

BAB II

KERANGKA KONSEP

2.1 Penegasan Judul

Peran *Director of Photography* dalam Video Clip Snackers - Semua Pergi dan Hilang.

2.2 Peran

Peran memiliki makna yaitu seperangkat tingkat diharapkan yang dimiliki oleh yang berkedudukan di masyarakat. “peranan adalah bagian dari tugas utama yang harus dilaksanakan”.

Istilah “peran” sering diucapkan banyak orang kata peran sering dikaitkan dengan posisi atau kedudukan seseorang. Atau “peran” dikaitkan dengan apa yang dimainkan dengan aktor dalam suatu drama (*Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2016: 845*).

2.3 Director

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, director adalah sutradara. Sutradara adalah seseorang yang bertanggung jawab terhadap kualitas gambar (film) yang tampak pada layar dimana di dalamnya ia bertugas mengontrol teknik sinematik, penampilan peran kreadibilitas, dan kontinuitas cerita yang disertai elemen – elemen dramatik pada produksi (Naratama, 2004).

2.4 Photography

Menurut sejarah dan bahasa, Fotografi sendiri berasal dari bahasa Yunani, yaitu “Fos” yang artinya cahaya dan “Grafo” yang artinya melukis atau menulis. Arti fotografi dalam bahasa Inggris (*photography*) adalah sebuah seni, ilmu pengetahuan dan praktik menciptakan gambar yang tahan lama dengan merekam cahaya atau radiasi elektromagnetik lain, baik secara kimia dengan menggunakan film fotografi atau secara elektronik melalui sebuah sensor gambar.

Kesimpulannya, arti fotografi adalah suatu metode untuk menghasilkan gambar atau foto dari suatu obyek dengan merekam pantulan cahaya yang mengenai obyek tersebut pada media yang peka cahaya. Fotografi juga merupakan gambar, foto merupakan alat visual efektif yang dapat memvisualkan sesuatu lebih konkrit dan akurat, dapat mengatasi ruang dan waktu. Sesuatu yang terjadi di tempat lain dapat dilihat oleh orang jauh melalui foto setelah kejadian itu berlalu.

2.5 Video Clip

Video Clip adalah media komunikasi yang digunakan oleh para pemusik yang berupa audio dan visual. Video Clip sering juga disebut sebagai film pendek atau juga video pengiring lagu yang digunakan oleh para produser untuk mempromosikan album rekaman musisi mereka.

2.6 *SNACKERS – Semua Pergi dan Hilang*

Video klip dari “*Snackers – Semua Pergi dan Menghilang*” menceritakan tentang penyesalan wanita bernama Ranti karena telah terlalu egois dengan pasangannya dan tidak tahu apa yang sudah di persiapkan pasangannya untuk hari ulang tahunnya nanti tanpa sepengetahuannya. Dari lirik lagu “*Snackers – Semua hilang dan pergi*” Laki-laki bernama Rama hadir karakter yang cuek tapi selalu memperhatikan pasangannya, berbanding terbalik dengan Ranti yang mulai bosan dengan ketidak pedulian pasangannya sehingga timbulah konflik.

2.7 Pengertian Video Klip

Video klip merupakan penggabungan antara musik dan visual yang digunakan sebagai media promosi para pelaku musik dunia. Banyak teknik dan gaya bercerita serta visualisasi yang dapat digunakan untuk membuat video klip. Pada prinsipnya, video klip dapat dibagi menjadi 2 tipe. Yaitu, *cinematic video* dan *photographic video*. *Cinematic video* yaitu video klip yang menitikberatkan pada narasi dan jalan cerita yang jelas. *Photographic video* yang kebalikan dari cinematic video tidak

menitikberatkan pada jalan cerita atau narasi. Bahkan cenderung untuk mengabaikan cara tutur film pada umumnya.

2.8 Sinematografi

1. Pengertian

Sinematografi adalah kata serapan dari bahasa Inggris “Cinematography”, yang berasal dari bahasa Latin kinema yang berarti gambar. Sinematografi adalah ilmu terapan dan merupakan bidang ilmu yang membahas tentang teknik menangkap gambar dan menggabungkan gambar sehingga menjadi rangkaian gambar yang dapat menyampaikan ide (*Suharijadi, 2005:1*).

