

BAB II

LANDASAN KONSEPTUAL

2.1 Film

Film secara fisik merupakan tipe seluloid (*Selulosa Triacetate*), sedangkan secara *optic*, film merupakan susunan gambar/*image* yang berurutan yang apabila diproyeksikan pada layar secara cepat dan berturut-turut akan menampilkan ilusi gerak. Kemudian secara konsep, film merupakan perpaduan gambar, suara, dan gerak (Muslimin, 2014).

(Muslimin, 2014) melanjutkan film pada dasarnya dibangun atas susunan gambar-gambar (*image*) yang direkam pada medium pita seluloid maupun pita *magnetic (video)* menggunakan kamera. jika pada medium pita seluloid gambar dapat dilihat secara langsung, pada pita *magnetic (video)* gambar diwakili oleh gelombang elektromagnetik. *Image* tersebut menimbulkan ilusi yang sangat kuat bahwa apa yang diproyeksikan pada layar sungguh-sungguh merupakan suatu kenyataan.

(Suryapati, 2010) mengemukakan bahwa film merupakan salah satu media massa yang berbentuk *audio visual* dan sifatnya sangat kompleks. Film menjadi sebuah karya estetika sekaligus sebagai alat informasi yang bisa menjadi alat penghibur, alat propaganda, juga alat politik. Film menjadi sebuah sarana komunikasi, edukasi dan sebagian penyebar luasan nilai-nilai budaya baru.

(Pratista, 2017) Film secara umum dibagi atas dua unsur pembentuk, yakni unsur naratif dan unsur sinematik. Dua unsur tersebut saling berinteraksi dan berkesinambungan satu sama lain untuk membentuk sebuah film. Unsur naratif adalah bahan (materi) yang akan diolah, sedangkan unsur sinematik adalah cara (gaya) untuk mengolahnya.

Film menawarkan kita acara untuk melihat dan merasakan dengan bahagia. Film membawa kita untuk melewati berbagai pengalaman. Pengalaman yang di setir dengan cerita, dengan karakter yang harus kita perhatikan, tetapi film juga

mengembangkan cerita untuk mengeksplor kualitas gambar dan tekstur suara. Sebuah film membawa kita kesebuah perjalanan, memberikan pola-pola pengalaman yang menggandeng pikiran dan emosi kita (Bordwell & Thompson, 2008). Secara umum film dapat dibagi menjadi tiga jenis yakni:

1. Film Dokumenter

Film dokumenter adalah penyajian fakta. Film dokumenter berhubungan dengan tokoh, obyek, momen, peristiwa, serta lokasi yang nyata. Film dokumenter tidak menciptakan suatu peristiwa atau kejadian, namun merekam peristiwa yang sungguh-sungguh terjadi.

2. Film Eksperimental

Film eksperimental umumnya tidak bercerita tentang apapun, berbentuk abstrak dan tidak mudah dipahami. Film eksperimental tidak memiliki plot, namun tetap memiliki struktur, strukturnya sangat dipengaruhi oleh insting subyektif sineas seperti gagasan, ide, emosi, serta pengalaman batin mereka.

3. Film Fiksi

Film fiksi adalah film yang bercerita tanpa adanya sangkut pautnya dengan kejadian, peristiwa maupun sejarah suatu orang terkenal pada masa lalu. Film fiksi memiliki cerita yang bebas berdasarkan apa yang dikarang oleh penulis film.

2.2 Film Fiksi

Film adalah rekaman peristiwa dari suatu kenyataan, karangan atau fantasi belaka. Citra-citra yang dihasilkan haruslah merupakan reproduksi dari kehidupan sesungguhnya, atau suatu dunia pura-pura yang meyakinkan (Mascelli, 2010).

Berbeda dengan jenis film dokumenter, film fiksi terikat oleh plot. Dari sisi cerita, film fiksi sering menggunakan cerita rekaan di luar kejadian nyata, serta memiliki konsep pengadeganan yang telah dirancang sejak awal. Struktur cerita film juga terikat hukum kausalitas. Cerita lazimnya memiliki protagonis dan antagonis, masalah dan konflik, penutupan, serta pola pengembangan cerita yang

jasas. Dari sisi produksi film fiksi relatif lebih kompleks ketimbang dua jenis film lainnya, baik masa praproduksi juga lebih kompleks karena biasanya menggunakan pemain serta kru dalam jumlah yang besar. Produksi film fiksi juga lebih memakan waktu relatif lebih lama. Persiapan teknis, seperti lokasi pengambilan gambar serta set dipersiapkan secara matang baik di *studio* maupun *non studio*. Film fiksi juga biasanya juga menggunakan perlengkapan serta peralatan yang jumlahnya relatif lebih banyak bervariasi, serta mahal (Pratista, 2017).

