

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Menurut Ayoana (2010), film adalah gambar-hidup, juga sering disebut movie. Film, secara kolektif, sering disebut sinema. Sinema itu sendiri bersumber dari kata kinematik atau gerak. Film juga sebenarnya merupakan lapisan-lapisan cairan selulosa, biasa di kenal di dunia para sineas sebagai seluloid.

Film secara umum dibagi atas dua unsur pembentuk, yakni unsur naratif dan unsur sinematik. Dua unsur tersebut saling berinteraksi dan berkesinambungan satu sama lain untuk membentuk sebuah film. Masing-masing unsur tersebut tidak akan dapat membentuk sebuah film. Masing masing unsur tersebut tidak akan dapat 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. Dalam film (fiksi), unsur naratif adalah motor penggerak sebuah cerita. Sementara unsur sinematik, merupakan aspek teknis pembentuk film. Unsur sinematik terbagi menjadi empat elemen pokok, yakni *mise-en-scene*, sinematografi, *editing*, dan suara. Masing masing elemen sinematik tersebut juga saling berinteraksi satu sama lain. (Himawan Pratista.2018:23 *Memahami Film Edisi 2*)

Secara umum film dapat dibagi menjadi tiga jenis, yakni dokumenter, fiksi, dan eksperimental. Pembagian ini didasarkan atas cara bertuturnya yakni, cerita dan noncerita, film fiksi masuk dalam kategori film cerita. Sementara film dokumenter dan eksperimental masuk dalam kategori noncerita. Film dokumenter yang memiliki konsep realisme(nyata), berada di kutub yang berlawanan dengan film eksperimental yang memiliki konsep formalism(abstrak). (Himawan Pratista.2018:29. *Memahami Film Edisi 2*)

Film tidak akan muncul sebelum teknologi yang memungkinkan gambar bergerak diciptakan. Beberapa usaha untuk membuat ilusi gambar bergerak sudah dilakukan sejak beberapa abad sebelumnya melalui beberapa temuan inovatif yang sederhana. Hingga pada abad 1900-an, satu lompatan besar muncul ketika teknologi untuk menangkap dan mencetak gambar akhirnya muncul. Munculnya teknologi fotografi ini semakin sempurna akibat ditemukannya format film seluloid sebagai mediumnya. Usaha untuk menciptakan gambar bergerak semakin banyak dilakukan.

Akhirnya tercatat penemu kenamaan asal Amerika Serikat, Thomas Alva Edison bersama asistennya pada awal decade 1890-an. Menemukan alat untuk memutar hasilnya, yakni *kinetoscope*. *Kinetograph*, serta alat untuk memutar hasilnya, yakni *kinetoscope*. Alat pemutar berupa kotak besar ini, hanya bisa digunakan secara perseorangan dengan cara mengintip gambar pada sebuah lobang dengan engkel pemutar manual untuk menggerakkan pita filmnya. Dalam waktu yang nyaris bersamaan, Louise dan Auguste Lumiere atau dikenal Lumiere bersaudara asal Perancis, menciptakan sebuah kamera film yang dinamakan *cinematographe*. Keistimewaan alat ini adalah tidak hanya mampu untuk merekam gambar bergerak, namun sekaligus bisa berfungsi sebagai proyektor. Dengan alat ini, sebuah film bisa dinikmati oleh banyak orang dan bisa dibawa kemana pun untuk merekam gambar langsung di luar ruangan (*outdoor*).

Pada tanggal 28 Desember 1895 di Grand Café di Kota Paris, merupakan hari bersejarah karena dianggap sebagai pertunjukan public pertama bagi medium film. Setelah ini, kamera temuan Lumiere Bersaudara menjadi sangat populer dan menyebar ke seluruh penjuru dunia untuk merekam momen di banyak tempat. Teknologi kamera film sendiri berkembang mengikuti kamera temuan Lumiere Bersaudara. (Himawan Pratista.2018:266. *Memahami Film Edisi 2*)

Dalam memproduksi film, tak ada patokan yang mutlak untuk jumlah dan komposisi kru tim anda. Sebuah film documenter bisa diproduksi dengan tiga orang saja, satu orang produser yang juga merangkap sutradara sekaligus penulis scenario (script writer), dibantu dengan operator kamera dan penata suara yang juga berfungsi sebagai asisten sutradara. Sementara sebuah film cerita panjang di Indonesia dapat melibatkan kru antara 30 sampai 100 orang. Semakin kompleks dan tinggi tingkat kesulitan film, semakin banyak jumlah kru yang anda dibutuhkan karena fungsi pekerjaan pun semakin beragam. (Heru Effendy.2009:37 *Mari membuat film*).

