

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### 2.1 Media Komunikasi

Perkembangan teknologi yang berdampak pada dunia informasi terus meningkat. Hal ini disebabkan oleh meningkatnya kebutuhan manusia serta munculnya berbagai terobosan baru yang memudahkan memperoleh informasi, pendidikan, dan hiburan secara cepat dan masif. Dulu, media konvensional seperti televisi dan media cetak dianggap sebagai sumber informasi utama yang kredibel, tetapi kini perannya tergantikan oleh media baru yang memberikan akses mudah dan cepat (Fardiah, 2021).

Menurut (Krüger, 2023) Media komunikasi mencakup berbagai perangkat dan saluran teknologi, baik yang bersifat analog maupun digital, yang digunakan untuk menyebarkan informasi, pandangan, serta produk budaya kepada publik. Selain menjadi sarana penyebaran pesan, media juga membuka ruang interaksi sosial yang lebih luas, mendorong keterlibatan masyarakat dalam berbagai isu sosial dan budaya. Dengan peran tersebut, media menjadi penghubung penting dalam membentuk dan menggerakkan dinamika sosial di era modern.

Mereka mendefinisikannya sebagai proses pengiriman pesan melalui saluran interaktif, yang terprogram secara digital, mudah diakses, terukur, dan memungkinkan umpan balik tanpa batas. Definisi ini membantu menetapkan batas kajian komunikasi digital, memudahkan pengajaran, dan menjadi dasar pengembangan model teoretisnya (El – Astal, 2024).

Jika dilihat dari sudut pandang ini, media komunikasi bisa dipahami sebagai alat utama yang membentuk cara pandang masyarakat, menjadi jembatan pertukaran budaya, sekaligus menyebarkan informasi lewat berbagai teknologi, baik yang masih bersifat analog maupun yang sudah digital. Perannya tidak hanya sebatas pada aspek teknis, tetapi juga menyentuh dimensi budaya dan sosial, sehingga menjadikannya bagian yang tak terpisahkan dari kehidupan masyarakat di era global saat ini. Perkembangan teknologi memicu perubahan besar dalam dunia informasi, menggantikan media konvensional dengan media digital yang lebih cepat dan mudah diakses. Media kini tidak hanya menyebarkan informasi, tetapi juga membuka ruang interaksi sosial dan membentuk dinamika budaya.

Komunikasi digital didefinisikan sebagai pengiriman pesan melalui saluran interaktif berbasis teknologi yang mudah diakses, terukur, dan memungkinkan umpan balik tanpa batas.

## 2.2 Komunikasi Massa

Dalam konteks komunikasi massa, penyampaian pesan dilakukan oleh sumber yang terorganisasi seperti lembaga media, organisasi penyiaran, atau perusahaan penerbitan kepada khalayak yang luas, beragam, dan umumnya anonim. Proses ini memanfaatkan sarana atau media mekanis, baik yang bersifat tradisional maupun modern, seperti radio, televisi, surat kabar, majalah, dan film. Melalui media tersebut, informasi, hiburan, maupun pesan persuasif dapat disebarluaskan secara serentak kepada banyak orang dalam jangkauan geografis yang luas, sehingga memungkinkan terciptanya pengaruh sosial, pembentukan opini publik, dan penyatuan persepsi di antara anggota masyarakat yang tidak saling mengenal secara langsung.

(Christensen, 2021) menyatakan bahwa komunikasi massa pada era modern telah mengalami perkembangan signifikan yang melampaui batas-batas media tradisional seperti surat kabar, radio, dan televisi. Saat ini, cakupannya telah mencakup berbagai platform digital, termasuk media sosial, portal berita daring, layanan streaming, dan aplikasi pesan instan, yang tidak hanya memungkinkan penyebaran pesan secara luas dan cepat, tetapi juga membuka ruang terjadinya interaksi secara *real-time* antara pengirim dan penerima pesan. Perkembangan ini menandai terjadinya pergeseran paradigma dari model komunikasi satu arah, di mana audiens hanya berperan sebagai penerima pasif, menuju model komunikasi yang lebih partisipatif, interaktif, dan responsif, sehingga memungkinkan khalayak untuk memberikan tanggapan, umpan balik, bahkan turut membentuk arah percakapan dan isi pesan yang disebar.

(Jetkins, 2023) memperkenalkan istilah "*mass self-communication*" untuk menggambarkan fenomena ketika individu menggunakan media digital seperti media sosial, blog, dan platform berbagi video untuk memproduksi dan menyebarkan pesan secara luas kepada audiens global. Berbeda dengan komunikasi massa tradisional yang dikendalikan institusi, konsep ini menekankan bahwa setiap orang kini memiliki kendali penuh atas pembuatan, distribusi, dan isi pesan,

sehingga memperkuat partisipasi publik dan memungkinkan pembentukan narasi yang lebih personal namun tetap berskala massal.

Kesimpulan yang dapat kita ambil, perkembangan komunikasi massa dari masa ke masa menunjukkan perubahan yang sangat signifikan, terutama sejak munculnya media digital. Jika dulu proses penyampaian pesan sepenuhnya dikuasai oleh lembaga atau institusi media besar melalui sarana tradisional seperti surat kabar, radio, dan televisi, kini model tersebut telah bergeser menjadi lebih terbuka, partisipatif, dan interaktif. Kehadiran platform digital, mulai dari media sosial, portal berita daring, layanan streaming, hingga aplikasi pesan instan, memungkinkan setiap individu untuk tidak hanya menjadi penerima pesan, tetapi juga menjadi produsen dan penyebar informasi.

Melalui konsep "*Mass self-communication*" yang diperkenalkan oleh (Jetkins, 2023) kita melihat bahwa kekuatan produksi dan distribusi pesan kini berada di tangan masyarakat luas, bukan hanya segelintir institusi. Hal ini memungkinkan lahirnya narasi-narasi personal yang unik namun dapat menjangkau audiens dalam skala global. Perubahan ini bukan hanya soal teknologi, tetapi juga tentang pergeseran kekuasaan dalam membentuk opini publik, menciptakan wacana sosial, dan membangun interaksi yang lebih egaliter antara komunikator dan khalayak. Dengan kata lain, komunikasi massa di era digital bukan lagi sekadar proses penyampaian informasi, tetapi juga ruang bersama untuk berpartisipasi, berdiskusi, dan membentuk realitas secara kolektif.

Komunikasi massa secara tradisional memiliki empat fungsi utama sebagaimana dirumuskan oleh (McQuail, 2020):

1. Informasi *Real-Time*

Kalau dulu kita harus menunggu koran terbit esok hari atau menyalakan TV di jam berita, sekarang informasi hadir di genggaman tangan hanya dalam hitungan detik. Berita, data, dan update peristiwa bisa langsung menyebar lewat portal daring, media sosial, atau siaran streaming. Fungsi pengawasan yang dulu periodik kini berubah menjadi *continuous flow of news* mengalir tanpa henti dan selalu *real-time*. Publik bisa langsung merespons sebuah kejadian saat itu juga, misalnya lewat *live tweeting* atau notifikasi *breaking*

*news*. Tapi, di balik kecepatan ini ada tantangan baru: verifikasi fakta harus lebih cepat agar publik tidak terjebak informasi keliru.

