



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. Film Musikal

Bordwell dan Thompson (2010) berkata bahwa Film musikal pada awalnya diciptakan karena adanya perkembangan teknologi. Adanya kemampuan teknologi dalam melakukan sinkronisasi musik dan lagu dengan gambar bergerak pada zaman film bisu. Pada awalnya, banyak musikal yang diproduksi hanya sebagai pertunjukan dengan sedikit atau tanpa unsur naratif. Musikal jenis ini banyak dijual ke luar negeri karena penonton masih dapat menikmati pertunjukan bahkan tanpa perlu mengetahui arti dialog dan liriknya. Namun setelah adanya *subtitle* dan *dubbing*, film-film musikal mulai semakin kompleks dalam menampilkan alur ceritanya. Para pembuat film mulai menampilkan plot yang memotivasi adegan musikal tersebut untuk muncul.

Walaupun genre film musikal sudah cukup lama ditemukan, yakni pada tahun 1920an, hingga sekarang hanya ada dua subgenre utama dalam film musikal, yakni *backstage musical* dan *straight musical*.

2.1.1. Backstage Musical

Subgenre musikal ini biasanya menyajikan karakter yang memang sedang bernyanyi dan menari dalam sebuah pertunjukan di hadapan para penonton dalam dunia ceritanya. Tidak jarang *backstage musical* menggunakan sebuah panggung asli dalam menampilkan aktornya ketika adegan musikal. Tapi dalam beberapa

film *backstage* musikal, ada beberapa adegan di mana orang-orang menyanyi dalam kehidupan sehari-hari.

2.1.2. *Straight Musical*

Subgenre musikal ini menyajikan orang-orang yang menyanyi dan menari di kehidupan sehari-hari. Tidak jarang *straight musical* cenderung romantis dan komedi, sehingga tarian dan nyanyian yang dilakukan karakter dalam film merepresentasikan perasaannya masing-masing. Adapula film *straight musical* yang cukup ekstrem di mana film tersebut menggunakan musik dan nyanyian di hampir semua dialog dalam filmnya (hlm. 344-345).

2.2. *Film Form dan Film Style*

Bordwell dan Thompson mengatakan bahwa ketika kita melihat film, kita tidak hanya sekedar melihat melalui bentuknya saja. Kita merasakan dan mengalami film itu sendiri. Di dalam bukunya, beliau membagi definisi film ke dalam dua partai besar, yakni *Film Form* dan *Film Style* (hlm. 55).

2.2.1. *Film Form*

Menurut Rabiger dan Cherrier (2013), form adalah bagaimana sebuah konten dapat muncul di atas layar dan *form* tidak hanya sekedar kendaraan semata. Sebuah film yang memorabel dan menarik serta memiliki dampak kepada penonton biasanya memiliki bentuk (*form*) spesial yang berhubungan dengan bagaimana cara film itu bercerita. Kemungkinan-kemungkinan dalam *form* tampaknya tidak memiliki batas dan bisa dipanjangkan sesuai dengan kebutuhan naratif, logika, dan tona yang dianjurkan oleh cerita (hlm. 125).

Sedangkan Bordwell dan Thompson (2010) berpendapat bahwa sebuah seni umumnya memiliki relasi dengan manusia. Ketika kita berjalan di luar, mata kita terus mencari aspek-aspek yang menarik untuk dilihat. Mulai dari wajah-wajah teman, tempat-tempat yang familiar, ataupun tanda-tanda hujan. Pikiran kita tidak pernah beristirahat dan mencoba untuk mencari hal-hal yang baru daripada kebiasaan sehari-hari. Hasil seni sangat bergantung dengan dinamika ini. Namun, aktivitas ini tidak dapat dikatakan sebagai seni itu sendiri (hlm. 56).

Beliau juga mengatakan bahwa film sebagai sebuah benda hanyalah pola-pola cahaya dan gelap di atas permukaan layar. Film tidak melakukan apapun. Namun, hasil seni yakni film dan kolerasi antara cara manusia berpikir dan merasakan film itulah yang dikatakan sebagai seni. Tanpa adanya kita yang menikmati dan memahami isyarat-isyaratnya, hasil seni hanya akan menjadi artefak (hlm. 57).

