



### **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. Persepsi Visual**

(Arnheim, 1974, hlm. 42-44) Dunia visual tidak secara otomatis terekam dalam indera penglihatan. Indera penglihatan tidak bekerja selayaknya kamera. Objek visual yang dilihat oleh mata manusia tidak diingat dalam wujud yang sama persis dan akurat dengan wujudnya di dunia nyata. Ketika manusia melihat sebuah objek, mata mereka meraihnya. Mata manusia bergerak disekitar ruang objek tersebut, menelusuri permukaannya dan pinggirannya, serta teksturnya. Mempersepsikan bentuk adalah kegiatan yang sangat aktif.

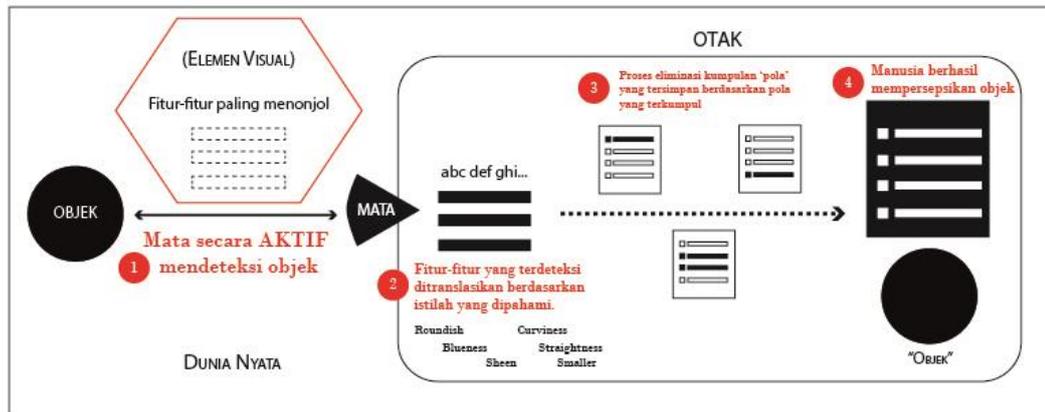
Penglihatan sebenarnya adalah kegiatan aktif di mana mata menelusuri dan menangkap karakteristik unik dari objek yang dilihat, seperti kebiruan langit, lengkungan leher angsa, bentuk kotak dari buku, kilauan logam, dan kelurusan sebuah batang rokok. Indera penglihatan menangkap seluruh karakteristik tersebut dan menyusunnya sebagai sebuah struktur yang dapat diidentifikasi. Beberapa garis dan titik sederhana dapat langsung dilihat sebagai sebuah muka. Karikatur dapat menciptakan kemiripan yang sangat dekat hanya dengan beberapa garis. Seseorang dapat mengenali anggota keluarganya dari kejauhan hanya dengan mendeteksi proporsi dan juga gerakan.

Hal ini bukan berarti mata tidak menghiraukan detail-detail kecil. Justru sebaliknya, manusia dapat dengan mudah mendeteksi perubahan yang terjadi pada sebuah objek. Namun mereka tidak dapat menunjuk perubahan apa yang terjadi

karena perubahan tersebut tergabung dengan mulus ke dalam struktur yang terintegrasi. (Arnheim, 1974, hlm. 43) Fenomena inilah yang membuat prinsip kesederhanaan sangat penting dalam pembahasan komposisi.

(Arnheim, 1975, hlm. 44) Beberapa fitur unik tidak hanya menentukan identitas dari objek yang dipersepsi, namun juga membuatnya tampak sebagai pola yang lengkap. Hal ini tidak hanya teraplikasikan pada gambar secara keseluruhan, namun juga pada bagian-bagiannya. Ketika objek yang diobservasi tidak memiliki integritas ini, detail tersebut akan kehilangan maknanya dan keseluruhan pola akan sulit untuk dikenali.

(Arnheim, 1975, hlm. 45) Karakteristik struktural secara keseluruhan adalah data utama dari persepsi. Kebiruan, kelengkungan, dan lainnya bukanlah hasil dari proses intelektual pikiran manusia, namun merupakan pengalaman yang secara langsung di alami dan lebih mendasar daripada rekaman mendetail. Stimulus dari objek visual mengaktifkan konfigurasi sederhana tertentu dalam saraf manusia. Konfigurasi tersebut berperan sebagai representasi untuk objek visual yang dilihat. Dengan kata lain, identifikasi di dalam pikiran manusia bukanlah objek itu sendiri, namun hanya representasi dari objek yang dilihat. Persepsi tidak dapat mengandung stimulus dari objek itu sendiri. Sebagai contoh, cara terdekat peneliti dapat mengidentifikasi apel adalah dengan mengukur berat, ukuran, bentuk, lokasi, dan rasanya. Sedangkan cara terdekat seorang pengamat mempersepsikan sebuah apel adalah dengan merepresentasikannya melalui susunan kualitas umum tertentu seperti kebulatan, keberatan, rasa buah-buahannya, dan kehijauannya.



Gambar 2.1. Proses Persepsi Visual  
(Dokumentasi Pribadi)

Gambar 2.1 menggambarkan proses persepsi visual yang dijelaskan sebelumnya. Pada intinya, proses ini melibatkan empat tahap yang terjadi secara langsung tanpa disadari oleh pengamat. Tahap pertama adalah kegiatan penangkapan fitur-fitur yang paling menonjol dari objek visual yang dilihat oleh mata. Dari fitur-fitur tersebut, dilakukan identifikasi untuk mengenali hal-hal seperti kebesaran, keberatan, warna lokal, dan lain sebagainya yang menjadi deskripsi keseluruhan dari objek tersebut. Tentu saja identifikasi ini tidak selalu memiliki istilah, karena menurut Arnheim dan, identifikasi ini terjadi baik oleh manusia modern maupun primitif ataupun hewan. Meskipun tahap identifikasi ini adalah hal yang dialami oleh setiap makhluk, tahap ketiga adalah yang membedakan antara persepsi manusia modern, primitif, maupun hewan. Di tahap ketiga ini, hasil dari identifikasi tersebut dicocokkan dengan sekian banyak konfigurasi fitur-fitur yang tersimpan dalam ingatan sampai akhirnya menemukan satu konfigurasi yang memiliki rangkaian fitur-fitur unik tersebut. Semua ini

terjadi berdasarkan prinsip kesederhanaan di mana menurut Poulaki (2018, hlm. 30), menjelaskan bagaimana sistem penglihatan dibentuk untuk mendeteksi wujud paling sederhana dan paling bermakna dari dunia yang dilihatnya.

### **2.1.1. Pengaruh dari Pengetahuan Lampau**

(Arnheim, 1974, hlm, 48-50) Setiap pengalaman visual selalu tertanam dalam konteks ruang dan waktu. Penampakan sebuah objek tidak hanya dipengaruhi oleh objek lain di sekelilingnya, namun juga oleh penglihatan yang melihatnya sebelumnya. Namun, hubungan antara masa kini dan masa lalu harus dipertimbangan dalam cara yang tidak sedemikian naif. Pertama-tama, pengamat yang sudah pernah melihat objek pasti memiliki titik di mana ia baru melihatnya untuk pertama kali. Kedua, interaksi antara bentuk yang dilihat di masa kini dengan yang dilihat di masa lalu tidak bersifat otomatis dan *ubiquitous* (di mana-mana), namun tergantung pada apakah ada relasi yang dipersepsikan antara keduanya. Bagaimana relasi tersebut dipersepsikan dapat muncul dari konteks spasial (seperti pada gambar sekuensi) deskripsi verbal, dan kebutuhan personal.