## 2. Partisipasi Publik

Era digital mengubah posisi audiens dari sekadar penerima pasif menjadi pemain aktif dalam proses komunikasi. Komentar, forum, polling, sampai user-generated content membuat publik ikut membentuk jalannya percakapan. Kalau dulu alur komunikasi bersifat satu arah, kini berkembang menjadi *participatory culture* di mana batas antara produsen dan konsumen media menjadi kabur. Kita menyebutnya "*prosumer*" mereka yang sekaligus jadi produsen dan konsumen konten.

## 3. Advokasi dan Kampanye Digital

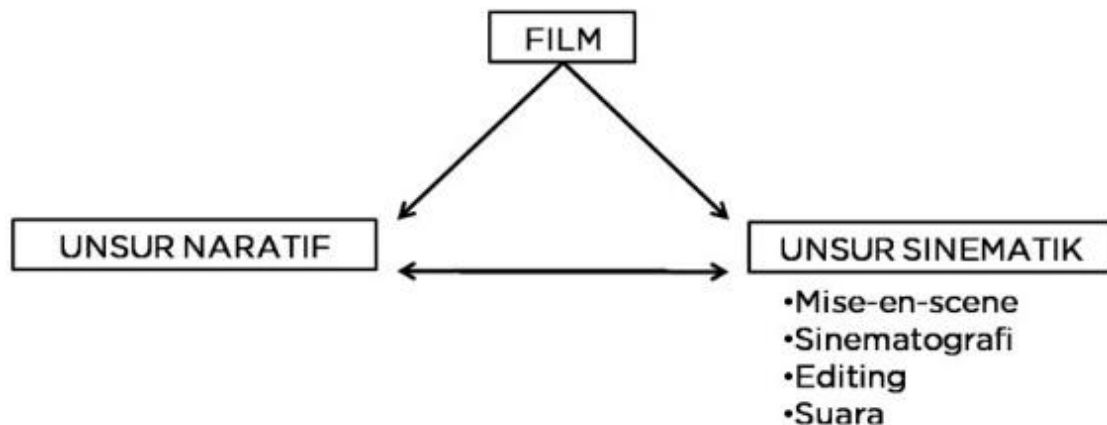
Fungsi korelasi media di era digital juga berkembang menjadi sarana mobilisasi massa. Media sosial menjadi panggung untuk mengajak publik bertindak, bukan hanya memahami suatu isu. Gerakan sosial bisa meledak secara global tanpa perlu organisasi besar. Namun, ada sisi lain yang perlu diwaspadai: fenomena *slacktivism*, di mana orang sekadar mengunggah dukungan tanpa aksi nyata.

## 4. Personal Branding dan *Mass Self-Communication*

Sekarang, setiap orang bisa menjadi media untuk dirinya sendiri. Lewat blog, vlog, podcast, atau media sosial, individu bisa membangun audiensnya sendiri, mengendalikan narasinya, dan bahkan memonetisasi kontennya. Kondisi ini selaras dengan konsep *mass self-communication* yang semakin relevan di era *creator economy*. Di satu sisi, ini membuka peluang besar untuk reputasi dan kebebasan berekspresi, tapi di sisi lain ada risiko privasi, pencemaran nama baik, hingga *cancel culture*.

### 2.3 Film

Film lebih dari sekadar tontonan atau gambar bergerak biasa. Film adalah sebuah seni bercerita yang menggunakan gambar, suara, dan berbagai teknik sinematografi untuk menyampaikan cerita sekaligus membangun emosi penonton.



**gambar 2. 1 Triangle Cinematic**

Jadi, film itu sebenarnya gabungan antara cerita yang ingin disampaikan dan cara penyampaianya secara visual. Mereka membagi dua konsep penting, yaitu cerita dan plot, cerita itu semua kejadian yang terjadi dalam film, termasuk yang nggak kita lihat langsung. Sementara plot adalah urutan kejadian yang memang disajikan di layar. Ini penting karena sering kali sutradara menyusun cerita dengan cara yang nggak linear supaya penonton makin penasaran atau bisa merasakan perasaan tertentu.

Ini termasuk segala hal yang kita lihat di layar, seperti tata letak elemen dalam frame (misalnya pencahayaan, kostum, *setting*), cara kamera bergerak atau ditempatkan, teknik editing, sampai suara. Semua itu bukan cuma hiasan, tapi punya fungsi buat bikin penonton merasakan sesuatu atau memahami cerita dengan cara tertentu. Contohnya, pencahayaan yang gelap bisa bikin suasana jadi misterius, atau sudut kamera rendah bikin karakter terlihat lebih kuat.

Mereka juga bilang kalau menonton film itu bukan cuma duduk dan nerima begitu saja. Penonton sebenarnya aktif ikut merangkai makna dari potongan-potongan cerita dan visual yang disajikan. Jadi, pengalaman nonton film itu adalah hasil kerja sama antara pembuat film dan penontonnya. (Bordwell & Thompson, 2010)

Kesimpulan yang dapat kita ambil adalah Film merupakan sebuah bentuk seni naratif yang menggabungkan cerita dan cara penyampaian visual melalui berbagai teknik sinematografi seperti pencahayaan, sudut kamera, editing, dan suara. Cerita dan plot adalah dua elemen penting yang membentuk struktur film, di

mana plot adalah rangkaian kejadian yang disajikan secara visual kepada penonton. Gaya formal yang diterapkan dalam film bukan hanya sekadar estetika, melainkan berfungsi untuk membangun suasana dan membantu penonton memahami pesan serta emosi yang ingin disampaikan. Selain itu, penonton berperan aktif dalam menafsirkan dan membangun makna film, menjadikan proses menonton sebagai interaksi kreatif antara pembuat film dan audiens.

#### **2.4 Film Pendek**

Film pendek adalah sebuah karya sinema yang memiliki durasi waktu yang relatif singkat, biasanya kurang dari 40 menit. Meski durasinya terbatas, film pendek tetap mampu menyampaikan sebuah cerita, pesan moral, atau bahkan eksperimen seni dengan cara yang padat dan efektif. Dengan kata lain, film pendek dirancang agar bisa memberikan pengalaman atau ide yang kuat dalam waktu yang singkat tanpa harus mengorbankan kualitas dan kedalaman isi.

Menurut (Thompson & Bordwell, 2008), film pendek sering digunakan sebagai media untuk mengeksplorasi kreativitas pembuat film. Karena durasinya yang pendek, pembuat film memiliki kebebasan untuk mencoba berbagai teknik baru dalam bercerita, visual, maupun penyuntingan, yang mungkin sulit dilakukan dalam film panjang. Film pendek juga berfungsi sebagai ajang latihan bagi para pembuat film yang ingin mengasah kemampuan mereka sebelum membuat karya dengan durasi lebih panjang. Sementara itu, (Schatz, 1993) menegaskan bahwa film pendek memiliki peran yang cukup penting, terutama dalam dunia pendidikan dan promosi seni film. Film pendek sering digunakan sebagai media pembelajaran untuk mengenalkan dasar-dasar pembuatan film kepada pelajar atau mahasiswa. Selain itu, film pendek juga sering dipakai untuk mempromosikan ide-ide baru dan memberikan ruang bagi seniman muda untuk berekspresi.

Dalam konteks Indonesia, (Prawiro, 2015) menekankan bahwa film pendek bukan hanya soal durasi yang pendek, melainkan juga bagaimana film tersebut menjadi sarana komunikasi yang efektif melalui aspek visual dan ekspresi artistik. Film pendek di Indonesia sering dimanfaatkan sebagai media untuk menyampaikan pesan sosial, budaya, dan emosi yang mendalam, meskipun waktu yang tersedia sangat terbatas. Dengan begitu, film pendek menjadi salah satu bentuk seni yang kuat dan bermakna dalam dunia perfilman.

