

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Film pendek adalah salah satu bentuk film yang paling simple dan juga kompleks. Film pendek sendiri adalah sebuah karya film cerita fiksi yang berdurasi tidak lebih dari 1 jam. Di berbagai Negara, film pendek dijadikan sebagai wadah atau media eksperimen dan batu loncatan bagi para sineas muda untuk meneruskan ke produksi film panjang.

Secara teknis film pendek berdurasi dibawah 50 menit. Maka dari itu dalam proses pembuatan film pendek cenderung sangat bervariasi. Karena variasi-variasi itulah yang kemudian menciptakan cara pandang yang baru sehingga memberikan cukup banyak kontribusi untuk perkembangan sinema.

Pada hakikatnya film pendek bukan merupakan reduksi dari film dengan cerita panjang, atau sebagai wahana pelatihan bagi pemula yang baru masuk dunia perfilman. Film pendek memiliki suatu karakteristik sendiri yang membuatnya berbeda dengan film panjang, bukan karena film pendek sempit dalam pemaknaan atau pembuatannya lebih mudah serta anggaran yang minim. Tetapi karena film pendek memberikan ruang gerak ekspresi yang lebih leluasa untuk para *film maker*.

Saat berbicara mengenai film, tidak terlepas dari berbagai unsur pendukung film seperti Sutradara, Aktor/Aktris, Penata Suara, Penata Artistik dan Sinematografer. Mereka saling berkesinambungan satu sama lain dalam membuat sebuah karya film. Dalam pembuatan film panjang maupun pendek sendiri seorang Sinematographer menjadi penting karena berperan dalam menentukan kualitas gambar dalam film dengan memperhatikan teknik sinematografinya. Berdasarkan pemilihan film dan tema yang ada, aspek sinematografi akan digunakan untuk mendukung cerita melalui teknik pengambilan gambarnya. Sebuah cerita didalam film akan menjadi lebih baik apabila juga didukung oleh teknik pengambilan gambar yang baik dan benar. Penggunaan teknik sinematografi yang baik akan sangat bermanfaat guna mendukung film dalam menyampaikan pesan kepada penonton. Apabila teknik sinematografi dalam film tidak diterapkan dengan baik,

maka bisa saja pesan didalam film tidak dapat tersampaikan dengan baik kepada penonton. Seperti di film pendek “LINUWIH” yang dibuat dengan kebebasan berekspresi dan bercerita dalam film. Film pendek “LINUWIH” adalah film dengan genre drama dan misteri, menceritakan hubungan antara Ibu dan Anak yang memiliki hubungan kurang baik.

Sesuai dengan arahan Sutradara, seorang *Director of Photography* harus bisa memvisualkan cerita sesuai dengan apa yang diharapkan Sutradara. Seorang *Director of Photography* bertanggung jawab atas semua aspek visual dalam sebuah pembuatan film. *Director of Photography* bertugas untuk membuat konsep visual yang dibuat berdasarkan interpretasi dari Sutradara dan skenario cerita yang dimiliki. Karena seorang *Director of Photography* memiliki tugas untuk bertanggung jawab penuh atas kualitas gambar dalam sebuah film, sehingga seorang *Director of Photographer* memiliki wewenang besar untuk membuat keputusan mengenai pemilihan alat, pencahayaan, dan teknik perekaman yang digunakan berdasarkan keinginan Sutradara.

Pada proses karya kreatif ini *Director of Photography* bertanggung jawab atas aspek visual yang berkaitan dengan film pendek “LINUWIH”, seorang DOP berkewajiban untuk ikut serta merancang konsep visual bersama Sutradara untuk mewujudkan konsep cerita yang ingin dibangun, serta agar dengan mudah dapat menyampaikan pesan melewati seni visual kepada penonton akan maksud dan tujuan dari ide gagasan film pendek “LINUWIH” ini dibuat.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas dapat disimpulkan sebuah rumusan masalah antara lain :

1. Bagaimana peran *Director of Photography* dalam produksi film pendek “LINUWIH” ?

1.3 Tujuan dan Manfaat

Adapun tujuan dari pembuatan karya kreatif ini adalah :

- a. Menambah ilmu tentang peran seorang *Director of Photography* dalam sebuah produksi film.
- b. Menambah wawasan tentang sinematografi.
- c. Mengaplikasikan beberapa teknik sinematografi sebagai unsur visual dalam film.
- d. Mendapatkan pengalaman secara langsung sebagai *Director of Photography* dalam produksi film.

Dengan beberapa tujuan diatas tentunya dapat memberikan beberapa manfaat sebagai berikut :

- a. Menambah pengetahuan dan wawasan terhadap teknik sinematografi dalam film.
- b. Mengetahui pengaplikasian penggunaan teknik sinematografi dalam film.
- c. Mengetahui peran *Director of Photography* dalam produksi sebuah film.

1.4 Tempat dan Waktu

1.4.1 Tempat

- a. Joglo Shooting Minggir, Nanggulan, Sendangagung, Kec. Minggir, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta



Gambar 1. Lokasi Joglo Shooting Minggir

Sumber : Dokumentasi pribadi

1.4.2 Waktu

Pra Produksi : 9 Juni 2021 – 19 Juli 2021

Produksi : 22 Juli 2021 – 23 Juli 2021

Paska Produksi : 24 Juli 2021 – 3 Agustus 2021

1.5 Metode Pengumpulan Data

Dalam pembuatan karya kreatif dan laporan ini, penulis melakukan beberapa teknik pengumpulan data antara lain, yaitu :

a. Observasi

Observasi dilakukan untuk mencari sebuah ide dan konsep visual yang diwujudkan dengan cara melihat atau menonton film-film yang akan dijadikan bahan referensi untuk pembuatan film pendek “LINUWIH”, tentunya dengan genre yang berkaitan dengan film yang akan dibuat.

b. Wawancara

Melakukan wawancara atau berkonsultasi terkait dengan pembuatan film pendek “LINUWIH” dengan rekan-rekan film guna untuk

mendapatkan beberapa masukan dan saran mengenai beberapa teknik pengambilan visual yang baik dalam pembuatan film pendek “LINUWIH”.

c. Studi Pustaka dan Tinjauan Pustaka

Studi ini dilakukan untuk lebih memahami teknik-teknik dan cara pembuatan film yang baik dan benar dengan membaca dan mempelajari referensi melalui buku-buku, jurnal maupun website yang terkait tentang studi pembuatan sebuah seni visual dalam produksi karya film.

BAB II KERANGKA KONSEP

2.1 Penegasan Judul

Pada karya tugas akhir kali ini, penulis mengambil judul yaitu “Peran *Director of Photography* dalam membangun visual cerita dalam film pendek LINUWIH”

2.1.1 Peran

Peran memiliki definisi yang menyatakan tentang aspek dinamis dari suatu kedudukan atau status. Menurut Soerjono Soekanto (2002:243) apabila seseorang telah melaksanakan hak dan kewajiban yang dimiliki sesuai dengan kedudukannya, berarti ia telah berhasil menjalankan suatu peran.

2.1.2 Director of Photography

Director of Photography/DOP atau Sinematografer adalah orang yang menciptakan gaya *visual* dalam sebuah film, juga menjadi orang yang bertanggung jawab terhadap kualitas *visual* atau *cinematic look* dari sebuah film, melakukan kerjasama dengan personil kamera dan pendukungnya serta ikut andil bekerja dengan Sutradara. Dengan pengetahuan tentang pencahayaan, lensa, kamera, imaji digital, seorang DOP menciptakan suatu rasa dengan tepat, suasana dan gaya *visual* pada setiap shot yang dapat membangkitkan emosi audience sesuai keinginan Sutradara.

Basis pengetahuan seorang DOP yaitu mencakup lensa, komposisi, *grip*, pencahayaan, warna, dan Bahasa kamera, dengan semakin banyak pengetahuan elemen-elemen seni visual dalam film tersebut, semakin baik hasil yang didapatkan dalam mencapai tujuan-tujuan *visual* tertentu. Menjadi seorang DOP tidak perlu memiliki ilmu secara detail mengenai teknik editor dan penulisan, namun harus mempunyai pemahaman lebih yang kuat tentang dasar-dasar penggunaan alat-alat kamera yang mendorong terciptanya potensi karya *visual* menjadi lebih artistic dan mudah dimengerti sebagai penyalur sebuah cerita.

2.1.3 Visual

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), *visual* dapat diartikan sebagai dapat dilihat dengan indra penglihat (mata); berdasarkan penglihatan : bentuk.

