



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

Penulis ingin memaparkan teori mengenai teknik *frame within a frame* yang digunakan oleh penulis sebagai topik utama dalam pembahasan penelitian ini. Teknik ini terdiri dari beberapa elemen diantaranya adalah *shape, form, depth, frame axes, dan size*. Elemen ini berfungsi untuk mendukung penerapan teknik *frame within a frame* sebuah *shot*. Penulis menggunakan studi pustaka yang berasal dari buku-buku dan juga jurnal ilmiah mengenai lukisan. Hal ini disebabkan karena teknik ini pertama kali digunakan pada seni lukisan pada abad ke-15 sampai ke-17 pada masa perkembangan *flemish painting*.

Pertama-tama, penulis akan menjelaskan mengenai film pendek secara umum. Kemudian akan dilanjutkan dengan penjelasan mengenai tugas *director of photography* atau sinematografer sebagai pemimpin dari departemen kamera. Selanjutnya adalah teori *frame within a frame* dengan elemen pendukungnya. Terakhir adalah fungsi dari *shot, camera angle* dan *point of view*.

2.1. *Director of Photography*

Peran seorang *director of photography* tidak hanya sekedar menuruti permintaan sutradara, tetapi memberikan solusi pilihan *shot* kepada sutradara. Selain itu, seorang *director of photography* berhak untuk menentukan jenis *shot* yang digunakan, mengatur tata cahaya serta memutuskan mana kamera, lensa, dan stok film akan digunakan untuk produksi (Elkins, 2009, hal. 44).

Seorang *director of photography* memiliki tanggung jawab atas keseluruhan tampilan pada film, seperti pencahayaan, komposisi, menentukan *frame* dan lainnya. Dalam menentukan sebuah tampilan gambar pada sebuah film, seorang *director of photography* harus berdiskusi dengan sutradara. *Director of photography* yang baik harus dapat memenuhi keinginan sutradara dalam mewujudkan gambar dalam sebuah film (Wheeler, 2005, hlm. 48).

Dalam membentuk keseluruhan tampilan pada film terdapat beragam teknik yang dapat digunakan oleh *director of photography*. Teknik-teknik tersebut dapat digunakan sesuai dengan kebutuhan dalam menyampaikan pesan yang diinginkan oleh sutradara. Salah satunya adalah teknik *frame within a frame*.

2.2. *Frame Within a Frame*

Frame within a frame adalah ketika sebuah objek berada di dalam *frame* dan memiliki hubungan antara objek dengan *frame* tersebut. Terdapat kekuatan dalam *frame* yang memberikan tekanan terhadap objek dan komposisi, termasuk dengan kelompok elemen-elemen visual yang telah diatur. Penempatan yang berbeda terhadap subjek dapat memberikan perasaan tentang keseimbangan, gerak, atau ambigu (Ward, 2003, hlm 89).

Frame within a frame memiliki tiga fungsi utama yang sangat besar dalam sebuah komposisi. Fungsi yang pertama adalah membentuk ukuran tampilan layar baru dimana dalam layar tersebut gambar harus diatur ke dalam sebuah komposisi. Kemudian fungsi selanjutnya adalah penggunaan *second frame* harus memiliki arti sesuai dengan bentuk dari *second frame* dengan subjek yang berada di dalam *frame*.

Fungsi yang terakhir adalah bagaimana sebuah *second frame* memberikan sebuah efek yang memberikan batasan dan memfokuskan penonton pada subjek yang berada di dalam *shot* (Ward, 2003, hlm 83).

Selain itu, Blom (2010) menambahkan pintu sebagai *frame* memiliki fungsi sebagai pembatas antar ruangan. Namun, pintu juga dapat mengkoneksikan subjek dari luar ruangan ke dalam ruangan (hlm. 92). Tidak hanya pintu, jendela juga dapat menjadi sebuah *frame* dan pada umumnya memiliki fungsi untuk melihat dari dalam ruangan ke pemandangan luar. Jendela juga berfungsi sebagai pembatas antara pengamat dan apa yang diamati (hlm. 98-99).

