



### **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 Pendek**

Tjasmadi (2008) berpendapat bahwa ada beberapa alasan yang amat mendasari tentang tujuan utama individu atau lembaga membuat sebuah film, ada yang membuat film sebagai media ekspresi seni peran dan seni lainnya, film sebagai tontonan hiburan yang bersifat visual dan audio (audio-visual), dan film sebagai perangkat penyampaian pesan dan makna apa saja yang bersifat visual dan audio yang memiliki tujuan untuk memberikan informasi (hlm.44).

Bordwell, Thompson dan Smith (2016) melihat bahwa film merupakan sebuah medium seni. Bentuk ini yang jika dibandingkan dengan lukisan, tari dan bentuk karya seni lainnya. Film merupakan sebuah medium yang masih sangat muda dan baru. Lukisan dan bentuk seni lainnya telah terbentuk ribuan tahun lalu, sedangkan bentuk film muncul baru sekitar 100 tahun belakangan ini. Menurut beliau, bentuk film menggunakan medium yang mudah untuk dimengerti.

Film berkomunikasi dengan informasi dan ide-ide melalui visual dan audio yang ditampilkan. Film memberikan para penikmatnya sebuah sajian visual dan juga perasaan. Hal ini membuat bentuk film membawa penontonnya kedalam sebuah pengalaman-pengalaman yang terkandung di dalamnya. Hal ini membuat film memiliki berbagai macam tujuan.

Williams (2017) melihat bahwa film sebagai sebuah media informasi harus memiliki apa yang ia sebut '*Vanishing Point*'. *Vanishing point* ini berarti informasi

yang terkandung di dalam film tidak digambarkan dengan ketidakhadirannya di dalam media tersebut. Sehingga hal ini akan membentuk perhatian penonton ke sesuatu yang janggal dan hilang. Tetapi media film harus menggabungkan semua teknik yang digunakan di dalamnya untuk mencapai suatu bentuk natural yang tersusun. Oleh karena itu informasi yang diberikan melalui media film harus memiliki titik dimana informasi itu hadir di dalam karena suatu alasan berdasarkan realita yang ada dan tidak hanya hadir begitu saja karena alasan lain.

Sehingga dapat diartikan tujuan utama film pendek diciptakan adalah untuk tujuan media komunikasi yang menekankan pada berbagai macam nilai kehidupan. Nilai tersebut bisa berupa nilai edukatif, kritik, kultural, seni dan budaya, dan dengan menggabungkan unsur audio atau tanpa nya dengan gambar di dalamnya. Sehingga pesan yang ingin disampaikan oleh pembuat film yang juga sebagai pembawa pesan dapat ditangkap dan dimengerti dengan baik oleh penerima pesan atau penonton yang disampaikan hanya dalam jangka waktu yang relatif pendek. Namun informasi yang diberikan kepada penonton harus memiliki dasar yang bisa dimengerti oleh kenyataan atau realitas yang ada dan tidak hanya di taruh begitu saja (hlm. 16-17).

### ***2.1.1. Film Form dan Film Style***

Sebagaimana penulis menciptakan buku agar terus dapat dibaca oleh pembaca tanpa terpikirkan untuk menaruh buku tersebut, bagaimana pemain musik membuat musik untuk dapat menarik pendengar sampai musik itu berhenti, begitu pula dengan film. Setiap pemilihan dan pengaturan di dalam film dapat mempengaruhi

penonton untuk terus terikat. Berbagai macam pilihan tersebut masuk kedalam *form film* yang menjadi pilihan dan cara kreatif yang bekerja untuk mendapatkan maksud tertentu didalam film yang dijabarkan oleh Bordwell, Thompson dan Smith (2016). Mereka menambahkan bahwa berdasarkan sifat dasar pemikiran manusia yang sangat gampang menangkap suatu pola. Pembuat film memanfaatkan hal ini untuk membuat suatu pola tertentu di dalam film.

Pola tersebut memicu sebuah rasa, *mood* dan pemikiran yang terus menerus di saat penonton mencerna film. Kemudian pola ini akan menimbulkan suatu respon emosi yang dirasakan oleh penonton. Respon tersebut merupakan buah hasil ekspresi seni terhadap pola yang terkandung di dalam film yang memiliki makna atau pesan yang disampaikan oleh pembuat film (hlm 49-52). Kemudian mereka menambahkan bahwa film tidak dapat tersampaikan hanya melalui keseluruhan form. Film memiliki medium untuk menyampaikan setiap rasa dan *mood* di dalam film.

Pemilihan komposisi yang tidak seimbang, pemilihan lampu yang kontras dan warna kostum karakter itu merupakan salah satu contoh *Film Style*. *Film style* merupakan bagaimana pemilihan teknik dan cara pembuat film untuk menyampaikan makna dan *form* di dalam film agar dapat dimengerti penonton. Di dalam medium para pembuat film menerjemahkan setiap makna dan arti melalui berbagai macam teknik. Salah satu teknik yang penting adalah bagaimana penggunaan proses perekaman di dalam film tersebut digunakan. Proses perekaman di dalam film membuka pilihan dan kontrol di dalam visual film bernama Sinematografi (hlm. 158-159).