2. Aspek Sinematografi

Menurut Bordwell dan Thompson, unsur sinematografi secara umum dapat dibagi menjadi tiga aspek yakni, kamera dan film, framing, serta durasi gambar. Framing adalah hubungan kamera dengan objek yang akan diambil, seperti batasan wilayah gambar atau frame, jarak, ketinggian, dan pergerakan kamera. Aspek framing yang digunakan meliputi aspect ratio, offscreen dan onscreen, camera angle, type of shot, camera movement dan komposisi (*Bordwell dan Thompson, 2008:162*).

Menurut Joseph V. Mascelli A.S.C terdapat beberapa aspek yang perlu diperhatikan agar pengambilan gambar dalam teknik sinematografi yang akan dilakukan mempunyai nilai sinematik yang baik, yaitu mengatur maksud motivasi dan maksud shot-nya serta kesinambungan cerita untuk menyampaikan pesan dari sebuah film, yaitu :

2.1 Composition (komposisi)

Komposisi adalah suatu cara untuk meletakkan objek gambar di dalam layar sehingga gambar tampak menarik, menonjol dan bisa mendukung alur cerita.¹⁹ Secara sederhana komposisi dapat diartikan sebagai suatu cara untuk membuat sebuah gambar dalam sebuah frame terlihat menarik dan objek yang ingin ditampilkan terlihat lebih menonjol. Menurut Bambang Semedhi, seperti yang ditulis dalam bukunya, teori komposisi terdiri dari tiga unsur, yaitu :

2.1.1 Interesting of third (teori sepertiga layar)

Teori sepertiga layar adalah menempatkan pusat atau titik perhatian (point of interest). Untuk menentukan point of interest terdapat beberapa cara, yaitu :

- 1.1 Layar dibagi menjadi tiga bagian secara horizontal dan vertical dengan membuat garis imajiner. Pertemuan antara garis-garis imajiner itulah terletak titik perhatian.
- 1.2 Upayakan objek yang ingin dijadikan pusat perhatian berada pada dua titik, bahkan berada pada tiga titik untuk hasil yang lebih baik.
- 1.3 Jangan hanya terpaku pada teori ini saja, karena masih banyak variasi teori point of interest lain untuk menonjolkan sebuah objek.

2.1.2 Golden mean area (area utama titik perhatian)

Golden mean area (area utama pusat perhatian) adalah suatu cara untuk membuat sebuah komposisi yang baik, khususnya untuk ukuran gambar close up. Tujuannya adalah untuk menonjolkan ekspresi atau detail objek. Cara untuk membuat golden mean area dengan membagi layar menjadi dua bagian secara mendatar, kemudian membagi lagi menjadi tiga bagian di sisi atasnya. Sehingga objek akan berada di atas setengah layar dan di bawah sepertiga layar.

2.1.3 Diagonal depth

Diagonal depth adalah suatu panduan untuk pengambilan gambar luas (long shot) yang mempertimbangkan unsur-unsur diagonal sebagai komponen gambarnya. Tujuannya untuk memberikan kesan mendalam (depth) dan kesan tiga dimensi. Unsur yang perlu diperhatikan dalam diagonal adalah objek yang dijadikan latar depan (foreground), objek yang berada di bagian tengah harus terlihat jelas dan menonjol.

2.2 Camera angle (sudut pandang kamera)

Camera angle merupakan suatu sudut pandang yang mewakili penonton. Pengambilan suatu sudut pandang kamera yang baik harus sangat diperhatikan, karena hasil gambar yang baik akan membuat alur sebuah cerita lebih menarik. Sudut pandang kamera dapat diartikan mata penonton. Penempatan kamera merupakan sudut pandang penonton dan wilayah yang diliput dalam sebuah shot.

1. Tipe-tipe kamera angle :

1.1 Angle kamera objektif

Sudut pandang kamera dari sudut pandang penonton. Sudut pandang ini tidak melibatkan penonton ataupun pemain tertentu. Sudut pandang ini tidak mewakili siapapun.

