

BAB II

KERANGKA KONSEP

2.1 Penegasan Judul

Judul karya tugas akhir “Peran *Director of Photography* dalam produksi video klip Pejantan Maya”. Pada bagian sub bab ini penulis menjelaskan maksud dari judul laporan ini supaya tidak menimbulkan kesalah pahaman bagi pembaca dalam memahami judul tersebut. Judul ini memiliki maksud, peran yang dilakukan ketika membuat produksi video klip atau karya kreatif menjadi *Director of Photography*, dalam hal ini penulis akan menjelaskan dari latar belakang, pembahasan konsep, tugas dan tanggung jawab, serta hal – hal yang harus diketahui oleh *Director of Photography*.

2.1.1 Sinematografer

Menurut Michael Benson (1989) Sinematografer atau biasa disebut DoP (*Direct of Photography*) bertugas untuk menunjuk seorang yang berperan atas kru kamera dan pencahayaan pada sebuah film, bertanggung jawab untuk mendapatkan nilai artistik dan teknis pada pengambilan gambar. Sinematografer membuat shot list yang sudah ditentukan oleh naskah dan didiskusikan bersama sutradara.

Secara umum, tugas dan tanggung jawab seorang DoP adalah sebagai berikut :

1. Berdiskusi dengan produser dan sutradara, membahas tentang rencana produksi.
2. Mempelajari naskah.
3. Menginterpretasikan sebuah adegan / scene.
4. Memberi masukan bagaimana akan bisa mendapatkan gambar yang baik.
5. Memilih peralatan kamera beserta penunjangnya.
6. Bekerjasama dengan sutradara.
7. Melakukan pengambilan gambar.

2.1.2 Video Klip

Video Klip adalah kumpulan potongan – potongan visual yang dirangkai dengan atau tanpa efek – efek tertentu dan disesuaikan berdasarkan ketukan – ketukan pada irama lagu, nada, lirik, instrumen, dan penampilan band, kelompok musik untuk mengenalkan dan memasarkan produk (lagu) agar masyarakat dapat mengenal.

2.1.3 Unsur Dasar Video Klip

Makna yang terkandung dalam pesan sebuah video klip merupakan perpaduan dari unsur – unsur video klip yang menghasilkan beberapa kerangka konsep yaitu

1. *Music Video*

Konsep video yang dibuat dengan menambahkan gambar pada music. Gambar yang ditampilkan tidak selalu harus sesuai dengan cerita dan pesan, tetapi musiklah yang menjadi pengikat aspek gambar yang disesuaikan dengan harmonisasi musik dan melodi.

2. *Lyric Video*

Video klip dengan konsep penggabungan isi lirik dan gambar sehingga membangun sebuah makna khusus.

3. *Image Video*

Video klip dengan mengutamakan konsep visual untuk mengungkapkan pesan atau makna. Tampilan visual ini menggambarkan dengan jelas kesan atau suasana yang digambarkan.

2.1.4 Unsur Musik

Unsur musik merupakan sebuah dasar yang menjadi pembangun sehingga dapat tercipta sebuah karya seni musik, dalam membuat video klip ini beberapa unsur musik yang diterapkan, yaitu :

1. Irama

Merupakan birama musik yang menunjukkan tempo sebuah nada musik yang akan dibuat video klip.

2. Instrumen Musik

Merupakan identitas jenis musik, aliran musik serta instrument musik yang dimainkan untuk dibuat video klip.

3. Nada

Merupakan aransemen yang dibuat dalam nada untuk dibuat video klip musik.

4. Lirik

Merupakan bahasa kiasan dalam sebuah musik yang mengandung pesan dan cerita untuk dituangkan dalam konsep video klip yang akan dibuat.

5. Penampilan

Karakteristik yang mencakup aspek latar belakang bermusik, profil, fashion serta gerakan tubuh pemusik / personil.

2.1.5 Filter Kamera

Dalam mengatur warna, paham akan filter dalam kamera itu cukup penting.

Terdapat dua filter yang perlu diketahui, yaitu :

a. *White Balance*

Kamera sudah menyiapkan setingan khusus untuk mengimbangi warna dari pencahayaan pada situasi tertentu, seperti pada siang hari, saat mendung, pada malam hari, dan termasuk pencahayaan dalam ruangan. Pengaturan untuk menangani situasi tersebut itulah yang dinamakan *White Balance* (WB). Warna dari pencahayaan di siang hari, saat mendung, dan warna dari pencahayaan bantuan lampu memiliki perbedaan temperature yang berbeda – beda dan kamera telah menyiapkan pilihan – pilihan *white balance* untuk masing – masing dari situasi tersebut, dengan cara menyesuaikan temperatur pada situasi tertentu.