## 2.2. Sinematografi

Thoret berpendapat bahwa sinematografi yang juga berdasarkan pada fotografi memiliki arti “Menulis di dalam cahaya” yang berarti menulis di dalam gerakan dan peletakan cahaya. Dasarnya teknik ini menggunakan film seluloid atau sensor digital sebagai medium (hlm. 159). Sinematografi dan orang yang mengatur hal ini di dalam film adalah *Director of Photography*. Thoret mengatakan bahwa *director of photography* atau di Indonesia biasa disebut dengan sinematographer merupakan salah satu orang yang penting dalam pembuatan film manapun (2009). Sinematographer mengatur, menyiapkan dan mengeksekusi kamera, juga *crew* bagian kamera untuk setiap *scene* dan setiap *shot* di dalam film. Ia mengatur bagaimana pemilihan kamera yang dipakai, pemilihan lensa dan filter, dan juga pergerakan kamera itu sendiri.

Sinematographer juga mengatur bagian terpenting lainnya yaitu bagian *lighting* atau pencahayaan. sinematographer mengatur bagaimana film dilukiskan di dalam media sensor kamera, mulai dari pergerakan media tersebut hingga satu hal yang tidak dapat dipisahkan ialah bagaimana pemaknaan naskah dan melukiskanya ke dalam setiap *frame* film (hlm. 251). Kemudian Wheeler menambahkan bahwa tanggung jawab pertama dari seorang sinematographer sebagai kepala dari departemen di dalam pembuatan film adalah menciptakan *mood* dan rasa dari setiap *frame* menggunakan penggunaan segala teknik di dalamnya (2005).

Tetapi semua tergantung kepada bagaimana sutradara membentuk film tersebut. Kemudian hal lain yang yang juga menentukan *look* dari film pada

nantinya adalah gaya karakteristik dari sinematographer yang terkait. Mulai dari bagaimana ia *brainstorming*, menentukan *shot* melalui media apa, hingga ke manajemen waktu dan gaya berpakaian dan perilaku juga menentukan. Hal inilah yang membuat sinematographer menjadi kunci penting di dalam menentukan *look* dan *style* film pada nantinya (hlm. 31-32).

### **2.2.1. Komposisi**

Brown mengatakan bahwa komposisi ikut membentuk film yang dibuat (2012). Komposisi berperan penting di dalam membuat penonton terarah ke suatu hal di dalam film. Komposisi juga memvisualisasikan unsur eksternal dan juga internal karakter, bagaimana perasaan karakter, apa yang sedang dilalui karakter juga bisa menampilkan status dari karakter bisa diwakilkan melalui faktor ini. Sehingga komposisi sangat penting di dalam memberikan informasi melalui visual yang ada (hlm. 4-6).

Mercado juga menekankan bahwa komposisi yang digunakan sinematographer selain untuk menciptakan *frame* yang harmonis, juga bertujuan untuk memberikan poin naratif (2011). Poin naratif yang berasal dari sutradara ini ditegaskan melalui pemilihan komposisi untuk menarik penonton. Kemudian pada akhirnya penonton akan tertarik dengan informasi yang disampaikan di film, kemudian mencerna informasi tersebut dan akhirnya pesan yang disampaikan akhirnya sampai ke penonton. Hal ini dinamakan *shot* perwakilan di dalam *frame*, yang berdasarkan alur naratif (hlm. 1). *Shot* perwakilan ini akan mengkomunikasikan sebuah rasa, ide yang abstrak dan kompleks melalui

komposisi yang ada. *Shot* ini akan menceritakan elemen naratif melalui sebuah *frame* (hlm. 107).

Thompson menambahkan bahwa komposisi adalah cara bagaimana menaruh dan mengisi setiap *frame* dengan objek yang penting (2009). Beliau juga menekankan objek penting tersebut adalah objek yang mempunyai informasi dan tidak hanya ditaruh untuk memenuhi *frame*. Setiap pola penempatan segala elemen visual dan bagaimana cara menaruhnya akan mempengaruhi keseluruhan *frame*. Hal ini sangat penting karena akan mempengaruhi bagaimana arti dan rasa yang akan didapatkan penonton pada akhirnya. Selain untuk menyampaikan rasa setiap penempatan yang artistik di dalam *frame* akan membantu menambahkan layer arti, memberikan *subtext* dan secara menyeluruh akan memberikan kesan *frame* yang indah, terurut dan memiliki banyak makna (hlm. 23)

#### ***2.2.1.1. Rule of Thirds***

Menurut Brown (2012), *rule of thirds* membagi *frame* ke dalam tiga bagian besar. Pembagian ini membagi ke dalam empat bentuk garis, sembilan ruang *frame* dan empat titik pertemuan garis. Pembagian ini menjadi dasar penempatan objek di dalam komposisi sebagai titik pusat nya (hlm. 51).

