

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Film Sebagai Media Komunikasi

Film dipahami sebagai medium komunikasi *audio-visual based* yang menyampaikan pesan melalui gabungan unsur gambar bergerak, suara, musik, dan struktur naratif. Sebagai media, film berfungsi menyampaikan ide, emosi, dan nilai budaya kepada audiens secara persuasif dan estetik. Oleh karena itu, pembahasan ini memposisikan film tidak hanya sebagai produk hiburan saja, tetapi juga sebagai alat komunikasi simbolik yang menggabungkan representasi visual dan tanda-tanda kultural. Dalam kerangka komunikasi, proses produksi film melibatkan pengkodean makna oleh pembuat (penulis naskah, sutradara, DoP, dan kru produksi lainnya), saluran penyajian (media tayang, format visual film), serta *decoding* oleh penonton, keseluruhan proses inilah yang menjadikan film relevan untuk dijadikan sebuah karya dari perspektif ilmu komunikasi.

2.1.1 Pengertian Komunikasi

Komunikasi pada hakikatnya adalah proses berbagi (sesuai dengan bahasa yang diambil dari bahasa Latin "*communis*") dalam kegiatan yang dilakukan secara sadar atau disengaja dan bertujuan untuk menukar pikiran, informasi, dan pengalaman antara individu atau kelompok sehingga tercapailah pengertian/ pemahaman bersama. Komunikasi dapat diwujudkan melalui berbagai bentuk simbolik, seperti lisan, tulisan, visual/ gambar bergerak, maupun tindakan sehari-hari yang masing-masing membawa muatan ide, sikap, dan perasaan (Liliweri, 2017, hlm. 77). Secara fungsional, komunikasi merupakan tindakan yang disengaja dan memiliki makna tertentu alias pelakunya menetapkan tujuan, (misal seperti membagi pengetahuan dan pengalaman, menyampaikan informasi, membantu orang, membangun atau mempertahankan hubungan antar personal, sampai memahami sikap dan perasaan seseorang atau sekelompok orang), lalu memilih bentuk dan saluran

komunikasi yang sesuai untuk mencapai tujuan tersebut (Liliweri, 2017, hlm. 5) (Oktarina & Abdullah, 2017, hlm. 9–10).

Untuk memahami proses komunikasi secara sistematis, paradigma klasik seperti yang dirumuskan oleh Harold Lasswell dalam karyanya berjudul, *The Structure and Function of Communication in Society* menjadi rujukan praktis yang membentuk kerangka sebuah pertanyaan seperti, *Who Says What In Which Channel To Whom With What Effect?* dikutip dalam (O. U. Effendy, 1990). Yang jika dijabarkan menjadi:

- Siapa yang berkata “*Who*” (komunikator)
- Mengatakan apa “*Says What*” (pesan)
- Melalui saluran apa “*In Which Channel*” (media)
- Kepada siapa “*To Whom*” (komunikasi), dan
- Dengan efek apa “*With What Effect*” (dampak/efek)

Kerangka pertanyaan dari Harold Lasswell tersebut memberi penekanan bahwa komunikasi terdiri atas lima unsur dasar, yakni komunikator, pesan, media, penerima, dan efek yang saling terkait dalam menentukan keberhasilan penyampaian makna.

Di samping itu, literatur komunikasi menampilkan beberapa perspektif teoritis yang membantu melihat komunikasi secara beragam menurut DeVito (1986) dalam buku *Komunikasi Antar-Personal* karya Liliweri, hlm. (2017, hlm. 54) disebutkan: (1) komunikasi ibarat transportasi (memindahkan pesan) seperti memindahkan penumpang dari satu tempat ke tempat lain, (2) sebagai sistem semiotik (pertukaran tanda- tanda), (3) sebagai ritual, yang menampilkan serangkaian pesan secara terstruktur dan prosedural, dan (4) komunikasi sebagai percakapan (proses pertukaran pesan interaktif). Perspektif- perspektif ini mempermudah observasi proses komunikasi dalam praktik, termasuk dalam produksi film.

Pesan adalah produk utama dari proses komunikasi, ia dapat berbentuk lambang- lambang yang menandai gagasan, sikap, emosi, praktek,

atau tindakan. Bisa juga berupa kata- kata, baik tertulis maupun lisan, hingga gambar, benda, atau gestur, dan kemudian segala bentuk tanda itu menjadi bahan yang dikodekan oleh komunikator dan didekode (penerimaan atau interpretasi pesan oleh penerima) oleh penerima (Pohan & Fitria, 2021, hlm. 33). Oleh karena itu, konsep- konsep dasar komunikasi menjadi penting sebagai landasan teoritis yang relevan untuk memproduksi sebuah karya film fiksi pendek dari perspektif Ilmu Komunikasi.

2.1.2 Komunikasi Massa

Komunikasi massa adalah proses penyebaran pesan dari sumber kepada khalayak luas melalui media yang mampu menjangkau banyak orang secara berlangsung serentak. Istilah “massa” merujuk pada audiens yang heterogen dan anonim (tidak saling kenal), baik penonton, pembaca, pemirsa, yang perilaku dan sikapnya dapat dipengaruhi oleh peran media massa tersebut (Nurudin, 2007). Dalam pengertian ini, komunikasi massa ditandai dengan model komunikasi satu arah (*one way traffic*) atau prosesusual. Tahapannya dapat digambarkan dari proses aliran pesan yang bersumber dari komunikator (melakukan *encoding*), lalu menggunakan medium untuk menyampaikannya kepada komunikan yang melakukan *decoding*, berdasarkan uraian Kearny dan Plax (1995) dalam (Watie dkk., 2025, hlm. 55). Karena skalanya besar dan luas, komunikator dalam komunikasi massa berupaya berbagi pengertian dengan publik yang tidak saling mengenal, sehingga hubungan antar pengirim-penerima bersifat tidak saling kenal-mengenal.

Jika dibahas secara bentuk dan proses, media massa mencakup berbagai format, yakni media elektronik (televisi, radio), media cetak (surat kabar, majalah), buku, film, dan sekarang berkembang sampai platform internet. Media massa inilah sebagai alat- alat komunikasi yang memiliki kapasitas mengatasi hambatan ruang dan waktu sehingga pesan dapat

disebarkan dengan cepat dan serentak ke wilayah dan jangkauan yang luas (Nurudin, 2007, hlm. 4–5, 9).

Dalam konteks film sebagai media komunikasi massa, proses produksi pesan komunikasi massanya bersifat terorganisir, dimana bukanlah suatu pekerjaan individu tunggal melainkan kerja kolektif lembaga atau organisasi yang melibatkan tim dan spesialisasi (sutradara, produser, penulis, DoP, penata artistik, editor, dsb.), sehingga lembaga produksi (*production house*) bertindak sebagai sistem yang mengolah gagasan menjadi pesan yang siap tampil dan disiarkan (Nurudin, 2007, hlm. 19). *Production house* dalam produksi film fiksi pendek “Durasi” adalah *Triangle Pictures* yang anggota intinya termasuk pengkarya, serta Produser dan Sutradara yang bertanggung jawab dalam produksi film ini.

Dari sisi fungsi komunikasi massa, media massa menjalankan peran sosial yang beragam dan signifikan. Juga memiliki fungsi bagi masyarakat (Kustiawan dkk., 2022), antara lain:

- a) Pengawasan (*surveillance*): yaitu berkaitan dengan memberi informasi peringatan (*warning of beware surveillance*) atau informasi yang berguna bagi kehidupan sehari-hari (*instrumental surveillance*).
- b) Penafsiran (*interpretation*): adalah memberi konteks atau makna terhadap peristiwa penting sehingga audiens dapat memahami implikasinya.
- c) Pertalian (*linkage*): yakni berfungsi menghubungkan kelompok-kelompok yang tersebar secara geografis melalui kepentingan dan minat yang sama atas sesuatu.
- d) Penyebaran Nilai-nilai (*transmission of values/ sosialisasi*): adalah dapat menampilkan model perilaku dan norma yang bisa diinternalisasi oleh publik atau khalayak, serta

- e) Hiburan (*entertainment*): hadir sebagai fungsi yang mengurangi ketegangan dan menyediakan relaksasi bagi khalayak luas.

Fungsi- fungsi ini menjelaskan bagaimana media tidak sekadar menyampaikan informasi, melainkan juga dapat membentuk sikap, norma, dan praktik sosial.

Dalam hal ini, medium film tidak hanya berfungsi sebagai hiburan. Akan tetapi sebagai format media massa, film juga berperan sebagai sarana pembelajaran dan proses sosialisasi di mana nilai- nilai disampaikan kepada penonton, diserap, dan berpotensi diinternalisasi menjadi suatu sikap atau perilaku. Melalui gabungan elemen visual dan audio, unsur seperti gambar bergerak, dialog, *setting* tempat & waktu, penokohan, alur cerita, simbol, musik, serta apa yang ditampilkan dalam layar. Film dapat menyampaikan pesan tertentu secara utuh dan sistematis, sehingga efektif untuk dipakai dalam menyebarkan gagasan, misi, atau kampanye oleh individu, lembaga, maupun pemerintah (Asri, 2020).

Dalam pembahasan tentang film, termasuk film fiksi pendek, format *audio-visual based* berperan sebagai saluran komunikasi massa bila didistribusikan melalui festival film, televisi, penayangan karya layar lebar, alternatif platform digital, atau pemutaran publik. Film dapat menyampaikan pesan melalui gabungan gambar, dialog, *setting* tempat & waktu, penokohan, *plot*, simbol, dan musik sehingga mampu mengedukasi, menghibur, sekaligus menginternalisasi nilai- nilai kepada audiens (Asri, 2020). Karena produksi film merupakan proses kolektif dalam lembaga (*production house*), peran *Director of Photography* (DoP) dan kru lainnya menjadi bagian integral dari sistem komunikator massa yang mengubah gagasan tematik menjadi representasi visual yang dapat memengaruhi pengetahuan, sikap, dan emosi penonton. Oleh karena itu, produksi pengkaryaan film fiksi pendek “Durasi” sebagai produk komunikasi massa dapat diproses untuk melihat bagaimana pilihan sinematografis (seperti *framing*, pencahayaan, *camera movement*, ritme visual, dsb.) bekerja sebagai sarana penyampaian pesan moral, religius,

dan afektif yang dimaksudkan untuk menjangkau dan memberi dampak pada khalayak luas.

2.1.3 Komunikasi Visual

Komunikasi visual pada dasarnya adalah proses pertukaran pesan yang berbasis pada elemen- elemen yang dapat dilihat, seperti gambar, bentuk, teks, foto, dan grafis, dimana pengirim (komunikator) menyusun elemen- elemen tersebut sedemikian rupa sehingga menimbulkan makna yang kemudian ditangkap dan ditafsirkan oleh penerima (komunikan). Dalam proses ini, indera penglihatan menangkap kesan visual dari objek atau tampilan, lalu otak menerjemahkan kesan tersebut menjadi interpretasi yang bermakna, kemudian hasil *feedback* (umpan balik) dari penerima dapat berupa pemahaman atau tanggapan, sehingga hal tersebut menjadi bagian dari siklus komunikasi visual (Andhita dkk., 2021, hlm. 3–4; Kenney, 2010).