Bordwell dan Thompson menambahkan bahwa dalam seni, isyarat-isyarat yang ada bukanlah hal yang random melainkan sudah tersusun dengan rapi di dalam sebuah sistem. Di dalam sistem biasanya terdapat kumpulan-kumpulan elemen yang saling mempengaruhi satu sama lain. Tubuh manusia contohnya, jika salah satu organ tubuh mengalami penyakit, seperti misalnya jantung, maka komponen-komponen lain akan dalam bahaya. Film sebagai seni sendiri juga hal yang sama. Film memiliki bentuk (*form*). Di mana artinya film memiliki berbagai macam elemen-elemen yang saling berhubungan satu sama lainnya. Terdapat elemen naratif, *stylistic* (set), bagaimana kamera bergerak, pola-pola warna di frame, penggunaan music dan elemen-elemen lainnya (hlm. 57).

2.2.2. *Film Style*

Godard mengatakan (seperti dikutip Rabiger dan Cherrier, 2013) bahwa *style* hanyalah kulit dari konten, dan konten di dalam *style*, seperti di dalam dan diluar tubuh manusia. Semuanya bekerja bersama dan tidak dapat dipisahkan. *Film style* muncul dari kebutuhan dramatik yang berasal dari naskah, serta merefleksikan pembuatnya dan identitasnya. Apabila seorang pembuat film menggunakan setiap aspek yang dapat dikontrol dengan baik, penonton akan dapat mengenal dan menamainya sebagai *style* pembuat film tersebut (hlm. 133-134).

Menurut Bordwell dan Thompson (2010), *Film Style* adalah bagaimana sebuah film disusun oleh bentuk naratif. Di dalam *film style* sendiri terdapat 4 elemen utama, yakni *Mise-en-Scene*, sinematografi, *editing*, dan *sound*. Dengan *film style*, 4 elemen tersebut akan saling berinteraksi dan membentuk sistem formal dalam film (hlm. 117). Namun dalam pembahasan ini, penulis hanya akan membahas sedikit tentang *Mise-en-Scene* dan lebih banyak fokus ke sinematografi yang dikerjakan oleh *Director of Photography*.

Beliau menambahkan bahwa pola-pola gaya adalah sebuah bagian yang cukup besar dalam film apapun. Terkadang ada perbedaan gaya (*style*) dari dua film yang berbeda walaupun dibuat oleh *filmmaker* yang sama. Banyak pembuat film yang memiliki gayanya yang unik dan kita bisa mengetahui hal tersebut dengan cara menganalisa bagaimana mereka menggunakan teknik-teknik dari 4 elemen di atas di dalam keseluruhan film (hlm. 312).

Bordwell dan Thompson juga berpendapat bahwa pembuat film akan selalu mencoba memilih untuk menggunakan teknik tertentu dan mengimplementasikannya ke keseluruhan film. Semuanya akan dibuat secara konsisten dengan beberapa konten yang mungkin akan sedikit mencolok, tergantung dari pembuat film. Konsistensi film style di keseluruhan badan film biasanya digunakan untuk merefleksikan progres dari cerita naratif itu sendiri (hlm. 312-313).

Sama dengan pembuat film, beliau berpendapat bahwa penonton juga akan memiliki relasi dengan film style itu sendiri. Walaupun penonton jarang mengetahui fakta tersebut, penonton sering memiliki ekspektasi terhadap film *style* itu sendiri ketika menonton film. Ketika penonton melihat dua karakter dalam sebuah *shot* jauh, mereka pasti akan berekspektasi untuk dapat melihat *shot* lebih dekat. Jika aktor berjalan ke kanan dan hampir keluar *frame*, penonton berekspektasi untuk melihat kamera pan, *track*, atau mengikuti aktor itu ke kanan. Apabila seseorang sedang terlihat berbicara di depan kamera, maka penonton akan berharap untuk mendengar suara diagetik yang berasal dari mulut aktor yang sedang berbicara (hlm. 313).

