

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Media Komunikasi

Masyarakat modern membutuhkan media komunikasi yang terus berkembang seiring dengan kemajuan teknologi digital. Media komunikasi dianggap sebagai fenomena baru dalam budaya digital global. Media komunikasi mewujudkan realitas sosial, memfasilitasi pertukaran informasi lintas platform, dan berkontribusi pada pertukaran dan pelestarian budaya etnis dan nasional (Ivashchenko, 2022). Media komunikasi memainkan peran yang semakin penting dalam membangun hubungan antara individu dan masyarakat dalam berbagai budaya yang ada.

Menurut Kruger (2023), media komunikasi terdiri dari berbagai perangkat dan saluran teknologi, baik analog maupun digital, yang memungkinkan penyebaran informasi, opini, dan produk budaya di masyarakat. Media juga memfasilitasi interaksi sosial yang lebih luas dan mendorong masyarakat untuk berpartisipasi dalam berbagai isu sosial budaya. Dengan demikian, media berperan sebagai jembatan penting dalam dinamika sosial masyarakat modern.

Dalam komunikasi digital, istilah "komunikasi multimedia" sangat penting karena melibatkan transmisi data diskrit, seperti teks dan gambar, atau data berkelanjutan, seperti video dan audio. Jaringan digital menjalankan proses ini, tetapi manajemen kualitas layanan, termasuk manajemen kapasitas, penundaan, jitter, tingkat kehilangan data, dll., sangat penting untuk memastikan stabilitas komunikasi (Wolf et al., 1997). Oleh karena itu, komunikasi multimedia telah menjadi fondasi teknologi bagi orang-orang untuk berkomunikasi dengan lancar di era digital.

Dengan mempertimbangkan perspektif ini, kita sampai pada kesimpulan bahwa media komunikasi merupakan sarana penting untuk mengubah realitas sosial, memfasilitasi pertukaran budaya, dan menyebarkan informasi melalui teknologi analog dan digital. Peran media ini tidak hanya bersifat teknologi, tetapi juga budaya

dan sosial, sehingga menjadikannya bagian penting dari kehidupan masyarakat global saat ini.

2.1 Komunikasi Massa

Dalam komunikasi massa, pesan disampaikan dari sumber yang terorganisasi kepada khalayak melalui sarana mekanis seperti radio, televisi, surat kabar, dan film. Komunikasi massa memiliki karakteristik yang unik. Khalayaknya beragam dalam hal usia, pekerjaan, suku bangsa, agama, dan kebutuhan. (Utama et al., 2023) Penting untuk dipahami bahwa makna istilah “massa” dalam komunikasi massa berbeda dengan pengertian umum. Secara umum, “massa” merujuk pada sekelompok orang yang berkumpul di suatu lokasi tertentu, sedangkan dalam konteks komunikasi massa, istilah ini lebih merujuk pada kelompok khalayak yang menjadi sasaran media massa atau individu yang menerima pesan melalui media tersebut.

Mereka merupakan kelompok individu yang tidak harus berada di lokasi yang sama, melainkan bisa tersebar di berbagai tempat dan pada waktu yang bersamaan atau hampir bersamaan menerima pesan yang serupa. Istilah "massa" umumnya mengacu pada masyarakat luas atau publik secara umum. Selain itu, ada istilah khusus yang digunakan untuk menggambarkan massa berdasarkan media yang digunakan, seperti penonton atau pemirsa untuk media film dan televisi, pembaca untuk media cetak, dan pendengar untuk media radio. (Hadi, 2021)

Kesimpulannya, audiens atau penerima pesan dalam komunikasi massa tidak harus berada di lokasi atau area yang sama dengan pengirim pesan. Komunikasi massa ditujukan pada masyarakat awam, secara terbuka dan disebarluaskan melalui media massa, sehingga bisa diterima dengan cepat dan serentak oleh masyarakat luas. Menurut Kustiawan (2022) komunikasi massa memiliki beberapa fungsi dalam perkembangan kehidupan di masyarakat. Adapun fungsi komunikasi massa diantaranya sebagai berikut :

a. Pengawasan

Fungsi pengawasan dalam komunikasi massa terbagi menjadi dua jenis. Pertama, pengawasan peringatan, yang berperan dalam menyampaikan informasi terkait ancaman atau bahaya kepada masyarakat melalui media massa. Kedua, pengawasan instrumental, yang berfungsi sebagai sarana penyampaian informasi yang dibutuhkan masyarakat dalam menjalankan aktivitas sehari-hari.