Adapun jenis – jenis *white balance* (WB) yang secara umum ada pada semua jenis kamera yaitu :

- *Auto White Balance* (AWB)

White balance ini akan mengenali secara otomatis situasi pencahayaan yang dihadapi oleh kamera, entah itu siang, mendung, atau malam hari.

- *Daylight / Direct sunlight* – Temperatur 5200K
White balance ini dikhususkan untuk menangani temperatur warna dari pencahayaan siang hari terlebih ketika berada dibawah sinar matahari langsung.
- *Shade* – Temperatur 7000K
 Memiliki fungsi untuk menangani situasi yang sama seperti *white balance* pada siang hari, tetapi *white balance* ini digunakan pada tempat yang terhalang oleh matahari seperti di dalam rumah dan di bawah pohon.
- *Cloudy* – Temperatur 6000K
 Digunakan saat situasi pencahayaan sedang mendung.
- *Tungsten / Incandescent* – Temperatur 3200K
White balance ini digunakan dalam menghadapi pencahayaan yang bersumber dari lampu / bohlam yang warna cahayanya agak kekuning – kuningan.
- *Fluorescent* – Temperatur 4000K
 Digunakan dalam menghadapi pencahayaan yang bersumber dari lampu neon yang memiliki warna cahaya putih.
- *Flash*
White balance ini berfungsi untuk menyeimbangi pencahayaan dari lampu *flash* pada kamera.
- *Custom*
 Untuk *white balance* ini dapat diatur sendiri temperaturnya dengan mengambil referensi dari temperatur yang ada difoto lain.

b. *Black Balance*

Black balance sama halnya dengan *white balance*, jika *white balance* memberi rujukan kamera kearah warna putih maka *black balance* memberikan warna kearah hitam, namun fungsi ini biasanya terdapat pada kamera jenis professional dan tidak ada pada kamera consumer. *Black balance* yang tidak sempurna akan menunjukkan warna warna yang tidak sempurna terutama pada area gelap pada gambar yang di rekam.

2.1.6 Klasifikasi Video Klip

Berdasarkan konsep dasar kreatif visual, video klip dibagi menjadi dua bagian yaitu :

1. Video klip bernuansa verbal, yaitu video klip yang disesuaikan dengan lirik lagu sehingga menciptakan video klip yang sesuai seragam dan menyatu.
2. Video klip bernuansa *symbol*, yaitu video klip yang tidak disesuaikan antara gambar dan lirik dengan tidak adanya keselarasan antara keduanya.

Berdasarkan lokasi pengambilan gambar, video klip dibagi menjadi dua bagian yaitu :

1. *Indoor Production*

Pengambilan gambar dilakukan didalam ruangan seperti studio, rumah, gedung, gudang dan sebagainya. Untuk lokasi *indoor production* terdapat dua metode yang berbeda yaitu :

- a. *Indoor On Place*, yaitu pengambilan gambar dilakukan didalam ruangan seperti rumah, café, gedung, dan sebagainya.
- b. *Indoor Studio*, yaitu pengambilan gambar yang dilakukan didalam studio yang telah dipersiapkan.

2. *Outdoor Production*

Pengambilan gambar yang dilakukan diluar ruangan atau area terbuka. *Outdoor production* harus memperhatikan keadaan lingkungan dan cuaca, selain itu diperlukan penggambaran yang sesuai dengan lokasi tempat syuting. Untuk itu survey lokasi yang sangat detail dan matang akan menentukan isi gambar.

2.1.7 Lensa Kamera

Lensa kamera merupakan alat vital dari kamera yang berfungsi memfokuskan cahaya hingga mampu membakar medium penangkap (atau lebih umum dikenal dengan nama film). Terdiri atas beberapa lensa yang berjauhan yang bisa diatur sehingga menghasilkan ukuran tangkapan gambar dan variasi fokus yang berbeda.

2.1.7.1 Jenis – jenis Lensa Kamera

a. Lensa kamera manual

Digunakan untuk kamera manual. Pengoperasian lensa ini serba manual, dari mulai menentukan titik fokusnya, sampai menentukan diafragma. Kebanyakan ciri fisik dari lensa manual bisa dilihat dari bodinya yang terbuat dari besi dan yang jelas tidak ada tombol pengganti auto fokusnya.

b. Lensa kamera digital

Digunakan untuk kamera digital atau kamera DSLR (*Digital Single Lens Reflect*). Pengoperasian lensa digital ini bisa manual ataupun otomatis, karena terdapat tombol *auto focus*.