Adanya ekspektasi-ekspektasi ini berasal dari pengalaman penonton yang selalu berinteraksi di dunia nyata, di mana biasanya dia dapat melihat dan mendengar orang berbicara, melihat orang sedang berjalan ke mana, dan sebagainya. Maka dari itu, ekspektasi ini juga muncul ketika menonton film atau media lain. Namun dalam membuat film *style*, kita boleh memilih untuk

mengikuti ekspektasi tersebut, atau memodifikasinya, mencurangnya, atau bahkan menantanginya (hlm. 313).

Dengan kata lain, Bordwell dan Thompson berpendapat bahwa sebenarnya seorang sutradara tidak hanya mengarahkan aktor dan kru film saja. Sutradara juga menyutradarai kita sebagai penonton, mengarahkan perhatian kita dan membentuk reaksi kita sesuai yang diinginkan. Semua hal itu tentunya dipengaruhi oleh adanya keputusan teknis yang dibuat oleh pembuat film dan membuat kita merespon serta menangkap inti film itu dengan cara tertentu (hlm. 313).

2.3. Sinematografi

Menurut Bordwell dan Thompson (2010), sinematografi juga memegang kendali dalam pembentukan *mise-en-scene*. Namun, pembuat film harus mengontrol kualitas sinematografi dari setiap *shot*, sehingga kita tidak hanya berbicara tentang apa yang difilmkan, melainkan bagaimana hal itu difilmkan. Di dalam video digital, cahaya mengaktifasi *chip* komputer, yang kemudian dialih bahasakan menjadi sebuah pola angka 1 dan 0. Dalam kasus ini, pembuat film menjadi dapat banyak pilihan dengan pemilihan warna, manipulasi kecepatan gerakan, dan perubahan perspektif (hlm. 167).

Hall (2015) berpendapat bahwa urusan *Director of Photography* adalah tentang menggunakan teknis dan skill kreatif untuk mengambil *mood* pada sebuah gambar di atas layar serta menggambarkan visi daripada sutradara. Jika visi seorang sutradara tidak terwujud maka dapat dikatakan bahwa *Director of*

Photography tersebut tidak benar-benar bekerja dengan baik. Sebagai seorang *Director of Photography*, bekerja sama dan berdiskusi dengan sutradara tentang pemilihan gaya film adalah hal yang wajib. Hal ini akan sulit karena biasanya kedua orang tersebut memiliki pendapat yang berbeda, namun setelah saling memberikan persuasi satu sama lain, semuanya harus berujung pada satu kesepakatan (hlm. 23).

Brown (2013) berpendapat bahwa sinematografi dalam bahasa Inggris yakni *cinematography* berasal dari bahasa Yunani yang berarti menulis dengan gerakan. Sehingga *Director of Photography* tidak hanya sekedar berbicara tentang fotografi yang bersifat diam. Proses membuat ide, kata-kata, aksi, subteks emosional, *tone*, serta segala bentuk komunikasi non-verbal dan menggabungkan semuanya itu menjadi sebuah bentuk visual adalah *Director of Photography*. Segala macam metode dan teknik *Director of Photography* yang digunakan untuk membuat lapisan-lapisan makna dan subteks di dalam film digunakan oleh sutradara dan *Director of Photography*.

Brown juga menambahkan bila pada saat membuat proyek film, membuat sebuah dunia secara visual adalah langkah penting. Penonton harus dapat melihat bagaimana karakter dalam film dapat saling berhubungan dengan dunianya. Hal ini akan membuat penonton mengerti dengan alur ceritanya serta paham dengan motivasi karakter. Dalam membuat sebuah visual dunia, elemen-elemen seperti lokasi, set, pakaian, dan bahkan suara jika dibuat dengan sangat bagus, namun pencahayaannya jelek, maka hasil akhirnya akan biasa saja (hlm. 2).

