda, dan mudah-mudahan, selama karier Anda sebagai pembuat film, Anda akan memiliki kesempatan untuk bereksperimen dengan banyak dari mereka. Namun, memulai dari tanah yang

kokoh sangat berguna, jadi kita akan menjelajahi standar paling dasar dalam pencahayaan subjek – metode pencahayaan tiga titik. (Christopher 2009:86)



Gambar 26. *Three Point Lighting*

Sumber : www.mediacollege.com

a. *Key Light*

Key Light adalah satu-satunya sumber cahaya di sekitar tempat anda membangun skema pencahayaan Anda. Biasanya penyedia utama pencahayaan untuk set film Anda atau lokasi. Ada “kunci” lampu lainnya (kuantitas dan kualitas) dari sumber utama ini. *Key Light* dapat hidup di mana saja di sekitar subjek Anda, tetapi secara tradisional ditempatkan 45 derajat (horizontal dan vertikal) dari sumbu lensa kamera dan di atas ketinggian kepala talenta. (Christopher 2009:86)

b. *Fill Light*

Fill Light adalah sumber cahaya yang digunakan untuk membantu mengontrol kontras. Energi cahaya yang dipancarkannya ke dalam bayangan sering kali diciptakan oleh lampu *key light* yang lebih terang. Penempatan fisik *fill light* berada pada sisi berlawanan dari subjek dari lampu tombol, kira-kira

45 derajat (horizontal) dari sumbu lensa. (Christopher 2009:86)

c. *Back Light*

Lampu latar adalah cahaya yang menentukan tepi, atau efek halo di sekitar bagian belakang subjek. Karena ia hidup di belakang subjek (sisi berlawanan dari pengaturan film dari lensa kamera) dan memberikan rim light pada garis besar subjek, back light berfungsi untuk memisahkan objek dari latar belakang dan meningkatkan ilusi kedalaman dalam bingkai film. (Christopher 2009:86)

3. Arah Pencahayaan

a. *Front Light*

Seperti yang Anda ketahui bahwa kamera dapat ditempatkan di sekitar subjek di sepanjang lingkaran horizontal atau vertikal imajiner, fitur pencahayaan dapat ditempatkan dengan cara yang sama. Ketika cahaya berada di dekat sudut kamera perekaman yang sedang beraksi, ini disebut *Front light* yang cenderung mengecil pada wajah dan terlihat agak soft. (Christopher 2009:88)



Gambar 27. *Front Light*

Sumber : www.workshopphotography.com

b. Side Light

Jika kita melanjutkan jalan kita di sekitar aktor dan menempatkan cahaya 90 derajat di sekitar lingkaran dari kamera ke sumbu subjek, itu disebut *side light* dan dapat menghasilkan belahan wajah setengah gelap setengah gelap sepanjang batas hidung. (Christopher 2009:88)



Gambar 28 Side Light

Sumber : www.workshopphotography.com

c. Kicker

Ketika cahaya berada di belakang subjek tetapi tidak persis berlawanan dengan lensa kamera, sering disebut *kicker* atau *rimlight*, menyoroti tepi rambut, bahu, dan kadang-kadang tulang rahang. (Christopher 2009:89)



Gambar 29. *Kicker / Rim Light*

Sumber: www.workshopphotography.com

d. Top light

Sebagian besar sumber cahaya di dunia nyata, dan kemudian di dunia film, datang dari atas dan sedikit menjauh. Ini umumnya berlaku karena cahaya yang datang langsung dari atas. (Christopher 2009:89)



Gambar 30. *Top Light*

Sumber : www.workshopphotography.com

d. Under Light

Sebaliknya, jika Anda menyalakan dari bawah, Anda menciptakan efek pencahayaan yang agak tidak wajar, karena sangat sedikit lampu yang benar-benar ada di bawah tingkat kepala kita dalam kehidupan sehari-hari. (Christopher 2009:89)