Shape dari sebuah *frame*, membuat gambar dalam film menjadi terbatas. Jika gambaran sebuah dunia sangat besar, maka *frame* hanyalah potongan kecil gambar untuk diperlihatkan kepada penonton, sisanya tidak terlihat atau dalam istilah film disebut *off-screen*. Contohnya ketika kamera meninggalkan objek atau orang dan bergerak ke tempat lain, maka dianggap bahwa objek atau orang itu masih ada tetapi terletak diluar *frame* (Bordwell & Thompson, 2007, hlm. 187).

Frame within a frame adalah sebuah teknik komposisi yang digunakan untuk merubah *shape* dari sebuah *frame*. *Shape* ini adalah *second frame* dengan bentuk garis horisontal, vertikal maupun garis diagonal. Garis-garis tegas ini membuat penonton menafsirkan *form* dari penjara. Sehingga *frame within a frame* merupakan sebuah komposisi yang pada umumnya digunakan untuk mengambil sebuah gambar dengan tujuan untuk mengisolasi karakter. Gambar tersebut bertujuan untuk memvisualisasikan situasi, lingkungan, atau kepribadian karakter

tersebut. Teknik ini bisa digunakan pada saat seorang karakter merasa terjebak atau memiliki konflik (Kydd, 2011, hlm. 132).

Dalam lukisan *Vermeer's The Music Lesson*, teknik *frame within a frame* digunakan untuk membuat penonton seakan berdiri di depan pintu dan melihat ke dalam ruangan. Namun karena jarak yang jauh membuat penonton tidak bisa mendengar pembicaraan mereka. Vermeer menggunakan teknik ini dengan membuat *frame* terpotong, sehingga membuat meja dan lukisan yang berada di dinding teriris menjadi dua, sehingga penonton tidak bisa melihat apa lagi yang ada di dalam ruangan. Teknik ini berfungsi untuk membatasi apa yang bisa dilihat di dalam *frame* (McIver, 2016, hlm. 82).

Pembahasan berikutnya adalah empat elemen utama yang mendukung penerapan teknik *frame within a frame*. Element tersebut adalah *shape, form, depth, frame axes*, dan *size*. Berikut adalah penjelasan dari masing-masing elemen.

2.2.1. Shape and Form

Pembentukan teknik *frame within a frame* terdiri elemen *shape*, dimana *shape* dari sebuah objek sangat berpengaruh pada komposisi sebuah gambar dan hubungan antara subjek dengan objek dari sebuah *frame*. Jika *shape* terlalu abstrak dan ambigu akan membuat penonton berpikir dan menafsirkan *shape* sesuai dengan ingatan tentang suatu bentuk yang ada dipikrannya (Ward, 2013, hlm. 69).

Frame within a frame sendiri terdiri dari *shape* yang terbagi menjadi dua, yaitu *geometrical* dan *physical*. *Geometrical* dalam arti bahwa dalam susunan

frame dan bentuk tidak bisa berubah akan tetapi disajikan sebagai bagian-bagian, seperti bagian suatu bentuk. *Physical* dalam arti bahwa *frame* dapat mengalami variasi dengan sendirinya, sehingga ukurannya dapat berubah (Deamer, 2016, hlm. 164).

Form adalah sebuah bentuk tiga dimensi dari suatu objek atau benda. Terdapat dua tipe *form* yaitu *geometric form* dan *organic form*. *Geometric form* terbentuk dari bentuk *mathematics*, seperti segitiga, persegi, maupun lingkaran. *Geometric form* memiliki bentuk yang tegas dan sederhana. Sedangkan *organic form* yang memiliki bentuk *organic* dan *fluid* (Bowers, 1999, hlm. 36).

2.2.2. Depth

Depth merupakan tanda kedalaman pada suatu gambar untuk membuat gambar seakan menjadi tiga dimensi, walaupun pada kebenarannya gambar yang dilihat tetap dua dimensi. Terdapat beberapa teknik untuk menambah *depth* dalam komposisi, dua yang paling sering digunakan adalah *size* dan objek yang saling tumpang tindih satu sama lain. Isyarat *depth size* didasarkan pada asumsi bahwa jika dua benda berukuran sama dan salah satu benda lebih kecil dan diposisikan lebih jauh maka akan muncul *depth* (Mercado, 2011, hlm. 9).

