

## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### 2.1 Film Sebagai Medium Pesan Komunikasi

Komunikasi adalah proses pertukaran informasi, ide, perasaan, atau pesan antara dua atau lebih individu, kelompok, atau organisasi melalui penggunaan simbol, kata-kata, tanda, atau perilaku non-verbal. Proses ini melibatkan pengirim yang menyampaikan pesan kepada penerima dengan harapan terjadi pemahaman yang sama. (Shannon & Weaver, 1949)

Menurut Harold D. Lasswell (1949), komunikasi adalah proses di mana seseorang (komunikator) menyampaikan pesan melalui media tertentu kepada penerima dengan tujuan menghasilkan efek tertentu. Model komunikasi Lasswell ini sering diringkas dengan pertanyaan: Who says what in which channel to whom with what effect? (Siapa mengatakan apa, melalui saluran apa, kepada siapa, dengan dampak atau efek apa?).

Menurut Morissan (2013) dalam bukunya Komunikasi Massa: Suatu Pengantar, terdapat beberapa macam media komunikasi yang digunakan untuk menyampaikan pesan kepada khalayak luas, yaitu:

**Media Cetak:** Media yang menggunakan bahan cetakan seperti koran, majalah, tabloid, dan buku. Media cetak berfungsi untuk menyampaikan informasi secara tekstual dan visual.

**Media Elektronik:** Meliputi radio dan televisi. Media elektronik memanfaatkan sinyal elektronik untuk menyalurkan informasi secara auditori (radio) dan audiovisual (televisi).

**Media Film:** Film sebagai media komunikasi yang menggunakan gambar bergerak dan suara untuk menceritakan sebuah cerita atau menyampaikan pesan, seringkali dengan dampak emosional yang kuat.

**Media Internet:** Termasuk media sosial, situs web, blog, dan platform berbasis internet lainnya yang memungkinkan komunikasi interaktif dan real-time dengan audiens yang luas serta global.

**Media Luar Ruang (Outdoor Media):** Billboard, poster, spanduk, dan media iklan luar ruang lainnya yang ditempatkan di lokasi-lokasi strategis untuk menarik perhatian masyarakat.

Kemajuan teknologi tentu telah mempengaruhi perkembangan film. Film sekarang digunakan sebagai alat untuk menyampaikan pesan, bukan hanya untuk menghibur. lebih mirip dengan media hiburan daripada media pembujuk. Namun, film jelas memiliki kekuatan persuasif yang luar biasa. Selain itu, kritik publik dan kehadiran lembaga sensor menunjukkan bahwa film sebenarnya memiliki dampak yang signifikan, terutama di era modern seperti saat ini.

Film adalah serangkaian gambar bergerak yang menciptakan ilusi gerakan melalui teknik gerakan *intermittent*, karena mata dan otak manusia tidak mampu memproses banyak gambar dalam waktu singkat. Di antara berbagai media, film memiliki pengaruh yang luar biasa besar. Dengan kekuatan audio-visualnya, film mampu memikat penonton, menjaga mereka tetap terlibat, dan meninggalkan kesan yang mendalam berkat formatnya yang menarik. Film terdiri dari dua komponen utama: unsur naratif dan sinematik. Unsur naratif adalah bahan mentah atau cerita yang diolah, sementara unsur sinematik adalah teknik atau gaya yang digunakan untuk menghidupkan cerita tersebut di layar. (Eneste, 1989)

Film sebagai media komunikasi massa memiliki kemampuan untuk menyampaikan pesan dengan cara yang menarik melalui visualisasi cerita, karakter, dan adegan, yang kemudian mempengaruhi persepsi dan sikap audiens terhadap suatu isu." Film memanfaatkan elemen-elemen narasi yang kuat untuk menyampaikan pesan sosial, politik, atau budaya kepada khalayak luas. (Sobur, 2009)

Dalam menyampaikan pesan, film pendek sering dipilih sebagai media karena mampu mengemas konsep, tema, dan ide secara padat dalam durasi kurang dari 60 menit. Setiap adegan dalam film pendek dirancang untuk menyampaikan pesan yang kuat dan berdampak besar kepada penonton, menjadikannya alat komunikasi yang efektif dan efisien. (Prakosa, 2001)

## 2.2. Bentuk Komunikasi

Komunikasi verbal dan non-verbal adalah dua bentuk utama dalam komunikasi yang digunakan untuk menyampaikan pesan antara komunikator dan komunikan. Berikut adalah penjelasan keduanya:

**Komunikasi Verbal** : komunikasi verbal melibatkan penggunaan bahasa untuk berinteraksi dengan orang lain, dan mencakup komunikasi lisan (seperti percakapan) dan komunikasi tulisan (seperti email atau laporan). Mereka menekankan pentingnya kejelasan dan ketepatan dalam memilih kata-kata untuk menyampaikan pesan yang efektif. ( Guffey & Loewey, 2016)

**Komunikasi non-verbal** : Komunikasi non-verbal mencakup semua isyarat yang tidak menggunakan bahasa lisan, termasuk simbol-simbol fisik, ekspresi wajah, dan nada suara yang digunakan untuk menambah makna pada pesan. Ini sering kali memainkan peran besar dalam menyampaikan emosi dan hubungan antarpribadi. (Knapp & Hall, 2010)

### 2.3 Komunikasi Non-Verbal Dalam Film

Komunikasi non-verbal dalam film adalah cara penyampaian makna dan emosi tanpa menggunakan kata-kata, yang sangat penting dalam memperkuat narasi dan karakter. Beberapa aspek utama komunikasi non-verbal dalam film meliputi:

**Ekspresi Wajah dan Gestur:** Ekspresi wajah aktor dapat menyampaikan emosi yang mendalam, dari kebahagiaan hingga kesedihan, yang membantu penonton memahami perasaan karakter. Gestur fisik juga berperan dalam menunjukkan hubungan antar karakter. (Bordwell & Thompson, 2010)

**Pencahayaan dan Komposisi Gambar:** Teknik pencahayaan dan bagaimana gambar diatur dapat menciptakan suasana tertentu, memperkuat tema, atau menyoroti hubungan antara karakter. Misalnya, pencahayaan yang redup bisa menciptakan ketegangan, sementara pencahayaan yang cerah bisa menciptakan suasana bahagia. (Brown, 2016)

**Ruang dan Jarak (Proksemik):** Penggunaan ruang antara karakter bisa menunjukkan kedekatan atau ketegangan dalam hubungan mereka. Misalnya, karakter yang berdiri dekat satu sama lain mungkin menunjukkan keintiman, sementara jarak yang jauh bisa menunjukkan konflik atau ketidaknyamanan. (Hall, 1966)

**Symbolisme Visual:** Penggunaan objek atau elemen visual tertentu dalam film dapat menyampaikan pesan yang lebih dalam atau tema yang berulang. Misalnya, penggunaan warna atau benda tertentu bisa memiliki makna simbolis yang memperkaya cerita. (McKee, 1997)

Komunikasi non-verbal dalam film sangat penting untuk menciptakan pengalaman yang mendalam bagi penonton dan dapat menyampaikan informasi yang tidak bisa diungkapkan dengan dialog saja.

## 2.4 Film Pendek (*Short Films*)

Javandalasta (2011: 2-3) menjelaskan bahwa cerita pendek atau cerpen adalah istilah yang digunakan dalam karya tulis, dan film pendek juga dikenal dalam industri film. Di sini, "film pendek" berarti film cerita fiksi singkat. Di banyak negara seperti Jerman, Australia, Kanada, dan Amerika Serikat, film pendek digunakan oleh para sutradara sebagai sarana eksperimen sebelum mereka membuat film panjang. Banyak film seperti ini dibuat oleh mahasiswa perfilman atau mereka yang menyukai dunia film dan ingin belajar membuat film dengan baik.

## 2.5 Genre Film

Menurut Sari (2018) dalam jurnal Analisis Genre dalam Film, terdapat beberapa macam genre film yang umum dikenal, masing-masing dengan karakteristik yang berbeda. Genre film ini diklasifikasikan berdasarkan tema, narasi, dan gaya penceritaannya. Berikut adalah beberapa genre film yang dijelaskan:

**Action:** Film yang menonjolkan adegan aksi, seperti perkelahian, kejar-kejaran, dan ledakan. Contoh film aksi sering melibatkan karakter heroik yang menghadapi konflik fisik yang intens.

**Drama:** Genre ini menekankan pengembangan karakter dan konflik emosional. Film drama sering mengeksplorasi hubungan antar-karakter dan situasi hidup yang kompleks.

**Komedi:** Film yang bertujuan untuk menghibur dengan humor, baik melalui dialog, situasi, atau karakter yang konyol. Komedi sering kali menggunakan ironi dan situasi lucu.

**Horror:** Genre yang berfokus pada ketakutan, ketegangan, dan perasaan ngeri. Film horor sering kali melibatkan elemen supernatural atau pembunuh yang menakutkan.