Brown menambahkan bahwa seorang *Director of Photography* tidak hanya membuat *frame* sebagai gambar saja, harus ada informasi di dalamnya. Melalui sebuah komposisi, sinematografi telah menyuruh mata penonton untuk ke mana mereka harus melihat dan apa yang tidak perlu mereka lihat. Jika sinematografi dilakukan hanya sekedar mengambil gambar, maka pekerjaan ini bisa dilakukan dengan menggunakan robot saja (hlm. 14).

2.4. Pergerakan Kamera

Menurut Brown (2010) pergerakan kamera tidak hanya sekedar bergerak dari satu *frame* ke *frame* yang lain. Pergerakan kamera itu sendiri dapat berelasi dengan aksi yang nantinya akan berkontribusi kepada perasaan suasana hati penonton. Penambahan subteks dan konten emosional di dalam subjek juga dapat digambarkan melalui pergerakan kamera (hlm. 210).

Beliau menambahkan bahwa pengetahuan terhadap sensitivitas waktu terhadap subjek dan juga kecepatan gerakan harus dipahami oleh *Director of Photography* ketika menggerakkan kamera. Pergerakan kamera harus didasari alasan yang jelas oleh kebutuhan jalannya cerita. Menggerakkannya berarti sudah tidak ada cara lagi untuk bercerita selain menggerakkan kamera. Seperti misalnya kamera yang bergerak dapat mengungkapkan informasi baru atau sebuah pemandangan baru dari sebuah *scene*. Kamera juga dapat bergerak untuk menemui karakter baru ataupun mundur ke belakang untuk mendapat gambar yang lebih luas (hlm. 210).

Selain itu, beliau juga mengatakan bahwa gerakan kamera atau *zooming* yang tidak memiliki motivasi akan membuat penonton terdistraksi dan bingung. Hal ini membuat penonton sadar bahwa mereka sedang menonton fiksi. Namun hal ini bahkan memiliki kegunaan untuk kebutuhan film tertentu (hlm. 210).

Brown (2016) juga berkata bahwa ada banyak cara untuk mencari motivasi gerakan kamera dan hal ini dapat digunakan untuk memberikan lapisan-lapisan makna yang melampaui *shot* tersebut. Motivasi dan ketepatan waktu sangat berpengaruh besar dalam mencapai *invisible technique*, sebuah teknik yang memiliki tujuan untuk menunjukkan sebuah trik tanpa terlihat dan mendistraksi pandangan penonton dari ceritanya (hlm. 302).

Sementara itu, Bowen dan Thompson (2013) mengatakan bahwa menggerakkan subjek saja di dalam *frame still* sudah dapat memberikan energi, sehingga menggerakkan kamera akan memberikan kesan energi tambahan. Penonton seolah-olah dibawa dengan sebuah kendaraan untuk menonton kejadian-kejadian di atas layar. Namun, pergerakan kamera ini harus disesuaikan dengan kreatifitas dan keputusan teknis. (hlm. 168)

2.4.1. *Push in*

Brown (2016) berkata bahwa *push in* adalah di mana kamera digerakkan ke depan mendekati subjek. Teknik *push in* ini akan membuat penonton lebih fokus kepada layar daripada hanya memberikan *shot* lebar dan lalu *cut* ke *shot* yang lebih ketat. Dengan menggerakkan kamera mendekati suatu objek, kamera seperti sedang berkata, “dari semua hal yang ada di jalanan ini, objek ini yang harus Anda lihat”.

Didukung oleh Mercado (2011), gerakan *push in* atau juga disebut dengan *dolly in* membuat penonton merasa bahwa lebih dekat kepada subjek. Gerakan kamera seperti ini sering digunakan seperti adegan penemuan yang berharga atau ketika seseorang berpikir untuk memutuskan sebuah pilihan (hlm. 143).

2.4.2. Pull back

Berkebalikan dengan *push in*, *pull back shot* adalah di mana ketika kamera digerakkan ke belakang menjauhi subjek. Hal ini membuat *shot* yang lebih ketat dapat menjadi lebih lebar. Tidak jarang teknik ini dilakukan untuk memberikan ruang gerak lebih dan menambahkan elemen tambahan (hlm. 305).