2.1.4 Cerita

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), cerita adalah tuturan yang membentangkan bagaimana terjadinya suatu hal (peristiwa, kejadian, dan sebagainya); karangan yang menuturkan perbuatan, pengalaman, atau penderitaan orang; kejadian dan sebagainya (baik yang sungguh-sungguh terjadi maupun yang hanya rekaan belaka); lakon yang diwujudkan atau dipertunjukkan dalam gambar hidup (sandiwara, wayang, dan sebagainya); omong kosong; dongengan (yang tidak benar); omongan.

2.1.5 Film Pendek

Yang dimaksud film pendek di sini menurut Panca Javandalasta (2011: 2) yaitu, sebuah karya film cerita fiksi yang berdurasi kurang dari 60 menit. Di berbagai negara, film pendek dijadikan laboratorium eksperimen dan batu loncatan bagi para *film maker* untuk memproduksi film panjang.

2.1.6 LINUWIH

‘Linuwih’ atau yang pada umumnya lebih dikenal dengan kata Luwih ini merupakan kosakata Bahasa Jawa yang memiliki arti ‘lebih’, dalam konteks tersebut ‘lebih’ merujuk pada kelebihan atau kepekaan rasa yang pada umumnya dikenal dengan sebutan *Indigo* (seseorang dengan kepekaan spiritual lebih tinggi dari manusia pada umumnya).

Film pendek dengan durasi ± 23 menit yang dibuat dengan penuh kebebasan berekspresi dan bercerita, “LINUWIH” memiliki genre yang cenderung penuh drama dan misteri dengan konflik yang kerap terjadi di dalam hubungan suatu keluarga. Film ini memvisualisasikan suatu kisah yang bercerita tentang seorang anak perempuan yang memiliki kepekaan supranatural (*indigo*), dan sering mengalami gangguan oleh sosok tak kasat mata, gangguan ini menjadi sering terjadi seiring dengan konflik yang

dialaminya dengan sosok ibunya yang kerap kesal dengan tingkah laku sang anak. Proses pengambilan lokasi film 'Linuwih' ini berada di kota Yogyakarta, yang menjadi sebuah tantangan tersendiri bagi seluruh tim produksi yaitu film ini memiliki latar cerita pada tahun 2015.

Film pendek "LINUWIH" memiliki teknik khusus dalam gaya memvisualisasikan alur penceritaannya, yaitu dengan ide menggunakan cerita yang fokus pada *flashback* atau potongan masa lalu dalam kehidupan salah satu tokoh utama yang menjadikannya *point of interest* dalam alur cerita tersebut.

2.2 Dasar-Dasar Teori yang Digunakan

2.2.1 Pengertian Film

Film pada dasarnya merupakan suatu kumpulan dari beberapa potongan gambar yang kemudian di gabungkan sedemikian rupa hingga menjadi gambar bergerak. Secara umum sering juga disebut sebagai sinema, kata sinema sendiri bersumber dari kata kinematik atau gerak. Struktur rincian yang dimiliki film juga merupakan suatu lapisan-lapisan cairan selulosa, biasa di kenal di dunia para sineas sebagai seluloid.

Pengertian secara harafiah film atau sinema adalah Cinemathographie, yang berasal dari beberapa gabungan kata yaitu; Cinema—tho, phytos (cahaya) dan graphie—grhap (tulisan dan gambar), jadi pengertiannya adalah melukis gerak dengan cahaya guna mengabadikan suatu momen, kejadian, atau cerita. Kemudian menghasilkan suatu seni visual gerak yang tercipta dari adanya bias cahaya, dengan menggunakan alat khusus yang telah berevolusi dari waktu ke waktu, yang kemudian kini sering juga disebut sebagai kamera digital.

Pergerakan yang terdapat pada Film disebut sebagai intermitten movement, atau suatu gerakan yang menyerupai kemampuan dan abilitas cara kerja yang dimiliki mata dan otak manusia dalam menangkap sejumlah visualisasi bentuk menjadi pergantian gambar dalam sepersekian detik.

Film kemudian menjadi media yang sangat berpengaruh pada dunia, melebihi media-media yang lain, karena secara audio dan visual memiliki cara kerja sama dengan kapasitas otak manusia dalam mengingat atau merekam suatu momen atau peristiwa yang kini dapat di produksi ulang melalui media film, sehingga memiliki keunggulan dengan media yang lain. Sebagai contoh, 'KARTINI' (2017) karya sutradara Hanung Bramantyo ini menceritakan kisah hidup pejuang emansipasi perempuan di Indonesia, R.A Kartini. Dimana kemudian film ini dapat lebih mudah memberikan edukasi dengan cara yang menarik, guna mengingat momen-momen bersejarah agar tidak mudah dilupakan.

Definisi Film Menurut UU 8/1992, adalah suatu karya cipta seni dan budaya yang merupakan media komunikasi massa, dibuat berdasarkan asas sinematografi dengan direkam pada pita seluloid, pita video, piringan video, dan bahan hasil penemuan teknologi lainnya dalam segala bentuk juga jenis. Ukuran tidak terbatas melalui evolusi proses kimiawi, proses elektronik, atau proses lainnya, dengan atau tanpa suara, yang dapat dipertunjukkan atau ditayangkan dengan sistem proyeksi mekanik, elektronik, dan lainnya.

2.2.2 Director of Photography

Director of Photography/DOP atau Sinematografer adalah orang yang menciptakan gaya *visual* dalam sebuah film, juga menjadi orang yang bertanggung jawab terhadap kualitas *visual* atau *cinematic look* dari sebuah film, melakukan kerjasama dengan personil kamera dan pendukungnya serta ikut andil bekerja dengan Sutradara. Dengan pengetahuan tentang pencahayaan, lensa, kamera, imaji digital, seorang DOP menciptakan suatu rasa dengan tepat, suasana dan gaya *visual* pada setiap shot yang dapat membangkitkan emosi audience sesuai keinginan Sutradara.

Basis pengetahuan seorang DOP yaitu mencakup lensa, komposisi, *grip*, pencahayaan, warna, dan Bahasa kamera, dengan semakin banyak pengetahuan elemen-elemen seni visual dalam film tersebut, semakin baik hasil yang didapatkan dalam mencapai tujuan-tujuan *visual* tertentu. Menjadi seorang DOP tidak perlu memiliki ilmu secara detail mengenai

teknik editor dan penulisan, namun harus mempunyai pemahaman lebih yang kuat tentang dasar-dasar penggunaan alat-alat kamera yang mendorong terciptanya potensi karya *visual* menjadi lebih artistic dan mudah dimengerti sebagai penyalur sebuah cerita.

2.2.3 Cinematography

Sinematografi adalah kosakata yang diambil dari bahasa Inggris *Cinematography*, yang juga berasal dari bahasa Latin *kinema* 'gambar'. Sinematografi sebagai ilmu terapan merupakan bidang ilmu yang membahas tentang teknik dasar dalam menangkap gambar dan menggabung-gabungkan gambar tersebut sehingga menjadi suatu rangkaian harmonis yang dapat menyampaikan suatu ide gagasan (dapat mengemban cerita).

Sinematografi memiliki cara atau teknik yang hampir serupa dengan fotografi yakni, dengan menangkap pantulan bias cahaya yang mengenai benda atau objek. Karena cara kerja yang mirip, maka peralatannya pun juga mirip. Perbedaannya adalah alat fotografi menangkap satu gambar, sedangkan sinematografi menangkap rangkaian gambar. Jadi sinematografi bisa dikatakan sebagai gabungan antara penggunaan teknik fotografi dengan teknik merangkai gambar, atau dalam sinematografi biasa disebut *montage* (*montage*). Sinematografi hampir menyerupai film, dalam pengertiannya yaitu sebagai media yang berfungsi untuk menyimpan hasil rekaman suatu gambar berupa ide fiksi maupun non-fiksi. Kini teknik sinematografi sudah masuk dalam genre seni dan diakui oleh dunia. Film sebagai media penyimpanan menggunakan alat pendukung berupa pias (lembaran kecil) *selluloid* yaitu sejenis bahan plastik tipis yang dilapisi zat peka cahaya. Benda inilah yang selalu digunakan sebagai media penyimpan di awal pertumbuhan sinematografi.

2.2.4 Camera Angle

Camera Angle adalah teknik pada pengambilan gambar yang memanfaatkan perspektif *asthetic* sudut pandang tertentu guna menceritakan citra mata penonton dalam suatu adegan. Sudut pengambilan gambar ini merupakan titik penempatan kamera terhadap suatu objek di

dalam sebuah *frame*. Dengan pemilihan sudut yang menarik, juga bisa menghasilkan suatu *shot* yang menarik, dengan *perspective* yang unik dan *fresh* lah kemudian *Camera Angle* dapat membentuk dan menciptakan kesan *image* tertentu pada gambar yang disajikan kepada penonton.