b. *Interpretation* (penafsiran)

Media massa juga berperan dalam memberikan interpretasi atau penafsiran terhadap berbagai peristiwa penting, dengan tujuan untuk mendorong khalayak memperluas pemahaman dan wawasannya.

c. *Linkage* (Pertalian)

Kelompok yang secara geografis berjauhan dapat terhubung satu sama lain melalui media massa karena mereka memiliki minat dan perhatian yang sama tentang sesuatu.

d. *Transmission of Values* (Penyebaran Nilai-Nilai)

Media massa menunjukkan cara bertindak melalui representasi tokoh atau peran yang menjadi contoh bagi masyarakat, yang kemudian diamati dan sering ditiru.

e. *Entertainment* (Hiburan)

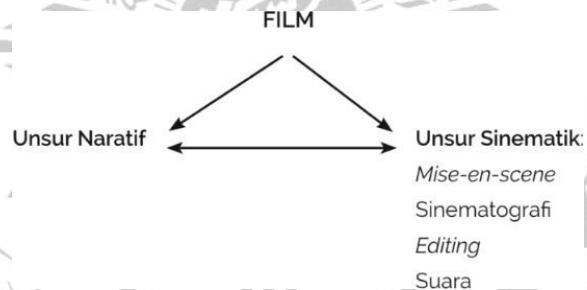
Sebagaimana dijelaskan sebelumnya, media massa memiliki fungsi sebagai sarana hiburan yang bertujuan untuk meredakan ketegangan mental masyarakat. Melalui konsumsi tayangan atau bacaan yang menghibur, individu dapat merasa lebih rileks dan segar. Konten hiburan ini disebarkan oleh media massa agar dapat dinikmati secara cepat dan serentak oleh masyarakat luas.

2.2 Film

Film diartikan sebagai kumpulan gambar yang diambil dari objek yang bergerak, kemudian disatukan menjadi serial peristiwa secara kontinyu dan berfungsi sebagai media komunikasi, hiburan, pendidikan dan penerangan, dan juga diiringi unsur ekspresi penguat seperti music, dialog dan warna sehingga bisa membuat film

itu menjadi serealistik mungkin sehingga bisa mendapatkan nilai estetika yang sempurna (Widyatmika et al., 2019). Film dapat mempengaruhi sikap, pola pikir, dan wawasan penonton dengan memanfaatkannya sebagai alat untuk menyampaikan pesan. Sebagai komunikator, sutradara dapat menyampaikan ide-idenya secara menarik melalui film.

Setiap sineas memiliki cara tersendiri dalam menyampaikan pesan kepada penontonnya, baik melalui audio maupun visual. Perlu kita sadari bahwa dalam membuat sebuah film, tidak bisa dilepaskan dari unsur-unsur pembentuk film tersebut. Secara umum, film terbagi menjadi dua unsur, yaitu unsur naratif yang merupakan materi yang akan diolah dan unsur sinematik yang merupakan cara atau gaya mengolahnya dalam sebuah film (fiksi) (Pratista, 2017). Menurut Pratista (2017) dalam unsur sinematik terdapat empat aspek pokok yaitu *mise-en-scene*, sinematografi, editing, dan suara. Dari empat aspek tersebut saling terhubung seperti terlihat dalam diagram di bawah ini:



Gambar 2.1 Unsur-unsur pembuatan film

Unsur naratif berkaitan dengan elemen cerita dalam film. Setiap film, termasuk fiksi, selalu memiliki aspek naratif karena setiap cerita pasti memiliki elemen seperti karakter, masalah, konflik, tempat, dan waktu. Elemen-elemen ini membentuk narasi secara keseluruhan. Semua elemen bekerja sama untuk membuat rangkaian peristiwa yang memiliki makna dan tujuan. Hukum kausalitas juga dikenal sebagai logika

sebab-akibat mengikat semua rangkaian peristiwa tersebut. Aspek sebab-akibat ruang dan waktu merupakan komponen utama yang membentuk cerita.