Umumnya, tim kerja yang terlibat dalam produksi film terbagi dalam departemen-departemen seperti Departemen Produksi yang dikepalai oleh para Produser, Departemen Penyutradaraan yang dikepalai oleh Sutradara, Departemen Kamera yang dikepalai oleh Penata Fotografi, Departemen Artistik yang dikepalai oleh Desainer Produksi atau Penata Artistik, Departemen Suara yang dikepalai oleh Penata Suara, dan Departemen Editing yang dikepalai oleh Editor. (Heru Effendy 2009:39 *Mari Membuat Film*).

Dalam Film Manusia Tidak Manusia sebagai *Director of Photography* ingin menerjemahkan naskah dari sang sutradara ke dalam bentuk visual dengan menentukan *Framing* dan *Type of Shot* untuk menyampaikan pesan dari adegan film tersebut. Dalam film Manusia Tidak Manusia berpesan soal kerusakan nya ekosistem alam yang disebabkan oleh ulah sang manusia itu sendiri. Ketika ekosistem alam sudah tidak berjalan dengan baik, maka akan terjadi ketidak seimbangan dari ekosistem alam.

## 1.2 RUMUSAN MASALAH

Rumusan masalah Laporan Tugas Akhir Film Fiksi **Manusia Tidak Manusia** Sebagai berikut :

1. Bagaimana peran DoP dalam karya film Manusia Tidak Manusia ?
2. Hubungan DoP dan Sutradara secara dalam film ini

## 1.3 Tujuan Pembuatan Karya Kreatif

Tujuan yang diharapkan dari pembuatan Karya Kreatif :

Tujuan

1. Sebagai syarat kelulusan dari kampus **SEKOLAH TINGGI ILMU KOMUNIKASI YOGYAKARTA (STIKOM)**
2. Memperdalam jobdesk sebagai DoP
3. Memperdalam Ilmu Film
4. Membuat karya untuk evaluasi diri pada karya selanjutnya

## 1.4 WAKTU DAN TEMPAT

**Tempat :**



Gambar 1. Desa Bugel Kec. Panjatan Kab. Kulon Progo

**Waktu :**

**Timeline**

7 Juni 2021

**PPM 1**

22 Juni 2021

**Final PPM**

1-15 Juli 2021

**Shooting Day**

29 & 30 Juni 2021

**Offline**

24 juli - 7 Agustus 2021

**Online**

16 juli - 23 juli 2021

**Grading**

8 Agustus 2021

**Final Delivery**

## 1.4 Metode Pembuatan Karya

### 1. Observasi

Dalam film *Manusia Tidak Manusia* kami mencoba mencari informasi seputar tentang sampah plastic dari berita,dan referensi film dokumenter tentang sampah plastik.

### 2. Wawancara

Proses pra produksi pada karya film *Manusia Tidak Manusia* ini kami mencari beberapa saran dari orang-orang yang juga berkecimpung di dunia perfilman. Salah satunya yaitu mas Pius Rino Pungkiawan salah satu Dosen ISI Yogyakarta dan pernah menjadi dosen di Stikom Yogyakarta. Kami mendapatkan beberapa saran dan diskusi tentang film *Manusia Tidak Manusia*.

### 3. Studi Pustaka

Pada proses ini penulis mendapatkan data dari menonton film,membaca buku tentang membahas film,dan melihat beberapa video penjelasan tentang ilmu sinematografi dari internet.

### 4. Referensi Film

Untuk memperkuat dan mempunyai gambaran tentang film *Manusia Tidak Manusia* maka penulis menonton beberapa film, yaitu *Memoirs of Geisha* (2005) , film dokumenter *Seaspiracy*, *Perempuan Tanah Jahanam* , *Sebelum Iblis Menjemput*.

## **BAB II**

### **KERANGKA KONSEP**

#### **2.1 Penegasan Judul**

Peran seorang *Director of Photography* dalam menentukan *type of shot* pada film fiksi pendek “Manusia Tidak Manusia”

##### **2.1.1 Peran**

Pengertian peran menurut Soerjono Soekanto (2002:243), yaitu peran merupakan aspek dinamis kedudukan (status), apabila seseorang melaksanakan hak dan kewajibannya sesuai dengan , maka ia menjalankan suatu peranan.

##### **2.1.2 Director of Photography**

First Cameraman, sering disebut sebagai Penata Fotografi (*Director of Photography*) atau kepala cameramen, bertanggung jawab terhadap pergerakan dan penempatan kamera dan juga pencahayaan dalam suatu adegan. (Heru Effendy 2009.97 *Mari membuat film*).

##### **2.1.3 Tugas Director of Photography**

Di Indonesia, selama bertahun-tahun jabatan penata fotografi sering disalahartikan sebagai operator kamera (cameraman). Operator kamera adalah orang yang mengoperasikan kamera, sementara penata fotografi mengepalai departemen yang mungkin saja terdiri dari sejumlah operator kamera. Penata fotografilah yang mengkoordinasikan seluruh anggota departemennya untuk menghasilkan gambar yang diinginkan untuk film tersebut. Sementara operator kamera bertanggung jawab mengoperasikan kamera, tanpa menentukan lensa atau filter kamera apa yang cocok atau jenis dan filter lampu apa yang dipakai. Pendeknya, penata fotografi merancang apa yang harus dilakukan oleh para operator kamera. (Heru Effendy 2009.47 *Mari membuat film*).