Menentukan letak sudut pengambilan gambar tidak semudah menata desain pada *interior* ruangan. Perlu digambarkan kemungkinan dan efek tampilan gambar yang akan dihasilkan dengan menggunakan peta ruang produksi tampak atas, atau yang disebut *Floor Plan*. Struktur *planning* yang detail dan efisien membantu terciptanya angle yang unik juga, antara lain adalah *positioning* letak kamera, ketinggian kamera, serta letak tata lampu sebagai pendukung suatu adegan. Sangat penting bagi sinematografer untuk mengetahui teknik-teknik dasar yang di ambil dalam pemilihan letak sudut pengambilan kamera (*camera angle*) yang dipergunakan untuk mengambil gambar sebuah *objek*, karena kemudian akan berpengaruh besar kepada *finishing plot* cerita dan hasil *visual* yang ditampilkan kepada penonton.

1. *Camera Angle Objectif*

Kamera melakukan pengambilan gambar yang mewakili sudut pandang dari penonton. Penonton menyaksikan peristiwa yang dilihat dalam adegan melalui mata tersembunyi. Kesimpulannya yaitu, sudut pandang ini tidak mewakili sudut pandang para pemain di dalam film, kecuali pandangan penonton atau netral. Sebagian besar adegan film disajikan dari angle kamera yang obyektif.



Gambar 2. Angle kamera objektif

Sumber : film Blade Runner 2049

2. Camera Angle Subjectif

Kamera subyektif merupakan titik letak kamera yang merekam suatu adegan dari titik pandang seseorang dalam film tersebut. Penonton ikut berpartisipasi dalam peristiwa yang disaksikannya dalam film tersebut guna mendapatkan perasaan berada dalam plot cerita yang disajikan, sebagai pengalaman pribadinya sendiri seolah penonton dilibatkan dalam film tersebut, baik dia sendiri sebagai peserta aktif, atau bergantian tempat dengan seorang pemain dalam film dan menyaksikan kejadian yang berlangsung melalui perspektif matanya. Penonton juga merasa dilibatkan berinteraksi dalam film ketika seorang tokoh dalam adegan memandang ke arah lensa, maka terciptalah suatu interaksi kuat antara penonton dan tokoh utama karakter yang ada pada film tersebut.



Gambar 3. Angle kamera subjektif

Sumber : film Blade Runner 2049

3. Camera Angle Point of View

Angle ini merekam adegan dari titik pandang pemain tertentu. *Point of View* awalnya termasuk dalam *objective angle*, tapi karena ia berada di antara sudut obyektif dan subyektif, maka angle ini harus ditempatkan pada obyek yang terpisah dan diberikan pertimbangan khusus. Karena POV merupakan sudut pandang utama suatu karakter baik obyektif maupun subyektif.



Gambar 4. Kamera angle POV

Sumber : film Blade Runner 2049

2.2.5 Camera Level

Camera Level adalah suatu letak ketinggian level yang ada pada kamera saat proses pengambilan gambar, unsur ini sangat penting untuk memperlihatkan efek *visual* yang akan muncul dari tiap adegan (*scene*) dalam film melalui ketinggian kamera. Menggunakan teknik ketinggian level yang berbeda pada tiap *shot* mempengaruhi sikap penonton terhadap gambar yang akan dihasilkan. Sebagai contoh dalam adegan telepon, dua *setting* yang bergantian ditampilkan, maka kita bisa menggunakan teknik *intercut* untuk pergantian cepat setiap dialog si penelepon dan orang yang ditelepon dengan menggunakan level ketinggian yang berbeda antara pemeran A menggunakan level ketinggian *High Angle* dan pemeran B menggunakan level ketinggian kamera *Low Angle* untuk perpindahan setiap *shot*, akan menghasilkan kesan psikologis yang ingin disampaikan kepada

para penonton. Berikut beberapa level kamera yang umum digunakan dalam penyajian film :

1. *Eye Level Angle*

Merupakan teknik dalam pengambilan gambar yang meletakkan kamera berada secara horizontal dengan mata atau penglihatan subjek. Pengambilan gambar dengan teknik ini juga sering disebut sebagai *Normal Angle*, karena banyak digunakan dalam adegan-adegan tertentu, contohnya seperti saat terjadinya dialog dalam suatu adegan pada film.



Gambar 5. Eye level angle

Sumber : film Blade Runner 2047

2. *High Angle*

High Angle merupakan teknik pengambilan gambar yang menaruh titik level ketinggian pada kamera atau melebihi rata-rata garis mata orang. Pengambilan gambar high angle ini dapat menggunakan bantuan peralatan seperti jimmyjib, drone, dll dengan tujuan kamera dapat diposisikan berada lebih tinggi dari objek.



Gambar 6. High angle

Sumber : film Blade Runner 2047

3. *Low Angle*

Low Angle merupakan teknik pengambilan gambar dengan menaruh titik level ketinggian kamera berada di bawah objek atau perspektif pada garis pandang mata seseorang.



Gambar 7. Low angle

Sumber : film Blade Runner 2047

4. *Dutch Angle*

Dutch angle adalah posisi angle yang dapat digunakan di berbagai macam kondisi dan tujuan yang bermacam-macam. Teknik *Dutch angle* dapat lebih memberikan suasana dan kesan takut, mencekam, atau situasi yang kurang enak.



Gambar 8. Dutch angle

Sumber : www.keeindonesia.com

2.2.6 Shot Size

Merupakan jenis teknik pengambilan gambar berdasarkan komposisi objek dalam suatu *frame* yang dapat menggunakan berbagai macam cara untuk bercerita kepada penonton melalui *visual*. Sehingga melalui teknik ini, penonton dapat menangkap pesan atau kesan yang ingin disampaikan melalui beragam komposisi gambar dalam *frame* tersebut. Untuk mendapatkan suatu komposisi gambar yang sesuai dengan alur cerita, juga diperlukan beberapa titik pandang dalam pengambilan gambar. Dengan penempatan titik sudut pandang kamera yang tepat, maka menghasilkan komposisi gambar juga yang mudah diterima oleh penonton. Komposisi dalam sudut pandang yang sering digunakan adalah sebagai berikut :

1. *Extreme Close Up*

Extreme Close Up merupakan tipe *shot* untuk menampilkan detail-detail pada objek dalam *frame*, misalnya pada bagian mata, hidung, atau telinga. Pengambilan gambar dengan komposisi ini perlu motif khusus, karena jarang sekali dilakukan apabila gambar dalam *frame* tidak memiliki alasan yang kuat dalam menyampaikan pesan tertentu.



Gambar 9. Extreme close up

Sumber : film Blade Runner 2047

2. *Big Close Up*

Adalah komposisi dalam *frame* dimana wajah manusia akan menempati sebanyak mungkin dalam bingkai *shot* dengan menunjukkan mata, hidung, dan mulut, juga sekaligus *interior* atau *eksterior* sebagai *background* dalam *shot*. *Shot* yang intim ini juga menempatkan penonton secara langsung dalam menghadapi subjek karena setiap detail wajah, gerakan, dan ekspresi akan terlihat dengan sangat jelas.

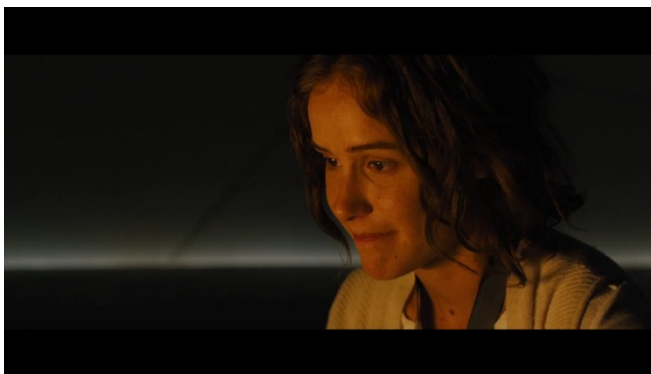


Gambar 10. Big close up

Sumber : film Blade Runner 2047

3. *Close Up*

Tipe ini biasa digunakan dalam menekankan keadaan emosional pemain dalam *shot*, juga bisa digunakan untuk menampilkan *detail* tertentu dan dapat digunakan sebagai *cut-in* (sisipan *shot*). Pengambilan gambar juga digunakan untuk merekam ekspresi wajah pemain lebih dalam, sehingga penonton dapat turut merasakan emosi yang diutarakan oleh subyek.