## 2.5 Genre

Genre film pada dasarnya adalah cara kita mengelompokkan berbagai karya sinema berdasarkan kesamaan pola cerita, tema, suasana, gaya visual, dan teknik penyajiannya. Bayangkan genre sebagai semacam bahasa rahasia antara pembuat film dan penonton tanpa harus dijelaskan panjang lebar, penonton sudah punya bayangan tentang apa yang akan mereka temui begitu sebuah film disebut “horor”, “romansa”, atau “komedi”. (Altman, 1999) menggambarkannya sebagai sebuah sistem yang lahir dari kebiasaan dan pola yang diulang, sehingga penonton merasa akrab, sementara pembuat film punya kerangka yang bisa mereka kembangkan.

(Thompson & Bordwell, 2008) menambahkan bahwa genre bukan sekadar label, melainkan struktur yang memadukan unsur isi dan bentuk mulai dari alur cerita, karakter, latar, hingga cara kamera bergerak. Hal ini membuat genre menjadi jembatan komunikasi yang efisien: pembuat film mengirimkan isyarat, penonton menangkapnya tanpa harus diberikan penjelasan langsung.

(Schatz T., 1981) memandang genre sebagai “kontrak sosial” tak tertulis, di mana pembuat film dan penonton diam-diam sepakat akan pola yang diulang baik itu konflik khas, karakter stereotip, atau penyelesaian cerita yang sudah diantisipasi. (Neale, S., 2000) kemudian mengingatkan bahwa genre yang hanya mengulang tanpa memberi napas baru akan cepat membosankan. Menurutnya, kekuatan genre justru terletak pada keseimbangan antara yang familiar dan yang mengejutkan.

(Krutnik, F., 1990) melihat genre dari sudut pandang yang lebih teknis: ia adalah seperangkat alat naratif dan gaya yang mengatur ritme cerita, membentuk ekspektasi, lalu memainkan ekspektasi itu untuk menciptakan pengalaman emosional tertentu. Dengan begitu, genre tidak hanya berfungsi sebagai klasifikasi, tetapi juga sebagai perangkat kreatif yang memengaruhi cara penonton merasakan sebuah film. Sedangkan menurut (Bayuwestra, 2010) ada beberapa genre yaitu:

### 1. Drama

Drama merupakan ranah penceritaan yang menyoroti pengalaman manusia secara lebih mendalam, menggali lapisan-lapisan emosi dan pergulatan batin yang membentuk perjalanan hidup seorang tokoh. Di dalamnya, konflik tidak selalu hadir dalam bentuk aksi besar, tetapi lebih sering muncul melalui dinamika hubungan, pilihan-pilihan sulit, serta ketegangan psikologis yang membangun intensitas cerita. Genre ini menempatkan karakter sebagai pusat

perhatian bagaimana mereka bereaksi terhadap tekanan, bagaimana mereka berkembang, bahkan bagaimana mereka perlahan runtuh akibat situasi yang mereka hadapi. Melalui pendekatan tersebut, drama menghadirkan kisah yang terasa dekat dengan kehidupan nyata dan membiarkan penonton merasakan perjalanan emosional tokohnya secara lebih intim.

## 2. Romantis

Romansa merupakan ruang cerita yang menghadirkan berbagai bentuk kehangatan dan kepedihan dalam hubungan antarmanusia. Genre ini menyoroti perjalanan dua tokoh yang terhubung oleh perasaan cinta, ketertarikan mendalam, atau kerinduan yang sulit terungkapkan. Kisah-kisah di dalamnya dapat mengalir lembut dan memberikan kenyamanan batin, namun tidak jarang pula menampilkan konflik emosional yang berliku, penuh pengorbanan, dan mampu menggugah perasaan penonton. Melalui dinamika hubungan yang naik turun, romansa menghadirkan potret cinta yang kompleks baik saat ia tumbuh, diuji, maupun ketika harus dihadapi dengan perpisahan.

## 3. Komedi

Komedi merupakan seni menghadirkan tawa dan keceriaan melalui cara yang cerdas dan menghibur. Genre ini tidak hanya bergantung pada lemparan lelucon semata, tetapi juga memanfaatkan situasi yang tak terduga, karakter dengan sifat unik, serta dialog yang dirancang untuk memancing senyum atau tawa penonton. Melalui ritme cerita yang ringan, komedi mampu menciptakan suasana yang menyenangkan sekaligus meredakan ketegangan yang mungkin hadir di dalam alur. Dengan pendekatan tersebut, komedi menawarkan pengalaman menonton yang menghibur, membuat penonton merasa lebih rileks, dan memberikan jeda dari keseriusan kehidupan sehari-hari.

## 4. Perjalanan

Genre perjalanan mengajak penonton menyertai tokoh utama menempuh rute yang bukan hanya berupa perpindahan tempat, tetapi juga perjalanan batin yang membentuk diri mereka. Ceritanya umumnya dimulai ketika seorang tokoh memutuskan untuk meninggalkan titik awal baik untuk

mencari sesuatu yang hilang, menemukan tujuan baru, maupun menjauh dari masa lalu yang terus membayangi. Sepanjang perjalanan tersebut, berbagai pengalaman, tantangan, dan pertemuan dengan orang-orang baru perlahan membentuk cara pandang mereka. Setiap langkah yang diambil tidak hanya mengubah jarak tempuh, tetapi juga mengguncang keyakinan, membuka luka lama, atau justru menyalakan kembali harapan. Melalui proses ini, genre perjalanan menampilkan transformasi karakter secara bertahap dan mendalam.

#### 5. Kriminal

Dunia kriminal dalam film menghadirkan panggung tempat hukum dan pelanggaran saling berhadapan secara intens. Di dalamnya, penonton diajak memasuki suasana penuh resiko, di mana keadilan berusaha bertahan di tengah bayang-bayang kejahatan yang terus berkembang. Cerita-cerita dalam genre ini kerap menampilkan permainan strategi yang rumit antara mereka yang memilih jalan gelap dengan aparat atau individu yang berjuang menegakkan aturan. Ketegangan dibangun melalui intrik, tipu daya, serta keputusan-keputusan moral yang sulit, sehingga setiap adegan memunculkan rasa waspada dan dorongan untuk mengikuti alurnya hingga akhir. Melalui dinamika tersebut, genre kriminal tidak hanya mengungkap dunia yang keras dan penuh konflik, tetapi juga mempertanyakan batas antara benar dan salah.

#### 6. Horor

Horor adalah genre yang sengaja mengajak penonton masuk ke dalam ruang penuh kegelisahan dan ketidakpastian, memicu adrenalin melalui rasa takut yang perlahan dibangun. Ia bermain dengan hal-hal yang tidak kasatmata, kejadian yang sulit dijelaskan, hingga ancaman yang terasa terlalu dekat dengan realitas sehari-hari. Sosok gaib, makhluk tak wajar, atau fenomena misterius menjadi sumber teror yang memaksa penonton tetap waspada setiap saat. Melalui suasana yang menekan, suara-suara yang mengganggu, serta kejutan yang datang tanpa peringatan, horor berusaha membuat penonton merasakan ketakutan yang merembes pelan namun meninggalkan jejak mendalam.

