

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Pengertian Film

Film adalah suatu alat untuk menyampaikan berbagai pesan kepada khalayak umum melalui media cerita, dan juga dapat diartikan sebagai media ekspresi *artistic* bagi para seniman dan insan perfilman untuk mengungkapkan gagasan ide cerita yang dimilikinya (Rizal: 2014). Sedangkan menurut UU No.33 tahun 2009 tentang perfilman, mengatakan bahwa film adalah sebuah karya seni budaya yang merupakan suatu pranata sosial dan media komunikasi massa yang dibuat atas dasar kaidah sinematografi dengan ataupun tanpa suara dan dapat ditayangkan.

Gambar bergerak atau yang disebut juga film ialah bentuk dominan dari komunikasi massa visual di belahan dunia. Film berperan sebagai sarana baru yang digunakan untuk menyebarkan hiburan yang sudah menjadi kebiasaan terdahulu, serta menyajikan cerita, peristiwa, musik, drama, lawak, dan sajian teknis lainnya kepada masyarakat umum. Masyarakat pasti mengenal apa yang dinamakan film. Film telah mengalami perkembangan yang sangat pesat. Sejak kemunculannya yang pertama berupa gambar bergerak berwarna hitam putih, hingga saat ini diproduksi film dengan konsep tiga dimensi (3D) yang menggunakan teknologi canggih.

(Klare: 2017) yaitu film termasuk ke dalam jenis karya sastra karena segala macam mode presentasi film sesuai dengan fitur teks sastra dan dapat dijelaskan dalam kerangka tekstual. Tujuan utama menonton film adalah untuk hiburan. Namun, selain itu di film pun dapat mengandung fungsi informatif maupun edukatif bahkan persuasif. Hal tersebut sejalan dengan misi perfilman nasional sejak tahun 1979 yang mengatakan bahwa selain sebagai media hiburan, film juga dapat digunakan sebagai media pendidikan untuk pembinaan generasi muda dalam membangun karakter.

Menurut Gamble yang dikutip oleh Sri Wahyuningsih berpendapat bahwa film ialah sebuah rangkaian gambar statis yang direpresentasikan di hadapan mata secara berturut-turut dalam kecepatan yang tinggi. Sementara Jean Luc Godard,

Sineas New Wave asal Prancis, mengilustrasikan film sebagai “papan tulis”. Menurutnya sebuah film yang revolusioner dapat menunjukkan bagaimana perjuangan senjata dapat dilakukan.

Dari berbagai pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa film merupakan salah satu bentuk media komunikasi massa yang memiliki peran sebagai medium untuk menyampaikan pesan dari komunikator kepada komunikan yang memiliki jumlah yang banyak dan memiliki efek tertentu.

2.2 Jenis-Jenis Film

Menurut (Effendy: 2003) dalam bukunya yang berjudul Ilmu, Teori dan Filsafat Komunikasi, sehubungan dengan ukuran, film dibedakan pula menurut sifatnya, yang umumnya terdiri dari jenis-jenis sebagai berikut :

a. Film Cerita/Fiksi (*Story Film*)

Film yang mengandung suatu cerita, yang lazim di pertunjukkan di Gedung bioskop yang dimainkan oleh para bintang film yang terkenal. Film jenis ini diperuntukkan untuk semua publik dan ada Batasan umurnya.

b. Film Berita (*News Film*)

Film berita berisikan mengenai fakta-fakta, peristiwa yang benar-benar terjadi. Karena sifatnya berita maka film yang disajikan pada publik harus mengandung nilai berita (*News Value*).

c. Film Dokumenter

Film Dokumenter adalah film yang berisikan mengenai fakta atau peristiwa yang terjadi. Perbedaannya dengan film berita yaitu film berita harus mengenai sesuatu yang mempunyai nilai berita.

d. Film Kartun (*Cartoon Film*)

Walt Disney adalah rumah produksi yang banyak menghasilkan berbagai macam film kartun yang terkenal sampai saat ini. Timbulnya gagasan membuat film kartun adalah dari seniman pelukis. Serta ditemukannya sinematografi yang telah menimbulkan gagasan untuk menghidupkan gambar-gambar yang mereka Lukis dan lukisan itu menimbulkan hal-hal yang bersifat lucu sekaligus mendidik.

2.3 Pengertian Film Fiksi

Menurut (Pratista: 2017) film fiksi adalah sebuah film yang menggunakan cerita rekaan di luar kejadian nyata serta menerapkan konsep pengadeganan yang telah dirancang sejak tahap pra-produksi yang menjadikannya terikat oleh plot. Film cerita merupakan film yang dibuat atau diproduksi berdasarkan cerita yang dikarang dan dimainkan oleh aktor dan aktris. Kebanyakan atau pada umumnya film cerita bersifat komersial. Pengertian komersial diartikan bahwa film dipertontonkan di bioskop dengan harga karcis tertentu. Artinya, untuk menonton film itu di gedung bioskop, penonton harus membeli karcis terlebih dulu. Demikian pula bila ditayangkan di televisi, penayangannya didukung dengan sponsor iklan tertentu pula.

Film fiksi pertama kali dikenal di Indonesia pada tahun 1905 yang diimpor dari Amerika. Film-film impor ini berubah judul ke dalam Bahasa Melatu, dan film fiksi impor ini cukup laku di Indonesia, dibuktikan dengan jumlah penonton dan bioskop pun meningkat.

Film lokal pertama kali diproduksi pada tahun 1926, dengan judul “Loetoeng Kasaroeng” yang diproduksi oleh NV Java Film Company, adalah sebuah film cerita yang masih bisu. Agak terlambat memang, karena pada tahun tersebut di belahan dunia yang lain, film- film bersuara sudah mulai diproduksi. Kemudian, perusahaan yang sama memproduksi film kedua mereka dengan judul “Eulis Atjih”.