Gambar 11. Close up

Sumber : film Blade Runner 2047

4. *Medium Shot*

Medium shot didefinisikan sebagai *mid shot* karena memiliki letak komposisi gambar dalam *frame* antara *long shot* dan *close up*. Tokoh akan diambil gambarnya dari batas lutut ke atas, sehingga banyak digunakan dalam kebanyakan pembuatan film dengan

penampilan pemain dalam ukuran besar. Dengan menempatkan penonton pada pertengahan jarak *shot size*, *medium shot* bagus untuk menyajikan suatu peristiwa dalam *shot*.

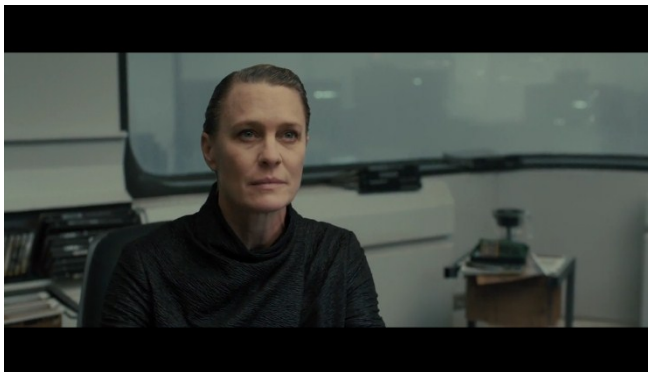


Gambar 12. Medium shot

Sumber : film Blade Runner 2047

5. *Medium Close Up*

Tipe *shot* yang digunakan untuk menunjukkan wajah subyek kedalam *frame* dengan komposisi *shot* dari dada hingga kepala, menunjukkan detail dalam ekspresi wajah yang dihasilkan bisa ditangkap melalui frame kamera.



Gambar 13. Medium close up

Sumber : film Blade Runner 2047

6. *Medium Long Shot*

Shot dengan komposisi objek dari bagian kepala sampai kaki baik di bawah atau lebih umum tepat di atas lutut. Jenis *shot* ini

mirip dengan *medium shot*, yang berfungsi untuk memperlihatkan subyek dengan jelas.



Gambar 14. Medium long shot

Sumber : film Blade Runner 2047

7. *Full Shot*

Full shot adalah teknik pengambilan gambar dengan keseluruhan tinggi maupun lebar subjek yang berada di dalam *frame*, secara umum teknik pengambilan gambar ini berupa kepala hingga kaki tokoh film akan terlihat secara utuh dalam *frame*. Berfungsi untuk menunjukkan keadaan subyek beserta lingkungan sekitarnya.



Gambar 15. Full shot

Sumber : film Blade Runner 2047

8. *Long Shot*

Shot tipe ini mirip dengan *full shot*, namun dalam *long shot* akan mengambil gambar subyek dalam *frame* yang lebih lebar. Ini

membuat *frame* juga menampilkan *interior* dan *eksterior* atau suasana latar dalam adegan pada suatu *shot*.



Gambar 16. Long shot

Sumber : film Blade Runner 2047

9. *Extreme Long Shot*

Extreme Long Shot juga bisa kita sebut sebagai *wide shot*, karena menampilkan komposisi *shot* yang sangat lebar dan memberikan kita jarak pandang sangat luas, sehingga sebagian besar *frame* akan meliputi latar dari subjek. Menggunakan *shot* ini bagus untuk menunjukkan latar suasana subjek pada suatu *shot* atau *scene*.



Gambar 17. Extreme long shot

Sumber : film Blade Runner 2047

2.2.7 Camera Movement

Camera movement atau dalam bahasa Indonesia kita lebih mengenal dengan pergerakan kamera, jadi teknik ini akan lebih banyak menggunakan pergerakan kamera sebagai fungsi *visual* pendukung cerita. Sebenarnya pergerakan kamera menjadi aspek mendasar yang membedakan film dan

videografi itu berbeda dengan bentuk karya *visual* lainnya. Dengan memanfaatkan pergerakan kamera, maka pemilihan tekniknya dalam menggerakkan kamera pun menjadi kunci penting dalam suatu *shot*.

Adapun tujuan dari gerakan-gerakan kamera tersebut untuk menciptakan variasi-variasi *shot* dalam *frame*, selain itu juga penggunaan teknik tersebut dapat memberi atau menciptakan suatu bahasa *visual* dengan suasana yang ada dalam *frame* film tersebut. Sehingga tehnik pergerakan kamera menjadi teknik penting untuk menambahkan kesan emosional kedalam cerita terlepas dari subjek itu sendiri. Berikut macam-macam tehnik pergerakan kamera dalam film, yaitu :

1. *Panning (Left/ Right)*

Istilah *pan* adalah gerakan *horizontal* kamera dari kiri ke kanan atau dari arah sebaliknya. Secara umum *panning* kamera menggunakan alat bernama *tripod* untuk membantu pergerakan kamera dalam mengaplikasikan teknik *panning*.

2. *Tilt (Up/ Down)*

Tilting kamera adalah gerakan *vertical* kamera dari atas ke bawah atau dari arah sebaliknya. Dalam melakukan teknik *tilting* kamera juga menggunakan alat bernama *tripod* sebagai alat untuk membantu hasil gerakan agar lebih stabil.

3. *Dolly (In/ Out)*

Dolly adalah gerakan kamera yang mendekati atau menjauhi subjek dalam *frame*. *Dolly* juga menggunakan alat bernama *slider* untuk membantu mengaplikasikan teknik pergerakannya, secara umum *slider* ditaruh di atas kepala *tripod*.

4. *Zoom (In/ Out)*

Zoom adalah salah satu contoh pemanfaatan teknologi dalam kamera, *zoom* merupakan perpindahan sudut pandang optis sempit ke luas atau dari luas ke sempit melalui lensa itu sendiri tanpa harus menggerakkan kamera mendekati atau menjauhi subjek atau objek.

5. *Tracking (In/ Out)*

Tracking adalah gerakan kamera yang mendekati atau menjauhi objek (diam) dengan atau tanpa *tripod/ dolly*.

6. *Crab (Left/ Right)*

Sesuai dengan namanya yang dalam Bahasa Indonesia berarti kepiting, maka pergerakan dari kamera akan mirip dengan jalannya kepiting, yaitu menyamping. Pergerakan kamera bergeser ke samping kiri atau kanan, dengan menggunakan alat bernama *slider* sebagai alat bantu untuk memudahkan teknik pergerakan kamera.

7. *Follow*

Follow adalah teknik gerakan kamera dengan mengikuti objek yang sedang bergerak, seperti orang berjalan ataupun kendaraan yang berjalan. Teknik *follow* dilakukan dengan cara kamera ikut bergerak searah dengan objek.

8. *Level (Up/ Down)*

Level adalah teknik pergerakan kamera yang bergerak dari atas ke bawah atau dari arah sebaliknya. Untuk mendukung teknik ini juga memiliki alat bantu berupa *jimmy jib*, atau *crane* yang memudahkan pengambilan gambar dengan teknik *level up* atau *down*.

9. *Handheld*

Handheld adalah teknik menggerakkan kamera saat operator kamera maupun *Dop* yang membawa kamera menggunakan genggam tangan. Biasanya dipegang dengan disenderkan ke pundak, atau dengan kombinasi alat bantu lainnya seperti *rig* kamera atau *stabilizer*.

2.2.8 Composition

Kata komposisi atau *composition* berasal dari kata Latin yaitu *componere* yang berarti “menempatkan secara bersama-sama”. Secara umum, komposisi merupakan salah satu bagian terpenting dalam pembuatan karya melalui media *visual*, juga dalam karya seni *visual*, komposisi adalah menempatkan berbagai elemen *visual* ke dalam sebuah karya seni sebagai pembeda dari subjek. Tentu teknik komposisi memiliki aturannya sendiri, aturan-aturan terkait komposisi dipinjam dari aturan komposisi melukis yang telah ada jauh sebelum lahirnya sinema dan fotografi. Para pembuat film dan fotografer meminjam dan mengembangkan beberapa teknik-teknik tersebut dan juga menerapkannya sebagai batu loncatan bagi ide-ide baru dalam wujud yang lebih praktis.

Dalam sinematografi, komposisi adalah seni dalam pembingkai gambar pada suatu *shot*. Pencahayaan, tata warna dan ruang sangat penting dalam komposisi sebuah gambar, karena dapat menjadi kesan tertentu yang mendalam bagi penonton. Komposisi juga melahirkan suatu pengaturan tertentu tentang apa yang dilihat atau tidak dilihat oleh penonton, serta bagaimana gambar-gambar tersebut disajikan dalam sebuah *frame* suatu *shot*. Komposisi yang baik dalam sinematografi dapat memperkuat cara pikiran mengatur informasi tentang menggunakan beberapa elemen untuk menyampaikan pesan dalam film. Komposisi dan sinematografi memilih dan menekankan beberapa elemen seperti ukuran, bentuk, urutan, dominasi, hierarki, pola, resonansi, dan ketidaksesuaian dengan cara memberi makna pada hal-hal dalam *frame*.