#### 7. Musikal

Musikal adalah wadah tempat cerita bertemu dengan ritme dan melodi, membentuk pengalaman sinematis yang mengalir melalui harmoni. Dalam genre ini, musik dan lagu bukan sekadar pelengkap, tetapi elemen utama yang mendorong perkembangan alur dan mengungkapkan perasaan terdalam para karakter. Setiap nyanyian menjadi bahasa emosional yang memperjelas konflik, harapan, atau kebingungan yang mereka rasakan. Sering kali, ekspresi musikal tersebut dipadukan dengan koreografi yang dinamis dan iringan orkestra yang memperkaya atmosfer, sehingga setiap adegan tidak hanya bercerita lewat kata-kata, tetapi juga melalui gerak dan irama yang menyatu. Dengan perpaduan ini, musikal menghadirkan dunia yang penuh warna, di mana narasi dan musik saling menghidupkan satu sama lain.

## 2.6 Genre Drama

Dalam ranah kajian filmmaking, genre drama dapat diposisikan sebagai salah satu bentuk penceritaan sinematik yang berorientasi pada penggambaran konflik emosional, dinamika perkembangan karakter, serta refleksi atas realitas kehidupan manusia. Genre ini tidak dapat disederhanakan hanya sebagai representasi atas kisah-kisah yang bersifat melankolis atau menyedihkan semata, melainkan harus dipahami sebagai medium ekspresif yang memberikan ruang bagi *filmmaker* untuk menghadirkan pengalaman emosional yang kompleks dan mendalam. Melalui konstruksi narasi yang menekankan aspek psikologis dan interpersonal, drama menawarkan kemungkinan bagi penonton untuk melakukan proses identifikasi sekaligus refleksi terhadap nilai-nilai kemanusiaan yang bersifat universal.

Dengan demikian, film drama berperan bukan hanya sebagai hiburan, melainkan juga sebagai wahana estetik dan kultural yang memungkinkan terjadinya dialog emosional antara teks film dengan pengalaman eksistensial penontonnya. Film drama biasanya menghadirkan cerita yang realistis, kompleksitas psikologis tokoh, dan konflik interpersonal. Fokus utama bukan pada sensasi, melainkan pada emosi dan keputusan moral. (Thompson & Bordwell, 2008) Dalam *filmmaking*, drama adalah genre yang menekankan pada pengembangan karakter, konflik emosional, dan realitas kehidupan manusia. Tidak seperti action atau thriller yang

mengandalkan ketegangan fisik, drama lebih menyoroti konflik batin dan hubungan antarmanusia.

### 1. Karakteristik

- a. Fokus pada karakter: tokoh digambarkan secara mendalam dengan motivasi, kelemahan, dan dilema moral.
- b. Konflik emosional: pusat cerita biasanya berupa pertempuran batin, konflik keluarga, cinta, kehilangan, atau pencarian jati diri.
- c. Realisme: setting, dialog, dan alur sering dibuat dekat dengan kehidupan nyata agar penonton bisa berempati.
- d. Aktिंग sebagai pusat: kualitas aktिंग sangat menentukan keberhasilan film drama, karena emosi ditransmisikan melalui ekspresi halus dan interaksi.
- e. Tempo naratif: cenderung lebih lambat dibandingkan genre aksi, memberi ruang bagi penonton untuk masuk ke psikologi tokoh.

### 2. Pendekatan Sinematik Dalam Drama

- a. Sinematografi: penggunaan cahaya natural, framing intim (*close-up*, *medium shot*) untuk menangkap ekspresi emosional.
- b. Dialog: sarana utama pengungkapan konflik dan kedalaman karakter.
- c. *Sound design & scoring*: musik digunakan untuk membangun mood emosional, biasanya subtil dan mendukung narasi.
- d. *Editing*: ritme diperlambat agar penonton bisa “merasakan” momen emosional, bukan sekadar melihat plot bergerak.

### 3. Fungsi dan Tujuan

- a. Menggugah emosi penonton (empati, simpati, refleksi).
- b. Merepresentasikan realitas sosial dan psikologis manusia.
- c. Menghadirkan pertanyaan moral: apa arti cinta, keluarga, pengorbanan, atau kebenaran?
- d. Menyediakan katarsis: penonton bisa “melepaskan” emosi melalui pengalaman karakter di layar.

Kesimpulan Dalam genre drama adalah genre yang memusatkan perhatian pada konflik emosional, perkembangan karakter, dan refleksi kehidupan manusia. Drama bukan sekadar “kisah sedih”, melainkan sarana bagi *filmmaker* untuk

menciptakan pengalaman emosional yang mendalam dan menghubungkan penonton dengan nilai-nilai kemanusiaan universal.

## **2.7 Unsur Sinematografi**

Sinematografi pada dasarnya bukan hanya sekadar teknik untuk mengarahkan kamera atau menghasilkan gambar yang indah, melainkan sebuah cara untuk menyampaikan emosi, atmosfer, dan makna melalui medium visual. Unsur-unsur seperti pencahayaan, komposisi, warna, pergerakan kamera, hingga sudut pengambilan gambar memiliki peran yang sangat besar dalam membentuk suasana tertentu sekaligus memperkuat cerita yang ingin dihadirkan. Melalui pengolahan visual tersebut, penonton tidak hanya melihat gambar di layar, tetapi juga dapat merasakan perasaan yang ingin ditransmisikan oleh sutradara serta memahami makna yang tersirat di baliknya (Korabliova & Chmil, 2021).

Seiring dengan perkembangan teknologi dan perubahan norma sosial, sinematografi juga mengalami transformasi yang signifikan dan menjadi bagian penting dari budaya visual kontemporer. Kini, elemen-elemen sinematografi tidak berdiri sendiri, melainkan bekerja secara sinergis dengan aspek lain dalam *filmmaking*, seperti penyutradaraan, penulisan naskah, hingga desain suara, untuk menciptakan pengalaman sinematik yang utuh bagi penonton (Andreeva, 2019).

Oleh karena itu, sinematografi tidak bisa hanya dipandang dari sisi estetika visual semata. Lebih dari itu, ia berfungsi sebagai medium untuk membangun makna, memperdalam karakter, dan menyampaikan konteks sosial maupun budaya baik secara eksplisit maupun implisit. Hal inilah yang menjadikan sinematografi sebagai salah satu elemen paling vital dalam proses kreatif pembuatan film sekaligus dalam proses penafsiran yang dilakukan oleh penonton.

### **2.7.1 Framing**

Menurut (David Bordwell & Kristin Thompson, 2008) framing pada dasarnya adalah keputusan penting yang harus dibuat seorang filmmaker mengenai apa yang akan ditampilkan di dalam bingkai gambar dan apa yang sengaja dibiarkan berada di luar bingkai. Dengan kata lain, framing tidak hanya menentukan batas visual sebuah adegan, tetapi juga cara elemen-elemen di dalam gambar disusun dan diatur. Keputusan ini sangat berpengaruh terhadap bagaimana penonton memahami ruang dalam film, merasakan skala dari objek atau karakter yang ditampilkan, serta

menangkap hubungan visual maupun emosional antar elemen yang ada di dalam *frame*. Adapun unsur *framing* yang terdapat di dalam buku (David Bordwell & Kristin Thompson, 2008):