Setelah film kedua ini diproduksi, kemudian muncul perusahaan-perusahaan film lainnya seperti Halimun Film Bandung yang membuat *Lily van Java* dan *Central Java Film* (Semarang) yang memproduksi *Setangan Berlumur Darah*.

Cerita pada film fiksi secara umum memiliki karakter yang bertindak sebagai protagonis maupun antagonis. Selain itu, menurut Pratista yang dikutip oleh Muhamad Ali Mursid cerita pada film fiksi juga ada masalah, konflik, penutupan, serta memiliki pengembangan cerita yang jelas. Dan untuk memproduksi sebuah film fiksi tentu membutuhkan tahapan pra produksi, produksi, dan pasca produksi yang lebih kompleks.

Film fiksi ini terbagi menjadi dua bagian, yaitu film fitur pendek dan film fitur panjang. Perbedaannya terletak pada durasi. Film fitur pendek berdurasi kurang dari 60 menit, sedangkan film fitur panjang umumnya lebih dari 90-100 menit. Contoh

film mendongeng adalah film Laskar Pelangi, film Garuda di Dadaku dan film G30 S PKI.

Disini penulis memilih jenis film fiksi yang pendek berdurasi kurang dari 60 menit atau lebih tepatnya berdurasi 15 menit. Didalam ceritanya terdapat masalah, konflik, penutupan juga pengembangan cerita. Proses membuat film fiksi berdurasi pendek ada 3 tahap yaitu pra produksi, produksi, dan akhirnya pasca produksi.

2.4 Genre Film Fiksi

Genre merupakan istilah dari bahasa perancis yang mempunyai makna “bentuk” atau “tipe” dalam film genre merupakan sebuah klasifikasi atau jenis dari film yang dibuat, kemudian film tersebut memiliki sebuah pola yang khas, setting, karakter, cerita maupun tema (Pratista: 2008).

Fungsi dari genre sendiri merupakan untuk mengelompokan sebuah klasifikasi dari film tersebut, untuk mempermudah memilah film-film yang dicari sesuai dengan spesifikasi. Selain spesifikasi genre juga berpungsi sebagai sarana antisipasi dari penonton terhadap film yang akan ditonton.

a. Drama

Tema ini lebih menekankan pada sisi *human interest* yang bertujuan mengajak penonton ikut merasakan kejadian yang dialami tokohnya, sehingga penonton merasa seakan-akan berada di dalam film tersebut. Tidak jarang penonton yang merasakan sedih, senang, kecewa, bahkan ikut marah.

b. Action

Tema *action* mengetengahkan adegan perkelahian, pertempuran dengan senjata atau aksi kendaraan di jalanan antara tokoh yang Protagonis dengan tokoh yang Antagonis. Sehingga penonton pun ikut merasakan ketegangan, was-was, takut, bahkan bisa ikut bangga terhadap kemenangan si tokoh.

c. Komedi

Tema film komedi intinya adalah mengetengahkan tontonan yang membuat penonton tersenyum, atau bahkan tertawa terbahak-bahak. Film komedi berbeda dengan lawakan, karena film komedi tidak harus dimainkan oleh pelawak, tapi pemain biasa pun bisa memerankan tokoh yang lucu.

d. Tragedi

Film yang bertemakan tragedi, umumnya mengetengahkan kondisi atau nasib yang dialami oleh tokoh utama pada film tersebut. Nasib yang dialami biasanya membuat penonton merasa kasihan, iba, prihatin.

e. *Horror*

Film bertemakan *horror* selalu menampilkan adegan-adegan yang menyeramkan sehingga membuat penontonnya merinding karena perasaan takutnya. Hal ini karena film horor selalu berkaitan dengan dunia gaib atau magis, yang dibuat dengan spesial *effect*, animasi, atau langsung dari tokoh-tokoh dalam film tersebut.

2.5 Genre Film Fiksi *Thriller*

Genre Film *Thriller* merupakan genre yang fokus utamanya mengedepankan ketegangan yang dibuat tidak jauh dari unsur logika seperti pembunuhan (Javandalasta: 2011). Menurut (Pratista: 2008) menjelaskan bahwa film *thriller* memiliki tujuan yaitu memberi rasa ketegangan, penasaran, ketidakpastian, serta ketakutan pada para penonton. Alur cerita film *thriller* sering kali berbentuk aksi *nonstop*, penuh misteri, kejutan, serta mampu mempertahankan intensitas ketegangan hingga klimaks filmnya. Film *thriller* biasanya mengisahkan tentang orang biasa yang terjebak dalam situasi luar biasa, seperti seseorang yang terlibat perkara kriminal yang tidak ia lakukan. Film *thriller* lazimnya bersinggungan dengan beragam genre seperti drama, aksi, kriminal, politik, dan lainnya.

Genre film Drama *Thriller* dipilih oleh penulis karena genre ini cocok dengan cerita yang dibuat oleh penulis skenario. Yang menceritakan tentang sebuah kerja paksa yang dialami oleh pemetik teh dan mandor yang terjadi pada jaman belanda dan juga di tahun 2013 di daerah Brebes, Jawa Tengah. Lalu genre Drama *Thriller* ini akan memberikan kesan penasaran, ketegangan dan ketakutan kepada para penonton. Penulis sebagai *Director of Photography (DOP)* dalam proses pengkaryaan film fiksi yang berjudul “Darah Terakhir Claura”.

