

## **BAB II**

### **TINJAUAN PENCIPTAAN KARYA**

#### **2.1 Film Sebagai Media Komunikasi Massa**

##### **2.1.1 Komunikasi**

Komunikasi dapat dipahami sebagai proses penyampaian pesan dari satu pihak kepada pihak lainnya dengan tujuan menyampaikan informasi, memengaruhi sikap, mengubah pandangan, atau membentuk perilaku tertentu. Proses ini dapat berlangsung secara langsung melalui interaksi lisan maupun secara tidak langsung melalui berbagai media. Menurut Effendy (1984), komunikasi tidak hanya terbatas pada bahasa verbal, tetapi juga melibatkan unsur nonverbal seperti intonasi suara, ekspresi wajah, gerak tubuh, serta konteks sosial yang menyertainya.

Sementara itu, Carl Hovland, Janis, dan Kelley dalam kutipan Riswandi (2009) mendefinisikan komunikasi sebagai proses di mana seorang komunikator memberikan stimulus biasanya berupa kata-kata dengan tujuan memengaruhi atau mengubah perilaku penerima pesan.

Untuk memahami komunikasi secara lebih mendalam, para ilmuwan mengembangkan teori-teori komunikasi sebagai seperangkat konsep, prinsip, dan model. Teori-teori tersebut membantu menjelaskan bagaimana pesan dikirimkan, diterima, serta memengaruhi hubungan antar individu, pembentukan identitas, dan struktur sosial. Setiap teori memiliki fokus analisis yang berbeda, menyesuaikan konteks serta unsur komunikasi yang terlibat di dalamnya.

##### **2.1.2 Komunikasi Massa**

Komunikasi massa dapat dipahami sebagai bentuk interaksi sosial yang dilakukan oleh individu maupun kelompok untuk menyampaikan pesan kepada khalayak luas yang bersifat heterogen dengan memanfaatkan berbagai media. Konsep ini berakar dari pandangan Wilbur Schramm yang menekankan bahwa kata “komunikasi” berasal dari bahasa Latin *communis* yang berarti “membuat sesuatu menjadi sama.” Dengan demikian, inti

komunikasi adalah membangun pemahaman bersama antara pengirim dan penerima pesan. Dalam lingkup komunikasi massa, tujuan tersebut diwujudkan melalui distribusi pesan kepada publik yang beragam, sering kali tanpa adanya umpan balik langsung.

Secara praktis, komunikasi massa berfungsi penting dalam membentuk opini publik, menyebarkan informasi, hingga memengaruhi perilaku kolektif masyarakat. Media massa sebagai saluran utama mampu menjangkau audiens dalam skala besar melalui berbagai platform, mulai dari media cetak seperti surat kabar dan majalah hingga media elektronik dan digital seperti radio, televisi, serta internet. Oleh karena itu, komunikasi massa tidak hanya sekadar sarana distribusi informasi, melainkan juga menjadi kekuatan yang mampu menggerakkan dinamika sosial dan budaya masyarakat (Kustiawan *et al.*, 2022).

Onong U. Effendy menegaskan bahwa ciri khas komunikasi massa muncul karena pesan disalurkan melalui media sehingga komunikator tidak dapat mengetahui tanggapan spesifik dari komunikan. Sejalan dengan hal tersebut, Deddy Mulyana menambahkan bahwa komunikasi massa merupakan proses yang mahal, terorganisir, dan dijalankan oleh individu atau institusi profesional untuk menjangkau audiens luas yang anonim dan heterogen. Pesan yang disampaikan cenderung bersifat umum, disebarkan secara cepat dan serentak, serta sering kali hanya tertangkap sekilas, terutama melalui media elektronik. Kendati demikian, arah dan isi komunikasi sebagian besar ditentukan oleh lembaga media yang mengelolanya.

### **2.1.3 Media Komunikasi Massa**

Media komunikasi massa adalah sarana penyampaian pesan yang dirancang untuk menjangkau khalayak besar secara simultan, biasanya berlangsung satu arah dan tidak langsung. Contoh media tersebut meliputi surat kabar, majalah, radio, televisi, hingga internet. Fungsi media massa tidak hanya sebatas penyebaran informasi, tetapi juga memberikan hiburan

sekaligus membentuk opini publik, dengan pesan yang dikemas untuk audiens yang luas dan heterogen secara geografis.

Salah satu bentuk media komunikasi massa yang paling menonjol adalah film. Sebagai medium seni sekaligus industri, film memiliki kekuatan untuk menyalurkan pesan, ide, serta narasi kepada audiens dalam skala luas, menghadirkan pengalaman emosional maupun kognitif yang intens. Jalaluddin Rakhmat (2009) menyebut film sebagai salah satu media komunikasi massa yang paling efektif dalam memengaruhi opini, sikap, dan perilaku masyarakat. Efektivitas tersebut terletak pada sifatnya yang multisensori, karena film memadukan unsur visual bergerak, suara, dialog, serta musik untuk menciptakan realitas yang mampu meyakinkan penonton.