1.2 Angle kamera subjektif

Sudut pandang kamera dari penonton yang dilibatkan. Misalkan pemain melihat ke penonton maupun dari sudut pandang lain yang memberi isyarat penonton terlibat di dalamnya. Beberapa cara yang dilakukan dalam sudut pandang kamera objektif, yaitu kamera berlaku sebagai mata penonton untuk melibatkan mereka ke dalam suatu adegan. Tujuannya untuk memberikan efek dramatis dalam gambar tersebut, kamera berpindah-pindah tempat dengan satu objek di dalamnya. Penonton dapat melihat suatu kejadian melalui mata pemain tertentu. Sehingga penonton akan merasakan sensasi seperti salah satu pemain dalam adegan, kamera bertindak sebagai mata penonton yang tidak terlihat. Misalkan seorang pemain berbicara menghadap ke kamera, sehingga terkesan pemain mengajak berkomunikasi penonton secara langsung.

1.3 Angle kamera point of view

Sudut pandang ini merupakan gabungan dari dua sudut pandang kamera sebelumnya. Sudut pandang ini menempatkan kamera sedekat mungkin dengan objek subjektif. Hal ini bertujuan untuk memberikan kesan penonton berada pipi dengan salah satu pemain.

2. Level camera angle

Level camera angle secara psikologis dapat disambungkan dalam sebuah cerita melalui salah satu objek. Level camera angle dibagi dalam beberapa bagian :

2.1 Eye level angle

Tipe shot ini menempatkan kamera sejajar dengan mata penonton. Hal ini menimbulkan kesan netral atau setara.

2.2 High level angle

Tipe shot ini menempatkan posisi kamera berada di atas objek. Sehingga menimbulkan kesan subjek terlihat kecil atau kerdil. Hal ini menunjukkan bahwa kedudukan tidak lagi superior terhadap pemain lain.

2.3 Low angle level

Tipe ini menempatkan kamera pada posisi di bawah objek. Sehingga menimbulkan kesan objek terlihat raksasa dan berkuasa. Tipe ini bertujuan untuk memberikan kesan kaguh, kegairahan, menurunkan foreground yang tidak terlalu disukai, menurunkan cakrawala, menyusun latar belakang, menciptakan perspektif lebih kuat, dan mengintensifkan dampak dramatik dalam sebuah frame.

2.4 Cutting atau editing

Editing merupakan suatu proses memilih gambar kemudian ditata untuk mendapatkan gambar yang mempunyai suatu kesatuan cerita. editing dalam sebuah pembuatan film tidak hanya dilakukan oleh para editor saja, melainkan juga bisa dilakukan oleh juru kamera. Seorang juru kamera dituntut untuk bisa memilih gambar untuk film itu sendiri. Editing dalam film ada dua jenis, yaitu editing continuity dan kompilasi. Continuity adalah proses editing yang penuturan ceritanya berdasarkan pada kesesuaian scene-scene yang beraturan. Editing kompilasi merupakan suatu teknik editing yang penuturannya berdasarkan pada narasi dan scene-scene merupakan pengilustrasian yang sedang diuraikan. Editing pun menjadi bagian yang sangat penting di pasca produksi.

2.5 Continuity (kesinambungan)

Film merupakan penggabungan beberapa gambar adegan yang ditata menjadi satu kesatuan berdasarkan kesinambungan scene-scene dalam film tersebut. Film yang baik adalah yang memberikan gambaran sesuai realitas kehidupan yang nyata. Hal ini tidak hanya berlaku untuk film berdasarkan kenyataan atau hanya film fiksi. Sebuah film harus bisa meyakinkan penontonnya bahwa film ini adalah cerita yang seakan- akan kejadian yang benar terjadi. Hal ini bisa dilakukan dengan kesinambungan tersebut. kesinambungan (continuity) adalah suatu kesinambungan cerita dalam sebuah film antara gambar satu dengan gambar yang lainnya atau antara scene satu dengan scene yang lainnya, kemudian diurutkan sesuai dengan cerita, agar film bisa dinikmati,

dan di mengerti oleh penonton. Kesenambungan (continuity) terbagi menjadi tiga jenis, yaitu kesinambungan waktu, kesinambungan ruang, dan kesinambungan ruang dan waktu.

2.9 Kru Inti dalam Pembuatan Video Clip

1. Produser

Produser adalah seseorang yang mempunyai *jobdesk* mengawasi dan menyalurkan sebuah proyek film kepada seluruh *crew* yang terlibat. Produser yang baik harus bisa bekerja sama dengan siapa saja karena kepala departemen punya hak penuh untuk memilih anggota timnya.