Thompson menambahkan *rule of thirds* ini menambahkan garis imajiner di dalam *frame* sebagai pendamping komposisi (2009). Terdapat garis *horizontal* dan *vertical* yang membagi *frame* menjadi tiga bagian dan total sembilan bagian ruang *frame*. Penempatan objek yang memiliki informasi penting diletakkan pada garis juga bisa di antara dua garis dan titik temu antara dua titik. Penempatan ini akan

menjadi bagian di dalam *frame* yang ikut membantu membentuk komposisi (hlm. 203).

Mamer kemudian menambahkan keseimbangan yang tercapai di dalam *frame* film akan sangat berbeda dengan *frame* foto maupun lukisan (2013). Perbedaan ini berdasarkan pada film yang hakikatnya adalah *motion picture*. Oleh karena itu pergerakan merupakan perbedaan *frame* film dengan *frame* yang lain. Di dalam kasus film pergerakan ini adalah pergerakan kamera. Walaupun keseimbangan *frame* di dalam film dirumitkan dengan hadirnya pergerakan. Ketidakseimbangan yang muncul ini, khususnya *rule of thirds* pada film akan kembali menjadi seimbang melalui pemilihan komposisi yang tepat (hlm. 271-273).

#### **2.2.1.1.1. Golden Mean**

Walser (2001) mengatakan bahwa *Golden Mean* atau yang biasa disebut juga dengan *Golden Ratio* ini merupakan suatu bentuk perkembangan rasio di dalam dunia desain yang berdasarkan pada sebuah rasio perhitungan matematika dasar, yaitu *Fibonacci Sequence* yang pada saat itu dinamai dengan *Golden Section*. Rasio ini digunakan untuk mendapatkan sebuah hasil komposisi visual yang terlihat harmonis tetapi tetap terlihat natural. Rasio ini pertama kali digunakan sebagai harmonisasi dasar dari setiap perancangan bangunan pada abad ke 19 (hlm. 11).

Kemudian penggunaan rasio ini berkembang ke dunia seni, khususnya lukisan. Salvador Dali menjadi salah satu yang menggunakan teknik ini sebagai dasar lukisannya, *Golden mean* membagi wilayah di dalam canvas untuk menghasilkan harmonisasi di dalamnya, juga membantu penekanan terhadap objek utama dalam karyanya (hlm. 9-10).



### 2.2.1.2. *Balance dan Unbalance*

Menurut Mercado setiap *frame* memiliki berat visual di dalamnya, berat tersebut hadir karena penempatan objek di dalam *frame* (2011). Ukuran, warna, gelap terang dan yang paling utama adalah penempatan dari objek yang menjadi faktor yang mempengaruhi berat visual suatu objek. Hal ini mempengaruhi persepsi visual penonton yang melihat *frame*. Beliau menambahkan jika berat setiap faktor tersebut di dalam *frame* sama rata maka timbul kesan seimbang dan setara yang menimbulkan komposisi yang *balance*. Begitu pula jika berat dari setiap faktor tersebut terarah atau tersudut ke salah satu atau lebih bagian di dalam *frame* maka akan memunculkan kesan tersudut dan membentuk komposisi yang *unbalance* (hlm. 8).

Berdasarkan Kydd (2011) kesan penonton terhadap komposisi yang *balance* akan menimbulkan rasa damai dan peraturan. Rasa yang timbul dari komposisi ini sering kali menjadi tambahan *layer* makna baru oleh *filmmaker*. Dengan tambahan elemen lainnya khususnya properti, komposisi ini akan menciptakan sebuah rasa terbatas karena peraturan yang ada juga rasa monoton (hlm. 128). Kemudian beliau menambahkan komposisi *unbalance* memberi penekanan di dalam *frame*. Penekanan terhadap kesan tegang juga ketidaknyamanan. Namun area yang dominan di dalam *frame* akan memberikan kesan kebebasan dan terbuka. (hlm. 129).

Mercado menambahkan bahwa faktor ini membantu membentuk suatu *focal points* (2011). *Focal point* adalah titik pusat perhatian di dalam komposisi yang menjadi titik mata penonton terarah (hlm. 11). Tetapi di dalam komponen

komposisi ini penempatan objek harus sesuai dengan bantuan *rule of thirds* agar mencapai *frame* yang harmonis.

### **2.2.1.3. Positive and Negative Space**

Suler menjelaskan bahwa *negative space* sangat erat kaitannya dengan *dynamic relationship* antara objek dengan kekosongan (2013). Kemudian jika dilihat dari sisi filosofi akan sangat erat kaitannya dengan pendewasaan. Karena kaitan *negative space* sebagai area di dalam *frame* yang mewakili pikiran sebagai sebuah area di sekitar, diantara atau dibelakang subjek itu sendiri. Hal ini juga berdasarkan dari dasar komposisi yang menggunakan area kosong sebagai tempat mata “beristirahat” ketika melihat sebuah *frame* yang utuh.