#### **2.1.4 Film**

Film merupakan salah satu bentuk media komunikasi massa yang bersifat audio-visual, berfungsi menyampaikan pesan kepada khalayak yang luas. Sebagai medium komunikasi, film mengombinasikan elemen gambar bergerak dengan suara sehingga dapat menghadirkan informasi sekaligus hiburan. Effendy (1986, hlm. 134) mendefinisikan film sebagai media komunikasi audio-visual yang digunakan untuk menyampaikan pesan kepada sekelompok orang yang berkumpul dalam suatu tempat.

Lebih dari sekadar hiburan, film dipandang sebagai representasi budaya karena mampu mencerminkan kehidupan sosial masyarakat. Dalam konteks ini, film berperan sebagai karya seni, lembaga sosial, sekaligus sarana komunikasi massa. Hal ini sejalan dengan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 33 Tahun 2009 tentang Perfilman, Bab I Pasal 1, yang menyebutkan bahwa film adalah karya seni budaya yang berfungsi sebagai pranata sosial serta media komunikasi massa. Dengan kemampuannya dalam menyajikan cerita dan visualisasi, film menempati posisi strategis dalam menyebarkan nilai-nilai sosial, budaya, maupun moral. Film juga memiliki kapasitas membentuk opini publik, memperluas pemahaman, bahkan menanamkan ideologi tertentu sehingga menjadi instrumen yang efektif dalam memengaruhi cara pandang masyarakat.

Menurut Arsyad (2002, hlm. 49), film memiliki kekuatan untuk menggugah emosi sekaligus pemikiran, sehingga sangat efektif digunakan sebagai sarana pembelajaran. Sejalan dengan itu, Wibowo dan Toto (2017) menekankan fungsi film sebagai pembentuk opini publik, terlebih di era digital ketika aksesibilitas film melalui berbagai platform semakin memperbesar jangkauan serta pengaruhnya. Kemampuan film dalam menyajikan narasi yang emosional dan kompleks membuatnya menjadi medium yang ampuh untuk menyampaikan pesan, mendorong diskusi kritis, sekaligus menginspirasi perubahan sosial.

Seorang sinematografer tentunya memiliki caranya sendiri dalam menyampaikan pesan kepada para penontonnya, baik melalui *audio* dan *visual*, film memiliki unsur-unsur pembentuk yang secara tidak langsung terbagi menjadi dua, yaitu unsur naratif sebagai materi yang akan digunakan dalam film dan unsur sinematik yang merupakan sebuah cara cara untuk mengolahnya dalam sebuah film (pratista, 2017). Menurut Pratista (2017) di dalam unsur sinematik terbagi dalam empat aspek utama yaitu *mise-en-scence*, sinematografi, *editing*, dan *audio*. Dari keempat aspek tersebut akan saling berhubungan satu sama lainnya.

Secara keseluruhan, film di era modern memiliki peran yang banyak: sebagai sarana hiburan, media edukasi, sumber inspirasi, hingga alat provokasi sosial. Seiring perkembangan teknologi, daya jangkau dan kekuatan film dalam memengaruhi pandangan serta budaya masyarakat global diperkirakan akan terus berkembang dan mengalami transformasi.

#### **2.1.5 Film Fiksi Pendek**

Film merupakan bentuk seni visual yang memanfaatkan gambar bergerak untuk menuturkan narasi sekaligus mentransfer emosi kepada audiens. Menurut Maburri (2008), film berfungsi sebagai media komunikasi strategis yang mampu mengubah perspektif individu, yang pada akhirnya berkontribusi dalam pembentukan karakter bangsa. Sebagai hasil kolaborasi tenaga kreatif profesional, film tidak sekadar menyajikan estetika visual, tetapi juga menawarkan pengalaman hidup yang dikemas secara menarik.

Senada dengan pandangan Sumarno (1996), film mengadopsi sifat-sifat media artistik lain seperti drama, di mana komunikasi dibangun melalui aspek visual (dramatik, gerak, ekspresi) dan aspek verbal (dialog).

Dalam konteks film fiksi pendek, Javandalasta (2011) mendefinisikannya sebagai karya berdurasi di bawah 60 menit. Format ini kerap menjadi wadah observasi dan batu loncatan bagi sineas sebelum memproduksi film panjang. Berbeda dengan rekaman kejadian nyata, film fiksi merupakan karya imajinatif yang dirancang dengan konsep pengadegan matang. Strukturnya mencakup hukum kausalitas (sebab-akibat), dinamika tokoh (protagonis dan antagonis), serta alur konflik hingga penyelesaian. Meski durasinya singkat, proses produksinya tetap kompleks dan menuntut manajemen yang ketat karena melibatkan kru dalam jumlah besar serta waktu pengerjaan yang signifikan. Berikut adalah langkah-langkah pembuat film fiksi :

- a. Riset awal
- b. Menyiapkan naskah cerita dan peralatan untuk proses syuting
- c. Riset Lokasi
- d. Pengambilan alat untuk proses syuting
- e. Proses pengambilan gambar
- f. Pengambilan *audio* dan latar belakang *music*
- g. Melakukan *editing offline*
- h. Melakukan *editing online*
- i. Proses distribusi film