Science Fiction (Sci-Fi): Film yang berurusan dengan konsep-konsep ilmiah dan teknologi, sering kali berlatar di masa depan atau dunia lain. Tema-tema seperti ruang angkasa, alien, atau teknologi futuristik sering menjadi fokus.

**Fantasy:** Genre ini menampilkan elemen-elemen magis dan dunia imajinatif, sering kali terinspirasi dari mitologi atau dongeng. Film fantasi biasanya melibatkan perjalanan epik dan makhluk-makhluk supernatural.

**Thriller:** Film yang dirancang untuk menciptakan ketegangan dan suspense. Plotnya sering kali melibatkan misteri atau intrik, di mana karakter utama harus mengungkap atau melawan kejahatan.

**Romance:** Genre yang berpusat pada kisah cinta antara karakter, dengan fokus pada hubungan romantis dan konflik yang muncul di dalamnya.

**Documentary:** Film non-fiksi yang berusaha untuk merekam kenyataan, baik dengan menyajikan informasi tentang topik tertentu atau menyoroti isu-isu penting dari sudut pandang objektif.

**Animation:** Genre yang menggunakan teknik animasi untuk menciptakan gambar bergerak, sering kali ditujukan untuk anak-anak tetapi juga memiliki variasi untuk audiens dewasa.

Setiap genre memiliki gaya dan elemen khasnya sendiri yang menentukan pengalaman penonton dan harapan terhadap alur cerita serta karakter dalam film.

## 2.6 Film Fiksi

Dalam film fiksi, ada tokoh atau karakter protagonis dan antagonis, konflik dan masalah serta penutup, dan pola penceritaan yang lebih luas. Film-film ini sering mengarah ke suatu makna, baik dengan cara sinematik maupun naratif. (Nufaidah, 2021)

Pengadeganan adalah jantung dari film fiksi, dimulai dari struktur cerita yang terjal

melalui prinsip sebab-akibat, yang juga dikenal sebagai hukum kausalitas. Pembuatan film fiksi cenderung lebih menantang karena memerlukan banyak kru serta waktu yang panjang untuk membangun set indoor dan outdoor serta setiap elemen harus disusun dengan cermat untuk menciptakan dunia yang meyakinkan dan mendukung narasi yang ingin disampaikan. (Koesmarini, 2021).

## 2.7 Unsur Komunikasi Dalam Film

Menurut Effendy (2003) dalam bukunya Ilmu, Teori dan Filsafat Komunikasi, film sebagai media komunikasi massa mengandung beberapa unsur komunikasi yang esensial, yaitu:

**Komunikator (Sender):** Pihak yang membuat film, seperti sutradara, produser, dan penulis skenario. Mereka bertindak sebagai pengirim pesan yang menentukan apa yang ingin disampaikan melalui film.

**Pesan (Message):** Isi atau muatan komunikasi yang terdapat dalam film. Pesan ini bisa berupa cerita, dialog, visual, simbol, atau tema yang disampaikan kepada penonton melalui berbagai elemen film, seperti alur cerita, karakter, dan adegan.

**Media (Channel):** Film itu sendiri merupakan medium komunikasi. Media ini mengkombinasikan unsur audio (suara, musik) dan visual (gambar bergerak) untuk menyampaikan pesan kepada audiens.

**Komunikasi (Receiver):** Audiens atau penonton film yang menerima pesan yang disampaikan melalui film. Komunikasi ini bisa terdiri dari individu atau kelompok yang menyaksikan film di bioskop, televisi, atau platform streaming.

**Efek (Effect):** Reaksi atau dampak yang dihasilkan dari pesan yang disampaikan oleh film. Efek ini dapat berupa perubahan sikap, emosi, pemikiran, atau perilaku penonton setelah menonton film tersebut. Efek ini bisa bersifat kognitif (pemahaman),

afektif (emosi), atau konatif (perilaku).

**Konteks (Context):** Lingkungan atau situasi di mana komunikasi melalui film berlangsung, seperti kondisi sosial, budaya, dan politik yang memengaruhi bagaimana pesan dalam film diterima dan dimaknai oleh audiens.

Unsur-unsur ini berperan penting dalam proses komunikasi yang terjadi dalam sebuah film, mulai dari penciptaan hingga penerimaan dan pengaruhnya terhadap audiens.