Terdapat juga beberapa jenis lensa kamera menurut fungsi dan *focal length* yang perlu diketahui, yaitu :

1. Lensa standar / normal

Memilik *focal length* antara 35mm – 70mm. Yang paling umum dari lensa standar adalah yang memiliki *focal length* 50mm.

Biasanya digunakan untuk dokumentasi dan *street fotografi*, dimana seorang fotografer dituntun untuk bergerak cepat dan mengambil foto yang menarik.

2. Lensa medium telephoto

Medium Telephoto memilik *focal length* antara 80mm – 135mm. Jangkauan fokus antara 80mm – 135mm hampir selalu digunakan oleh fotografer untuk memotret portrait atau model.

Lensa kamera fix pada jenis medium telephoto ini adalah lensa yang ideal untuk memotret *portrait* atau model, karena pada *focal length* tersebut tidak mungkin terjadi *distorsi*.

3. Lensa telephoto

Telephoto memilik *focal length* antara 135mm dan 300mm. Ciri lensa ini panjang, lensa ini memiliki jangkauan yang lumayan jauh. Sehingga fungsi dibuatnya kamera ini adalah untuk fotografi olah raga ataupun fotografi satwa liar.

4. Lensa super telephoto
Super telephoto memiliki *focal length* lebih dari 300mm. Ciri lensa ini panjang, dan sering dibutuhkan tripod lensa untuk menopang bagian depan lensa yang terlalu panjang.
5. Lensa wide angle
Memiliki *focal length* dibawah 20mm. Seperti namanya, *wide angle* ini memiliki daya tangkap yang lebar. Lensa ini akan menghasilkan distorsi pada gambar yang dihasilkan.
6. Lensa fisheye
Fisheye merupakan lensa yang spesial. Lensa Kamera *fisheye* biasanya memiliki *focal length* antara dibawah 10mm. Lensa *fisheye* ini akan menghasilkan gambar yang unik, sangat distorsi sampai gambar melingkar yang menghubungkan antara sisi sisi gambar atau foto.

2.2 Visualisasi dan Pikturisasi

Merupakan dua hal yang mendasar yang harus dipahami oleh seorang kameramen. Karena, kedua hal ini akan berkaitan dengan bagaimana kameramen mentransormasikan skenario yang masih berbentuk kata-kata menjadi gambar dan bagaimana gambar-gambar tersebut disusun sehingga membangun sebuah makna yang sesuai dengan skenario.

1. Visualisasi
Menerjemahkan kata – kata yang mengandung makna menjadi gambar secara individual. Dalam proses visualisasi, seorang videographer harus mampu menunjukkan objek – objek tertentu menjadi gambar yang jelas dan menyajikannya sedemikian rupa, sehingga menjadi satu makna. Objek tersebut bisa manusia, benda, peristiwa dan sebagainya.
2. Pikturisasi
Kegiatan merangkai gambar – gambar individual sedemikian rupa, sehingga kontinuitasnya mengandung makna tertentu.

2.3 Konsep Visual dalam Video Klip

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

1. *Filmed Performance*

Disebut juga *performance clip* atau *concert clip*. Konser ini merupakan konsep 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 lirik lagu atau warna musik.

Dalam pengembangan 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 konsep – konsep visual. Konsep ini lahir atau diambil dari konsep 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, aksentuasi 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 eksperimental.

2.4 Teknik Pengambilan Gambar

Teknik pengambilan gambar dalam pembuatan sebuah klip merupakan hal yang sangat vital untuk menentukan hasil akhir visual. Dengan teknik pengambilan gambar yang tepat, maka konsep dan rancangan yang akan direalisasikan dalam sebuah *storyboard* akan terwujud dengan hasil karya yang baik. Pada dasarnya ada beberapa teknik posisi pengambilan gambar yaitu :

1. *Long Shot*

Long shot merupakan teknik pengambilan gambar dengan menampilkan seluruh bagian tubuh atau lebih dari objek yang diambil gambar. Pengambilan gambar dengan teknik *long shot* memiliki beberapa variasi diantaranya :

- a. *Full Body Shot*, pengambilan gambar yang hanya menampilkan objek dari ujung kaki sampai kepala.
- b. *Extreme Long Shot*, pengambilan gambar dengan menempatkan posisi kamera berada sangat jauh dari objek.