2.6 *Director of Photography*

Director of Photography adalah orang yang dekat dengan sutradara, terutama di film produksi departemen kamera. DOP memiliki keahlian untuk memahami kamera, lensa, pencahayaan, format film. DOP sepenuhnya bertanggung jawab atas kualitas foto dan tampilan sinematik dari film yang diambil. Juga memiliki kewenangan untuk menentukan pilihan alat, pencahayaan, dan teknik fotografi berdasarkan keinginan sutradara. Selain itu, DOP juga memiliki kewenangan penuh atas tim sehingga dapat direncanakan sesuai keputusan sebelumnya (Sugandi: 2017).

DOP berperan sangat penting dalam penyampaian visual terhadap pemilihan sudut pandang untuk penonton dengan kesinambungan suatu kejadian tertentu. DOP bertanggung jawab dalam pandangan sinematik dari sebuah film, seperti pemilihan *angle* kamera, ukuran subjek, tinggi kamera, kontinuitas, komposisi, pergerakan kamera, dan durasi gambar. Dalam hal ini, penulis tertarik menjadi DOP dengan memperhatikan penataan kamera untuk menyampaikan visual yang diinginkan sutradara pada pembuatan film fiksi.

Menurut (Effendy: 2009) DOP mulai bekerja pada saat *story board* sudah disepakati. Melalui diskusi dengan desainer produksi, sutradara, asisten sutradara dan penata artistik DOP mendapat gambaran lengkap tentang apa saja yang berlangsung dalam set, bagaimana sebuah adegan berlangsung dan efek apa yang ingin dicapai. Kemudian merancang tata cahaya dan tata kamera yang sesuai, kemudian menyusun daftar seputar lampu yang akan dipakai, kamera yang dibutuhkan, jenis film, lensa dan filter lensa, serta peralatan khusus lainnya.

Daftar kemudian diserahkan kepada manajer produksi yang akan memenuhi kebutuhan tersebut. Disisi lain (Semedhi: 2011) menjelaskan bahwa DOP juga harus memahami berbagai teori komposisi pada teknik pengambilan gambar, salah satunya adalah teknik sinematografi.

2.7 Sinematografi

Sinematografi merupakan kata serapan dari bahasa Inggris *Cinematography* yang berasal dari bahasa Latin kinema 'Gambar'. 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 (Frost: 2009). Pengambilan gambar merupakan tahapan yang sangat penting didalam proses produksi sebuah videoklip. Gambar yang diambil harus mampu menyampaikan gagasan dari alur cerita, dengan kata lain gambar harus mampu berbicara kepada khalayak atau penonton. Kita seharusnya bisa selalu menampilkan gambar yang menarik, mempunyai arti atau dengan kata lain, gambar kita harus mampu berbicara” (*Think That Every Picture as Statement*)” (Semedhi: 2011).

Sinematografi berhubungan dekat dengan film dalam pengertian sebagai media penyimpan maupun sebagai genre seni modern. Film sebagai media penyimpan adalah pias (lembaran kecil) selluloid yakni sejenis bahan plastik tipis yang dilapisi zat peka cahaya (Frost: 2009). Benda inilah yang selalu digunakan sebagai media penyimpan di awal pertumbuhan sinematografi selain itu kata film juga dipakai sebagai pengertian genre seni yang merupakan produk sinematografi.

Di dalam teknik sinematografi ada beberapa aspek yang perlu diperhatikan dan diperhitungkan, agar maksud dari setiap *shot* kamera yang dipilih dapat menjadi suatu gambar utuh yang dapat menyampaikan sebuah pesan. Aspek tersebut adalah sebagai berikut :

2.7.1 Aspek Ratio

Dalam pembuatan film, sineas harus mengetahui aspek rasio yang akan digunakan dalam memproduksi filmnya. Memilih aspek rasio yang tepat bertujuan agar terhindar dari distorsi visual karena keberagaman media, seperti bioskop, televisi, internet, gadget dan lain sebagainya. Aspek rasio adalah angka yang menunjukkan perbandingan antara panjang dan lebar suatu bidang gambar (Pratista: 2017). Berikut adalah 5 jenis aspek rasio yang paling sering di jumpai.



2.1 Aspek Rasio

a. Rasio 16:9

Rasio 16:9 dikenal Widescreen, digunakan untuk televisi jenis *High Definition Television* (HDTV) dan monitor LCD *Liquid Crystal Display* (LCD). Awalnya, rasio ini sebagai standar video dalam format HDTV namun kini telah menjadi standar televisi. Rata-rata rasio yang dipakai di bioskop adalah 16:9. *Widescreen* juga digunakan dalam kamera video, namun terkadang dibulatkan menjadi 1.78:1.

b. Rasio 4:3

Rasio ini adalah salah satu contoh ukuran 4:3. Rasio ini dipakai pada televisi *Cathode Ray Tube* (CRT) dan layar komputer jaman dulu. Untuk mendapatkan gambar maksimal dalam acara televisi, film televisi, dan lainnya rata-rata menggunakan ukuran 2.4:3.

c. Rasio 1.85:1

Rasio 1.85:1 pertama kali diperkenalkan oleh *Universal Pictures* pada Mei, 1953. Ukuran ini bisa dijumpai pada bioskop di Amerika dan Inggris sebagai standar layar lebar untuk film bioskop disana. Ukuran ini juga menjadi patokan untuk beberapa film yang tayang di bioskop.

d. Rasio 2.35:1

Rasio 2.35:1 pertama kali aspek rasio ini digunakan oleh *CinemaScope* dan *Panavision*. Seringkali disebut dengan *anamorphic scope*. *Anamorphic* mulai berubah menjadi 2.39, namun sering disebut sebagai 2.35 pula, karena konvensi lama. Dalam pengambilan gambar rasio ini, kalian harus menggunakan lensa *anamorphic*. Lensa ini menjadi rahasia dibalik cantiknya gambar-gambar yang kalian liat di film layar lebar.