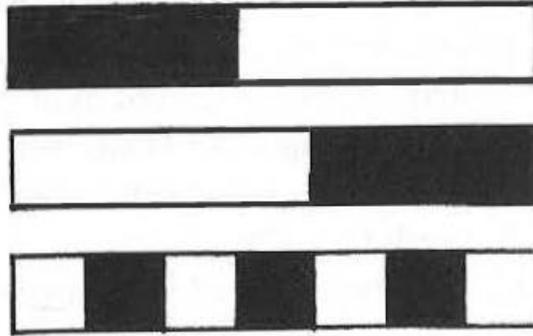
### **2.2. *Law of Simplicity/Pragnanz* (Prinsip Kesederhanaan)**

(Arnheim, 1974, hlm. 63) Seperti yang sebelumnya telah dituliskan tentang prinsip persepsi visual, stimulus apapun cenderung dilihat dalam wujud paling sederhana yang dapat dicapai berdasarkan batasan dari stimulus itu sendiri. Kecenderungan ini akan berkurang ketika stimulus tersebut begitu kuat sehingga ia mempertahankan wujud seperti apa adanya. Sebaliknya, apabila stimulus tersebut lemah, kekuatan penyederhanaan persepsi manusia dapat mengubah hasil persepsi stimulus tersebut.

(Arnheim, 1974, hlm. 48-49) Stimulus yang kuat contohnya adalah pengaruh pengetahuan yang sudah ada akan stimulus tersebut, seperti simbol keagamaan, bentuk ikonik dari produk, simetri, dan lainnya. Stimulus juga dapat diperkuat melalui konteks atau penjelasan. Sekuensi pergerakan seperti penumpukkan (*overlapping*) juga merupakan contoh dari stimulus kuat. (Arnheim, 1974, hlm. 63) Di lain sisi, stimulus yang lemah terjadi dalam kondisi seperti pencahayaan yang redup atau durasi paparan (*exposure*) yang sangat singkat. Jarak antara pengamat dan objek yang diamati juga merupakan stimulus lemah yang cenderung membulatkan bentuk (menjadi lingkaran). Jarak dalam waktu juga memiliki efek yang serupa dengan jarak dalam ruang, seperti pada ingatan yang lama kelamaan akan pudar.

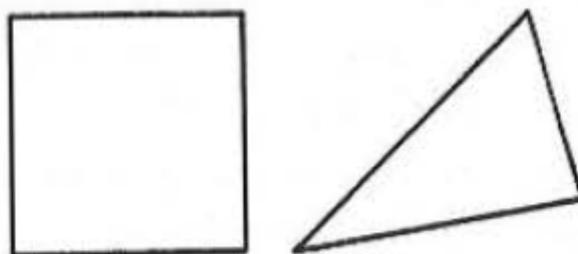
### **2.2.1. Kesederhanaan Absolut**

(Arnheim, 1974, hlm. 55) Kesederhanaan secara umum dapat dipahami sebagai pengalaman dan penilaian subjektif pengamat ketika mengalami sedikit kesulitan dalam memahami apa yang ia lihat. Namun, kesederhanaan secara subjektif hanyalah satu sisi dari apa yang dibahas di sini. Perlu adanya kesederhanaan objektif dari objek visual yang dapat dianalisis melalui properti formal mereka. Hubungan antara kesederhanaan objektif dan subjektif tidak selalu paralel.



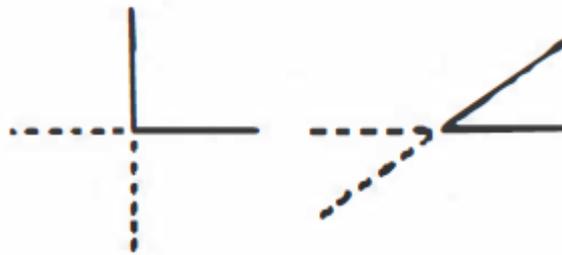
Gambar 2.2. Contoh Kesederhanaan Visual Dari Jumlah Unit  
(Arnheim, 1974)

(Arnheim, 1974, hlm. 55-56) Ilustrasi di atas adalah hasil eksperimen oleh Alexander dan Carey yang dikutip oleh Arnheim. Dalam eksperimen itu, digunakan sebaris kotak yang terdiri dari 3 kotak hitam dan 4 kotak putih. Jumlah unit terkecil yang dapat dicapai dari susunan tersebut adalah sebuah bar hitam dan sebuah bar putih yang merupakan gabungan dari kotak dengan warna yang sama. Namun rangkaian tersebut sebenarnya hanya bentuk paling sederhana kedua dari 35 kombinasi lainnya apabila bar hitam mendahului. Apabila bar putih berada di kiri, maka kesederhanaan berada di tingkat keempat. Rangkaian yang dianggap paling sederhana justru adalah rangkaian dengan jumlah unit terbanyak, yaitu repetisi bergantian antara bar hitam dan putih.



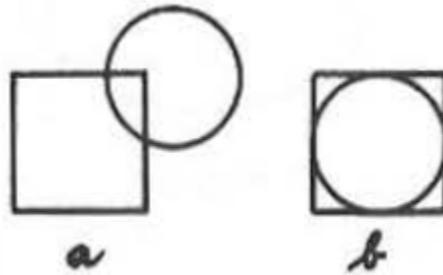
Gambar 2.3. Contoh Kesederhanaan Visual Dari Garis Kontur  
(Arnheim, 1974)

(Arnheim, 1974, hlm. 56-57) Dalam gambar dua dimensi ini, dapat disetujui bahwa bentuk kotak lebih sederhana daripada bentuk segitiga. Dalam kotak, keempat garis pinggir memiliki panjang yang sama dan berada di jarak yang setara satu sama lain. Selain itu, keseluruhan polanya memiliki sifat simetri dalam keempat *sumbu* (horizontal, vertikal, dan diagonal). Sebaliknya, meskipun segitiga memiliki jumlah elemen yang lebih sedikit, mereka semua memiliki ukuran dan lokasi yang bervariasi. Simetri tidak dideteksi dari segitiga tersebut. Kesesuaian terhadap *framework* dasar juga tidak ditemui.



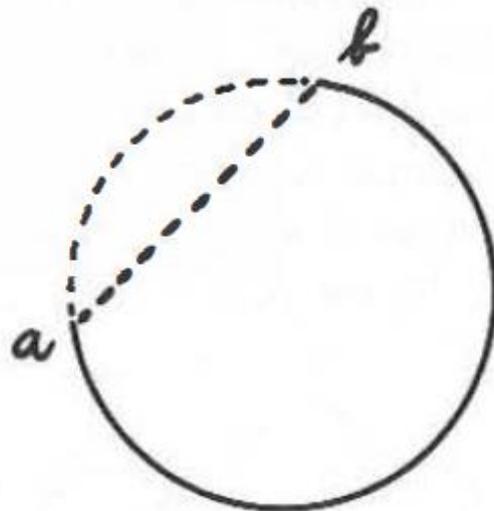
Gambar 2.4. Contoh Kesederhanaan Visual Dari Derajat Kemiringan  
(Arnheim, 1974)

(Arnheim, 1974, hlm. 57) Garis lurus tampak lebih sederhana karena mereka memiliki satu *direction*. Garis paralel lebih sederhana daripada garis yang bertemu dalam kemiringan karena garis paralel akan selalu memiliki jarak yang konstan satu dengan lainnya. Sudut siku-siku lebih sederhana daripada sudut lain karena ia membagi ruang menjadi repetisi dari sudut yang sama.



Gambar 2.5. Contoh Kesederhanaan Visual Dari Kesamaan Pusat  
(Arnheim, 1974)

(Arnheim, 1974, hlm. 57) Kedua figur pada gambar 2.5 memiliki bagian yang identik, namun figur B lebih sederhana dari A karena kedua bagian B memiliki satu pusat yang sama. Melalui contoh gambar 2.2 sampai 2.5, dapat dipahami bahwa kesederhanaan tidak hanya terletak pada jumlah elemen, namun pada fitur kerangkanya. Fitur-fitur tersebut, terutama dalam mempersepsikan bentuk, paling mudah dicari melalui jarak dan sudut.