Ketika *Storyboard* sudah disepakati, maka giliran Penata fotografi (*Director of Photography*) yang bekerja. Melalui diskusi dengan desainer produksi, sutradara, asisten sutradara, dan penata artistic, penata fotografi mendapat gambaran lengkap

tentang apa saja yang berlangsung dalam set, bagaimana sebuah adegan berlangsung dan efek apa yang ingin dicapai. Kemudian seorang penata fotografi merancang tata cahaya dan tata kamera yang sesuai, kemudian menyusun daftar seputar lampu yang akan dipakai, kamera yang dibutuhkan, jenis film, lensa dan filter lensa, serta peralatan khusus lainnya. Daftar tersebut kemudian diserahkan kepada manajer produksi yang akan memenuhi kebutuhan tersebut. (Heru Effendy 2009:46 *Mari membuat film*).

Setelah rampung merancang komposisi lampu dan filter, penata fotografi menyerahkan kepada penata cahaya (*Gaffer atau Chief Lighting*) untuk bekerja bersama asistennya demi menciptakan komposisi sesuai hasil rancangan penata fotografi. Artinya secara teknis, seorang penata fotografi menentukan kualitas gambar yang terekam pada film. (Heru Effendy 2009:47 *Mari membuat film*).

#### **2.1.4 Type of Shot Kamera**

*Shot* merupakan unit dasar Bahasa video. Jika *shot* tidak berhubungan dengan gambar-gambar selanjutnya, maka satu *shot* hanya menyampaikan sangat sedikit informasi kepada penonton karena *shot* merupakan unsur terkecil dari sebuah struktur cerita yang utuh. (Januarius Andi Purba 2013:73).

Menurut Januarius Andi Purba (2013:73) dalam buku *SHOOTING yang BENAR! Jadikan Video Anda Sekelas Karya Videographer Profesional* menjelaskan beberapa makna sebuah *shot*, yaitu :

1. Makna fungsional

*Shot* harus memiliki fungsi yang jelas, baik fungsi informatif, dramatic, ritmik, atau hanya fungsi transisi adegan atau *insert shot*. (Januarius Andi Purba 2013:73)

2. Makna proporsional

Penggunaan *shot* yang sesuai tepat dengan ukuran panjang pendeknya (Januarius Andi Purba 2013:73)

3. Makna Struktural

Penggunaan dan penempatan *shot* dengan tepat sesuai dengan fungsinya (Januarius Andi Purba 2013:74)

Menurut Himawan Pratista (2018:146) dalam buku *Memahami Film Jilid 2* mengatakan bahwa obyek dalam cerita film umumnya adalah manusia sehingga secara teknis jarak kamera terhadap obyek dalam *frame* diukur menggunakan skala manusia. Ukuran jarak ini sangat relatif dan yang menjadi tolak ukur adalah proporsi manusia atau obyek dalam sebuah *frame*.

Januarius Andi Purba (2013:17) dalam buku *SHOOTING yang BENAR! Jadikan Video Anda Sekelas Karya Videographer Profesional* Mengatakan ada lima ukuran gambar dasar yang biasa digunakan :

#### 1. CLOSE UP (CU)

Dari ujung kepala hingga bagian bawah leher, bisa memotong sedikit dari bagian atas kepala. *Close up* juga dapat digunakan untuk menggambarkan *shot* yang mengisolasi bagian tubuh (seperti kaki atau tangan) atau bagian dari objek besar atau kecil. Pemilihan *shot* ini dapat menyampaikan ekspresi bila subjek nya adalah manusia serta gestur tubuh sang subjek. (Januarius Andi Purba 2013:17)



Gambar 2. Contoh *Close up*

Sumber : <https://www.pixel.web.id/teknik-pengambilan-gambar/>

#### 2. MEDIUM CLOSE UP (MCU)

Terlihat subjek dari ujung kepala sampai dada atas. *shot* ini cocok untuk orang yang berbicara langsung di depan kamera. Ini memberi kesan bahwa subjek akan jelas dan latar belakang tidak fokus, sehingga menonjolkan subjek. (Januarius Andi Purba 2013:18)



Gambar 3. contoh *medium close up*

Sumber : <https://www.pixel.web.id/teknik-pengambilan-gambar/>

### 3. *MEDIUM SHOT (MS)*

Teknik pengambilan gambar ini memperlihatkan batas kepala hingga pinggang/perut bagian bawah, berfungsi untuk memperlihatkan sosok objek secara jelas. Ada keseimbangan antara dominasi objek dengan background sehingga cenderung netral. Teknik pengambilan gambar ini sering digunakan dalam pembuatan film. (Januarius Andi Purba 2013:18)