Elemen teknis yang terlibat dalam pembuatan film dikenal sebagai elemen sinematik. *Mise-en-scene* terdiri dari empat komponen utama: *setting* atau latar belakang, pencahayaan, kostum (*make-up*), dan pemeran. Sinematografi mencakup interaksi kamera dengan subjek yang direkam, serta pengelolaan kamera dan filmnya. Perpindahan dari satu gambar (*shot*) ke gambar (*shot*) yang lain disebut editing. Segala sesuatu dalam film yang bisa kita dengar melalui indra pendengaran kita disebut suara. Semua elemen sinematik itu saling terkait, sehingga film itu menjadi satu kesatuan yang utuh.

2.3 Film Pendek

Film pendek merupakan salah satu bentuk ekspresi sinematik yang berdurasi pendek, biasanya kurang dari 60 menit, bahkan terkadang kurang dari 10 menit (Sari et al., 2022). Film ini memungkinkan kreatornya untuk menyampaikan cerita secara utuh dalam waktu yang sangat singkat, sehingga harus sangat cermat dalam menyusun narasi dan menyampaikan pesan (Cooper & Dancyger, 1994). Film pendek dapat dijadikan sebagai media yang fleksibel untuk mengeksplorasi berbagai genre seperti fiksi, dokumenter, dan animasi karena bentuknya yang sederhana (Bedoya, 2020) dan juga dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran dalam pendidikan (Nurdiyatnika & Nurhadi, 2024).

Film pendek juga memberikan ruang yang luas untuk kebebasan ekspresi dalam hal tema dan pendekatan penyajian. Para sineas dapat memikirkan ide dengan cara yang menarik sehingga dapat diterima oleh semua orang, atau mereka dapat menyusunnya secara simbolis sehingga penonton dapat melihatnya dengan cara yang berbeda (Tama, 2022). Film pendek biasanya digunakan sebagai sarana pembelajaran bagi siswa film dan pecinta film yang ingin meningkatkan kemampuan mereka secara praktis karena sifatnya yang fleksibel dan relatif mudah diproduksi (Cooper & Dancyger, 1994).

2.4 Film Fiksi

Salah satu jenis narasi sinematik yang disebut film fiksi menyajikan cerita imajiner dengan pendekatan visual dan sering kali mencerminkan realitas sosial melalui gambar dan simbol (Bukhari & Subhani, 2023). Film fiksi membangun cerita menggunakan elemen visual seperti bingkai, adegan, dan urutan, tidak seperti sastra yang hanya menggunakan kata-kata dan paragraf. Film fiksi, sebagai karya seni, dibangun di atas narasi yang menggunakan tanda-tanda verbal dan non-verbal untuk melibatkan emosi dan persepsi penonton (Pozharytska, 2024).

Menurut Pratista (2017), film fiksi biasanya menggunakan cerita fiksi yang tidak berdasarkan kejadian nyata, tetapi menggunakan prinsip kausalitas atau hubungan sebab akibat dalam strukturnya. Dalam cerita tersebut terdapat konflik, protagonis dan antagonis, serta akhir yang jelas. Film fiksi memerlukan proses produksi yang lebih kompleks dibandingkan dengan jenis film lainnya karena melibatkan proses yang panjang dari pra-produksi hingga pascaproduksi. Selama proses pembuatan film fiksi, persiapan teknis yang matang, seperti pemilihan lokasi pengambilan gambar yang tepat, sangat penting.

2.5 Genre

Genre adalah istilah yang sering digunakan untuk mengelompokkan teks media ke dalam kategori berdasarkan karakteristik yang sama. Konsep ini biasanya digunakan untuk memahami bagaimana teks media disusun, diklasifikasikan, dan diterima oleh khalayak (Devita, 2013). Genre bisa diaplikasikan pada teks cetak, televisi, dan radio, juga bisa untuk film.

Dalam penelitian yang dilakukan oleh (Mulyaningsih et al., 2024), ada beberapa genre yang di sebutkan yang di dapat dari beberapa sumber, antara lain:

1. Drama : Genre ini berfokus pada penggambaran hubungan emosional dan pengembangan karakter yang realistis.
2. Romantis : Genre yang bergantung pada hubungan romantis dan emosional antara dua orang.

3. Komedi : Genre ini menempatkan humor sebagai unsur utama, dengan tujuan menghibur dan menarik perhatian penonton.
4. Perjalanan: Tema utama dalam genre ini adalah kisah seseorang atau sekelompok orang yang mencoba menemukan sesuatu atau menghindari sesuatu.
5. Kriminal: Genre ini mengangkat tema keadilan, kebenaran, dan kebebasan, dan menampilkan konflik yang jelas antara penjahat dan penegak hukum.
6. Horor : genre ini berfokus untuk membuat rasa takut pada audiensnya dengan memunculkan sosok yang biasa disebut sebagai hantu.
7. Musikal : merupakan genre musik di mana penyanyi memainkan objek musik dengan berbagai orkestrasi.