Gambar 2.6. Contoh Penyederhanaan Fitur Kerangka Pada Area Tertentu Yang Dapat Merumitkan Fitur Kerangka Secara Menyeluruh  
(Arnheim, 1974)

(Arnheim, 1974, hlm. 57) Fitur kerangka juga harus mempertimbangkan struktur secara keseluruhan. Jumlah fitur yang sedikit dalam area terisolasi justru bisa menambahkan jumlah fitur dalam seluruh komposisi di mana area tersebut berada. Garis lurus antara a dan b pada Gambar 2.6 memang merupakan wujud paling sederhana dalam hubungan kedua titik tersebut. Namun kesederhanaan tersebut hanya bisa bekerja apabila garis lengkung yang membuat struktur keseluruhan itu lebih sederhana tidak dihiraukan.

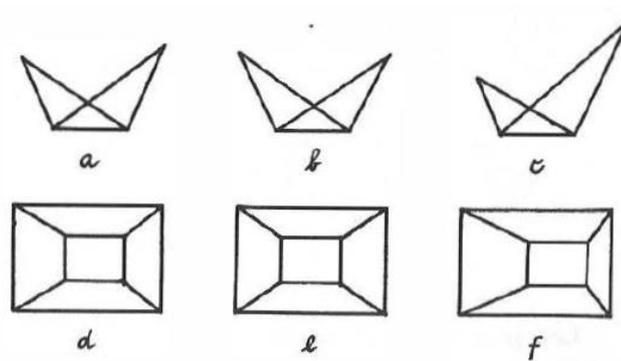
### **2.2.2. Kesederhanaan Relatif**

(Arnheim, 1974, hlm. 58) Setelah membahas kesederhanaan absolut, selanjutnya harus dibahas kesederhanaan relatif yang dapat diaplikasikan dalam setiap tingkat kompleksitas komposisi. Dalam kesederhanaan relatif, ada dua prinsip yang digunakan dalam pembahasannya, yaitu *parsimony* dan *orderliness*. *Parsimony* adalah rangkaian paling sederhana dan cukup untuk menyampaikan tujuan. *Orderliness* adalah cara paling sederhana dalam mengorganisir rangkaian tersebut. (Hlm. 60) Kompleksitas dapat diwujudkan dengan mengkombinasikan bentuk geometris sederhana sebagai tahap perwujudan *parsimony*. Kombinasi tersebut kemudian dapat diikat kuat dengan kesederhanaan dari *orderliness*.

Jika disimpulkan, kesederhanaan absolut berbicara tentang jumlah unit yang memiliki kesamaan fitur, sehingga pengaplikasiannya berada dalam tingkat yang lebih kecil daripada kesederhanaan relatif. Kesederhanaan relatif mengacu pada hubungan objek visual yang terbentuk dari unit-unit tersebut. Hubungan tersebut menentukan peran dan keefisienan perancangan objek visual untuk menyampaikan makna dalam komposisi.

(Arnheim, 1974, hlm. 62-63) Kesederhanaan sebuah objek tidak hanya terletak pada penampilan visual mereka namun juga dalam keefektifan mereka dalam menyampaikan makna. Apabila sebuah komposisi yang sangat sederhana hendak menyampaikan sesuatu yang sangat kompleks, maka hasilnya justru akan menjadi terlalu kompleks. Hasil itu terjadi karena besarnya jarak antara stimulus yang dipersepsikan dan makna yang ingin disampaikan. Ahli *Gestalt* menyebut kesesuaian jarak tersebut dengan istilah isomorfisme.

### 2.2.3. *Leveling* dan *Sharpening*



Gambar 2.7. Contoh *Leveling* (B) Dan *Sharpening* (C) Dari Stimulus (A)  
(Arnheim, 1974)

(Arnheim, 1974, hlm. 66) Dalam penyederhanaan bentuk, ada dua tendensi yang terjadi dalam proses persepsi bentuk visual, yaitu *leveling* dan *sharpening*. Kedua tendensi itu dapat terjadi secara bersamaan dalam gambar dan bertujuan untuk membuat gambar setajam dan sejelas mungkin, walau tidak semata-mata akurat. Dalam hubungan dinamis, *leveling* mengurangi tegangan dalam komposisi sedangkan *sharpening* meningkatkan tegangan tersebut.

Tabel 2.1. Tabel Perbedaan *Leveling* Dan *Sharpening*

<i>Leveling</i>	<i>Sharpening</i>
Penyatuan	-
Memperkuat simetri	Mempertajam asimetri

Mengurangi fitur kerangka	Umumnya tidak mengubah fitur kerangka
Repetisi	-
Menghilangkan detail-detail	-
Menghilangkan kemiringan.	Menekankan kemiringan

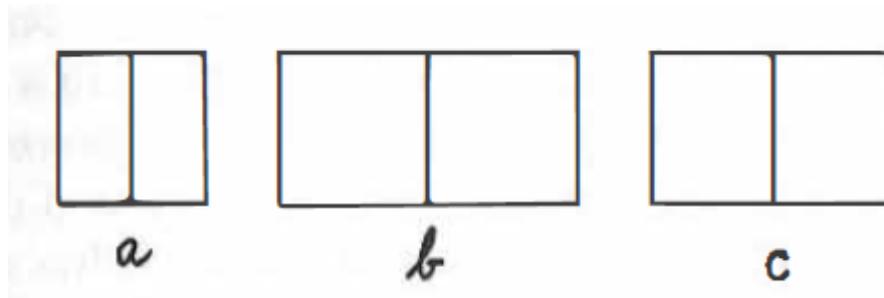
#### 2.2.4. Subdivisi

(Arnheim, 1974, hlm. 69) Figur yang tersusun dengan baik akan mempertahankan integritasnya dan tetap mampu mengisi kekurangannya meskipun dipotong atau didistorsi. Tetapi, figur tersebut tidak boleh dianggap akan selalu dipersepsikan sebagai massa yang padat dan tak terpisahkan.



Gambar 2.8. Contoh Subdivisi  
(Arnheim, 1974)

(Arnheim, 1974, hlm. 70) Jika dilihat sekilas, gambar 2.8 di atas terkesan aneh dan terhenti dalam gerakannya. Namun, ketika bentuk tersebut dipersepsikan sebagai tumpukan segitiga dan persegi panjang, tegangan dari ketidakjelasan tersebut menghilang dan kini gambar tampak lebih jelas.



Gambar 2.9. Contoh Kecenderungan Subdivisi Dan Penyatuan Berdasarkan Rasio  
(Arnheim, 1974)

(Arnheim, 1974, hlm. 70-71) Ketika kotak A dibagi menjadi dua bagian, kesatuan keseluruhan struktur tetap lebih kuat daripada subdivisinya karena simetri 1:1 dari kotak terkesan lebih sederhana daripada bentuk dua kotak dengan rasio 1:2. Namun, disaat bersamaan pengamat tetap bisa mengisolasi masing-masing persegi tanpa banyak kesulitan. Selanjutnya, jika persegi B dengan rasio 1:2 dibagi seperti kotak A, kedua kotak 1:1 yang dihasilkan akan dengan mudah terpisah karena integritas masing-masing kotak mengalahkan kepadatan bentuk keseluruhan. Figur C adalah contoh dengan penggunaan *Golden Section*. Proporsi 1.618 mengekspresikan kombinasi dari keutuhan dan juga variasi. Keseluruhan dan bagiannya memiliki kekuatan yang disesuaikan sehingga keutuhan dapat bertahan tanpa ada ancaman untuk pecah, namun di saat bersamaan, bagiannya juga dapat mempertahankan independensinya.

(Arnheim, 1974, hlm. 74-75) Dalam komposisi seni, subdivisi condong lebih kompleks daripada figur yang digunakan sebagai contoh pada gambar 2.9. Subdivisi dalam seni bekerja dalam tingkat hirarki, di mana satu figur memiliki kepentingan yang lebih rendah daripada figur lain.

