



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

2.1. *Cinematography*

Brown (2016) menjelaskan bahwa istilah “*cinematography*” atau dalam bahasa Indonesia serapan sinematografi berakar dari bahasa Yunani yang mempunyai makna “*writing with motion*” atau menulis dengan gerakan. Blain juga menjelaskan bahwa sinematografi lebih dari sekedar fotografi. Sinematografi didalamnya melibatkan proses menemukan atau membuat ide, kata-kata, aksi, penceritaan yang lebih dalam lagi secara emosional, warna, dan segala macam bentuk komunikasi nonverbal lain yang digabungkan menjadi satu dalam sebuah visual.

Menurut Kroon (2010) seorang *Cinematographer* adalah seseorang yang mengkomposisikan setiap shot dan mendesain cahaya serta penempatan kamera yang bertujuan untuk memvisualisasikan visi sutradara. Seorang sinematografer juga dapat memberikan saran-saran seperti mengenai *angle* kamera, *shot type*, dan *movement*. Sinematografer juga dapat datang kepada sutradara dengan membawa konsep besar *treatment* kamera yang menurutnya cocok dengan visi sutradara. Dengan demikian sinematografer perlu mendesain konsepnya dengan *conceptual tools*.

2.2. *Conceptual Tools*

Frame atau bingkai adalah hal yang sangat fundamental di dalam pembuatan film. Frame ini harus dapat menggiring perhatian penonton. Frame ini harus seperti seakan-akan berbicara kepada penontonnya untuk “lihat bagian ini, lalu lihat disini, dan sekarang lihat ini”. Memilih sebuah frame bukan hanya sekedar baik dalam menyampaikan sebuah cerita tetapi juga harus mempertanyakan dan menentukan komposisi, ritme, dan juga perspektif.

2.2.1. *The Frame*

Frame atau bingkai adalah hal yang sangat fundamental di dalam pembuatan film. Frame ini harus dapat menggiring perhatian penonton. Frame ini harus seperti seakan-akan berbicara kepada penontonnya untuk “lihat bagian ini, lalu lihat disini, dan sekarang lihat ini”. Memilih sebuah frame bukan hanya sekedar baik dalam menyampaikan sebuah cerita tetapi juga harus mempertanyakan dan menentukan komposisi, ritme, dan juga perspektif.

Beberapa cara untuk mendesain sebuah bahasa visual dalam gambar. Pada buku *Cinematography Theory and Practice* ditulis beberapa elemen untuk merancang bahasa visual tersebut;

1) Unity

Unity atau dalam bahasa Indonesia berarti persatuan mempunyai maksud bahwa sebuah visual dan apa yang ada didalamnya merupakan 1 kesatuan.

2) *Balance*

Visual yang seimbang atau sebaliknya merupakan salah satu bagian penting dalam sebuah komposisi gambar. Setiap elemen yang ada pada sebuah komposisi visual memiliki berat atau bobot visualnya tersendiri. Bobot visual ini biasa ditentukan oleh ukurannya, namun dapat juga dipengaruhi dengan posisi penempatannya di dalam sebuah *frame*, warna, gerakan, dan juga subjeknya sendiri.

3) *Visual Tension*

Ketegangan visual dapat diperoleh dari interaksi visual seimbang dan tidak seimbang yang saling mempengaruhi.

4) *Rhythm*

Rhythm atau ritme elemen yang berulang dapat menciptakan sebuah pola yang akan membentuk sebuah organisasi yang fungsinya untuk mempertajam pesan dibalik konstruksi ritme itu sendiri.

5) *Proportion*

Sebuah ide pada peradaban Yunani klasik yang mengatakan bahwa ilmu matematika adalah kekuatan yang mempunyai kontrol terhadap alam semesta. Seperti proporsi yang menjadikan sebuah gambar terlihat indah mempunyai rumus matematikanya yang terhitung untuk menempatkan sebuah objek yang digambar.