Pada dasarnya semua jenis aspek rasio dalam film memiliki fungsinya masing-masing di tiap satuan ukurannya. Jadi untuk mendapatkan hasil pemutaran yang sempurna, kalian harus memperhatikan beberapa faktor penting, seperti visual, kualitas gambar dan format video. Pada film ini penulis menggunakan aspek rasio 16:9 karena sebagian besar film di bioskop Indonesia menggunakan rasio tersebut. Dan juga menargetkan kepada pengguna *smartphone* serta laptop.

2.7.2 *Camera Angle* (Sudut Pandang Kamera)

Penggunaan *angle* kamera yang baik dan benar akan menambah visualisasi dramatik dari cerita, dan sebaliknya bila pemilihan sudut pandang kamera hanya serabutan tanpa mempertimbangkan dari nilai-nilai estetika akan merusak atau membingungkan dengan pelukisan adegan sedemikian rupa hingga maknanya sulit untuk dipahami. *Angle* kamera ini dibagi menjadi beberapa aspek, yaitu:

- *Angle Kamera Objektif*

Kamera Objektif adalah penempatan *angle* kamera dari sudut pandang penonton yang tersembunyi.

- *Angle Kamera Subjektif*

Kamera subjektif adalah penempatan kamera yang bersifat mengajak penonton ikut berperan dalam peristiwa atau adegan.

- *Angle Kamera Point Of View*

Point of View atau disebut POV adalah merekam adegan dari titik pandang pemain tertentu.

Dalam pengkaryaan film fiksi yang berjudul “Darah Terakhir Claura” ini, penulis akan menggunakan sudut pandang kamera Subjektif dan *Point Of View (POV)*. Karena penulis sebagai *DOP* ingin mengajak para penonton masuk ke dalam alur cerita film tersebut dan merasa ikut berperan ke dalam film tersebut.

2.7.3 *Size Shot (Ukuran Shot)*

Film pada dasarnya merupakan rangkaian gambar-gambar yang disusun secara runtut, dan proses pengambilan gambarnya menggunakan berbagai macam cara serta titik pandang yang mampu bercerita kepada penonton. Sehingga penonton mampu menangkap pesan yang disampaikan dari rangkaian gambar-gambar tersebut. Untuk mendapatkan gambar yang sesuai dengan alur cerita, diperlukan beberapa titik pandang pengambilan gambar.

Tidak hanya asal mengambil gambar saja, melainkan harus pandai-pandai menempatkan posisi kamera saat pengambilan gambar. Sudut pandang kamera yang tepat akan menghasilkan gambar yang mudah diterima oleh penonton. Sudut pandang yang sering digunakan adalah sebagai berikut.

1. *Extreme Long Shot*

Extreme long shot menggambarkan wilayah luas dari jarak yang sangat jauh. *Shot* ini bisa digunakan ketika penonton perlu dibuat terkesan pada pemandangan yang menarik dari tempat berlangsungnya peristiwa. *Extreme long shot* ini bertujuan untuk memberikan gambaran yang luas sebelum masuk ke dalam scene yang akan dilihat selanjutnya. Di dalam film teknik ini sering digunakan sebagai awal pembukaan sebuah film. “Pembuatan *extreme long shot* yang baik adalah dari tempat tinggi, seperti dari panggung tinggi yang memang dibuat untuk tempat kamera, dari atap gedung, atas bukit atau puncak gunung”.

2. *Very Long Shot*

Gambar-gambar *opening scene* atau *bridging scene* di mana pemirsa divisualkan adegan kolosal, kota metropolitan, dan sebagainya. Posisi kamera diletakkan beragam seperti *top angle* dari helikopter, menggunakan *crane* atau jimmy jib.

3. *Long shot*

Long shot yaitu menangkap seluruh wilayah dari tempat kejadian. Tempat, orang dan objek-objek dalam adegan diperlihatkan semua dalam sebuah *long shot* untuk memperkenalkan kepada penonton secara keseluruhan. Hal ini digunakan untuk menjelaskan semua elemen dari adegan, hingga penonton akan tahu siapa saja yang terlibat, dimana mereka berada, dan ketika nempak pada jarak dekat dalam perjalanan *sequence*. Gambar yang diambil dalam *long shot* biasanya terkomposisi dengan longgar, sehingga para pemain mempunyai cukup ruang untuk bergerak kesana-kemari, dan setting tempat dapat diperlihatkan untuk menjelaskan secara keseluruhan. *Long shot* dapat memberikan bantuan jangkauan pada gambar, karena *long shot* itu bisa mengembangkan ukuran dari setting awal.

4. *Medium Long Shot*

Setelah gambar *Long Shot* ditarik garis imajiner lalu dizoom in sehingga lebih padat, maka masuk ke medium long shot. *Angle Medium Long Shot* sering dipakai untuk memperkaya keindahan gambar.

5. *Medium Shot*

Medium shot didefinisikan sebagai *intermediate shot* karena terletak antara *long shot* dan *close up*. Pemain direkam dari batas lutut ke atas, atau sedikit di bawah pinggang. *Medium shot* baik digunakan dalam pembuatan film, karena jarak ini menyajikan semua adegan dalam batas wilayah yang bisa diterima bagi penayangan di *frame* (monitor) dengan penampilan pemain atau *talent* dalam ukuran besar.

Medium shot secara umum merekam bagian-bagian besar dari film atau videoklip karena ukuran ini akan menempatkan penonton pada jarak pertengahan, bagus untuk menyajikan peristiwa setelah adegan dijelaskan dalam *long shot*.

6. *Middle Close Up*

“Dari dada pokok materi sampai puncak kepala”. *Middle Close Up* dapat dikategorikan sebagai komposisi “potret setengah badan” dengan keleluasaan *background* yang masih bisa dinikmati. Teknik ini memperdalam gambar dengan menunjukkan profil dari objek yang direkam. Sudut pandang sangat berpengaruh pada cara pandang penonton.