2.3 Director of Photography

Director of Photography (DOP) adalah orang yang mengatur semua jalannya *department camera*. Pekerjaan utama dari seorang *director of photography* adalah mewujudkan *look* dan *mood* dalam sebuah film dan mengontrol cahaya yang akan masuk dalam *frame* (Wheeler, 2005).

Selain memikirkan *look* dan *mood* dalam sebuah film *director of photography* juga harus bisa bekerja sama dengan sutradara, menurut (Brown, 2012) ide yang ada di dalam DOP harus berdasarkan sutradara. Oleh karena itu seorang *director of photography* harus bisa membantu sutradara memvisualisasikan apa yang diinginkan oleh sutradara dengan dasar pemikiran dari sutradara.

Seorang *director of photography* yang sudah memiliki pemikiran yang sama dengan sutradara dapat menjelaskan tugasnya dengan memilih lensa dan kamera apa yang akan dipakai nantinya untuk memvisualisasikan skenario yang ada (Elkins, 2009).

Selain mengikuti pemikiran seorang sutradara, *director of photography* juga berhak memiliki *shot* dan *framing* yang baik untuk memvisualisasikan sebuah adegan. Menurut (Brown, 2016) seorang *director of photography* juga harus memiliki pemikiran konseptual untuk membentuk visual di luar dari teknik, dalam hal ini ada tujuh konsep yang harus dimiliki *director of photography*.

1. *The Frame*

The frame merupakan salah satu dari tujuh konsep yang harus dimiliki seorang *director of photography*. Konsep ini merupakan suatu fundamental, karena dengan menggunakan konsep ini sebagai *filmmakers*

dapat mengarahkan penonton melihat apa, menentukan *frame* yang kuat untuk menunjukkan sebuah adegan, mengatur komposisi yang baik, dan juga memberikan kita kepekaan terhadap apa yang harus ada dan tidak ada dalam sebuah *frame* (Brown, 2016).

2. *Light and Color*

Konsep ini membahas tentang cahaya dan warna dalam sebuah set dalam sebuah film. Seorang *director of photography* akan selalu menghabiskan waktu lebih lama dalam set saat mengontrol cahaya dan warna. *Light and color* merupakan hal yang sangat penting dan kuat sekali dalam film. *Light and color* merupakan salah satu dari sedikit seni yang menyampaikan emosi kepada penonton atau penikmatnya dengan baik. Oleh karena itu *light and color* merupakan konsep yang berpengaruh terhadap emosi penonton (Brown, 2016).

3. *The Lens*

Lensa dalam hal ini bukan hanya merupakan bentuk fisik seperti besar atau kecil sebuah lensa, melainkan bagaimana lensa ini memberikan efek terhadap *visual* yang diciptakan. Lensa merupakan alat *visual* yang sangat kuat, karena setiap lensa memiliki karakter tersendiri baik dari kontras dan ketajamannya, selain itu setiap *focal length* yang dimiliki lensa akan memberikan kesan sendiri seperti lensa *wide* akan memberikan kesan distorsi yang sangat besar atau *tele* mengompres spasial yang ada sehingga dapat memberi kesan yang sempit terhadap visual yang diciptakan (Brown, 2016).

4. *Movement*

Pergerakan kamera merupakan sebuah konsep yang cukup krusial dalam film, karena pergerakan ini memberikan kesan yang akan diberikan kepada penonton. Dengan ada pergerakan film juga merupakan seni yang unik karena dalam satu seni menggabungkan waktu dan pergerakan sekaligus (Brown, 2016).

5. *Texture*

Texture dalam pengertian konsep ini bukan bermaksud pada *texture* yang terdapat dalam sebuah objek, melainkan *texture* terhadap kesan visual yang diciptakan. Seperti yang dilakukan *director of photography* Roger Deakins dalam *O Brother, Where Art Thou?* ia bereksperimen dengan bermacam kamera dengan teknik filter untuk mewujudkan efek *faded* dengan warna *postcard* sepia *toon* yang sesuai dengan kemauannya dan sutradaranya. *Texture* ini dapat dicapai melalui beberapa cara, langsung dari kamera, saat *post-production*, menggunakan pencahayaan, dan penggunaan VFX (Brown, 2016).

6. *Establishing*

Establishing adalah sebuah kemampuan kamera dimana dapat menyembunyikan atau memperlihatkan informasi yang ada, untuk mencapai *establishing* dapat menggunakan kamera dan lensa atau *lighting* (Brown, 2016).

7. *POV (Point of View)*

Point of View Merupakan kunci dalam sebuah film, karena setiap apa yang diambil dalam kamera, akan berpengaruh terhadap persepsi penonton. Karena *POV* yang diambil kamera merupakan mata film yang dibuat (Brown, 2016).