6) *Contrast*

Kontras juga berarti sesuatu yang berlawanan, seperti hitam dan putih. Sifat berlawanan ini merupakan komponen visual yang penting untuk

menentukan atau membuat kedalaman, hubungan spasial, dan juga membangun bobot emosi.

7) *Texture*

Tekstur visual bukan berarti tekstur yang berasal dari sebuah objek fisik, melainkan tekstur yang dapat diciptakan dari mengubah dan memanipulasi gambar dengan menambahkan sesuatu atau mengurangi sesuatu seolah-olah mengganggu gambar. Seperti mengubah warna, *contrast*, saturasi, dan menggunakan tambahan asap, juga filter dapat digunakan untuk membuat sebuah tektur.

8) *Directionality*

Salah satu dasar dalam prinsip visual adalah pengarahannya atau *directionality* ini. Arahannya yang secara visual ini bisa memberikan efek pembobotan visual disuatu area pada visual.

9) *The three-dimensional field*

Meskipun media visual sekarang ini masih pada 2 dimensi, pemberian ruang dimensi ke 3 dapat dilakukan dengan desain yang berorientasi pada lensa, pergerakan kamera, *blocking* pemain, dan pencahayaan, semua elemen ini harus bermain (mempengaruhi) satu dengan yang lainnya.

10) *Depth*

Dalam membangun rasa kedalaman dan ruang 3 dimensi, ada elemen-elemen yang dapat membangun kedalaman visual. Antara lainnya: *overlap*, *size change*, *vertical location*, *horizontal location*, *linear perspective*, *foreshortening*, *chiaroscuro*, *atmospheric perspective*

2.2.2. *Force of Visual Organization*

Brown (2016) mengatakan bahwa seluruh elemen dasar yang dihadirkan dalam beberapa kombinasi dapat membuat sebuah susunan akan persepsi. Organisasi visual ini dapat membuat sebuah komposisi menjadi sangat logis dan menuntun mata penonton kemana harus melihat *frame* lalu memprosesnya untuk menjadi sebuah informasi. Elemen visual yang dapat membantu mata dan pikiran untuk membaca sebuah *scene* adalah:

1) *The Line*

Lines atau sebuah garis merupakan elemen dasar dalam mengkonstruksi sebuah *frame* dalam sebuah *scene*. Elemen ini merupakan elemen yang sangat efektif untuk membangun sebuah ruang dalam media dua dimensi.

2) *The Sinuous Line*

Sinuous line atau dalam bahasa Indonesia adalah garis berliku adalah sebuah prinsip komposisi yang memiliki keharmonisan dan *balance*-nya tersendiri.

3) *Compositional Triangles*

Triangles atau segitiga merupakan sebuah alat komposisi dasar yang sangat kuat. Komposisi ini menjaga *frame* tetap aktif dan dinamis meskipun sebuah adegan cukup panjang.

4) *Horizontals, Verticals, and Diagonals*

Garis adalah elemen yang sangat mendasar dalam sebuah komposisi. Garis-garis ini sangat beragam dengan berbagai kombinasi yang selalu

merujuk kepada hal yang mendasar yaitu garis horizontal, vertikal dan diagonal.

Kuiper (1957) dalam disertasinya yang berjudul "*Pictorial Composition in The Cinema*" mengatakan bahwa *lines* atau garis merupakan elemen dalam sebuah komposisi. Dia juga menjelaskan ada kesepakatan umum pada tulisannya yang mana garis-garis yang digunakan dalam sebuah komposisi yang dihadirkan mempunyai mempunyai hubungan penting antara efek komposisi dengan penontonnya.