Dari segi fungsi, Martin Lester berpendapat bahwa komunikasi visual bekerja dengan merangsang indera penglihatan sehingga pesan dapat dipahami secara cepat oleh orang yang menyaksikannya (2014). Selain itu, David Machin (2014) menambahkan komunikasi visual juga mampu menyampaikan gagasan, sikap, dan nilai budaya melalui susunan atau rangkaian sumber daya visual yang terencana, baik itu komposisi, warna, simbol, maupun gerakan. Sehingga pesan tidak selalu bergantung pada kata-kata. Dengan demikian, pendekatan semiotik relevan untuk kajian bidang komunikasi visual karena tanda- tanda visual beroperasi pada berbagai tingkat makna, dari kesan spontan hingga struktur budaya yang kompleks, sehingga analisis visual kerap membuka lapisan makna simbolis yang tersembunyi (Eco, 1979).

Dalam konteks film, komunikasi visual menjadi bahasa utama untuk menceritakan sebuah kisah. *Mise-en-scène* (segala sesuatu yang ada di dalam bingkai gambar), *framing*, pencahayaan, warna, komposisi, *camera movement* (pergerakan kamera), dan ritme visual dipakai untuk

mengekspresikan suasana, karakter, dan tema tanpa selalu mengandalkan dialog. Dengan kata lain, film mengefektifkan komunikasi visual dengan menggabungkan elemen- elemen tersebut ke dalam rangkaian gambar bergerak sehingga pesan dapat disampaikan, dirasakan, dan diinternalisasi oleh penonton secara langsung. Untuk pengkaryaan produksi film fiksi pendek “Durasi”, pemahaman dan penguasaan komunikasi visual inilah yang menjadikan sinematografi (melalui pertimbangan aspek kreatif-teknis dan estetis DoP) dapat menerjemahkan gagasan naratif dan emosi menjadi suatu pengalaman visual yang komunikatif dan membawa dampak/ efek.

2.1.4 Pengertian Film

Film adalah media komunikasi yang menyampaikan pesan melalui penggabungan cerita, penokohan, latar, dan rangkaian gambar bergerak yang disusun menurut prinsip- prinsip sinematografi (Panuju, 2022) Secara hukum, film dipandang sebagai karya seni dan produk budaya yang juga berfungsi sebagai pranata sosial dan media komunikasi massa yang dibuat berdasarkan kaidah sinematografi, dengan atau tanpa suara, dan dapat dipertunjukkan (Undang-undang (UU) Nomor 33 Tahun 2009 tentang Perfilman, 2009). Sebagai teks visual, (Mudjiono, 2011, hlm. 128) menyatakan film tersusun dari beragam tanda yang bekerja sama untuk menghasilkan efek tertentu, tanda- tanda ini dimulai dari simbol- simbol kecil hingga struktur naratif lengkap saling bergabung untuk membentuk makna yang ingin disampaikan pembuatnya.

Javandalasta (2011) menambahkan dalam pernyataannya bahwa film adalah rangkaian gambar yang bergerak membentuk suatu cerita atau biasa juga disebut *movie* atau *video*. Dan secara kolektif, film sering disebut “sinema”. Masih dalam pendapatnya Javandalasta, ia menyebutkan film memiliki sebuah keistimewaan dibanding media lain. Berikut adalah keistimewaannya berdasarkan Javandalasta, hlm. (2011, hlm. 1):

- Film mampu membangkitkan resonansi emosional yang kuat sehingga sanggup menghubungkan penonton dengan pengalaman personal.
- Film bisa menampilkan kontras visual secara langsung.
- Film mampu berkomunikasi dengan penontonnya dengan jangkauan yang luas tanpa batas sampai dapat memengaruhi perspektif pemikiran.
- Film bisa memotivasi perubahan sikap atau tindakan, dan
- Film dapat menyampaikan pengalaman melalui “bahasa gambar” yang khas.

Karena bersifat *audio-visual based*, film efektif menangkap realitas isu dan menyajikannya sebagai wadah alternatif untuk menyampaikan pesan, dari yang bentuknya informasi, edukasi, hiburan atau kampanye dengan kekuatan sensoris yang tinggi (Alfathoni & Manesah, 2020).

Untuk memahami bagaimana film bekerja, dapat dilihat melalui dua unsur utama yang saling memengaruhi dan terkait, yakni unsur naratif dan unsur sinematik (Pratista, 2017). Unsur naratif adalah apapun yang mencakup elemen- elemen cerita yang menjadi kerangka makna, antara lain:

- Pemeran/ tokoh (protagonis, antagonis, pendukung)
- Konflik atau masalah yang menghalangi tujuan tokoh
- Tujuan atau motivasi tokoh utama
- Ruang/ lokasi yang membingkai latar cerita, serta
- Waktu yang menstruktur alur, sehingga cerita terasa realistis.

Sedangkan unsur sinematik adalah perangkat teknis-estetis yang difungsikan merealisasikan unsur naratif ke dalam bentuk audio-visual. Elemen- elemen dalam unsur sinematik, meliputi:

- *Mise-en-scène* (semua yang tampak di depan kamera, seperti *setting/* latarnya, tata cahaya, *wardrobe*, serta akting/ *blocking talent*)
- Sinematografi (perlakuan kamera terhadap objek, mulai dari pilihan lensa, *framing*, *camera movement*, *depth of field*, dsb.)
- *Editing* (penyambungan dan pengaturan urutan visual gambar serta pemberian efek- efek tertentu sesuai kebutuhan), dan
- Suara (dialog, *sound effect/sfx*, *ambience*, serta musik).

Keempat dari unsur sinematik tersebut bekerja sama untuk membangun ritme, suasana, dan makna film (Krissandy, 2014). Dengan kombinasi unsur naratif dan sinematik inilah yang membuat film berfungsi sebagai medium komunikasi yang mampu menyampaikan pesan kompleks tidak hanya secara efektif dan persuasif, melainkan juga dapat secara estetis.

2.1.5 Elemen Komunikatif dalam Film

Dalam kerangka komunikasi, film merangkum unsur- unsur dasar komunikasi seperti pengirim (pembuat film/ kru film), pesan (tema atau nilai yang ingin disampaikan), saluran (format film dan media penayangan), penerima (audiens/ penonton), dan dampak/ efek (pengaruh emosional atau kognitif pada penonton). Untuk mewujudkan proses komunikasi itu, film menggabungkan tiga kelompok elemen utama (narasi, visual, dan audio), yang saling berfungsi sehingga penonton dapat menerima, memahami, dan merespons pesan yang disampaikan.

Pesan adalah inti dari proses komunikasi, ia merupakan “apa” yang ingin disampaikan, bisa berupa kata- kata, gambar, suara, atau rangkaian visual (seperti, foto, lukisan, poster, dan tentu saja film). Merumuskan pesan yang ingin ditampilkan dalam film bukan sekadar menyusun gagasan, tetapi diperlukan juga keterampilan teknis dan estetis agar makna yang dimaksud jelas dan dapat dipahami penerima. Dalam konteks film, perumusan pesan melibatkan pemilihan unsur naratif, simbol visual, dialog, dan desain audio

secara cermat sehingga pesan yang dirancang dapat sampai ke penonton dengan cara yang bermakna dan efektif (Liliweri, 2017, hlm. 66).

Elemen- elemen komunikatif pokok dalam film dapat dijabarkan sebagai berikut:

- **Narasi dan *storytelling***

Struktur cerita (yang meliputi, plot, konflik, tujuan tokoh, dan dialog) menjadi kerangka yang menyampaikan pesan dan mengundang keterlibatan emosional. Narasi yang koheren atau saling menyambung atau berkaitan membantu audiens untuk mengikuti alur pikiran dan merasakan perubahan karakter.

- **Sinematografi (bahasa visual)**

Teknik pengambilan gambar (yang meliputi, *framing*, komposisi visual, pilihan lensa, pencahayaan, *camera movement*, dsb.) berperan menerjemahkan emosi dan menuntun perhatian penonton. Sinematografi bisa juga disebut sebagai cara “mengucapkan” pesan tanpa kata.

- **Desain suara dan musik**

Music background, *ambience*, *foley* (efek suara), dan desain dialog audio memperkuat suasana dan memberi konteks emosional yang tidak terlalu tersirat secara visual. Suara dapat menegaskan tempo narasi dan mengarahkan interpretasi penonton.

- ***Editing* (pengolahan atau penyusunan visual – audio)**

Yaitu bagaimana cara *shot per shot* disambung atau disusun (ritme pemotongan, transisi, sampai durasi per *clip footage*) untuk mengatur tempo cerita, membangun ketegangan, dan meng-*highlight* (menyoroti) momen kunci/ penting. *Editing* menentukan bagaimana informasi dipaparkan dan kapan penonton diminta merespons secara emosional.

- **Penokohan dan akting**

Ekspresi wajah, gestur, dan reaksi aktor/ *talent* menyampaikan nuansa psikologis karakter yang sulit diungkapkan hanya lewat kata-kata. Performa aktor/ *talent* menjadi jembatan agar pesan naratif terasa autentik atau nyata.

- **Simbol dan *mise-en-scène***

Properti, setting tempat & waktu, warna kostum (*wardrobe*), dan tata ruang berfungsi sebagai tanda simbolis yang memperkaya lapisan makna. *Mise-en-scène* memungkinkan objek sehari-hari menjadi metafora yang menghidupi film.

Semua elemen di atas bekerja kolaborasi saling melengkapi, pesan film tidak bergantung pada satu unsur tunggal melainkan pada kombinasi teknik naratif, pilihan visual, dan dukungan audio yang terintegrasi. Ketika elemen- elemen ini dirancang konsisten dengan tujuan komunikatif, film mampu mencapai dampak/ efek yang diharapkan.

2.2 Macam- Macam Jenis Genre Film

2.2.1 Film Dokumenter

Film dokumenter adalah jenis film yang menyajikan realitas dalam berbagai bentuk dan dibuat untuk berbagai tujuan. Secara umum, film dokumenter berfungsi untuk menyebarkan informasi, pendidikan, atau bahkan propaganda untuk kelompok atau individu tertentu. Meskipun demikian, film dokumenter juga berperan sebagai media untuk menggambarkan kejadian nyata atau fenomena sosial dengan cara yang lebih kreatif. Menurut John Grierson, film dokumenter adalah cara yang kreatif untuk merepresentasikan sebuah realitas (Javandalasta, 2011).

Film dokumenter juga pada saat ini telah menjadi genre yang sangat semakin populer dan mendapatkan *spot* penting dalam industri perfilman

dunia. Banyak pembuat film dokumenter yang memanfaatkan genre ini untuk bereksperimen dengan berbagai teknik dan format naratif. Dalam hal ini, film dokumenter tidak hanya terbatas pada media televisi, tetapi juga sering ditayangkan di berbagai festival film baik di dalam maupun luar negeri dan berbagai platform online, seperti *Netflix*. Stasiun televisi besar seperti *National Geographic*, *Discovery Channel*, dan *Animal Planet* juga platform media online *Netflix* seperti salah satunya yang terkenal *series* film dokumenter *Formula 1: Drive to Survive* dengan gencar menyiarkan berbagai film dokumenter mulai dari yang tentang alam, kebudayaan, olahraga, sampai dunia teknologi. Hal tersebut menjadi contoh bahwa bagaimana genre dokumenter ini tidak hanya memberikan informasi, tetapi juga menawarkan hiburan yang edukatif.