2. Sutradara

Sutradara adalah orang yang mengarahkan sebuah karya sesuai dengan skenario. Skenario digunakan untuk mengontrol aspek – aspek seni dan drama. Sutradara juga berperan untuk membimbing *crew* dalam dan pemeran dalam merealisasikan kreatifitas yang sudah menjadi visi bersama.

3. Penata Gambar

Penata gambar yang disebut juga *Director of Photography* atau Sinematografer yang tugasnya sebagai pengarah fotografi yang memvisualkan penafsiran atau visi sutradara akan skenario/naskah. Ia harus bisa menampilkan *mood visual* yang diinginkan oleh sutradara.

4. Penulis Naskah

Penulis Naskah adalah penulis yang memiliki kemampuan dalam penulisan skenario, bertugas menulis skenario di media massa seperti film, video clip, acara televisi, atau permainan video.

5. Penata Cahaya

Penata cahaya mempunyai peran untuk menyiapkan serta menciptakan cahaya terhadap kebutuhan *visual*, agar obyek seperti apa dan seperti yang diinginkan oleh penata gambar dapat mendukung suasana atau keadaan. Seorang penata cahaya harus benar-benar teliti dan menguasai teknik yang sesuai.

6. Penata Artistik

Penata artistik mempunyai peran yang sangat penting, karena tanpa artistik, *visual* dalam sebuah video clip tidak bisa tercipta. Seorang penata artistik bertanggung jawab atas semua “*look*” dalam video clip.

7. Editor

Editor adalah seseorang yang bertanggung jawab atas keseluruhan proses penyuntingan gambar hingga menjadi sebuah film yang utuh, baik gambar maupun suara.

2.10 *Mise En Scene*

Mise en scene (dibaca mis on sen) adalah segala hal yang terletak didepan kamera yang diambil gambarnya dalam sebuah produksi film. *Mise en scene* adalah unsur sinematik yang paling mudah dikenali karena hampir seluruh gambar yang kita lihat dalam sebuah film adalah bagian dari unsur ini. Separuh kekuatan sebuah film terdapat dalam aspek *mise en scene* karena terdiri dari set (latar), kostum dan tata rias karakter, pencahayaan serta pemain dan pergerakannya. Termasuk akting dari pemain adalah unsur-unsur *mise en scene* yang secara keseluruhan mampu mendukung unsur naratif serta membangun suasana dan mood sebuah film. (*Pratista, 2017:97*)

2.11 *Director of Photography*

1. Pengertian

Biasa disebut juga dengan Sinematografer, yaitu orang yang bertanggung jawab atas segala aspek visual dalam sebuah karya. Tugas utamanya adalah memvisualkan sebuah naskah dan kemauan seorang sutradara. *Director of Photography* juga mengepalai departemen kamera dan departemen pencahayaan.

Penata Fotografi, adalah orang yang melaksanakan aspek teknis dan fotografi adegan. Sinematografer yang kreatif juga akan membantu sutradara memilih sudut penyusunan, dan rasa dari pencahayaan dan kamera. (*Heru Effendy, 2005:98*)

2. Tugas Utama

Sineas tidak hanya sekedar merekam sebuah adegan semata, namun juga harus mengontrol dan mengatur bagaimana adegan tersebut akan diambil, seperti jarak, ketinggian, sudut pandang lama pengambilan, dan sebagainya. Setelah selesai, hasil rekam gambar tersebut tanpa proses akhir pada stok filmnya. Sineas juga seringkali menggunakan efek visual atau pewarnaan yang membutuhkan proses khusus pada tahap paska produksi (*Pratista, 2017:129*).

Director of Photography atau biasa disebut penata sinematografi bertugas melakukan penataan terhadap fotografi dan tata cahaya. Dalam bekerja, ia dibantu oleh beberapa asisten, dan juga chief lighting dengan beberapa orang dari *lighting crew* (*Dennis, 2008:44*).