Dalam video esai Videomaker berjudul "*Shot Composition*" (2011) menjelaskan bahwa, setiap komposisi yang menghadirkan garis – garis dasar konstruksi ini memiliki makna tersendiri dalam setiap *shot* dan *scenanya*. Sebagai contohnya adalah penggunaan *vertical lines* pada *shot* Jocker dalam adegan penembakan pada film "*The Dark Night*". Kehadiran gedung – gedung pencakar langit sebagai elemen *vertical lines* adalah simbolisasi dari kekuatan dan kehormatan.



Gambar 2.1 Potongan Film The Dark Knight

(sumber: YouTube, Videomaker)

5) *The Power of The Edge: The Frame*

Ketika kita mengidentifikasi sebuah objek dalam *frame* secara sadar kita juga memperhatikan *frame* itu sendiri. *Frame* atau bingkai ini juga sangat berperan penting dalam membuat kita menyadari ruang – ruang *off-frame*, kiri – kanan, atas – bawah, dan bahkan di belakang kamera.

6) *Open and Closed Frame*

Open frame adalah bingkai yang elemen-elemen dalam *frame* melampaui tepian *frame* yang membuat perasaan tidak nyaman. Sedangkan *closed frame* adalah sebaliknya dengan elemen-elemen dengan baik tersusun dalam *frame* yang membuat perasaan nyaman.

7) *Frame Within A Frame*

Menggunakan bingkai yang dibingkai secara efektif akan menuntun mata penonton untuk melihat kepada objek yang inginin kan.

2.3. *Shots*

Menurut Brown (2016) sangatlah penting untuk berpikir bagaimana kita membangun sebuah *scene*. Seperti membuat sebuah kalimat memerlukan kata-kata, *shot* adalah komponen terkecil dari sebuah *scene* (diibaratkan sebagai sebuah kalimat) yaitu *shot* sebagai sebuah kosa kata dalam sinema. Kosa kata tersebut dibagi dalam 7 *framing shot*;

1) *Wide shot / long shot*

Wide shot merupakan *shot* yang lebar, biasa menggunakan *focal length* kecil atau pendek. *Wide shot* ini juga termasuk dalam *establishing shot* yang di dalam nya mencakup banyak informasi tentang sebuah lokasi dimana sebuah peristiwa akan terjadi.

2) *Full shot*

Shot ini menunjukkan keseluruhan visual karakter dari kepala sampai kaki. *Full shot* ini ukurannya tidak selebar *wide shot*.

3) *Two shot*

Sesuai dengan namanya, *two shot* adalah *shot* yang berisi 2 karakter yang berinteraksi. *Framing* ini juga dapat menggunakan beberapa *shot type* seperti *medium long shot*, dan *medium close up*.

Gustavo Mercado (2010) mengatakan, bingkai *two shot* ini adalah salah satu bingkai yang sangat efektif untuk membangun dan menunjukkan sebuah *dynamic relationship* antara 2 karakter.

4) *Medium shot*

Secara jelas *medium shot* adalah jenis *shot* yang lebih dekat dibandingkan *full shot*. Biasanya *medium shot* ini dibingkai dari bagian pinggang sampai ke kepala.

5) *Close-up*

Bingkai ini membingkai dengan jarak yang lebih dekat lagi. Daerah yang masuk dalam bingkai adalah dari bagian dada hingga ke kepala karakter. Bingkai ini biasanya digunakan untuk menyampaikan emosi atau reaksi penuh karakter.

6) *Over the shoulder*

Membingkai karakter melalui atas pundak karakter lainnya. Bingkai ini memperlihatkan adanya karakter lain yang saling berinteraksi dan mempunyai suatu hubungan yang istimewa.

7) *Cutaways*

Sebuah *shot* yang membingkai entah barang atau karakter lain selain karakter utama pada *scene* itu tapi masih mempunyai korelasi terhadap *scene* tersebut.

8) *Reaction shots*

Sesuai dengan namanya, *shot* ini adalah *shot* reaksi yang dibingkai secara tersendiri atas sebuah peristiwa atau reaksi dari sebuah dialog yang terjadi dalam sebuah *scene*. Biasanya *shot* jenis ini dibingkai dengan *close-up* atau jarak *shot* medium.

