

## BAB II

### LANDASAN KONSEPTUAL

#### 1.1 Rachman Sabur dan karyanya

Berdasarkan profil *website* resmi Payung Hitam *Foundation* mengenai Rachman Sabur tulisan Silvester Petara Hurit, menceritakan bahwa Rachman Sabur lahir di Bandung tanggal 12 September 1957, dari pasangan R. Sabur Purawinata dan Tati Rohana. Beliau mulai intens menonton teater sejak 1974, saat di SMA. Dia juga gemar menulis puisi. Pernah belajar sinematografi pada Akademi Sinematografi Bandung (1978) dan jadi aktor Teater Sang Saka, yang disutradarai Bambang Budi Asmara. (<https://payunghitamfoundation.id/profile>, diakses pada : 17-07-2019)

Ketertarikan dan seringnya terlibat teater mendorongnya masuk Jurusan Teater di Akademi Seni Tari (ASTI) Bandung tahun 1974. Pada 1980, bergabung dengan Studiklub Teater Bandung asuhan Suyatna Anirun dan sempat jadi aktor. Dia berhasil meraih gelar sarjana muda teater di ASTI Bandung tahun 1984, dan sarjana seni pada jurusan tari di STSI Surakarta dengan karya Ritus Topeng Ritus tahun 1989.

Debut perdananya sebagai sutradara ketika dia menggarap *Dag Dig Dug* karya Putu Wijaya tahun 1982, tahun pertama berdirinya Teater Payung Hitam. Dengan disiplin tinggi dan kerja keras, dia mulai menggarap berbagai lakon dari penulis

tanah air hingga karya-karya dunia. Salah satu karya penyutradaraannya yang banyak dipuji adalah *Menunggu Godot* (1991).

Rachman Sabur kemudian beralih dari teks ke lakon. Beliau mulai mendekonstruksi teks bahkan sampai tingkat yang sangat “dekstruktif”. Dia mengganti verbalitas teks dengan komposisi tubuh, lenguhan, erangan, lengking, dan desah nafas. Menjahit dan menabraknya dengan berbagai benda. Kekerasan, kesakitan, dan perjuangan yang menantang bahaya, menyakiti diri secara garang dan riuh seperti yang tampak pada pertunjukan *Kaspar* (1994) dan *Merah Bolong Putih Dobleng Hitam* (1997).

Kegigihan yang dia bangun bersama kelompoknya, membuat tak sedikit seniman luar yang tertarik berkolaborasi dengannya. Antara lain dia pernah mengikuti kolaborasi Teater Tiga Negara Indonesia – Philipina – Jepang di Shibuya, Jepang (1997), juga dengan *The Lunatics Theatre* dari Belanda untuk pertunjukan di *Oerol Festival* dan di *Therselling*, Holland (2005), dengan *Tikka Sears* (Amerika), *Takeshi Yamada*, *Yitotsi Yanagi* (Jepang, dan *Ingrid Hauser* (German).

Selain diundang berpentas di berbagai festival di luar negeri, dia juga memandu workshop. Antara lain di *Festival Perth Australia*, di *Universitas Murdoch* dan di *Black Swan Theatre*. Beberapa kali dia diundang pula untuk jadi penguji pada ujian akhir di *Akademi Teater Awara*, Malaysia.

Rachman Sabur adalah sutradara yang keranjingan mengulik kekerasan, luka, dan kesakitan. Saat terserang *stroke*, di tengah membimbing ujian teater mahasiswanya. Dengan kondisi tubuh yang masih sakit, dia menyutradarai puisi

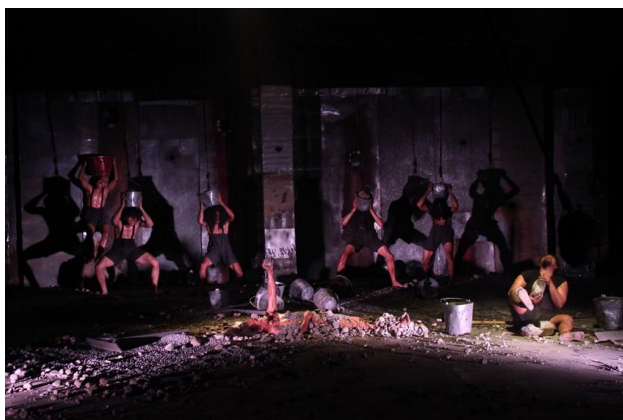
Tubuh Yang Runtuh lewat instruksi suara yang belum jelas terdengar dan kaki gemeteran. Teater adalah alat terapi bagi luka dan kesakitan lahir dan batin, pribadi dan masyarakat.