Gambar 4. contoh *Medium shot*

Sumber : <https://www.pixel.web.id/teknik-pengambilan-gambar/>

### 4. *KNEE SHOT (KS)*

Sebuah Teknik pengambilan gambar yang memperlihatkan dari batas kepala hingga lutut. Batasan *framing Knee shot* adalah tiga per empat ukuran tubuh manusia. (Januarius Andi Purba 2013:19)

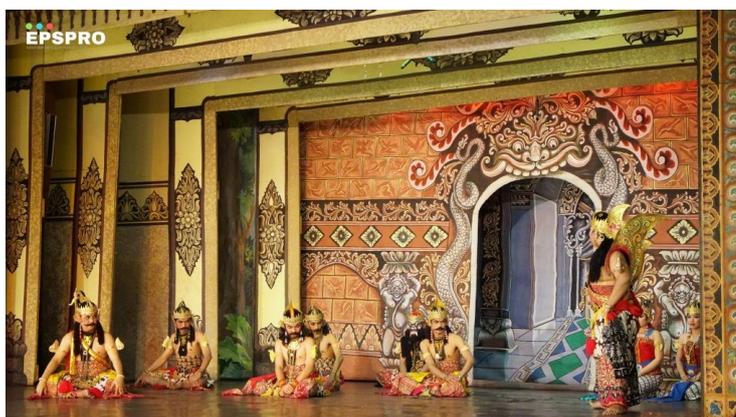


Gambar 5. contoh *knee shot*

Sumber : <https://eps-production.com/macam-macam-shot-types-dalam-pengambilan-gambar-yang-harus-kamu-tau-eps-production-com/>

#### 5. *LONG SHOT (LS)*

Pengambilan gambar memperlihatkan seluruh tubuh dari batas kepala hingga kaki. Pengambilan gambar dari jarak yang cukup jauh sehingga dapat memperlihatkan objek dan latar belakangnya. Akan memberikan informasi secara lengkap mengenai suasana dari adegan apabila misalnya seorang tokoh sedang berinteraksi dengan tokoh lain di suatu tempat. (Januarius Andi Purba 2013:20)



Gambar 6. Contoh *Long shot*

Sumber : <https://eps-production.com/macam-macam-shot-types-dalam-pengambilan-gambar-yang-harus-kamu-tau-eps-production-com/>

Dari lima ukuran gambar dasar diatas,masih ada pengembangan dari lima *shot* dasar diatas yaitu :

1. *Extreme Close Up (ECU)*

Pengambilan gambar yang mencakup salah satu bagian tubuh,misalnya mata dan hidung saja. Fungsinya untuk mengetahui detail suatu objek. (Januarius Andi Purba 2013:20)



Gambar 7. Contoh *Extreme Close Up*

Sumber : <https://www.pixel.web.id/teknik-pengambilan-gambar/>

2. *Big Close Up (BCU)*

Pengambilan gambar dari batas kepala hingga dagu, sangat diperlukan untuk menunjukkan detail ekspresi wajah aktor dengan menekankan mata dan mencakup sisa wajah sehingga *frame* lebih mendominasi wajah. (Januarius Andi Purba 2013:21)



Gambar 8. Contoh *Big Close Up*

Sumber : <https://www.pixel.web.id/teknik-pengambilan-gambar/>

### 3. *Very Long Shot (VLS)*

Dalam pengambilan gambar *very long shot* memperlihatkan objek atau subjek yang lebih kecil di mana latar belakang mendominasi, jaraknya lebih besar daripada *long shot*, tetapi lebih dekat daripada *extreme long shot* untuk menekankan suasana atau latar belakang, tetapi objek atau subjek masih dapat dikenali. (Januarius Andi Purba 2013:21)

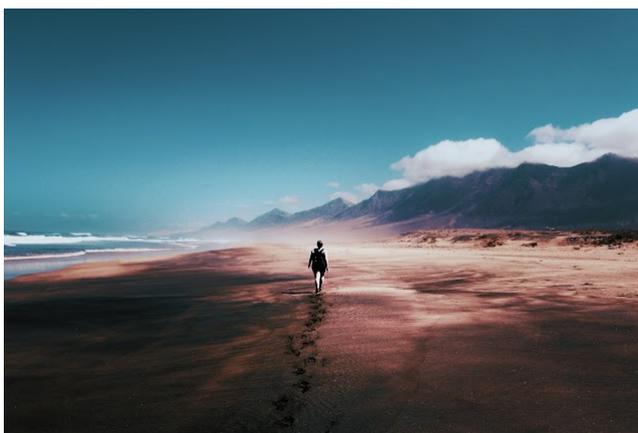


Gambar 9. Contoh *Very Long Shot*

Sumber : <https://www.portaldekave.com/artikel/penjelasan-macam-macam-framing-kamera-foto-video#vey-long-shot-vls>

### 4. *Extreme Long Shot (ELS)*

Pengambilan gambar yang menunjukkan background sangat dominan objek sangat kecil, menghadirkan bidang pandang yang sangat luas, jauh, panjang dan lebar. Kamera mengambil seluruh gambar dan objek yang jauh hampir tidak terlihat. Objek utama dan objek lain tampak sangat kecil dalam kaitannya dengan latar belakang. Ukuran gambar ini tidak hanya mengarahkan penonton ke satu lokasi, tetapi juga ke seluruh suasana, konteks, dan situasi. (Januarius Andi Purba 2013:22)



Gambar 10. contoh *Extreme long shot*

Sumber : <https://www.portaldekave.com/artikel/penjelasan-macam-macam-framing-kamera-foto-video#vey-long-shot-vls>

#### 5. *Two Shot*

Pengambilan gambar dua objek yang akan terlihat menarik dan dramatis karena kedua aktor saling berhadapan dan berdialog. *Two shot* tersebut akan menarik perhatian penonton karena tidak ada yang mendominasi komposisi dan akan ada daya tarik dramatis dalam dialog karena setiap aktor mengambil alih perhatian satu per satu. (Januarius Andi Purba 2013:22)



Gambar 11. contoh *two shots*

Sumber : <https://studioantelope.com/istilah-shot-dalam-film/>

## 6. *Three Shot*

Pengambilan gambar tiga objek. (Januarius Andi Purba 2013:23)



Gambar 12. Contoh *Three shots*  
Sumber : Film “Manusia Tidak Manusia”

## 7. *Group Shot*

Pengambilan gambar sekumpulan orang untuk memperlihatkan adegan sekelompok orang yang melakukan aktivitas. (Januarius Andi Purba 2013:23)



Gambar 13. Contoh *Group Shots*  
Sumber : Dokumentasi

### 2.1.5 Framing

Film tidaklah sama seperti kita sedang melihat sebuah pertunjukan teater atau opera. Ada kalanya, kamera menggunakan jarak yang lebih dekat untuk lebih menggambarkan emosi karakternya, atau memperlihatkan obyek tertentu secara mendetil. Tuntutan naratif serta estetika, membuat sineas selalu membatasi *mise-en-scene* sesuai dengan kebutuhannya. Pembatasan gambar oleh kamera inilah yang sering dikenal dengan istilah pembingkai atau *framing*. (Himawan Pratista 2018:141)

*Framing* sangatlah penting dalam sebuah film karena melalui “jendela” inilah, penonton disuguhkan semua jalanan peristiwa. 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. (Himawan Pratista 2018:141).

Januarius Andi (2013:45) mengatakan ada hal-hal yang perlu diperhatikan dalam melakukan *framing*, yaitu :

1. *Nose Room*

Disebut juga *looking room*, yaitu ruang yang memberikan jarak di depan hidung atau mata dengan tepi *frame*. Hal ini penting untuk menghindari kesan tertumpuk pada garis bingkai. (Januarius Andi Purba 2013:45)

2. *Head Room*

Adalah jarak antara kepala dengan bingkai (*frame*) atas, agar objek tidak terlihat tenggelam atau *over lap* dengan tepi bingkai atas. (Januarius Andi Purba 2013:46)

3. *Walking Room*

Apabila kamera *panning* untuk mengikuti objek yang berjalan, di depan objek harus ada ruang kosong, ruang kosong inilah yang disebut sebagai *walking room*. (Januarius Andi Purba 2013:47)

### 2.1.6 Komposisi

Komposisi adalah pengorganisasian elemen-elemen *visual* dalam *frame*. Komposisi yang baik adalah aransemen dari unsur-unsur gambar untuk membentuk satu-kesatuan yang serasi (harmonis) secara keseluruhan. (Januarius Andi Purba 2013:37).

Sebuah obyek tidak harus selalu berada di tengah *frame* untuk mencapai komposisi yang seimbang. Obyek lain disekitar obyek utama juga mampu mempengaruhi komposisi dan bergantung dari posisi dan pergerakan obyek lain. Sineas harus selalu memperhitungkan *frame* secara menyeluruh terlebih jika obyeknya bergerak serta posisi kamera berpindah. (Himawan Pratista 2018:160).

Januarius Andi Purba (2013:39) mengatakan komposisi yang baik dapat dibangun dengan memperhatikan beberapa hal, yaitu :

1. Massa

Massa memiliki pengertian penggambaran berat dari objek, seseorang atau kelompok. Massa akan menangkap dan menahan perhatian melalui penggambaran bobot beratnya. Pada *frame* kadang terdapat beberapa elemen gambar, misalnya pengambilan gambar *simple shot* seorang pembaca berita. Di dalam *frame* tersebut terdapat elemen lainnya, yaitu meja dan *setting* lain dalam *background*-nya, sehingga elemen-elemen massa dari objek-objek tersebut harus dirangkai atau diatur dalam sebuah *shot* agar dapat tercipta gambar yang seimbang dan tidak mengganggu objek yang penting. (Januarius Andi Purba 2013:39).

2. Garis

Garis di sini dapat diartikan sebagai kontur sesungguhnya dari sebuah objek atau hanya sebuah garis imajiner. Garis dapat menyampaikan atmosfer sesungguhnya dalam *scene*. Untuk komposisi yang efektif, garis-garis sesungguhnya tidak boleh membagi gambar ke dalam bagian yang sama besar. Garis lurus tidak boleh sejajar dengan salah satu pinggir bingkai agar tidak monoton. (Januarius Andi Purba 2013:40)

### 3. Tone

Tone disini diartikan sebagai terang gelap. Dengan mengatur terang gelapnya gambar, maka dapat menambah kesan artistik dalam sebuah komposisi. Kamerawan hanya dapat mengontrol sedikit tone yang terdapat dalam *scene*, karena pada dasarnya untuk menciptakan *tone* adalah tugas dari *set designer* (penata artistik) atau *lighting director*. Tone dapat berfungsi untuk menegaskan objek yang menjadi pusat perhatian. (Januarius Andi Purba 2013:41)

### 4. Kedalaman

Kedalaman (*depth*) bisa diperoleh melalui pengaturan *camera angle*, *camera blocking* dan elemen *visual* lain yang mendukung produksi (penataan property, dekorasi, penataan cahaya). Pemanfaatan *foreground* (latar depan), *middleground* (latar tengah), *background* (latar belakang) juga bisa menambah kesan tiga dimensi. Jika dalam *frame* terdapat lebih dari satu bidang kedalaman, maka akan lebih menarik dan lebih hidup. (Januarius Andi Purba 2013:41)

#### 2.1.7 Sudut Kamera (*Camera Angle*)

Sudut kamera adalah sudut pandang ketinggian kamera terhadap obyek yang berada dalam *frame*. Secara umum, sudut kamera dapat dibagi menjadi tiga, yakni *high angle* (kamera melihat obyek dalam *frame* yang berada dibawahnya). *Straight-on angle* (kamera melihat obyek dalam *frame* secara lurus), serta *low-angle* (kamera melihat obyek dalam yang berada diatasnya). Sudut *high-angle* yang mengarah tegak lurus ke obyek dibawahnya dari arah atas, dikenal dengan istilah *overhead shot*. (Himawan Pratista 2018:149)

##### 1. *Low Angle*

Sudut kamera *low-angle*, mampu memberi kesan sebuah obyek seolah tampak lebih besar(raksasa), dominan, percaya diri, serta kuat. Seperti dalam aksi dan *superhero*, tokoh utama sering kali diambil menggunakan sudut ini

untuk menggambarkan sosoknya yang besar, gagah, dan kokoh. (Himawan Pratista 2018:149)

## 2. *High Angle*

Jika sudut posisi kamera diatas *eye level*, maka disebut *high angle*. Posisi kamera *high angle* membuat subjek tampak tidak mempunyai kekuatan yang menonjol dan tidak mempunyai kekuasaan. Posisi *high angle* dimaksudkan untuk mengurangi rasa superioritas subjek dan sekaligus melemahkan kedudukan subjek. (Januarius Andi Purba 2013:27)

## 3. *Straight Angle*

Jika sudut kamera sejajar dengan *eye level*, maka disebut *straight angle*. Posisi kamera *straight angle* merupakan sudut pengambilan gambar yang normal sehingga juga disebut *normal angle*. *Straight angle* tidak memberikan kesan dramatis melainkan kesan wajar, biasanya digunakan untuk pengambilan adegan wawancara atau profil shot. Kamera ditempatkan setinggi mata subjek, sehingga sangat tergantung pada tinggi subjek. (Januarius Andi Purba 2013:26)

## 4. *Canted Angle*

*Canted Angle* dihasilkan dengan cara memiringkan kamera pada bidang horizontalnya. Gambar yang dihasilkan menjadi dinamis dan labil sehingga dapat menggambarkan fantasi, ketegangan, atau khayalan penonton. (Januarius Andi Purba 2013:27)

## 5. *Subjective camera angle*

*Subjective camera angle*, yaitu menempatkan kamera pada suatu karakter dan menunjukkan pada penonton adegan dari sudut pandang karakter tersebut. Penonton terlibat dalam adegan yang disaksikan sebagai pengalaman pribadinya. (Januarius Andi Purba 2013:28)

#### 6. *Objective camera angle*

*Objective camera angle*, yaitu menempatkan kamera pada sudut pandang banyak orang atau garis sisi titik pandang. (Januarius Andi Purba 2013:28)

#### 7. *Bird eye view*

Pengambilan gambar di atas ketinggian objek yang direkam memperlihatkan suatu keadaan yang begitu luas, benda-benda subjek kecil tidak terlihat detailnya. Biasanya dilakukan dari helicopter atau gedung bertingkat tinggi. Perbedaan *high angle* dengan *bird eye view* adalah jarak pengambilan gambar sehingga kesan yang ditimbulkan akan sangat berbeda. Pada *high angle*, objek masih tampak detailnya misalnya pada objek manusia masih diketahui siapa orangnya, sedangkan *bird eye view*, objek tidak tampak detailnya karena jarak ketinggiannya sangat jauh. (Januarius Andi Purba 2013:28)

#### 8. *Frog Eye*

Pengambilan gambar yang dilakukan juru kamera dengan ketinggian kamera sejajar dengan dasaar atau alas kedudukan objek. Kesan yang ditimbulkan adalah keagungan, kekuasaan, dominan, dan dinamis. (Januaris Andi Purba 2013:28)

### **2.1.8 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. Pergerakan kamera umumnya berfungsi untuk mengikuti pergerakan seorang karakter atau obyek. (Himawan Pratista 2018:152)

Pergerakan kamera, secara teknis variasinya tidak terhitung, namun secara umum dapat dikelompokkan menjadi lima jenis, yakni *pan*, *tilt*, *roll*, *tracking*, dan

*crane shot*. Teknik-teknik ini tidak dibatasi hanya pada satu gerakan saja, namun dapat saling berkombinasi satu sama lain. Seperti misalnya *follow shot*, Teknik ini merupakan satu contoh varian dari beberapa pergerakan kamera diatas. *Follow shot* adalah istilah bagi sebuah *shot* yang mengikuti pergerakan seorang karakter. (Himawan Pratista 2018:153)

1. *Pan*

*Pan* merupakan singkatan dari kata *panorama*. Istilah panorama digunakan karena *shot* ini sering kali menggambarkan pemandangan secara luas. *Pan* adalah pergerakan kamera secara horisontal (ke kanan dan kiri, atau sebaliknya) dengan posisi kamera tetap pada porosnya. Teknik ini lazimnya digunakan pula untuk mengikuti pergerakan seorang karakter. (Himawan Pratista 2018:153)

2. *Tilt*

*Tilt* merupakan pergerakan kamera secara vertical (atas-bawah atau bawah-atas) dengan posisi kamera tetap pada porosnya. *Tilt* sering digunakan untuk memperlihatkan obyek yang tinggi atau raksasa di depan seorang karakter (kamera), seperti misalnya Gedung bertingkat, patung raksasa, atau obyek lainnya yang bersifat megah atau agung. Teknik *tilt* juga sering digunakan untuk memperlihatkan dua posisi sebuah obyek yang berada dibawah dan diatas. (Himawan Pratista 2018:154)

3. *Roll*

*Roll* merupakan pergerakan kamera memutar separuh (180 derajat) atau bahkan hingga memutar penuh (360 derajat), namun posisi kamera tetap pada porosnya. Teknik pergerakan ini tentu menyebabkan kemiringan *frame* hingga posisi gambar terbalik. Pergerakan kamera macam ini sangat jarang sekali digunakan kecuali untuk motif tertentu. (Himawan Pratista 2018:154)

#### 4. *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 (*track forward*), mundur (*track backward*), melingkar, menyamping (*track left/right*), dan sering kali menggunakan rel atau *track*. *Tracking shot* juga dapat dilakukan dengan menggunakan truk atau mobil. (Himawan Pratista 2018:155)

#### 5. *Crane shot*

*Crane shot* adalah pergerakan kamera akibat perubahan posisi kamera secara vertikal, horisontal, atau kemana saja selama masih di atas 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 luas, seperti sudut kota, bangunan, atau areal taman. (Himawan Pratista 2018:155)

### **2.1.9 Rules of Thirds**

Aturan sepertiga dimulai dengan membagi bingkai menjadi sepertiga. Aturan sepertiga mengusulkan bahwa perkiraan titik awal yang berguna untuk setiap pengelompokan komposisi adalah menempatkan poin utama yang menarik dalam adegan di salah satu dari empat persimpangan garis interior. Dia adalah pedoman kasar yang sederhana namun efektif untuk komposisi bingkai apa pun. Aturan sepertiga telah digunakan oleh seniman selama berabad-abad. (Blain Brown 2012:51)