9) *Connecting shots*

Shot ini adalah menghubungkan 2 *shot* atau lebih karakter atau objek lain yang tidak dapat dibingkai dalam 1 bingkai.

2.4. Script Analysis

Thomas (2017) pada artikelnya mengenai analisis skrip untuk sutradara mengatakan meskipun seorang sutradara telah mengetahui dan mempunyai pengetahuan teknis yang baik, mempunyai bahasa visual yang matang, dan mahir dalam membentuk aktor, namun seorang sutradara harus mengetahui luar dan dalam sebuah cerita yang ia miliki. Mengetahui skrip yang kita miliki dengan cara mengetahui setiap latar belakang cerita yang terjadi dalam sebuah *scene* yang telah kita tulis. Mengetahui juga setiap alasan dibalik setiap tindakan dan perkataan yang aktor lakukan, menentukan *needs* dan *wants*. Materi hasil dari analisis ini menjadi bahan untuk didiskusikan antara sutradara dengan sinematografer atau DOP.

2.5. Relationship Science

Menurut Reis (2004), pola perilaku manusia begitu beragam. Perilaku ini bergantung kepada konteks suatu hubungan, mekanisme kognitif, kondisi emosional, dan sosial yang telah berevolusi untuk mengenali, mengevaluasi, serta meresponi konteks-konteks tersebut. Siapa yang berada disekitarnya, siapa yang mempengaruhi siapa, atau siapa yang sedang dipengaruhi siapa, atau yang mempengaruhi keadaan saat ini.

Reis (2004) juga mengatakan bahwa aktivitas manusia sebagian besarnya melibatkan manusia lainnya, yang mana di dalamnya terdapat praktik-praktik,

seperti melakukan koordinasi tindakan manusia lain dengan tindakan manusia lainnya. Semua ini akan berdampak kepada relativitas keberhasilan atau kegagalan atas koordinasi sebagai penentu utama produktivitas (jika terjadi dalam lingkungan kerja), di dalam keluarga, lingkungan pertemanan, organisasi, atau dalam lingkup yang lebih besar, yaitu masyarakat. Meskipun tidak ada faktor yang pasti dari *innate system* (sistem bawaan) dalam mengatur hubungan sosial dan menanggapi atau meresponi suatu keadaan sosial, tetapi para peneliti sudah lama berfokus pada penelitian ini dan menaruh perhatiannya pada proses-proses yang mempengaruhi, seperti kooperasi (kerja sama) dan kompetisi, kepatuhan terhadap norma sosial, pembentukan sebuah koalisi, keterikatan, persepsi wajah, inklusi dan eksklusi, komunikasi emosi, kecemburuan, empati, dan komitmen. Proses-proses ini tidak serta merta diaplikasikan atau diterapkan secara seimbang, melainkan dipilih secara selektif, tergantung dengan hubungan yang ada atau masalah yang dihadapi.

Ilmu tentang hubungan (*relationship*) ini memiliki dasar teori, yaitu *interdependence theory*, dan *attachment theory*. Teori-teori ini kemudian Finkel dan Simpson padukan menjadi sebuah prinsip baru yaitu *relationship theory*. Thibaut, Kelley (1959) mengatakan bahwa *interdependence theory* adalah teori yang berbicara tentang sebuah variasi proses sosial yang telah terjadi akan mempengaruhi hasil dari sebuah hubungan. *Attachment theory* Mikulincer & Shaver (2007), dalam Finkel & Simpson (2017) menjelaskan bahwa manusia akan mengembangkan ikatan emosional mereka dengan orang lain yang mereka anggap penting dan terdorong untuk mempertahankan hubungan ini dalam jangka waktu yang panjang. Finkel & Simpson (2017) juga menjelaskan manusia mencari