Gambar II.1 Bidikan Gambar *Long Shot*

Sumber : Dokumentasi Pribadi

Lensa 24mm

2. *Medium Shot*

Pengambilan gambar dari batas pinggang ke atas. *Medium Shot* memberikan tampilan yang lebih detail dan memperlihatkan adanya interaksi.



Gambar II.2 Bidikan Gambar *Medium Shot*

Sumber : Dokumentasi Pribadi

Lensa 85mm

3. *Close-up Shot*

Pengambilan gambar kepala dan pada umumnya dari bahu hingga kepala. Pengambilan gambar dengan teknik ini memiliki tujuan menampilkan karakter objek secara detail dan jelas dan pengambilan gambar yang lebih dekat disebut dengan *Extreme Close-up*.



Gambar II.3 Bidikan Gambar *Close-up Shot*

Sumber : Dokumentasi Pribadi

Lensa 85mm

4. *Handheld Camera*

Teknik kamera *handheld* dimana kamera dioperasikan dengan kedua tangan tanpa menggunakan alat bantu seperti *threepod/stabilizer*, dari teknik ini hasil yang dicari adalah pergerakan dinamis secara natural dan sedikit goyangan akan menambah visual yang dramatis.

2.5 Sudut Pengambilan Gambar

Sudut pengambilan gambar terhadap suatu objek dapat dilakukan dengan enam cara yaitu :

1. *Bird Eye View*

Teknik pengambilan gambar yang dilakukan dengan ketinggian kamera berada diatas ketinggian objek. Hasilnya akan terlihat lingkungan yang luas dan benda – benda lain tampak kecil.

2. *High Angle*

Sudut pengambilan dari atas objek sehingga mengesankan objek jadi terlihat kecil. Teknik ini memiliki kesan dramatis yaitu nilai “kerdil”

3. *Low Angle*

Sudut pengambilan dari arah bawah objek sehingga mengesankan objek jadi terlihat lebih besar. Posisi ini memberikan kesan cenderung menambah ukuran tinggi objek, memberikan kesan kuat, dominan dan dinamis.

4. *Eye Level*

Sudut pengambilan gambar sejajar dengan objek. Hasilnya memperlihatkan tangkapan pandangan mata seseorang. Teknik ini tidak memiliki kesan dramatis melainkan kesan wajar.

5. *Frog Eye*

Sudut pengambilan gambar dengan ketinggian kamera sejajar dengan alas/dasar kedudukan objek atau lebih rendah. Hasilnya akan tampak seolah – olah mata penonton mewakili mata kata.

6. *Crazy Angle*

Merupakan sudut pengambilan gambar diambil dari bawah objek.

Dalam aplikasi pengambilan gambar, hal yang berpengaruh adalah pergerakan kamera dalam proses perekaman gambar. Terdapat beberapa jenis pergerakan kamera yaitu :

1. *Panning Movement*

Pergerakan kamera ke kanan atau ke kiri dari sumbu vertikalnya. Pergerakan ke kanan disebut *pan right* sedangkan pergerakan ke kiri disebut *pan left*

2. *Tilting Movement*

Pergerakan kamera naik atau turun dari sumbu horizontalnya. Gerakan ke atas biasa disebut *tilt up* dan gerakan ke bawah disebut *tilt down*.

3. *Tracking Movement*

Pergerakan kamera maju mundur dan bergeser dari kiri ke kanan atau sebaliknya. Gerakan maju disebut dengan *track in* dan gerakan mundur disebut dengan *track back*. Sedangkan gerakan ke kanan disebut *track right* dan gerakan ke kiri disebut *track left*.

4. *Travelling Movement*

Pergerakan kamera dengan mengikuti gerakan objek. Bisa dengan dipanggong dan berjalan kaki ataupun dengan menggunakan kendaraan.

5. *Crane Movement*

Pergerakan kamera ke atas dan ke bawah dengan menggunakan *crane*. Diangkat dengan katrol bersamaan dengan kameranya.

6. *Following Movement*

Pergerakan kamera mengikuti gerakan objek. Kemanapun objek bergerak kamera akan terus mengikutinya, tetapi posisi kamera masih tetap berada pada sumbunya.