7. *Close Up*

Teknik pengambilan gambar *close up* mengambil area yang lebih sempit yaitu mulai dari bawah bahu sampai ke atas kepala. Tujuannya untuk menceritakan secara detail ekspresi dan mimik dari wajah seseorang.

8. *Big Close Up*

Teknik pengambilan gambar akan mengambil area yang lebih sempit lagi batas area mulai dari leher sampai ke atas kepala. Tujuan teknik ini samadengan teknik *close up*, hanya saja memberikan penekanan untuk lebih mendetailkan ekspresi.

9. *Extreme Close Up*

Pengambilan gambar *extreme close up* hanya mengekspos bagian tertentu saja pada bagian wajah.

Bagaimana agar pesan dalam sebuah gambar dapat tersampaikan dengan baik juga berkaitan dengan kualitas gambar. Pemilihan sudut pandang yang tepat dapat menambah estetika pada hasil gambar. Terlebih pada film, karena estetika suatu gambar dalam videoklip akan sangat diperhatikan oleh penontonnya. Gambar-gambar dalam film ditampilkan secara berkesinambungan agar tercipta alur yang sesuai dengan kandungan pesan yang ingin disampaikan.

Dalam karya film fiksi tugas akhir ini, penulis menggunakan ukuran *shot* salah satunya *full shot* yang berfungsi sebagai memvisualisasikan keadaan tempat terjadinya cerita. Juga menggunakan ukuran *shot Close Up* yang berfungsi untuk memperlihatkan ekspresi dari tokoh yang bermain dalam film tersebut. Agar pesan yang di sampaikan oleh tokoh itu dapat dirasakan juga oleh penonton. Selain ukuran *shot*, ada juga teknik sinematografi yang harus di perhatikan juga yaitu komposisi pada saat pengambilan gambar.

2.7.4 Komposisi

Didalam sebuah film pendek sangatlah dituntut ide sekreatif mungkin, karena dengan durasi yang cukup pendek gambar-gambar yang disajikan harus mampu menyampaikan pesan yang dituangkan kedalam gambar-gambar tersebut. Juru kamera harus mengenal berbagai teori komposisi, diantaranya :

1. *Intersection of Thirds (Rule of Thirds)*

Menurut Tomi Putro Utomo, Adharul Muttaqin, S.T, M.T dan Ir. Muhammad Aswin, M.T dalam jurnal “Penilaian Komposisi *Rule of Thirds* Pada Fotografi Menggunakan Bantuan Pengolahan Citra Digital” mengatakan bahwa *Rule of Thirds* adalah salah satu panduan komposisi yang paling dikenal oleh fotografer maupun videografer untuk menciptakan gambar yang berkualitas. Komposisi ini didapatkan dengan membagi bidang gambar dalam tiga bagian yang sama besar dan proporsional baik *horizontal* maupun *vertical*, maka terbentuklah garis-garis imajiner dan empat titik perpotongan garis imajiner tersebut.

Kita sebagai manusia normal, dianugerahi kemampuan pandangan yang cukup baik, yang dihasilkan oleh dua buah mata kita yang diletakkan secara sejajar yang berfungsi sebagai lensa penangkap gambar. Karena letaknya yang sejajar, maka banyak mengistilahkan bahwa kita mempunyai pandangan teleskopis atau *binocular eyes*. Karena *binocular eyes*, maka jika kita melihat sesuatu maka pandangan kita terarah secara sejajar. Demikian juga jika kita melihat sesuatu termasuk ke layar televisi, layar bioskop ataupun layar reklame dan bidang datar lainnya.

2. *Golden Mean Area*

Ini adalah cara membuat komposisi yang baik, khususnya untuk pengambilan gambar besar atau *close up*. Gambar *close up* yang dimaksudkan untuk menonjolkan ekspresi atau detail muka seseorang.

3. *Diagonal Depth*

Salah satu panduan untuk pengambilan gambar *long shot*. Setiap pengambilan gambar *long shot* hendaknya para juru kamera mempertimbangkan unsur – unsur diagonal sebagai komponen gambarnya. Unsur diagonal penting artinya untuk memberikan kesan “*depth*” atau kedalaman, dan dengan unsur diagonal maka akan memberikan kesan tiga dimensi. Dengan demikian, gambar

memiliki *depth* atau mengesankan tiga dimensi, padahal sebenarnya gambarnya adalah dua dimensi.

Dalam film “Darah Terakhir Claura” penulis menggunakan teknik komposisi *Rule of Thirds* dikarenakan akan digunakan pada saat antar tokoh melakukan dialog. Ditempatkan dibagian garis kanan atau kiri kamera. Juga menggunakan Teknik komposisi *Golden Mean Area* digunakan pada saat adegan-adegan tertentu untuk melihat ekspresi sang tokoh.

2.7.5 *Camera Movement (Gerakan Kamera)*

Ada beberapa gerakan kamera yang sering digunakan dalam pembuatan film. Tujuan dari gerakan-gerakan tersebut adalah menciptakan variasi terhadap gambar agar penonton tidak bosan. Tetapi juga penataan kamera yang lazim juga harus di hindari agar tidak mengalihkan perhatian penonton dari gambar kepada kesadaran adanya kamera. (Misbach: 2010).

1. *Zooming (In/Out)*

Gerakan yang dilakukan oleh lensa kamera mendekat maupun menjauhkan objek, gerakan ini merupakan fasilitas yang disediakan oleh kamera video dan *cameramen* hanya mengoperasikannya saja.

2. *Panning (Left/Right)*

Yang dimaksud dengan gerakan *panning* yaitu kamera bergerak dari tengah ke kanan atau dari dari tengah ke kiri, namun bukan kameranya yang bergerak tapi tripodnya yang bergerak sesuai arah yang di inginkan.