kedekatan pada sosok yang mereka anggap penting atau kepada sosok yang mereka terikat terutama pada saat mereka merasa stres, dalam kondisi sakit, atau saat mereka merasa takut. Kecenderungan manusia untuk mencari kedekatan berfungsi untuk mencari keamanan psikologis yang akan diberikan oleh manusia lain ketika mereka menghadapi sebuah masalah atau kegiatan yang menantang yang dapat memperkuat keahlian dan pertumbuhan pribadi. Setiap individu memiliki perbedaan dalam dua dimensi kegelisahan atas keterikatan terhadap seseorang. Pertama adalah *anxiety*, kecemasan ini mempertanyakan sampai sejauh mana seseorang membutuhkan sebuah kepastian akan rasa kasih sayang dari sosok keterikatan mereka dan akan tinggal bersama dia. Kedua adalah *avoidance* (penghindaran), sejauh mana seseorang merasa tidak nyaman dengan keintiman emosional yang ada dan menjadi rapuh. Individu-individu yang dikatakan aman adalah individu yang memiliki kecenderungan kecil atau skor yang rendah dari dua dimensi ini. Individu yang memiliki skor rendah biasanya menunjukkan proses hubungan yang paling positif dan konstruktif.

Dari teori-teori ini Finkel & Simpson (2017) memadukannya dan menghasilkan 14 prinsip tentang *Relationship*.

- a) *Uniqueness*: Hasil dari sebuah hubungan tidak bergantung hanya pada kualitas yang spesifik dari mitra atau pasangan tetapi juga pada pola-pola unik yang muncul ketika kualitas pasangan bersinggungan dengan kita.
- b) *Integration*: Peluang atau kesempatan dan motivasi untuk saling bergantung satu sama lain cenderung untuk memfasilitasi kognitif,

afektif (perasaan, suasana hati, perilaku), motivasi, dan perilaku antara pasangan

- c) *Trajectory*: Dinamika hubungan jangka panjang sebuah pasangan dipengaruhi oleh persepsi masing-masing yang terus menerus diperbaharui dari setiap interaksi dan pengalaman yang berkaitan dengan hubungan tersebut.
- d) *Evaluation*: Orang akan mengevaluasi hubungan mereka dan pasangan mereka berdasarkan konstruksi pengalaman positif dan negatif, biasanya cenderung lebih kepada yang negatif.
- e) *Responsiveness*: Pola perilaku yang responsif meningkatkan kualitas hubungan yang baik antara diri sendiri dan pasangan.
- f) *Resolution*: Cara sebuah pasangan berkomunikasi untuk mengatasi sebuah peristiwa yang terjadi dalam sebuah hubungan akan mempengaruhi kualitas dan stabilitas hubungan jangka panjang.
- g) *Maintenance*: Pasangan yang berada di dalam komitmen hubungan menunjukkan kesadaran dan perilaku yang mendorong ketangguhan hubungan dari waktu ke waktu, bahkan terkadang melibatkan kebiasaan dalam diri sendiri.
- h) *Predisposition*: Orang cenderung membawa sifat dan kualitas dasar kepribadian dan tempramen mereka ke dalam hubungan mereka. Beberapa sifat-sifat itu akan mempengaruhi kesejahteraan hubungan mereka dengan pasangan.