## 2.2 Film Sebagai Media Penyampaian Pesan

Perkembangan teknologi memainkan peran yang sangat berpengaruh terhadap kemajuan film. Film saat ini tidak hanya dijadikan sebagai media yang semata-mata untuk menyampaikan pesan. Pada masa awal, film dianggap sebagai media hiburan lebih daripada media pembujuk. Namun, film sendiri memiliki kekuatan persuasi yang besar. Menurut Wibowo (2017: 35), film memiliki sejarah yang cukup panjang, yang awalnya muncul karena adanya keinginan dan pertarungan kepentingan. Di samping dorongan berbagai penemuan dan

perkembangan teknologi, hal ini juga dipicu oleh gerakan yang bersifat estetis. Menurut Urbani (2011: 2), film merupakan salah satu media untuk berkomunikasi. Film, sinema, *movie*, atau gambar yang bergerak adalah serangkaian gambar yang diproyeksikan untuk menciptakan ilusi atau gerakan hidup, yang berfungsi sebagai pesan atau informasi.

Film ini memiliki kemampuan untuk menjangkau audiens yang luas dan beragam. Dengan berbagai distribusi yang luas melalui bioskop, televisi, dan *platform streaming online*, film dapat mencapai penonton di seluruh dunia dan dari berbagai latar belakang budaya, sosial, dan ekonomi.

Film juga sebenarnya tidak jauh berbeda dengan televisi yang dapat mengarahkan dan mengubah sudut pandang penonton. Namun, film dan televisi memiliki bahasanya sendiri dengan tata bahasa yang berbeda (Sardar & Loon. 2001:156) Tata bahasa itu sendiri berupa unsur-unsur yang akrab seperti pemotongan (*cut*), Pengambilan jarak dekat (*close up*), pemotretan dua (*two shot*), , pengambilan jarak jauh (*long shot*), pembesaran gambar (*zoom in*), pengecilan gambar (*zoom out*), pemudaran (*fade*), gerakan lambat (*slow motion*), dan hingga efek khusus (*visual effect*). Namun, bahasa tersebut juga mencakup kode-kode representasi visual yang halus, dengan mencakup kompleksitas dari penggambaran visual yang harfiah sehingga simbol-simbol yang paling abstrak dan arbitrer serta metafora. Metafora visual merujuk pada objek-objek dan simbol-simbol dunia nyata serta mengonotasikan makna-makna sosial budaya. Dengan begitu film pada dasarnya dapat melihat bentuk-bentuk visual dan linguistik untuk mengodekan pesan yang sedang disampaikan

Selain itu, film juga memiliki kekuatan sebagai sarana untuk menciptakan pengalaman yang mendalam dan memengaruhi perasaan serta pikiran penonton. Dengan menggabungkan berbagai unsur seperti sinematografi, akting, dan musik, film dapat menciptakan suasana dan atmosfer yang memengaruhi emosi penonton atau audiens, membuat mereka secara tidak langsung terlibat secara emosional dengan cerita yang disampaikan. Film juga sering kali digunakan sebagai alat untuk menyampaikan pesan-pesan yang bernilai sosial, politik, dan budaya. Dengan menggunakan narasi yang kuat, konflik yang relevan, film dapat membentuk narasi pemikiran, menginspirasi tindakan, dan hingga memicu perubahan di masyarakat.

Film tidak hanya sebagai media hiburan, tetapi juga merupakan bentuk media komunikasi yang sangat kuat dan efektif, yang memiliki potensi untuk membentuk opini, memengaruhi sikap, dan mengubah cara pandang dunia.

### 2.3 Bentuk Komunikasi

Dalam kajian komunikasi, terdapat dua bentuk utama yang digunakan untuk menyampaikan pesan, yaitu komunikasi verbal dan komunikasi nonverbal. Berikut adalah penjelasannya :

- **Komunikasi Verbal**

Komunikasi verbal merujuk pada penggunaan bahasa sebagai sarana interaksi, baik melalui komunikasi lisan, seperti percakapan langsung, maupun komunikasi tertulis, seperti surat elektronik dan laporan. Dalam komunikasi verbal, kejelasan serta ketepatan pemilihan kata menjadi faktor penting untuk memastikan pesan dapat dipahami secara efektif (Guffey & Loewey, 2016).

- **Komunikasi Non-verbal**

komunikasi nonverbal mencakup berbagai bentuk penyampaian pesan yang tidak menggunakan bahasa lisan, seperti gerak tubuh, ekspresi wajah, simbol fisik, serta intonasi suara. Unsur-unsur nonverbal ini berperan dalam memperkuat makna pesan dan sering kali menjadi sarana utama dalam mengungkapkan emosi serta membangun hubungan antarindividu (Knapp & Hall, 2010).

### 2.4 Komunikasi Non-Verbal Dalam Film

Komunikasi non-verbal dalam film merujuk pada proses penyampaian makna, emosi, dan informasi naratif tanpa mengandalkan bahasa verbal, sehingga berperan penting dalam memperkuat pembangunan cerita dan pendalaman karakter. Berikut

- a. **Ekspresi Wajah dan Gestur**

Salah satu unsur utama komunikasi non-verbal adalah ekspresi wajah dan gestur tubuh aktor, yang mampu merepresentasikan kondisi emosional secara mendalam, mulai dari rasa bahagia hingga kesedihan, serta

membantu penonton memahami dinamika hubungan antar karakter (Bordwell & Thompson, 2010).