### **2.3. Film sebagai Seni**

(Arnheim, 1957, hlm. 11-12) Persepsi kedalaman dalam dunia nyata bergantung pada jarak antara dua mata, yang menciptakan dua gambar yang sedikit berbeda. Gabungan dari kedua gambar ini menciptakan impresi tiga dimensi. Inilah yang membedakan aspek kedalaman dalam dunia nyata dengan film. Efek dari film tidak bersifat absolut dua dimensi ataupun tiga dimensi, namun berada di antaranya.

(Arnheim, 1957, hlm. 13) Ketika impresi tiga dimensi menghilang, fenomena lain, yang disebut oleh psikologis dengan konsistensi ukuran dan bentuk, juga menghilang. Secara fisik, gambar yang muncul di retina mata berkurang secara proporsional dengan kuadrat jarak. Jika sebuah objek pada posisi jarak tertentu menjauh sekian meter, maka area gambar pada retina akan berkurang satu kuadrat dari gambar pertama. Namun, dalam dunia nyata, manusia tidak mengalami impresi.

#### **2.3.1. Transisi Mimesis dalam Seni Lukis dan Teater setelah Perkembangan Teknologi Film**

(Monaco, 2009, hlm. 45) Film dikembangkan melalui proses replikasi. Templat standar dari film didasari oleh sistem yang kompleks dari novel, lukisan, drama, dan musik. Namun, ketika seni film berkembang lebih jauh dari seni pendahulunya, seni lukis, musik, novel, dan drama teater, bahkan arsitektur, harus mendefinisikan kembali diri mereka dalam hal bahasa seni baru dari film.

(Monaco, 2009, hlm. 45-46) Gambar bergerak secara sekilas memiliki kedekatan paralel dengan seni gambar. Namun media teknologi ini dengan mudah

melampaui lukisan dan seni gambar dalam satu hal yang terbatas namun vital: mereka dapat merekam gambar dari dunia nyata secara langsung. Meskipun seni gambar memiliki fungsi lain dari sekedar perekaman mimesis, namun sejak awal Renaisans mimesis adalah nilai utama dari estetika gambar. Bagi orang-orang yang harus melakukan perjalanan bisnis sulit dan beresiko, reproduksi dari pemandangan tempat yang dikunjunginya adalah hal yang berharga.

(Monaco, 2009, hlm. 45-46) Secara alami, penemuan dalam fotografi diaplikasikan dalam kegiatan yang dirasa paling berguna: produksi portrait. Seni lukis kemudian merespon perkembangan tersebut. Pada tahun-tahun perkembangan fotografi, kurang lebih tahun 1840 sampai 1870, seni lukis juga mulai menjauh dari mimesis dan bergerak menuju gaya ekspresionis. Terlepas dari permintaan pasar untuk mengimitasi realita, pelukis dapat mengeksplorasi struktur dari karya mereka.

(Monaco, 2009, hlm. 58) Hal yang sama juga terjadi pada teater. Film dan seni teater memiliki kemiripan yang dekat dalam segi naratifnya. Hal ini karena akar dari unsur penceritaan visual film memang berasal dari seni teater. Namun satu perbedaan paling menonjol antara film dan teater adalah sudut pandang penceritaan. Dalam teater, penonton memiliki kebebasan yang lebih luas daripada dalam film. Film mengatur apa dan bagaimana sebuah adegan disaksikan oleh penonton. Jika dalam teater seorang aktor berakting dengan suaranya, aktor dalam film berakting dengan wajahnya. Dalam adegan yang intim, penonton teater hanya bisa memahami adegan melalui gerakan lebar yang dilakukan aktor, berbeda

dengan film yang dapat menonjolkan raut wajah aktor yang ekspresif dengan *close up*.

### **2.3.2. Bahasa dalam Film**

(Monaco, 2009, hlm. 171) Bahasa dalam film tidak seperti bahasa seperti bahasa Indonesia, Inggris atau matematika. Kosakata tidak perlu untuk dipelajari untuk memahami film, karena bayi ataupun kucing memiliki pemahaman tertentu terhadap gambar televisi. Meskipun demikian, film sebenarnya sangatlah mirip dengan bahasa. Orang-orang yang memiliki banyak pengalaman dalam film melihat dan mendengar jauh lebih banyak daripada orang awam.

(Monaco, 2009, hlm. 172) Seperti yang sebelumnya telah dijelaskan tentang persepsi, antropologis William Hudson pernah melakukan penelitian di tahun 1920 untuk mencari tahu apakah orang primitif mempersepsikan kedalaman dalam gambar dua dimensi layaknya orang barat modern. Ia menemukan bahwa, pertama, setiap manusia normal dapat mempersepsikan dan mengidentifikasi gambar visual. Kedua, gambar yang paling sederhana diinterpretasikan secara berbeda dari budaya ke budaya lain. Oleh karena itu, dapat dipahami bahwa manusia 'membaca' sebuah gambar. Ada proses intelektual yang terjadi, yang bukan berarti secara sadar, terjadi ketika manusia mengobservasi sebuah gambar. Kemampuan intelektual tersebut tentunya harus dipelajari pada suatu titik dalam kehidupan manusia.

(Monaco, 2009, hlm. 174) Kemampuan manusia untuk membaca sebuah gambar tidaklah sama dengan membaca sebuah tulisan. Ketika membaca tulisan, umumnya manusia tahu arah bacaan adalah dari kiri ke kanan, atas ke bawah.

Namun, ketika membaca sebuah gambar, pengamat tidak selalu tahu arah baca dari sebuah komposisi gambar. Monaco memberikan tiga cara yang didasarkan dari penelitian fisiologis, etnografis, dan psikologis manusia membaca sebuah gambar.

1. Fisiologis

Pembaca terbaik adalah mereka yang memiliki pola *saccadic* paling efisien dan luas.

2. Etnografis

Pembaca paling terpelajar dapat mengambil kesimpulan akan pengalaman dan pengetahuan dari berbagai konvensi visual budaya.

3. Psikologis

Pembaca yang mendapatkan hasil paling banyak adalah mereka yang mampu mengasimilasi berbagai makna yang mereka persepsikan dan mengintegrasikan keseluruhan pengalaman tersebut.

(Monaco, 2009, hlm 174-175) Secara ironis, banyak yang paham bahwa seseorang perlu belajar membaca sebelum mereka dapat menikmati dan memahami literatur, namun banyak juga percaya bahwa setiap orang dapat membaca film. Memang benar bahwa semua orang dapat melihat film, namun penonton tetap perlu belajar untuk memahami gambar visual, secara fisiologis, etnografis, dan psikologis. Oleh karena itu, pengamat bukan hanya sekedar konsumen dari film, namun juga peserta aktif dalam proses membaca film.

### 2.3.3. Semiotika

(Monaco, 2009, hlm. 176) Christian Metz, seorang ahli semiotik film, menyebutkan bahwa manusia memahami film bukan karena mereka memiliki pengetahuan akan sistem bahasanya. Justru sebaliknya, manusia dapat mencapai pemahaman terhadap sistem bahasa film karena mereka memahami film. Dengan kata lain, bukan karena film adalah sebuah bahasa maka ia bisa menyampaikan cerita yang bermakna, namun film menjadi sebuah bahasa karena ia telah menyampaikan cerita yang bermakna.

Sebuah tanda terdiri dari dua bagian: petanda (*signifier*) dan yang ditandai (*signified*). Dalam film, petanda dan yang ditandai hampir sama persis. Sebuah gambar memiliki hubungan yang lebih langsung dengan yang ditandai daripada sebuah kata. Oleh karena hubungan yang langsung inilah bahasa film menjadi sulit untuk dibahas.

(Monaco, 2009, hlm. 177) Analisis film pada era awal membandingkan film dengan bahasa terucap/tertulis. Teori umum menyebutkan bahwa *shot* adalah kata dari film, *scene* adalah kalimat, dan *sequence* adalah paragrafnya. Jika dibandingkan berdasarkan urutan kompleksitas, hubungan tersebut memiliki kebenaran. Namun jika dianalisis lebih jauh, hubungan tersebut menjadi kurang tepat. *Shot* ditampilkan dalam durasi tertentu, dan dalam durasi tersebut, ada sekian banyak gambar yang ditampilkan. Namun, gambar-gambar atau bahkan per *frame* tersebut masih tidak bisa disebut sebagai unit terkecil dalam film. Hal itu karena setiap *frame* memiliki rangkaian informasi visual.