3. *Tilting (Up/Down)*

Gerakan *tilting* yaitu gerakan ke atas dan ke bawah, masih menggunakan tripod sebagai alat bantu agar hasil gambar yang didapat memuaskan dan stabil.

4. *Dolly (In/Out)*

Gerakan yang dilakukan yaitu gerakan maju mundur, hampir sama dengan gerakan *zooming* namun pada *dolly* yang bergerak adalah

tripod yang telah diberi roda dengan cara mendorong tripod maju ataupun menariknya mundur.

5. *Follow*

Pengambilan gambar dilakukan dengan cara mengikuti objek dalam bergerak searah.

6. *Framing (In/Out)*

Framing adalah gerakan yang dilakukan oleh objek untuk memasuki(*in*) atau keluar (*out*) *framing shot*.

7. *Fading (In/Out)*

Merupakan pergantian gambar secara perlahan-lahan. Apabila gambar baru masuk menggantikan gambar yang ada disebut *fade in*, sedangkan jika gambar yang ada perlahan-lahan menghilang dan digantikan gambar baru disebut *fade out*.

8. *Crane Shot*

Merupakan gerakan kamera yang dipasang pada alat bantu mesin beroda dan bergerak sendiri bersama kameramen, baik mendekati maupun menjauhi objek.

Pergerakan kamera *Panning*, *Follow* dan *Still* akan digunakan pada karya film fiksi yang berjudul “Darah Terakhir Claura”. *Still* digunakan pada saat adegan dialog pada umumnya dan juga memperlihatkan kondisi tempat kejadian cerita. *Panning* digunakan pada saat memperlihatkan pergerakan dari satu tokoh ke tokoh yang lain. Dan yang terakhir pergerakan kamera *Following* digunakan untuk adegan yang klimaks atau kejadian penting yang terjadi pada tokoh. Juga menambah kesan ketegangan kepada para penonton.

2.7.6 ***Lighting***

Cahaya (*Light*) pada hikmatnya adalah membuka layar untuk menuntun mata penonton sampai masing-masing adegan sekecil-kecilnya dalam rangka mengarahkan maknanya ke tempat di mana gerak-laku terjadi. Menurunkan derajat cahaya akan mengakibatkan penurunan segala hal yang Nampak sampai tidak nampak sama sekali.

Kemudian membiarkan set tidak menyolok, hanya sebuah kegelapan, atau membiarkan adanya sosok-sosok bayangan sampai akibatnya seorang pemeran yang damai muncul, lalu disusul dengan menaikkan derajat cahaya sehingga objeknya kelihatan.

Di bawah sorotan cahaya biasa kenampakan akan mencapai maksimum pada warna kuning, kemudian akan semakin menurun pada warna hijau, biru, oren, dan merah. Oleh karena itu maka derajat yang tinggi dari cahaya biru diperlukan untuk adegan malam hari, lebih efektif daripada menggunakan warna kuning (Pramana: 1988).

Berdasarkan penempatan dan kegunaannya, maka lampu-lampu untuk pengambilan gambar dengan kamera telah diklasifikasikan atau didefinisikan sebagai berikut :

1. *Key Light*

Yaitu lampu tembak utama atau “lampu kunci” yang dipasang agar dapat menerangi seluruh subyek yang akan diambil gambarnya dengan kamera. Keberadaan lampu ini jika diletakkan membentuk sudut 45 derajat dengan kamera, biasanya akan menimbulkan bayangan pada sisi yang bersebrangan di sebelah subyek.

2. *Fill Light*

Yaitu “lampu pengisi” yang dipasang pada sisi lain yang bersebrangan dengan *key light*, gunanya untuk menghilangkan atau mengurangi bayangan yang disebabkan oleh *key light*, membuat keseimbangan cahaya pada kedua sisi subyek.

3. *Back Light*

Yaitu lampu yang dipasang untuk menyinari subyek dari bagian belakang. Agar subyek kelihatan lebih jelas berdimensi. Adanya lampu ini memberikan semacam kerangka cahaya di seputar subyek. *Back Light* ini juga digunakan agar rambut dari subyek nampak indah bercahaya.

4. *Background Light*

Yaitu lampu yang ditembakkan langsung ke arah latar belakang subyek (dinding), dengan maksud agar sang subyek terlihat lebih “terpisah” dari dinding, sehingga muncul dimensinya. Tanpa lampu *background* ini, subyek terasa seperti melekat, menempel di dinding, seperti perangko menempel di amplop saja.

5. *Rim Light*

Lampu ini biasa digunakan untuk menerangi obyek-obyek di samping manusia.

Adapun berbagai teknik *Lighting* adalah sebagai berikut :

1. *Low Key Lighting* (Cahaya Utama yang Redup)

Biasanya teknik ini hanya menggunakan *the key* dan *back light*, kontras antara terang dan gelap relative tinggi, dan terbentuknya bayangan yang panjang. maupun tegas. *Low Key Lighting* sendiri banyak digunakan dalam film – film horror. Film-film tersebut tidak sesuai dengan cahaya yang relative terang (*high*).

2. *High Key Lighting* (Cahaya Utama yang Terang)

Teknik *lighting* ini sering digunakan dalam film bergenre komedi *romantic* dengan menggunakan filter *light*, sehingga menampilkan pencahayaan yang alami dan realistis. Selain ini, *high key lighting* juga menjadikan seting seperti hari yang sedang cerah.

3. Kontras

Ada dua jenis dari penggunaan *lighting* yang kontras, yaitu *high contrast* dan *low contrast*. *High contrast* adalah perbandingan yang tinggi antara terang dan gelap sehingga dapat menampilkan banyak bayangan. Sementara *low contrast* menerapkan perbandingan yang rendah antara terang dan gelap, jadi bayangan yang ditampilkan lebih sedikit.