Beberapa teknik komposisi yang dimaksud diantaranya adalah :

1. *Rule of Thirds*

Komposisi dalam sinematografi yang paling umum adalah *rule of thirds*, teknik komposisi ini membagi gambar dalam *frame* 3×3 bagian atau 9 kotak bagian dalam satu *frame*. Aturan ini mengusulkan meletakkan titik awal perkiraan gambar yang berguna untuk setiap pengelompokannya dalam komposisi adalah menempatkan *point of interest* utama dalam suatu *frame* pada salah satu dari empat persimpangan garis dalam *frame*. Aturan komposisi ini juga merupakan aturan sederhana yang efektif untuk menempatkan komposisi gambar ke dalam *frame* apapun.

2. *Headroom*

Headroom atau dalam bahasa Indonesia yang memiliki arti ruang kepala adalah salah satu konsep komposisi yang membahas posisi vertikal relatif subjek di dalam *frame* gambar. *Headroom* mengacu pada jarak antara bagian atas kepala subjek dan bagian atas *frame*. Jumlah *headroom* yang secara estetika dianggap menyenangkan adalah kuantitas dinamis yang dihasilkan, yang berubah secara relatif terhadap seberapa banyak *frame* yang diisi oleh subjek.

3. *Noseroom atau Lookroom*

Noseroom atau *looking room* adalah salah satu konsep komposisi yang cenderung menempatkan aktor di tengah-tengah *frame* gambar dengan batas ruang antara subjek dan tepi layar *frame*. Berfungsi untuk menunjukkan ruang lebih bagi latar dari aktor berupa *interior* maupun *eksterior* mejadi ikut berperan dalam *frame*, sehingga memiliki bobot visual tertentu.

4. *Lead Room atau Lead Space*

Yang dimaksud dengan *lead room* adalah ruang terbuka yang dilihat oleh pemain dalam film, yang berada di hadapan aktor. Jika aktor sedang melihat *frame* kiri, maka aktor harus ditempatkan pada *frame* kanan begitu juga sebaliknya. Hal ini membuat *framing* atau pembingkaiian menjadi lebih nyaman untuk dilihat, karena memiliki komposisi yang seimbang.

5. *Leading Lines*

Leading lines pada umumnya adalah garis imajiner yang membentang dari satu obyek ke obyek lain untuk menarik perhatian penonton dari fokus obyek utama ke obyek sekunder. *Leading lines* dapat menciptakan energi pada gambar dengan menggiring arah pandang penonton melalui garis-garis imajiner yang terdapat dalam *frame*.

6. *Diagonals*

Mirip dengan *leading lines*, komposisi diagonal juga menarik perhatian penonton ke arah yang menciptakan gerakan melalui garis diagonal. Teknik ini lebih banyak diterapkan dalam fotografi, namun dalam sinematografi teknik ini juga merupakan cara yang bagus untuk menggiring sudut pandang gambar dalam *frame*.

7. *Pattern and Repetition*

Pattern dan *repetition* adalah komposisi yang terkait dengan ketertarikan manusia pada melihat pola atau pengulangan dalam suatu gambar. Dengan menggunakan pola dan pengulangan, akan menarik

8. *Frame within a Frame*

Terkadang dalam komposisi menuntut adanya sebuah *frame* yang berbeda dari aspek rasio film itu sendiri. *Frame within a frame* adalah komposisi yang menggunakan elemen-elemen *framing* dalam film untuk mengambil gambar. Dapat juga digunakan tidak hanya untuk mengubah aspek rasio pengambilan gambar, tetapi juga untuk memusatkan perhatian pada elemen cerita yang penting.

9. *Static Composition*

Static composition atau komposisi statis adalah komposisi yang mayoritas menggunakan garis horizontal dan garis vertical untuk menempatkan gambar dalam *frame*. Secara teori, garis horizontal dan vertikal memiliki sifat yang menenangkan.

10. *Dynamic Composition*

Dynamic composition atau komposisi dinamis adalah komposisi yang memiliki banyak garis diagonal dalam pemilihannya. Garis dinamis juga sangat membantu dalam menciptakan komposisi gambar yang menarik dalam *frame*.

11. *Deep Space Composition*

Deep space composition adalah komposisi visual yang secara total menempatkan semua informasi atau subyek penting

kedalam semua bagian dalam *frame* dan menciptakan sebuah ilusi kedalaman.

12. *Shot Composition*

Pada umumnya, dalam sebuah komposisi terbagi menjadi tiga bidang yaitu *background* atau latar belakang, *middle ground* atau latar tengah, dan *foreground* atau latar depan. *Background* adalah ruang dalam komposisi yang terletak jauh di belakang actor dalam *frame*. *Middle ground* adalah ruang yang terletak antara latar belakang dan latar depan dalam *frame*. *Fore ground* adalah ruang yang terlihat paling dekat dengan aktor dalam *frame*. Skala komponen ini sering berkorelasi dengan dominasi gambar. Biasanya, latar depan seringkali paling dominan karena skala obyek gambar yang lebih besar. Namun hal ini tidaklah mutlak karena terdapat berbagai macam faktor lainnya yang dapat mengubah dominasi komposisi tersebut.

2.2.9 Shooting Method

Ada beragam cara yang berbeda untuk mengambil setiap *shot* dalam sebuah *scene*, berikut beberapa metode paling umum dalam pengambilan *shot* :

1. *Master Scene*

Master Scene adalah teknik pengambilan *shot* keseluruhan adegan dari awal hingga akhir dalam sebuah *scene*.

2. *Coverage*

Coverage atau *cover-shot* adalah pecahan-pecahan *shot* dari *master scene*, biasanya terdiri dari *over the shoulder shot*, *medium shot*, dan *close up*. *Cover shot* juga membantu dalam proses penyampaian bercerita dalam film, karena peradeganan tiap *scene*

akan ditampilkan lebih detail melalui pecahan-pecahan *shot* tersebut.

3. *Overlapping/ Triple Take*

Overlapping atau *Triple Take* adalah proses pengambilan *shot* sebuah adegan atau *scene* yang tidak dapat diulang, biasanya digunakan untuk mengambil adegan penting. Sehingga *Dop* atau Sutradara akan menahan adegan dalam sebuah *scene* kemudian melanjutkannya dengan berganti *shot* dari *shot* sebelumnya. Proses ini juga membantu mengurangi waktu dalam produksi, karena dibagi menjadi beberapa bagian pengambilan gambar.

4. *Montage*

Montage adalah gabungan dari beberapa rangkaian *shot* yang diambil, dan digunakan untuk menunjukkan perpindahan waktu, tempat, dan suasana dalam film. Teknik *montage* didukung dengan menggunakan teknik editing yang menggabungkan beberapa *shot* menjadi sebuah *scene*.

2.2.10 Continuity

Continuity atau kesinambungan, dalam film juga harus terdapat kesinambungan antar aspek, sehingga dapat menyajikan citra *visual* yang mengalir secara logis dan masuk akal. Karena melalui aspek kesinambungan kontinitilah yang menentukan sukses tidaknya sebuah produksi film.

1. Ruang dan Waktu

Pada film dapat menciptakan ruang dan waktunya sendiri, bisa menurut aslinya atau khayalan, diperluas atau dipersempit, dipercepat atau diperlambat. Penyajian yang baik dari ruang dan waktu bisa meningkatkan kualitas dari sebuah film itu sendiri.

2. Waktu

Waktu adalah yang sesungguhnya bergerak ke depan secara kronologis. Namun waktu dalam film bisa dibagi ke dalam beberapa kategori sebagai berikut :

a. Masa Sekarang

Kontinuitas masa sekarang, atau waktu yang menggambarkan apa yang sedang terjadi pada masa sekarang.

b. Masa Lampau

Digambarkan dengan kontinuitas waktu pada masa lampau atau jaman dahulu, seperti film yang bercerita tentang sejarah. *Flashback* juga merupakan kontinuitas masa lampau, *flashback* dapat digunakan untuk menggambarkan peristiwa yang berlangsung sebelum cerita dimulai, atau menaruh pada tengah-tengah cerita. Dengan menggunakan alur yang bergerak mundur untuk memperlihatkan alur cerita yang sebelumnya tidak diperlihatkan.

c. Masa mendatang

Penggambaran tentang kondisi di masa depan, dengan menggambarkan bagaimana waktu dan apa yang sedang terjadi di masa yang akan datang.

d. Menurut Kondisi

Kontinuitas menurut kondisi tidak dibatasi oleh ikatan atau cara penyajian apapun, karena bukan merupakan suatu kenyataan pada masa sekarang, akan tetapi kontinuitas ini harus dipahami oleh penonton karena pada dasarnya kontinuitas ini bersifat imajinatif. Dengan contoh seperti untuk menggambarkan mimpi buruk, renungan, atau kerusakan

pikiran. Bisa juga dengan memasukkan *flashback*, seperti saat orang sedang tenggelam yang mengenang kembali seluruh hidupnya melalui memori-memori dalam pikiran orang tersebut.