- i) *Instrumentality*: Orang membawa sebuah tujuan dan kebutuhan tertentu ke dalam sebuah hubungan yang mereka jalani. Ketika terjadi pertemuan antara dua kebutuhan dan tujuan ini terciptalah sebuah dinamika yang mana akan mempengaruhi kedua orang dalam hubungan tersebut, sejauh mana mereka berhasil untuk mencapai tujuan dan kebutuhan ini.
- j) *Standards*: Orang mempunyai standar tertentu masing-masing yang dibawa di dalam hubungannya. Hubungan yang baik ketika masing-masing dari mereka melebihi dari standar yang mereka punya.
- k) *Diagnosticity*: Sejauh mana seseorang memberikan kesempatan untuk mengevaluasi kebenaran pasangannya.
- l) *Alternatives*: Kehadiran alternatif-alternatif dalam sebuah hubungan, termasuk memilih untuk tidak berada dalam sebuah hubungan akan berpotensi untuk mengancam kualitas sebuah hubungan.
- m) *Stress*: Tuntutan tinggi yang berasal dari luar hubungan diprediksi akan menyebabkan hubungan menjadi buruk. Terutama tuntutan ini melebihi sumber daya dua orang sepasang ini.
- n) *Culture*: Sebuah hubungan sangat dipengaruhi oleh lingkungan budaya, norma, praktik, dan tradisi-tradisi yang membentuk sifat hubungan tersebut.

2.6. Karakter

Menurut Field (2007) kata kunci yang menjadi sumber segala penceritaan pada sebuah film dan pembentukan karakter didalamnya adalah insiden atau sebuah

kejadian. Karakter akan bereaksi atas dasar sebuah insiden. Dikarenakan dalam film lebih cenderung untuk bercerita lewat bahasa visual maka pembuat film harus menunjukkan bagaimana karakter tersebut meresponi sebuah kejadian yang terjadi pada dirinya. Aksi dan reaksi karakter menjadi sangat penting.

Menurut Epps (2016) karakter adalah representasi atas manusia. Manusia memiliki kerapuhan, kecacatan atau ketidak sempurnaan, mempunyai banyak rintangan dalam hidupnya, ketakutan, dan segala yang menjadi baik sekaligus yang buruk dalam diri manusia. Karakter juga mempunyai sebuah mimpi atau impian, harapan, sesuatu yang menjadi dorongan, sesuatu yang ingin ditunjukkan, pengakuan, dan mempunyai emosi pada dirinya.

Menurut Eder (2010) spektrum karakter sangat luas. Sebuah karakter bisa berupa manusia, tanaman, hewan atau binatang, makhluk mitologi, alien atau monster dan benda-benda buatan manusia. Benda-benda ini dapat menjadi sebuah karakter karena diberikan sebuah kemampuan untuk mempunyai sebuah persepsi, pikiran, emosi, dan motifasi.

2.6.1. Psikologi Karakter

Corbett (2013) berpendapat bahwa hal yang paling utama dan penting dalam sebuah pembuatan karakter adalah untuk mengeksplorasi psikologi sebuah karakter. Psikologi yang menjadi maksud Corbett adalah faktor apa yang dapat membuat sebuah karakter berisi, mempunyai lapisan-lapisan yang kuat untuk mendasari setiap keputusan dan perbuatan seorang karakter dalam sebuah film. Dengan memberikan karakter sebuah emosi, perasaannya, ketakutannya, kebencian,

pengharapannya, gairah, keraguan, serta perasaan cinta yang kekal akan mendasari sebuah karakter menjadi karakter yang hidup dan mempunyai hidup itu sendiri. (hlm. 112).

1) *Desire*

Desire atau apa yang karakter pikir menjadi keinginan terbesar mereka. Keinginan ini adalah sumber dari berjalannya sebuah penceritaan. Plot akan bergerak ketika karakter *take action* atau mengambil tindakan untuk mewujudkan apa yang menjadi keinginannya. Keinginan karakter juga bisa membuat, mengubah, dan mempengaruhi bentuk dari plot itu sendiri.

2) *Fear*

Ketakutan adalah sifat yang paling mendasar dari segala makhluk hidup yang juga di representasikan oleh karakter. Ketakutan juga adalah sumber dari segala emosi dan perasaan batin yang terdapat dalam karakter. Hal ini menjadi sangat penting dan krusial dalam sebuah karakter, karena ketakutan bukanlah hal yang dengan mudah diatasi atau dikontrol secara sadar.