Gambar 31. *Under Light*

Sumber: www.workshopphotography.com

4. High key Lighting dan Low key Lighting

a. High Key Lighting

Kontras rendah, rata atau bahkan, skema pencahayaan dapat membuat gambar tampak lebih terbuka, ramah, atau “lebih terang,” tetapi mereka juga menghasilkan *frame* yang lebih sedikit, *frame* yang tidak terlalu terpisah secara *visual*. (Christopher 2009:84)

b. Low Key Lighting

Skema pencahayaan yang sangat kontras, tajam atau berlubang, dapat menghasilkan citra yang lebih

dramatis atau menegangkan, tetapi juga menghasilkan kedalaman yang lebih dalam pada *frame* anda. Interaksi cahaya dan bayangan di latar depan, jalan tengah, dan latar belakang *shot* anda membantu menciptakan efek layering di dalam ruang fisik set yang dalam. Ketidakteraturan objek dalam *frame*, termasuk wajah dan tubuh manusia, mendapatkan bantuan dari bentuk terang dan gelap ini, yang membantu mereka mencapai tampilan tiga dimensi pada bingkai film dua dimensi. (Christopher 2009:84)



Gambar 32, *High Key dan Low Key*

Lighting Sumber : www.picturecorrect.com

5. White Balance *dan* colour temperature

White balance adalah fitur penting yang memungkinkan kamera untuk menyesuaikan diri dengan kondisi warna yang tepat untuk setiap kondisi atau situasi. Kebanyakan kamera saat ini memiliki built-in white balance yang cukup handal untuk ditetapkan pada situasi siang hari dan dalam ruangan. Fungsi- fungsi dalam kamera ditandai dengan simbol bola lampu kecil untuk white balance seting cahaya dalam ruangan di 3200K atau simbol matahari untuk white balance setting siang hari di 5600K, Auto White Balance memiliki simbol ATW atau

Auto WB.

Temperatur warna, sepanjang skala derajat Kelvin, membantu kita memahami apa warna cahaya yang tak terlihat itu. Ini diukur dalam ribuan derajat (sekitar 1.000 hingga 20.000 derajat Kelvin). Tanpa mempelajari semua sains di baliknya, Anda hanya perlu memahami bahwa ada dua warna utama yang menjadi perhatian di sepanjang skala Kelvin untuk pemotretan film dan video: kemerahan dan biru. Angka-angka yang paling umum dikaitkan dengan suhu warnanya masing-masing adalah 3200 dan 5600 derajat Kelvin. Lampu film umumnya memancarkan cahaya Kelvin 3200 derajat, dan siang hari (dari matahari) kira-kira sekitar 5.600 derajat Kelvin. Semakin rendah jumlah derajat Kelvin (0 – 4000-ish), semakin kemerahan, atau “lebih hangat,” cahayanya. Semakin tinggi jumlah derajat Kelvin (4000 – 10.000 ke atas), semakin biru, atau “lebih dingin,” cahaya akan muncul. (Christopher 2009 : 77)

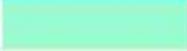
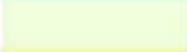
Kelvin	Lighting Conditions	Color Cast
10000	Clear Blue Sky	
6500	Cloudy Sky	
5500	Daylight/ Midday Sun	
4000	Moonlight/Fluorescent	
3500	Morning/Evening Sun	
3200	Tungsten Bulb	
2500	Sunrise / Sunset	
2200	Streetlight	
1900	Candlelight	

Table provided for illustration purposes only. Not designed to be relied upon for scientific computations

Gambar 33. Temperatur warna
Sumber : www.picturecorrect.com

2.2.7 Ora Iso Bali

Merupakan lagu dari band Nada Senja yang penciptaannya terinspirasi dari kondisi saat ini, dimana wabah covid 19 melanda negeri ini pada bulan Februari 2020 dan melumpuhkan Sebagian besar ekonomi, membuat banyak masyarakat Indonesia kehilangan pekerjaan mereka, hingga saat Hari Lebaran tiba kasus virus corona makin meningkat sehingga pemerintah kota-kota besar menutup akses untuk keluar kota, begitu pula yang terjadi kepada Agus Tri H yang menciptakan lagu ini, sebagai musisi yang bekerja dari panggung ke panggung, saat itu banyak yang menunda pentas acara musik sehingga tidak sedikit musisi yang kehilangan sumber penghasilan mereka

2.3 EKTRAKSI

Laporan Tugas ini menggunakan ekstraksi dari Laporan Tugas Akhir Harun Reeza Nugroho (2016/BC-F/5901) Kampus STIKOM Yogyakarta yang berjudul Peran Director of Photography dalam Film Pendek “Meranyau”.

Laporan Tugas Akhir Fadriansyah Nasution (2016/BC-F/5172) Kampus STIKOM Yogyakarta yang berjudul Implementasi Sutradara dalam Penciptaan Video Kip Kusakustik Berjudul “Tinggal Cerit