2.4.3. Tracking

Gerakan kamera yang paling simpel dan dengan motivasi yang jelas adalah dengan cara melakukan track mengikuti karakter atau objek yang sedang bergerak ke arah yang sama. Gerakan kamera ini biasanya adalah gerakan dari samping dan paralel kepada subjek. Namun bukan berarti gerakan mengikuti dari belakang atau dari depan tidak boleh dilakukan, gerakan dari samping terlihat jauh lebih dinamis karena *background* yang terlihat bergerak lebih jelas (hlm. 306).

2.4.4. Motion Circle

Menurut Kenworthy (2013), gerakan *motion circle* adalah di mana ketika subjek berada relatif di tengah *frame* dan kamera berputar mengelilingi subjek tersebut. Penambahan jarak antara kamera dengan subjek ketika kamera berputar juga menciptakan efek yang menarik, yakni membuat sensasi takjub dan seolah-olah

semuanya bergerak begitu cepat. Untuk menggunakan teknik ini, dibutuhkan *stablizer* kamera agar shot terlihat bergerak dengan mulus.

Sijll (2005) juga berpendapat bahwa gerakan kamera *motion circle* juga membuat penonton merasakan adanya keterikatan diri mereka sendiri kepada film tersebut. Tidak hanya itu gerakan kamera *motion circle* memberikan tenaga dan kekuatan ke dalam adegan itu sendiri. (hlm 180)

2.5. The Frame

Brown (2016) berpendapat bahwa memilih bagaimana sebuah *frame* itu disajikan adalah sama dengan mengarahkan mata penonton untuk melihat ke arah yang kita inginkan. Memilih sebuah *frame* adalah tentang bagaimana menyampaikan sebuah cerita, tapi hal ini juga tentang bagaimana komposisi, ritme, dan perspektif diatur (hlmn. 4). Hal yang paling penting adalah bagaimana dan di mana kamera diletakkan dan berelasi dengan *scene* tersebut. Kemudian perlu dipikirkan bagaimana cara kamera melihat dan bergerak. Semuanya itu bertujuan untuk memberikan emosi dan subteks kepada aksi dan dialog (hlm. 59).

Mercado (2011) berpendapat bahwa ada beberapa prinsip dalam mengkomposisi, yakni salah satunya adalah *closed frames and open frames*. Di mana *closed frames* adalah shot yang tidak perlu memperlihatkan sesuatu pada *off screen* untuk perlu menceritakan informasi naratif, semua informasi sudah didapat di dalam satu *frame* tersebut. Sedangkan *open frames* membutuhkan informasi tambahan dari *frame* lain, karena *open frame* tidak memberikan semua informasi yang dibutuhkan secara naratif (hlm. 10).

Rissler (2014) berpendapat bahwa komposisi berarti memberikan elemen-elemen individual untuk digabungkan menjadi sebuah kesatuan yang kohesif. Mengatur dan menyusunnya ke dalam elemen 2 dimensi dengan batas area *frame*. Ketika seseorang melihat sebuah gambar, maka matanya akan langsung merespon kepada keseluruhan gambarnya dan dia akan merasakan sebuah efek tertentu. Bagaimana sebuah subjek diletakkan di dalam sebuah *frame* beserta dengan elemen-elemen lainnya yang akan menentukan efek tersebut (hlm. 4).

Dalam proses pembuatannya, *framing* sendiri juga terikat dengan jenis *character shot*. Brown (2016) membaginya menjadi beberapa antara lainnya adalah sebagai berikut:

1. *Full shot*: Jenis *shot* ini memperlihatkan karakter dari ujung kepala hingga ujung kaki, namun ini juga berlaku untuk benda mati. *Full shot* sebuah mobil adalah shot dari keseluruhan mobil.
2. *Two shot*: *frame* apapun yang memiliki dua karakter adalah *two shot*. Jenis shot ini tidak diwajibkan simetris, mereka boleh saling berhadapan, saling menghadap depan, membelakangi kamera, dan seterusnya
3. *Medium shot*: Jenis *shot* yang sedikit lebih ketat dibanding *full shot*. *Shot* ini memperlihatkan karakter dari pinggang hingga kepala. Dengan lebih dekat kepada karakter, penonton bisa melihat ekspresi karakter dan bagaimana mereka berpakaian.