Dia berikrar:

“selama fisik dan psikis saya masih mampu, selamanya saya berteater. Teater adalah hidup dan mati saya. Berteater adalah berbagi ketulusan dan cinta, berbagi suka dan duka dengan lingkungan, manusia, dan masyarakat. Itu pilihan dan sikap budaya saya.”

Karya-karya Rachman Sabur selalu datang dan berawal dari pemikiran kritisnya terhadap lingkungan, sosial, politik, hak asasi manusia, dan sebagainya. Beberapa karyanya yang dibuat bersama Payung Hitam berawal dari pertunjukan verbalitas biasa sesuai dengan naskah. Namun dimulai dari pertunjukan Kaspar pada tahun 1994, beliau mulai meninggalkan teks lakon. Hingga sekarang, sosok beliau dan kelompok teater tersebut sangat identik dari pertunjukan dengan metode non-verbal. Berikut contoh-contoh karya tubuhnya yang beliau lakukan dan ciptakan bersama Payung Hitam:

a. Merah Bolong (1997)



Gambar 2.1 Pertunjukan teater Merah Bolong  
(Situs jejaring: IndonesiaKaya.com, diakses pada: 12-05-2019)

Pada pertunjukan ini, beliau seperti tengah meneriakkan rasa sakit, namun dalam wujud kebisuan nan membatu, sebagai konsekuensi dari penyelaman mendalam tentang fakta-fakta mengerikan dan derita memilukan manusia-manusia tak berdosa dan tak berdaya yang menjadi korban kepongahan kekuasaan.

b. *Post Haste*



Gambar 2.2 Pertunjukan teater *Post Haste*  
(Situs jejaring: [IndonesiaKaya.com](http://IndonesiaKaya.com), diakses pada: 12-05-2019)

*“Post-Haste”* merupakan representasi dari kondisi alam, sosial politik, maupun sejarah Indonesia. Kondisi yang penuh oleh gelombang perubahan sejarah, bencana alam, keberagaman sosial-budaya. Disposisi dinding-dinding yang menampilkan kekuasaan, mayoritas di atas minoritas. Penguburan berkali-kali terhadap kalangan kiri, kampanye hitam tentang bahaya komunisme. Diskriminasi terhadap homoseksual. *“Post-Haste”* menjadi inti waktu dan ruang untuk bisa keluar dari situasi yang secara tidak sadar mencederai humanisme.

## 1.2 Rahman Sabur dan Metode Teater Tubuh

Rachman Sabur pertama kali melepas teks pada garapannya pada pertunjukan Kaspar karya Peter Handke pada tahun 1994 yang digelar di Gedung Kesenian Sunan Ambu, ISBI Bandung. Dalam buku *Dialektika Antara Realitas dan Idealitas Teater Payung Hitam* karya Joko Kurnain (2009:56-57), Putu Fajar Arcana, seperti yang dituangkannya melalui tulisannya meyakini bahwa pertunjukan tersebut bertumpu pada kekuatan tubuh.

Rachman Sabur dalam buku *Teater Payung Hitam Perspektif Teater Modern Indonesia* (2004) mengatakan “Pementasan ini sangat dipercaya, bahwa bahasa tubuh menjadi media paling universal untuk berkomunikasi. Berbagai symbol yang spesifik, berbagai ungkapan yang memerlukan ulasan berpanjang-panjang jika memakai bahasa verbal, bisa disederhanakan ke dalam gerak. Sejak Payung Hitam berdiri 21 tahun yang lalu (sekarang 37 tahun), Sabur seolah sudah memilih jalur yang berbeda. Ia tidak lagi menurut arus besar kecenderungan teater yang Berjaya pada awal tahun 1970-an, W.S Rendra memang pernah melakukan eksperimen dengan mementaskan nomor-nomor kecil, yang kemudian dikenal dengan istilah teater mini kata. Tetapi, waktu itu, Rendra melandaskan pencarian bentuk teaternya dari bentuk-bentuk puisi”.