## 2.8 Macam Sifat Pesan Komunikasi Dalam Film

Dalam konteks film, pesan komunikasi dapat memiliki beberapa sifat yang memengaruhi cara penonton menerima dan memahami cerita. Berikut adalah tiga macam sifat pesan dalam komunikasi film:

**Pesan Eksplisit :** Pesan eksplisit adalah pesan yang disampaikan secara langsung dan jelas dalam film, tanpa memerlukan interpretasi yang mendalam. Biasanya pesan ini terlihat melalui dialog atau tindakan karakter yang secara terang-terangan mengomunikasikan tema atau maksud cerita. (Bordwell & Thompson, 2013)

**Pesan Implisit :** Pesan implisit adalah pesan yang tersirat dan membutuhkan interpretasi lebih dalam dari penonton. Pesan ini disampaikan melalui simbol, tema yang berulang, atau interaksi karakter yang tidak secara langsung menyatakan maksud cerita tetapi membawa makna yang lebih mendalam. (Monaco, 2009)

**Pesan Subteksual :** Pesan subteksual adalah pesan yang tersembunyi di balik tindakan, ekspresi, atau konteks film yang tidak dinyatakan secara langsung. Pesan ini lebih halus dan terungkap melalui pemahaman penonton tentang nuansa karakter, latar, atau alur cerita. Subteks sering kali mengungkapkan perasaan atau pikiran tersembunyi karakter yang tidak diutarakan secara verbal. (Chatman, 1990)



## 2.9 Camera Movement

Pergerakan kamera, atau yang dikenal dengan istilah *Camera Movement*, merupakan sebuah aktivitas yang bertujuan untuk menciptakan suasana dramatis dalam setiap pengambilan gambar video dan film dengan cara menggerakkan kamera. Dalam proses pengambilan gambar film, menggerakkan kamera harus memiliki alasan yang kuat dan jelas. Hal ini penting untuk menghindari pengambilan gambar yang tidak perlu, yang hanya akan memperpanjang durasi film tanpa memberikan kontribusi yang berarti pada cerita atau visual yang ingin disampaikan. Berikut teknik pergerakan kamera yang dapat digunakan :

*Zoom* adalah salah satu teknik dasar dalam pergerakan kamera yang memungkinkan perubahan jarak optik objek, baik mendekatkannya maupun menjauhkannya. Teknik ini dilakukan dengan mengubah panjang fokus lensa, sehingga sudut pandang yang awalnya sempit dapat diperluas menjadi lebih lebar, atau sebaliknya. Dengan *zoom*, sinematografer dapat menciptakan transisi visual yang dinamis dan fleksibel, memperkaya narasi visual dengan perubahan perspektif yang halus namun signifikan. Dengan kata lain, *zoom* memungkinkan kita untuk mendekatkan atau menjauhkan objek dalam frame tanpa harus menggerakkan posisi kamera secara fisik. Hal ini sangat berguna untuk memberikan efek dramatis atau untuk menyoroti detail tertentu dalam sebuah adegan.

*Dolly* adalah teknik pengambilan gambar yang dilakukan dengan menggerakkan kamera yang dipasang pada *tripod* atau *dolly*. Teknik ini memungkinkan kamera untuk bergerak mendekati atau menjauhi subjek yang sedang direkam. Dengan menggunakan *dolly*, kamera dapat bergerak secara halus dan stabil, memberikan efek visual yang dinamis dan menarik. Gerakan mendekati subjek sering digunakan untuk menekankan detail atau emosi tertentu, sementara gerakan menjauhi subjek dapat memberikan konteks yang lebih luas atau menunjukkan perubahan suasana. Teknik ini sering digunakan dalam pembuatan film untuk menciptakan pengalaman menonton yang lebih imersif dan dramatis.

*Panning* adalah teknik pergerakan kamera yang melibatkan gerakan ke kiri (*Pan left*) dan ke kanan (*Pan right*). Salah satu jenis gerakan *pan* yang sering digunakan dalam pengambilan gambar adalah *Follow Pan*. Teknik ini melibatkan kamera yang mengikuti pergerakan subjek yang sedang bergerak. Dengan menggunakan *Follow Pan*, komposisi visual dalam bingkai dapat tetap proporsional dan seimbang. Selain itu, teknik ini juga membantu mempertahankan ruang kepala (*head space*) dan ruang gerak (*walking space*) sehingga subjek tidak terpotong atau terganggu saat bergerak dalam bingkai. Hal ini sangat penting untuk menjaga kualitas visual dan memastikan bahwa setiap elemen dalam gambar tetap terlihat jelas dan teratur.

*Crab* adalah sebuah teknik dalam pergerakan kamera yang melibatkan gerakan ke samping, baik ke kiri maupun ke kanan, sejajar dengan subjek yang sedang bergerak. Teknik ini memungkinkan kamera untuk bergerak secara lateral, mengikuti pergerakan subjek dengan cara yang halus dan stabil. Gerakan *Crab* sangat mirip dengan teknik *Dolly*, di mana kamera juga bergerak mendekati atau menjauhi subjek. Namun, perbedaan utama antara keduanya terletak pada arah gerakan kamera. Jika *Dolly* bergerak maju dan mundur, maka *Crab* bergerak ke samping, baik ke kiri (*Crab left*) maupun ke kanan (*Crab right*). Teknik ini sering digunakan untuk memberikan efek dinamis dan menarik dalam pengambilan gambar, serta untuk menjaga komposisi visual yang seimbang dan proporsional dalam bingkai.

*Tilt* adalah teknik pergerakan kamera yang dilakukan secara vertikal, baik dengan mengarahkan kamera dari bawah ke atas (*Tilt up*) maupun dari atas ke bawah (*Tilt down*). Gerakan *tilting* ini sering digunakan dalam produksi *video* dan film untuk menarik perhatian penonton pada aktivitas atau detail tertentu yang berkaitan dengan subjek yang sedang direkam.

*Pedestal* (PED) adalah teknik pergerakan kamera yang dilakukan dengan menggerakkan kamera secara vertikal dari atas *pedestal* yang dapat dinaikkan atau

diturunkan. Ketika kamera dinaikkan, gerakan ini disebut sebagai *Pedestal up*, yang berarti kamera bergerak ke posisi yang lebih tinggi. Sebaliknya, ketika kamera diturunkan, gerakan ini disebut sebagai *Pedestal down*, yang berarti kamera bergerak ke posisi yang lebih rendah.

*Arc* adalah teknik pergerakan kamera yang melibatkan gerakan memutar dengan cara mengitari objek dari kiri ke kanan atau sebaliknya. Dalam teknik ini, kamera bergerak melingkar di sekitar subjek, memberikan perspektif yang dinamis dan menarik. Gerakan *arc* sering digunakan untuk menyoroti subjek dari berbagai sudut pandang, menciptakan efek visual yang lebih hidup dan dramatis. Dengan mengitari objek, kamera dapat menangkap detail dan latar belakang yang berbeda, sehingga memberikan penonton pengalaman menonton yang lebih kaya dan mendalam

*Follow* adalah teknik pergerakan kamera yang dilakukan dengan mengikuti objek yang sedang bergerak. Teknik ini dapat dilakukan dengan berbagai jenis gerakan kamera, seperti *pan* (gerakan horizontal ke kiri atau kanan), *tilt* (gerakan vertikal ke atas atau bawah), *pedestal* (gerakan naik atau turun), atau teknik lainnya. (Adiansyah, 2020).

## **2.10 Camera Angle**

*Camera Angle* adalah sudut di mana kamera ditempatkan untuk menangkap subjek dalam sebuah adegan. Pemilihan sudut kamera sangat memengaruhi cara penonton memahami atau merasakan adegan, karakter, atau objek yang ditampilkan. Sudut kamera dapat menciptakan makna visual tambahan dan memberikan perspektif yang berbeda dalam cerita film. Berikut contoh *camera angle* :

***High Angle*** (Sudut Tinggi): Kamera ditempatkan di atas subjek, mengarah ke bawah. Sudut ini biasanya digunakan untuk membuat subjek terlihat kecil, lemah, atau rentan.

***Low Angle*** (Sudut Rendah): Kamera ditempatkan di bawah subjek, mengarah ke atas.

Ini memberikan efek bahwa subjek terlihat besar, kuat, atau dominan.

**Eye-Level Angle** (Sudut Mata): Kamera sejajar dengan mata subjek. Sudut ini memberikan kesan natural, setara, dan obyektif, serta sering digunakan dalam dialog untuk menyamakan pandangan karakter dan penonton.

**Bird's Eye View** (Sudut Pandang Burung): Kamera ditempatkan sangat tinggi, mengarah langsung ke bawah untuk menangkap pemandangan dari sudut pandang yang luas. Sudut ini memberikan pandangan keseluruhan atas suatu tempat atau situasi.

**Dutch Angle** (Sudut Miring): Kamera diputar ke samping sehingga horizon atau objek utama tampak miring. Ini sering digunakan untuk menunjukkan ketegangan, kebingungan, atau keadaan yang tidak stabil. (Bordwell & Thompson, 2010)

## 2.11 Camera Framing

Menurut Brown (2016) dalam bukunya *Cinematography: Theory and Practice*, framing kamera adalah cara sinematografer memilih dan mengatur elemen visual dalam bingkai untuk menciptakan komposisi yang efektif. Framing bukan hanya tentang memilih apa yang akan terlihat dalam gambar, tetapi juga bagaimana elemen-elemen tersebut diatur untuk menciptakan makna, suasana, dan fokus. Pemilihan framing dapat memengaruhi cara penonton memandang karakter, objek, atau ruang dalam adegan, serta dapat membantu menyampaikan pesan naratif atau emosional. Berikut camera framing menurut Brown :

**Extreme Wide Shot (EWS)**: Subjek terlihat sangat kecil atau bahkan tidak terlihat di dalam bingkai, yang didominasi oleh latar belakang atau pemandangan yang luas. Ini sering digunakan untuk memberikan konteks besar atau skala dari suatu adegan.

**Medium Shot (MS)**: Menampilkan subjek dari pinggang ke atas, shot ini

memberikan keseimbangan antara subjek dan latar belakang. Medium shot sering digunakan dalam dialog, karena penonton bisa melihat ekspresi dan gerakan karakter dengan jelas, sambil tetap memiliki beberapa konteks lokasi.

**Close-Up (CU):** Memperlihatkan subjek dari jarak sangat dekat, biasanya pada wajah, untuk menekankan emosi atau detail penting. Close-up memberikan fokus emosional yang kuat.

**Over-the-Shoulder Shot (OTS):** Mengambil gambar dari belakang bahu karakter, sehingga penonton bisa melihat apa yang dilihat atau dihadapi oleh karakter tersebut. Ini sering digunakan dalam percakapan atau adegan di mana perspektif karakter penting.

**Deep Focus Shot:** Framing yang menjaga semua elemen dalam bingkai, baik di latar depan maupun latar belakang, tetap tajam dan fokus. Ini memungkinkan penonton untuk melihat dan memproses berbagai lapisan informasi visual dalam satu frame.

**Tilted Frame (Dutch Angle):** Kamera diputar ke satu sisi sehingga horizon tidak lurus, menciptakan efek distorsi visual. Teknik ini sering digunakan untuk menciptakan ketegangan atau menunjukkan ketidakstabilan mental atau emosional.

## 2.12 Tata Cahaya

Tata cahaya, atau yang sering disebut sebagai *lighting*, adalah seni dalam mengatur pencahayaan dengan menggunakan berbagai peralatan khusus. Tujuannya adalah agar kamera dapat menangkap objek dengan jelas dan detail. Selain itu, pengaturan cahaya ini juga bertujuan untuk menciptakan ilusi visual yang memberikan kesan kepada penonton tentang adanya jarak, ruang, waktu, dan suasana dari suatu peristiwa yang sedang ditampilkan dalam pementasan. (Puriartha, 2016).

Dalam produksi sebuah film, seorang *Director of Photography* juga bertanggung

jawab atas pencahayaan di lokasi syuting. Berikut beberapa teknik pencahayaan yang sering digunakan :

1. *Key lighting*

Penempatan cahaya utama dalam setiap adegan atau pada subjek merupakan elemen pencahayaan yang paling dominan. Untuk menciptakan suasana gelap, pencahayaan utama dapat diatur dari berbagai arah, termasuk dari belakang subjek, guna menghasilkan efek pencahayaan yang dramatis dan mendalam. Teknik ini memungkinkan sinematografer untuk bermain dengan bayangan dan kontras, memperkaya visualisasi dan atmosfer adegan.

2. *Back Lighting*

Teknik ini digunakan untuk membuat sketsa tiga dimensi dengan menempatkan pencahayaan di tiga poin pencahayaan berbeda. Pencahayaan lampu ini sering digunakan di tempat subjek menghadap, sedikit tinggi dari belakang, untuk memisahkan subjek dari background.

3. *Side Lighting*

Teknik ini menerangi subjek sejajar dan dari arah samping. Untuk memberikan suasana dramatis, pencahayaan sisi biasa berdiri sendiri dengan pencahayaan redup.

4. *Fill Lighting*

Sesuai dengan namanya, digunakan untuk menghilangkan area gelap untuk menutupi kekurangan cahaya. Teknik *Fill Light* digunakan untuk menghilangkan bayangan di area yang terpengaruh oleh pencahayaan utama. Letaknya berhadapan dengan pencahayaan utama, sehingga dapat menambahkan cahaya tambahan ke adegan.

5. *Hard Lighting*

Meskipun tidak banyak digunakan, metode ini memiliki banyak keunggulan. Menggunakan cahaya yang kuat atau sinar matahari secara langsung dapat melakukan

pencahayaannya yang berat.

#### 6. *Soft Lighting*

Teknik yang digunakan oleh sinematografer untuk menciptakan pencahayaan yang lembut dan merata. Teknik ini juga berfungsi untuk mengurangi bayangan tajam, menciptakan efek dramatis, dan meniru pencahayaan alami dari luar adegan. Dengan menggunakan soft lighting, sinematografer dapat menghasilkan pencahayaan yang lebih halus dan estetik, memperkaya visualisasi dan atmosfer dalam setiap adegan.

#### 7. *Bounce Lighting*

Dengan memanfaatkan reflektor atau objek yang mampu memantulkan cahaya, sinematografer dapat mengarahkan cahaya dari sumber yang kuat ke area tertentu dalam adegan. Metode ini digunakan untuk menciptakan pencahayaan yang luas dan merata. Teknik ini dapat berfungsi sebagai pengganti berbagai jenis pencahayaan, seperti *key light*, *fill light*, *top light*, *side light*, dan *backlighting*, jika diterapkan dengan tepat.

### **2.13 Tahapan dalam Produksi Film Fiksi Pendek**

Pembuatan film (juga dikenal sebagai "produksi film" dalam konteks akademis) adalah proses pembuatan film yang terdiri dari sejumlah langkah, termasuk cerita awal, ide, atau proposal, melalui penulisan ulang, pemrosesan, fotografi, perekaman suara dan reproduksi, pengeditan, dan pemutaran film ke publik sebelum dirilis dan dipamerkan. Produksi film berlangsung dalam berbagai konteks ekonomi, sosial, dan politik di seluruh dunia dan menggunakan berbagai teknik dan teknologi sinematik. Ini biasanya melibatkan banyak orang dan bisa memakan waktu beberapa bulan hingga beberapa tahun untuk diselesaikan). (Moran, 2020)

Terdapat 3 tahapan dalam proses produksi film pendek, yaitu :

## 1. Tahap Pra Produksi

Tahap ini meliputi proses kreatif, riset, dan persiapan yang diperlukan sebelum memulai produksi film. Proses ini melibatkan:

- a. Riset Awal: Mencari inspirasi dan ide cerita.
- b. Menyusun Unsur Intrinsik dan Ekstrinsik Cerita: Membuat alur cerita dan karakter tokoh.
- c. Menulis Naskah: Membuat skenario film yang jelas dan rinci.
- d. Pengembangan Karakter: Membuat profil tokoh dan memahami peran mereka dalam cerita.
- e. Pengembangan Lokasi: Mencari lokasi yang sesuai untuk pengambilan gambar.
- f. Pengembangan Peralatan: Menyiapkan peralatan yang diperlukan untuk produksi film.

## 2. Tahap Produksi

Tahap ini melibatkan pengambilan gambar dan rekaman suara. Proses ini melibatkan:

- a. Pengambilan Gambar: Mengambil gambar yang sesuai dengan skenario dan alur cerita.
- b. Pengambilan Suara: Merekam suara yang diperlukan untuk film.
- c. Pengambilan Bahan Visual: Merekam gambar yang diperlukan untuk film.

## 3. Tahap Pasca Produksi

Tahap ini melibatkan proses post-produksi, seperti editing, efek visual, dan mixing suara. Proses ini melibatkan:

- a. Editing: Mengedit gambar dan suara untuk menciptakan cerita yang jelas dan rinci.



- b. Efek Visual: Menambahkan efek visual yang diperlukan untuk film.
- c. Mixing Suara: Mengatur kualitas suara yang diperlukan untuk film.

## 2.14 Director of Photography (DOP)

*Seorang Director of Photography*, adalah bagian dari tim produksi film yang memiliki posisi hampir sebanding dengan sutradara. Dalam tim sinematografi, seorang *Director of Photography* bertanggung jawab atas semua aspek visual dari sebuah produksi. Mereka tidak hanya harus mampu menerjemahkan naskah ke dalam bentuk visual dan menentukan *framing* yang tepat, tetapi juga harus memiliki pemahaman mendalam tentang teknis kamera. Ini termasuk memilih kamera yang paling sesuai untuk digunakan, menentukan jenis pencahayaan yang tepat untuk setiap adegan, memilih sudut pengambilan gambar yang optimal, mengatur komposisi dalam setiap shot, serta memastikan bahwa semua pengambilan gambar sesuai dengan visi kreatif dari film tersebut. (Epspro, 2021).

Menurut Ariatama & Muhlisiun (2008: 75) Seorang DOP (*Director of Photography*) atau sinematografer bertanggung jawab menciptakan visual film. Dalam produksi besar dengan tim lengkap, DOP mengawasi kualitas fotografi dan tampilan sinematik film, serta bekerja erat dengan sutradara. Dengan keahlian dalam pencahayaan, lensa, kamera, emulsi film, dan gambar digital, DOP memastikan setiap adegan memiliki suasana dan gaya visual yang sesuai dengan keinginan sutradara, membangkitkan emosi yang tepat.

DOP juga terlibat dalam 3 tahapan proses pembuatan film. Berikut keterlibatan DOP pada masing-masing tahap pembuatan dalam film :

1. **Pra-Produksi** : DOP memiliki beberapa peran penting dalam pra-produksi. DP bertanggung jawab bekerja sama dengan sutradara untuk merumuskan gaya visual film, termasuk menentukan pencahayaan, palet warna, dan mood yang akan dicapai. DP juga memilih kamera, lensa, dan peralatan pencahayaan yang sesuai dengan

kebutuhan teknis dan estetika film. Selain itu, DP ikut serta dalam scouting lokasi untuk memahami kondisi pencahayaan alami, serta merencanakan pengaturan pencahayaan tambahan yang diperlukan di lokasi atau set.

2. **Produksi** : DOP bertanggung jawab penuh atas semua aspek visual selama pengambilan gambar. DP mengelola pencahayaan, komposisi gambar, dan gerakan kamera untuk setiap adegan, bekerja sama erat dengan sutradara untuk mewujudkan visi visual film. DP memastikan bahwa pencahayaan yang digunakan di setiap adegan sesuai dengan mood yang diinginkan dan mendukung narasi. Selain itu, DP mengawasi tim kamera dan pencahayaan untuk memastikan setiap shot diambil dengan presisi teknis dan artistik.
3. **Pasca Produksi** : Peran utama DP dalam pasca-produksi adalah memastikan bahwa tampilan visual yang diinginkan terwujud dalam hasil akhir film. Salah satu tugas penting DP adalah terlibat dalam proses color grading, di mana DP bekerja sama dengan colorist untuk menyesuaikan pencahayaan dan warna agar sesuai dengan visi yang telah ditetapkan selama produksi. DP memastikan pencahayaan dan tone film konsisten, serta memberikan masukan terkait estetika visual agar hasil akhir tetap selaras dengan gaya sinematografi yang diinginkan. (Brown, 2016)

## 2.15 Review Karya

Untuk menghasilkan film yang berkualitas, para pembuat film menyadari pentingnya mendiskusikan, mengapresiasi, menelaah, dan mempelajari referensi-referensi film sebelumnya serta mendekati karya yang akan dibuat. Dalam proses pembuatan film ini, mereka meninjau, mengamati, dan mempelajari beberapa film yang sebanding dari segi isu, narasi, dan elemen sinematik. Berikut adalah beberapa film yang menjadi bahan tinjauan dalam pembuatan karya ini.:

## 1. Metamoractus (2022)

Film *Metamoractus*, disutradarai oleh Raul Abraham, menjadi salah satu referensi pembuatan film aA. Isu yang diangkat dalam film ini cukup mirip dengan isu dalam film aA, tetapi fokus pembuat film lebih pada karakter seorang anak yang mencoba berubah. *Metamoractus* berbicara tentang masalah seperti penolakan, amarah, proses menimbang-nimbang, depresi, dan akhirnya penerimaan dari sudut pandang seorang pria kesepian yang menghabiskan hari-harinya dengan sebuah tanaman kaktus. Film ini memiliki pengadegan yang sangat emosional dan dramatis sehingga pembuat film ingin memasukkannya juga. Film ini memiliki pengadegan yang sangat menarik untuk kami tinjau.

## 2. SUBUH “Miracle at Dawn” (2021)

Film SUBUH “Miracle at Dawn”, yang disutradarai oleh Achmad Rezi Fahlevie, berbicara tentang ide film bisu. Film ini bercerita tentang seorang anak laki-laki Kristen yang berpindah agama ke Islam, yang menjadi masalah karena ayahnya seorang pendeta. Samuel Wijayanto memutuskan untuk memeluk agama Islam, yang membuat hubungannya dengan ayahnya menjadi tidak baik. Namun, Samuel berusaha untuk mengembalikan keharmonisan di antara mereka. Di era modern ini, konsep film bisu memiliki daya tarik yang unik. Konsep ini memberi penonton kesempatan untuk lebih terlibat dengan cerita dan karakter dengan menggunakan imajinasi mereka untuk mengisi ruang yang ditinggalkan oleh ketiadaan kata-kata.