4. *Close ups*: Salah satu *shot* yang paling penting, di mana di dalamnya terbagi menjadi 4, yakni:
 - a. *Medium Close up*: Dari dada hingga kepala
 - b. *Choker*: Dari leher hingga kepala
 - c. *Tight Close up*: Dari bawah dagu hingga dahi
5. *Extreme Close up*: Hanya meliputi 1 bagian wajah
6. *Over the shoulder*: Melihat aktor utama dari belakang pundak seseorang. *Shot* ini berguna untuk memperlihatkan adanya orang lain ketika aktor utama berbicara serta memberikan informasi posisi. (hlm. 63)
7. *Cutaways*: *Shot* objek atau orang manapun yang ada di dalam *scene* selain karakter utama yang sedang *discover* dan masih berhubungan dengan *scene* tersebut. *Shot* ini berguna untuk menjadi informasi tambahan di dalam *scene*, seperti objek yang ditunjuk atau dilihat oleh karakter utama. Biasanya *shot* ini juga menjadi penyelamat *editor* dalam berpindah *scene*.
8. *Reaction shots*: *Shot* jenis ini biasanya berupa *close up* atau *medium shot*. Ketika sesuatu terjadi atau salah seorang karakter berbicara, kamera mengarah ke orang lain untuk merekam ekspresi orang tersebut tanpa dialog, inilah yang disebut dengan *reaction shot*.

9. *Connecting shots*: Jenis *shot* yang dibuat ketika menggabungkan 2 atau lebih objek atau orang tidak dapat dilakukan dalam 1 *frame*. Biasanya akan berupa *point-of-view* karakter lain ataupun *over-the shoulder*.

2.5.1. *Balanced and Unbalanced Compositions*

Menurut Mercado (2011), setiap subjek di dalam sebuah *frame* memiliki bobot visual mereka masing-masing. Mulai dari ukuran, warna, keterangan, dan peletakan objek dapat mempengaruhi persepsi penonton saat menontonnya. Karena hal ini, sangat memungkinkan untuk menciptakan komposisi yang terasa seimbang secara bobot visual pada masing-masing subjek atau menciptakan komposisi yang menitik beratkan sebelah sehingga menciptakan komposisi tidak seimbang. Tidak jarang *framing* yang seimbang dan simetris menceritakan tentang kesamaan dan aturan. Sedangkan *framing* yang tidak seimbang sering menceritakan tentang rasa tidak nyaman, kacau, dan tegang.

Brown (2016) juga menambahkan bahwa keseimbangan komposisi menjadi sangat penting dalam hal membuat sebuah *frame*. Sama seperti Mercado, untuk memberikan bobot visual ke karakter di dalam *frame*, karakter dapat diletakkan sesuai dengan keinginan sesuai dengan keseimbangan ataupun ketidakseimbangan tersebut.

2.6. *Lighting and Color*

Menurut Bordwell, Thompson dan Smith (2016), lampu tidak hanya sebagai penerangan set atau gambar yang ada. Lampu membantu menekankan daerah

gelap dan terang di dalam frame. Perbedaan antara *light* dan *shadow* juga gradasi di antara nya membantu komposisi untuk mengarahkan perhatian penonton kepada objek atau gerakan tertentu. Hal ini juga untuk membantu membentuk *mood* di dalam *frame*.

Kemudian mereka menambahkan penggunaan *lighting* dapat menekankan tekstur, seperti menerangi dagu aktor untuk menekankan wibawa hingga ke gemerlapnya keindahan berlian. Hal ini kemudian membuat *lighting* juga dapat menekankan bentuk keseluruhan suatu objek. Jika wajah aktor diberi cahaya dari depan hanya saja maka akan menghasilkan wajah yang datar tanpa tekstur. Kemudian jika disinari cahaya dari samping, *lighting* akan menekankan bentuk wajah karena hasil dari bagian terang dan bayangan di dalam wajah tersebut (hlm. 125).