Zaman ini, dokumenter menjadi tren dalam perfilman, dan tidak jarang akhirnya membawa keuntungan yang signifikan bagi perusahaan yang memproduksinya. Selain untuk konsumsi televisi, film dokumenter juga dapat menarik perhatian audiens internasional melalui berbagai festival film. Dengan beragam tujuan dan pendekatan, film dokumenter terus berkembang dan menjadi salah satu genre yang digemari oleh banyak kalangan (Imanto, 2007).

2.2.2 Film Fiksi Pendek

Film fiksi pendek adalah karya film yang dapat berkomunikasi atau menyampaikan pesan dengan durasi yang relatif lebih singkat dan secara umum dikategorikan kurang dari 60 menit yang dirancang untuk menyampaikan cerita fiksi secara fokus dan padat. Format ini sering dipilih oleh pelajar perfilman, pembuat film independen, atau siapa pun yang ingin berlatih dan mengeksplorasi teknik bercerita sinematik dengan biaya dan sumber daya yang lebih terbatas dibanding produksi film panjang (Javandalasta, 2011). Menurut Cahyono (2009) karena sifatnya yang lebih

ringkas dan lebih mudah terorganisir, film pendek dapat memberi ruang eksperimen naratif dan estetika yang lebih leluasa (Sugianti dkk., 2023).

Dari sisi produksi atau pembuatannya, penulisan naskah untuk film pendek menuntut struktur yang jelas dan tujuan dramatik yang terukur, meliputi pengembangan karakter, dialog yang efisien, serta teknik naratif yang menjaga keterkaitannya dalam waktu singkat sehingga setiap elemen harus bekerja secara efisien dan hemat untuk membangun dampak/ efek pesan naratif tersebut terhadap audiensnya (Cooper & Dancyger, 2012). Secara bentuk, film pendek bukan sekadar versi singkat dari film panjang, akan tetapi ia memiliki identitas tersendiri, seperti fleksibel dalam gaya karena adanya kebebasan terhadap pembuat dan penonton, variatif dalam durasi (patokan durasinya bisa sesingkat mungkin, namun yang terpenting tetap tersalurkan dengan jelas ide dan fokus komunikasi yang ingin dicapai atau disampaikan), dan kerap mengutamakan gagasan atau momen dramatik yang padat daripada alur panjang yang kompleks.

Walaupun karya film pendek terkadang sering menghadapi kendala distribusi dan jangkauan, dimana tidak semua karya dapat memperoleh akses ruang tayang yang sama luasnya dengan film panjang, akan tetapi keterbatasan tersebut sekaligus mendorong kreativitas pembuat (*creator*), seperti dapat mengeksplorasi bahasa visual, bentuk penceritaan non-konvensional, atau integrasi musik dan visual untuk memperkuat ekspresi dalam unsur naratif dan sinematik. Sehingga format film pendek menawarkan kesempatan ideal untuk menyampaikan pesan yang lebih intim dan reflektif sambil memanfaatkan kebebasan estetis untuk membangun suasana dan pesan yang padat namun berkesan.

2.3 Sifat Pesan Komunikasi dalam Film

Pesan dalam film disampaikan terutama melalui dua sifat komunikasi yang saling melengkapi, yaitu komunikasi verbal dan komunikasi non-verbal. Kedua sifat ini bekerja bersama untuk membuat seolah-olah “cara film berbicara” kepada

penonton. Dialog akan memberi konteks dan informasi eksplisit, dan sementara unsur non-verbal akan menambah nuansa, serta lapisan emosi yang seringkali tidak diucapkan. Interaksi antar tokoh dalam film fiksi pendek “Durasi” mencerminkan komunikasi antar personal seperti di dunia nyata, dimuat dalam komunikasi verbal dan non-verbal yang saling menguatkan dan berkaitan (Marta dkk., 2024). Sehingga pesan yang pengkarya buat dan rencanakan dapat diterima oleh audiens dengan intensitas emosional yang diinginkan.

2.3.1 Komunikasi Verbal

Komunikasi verbal mencakup semua sifat penyampaian pesan yang menggunakan kata-kata, baik secara lisan maupun tertulis yang disusun dengan terstruktur agar bermakna bagi penerima. Dalam pengertian ini, komunikasi verbal bukan sekadar “berbicara” tetapi merupakan proses pengorganisasian kata agar pesan dapat mengandung konten tertentu dan dapat dipahami (Liliwari, 2017, hlm. 476). Seperti yang dikatakan Robert M. Krauss (2002) dalam tulisannya “*The Psychology of Verbal Communication*”, bahwa kepentingan kemampuan berkomunikasi secara efektif juga menempatkan kualitas komunikasi verbal sebagai faktor penentu kualitas kehidupan sosial dan hubungan antar manusia.

Liliwari menambahkan ungkapannya bahwa kejelasan (*clarity*) itu menjadi komponen penting dalam komunikasi verbal karena membantu mengurangi ambiguitas dan kesalahpahaman, dimana tujuan komunikasi verbal itu antara lain untuk menginformasikan, membagi pengetahuan, mengungkapkan perasaan, serta membangun dan memelihara hubungan interpersonal. Peran bahasa sangat dominan dalam komunikasi verbal, karena bahasa dapat menerjemahkan atau menjembatani pikiran menjadi simbol yang dapat dipahami orang lain, sehingga pemilihan kata, struktur kalimat, dan gaya bahasa menentukan seberapa efektif pesan itu tersampaikan (Kusumawati, 2016).

Berikut sifat komunikasi verbal yang dijelaskan lewat tulisannya
Niervana & Marliah:

- **Komunikasi Verbal Tertulis**

Komunikasi verbal tertulis adalah sifat verbal yang diwujudkan melalui tulisan, misalnya naskah, surat, catatan, atau teks pada layar. Sifat komunikasi ini sering dipakai bila diperlukannya dokumentasi, bukti, atau transmisi jarak jauh (berbasis teks).

Kelebihan komunikasi tertulis meliputi adanya catatan permanen, pengurangan potensi salah tafsir karena pesan terekam, serta kecocokan untuk menyampaikan informasi panjang atau data penting.

Namun sisi kelemahannya juga ada, yakni proses tertulis dapat memakan waktu dan biaya, tidak selalu menjamin pemahaman penerima, dan kadang menimbulkan formalitas yang membatasi kehangatan komunikasi itu sendiri.

Dalam konteks film, komunikasi tertulis hadir sebagai dialog dalam naskah, catatan produksi, atau *subtitle*. Fungsi utamanya adalah memastikan pesan naratif terdokumentasi dan dapat dijadikan sumber sepanjang proses produksi hingga pasca produksi.

- **Komunikasi Verbal Lisan**

Komunikasi verbal lisan berlangsung lewat interaksi langsung seperti, dialog, monolog, atau *voice-over* yang kaya akan nuansa karena memungkinkan *feedback* (umpan balik) segera, intonasi, dan modulasi suara.

Kelebihan komunikasi lisan antara lain adalah efisiensi waktu, kemungkinan klarifikasi saat itu juga (jika pesan terdengar kurang jelas), dan bisa menyampaikan informasi/ pesan secara utuh yang hanya bisa disampaikan lewat instruksi langsung.

Namun komunikasi lisan juga rentan terhadap distorsi/gangguan bila perhatian menurun, kurang cocok untuk isi yang sangat panjang atau permanen sifatnya, dan sangat bergantung pada keterampilan berbicara komunikator.

Dalam film, dialog lisan adalah alat utama untuk mengungkap motif tokoh, menyampaikan eksposisi, dan memunculkan konflik.

Dalam produksi film, komunikasi tertulis (naskah) dan komunikasi lisan (dialog saat *recording/ syuting*) saling melengkapi. Naskah sebagai dokumen tertulis yang merumuskan pesan atau konten tertentu, sedangkan pelafalan dan penghayatan aktor/ *talent* mewujudkan pesan tersebut secara lisan. Kejelasan (*clarity*) dalam rumusan pesan di naskah memudahkan pengkarya dan kru produksi film lainnya menerjemahkan makna ke dalam pilihan visual dan audio, sehingga pesan verbal dapat dipertegas atau disubtekstualkan. Oleh karena itu, penguasaan komunikasi verbal, baik secara tertulis maupun lisan menjadi penting untuk dipahami agar pesan tematik film dapat sampai kepada penonton secara efektif dan bernuansa.

2.3.2 Komunikasi Non-Verbal

“Setiap tindakan berbicara lebih keras daripada kata-kata”, jika ditelusuri lebih lanjut ada beberapa kebenaran dalam pepatah tua tersebut (Liliweri, 2017). Komunikasi non-verbal adalah sifat komunikasi yang menyampaikan pesan tanpa menggunakan kata-kata, ia hadir secara spontan dan lebih sering digunakan dalam interaksi sehari-hari dibanding komunikasi verbal. Isyarat non-verbal cenderung bersifat spontan dan dianggap lebih jujur karena mengekspresikan reaksi batin yang langsung, misalnya seperti dari mimik wajah, gerak tangan, atau postur tubuh (Kusumawati, 2016). Ketika pesan verbal dan non-verbal tidak konsisten, penonton (dalam konteks penonton film) atau penerima seringkali mempercayai isyarat non-verbal sebagai indikator yang lebih autentik (jujur) dari maksud pembicara (Corytawaty & Lobodally, 2017).

Menurut beberapa pengertian, Givens (2002) menerangkan bahwa komunikasi non-verbal adalah mencakup gerak tubuh atau postur tubuh yang mengisyaratkan sebuah konsep, motivasi, atau suasana hati. Dalam arti yang paling umum, isyarat adalah tanda, sinyal, atau petunjuk yang digunakan untuk berkomunikasi (bersama dengan), atau (terpisah dari), kata-kata. Isyarat yang dimaksud terdiri dari: ekspresi wajah (misalnya, alis terangkat, senyum, dll), petunjuk pakaian (penggunaan jas, kemeja, dll), gerakan tubuh (misalnya, mengangkat bahu, dll.), dan postur.

Ottenheimer (2011) dalam buku *Komunikasi Antar-Personal* karya Prof. Dr. Alo Liliweri, M.S. (2017, hlm. 478) menjelaskan tentang komunikasi non-verbal merupakan proses transmisi pesan tanpa kata-kata, atau kadang-kadang disebut sebagai bahasa tubuh (*body language*), pesan yang dapat dikomunikasikan melalui ekspresi wajah, gerak tubuh (*gesture*), tatapan (*gaze*), dan postur tubuh (*posture*), begitu pun termasuk objek artefak di sekitar kita yang dapat meliputi pakaian, gaya rambut, perhiasan, sepatu, dan alat peraga lain, bahkan simbol infografis pada arsitektur, fitur prosodi (intonasi, ritme, dan jeda) dalam pidato, fitur paralinguistik ketika terdengar dalam percakapan seperti kualitas suara (nada, intonasi, volume), emosi dan gaya bicara. Semuanya menjadi pesan tentang siapa diri atau pribadi seseorang.