**b. Pencahayaan dan Komposisi Gambar**

pencahayaan dan komposisi visual menjadi elemen penting dalam membangun suasana, menegaskan tema, dan menyoroti relasi antar tokoh. Pencahayaan redup, misalnya, sering digunakan untuk menciptakan kesan tegang atau dramatis, sementara pencahayaan terang cenderung menghadirkan nuansa yang lebih positif atau ceria (Brown, 2016).

**c. Ruang dan Jarak**

proksemik atau pengelolaan jarak antar karakter menjadi sarana non-verbal untuk merepresentasikan kedekatan emosional maupun konflik interpersonal. Jarak fisik yang sempit cenderung menunjukkan keakraban, sementara jarak yang lebar dapat mencerminkan ketegangan atau keterasingan (Hall, 1966).

**d. Simbolisme Visual**

Simbolisme visual, seperti penggunaan warna dan objek tertentu, turut memperkaya narasi dengan menyampaikan pesan implisit serta memperkuat tema yang berulang dalam film (McKee, 1997).

**2.5 Genre Film**

Menurut Sari (2018) di dalam jurnal Analisis Genre dalam Film, menjelaskan bahwa ada beberapa macam genre film umum yang dikenal, masing-masing dengan karakteristik yang berbeda. Genre film ini dapat diklasifikasikan berdasarkan tema, narasi, dan gaya penceritaan. Berikut ini beberapa genre film yang dijelaskan :

- **Action** : Film lebih menonjolkan adegan aksi-aksi, seperti perkelahian, kejar-kejaran, dan ledakan. Film aksi sering melibatkan karakter yang heroik dengan aksi-aksi dalam menghadapi fisik yang intens.
- **Drama** : Film ini menggambarkan realitas kehidupan, dengan menggunakan penekanan pengembangan karakter dan konflik emosional. Genre drama sering kali mengeksplorasi hubungan antar-karakter dan situasi hidup yang kompleks.

- **Komedi** : Genre yang mengandalkan kelucuan dari segi cerita maupun karakter-karakter film. Film ini bertujuan untuk menghibur dengan humor-humor, baik menggunakan dialog, situasi, atau karakter yang konyol.
- **Romance** : Genre ini berpusat pada kisah cinta dan karakter, dengan fokus pada hubungan romantis dan konflik yang muncul dalam film tersebut.
- **Horor** : Genre yang mengangkat misteri-misteri atau kejadian diluar nalar manusia. Film horor berfokus pada ketakutan, ketegangan dan perasaan ngeri.
- **Documentary** : Film dengan genre non-fiksi yang merekam berbagai kegiatan secara langsung, baik dalam menyajikan informasi tentang topik tertentu atau menyoroti isu-isu penting dari sudut pandang objektif
- **Fantasy** : Film genre yang menampilkan elemen-elemen magis dan dunia imajinatif, genre yang seringkali terinspirasi dari mitologi atau dongeng. Film fantasi biasanya memperlihatkan perjalanan yang epik dengan makhluk-makhluk supernatural.
- **Thriller** : Film yang dibuat untuk menciptakan rasa tegang dan cemas. Mempunyai plot-plot cerita misteri dan intrik.
- **Science Fiction (Sci-Fi)** : Film ini biasanya berhubungan dengan penemuan ilmiah atau teknologi, sering kali memiliki latar di masa depan atau dunia lain.
- **Animation** : Genre yang menggunakan teknik animasi untuk menciptakan gambar bergerak, dan seringkali ditujukan untuk anak-anak

## 2.6 Genre Drama

Genre drama didefinisikan sebagai bentuk genre film yang berfokus pada penggambaran kehidupan manusia secara realistis, dengan penekanan pada konflik internal dan eksternal yang dapat memicu respons emosional. Drama bukan sekadar genre naratif, melainkan media untuk mengeksplorasi kompleksitas psikologis dan sosial. Rudolf Arnheim (dalam *Film as Art*, 1957) menggambarkan drama sebagai genre yang menggunakan elemen visual dan naratif untuk menciptakan ilusi kehidupan yang mendalam, di mana kamera berfungsi sebagai alat untuk menunjukkan realitas emosional. Selain itu, teori sinematografi modern seperti

yang dikemukakan oleh David Bordwell dan Kristin Thompson (dalam *Film Art: An Introduction*, edisi ke-12, 2019), menekankan bahwa drama sering kali menghindari elemen yang berlebihan, tetapi lebih mengandalkan dialog, ekspresi wajah, serta interaksi karakter dan plot. Karakteristik utama genre drama meliputi :

**a. Fokus pada konflik karakter dan psikologi**

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

**b. Konflik sebagai inti narasi**

Karakter dalam film drama memiliki ciri khas kompleks dan berlapis, latar belakang, dan transformasi yang jelas. Penonton diajak memahami psikologi dan perjalanan emosional karakter secara menyeluruh