Selain itu, warna juga dapat ditentukan oleh *lighting*. Vineyard (2008) mengatakan bahwa warna dapat mempengaruhi suasana, mengubah perspektif penonton, dan menghubungkan antar *scene*, karakter dan lokasi. Warna bisa membuat penonton memperhatikan satu area yang spesifik pada sebuah *frame*, atau juga memberikan efek yang berkebalikan dan menyembunyikan objek dari sekitarnya atau lingkungannya. (hlm 129)

2.6.1. *Light and Shadow*

Brown (2012) mengatakan bahwa memisahkan *frame* ke dalam pembagaian *light and shadow* dapat membuat komposisi semakin terbentuk, begitu pula fokus yang penonton akan lihat. Penonton akan terarah ke bagian

terang *frame* lalu kemudian melihat daerah lain hingga ke bagian bayangannya. Bagian penting di dalam *frame* akan didominasi dengan sisi terang. Kemudian bagian bayangan akan menutupi juga membuka detail yang ada di dalam *frame* (hlm. 104-107).

Jackman (2010) menambahkan pembagian ini akan menciptakan sebuah ilusi. Ilusi ini menciptakan *mood* bagi penonton bahwa apa yang mereka lihat adalah nyata. Hal ini didasari karena *light* dan *shadow* di dalam film menggunakan apa yang memang terjadi di dunia nyata (hlm. 1-2). Kemudian beliau menambahkan bahwa tujuan *light* dan *shadow* adalah membuat sebuah kedalaman bidang. Film yang ditampilkan via layar datar dua dimensi membutuhkan hal lain untuk menambah dimensi baru. *Light dan shadow* membuat ilusi kedalaman tiga dimensi di dalam bidang datar dua dimensi ini. Perpaduan ini didasari pada lukisan era *Renaissance* yang disebut *Chiarascuro* atau pada teknik *lighting* sekarang disebut *contrast ratio* (hlm. 3-6).

2.6.2. Warm and Cold Temperature

Menurut Bellantoni (2005), warna biru adalah warna yang paling *cold* di dalam spektrum warna. Warna yang memiliki temperatur *cold* ini pun sering diasosiasikan dengan perasaan melankolis dan kesedihan. Warna biru ini tidak wajib biru yang sangat terang untuk mempengaruhi penonton, sepercik warna biru saja sudah dapat mendorong dan mempengaruhi penonton secara emosional (hlm 82-83).

Beliau juga berpendapat bahwa warna yang *warm* adalah warna yang sangat identik dengan warna oranye. Di dalam bukunya, Bellantoni menggunakan

kata *warm*, *naive*, dan *romantic* dalam mendeskripsikan warna oranye ini. Warna oranye diasosiasikan dengan kehangatan dan penerimaan (hlm. 115-118).

2.7. Texture

Donaldson (2014) mengatakan bahwa semua film memiliki tekstur. Seolah-olah film tersebut memberikan kita pengalaman untuk dapat menyentuhnya. Tekstur lembut, kasar, berlendir, atau bertonjol-tonjol. Walaupun banyak film di luar sana yang tidak fokus terhadap memberikan tekstur tertentu kepada film mereka, hasil karya mereka tersebut tetap dapat dikatakan memiliki tekstur, karena tekturnya tidak selalu berhubungan dengan indera peraba (hlm. 1).