2.3.2.1. Frame Axes

Kunci utama dalam sebuah film adalah memproyeksikan tiga dimensi kedalam dua dimensi. Dimana dalam memproyeksikannya harus terdapat unsur kedalaman dalam sebuah *scene* (Brown, 2016, hlm 30). Mercado (2011) menambahkan bahwa dua dimensi pada dasarnya terbagi ke dalam

tiga sumbu, yaitu sumbu x sebagai *horizontal*, sumbu y sebagai *vertical* dan sumbu z sebagai kedalaman (hlm. 6). Bowen dan Thompson (2013) membagi *frame axes* menjadi tiga yaitu *foreground*, *middle ground* dan *background* (hlm. 63).

1. *Foreground* merupakan kawasan lensa kamera dengan subjek utama dalam sebuah gambar. Kawasan tersebut adalah area sebelum area yang diinginkan. Apapun maksud dari sebuah *foreground*, subjek utama tetap harus lebih unggul dibandingkan dengan *foreground* itu sendiri. Guna dari elemen *foreground* adalah untuk membuat komposisi dari sebuah *shot* menjadi lebih baik tanpa mengaburkan area dibelakangnya (hlm. 63).

2. *Middle ground* merupakan sebuah area dimana adegan penting akan dilakukan dalam sebuah *frame*. Informasi dari aksi utama dalam sebuah *frame* ini yang akan disampaikan kepada penonton. Biasanya teknik yang digunakan dalam pengambilan gambar ini adalah *medium shot* atau *long shot* (hlm. 64).

3. *Background* merupakan area yang paling belakang setelah *middle ground* dan tidak ada batasannya. Diperlukan usaha keras dalam membuat *background* yang tetap menonjol dibalik aksi tokoh utama (hlm. 64).

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

2.2.3. *Size*

Penonton menginterpretasikan ukuran sebuah objek yang tidak dikenal dengan membandingkannya dengan objek yang ukurannya diketahui atau dengan *background*. Di dalam pembuatan film, ukuran suatu objek dapat berubah sesuai dengan kebutuhan cerita, seperti objek yang besar dapat terlihat kecil, maupun sebaliknya. Secara psikologis ukuran gambar dan *camera angle* dalam kaitannya dengan *frame*, dapat menghasilkan respon emosional kepada penonton (Mascelli, 1998, hlm.224-225).

Setelah menjelaskan teknik *frame within a frame* beserta dengan elemen pendukungnya. Penulis akan menjelaskan fungsi dari sebuah *shot* beserta dengan jenis-jenis *character shot*. Kemudian membahas *camera angle* beserta dengan jenis-jenis *camera angle*. Terakhir, penulis akan membahas tentang *point of view*.

2.3. *Shot*

Dalam membangun sebuah *scene* diperlukan *shot*. Saat membuat sebuah *scene* dan *shot* dalam satu waktu, dibutuhkan kesatuan elemen yang akan membentuk sebuah *scene*. Terdapat berbagai elemen lainnya seperti plot dan narasi dalam proses pembangunan ini, namun dalam segi *shot* yang difokuskan hanya dari segi visual subjek (Brown, 2016, hlm 60).