Di ranah film, unsur-unsur tersebut diterjemahkan lewat *mise-en-scène* (kostum, properti, set), *blocking talent*, komposisi *frame*, serta *camera movement* (pergerakan kamera) yang bersama-sama membentuk “bahasa tanpa kata” untuk menyampaikan subteks, motif, dan relasi antar tokoh. Kemudian, Liliweri (2017) menjabarkan lima fungsi utama isyarat komunikasi non-verbal, antara lain:

- **Pengulangan:** mengulang atau menegaskan pesan verbal agar lebih kuat dan jelas

- **Kontradiksi:** menunjukkan maksud yang bertentangan dengan pesan yang telah disampaikan
- **Melengkapi:** menambah detail yang dapat memperjelas pesan verbal
- **Substitusi:** menggantikan kata atau pesan lisan supaya memperjelas apa yang telah disampaikan (misal, anggukan sebagai tanda “iya”), dan
- **Aksen:** menekankan bagian tertentu dari pesan (misal, mengedipkan mata untuk maksud tertentu).

Fungsi- fungsi tersebut dapat membantu menjelaskan bagaimana sebuah tatapan, jeda, atau sentuhan bisa berpengaruh dalam makna, terutama dalam konteks cerita dalam film. Sementara itu dalam Negi (1970) mengemukakan dengan mengklasifikasikan komunikasi non-verbal ke dalam beberapa kategori, yakni:

- **Kinesik (gerak tubuh dan ekspresi wajah)**

Meliputi isyarat, gerakan, dan ekspresi wajah. Kinesik mempelajari postur tubuh dan ekspresi wajah seperti senyum, cemberut, atau kerutan alis.

- **Okulasik (kontak dan arah pandang mata)**

Dalam hal ini meneliti bagaimana kontak visual memengaruhi persepsi pesan. Dengan fokus yang terarah pada gerakan dan kontak mata, dimana hal ini dapat bervariasi sesuai/ tergantung pada fokus, arah, dan durasi tatapan.

- **Haptik (sentuhan dan kontak fisik)**

Ini merujuk pada perilaku kontak fisik, seperti misalnya jabat tangan dan tepukan di bahu, yang mana dianggap sebagai perilaku sentuhan.

- **Proksemik (jarak antar tokoh dalam ruang)**

Adalah menjelaskan hubungan kompleks antara ruang, komunikasi, dan hubungan, dimana individu seringkali menunjukkan jarak saat mengalami hilangnya keterhubungan.

- ***Paralanguage* (kualitas suara, intonasi, jeda, dan meskipun berhubungan dengan suara tapi fungsinya non-verbal)**

Ini mencakup aspek non-verbal dari ucapan, seperti nada, intonasi, dan jeda. Yang mana secara tidak langsung berkaitan juga dengan bahasa lisan.

- **Penampilan fisik (kostum, rias, gaya rambut, dsb.)**

Mencakupi hal yang berkaitan dengan atribut seperti daya tarik, tinggi badan, berat badan, bentuk tubuh, gaya rambut, dan pakaian. Yang sebagian dapat dikontrol lewat pakaian dan gaya rambut atau ada juga yang kurang dapat dikontrol seperti warna kulit, tinggi badan, dan bentuk tubuh.

- **Olfaktik (bau sebagai penanda sosial/ kultural)**

Olfaktik ini merupakan bidang ilmu yang mempelajari komunikasi interpersonal melalui bau, dengan fokusnya adalah pada aroma yang berasal dari parfum dan kebersihan tubuh.

- **Kronemik (makna waktu dan ketepatan waktu)**

Hal ini mempelajari makna, penggunaan, dan komunikasi terkait poin waktu, ketepatan waktu, dan sebagainya.

- **Faktor lingkungan (suhu, kebisingan, dan tata ruang)**

Ini mengacu pada kondisi lingkungan, seperti polusi, suhu, dan kebisingan. Dimana ini memengaruhi kesehatan dan kesejahteraan secara keseluruhan.

Dalam praktik sinematografi dan penyutradaraan, komunikasi non-verbal menjadi alat utama untuk menyampaikan subteks (makna tersirat) dan

emosi yang tidak diucapkan. Misalnya seperti, jarak antar tokoh dalam *frame* (proksemik) bisa menandai keakraban atau keterasingan, lalu *close-up shot* pada tangan yang menggenggam dapat menggantikan dialog panjang tentang kekhawatiran, terus kostum dan properti (penampilan fisik) yang memberi petunjuk latar sosial dan nilai, dan sedangkan jeda panjang dan kesunyian (*paralanguage*) dapat memancing refleksi penonton atau audiens. Oleh karena itu, bisa disimpulkan sesuai dengan penjelasan dalam Marta dkk. (2024) bahwa isyarat- isyarat ini memungkinkan (dalam konteks ini film) membentuk pengalaman emosional yang mendalam tanpa menjelaskan semuanya lewat kata.

Pemahaman komunikasi non-verbal dalam konteks film ini juga berguna secara praktis. Dengan membaca isyarat non-verbal, pengkarya dan penonton dapat meningkatkan empati, menyelesaikan konflik interpretatif, dan memperkaya koneksi antar tokoh serta antara film dan audiens (Marta dkk., 2024). Dalam konteks film fiksi pendek “Durasi”, teknik- teknik komunikasi non-verbal memberi lapisan makna yang memperdalam pesan film tentang waktu, tanggung jawab, keluarga, serta konflik batin.

2.4 Tugas *Director of Photography* (DoP) dalam Produksi Film

Director of Photography (DoP) atau biasa disebut penata fotografi (H. Effendy, 2009), memegang peran kunci dalam menentukan tampilan visual sebuah film. DoP bertanggung jawab atas teknik pengambilan gambar, pencahayaan, dan keseluruhan estetika visual agar sesuai visi kreatif sutradara. Peran DoP hadir di semua tahap produksi film, mulai dari pra-produksi, produksi (syuting), hingga pasca-produksi.

2.4.1 Pengertian *Director of Photography* (DoP)

Director of Photography (DoP) atau penata fotografi adalah kepala departemen sinematografi yang menjadi figur kunci dalam menerjemahkan naskah dan arahan sutradara ke dalam bahasa visual, DoP inilah yang

merumuskan bagaimana sebuah adegan harus “terlihat” lewat pilihan sudut, komposisi, *camera movement* (gerak kamera), serta tata pola pencahayaan. Dalam proyek sekali kecil, peran ini seringkali dirangkap oleh *camera operator* (operator kamera) yang sekaligus melakukan tugas lighting, namun pada produksi terorganisir, DoP menjadi kepala departemen sinematografi yang merancang visi visual dan mengoordinasikan pelaksanaannya. (Effendy, 2009; Javandalasta, 2011).

Dalam praktiknya, DoP bekerja berdiskusi intens dengan sutradara, perancang produksi, asisten sutradara, penata artistik, dan kepala departemen lainnya untuk memahami jalannya adegan dan efek yang diinginkan di layar. Dari situ DoP menyusun tata kamera, daftar perlengkapan alat (kamera, lensa, dsb.), serta rancangan tata cahaya yang kemudian diimplementasikan oleh kepala penata cahaya (*gaffer* atau *chief lighting*) dan *lightingman*-nya sesuai rancangan (Effendy, 2009). Keputusan- keputusan teknis tersebut seperti, pemilihan lensa, pengaturan *exposure*, pengaturan *color profile*, pengaturan *frame rate*, warna, sampai ritme gambar menjadi penentuan kualitas visual akhir yang terekam dan sangat memengaruhi keberhasilan penyampaian pesan film secara estetik dan komunikatif.

Menurut penjelasan H. Effendy (2009) di samping kemampuan teknis DoP yang berperan sebagai kepala departemen dengan mengoordinasikan dan memastikan semua unsur sinematografi bekerja selaras. Dalam praktiknya, DoP juga harus mampu mencari solusi alternatif bila keterbatasan alat atau anggaran muncul, dengan merancang opsi kreatif bersama sutradara dan kepala departemen produksi lainnya sehingga hasil visual tetap sesuai tujuan tanpa melewati batas sumber daya yang ada.

Kemampuan DoP tidak hanya dilihat dari sekadar teori teknisnya, melainkan juga beberapa kali pengalaman bertugas sebagai *camera operator*, dimana pada umumnya hal tersebut menjadi modal penting untuk memahami seluk- beluk teknis dan praktik pengambilan gambar di lapangan produksi langsung. Namun, tidak jarang juga DoP yang berpengalaman tetap

menikmati terjun langsung sebagai yang mengoperasikan kamera pada beberapa adegan (Effendy, 2009). Oleh karena itu, dengan peran ganda sebagai perancang estetika visual dan pengelola teknis, DoP berkontribusi langsung pada bagaimana pesan film tersampaikan, dimulai dari penerapan sinematografi yang tepat mampu meningkatkan keterbacaan pesan sekaligus menghadirkan pengalaman visual yang lebih komunikatif dan estetik (Rahmadina dkk., 2025).

2.4.2 Tugas DoP dalam Tahap Pra-Produksi

Tahap pra-produksi adalah fase perencanaan yang menjadi fondasi bagi seluruh proses pembuatan film, disini jugalah visi cerita diubah menjadi rencana teknis yang dapat dieksekusi (Javandalasta, 2011). Bagi Director of Photography (DoP), tahap pra-produksi adalah waktu krusial untuk merumuskan gagasan visualnya bersama sutradara dan kepala departemen lain, untuk menguji kelayakan teknis, serta menyiapkan semua elemen sinematografi agar pelaksanaan di lapangan berjalan lancar.

Secara praktis, tugas DoP pada tahap pra-produksi ini meliputi beberapa rangkaian kegiatan, seperti berikut:

- **Membaca naskah untuk mengidentifikasi kebutuhan visual**

Hal ini untuk mencari dan menemukan momen- momen kunci, emosi, dan elemen yang perlu ditonjolkan secara visual. Bentuk dokumen yang dihasilkan bisa berupa “*visual notes*” sebagai pegangan catatan DoP itu sendiri.

- **Brief awal dengan Sutradara untuk menyelaraskan estetika**

Tujuan dari kegiatan ini adalah untuk saling menyamakan visi, seperti (mood, tone, referensi gaya) antara sutradara dan DoP.

- **Menyusun *moodboard* dan referensi visual**

Bertujuan mengumpulkan contoh gambar, warna, dan gaya sebagai rujukan visual departemen sinematografi.

- **Membuat *shot list* dan *shot breakdown***

Hal ini supaya memperjelas rincian pengambilan gambar yang akan direalisasikan (*type of shot, camera movement, angle camera, type of lighting*) serta disusun sesuai urutan *scene* yang ada pada naskah.

- ***Scouting* serta *recce lokasi***

Untuk menilai kondisi lokasi yang sebenarnya, yang diperhatikan bisa dimulai dari kualitas cahaya alami, batasan ruang, akses (listrik atau sumber daya), dan potensi masalah teknis.

- **Melakukan *camera test* dan *lighting test***

Sebagai bagian untuk menguji kombinasi kamera, lensa, *camera setting*, dan skema *lighting* untuk menentukan “*look*” yang diinginkan.

- **Memilih kamera, lensa, sampai perlengkapan *lighting* yang sesuai**

Untuk menentukan alat yang paling cocok untuk mencapai estetika dan kebutuhan teknis, seperti resolusi *footage*.

- **Menilai kelayakan teknis dan pengaruhnya pada anggaran/jadwal**

Hal ini bertujuan memastikan semua pilihan teknis realistis dalam batasan biaya dan waktu, serta mengidentifikasi kebutuhan khusus yang dapat mempengaruhi biaya dan jadwal.