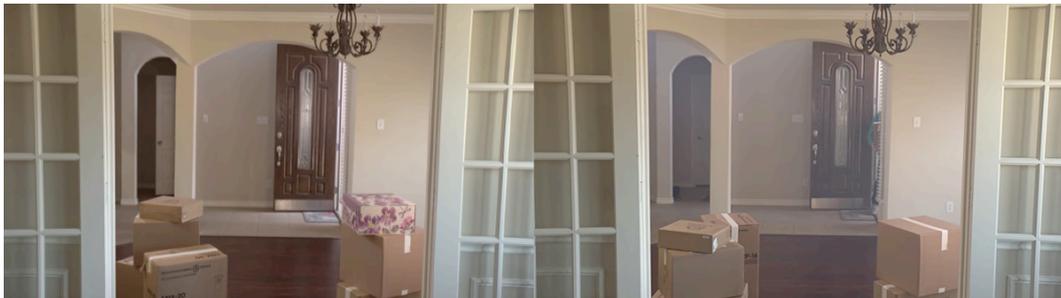
Beliau juga berkata bahwa film dapat menyentuh kita, mempengaruhi tubuh kita seperti merinding atau efek psikologi lainnya ataupun merangsang sistem indera peraba kita. Secara bersamaan film juga sebuah objek yang tidak dapat disentuh atau diraba. Film tidak mengizinkan kita untuk menyentuhnya seperti kita menyentuh sesuatu di kehidupan sehari-hari. Connor mengatakan (seperti yang dikutip Donaldson, 2004:281) bahwa sinema sendiri adalah seni menyentuh cahaya, yang di mana menyentuh dan menggerakkan penonton tanpa perlu meletakkan satu jari pun kepada mereka (hlm. 1).

Brown (2016) mengatakan bahwa zaman sekarang sangat jarang orang merekam sebuah gambar dengan hasil sama persis seperti aslinya di dunia nyata. Memanipulasi gambar dengan berbagai cara sehingga memberikan sebuah tekstur adalah hal yang sangat sering dilakukan. Tekstur dalam hal ini tidak berbicara tentang tekstur permukaan sebuah objek, melainkan tekstur visual. Ada banyak cara untuk melakukan hal ini, seperti mengganti warna dan kontras sebuah

gambar, menambah filter, kabut, asap, hujan, menggunakan roll film, ataupun manipulasi digital yang dilakukan pada saat post produksi.

2.7.1. Penggunaan *Haze*

Menurut Film Riot (2014), penggunaan *haze* di dalam film membuat cahaya dapat lebih mengisi area-area yang gelap. Selain itu, hasil gambar yang dihasilkan di depan kamera akan terlihat lebih *soft* dan lebih *flat*. *Haze* juga membuat daerah *highlight* jadi lebih berwarna karena cahaya. Hasil dari *haze* ini jugalah yang terkadang membuat hasil gambar lebih terkesan seperti mimpi.



Gambar 2.1 Perbedaan visual tanpa *haze* dan dengan *haze*

(sumber: Film Riot)

2.8. *Mood* dalam Film

Menurut Smith (2013), pada dasarnya film memiliki struktur yang bertujuan untuk membangun sebuah emosi pada penontonnya, hal ini pun sering disebut dengan “*mood*”. Untuk menjaga sebuah *mood*, sebuah film haruslah dapat memberikan sepercik momen emosional secara menerus dan konsisten agar *mood* yang ingin disampaikan dapat dirasakan. *Mise-en-Scene* juga turut berpartisipasi dalam merangsang agar *mood* dapat dirasakan oleh penonton. Di dalamnya juga terdapat aspek-aspek yang tentu saja dapat menciptakan *mood*, seperti gerakan

aktor, ekspresi, dialog, vokal dan nada, kostum, pencahayaan, musik, pergerakan kamera, serta narasi dan situasi. (hlmn 42)

Didukung oleh Morris (1992), *mood* tidak sama dengan emosi. Mood tidak hanya bertujuan dalam 1 lingkup saja, tetapi memiliki cakupan yang lebih luas. Hal ini membuat masing-masing individu memiliki persepsi dan arah yang sama. Perbedaan mood tentu juga memberikan perasaan yang berbeda-beda, seperti contohnya *mood* positif akan memberikan perasaan yang bahagia, atau menginspirasi ataupun menambah semangat hidup. Sebaliknya, *mood* yang negatif akan memberikan kita perasaan yang membuat kita lebih terjaga dan menghindari banyak hal, menjadi malas, atau merasakan perasaan sedih.

2.8.1. Definisi Romantis

Menurut KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia), romantis memiliki arti sifat seperti dalam cerita roman (percintaan) atau bersifat mesra dan mengasyikkan. Dalam hal ini, penulis menyimpulkan bahwa romantis sangat identik dan memiliki hubungan yang erat dengan hal yang disebutkan di atas.