3. Peran dan Tanggung Jawab

Sebagai *Director of Photography* atau sering juga disebut Sinematografer yang mengepalai Departemen Kamera dan Departemen Pencahayaan. Tentunya *Director of Photography* mempunyai peran dan tanggung jawab, yaitu :

3.1 Memahami naskah dan sekenario, sehingga mampu menciptakan konsep visual.

3.2 Bekerjasama dengan sutradara membangun sebuah visual yang di inginkan.

- 3.3 Menerapkan sebuah konsep visual baik dalam pra produksi, produksi, maupun pasca produksi.
- 3.4 Membangun *mood visual* sesuai naskah, dan sesuai kemauan sutradara.
- 3.5 Menentukan warna dan tonalitas sebagai dasar penentu *mood* sebuah visual.
- 3.6 Bekerjasama dengan sutradara menentukan *mise en scene* dari setiap shot yang akan diambil.
- 3.7 Mampu mendeskripsikan makna dari sebuah visual.
- 3.8 Bekerjasama dengan departemen pencahayaan untuk menciptakan sebuah shot yang di inginkan.
- 3.9 Menentukan *framing, angle*, dan ketinggian kamera pada saat produksi.

4. Tahapan Kerja

4.1 Tahap Pra Produksi :

- 1.1 Menerjemahkan naskah menjadi sebuah konsep visual.
- 1.2 Membuat sebuah *Shotlist* atau *Storyboard* agar mampu dipahami oleh sutradara dan kru lainnya.
- 1.3 Membuat daftar peralatan yang dibutuhkan.
- 1.4 Menentukan *mood* dari setiap *scene*.
- 1.5 Membuat rancangan pencahayaan di setiap lokasi.
- 1.6 Bekerjasama dengan sutradara menentukan konsep visual.

4.2 Tahap Produksi :

- 2.1 Memberikan saran terbaik kepada sutradara untuk pengambilan gambar terbaik.
- 2.2 Bertanggung jawab atas kualitas gambar, dan komposisi.
- 2.3 Menentukan *framing*, *angle*, ketinggian kamera, dan komposisi.
- 2.4 Bekerjasama dengan semua departemen dan kru agar tercipta gambar yang sesuai dengan naskah.
- 2.5 Menentukan pencahayaan yang masuk ke dalam gambar.

4.3 Tahap Pasca Produksi :

- 3.1 Memberikan arahan pewarnaan kepada editor.
- 3.2 Berkoordinasi dengan sutradara.

2.12 Story Board

Pengertian *story board* sendiri menurut Halas, merupakan rangkaian gambar manual yang dibuat secara keseluruhan sehingga menggambarkan suatu cerita. Jenis ini banyak digunakan untuk *story board* pembuatan film. Sedangkan *story board* menurut Luther, merupakan deskripsi dari setiap scene yang secara jelas menggambarkan objek serta perilakunya (*Sutopo, 2003: 36*).

2.13 Pengertian Lensa

Hampir sama seperti mata manusia, lensa kamera juga mampu memberikan efek kedalaman, ukuran, serta dimensi suatu obyek atau ruang. Namun, tidak seperti mata kita, lensa kamera dapat diubah-ubah sesuai dengan kebutuhannya. Setiap jenis lensa akan memberikan efek perspektif yang berbeda karena memiliki ukuran focal length yang berbeda. Focal length adalah jarak antara titik tengah bagian lensa dengan bidang sensor atau film yang menangkap gambar pada ku fokus paling tajam. Jika sebuah obyek diambil pada jarak yang sama dengan lensa yang memiliki ukuran

focal length berbeda maka lingkup luasan gambar yang dihasilkan akan berbeda pula. Semakin pendek atau kecil ukuran focal length maka lingkup gambar akan semakin melebar. Semakin panjang atau besar ukurannya maka lingkup gambar akan semakin menyempit (*Pratista, 2017:136*).

Ukuran focal length sebuah lensa menggunakan satuan milimeter (mm). Secara umum ukuran lensa dapat dikelompokkan menjadi beberapa jenis berdasarkan focal length-nya, yakni short focal length, normal (standart) focal length, dan long focal length. Namun, hanya ada dua tipe atau jenis lensa di pasaran, yakni prime (fixed) dan zoom. Lensa prime (fixed) memiliki ukuran focal length yang tetap dan tidak bisa diubah, misalnya 24mm, 50mm, atau 135mm. Sementara lensa zoom adalah jenis lensa yang mampu mengubah ukuran focal length, seperti 24-70mm dan 70-200mm (*Pratista, 2017:136*).