1. *Frame Dimension dan Shape* (Dimensi dan Bentuk Bingkai)
  - a. Setiap *frame* memiliki ukuran dan bentuk tertentu (misalnya rasio aspek 1.33:1, 1.85:1, 2.35:1).
  - b. Dimensi *frame* ini memengaruhi bagaimana ruang ditampilkan dan bagaimana penonton merasakan komposisi.
2. *Onscreen dan Offscreen Space* (Ruang dalam dan luar bingkai)
  - a. *Onscreen space*: segala sesuatu yang terlihat dalam *frame*.
  - b. *Offscreen space*: elemen yang tidak terlihat tetapi tersirat berada di luar bingkai (misalnya suara, bayangan, atau arah pandangan karakter).
  - c. Hubungan keduanya membantu menciptakan ketegangan, kejutan, atau kontinuitas dalam narasi.
3. *Framing Position* (Posisi Framing)
  - a. *Angle* (sudut kamera): *high angle*, *low angle*, *eye level* memengaruhi cara penonton menafsirkan kekuatan atau kelemahan karakter.
  - b. *Level*: apakah kamera sejajar dengan horizon atau dimiringkan (*canted angle*).
  - c. *Height*: ketinggian kamera memengaruhi perspektif ruang.
  - d. *Distance: framing* juga ditentukan oleh jarak kamera dari objek (*extreme long shot*, *long shot*, *medium shot*, *close-up*, *extreme close-up*).
4. *Screen Space* (Pengaturan Ruang dalam Bingkai)
  - a. Cara elemen visual ditempatkan dalam bingkai: simetris/asimetris, padat/longgar, pusat/samping.
  - b. Mengarahkan perhatian penonton kepada objek penting dalam adegan.
  - c. *Time and Framing* (Waktu dan Framing)
  - d. *Frame* tidak statis, ia berhubungan dengan durasi shot.
  - e. Perubahan *framing* bisa dilakukan melalui *camera movement* (*panning*, *tilting*, *tracking*, *zooming*) atau *editing* (*cut*, *dissolve*).

Menurut (David Bordwell & Kristin Thompson, 2008), framing pada dasarnya mencakup berbagai aspek teknis sekaligus artistik dalam sinematografi. Di dalamnya

termasuk ukuran dan bentuk bingkai, bagaimana ruang di dalam dan di luar bingkai dimanfaatkan, sudut pandang serta jarak kamera terhadap objek, hingga cara ruang visual diatur dalam sebuah adegan. Selain itu, framing juga berkaitan erat dengan waktu dan pergerakan kamera, karena keduanya memengaruhi bagaimana gambar ditangkap dan dirasakan oleh penonton. Seluruh unsur ini tidak berdiri sendiri, melainkan bekerja bersama untuk menciptakan makna tertentu, membangun emosi, serta menghadirkan pengalaman sinematik yang utuh bagi penonton.

### 2.7.2 Pergerakan Kamera

Menurut (David Bordwell & Kristin Thompson , 2008) dalam *Film Art: An Introduction*, pergerakan kamera (*camera movement*) merupakan salah satu unsur penting dalam *framing* yang tidak hanya berfungsi secara teknis, tetapi juga memiliki nilai estetis dalam penyampaian cerita. Mereka membagi pergerakan kamera ke dalam beberapa kategori utama.

#### 1. *Panning*

Kamera berputar secara horizontal dari titik tetap (kiri ke kanan atau sebaliknya).

Fungsi: mengarahkan pandangan penonton, memperkenalkan ruang, atau mengikuti pergerakan karakter.

#### 2. *Tilting*

Kamera bergerak vertikal (atas ke bawah atau sebaliknya) dari posisi tetap. Fungsi: menunjukkan tinggi objek, memperkenalkan karakter dari kaki ke kepala, atau menciptakan efek dramatis.

#### 3. *Tracking / Dolly Shot*

Kamera bergerak maju, mundur, atau menyamping mengikuti jalur.

Fungsi: memberi kesan mendekat/menjauh secara fisik, menciptakan keterlibatan emosional lebih intens.

#### 4. *Crane Shot*

Kamera dipasang di crane dan bergerak naik, turun, atau melayang.

Fungsi: memberikan perspektif luas, kesan megah, atau transisi dramatis antar adegan.

#### 5. *Zoom*

Lensa kamera mengubah panjang fokus sehingga gambar terlihat mendekat atau menjauh tanpa pergerakan fisik kamera.

Fungsi: menekankan detail, memberi efek subyektif (misalnya fokus tiba-tiba pada sesuatu).

6. *Handheld / Steadicam Movement*

Kamera digenggam tangan atau dipasang pada stabilizer.

Fungsi: memberi kesan realis, dokumenter, atau intensitas emosional (misalnya suasana kacau).

7. *Combination Movement*

Seringkali *filmmaker* menggabungkan beberapa jenis pergerakan, misalnya *tracking + panning* atau *zoom + tilt*, untuk menciptakan efek visual yang lebih kaya.

Intinya, pergerakan kamera ini bukan hanya soal teknis, tapi cara sutradara “menggiring mata dan perasaan” penonton. Dengan kamera yang bergerak, penonton bisa diajak merasakan intimnya sebuah percakapan, luasnya sebuah ruang, atau bahkan kekacauan sebuah peristiwa.

### 2.7.3 Pencahayaan

Salah satu elemen paling krusial dalam sinematografi adalah pencahayaan. Dalam proses visualisasi gambar, tata cahaya memegang peran yang sangat penting karena pencahayaan yang baik dapat menghasilkan tampilan visual yang sesuai dengan kebutuhan skenario. Melalui penataan cahaya yang tepat, suasana dan nuansa cerita dapat ditampilkan dengan lebih kuat dan mendalam.

Tata cahaya sendiri merupakan seni dalam mengatur dan mengarahkan cahaya dengan memanfaatkan berbagai alat pencahayaan agar kamera dapat menangkap objek secara jelas dan estetik. Lebih dari sekadar aspek teknis, pencahayaan berfungsi untuk menciptakan ilusi visual membangun kesan ruang, jarak, waktu, serta suasana yang mendukung narasi film. Dengan demikian, cahaya menjadi salah satu bahasa visual penting yang membantu penonton merasakan emosi dan makna dari adegan yang ditampilkan (Puriartha, 2016).

Dalam praktiknya, sistem pencahayaan dalam produksi film terdiri dari beberapa unsur utama, yaitu sumber cahaya, arah cahaya, intensitas cahaya, dan warna cahaya. Keempat unsur ini bekerja saling melengkapi untuk menciptakan

suasana tertentu dalam setiap adegan. Misalnya, arah dan intensitas cahaya dapat menentukan fokus perhatian penonton, sedangkan warna cahaya membantu membangun atmosfer emosional apakah hangat, dingin, tegang, atau romantis. Oleh karena itu, pemahaman tentang tata cahaya bukan hanya soal teknis pengambilan gambar, tetapi juga bagian dari proses artistik yang memengaruhi bagaimana penonton menafsirkan dan merasakan sebuah film.

### **1. Sumber Cahaya**

Berdasarkan sumbernya, cahaya dalam sinematografi dapat dibedakan menjadi dua jenis, yaitu cahaya alami (*natural light* atau *available light*) dan cahaya buatan (*artificial light*). Cahaya alami berasal dari sumber alam seperti sinar matahari. Pencahayaan dari matahari umumnya memiliki sebaran yang merata, memberikan kesan yang lebih realistis, serta mampu menghasilkan kedalaman fokus yang baik. Namun, karakter cahaya matahari cenderung keras (*hard light*) dan intensitasnya bergantung pada kondisi cuaca serta waktu dalam sehari.