(Monaco, 2009, hlm. 178) Oleh karena itu, film tidak bisa dipecah dengan mudahnya ke dalam unit-unit. Secara teknis, *shot* dapat dianggap sebagai satu unit dari film, namun ketika *shot* tersebut mengalami pergerakan kamera dan menunjukkan penampakan yang berbeda, muncul sebuah pertanyaan apakah yang dibahas adalah satu *shot* atau dua *shot*. Meskipun demikian, untuk kebutuhan penelitian ilmiah, penetapan unit terkecil dari film perlu dilakukan. Dalam hal ini, *frame* dapat disebut sebagai unit terkecil dari gambar.

(Monaco, 2009, hlm. 178) Di lain sisi, ketika berbicara tentang makna, film tidak terbentuk dari unit-unit tersebut namun merupakan rangkaian kesatuan dari makna. Sebuah *shot* dapat mengandung sekian banyak makna yang ingin dibaca dan unit yang ditetapkan juga bersifat relatif. Jika disimpulkan, maka film pada dasarnya memiliki sebuah bahasa yang;

1. Terdiri dari tanda yang bersifat mudah korsleting di mana pertanda hampir sama dengan yang ditandai.
2. Bergantung pada sistem yang berkelanjutan dan terbuka di mana penonton tidak bisa mengidentifikasi unit dasar sehingga sulit untuk dideskripsikan secara kuantitatif.

#### **2.3.4. *Mise-en-Scene* dan *Montage***

(Monaco, 2009, hlm.191-192) Film tidak memiliki tatabahasa. Namun, aturan-aturan tertentu tetap digunakan dalam pembuatan film. Aturan-aturan ini disusun oleh sintsumbu, perancangan sistematis, yang juga menyusun hubungan antara aturan-aturan tersebut. Sintsumbudari film adalah hasil dari penggunaan film,

bukan penentu bagaimana film tersebut digunakan. *Sintsumbu* berkembang secara alami setiap era dari produksi film.

(Monaco, 2009, hlm. 193) *Sintsumbu* film harus memiliki perkembangan dalam waktu dan juga ruang. Dalam istilah kritik film, modifikasi dalam ruang mengacu pada *Mise-en-scene*. *Mise-en-scene* adalah istilah Perancis dari seni teater yang memiliki makna “perancangan adegan”. Sedangkan untuk modifikasi waktu, *montage* adalah istilah yang digunakan. *Montage* juga merupakan istilah Perancis yang bermakna perancangan.

(Monaco, 2009, hlm. 194) Selama bertahun-tahun, teori *mise-en-scene* cenderung diasosiasikan dengan realisme film, sedangkan *montage* pada dasarnya bersifat ekspresionis, namun pasangan ini bersifat menipu. *Mise-en-scene* dapat mengindikasikan perlakuan yang lebih menghargai subjek di depan kamera, sedangkan *montage* memberikan kendali kepada pembuat film untuk memanipulasi subjek. Meskipun begitu, ada waktu di mana *montage* dapat menghasilkan efek yang lebih realistis dan *mise-en-scene* menghasilkan efek yang lebih ekspresionis.

Elsaesser dan Hagener mengkategorikan Rudolf Arnheim dan Bela Balazs ke dalam kelompok teori *montage* Rusia. Kelompok ini berfokus pada alterasi dan manipulasi persepsi film yang berbeda dengan persepsi dunia nyata. Di sisi lain, kelompok yang didasari pada *mise-en-scene*, seperti Bazin dan Kracaur, mendefinisikan esensi film dalam kemampuannya untuk merekam dan mereproduksi realita dan fenomenanya, termasuk hal-hal yang umumnya tidak

disadari oleh mata manusia. Kelompok kedua ini diistilahkan dengan realis atau mimesis. (2009, hlm. 15)

(Monaco, 2009, hlm. 205) Setiap kode yang beroperasi dalam *frame* film juga digunakan dalam medium seni visual lainnya. Teori dasar yang mempelajari seni visual menetapkan tiga kode, yaitu warna, garis, dan bentuk (*form*). Rudolf Arnheim, dalam bukunya *Art and Visual Perception*, memberikan 10 kode yang perlu dipertimbangkan, keseimbangan, bentuk (*shape*), bentuk (*form*), perkembangan (*growth*), ruang, cahaya, warna, gerakan, tekanan, dan ekspresi. Namun, tentu saja analisis secara menyeluruh pada setiap kode yang beroperasi dalam sebuah *frame* memerlukan usaha yang berat. Namun, analisis terhadap *sintsumbuframe* dapat dilakukan dengan mendeskripsikan aspek dasarnya. Dua aspek dasar dari gambar yang dibatasi *frame* adalah: limitasi dari *frame*, dan komposisi dari gambar dalam *frame*.

(Monaco, 2009, hlm. 206-207) Oleh karena *frame* menentukan batas dari gambar, maka keputusan dari *aspect ratio* sudah menunjukkan pengaruh dari komposisi. Di luar ukuran dari *aspect ratio*, bagaimana pembuat film memperlakukan batasan dari *frame* juga sangat penting, meskipun tidak mudah dipersepsikan. Jika gambar dalam *frame* dapat berdiri sendiri, maka komposisi tersebut dapat disebut sebagai bentuk yang tertutup. Sebaliknya, jika pembuat film merancang *shot* sehingga penonton selalu menyadari secara subliminal area di luar *frame*, maka komposisi tersebut bersifat terbuka.

### 2.3.5. Wujud Tertutup dan Terbuka dalam Film

Elsaesser & Hagener (2009, hlm. 14) memperkenalkan konsep jendela dan bingkai dalam pembahasan tentang film. Kedua konsep tersebut memiliki kesamaan sebagai berikut. Pertama-tama, film sebagai jendela dan bingkai memberikan akses kepada penonton kepada adegan yang terjadi. Kedua, layar dua dimensi yang nyata berubah menjadi ilusi ruang tiga dimensi yang tampak melebar dibalik layar. Ketiga, jarak dari adegan membatasi imersi penonton secukupnya sehingga penonton tidak perlu merasakan bahaya ataupun dorongan untuk terlibat dalam adegan.

Perbedaan antara film sebagai jendela dan film sebagai bingkai dapat langsung ditunjukkan dari bahasa yang digunakan untuk berinteraksi dengan kedua objek tersebut. Seseorang melihat melalui (*through*) jendela dan seseorang melihat ke (*at*) bingkai. Dengan kata lain, dalam film sebagai jendela, penonton melihat melewati jendela sehingga mengimplikasikan transparansi. Sedangkan dalam film sebagai bingkai mengempasis permukaan layar dan juga sifat terstrukturnya, dengan efektif mengimplikasikan komposisi dan buatan.