2.6 Tipe – tipe Angle Kamera

Dalam pengambilan gambar, ada beberapa jenis sifat *angle* kamera yang dilakukan dalam sudut pandang pengambilan gambar. Antara lain adalah :

1. Angle Kamera Objektif

Kamera ini menampilkan pengambilan gambar mewakili pandangan penonton. Dalam tipe sudut pandang ini kamera tidak mewakili pandangan siapapun dalam adegan, kecuali pandangan penonton. Pada sudut pandang ini menggambarkan seorang aktor yang seolah – olah tidak menyadari keberadaan kamera dan tidak pernah memandang kamera.

2. Angle Kamera Subjektif

Sudut pandang kamera ini menampilkan pengambilan gambar dari titik pandang seseorang. Dalam sudut pandang ini mata penonton ditempatkan seolah sebagai salah satu pemeran dalam adegan tersebut, sehingga memberikan kesan bahwa penonton terlibat langsung dalam sebuah adegan – adegan yang ada dalam video.

3. Angle Kamera *Point of View*

Sudut pandang ini menggambarkan adegan dari titik pandang pemain tertentu. *Point of View* hamper sama seperti *objectif shot*, namun angle ini menggambarkan sudut pandang yang terjadi antara objek dan subjek yang ada dalam sebuah adegan. Maka dalam sudut pandang ini objek yang diambil harus ditempatkan secara terpisah dan diberikan pertimbangan khusus.

2.7 Unsur Naratif

Naratif adalah unsur yang terdiri dari rangkaian peristiwa dan memiliki hubungan satu sama lainnya serta terikat dengan sebab akibat atau kausalitas dan terjadi dalam satu ruang dan waktu.

2.7.1 Pola Pengembangan Unsur Naratif

Pada umumnya, unsur naratif dikembangkan dalam pola tiga babak yaitu :

- Pendahuluan yang berisikan tokoh, setting atau lokasi, dan cerita.
- Pertengahan yang berisikan konflik dan klimaks.
- Penutup yang berisikan kesimpulan.

2.7.2 Aspek Cerita dan Plot Unsur Naratif

Antara cerita dan plot adalah sesuatu yang berbeda. Plot ialah rangkaian peristiwa yang menyajikannya dengan visual dan audio di dalamnya. Sedangkan cerita, ialah seluruh rangkaian dalam peristiwa baik itu tersaji maupun tidak tersaji.

a. Hubungan naratif dengan ruang dan waktu

Tempat pelaku untuk bergerak dan beraktifitas dalam cerita disebut sebagai ruang. Sedangkan segala sesuatu yang berkaitan dengan detik, menit, jam dan seterusnya disebut sebagai waktu.

b. Latar cerita

Latar cerita atau biasa disebut dengan lokasi ini terbagi menjadi empat macam, yaitu realis (nyata), fiksi (rekaan), fiksi (alam nyata), dan non fiksi.

2.7.3 Hubungan Unsur Naratif dan Waktu

Hubungan antara naratif dan waktu ini akan membentuk sebuah hukum kausalitas sama halnya seperti hubungan antara naratif dan juga ruang. Berikut adalah aspek waktu dalam cerita film :

a. Urutan waktu

Dalam sebuah cerita film terdapat urutan waktu yang akan menunjukkan pola dalam perjalanannya waktu dalam sebuah cerita tersebut. Terdapat dua pola waktu, yaitu pola linier dan pola non linier. Pola linier ialah pola yang menunjukkan sebuah urutan dari aksi atau peristiwa tanpa ada interupsi waktu yang signifikan. Sedangkan pola non linier ialah pemanipulasian urutan waktu dalam cerita sehingga hubungan kausalitas nya tidak begitu jelas. Dan pola non linier ini akan membuat penonton merasa kesulitan dalam mengikuti alur cerita yang ada.

b. Durasi waktu

Durasi waktu cerita film dan durasi waktu dalam film merupakan sesuatu yang berbeda. Durasi waktu dalam sebuah film biasanya 90 – 120 menit, namun durasi ceritanya dapat terdiri dari beberapa rangkaian waktu yang cukup panjang misalnya sehari, seminggu, setahun bahkan bertahun-tahun.

c. Frekuensi waktu

Munculnya banyak adegan yang sama persis dalam sebuah *angle* yang berbeda biasa disebut sebagai frekuensi waktu. Biasanya hal ini terjadi karena adanya kilas balik atau kilas depan. Kemungkinan dari motif cerita ini akan menjadikan pengulangan dalam sebuah *shot*.