Berikut beberapa jenis lensa, jika digolongkan berdasarkan *focal length* nya :

1. *Short Focal Length (Wide-angle Lens)*

Lensa jenis ini akan membuat obyek terlihat lebih jauh dari jarak sebenarnya. Ruang yang sempit akan terlihat lebih luas dari ukuran sebenarnya. Sementara sebuah obyek akan tampak lebih tinggi dari sebenarnya. Lensa jenis ini sering digunakan untuk pengambilan jarak jauh untuk memperlihatkan panorama atau lanskap secara luas, seperti sering dijumpai dalam film petualangan atau epik sejarah. Penggunaan lensa ini dalam jarak dekat akan membuat efek distorsi (*Pratista 2017:136*).

2. *Normal Focal Length*

Tidak seperti dua jenis lainnya, lensa yang memiliki normal focal length menghilangkan efek distorsi perspektif, atau dengan kata lain memberikan pandangan seperti layaknya mata manusia tanpa menggunakan lensa. Efek yang dihasilkan natural Ukuran, jarak, dan bentuk sebuah obyek akan sama persis dengan ukuran, jarak, dan bentuk aslinya. Wajah manusia akan tampak sama persis, normal, seperti mata kita melihatnya. Lensa normal juga tidak memberikan efek kedalaman gambar yang ekstrem antara latar depan, tengah, dan latar belakang (*Pratista, 2017:137*).

3. *Long Focal Length (Telephoto Lens)*

Lensa ini memiliki efek kebalikan dari lensa short focal length. Lensa ini mampu mendekatkan jarak sehingga obyek pada latar depan dan obyek pada latar belakang tampak berdekatan. Lensa ini mampu

memberikan efek "dekat tetapi jauh" dimana efeknya mirip seperti kita melihat obyek pada sebuah teropong atau teleskop. Efek kedalaman gambar sangat minimal sehingga obyek yang mendekat seolah bergerak lebih lambat ke arah kamera (*Pratista, 2017:137*).

2.14 Tonalitas Warna

Di masa modern seperti sekarang ini, tonalitas warna dapat di atur langsung dari kamera, dengan mengatur *white balance*. *White balance* tehnik dasar yang sangat penting, karena keseimbangan warna sangat dibutuhkan untuk menghasilkan foto atau video yang menarik secara *visual*. *White balance* sendiri terbagi menjadi dua, yaitu *Daylight* dan *Tungsten*. Sedangkan di masa ini, *white balance* bukan menjadi paten bagi seorang sineas.

Sesuai dengan genre, tema, cerita, atau selera sineasnya, warna dapat dicapai melalui teknik *color grading* dalam proses pascaproduksi. Sineas sering menggunakan tone warna tertentu yang disesuaikan dengan motif cerita untuk membentuk sebuah mood dalam film maupun video sesuai dengan ciri khasnya.

2.15 Filter (Penyaring)

Seperti yang ditulis Erik Permana (2014 : 47-49) bahwa filter dipasangkan pada bagian depan lensa. Filter juga berfungsi baik sebagai pelindung atau untuk mendapatkan efek-efek khusus. Filter banyak sekali jenisnya, namun yang paling umum dan banyak digunakan para fotografer sekarang ini adalah :

1. Filter UV (*Ultraviolet*)

Fungsi utama filter UV untuk mengurangi efek ultraviolet sinar matahari dan sebagai pelindung lensa dari kontak langsung dengan debu, atau yang sering kali terjadi adalah terkena sentuhan jari tangan. Filter jenis ini juga dapat menjadi pelindung terhadap benturan kecil atau gesekan benda keras yang dapat mengakibatkan kerusakan pada permukaan lensa.

2. Filter CPL (*Circular Polarizing Filter*)

Fungsi utamanya yaitu untuk menambahkan kepekatan warna, menambah kontras, serta mengurangi efek refleksi cahaya. Filter CPL terdiri dari dua lapisan. Untuk mendapatkan efeknya adalah dengan memutar-mutar bagian depan dari filter tersebut.