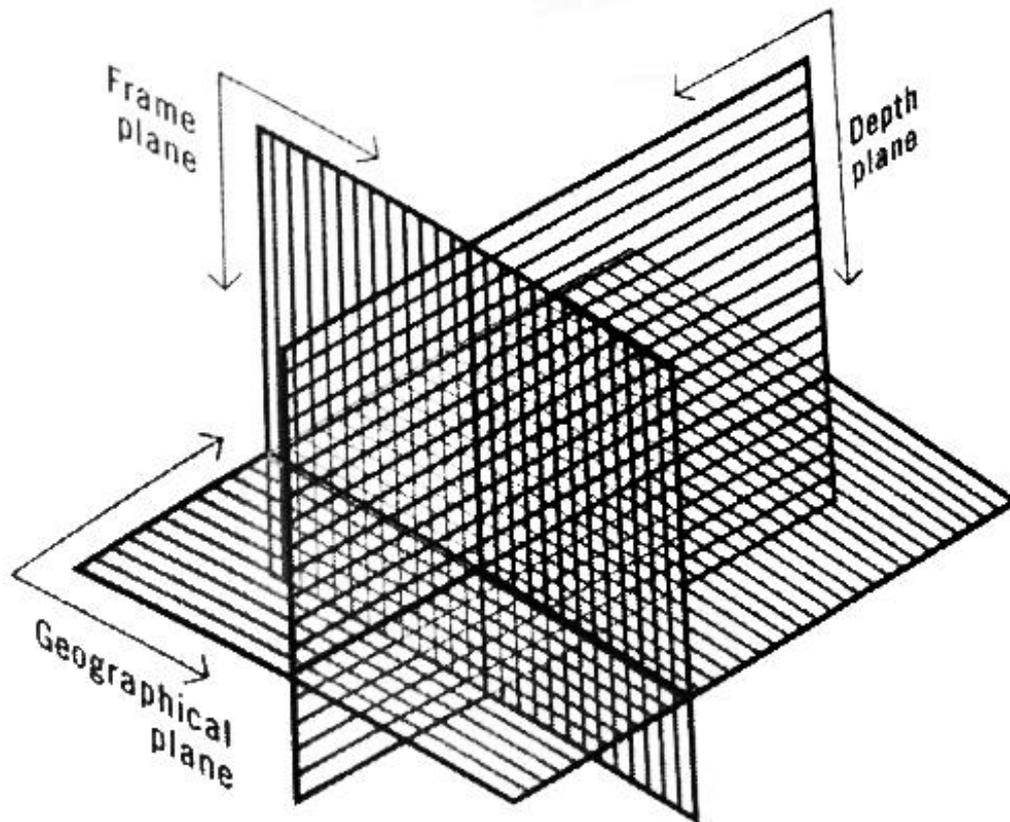
(Monaco, 2009, hlm. 206-208) Bentuk terbuka dan tertutup diasosiasikan dekat dengan elemen pergerakan dalam *frame*. Jika kamera cenderung mengikuti subjek maka komposisi bersifat tertutup. Di sisi lain, jika pembuat film membiarkan subjek untuk meninggalkan *frame* atau masuk kembali ke dalam *frame*, maka komposisi bersifat terbuka.

Elsaesser dan Hagener menambahkan penjelasan tentang wujud terbuka dan tertutup dari film. Wujud film yang terbuka identik dengan film sebagai

jendela. Jendela menawarkan detail dari dunia yang lebih besar di luar dari apa yang terlihat dalam layar. Elemen-elemen visual tampak tidak terancang dalam susun tertentu, sehingga impresi realisme sangatlah dirasakan oleh penonton. Sebaliknya, layar film sebagai bingkai menunjukkan komposisi film yang dirancang secara khusus untuk pemahaman cerita oleh penonton. (2009, hlm. 16-17)

### **2.3.6. Ruang Tiga Dimensi dan Ruang Dua Dimensi dalam Film**

(Monaco, 2009, hlm. 210) Pembuat film merancang filmnya dalam ruang tiga dimensi. Namun, hal ini bukan selalu menandakan bahwa ia berusaha untuk menyampaikan informasi tiga dimensi (stereoskopis). Justru, hal itu menunjukkan adanya tiga bidang komposisi. Gambar 2.10 menunjukkan ketiga bidang tersebut. Bidang pertama adalah bidang gambar (*frame plane*), yang merupakan bidang terpenting karena gambar adalah bidang dua dimensi. Bidang kedua adalah bidang geografi. Bidang ini paralel dengan tanah dan horizon dari adegan. Bidang ketiga melibatkan persepsi kedalaman yang tegak lurus dengan kedua bidang sebelumnya.



Gambar 2.10. Tiga Bidang Ruang Komposisi  
(Arnheim, 1974)

(Monaco, 2009, hlm. 210) Ketiga bidang ini saling bertautan satu sama lain. Tidak ada pembuat film yang menganalisis secara akurat bagaimana ketiga bidang tersebut mempengaruhi komposisi, namun pertimbangan seringkali melibatkan paling tidak sepasang bidang. Dengan jelas, bidang *frame* harus mendominasi, karena itulah satu-satunya bidang yang benar-benar ada di layar. Namun, komposisi untuk bidang ini, seringkali dipengaruhi oleh faktor-faktor dalam bidang geografi karena berbeda dengan animasi, seorang fotografer atau sinematografer harus merancang untuk bidang *frame* dalam bidang geografi.

(Monaco, 2009, hlm. 212-213) *Frame* yang kosong tidak bersifat *tabula rasa*. Sebelum gambar muncul, pengamat dapat mempersepsikan potensi ruang dalam *frame*. *Frame* sudah ditanami oleh makna. Bawah lebih penting dari atas, kiri datang lebih awal dari kanan, bawah bersifat stabil, atas tidak stabil; diagonal dari bawa kiri ke atas kanan dipersepsikan sebagai bergerak ke atas dari stabilitas menuju ketidakstabilan. Horizontal memiliki beban lebih daripada vertikal. Garis horizontal akan dipersepsikan lebih panjang karena pengaruh dimensi dari *frame*.

(Monaco, 2009, hlm. 213) Ketika gambar akhirnya muncul, bentuk (*form*), garis, dan warna yang membentuk gambar tersebut dipengaruhi oleh kualitas-kualitas dari *frame* yang disebutkan diatas. Bentuk (*form*), garis, dan warna sendiri memiliki kualitas beban dan arahnya sendiri. Beban visual tersebut dapat menetralkan, mengkokohkan, menandingi, atau menyeimbangi satu sama lain dalam sistem yang kompleks.

#### **2.4. Komposisi Visual**

Menurut Ocvirk, Stinson, Wigg, Bone & Cayton (2009, hlm. 11), komposisi adalah penggunaan elemen seni berdasarkan prinsip penyusunan untuk menghasilkan makna. Newell (2013, hlm. 52) menambahkan, sebuah objek visual dalam komposisi dengan sendirinya sudah memiliki makna dan kekuatan visual. Namun, penyusunan komposisi tersebut dapat mengubah dan mematangkan makna dan kekuatan visual tersebut. (Brown, 2011, hlm. 14) Melalui komposisi, pembuat karya menuntun pengamat ke mana mereka sebaiknya melihat, apa yang dilihat, dan dalam urutan tertentu. Arnheim (2009, hlm. 1) sendiri memaknai

komposisi visual sebagai cara bentuk (*shapes*), warna, dan gerakan disusun dalam sebuah karya seni sehingga memiliki struktur yang dapat dipersepsikan.

Komposisi diperlukan karena (Brown, 2011, hlm. 14) Manusia tidak dapat melihat seluruh permukaan gambar secara bersamaan, sehingga urutan diperlukan. Monaco (2009, hlm. 174) & Newell (2013, hlm. 50) menjelaskan, bahwa ketidakmampuan manusia untuk melihat seluruh permukaan gambar secara bersamaan disebabkan oleh faktor biologis. Mata manusia hanya bisa melihat sebuah area visual dengan ketajaman maksimal pada *fovea* retina. Oleh karena itu, mata manusia melakukan gerakan *saccades*, yaitu gerakan kecil dan cepat yang dilakukan setengah sadar. Gerakan ini bertujuan untuk menelusuri area-area tertentu dalam sebuah gambar untuk mendapatkan informasi visual yang tajam agar dapat memahami keseluruhan dari yang dilihat. Waktu yang diperlukan untuk melakukan setiap gerakan *saccades* adalah 1/20 detik.