2.6 Genre Komedi

Film dan humor memiliki kesamaan dalam menarik perhatian dan memberikan hiburan bagi penonton. Film dengan humor di dalamnya memiliki genre tersendiri yaitu komedi. Humor adalah situasi yang membuat tertawa atau sesuatu yang lucu yang berasal dari sifat individu itu sendiri, sementara itu, humor menjadi bahan dasarnya, sedangkan komedi adalah cara memunculkan lucunya (Pamungkas et al., 2022). Menurut Pratista (2017) film bergenre komedi umumnya di sajikan dengan bentuk drama ringan yang menampilkan berbagai unsur secara berlebihan, seperti aksi, situasi, dialog hingga karakternya.

Kelucuan dalam alur cerita film dikemas melalui penggunaan teknik komedi yang sengaja di rancang. Teknik ini membuat film komedi menjadi lebih hidup, menarik perhatian, dan mampu memancing tawa penonton. Penggunaan humor dalam film juga berfungsi untuk meringankan cerita, sehingga memudahkan penonton dalam memahami isi film yang mereka saksikan (Pamungkas et al., 2022). Dalam buku *The Art of Comedy Writing* karya Berger menyebutkan bahwa ada 45 teknik komedi. Empat kategori tersebut yaitu : *Language, Logic, Identity,* dan *Action*.

1. *Language*

Language dalam teknik komedi merujuk pada humor yang muncul dari

penggunaan kata-kata, gaya bicara, makna, maupun dampak dari kata yang digunakan seperti sindiran, plesetan, atau permainan bahasa. (1) *Allusion* : sindiran atau referensi tak langsung ke sesuatu. (2) *Bombast* : penggunaan bahasa yang berlebihan atau mengada-ada. (3) *Definition* : menjelaskan karakteristik atau makna dengan cara lucu. (4) *Exaggeration* : membesar-besarkan fakta atau situasi. (5) *Facetiousness* : nada bercanda atau tidak serius. (6) *Insults* : hinaan, biasanya dalam bentuk sarkastik. (7) *Infantilism* : bahasa kekanak-kanakan atau meniru suara bayi. (8) *Irony* : pernyataan yang bertentangan dengan kenyataan atau makna aslinya. (9) *Misunderstanding* : kesalahpahaman antar karakter. (10) *Over Literalness* : mengartikan sesuatu secara terlalu harfiah. (11) *Puns/Wordplay* : permainan kata atau makna ganda. (12) *Repartee* : saling lempar argumen tajam nan lucu. (13) *Ridicule* : merendahkan atau menertawakan sesuatu/seseorang. (14) *Sarcasm* : ejekan menyakitkan dalam bentuk pujian palsu. (15) *Satire* : kritik sosial atau plotik melalui ejekan yang lucu.

2. *Logic*

Logic dalam teknik komedi merujuk pada humor yang muncul dari alur berpikir atau situasi yang melibatkan ketidaksesuaian logika, kejadian memalukan, kecewa maupun pengulangan atau perubahan dalam konsep cerita. (1) *Absurdity* : hal-hal tidak masuk akal yang dibiarkan terjadi. (2) *Accident* : kejadian tak disengaja yang lucu. (3) *Analogy* : perbandingan yang menyindir. (4) *catalogue* : daftar acak yang tidak logis. (5) *Coincidence* : membandingkan dua hal secara humoris. (6) *Comparison* : membandingkan dua hal secara humoris. (7) *Disappointment* : harapan yang pupus secara lucu. (8) *Ignorance* : karakter yang bodoh atau polos. (9) *Mistakes* : kesalahan yang lucu atau memalukan. (10) *Repetition* : pengulangan kata atau tindakan. (11) *Reversal* : pembalikan situasi secara tak terduga. (12) *Rigidity* : kekakuan berpikir atau perilaku. (13) *Theme/Variation* : pengulangan cerita dengan pendekatan berbeda.

3. *Identity*

Identity dalam teknik komedi merujuk pada humor yang muncul dari identitas atau ciri khas tokoh, baik melalui karakter yang mereka perankan maupun penampilan fisik yang ditampilkan. (1) *Before/After* : perubahan karakter sebelum dan sesudah suatu kejadian. (2) *Burleques* : parodi atau sindiran berlebihan. (3) *Caricature* : penggambaran tokoh secara dilebih-lebihkan. (4) *Eccentricity* : keanehan karakter. (5) *Embarrassment* : rasa malu sebagai sumber kelucuhan. (6) *Exposure* : membuka rahasia atau kepalsuan. (7) *Grotesque* : tampilan atau perilaku yang aneh dan mengejutkan. (8) *Imitation* : meniru orang lain dengan lucu. (9) *Impersonation* : Menyamar sebagai tokoh lain. (10) *Mimicry* : meniru gaya bicara atau gerakan.

4. *Action*

Action dalam teknik komedi mengacu pada humor yang ditampilkan melalui tindakan fisik atau komunikasi nonverbal. Bentuknya bisa berupa gerakan tangan atau kaki, mimik wajah, ekspresi tubuh, hingga aksi-aksi yang bersifat slapstick. (1) *Chase* : kejar-kejaran fisik dalam cerita. (2) *Slapstick* : aksi fisik konyol, seperti terpeleset, jatuh. (3) *Speed* : ritme cepat dalam dialog atau gerakan. (4) *Parody* : meniru gaya karya lain dengan cara lucu. (5) *Scale/Size* : bermain dengan ukuran/proporsi secara visual. (6) *Streotype* : penggunaan karakter berdasarkan tipe umum (misalnya ibu galak, polisi tolo). (7) *Unmasking* : mengungkap identitas atau motif tersembunyi.

2.7 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.

2.7.1 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:** yang berkaitan dengan ukuran dan proporsi bingkai gambar, seperti aspek rasio layar (misalnya *full screen* 1.33:1, *widescreen* 1.85:1, atau *anamorphic* 2.35:1) yang 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:** yaitu pembagian antara ruang yang terlihat di dalam bingkai (*onscreen*) dan ruang yang berada di luar bingkai (*offscreen*)

namun tetap relevan secara naratif. Ruang *offscreen* sering digunakan untuk menciptakan rasa penasaran, ketegangan, atau menyiratkan keberadaan elemen cerita tanpa menampilkannya secara langsung, ini memungkinkan sineas untuk bermain dengan persepsi penonton melalui suara, bayangan, atau respon tokoh terhadap sesuatu yang berada di luar bingkai.

3. **Dimensi Kamera terhadap Objek:** unsur ketiga berkaitan dengan sudut pandang (*angle*), kemiringan (*tilt*), ketinggian (*height*), dan jarak kamera (*distance*).

a. **Sudut pandang:** merupakan unsur penting dalam framing yang sangat menentukan cara penonton mempersepsikan subjek dalam sebuah adegan. Menurut Pratista (2017) sudut pandang kamera bukan hanya soal posisi teknis, melainkan juga memiliki makna visual dan psikologis yang kuat. Penggunaan sudut tertentu dapat menciptakan kesan dominasi, kerentanan, keseimbangan, atau bahkan ketidakstabilan terhadap karakter maupun objek yang ditampilkan. Ada beberapa jenis sudut pandang umum yang dibahas pratista antara lain adalah *high angle*, *low angle*, dan *eye level*. *High angle* adalah sudut pengambilan gambar dari atas ke bawah, yang biasanya membuat subjek tampak kecil, lemah, atau tidak berdaya. Sudut ini sering digunakan untuk menggambarkan karakter yang sedang mengalami tekanan, ketakutan, atau subordinasi. Sebaliknya, *low angle* diambil dari bawah ke atas, membuat subjek terlihat lebih besar dan dominan, sehingga memberi kesan kekuatan, kuasa, atau superioritas. *Eye level* yaitu sudut pandang kamera sejajar dengan mata tokoh atau penonton, menciptakan kesan netral dan realistis, karena menyimulasikan cara pandang manusia pada umumnya dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, Pratista juga menyinggung *overhead shot* yang memotret subjek secara tegak lurus dari atas, menciptakan kesan keterasingan atau kehampaan.

b. **Kemiringan:** kemiringan atau sering pula diistilahkan *canted framing* yaitu sudut miring yang menciptakan kesan tidak seimbang secara visual, dan sering digunakan dalam adegan-adegan yang menampilkan gangguan psikologis, konflik batin, atau kekacauan situasi.