**c. Realisme dan emosi**

Genre drama cenderung menampilkan situasi dan karakter yang kehidupan nyata, drama juga menghindari elemen-elemen seperti aksi berlebihan, atau plot yang terlalu mendramatisasi. Pendekatan realistik juga dibantu dengan penggunaan teknik sinematografi yang fokus dalam pengambilan ekspresi wajah, bahasa tubuh, pencahayaan. Teknik-teknik ini tentunya dapat membantu memvisualisasikan keadaan batin karakter

**d. Tema yang relevan secara sosial atau personal**

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

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

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

**a. Tahapan Pra-Produksi**

Tahap ini, Merupakan sebuah proses persiapan sebelum produksi film dilaksanakan. Film ditentukan dengan arah, bentuk, dan tujuan

dari film yang sedang dibuat. Proses yang harus dilakukan dalam persiapan sebagai berikut :

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

#### **b. Tahapan Produksi**

Dalam tahapan produksi merupakan proses pembuatan dan eksekusi dari rancangan produksi yang sudah di rencanakan dalam tahap pra-produksi sendiri, baik dari dalam segi manajemen, pengambilan gambar, artistik, peradeganan *talent*, hingga set suara.

#### **c. Tahapan Pasca Produksi**

Ini merupakan tahap selanjutnya dari tahapan produksi berupa tahap penyatuan film dengan melakukan penataan film hingga menjadi utuh sehingga mampu dan layak untuk disampaikan kepada penonton khalayak. Di dalam tahapan ini, *editor* akan melakukan penataan sesuai dengan naskah skenario dan juga keinginan sang sutradara dengan menyatukan *audio* dan *Visual*. Adapun tahapan dalam pasca produksi meliputi :

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

## 2.8 Unsur Sinematografi dalam Film

Sinematografi tidak hanya tentang mengambil gambar, tetapi juga bertujuan untuk menyampaikan pesan, emosi, dan makna melalui berbagai macam elemen visual. Pencahayaan, warna, komposisi, kerja kamera, sudut pengambilan gambar, dll. Merupakan elemen visual yang sangat penting dalam membuat suasana dan cerita menjadi bagus. Dengan begitu efek visual tersebut dapat membantu penonton untuk merasakan dan memahami pesan sutradara (Korabloiva & Chmil, 2021).

Sinematografi berkembang begitu pesat menjadi sebuah bagian penting dari budaya visual, yang dipengaruhi oleh tren teknologi dan norma sosial. Elemen-elemen lain seperti penyutradaraan, penulis naskah, dan desain suara untuk mendapatkan pengalaman sinematik yang maksimal. Dengan begitu, sinematografi merupakan fenomena budaya kontemporer yang terus berkembang (Andreeva, 2019).

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

### 2.8.1 *Framing*

Dalam bukunya *Memahami Film Edisi Kedua*, Pratista (2017) menjelaskan bahwa *framing* merupakan elemen krusial dalam pembuatan film. *Framing* berfungsi sebagai “jendela” yang memungkinkan penonton untuk melihat dan memahami rangkaian kejadian yang disajikan. Melalui *framing*, pembuat film memiliki kendali penuh atas apa yang ingin ditampilkan maupun disembunyikan dari pandangan penonton. Oleh karena itu, pengaturan *framing* sangat menentukan bagaimana penonton menangkap gambar atau adegan, baik dari segi fokus visual, makna cerita, maupun efek emosional yang ingin disampaikan. Pratista menguraikan empat unsur utama *framing* sebagai berikut:

#### 1. Bentuk dan Dimensi *Frame*

Unsur ini berkaitan dengan ukuran dan proporsi bingkai gambar, seperti aspek rasio layar (misalnya *full screen* 1.33:1, *widescreen* 1.85:1, atau *anamorphic* 2.35:1). Aspek rasio ini menentukan seberapa luas ruang visual yang dapat ditampilkan serta bagaimana komposisi di dalamnya diatur. Hal ini memengaruhi keseimbangan visual, penekanan elemen tertentu, dan dinamika dalam satu adegan.

## **2. Ruang Onscreen dan Offscreen**

Pembagian ruang ini mengacu pada area yang terlihat dalam bingkai (*onscreen*) dan area di luar bingkai (*offscreen*) yang tetap memiliki relevansi naratif. Ruang *offscreen* sering dimanfaatkan untuk membangun rasa penasaran, ketegangan, atau menyiratkan keberadaan elemen cerita tanpa menampilkannya secara langsung. Teknik ini memungkinkan pembuat film untuk bermain dengan persepsi penonton melalui suara, bayangan, atau reaksi karakter terhadap sesuatu yang berada di luar pandangan kamera.

## **3. Dimensi Kamera terhadap Objek**

Unsur ini meliputi sudut pandang (*angle*), kemiringan (*tilt*), ketinggian (*height*), dan jarak kamera (*distance*).