4. *Exposure*

Exposure adalah jumlah cahaya yang masuk lewat diafragma yang dapat dibagi menjadi dua jenis yaitu *overexposed* atau lebih

banyak cahaya yang masuk, serta *underexposed*, yaitu jumlah cahaya yang masuk lebih sedikit. Kedua hal tersebut selanjutnya dapat mempengaruhi tingkat kecerahan gambar dan warna.

Konsep *Lighting* yang digunakan oleh penulis yaitu *Key Light, Fill Light, Rim light*. Dan Teknik yang digunakan yaitu *Low Key Lighting* karena film ini bergenre Drama *Thriller*. Sehingga kemungkinan kesan ketegangan, rasa penasaran penonton dan ekspresi dari setiap tokoh dapat tersampaikan secara baik.

Dari mulai pengertian film fiksi, sinematografi, Teknik-teknik cara pengambilan gambar sampai penataan lampu, penulis akan menerapkan teori itu ke dalam film fiksi yang berjudul *Darah Terakhir Claura*. Singkat cerita dari film itu adalah tentang buruh pemetik teh yang di pekerjakan secara paksa. Sutradara dan penulis menemukan kasus tersebut yang terjadi di kebun teh Kaligua pada tahun 2013. Namun kerja paksa itu tidak sama persis Ketika yang diterapkan pada jaman Belanda.

2.8 Photoboard

Photoboard berbeda dengan *storyboard*. Pengertian *storyboard* menurut (Soenyoto: 2017), "*Storyboard* adalah bahan visual dari semula berbentuk bahasa tulisan menjadi bahasa gambar atau bahasa visual yang filmis". Sedangkan *Photoboard* adalah kumpulan foto yang menjadi panduan visualisasi dalam proses pengambilan gambar. *Photoboard* berhubungan dengan *directorboard* yang meliputi *angle*, komposisi gambar, *setting*, *property*, yang hendak di gunakan dan posisi *talent*.

2.9 Kerja Paksa

Kerja paksa atau kerja rodi adalah suatu sistem yang diterapkan oleh pihak kolonial Belanda yang memaksa masyarakat untuk bekerja tanpa mendapatkan upah apapun dari pekerjaan yang diperintahkan dan dilakukan.

Kerja rodi terjadi pada masa kolonial Belanda, sedangkan *romusha* terjadi pada masa penjajahan Jepang di sekitar tahun 1942 hingga 1945. Baik atau kerja rodi maupun *romusha* memiliki pengertian yang sama dan orang-orang Indonesia yang dipekerjakan biasanya harus memenuhi suatu tujuan tertentu. Contohnya seperti membangun terowongan, jalan atau bahkan untuk memenangkan perang Asia Timur Raya.

Sementara itu, kerja rodi yang diterapkan oleh Belanda pun tidak jauh berbeda. Perbedaannya, kerja rodi pada masa penjajahan Belanda lebih banyak terjadi di area-area perkebunan, pelabuhan, pertambangan, objek vital lainnya dan pengerahan rakyat Indonesia biasanya untuk membangun infrastruktur sipil maupun militer. Pada kebijakan kerja rodi, baik itu pada masa penjajahan Belanda, mereka tidak menggunakan tenaga dari para tawanan tetapi menggunakan tenaga dari rakyat bebas. Jadi, terkadang ada beberapa pekerja paksa yang mendapat upah, meskipun sangat sedikit.

Tanah air mengalami sejarah kelam di masa lalu. Salah satunya ketika penjajahan Jepang, yang mengharuskan warga Indonesia bekerja paksa. Salah satunya di bidang perkebunan teh Kaligua, Brebes, Jawa Tengah.

2.10 Kebun teh Kaligua

Perkebunan teh Kaligua ini didirikan pada tahun 1879 oleh perusahaan NV. Cultuur Onderneming Belanda. Pada masa tersebut, perkebunan teh Kaligua merupakan satu-satunya *Hoogland Thee* yaitu merupakan satu-satunya perkebunan teh tinggi terbaik di Jawa Tengah. Balatentara Jepang diperkirakan sampai di Kaligua pada pertengahan tahun 1942. Kedatangan Jepang sendiri dipimpin oleh Komandan Murakami dan Hirohito Kawaga. Murakami dan tentara Jepang lainnya kemudian langsung mengambil alih kebun teh Kaligua. Pengambil alihan tersebut terjadi tanpa adanya perlawanan dari Belanda.

Hal ini didasari oleh Belanda yang telah menandatangani kekalahan di Kalijati, Subang. Bagi penduduk Kaligua, kedatangan Jepang dianggap sebagai penyelamat. Setelah sekian lama mengalami kolonialisme dari Belanda. Hal ini juga diperkuat dengan propaganda Jepang yakni, 3A. Propaganda tersebut berarti sebagai, Jepang Pemimpin Asia, Jepang Pelindung Asia, Jepang Cahaya Asia. perkebunan teh Kaligua ini kemudian dikelola oleh Jepang.