2.3.1. *Character Shot*

Sebagian besar film dan film pendek bercerita tentang manusia, sehingga *character shot* merupakan salah satu dasar dalam dunia sinema. Terdapat beberapa istilah *shot* yang berbeda dalam sebuah pengambilan gambar menurut Brown (2016), yaitu:

1. *Full shot*: penggambaran *shot* yang memperlihatkan seorang karakter dari atas kepala hingga ujung kaki. *Full shot* juga dapat mengarah kepada keseluruhan objek (hlm. 62).
2. *Two shot*: *shot* yang didalamnya terdapat dua karakter yang saling berinteraksi. Penempatan kedua karakter tidak harus diatur secara simetris dalam sebuah *frame*. Kedua karakter tersebut bisa saling berhadapan, kedua menghadap ke depan, keduanya jauh dari kamera, dan lain-lain (hlm. 63).
3. *Medium shot*: pengambilan gambar dalam *medium shot* lebih dekat kepada subjek dibandingkan dengan *full shot*. Biasanya memperlihatkan bagian pinggang ke atas, sehingga ekspresi dan tindakan sang karakter dapat terlihat jelas (hlm. 63).
4. *Close-up*: pengambilan gambar dalam *close-up* dibatasi dari atas kepala hingga sebatas saku baju. Karena pengambilan gambar diambil dari jarak yang cukup dekat, pengambilan gambar terhadap subjek biasanya akan terpotong (hlm. 63).
5. *Over the shoulder*: merupakan salah satu variasi lainnya dari *close-up*. Pengambilan gambar ini biasanya diambil dari belakang seorang tokoh ke sebuah objek atau tokoh lainnya (hlm. 63).
6. *Cutaways*: pengambilan gambar suatu hal, benda, atau orang di luar subjek utama tetapi masih memiliki hubungan dengan *scene* tersebut (hlm. 64).
7. *Reaction shots*: merupakan tipe spesifik dari *close-up* atau *medium shot*. *Reaction shots* adalah pemotongan gambar yang dilakukan dari tokoh satu

ke tokoh lainnya untuk mengetahui reaksi tokoh terhadap sebuah kejadian (hlm. 64).

8. *Insert*: sebuah bagian yang berdiri sendiri dalam sebuah *scene* yang lebih dekat dengan adegan yang lebih besar dalam *wider shot* (hlm. 64).
9. *Connecting shots*: dalam *shot* ini biasanya melibatkan dua orang ataupun benda yang tidak dapat dijadikan dalam satu *frame* yang sama dalam sebuah *scene* (hlm. 65).
10. *Pickups*: pengambilan *shot*, *master*, maupun *coverage* di tengah-tengah *scene* (hlm. 66).
11. *Transitional shots*: pengambilan beberapa adegan di luar *scene* untuk menggabungkan dua adegan sekaligus. Jenis *shot* ini dapat digunakan dalam awal adegan, akhir adegan, ataupun antar adegan (hlm. 66).

2.4. Camera Angle

Camera Angle terbagi menjadi tiga macam, yaitu *eye level shot*, *high angle shot*, dan *low angle shot* (Bowen & Thompson, 2013. hlm. 55). *Camera angle* dapat didefinisikan sebagai area dan titik pandang yang direkam oleh lensa. Penempatan kamera menentukan banyaknya area yang akan ikut terlihat, dan sudut pandang dari mana penonton akan melihat peristiwa tersebut (Mascelli, 1998, Hlm. 24).

2.4.1. Eye Level Shot

Eye level shot adalah dengan menempatkan kamera pada ketinggian yang sejajar dengan mata subjek sehingga ketinggian kamera menjadi relatif tergantung dengan tinggi subjek (Mercado, 2011, hlm.9). *Eye level shot* atau *neutral angle shot* adalah

kamera diposisikan untuk mengamati orang, tindakan atau peristiwa dari sudut pandang ketinggian yang sama dengan orang-orang berada atau dimana aksi tersebut terjadi (Bowen & Thompson, 2013, hlm. 55).

Hasil pengambilan gambar dengan *eye level* umumnya kurang menarik daripada pengambilan gambar dari *high angle* atau *low angle*. Namun, setiap kali menggunakan *eye level*, pengambilan gambar harus tetap vertikal dan sejajar satu sama lain. Dengan menggunakan *eye level shot*, gambar menjadi tidak ada distorsi vertikal, sehingga dinding dan sisi bangunan, atau objek lain akan tetap sesuai dengan kenyataan (Mascelli, 1998, hlm. 35).