### **a. Sudut Pandang**

Sudut pandang kamera sangat menentukan bagaimana penonton memandang subjek dalam adegan. Pratista (2017) menekankan bahwa sudut pandang bukan hanya aspek teknis, tetapi juga memiliki makna visual dan psikologis yang kuat. Beberapa jenis sudut pandang yang umum digunakan antara lain:

- *High angle*: pengambilan gambar dari atas ke bawah, membuat subjek tampak kecil, lemah, atau tak berdaya, sering dipakai untuk menggambarkan tekanan atau ketakutan.
- *Low angle*: pengambilan dari bawah ke atas, memberikan kesan subjek lebih besar, kuat, dan dominan.
- *Eye level*: sejajar dengan mata subjek, menciptakan kesan netral dan realistis, menyerupai pandangan manusia sehari-hari.

- Selain itu, ada *overhead shot* yang memotret subjek secara tegak lurus dari atas, memberikan kesan keterasingan atau kehampaan.

#### **b. Kemiringan (*Tilt* atau *Canted Framing*)**

Kemiringan kamera menghasilkan efek visual yang tidak seimbang, sering digunakan untuk menggambarkan gangguan psikologis, konflik batin, atau situasi kacau.

#### **c. Ketinggian Kamera**

Ketinggian mengacu pada posisi vertikal kamera terhadap subjek, apakah berada di posisi tinggi, rendah, atau sejajar. Meskipun mirip dengan sudut pandang, ketinggian lebih spesifik dalam menentukan hubungan spasial antara penonton dan objek dalam bingkai.

#### **d. Jarak Kamera**

Jarak antara kamera dan subjek memengaruhi kedekatan emosional penonton dengan karakter atau objek. Dalam sinematografi, jarak ini dikategorikan dalam beberapa jenis *shot*, seperti:

- *Extreme Long Shot (ELS)*: menampilkan subjek dari jarak sangat jauh, sering digunakan untuk memperlihatkan latar luas dan konteks tempat kejadian.
- *Long Shot (LS)*: menampilkan seluruh tubuh subjek dari kepala hingga kaki, biasa dipakai untuk menunjukkan interaksi dengan lingkungan.
- *Medium Shot (MS)*: memperlihatkan subjek dari pinggang ke atas, menyeimbangkan ekspresi wajah dan bahasa tubuh, sering digunakan dalam dialog.
- *Close-Up (CU)*: fokus pada wajah atau bagian tubuh tertentu, menonjolkan detail emosional atau elemen penting cerita.
- *Extreme Close-Up (ECU)*: menampilkan bagian sangat spesifik seperti mata atau tangan, untuk menciptakan intensitas dramatis atau simbolik.

### **2.8.2 Pergerakan Kamera**

Pergerakan kamera merupakan elemen penting dalam tata kamera, yang mencakup segala perubahan posisi atau orientasi kamera selama proses pengambilan gambar. Menurut Himawan Pratista dalam bukunya *Memahami Film edisi kedua* (2017), terdapat beberapa jenis pergerakan kamera utama, yaitu :

**a. Panning**

Gerakan kamera secara *horizontal* dari satu sisi ke sisi lain, biasanya dilakukan dengan kamera yang dipasang pada *tripod* tetap. Teknik *panning* sering digunakan untuk mengikuti pergerakan subjek, untuk memperkenalkan ruang di sekitar, atau menciptakan suasana tegang.

**b. Tilting**

Gerakan kamera yang mengarah ke atas (*tilt up*) atau ke bawah (*tilt down*). Teknik ini dapat memberikan efek dramatis, misalnya saat merekam peluncuran pesawat terbang. *Tilting* juga dapat meningkatkan ketegangan dalam adegan, seperti saat karakter duduk kemudian berdiri karena emosi, serta digunakan untuk pengambilan gambar *establishing shot*.

**c. Tracking (Dolly Shot)**

Pergerakan kamera yang mengikuti subjek dengan berpindah posisi secara fisik, biasanya menggunakan alat bantu seperti *dolly*, rel, atau stabilizer. Gerakan ini memberikan kesan kedekatan dan kesinambungan, sekaligus memperkuat dinamika dalam adegan.

**d. Crane (Boom Shot)**

Gerakan kamera secara vertikal ke atas atau ke bawah menggunakan alat seperti *crane* atau *jib arm*. Teknik ini memungkinkan kamera mengeksplorasi ruang secara bebas dalam arah vertikal, sering dipakai untuk pengambilan gambar berskala besar atau untuk menciptakan efek dramatis.

**e. Roll**

Gerakan kamera yang berputar pada sumbu lensa secara *horizontal*, sehingga gambar dalam bingkai tampak miring atau berputar. *Roll* biasanya digunakan untuk

menimbulkan efek kebingungan, ketidakseimbangan mental, atau pengalaman subjektif tokoh, dan sering diterapkan dalam adegan yang menggambarkan perubahan kesadaran, mabuk, pusing, atau ketegangan psikologis yang intens.

#### **f. *Handheld***

Pergerakan kamera yang dilakukan secara langsung dengan tangan tanpa alat stabilisasi, menghasilkan gambar yang cenderung goyah dan terasa lebih subjektif. Teknik ini umum dipakai dalam film dokumenter atau adegan yang ingin menonjolkan kesan realisme dan intensitas emosional.

