

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Film adalah media komunikasi yang bersifat audio visual untuk menyampaikan suatu pesan kepada sekelompok orang yang berkumpul di suatu tempat tertentu (Effendy, 1986: 134). Pesan film sebagai media komunikasi massa dapat berbentuk apa saja tergantung dari misi film tersebut. Akan tetapi, umumnya sebuah film dapat mencakup berbagai pesan, baik itu pesan pendidikan, hiburan, informasi dan sosialisasi.

Albert Bandura menyatakan Social Learning Theory, teori yang menganggap media massa sebagai Agen sosialisasi yang utama disamping keluarga, guru dan sahabat. Dalam hal ini, film sebagai media komunikasi massa yang mampu menjadi media sosialisasi. Disini kami memanfaatkan film sebagai media dalam memberikan edukasi kepada masyarakat umum dengan mengambil tema tentang kesehatan mental, film ini diproduksi oleh tim yang telah menyatukan pikiran kreatifnya untuk menghasilkan sebuah karya film. Penulis melaksanakan tugas karya kreatif film pendek ini berperan sebagai Director of Photography (D.O.P) . Pada pelaksanaannya, Director of Photography memiliki peran penting untuk mengimplementasikan naskah ke dalam sebuah bentuk dan gerak serta tata letak kamera baik dari segi cerita maupun teknis dalam framing yang dibutuhkan, sesuai instruksi sutradara.

Film pendek ini sebagai media informasi yang memberikan pendidikan kepada khalayak tentang tanggung jawab, amanah, jujur, tekad yang kuat, dan toleransi. Sebagai Director of Photography harus bertanggung jawab saat pra-produksi, produksi, dan pasca produksi. Dengan dibuatnya film pendek ini, diharapkan masyarakat lebih memahami pentingnya menanamkan nilai-nilai sosial dalam kehidupan bermasyarakat.

Pada tugas akhir kali ini saya menggunakan film fiksi yang telah saya produksi berjudul “Genta” sebagai objek penelitian untuk salah satu syarat tugas akhir (TA) prodi Broadcasting Film STIKOM Yogyakarta Angkatan 2018, saya membuat film

ini karena keresahan yang saya rasakan mengenai adanya beberapa kejadian di sekitar saya, beberapa kasus yang terjadi di dalam keluarga ditemukan salah satu anggota keluarga tersebut mengalami gangguan mental. Pada saat itu pihak keluarga kurang mengerti informasi bagaimana menangani masalah orang dengan gangguan mental. Maka dari itu dikarenakan kurangnya informasi penanganan yang tepat keluarga yang mengalami gangguan mental melakukan tindakan yang kurang tepat seperti memasung anggota keluarga yang mengidap gangguan mental atau jiwa yang disebut “ODGJ”.

Dalam film tersebut saya melakukan penguatan karakter tokoh melalui sudut pandang *shot angles*. Saya menggunakan teori *shot angles* karena dapat menjelaskan suatu konflik atau kejadian hanya dengan satu pengambilan gambar yang dapat menyampaikan maksud dari adegan tersebut yang diimbangi dengan pergerakan kamera.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, penulis menemukan masalah sebagai berikut Bagaimana proses produksi *Short Movie* “Genta” dari sudut pandang Director of Photography dengan mengimplementasikan teknik pengambilan gambar sesuai aspek framing dalam sinematografi pada karya film ini.

C. Maksud dan Tujuan

1. Maksud

Maksud dari pembuatan *short movie* adalah sebagai salah satu media maupun metode edukasi untuk menyampaikan pesan terkait kesehatan mental kepada para orang tua yang memiliki anggota keluarga dengan gangguan kejiwaan dan khalayak umum . Dengan dibuatnya *short movie* ini akan mempermudah penonton dalam menginterpretasikan pesan dari penulis.

2. Tujuan

- a. Sebagai media untuk memberikan edukasi masyarakat.
- b. Sebagai media berkarya dan sarana hiburan.
- c. Sebagai upaya untuk meningkatkan kesadaran orang tua pentingnya kesehatan mental didalam keluarga dan penanganannya.

- d. Sebagai salah satu syarat tugas akhir (TA) prodi Broadcasting Film STIKOM Yogyakarta Angkatan 2018 .

D. Waktu Pelaksanaan

Tabel 1.1 Waktu pelaksanaan

NO	Tahapan	Kegiatan	Waktu
1.	Pra produksi	a. Membuat sinopsis dan naskah b. Pembentukan crew c. Lobbying talent d. Reading talent	a. 20 Maret – 20 April 2021 b. 25-31 Maret 2021 c. 25-31 Maret 2021 d. 26-28 Mei 2021
2.	Produksi	Shooting	31 Mei – 1 Juni 2021
3.	Pasca Produksi	a. Editing offline b. Editing online c. Scoring music d. Evaluasi	a. 25 Juni 2021 b. – c. – d. –

E. Personalia dan Desain Pengerjaan

1. Personalia

Short movie akan menjadi sebuah karya yang dapat dinikmati penonton apabila di dalamnya terdapat personalia yang bertugas dalam rangkaian proses, baik pra, produksi maupun pasca produksi. Pada setiap tahap proses pembuatan *short movie* berpeluang menghasilkan karya maksimal. Pembuatan *short movie* ini merupakan tugas akhir penulis. Maka, pembagian tugas akan sangat membantu penulis untuk berproses pada pengerjaan tugas akhir.

Pembagian kru produksi:

Tabel 1.2 Tabel kru produksi

No	Divisi	Nama	Keterangan
1.	<i>Producer</i>	Adrian Aidil Lubis	<i>Producer</i>
2.		Gandung	<i>Location Manager</i>
3.	<i>Director</i>	Ari Wibowo	<i>Director</i>

4.		Vicidian Putri Pratama	<i>Ast. Director 1</i>
5.		Nuri Lathifah	<i>Ast. Director 3</i>
6.		Fajar Ayu Triwahyuni	<i>Script continuity</i>
7.		Nanda Bella Dayaningtyas	<i>Clapper</i>
8.	<i>Script writer</i>	Helmi Yusuf	<i>Script writer</i>
9.	<i>Camera</i>	Lenta Dayunanta	<i>Director of Photography</i>
10.		Tegar Rustamtama Aji	<i>Ast. Cam</i>
11.		Seven Analisa Gulo	<i>Behind the scene</i>
12.	<i>Lighting</i>	Novera Athif Mahendra	<i>Gafer</i>
13.		Adith Ath-Thariq	<i>Lighting</i>
14.		Kevin Viery Vallery	<i>Lighting</i>
15.		Tegar Diananda	<i>Lighting</i>
16.	<i>Artistic</i>	Rahmad Ridwan	<i>Art. Director</i>
17.		Dedek	<i>Artistic</i>
18.		Pimpin Willianto	<i>Artistic</i>
19.		Ilham N Faizi	<i>Artistic</i>
20.		Kancil	<i>Artistic</i>
21.	<i>Audio</i>	Helmi Yusuf	<i>Audio</i>
22.		M. Nur Rohman	<i>Boomer</i>
23.		Dwi Aji Prasetyo	<i>Recording</i>
24.	<i>Make up & Wardrobe</i>	Ira Sitowati	<i>Make up</i>
25.		Magdalena Oryza	<i>Wardrobe 1</i>
26.		Aningtyas Nurwijayanti	<i>Wardrobe 2</i>
27.	<i>Editing</i>	Helmi Yusuf	<i>Offline 1</i>
28.		Lenta Dayunanta	<i>Offline 2 & Online</i>
29.	<i>Generator (genset)</i>	Achmad Muntarom	<i>Genset man</i>
30.	<i>Driver</i>	Chandrika Andrean T	<i>Driver1</i>
31.		Achmad Muntarom	<i>Driver2</i>
32.	<i>General</i>	Ingki Pratama	<i>Consumption</i>
33.		Gandung	<i>Runer</i>
34.		Muji	<i>Runer</i>
35.		Ibu putri	<i>Runer</i>

2. Manajemen Produksi.

Rangkaian proses dalam membuat karya *Short movie* tentu memerlukan konsep desain pengerjaan. Tahap ini berfungsi sebagai pedoman pada saat melaksanakan proses pra hingga pasca produksi. Desain pengerjaan pada

proses pembuatan karya *short movie* sama dengan proses pembuatan visual audio pada umumnya, yakni meliputi:

a. Pra Produksi

1) Penemuan Ide

Tahapan ini dimulai ketika mengeksplorasi ide atau gagasan, melakukan riset dan menuliskan naskah, sinopsis maupun skenario.

2) Perencanaan

Tahapan ini meliputi penetapan jangka waktu kerja, penyempurnaan naskah, lokasi, dan *crew* bila dikerjakan secara *teamwork*, dan penetapan biaya apabila diperlukan.

3) Persiapan

Tahapan ini dimulai dari melaksanakan lobbying dengan *talent*, pembuatan surat ijin, serta membahas konsep bersama dengan *talent*. Selain itu, juga perlu mempersiapkan alat yang akan digunakan saat produksi, seperti peralatan teknis, *software* maupun *hardware* sesuai dengan kebutuhan. Selain itu, penulis juga perlu mempersiapkan *storyboard* yang dapat berguna sebagai acuan pada saat produksi agar tidak terjadi penyimpangan dengan konsep yang direncanakan.

b. Produksi

Proses produksi dikerjakan secara bersama – sama. Pada tahap ini pengambilan gambar atau shooting telah dilaksanakan sesuai dengan apa yang telah disiapkan baik dari segi teknis maupun non teknis dari proses pra produksi mengikuti naskah yang telah dibuat secara final

c. Pasca Produksi

Proses pada pasca produksi terdapat 2 tahap yaitu evaluasi dan distribusi.

1) *Editing offline*

Pada tahap editing offline dilakukan untuk mengedit atau mengolah file dari proses produksi untuk dirangkai sesuai jalan cerita yang akan menjadi film nantinya.

2) *Editing online*

Pada tahap editing online proses dilakukan penyesuaian efek yang ada untuk mempertegas kesan sinematik pada film seperti menambahkan *color grading, visual effect, credit title* .

3) Scoring music

Pada tahap *scoring music* dilakukan untuk menambahkan efek suara guna memperkuat kesan dramatis pada film seperti menambahkan *sound effect, backsound music, dll* yang berhubungan dengan suara

4) Evaluasi

Pada saat proses evaluasi dilakukan untuk melihat hasil akhir dari film tersebut guna menentukan apakah sudah sesuai dan dapat di pertontonkan untuk selanjutnya, apa bila sudah tidak ada yang kurang film siap didistribusikan.

F. Metode Pengumpulan Data

1. Pengamatan

Lexy J. Moleong (2005:177) dalam *Metodologi Penelitian Kualitatif* menyebutkan terdapat empat peranan peneliti sebagai pengamat. Diantaranya: (1) berperanserta secara lengkap, (2) pemeranserta sebagai pengamat, (3) pengamat sebagai pemeranserta, dan (4) pengamat penuh. Penulis dalam penelitian ini termasuk pemeranserta sebagai pengamat yang berarti peranan peneliti sebagai pengamat dalam hal ini tidak sepenuhnya sebagai pemeranserta tetapi melakukan fungsi pengamatan. Ia sebagai anggota pura – pura, jadi tidak melebur dalam arti sesungguhnya. Peranan demikian masih membatasi para subjek menyerahkan dan memberikan informasi terutama yang bersifat rahasia.

2. Wawancara

Menurut Anwar Bajari (2015:101) wawancara merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan lewat interaksi dan komunikasi untuk mengungkap tentang sikap, kelakuan, pengalaman, cita-cita, serta harapan responden.

Pada pembagian wawancara yang dikemukakan oleh Patton (dalam Lexy, 2005:187) penulis melakukan Pendekatan Menggunakan Petunjuk Umum Wawancara. Jenis wawancara ini mengharuskan pewawancara membuat kerangka dan garis besar pokok-pokok yang dirumuskan tidak perlu ditanyakan secara berurutan. Pelaksanaan wawancara dan pengurutan pertanyaan disesuaikan dengan keadaan responden dalam konteks yang sebenarnya,

3. Partisipasi

Menurut Jonathan Sarwono (2006 : 223) partisipasi merupakan salah satu bentuk cara mencari data utama atau informasi dalam metode penelitian kualitatif. Cara melakukan pengumpulan data ialah melalui keterlibatan langsung dengan obyek yang diteliti. Jika obyek tersebut merupakan masyarakat atau kelompok individu, maka peneliti harus berbaur dengan yang diteliti (*immersion*) sehingga peneliti dapat mendengar, melihat dan merasakan pengalaman-pengalaman yang dialami oleh obyek yang sedang diteliti. Karena teknik ini menghendaki pengenalan secara mendalam, maka waktu yang dibutuhkan untuk mendapatkan data atau informasi menjadi lama. Semakin lama peneliti berbaur dengan yang diteliti, maka peneliti akan dapat mempelajari pola dan perilaku hidup obyek yang diteliti