Berdasarkan dari apa jenis hasil dari karyanya, *negative space* berperan sebagai pendukung dari reaksi yang timbul dari *positive space*. Sedangkan di sisi lain subjek atau *positive space* yang menjadi pemeran utama untuk menyampaikan emosi dan *mood* yang sebenarnya. Namun, di dalam film yang memiliki pergerakan daripada foto maupun lukisan. *Negative space* juga *positive space* membantu membentuk subjek. *Negative space* menjadi bagian yang efektif untuk membentuk sebuah bentuk yang menarik dan bermakna. Sedangkan *positive space* mengaktifkan bentuk tersebut.

Suler menambahkan bahwa area di dalam *frame* memiliki *mood* tersendiri tergantung pada penempatannya. Area di sisi akan menciptakan *mood* statis, tenang, interkoneksi, dan juga rasa ketidak hubungan. Penempatan subjek selain di tengah akan membuat rasa penonton peka terhadap ruang yang ada dan membuat *frame*

menjadi lebih aktif. Penempatan area yang tidak merata akan lebih sukses dalam menciptakan rasa elemen yang terkelompok. Sedangkan penempatan area yang merata akan menciptakan kesan elemen yang berdiri sendiri. Penempatan subjek di dalam frame juga akan memiliki dampak yang cukup besar di dalam frame.

Suler pun memaparkan penempatan area yang lebih dominan akan membuat subjek menonjol. Namun ketika subjek lebih dominan dibanding area akan mulai membuat *frame* menjadi seimbang dengan *negative space*, dan menimbulkan *frame* yang kurang menarik. Di beberapa komposisi memberi *tilt* diantara keseimbangan *negative* dan *positive space* akan menciptakan rasa dan *mood* canggung, tidak stabil, tersesat dan kesusahan (hlm. 18-23).

### **2.2.2. Camera Movement**

Brown (2012) menjelaskan bahwa menggerakkan kamera merupakan suatu keunggulan yang dimiliki film dibandingkan medium visual lainnya. Kemudian di setiap pergerakan kamera yang sangat berkaitan dengan *action* di dalam film tersebut sangat berperan dalam membangun *mood* dan rasa dari *shot*. Penggunaan teknik menambahkan sub arti dan emosi di dalam pemilihan penempatan kamera. Penempatan kamera ini kembali berdasarkan dari faktor narasi.

Menginformasikan dan mengarahkan penonton untuk melihat dari sisi mana perspektif mereka melihatnya. Di dalam naratif *filmmaking*, hal ini dinamakan motivasi pergerakan kamera. Motivasi dapat memperlihatkan informasi-informasi baru di setiap *shot* yang juga menambahkan rasa seperti energi, gembira, sedih dll.

Kemudian Brown menambahkan pergerakan kamera seperti *pacing* di dalam musik (hlm. 210-211).

Ferrara (2001) menambahkan bahwa pergerakan kamera akan sangat mendukung elemen naratif di dalam film. Selain pergerakan kamera akan membuat cerita lebih menarik, pergerakan kamera yang tepat akan menjadi cara lain untuk menceritakan emosi dan *mood* langsung kepada penonton yang akan membuat film lebih dramatis. Pergerakan kamera yang berdasarkan akan karakter yang terus menjaga subjek tetap pada *frame* berdasarkan aktifitas subjek. Hal ini akan membuat penonton lebih dekat dan intim dengan sang karakter di dalam film (hlm. 3-10).

#### **2.2.2.1. Handheld**

Brown (2012) mengatakan *handheld* adalah salah satu pergerakan kamera yang menggunakan kamera operator langsung sebagai bagian yang memegang kamera. Penggunaan pergerakan ini berawal dari rekaman video-video keluarga yang hanya direkam langsung menggunakan tangan. Oleh karena itu rasa dan emosi yang disampaikan pergerakan kamera ini tidak dapat diganti oleh pergerakan lainnya. Pergerakan kamera ini menggambarkan dan memberikan pengalaman ke penonton seakan “kau berada disana” dan merasakan “ini merupakan sebuah kejadian nyata (hlm. 215). Thompson dan Bowen (2009) menambahkan *handheld* memeberikan kesan “energi dari pergerakan” dari keuntungan energi kinetik setiap melihat shot hasil pergerakan kamera ini (hlm. 116).

Energi di dalam pergerakan kamera inilah yang disebut Donati (2009) merupakan sebuah energi yang berdasarkan realita. *Shot* yang diciptakan dari pergerakan kamera ini sering digunakan dalam film untuk menggambarkan sebuah realita kehidupan (hlm. 83). *Handheld* ini juga menangkap realita kebimbangan melalui karakter. Menurut Riley, *shot* ini memperkuat rasa sebuah *shot* atau *scene* ditangkap melalui perspektif karakter. Hal ini bisa mewakilkan *handheld* sebagai *point of view* karakter dan juga sebagai sudut pandang *scene* tersebut. Sehingga *handheld* ini memperkuat rasa bahwa film ditangkap melalui realita mata karakter (hlm. 41-43).