Gambar 2.1. *Eye Level Shot*
(Mercado, 2011)

2.4.2. *High Angle Shot*

High angle shot yang berarti pengambilan *shot* seseorang atau suatu adegan dari *point* yang lebih tinggi dibandingkan subjek. Kamera secara fisik berada lebih tinggi dibandingkan subjek. Ketika *high angle shot* ini menjadi *POV shot* dari seorang karakter, mengartikan bahwa karakter melakukan pengamatan ke bawah,

memberi kesan bahwa sudut pandang POV karakter ini kuat, raksasa, makhluk terbang, atau kapal asing (Bowen & Thompson, 2013. hlm. 56).

Ketika kamera berada lebih tinggi dibandingkan dengan subjek, maka gambar tampak mendominasi subjek. Membuat subjek yang terlihat dalam kamera berkurang statusnya dan kepentingannya. Namun, kepentingannya tidak berkurang jika sudut yang tinggi ingin mengungkapkan sebagai sesuatu yang lebih luas dan besar (Brown, 2016, hlm.42). *High angle shot* juga memperlihatkan kelemahan, ketidakpedulian, dan ketidakberdayaan. Tetapi interpretasi ini tidaklah mutlak dan dapat dipatahkan berdasarkan konteks dan juga konsep yang diinginkan (Mercado, 2011, hlm.9).



Gambar 2.2. *High Angel Shot*
(Mercado, 2011)

2.4.3. *Low Angle Shot*

Low angle shot, yaitu menempatkan kamera dan lensa di bawah pandangan normal subjek dan mengambil gambar dari sudut bawah yang mengarah ke atas menuju subjek. Ketika *low angle shot* ini menjadi *POV shot* mengartikan bahwa kamera

melakukan pengamatan dari bawah pandangan subjek yang kecil, lemah, atau kedudukan tidak kuat (Bowen & Thompson, 2013. hlm.58).

Sebuah *low angle shot*, dapat membuat karakter tampak tidak menyenangkan, ketika seorang karakter mendekati sesuatu yang diambil dari *low angle shot*, membuat karakter tersebut lebih mendominasi maupun lebih kuat dari karakter yang lain (Brown, 2016, hlm.43). *Low angle shot* membiarkan seakan para penonton melihat subjek yang besar dan kuat. *Shot* ini digunakan untuk menyampaikan kepercayaan, kekuasaan dan kontrol (Mercado, 2011, hlm. 9).



Gambar 2.3. *Low Angle Shot*
(Mercado, 2011)

2.5. *Point of View*

Penggunaan istilah *point-of-view* atau yang biasa disebut *POV* merupakan sebuah kunci untuk menyampaikan visual *storytelling*. Penulis biasa menggunakan istilah ini dalam banyak cara, namun yang paling sering digunakan adalah kamera yang melihat sesuatu dengan cara yang sama seperti karakter yang akan melihatnya, dengan kata lain, melihat adegan dari sudut pandangan karakter itu sendiri (Brown, 2016, hlm. 10).

POV merupakan singkatan dari *point-of-view*, yang berarti bahwa penonton melihat apa yang dilihat oleh karakter dalam film. *POV* dapat digunakan untuk meningkatkan keterikatan emosional penonton dengan karakter yang berada dalam adegan (Vineyard, 2008, hlm. 62). *Point of view* adalah *shot* yang akan menciptakan perasaan seakan-akan penonton ikut berada di dalamnya. Teknis penggunaan *POV shot* adalah dengan memposisikan kamera menjadi sudut pandang dari karakternya (Rabiger, 2008, hlm. 49).

Dalam mengambil sebuah *shot* ada keputusan penting lainnya, yaitu dari segi sudut pandang objektif atau subjektif. *Shot* yang diambil dari jarak jauh cenderung objektif karena netral dan cocok untuk sudut pandang orang ketiga. Namun apabila *shot* diambil jarak dekat, maka *shot* ini sering mengambil sudut pandang *subjektif*. Pengambilan gambar subjektif bermakna sebagai pengalaman pribadi dari karakter dalam adegan tersebut (Rea & Irving, 2010, hlm. 165).

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA