

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Film Sebagai Media Komunikasi Massa

2.1.1. Komunikasi

Menurut (Effendy 2009), komunikasi ialah sebuah aktivitas menyampaikan pesan antar pihak menggunakan saluran tertentu guna memicu pemahaman atau respon yang sama. Melihat dari pandangan ini komunikasi tidak hanya sebagai alat tranmisi informasi satu arah, tetapi sebuah proses untuk menyamakan persepsi informasi antara pengirim pesan dan penerima pesan. Dengan demikian, factor utama yang menjadikan keberhasilannya komunikasi terlatak pada sejauh mana pesan yang mampu diinterpretasikan dengan tepat dan menghasilkan respon timbal balik yang sesuai dengan tujuan pesan itu disampaikan. Perlu dipahami bahwa komunikasi tidak hanya sebagai alat untuk menyampaikan pesan, tetapi sebagai Upaya untuk menciptakan pemahaman yang sama antara pengirim dan penerima pesan.

Setiap proses pertukaran informasi terndapat unsur fundamental yang saling bertaut satu sama lain. Mengacu dari pemikiran (Effendy 2009), proses ini berawal dari komunikator sebagai pengirim pesan, yang menjadikan pesan tertentu untuk disampaikan. Untuk mencapai sautu tujuan pesan memerlukan media yang berfungsi sebagai sarana penghubung menuju komunikan atau pihak yang menerima. Rangkaian interkasi ini pada akhirnya akan mengarah pada munculnya effect, yakni dampak sebagai dampak yang di timbulkan oleh proses komunikasi tersebut.

Salah satu model komunikasi yang sering digunakan dalam memahami proses komunikasi ialah model yang dinyatakan oleh Harold Laswell. Model ini menjelaskan bahwa komunikasi terdiri atas beberapa unsur, dimulai dari siapa yang berinisatif untuk mengirimkan pesan, pesan apa yang ingin disampaikan, untuk menuju komunikasi tersampaikan kepada penerimanya.

2.1.2 Komunikasi Massa

Pada dasarnya komunikasi dapat kita pahami sebagai proses penyampaian pesan melalui lembaga media kepada masyarakat yang berjumlah besar, dengan berbagai latar belakang, dan tersebar di berbagai penghujung wilayah, dengan memanfaatkan teknologi komunikasi sebagai sarana penyampaian pesan (McQuail, 2010). Proses ini tidak terjadi secara langsung baik bagi para pengirim dan penerima pesan, tetapi membutuhkan suatu perantara media supaya pesan ini tersampaikan dengan baik. Hal ini sependapat dengan apa yang diungkapkan oleh Mulyana (2010), bahwa komunikasi massa ialah bentuk komunikasi yang berlangsung menggunakan media massa secara khusus ditujukan kepada khalayak umum.

Salah satu hal yang membedakan komunikasi massa dengan bentuk komunikasi yang lain adalah sifatnya yang terbuka, dengan demikian siapa pun dapat mengakses pesan yang di sebarakan tanpa adanya batasan khusus. Cangara (2014) menjelaskan bahwasannya mempunyai beberapa ciri khas yang menonjol, yaitu penggunaan media massa sebagai sarana utama, karena memiliki kemampuan untuk menjangkau audiens dalam skala jumlah yang besar, serta pesan yang disampaikan oleh komunikator bersifat umum sehingga semua kalangan yang membutuhkan informasi bisa menerima. Di sisi lain komunikasi massa terkenal dengan pola interaksi satu arah, dimana pihak yang menyampaikan pesan tidak berhadapan langsung dengan pihak penerima.

Severin dan Tankard (2001) menjelaskan bahwasannya komunikasi massa memiliki sifat institusioanal, yang berarti pesan yang telah diproduksi dan didistribusikan oleh lembaga atau organisasi media memiliki struktur dan sistem kerja yang jelas. Dengan adanya struktur institusional inilah yang menjadi pembeda mendasar antara komunikasi massa dengan komunikasi interpersonal maupun komunikasi dalam kelompok kecil. Melihat dari kehidupan sehari-hari, Nurudin (2017) menerangkan bahwa komunikasi massa mengemban empat fungsi,

yaitu informasi, edukasi, hiburan dan persuasi. Informasi memiliki fungsi untuk memberikan suatu kabar kepada masyarakat tentang gambaran bagaimana peristiwa yang telah terjadi di sekitar mereka. Edukasi mengemban peran untuk memberikan dan menyebarkan ilmu pengetahuan kepada khalayak umum. Hiburan hadir sebagai ruang untuk bersantai dan menikmati konten yang menyenangkan. Sedangkan fungsi dari persuasi ialah mendorong kepada masyarakat untuk melakukan perubahan sikap maupun perilaku kepada diri audiens. Dari penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa komunikasi massa dapat dipahami sebagai proses penyampaian pesan yang terorganisir melalui media massa kepada khalayak umum, yang pada akhirnya membentuk sebuah sudut pandang baru dan perilaku masyarakat secara keseluruhan.

2.1.3. Media Komunikasi Massa

Media komunikasi massa ialah sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan dalam proses komunikasi massa, yakni sebagai jalan utama pendistribusian pesan kepada masyarakat luas melalui lembaga-lembaga media (Effendy, 2009). Dengan hadirnya media massa inilah memungkinkan sebuah pesan tersampaikan secara bersamaan kepada audiens yang jumlahnya besar dan beragam latar belakang. Agar keberadaan media dapat dipahami dengan lebih nyata dan tidak sekedar konsep, maka penting untuk mengenali berbagai bentuk media yang termasuk di dalamnya. Mulyana (2010) menyampaikan bahwa media massa berperan sebagai instrumen penyebaran informasi yang bersifat umum dan dapat diakses secara terbuka oleh seluruh lapisan masyarakat.

Nurudin (2017) media komunikasi massa hadir dalam berbagai bentuk, mulai dari bentuk media cetak, media audio, hingga audio visual. Tidak hanya beragam dari sisi bentuknya, media massa juga memiliki sifat yang bermacam-macam sehingga membuatnya berbeda dengan saluran komunikasi yang lain. Media massa memiliki ciri khas utama ialah mempunyai kemampuan untuk menjangkau audiens dalam skala yang sangat luas, keudukannya sebagai entitas yang bersifat

insitutional, serta pola komunikasi yang berjalan searah dari pengirim menuju penerima pesan (McQuail, 2010)

Unsur tersebut semakin memperkuat posisi media massa sebagai sarana utama dalam penyampaian pesan kepada masyarakat, sekaligus mencerminkan besarnya pengaruh media dalam membentuk dinamika kehidupan sosial. Bungin (2011) menjelaskan bahwa media komunikasi massa ikut andil dalam membentuk cara masyarakat memandang dan memaknai realitas sosial yang ada di sekitar mereka. Dengan ini menunjukkan fungsi media tidak hanya pada penyampaian informasi semata, tetapi juga berperan dalam membangun pemahaman dan penafsiran atas berbagai peristiwa yang terjadi. Beragamnya bentuk media komunikasi massa, terdapat satu varian yang memiliki nilai unggul karena mampu memadukan antara elemen audio dan visual secara bersamaan. Media tersebut ialah film, yang menggabungkan antar unsur suara dan unsur gambar, sehingga pesan bisa terdapat hidup, menarik, dan mudah diterima oleh khalayak umum. Oleh sebab itu pembahasan selanjutnya akan berfokus pada kedudukan film sebagai media komunikasi massa.

2.1.4. Pengertian Film

Film merupakan salah satu wujud nyata media komunikasi massa yang menyampaikan pesannya lewat perpaduan antar gambar gerak, suara, dan alur cerita yang saling menopang satu sama lain. Film mempunyai keunikan yang dimana kemampuannya untuk hadir sekaligus sarana ekspresi seni dan sebagai media komunikasi yang sanggup menjangkau audiens dalam skala jumlah yang luas (Effendy, 2009).

Film adalah sebuah karya audio-visual yang dibangun menggunakan rangkaian gambar bergerak dan disusun secara sistematis sehingga membentuk sebuah cerita atau pesan yang ingin disampaikan. Fungsi film tidak hanya sebagai hiburan, tetapi sebagai wadah untuk menyampaikan gagasan, nilai, dan realitas sosial. Sebagaimana telah ditegaskan oleh Wibowo dan Totot (2017), yang menerangkan bahwa film

terlahir dari perpaduan antara proses kreatif dan dan teknis yang melibatkan banyak kerjasama dengan berbagai elemen jobdesk didalamnya, dimulai dari kepenulisan cerita, departemen penyutradaraan, departemen sinematografi, penyuntingan gambar hingga penataan suara. Semua elemen yang memiliki visi unuk menciptakan sebuah film yang bagus tidaklah berdiri sendiri, tetapi saling berkaitan dan bekerjasama untuk menghasilkan sebuah karya audio -visual yang utuh.

Dari banyaknya pengertian yang telah di paparkan diatas, dapat ditarik sebuah kesimpulan bahwa film adalah sebuah karya audio visual yang mengemban tiga tugas penting yakni, sebagai media komunikasi massa, sebagai ruang ekspresi senidan sebagai alat untuk menyampaikan pesab kepada masyarakat luas. Dengan karakter yang dimiliki tersebut, sesungguhnya film menyimpan potensi yang sangat besar untuk membawa dan menyebarkan pesan-pesan yang bernilai, baik menyentuh aspek sosial, budaya, maupun bersifat edukatif bagi kehidupan

2.2. Film Fiksi Pendek

Film pendek dapat di sebut sevagai karya audio visual yang dapat merepresentasikan narasi imajinatif melalui keterbatasan durasi yang spesifik. Menurut Himawan prastista (2017) film sebagai konfigurasi gambar bergerak yang disusun secara sistematis guna untuk membentuk suatu cerita atau pesan tertentu. Berdasarkan batasan durasi secara internasional, *The Academy of Motion Picture Arts and Sciences* (AMPAS) menetapkan bahwa film pendek merupakan karya sinematografi yang memiliki total durasi tidak lebih dari 40 menit, termasuk keseluruhan kredit penutup (Setyowati dkk., 2021).

Dilihat dari strukturnya, film pendek memiliki ciri ciri naratif yang secara mendasar dari film panjang atau biasa di sebut dengan *feature* film. Prastista (2017) menjelaskan bahawasannya film pendek dibangun diatas satu alur cerita yang sederhana, berfokus pada satu isu utama, serta menampilkan karakter tokoh yang tidak terlalu banyak seupaya pesan yang ingin disampaikan dapat tertuang

secara efisien dalam durasi waktu yang terbatas. Karakteristik ini sejalan apa yang disampaikan oleh Effendy (2009) yang menempatkan film sebagai media komunikasi massa dengan kemampuannya menyampaikan suatu pesan secara mendalam dan intens, dengan kekuatan tersebut memperpadukan anatar elemen audio dan visual untuk bekerjasama secara bersamaan.

Sebagai sebuah karya fiksi, jenis film ini dapat diketahui dari proses kreatif yang dimana penulis dan sutradara mencurahkan imajinasinya untuk memotret dan merefleksikan realitas kehidupan, maupun nilai nilai sosial yang hidup di tengah masyarakat (Wibowo, 2006). Meskipun terhimpit oleh keterbatasan durasi, film fiksi pendek tetap mampu menjalankan tugasnya sebagai komunikasi massa secara penuh. Nurudin (2017) mengemukakan bahwasanya media massa termasuk film memiliki peran ganda yang penting, yaitu sebagai sarana hiburan sekaligus media edukasi yang mampu menyentuh dan memengaruhi cara pandang serta perilaku penonton. Dengan demikian, film fiksi pendek sejatinya adalah karya audio visual yang menuntut akan kepadatan narasi atau teknis penggarapannya, supaya tujuan komunikasi yang ingin dicapai tetap dapat terwujud secara efektif meskipun di kemas dalam durasi yang singkat.

2.3. Genre film

Sari (2018) dalam jurnal analisis genre dalam film, menjelaskan film memiliki beberapa genre yang umum dikenal, masing masing dari genre tersebut memiliki keunikan tersendiri. Genre sendiri dapat di klasifikan berdasarkan tema, narasi, dan gaya penceritaan. Berikut ini beberapa genre film yang di jelaskan :

- **Action** : Genre film ini adalah lebih menonjolkan adegan aksi, seperti perkelahian, pengejaran dan ledakan. Genre ini sering melibatkan aktor yang berbadan proporsional, kekar, kuat dengan di dukung karakter yang heroik dengan aksi aksi dalam menghadapi fisik yang intens.
- **Drama** : Genre dalam film ini seringkali menyajikan sebuah gambar realitas kehidupan, dengan menggunakan treatment pengemabangan karakter dan konflik

emosional. Tidak hanya itu genre ini sering mengeksplorasi tentang hubungan antar karakter dan situasi kehidupan yang mendalam

- **Komedi** : Genre yang menonjolkan dari kelucuan segi cerita maupun karakter film. Film ber genre komedi ini memiliki tujuan untuk menhibur dan memberikan rasa humor kepada para penonton. Dibungkus dengan peradeganan, dialog dan situasi yang konyol.
- **Romance** : Genre berfokus pada kisah asmara antara karakter, dengan berpusat pada interaksi hubungan yang romantis dan munculnya konflik dalam suatu hubungan dalam film.
- **Horror** : Genre ini mengangkat tentang suatu hal yang sulit untuk dinalar akal manusia, Film horor memfokuskan dirinya pada ketegangan, kekuatan dan perasaan yang mencekam
- **Dokumentary** : Film non-fiksi yang merekam suatu kejadian asli secara langsung di tempat suatu peristiwa telah terjadi, baik dalam menyajikan informasi tentang topik tertentu atau menyoroiti isu-isu penting dari sudut pandang objektif.
- **Fantasy** : Film yang menyajikan tentang keindahan dunia imajinatif, genre ini mencari inspirasi dari cerita mitologi atau dongeng. Film fantasi biasanya menampilkan sebuah perjalanan yang epik dengan makhluk supranatural.
- **Thriller** : Genre film yang dibungkus dengan sebuah cerita dengan menciptakan rasa tegang dan cemas. Mempunyai plot – plot cerita misteri dan intrik.
- **Science Fiction (Sci-Fi)** : Film ini berhubungan dengan adanya penemuan ilmiah atau teknologi, dengan menggunakan latar waktu masa depan atau dunia lain.
- **Animation** : Film yang menggunakan teknik animasi untuk menciptakan gambar bergerak, dan seringkali menargetkan pasarnya kepada anak-anak.

2.4. Genre drama

Genre ini dapat kita ketahui sebagai genre film yang memosisikan gambaran kehidupan manusia secara nyata sebagai inti utamanya,

Genre drama dapat di pahami sebagai genre film yang menempatkan penggambaran kehidupan manusia secara realistis sebagai inti utamanya, dengan menonjolkan berbagai konflik baik yang bersidat internal ataupun eksternal yang dapat menyentuh sisi emosional penonton. Drama tidak hanya sekedar mengandalakan alur cerita, tetapi sebuah medium yang digunakan untuk menyelami kompleksitas psikologis dan dinamikas sosial secara lebih mendalam. Rudolf Arnheim (dalam Film as Art, 1957) menyajikan sebuah drama sebagai genre yang memanfaatkan elemen vsual dan naratif untuk menciptakan sebuah ilusi kehidupan yang nyata dan penuh makna, kamera sebagai ruang untuk memperlihatkan relaitas emosional yang dialami oleh karakternya. David Bordwell dan Kristin Thompson (dalam Film Art: An Introduction, edisi ke-12, 2019) melalui teori sinematografi modern yang mereka kembangkan lebih mengandalkan kekuatan dialog, gesture wajah, serta bagaimana karakter dan plot saling berinteraksi untuk membangun cerita. Karakteristik utama genre meliputi

a. Fokus pada konflik karakter dan psikologi

Drama memfokuskan perhatian pada motivasi, pertumbuhan, dan dilema moral karakter utama, melalui pengembangan karakter yang cukup kompleks

b. Konflik sebagai inti narasi

Film drama memiliki ciri khas karakter yang kompleks dan berlapis, transformasi dan latar belakang yang jelas. Para penikmat film nya diajak untuk mengerti mengenai psikologi dan perjalanan emosional karakter yang menyeluruh.

c. Realisme dan emosi

Genre drama cenderung menampilkan situasi dan karakter dalam kehidupan nyata, drama juga menghindari elemen-elemen seperti aksi berlebihan, atau plot yang terlalu mendramatisasi. Pendekatan realistis juga dibantu dengan penggunaan teknik sinematografi yang fokus dalam pengambilan ekspresi wajah,

bahasa tubuh, pencahayaan. Teknik-teknik ini tentunya dapat membantu memvisualisasikan keadaan batin karakter

d. Tema yang relevan secara sosial atau personal

Genre drama seringkali mengangkat isu-isu seperti keluarga, cinta, Kehilangan, identitas, keadilan, atau tantangan hidup yang mendalam dengan pengalaman manusia.

2.5. Tahapan dalam Produksi Film Fiksi Pendek

Di dalam pembuatan sebuah film (Javadalasta, 2011), terdapat 3 tahapan yang harus dilakukan, yaitu :

a. Tahapan Pra-Produksi

Tahap ini, Merupakan sebuah proses persiapan sebelum produksi film dilaksanakan. Pada tahap inilah arah, bentuk, dan tujuan dari film mulai dimatangkan. Adapun beberapa proses yang harus dilalui dalam tahap pra produksi sebagai berikut :

- a. Menyatukan visi dan misi menjadi satu ide
- b. Proses pengembangan naskah ide cerita dan skenario
- c. Penulisan naskah skenario
- d. Perancangan pendanaan film
- e. Mencari lokasi (Survei lokasi)
- f. Mencari talent
- g. Reading talent
- h. Membedah dan breakdown skenario
- i. Recce film

b. Tahapan Produksi

Tahapan ini adalah sebuah proses pengambilan gambar dan eksekusi dari sebuah rancangan yang telah dibuat dalam tahap pra produksi, baik dari departemen menejemen, Cinematography, penata artistik, peradeganan actor, hingga set suara.

c. Tahapan Pasca Produksi

Tahap lanjutan dalam proses pembuatan film pendek yang dimana menyusun bebearapa gambar dengan melakukan penataan footage film yang telah diambil secara utuh sehingga mampu dan layak untuk ditayangkan kepada penonton. Dalam tahapan ini , editor memiliki kuasa untuk melakukan penataan footage sesuai dengan naskah cerita dan juga breif dari sutradara dengan menyatukan audio dan visual. Adapun tahap dalam proses pasca produksi adalah :

- Screening rushes (menonton materi) .
- Logging assembly .
- Rough cut .
- Trimming .
- Color grading .
- Vfx editing .
- Final edit (picture lock)

2.6. Unsur Sinematografi Dalam Film

Sinematografi tidak hanya tentang mengarahkan gambar, tetapi juga bertujuan untuk menyampaikan emosi dan makna melalui berbagai elemen visual. Pencahayaan, komposisi, warna, kerja kamera, sudut pengambilan gambar, dll. merupakan elemen visual yang sangat penting dalam menciptakan suasana dan cerita. Efek visual ini membantu penonton untuk merasakan dan memahami pesan sutradara (Korabliova & Chmil, 2021).

Sinematografi telah berkembang menjadi bagian penting dari budaya visual, yang dipengaruhi oleh tren teknologi dan norma sosial. Elemen-elemen sinematografi bekerja sama dengan elemen-elemen lain seperti penyutradaraan, penulisan naskah, dan desain suara untuk membentuk pengalaman sinematik yang lengkap. Dengan demikian, sinematografi merupakan fenomena budaya kontemporer yang terus berkembang (Andreeva, 2019).

Dengan demikian, unsur sinematografi dalam sebuah film tidak hanya berfungsi untuk estetika visual tetapi juga berperan dalam menciptakan makna, membangun karakter, serta menyampaikan konteks sosial dan budaya secara implisit maupun eksplisit. Semua itu menjadikan sinematografi bagian penting dari proses pembuatan dan penafsiran sebuah film.

2.5.1. Framing

Menurut Pratista (2017) pada bukunya yang berjudul Memahami Film Edisi Kedua, framing merupakan salah satu aspek penting dalam sebuah film. Framing berfungsi sebagai “jendela” yang memungkinkan penonton melihat dan memahami seluruh rangkaian peristiwa yang disajikan dalam film. Melalui framing, sineas memiliki kendali penuh terhadap apa yang ingin ditampilkan maupun disembunyikan dari pandangan penonton. Oleh karena itu, kontrol sineas terhadap framing akan sangat menentukan bagaimana penonton mempersepsikan sebuah gambar atau shot, baik dari segi fokus visual, makna naratif, maupun dampak emosional yang ingin disampaikan. adapun empat unsur utama framing yang dijelaskan dalam bukunya, yaitu:

1. Bentuk Dan Dimensi Frame :

Berhubungan dengan ukuran kesesuaian bingkai gambar, seperti aspek rasio layar

(full screen 1.33:1, widescreen 1.85:1, atau anamorphic 2.35:1) dapat menentukan seberapa luas ruang visual yang dapat ditampilkan, serta

bagaimana komposisi di dalamnya diatur. Aspek ini mempengaruhi keseimbangan, penekanan, dan dinamika visual dalam satu shot

2. **Ruang Onscreen dan Offscreen :**

Konsep ini berfokus pada pembagian ruang yang terlihat pada bingkai layar atau bisa di sebut dengan ruang onscreen dan ruang yang berada di bingkai luar atau biasa disebut dengan offscreen namun tetap berkaitan erat pada jalannya cerita film. Ruang offscreen sering digunakan untuk menciptakan rasa penasaran, ketegangan, atau menyiratkan keberadaan elemen cerita tanpa memperlihatkan secara langsung pada film. Dengan ini memungkinkan sineas untuk bermain dengan persepsi penonton seperti munculnya suara, bayangan, atau reaksi tokoh terhadap sesuatu yang berada di luar bingkai namun terasa nyata keberadaanya.

3. **dimensi kamera terhadap object :**

unsur ketiga berkaitan dengan sudut pandang (angle), kemiringan (tilt), ketinggian (high), dan jarak kamera (distance).

a. Sudut pandang

Sudut pandang kamera dapat mempengaruhi persepsi penonton dalam memaknai sebuah adegan. Sudut pandang tidak hanya tentang aspek teknis, tetapi juga memiliki suatu pesan visual dan psikologis yang kuat (Pratista 2017). Beberapa jenis sudut pandang yang banyak digunakan antara lain :

- **High angle**

Pengambilan gambar dari atas kebawah, sehingga menjadikan objek terlihat kecil, tak berdaya, lemah dan sering digunakan untuk mempresentasikan tekanan atau ketakutan.

- **Low angle**

Pengambilan gambar dari bawah keatas, memiliki arti dimana actor terlihat kuat dan dominan.

- Eye level
Pengambilan gambar sejajar dengan mata untuk memvisualkan kesan realitas dan netral, menyerupai mata manusia memandang
- Overhead shoot
Pengambilan gambar tegak lurus dari atas, sehingga memberikan kesan keterasingan atau kehampaan.

b. kemiringan (Tilt atau Canted Framing)

Kemiringan dari sebuah pengambilan gambar yang dapat menciptakan kesan tidak ada keseimbangan secara visual, dan sering digunakan dalam adegan film yang menampilkan kertergangguan psikologis, konflik batin atau kekacauan situasi.

c. Ketinggian Kamera

Pengambilan gambar dengan ketinggian kamera merupakan elemen teknis yang memiliki dampak signifikan terhadap bagaimana penonton memaknai suatu visual dalam subjek film. ketinggian mengacu pada posisi vertikal kamera terhadap subjek yang direkam apakah kamera berada pada posisi tinggi, rendah, atau sejajar dengan subjek. Meskipun agak tampak mirip dengan sudut pandang, ketinggian kamera dapat berfungsi untuk menentukan hubungan spasial antara penonton dan objek visual di dalam bingkai.

d. Jarak kamera :

jarak kamera terhadap subjek secara langsung dapat mempengaruhi cara penonton merasakan hubungan emosional dengan tokoh atau objek dalam film. sinematografi jarak pengambilan gambar biasanya diklasifikasikan ke dalam beberapa jenis shot, seperti :

1. extreme long shot (ELS)

menampilkan subjek dari jarak sangat jauh dan sering kali digunakan untuk menunjukkan latar atau ruang yang luas, sehingga memberikan konteks tempat terhadap peristiwa yang terjadi.

2. long shot (LS)

Long shot memperlihatkan seluruh tubuh subjek dari kepala hingga kaki, dan biasa digunakan untuk menunjukkan interaksi tokoh dengan lingkungannya.

3. medium shot (MS)

memperlihatkan subjek dari pinggang ke atas, menciptakan keseimbangan antara ekspresi wajah dan bahasa tubuh sehingga sering digunakan dalam percakapan atau adegan sehari-hari.

4. close-up (CU)

berfokus pada wajah atau bagian tertentu dari tubuh atau objek, berfungsi untuk menampilkan detail emosional atau menekankan elemen penting dalam cerita.

5. extreme close-up (ECU)

Extreme close-up memperlihatkan objek secara spesifik seperti memperlihatkan mata, tangan, atau objek kecil tertentu untuk menciptakan intensitas dramatis atau simbolik.

2.5.2. Movement kamera

Pergerakan kamera merupakan unsur penting dalam tata kamera, pergerakan kamera merujuk pada segala bentuk perubahan posisi atau orientasi kamera selama proses pengambilan gambar. Menurut Himawan Pratista dalam bukunya yang berjudul Memahami Film edisi kedua (2017), mengklasifikasikan beberapa jenis utama pergerakan kamera, antara lain:

- a) **Panning:** pergerakan kamera secara horizontal dari satu sisi ke sisi lainnya, biasanya dilakukan dari posisi tripod yang tetap. Panning digunakan untuk

mengikuti gerakan subjek, memperkenalkan ruang, atau menimbulkan efek ketegangan.

- b) **Tilting:** Gerakan kamera bergerak ke atas (Tilt Up) atau ke bawah (Tilt Down). Teknik tilting ini digunakan untuk membuat contoh peluncuran pesawat terbang lebih dramatis. Ini meningkatkan ketegangan pada orang yang duduk dan kemudian berdiri karena emosi, dan juga dapat digunakan untuk mengambil establish.
- c) **Tracking (dolly shot):** pergerakan kamera yang mengikuti subjek dengan berpindah posisi secara fisik, biasanya menggunakan rel atau alat bantu seperti dolly atau stabilizer. Gerakan ini menciptakan kesan kedekatan dan kontinuitas, serta memperkuat dinamika dalam adegan.
- d) **Crane (boom shot):** pergerakan kamera ke atas atau ke bawah menggunakan alat seperti crane atau jib arm, yang memungkinkan kamera menjelajahi ruang secara vertikal dengan leluasa. Ini sering digunakan untuk pengambilan gambar skala besar atau untuk menciptakan efek dramatis.
- e) **Roll:** pergerakan kamera yang berputar pada sumbu lensa (rotasi horizontal), sehingga gambar dalam bingkai tampak miring atau berputar. Roll sering digunakan untuk menciptakan efek disorientasi, ketidakseimbangan mental, atau pengalaman subjektif tokoh, dan umumnya diterapkan dalam adegan yang menggambarkan perubahan kesadaran, mabuk, pusing, atau ketegangan psikologis ekstrem.
- e) **Handheld:** pergerakan kamera yang dilakukan dengan tangan, tanpa alat bantu stabilisasi, sehingga menghasilkan gambar yang lebih goyah dan subjektif. Teknik ini sering digunakan dalam film dokumenter atau adegan yang ingin menekankan realisme dan intensitas emosional.

2.5.3. Pencahayaan

Salah satu unsur sinematik yang paling penting adalah pencahayaan. Dalam memvisualkan gambar penataan cahaya sangat penting karena dengan penataan

cahaya yang baik akan menciptakan pencahayaan yang sempurna sehingga visual yang dihasilkan akan sempurna juga sesuai dengan tuntutan skenario. Tata cahaya merupakan seni dalam mengatur cahaya dengan menggunakan alat-alat pencahayaan supaya kamera mampu melihat objek dengan jelas, dan menciptakan sebuah ilusi sehingga penonton bisa mendapatkan adanya kesan jarak, ruang, waktu dan suasana dari suatu kejadian yang ditunjukkan dalam suatu pementasan (Puriartha, 2016). Dalam kerja kamera video elektronik sangat membutuhkan adanya pencahayaan. Masalah-masalah mengenai tata cahaya berperan sangat penting dalam sebuah kegiatan perekaman gambar. Di dalam tata cahaya dalam film dikelompokkan menjadi empat unsur yaitu : Sumber cahaya, arah cahaya, intensitas cahaya, dan warna cahaya. Keempat sangat berpengaruh dalam menciptakan suasana dan atmosfer dalam film.

1. Sumber Cahaya

Cahaya menurut sumbernya dibedakan menjadi dua, cahaya bersumber dari alam seperti matahari (natural light/available light) dan cahaya buatan manusia seperti cahaya lampu (artificial light). Sumber cahaya dari alam seperti matahari memiliki pencahayaan yang merata, memberikan kesan alami dan kedalaman fokus yang mencukupi. Karakter pencahayaan matahari sangat keras (hard light) dan intensitas cahaya matahari biasanya tergantung cuaca atau keadaan alam. Sedangkan sumber cahaya buatan adalah cahaya yang berasal atau bersumber dari lampu. Sumber cahaya buatan biasanya sering dipakai di dalam studio karena kemudahan bagi sineas untuk mengatur pencahayaan sesuai dengan skenario yang dibuat. Karakter cahaya tergantung jenis lampu apa yang dipakai. Ada banyak jenis lampu yang beredar di pasaran sehingga memberikan banyak pilihan dalam memilih karakter lampu sesuai kebutuhan. Cahaya alami dan cahaya buatan bisa digabungkan atau dikombinasikan untuk menghasilkan pencahayaan yang baik.

2. Arah Cahaya

- a) cahaya depan (front light) ditempatkan di depan untuk menekankan bentuk objek atau wajah karakter atau untuk menghilangkan bayangan
- b) cahaya samping (side light) pencahayaan yang datang dari samping untuk memperlihatkan bayangan pada bagian samping badan karakter atau bayangan pada wajah.
- c) cahaya belakang (back light) Cahaya belakang (back Light) ditempatkan di belakang objek untuk menciptakan siluet pada objek, biasanya juga digunakan untuk memisahkan antara objek dengan latar yang ada di belakang.
- d) cahaya bawah (bottom light) Cahaya bawah (bottom light) merupakan pencahayaan yang datang dari bawah objek. Biasanya digunakan dalam film horor untuk mendukung efek horor atau seram
- e) cahaya atas (top light) Cahaya atas (top light) digunakan untuk mempertegas sebuah benda atau karakter. Cahaya atas juga bisa digunakan untuk menunjukkan bahwa di atas objek ada cahaya buatan seperti lampu gantung atau lampu jalan.
- f)

3. Intesitas Cahaya

Intensitas cahaya dipengaruhi oleh terang dan redupnya suatu cahaya. Cahaya terang atau hard light menghasilkan pencahayaan yang keras, menghasilkan bentuk objek dan bayangan yang jelas, sedangkan cahaya lembut atau soft light menghasilkan pencahayaan yang menyebar, menghasilkan bayangan tipis. Cahaya langit yang cerah disebut soft light. Sinar matahari atau cahaya buatan seperti lampu TL yang menyorot sangat tajam disebut hard light. Hard light membuat objek terlihat kontras dengan latar atau lingkungannya.

4. Warna Cahaya

Warna cahaya merupakan penggunaan warna yang bersumber dari cahaya. Warna secara natural hanya terdiri dari dua warna saja, yaitu warna putih sinar matahari dan warna kuning muda lampu (Pratista, 2017). Tapi bisa juga menggunakan filter untuk menghasilkan warna yang di inginkan. Contohnya dalam penggunaan filter biasanya dipakai pada adegan yang menggunakan cahaya api atau lilin, bisa menggunakan warna kuning atau orange. Filter juga bisa dipakai untuk menunjukkan waktu, para sineas sering memakai warna biru tua pada jendela untuk menunjukkan waktu malam hari. Menumbuhkan emosi juga bisa menggunakan filter, dengan memakai warna merah misalnya, bisa digunakan untuk mengindikasikan seseorang itu sedang marah.

2.7. Director of Photography

Director of Photography (DOP) merupakan pemimpin di departemen kamera yang bertanggung jawab pada aspek visual dalam film, sedangkan departemen kamera sendiri adalah kelompok kru film yang bertanggung jawab atas proses kreatif. DOP bertanggung jawab kepada sutradara, sebagai pemimpin kreatif secara keseluruhan, dan berkonsultasi dengan produser sebagai pemimpin produksi (Utami & Arifianto, 2019).

Seorang Director of Photography bekerja untuk menciptakan visual dalam sebuah naskah atau skenario. Ada waktu dimana seorang Director of Photography melakukan diskusi bersama sutradara untuk mengetahui visi dari sutradara, serta mendapat gambaran apa saja yang terjadi di dalam set. Baru setelah itu Director of Photography bisa menyusun rancangan yang disiapkan untuk produksi nantinya seperti menyusun tata kamera dan tata cahaya, selanjutnya bisa langsung menyusun daftar seputar lampu, kamera, jenis lensa dan equipment yang nanti dibutuhkan untuk mewujudkan visual yang di inginkan. Maka dari itu seorang Director Of Photography

tidak hanya harus bisa menerjemahkan naskah atau skenario dalam bentuk visual, tetapi juga harus memiliki pemahaman mengenai teknis kamera.

Director Of Photography bertanggung jawab atas aspek visual sebuah film. Tidak hanya bertanggung jawab dalam mengubah naskah menjadi bentuk visual, tetapi Director Of Photography juga ikut mengoperasikan kamera, menyiapkan semua peralatan dan menentukan kebutuhannya dengan spesifikasi yang sesuai dengan desain visual. Setiap adegan dalam film menggunakan berbagai macam sudut pengambilan gambar diantaranya low angle, high angle, serta bird eye. (Tama, 2022).

Dalam proses produksi film fiksi, Director of Photography (DOP) tidak hanya bertanggung jawab atas aspek teknis seperti pencahayaan dan pergerakan kamera, tetapi juga berperan kreatif dalam menerjemahkan visi sutradara ke dalam visual sinematik. Menurut Santos (2020), proses kerja DOP terbagi dalam enam fase yang saling terkait, dimulai dari diskusi awal mengenai estetika film bersama sutradara dan tim artistik, dilanjutkan dengan eksplorasi referensi visual dan lokasi, desain pencahayaan dan pergerakan kamera, pengujian teknis, penyesuaian akhir dengan aktor dan ruang, hingga tahap kulminasi berupa pengambilan gambar utama yang menyatukan seluruh elemen visual dan naratif.

Dalam tahap-tahap ini, DOP dituntut untuk bekerja sama dengan seluruh tim produksi, menyesuaikan kebutuhan artistik dengan realitas teknis dan anggaran. Bahkan dalam pengambilan gambar berbasis efek visual seperti green screen, peran DOP tetap penting dalam memastikan orientasi spasial dan pencahayaan sesuai dengan kebutuhan pascaproduksi. Seiring kemajuan teknologi, penggunaan kamera DSLR, drone, dan smartphone memperluas kemungkinan visual dan membuat peran DOP semakin dinamis, baik dari segi estetika maupun efisiensi (Santos, 2020).

Dalam praktik sinematografi, Director of Photography (DOP) tidak hanya bertanggung jawab pada aspek teknis, tetapi juga berperan kreatif sebagai “light writer”. Menurut Santos (2020), cahaya dalam film tidak hanya digunakan untuk mendengar, tetapi juga menjadi bagian dari narasi visual yang membentuk suasana,

mendukung alur cerita, serta memperkuat karakter dan ruang yang ditampilkan. Dalam hal ini, pencahayaan berperan dalam menciptakan apa yang disebut kosmos diegetik, yaitu dunia yang diciptakan dan dihidupkan melalui estetika visual film

Santos juga menjelaskan bahwa pencahayaan sinematik biasanya dibangun melalui tiga elemen utama, yaitu Key Light sebagai sumber cahaya utama yang menciptakan kontras dan fokus visual, Fill Light yang melembutkan bayangan dan menciptakan gradasi tonal, serta Back Light yang memberikan kontur pada objek atau karakter sehingga tampak terpisah dari latar belakang. Ketiga elemen ini disusun secara geometris dengan sudut pandang kamera sebagai porosnya, membentuk satu kesatuan pencahayaan yang mendukung setiap adegan dalam film.

Lebih jauh, DOP disebut sebagai seniman visual yang memahami prinsip-prinsip seni klasik. Banyak di antara mereka yang mempelajari karya-karya pelukis seperti Vermeer, Rembrandt, dan Caravaggio untuk memahami bagaimana pencahayaan dan komposisi bekerja secara estetis. Dengan pendekatan ini, sinematografi menjadi lebih dari sekadar hasil teknis ia menjadi bagian dari konstruksi makna dan emosi yang terintegrasi dengan visi sinematik sang sutradara (Santos, 2020)

Salah satu teknik yang digunakan Director of Photography (DOP) dalam membentuk dan menyampaikan emosi melalui visual film adalah intensitas cahaya dan warna. Cahaya dapat digunakan untuk menciptakan suasana emosional tertentu, seperti kegelapan dan bayangan yang memperkuat kesan takut, atau cahaya terang yang membangkitkan rasa nyaman dan bahagia. Selain itu, warna juga berperan secara psikologis, warna hangat menciptakan kesan akrab dan manusiawi, sedangkan warna dingin memberikan kesan jarak emosional. Dalam dunia film, warna kerap dimanfaatkan untuk menciptakan harmoni visual dan memperkuat suasana dalam sebuah adegan, selaras dengan alur narasi yang disampaikan, sehingga mampu menggugah perasaan penonton (Yanaayuri & Agung, 2022).

Warna memiliki berbagai fungsi penting dalam film, seperti membangun suasana cerita, memperkuat identitas visual karakter, serta memperindah dan

menyempurnakan elemen-elemen yang terdapat dalam frame. warna memiliki kekuatan untuk memengaruhi emosi seseorang. DOP membentuk dasar tampilan warna yang kemudian dipertajam di tahap pasca produksi. Dalam tahap color grading, DOP bekerja sama dengan colorist untuk menyempurnakan warna secara keseluruhan, menjaga konsistensi mood visual, serta memastikan bahwa emosi yang ingin disampaikan melalui gambar dapat tersampaikan dengan efektif kepada penonton. Menurut Yanuaari & Agung (2022), Penggunaan warna dalam editing, pencahayaan hingga penataan artistik mampu membuat penonton terpukau dengan paduan warna yang indah dan memberikan informasi mengenai suasana cerita yang disampaikan.

Pada tahap pasca produksi, selain proses pewarnaan melalui color grading untuk membangun suasana visual, efek visual (VFX) juga menjadi elemen penting yang digunakan untuk menyempurnakan tampilan gambar dan narasi. Efek visual bisa memperkuat penyampaian cerita dengan memberi ruang bagi para pembuat film untuk menghadirkan pengalaman menonton yang lebih dalam, unik, dan mengejutkan. Lewat efek visual, penonton bisa diajak masuk ke dunia atau situasi yang sebelumnya hanya ada dalam bayangan mulai dari negeri fantasi sampai adegan pertempuran epik yang luar biasa (Mandapuram, 2022). Teknologi visual efek memungkinkan pembuat film menciptakan adegan yang sulit atau bahkan tidak mungkin direalisasikan secara langsung di lokasi syuting, serta dapat memperkaya pengalaman sinematik penonton dan memperluas kemungkinan ekspresi visual pada film. Efek visual adalah salah satu bentuk kemajuan teknologi yang memungkinkan para pembuat film untuk mewujudkan ide atau imajinasi paling liar sekalipun ke dalam layar. Efek ini jadi penghubung antara dunia nyata dan dunia khayalan, sehingga apa yang awalnya hanya angan bisa terlihat nyata dalam film (Mandapuram, 2022).

Peran DOP kamera dalam produksi film sangatlah penting, karena DOP kamera lah yang bertanggung jawab dan penyampaian pesan kepada penonton. Ada 3 tahapan proses yang harus dijalankan seorang DOP. Berikut merupakan keterlibatan seorang DOP pada masing masing tahap dalam pembuatan film :

1. Pra produksi

Pada tahap pra-produksi, peran Director of Photography (DOP) sangat penting dalam merancang dan menyiapkan seluruh aspek visual film. DOP bertugas menerjemahkan konsep cerita yang disampaikan oleh sutradara menjadi bentuk visual yang mampu menyampaikan pesan secara efektif kepada penonton. Salah satu kegiatan awal DOP yaitu melakukan survei lokasi (recce) bersama sutradara untuk menentukan komposisi shot yang diinginkan, mempertimbangkan arah cahaya alami, ruang gerak kamera, dan kebutuhan teknis lainnya. Setelah itu, dalam pra-production meeting (PPM), DOP terlibat aktif membedah naskah dan mendiskusikan elemen visual seperti warna asli, pencahayaan, framing, serta atmosfer yang ingin dibangun dalam film. DOP juga merancang tata cahaya yang sesuai dengan visi sutradara (Niken & Ashfahani, 2020). Selain itu menurut Niken & Ashfahani (2020), DOP juga menentukan sudut pengambilan gambar, ukuran shot, serta pergerakan kamera agar sesuai dengan ritme dan emosi dalam adegan. Dalam proses ini, DOP turut berkoordinasi dengan tim art dan lighting untuk memastikan desain set, warna, serta tekstur mendukung konsep visual secara menyeluruh.

2. Produksi

Pada tahap produksi, Director of Photography (DOP) bertanggung jawab mengarahkan tim kamera untuk merealisasikan konsep visual yang telah disepakati bersama sutradara. DOP mengatur pencahayaan, framing, dan pergerakan kamera, serta memberi instruksi teknis kepada kru seperti gaffer dan key grip. Selama proses ini, DOP juga menjaga koordinasi antar departemen dan memastikan setiap elemen visual sesuai dengan kebutuhan narasi film (Utami & Arifianto, 2019).

3. Pasca Produksi

Dalam tahap editing film, terdapat proses pewarnaan yang dikenal dengan istilah color grading. Proses ini bertujuan untuk menyesuaikan warna serta keseimbangan tonal agar menghasilkan tampilan visual yang memiliki karakteristik khusus. Color grading juga berperan penting dalam memperkuat narasi dengan membangun suasana visual yang selaras dengan alur cerita (Yanaayuri & Agung, 2022). Tugas dari seorang DOP di pasca produksi adalah bekerjasama dengan colorist dalam proses color grading untuk memastikan tampilan visual sesuai dengan hasil yang diinginkan. DOP menyesuaikan pencahayaan, tone film dan estetika visual hasil akhir sesuai dengan visi yang ditetapkan selama produksi. Selain itu DOP juga berkolaborasi dengan tim visual efek untuk memastikan bahwa integrasi antara gambar nyata dan elemen digital berjalan harmonis. Menurut Mandapuram (2022), Efek visual (VFX) sekarang jadi bagian penting dalam film modern, karena memungkinkan sutradara menghadirkan elemen-elemen visual yang menarik, terasa nyata, bahkan kadang terlihat tidak masuk akal, tapi justru mampu memperkuat jalan cerita dalam film.