Disisi lain *handheld* shot memiliki kekurangan di dalam penggunaanya secara produksi. Geyen & Anderson Handheld tidak bisa dioperasikan langsung menggunakan tangan langsung ke kamera (2012). Dibutuhkan suatu alat bantu yang sering disebut *rigs* dalam penggunaanya. *Rigs* yang dominan digunakan dalam *handheld* ialah *Shoulder Rigs* dan *Handheld Rigs*. Hal ini digunakan untuk menjaga keseimbangan dan stabilitas *rig* kamera saat pengoperasian *handheld* (hlm. 12-21). Brown menambahkan angin juga salah satu musuh dalam pengoperasian *shot* jenis ini (2012). Angin membuat *rig* kamera yang memang tidak aerodinamis menjadi tidak stabil. Sehingga diperlukan alat pendukung seperti *Double Net 4x4* untuk memecah angin yang ada (hlm. 298).

#### **2.2.2.2. Still**

Brown (2012) mengatakan bahwa teknik pergerakan kamera ini merupakan dasar dari setiap pergerakan kamera. Karena beliau menambahkan hal yang paling dasar

dari kamera ialah ketika kamera itu diletakan begitu saja, dan hal itu yang dinamakan dengan kamera *still*. Pergerakan kamera ini dipilih karena dominasi motivasi seorang sinematografer untuk melukiskan *frame*-nya. Karena motivasi dari *shot* harus ada karena akan menjadi dasar kenapa sebuah kamera itu bergerak. Pergerakan kamera tidak dapat didasari hanya karena ‘agar terlihat indah’ atau ‘agar terlihat nikmat’. Berdasarkan pada pemahaman beliau dimana pergerakan kamera menjadi salah satu aspek untuk menampilkan perspektif di dalam film. Kamera yang hanya ditempatkan di satu titik tanpa ada pergerakan atau *still* memberikan perspektif yang sempit kepada penonton. Ketidakhadiran mood tiga dimensi karena minimnya pergerakan kamera menimbulkan rasa sempit itu sendiri (210-214).

### **2.2.3. Lighting**

Menurut Bordwell, Thompson dan Smith yang memaparkan bahwa lampu tidak hanya sebagai penerangan set atau gambar yang ada (2016). *Lighting* membantu menekankan daerah gelap dan terang di dalam frame. Perbedaan antara gelap dan terang juga gradasi di antaranya adalah membantu komposisi untuk mengarahkan perhatian ke objek atau gerakan tertentu. Hal ini juga untuk membantu membentuk *mood* dan emosi di dalam *frame*. Hal ini mengacu pada penggunaan unsur naratif sebagai dasarnya.

Kemudian mereka menambahkan penggunaan *lighting* dapat menekankan tekstur, seperti bagian dagu aktor untuk menekankan wibawa hingga ke gemerlap keindahan berlian. Hal ini kemudian membuat *lighting* juga dapat menekankan bentuk keseluruhan dari suatu objek. Wajah aktor jika diberi cahaya dari depan

hanya akan membuat muka yang datar tanpa tekstur. Kemudian jika diberikan cahaya dari samping, *lighting* akan menekankan bentuk wajah karena hasil dari bagian terang dan bayangan di dalam wajah tersebut. Di dalam *lighting* karena adanya sebab akibat dari cahaya dan bayangan akan ikut dalam membentuk terbentuknya rasa kedalaman bidang ruang (hlm. 125).

Jackman kemudian menambahkan di dalam film *lighting* digunakan untuk mengejar satu hal dasar (2010). Hal dasar itu ialah mensimulasi realitas yang dijadikan acuan dalam *scene*. Dasar ini selain untuk membuat setiap *scene* menjadi lebih hidup dan dapat dipercaya juga membuat film lebih dramatis. Dasar ini juga menjadi pembeda *lighting* film dengan *lighting* di televisi yang lebih mengejar rasa bersih, tertata dan rapi dari setiap *frame* (hlm. 1).

#### **2.2.3.1. *Light and Shadow***

Brown (2012) berpendapat bahwa memisahkan *frame* kedalam pembagaian cahaya dan bayangan dapat membuat komposisi semakin membentuk, begitu pula fokus penonton. Fokus penonton akan langsung terarah ke bagian terang *frame* kemudian mengamati sekeliling *frame* hingga ke bagian bayangannya. Bagian yang menjadi faktor penting di dalam *frame* akan mendominasi dengan sisi terang. Kemudian bagian bayangan akan menutupi juga membuka detail yang ada di dalam *frame* (hlm. 104-107).