4. Studi Pustaka

Nazir (Nazir, 2011:111) mengemukakan bahwa studi pustaka merupakan teknik pengumpulan data dengan mengadakan studi penelaahan terhadap buku – buku, literatur – literatur, catatan – catatan, dan laporan yang ada hubungannya.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Pengertian Film

Film adalah media komunikasi yang bersifat *audio visual* untuk menyampaikan suatu pesan kepada sekelompok orang yang berkumpul di suatu tempat tertentu (Effendy, 1986: 134). Pesan film pada komunikasi massa dapat berbentuk apa saja tergantung dari misi film tersebut. Akan tetapi, umumnya sebuah film dapat mencakup berbagai pesan, baik itu pesan pendidikan, hiburan dan informasi. Pesan dalam sebuah film biasanya menggunakan simbol-simbol yang ada dalam pikiran manusia berupa isi pesan, suara, perkataan, percakapan dan sebagainya.

Film adalah media komunikasi massa yang sangat penting digunakan untuk mengkomunikasikan suatu realita yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari. Film memiliki realitas kuat, salah satunya menceritakan tentang realita kehidupan masyarakat. Menurut (Effendi, 1986: 239) film diartikan sebagai hasil budaya dan ekspresi kesenian. Film sebagai komunikasi massa merupakan gabungan dari berbagai teknologi seperti fotografi dan rekaman suara, kesenian baik seni rupa dan seni teater sastra dan arsitektur serta seni musik.

Film juga sering disebut dengan sinema (*cinema*), sinematografi (*cinematography*), atau gambar bergerak (*motion picture*). Pada masa dahulu di Indonesia film sering disebut gambar hidup, sedangkan di Jawa film banyak disebut dengan gambar sorot. Film adalah rentetan *still* gambar yang bergerak dengan rata-rata 24 frame perdetik (*24fps*) sehingga menimbulkan ilusi pada mata bahwa gambar-gambar *still* tersebut bergerak (Hartono, 2000: 1)

Berdasarkan sejarahnya, pengertian film adalah gambar hidup diawali oleh Lumiere bersaudara yang mempertontonkan film pertama kalinya di *Grand cafe boulevard des capucines Paris*, pada 28 Desember tahun 1895. Setelah itu yang memulai sejarah perfilman dunia diantaranya Thomas alfa edison, Dickson dan beberapa nama lainnya.

Film secara umum dibagi atas dua unsur pembentuk, yakni unsur naratif dan unsur sinematik. Dua unsur tersebut saling berintraksi dan berkesinambungan

satu sama lain untuk membentuk sebuah film. Masing-masing unsur tersebut tidak akan membentuk film jika hanya berdiri sendiri. Bisa kita katakan bahwa unsur naratif adalah bahan (materi) yang akan diolah, sedangkan unsur sinematik adalah cara (gaya) untuk mengolahnya. (Pratista, 2017 : 23).

Pada dasarnya film dapat dikelompokkan dalam dua pembagian dasar yaitu, kategori film cerita dan non cerita. Pendapat lain menggolongkan menjadi film fiksi dan *non-fiksi*. Film cerita adalah film yang diproduksi berdasarkan cerita yang dikarang dan dimainkan oleh aktor dan aktris. Pada umumnya film cerita bersifat komersial, artinya dipertunjukkan di bioskop dengan harga karcis tertentu atau di putar di televisi dengan dukungan sponsor iklan tertentu. Film non cerita adalah film yang mengambil kenyataan sebagai subyeknya, yaitu merekam kenyataan pada fiksi tentang kenyataan (Sumarno, 1996: 10).

Sebelum masuk kedalam pembahasan yang lebih rinci, kita perlu mengetahui jenis film secara umum. Secara umum film dapat dibagi menjadi tiga jenis, yakni dokumenter, fiksi dan eksperimental. Pembagian ini didasarkan atas cara bertuturnya yakni, cerita dan non cerita. Film fiksi masuk dalam kategori film cerita. Sementara film dokumenter yang memiliki konseprealisme (nyata), berbeda dikutub yang berlawanan dengan film eksperimental yang memiliki konsep formalisme (abstrak). Sementara, film fiksi berada persis di tengah dua kutub tersebut. Namun film dokumenter dan film eksperimental pun bisa saling mempengaruhi, dan film eksperimental baik secara naratif maupun sinematik. (Pratista, 2017:29). Berikut penjelasan dari berbagai macam film tersebut.

1. Film dokumenter

Film dokumenter merupakan film yang mendokumentasikan suatu kejadian yang berada di bumi atau di kehidupan masyarakat secara nyata tanpa adanya sebuah scenario. Dalam artian film dokumenter menceritakan sebuah kejadian nyata di kehidupan sehari-hari masyarakat. Biasanya film documenter bertemakan sejarah, social, ekonomi dan kejadian penting yang terjadi dalam kehidupan. (Effendy, 2014: 2).

Film dokumenter memiliki plot namun tetap memiliki struktur berdasarkan tema dan keinginan sang pembuat film film dokumenter dominan memiliki struktur yang sederhana, agar penonton dapat memahami serta mempercayai bahwa film

tersebut benar-benar terjadi seperti kenyataan tanpa adanya rekayasa atau skenario. Kunci utama dari film dokumenter sendiri adalah penyajian fakta. Film dokumenter berhubungan dengan tokoh, obyek, momen, peristiwa, serta lokasi yang nyata. Film dokumenter tidak menciptakan suatu peristiwa atau kejadian, namun merekam peristiwa yang sungguh-sungguh terjadi secara nyata (otentik).

2. Film fiksi

Berbeda dengan jenis film dokumenter, film fiksi terikat oleh plot. Dari sisi cerita, film fiksi sering kali menggunakan cerita rekaan diluar kejadian nyata, serta memiliki konsep pengadeganan yang telah dirancang sejak awal. Struktur cerita film juga terikat hukum kausalitas. Cerita lazimnya memiliki karakter protagonist dan antagonis, masalah dan konflik, penutupan, serta pola pengembangan cerita yang jelas. (Pratista, 2017 : 31).

Dalam pengertian umum film fiksi atau juga dapat disebut dengan film fiktif, merupakan sebuah *genre* film yang memiliki cerita fiktif belaka berdasarkan narasi atau skenario. Film fiksi tentunya terikat dengan plot dan cerita diluar kejadian nyata yang dikarang sedemikian rupa berdasarkan imajinasi sang pengarang atau penulis cerita.