3. Kontinuiti Ruang

Penuturan cerita yang bergerak dari satu tempat ke tempat lain melibatkan kontinuiti ruang, seperti film dokumenter ekspedisi, film suatu perjalanan dan sebagainya. Ilusi-ilusi ruang bisa diciptakan dalam berbagai cara, seperti ruang bisa direntangkan atau dipendekkan melalui penggunaan transisi-transisi secara optik, bahwa perpindahan-perpindahan tersebut dapat dipahami oleh penonton.

2.2.11 Lighting

Pencahayaan atau biasa disebut sebagai *lighting*, merupakan unsur yang memiliki peran penting dalam proses pembuatan film. Tanpa adanya pencahayaan, maka cerita yang akan menjadi film terlihat kurang menarik. Karena hampir sebagian besar dari kekuatan film terdapat pada *lighting* yang dibuat, bukan hanya ditujukan sebagai fungsi penerangan saja, namun, pencahayaan memiliki kekuatan lebih dalam sebuah film. Pemilihan gelap terang cahaya dalam *frame* akan membentuk sebuah komposisi yang mampu memberikan perhatian khusus dari penonton terhadap sebuah peristiwa dan objek dalam *frame*.

Sebagai seorang Dop, tidak perlu mengetahui semua rincian tentang bagaimana masing-masing peralatan pencahayaan bekerja. Tetapi penting untuk mengetahui kelebihan, kekurangan, dan kemungkinan dari masing-masing unit cahaya tersebut. Sehingga dengan mengetahui mana saja cahaya yang tepat, juga akan memaksimalkan dalam proses penggunaannya.

1. *Three Points Lighting*

Sudah menjadi rumusan atau formula dasar sebuah teknik pencahayaan di dalam proses produksi film maupun fotografi. Tiga poin penting tersebut adalah :



Gambar 18. Three points lighting
Sumber : www.shutterstock.com

a. *Key Light*

Key Light adalah sumber pencahayaan utama yang diarahkan pada objek, dan menjadi sumber pencahayaan yang paling dominan karena pencahayaan *keylight* lebih terang dibandingkan dengan *fill light*. Dalam desain 3 poin pencahayaan, *keylight* ditempatkan pada sudut 45 derajat di atas subjek.

b. *Fill Light*

Fill Light merupakan sumber pencahayaan tambahan yang biasanya digunakan untuk menghilangkan bayangan dari objek yang disebabkan oleh *key light*. *Fill light* ditempatkan berseberangan dengan subjek yang mempunyai jarak yang sama dengan *keylight*. Intensitas pencahayaan *fill light* biasanya setengah dari intensitas cahaya *key light*, dan terlihat lebih lembut.

c. *Back Light*

Back Light adalah teknik pencahayaan dari arah belakang objek yang berfungsi untuk memberikan dimensi

agar subjek tidak “menyatu” dengan latar belakang. Titik pencahayaan ini diletakkan 45 derajat di belakang subyek. Intensitas dari pencahayaan *backlight* sangat tergantung dari pencahayaan *key light* dan *fill light*, dan tentu saja tergantung pada subyeknya, sebagai contoh penggunaan *backlight* untuk orang yang berambut pirang akan sedikit berbeda dengan pencahayaan untuk orang dengan warna rambut hitam.

2. Kualitas Pencahayaan

Kualitas pencahayaan yang dimaksud bukan seberapa baik atau buruknya cahaya, melainkan seberapa besar atau kecilnya intensitas pengambilan cahaya yang dihasilkan. Secara garis besar ada dua kualitas pencahayaan yaitu :

a. *Hard Light*

Hard Light adalah intensitas cahaya yang mempunyai karakteristik pencahayaan kuat dengan menghasilkan bayangan yang jelas dan tajam.



Gambar 19. Hard light

Sumber : www.adorama.com

b. *Soft Light*

Soft Light memiliki karakteristik yang sebaliknya dari intensitas pencahayaan *hard light*, dengan menggunakan intensitas pencahayaan yang lembut sehingga menghasilkan bayangan yang kabur dan tipis.



Gambar 20. Soft light
Sumber : www.adorama.com

3. Arah Cahaya

Arah pencahayaan memiliki fungsi yang berguna untuk menunjukkan posisi sumber cahaya kepada objek. Arah dari pencahayaannya akan bergantung pada ketinggian dan sudut dari titik sumber cahaya tadi, dari atas, bawah, atau rata dengan obyek. Dengan demikian kita akan mengetahui titik jatuh bayangan yang dihasilkan. Berikut beberapa arah pencahayaan yang umum digunakan dalam film :

a. *Front Light*

Ketika titik pencahayaan berada di dekat sudut kamera, ini disebut dengan *front light*, menghasilkan arah pencahayaan yang cenderung mengecil pada wajah dan lebih terlihat *soft*.



G
Gambar 21. Front light
Sumber : www.doss.co.id

b. *Side Light*

Ketika menempatkan titik cahaya 90 derajat di sekitar lingkaran dari titik kamera kepada sumbu subjek. *Side Light* dapat menghasilkan belahan wajah setengah gelap sepanjang batas hidung.



Gambar 22. Side light
Sumber : www.doss.co.id

c. *Rim Light*

Ketika titik cahaya diletakkan pada belakang subjek, tetapi tidak persis berlawanan dengan arah lensa kamera. *Rim Light* cenderung meyoroti bagian tepi rambut, bahu, hingga tulang rahang.



Gambar 23. Rim light
Sumber : www.seantucker.photography.com

d. *Top Light*

Top light berfungsi untuk mempertegas sebuah karakter atau pun benda alam sebuah film. Penempatannya berada di atas subjek atau objek, dan sedikit menjauh.



Gambar 24. Top light

Sumber : www.carriganarts.wordpress.com

e. *Under Light*

Penempatan titik cahaya dari *under light* ini biasanya diletakkan pada bagian depan bawah karakter atau di bagian wajah.



Gambar 25. Under light

Sumber : www.picturecorrect.com

4. *High Key Light* dan *Low Key Light*

a. *High Key Light*

Penciptaan sebuah teknik dalam pencahayaan yang menghasilkan batas tipis pada cahaya antara gelap dan terang adalah teknik *high key light*. Teknik ini cenderung mengarah pada bentuk, warna dan garis tegas yang dihasilkan pada setiap elemen di *mise en scene*. Teknik *high key light* biasanya digunakan pada film yang bertemakan keluarga, komedi, *musikal* dan juga biografi. Pada umumnya penggunaan teknik ini digunakan pada adegan yang

memiliki sifat umum dan juga formal, seperti di rumah sakit, jalan raya, kampus, pusat pembelanjaan, sekolah dan lain sebagainya.

b. *Low Key Light*

Sedangkan penciptaan sebuah teknik yang menghasilkan batas tegas dan jelas pada cahaya antara gelap dan terang disebut dengan teknik *low key light*. Penggunaan teknik ini biasanya lebih mengutamakan unsur bayangan yang tegas dalam sebuah *mise en scene*. Teknik *low key light* ini biasanya digunakan pada film *noir*, detektif, *horor* atau *superhero* yang memiliki karakter gelap. Pada umumnya teknik ini akan menghasilkan efek yang kontras antara area gelap dan juga terang atau biasa disebut sebagai *chiaroscuro*. Pada film *horor*, umumnya penataan cahaya akan dibuat sangat mencekam dengan kondisi cahaya yang sangat minim dan tak jarang menggunakan pencahayaan yang gelap gulita dan terang secara bergantian.



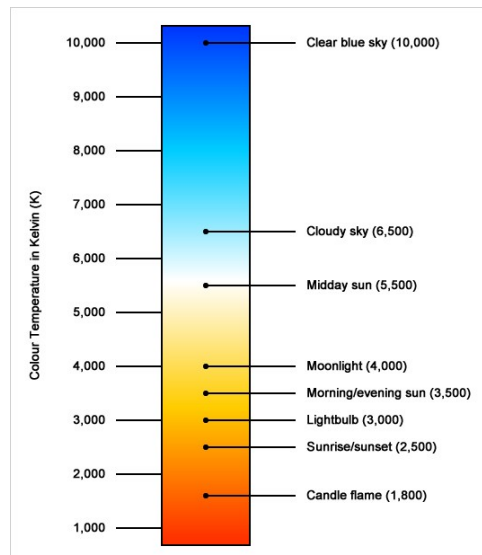
Gambar 26. High key dan low key light

Sumber : www.photoflex.com

5. *White Balance* dan *Colour Temperature*

White Balance adalah fitur penting yang memungkinkan kamera untuk menyesuaikan diri dengan kondisi warna yang tepat. Kebanyakan kamera saat ini memiliki *built-in white balance* yang cukup handal untuk ditetapkan pada situasi dalam ruangan maupun luar ruangan.