Brown menambahkan faktor ini tidak hanya sebuah bagian dari penceritaan (2012). “ketika terang dan gelap dibagi di dalam satu bagian sama rata, setengah terang dan setengah di dalam bayangan, di sebuah momen pengambilan keputusan”

yang Brown kutip dari Silver dan Ward. Penggunaan terang dan gelap tidak hanya menjadi elemen naratif, tetapi menjadi bagian dari karakter. Dasar ini lah yang mendasari lahirnya protagonis yang tidak dapat dibagi menjadi jahat atau baik. Timbul karakter yang penuh kontradiksi yang dapat terikat dalam baik buruk, gelap terang, pencahayan atau bayangan. Hal ini ditarik dari sebab akibat yang muncul dari gelap dan terang. Dimana tidak dapat dipisahkannya cahaya dengan hal yang disebut bayangan. Kemudian brown mengutip kembali J.P. Tellotte dari buku *Voice in the Dark* "...ketidakmungkinan dari sebuah perspektif, dan batasan untuk melihat dan mengetahui segalanya.". Sehingga apa yang tidak terlihat di dalam bayangan akan sama pentingnya dengan apa yang terlihat di dalam cahaya (hlm. 68-70).

Jackman menambahkan pembagian ini akan menciptakan sebuah ilusi (2010). Ilusi ini akan menciptakan *mood* dan rasa bagi penonton bahwa apa yang mereka lihat benar-benar terjadi. Hal ini berdasarkan karena cahaya dan bayangan di dalam film menggunakan mendasari apa yang memang terjadi di realitas (hlm. 1-2). Kemudian beliau menambahkan bahwa tujuan perpaduan ini adalah membuat sebuah kedalaman bidang. Film yang ditampilkan melalui sebuah layar dua dimensi membutuhkan hal lain untuk menambah dimensi baru. *Light* dan *shadow* ini membuat kedalaman tiga dimensi di dalam bidang dua dimensi ini. Perpaduan ini berdasarkan pada lukisan era seni Renaissance yang disebut *Chiarascuro* atau di teknik *lighting* sekarang disebut *Contrast Ratio* (hlm. 3-6).



### **2.2.3.2. Contrast Ratio**

Thompson menyebutnya juga dengan *Chiaroscuro* (2009), yang dominan digunakan di seni visual. Faktor ini membahas tentang komposisi antara cahaya dan bayangan yang ada di dalam *frame*. Para pembuat seni visual menggunakan teknik ini untuk menampilkan dan menyembunyikan elemen visual di dalam *frame* nya. Teknik ini menggunakan cara menonjolkan pemisahan antara objek dan sekelilingnya melalui sebab akibat yaitu cahaya dan bayangan. Penggambaran status perbedaan antara bagian gelap dan terang di dalam *frame* ini di representasikan melalui ratio dua angka yaitu, *Key + Fill:Fill* (hlm. 191-192).

Menurut Jackman, *contrast ratio* di dalam aspek ini tidak hanya digunakan untuk memisahkan objek dengan sekitarnya (2012). Aspek ini membantu juga untuk menekankan kedalaman bidang di dalam *frame*. Melalui perpaduan komposisi cahaya dan bayangan ini juga menekankan *mood* dan rasa. Aspek ini menambahkan *mood* dan rasa (hlm. 12).

## **2.3. Kompleksitas Karakter**

Braine, Derek dan Nurcha memaparkan bahwa dasar dari karakter yang baik timbul dari dari interaksi dan sistem kerja (2007). Interaksi ini mayoritas di dominasi dari karakter dengan karakter yang lain hasil dari sistem kerja atau kebersamaan. Hasil kerja ini pun dipengaruhi oleh sistem yang harmonis dari setiap dimensi. Dimensi ini sangat beragam, mulai dari kognitif, emosional, spritual, sosial hingga ke *status quo* karakter. Oleh karena itu setiap faktor dari dasar pembuatan karakter juga bagaimana pembentukan karakter mempengaruhi sifat karakter tersebut (hlm. 8).

Samani dan Hariyanto kemudian menambahkan karakter dapat diartikan sebagai cara berfikir dan cara berperilaku yang khas dan beda untuk setiap individu (2013). Baik dalam lingkup manapun, karakter yang baik dapat mempertanggungjawabkan setiap tindakannya. Karakter dari pengertian lain merupakan hasil dari setiap nilai-nilai perilaku manusia yang berhubungan dengan pola pikirnya dan dunia sekitarnya atau sosiologinya (hlm. 41-42). Dalam hal ini karakter memiliki faktor lain yang membentuk karakter secara keseluruhan.

Zubaedi memaparkan bahwa sebuah karakter terbentuk dari tiga bagian besar yang saling berkaitan (2011). Dilihat dari sisi moral karakter tersusun dari: pengetahuan, perasaan dan perilaku terhadap moral. Tetapi melalui sisi baik, dibagi menjadi pengetahuan informasi tentang kebaikan (*knowing the good*), keinginan terhadap aspek kebaikan (*desiring the good*) dan perilaku terhadap kebaikan (*doing the good*). Setiap pembagian ini diperlukan untuk menjadi suatu kebiasaan di dalam proses berpikir (*habits of the mind*) yang saling keterhubungan dengan kebiasaan dalam perilaku (*habits of the action*) (hlm. 13).