2.7.4 Batasan Informasi Cerita Unsur Naratif

Dalam pembuatan film, terdapat batasan yang memiliki pengaruh dan saling berkaitan dan tidak dapat dianggap sesuatu yang remeh. Karena hal ini nantinya akan berpengaruh terhadap respon para penonton terhadap sebuah karya film. Seperti informasi awal yang akan mempengaruhi dan berkaitan dengan adegan akhir cerita.

2.7.5 Elemen Pokok Unsur Naratif

Dalam unsur naratif terdapat elemen pokok yang harus diperhatikan, elemen pokok tersebut meliputi :

a. Karakter atau pelaku

Dalam hal ini peran protagonis menjadi motivator utama sedangkan tokoh antagonis akan menjadi rival untuk menghalangi protagonis.

b. Konflik atau permasalahan

Permasalahan ini datang dari peran antagonis yang akan menjadi penghalang tokoh protagonis.

c. Tujuan

Tujuan dapat berupa materi (fisik) seperti harta atau abstrak (non fisik) seperti kepuasan batin.

2.8 Unsur Sinematik

Unsur sinematik adalah cara atau gaya untuk pengolahan unsur naratif atau bisa dibilang merupakan aspek – aspek teknik pembentuk film.

2.8.1 *Mise en scene* Unsur Sinematik

Mise en scene yaitu merupakan salah satu cara yang digunakan sebagai perencanaan yang matang untuk segala aspek yang dapat terlihat dalam sebuah adegan. Jika perencanaan yang terbuat sudah matang, maka sebuah narasi dapat dibuat menjadi bentuk visual yang memukau. Dalam *mise en scene* terdapat beberapa hal yang perlu diperhatikan seperti :

- Setting dan property
- Make up dan kostum pemain
- Akting pemain
- Blocking pemain
- Pencahayaan atau lighting

2.8.2 Sinematografi Unsur Sinematik

Sinematografi ialah ilmu yang menjelaskan tentang teknik dalam pengambilan gambar dan menggabungkan gambar tersebut hingga membentuk sebuah cerita. Sinematografi sendiri hampir sama dengan fotografi, yaitu menangkap pantulan dari cahaya yang mengenai suatu benda. Bedanya, peralatan yang digunakan fotografi yaitu menggunakan alat tangkap tunggal, sedangkan sinematografi menangkap rangkaian gambar.

2.8.3 Editing Unsur Sinematik

Editing, ialah proses yang dilakukan oleh editor dengan memotong dan menyambung potongan gambar untuk dijadikan sebagai cerita yang utuh dan dapat dimengerti. Terdapat dua proses editing yaitu editing offline dan juga editing online.

Editing offline ialah tahapan dalam proses editing dengan cara memotong gambar dalam bentuk kasar dan dengan memberikan tambahan backsound dan dapat ditambahkan VO (*voice over*).

Editing online ialah tahapan dimana dalam tahap ini gambar yang kasar disempurnakan dengan memberikan beberapa efek tambahan sesuai dengan kebutuhan dan menyempurnakan audio yang kasar.

2.8.4 Suara Unsur Sinematik

Suara merupakan hal yang sangat penting dalam pembuatan film, karena dengan adanya suara maka akan memberikan nyawa bagi film tersebut. Oleh karenanya adanya sound sangat diperlukan. Terlebih lagi, baik tidaknya kualitas dari suara sangat berpengaruh terhadap film tersebut. Sound sendiri terbagi menjadi 2 jenis, yaitu :

a. *Diegetic*

Diegetic yaitu suara dimana sumber suaranya terlihat dalam layar atau disiratkan oleh aksi dalam film. Contoh : suara karakter, suara peraga, musik instrumen musik.

b. *Non-Diegetic*

Non-Diegetic yaitu suara yang tidak nampak di layar dan tidak juga diterapkan oleh para aksi, biasanya suara tersebut keluar dari tempat kejadian cerita. Contoh : komentar narator, instrumen, suara efek.

2.9 Ekstraksi

Pada penulisan laporan karya keratif ini penulis menggunakan contoh laporan tugas akhir karya Deva Arta Mahardika dengan pembuatan film pendek fiksi drama tentang “*AGORAPHOBIA*” berjudul “*AGORA*” sebuah karya mahasiswa 2018 DIV Komputer Multimedia dan Sascia Alfani Roisa angkatan 2018 yang berjudul *Director of Photography* dan *Editor* dalam pembuatan film pendek bergenre drama tentang *soccer* berjudul “*T*” karena sesuai dengan jobdesk yang penulis tulis dan ingin mengambil pengalaman yang telah mereka capai melalui laporan telah dibuat.