Temperatur warna, sepanjang skala derajat *kelvin*, membantu kita memahami apa warna cahaya yang tak terlihat. Ini diukur dalam ribuan derajat (sekitar 1.000 hingga 20.000 derajat *kelvin*). Tanpa mempelajari lebih detail, kita hanya perlu memahami bahwa hanya ada dua yang menjadi kunci dalam skala *kelvin* memiliki warna kemerahan dan biru. Angka-angka yang paling umum dikaitkan dengan suhu warnanya masing-masing adalah 3200 dan 5600 derajat *kelvin*. Semakin rendah jumlah derajat *kelvin* (0-4000) warna akan menjadi kemerahan atau “lebih hangat”, sedangkan semakin tinggi derajat *kelvin* (4000-10.000 ke atas) warna menjadi biru atau “lebih dingin”.



Gambar 27. Colour temperature
Sumber : www.jasminestar.com

2.2.12 Aspek Rasio

Aspek Rasio (*Aspect Ratio*) merupakan perbandingan proporsi antara lebar (*width*) dan tinggi (*height*) pada bidang gambar video atau film. Aspek rasio tidak memiliki satuan ukuran (cm, inch, px dll), namun secara umum hanya dinyatakan dengan dua angka yang dipisahkan dengan titik dua, misalnya 4 : 3 atau 16 : 9. Ada tiga cara yang biasa dipakai dalam penulisan aspek rasio, pertama dalam bentuk sederhana **panjang : lebar (W:H)**, cara kedua dengan menulis **angka desimal :1** dan ketiga hanya

ditulis angka desimalnya saja. Contoh untuk penulisan aspek rasio 16:9 atau 1,77:1 atau 1,77.

Ada banyak aspek rasio film/video yang pernah dibuat sejak pertama kali film muncul, berikut beberapa aspek rasio yang umum digunakan dalam pembuatan film :

1. 16:9

Disebut juga *widescreen*, merupakan ukuran standar untuk video dalam format *High Definition Television* (HDTV) yang kini telah menjadi *standard* televisi. *Widescreen* ini digunakan untuk televisi jenis HDTV dan monitor LCD (Liquid Crystal Display). Rasio ini juga digunakan dalam kamera video, namun terkadang dibulatkan menjadi 1.78:1. Rata-rata film yang kalian tonton di bioskop menggunakan rasio 16:9.

2. 4:3

Ukuran ini biasanya dipakai pada televisi CRT (Cathode Ray Tube) dan layar komputer jaman dulu. Acara televisi, film televisi, dan lainnya rata-rata menggunakan ukuran 2.4:3 untuk mendapatkan gambar maksimal.

3. 1.85:1

Ukuran ini telah menjadi standar layar-layar lebar untuk film bioskop Amerika dan Inggris. Diperkenalkan oleh *Universal Pictures* pada Mei, 1953. Ukuran ini juga menjadi patokan untuk beberapa film yang tayang di bioskop.

4. 1.21:1

Biasanya disebut dengan *movietone*. Ukuran ini digunakan secara singkat selama masa peralihan, yaitu saat industri film telah digabungkan dengan media suara, tepatnya pada tahun 1926-1932. Rasio ini dihasilkan dengan melapiskan sebuah *soundtrack* optik

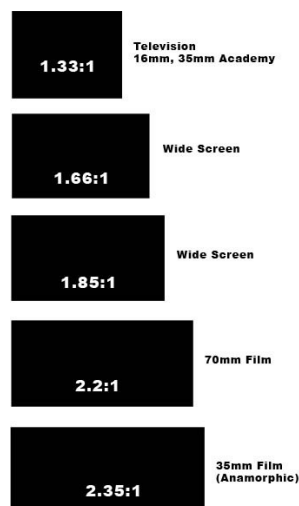
lebih 1.33 dalam pencetakannya, sehingga gambar yang dihasilkan hampir persegi.

5. 2.35:1

Seringkali disebut dengan *anamorphic scope*. Pertama kali aspek rasio ini digunakan oleh *CinemaScope* dan *Panavision*. *Anamorphic* berangsur-angsur berubah menjadi 2.39, tetapi sering disebut sebagai 2.35 pula, karena konvensi lama. Untuk mengambil gambar dengan rasio ini, kalian harus menggunakan lensa *anamorphic*. Lensa ini juga jadi rahasia di balik cantiknya gambar-gambar yang kalian liat di film layar lebar.

6. 1.43:1 (IMAX)

Adalah aspek rasio film yang diputar di layar IMAX ataupun difilmkan dengan kamera IMAX. Gambar yang dihasilkan lebih tajam dan bagus karena saat produksi menggunakan film 70 mm.



Gambar 28. Aspek rasio

Sumber : www.film1400.wordpress.com

2.2.13 Kamera

Kamera adalah alat optik yang dapat merekam suatu peristiwa atau kejadian penting dalam bentuk gambar atau foto sehingga peristiwa dalam bentuk gambar atau foto sehingga peristiwa itu dapat kita lihat kembali. Cara kerja kamera sama seperti cara kerja mata. Bayangan nyata dari sebuah objek/benda dibentuk oleh lensa cembung pada kamera. Bayangan nyata objek/benda itu ditangkap oleh film kamera. Film pada kamera berfungsi sebagai layar untuk menangkap bayangan yang dibentuk oleh lensa. Pada film tersebut terdapat lapisan zat kimia yang peka terhadap cahaya. Perubahan lapisan pada film kamera sesuai dengan cahaya yang datang. Karena cahaya yang datang membentuk bayangan nyata, maka perubahan lapisan zat kimia sesuai dengan bentuk bayangan objek/benda.

1. Komponen Kamera

Kamera memiliki berbagai macam komponen, berikut beberapa komponen penting yang terdapat di kamera :

- a. *Body* kamera
- b. Lensa
- c. Tombol *shutter*

2.2.14 Kamera Film/ Analog

Kamera film atau analog adalah kamera yang menggunakan media perekam film yang digulung didalam badan kamera, untuk mendapatkan gambar hasil kamera analog harus melalui proses cuci cetak.



Gambar 29. Kamera analog
Sumber : www.mldspot.com

2.2.14 Kamera Digital

Kamera digital merupakan sebuah alat elektronik yang digunakan untuk mengabadikan atau memotret gambar dengan menggunakan sensor dengan format dalam bentuk digital yang kemudian disimpan pada media yang bernama penyimpanan digital atau populer dengan sebutan memori. Kamera adalah sebuah perangkat yang dibuat untuk menghasilkan gambar melalui objek yang ada disekitar dan kemudian dibiaskan melalui lensa pada sensor CCD. Seiring dengan berkembangnya teknologi, kini kamera juga telah menggunakan sensor BSI-CMOS (*Back Side Illuminated*). Sensor jenis ini diketahui lebih hemat daya serta kebanyakan digunakan pada kamera yang canggih dan selanjutnya hasil potret direkam dengan menggunakan format digital ke dalam media penyimpanan digital.



Gambar 30. Kamera digital
Sumber : www.medium.com

2.2.16 Lensa Kamera

Lensa kamera merupakan bagian penting dari kamera karena lensa kamera memiliki peran dalam pengaturan cahaya dan penentuan kualitas gambar yang akan dihasilkan. Seperti fungsi lensa pada mata. Fungsi lensa pada kamera untuk memfokuskan pantulan cahaya dari obyek agar dapat secara tepat ditangkap oleh sensor pada kamera. Lensa juga memiliki

macam jenis yang beragam, setiap jenis mempunyai keistimewaan untuk merekam sebuah gambar dan memberikan efek serta karakteristik masing-masing yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan gambar.

A. *Standard Lens*

Lensa standar dapat menghasilkan sebuah gambar yang seluruhnya mirip dengan apa yang kita lihat secara normal, mempunyai panjang fokus sekitar 50mm.



Gambar 31. Lensa standart
Sumber : www.digitalfotografi.net

B. *Zoom Lens*

Lensa yang dapat mengubah besar kecil sudut pandang tanpa harus mengganti lensa. Contoh : 18-35mm f/3,5 – 4,5, 28-70mm f/2,8, dan 70-300mm f/4,5 – 6.