3. Filter ND (*Neutral Density*)

Filter ini berfungsi mengurangi jumlah cahaya yang masuk ke sensor kamera, sangat membantu ketika kita ingin memotret dengan shutter speed rendah namun dalam kondisi objek yang terang. Contoh aplikasi filter ini misalnya saat memotret air terjun agar tampak mengalir deras maka harus menggunakan shutter speed rendah, namun kondisi masih siang hari di mana sinar matahari masih sangat terang akibatnya apabila menggunakan shutter speed rendah foto yang dihasilkan akan overexposure, maka untuk menghindari overexposure digunakan filter ini.

2.16 Tipe-tipe shot

Shot yang baik adalah shot yang disahilkan dari kreativitas dari sang sutradara untuk mengombinasikan berbagai komposisi gambar kedalam sambungan gambar yang utuh dan indah dalam satu kali pengambilan gambar. Ada 9 shot yang harus dipahami antara lain sebagai berikut :

1. Extreme Long Shot

Shot ini digunakan untuk mengambil gambar yang sangat-sangat jauh, panjang, luas dan berdimensi lebar. Pengambilan gambar menggunakan ELS biasanya digunakan untuk mengambil sebuah panorama (*Naratama, 2013:79*).

2. Very Long Shot

Shot jenis ini untuk pengambilan gambar panjang, jauh dan luas yang lebih kecil dari Extreme Long Shot. Shot VLS biasanya digunakan untuk opening film yang menggambarkan keadaan kota yang ramai (*Naratama, 2013:80*).

3. Long Shot

Long Shot merupakan shot yang menampilkan keseluruhan dari manusia. Misalkan dari ujung kepala sampai ujung kaki. LS juga biasa dikenal sebagai landscape format yang mengantarkan penonton kepada suasana objek (*Naratama, 2013:81*).

4. Medium Long Shot

MLS digunakan untuk memperkaya keindahan gambar terutama saat transisi gambar yang disambungkan dengan komposisi gambar yang lain (*Naratama, 2013:82*).

5. Medium Shot

Medium Shot biasa digunakan sebagai komposisi gambar terbaik untuk syuting wawancara dengan memperlihatkan subjek orang dari tangan hingga ke atas kepala (*Naratama, 2013:82*).

6. Middle Close Up

MCU berguna untuk memberi kedalaman gambar dengan lebih menunjukkan profil dari objek yang direkam. Ukuran shot biasanya diambil dari perut hingga kepala (*Naratama, 2013:83*).

7. Close Up

Pengambilan shot close up dengan ukuran leher sampai ujung kepala. Jenis shot ini memiliki arti sebagai ungkapan emosi dari objek yang diambil gambar (*Naratama, 2013:83*).

8. Big Close Up

Shot jenis ini biasanya digunakan untuk kedalaman pandangan mata, raut wajah dan keheningan emosi. Untuk ukurannya sendiri BCU mengambil dari bawah dagu sampai atas alis mata (*Naratama, 2013:84*).

9. Extreme Close Up

Shot ECU menampilkan kedekatan dan ketajaman yang hanya fokus pada satu objek saja. Misalkan mengambil gambar mata saja (*Naratama, 2013:85*).

2.17 Lokasi pengambilan gambar

1. Set Studio

Set studio digunakan karena sangat ideal untuk mengontrol segala aspek produksinya tanpa terganggu faktor cuaca, panas matahari, perizinan dan sebagainya. Pada umumnya set studio digunakan untuk produksi film bergenre fantasi, *super hero*, perang, epic sejarah dan film fiksi ilmiah yang bercerita masa silam dan masa depan.

Film menggunakan set studio membutuhkan budget yang besar karena membangun sebuah setting raksasa seperti pada film *Avengers*. Desain pada latar tidak hanya berupa bangunan dan ruangan, namun bisa juga merupakan kendaraan.

2. *Shot on location*

Shot on location adalah produksi film dengan menggunakan latar set lokasi yang sesungguhnya. *Shot on location* belum tentu menggunakan lokasi yang sama persis dengan ceritanya tetapi dapat dibentuk sedemikian miripnya dengan lokasi yang ada dalam sebuah cerita.

Shot on location mempunyai beberapa keuntungan diantaranya tidak perlu membangun seperti dalam set studio sehingga biaya produksi lebih murah. Kedua efek *realisme* pada film lebih meyakinkan penonton karena diambil dilokasi yang sesungguhnya. *Shot on location* juga mempunyai kekurangan diantaranya cuaca yang tidak bisa diperkirakan, perijinan lokasi yang sulit, dan lalu lalang masyarakat pada umumnya.