3. Film eksperimental

Film eksperimental merupakan jenis film yang sangat berbeda dengan dua jenis film sebelumnya. Film eksperimental tidak memiliki plot namun tetap memiliki struktur. Film yang sangat berbeda dengan kedua jenis film sebelumnya, cenderung hanyalah film yang dimana strukturnya sangat dipengaruhi oleh pemikiran subyektif pembuatnya, seperti gagasan, ide dan emosi. Jenis film ini umumnya tidak menceritakan apapun karena diceritakan oleh sineas surealis, dengan menggunakan simbol-simbol yang kadang dibuat atau diciptakan sendiri sehingga film ini sulit untuk di pahami dan dimengerti oleh penonton.

Film cerita sangat diharuskan untuk tanggap terhadap perkembangan zaman agar dapat tetap diminati oleh penonton, dimana kita dalam proses pembuatan film memperhatikan prosesnya baik secara teknis maupun non teknis, yaitu berupa pencarian ide gagasan atau cerita yang akan diangkat, sedangkan proses teknis sendiri berupa keterampilan artistik untuk mewujudkan segala ide gagasan atau cerita sesuai naskah menjadi film yang siap untuk ditonton.

Dalam pembuatan film cerita sendiri selain aktor dan aktris juga di butuhkan *crew* atau tim yang memproduksi film, antara lain :

1. Produser

Seorang produser film bertanggung jawab menginisiasi proyek film, membuat rancangan produksi, rencana pendistribusian film, serta mengawasi seluruh proses produksi film, mulai dari proses pra produksi sampai proses pasca produksi supaya produksi film dapat berjalan sesuai dengan yang telah direncanakan sedari awal proyek film tersebut.

2. Sutradara

Sutradara adalah orang yang bertugas mengarahkan sebuah film sesuai scenario yang ada. Sutradara juga berperan untuk mngarahkan atau membimbing crew dan para pemeran film dalam merealisasikan kreatifitas yang dimilikinya. Sutradara juga bertanggung jawab atas aspek-aspek kreatif pembuatan film baik secara interpretatif maupun teknis, karena sutradara menduduki posisi tertinggi dari segi artistic.

3. Penulis naskah

Naskah atau skenario yang disebut juga dengan *script* yang diartikan sebagai kerangka manusia. Dimana penulis naskah (*script writer*) adalah orang yang mempunyai keahlian dalam membuat film dalam bentuk tulisan yang mampu mengembangkan sebuah ide atau gagasan baik dalam pengembangan cerita, penjabaran ide atau gagasan melalui jalan cerita dan bahasa menjadi tertulis yang selanjutnya dapat divisualisasikan.

4. *Director of photography*

DOP adalah orang yang menciptakan imaji visual film dapat disebut juga sebagai sinematografer atau pengarah fotografi. DOP sendiri bertanggung jawab terhadap kualitas fotografi dan pandangan sinematik (*cinematic look*) dari sebuah film, serta berkerja sama dengan sutradara untuk menciptakan visual film tersebut.

5. Penata audio

Penata audio atau penata suara dalam produksi bertugas untuk merekam suara dialog maupun *ambiens* dalam proses produksi film. Setelah proses produksi film penata suara juga bertanggung jawab atas proses pasca produksi dalam masa

editing, penata suara harus membuat *scoring* music maupun *dubbing* jika diperlukan.

6. Penata cahaya

Penata cahaya mempunyai tugas atau peran untuk menyediakan cahaya yang sesuai dan cukup untuk kebutuhan visual, sehingga mampu melihat obyek seperti apa dan dimana untuk mendukung suasana atau keadaan yang sesuai dengan aspek-aspek dalam cerita film tersebut.

7. Penata artistik

Penata artistik bertugas untuk menata set ataupun mengkonsep lokasi pembuatan film sesuai cerita dalam film. Penata artistic juga menyediakan properti barang untuk digunakan agar sesuai dengan konsep.

8. Penata rias dan busana

Pemeran film akan tampil sesuai dengan konsep film yang di produksi, dimana peran penata rias dan busana sangat diperlukan untuk menyediakan komponen pendukung seperti make up dan busana itu sendiri untuk keperluan konsep atau cerita yang dibutuhkan.

9. Editor

Setelah proses produksi atau shooting selesai tahap selanjutnya adalah pasca produksi untuk dilakukan proses editing. Editor merupakan sineas yang akan menggabungkan atau mengolah gambar hasil dari proses *shooting* untuk dirangkai secara estetis agar menjadi rangkaian cerita sesuai dari naskah dan konsep dari sutradara yang akan menjadi cerita yang utuh.

B. *Director of photography*

Seorang DoP *Director of photography* bertanggung jawab atas semua aspek visual dalam pembuatan film. Mencakup interpretasi visual pada skenario, pemilihan jenis kamera, pemilihan lensa, pemilihan jenis filter yang akan dipakai di depan lensa atau lampu, pemilihan lampu dan jenis lampu yang sesuai dengan konsep sutradara dan cerita dalam skenario. Seorang DoP (*director of photography*) juga memutuskan pergerakan kamera, membuat konsep visual, membuat floor plan untuk keefesienan pengambilan gambar. Artinya seorang DoP (*director of*

photography) adalah orang yang bertanggung jawab baik secara teknis maupun tidak teknis pada semua aspek visual dalam film. (Effendy 2014:54).

Basis pengetahuan mencakup lensa, pencahayaan, komposisi, kontinuitas, kebutuhan editorial, grip, warna, bahasa kamera, bahkan elemen dasar dari struktur cerita. Pekerjaannya adalah menarik dengan kamera, dan semakin banyak yang anda ketahui tentang elemen seni itu, semakin baik anda dapat membantu sutradara dalam mencapai tujuan-tujuan tersebut. DoP tidak perlu memerintahkan semua teknik ini pada tingkat detail editor, penulis, atau pegangan utama, tetapi harus ada pemahaman yang kuat tentang dasar-dasar dan yang lebih penting adalah kemungkinan alat dan potensi mereka untuk melayani bercerita dan visi sutradara. (Blain Brown : 2012).

C. *Cinematography*

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

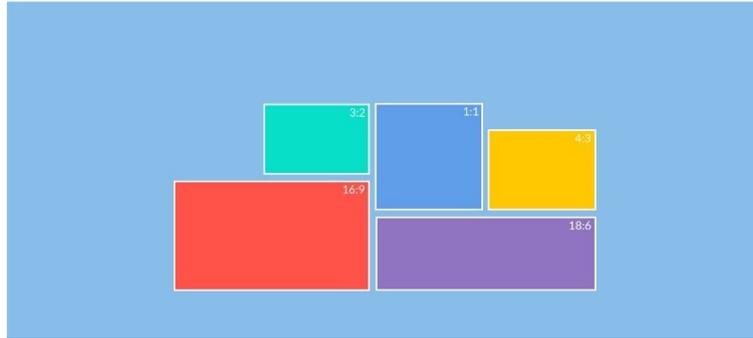
Unsur sinematografi secara umum dapat dibagi menjadi tiga aspek, yakni: kamera dan film, *framing*, setra durasi gambar. Kamera dan film mencakup teknik-teknik yang dapat dilakukan melalui kamera dan stok (data mentah) filmnya, seperti penggunaan lensa, kecepatan gerak gambar, efek visual, pewarnaan, dan sebagainya. *Framing* adalah hubungan kamera dan obyek yang akan diambil, seperti lingkup gambar atau *frame*, jarak, ketinggian, serta pergerakan kamera. Sementara durasi gambar mencakup lama atau durasi sebuah obyek diambil gambarnya oleh kamera. (Pratista, 2017: 129).

D. *Framing*

Framing sangatlah penting dalam sebuah film karena melalui “jendela” inilah, penonton disuguhkan semua jalinan peristiwa. Kontrol sineas terhadap *framing* akan sangat menentukan persepsi penonton terhadap sebuah gambar atau shot. Adapun aspek *framing* terhadap gambar dibagi menjadi empat unsur utama, yakni bentuk dan dimensi *frame*; ruang *offscreen* dan *onscreen*; sudut, kemiringan, tinggi, dan jarak terhadap obyek; serta pergerakan kamera. Perpaduan unsur-unsur tersebut juga menghasilkan beberapa teknik, seperti *point of view* (POV) shot serta *handheld camera*. *Framing* juga tidak lepas dari komposisi gambar secara keseluruhan, yang berhubungan erat dengan posisi obyek dalam *frame*.

1. *Aspect ratio*

Dimensi dari bingkai kamera (area gambar yang direkam aktif) atau hubungan lebar-ke-tinggi dari bingkai sering dinyatakan sebagai rasio lebar itu dengan tinggi tersebut. Rasio ini disebut aspek rasio dan tergantung pada format media, dapat ditulis 144: 3, 16: 9, 1,85: 1, dan seterusnya. Contoh pertama 4:3 (mengatakan “empat hingga tiga” dan kadang-kadang “empat oleh tiga”), berarti jika tinggi badan adalah tiga unit, maka lebarnya sama dengan empat unit yang sama. Ini adalah aspek rasio untuk dimensi standar (SD) di Amerika Utara (NTSC dan NTSC mini DV) dan Eropa (PAL, dan DV-PAL). Ini juga dapat diwakili oleh rasio 1,33: 1 (yang dikatakan “*one-three-three to one*”), dimana angka “1” mewakili tinggi bingkai standar dan angka “1 .33” menunjukkan lebar frame 1,33 kali sepanjang tinggi. Semua definisi tinggi (HD) video adalah 16:9 (yang dikatakan “*sixteen to nine*” dan sering ditulis 16:9, atau “enambelas oleh Sembilan”), yang berarti aspek rasio layar lebar dimana ada unit ukuran 16 melintang dan hanya 9 unit yang sama tinggi menunjukkan beberapa ukuran *frame* atau rasio aspek dari televisi dan sejarah gambar bergerak. Ukuran telah berkembang selama beberapa decade sebagai teknologi berubah. Saat ini, film-film teatrikan, definisi standar, dan televisi definisi tinggi semuanya memiliki rasio aspek yang berbeda, dan membuatnya agak membingungkan dan rumit untuk membuat gambar-gambar dari satu gambar. (Christoper, 2009: 6).



Gambar 2.1 *Aspect Ratio*

Sumber : www.phleam.com

2. Jarak

Jarak yang dimaksud adalah dimensi jarak kamera terhadap obyek dalam *frame*. Kamera secara fisik tidak perlu berada dalam jarak tertentu karena dapat dimanipulasi menggunakan lensa zoom. Obyek dalam cerita film, umumnya adalah manusia sehingga secara teknis jarak diukur menggunakan skala manusia. Ukuran jarak ini sangat relative dan yang menjadi tolak ukur adalah proporsi manusia atau obyek dalam *frame*. Dimensi jarak kamera terhadap obyek dapat dikelompokkan menjadi tujuh jenis tipe shot. (Pratista, 2017: 146).

a. *Ekstreme long shot*

Ekstreme long shot merupakan jarak kamera paling jauh dari obyeknya. Wujud fisik manusia nyaris tidak tampak. Teknik ini umumnya untuk menggambarkan sebuah obyek yang sangat jauh atau panorama yang luas. (Pratista, 2017: 146).



Gambar 2.2 Contoh *Extreme Long Shot*

Sumber : www.learnaboutfilm.com

b. *Long shot*

Pada jarak *long shot*, seluruh tubuh fisik manusia tampak jelas, namun latar belakang masih dominan. *Long shot* seringkali digunakan sebagai *establishing shot*, yakni *shot* pembuka sebelum digunakan *shot-shot* yang berjarak lebih dekat. (Pratista, 2017: 147).



Gambar 2.3 Contoh *Long Shot*

Sumber : www.learnaboutfilm.com

c. *Medium long shot*

Pada jarak *medium long shot*, tubuh manusia terlihat dari lutut sampai ke atas. Tubuh fisik manusia dan lingkungan sekitarnya relatif seimbang. (Pratista, 2017: 147).



Gambar 2.4 Contoh *Medium Long Shot*

Sumber : www.learnaboutfilm.com

d. *Medium shot*

Pada jarak *medium shot*, memperlihatkan tubuh manusia dari pinggang ke atas. Gestur serta ekspresi wajah mulai tampak. Sosok manusia mulai dominan dalam *frame*. *Medium shot* merupakan tipe *shot* yang sering digunakan dalam sebuah film. (Pratista, 2017: 147).



Gambar 2.5 Contoh *Medium Shot*

Sumber : www.learnaboutfilm.com

e. *Medium close-up*

Pada jarak ini *medium close-up*, memperlihatkan tubuh manusia dari dada ke atas. Sosok tubuh manusia mendominasi *frame* dan latar belakang tidak lagi dominan. Adegan percakapan normal, biasanya menggunakan *medium close-up*. (Pratista, 2017:147).