### 1.3 Rahman Sabur dan Teater Payung Hitam

Kembali mengutip dari profil *website* resmi Payung Hitam *Foundation*, kali ini mengenai Payung Hitam tulisan Silvester Petara Hurit. Teater Payung Hitam didirikan oleh Rachman Sabur pada 1982 di Bandung. Memasuki usia 37 tahun, kelompok ini telah memproduksi 80 pertunjukan. Dan merupakan salah satu kelompok terdepan teater modern Indonesia. Payung Hitam telah menjelajahi kota-kota di tanah air dan berpentas di berbagai festival bergengsi di luar negeri. Bahkan karya berjudul *Kata Kita Mati* telah didokumentasikan dalam bentuk CD-Rom oleh *Curriculum Corporation* untuk digunakan sebagai media pendidikan seni di Sekolah Menengah Atas (SMA) South Victoria, Australia, dengan judul *Asia Through Asian Eyes*.

Pada awal berdirinya, Payung Hitam kerap mementaskan drama realis karya penulis Indonesia. Kemudian mereka melakukan berbagai eksplorasi untuk mencari dan menemukan bentuk ekspresi dan gaya pementasan yang paling pas. Pencapaian terbaiknya, terjadi pada *Kaspar* (1994) dan *Merah Bolong Putih Doblom Hitam* (1997), yang merupakan karya non-verbal. hingga kemudian kelompok ini lebih identik dengan bentuk teater non-verbal.

Ketika kelompok Teater Payung Hitam meninggalkan teater verbal, dan tidak lagi memperhitungkan verbalitas sebagai basis garapan, kelompok ini telah mempersiapkannya melalui latihan tubuh secara disiplin. Dalam hal ini F.X Widaryanto mengungkapkan,

”Perubahan ini tidak terjadi dengan serta-merta begitu saja. Lihat saja misalnya, apa yang terungkap dan teramati oleh penulis selama bertahun-tahun, dalam keseharian di kampus, Tony Broer, salah satu pendukung utama sebelum ”kepindahannya ke Jepang, terlihat sangat rajin dalam membina tubuhnya, baik dalam melatih elastisitas maupun kebutuhan akan ketahanan fisiknya.” (Widaryanto: 2007, 112).

#### 1.4 Film Dokumenter

Istilah dokumenter pertama kali digunakan oleh Grierson (1926) ketika menanggapi film-film karya Robert Flaherty salah satunya dalam film “*Nanook of the north*” (1922). Film tersebut tidak lagi mendongeng ala Hollywood. Grierson menyampaikan pandangannya bahwa apa yang dilakukan oleh Flaherty tersebut merupakan sebuah perlakuan kreatif terhadap kejadian-kejadian aktual yang ada.

Film dokumenter merupakan satu bentuk produk audio visual yang menceritakan suatu fenomena keseharian. Fenomena tersebut cukup pantas diangkat menjadi perenungan bagi penonton. Materi dokumenter dapat berupa cerita tentang keprihatinan sosial, pengalaman dan pergaulatan hidup yang memberikan inspirasi dan semangat hidup bagi penonton, atau kilas balik dan kupasan tentang peristiwa yang pernah terjadi dan ada kaitanya dengan masa sekarang. (Brata, 2007 : 57)

“Film Dokumenter sering dianggap sebagai rekaman ‘aktualitas’ potongan rekaman sewaktu kejadian sebenarnya berlangsung, saat orang yang terlibat di dalamnya berbicara, kehidupan nyata seperti apa adanya, spontan dan tanpa media perantara. Walaupun kadang menjadi materi dalam pembuatan dokumenter, faktor ini jarang menjadi bagian dari keseluruhan film dokumenter itu sendiri, karena materi-materi tersebut harus diatur, diolah kembali, dan diatur strukturnya. (Atmaja, 2007:157)”

Namun tujuan film dokumenter bukan sekedar menyampaikan informasi. Pembuat film dokumenter ingin penontonnya tidak hanya mengetahui topic yang diangkat, tapi juga mengerti dan dapat merasakan persoalan yang dihadapi subjek film. Untuk itu diperlukan pengorganisasian cerita dengan subjek yang menarik, alur yang mampu membangun ketegangan, dan sudut pandang yang terintegrasi (Rabiger, 1992:11)

#### **1.4.1 Kategori Film Dokumenter Biografi**

Film dokumenter biografi atau potret ialah representasi kisah pengalaman hidup seorang tokoh terkenal ataupun anggota masyarakat biasa yang riwayat hidupnya dianggap hebat, menarik, unik atau menyedihkan. Bentuk potret umumnya berkaitan dengan aspek human interest, sementara isi tuturan bisa merupakan kritik, penghormatan atau simpati (Ayawaila, 2008:41-42).

Sesuai dengan namanya, jenis ini lebih berkaitan dengan sosok seseorang. Mereka yang diangkat menjadi tema utama biasanya seseorang yang dikenal luas di dunia atau masyarakat tertentu atau seseorang yang biasa namun memiliki kehebatan, keunikan, ataupun aspek lain yang menarik. Contohnya, potret yaitu film dokumenter yang mengupas aspek *human interest* dari seseorang. Plot yang diambil biasanya adalah hanya peristiwa-peristiwa yang dianggap penting dan krusial dari orang tersebut. Isinya bisa berupa sanjungan, simpati, kritik pedas, atau bahkan pemikiran sang tokoh.



### 1.4.2 Gaya Bertutur Film Dokumenter Eksposisi (*Expository documentary*)

Membicarakan gaya dokumenter tak akan pernah ada habisnya, karena gaya terus berkembang sesuai kreativitas sang dokumentaris. Gaya dalam film dokumenter terdiri dari bermacam-macam kreativitas, seperti gaya humoris, puitis, satire, anekdot, serius, semi serius, dan seterusnya (Ayawaila, 2017:96).

#### a. Eksposisi (*Expository Documentary*)

Tipe pemaparan eksposisi, terhitung konvensional, umumnya merupakan tipe format dokumenter televisi yang menggunakan narator sebagai penutur tunggal. Karena itu narasi atau narator di sini disebut sebagai *voice of God*, karena aspek subjektivitas narator. Contohnya adalah kemasan umum *Discovery Chanel* dan *National Geographic*.

Menurut buku *Introduction to Documentary* karya Bill Nichols, (2001:99), gaya bertutur dokumenter ini menampilkan pesan kepada penonton secara langsung, melalui presenter atau narasi berupa teks maupun suara. Kedua media tersebut berbicara sebagai orang ketiga kepada penonton.

Penjelasan presenter maupun narasi cenderung terpisah dari alur cerita film. Mereka memberikan komentar terhadap apa yang sedang terjadi dalam adegan, ketimbang menjadi bagian dari adegan itu sendiri. Itu sebabnya, pesan atau *point of view (PoV)* dari *expository* sering kali dielaborasi lewat suara atau teks ketimbang lewat gambar.

Dan jika pada film fiksi gambar disusun berdasarkan kontinuitas waktu dan tempat berdasarkan aturan tata gambar, maka pada *expository* gambar disusun sebagai penunjang argumentasi yang disampaikan lewat narasi atau presenter, berdasarkan naskah yang sudah dibuat dengan prioritas tertentu.

Kelebihan dalam gaya bertutur *expository* film dokumenter (*Expository Documentary*) adalah argumentasi yang dibangun dalam *expository* umumnya mampu memaparkan baik buruknya sebuah fenomena yang terjadi berdasarkan pijakan moral tertentu serta mampu mengarahkan pada sebuah kesimpulan secara langsung. *Expository* dapat menghadirkan sebuah sudut pandang yang jelas dan menutup kemungkinan adanya perbedaan penafsiran.

Sedangkan kelemahan *expository* adalah cenderung menjelaskan makna gambar yang ditampilkan, pembuat film seolah tidak meyakini bila gambar tersebut mampu menyampaikan pesan. Hingga pembuat film sering menempatkan penonton seolah-olah tidak mampu membuat kesimpulan sendiri. Karena kehadiran *voice over* cenderung membatasi bagaimana gambar harus dimaknai.

### **1.5 Director of Photography (Penata Fotografi)**

Dalam buku *Job Description Pekerja Film*, pengarah fotografi adalah yang menciptakan imaji visual film. Orang yang bertanggung jawab terhadap kualitas fotografi dan pandangan sinematik (*cinematik look*) dari sebuah film. Ia juga melakukan supervisi personil kamera dan pendukungnya serta bekerja sangat dekat dengan sutradara. Dengan pengetahuannya tentang pencahayaan, lensa, kamera, emulsi, film, dan imaji digital, sehingga dituntut untuk menciptakan kesan/raza yang tepat, suasana, dan gaya visual pada setiap *shot* yang membangkitkan emosi sesuai keinginan sutradara.

Dalam buku *Memahami Film* tahun 2008 karya Pratista, penata fotografi mengepalai departemen yang mungkin saja terdiri dari sejumlah operator kamera. Penata fotografilah yang mengkoordinasikan seluruh anggota departemennya untuk untuk menghasilkan gambar yang diinginkan untuk film tersebut. Sementara operator kamera bertanggung jawab mengoperasikan kamera, tanpa menentukan lensa atau *filter* kamera serta jenis dan *filter* lampu apa yang cocok dipakai. Pendeknya, penata fotografi merancang apa yang harus dilakukan oleh para operator kamera.

### **1.6 Sinematografi**

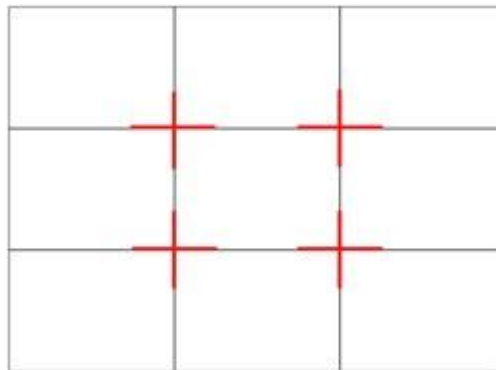
Sinematografi (*Cinematography*) adalah kata serapan dan bahasa Inggris, dan bahasa latinnya *Kinema* (gambar) dan *Graphoo* (menulis). Sinematografi sebagai ilmu terapan merupakan bidang ilmu yang membahas tentang teknik menangkap gambar dan menggabung-gabungkan gambar tersebut sehingga menjadi rangkaian gambar yang dapat menyampaikan ide (dapat mengemban cerita). teknik

sinematografi menjadi faktor utama dalam kesuksesan pembuatan film. (Ibid, 313-314) Penyampaian pesan dalam film sangat dipengaruhi oleh bagaimana sutradara bisa mengarahkan teknik sinematografi dengan baik. Menurut Joseph V. Mascelli A.S.C terdapat beberapa aspek yang perlu diperhatikan agar pengambilan gambar dalam teknik sinematografi yang akan dilakukan mempunyai nilai sinematik yang baik, yaitu mengatur maksud motivasi dan maksud *shot*-nya serta kesinambungan cerita untuk menyampaikan pesan dan sebuah film, yaitu:

### 1.6.1 Komposisi

Komposisi adalah suatu cara untuk meletakkan objek gambar di dalam layar sehingga gambar tampak menarik, menonjol dan bisa mendukung alur cerita (Semedhi, 2001:43) . Secara sederhana komposisi dapat diartikan sebagai suatu cara untuk membuat sebuah gambar dalam sebuah *frame* terlihat menarik dan objek yang ingin ditampilkan terlihat lebih menonjol. Menurut Bambang Semedhi, seperti yang ditulis dalam bukunya, teori komposisi terdiri dan tiga unsur, yaitu (Ibid, 44-46) :

#### a. *Rule of third* (teori sepertiga layar)

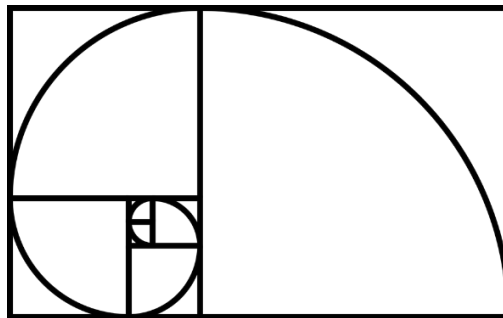


Gambar 2.3, Rule of third  
(Situs jejaring : [digital-photography-school.com](http://digital-photography-school.com)  
diakses pada: 09-06-2019)

Teori sepertiga layar adalah menempatkan pusat atau titik perhatian (*point of interest*). Untuk menentukan *point of interest* terdapat beberapa cara, yaitu:

1. Layar dibagi menjadi tiga bagian secara *horizontal* dan *vertical* dengan membuat garis imajiner. Pertemuan antara garis-garis imajiner itulah terletak titik perhatian.
  2. Upayakan objek yang ingin dijadikan pusat perhatian berada pada dua titik, bahkan berada pada tiga titik untuk hasil yang lebih baik.
- Jangan hanya terpaku pada teori ini saja, karena masih banyak variasi teori *point of interest* lain untuk menonjolkan sebuah objek.