## **2.2 Manusia Tidak Manusia**

Dalam pembuatan film fiksi “Manusia Tidak Manusia” ini menceritakan tentang sebuah desa terpencil yang sangat makmur dengan keadaan alamnya dan penduduk desa bekerja sebagai nelayan untuk menghidupi kehidupannya sehari-hari. Lalu terjadinya

kerusakan alam pada desa itu dan banyaknya datang sampah plastiknya ke tepi pantai desa itu, dan terhambatnya pekerjaan sehari-hari mereka seperti menangkap ikan di lautan yang kian banyaknya sampah plastik di lautan mereka. Semakin tahun berganti keadaan desa itu semakin memburuknya desa tersebut. dan terjadilah krisis pangan di desa itu dan mengakibatkan banyaknya warga desa yang meninggal di desa tersebut. Akibat krisis pangan itu selaku kepala desa munculah sifat kanibal pada desa itu yang (memakan sesama) semakin lama di desa itu terbiasa dengan sifat kanibal di desa mereka.

### 2.3 Ekstrasi

Pada tugas laporan akhir ini menggunakan ekstrasi dari laporan tugas akhir (Harun Reeza Nugroho : 2016 ) yang berjudul (PERAN DIRECTOR OF PHOTOGRAPHY DALAM FILM “MERANYAU”) . kesimpulan pada laporan tersebut adalah peran seorang *Director of Photography* sangat vital karena mempunyai peranan pada setiap tahapan dari pra produksi hingga pasca produksi. Perbedaan dari laporan ini adalah pembahasannya lebih luas tentang aspek dari sinematografi dan teknis penggunaan kamera.

Selain itu penulis juga menggunakan ekstrasi dari laporan tugas akhir (Vino Fauzi Utama Putra ) yang berjudul (Peran *Director of Photography* dalam produksi Video Klip “Pejantan Maya”). Kesimpulan pada laporan tersebut adalah *Director of Photography* dituntut untuk memiliki kreatifitas yang tinggi dan komunikatif. Perbedaan dari laporan ini adalah pembahasan peran DoP dalam pembuatan Video Klip.

## **BAB V**

### **KESIMPULAN**

#### **5.1 Kesimpulan**

Dalam produksi film pendek fiksi “Manusia Tidak Manusia” mengambil peran sebagai *Director of Photography* mempunyai tugas dan tanggung jawab yang besar dari pra produksi hingga paska produksi. Serta dituntut untuk memahami dan memperdalam ilmu sinematografi. Dan mengasah kemampuan dari segi teknis dan kreatifitas dalam mengimplementasikan sebuah naskah ke dalam bentuk visual. Berdasarkan uraian-uraian dari bab sebelumnya dapat di ambil beberapa kesimpulan, yaitu :

1. Peran DoP sangat berpengaruh dalam produksi film dari pra hingga paska produksi
2. Seluruh aspek visual menjadi tanggung jawab seorang DoP
3. Memiliki referensi dan pemahaman tentang alat-alat seperti kamera dan alat pendukung visual , pemahaman akan pencahayaan, serta Teknik pengambilan gambar.
4. Seorang DoP harus paham akan isi naskah, agar mampu menonjolkan pesan yang ingin disampaikan melalui visual
5. DoP harus paham keinginan sutradara agar mampu mewujudkan keinginan dari sutradara
6. Mampu mengimplementasikan naskah agar penonton dapat menikmati dan paham akan visual yang ditampilkan

#### **5.2 Kendala Produksi**

Pada produksi film “Manusia Tidak Manusia” memiliki beberapa kendala, antara lain :

1. Ketika pra produksi mengalami kesulitan dalam mencari lokasi produksi
2. Alat sewa mengalami *over time* dikarenakan mengalami sedikit keterlambatan dari *shooting schedule* .

3. Cuaca tidak mendukung dan menghambat proses produksi ketika *set outdoor*

### 5.3 Saran

Setiap pembuatan karya harus menyiapkan konsep dengan matang terlebih dahulu, dan jika melibatkan banyak orang dalam pembuatan karya harus saling percaya akan kemampuan tim satu sama lain. Bila tidak saling percaya dan saling meragukan akan merusak proses pembuatan karya tersebut. Bertujuan agar ketika produksi berlangsung akan berjalan lancar dan lebih teratur. Serta belajar menjalankan tanggung jawab dengan baik dan menjalankan tugas dengan baik. Tetap saling belajar dan menghormati satu sama lain.

Dan untuk memperdalam ilmu dan pengetahuan tentang film harus lebih giat mencari referensi, karena referensi sangat berguna untuk mempertajam pengetahuan kita. Setelah memperbanyak referensi, sering mencoba dan terus berkarya untuk tetap evaluasi diri dan meningkatkan kemampuan. Semakin terus belajar maka akan belajar dari kesalahan yang sudah ada. Ketika sudah berkarya harus mencoba tetap konsisten agar tidak berhenti untuk berkarya dan belajar. Mencari buku pengetahuan tentang sinematografi ataupun tentang film sangat berguna untuk memperkuat teori dan wawasan dalam film.