2.11 Referensi Karya Film Fiksi

Untuk membuat film tentunya seorang *DOP (Director of Photography)* mempunyai referensi seperti apa, tipe apa, dan dikemas seperti apa film fiksi yang nantinya akan dibuat. Dalam penelitian ini penulis mempunyai referensi film fiksi seperti :



2.2 Film
Referensi Ben & Jody

a. Ben & Jody (2017) | *Adventure, Business, Drama, Family, Food, Romance*

Film Ben & Jody merupakan kelanjutan dari kisah persahabatan dua barista, Ben dan Jody, kini harus berhadapan dengan mafia tanah yang berusaha mengambil lahan warga. Setelah berhasil mendirikan kedai kopi bersama sahabatnya, Jody (Rio Dewanto) memutuskan pulang ke kampung halamannya. Sehingga, kini hanya Ben (Chicco Jerikho) yang melanjutkan usaha mereka. Jody, di kampung halamannya, aktif membela kelompok petani

yang lahannya diserobot sebuah perusahaan. Ia dibantu beberapa warga Desa Wanareja untuk melawan komplotan pembalak Aa Tubir (Yayan Ruhian), untuk merebut kembali tanah mereka yang di rampas. Pada saat yang sama, Ben akan membuka konsep baru Filosofi Kopi dan mengundang Jody dalam acara peluncurannya. Namun, Jody tidak hadir. Sehingga, Ben mencari keberadaan sahabatnya itu.

Jody ternyata disekap para pembalak liar. Ben langsung bergegas menuju Desa Wanareja untuk menyelamatkan sahabatnya. Di tengah perjalanan, Ben dihalangi beberapa warga Desa Wanareja yang curiga dengan kehadirannya. Mereka adalah Rinjani (Hana P. Malasan), Tambora (AghninyHaque), Jago (RezaHilman), dan Musang (Muzakki Ramdhan). Mereka membawa Ben ke desa dan menginterogasinya. Setelah menjelaskan maksud kedatangannya.

Arnand Pratikto merupakan *Director of Photography* di film *Ben & Jody* ini. Dalam film ini, penulis mengambil beberapa referensi pengambilan gambar ketika tokoh Ben dan Jody diculik oleh pihak yang sewena-wena secara paksa. Dari mulai adegan penculikan sampai disimpan ke sebuah tempat penjara kecil dalam hutan. Sehingga menimbulkan kesan film yang menegangkan, serta penonton pun bisa ikut merasakan setiap adegan yang terjadi pada film tersebut.



2.3 Film Referensi Qodrat

b. Qodrat (2022)

Alur cerita Qodrat diambil dari latar waktu berpuluh-puluh tahun yang lalu ketika ilmu rukyah yang digunakan untuk menolong umat milik Ustadz Qodrat gagal meruqyah anaknya sendiri. Anak itu bernama Alif Al-Fatanah (Jason Bangun) yang dirasuki setan bernama Assuala. Berniat mencari jawaban atas kebingungannya, maka Qodrat pun memutuskan untuk pulang ke pesantren di desa tempat ia menuntut ilmu. Kendati begitu, ketika Qodrat sudah sampai di tempat itu, ia dibuat bingung karena penampakannya berbeda dengan Pesantren yang ia tahu.

Pesantren yang Qodrat lihat sekarang berisi gangguan-gangguan yang tak ter jelaskan. Dari situlah, Qodrat harus berhadapan lagi dengan traumanya saat harus melakukan ruqyah kepada Alif Amri (Keanu Azka Briansyah). Ia adalah anak bungsu Yasmin (Marsha Timothy) yang tak bisa ditolak karena kesamaan nama dengan almarhum anaknya. Di tengah ujian yang meruntuhkan jiwa, Qodrat kembali menghadapi amukan Assuala. Kali ini, Qodrat harus memilih antara menuruti kemarahannya atau kembali menemukan keimanannya.

Heru Prasetyo merupakan seorang *Gaffer* dari film ini. *Gaffer* merupakan kepala dari departemen listrik yang bertugas merencanakan dan mengeksekusi perencanaan *lighting* untuk keperluan produksi.

Dari film *Qodrat* ini, penulis mengambil referensi dari sisi *lighting* nya. Disaat adegan indoor film ini menggunakan Teknik *lighting Low Key / Low Light*. Sehingga para penonton merasakan kesan mencekam, ketegangan, rasa ingin tau yang begitu tinggi. Dan Ketika set di luar ruangan menggunakan cahaya alami (Matahari) dan sedikit tambahan lampu. Dengan memainkan sebuah *Key Light* dan *Fill Light* dan beberapa aksesoris *light* lainnya.



2.3 Film Referensi *Aum!*

c. *Aum!* (2021)

Film *Aum!* menceritakan kisah dua orang aktivis yang mencoba menyuarakan penderitaan rakyat kecil yang hidup tertindas. Satriya (diperankan oleh Jefri Nichol) merupakan pemuda cerdas dan memiliki pemikiran yang kritis. Ia mencoba untuk terus memperjuangkan kebebasan yang selama ini dibungkam. Satriya berjuang bersama dengan Adam (diperankan oleh Aksara Dena) untuk mengubah Indonesia menjadi negara yang lebih baik bagi seluruh rakyatnya.

Kekritisannya Satriya dan Adam mengusik penguasa yang selama ini sudah duduk manis di singgasana kekuasaan. Satriya berusaha menggaungkan suara yang menjadi jargon perjuangan yaitu "Hidup ialah perjuangan yang harus kita lewati. Suara tidak bisa dibungkam, lawan!" Gaung suara Satriya dan rakyat itu terdengar dan mengusik telinga penguasa.

Para penguasa yang terusik itu pun mencoba untuk membungkam dan melenyapkan suaranya yang digaungkan oleh Satriya dan Adam. Dalam perjuangannya itu, sosok Panca (diperankan oleh Chicco Jerikho) muncul. Ia adalah seorang sutradara idealis yang ingin membuat film penting dan berpengaruh.

Sinematografer dalam film ini yaitu Ujel Bausad. Penulis memilih film ini karena salah satunya sesuai dengan cerita yang penulis naskah ciptakan. Selain itu di sisi pengambilan gambar kebanyakan menggunakan *handheld* atau tidak menggunakan tripod dan sebagainya. Jadi film tersebut terasa akan hal ketegangannya, rasa penasaran film itu.