Gambar 2.6 Contoh *Medium Close-up*

Sumber : www.learnaboutfilm.com

f. Close-up

Umumnya memperlihatkan wajah, tangan, kaki, atau sebuah obyek kecil lainnya. Teknik ini mampu memperlihatkan ekspresi wajah dengan jelas serta gestur yang mendetail. *Close-up* juga bisa memperlihatkan sangat mendetail sebuah benda atau obyek. (Pratista, 2017: 147).



Gambar 2.7 Contoh *Close-up*

Sumber : www.learnaboutfilm.com

g. Extreme close-up

Pada jarak terdekat ini mampu memperlihatkan lebih mendetail bagian dari wajah, seperti telinga, mata, hidung, atau bagian dari sebuah obyek. Tipe *shot* ini adalah yang paling jarang digunakan daripada jenis lainnya. (Pratista, 2017: 147).



Gambar 2.8 Contoh *Extreme Close-up*

Sumber : www.learnaboutfilm.com

3. Sudut

Sudut kamera adalah sudut pandang ketinggian kamera terhadap obyek yang berada dalam *frame*. Secara umum, sudut kamera dapat dibagi menjadi tiga, yakni *high-angel* (kamera melihat obyek dalam *frame* yang berada di bawahnya), *straight-on angel* (kamera melihat obyek dalam *frame* secara lurus), serta *low-angel* (kamera melihat obyek dalam *frame* yang berada di atasnya). Dalam film umumnya, sineas lebih sering menggunakan *straight-on angel*. Sementara *high-angel* dan *low-angel*, umumnya digunakan untuk menunjukkan sebuah obyek yang posisinya lebih tinggi maupun lebih rendah dari posisi kamera. Sudut atas dikenal dengan *overhead shot*. *High-angel* dan *low-angel* juga mampu menciptakan efek tertentu yang dapat dimanfaatkan sineas sesuai konteks naratifnya. (Pratista, 2017: 149).

a. *Low-angel & High-angel*

Sudut kamera *low-angel*, mampu memberi kesan sebuah obyek tampak lebih besar (rakasasa), dominan, percaya diri serta kuat. Seperti dalam film aksi dan *superhero*, tokoh utama sering kali diambil menggunakan sudut ini untuk menggambarkan sosoknya yang besar, gagah, dan kokoh. Beberapa sutradara, dikenal menyukai gaya sudut pengambilan *low-angel* sepanjang filmnya, sebut saja Michael Bay. Sementara sudut kamera *high-angel*, memberi kesan sebuah obyek seolah tampak lebih kecil, lemah, serta terintimidasi. Dua sudut pengambilan tersebut, lazimnya memang digunakan untuk kedua motif di atas, namun konteks cerita dapat membuatnya berbeda. (Pratista, 2017:149).



Gambar 2.9 Contoh *High-angel*

Sumber : Film Marvel : The Avengers



Gambar 2.10 Contoh *Low-angle*

Sumber : Film Marvel : The Avengers

b. *Overhead shot*

Overhead shot, bisa jadi adalah sudut pengambilan gambar yang paling tidak lazim digunakan. *Shot* yang diambil mengarah secara tegak lurus ke bawah, tidak mampu menampilkan wajah seseorang sehingga sudut pengambilan gambar ini jarang digunakan untuk mengambil obyek manusia. Dalam film misteri, *shot* ini kadang digunakan untuk menutupi identitas seseorang. (Pratista, 2017: 50).



Gambar 2.11 Contoh *Overhead shot*

Sumber : www.Studiobinder.com

c. Kemiringan

Kemiringan *frame* atau sering pula di istilahkan *canted framing* adalah posisi kemiringan obyek terhadap garis horizontal dalam sebuah *frame*. Teknik ini jarang sekali digunakan oleh para sineas, namun tercatat Orson Welles, Carol Reed, Wong Kar-wei, serta Danny Boyle, sering menggunakannya dalam film-film mereka. "... Kemiringan *frame* kadang juga bisa memiliki motif tertentu. Kemiringan *frame* dapat digunakan untuk

menggambarkan situasi yang menggelisahkan, kacau, atau sesuatu yang tidak beres dalam sebuah momen”. (Pratista, 2017: 151).



Gambar 2.12. Contoh kemiringan

Sumber : www.ericimphotography.com

4. Pergerakan kamera

Dalam produksi film, kamera sangat dimungkinkan untuk bergerak bebas sesuai dengan tuntutan estetik dan naratifnya. Pergerakan kamera tentu mempengaruhi sudut, kemiringan, ketinggian serta jarak yang selalu berubah-ubah. Hampir semua film cerita, umumnya menggunakan pergerakan kamera dan sangat jarang sineas yang menggunakan kamera statis. “... Pergerakan kamera umumnya berfungsi untuk mengikuti pergerakan seseorang karakter atau obyek. Pada adegan dialog, biasanya sineas sangat jarang menggunakan pergerakan kamera, kecuali jika dialog dilakukan sambil berjalan. Sementara pada adegan aksi, kamera lazimnya akan bergerak dinamis mengikuti obyek. (Pratista, 2017 : 153).

a. Pan

Pan merupakan singkatan dari *panorama*. Istilah *panorama* digunakan karena *shot* ini sering kali menggambarkan pemandangan secara luas. *Pan* adalah pergerakan secara horisontal (ke kanan dan kiri, atau sebaliknya) dengan posisi kamera tetap pada porosnya. Teknik ini lazimnya digunakan pula untuk mengikuti pergerakan seseorang karakter. (Pratista, 2017 :153)

b. *Tilt*

Tilt merupakan pergerakan kamera secara vertikal (atas-bawah atau bawah-atas) dengan posisi kamera tetap pada porosnya. *Tilt* sering digunakan untuk obyek yang tinggi atau raksasa didepan seorang karakter (kamera), seperti misalnya gedung bertingkat, patung raksasa, atau objek lainnya yang bersifat megah atau agung. Teknik *tilt* juga sering digunakan untuk memperlihatkan dua posisi sebuah obyek yang berada di bawah dan diatas, yang bisa bergerak keatas, atau sebaliknya ke bawah. Teknik ini juga tidak jarang digunakan sebagai *shot* penutup film dengan mengarahkan kamera secara perlahan ke atas (*tilt up*) hingga memperlihatkan awan, atau sebaliknya (*tilt down*) sebagai pembuka film. (Pratista, 2017 : 154)

c. *Tracking shot*

Tracking shot atau disebut *dolly shot* merupakan pergerakan kamera akibat perubahan posisi kamera secara horisontal. Pergerakan dapat ke arah manapun sejauh masih menyentuh permukaan tanah. Pergerakan dapat bervariasi, yakni maju (*tracking forward*), mundur (*tracking backward*), melingkar, menyamping (*track left/right*), dan seringkali menggunakan rel atau *track*. *Tracking shot* juga dapat menggunakan truk atau mobil. (Pratista, 2017 :155)

d. *Crane shot*

Crane shot adalah pergerakan kamera akibat perubahan posisi kamera secara vertikal, horisontal, atau kemana saja selama masih diatas permukaan tanah (melayang). *Crane shot* umumnya menggunakan alat *crane* yang mampu membawa kamera bersama operatornya sekaligus, dan dapat bergerak turun dan naik hingga beberapa meter. *Crane shot* umumnya menghasilkan efek *high-angle*, sering digunakan untuk menggambarkan situasi lanskap, seperti sudut kota, bangunan, atau areal taman.

5. Kamera Subjektif (POV Shot)

Kamera subyektif atau juga diistilahkan POV (*point of view*) shot, merupakan arah pandang kamera persis seperti apa yang dilihat seorang karakter. Seperti pada pertandingan tinju, sang musu mengarah pukulannya persis ke arah kamera (wajah),

pukulan tersebut seolah mengarah penonton. Efek dari *POV shot* ini adalah penonton mampu melihat dan merasakan sensasi yang dirasakan tokoh dalam cerita filmnya. (Pratista, 2017 : 156)

6. *Handheld camera*

Salah satu teknik kamera yang kini menjadi tren adalah gaya kamera dokumenter yakni, *handheld camera*. Seperti layaknya sineas dokumenter karena dibawa langsung oleh operator tanpa menggunakan alat bantu, seperti tripod atau *steadycam*. Awalnya, teknik ini lebih sering digunakan oleh sineas independen, namun kini beberapa sineas besar pun sering menggunakannya. Gaya *handheld camera* memiliki beberapa karakter yang khas yakni, kamera bergerak dinamis dan bergoyang untuk memberi kesan nyata (*realistic*). Teknik *handheld camera*, lazimnya mengabaikan komposisi visual dan lebih menekankan pada obyek yang diambil. Teknik ini sangat fleksibel dengan banyak genre, namun paling sering dijumpai dalam genre aksi, horor, dan dokudrama. Teknik ini juga berkombinasi efektif dengan teknik kamera subyektif pada genre *found footage*. (Pratista, 2017 :158).

7. Komposisi simetris dan dinamis

Ketika kamera mengambil gambar sebuah obyek, sineas dapat memilih posisi obyek tersebut dalam *frame*-nya sesuai tuntutan naratif serta estetika. Sineas bebas meletakkan sebuah obyek dimana pun di dalam *frame*-nya, yakni di tengah, di pinggir, di atas, di bawah, sejauh komposisinya masih seimbang dan menyatu secara visual. Sebuah obyek tidak harus selalu berada di tengah *frame* untuk mencapai komposisi yang seimbang. Obyek lain di sekitar obyek utama juga mampu mempengaruhi komposisi dan bergantung dari posisi dan pergerakan obyek lain. Sineas harus selalu memperhitungkan komposisi *frame* secara menyeluruh, terlebih jika obyeknya bergerak serta posisi kamera berpindah. Dua film eksperimental, *Baraka* dan *Samsara*, yang menyajikan sisi visual yang demikian indah adalah satu contoh ideal bagaimana sebuah komposisi dirancang untuk menghasilkan sebuah pencapaian visual yang sempurna. (Pratista, 2017: 160).

a. Komposisi simetris

Komposisi simetris dicapai melalui obyek yang terletak persisi di tengah *frame* dan proporsi ruang disisi kanan dan kiri relatif seimbang. Komposisi simetris dapat digunakan untuk berbagai macam motif dan simbol, seperti, efek tertutup, terperangkap, atau keterasinganseseorang karakter dari lingkungannya. *Shot* sebuah obyek yang besar dan megah seringkali menggunakan komposisi simetris, seperti bangunan bersejarah, pusat pemerintahan, serta tempat ibadah. Efek stabilitas, disiplin, formal, juga dapat dicapai melalui komposisi ini, seperti tentara berbaris, orang berpidato, upacara kerajaan, upacara ritual agama, upacara pernikahan. (Pratista, 2017: 161).



Gambar 2.13 Contoh Komposisi simetris

Sumber : www.jagofoto.com

b. Komposisi dinamis

Komposisi dinamis sifatnya fleksibel dan posisi obyek dapat berubah sejalan dengan pergerakan *frame*. Komposisi dinamis tidak memiliki komposisi yang seimbang layaknya komposisi simetris, namun ukuran, posisi, serta arah gerak obyek sangat mempengaruhi komposisi keseluruhan. Satu cara yang paling mudah untuk mendapatkan komposisi dinamis adalah dengan menggunakan sebuah aturan yang dinamakan *rule of thirds*. Dalam *rule of thirds*, garis-garis imajiner membagi bidang menjadi tiga bagian yang sama persis, secara horisontal dan vertikal. *Rule of thirds* digunakan sebagai panduan untuk meletakkan obyek dan garis horison pada garis sepertiga atas

atau bawah, dan sangat jarang melakukannya persis di tengah. Satu contoh sempurna penggunaan aturan ini, terlihat dalam *opening title* film drama fantasi arahan Ang Lee, *Life of Pi*, yang menyajikan gambar-gambar hewan disebuah kebun binatang. (Pratista, 2017 : 162).