Sebagai bagian satu kesatuan dari pra-produksi, DoP juga wajib hadir serta berperan aktif dalam *pre-production meeting* (PPM) yaitu rapat koordinasi lintas departemen yang bertujuan menyamakan visi kreatif sekaligus menutup celah teknis sebelum tahap produksi dimulai. Dalam PPM, DoP mempresentasikan *moodboard* dan referensi visualnya, memperlihatkan

dan memperjelaskan daftar prioritas *shot*, membahas hasil *recce*, dan menegosiasikan kebutuhan peralatan serta mencari solusi alternatif bila ada batasan alat atau anggaran yang *over*. Keputusan yang diambil dalam PPM, menjadi acuan operasional sehingga semua kepala departemen kru produksi dapat bekerja selaras pada hari H di lapangan (Studiobinder, 2024). Keikutsertaan DoP dalam PPM juga penting untuk menyusun rencana *blocking camera* dan *camera rehearsal*, sehingga gerak aktor/ *talent* (*blocking talent*), *blocking camera*, dan *lighting* bisa disimulasikan dan disepakati rancangannya sebelum pengambilan gambar.

Oleh karena itu, semua output dari pra-produksi yang diinisiasi atau disetujui DoP berfungsi sebagai pedoman operasi/ pergerakan di tahap produksi dan pasca-produksi, terutama bagian departemen sinematografi. Dengan demikian, perencanaan yang matang dan partisipasi aktif DoP dalam PPM menjadi prasyarat untuk menghasilkan gambar yang konsisten, komunikatif, dan sesuai tujuan pesan film.

2.4.3 Tugas DoP dalam Tahap Produksi

Tahap produksi adalah fase pelaksanaan dimana semua perencanaan pra-produksi direalisasikan dan memasuki waktunya kamera akhirnya merekam adegan- adegan film. Proses ini bisa saja beririsan dengan tugas pra- atau pasca-produksi ketika penjadwalan atau proses *editing* berjalan paralel (Provost, 2023). Bagi *Director of Photography* (DoP), tahap produksi adalah momen menerjemahkan visi visual yang telah disepakati bersama sutradara menjadi gambar visual untuk hasil karya filmnya (Heizier, 2021). DoP mengatur *framing* dan komposisi, menetapkan *type of lighting* dengan diskusi bersama *gaffer*, serta menentukan *camera movement* dan ritme pengambilan gambar sesuai kebutuhan dramaturgis yang sudah direncanakan. Keputusan teknis yang diambil secara *real-time* atau spontan, misal penyesuaian saat kondisi cahaya berubah, itu sangat menentukan konsistensi estetika dan kualitas gambar visual akhir.

Secara organisasi, DoP memimpin departemen sinematografi dan bekerja dengan *camera operator*, *focus puller*, *clapper*, serta *gaffer* beserta asisten *lighting*-nya untuk mengimplementasikan rancangan visual, walaupun pada beberapa produksi skala kecil DoP kadang merangkap sebagai *camera operator* (Provost, 2023). Koordinasi lintas departemen produksi menjadi kunci. DoP berkomunikasi intens dengan sutradara untuk menangkap intensi naratif yang baik, dengan penata artistik untuk memastikan *property & set* mendukung komposisi kamera, dan dengan *camera operator* untuk saling bekerja sama mengambil gambar *shot by shot*. Selain itu, DoP harus mengawasi kontinuitas visual dan mengambil *footage coverage* yang memadai (*multiple takes/ coverage angles*) sehingga editor film memiliki bahan yang cukup untuk menjahit *shot by shot* menjadi alur film di pasca-produksi.

Pada tahap produksi tersebut, DoP bertanggung jawab langsung terhadap pengambilan gambar sesuai dengan konsep visual yang telah disepakati pada pra-produksi. Peranan DoP yang dilakukan adalah bersifat berkepemimpinan kreatif dan pengawasan teknis, sehingga setiap keputusan on-set harus menjaga integritas estetika film tanpa mengganggu kelancaran jadwal produksi/ syuting. Tugas pokok DoP pada tahap pengambilan gambar ini adalah meliputi:

1. Mengatur Pencahayaan

DoP memimpin dan memberikan arahan kepada tim lighting dan *gaffer* untuk mengatur pencahayaan di lokasi syuting/ on-set sehingga suasana sampai tone visual sesuai dengan visi yang telah dirancang dengan tim sinematografi.

2. Mengarahkan Kamera dan Operator Kamera

DoP bekerja sama erat dengan *camera operator* untuk memastikan setiap *shot* direalisasikan sesuai rencana. DoP memberikan pula

arahan yang mencakup hal teknis pada operator agar komposisi dan *timing* gerak kamera (*camera movement*) mendukung narasi.

3. Memantau Komposisi dan Framing

Dalam hal ini, DoP memastikan komposisi gambar selaras dengan estetika film, seperti memperhatikan keseimbangan elemen dalam *frame*, pemanfaatan *depth of field*, serta hubungan visual antar subjek dan latar. Pemantauan ini termasuk memilih titik fokus, menilai proporsi ruang dalam *frame*, dan menjaga konsistensi gaya visual antar-*shot*.

4. Pengawasan Teknis dan Penjagaan Kontinuitas Visual

DoP bertanggung jawab melakukan pengawasan teknis terhadap *exposure* yang digunakan, fokus yang diterapkan, kualitas gambar yang dihasilkan, serta menjaga kontinuitas visual antar-*scene* antar-*shot*. Pengawasan ini penting dilakukan agar hasil gambar konsisten dan memudahkan proses pasca-produksi.

Di sisi non-teknis, tahap produksi menuntut stamina, disiplin tingkat tinggi, dan kerja sama tim yang tinggi karena film adalah produk kolaboratif yang memerlukan pengendalian ego demi tercapainya tujuan bersama tim (Javandalasta, 2011, hlm. 6). Lalu, apabila sesuatu tidak berjalan sesuai rencana (kendala alat, cuaca, waktu), DoP bersama sutradara dan manajemen produksi harus cepat merumuskan alternatif teknis yang tetap menjaga integritas visual. Dengan demikian peran DoP pada tahap produksi bukan hanya soal “mengambil gambar”, melainkan mengelola tim, membuat keputusan estetis dan teknis secara tanggap, serta memastikan setiap pengambilan visual gambar mendukung kesinambungan naratif dan kebutuhan *editing* selanjutnya.

2.4.4 Tugas DoP dalam Tahap Pasca-Produksi

Tahap pasca-produksi adalah proses penyelesaian film setelah proses pengambilan gambar selesai, dimana semua rekaman mentah dipotong, disusun, diberi musik, efek suara, dan dikompilasikan hingga menjadi sebuah karya utuh yang mampu menyampaikan cerita dan pesan kepada penonton (Javandalasta, 2011). Proses ini bersifat kolaboratif dan sering berlangsung berbulan-bulan tergantung skala proyeknya, meskipun mayoritas tugas *editing* dan keputusan akhir biasanya berada di tangan editor dan sutradara, pasca-produksi tetap memerlukan masukan teknis dari departemen sinematografi agar integritas visual terjaga (Maio, 2024).

Peran DoP di fase ini berfokus pada menjaga konsistensi visual yang telah dirancang sejak pra-produksi dan produksi. Secara fisik, DoP biasanya menyediakan *camera reports*, metadata, *still reference*, kumpulan *shot list* dan *shot breakdown*, serta *look reference* yang dapat memudahkan editor film dan *colorist* memahami niatan/ arah visual setiap *shot*-nya. DoP juga dimintai pendapat saat ada ketidakjelasan terkait pencahayaan, *exposure*, atau komposisi di *footage* sehingga proses koreksi warna dan *rough cut* tidak menghilangkan maksud estetika yang diinginkan saat awal direncanakan (Heizier, 2021). Selain itu, DoP kerap memberi arahan pada proses *color grading* (pewarnaan) untuk memastikan *tone*, *exposure*, dan *mood* film konsisten dengan *brief treatment* di awal, peran ini krusial supaya pesan komunikatif dan kreatifnya tidak hilang selama proses *finishing*.

Walau keterlibatan DoP di pasca-produksi bisa lebih terbatas dibandingkan tahap produksi, namun kehadiran dan kontribusinya sering menentukan apakah hasil akhir tetap setia dengan visi sinematik yang diinginkan. *Camera reports* dan dokumentasi teknis yang baik berfungsi sebagai jembatan antara *set shooting location* dan meja *editing*, karena tanpa itu editor film dan *colorist* akan bekerja dengan informasi yang lebih sedikit sehingga kemungkinan terjadinya pergeseran visual lebih besar. Singkatnya, tahap pasca-produksi adalah tahap “perekat” yang menyatukan semua elemen

menjadi film utuh, dan peran DoP dalam fase ini adalah memastikan lem visual itu merekat dengan kuat pada keseluruhan narasi dan estetika film (Maio, 2024).

Tugas yang dilakukan DoP tidak berhenti saat syuting selesai, melainkan masih berlanjut hingga tahap pasca-produksi dengan beberapa tugas pokok yang dilakukan DoP yang dijelaskan melalui beberapa tahapan berikut:

1. Pengelolaan dan Pengamanan Data *Footage*/ Visual

Pada awal tahap pasca-produksi, DoP memiliki tanggung jawab untuk memastikan seluruh data visual hasil produksi dapat tersimpan dengan aman dan siap digunakan pada proses penyuntingan (*editing*). Pada produksi skala kecil atau independen yang tidak memiliki *Digital Image Technician* (DIT) khusus, DoP seringkali terlibat langsung dalam proses pengelolaan data ini, karena ia yang bertanggung jawab dengan *footage-footage* tersebut.

Pengelolaan data yang dimaksud adalah meliputi pemindahan *file* hasil pengambilan gambar (syuting) dari media kamera ke perangkat penyimpanan, serta penggandaan data ke beberapa media penyimpanan sebagai langkah pengamanan. Selain itu, DoP memastikan penataan *file* dilakukan secara rapi dan terstruktur agar memudahkan proses *editing* dan pencarian *footage* di proses selanjutnya. Proses ini penting untuk mencegah kehilangan data dan menjamin kelancaran alur kerja pasca-produksi.

2. Keterlibatan dalam Proses Penyuntingan Gambar

Setelah data visual/ *footage* siap digunakan, DoP dapat dilibatkan dalam proses penyuntingan gambar (*editing*), khususnya pada tahap awal penyusunan *footage*. Pada fase tersebut, DoP diminta untuk meninjau potongan awal film (*rough cut* atau *fine cut*) untuk memastikan pemilihan *shot*, komposisi, serta kontinuitas visual tetap

selaras dengan konsep sinematografi yang telah ditentukan selama produksi.

Masukan dari DoP dalam tahap ini membantu sutradara dan editor dalam menjaga konsistensi visual antar *scene*, sekaligus memastikan bahwa bahasa visual film tetap terjaga hingga tahap penyuntingan akhir.

3. Color Grading dan Penjagaan Konsistensi Visual

Tugas DoP pada tahap selanjutnya adalah berkolaborasi atau bekerja sama dengan *colorist* dalam proses *color grading*. DoP melakukan peranan dengan memberikan arahan mengenai karakter warna, kontras, dan nuansa visual yang diinginkan agar sesuai dengan konsep visual sinematografi film. Melalui proses ini, DoP memastikan bahwa suasana dan emosi film dalam setiap *scene* tepat dan dapat tersampaikan secara konsisten kepada penonton/ audiens.