### **2.8.3 Pencahayaan**

Salah satu unsur sinematik yang paling dalam sinematografi adalah pencahayaan. Dalam membuat visual gambar penataan cahaya sangat penting karena dengan penataan cahaya yang baik akan menciptakan visual yang sempurna juga sesuai dengan tuntutan skenario. Tata cahaya adalah seni dalam mengatur cahaya dengan menggunakan alat-alat pencahayaan supaya kamera dapat menangkap objek dengan jelas, menciptakan sebuah ilusi sehingga para penonton bisa mendapatkan adanya kesan jarak, ruang, Waktu, dan suasana dari suatu kejadian yang ditunjukkan dalam suatu pementasan (Puriartha, 2016).

Dalam proses pengambilan gambar menggunakan kamera video elektronik, pencahayaan memainkan peran krusial yang tidak bisa diabaikan. Berbagai isu terkait pengaturan cahaya sangat menentukan kualitas hasil rekaman. Secara umum, elemen pencahayaan dalam film dapat dibagi menjadi empat komponen utama: sumber cahaya, arah cahaya, tingkat kecerahan cahaya, serta nuansa warna cahaya. Keempat aspek ini secara signifikan membentuk suasana dan *ambience* keseluruhan dalam sebuah produksi film :

#### **1. Sumber Cahaya**

Berdasarkan sumbernya, cahaya dapat dibagi menjadi dua jenis: cahaya alami (*natural light/available light*) seperti sinar matahari, dan cahaya buatan (*artificial light*) yang berasal dari lampu. Cahaya matahari biasanya memberikan penerangan merata, menciptakan kesan alami, serta kedalaman ruang yang memadai. Namun, karakteristiknya cenderung keras (*hard light*) dan intensitasnya

sangat bergantung pada kondisi cuaca. Sementara itu, cahaya buatan lebih banyak digunakan dalam ruang studio karena memungkinkan sineas untuk menyesuaikan pencahayaan sesuai kebutuhan adegan. Karakter cahaya yang dihasilkan lampu juga berbeda-beda, bergantung pada jenis lampu yang digunakan. Dalam praktiknya, kombinasi antara cahaya alami dan buatan sering dipakai untuk menciptakan hasil pencahayaan yang optimal.

## 2. Arah Cahaya

Arah pencahayaan ditentukan oleh posisi sumber cahaya terhadap objek, umumnya aktor atau bagian wajahnya. Arah cahaya terbagi menjadi lima kategori:

- *Front light* atau cahaya depan, ditempatkan di depan objek untuk menonjolkan bentuk dan menghilangkan bayangan.
- *Side light* atau cahaya samping, menghasilkan bayangan pada sisi wajah atau tubuh sehingga menambah dimensi.
- *Back light* atau cahaya belakang, diletakkan di belakang objek guna menciptakan siluet atau memisahkan objek dari latar belakang.
- *Bottom light* atau cahaya bawah, diarahkan dari bagian bawah objek, biasanya dimanfaatkan dalam film horor untuk menambah kesan menyeramkan.
- *Top light* atau cahaya atas, digunakan untuk menekankan bentuk tertentu atau menunjukkan keberadaan sumber cahaya di atas, seperti lampu gantung atau penerangan jalan.

## 3. Intensitas Cahaya

intensitas cahaya ditentukan oleh tingkat terang maupun redupnya pencahayaan. Cahaya kuat atau *hard light* memberikan efek tajam dengan bayangan yang jelas serta kontras, sementara cahaya lembut atau *soft light* menciptakan penyebaran cahaya yang merata sehingga bayangan tampak tipis. Kondisi langit cerah biasanya menghasilkan *soft light*, sedangkan sinar matahari langsung atau sorotan lampu buatan menghadirkan *hard light*. Pencahayaan jenis *hard light* membuat objek tampak lebih menonjol dengan perbedaan kontras yang signifikan terhadap latar atau lingkungan di sekitarnya.

#### 4. Warna Cahaya

Warna cahaya merujuk pada pemanfaatan warna yang dihasilkan dari sumber pencahayaan. Secara alami, cahaya hanya memiliki dua variasi utama, yakni putih dari sinar matahari dan kuning muda dari lampu pijar (Pratista, 2017). Namun, sineas dapat menggunakan filter untuk memodifikasi warna sesuai kebutuhan visual. Misalnya, filter kuning atau oranye sering dipakai untuk menciptakan kesan cahaya lilin atau api. Warna biru tua kerap digunakan pada jendela untuk menggambarkan suasana malam hari. Selain itu, filter juga dapat dimanfaatkan untuk mendukung ekspresi emosional, seperti penggunaan warna merah yang biasanya menunjukkan kemarahan atau ketegangan emosi karakter.

#### 2.9 Director of Photography (DOP)

*Director of Photography* (DOP) merupakan bagian penting dalam tim produksi film dengan posisi yang sebanding dengan sutradara. DOP memiliki tanggung jawab penuh atas seluruh elemen visual dalam produksi film. Tugas DOP meliputi penerjemahan naskah ke dalam bentuk visual dengan menentukan komposisi gambar, pengaturan pencahayaan, dan pengelolaan pergerakan kamera. Selain keahlian artistik, DOP juga dituntut memahami aspek teknis kamera, termasuk memilih kamera dan lensa yang sesuai, mengatur *mood* pencahayaan di setiap adegan, menentukan sudut pengambilan gambar yang ideal, mengorganisasi komposisi setiap adegan, serta memastikan hasil pengambilan gambar sesuai visi kreatif produksi (Espro, 2021).