### **2.3.1. Hubungan Orang Tua dan Anak**

Menurut Syumanjaya dan Bambang (2010) anak seharusnya mendapatkan bimbingan dari orang tua agar bisa mengatur minat dan bakat anak tersebut. Juga dengan memandang anak sebagai subjek yang utuh membuat arah kemana anak terarah akan lebih jelas dan pasti. Hal ini juga membuat bagaimana perkembangan anak menjadi sesuai karena pada dasarnya orang tua lah yang menjadi pendidik utama dan yang pertama. Pendidik ini lah yang membentuk individu seorang anak

pada nantinya. Kemudian di dalam pengajaran orang tua akan timbul kompleksitas dimana orang tua memperlakukan anak sebagai objek belaka.

Orang tua hanya memandang anak sebagai suatu objek terutama di dalam bidang pendidikan. Hal ini akan membuat orang tua yang selalu memaksakan kehendak atau suatu pemikiran melalui bagaimana cara didiknya terhadap anak. Cara ini dianggap tidak efektif karena membuat anak seakan seperti sebuah objek dan membuat hubungan antara orang tua dengan anak semakin menjauh. Sehingga diperlukan adanya saling menghormati dan menghargai juga mengerti akan satu sama lain sebagai dasar dari hubungan orang tua dan anak. (hlm. 34-37).

### **2.3.2. Dualisme Sosiologi**

Menurut Simmel (1950) sebuah realitas sosial di dalam masyarakat timbul karena berbagai aspek. Aspek yang paling besar ialah interaksi sosial yang terjadi. Beliau menambahkan lagi, hubungan interaksi tersebut dapat dibagi menjadi tiga. Pertama adalah variabel psikologis yang digabungkan dengan bentuk-bentuk interaksi. Elemen ini dianggap mikro karena menyangkut individu di dalamnya dan menjadi dasar dari interaksi sosial. Kedua adalah elemen yang bersifat umum yang terkait dengan sosial budaya dan kultural yang berasal dari sejarah manusia. Ketiga adalah elemen yang berkaitan dengan sosiologi filsafat yang terkait dengan pandangan hukum alam dan takdir manusia.

Kemudian beliau menambahkan bahwa melalui cara pandang konflik dan kontradiksi di dalam hubungan tersebut, ini menjadi dasar konflik dualisme yang terjadi di dalam masyarakat (hlm. 19-23). Simmel menambahkan dualisme secara

sosiologi timbul dari bagaimana cara memahami dunia melalui konflik dan kontras antara aspek yang berlawanan (1972). Seperti perbedaan antara bentuk subjek dan objek. Perbedaan ini menjadi dasar dualisme dari kultural di masyarakat. Dimana subjek terdahulu adalah pembuat dari objek kultural itu sendiri juga menjadi agen penyebar objek kultural tersebut sebagai sebuah pengatur keberlangsungan kehidupan.

Kemudian dapat beliau simpulkan bahwa dualisme di masyarakat timbul antara budaya subjektif dan budaya objektif. Dimana semua bentuk ini melekat pada proses kehidupan manusia. Hal ini berasal dari naluri manusia dan kebutuhan manusia untuk memiliki keharmonisan untuk mencapai bentuk masyarakat yang utuh seperti sebelumnya (hlm. 32-37). Karena hal tersebut menurut Pyyhtinen yang dikutip oleh Kurniawan, dualisme di dalam masyarakat dapat dilihat melalui “Imajinasi Sosiologi” (2017). Imajinasi sosiologi ialah cara untuk menganalisis peran objek personal (Sosial) secara sosiologis terhadap interaksinya dengan impersonal (Materi).

Dimana cara pandang ini tidak hanya melihat melalui hubungan antar individu tetapi juga hubungan individu dengan materi. Kemudian beliau menambahkan hasil dari objek kultural tersebut dapat mempengaruhi berbagai aspek. Melalui kaca mata ini tidak hanya pada tingkat personal namun juga sistem masyarakat. Sehingga timbul tidak hanya hubungan antar makhluk sosial, namun juga antar personal dan impersonal. Dimana sistem masyarakat yang pada akhirnya memiliki interaksi dengan objek impersonal sebagai sebuah pengaruh di kehidupan bermasyarakat (hlm 1-5).

### 2.3.3. Dualisme Karakter

Merupakan salah satu turunan ilmu filosofi yang berdasarkan pada “*the ghost in the machine*” menurut Ryle (2009). Dasar ini menjelaskan bahwa Descartes berargumen yang dikutip oleh beliau bahwa pikiran dan badan adalah dua bentuk yang terpisah. Bagaimana pikiran dapat membuat perbedaan di dalam dunia yang penuh sebab dan akibat dari setiap *event*, yang seharusnya dapat dijelaskan dan di deskripsikan melalui medium bahasa dari fisik (hlm. ix–xiv).