4. Pengecekan Akhir Kualitas Visual (*Final Check*)

Pada akhir *editing*, DoP dapat terlibat dalam proses pengecekan kualitas visual secara menyeluruh sebelum film dirilis atau didistribusikan. Pengecekan ini bertujuan memastikan bahwa hasil visual film dapat tampil optimal pada berbagai format penayangan, seperti layar lebar, televisi, maupun platform digital lainnya.

Final Check meliputi pemeriksaan konsistensi *color grading*, komposisi gambar, serta potensi gangguan visual yang dapat mengurangi kualitas tampilan film. Melalui tahap ini, DoP membantu memastikan bahwa karya film telah mencapai standar visual yang diharapkan dan siap untuk dipertontonkan kepada penonton/ audiens.

2.5 Sinematografi dalam Film

Sinematografi pada hakikatnya adalah seni merekam gerak dengan cahaya (Alfathoni & Manesah, 2020), bisa disebut juga sebagai sebuah bahasa visual yang

dipakai *sineas* /si·ne·as/ /sinéas/ (orang yang ahli tentang cara dan teknik pembuatan film) untuk “melukis” cerita di layar. Istilahnya sendiri menurut Spencer (1973) berakar dari kata Yunani κίνημα (*kinema*), yang berarti “gerakan” dan γράφειν (*graphein*) yang berarti “untuk merekam”, sehingga secara literal sinematografi berarti perekaman gerak. Oleh karena itu, pemahaman ini menegaskan bahwa sinematografi bukan sekadar merekam aksi, melainkan merekonstruksi pengalaman visual melalui kontrol cahaya dan gerak kamera. Dalam sisi praktik, sinematografi menggabungkan aspek kreatif artistik dan teknis, seperti penguasaan alat dan teknik, serta rasa estetis yang memungkinkan *sineas* menerjemahkan gagasan naratif menjadi rangkaian gambar yang komunikatif (Brown, 2016).

Dalam pengkaryaan ini, sinematografi dipahami sebagai seni merekam gerak dengan cahaya yang bertujuan membentuk bahasa visual film sebagai alat untuk menyampaikan *mood*, karakter, dan narasi cerita. Dalam ranah praktiknya, aspek sinematografi diwujudkan oleh sebuah struktur kerja yang sering disebut departemen/ divisi sinematografi. Departemen ini bertanggung jawab melaksanakan kebijakan visual yang dirumuskan oleh *Director of Photography* (DoP). Secara operasional, departemen sinematografi umumnya mencakup: kru kamera (terdiri dari DoP, *camera operator*, *assistant camera*), dan kru *lighting*/ pencahayaan (terdiri dari *gaffer*, *lightingman*, *electricians*) yang semuanya ini saling berkoordinasi untuk mewujudkan keputusan visual.

Sinematografi secara operasionalnya, melibatkan perlakuan menyeluruh terhadap kamera dan material perekaman. Tiga aspek pokok yang sering dipakai secara umum dalam sinematografi adalah: (1) kamera dan film (alat dan parameter teknis seperti lensa dan kecepatan perekaman), (2) *framing* (hubungan kamera dengan objek, seperti jarak, ketinggian, sudut, dan gerak kamera), serta (3) durasi gambar (lama pengambilan yang memengaruhi ritme alias berapa lama sebuah objek muncul dalam *frame*) (Pratista, 2017). Pengaturan elemen- elemen ini tidak hanya bersifat teknis, tetapi secara langsung mendukung pengembangan karakter, penggerakan plot cerita, dan pembentukan suasana, sehingga sinematografi

berfungsi sebagai mesin naratif yang menggerakkan cerita dan mempertegas makna (Junaedi dkk., 2018).

Dalam konteks analitis, sinematografi dapat dibaca secara semiotik, dimulai dari setiap pilihan komposisi, warna, atau gerakan adalah tanda yang menyampaikan makna dan nilai budaya, sehingga analisis visual mampu membuka lapisan subteks yang tidak selalu tercakup oleh bentuk dialog. Untuk film fiksi pendek “Durasi”, sinematografi diposisikan untuk menonjolkan keintiman hubungan keluarga, menandai pergeseran waktu dan memori, serta menyelaraskan ritme musik dengan komposisi visual, misalnya melalui *close-up shot* yang intim, pemilihan *color palette* hangat-melankolis, atau *setting-an* durasi *shot* yang memberi ruang reflektif. Dengan demikian, sinematografi tidak hanya mencakupi soal “bagaimana mengambil gambar”, melainkan bagaimana gambar yang dibangun tersebut dapat berkomunikasi, seperti menerjemahkan emosi, mengarahkan perhatian penonton, dan membangun atmosfer yang konsisten dengan tujuan naratif film (Pratista, 2017).

2.5.1 *Camera Angle* dalam Sinematografi

Camera angle (sudut pengambilan gambar) adalah salah satu keputusan sinematografis yang paling dasar namun paling menentukan, karena pada akhirnya letak kamera akan memutuskan apa yang dilihat penonton dan dari sudut pandang mana mereka melihatnya. Penempatan kamera bukan sekadar soal estetika atau bahasa lainnya “bagus dilihat”, melainkan juga menjadi alat penuturan yang memberikan perspektif dan muatan psikologis pada sebuah adegan (Brown, 2016). Menurut Mascelli pemilihan *camera angle* yang tepat dapat memperkuat nilai dramatis, menegaskan status tokoh, atau menimbulkan rasa empati/ ketidaknyamanan dan sebaliknya, pemilihan *camera angle* yang sembarangan berisiko membingungkan penonton dan merusak kejelasan pesan narasi (Rahmadani, 2024).

Setiap camera angle yang berbeda juga tentunya akan memperlihatkan muatan ekspresif yang berbeda juga. Adapun macam-macam camera angle antara lain, sebagai berikut:

- 1) **Eye Level**, bentuk *camera angle* yang merekam adegan seseorang, *landscape*, ataupun ruangan yang dibidik sejajar dengan tinggi objek yang dipotret. *Camera angle* atau sudut pandang ini normal dan yang paling sering digunakan. Hal ini bertujuan agar penonton tidak merasakan gangguan pada saat menonton. *Camera angle* ini memberikan kesan normal atau pada saat emosi dan konflik telah mereda.
- 2) **Low Angle**, ketika mengambil gambar subjek dari bawah. *Camera angle* ini memberikan kesan berkuasa, mempunyai *power* (kekuatan) penuh dalam sebuah *shot*.
- 3) **High Angle**, diambil dari sisi atas subjek. *Camera angle* ini memberikan kesan tertekan, hina, dan tidak dominan.
- 4) **Bird's Eye View**, merupakan *camera angle* yang terlihat seperti perspektif burung. Dimana dengan menggunakan sudut pandang ini akan membuat subjek lebih kecil diantara yang lain.
- 5) **Frog's Eye View**, menunjukkan tangkapan *frame* dari sudut pandang yang sangat rendah. Sudut pandang ini juga mengarah pada subjek. Sesuai namanya, sudut pengambilan gambar ini seakan diambil dari sudut pandang seekor katak.

Dalam praktiknya, *sineas* memilih *camera angle* tidak hanya berdasarkan simbolisme umum, tetapi juga mempertimbangkan efek psikologis penonton, seperti kenyamanan visual looks, fokus emosi, dan kohesi antar-adegan. Oleh karena itu, *Director of Photography* (DoP) dan sutradara harus merencanakan *camera angle* secara sadar dalam *storyboard/ shot list/ shot breakdown*, agar setiap camera angle yang dipilih berfungsi sebagai

“suara/ bahasa” visual yang menjelaskan emosi dan makna tanpa harus diungkapkan juga lewat dialog.

2.5.2 *Type of Shot* dalam Sinematografi

Dalam sinematografi, *shot* adalah satu unit rekaman gambar visual yang merepresentasikan subjek, tempat, atau peristiwa dari perspektif tertentu. Setiap jarak dan sudut pengambilan itulah yang memberi karakteristik unik dan menghasilkan efek tertentu kepada penonton. Menentukan jenis *type of shot* bukan sekadar soal estetika, ia dapat memengaruhi kedekatan psikologis/ emosional penonton dengan tokoh serta membantu menyampaikan informasi visual yang krusial bagi narasi film. Bowen (2013) mengatakan untuk memilih kombinasi *type of shot* yang tepat perlu dilakukan *scene breakdown* atau *shot breakdown*, yaitu analisis adegan untuk menyingkap momen- momen kunci sampai kebutuhan *coverage shot* yang mengeksplorasi lebih lanjut terkait adegan yang sedang dirancang, sehingga jumlah dan *type of shot* disusun secara logis untuk mendukung alur dan ritme (*pacing*) cerita (Sunjoto & Ihwanny, 2025).

Macam-macam *type of shot* terbagi menjadi beberapa bagian, hal ini sangat membantu dalam mengkomunikasikan informasi yang ada dalam sebuah cerita dalam bentuk visual. Adapun *type of shot* seperti yang dijelaskan oleh Bowen (2013), antara lain:

- 1) **Long Shot**, menunjukkan ruang lebih pada kaki dan pada kepala objek. Hal ini bertujuan untuk memperlihatkan kondisi sekitar. *Long Shot* terbagi dari beberapa bagian, yaitu:
 - a) *Extreme Long Shot*, objek tampak lebih kecil dan lebih luas dari LS.
 - b) *Medium Long Shot*, terdapat *Full Shot* dapat dikatakan *Knee Shot*. *Shot* ini terlihat lebih sempit dari LS dan tidak lebih dari *Medium Shot*.

- 2) **Medium Shot**, menampilkan objek terpotong dari bagian pinggang atau perut ke atas kepala.
- 3) **Close-Up Shot, frame** ini menunjukkan kepadatan. Titik utama ada objek, dan hanya memperlihatkan dari bagian kepala hingga bahu saja. *Shot* ini menunjukkan ekspresi tokoh ataupun detail akan suatu kejadian. Adapun CU dibagi menjadi:
 - c) **Medium Close Up**, memperlihatkan mulai dari bagian dada ke atas kepala.
 - d) **Big Close Up**, memperlihatkan bawah dagu hingga atas kepala.
 - e) **Extreme Close Up**, menampilkan detail akan objek.

Oleh karena itu, perencanaan jenis *type of shot* harus dilakukan dengan matang dan jelas. *Director of Photography* (DoP) merancang *shot list* dan *storyboard* berdasarkan *scene breakdown* atau *shot breakdown*, mempertimbangkan fungsi naratif setiap *shot* serta kesinambungan visual antar-adegan. Keputusan tersebut menjadikan rangkaian gambar visual bukan sekadar dokumentasi, tetapi juga sebagai alat bercerita yang membentuk *cinematic experience* bagi penonton.