Gambar 32. Lensa zoom
Sumber : www.digitalfotografi.net

C. *Fix Lens*

Sudut pandang yang dihasilkan lensa tidak dapat di ubah-ubah. Contoh : 14mm f/1,3, 2,8, 50mm f/1,8, dan 400mm f/2,8.



Gambar 33. Lensa fix
Sumber : www.keeindonesia.com

D. *Wide Lens*

Lensa yang mempunyai cakupan lebih lebar dari lensa normal, lensa jenis ini mengecilkan objek tetapi meluaskan sudut pandang gambar.



Gambar 34. Lensa wide
Sumber : www.digitalfotografi.net

E. *TelePhoto Lens*

Kebalikan dari *wide lens*, *telephoto lens* memperbesar objek dan menyempitkan sudut pandang (panjang fokus lebih besar dari 50mm).



Gambar 35. Lensa telephoto
Sumber : www.digitalfotografi.net

2.2.17 Equipment Kamera

1. *Shoulder Rig*

Fungsi utama alat ini tentu supaya hasil video yang direkam tidak bergoyang dan tetap stabil meski pengguna bergerak kesana kemari saat mengganti sudut pandang perekaman. Cara kerjanya sangat sederhana, beban kamera disalurkan ke pundak perekam sehingga getaran yang ada bisa diminimalisir.



Gambar 36. Shoulder rig
Sumber : www.bukalapak.com

2. *Follow Focus*

Alat untuk membantu memutar ring fokus pada kamera. *Follow focus* sangat membantu kita untuk memutar ring fokus pada kamera saat menggunakan pengaturan manual fokus pada kamera.



Gambar 37. Follow focus
Sumber : www.shapewlb.com

3. *Slider*

Slider adalah semacam rel lengkap dengan *quick release plate* tempat kita menempatkan kamera, sehingga saat merekam kamera bisa digerakkan maju mundur ataupun ke kiri dan ke kanan. Penempatan *slider* biasanya akan di letakkan diatas kepala *tripod*, namun juga bisa diletakkan di atas permukaan tanah atau benda.



Gambar 38. Slider

Sumber : www.blibli.com

4. *Tripod*

Tripod sangat membantu dalam proses pembuatan video maupun film, dengan *tripod* kita menjaga kamera untuk mendapatkan hasil gambar yang lebih stabil ketimbang tidak menggunakan *tripod*.



Gambar 39. Tripod

Sumber : www.blibli.com

5. *Stabilizer*

Stabilizer mempunyai fungsi yang mirip dengan *tripod*, yaitu untuk membantu mengurangi guncangan. Terutama saat kita merekam video menggunakan *handheld*, selain mengurangi

guncangan, *stabilizer* membantu membuat gerakan lebih halus dan tajam.



Gambar 40. Stabilizer
Sumber : www.plazakamera.com

6. *Matte Box*

Matte box memiliki fungsi yang mirip dengan *lens hood* untuk menjaga agar cahaya yang berlebih (*flare*) atau cahaya yang tidak diinginkan masuk ke dalam lensa. Selain itu pada beberapa jenis *matte box*, juga terintegrasi dengan *filter holder*.



Gambar 41. Stabilizer
Sumber : www.plazakamera.com

7. *Filter ND*

Memiliki fungsi yang baik dalam proses fotografi maupun merekam video. *Filter ND* membantu kita dalam menjaga cahaya dalam kamera sehingga tidak terjadi *over exposure*. Karena dalam merekam video memiliki aturan dalam penggunaan *shutter speed* ($1/2x$ frame rate). Contoh jika kita memakai 60 fps, maka *shutter speed* yang harus kita pakai adalah $1/60s$.



Gambar 42. Filter ND

Sumber : www.shopee.co.id

8. *LCD Monitor Portable*

Rata-rata kamera memiliki layar berukuran kecil yang terkadang membuat kira kurang nyaman dalam merekam video, sehingga terdapat detail-detail kecil yang terlewatkan. *LCD monitor portable* sangat membantu kita dalam melihat *frame* untuk melihat gambar lebih jelas dan memastikan detail-detail kecil.



Gambar 43. LCD monitor portable

Sumber : www.bursakameraprofesional.co.id

2.2.18 Format Video

Format XAVS S adalah penerus dari AVCHD, jadi mendukung *bit rate* yang lebih tinggi, sesuai untuk merekam video dengan resolusi tinggi seperti video 4K. Format ini mendukung 24p/25p/30p/50p/60p/100p/120p. Saat menggunakan format ini, kita perlu menggunakan *memory card* dengan kecepatan minimal *class 10*.

Format AVCHD adalah format video praktis untuk ditampilkan di *TV High Definition*. Dengan menggunakan format ini, bisa membuat *BluRay Disc*, atau *DVD* dengan program *playmemories* dari Sony. Minimal menggunakan *memory card class 6*.

MP4 adalah format video yang dikompresi sehingga ukuran filenya kecil, dengan tujuan supaya lebih cepat bisa di *upload* ke situs *web* seperti *youtube* atau mengirim via *e-mail*. Namun MP4 memiliki kekurangan karena menghasilkan kualitas gambar yang tidak terlalu bagus.

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Setelah menjabarkan peran sebagai *Director of Photography* dalam film pendek “ LINUWIH” pada pra produksi, produksi, pasca produksi, maka dapat dijadikan kesimpulan sebagai berikut :

1. Sebagai *Director of Photography* dalam pembuatan film sangat vital karena memiliki peran penting pada setiap tahapan proses pembuatan film seperti pra produksi, produksi, pasca produksi.
2. Sebagai *Director of Photography* harus memahami dan mengerti berbagai macam karakteristik dari setiap alat visual yang digunakan dalam proses pembuatan film.
3. Sebagai *Director of Photography* harus memahami dan mengerti teknik dan penerapan sinematografi pada tahap produksi seperti angle kamera, framing, komposisi, pencahayaan, dll.
4. Sebagai *Director of Photography* juga harus memahami konteks naskah dalam cerita dan mengaplikasikannya melalui visual sesuai keinginan sutradara.

5.2 Saran

5.2.1 Saran Praktisi

Berikut ini adalah saran dari penulis dengan laporan tugas akhir ini :

1. Dalam proses pembuatan karya film pendek maupun panjang, kita sebaiknya melakukan rancangan konsep dengan matang agar saat proses produksi berjalan lancar.
2. Dalam proses pembuatannya juga diperlukannya kerja sama tim yang solid antar chief maupun crew perdivisi, serta tanggung jawab dan sikap professional dalam setiap divisi.

5.2.2 Saran Akademisi

Berikut saran untuk Pihak Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi Yogyakarta :

1. Mempermudah dalam perizinan bagi mahasiswa/i untuk dapat menggunakan alat yang disediakan oleh kampus.
2. Memperhatikan staff pengajar yang sesuai dengan bidang kompetensinya dalam proses belajar mengajar agar dapat terciptanya lulusan terbaik dan bisa bersaing di bidang industri.
3. Menggunakan fasilitas di kampus yang dapat menunjang proses belajar mengajar bagi staff pengajar maupun mahasiswa/i.

DAFTAR PUSTAKA

Brown, Blair. 2016. "Cinematography: Theory and Practice Image Making for Cinematographers and Directors". USA. Taylor and Francis.

Ettedgui, Peter. 1998. "Cinematography". USA. Focal Press.

Landau, David. 2014. "Lighting for Cinematography". United Kingdom. Bloomsbury Academic.

Ambar. 2018. "15 komposisi dalam Sinematografi – pengertian dan penjelasannya.". <https://pakarkomunikasi.com/komposisi-dalam-sinematografi/>. Diakses 8 Juni 2021

Andryanto, Dian. 2021. "Tugas Director of Photography". <https://gaya.tempo.co/read/1485914/mengenal-profesi-director-of-photography-apa-tugasnya-dalam-produksi-film>. Diakses tanggal 22 Juni 2021

Arief, Afriezal. 2017. "Pengertian Sinematografi, Teknik, dan Unsur Dasar". <https://www.pixel.web.id/sinematografi/> . Diakses tanggal 1 Juni 2021

Widodo, Patriot. 2018. "SHOT SIZE : Memanipulasi Apa Yang Dilihat Audience. <https://www.plazakamera.com/shot-size-memanipulasi-apa-yang-dilihat-audience/>. Diakses tanggal 3 Agustus 2021

Staff MasterClass. 2021. "What Is the Director of Cinematography". <https://www.masterclass.com/articles/film-101-what-is-the-director-of-photography-and-is-director-of-photography-the-same-as-cinematographer#what-is-a-director-of-photography>. Diakses Tanggal 20 Juni 2021