2.4 Sinematografi

Sinematografi secara harfiah dapat dikatakan sebagai melukis dengan cahaya kedalam sebuah gerakan gambar, sehingga dapat bergantung serta berhubungan erat pada bidang fotografi (Brodwell, 2008). Oleh karena itu dapat diartikan bahwa sinematografi memiliki objek yang hampir sama dengan fotografi, yakni penangkapan pantulan cahaya yang mengenai benda. Unsur sinematografi secara umum dibagi menjadi tiga aspek yaitu kamera dan film, *framing*, serta durasi gambar.

Kamera dan film mencakup teknik-teknik yang dapat dilakukan melalui kamera dan stok data mentah filmnya, seperti penggunaan lensa, kecepatan gerak gambar, efek visual, perwarnaan, dan sebagainya. *Framing* adalah hubungan kamera dengan obyek yang akan diambil, seperti lingkup wilayah gambar atau *frame*, jarak, ketinggian, serta pergerakan kamera. Sementara durasi gambar mencakup lama atau durasi sebuah obyek diambil gambarnya oleh kamera (Pratista, 2017).

Istilah sinematografi dari akar bahasa Yunani yang berarti “menulis dengan gerak.” Pada intinya, pembuatan film adalah pengambilan gambar, tetapi sinematografi lebih dari sekedar tindakan fotografi. Ini adalah pengambilan ide, kata-kata, tindakan, subteks emosional, nada, dan semua bentuk komunikasi nonverbal lainnya dan menjadikannya dalam istilah visual. Teknik sinematik adalah seluruh jajaran metode dan teknik yang digunakan untuk menambahkan lapisan makna dan subteks ke konten film dialog dan tindakan (Brown, 2016). Pejabaran Blain Brown diatas mengartikan bahwa sinematik merupakan teknik bercerita dalam film, menghasilkan karya yang dipahami maksudnya, emosinya, dan menarik penonton. Mengaplikasikan konsep sinematografi pada visualnya.

Setiap elemen pembangun sinematografi juga memiliki bentuk-bentuk teknik di dalamnya. Teknik tersebut dapat bertujuan untuk memberikan nuansa dalam cerita, menjelaskan isi dalam cerita, atau memberikan visual yang dramatik untuk penonton. Konsep sinematografi yang di aplikasikan dalam film “Wangsa: Surya di Bawah Rembulan” ini adalah menggunakan salah satu aspek sinematografi yaitu komposisi *looking room* dibeberapa adegan.

2.4.1 Komposisi

Komposisi adalah konsep umum yang memandu pembuat gambar dalam perjalanan mereka untuk menceritakan sebuah cerita, menyampaikan pesan, atau membangkitkan ide. Komposisi terdiri dari susunan elemen-elemen dalam sebuah gambar, komposisi menjadi sarana bagi seorang seniman untuk menyampaikan emosi tertentu, cerita, atau makna dalam pengaturan tunggal (Studiobinder, 2017). Ketika kamera mengambil sebuah obyek, sineas dapat memilih posisi obyek tersebut dalam *frame*-nya sesuai

tuntutan naratif serta estetik. Sineas bebas meletakkan sebuah obyek dimana pun di dalam *frame*-nya, yakni di tengah, di pinggir, di atas. Walaupun pengkarya menggunakan pendekatan *looking room* dalam judul pengkaryaan ini, tetap pengkarya menggunakan banyak komposisi, berikut komposisi yang akan digunakan, antara lain:

a. *Looking room*

“Look room (disebut juga looking room atau nose room) adalah ruang kosong yang disediakan di dalam bingkai, antara mata talenta dan tepi bingkai di seberang wajah. Area kosong atau ruang negatif inilah yang membantu menyeimbangkan bingkai. Tatapan aktor melintasi ruang kosong ini menyebabkan penonton juga ingin melihat apa yang dilihat oleh aktor tersebut” (Bowen, 2018:43).

Penerapan komposisi *looking room* pada film ini “Wangsa: Surya di Bawah Rembulan” selain untuk menyeimbangkan bingkai, komposisi ini agar penonton ikut mencari dan merasakan apa yang menjadi tujuan Wangsa.



Gambar 2.1 *Looking Room*
Sumber: Shotdeck.com



Gambar 2.2 *Looking Room* Terpotong
 Sumber: *Grammar of The Shot*

“*looking room* dalam komposisi ini (Gambar 2.2) sangat terpotong dan kita memiliki ruang kosong yang besar pada kiri bingkai, wajah aktor terlalu dekat dengan bingkai, penempatannya terasa tidak benar. Ruang negatif di belakang kepala dapat memunculkan perasaan tegang, takut, atau rentan. Melanggar mungkin lebih baik jika itu adalah niat kreatif dan itu sesuai dengan suasana cerita.” (Bowen, 2016:44)

Pada film “Wangsa: Surya di Bawah Rembulan” komposisi *looking room* yang dilanggar untuk mendukung cerita ketika wangsa sedang tantrum dan kecewa. Sehingga penonton mampu ikut merasakan ketegangan.