2.5.3 **Camera Movement dalam Sinematografi**

Camera movement (pergerakan kamera) dalam sinematografi merujuk pada teknik- teknik yang digunakan untuk memindahkan kamera selama pengambilan gambar. Gerakan- gerakan tersebut memiliki dampak besar pada cara penonton merasakan atau memahami adegan, serta membantu memperkuat nuansa emosional dan naratif dalam sebuah film. Beberapa teknik *camera movement* yang umum digunakan dalam produksi film antara lain, meliputi:

- 1) **Panning**, pergerakan kamera yang berputar horizontal pada porosnya ke kiri (*pan left*) dan kanan (*pan right*).
- 2) **Tilting**, pergerakan kamera yang berputar vertikal pada porosnya, yang disebut *tilt up* dan *tilt down*.
- 3) **Dolly Shot**, (juga dengan *tracking shot* or *traveling shot*) adalah gerakan kamera menggunakan alat bantu berbentuk kereta roda yang disebut *dolly*. *Dolly* membuat sinematografi lebih mudah untuk membuat getaran pada *shot* ketika *shot* bergerak. Ketika *dolly* bergerak dalam track, hasilnya disebut dengan *tracking shot*. Setiap perluasan visual gambar tentunya menambah informasi baru.
- 4) **Crab**, gerakan kamera yang bergerak sejajar dengan subjek, memberikan perspektif tambahan saat subjek bergerak. Terbagi menjadi dua, *crab left* dan *crab right*.
- 5) **Zoom**, perubahan panjang fokus lensa untuk menciptakan ilusi kamera mendekat atau menjauh tanpa menggerakkan posisi kamera.
- 6) **Pedestal**, gerakan kamera naik atau turun secara vertikal, memungkinkan perubahan posisi subjek dalam *frame*. Terbagi menjadi dua, yaitu *pedestal up* dan *pedestal down*.
- 7) **Crane**, kamera bergerak pada katrol, memungkinkan pergerakan naik dan turun secara vertikal untuk menciptakan perspektif dinamis.
- 8) **Arc Shot**, dalam Deguzman (2025) pergerakan kamera yang mengelilingi subjek dalam pola busur (*arc*). Subjek biasanya tetap diam sementara kamera mengorbit mereka dalam pola setengah lingkaran atau lebih. *Arc shot* digunakan untuk:
 - Mentransisikan fokus penonton ke subjek utama, menciptakan pusat perhatian yang jelas.

- Menangkap berbagai aspek dari *setting*, memberikan penonton perspektif yang lebih kaya.
- Menciptakan efek pusing atau disorientasi pada penonton, sering digunakan untuk membangun ketegangan atau kebingungannya.
- Menambah energi dalam adegan, tanpa mengubah posisi dinamis karakter atau pemblokiran adegan.

9) **Handheld**, kamera dioperasikan langsung oleh pengambil gambar tanpa alat bantu seperti *tripod* atau gimbal dan penting untuk diingat bahwa penggunaan teknik *handheld* ini membutuhkan keterampilan *camera operator* supaya menjaga kestabilan dan menghindari gerakan yang rusak atau mengganggu. Memberikan kesan ketegangan atau keintiman, sering digunakan untuk menciptakan efek instabilitas atau kebingungan yang sangat berguna untuk menyampaikan perasaan kegelisahan atau ketegangan dalam sebuah adegan, memberikan penonton rasa seolah berada di tengah peristiwa (Paranata dkk., 2024).

Penerapan teknik- teknik tersebut bertujuan untuk membangun atmosfer yang telah direncanakan dalam tahap pra-produksi dan membantu mengkomunikasikan cerita secara visual. Penggunaan konsep *camera movement* yang efektif dalam film, dalam hal ini konteksnya film pendek, memungkinkan pembuat film untuk menggambarkan nuansa dan emosi yang ada dalam setiap alur ceritanya. Dengan memanfaatkan kamera sebagai alat untuk menyampaikan makna, film akan menjadi karya visual yang lebih kuat dan dapat menarik perhatian penonton, sekaligus mengkomunikasikan pesan yang ingin disampaikan (Paranata dkk., 2024).

2.5.4 Komposisi Visual dalam Sinematografi

Komposisi visual dalam sinematografi mengacu pada seni dalam mengatur elemen- elemen visual seperti cahaya, warna, ruang, dan objek di dalam *frame* untuk menciptakan gambar yang mendalam dan memengaruhi persepsi penonton. Komposisi yang efektif memainkan peran penting dalam membentuk kesan dan estetika keseluruhan sebuah film. Setiap elemen visual yang dipilih, dari pencahayaan sampai penataan objek di dalam *frame*, bertujuan untuk memperkuat pesan dan nuansa yang ingin disampaikan dalam sebuah adegan (Cikita & Murwonugroho, 2018). Secara umum, komposisi terbagi menjadi dua jenis, yaitu komposisi simetris dan komposisi dinamis (Pratista, 2017), penjelasannya adalah sebagai berikut:

- 1) **Komposisi Simetris**, komposisi ini cenderung statis, dengan objek yang diletakkan di tengah *frame*, menciptakan keseimbangan antara sisi kiri dan kanan. Biasanya digunakan untuk menciptakan rasa stabilitas atau ketenangan dalam adegan.
- 2) **Komposisi Dinamis**, komposisi ini lebih fleksibel, di mana objek dapat bergerak dan berubah seiring berjalannya waktu. Biasanya menggunakan aturan *Rule of Thirds*, yang membagi *frame* menjadi tiga bagian secara horizontal dan vertikal untuk menghasilkan keseimbangan yang lebih alami. Komposisi dinamis memberikan lebih banyak ruang untuk ekspresi visual yang lebih dramatis atau dinamis, terutama dalam adegan yang membutuhkan pergerakan atau ketegangan.

Pada saat perencanaan setiap *shot*, sutradara dan terutama *Director of Photography* (DoP) sebagai yang mengepalai kepala departemen sinematografi perlu memutuskan mengenai dua aspek utama dalam komposisi: *framing* (apa yang akan ditampilkan dalam *frame*) dan *kinesis* (apa yang bergerak di layar). Keputusan ini sangat penting karena dapat memengaruhi bagaimana penonton memahami dan merasakan gambar yang

ditampilkan. Dengan memilih *framing* dan *kinesis* yang tepat, pembuat film dapat memandu penglihatan penonton, membentuk interpretasi mereka tentang karakter, hubungan emosional, dan dinamika psikologis yang terjalin dalam adegan tersebut. Komposisi visual ini memungkinkan penonton untuk memahami lebih dalam cerita yang sedang disampaikan, baik secara langsung maupun simbolis (tanda- tanda).

2.5.5 Pencahayaan (*Lighting*) dalam Sinematografi

Pencahayaan adalah unsur sinematografi yang sangat krusial dalam pembuatan film, karena bukan hanya sekadar menerangi sebuah adegan agar bisa dilihat, namun juga membentuk bentukan visual, tekstur, kontras, dan suasana yang membawa makna bagi penontonnya. Menurut Pratista (2008) tanpa cahaya sebuah objek tak memiliki wujud di layar, dan tanpa pengendalian (*control*) cahaya sebuah film tidak akan dapat mewujudkan *looks* dan *mood* yang diinginkan (Aditya & Manesah, 2025). Fungsi pencahayaan meliputi, untuk memperlihatkan objek, memberi dimensi (*highlight* dan *shadow*), membangun suasana atau *mood* gambar, dan membuat objek menjadi lebih menarik secara visual.

Pada umumnya banyak daripada *sineas* yang memakai rumusan dasar *three-point lighting* sebagai pondasi pengaturan pencahayaan (*lighting*), yang terdiri dari:

- 1) **Key Light**, memperlihatkan objek menjadi pusat utama dalam pencahayaan. *Key light* ditempatkan pada sudut 45 derajat pada suatu objek dan lebih terang daripada *fill* ataupun *back light*.
- 2) **Fill Light**, merupakan cahaya pengisi, berguna agar objek tidak memiliki bayangan. *Fill light* pada umumnya cahayanya adalah setengah dari *key light*. Kemudian, *fill light* juga dapat digunakan untuk mengontrol *contrast* dan *mood*.

3) **Back Light**, merupakan pencahayaan dari belakang suatu objek guna memberikan dimensi agar subjek tidak menjadi satu dengan *background*. Terletak tepat 45 derajat di belakang subjek. Intensitas *back light* bergantung dengan *key* dan *fill light*. Oleh karena itu, pencahayaan suatu film harus sangat dipikirkan, hal ini untuk menambahkan *mood* dan *look* pada sebuah film. Nantinya pada saat produksi, sinematografer/ DoP/ *gaffer* yang akan mengendalikan cahaya sejak *set-up* kamera dilakukan.

Kemudian dalam penjelasan Aditya & Manesah (2025) mengatakan studi kasus yang ditemukan memperlihatkan bahwa penerapan teknik pencahayaan terutama teknik *three-point lighting* efektif dalam menonjolkan emosi karakter dan memperkuat alur dramatis pada film- film naratif. Di luar *three-point lighting* sebagai titik dasar, teknik pencahayaan berikutnya yang lebih lanjut berdasarkan Detisch (2025) adalah meliputi teknik- teknik dengan konsep dibawah ini:

1) **Soft & Hard Film Lighting**

- *Soft Lighting*, sumber cahaya besar (yang terdifusi), ciri dari cahaya tersebut adalah menjadi bayangan lembut, nuansa hangat/ intim. Cocok untuk *close-up shot* dan adegan emosional.
- *Hard Lighting*, sumber cahaya kecil (yang terfokus), ciri dari cahaya tersebut adalah menjadi bayangan tegas, efek dramatis, menonjolkan dan dapat memperlihatkan tekstur dan sudut wajah.
- Praktiknya, mengubah *hardness* pengaturan cahaya dengan *modifier* (*softbox, diffusion, grid*) atau dengan mengubah jarak/ ukuran sumbernya.

2) **Motivated Lighting (lighting “beralasan”)**

- Memanfaatkan sumber praktis di *set* (misal, lampu meja, jendela, dll.) sebagai “alasan” bagi cahaya tambahan tersebut untuk menampilkan cahayanya supaya terlihat natural.
- Konsep dengan teknik pencahayaan ini biasanya dikombinasikan dengan *practicals* (sumber cahaya yang terlihat secara langsung dalam sebuah adegan) ditambah dengan lampu tersembunyi untuk mengangkat *exposure*-nya tanpa merusak realisme.
- Teknik ini bermanfaat dalam menjaga kontinuitas visual dan membuat pencahayaan terasa organik bagi penonton.

3) *Natural Lighting (Available Light)*

- Memanfaatkan cahaya alami (seperti, *golden hour*, cahaya dari jendela) sebagai elemen statis. Hal ini bisa dimaksimalkan dengan *Director of Photography* (DoP) yang menilai kualitas cahaya lokasi dan menyesuaikan jadwal syuting.
- Menyesuaikan teknis dengan menggunakan alat seperti *reflector*, *diffuser*, dan sebagainya untuk mengontrol dan memodifikasi cahaya alami agar sesuai dengan *looks* yang diinginkan.
- Kelebihan dari konsep teknik pencahayaan ini adalah menghasilkan visual autentik dan ekonomis, namun keterbatasannya adalah sangat bergantung pada waktu dan cuaca, serta membutuhkan “*plan b*”.

Dari sisi produksi, perancangan *lighting* dilakukan sejak pra-produksi (*type of lighting*, *blocking lighting*, sampai *floorplan lighting*) dan diimplementasikan di *set* pada tahap produksi film oleh *Director of Photography* (DoP) bersama tim departemen sinematografi, terutama dalam konteks pencahayaan dengan *gaffer*. DoP membantu merancang skema pencahayaan, menentukan peralatan *lighting*, lalu mengarahkan eksekusi agar *tone*, *exposure*, dan *mood* tetap konsisten antar adegan. Penguasaan berbagai

teknik pencahayaan dan kemampuan dalam memilih antara solusi kreatif atau praktis sesuai anggaran/ lokasi. Pencahayaan (*lighting*) dalam sinematografi dapat dijadikan sebagai alat komunikasi visual yang esensial untuk menyampaikan pesan dengan sinematik, bukan hanya sekedar menerangi segala hal yang ada di dalam suatu film agar kita bisa melihat setiap aksi (Bordwell & Thompson, 2013).