Gambar 2.14 Contoh Komposisi dinamis

Sumber : Film “Life of Pi”

E. Pencahayaan

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

1. Kualitas Pencahayaan

Diluar suhu warna dan kuantitas cahaya, sebagian besar pembuat film juga memperhatikan kualitas cahaya. Bukan seberapa baik atau seberapa buruk cahaya terlihat, meskipun itu sangat penting, tetapi seberapa keras atau seberapa lembut sinar yang menerangi aktor dan set. (Christopher, 2009:82).

a. *Hard Light*

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

b. *Shoft Light*

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

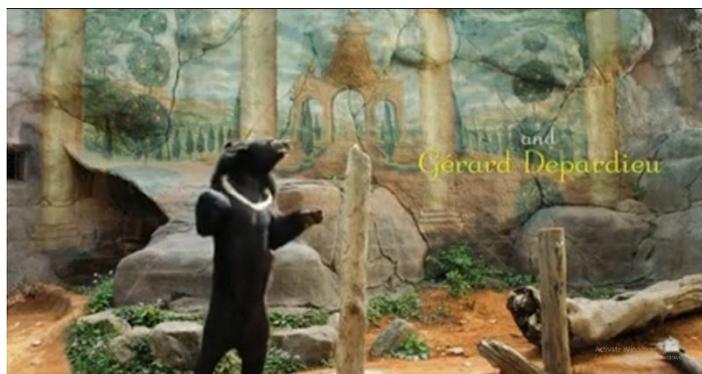


Gambar 2.15 Contoh *Hard light* & *Soft light*

Sumber : www.adoramatv.com

2. Dasar karakter pencahayaan : *Three point lighting*

Bagaimana seseorang menggunakan cahaya keras dan cahaya lembut untuk mendapatkan eksposur selektif pada bakat dan di set adalah bagian menyenangkan dari pencahayaan kreatif untuk komposisi. Ada banyak cara bagi anda untuk menyoroti actor anda, dan mudah-mudahan, selama karier anda sebagai pembuat film, anda akan memiliki kesempatan untuk bereksperimen dengan banyak dari mereka. Namun, melalui dari tanah yang kokoh sangat berguna, jadi kita akan menjelajahi standar pating dasar dalam pencahayaan subjek – metode pencahayaan tiga titik. (Cristtopher, 2009:86).



Gambar 2.16 Contoh *Three point light*

Sumber : www.wikipedia.com

a. *Key light*

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

b. *Fill light*

Fill light adalah sumber cahaya yang digunakan untuk membantu mengontrol kontras. Energy cahaya yang dipancarkan kedalam bayangan seringkali diciptakan oleh lampu *key light* yang lebih terang. Penempatan fisik *fill light* berbeda pada sisi berlawanan dari subjek dari lampu tombol, kira-kira 45 derajat (horizontal) dari sumbu lensa. (Christopher, 2009:86).

c. *Back light*

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

3. Arah pencahayaan

a. *Front light*

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



Gambar 2.17 Contoh *front light*

Sumber : www.fotografi6.webpraktis.com

b. Side light

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



Gambar 2.18 Contoh *Side light*

Sumber : www.pinterest.com

c. Kicker

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



Gambar 2.19 Contoh *kicker*

Sumber : www.pinterest.com

d. *Top light*

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



Gambar 2.20 Contoh *Top light*

Sumber : www.pinterest.com

e. *Under light*

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



Gambar 2.21 Contoh *Under light*

Sumber : www.pinterest.com

4. *High key lighting* dan *Low key lighting*

1) *High key lighting*

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

2) *Low key lighting*

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

low key



high key



Gambar 2.22 Contoh *Low key* dan *High key*

Sumber : www.blogrujiwijaya.wordpress.com

BAB V

PENUTUP

A. KESIMPULAN

Setelah menjabarkan tentang proses sudut pandang *Director of photography* mengenai penguatan karakter dalam menggunakan aspek *framing* pada film “GENTA” di tahap pra produksi, produksi, dan proses pasca produksi. Maka dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Peran *director of photography* sangat penting untuk memvisualkan sebuah film dari proses produksi sampai pasca produksi dan hingga menjadi sebuah film dalam bentuk video sesuai aspek yang digunakan.
2. *Director of photography* sangat dituntut juga harus memahami karakteristik dari setiap alat visual yang telah disiapkan sebagai alat pendukung pada proses pembuatan film.
3. *Director of photography* selain mengerti tentang tanggung jawabnya juga harus memahami tentang penerapan sinematografi dan teknik yang akan dijadikan landasan visual sesuai aspek yang digunakannya
4. *Director of photography* juga dituntut harus bisa memahami sebuah *script* atau naskah yang akan di produksi agar dapat mengaplikasikannya lewat visual sesuai keinginan sutradara.

B. SARAN

Dalam proses pembuatan sebuah karya film perencanaan yang matang adalah hal yang sangat wajib mengingat di saat proses pelaksanaan banyak kendala yang akan muncul apabila perencanaan yang tidak matang tidak di hiraukan, selain itu juga dalam sebuah produksi harus memiliki Kerjasama tim yang kuat agar tidak mengganggu disaat produksi berjalan karena kurangnya kekompakan dalam tim. Serta tidak lupa juga di setiap divisi harus mempunyai sikap profesionalitas dan tanggung jawab yang besar agar semua berjalan lancar tanpa kendala yang begitu merugikan. Dari tahapan pelaksanaan produksi penulis menyimpulkan beberapa saran yang ada, antara lain :

1. kepada akademis
 - a. Dari segi fasilitas sebaiknya diperbaiki ataupun ditambah.
 - b. Penyediaan alat untuk produksi film di tambah
 - c. Proses peminjaman alat harus dipermudah apabila akan digunakan untuk ujian
 - d. Sebaiknya memperhatikan staf pengajar yang cocok untuk jurusan film yang sesuai dengan kompetensinya
 - e. Memberikan ruang apresiasi karya kepada mahasiswa

2. Kepada praktisi
 - a. Memperdalam ilmu perfilman dari segala aspek sinematografinya
 - b. Perbanyak referensi tontonan, bacaan dari film maupun buku agar memperluas pemahaman
 - c. Perbanyak membuat produksi film agar skil dan Teknik yang dipelajari dapat terasah dengan baik
 - d. Tingkatkan Kerjasama tim dan profesionalitas dalam setiap produksi

DAFTAR PUSTAKA

- Moleong, Lexy J, 2014, Metodologi Penelitian Kualitatif, Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.
- Blain, Brown. (2012). *Cinematography Theory And Practice Imagemaking for Cinematographers and Directors*. UK.
- Chrisptoher, Bowen J. (2009). *Grammar Of The Shot*. UK: Roy Thompsom
- Effendy, Heru. (2002). *Mari Membuat FILM*, Jakarta: Panduan Pustaka Konfiden.
- Mascelli, Josep V. (1986). *The Five C"s of Cinematography, Montion Picture Filming Techniques Simplified (Lima Jurus Sinematography)*, Cetakan Pertama. Terjemahan H. Misbach Yusa Biran. (2010). Jakarta: Fakultas Film dan Televisi IKJ