**b. *Golden mean area* (area utama titik perhatian)**

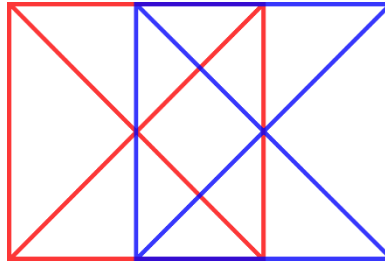


Gambar 2.4, *Golden mean area*  
(Situs jejaring : [elephantinthelab.org](http://elephantinthelab.org), diakses pada: 09-06-2019)

*Golden mean area* (area utama pusat perhatian) adalah suatu cara untuk membuat sebuah komposisi yang baik, khususnya untuk ukuran gambar *close up*. Tujuannya adalah untuk menonjolkan ekspresi atau detail objek. Dalam menggunakan *golden mean area*, penulis membagi layar menjadi dua bagian secara mendatar, kemudian membagi lagi

menjadi tiga bagian di sisi atasnya. Sehingga objek akan berada di atas setengah layar dan di bawah sepertiga layar.

**c. *Diagonal depth***



Gambar 2.5, *Diagonal method*  
(Situs jejaring : [en.wikipedia.org](http://en.wikipedia.org), diakses pada:  
09-06-2019)

*Diagonal depth* adalah suatu panduan untuk pengambilan gambar luas (*long shot*,) yang mempertimbangkan unsur-unsur diagonal sebagai komponen gambarnya. Tujuannya untuk memberikan kesan mendalam (*depth*) dan kesan tiga dimensi. Unsur yang perlu diperhatikan dalam diagonal adalah objek yang dijadikan latar depan (*foreground*), objek yang berada di bagian tengah harus terlihat jelas dan menonjol, sedangkan unsur *background* sebagai penambah dimensi, sehingga gambar tampak tiga dimensi.

**2.6.2 *Camera Angle* (sudut pandang kamera)**

*Camera Angle* merupakan suatu sudut pandang yang mewakili penonton. Pengambilan suatu sudut pandang kamera yang baik harus sangat diperhatikan, karena hasil gambar yang baik akan membuat alur sebuah cerita lebih menarik. Sudut pandang kamera dapat diartikan mata penonton.

Penempatan kamera merupakan sudut pandang penonton dan wilayah yang diliput dalam sebuah *shot*.

**a. Tipe-tipe kamera *Angle***

- *Angle* kamera objektif

Sudut pandang kamera dan sudut pandang penonton. Sudut pandang ini tidak melibatkan penonton ataupun pemain tertentu. Sudut pandang ini tidak mewakili siapapun.

- *Angle* kamera subjektif

Sudut pandang kamera dan penonton yang dilibatkan. Misalkan pemain melihat ke penonton maupun dan sudut pandang lain yang memberi isyarat penonton terlibat di dalamnya. Beberapa cara yang dilakukan dalam sudut pandang kamera objektif, yaitu kamera berlaku sebagai mata penonton untuk melibatkan mereka ke dalam suatu adegan. Tujuannya untuk memberikan efek dramatis dalam gambar tersebut, kamera berpindah-pindah tempat dengan satu objek di dalamnya.

Penonton dapat melihat suatu kejadian melalui mata pemain tertentu. Sehingga penonton akan merasakan sensasi seperti salah satu pemain dalam adegan, kamera bertindak sebagai mata penonton yang tidak terlihat. Misalkan seorang pemain berbicara menghadap ke kamera, sehingga terkesan pemain mengajak berkomunikasi penonton secara langsung.