2.5.6 Teori 5C dalam Sinematografi

Teori 5C dalam sinematografi yang dirumuskan oleh Joseph V. Mascelli, yang terdiri dari *camera angle*, *continuity*, *cutting*, *close-up*, dan *composition* diposisikan sebagai kerangka teoritis yang mengorganisir unsur-unsur teknis dan estetika dalam penceritaan visual. Sebagai sebuah teori, 5C yang diperkenalkan dalam karyanya *The Five C's of Cinematography: Silman* menawarkan alat sebagai analisis yang dapat membaca bagaimana keputusan sinematografi membentuk cara pesan film disampaikan kepada penonton, mulai dari pemilihan *angle/* sudut kamera sampai *cutting-an/* susunan potongan gambar visual (Mascelli, 1998).

Dukungan kajian empiris terhadap kegunaan teori ini ditemukan dalam studi komparatif yang menggunakan landasan 5C sinematografi ini untuk menganalisis perbedaan sinematografi pada dua versi film *Little Woman* (1994 vs 2019), penelitian tersebut menunjukkan bahwa variasi teknik pengambilan gambar pada tiap elemen 5C berpengaruh nyata terhadap cara alur dan pesan cerita itu diterima oleh audiens (Rukminingtyas & Ratri, 2022). Berdasarkan patokan teori dan bukti kajian terdahulunya tersebut, teori 5C dipilih sebagai kerangka praktis dalam laporan pengkaryaan ini untuk mengevaluasi peran *Director of Photography* (DoP) dalam menerjemahkan pesan dalam naskah serta menyampaikan alur cerita film fiksi pendek “Durasi” ke dalam bahasa visual yang konsisten dan komunikatif.

1) *Camera Angle*

Penggunaan *camera angle* (sudut pengambilan gambar) sangat mempengaruhi cara penonton melihat dan merasakan suatu adegan yang ditampilkan. *Camera angle* yang tepat tidak hanya menggambarkan peristiwa secara visual, tetapi juga menyampaikan motivasi karakter atau situasi, serta memberi petunjuk tentang makna yang ingin disampaikan dalam cerita.

2) *Continuity*

Continuity (kontinuitas) berkaitan dengan pengaturan ruang dan waktu dalam narasi film. Teknik ini memungkinkan alur cerita mengalir tanpa gangguan meskipun waktu atau ruang dapat berubah. *Continuity* yang baik memastikan bahwa transisi antar *shot* tidak mengganggu pemahaman penonton, sehingga mereka dapat tetap terhubung dengan cerita yang sedang berlangsung. Teknik ini sangat penting untuk menjaga konsistensi cerita dan estetika dalam film.

3) *Cutting*

Cutting (pemotongan/ penyuntingan) adalah proses mengatur dan menyusun *shot- shot* menjadi adegan, yang kemudian dirangkai menjadi sebuah cerita utuh. *Cutting* yang efektif sangat penting untuk mempengaruhi tempo, emosi, dan dramatisasi dalam film. Setiap *cutting-an* harus dipertimbangkan untuk memastikan transisi yang mulus dan memperkuat pesan yang ingin disampaikan.

4) *Close-Up*

Penggunaan *close-up shot* adalah memperbesar detail, biasanya terutama pada ekspresi wajah karakter karena untuk menonjolkan emosi atau perasaan tertentu. Pengambilan gambar model ini memberikan kedalaman dramatis pada cerita, meng-*highlight* perasaan karakter yang tidak bisa diungkapkan melalui dialog atau tubuh saja. Semakin kuat motivasi dalam memilih *shot* ini, semakin mendalam pesan yang disampaikan.

5) *Composition*

Composition (komposisi) adalah kemampuan *sineas* untuk menata elemen- elemen visual dalam *frame* dengan cara yang harmonis dan estetis. Ini mencakup *framing*, kedalaman gambar, pewarnaan, dan penempatan subjek dalam visual gambar. *Composition* yang baik dapat menarik perhatian penonton dan mengarahkan penglihatan mereka kepada elemen- elemen penting dalam adegan. *Composition* yang efektif tidak hanya mempercantik gambar, tetapi juga berperan memperkuat tema dan pesan suatu film.

Oleh karena itu, teori 5C dalam sinematografi sangat berperan dalam menciptakan gambar visual yang tidak hanya menarik, tetapi juga mendalam secara emosional dan naratif. Penggunaan teknik- teknik ini telah terbukti efektif dalam menyampaikan emosi dan memperjelas karakter serta peristiwa yang terjadi, dengan memanfaatkan *camera angle*, *continuity*, *cutting*, *close-up*, dan *composition* secara sinergis untuk menciptakan pengalaman visual yang mengesankan (Mu'minin dkk., 2024). Seiring dengan perkembangan teknologi sinematografi, pemahaman dan penerapan konsep- konsep ini akan terus memperkaya pengetahuan dan keterampilan *sineas* dalam menciptakan karya film yang bermakna.

2.6 Review Karya Sejenis

Dalam karya film fiksi pendek “Durasi”, konsep yang pengkarya gunakan adalah sebuah penggabungan antara film pendek dan *music video*. Hal yang pengkarya temukan adalah potensi untuk memperkaya pengalaman visual dan emosional dengan mengintegrasikan unsur naratif film dengan elemen musik yang khas seperti dalam *music video*. Oleh karena itu, pendekatan tersebut dapat bertujuan untuk memperkuat ritme emosional, menekankan ekspresi karakter, serta memberikan nuansa visual yang lebih dinamis dan menarik dalam hal sinematografi.

Sebagai proses review karya sejenis, pengkarya mengarahkan perhatian pada beberapa karya film pendek yang memadukan elemen musik, baik dilihat dari sisi teknis maupun kreatif. Referensi ini membantu pengkarya memahami bagaimana karya tersebut dapat berfungsi sebagai media komunikasi yang efektif, baik dalam penyampaian cerita maupun dalam pengolahan visual. Berikut adalah beberapa karya film pendek yang kami pilih sebagai referensi, antara lain:

1) “Tenang” – (2021)



Gambar 2. 1 Thumbnail Youtube “Yura Yunita – Tenang (Short Film)”

Tenang, adalah sebuah film pendek Indonesia yang dirilis pada tahun 2021, yang telah tayang perdana di platform *Youtube*. Film pendek ini diadaptasi dari lagu karya Yura Yunita dengan judul yang sama. Film ini disutradarai dan ditulis oleh Yandy Laurens, diproduksi oleh Suryana Paramita, divisualkan oleh Dimas Bagus sebagai penata kamera, serta film ini dibintangi oleh Ringgo Agus Rahman dan Nirina Zubir.

Secara umum, *Tenang* mengangkat tema kesendirian dan renungan batin, yang diceritakan melalui tokoh utama sebagai anak laki-laki yang bergulat dengan perasaan dan kenangan masa lalu yang terkait dengan Alm. bapaknya. Visual dalam film ini sangat mendalam dan intim secara

emosional, sehingga banyak menggunakan close-up shot untuk menangkap ekspresi merenung sang tokoh utama.

Karya ini menawarkan wawasan tentang bagaimana sinematografi yang intim, penggunaan *color palette* yang tepat, dan pergerakan kamera yang terkontrol dan sesuai dapat memperkuat tema dan emosi dalam film pendek. Teknik- teknik yang digunakan juga menjadi acuan penting dalam mengembangkan visual film fiksi pendek “Durasi”, yang mengutamakan ekspresi emosional dan kedekatan visual dengan karakter- karakter utamanya.

2) “Si Paling Mahir” – (2024)



Gambar 2. 2 Thumbnail Youtube “Raisa – Si Paling Mahir (Official Music Video)”

Music video *Si Paling Mahir* karya Raisa Andriana mengisahkan perjalanan Mahir (Indra Jegel), seorang pria yang bercita- cita menjadi aktor namun gagal meraih kesuksesan meskipun telah berusaha keras mengikuti banyak audisi. Keletihan tersebut membawa Mahir pulang ke rumah, namun ia justru dihadapkan pada kemarahan sang Ibu (Cut Mini) yang meragukan mimpi anaknya itu. Perdebatan yang terjadi antara mereka menyebabkan Mahir meninggalkan rumah, menciptakan luka rasa luka. Namun, kilas balik kenangan masa kecil Mahir membuat sang ibu sadar akan kasih sayangnya terhadap anaknya. Pada *closing video* karya ini, Mahir kembali untuk

meminta maaf dan mengungkapkan perasaannya, dan ibunya pun meminta maaf, dan menyadari bahwa yang terpenting adalah memberikan dukungan bagi anaknya tersebut.

Music video yang dibalut dalam film pendek dengan durasi 11 menit 33 detik ini, berhasil menyampaikan pesan lagu dengan cara yang puitis dan emosional tanpa menghilangkan inti pesan lagu tersebut. Sinematografi dalam *music video Si Paling Mahir* menonjolkan ritme visual yang tenang dan mengalir, mengikuti tempo dialog yang pelan dan dramatis. Dalam karya ini, visualnya tidak hanya mendukung narasi saja, tetapi juga menciptakan atmosfer rasa yang mendalam dan mengundang audiens/ penonton untuk merasakan emosi yang dirasakan oleh karakter- karakter dalam cerita film.

3) “We” – (2021)



Gambar 2. 3 Thumbnail Youtube “Juang Manyala ft. Cholim Mahmud & Gardika Gigih – We (Official Short Film)”

Film pendek *We* karya Aco Tenri, yang diadaptasi dari lagu karya Juang Manyala, mengisahkan tentang Adin (Rachel Amanda) yang bersama kedua orang tuanya, yaitu Bapak (Teuku Rifnu Wikana) dan Ibu ((Riny Hamid) yang sedang menunggu pengumuman tentang kelanjutan pendidikan Adin ke jenjang yang lebih tinggi. Cerita ini menyoroti perasaan dan dilema orang tua yang dihadapkan pada kenyataan akan berpisah dengan anak

mereka yang akan merantau. Fokus film ini adalah terletak pada ketegangan dan kesunyian yang dialami oleh sang bapak, yang digambarkan dalam perilaku diamnya saat menghadapi kenyataan tersebut. Dengan durasi 12 menit 50 detik, film pendek ini berhasil menyampaikan pesan yang sederhana namun emosional, serta memberi pesan kuat tentang perasaan orang tua yang berusaha menerima kenyataan bahwa anaknya harus berpisah untuk mengejar masa depan.

Sinematografi dalam film ini secara keseluruhan mendukung tema kesunyian dan ketegangan emosional antar karakter. Pengambilan gambar yang lebih intim dengan fokus pada ekspresi wajah dan bahasa tubuh karakter, memungkinkan penonton untuk merasakan emosi yang lebih mendalam yang dialami oleh tokoh filmnya. Visual yang lebih terkonsentrasi pada perasaan batin, terutama dari sang bapak, memperkuat suasana dan kondisi internal yang ada dalam cerita. Secara keseluruhan, penggunaan komposisi dan pergerakan kamera memberikan ruang bagi emosi dari karakter terungkap secara halus, sementara perubahan visual yang terkendali menambah tingginya intensitas dari momen- momen puncak emosional dalam film pendek *We* ini.