Sementara itu, cahaya buatan merupakan cahaya yang berasal dari sumber yang diciptakan manusia, seperti lampu studio atau alat pencahayaan lainnya. Jenis cahaya ini banyak digunakan dalam proses produksi di dalam ruangan atau studio karena lebih mudah dikendalikan. Filmmaker dapat menyesuaikan arah, warna, dan kekuatan cahaya sesuai kebutuhan adegan atau suasana yang ingin diciptakan.

Karakter cahaya buatan sangat bergantung pada jenis lampu yang digunakan misalnya lampu tungsten, LED, HMI, atau fluorescent yang masing-masing memiliki intensitas, suhu warna, dan efek bayangan yang berbeda. Dalam praktik sinematografi, cahaya alami dan buatan sering kali dikombinasikan untuk mendapatkan hasil pencahayaan yang ideal. Kombinasi keduanya memungkinkan sinematografer menciptakan keseimbangan antara realisme visual dan kebutuhan artistik sesuai dengan tuntutan skenario film.

### **2. Arah Cahaya**

Arah cahaya ditentukan oleh posisi sumber cahaya terhadap objek yang disorot. Dalam sinematografi, objek yang dimaksud biasanya adalah

aktor atau karakter utama dalam adegan, dan pencahayaan sering difokuskan pada area wajah untuk menonjolkan ekspresi dan emosi. Arah datangnya cahaya dapat dibedakan menjadi beberapa jenis utama, masing-masing memiliki fungsi dan efek visual yang berbeda.

**a. Cahaya depan (*front light*)**

Jenis pencahayaan ini ditempatkan tepat di bagian depan objek sehingga cahaya jatuh secara langsung ke wajah atau elemen utama dalam *frame*. Penempatan tersebut membuat detail wajah, tekstur kulit, dan ekspresi karakter terlihat dengan jelas tanpa gangguan bayangan yang berlebihan. Karena cahaya depan mampu meratakan iluminasi, teknik ini sangat efektif ketika sutradara ingin menghadirkan tampilan visual yang bersih, terang, dan mudah dibaca oleh penonton.

Pencahayaan jenis ini biasanya digunakan dalam adegan yang membutuhkan kejelasan emosi atau ketika karakter harus ditampilkan secara apa adanya, tanpa nuansa misteri, ketegangan, atau dramatik yang sering muncul dari permainan bayangan. Dengan menghadirkan cahaya yang stabil dan lembut dari arah depan, teknik ini membantu membangun suasana yang lebih natural, jujur, dan terbuka dalam penyampaian cerita.

**b. Cahaya samping (*side light*)**

Cahaya ini datang dari arah samping tubuh atau wajah karakter. Teknik ini menciptakan bayangan di salah satu sisi, sehingga memberi kesan dimensi, kedalaman, dan tekstur pada wajah maupun objek. Pencahayaan samping kerap digunakan untuk memperkuat karakterisasi atau menggambarkan konflik batin melalui permainan terang dan gelap pada wajah.

**c. Cahaya belakang (*back light*)**

Cahaya belakang diletakkan di belakang objek, mengarah ke kamera. Fungsi utamanya adalah menciptakan efek siluet atau garis cahaya di tepi tubuh karakter, yang membantu memisahkan objek dari latar belakang. Efek ini sering digunakan untuk menonjolkan bentuk atau menghadirkan kesan dramatis dalam adegan.

**d. Cahaya bawah (*bottom light*)**

Pencahayaan dari arah bawah biasanya menghasilkan efek yang tidak biasa bagi mata manusia, karena cahaya alami jarang datang dari posisi tersebut. Oleh karena itu, teknik ini sering digunakan dalam film bergenre horor atau thriller untuk menciptakan suasana menegangkan, seram, atau bahkan mengganggu.

**e. Cahaya atas (*top light*)**

Cahaya ini ditempatkan di atas objek atau karakter, biasanya untuk menegaskan bentuk atau posisi tertentu. Selain memberi kesan realistis misalnya dari cahaya lampu gantung atau sinar matahari *top light* juga dapat digunakan untuk menghadirkan kesan dramatis dengan menonjolkan bagian kepala dan menenggelamkan area bawah wajah dalam bayangan.

Secara keseluruhan, arah cahaya berperan penting dalam membangun atmosfer visual dan emosional sebuah adegan. Dengan pengaturan arah yang tepat, sinematografer dapat mengarahkan perhatian penonton, membentuk karakterisasi, serta memperkuat pesan visual yang ingin disampaikan film.

**f. Intensitas Cahaya**

Intensitas cahaya merupakan salah satu aspek penting dalam tata pencahayaan karena menentukan seberapa terang atau redup sebuah adegan terlihat di layar. Intensitas cahaya sangat memengaruhi suasana dan persepsi visual yang ditangkap oleh penonton. Secara umum, pencahayaan dapat dibedakan menjadi dua jenis utama, yaitu cahaya keras (*hard light*) dan cahaya lembut (*soft light*).

Cahaya keras atau *hard light* adalah cahaya yang memiliki intensitas tinggi dan arah yang tegas. Jenis cahaya ini biasanya menghasilkan bayangan yang tajam serta kontras yang kuat antara area terang dan gelap. Sumber cahaya keras dapat berasal dari sinar matahari langsung di siang hari, atau dari lampu sorot buatan yang diarahkan secara langsung ke objek. Efek yang dihasilkan dari pencahayaan seperti ini sering digunakan untuk mempertegas bentuk, menonjolkan tekstur, dan memberikan kesan dramatis pada adegan. Misalnya, dalam film

bergenre aksi atau thriller, pencahayaan keras sering dipakai untuk menonjolkan ketegangan dan intensitas emosi karakter.

Sebaliknya, cahaya lembut (*soft light*) memiliki intensitas yang lebih rendah dengan penyebaran cahaya yang lebih merata. Jenis pencahayaan ini menciptakan bayangan yang halus, tipis, dan tidak terlalu kontras. Cahaya lembut sering kali berasal dari langit yang berawan atau dari sumber buatan yang dilapisi diffuser agar cahayanya tidak langsung mengenai objek. Efek yang dihasilkan terasa lebih natural dan lembut, sering digunakan untuk menampilkan suasana tenang, romantis, atau bahkan melankolis.

Kedua jenis cahaya ini memiliki fungsi yang berbeda, namun sama-sama penting dalam membangun karakter visual film. Sinematografer sering mengombinasikan *hard light* dan *soft light* untuk menciptakan keseimbangan antara realisme dan estetika visual. Dengan pengaturan intensitas cahaya yang tepat, *filmmaker* dapat mengatur mood, memperkuat narasi, dan menuntun emosi penonton sesuai dengan kebutuhan cerita.

#### **g. Warna Cahaya**

Warna cahaya merupakan elemen penting dalam tata pencahayaan yang berfungsi untuk membentuk suasana, memperkuat emosi, serta membantu penonton memahami konteks waktu dan tempat dalam film. Pada dasarnya, warna cahaya bersumber dari dua jenis utama, yaitu warna putih alami dari sinar matahari dan warna kekuningan yang dihasilkan oleh lampu (Pratista, 2017). Namun, dalam praktik sinematografi modern, warna cahaya tidak hanya terbatas pada dua jenis tersebut. Melalui penggunaan filter, gel, atau pengaturan *white balance* pada kamera, sineas dapat menciptakan berbagai warna sesuai dengan kebutuhan estetika dan dramatik adegan.