“Jika pernah ada aturan yang dibuat untuk dilanggar, itu adalah aturan komposisi, tetapi penting untuk memahaminya sebelum menyimpang atau menggunakannya dengan gaya yang berlawanan, pembuat film sering menggunakan pelanggaran yang disengaja terhadap prinsip-prinsip ini untuk efek tertentu”. (Brown, 2016:26)

(Neiloseman,2017) juga mengatakan *nose room* (ruang hidung), *looking space* (ruang melihat), atau *lead room* (ruang utama) adalah salah satu konsep pertama yang kami perkenalkan saat mulai mempelajari pengoperasian kamera, dan seperti *headroom*, itu aturan yang dibuat untuk dilanggar. Jika karakter melihat ke kiri layar, tentu paling umum untuk menempatkannya di kanan bingkai memberi

mereka ruang utama (*lead room*), ruang hidung (*nose room*), atau ruang melihat (*looking space*), tetapi itu bukan satu-satunya pilihan, dalam situasi tertentu, lebih tepat menempatkannya di kiri, atau di tengah.



Gambar 2.3 *Mr. Robot*
 Sumber: *Neiloseman.com*

Bayangkan seseorang masuk ke sebuah ruangan dan berdiri tepat di di dinding, menghadapnya. Orang akan menganggap mereka aneh, terganggu. Orang mungkin bertanya-tanya apakah mereka sedang melihat sesuatu yang imajiner. Ini adalah efek yang diciptakan oleh gambar 2.3, ini juga berfungsi untuk membuat subjek terlihat sendirian, meskipun mereka mungkin sedang berbicara dengan seseorang yang hanya beberapa inci di depan mereka (Neiloseman, 2017).

Ada tiga teknik komposisi yang bisa digunakan untuk menciptakan ketegangan visual yaitu arah pandangan (*gazing direction*), ruang bernafas (*breathing room*), dan ruang negatif (*negative space*) (Tavis, 2016). Komposisi yang berkaitan dengan ruang bernafas, arah pandang, dan ruang negatif yaitu *looking room*. hal ini yang membuat pengkarya menerapkan komposisi *looking room* di beberapa *scene* pada film “Wangsa: Surya di Bawah Rembulan”. Komposisi *looking room* membantu menyeimbangkan *frame* dan ikut mengarahkan mata penonton, karena pada film ini banyak diperlihatkan Wangsa mencari

alamat, berjalan, dan berpindah-pindah tempat. Ketika di beberapa *scene* komposisi ini dilanggar mampu membantu menyampaikan kesan Wangsa yang sedang tantrum dan kecewa, sehingga penonton ikut merasakan ketegangan dari visual yang diciptakan.

b. *Rule of Thirds*

Rule of thirds adalah teknik komposisi yang membagi *frame* ke dalam 3x3 bagian atau 9 kotak. Aturan ini mengusulkan bahwa titik awal perkiraan yang berguna untuk setiap pengelompokan komposisi adalah menempatkan *point of interest* utama di tempat kejadian pada salah satu dari empat persimpangan garis *interior*.



Gambar 2.4 *Rule of Thirds*
Sumber: *Shotdeck.com*

c. *Headroom*

Headroom atau *head room* adalah salah satu konsep komposisi estetika yang membahas posisi vertikal relatif subyek di dalam *frame* gambar. *Headroom* mengacu pada jarak antara bagian atas kepala subyek dan bagian atas *frame*.



Gambar 2.5 *Headroom*
 Sumber: *Shotdeck.com*

d. *Leading Lines*

Leading lines pada umumnya adalah garis imajiner yang membentang dari satu obyek ke obyek lain untuk menarik perhatian khalayak dari fokus objek utama ke objek sekunder. *Leading lines* menciptakan adanya pergerakan yang menambah energi gambar.



Gambar 2.6 *Leading Lines*
 Sumber: *Shotdeck.com*

e. *Dynamic Composition*

Komposisi dinamis adalah komposisi yang memiliki banyak garis diagonal. *Dinamisme* atau kegembiraan berasal dari fakta bahwa diagonal agak mengganggu.