(Ocvirk et al., 2009, hlm. 48) Ketika manusia melihat gambar, mereka memiliki peran aktif dalam memahami apa yang dilihatnya. Pikiran manusia akan selalu berusaha untuk mencari hubungan visual untuk mendapatkan keteraturan dalam keramaian informasi yang diterimanya. (Newell, 2013, hlm. 52) Struktur organisasi sebuah gambar visual secara langsung dapat ditangkap oleh persepsi pengamat tanpa disadari. Hukum persepsi visual menunjukkan bahwa komposisi sebuah gambar tidak mungkin bersifat acak atau sewenang-wenang. Komposisi akan selalu didasari oleh keobjektifan hitungan matematika, namun juga disesuaikan dengan pertimbangan subjektif manusia.

Meskipun komposisi seringkali dianggap sebagai bidang kreatif dan intuitif, namun menurut Newell, (2013, hlm. 36) teori komposisi sendiri dibangun dari dasar ilmiah. Matematika menggunakan ukuran untuk memahami geometri dan perspektif; fisika membuka rahasia warna dan cahaya; biologi dan fisiologi menjelaskan fungsi persepsi mata dan otak; dan psikologi mengungkapkan bagaimana warna mempengaruhi persepsi manusia. Arnheim (2009, hlm. 3) merinci cara umum untuk menunjukkan komposisi secara mendalam dan juga sistematis. Cara tersebut dilakukan dengan memperkecil tingkat kompleksitas komposisi menjadi bentuk sederhana dan *visual direction* yang akan menjadi gambaran kerangka komposisi. Lingkaran, kotak, atau segitiga berperan sebagai stimulus yang merepresentasikan objek yang terlihat; sedangkan panah mengindikasikan *visual direction*.

Poulaki (2018, hlm. 30) mengutip Arnheim (1997, hlm. 2) yang mengatakan tentang bagaimana psikologi *Gestalt* didasarkan pada ide bahwa segala hal yang dilihat sudah memiliki bentuk (*form*). *Form* ini telah dikondisikan untuk penglihatan, dan penglihatan dibentuk untuk mendeteksinya serta menyusunnya. Pengorganisasian atau penyusunan tersebut menghasilkan wujud yang paling sederhana. Preferensi terhadap kesederhanaan itu tidak hanya merupakan kualitas dari penglihatan manusia sendiri namun juga dimiliki oleh dunia fisik, yang telah tersusun untuk membantu manusia mendeteksinya.

Bordwell & Thompson (2016 hlm. 140) akan menjelaskan bagaimana komposisi menjadi penting dalam produksi film. Cerita disampaikan melalui *frame* yang menampilkan objek-objek tertentu. Sebelum penonton dapat

memahami cerita, mengenali emosi yang terkandung, merespon dengan emosi mereka sendiri, dan merefleksikan makna cerita, mereka harus menyadari objek-objek tersebut. Namun, (Brown, 2011, hlm. 14) tidak semua informasi yang disampaikan dalam *frame* penting, ada informasi yang sangat penting dan ada yang hanya melengkapi atau mendukung. Komposisi adalah bagaimana pembuat film menyusun hirarki informasi tersebut.

#### **2.4.1. *Frame***

(Arnheim, 2009, hlm. 66) *Frame* adalah fondasi di mana komposisi dibangun. Ia menetapkan isi dan limitasi dari karya. (Ocvirk et al., 2009, hlm. 28; Brown, 2011, hlm. 14) *Frame* yang dibahas di sini adalah permukaan rata dua dimensi.

(Arnheim, 2009, hlm. 56) *Frame* membuat bidang gambar menjadi ruang tertutup. (Hlm. 58, 66) Sebuah fitur utama dari ruang tertutup adalah kemampuan untuk menciptakan *center*-nya sendiri melalui interaksi dinamis antara keempat sisinya. *Center* ini didasarkan pada ekuilibrium visual namun kurang lebih dapat berpapasan dengan titik tengah geometris. *Center* ini sangat dibutuhkan karena, baik ditandai maupun tidak, *center* berperan sebagai pusat di mana seluruh elemen komposisi diorganisir.

Sebagai ruang tertutup, *frame* harus dipertimbangkan sebagai dasar dari aktivitas dinamis. Secara keseluruhan, *frame* bersifat seperti sistem *centric*. Namun garis-garis pinggir yang membentuk *frame* adalah pusat energi dan merupakan wujud dari *centricity* dan *eccentricity*. Arnheim (2009, hlm. 58) dan Brown (2011, hlm 22) mengatakan hal sama tentang bagaimana keempat sisi

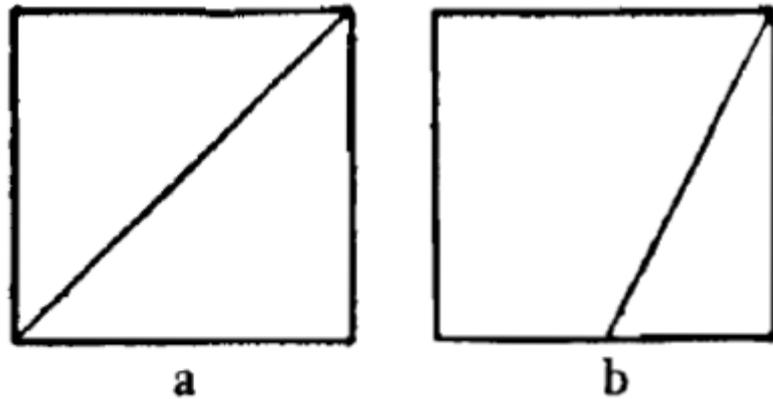
*frame* adalah pusat energi penuh tekanan yang mengirimkan energi tersebut keluar dan ke dalam *frame* dan berkurang semakin jauh jarak yang ditempuh. Meskipun demikian, energi-energi tersebut akan bertemu dan menciptakan pusat di tengah *frame* dan juga titik-titik persilangan lainnya. Pusat-pusat itu kemudian akan mengorganisir ruang dalam bidang tertutup tersebut. (Arnheim, 2009, hlm. 62) Jika sebuah objek dalam *frame* mengindikasikan adanya pusat di luar *frame*, pusat tersebut, walaupun tak terlihat, tetap akan berkontribusi *weight* dan lokasinya dalam aktivitas *forces* komposisi.

Fungsi dari *frame* dijelaskan oleh Arnheim (2009, hlm. 51) untuk mengindikasikan lokasi yang ada, posisi dari lokasi yang disediakan, dan bagaimana mereka saling berhubungan satu sama lain. Arnheim juga menambahkan lagi (2009, hlm. 55) tentang fungsi *frame* pada lukisan, yang mungkin juga terapkan pada film. Dulu, alasan mengapa diperlukan *frame* adalah untuk memisahkan bidang gambar dari dunia nyata di sekelilingnya. Pemisahan tersebut dilakukan karena persepsi karakter dari objek visual dapat dipengaruhi sekelilingnya. Oleh karena itu, untuk menunjukkan konteks dalam bidang gambar, diperlukan pembatas ruang antara yang di luar dengan yang di dalam. (Brown, 2011, hlm. 22) Seringkali ketika pengamat mengidentifikasi sebuah objek atau sekelompok objek dalam *frame*, mereka juga menyadari pengaruh *frame* tanpa sepengetahuannya.

#### **2.4.1.1. Kerangka *Frame***

Menurut Hambidge (1967, hlm. 30-34), garis diagonal adalah garis paling dasar dan terpenting dari sebuah *frame* berbentuk persegi. Selain garis diagonal yang

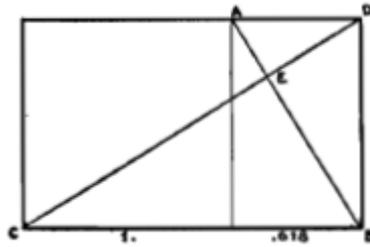
umum diketahui (Gambar 2.11.a), yaitu dari titik menuju titik berlawanan, ada juga garis diagonal yang menghubungkan titik dari ujung garis pinggir dengan titik tengah dari garis pinggir (Gambar 2.11.b).