Menurut Ariatama dan Muhlisiun (2008:75), DOP bertanggung jawab pada aspek visualisasi dalam produksi film. Dalam skala produksi yang besar dengan tim lengkap, DOP mengontrol kualitas fotografi dan tampilan sinematik, serta bekerja sama erat dengan sutradara. Kemampuan ini memungkinkan DOP menciptakan gaya visual dan atmosfer yang sesuai dengan keinginan sutradara guna membangkitkan emosi yang tepat bagi penonton.

Dalam tinjauan Ilmu Komunikasi, posisi *Director of Photography* (DOP) dapat disetarakan dengan komunikator yang bertanggung jawab atas proses penyandian pesan (*encoding*). Seorang DOP bertugas mentransformasikan gagasan naratif

misalnya representasi tekanan psikologis menjadi simbol-simbol visual melalui teknik pencahayaan dan sudut pengambilan gambar. Pesan visual ini kemudian diterjemahkan kembali (*decoding*) oleh penonton untuk menangkap muatan emosionalnya. Dengan demikian, unsur-unsur sinematografi seperti *angle* dan *lighting* tidak sekadar berfungsi sebagai ornamen estetika, melainkan bertindak sebagai unit pembentuk makna (leksem) yang menyusun struktur bahasa film.

DOP juga terlibat dalam 3 tahapan proses pembuatan film. Berikut ini beberapa keterlibatan DoP pada setiap tahapan pembuatan film :

1. **Pra-Produksi** : DOP mempunyai beberapa peran yang penting dalam pra-produksi. DOP bertanggung jawab dan bekerja sama dengan sutradara untuk merumuskan aspek-aspek visual di dalam film, termasuk dalam menentukan pencahayaan, palet warna, dan *mood* yang akan dibawa. DOP juga menentukan peralatan yang sesuai dengan kebutuhan teknis dan estetika film, DOP ikut serta dalam *scouting location* beserta dengan pembuatan *shootlist* dan *storyboard* untuk memvisualisasikan setiap adegan secara detail.
2. **Produksi** : DOP bertanggung jawab penuh atas semua aspek-aspek visual selama proses produksi berlangsung agar terealisasikan sesuai perencanaan. DOP mengawasi setiap departemen dalam mengelola pencahayaan, komposisi gambar, dan gerakan kamera, bekerja sama secara langsung dengan sutradara untuk mewujudkan visi visual film. DOP memastikan dan mengarahkan tim tata cahaya serta tata kamera agar dapat memastikan setiap diambil dengan presisi dan artistik sesuai dengan narasi.
3. **Pasca Produksi** : DOP mempunyai peran dalam pasca-produksi adalah memastikan bahwa hasil dari tampilan visual yang diinginkan terwujud sesuai dengan visi film tersebut. Salah satu peran penting ialah DOP terlibat dalam proses *color grading*, dimana DoP bekerja sama dengan *Colorist* untuk menyesuaikan pencahayaan dan warna agar sesuai dengan visi yang telah ditetapkan selama produksi dilaksanakan. DOP memastikan pencahayaan dan *tone* film agar tetap konsisten, dan juga memberikan saran masukan terkait estetika visual agar hasil akhir tetap selaras dengan gaya sinematografi yang diinginkan. (Brown, 2016)

## 2.10 Review Karya

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

- **Nanti Kita Cerita tentang Hari Ini**

Film drama keluarga yang disutradarai oleh Angga Dwimas Sasongko, menjadi salah satu referensi pembuatan film Bila Hari Ini Aku Tak Datang. Isu yang diangkat dalam film ini cukup mirip dengan film Bila Hari Ini Aku Tak Datang. Nanti Kita Cerita tentang hari ini berbicara tentang dinamika keluarga Narena yang tampak Bahagia namun memiliki luka trauma masa lalu. Tokoh utama, Awan mengalami pergulatan identitas ketika berkenalan dengan kale, yang kemudian memicu pertengkaran ketiga kakak-beradik terhadap pola asuh ayah mereka. Film ini memiliki adegan yang sangat emosional dan dramatis sehingga pembuat film ingin memasukkannya juga, karena film memiliki pengadeganan yang sangat menarik untuk kami tinjau.

- **Budi Pekerti**

Film Budi Pekerti, yang disutradarai wregas Bhanuteja, berbicara tentang fenomena maraknya kasus *cyber bullying*. Kisahnya berpusat pada Bu Prani, Seorang guru Bimbingan (BK) yang kehidupannya tiba-tiba berubah drastis akibat sebuah video dirinya *viral* dan memicu hujatan dari warga net. Film ini memiliki alur cerita yang realistis dengan ini penulis dapat menjadikannya sebagai inspirasi dalam proses produksi film, seperti *framing*, ritme pengambilan gambar, dan tata cahaya agar penonton dapat merasakan juga tekanan sosial serta kedekatan emosional dengan karakter.