Gambar 2.7 *Dynamic Composition*
Sumber: *Shotdeck.com*

f. *Shot Composition*

Dalam sebuah komposisi terbagi menjadi tiga bidang yaitu *background* atau latar belakang, *middleground* atau latar tengah, dan *foreground* atau latar depan. Yang dimaksud dengan latar belakang sebuah komposisi adalah bidang dalam komposisi yang terletak jauh di belakang aktor. Sedangkan, yang dimaksud dengan latar tengah sebuah komposisi adalah bidang visual yang terletak antara latar belakang dan latar depan. Terakhir, yang dimaksud dengan latar depan sebuah komposisi adalah bidang visual yang tampak paling dekat dengan aktor. Skala komponen ini sering berkorelasi dengan dominasi gambar. Biasanya, latar depan seringkali paling dominan karena skala obyek gambar yang lebih besar.



Gambar 2.8 *Shot Composition*
 Sumber: *Shotdeck.com*

2.4.2 *Camera Movement*

Gerakan memiliki sifat estetis dan psikologis, bisa memberikan aneka gambaran dan konotasi emosional terhadap penonton. Gerakan bisa diciptakan oleh mata bergerak dari satu titik lain dalam bentuk adegan, atau mungkin dengan mengikuti objek bergerak (Mascelli, 2010). Pada film “Wangsa: Surya di Bawah Rembulan” pengkarya menggunakan beberapa teknik *camera movement* yang akan digunakan, antara lain:

1. *Tracking Shot*

Mengatur pergerakan kamera dalam kebutuhan gambar sangat penting. Pergerakan kamera berfungsi memperkuat suasana adegan menjadi lebih dramatis. Pergerakan kamera bisa digunakan untuk mengurangi ketegangan, Salah satunya adalah pergerakan kamera *track-out*. Pergerakan kamera *track-out* merupakan pergerakan kamera dimana porosnya bergerak menjauhi objek (*move out*).

Teknik pergerakan kamera menuju atau menjauhi subjek. Dengan menggunakan gerakan *track in* dapat meningkatkan titik pusat perhatian penonton, sedangkan sebaliknya *track out* dapat mempengaruhi kekuatan titik atau juga mengurangi ketegangan (Ward, 2003).

1. *Handheld*

Handheld adalah jenis pengambilan gambar tanpa menggunakan tripod namun menggunakan tangan atau keseimbangan tubuh dari kameramen. (Thompson, 2009) mengatakan mungkin tempat terbaik untuk memulai diskusi tentang pergerakan kamera adalah dengan *handheld* yang paling menantang. Anda mungkin merasa nyaman untuk memegang kamera yang lebih kecil di tangan anda, tetapi hanya karena sudah tersedia mode pemotretan tidak berarti bahwa itu sesuai dan tentu saja tidak berarti itu mudah dilakukan dengan baik. Penggunaan *handheld* pada pengambilan gambar dinamis akan menyesuaikan kebutuhan naskah dan *mood* tokoh begitu juga adegan, *handheld* secara kasar akan memberikan efek dramatisasi cerita. Penerapan teknik *handheld* akan digunakan pada saat Wangsa mengalami tantrum.

2. *Tilt*

Merupakan teknik pergerakan kamera secara vertikal, istilah terbagi kedalam *tilt up* pergerakan kamera keatas dan *tilt down* untuk pergerakan kebawah. Umumnya teknik ini digunakan untuk menunjukkan ketinggian atau kedalam subyek dan menunjukkan adanya satu hubungan (Subroto, 1994).

3. *Pan*

Pergerakan kamera secara *horizontal* ke kanan dan kiri, atau sebaliknya. Dengan posisi kamera tetap pada porosnya. Teknik ini lazimnya digunakan pola untuk mengikuti pergerakan seorang karakter.

Kecepatan *panning* kamera bahkan bisa diatur sesuai intensitas argumen mereka, sambil membiarkan penonton merasakan argumen secara nyata akan membuat adegan menonjol dari adegan lain yang menggunakan teknik pengeditan konvensional. Semua faktor ini dapat

dipertimbangkan ketika mencoba memutuskan apakah akan menggunakan *pan shot* atau kombinasi *shot* untuk merekam adegan atau momen tertentu dalam adegan dalam film (Mercado, 2011).