Penggunaan filter warna biasanya dilakukan untuk mendukung atmosfer tertentu dalam sebuah adegan. Misalnya, pencahayaan dengan filter berwarna kuning atau oranye sering digunakan untuk meniru efek cahaya api, lilin, atau suasana hangat di dalam ruangan. Sebaliknya,

warna biru tua atau kebiruan sering diterapkan untuk menggambarkan waktu malam hari, terutama ketika sumber cahaya utama berasal dari jendela atau pantulan cahaya bulan. Teknik ini tidak hanya membantu memberikan kesan waktu yang jelas, tetapi juga memperkuat *realisme visual* dalam film.

Selain berfungsi secara teknis, warna cahaya juga memiliki makna emosional dan simbolik yang kuat. Warna-warna tertentu dapat menumbuhkan reaksi emosional yang berbeda pada penonton. Misalnya, warna merah sering digunakan untuk menandakan kemarahan, bahaya, atau gairah; warna biru dapat memberi kesan tenang, sedih, atau dingin; sedangkan warna kuning cenderung memunculkan perasaan hangat, bahagia, atau nostalgia. Dalam konteks ini, cahaya tidak hanya menjadi alat penerangan, tetapi juga bahasa visual yang mampu menyampaikan pesan psikologis tanpa harus diucapkan oleh karakter.

Dengan demikian, menurut (Pratista, 2017), pengaturan warna cahaya dalam film bukan hanya aspek teknis, tetapi juga bentuk ekspresi artistik yang memiliki peran penting dalam membangun narasi visual. Melalui pemilihan warna yang tepat, seorang sinematografer dapat mengarahkan persepsi penonton, memperkuat makna simbolik, serta menciptakan pengalaman sinematik yang lebih dalam dan emosional.

## **2.8 Director of Photography**

*Director of Photography* (DOP) atau sinematografer merupakan kepala departemen kamera yang memiliki tanggung jawab utama terhadap keseluruhan tampilan visual dalam sebuah film. Ia berperan sebagai jembatan antara visi sutradara dan hasil akhir visual yang ditangkap oleh kamera. Dalam struktur produksi film, DOP bertanggung jawab langsung kepada sutradara sebagai pemimpin kreatif, namun juga berkoordinasi dengan produser yang mengatur sisi manajerial dan anggaran produksi (Utami & Arifianto, 2019)

Peran utama seorang DOP bukan hanya sekadar mengoperasikan kamera, tetapi juga menerjemahkan ide dan emosi dalam naskah ke dalam bahasa visual. Sebelum proses produksi dimulai, DOP biasanya melakukan diskusi mendalam dengan sutradara untuk memahami visi artistik yang ingin disampaikan. Dari

pertemuan itu, DOP kemudian menyusun perencanaan teknis yang mencakup konsep pencahayaan, jenis kamera dan lensa, hingga komposisi visual yang akan digunakan. Perencanaan ini menjadi dasar bagi keseluruhan produksi agar tampilan gambar dapat mendukung narasi film secara emosional dan estetis.

Dalam praktik sinematografi modern, DOP tidak hanya menjadi ahli teknis, melainkan juga seorang seniman visual. Mereka perlu memahami teori cahaya, warna, serta komposisi visual agar mampu menciptakan citra sinematik yang tidak hanya indah, tetapi juga bermakna. Sebagaimana diungkapkan oleh (Tama, 2022), seorang DOP berperan dalam menentukan cara pandang kamera baik melalui sudut *low angle*, *high angle*, maupun *bird eye view* untuk menegaskan makna dan emosi dalam setiap adegan.

Peran DOP dalam proses produksi film dapat dibagi menjadi enam tahap penting: diskusi awal dengan sutradara dan tim artistik, eksplorasi referensi visual dan lokasi, perancangan tata cahaya dan pergerakan kamera, pengujian teknis, penyesuaian akhir dengan pemain dan ruang, hingga proses pengambilan gambar utama. Setiap tahapan menuntut DOP untuk berkolaborasi erat dengan tim produksi lain agar antara aspek teknis dan artistik dapat berjalan seimbang.

Dalam perkembangan teknologi sinema masa kini, DOP juga dituntut adaptif terhadap perubahan alat dan metode produksi. Penggunaan kamera digital seperti DSLR, mirrorless, drone, hingga smartphone memperluas kemungkinan eksplorasi visual sekaligus menuntut pemahaman teknis yang lebih luas. Dengan kemajuan ini, peran DOP semakin dinamis karena mereka harus mampu menyeimbangkan efisiensi produksi dengan kualitas estetika. Seorang DOP sejatinya adalah “penulis cahaya” seseorang yang menggambar emosi dan makna menggunakan intensitas serta arah cahaya. Cahaya dalam sinematografi bukan hanya alat untuk menerangi objek, tetapi juga menjadi bagian dari narasi visual yang membentuk atmosfer, menegaskan karakter, dan menghidupkan ruang dalam dunia diegetik film.

Dalam praktiknya, pencahayaan sinematik umumnya dibangun melalui tiga elemen utama: *Key Light*, sebagai sumber cahaya utama yang menciptakan fokus dan kontras visual; *Fill Light*, yang melembutkan bayangan agar transisi tonal terlihat alami; dan *Back Light*, yang memberi garis kontur untuk memisahkan

karakter dari latar belakang. Ketiga elemen ini disusun secara proporsional dengan memperhatikan arah kamera dan motivasi cahaya dalam adegan, sehingga setiap frame memiliki kedalaman dan keseimbangan visual yang mendukung narasi.

Kedalaman artistik seorang DOP sering kali berakar dari pemahaman mereka terhadap seni klasik. Banyak sinematografer belajar dari karya pelukis seperti Rembrandt, Caravaggio, dan Vermeer untuk memahami bagaimana pencahayaan dan komposisi dapat digunakan untuk mengekspresikan makna secara emosional. Melalui pendekatan ini, sinematografi tidak hanya berfungsi sebagai dokumentasi visual, tetapi menjadi sarana untuk membangun makna, suasana, dan perasaan yang selaras dengan visi sutradara.

Selain aspek pencahayaan, DOP juga berperan penting dalam mengatur warna dan intensitas cahaya guna memperkuat ekspresi emosi. Warna dapat digunakan untuk menggambarkan kondisi psikologis karakter atau suasana dalam adegan. Warna hangat, seperti merah atau *orange*, sering dipakai untuk menimbulkan kesan intim, akrab, atau penuh gairah. Sebaliknya, warna dingin seperti biru atau abu-abu kerap digunakan untuk menghadirkan kesan jarak emosional, dingin, atau melankolis. Warna juga berfungsi membangun identitas visual film, sekaligus menjaga kontinuitas tone di seluruh adegan (Yanaayuri & Agung, 2022).

Tahap pascaproduksi menjadi ruang bagi DOP untuk menyempurnakan hasil karyanya melalui proses *color grading*. Bersama *colorist*, DOP menyesuaikan keseimbangan tonal, kontras, serta saturasi warna agar sesuai dengan suasana dan emosi yang ingin dicapai. Proses ini sangat penting untuk menjaga konsistensi visual dan memastikan setiap frame tetap terhubung secara emosional dengan narasi. Seperti dijelaskan oleh (Yanaayuri & Agung, 2022) perpaduan antara pencahayaan, tata warna, dan penataan artistik mampu membentuk pengalaman sinematik yang memikat penonton.