Kemudian Ryle menambahkan, sebuah perilaku yang pura-pura merupakan salah satu contoh deskripsi dualisme ini. Kemudian Ryle menambahkan dualisme ini jika diambil dalam sebuah contoh maka akan berbunyi “Jika saya mematuhi suatu perintah, maka saya melakukan apa yang diperintahkan kepada saya dan saya mematuhi perintah. Tetapi karena saya mematuhi perintah dengan melakukan hal itu, saya hanya menjalankan satu tindakan. Namun uraian tentang apa yang saya lakukan sangat kompleks sehingga membuat sering kali benar mengkarakterisasi perilaku saya ini dengan dua predikat yang tampaknya saling bertentangan. Saya melakukan apa yang diperintahkan kepada saya dari kebiasaan, meskipun apa yang diperintahkan kepada saya adalah sesuatu yang tidak biasa saya lakukan; atau saya patuh seperti seorang prajurit yang baik, meskipun apa yang diperintahkan kepada saya adalah sesuatu yang harus dilakukan” (hlm. 238).

Descartes kemudian menambahkan bahwa ada perbedaan yang sangat mendasar antara pikiran dan tubuhnya (tindakan) (1644). Pikiran menurut beliau tidak dapat diragukan dan berwujud pasti. Kemudian tubuh dan tindakan sangat

mungkin untuk diragukan. Sehingga beliau menyimpulkan bahwa kemungkinan terbentuknya karakter karena sesuatu bentuk yang berpikir tanpa harus eksis sebagai sesuatu yang bertubuh sangat memungkinkan. Apa yang dapat dipisahkan dari suatu bentuk adalah pikiran karakter, sementara tubuh masih dapat diragukan. Sehingga beliau menyimpulkan bahwa berdasarkan pemaparan beliau suatu bentuk (karakter) ini adalah sesuatu yang berpikir. Kemudian tidak bisa dikatakan sebagai sesuatu yang bertubuh karena keberadaan tubuh yang diragukan, dan sesuatu yang diragukan dianggap salah (hlm. 18-19)

### ***2.3.3.1. Jenis Dualisme***

#### ***2.3.3.1.1. Substance Dualism***

Tipe ini berdasarkan pada pemahaman Descartes, yang mempercayai bahwa pikiran adalah suatu bentuk yang independen yang ada. Lowe menambahkan berdasarkan pada pemahaman dimana pikiran tidak memiliki sebuah ruang dan material yang tidak dapat berpikir (2006). Jenis dualisme ini juga berdasarkan pada teori yang mengatakan bahwa jiwa-jiwa dan pemikiran abadi sebenarnya menempati sebuah “alam” yang independen yang berbeda dengan dunia fisik atau material. Sehingga jenis dualisme ini menyatakan bahwa pikiran dan tubuh merupakan suatu bentuk yang berbeda, baik identitas kondisi dan pokoknya (hlm. 5-23).

#### ***2.3.3.1.2. Property Dualism***

Robinson menjelaskan bahwa di dalam pemahaman dualisme ini terdapat dua jenis properti di dalam dunia (2017). Dengan dasar dari *Predicate Dualism*, di dalam

pemahaman ini terdapat dua *predicate* di dalam bahasa kita. Satu sama lain tidak dapat dipisahkan dari kenyataan bahwa itu adalah kumpulan atom fisik yang bergerak dengan cara masing-masing. Satu sisi tidak lebih dari sebuah atom fisik yang memiliki fisik dasar yang mengikuti aturan yang ada. Sedangkan satu sisi lain dibutuhkan lebih dari sekedar bahasa untuk dapat dimengerti dan dijelaskan. Oleh karena itu pikiran adalah sekelompok sifat independen yang muncul. Kemudian disisi lain materi dapat disimpulkan melalui pengorganisasian dari setiap bentuk fisik tersebut.

#### **2.3.3.1.3. Predicate Dualism**

Davidson memaparkan bahwa jenis dualisme ini menjelaskan bahwa secara psikologikal atau mental membaginya menjadi cara bagaimana mendapatkan deskripsi tentang dunia dan pemikiran tidak dapat di reduksi ke dalam bentuk fisik (1971). Untuk dapat mengabungkan bentuk mental ke dalam bentuk fisik diperlukan banyak hal. Hal yang paling dasar adalah memberikan jembatan penghubung antara sisi psikologi dan sisi fisik. Hal ini bertujuan untuk penggunaan pemikiran yang memberi informasi dapat tersampaikan. Ini memberikan kesan kearah apa yang mereka lakukan (*functional terms*) daripada hanya memberikan komposisi dari strukturnya (*natural kind terms*) (hlm. 79-101).