2.4.3 Shot Size

Shot size merupakan besar kecilnya objek terhadap sebuah *frame*. *Shot size* sangat berperan penting dalam film bercerita. Dengan *shot size* sineas bisa menentukan seberapa ukuran objek yang di *shot*. *Shot size* memiliki ukuran-ukuran tertentu, dari ukuran tersebut maka akan menentukan tipe *shot* dalam pengambilan gambar. Ukuran citra dalam film ditentukan oleh jarak kamera dari subjek kamera dan pada “*focal length*” lensa yang digunakan dalam membuat shot bersangkutan. Semakin dekat kamera, semakin besar citra. Semakin panjang lensa, semakin besar citra. Demikian pula sebaliknya, semakin jauh kamera, semakin pendek lensa, lebih kecil citra (Mascelli, 2010). Dengan begitu dalam menentukan *shot size* tidak dilakukan sesuka hati namun pemilihan *shot size* harus mampu memberikan informasi serta mendukung naratif di dalam film bercerita. Adapun tipe-tipe *shot size* yang sering digunakan dalam film “Wangsa: Surya di Bawah Rembulan”, antara lain:

1. *Extreme long shot (ELS)*

Sebuah *extreme long shot* menggambarkan wilayah luas dari jarak yang sangat jauh. *Shot* begini bisa digunakan manakala penonton perlu dibuat terkesan pada pemandangan yang hebat dari tempat berlangsungnya peristiwa (Mascelli, 2010).

2. *Long shot (LS)*

Sebuah *long shot* menangkap seluruh wilayah dari tempat kejadian. Tempat, orang dan objek-objek dalam adegan diperlihatkan semua dalam sebuah *long shot* untuk memperkenalkan kepada penonton penampilan semua itu secara keseluruhan (Mascelli, 2010).

3. *Full shot (FS)*

Pengambilan gambar objek secara penuh dari kepala sampai kaki, pengambilan gambar dengan *shot* ini biasanya bertujuan untuk memperkenalkan objek dengan apa yang dilakukan dan lingkungannya.

4. *Medium shot (MS)*

Pemain direkam dari batas lutut ke atas, atau sedikit dibawah pinggang, juga sejumlah pemain, bisa rekam dalam kelompok atau *medium shot*, dimana kamera akan cukup dekat untuk merekam dengan jelas gerak-gerik ekspresi wajah serta gerak-gerik mereka (Mascelli, 2010).

5. *Medium close-up (MCU)*

Pada jarak *medium close-up*, memperlihatkan tubuh manusia dari dada ketas. Sosok tubuh manusia mendominasi *frame* dan latar belakang tidak lagi dominan. Adegan percakapan normal, biasanya menggunakan jarak *medium close-up* (Pratista, 2017).

6. *Close-up (CU)*

Umumnya memperlihatkan wajah, tangan, kaki, atau sebuah obyek kecil lainnya. Teknik ini mampu memperlihatkan ekspresi wajah dengan jelas serta gestur yang mendetil. *Close-up* biasanya digunakan untuk adegan dialog yang lebih intim. *Close-up* juga bisa memperlihatkan sangat mendetail sebuah benda atau obyek (Pratista, 2017).

2.4.4. Camera Angle

Sudut pandang dalam sinematografi adalah *angle* kamera, *angle* kamera merupakan sudut padangan yang mewakili mata penonton, pengambilan *angel*. Kamera semestinya harus di perhitungkan dengan baik. Penggunaan *angle* kamera yang baik akan menambah visualisasi dramatik dari cerita, dan sebaliknya bila sudut pandang serabutan tanpa pertimbangan dari nilai-

nilai estetika akan merusak atau membingungkan penonton dengan pelukisan adegan sedemikian rupa hingga maknanya sulit untuk dipahami (Mascelli, 2010). Disini pengkarya menggunakan beberapa *camera angle* yang digunakan, antara lain:

1. *High Angle*

Shot yang diambil dengan *high angel* adalah segala macam *shot* dimana mata kamera diarahkan kebawah untuk menangkap subjek.

2. *Low Angle*

Shot low angle adalah *shot* dimana kamera mengadiah ke atas dalam merekam objek.

3. *Eye Level*

Sudut pandang ini adalah sudut yang umum digunakan, pada sudut ini lensa kamera dibidik sejajar dengan mata objek.

2.5 Tata Cahaya

Tata cahaya dalam sebuah film harus sesuai dengan setiap adegan, maka suatu pengamatan yang teliti tentang sifat dari pencahayaan yang dipergunakan sangat membantu untuk menentukan suasana atau nada film sebagai suatu keseluruhan. Ada dua buah istilah yang dipergunakan untuk membedakan intensitas umum cahaya yang berbeda-beda: *low-key* mengunjuk pada pencahayaan dimana sebagian besar set berada dalam lingkupan bayang-bayang sedangkan subyek didefinisikan oleh beberapa penyinaran tinggi. (Sani, 1992) menyampaikan karena tipe pencahayaan ini ternyata efektif sekali untuk memperdalam ketegangan atau untuk menciptakan suatu suasana murung, sering digunakan dalam film-film misteri atau film *horror* (seram). Sebaliknya *High-key* lebih banyak memperlihatkan bagian-bagian yang diliputi bayang-bayang, sedangkan subyek kelihatan dalam warna separuh kelabu dan cerah, dengan kontras cahaya yang jauh lebih kecil.