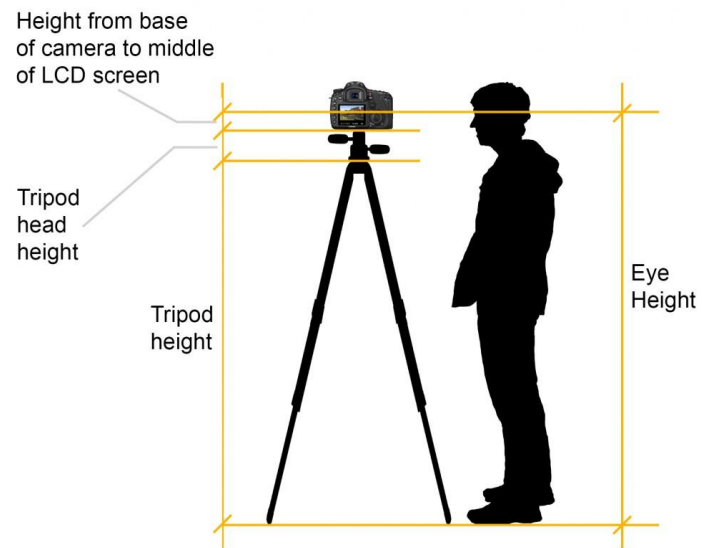
- *Angle kamera point of view*

Sudut pandang ini merupakan gabungan dan dua sudut pandang kamera sebelumnya. Sudut pandang ini menempatkan kamera sedekat mungkin dengan objek subjektif. Hal ini bertujuan untuk memberikan kesan penonton berada pipi dengan salah satu pemain.

**b. *Level camera Angle***

*Level camera Angle* secara psikologis dapat disambungkan dalam sebuah cerita melalui salah satu objek. *Level camera Angle* dibagi dalam beberapa bagian:

- *Eye level Angle*



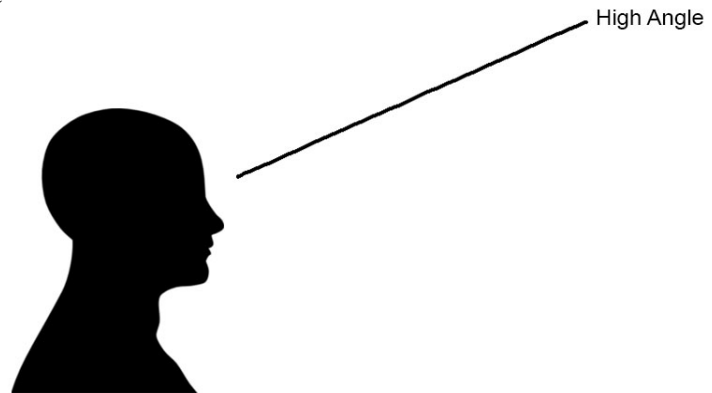
Gambar 2.6, *Eye level angle*  
(Situs jejaring : [blog.nicgranleese.com](http://blog.nicgranleese.com), diakses pada: 09-06-2019)

Tipe *shot* ini menempatkan kamera sejajar dengan mata penonton.

Hal ini menimbulkan kesan netral atau setara.



- *High level Angle*

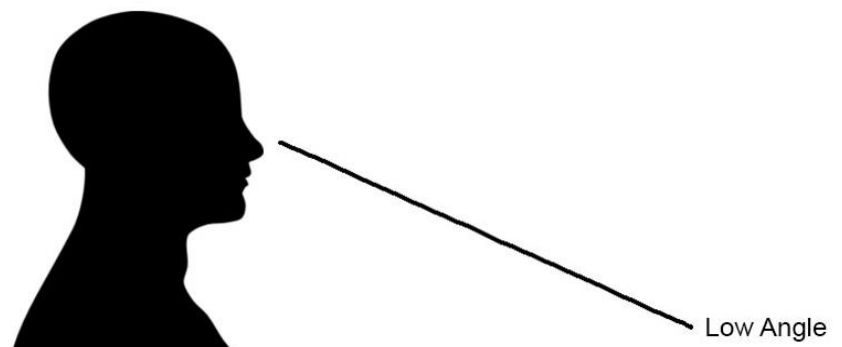


Gambar 2.6, *Eye level angle*

(Situs jejaring : [twinception.my](http://twinception.my), diakses pada: 09-06-2019)

Tipe *shot* ini menempatkan kamera berada di atas objek, sehingga menimbulkan kesan subjek terlihat kecil atau kerdil. Hal ini menunjukkan bahwa kedudukan tidak lagi superior terhadap pemain lain.