2.18 Video Clip Sebagai Media Komunikasi Masa

Komunikasi adalah suatu kebutuhan pokok bagi setiap manusia. Fungsi sebagai komunikasi sosial dapat mengisyaratkan bahwa komunikasi itu sangat penting untuk membangun konsep dalam diri.

Komunikasi masa adalah peran yang dikomunikasikan oleh komunikator melalui media massa pada komunikasi dengan jumlah yang besar. Video clip pada dasarnya adalah pesan yang disampaikan kepada khalayak untuk memperkuat pesan dari lirik lagu melalui media massa televisi atau internet. Dari karakteristik terdapat lima ciri-ciri komunikasi massa yaitu, komunikasi berlangsung satu arah, komunikator pada komunikasi masa melembaga, pesan-pesan yang disampaikan bersifat umum, melahirkan kesepakatan, dan komunikasi pada komunikasi massa bersifat heterogen (Nurudin, 2007).

Video clip memiliki bentuk atau karakter yang sama dengan komunikasi massa, dimana didalamnya, komunikasi berlangsung satu arah dari media televisi/internet kepada khalayak, komunikator dalam hal ini melibatkan banyak pihak yang terlibat dalam satu produksi pembuatan video clip dan didistribusikan, setelah didistribusikan komunikator tidak lagi mengenal komunikasi atau khalayak yang berbeda-beda. Fungsi komunikasi massa sebagai penafsiran juga sangat kuat kaitannya di dalam fungsi video clip. Pembuat video clip akan melakukan penafsiran terhadap lagu untuk dijadikan karya visualnya. Tujuannya untuk memperkuat pesan dari lagu tersebut agar khalayak yang menikmatinya diharapkan lebih paham dengan pesan yang ada dalam lagu tersebut lewat video clip yang telah dibuat.

2.19 Ekstraksi Penelitian Terdahulu

1. Menurut Anggy Rusidi (2019) dari UNP (Universitas Negeri Padang) yang pada jurnalnya menganalisa semiotika pada video klip “*Man Upon the Hill*” *Stars and Rabbit*. Pada jurnal ini, penulis menggunakan metode pendekatan semiotika, dan menggunakan alur *non linear*. Serta untuk pengumpulan data, menggunakan metode kualitatif dan wawancara. Secara keseluruhan, jurnal ini membahas tentang mitos spiritual manusia. Pada visualisasinya, Anggy Rusidi menggunakan cara memotong – motong *scene* dengan plot yang di acak lalu di rangkai dengan cara menambahkan efek – efek *visual*.

2. Fajri Himawan dan Hanif Al Fatta (2012) dari STMIK AMIKOM Yogyakarta. Pada jurnalnya menganalisa pembuatan video klip “*Terbang*” oleh *Flourescent Band*. Di jurnal ini dituliskan bahwa pembuatan video klip di Indonesia berkembang signifikan dengan menggunakan berbagai teknik, salah satunya *stop motion*. Yang pada teknik ini ada beberapa hal yang perlu diperhatikan salah satunya ketelitian pada proses pengambilan gambar serta kematangan konsep saat proses pra dan post produksi.
3. Menurut Damar Riyadi (2016) dari Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga. Pada penelitiannya dengan judul Teknik Sinematografi dalam Video Klip “*Padamu Ku Bersujud*” dalam pengumpulan datanya menggunakan teknik analisis deskriptif yang berfokus pada teknis asas sinematografi. Dari hasil penelitian dalam video klip ini banyak menggunakan teknik objektif seperti *eye level*, *high angel*, *close up*, *medium shot*, *long shot* serta komposisi keseimbangan tidak formal dan *continuity* ruangan dengan bergerak kedepan.

Dari tiga jurnal di atas, penulis mendapatkan beberapa simpulan bahwa peran *Director of Photography* begitu penting dalam sebuah produksi karya. Karena, *director of photography* berperan sejak pra produksi hingga pasca produksi, seperti menciptakan sebuah konsep *visual* dari sebuah *script*, membuat *shotlist* dan *story board*, menentukan *mood visual* pada tiap *scene*, bertanggung jawab atas visual dalam sebuah karya.