Di era digital saat ini, peran DOP juga meluas hingga ke ranah *visual effects* (VFX). Menurut (Mandapuram, 2022) efek visual kini menjadi bagian integral dalam proses produksi film modern. DOP bekerja sama dengan tim VFX untuk memastikan pencahayaan, arah bayangan, dan orientasi spasial pada adegan digital tetap konsisten dengan gambar nyata. Teknologi efek visual memungkinkan

pembuat film menciptakan adegan yang sebelumnya mustahil direalisasikan di lokasi syuting, mulai dari dunia fantasi hingga simulasi pertempuran epik. Efek visual tidak hanya berfungsi sebagai elemen tambahan, tetapi juga memperluas ekspresi visual dan memperkaya pengalaman emosional penonton. Secara umum, peran DOP dapat dipetakan dalam tiga tahap utama proses produksi film:

1. Tahap Pra-Produksi.

Pada tahap ini, DOP terlibat aktif dalam merancang keseluruhan konsep visual film. Ia melakukan survei lokasi bersama sutradara, menentukan arah cahaya alami, serta merancang rencana kamera dan tata cahaya. DOP juga mendiskusikan mood visual, tone warna, dan framing yang akan digunakan untuk mendukung narasi. Kolaborasi erat dengan tim art dan lighting sangat penting untuk memastikan keselarasan antara estetika visual dan kebutuhan cerita (Niken & Ashfahani, 2020). Pada tahap Pra produksi DOP berfokus pada pembuatan *shootlist*, *floorplan*, dan *photoboard*, persiapan ini bertujuan untuk mempermudah pada saat produksi dan memberi gambaran pada saat produksi bahkan menunjang ke karakter visual yang diinginkan.

2. Tahap Produksi.

Saat proses syuting berlangsung, DOP memimpin tim kamera dan *lighting* untuk merealisasikan konsep visual yang telah dirancang. Ia menentukan posisi kamera, jenis lensa, arah cahaya, serta mengatur eksposur dan pergerakan kamera agar sesuai dengan ritme emosi adegan. DOP juga menjaga koordinasi antar departemen agar hasil visual tetap selaras dengan visi sutradara (Arifianto & Utami, 2019).

3. Tahap Pascaproduksi.

Pada fase ini, DOP bekerja sama dengan *colorist* dan tim visual efek untuk menyempurnakan hasil akhir gambar. Proses color grading digunakan untuk menyesuaikan tone warna, menegaskan atmosfer, dan menjaga kontinuitas visual di seluruh film. Dalam film yang memanfaatkan efek visual digital, DOP juga berperan memastikan integrasi antara gambar nyata dan elemen CGI berjalan harmonis (Mandapuram, 2022).

Dengan demikian, peran seorang *Director of Photography* tidak bisa dipandang hanya dari sisi teknis. DOP adalah sosok yang memadukan kepekaan artistik, pengetahuan teknis, dan kemampuan komunikasi visual. Ia menulis dengan cahaya, membangun ruang dengan warna, dan mengarahkan emosi melalui setiap pergerakan kamera. Sinematografi, melalui tangan DOP, bukan sekadar cara melihat melainkan cara merasakan dan memahami cerita lewat bahasa visual yang universal.

## 2.9 Review Film

Dalam proses menciptakan sebuah film, wajar jika seorang pembuat film mencari inspirasi dari karya lain. Bukan untuk meniru, tapi untuk belajar dan memahami bagaimana cara sebuah cerita bisa dihidupkan lewat gambar, cahaya, dan emosi. Film-film yang pernah ada sering kali menjadi cermin memberi pandangan baru, ide segar, dan pemahaman lebih dalam tentang bagaimana sebuah adegan bisa terasa jujur dan menyentuh.

Dalam pembuatan film ini, penulis juga melakukan hal yang sama. Beberapa film dijadikan bahan rujukan untuk memperkaya gagasan dan memperluas cara pandang sebelum proses produksi dimulai. Dari cara pengambilan gambar, pencahayaan, hingga bagaimana suasana dibangun perlahan lewat visual, semua menjadi bekal untuk menemukan bentuk dan karakter film ini sendiri. Referensi-referensi itu bukan sekadar panduan teknis, tapi juga sumber energi kreatif yang membantu penulis menyalurkan emosi dan makna ke dalam setiap adegan. Berikut bahan referensi dalam pembuatan karya ini :

### Memory 2015



**gambar 2. 2 Poster Memory**

Seorang sutradara yang tengah merancang sebuah film tentu memerlukan berbagai rujukan visual untuk memperkaya gagasan awalnya. Referensi tersebut

tidak hanya berfungsi sebagai sumber inspirasi, tetapi juga sebagai panduan dalam membangun pendekatan teknis, merumuskan alur dramatik, serta memperdalam isi cerita yang akan diwujudkan. Melalui penyerapan berbagai karya visual, seorang pembuat film dapat memperoleh perspektif baru yang akhirnya membantu mempertajam identitas artistiknya sendiri.

Salah satu rujukan yang relevan adalah film pendek berjudul “*Memory*” karya Jake Hilger yang dirilis pada tahun 2015 dengan genre drama. Karya ini mengangkat sebuah pertanyaan fundamental mengenai memori manusia: sejauh apa kenangan baik yang indah, menyakitkan, maupun yang sulit dilepaskan membentuk diri seseorang pada masa kini. Film tersebut menegaskan bahwa memori bukanlah sekadar rekaman pasif yang tersimpan dalam benak, melainkan elemen aktif yang secara terus-menerus memengaruhi sudut pandang, emosi, dan perilaku individu.

Sepanjang narasinya, film ini menggali kembali fragmen-fragmen pengalaman yang pernah dialami tokoh utamanya. Setiap potongan kenangan, mulai dari momen penuh kebahagiaan hingga situasi yang menyisakan luka emosional, diperlihatkan sebagai rangkaian peristiwa yang membentuk kepribadian sang tokoh. Dengan menampilkan perjalanan emosional tersebut, film “*Memory*” menunjukkan bagaimana pengalaman masa lalu dapat membentuk identitas seseorang, sekaligus menjadi cermin yang memperlihatkan alasan di balik sifat dan tindakan mereka di masa sekarang.

#### **The Life Inside (2021)**

Film pendek yang di sutradari oleh Michael Marantz yang berdurasi kurang lebih 7 menit dan bergenre Drama, reflektif, eksistensial. *The Life Inside* menceritakan tentang Seorang perempuan berada di ambang kematian, terbaring di antara batas sadar dan tak sadar, sementara pikirannya mulai menelusuri kembali jejak hidup yang pernah ia lalui. Dalam keheningan yang lembut namun penuh ketegangan, ia memulai perjalanan batin yang perlahan membawa dirinya menembus lapisan-lapisan kenangan dari tawa masa kecil, hangatnya pelukan orang yang ia cintai, hingga momen-momen sepele yang dulu terasa biasa saja, namun kini begitu berarti.

Dalam ruang batin yang tampak surealis, antara nyata dan ilusi, ia menyadari bahwa hidup bukan hanya soal pencapaian besar atau keberhasilan yang terlihat dari luar. Hidup justru tersusun dari detik-detik kecil yang sederhana senyum, cahaya matahari di pagi hari, sentuhan, dan cinta yang sempat singgah.

Film ini menjadi sebuah refleksi visual yang puitis tentang kehidupan, kehilangan, dan penerimaan menjelang akhir. Sebuah perjalanan menuju pemahaman bahwa kematian bukanlah penutup, melainkan momen di mana seseorang akhirnya berdamai dengan dirinya sendiri dan segala kenangan yang pernah ia bawa.