2.5.1 *Three Point Lighting*

Three point lighting adalah dasar teknik lampu yang digunakan untuk mendapatkan cahaya yang cukup untuk masuk ke dalam kamera sehingga dapat membuat gambar yang jelas dan dapat membentuk *look* dan *mood* yang ingin dicapai (Mushburger, 2010). Dalam *three point lighting* sendiri terdiri dari tiga elemen lampu yaitu *key light*, *fill light*, dan *back light*, yang dapat mewujudkan *low key*. Berikut teknik lighting yang digunakan dalam konsep pencahayaan dalam film “Wangsa: Surya di Bawah Rembulan”, antara lain:

1. *Key Light*

Key Light merupakan sumber cahaya utama yang menerangi subjek atau objek utama yang ada di dalam *frame*. *Key light* merupakan cahaya utama di dalam sebuah *scene* yang mana mendominasi kearah subjek atau objek (Brown, 2008).

2. *Fill Light*

Fill Light merupakan sumber cahaya yang menerangi bagian bayangan yang tidak diterangi oleh lampu *key light* dan cahaya yang di keluarkan oleh *fill light* tidak sekuat lampu *key light* (Brown, 2016).

3. *Back Light*

Lampu *back light* digunakan untuk memberikan pemisah special atau ruang untuk subjek atau objek, dan biasanya lampu *back light* memiliki posisi penerangan dari atas atau belakang subjek atau objek (Brown, 2012).

4. *Contrast Ratio*

Contrast ratio adalah perbandingan antara *key light* dan *fill light* yang mencahayai subjek atau objek (Brown, 2016), perbandingan *contrast ratio* dapat menentukan *look* dan *mood* seperti apa yang ingin dicapai oleh sutradara dan *director of photography*, dari *contrast ratio* sendiri kita dapat menghitung intensitas cahaya yang diperlukan.

5. *Low Key*

Low key adalah teknik lampu dimana *shadow* jauh lebih banyak dari pada *highlight* yang masuk kedalam *frame* sehingga gambar yang dihasilkan jauh lebih gelap dan lebih fokus terhadap satu titik yang lebih terang saja. *Low key* sendiri memiliki ciri-ciri lampu yang *high contrast*, memiliki bayangan yang keras dan kuat merupakan turunan dari teknik lukisan Chiaroscuro (Mushburger, 2010).

6. *Hard Light*

Hard Light adalah tipe lampu yang membuat bayangan keras dan jelas yang jatuh pada obyek yang terkena cahaya, ia juga mengatakan menurutnya seberapa besar atau kuat lampu *hard light* semua tergantung dari sumber mana dan jarak sumber (Brown, 2016).

7. *Soft Light*

Tipe lampu yang bertolak belakang dengan *hard light*, jenis lampu seperti *soft light* memiliki bayangan yang tipis dan bahkan tidak memiliki bayangan. Lampu seperti ini memiliki sumber daya cahaya seperti langit yang memiliki awan tipis di atasnya sehingga bayangan yang diciptakan tidak keras (Brown, 2016).

2.6 Referensi Film

Untuk membuat film fiksi tentunya seorang pengkarya mempunyai referensi film. Untuk merangkai film dari skenario dan menerjemahkannya melalui visual. Pengkarya mempunyai beberapa film yang dijadikan referensi seperti:

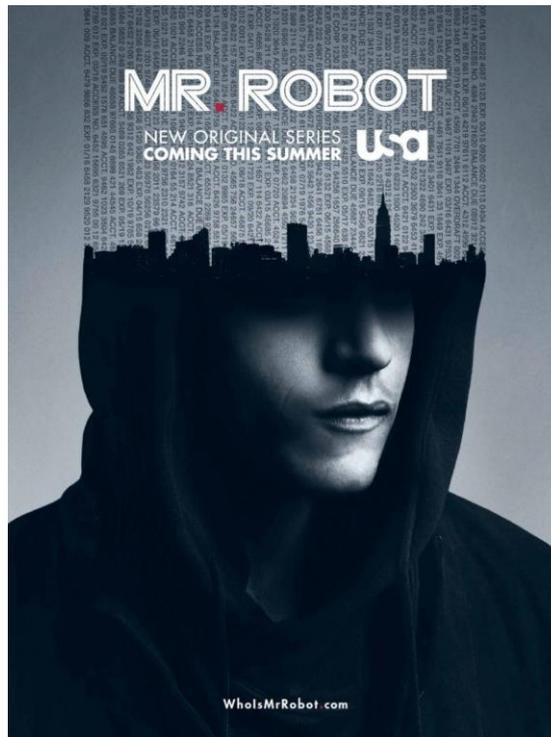
- a. “CODA” Sian Heder 2021



Gambar 2.9 Coda
Sumber: filmaffinity.com

Film *CODA* ini menceritakan kisah tentang seorang anak bernama Ruby Rossie, ia lahir di keluarga penyandang tuna runngu, tetapi tidak dengannya, yang hidup sebagai anak normal. Film ini hadir dengan cerita yang begitu simple dan dengan sangat mudah memahami film ini, yang membuat *CODA* menjadi menarik karena film ini mengangkat isu yang jarang dibicarakan. Selain cerita isu yang di angkat sudah sangat menarik, semua elemen teknis pun disini terpadu sama baiknya, terutama sinematografi film ini kaya akan warna dan pemilihan *type of shot* dalam setiap konflik mampu mendukung cerita. Film *CODA* menjadi referensi beberapa *type of shot* dalam film Wangsa: Surya di Bawah Rembulan.

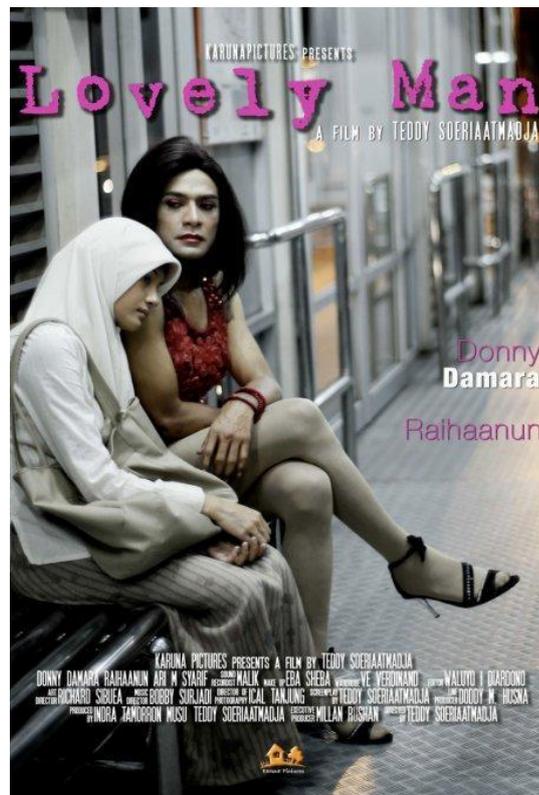
b. “*Mr. Robot*” Sam Esmail 2015



Gambar 2.10 *Mr. Robot*
 Sumber: *filmaffinity.com*

Seri ini bercerita tentang Elliot Alderson, Seorang pemuda yang tinggal di New York City dan bekerja sebagai ahli keamanan maya di Allsafe. Ia mengalami kegelisahan sosial, gangguan identitas disosiatif, dan depresi klinis. Karena itu, jalan berpikir Elliot tampaknya sangat dipengaruhi oleh paranoia dan delusi.

Pengkarya hanya menonton beberapa episode tapi sudah tertarik dengan Tod Campbell seorang sinematographer pada film ini. Tod Campbell menggunakan beberapa teknik komposisi dengan cara yang sangat efektif untuk menciptakan ketegangan visual. Tod Campbell menantang sebagian besar metode konvensional, bukan untuk menjadi pemberontak, tetapi untuk membantu menceritakan kisahnya. Pada film Wangsa: Surya di Bawah Rembulan, pengkarya menjadikan referensi teknik komposisi yang digunakan Tod Campbell untuk menciptakan ketegangan karena Wangsa sendiri mempunyai latar belakang yang mengakibatkan Wangsa mempunyai tantrum.

c. “*Lovely Man*” Teddy Soeriaatmadja 2011

Gambar 2.11 *Lovely Man*
 Sumber: filmaffinity.com

Film *Lovely Man* menceritakan seorang gadis yang mencari ayahnya di Jakarta dan mendapati kenyataan bahwa ayahnya adalah seorang transgender. Isu yang diangkat film *Lovely Man* sangat mirip dengan “Wangsa: Surya di Bawah Rembulan”, yaitu hubungan anak dan ayah. Teddy Soeriaatmadja sutradara film *Lovely Man* mampu menjadikan cerita menjadi bermakna secara natural. Pengkarya memilih ini sebagai referensi karena Jaisal Tanjung yang menjadi *Director of Photography* pada film ini mampu menciptakan makna secara natural, mulai dari penataan cahaya, pemilihan *type of shot* dan *camera movement* mampu membangun semua *mood* dan konflik pada visual membuat pengkarya memilih film ini sebagai referensi *camera movement* dan penataan cahaya dalam film “Wangsa: Surya di Bawah Rembulan”.