- *Low level Angle*



Gambar 2.7, *low level angle*

(Situs jejaring : [twinception.my](http://twinception.my), diakses pada: 09-06-2019)

Tipe ini menempatkan kamera pada posisi di bawah objek. Sehingga menimbulkan kesan objek terlihat berkuasa. Tipe ini bertujuan untuk memberikan kesan, kegairahan, menurunkan *foreground* yang tidak terlalu disukai, menurunkan cakrawala,

menyusun latar belakang, menciptakan perspektif lebih kuat, dan mengintensifkan dampak dramatik dalam sebuah *frame*.

**c. *Shot size* (ukuran gambar)**

Ukuran gambar bisaanya dikaitkan dengan objek manusia, namun ukuran gambar juga bisa digunakan untuk mengambil gambar pada benda. *Shot size* terdiri dan beberapa jenis, yaitu (fahruddin, 2012: 148-150) :

- *Extreem long shot*



Gambar 2.8, *Extreem long shot*  
(Situs jejaring : [www.bhphotovideo.com](http://www.bhphotovideo.com), diakses pada: 09-06-2019)

*Extreem long shot* merupakan kekuatan yang ingin menetapkan suatu (peristiwa,pemandangan) yang sangat jauh. Panjang dan luas berdimensi lebar. Biasanya gambar yang direkam untuk mengorientasikan panorama sekitar, atau juga objek yang berada di sekitar akan terlihat lebih kecil.

- *very long shot*



Gambar 2.9, *Very long shot*  
(Situs jejaring : [mbadinca.blogspot.com](http://mbadinca.blogspot.com), diakses pada: 09-06-2019)

*Very long shot* menunjukkan subjek yang berada di tengah lingkungan sekitarnya. Dalam jenis ini lingkungan di sekitar subjek lebih dominan. *very long shot* akan menampilkan panorama yang memenuhi layar.

- *Long shot*



Gambar 2.10, *long shot*  
(Situs jejaring : [kelasfotografi.com](http://kelasfotografi.com), diakses pada: 09-06-2019)

*Long shot* merupakan jenis pengambilan gambar yang menunjukkan keseluruhan tubuh dan kepala sampai kaki. Jenis ini bisaanya digunakan saat objek melakukan gerakan, namun detail gerakan masih belum dapat terlihat dengan jelas.

- *Medium long shot*



Gambar 2.11, *medium long shot*  
(Situs jejaring : [www.asu.edu](http://www.asu.edu), diakses pada: 09-06-2019)

*Medium long shot* merupakan jenis pengambilan gambar yang menunjukkan mulai dan bagian kepala sampai tepat dibawah lutut.

- *Medium shot*



Gambar 2.12, *medium long shot*  
(Situs jejaring : [www.asu.edu](http://www.asu.edu), diakses pada: 09-06-2019)

*Medium Shot* merupakan jenis pengambilan gambar yang menunjukkan dan kepala sampai pinggul. Ukuran ini berfungsi menunjukkan siapa yang sedang melakukan kegiatan.

- *Medium close up*



Gambar 2.13, *medium long shot*  
(Situs jejaring : [www.asu.edu](http://www.asu.edu), diakses pada: 09-06-2019)

Jenis ini merupakan pengambilan gambar yang menunjukkan kepala sampai bawah dada. Jenis ini merupakan jenis standar dalam pengambilan wawancara.

- *Close up*



Gambar 2.14, *close up*  
(Situs jejaring : [www.abc.net.au](http://www.abc.net.au), diakses pada: 09-06-2019)

Jenis ini hanya mengambil bagian kepala objek yang melakukan kegiatan. Hal ini bertujuan untuk memfokuskan sebuah kegiatan yang sedang dilakukan.

- *Big close up*



Gambar 2.15, *big close up*  
(Situs jejaring : deviantart.com, diakses pada: 09-06-2019)

Jenis ini hanya menunjukkan bagian wajah yang memenuhi *frame*

- *Extreem close up*



Gambar 2.16, *extreme close up*  
(Situs jejaring : kelasfotografi.com, diakses pada: 09-06-2019)

Jenis ini menunjukkan gambar yang lebih *detail*. Misalkan pengambilan gambar mata objek.

- *Wide shot*



Gambar 2.17, *wide shot*

(Situs jejaring : [darajachoir.org](http://darajachoir.org), diakses pada: 09-06-2019)

Jenis ini mengambil ukuran gambar yang memasukan keadaan sekitar. Jadi sudut lebar akan pandangan seluruh keadaan.