- c. **Ketinggian:** ketinggian kamera merupakan salah satu elemen teknis yang memiliki dampak signifikan terhadap cara penonton melihat dan memaknai subjek dalam film. ketinggian merujuk pada posisi vertikal kamera terhadap subjek yang direkam apakah kamera berada pada posisi tinggi, rendah, atau sejajar dengan subjek. Meskipun sekilas tampak mirip dengan sudut pandang, ketinggian kamera memiliki fungsi yang lebih spesifik dalam menentukan hubungan spasial antara penonton dan objek visual di dalam bingkai.
- d. **Jarak kamera:** jarak kamera terhadap subjek, yang secara langsung mempengaruhi cara penonton merasakan hubungan emosional dengan tokoh atau objek yang ditampilkan. Dalam sinematografi jarak pengambilan gambar biasanya diklasifikasikan ke dalam beberapa jenis shot, seperti : *extreme long shot (ELS)*, *long shot (LS)*, *medium shot (MS)*, *close-up (CU)*, hingga *extreme close-up (ECU)*. *Extreme long shot* 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. *Long shot* memperlihatkan seluruh tubuh subjek dari kepala hingga kaki, dan biasa digunakan untuk menunjukkan interaksi tokoh dengan lingkungannya. *Medium shot* yang umumnya memperlihatkan subjek dari pinggang ke atas, menciptakan keseimbangan antara ekspresi wajah dan bahasa tubuh sehingga sering digunakan dalam percakapan atau adegan sehari-hari. *Close-up* berfokus pada wajah atau bagian tertentu dari tubuh atau objek, berfungsi untuk menampilkan detail emosional atau menekankan elemen penting dalam cerita. *Extreme close-up* memperlihatkan objek secara spesifik seperti memperlihatkan mata, tangan, atau objek kecil tertentu untuk menciptakan intensitas dramatis atau simbolik.

2.7.2 Pergerakan 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.
- f. **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.

2.7.3 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

Arah cahaya bersumber dari posisi cahaya terhadap objek yang dituju. Biasanya objek yang dituju adalah aktor atau pelaku cerita dan biasanya juga sering dituju pada bagian wajah. Arah cahaya dibagi menjadi lima jenis yakni:

- 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*) 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*) merupakan pencahayaan yang datang dari bawah objek. Biasanya digunakan dalam film horor untuk mendukung efek horor atau seram.
- e. 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.

3. Intensitas 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

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.

2.8 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 terpujau 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.

2.9 Review Film

Dalam proses penciptaan sebuah film, para pembuat film tidak jarang menjadikan film-film lain sebagai acuan atau referensi untuk memperkaya wawasan serta memperdalam pemahaman tentang aspek teknis dan artistik. Dalam pembuatan film ini penulis menjadikan film terdahulu sebagai sumber inspirasi dalam membantu pembuatan konsep serta memperkaya sudut pandang sebelum masuk ke proses produksi. Berikut beberapa film yang menjadi bahan referensi dalam pembuatan karya ini :

A. KTP

Film pendek KTP yang disutradarai oleh iqbal rais dan dirilis melalui youtube merupakan sebuah karya yang sederhana namun penuh sindiran sosial yang menjadi salah satu referensi dalam pembuatan film “ *Cash or Duel*”. Dalam film ini cerita berpusat kepada marzuki yang ingin membuat KTP namun terhambat oleh proses birokrasi yang rumit dan tidak masuk akal. Film ini mampu membungkus kritiknya dengan nuansa komedi yang menghibur. Visual yang sederhana bukan menjadi halangan, justru memperkuat kesan realis dan dekat dengan kehidupan sehari-hari.

B. Mbiyodo

Film Pendek Mbiyodo yang disutradarai lukman merupakan sebuah karya yang mengangkat nilai-nilai gotong royong dan kebersamaan dalam tradisi masyarakat jawa. Film ini bercerita tentang sekelompok penduduk desa yang melakukan “Mbiyodo” secara sukarela menyiapkan makanan di acara perkawinan. Tiba tiba muncul masalah bahwa daging yang sebelumnya disiapkan untuk tamu menghilang secara misterius. Dalam film ini akting para

pemain terasa natural menggambarkan kehidupan sehari-hari masyarakat desa dengan segala dinamika dan kehangatannya. Gaya visual yang dipakai juga mendukung suasana cerita dengan pengambilan gambar yang menekankan kebersamaan dan interaksi antar warga.