Gambar 2.11. Dua Garis Diagonal  
(Hambidge, 1967)

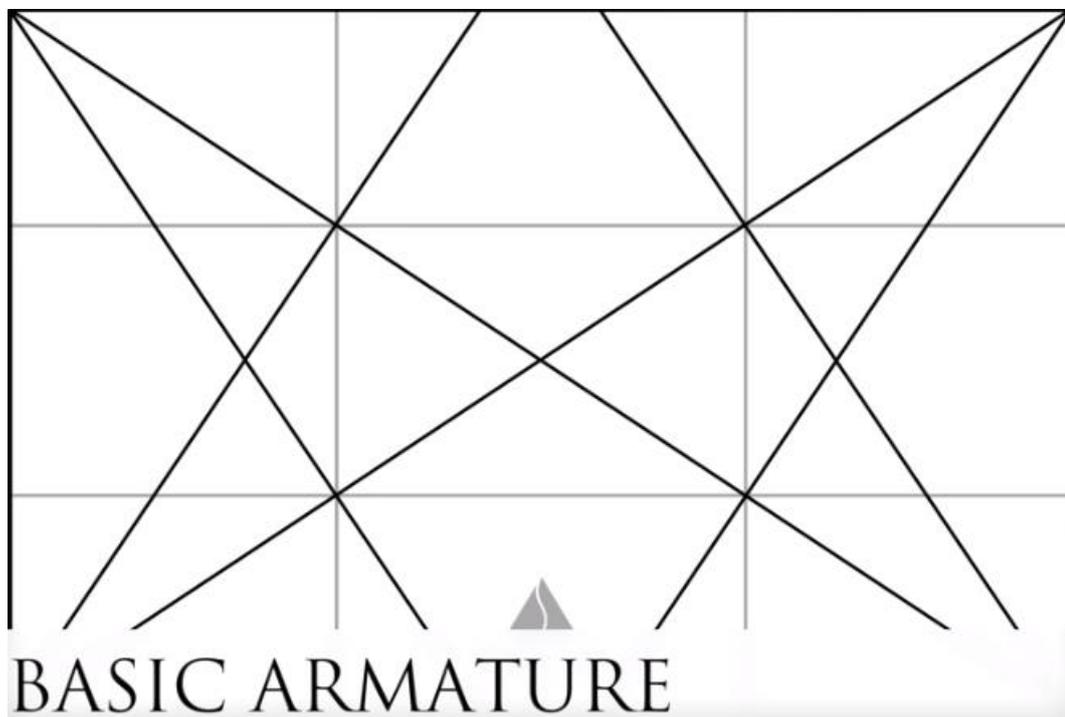
Selain kedua garis diagonal tersebut, ada satu garis lagi yang dianggap lebih penting, yaitu garis *reciprocal*. Garis ini dihubungkan dengan teknik perancangan yang sering digunakan pada era Yunani Kuno. Hambidge (1967, hlm. 30) menjelaskan garis *reciprocal* ini sebagai garis yang menciptakan bentuk *frame* yang lebih kecil dalam *frame* itu sendiri. Garis ini akan menciptakan spiral tak terbatas layaknya *golden spiral*.

Dengan menggunakan contoh pada gambar 2.12, garis *reciprocal* dapat ditemukan dengan menarik garis dari titik tujung B melewati garis diagonal CD. Garis AB harus menyilang garis CD sehingga membentuk sudut siku-siku pada titik persilangan E. Kotak yang terbentuk dari titik ADB- adalah bentuk persegi CBD- yang lebih kecil.



Gambar 2.12. Garis *Reciprocal*  
(Hambidge, 1967)

Glover (2018) memberikan 10 garis *armature* (dasar) untuk komposisi beratio 1.5 yang terdiri dari dua garis diagonal, empat garis *reciprocal*, dua garis horizontal dan dua garis vertikal (Gambar 2.13).



Gambar 2.13. *Armature* Komposisi  
(<https://www.youtube.com/watch?v=jwxhTZPeqZ0&t=110s>)

#### 2.4.2. *Golden Ratio*

(Newell, 2013, hlm. 36-39) Pada era Mesir Kuno dan Babel, manusia menemukan bahwa seniman dapat memproduksi karya yang lebih baik melalui penggunaan

pembagian kontinu. Penemuan tersebut disebabkan karena adanya pemahaman bahwa manusia melihat sebuah objek dari keseluruhan dan bagiannya. Ini adalah dasar dari teori *Golden Ratio*.

Menurut Newell (2013, hlm. 52) pembahasan *Golden Ratio* tidak mungkin dilakukan tanpa berbicara tentang simetri. Meskipun *Golden Ratio* didasarkan pada penyimpangan kecil dari garis tengah komposisi, bukan berarti *Golden Ratio* dapat dianggap sebagai asimetri. Ada elemen yang terkandung dalam asimetri yang dapat membuatnya simetris. Kondisi ini disebut dengan simetri asimetris/dinamis.

#### **2.4.3. Komposisi Simetri**

Simetri didefinisikan oleh Ocvirk et al. (2009, hlm. 71) sebagai komposisi yang merepetisi elemen dan komponen visualnya antara dua sisi yang dapat dipisah dengan sebuah garis tengah imajiner. Limano (2018, hlm. 75) melengkapi, bahwa repetisi tersebut tidak harus selalu bersifat identik, tetapi cukup memiliki kemiripan dari segi jumlah, warna, posisi, fitur lainnya. Menurut Hambidge (1967, hlm. xii), desain tidak mungkin dibuat tanpa simetri.

(Newell, 2013, hlm. 52) Penting selanjutnya membahas dua sifat simetri berikut: simetri statis dan simetri dinamis. Pengertian simetri oleh Ocvirk et al. adalah pengertian simetri statis, simetri yang lebih umum dikenali. Simetri statis menunjukkan keseimbangan yang tegas. Hambidge menambahkan bahwa simetri statis cenderung dianggap sebagai komposisi yang kaku dan mati (1967, hlm. xiii). Selain itu, jenis simetri ini jarang ditemui di alam.

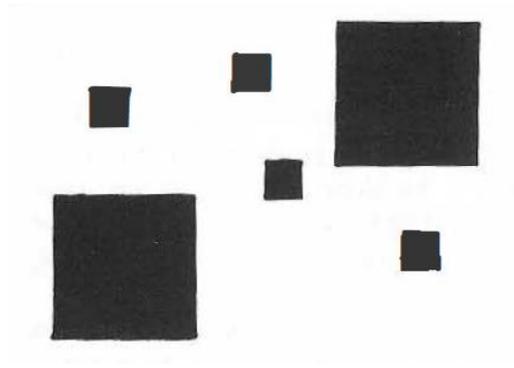
Sedangkan simetri dinamis, seperti yang Limano tambahkan, sering ditemui di alam dan memiliki variasi kecil dalam pembagian objek. Umumnya simetri ini dibentuk menggunakan pengukuran *Golden Ratio*. Dalam simetri dinamis inilah ada kegiatan, gerakan, dan perkembangan.

Komposisi simetri adalah salah satu jenis keseimbangan dalam seni visual berdasarkan pernyataan Ocvirk et al. (2009, hlm. 71) dan Limano (2018, hlm. 75). Arnheim (1974, hlm. 22) juga berkata bahwa simetri adalah cara paling elementer dalam menciptakan ekuilibrium. (Ocvirk et al., 2009, hlm. 71) Namun, gambar yang simetris menghasilkan tingkat keseimbangan paling sederhana dalam seni visual.

#### **2.4.3.1.                    *Similarity dan Difference* (Kemiripan dan Perbedaan)**

(Arnheim, 1974, hlm. 79) Kemiripan dan perbedaan adalah kutub yang saling berlawanan. Kemiripan bekerja sama dengan perpisahan, yaitu dengan berperan sebagai kekuatan yang menarik dan mengelompokkan objek-objek visual yang terpisah itu. Pengelompokan karena kemiripan dapat terjadi dalam segi ruang dan juga waktu, contohnya dari kesamaan bentuk, lokasi spasial, orientasi, gerakan, atau sebagainya.

Meskipun setiap objek memiliki perbedaan dan kesamaan dengan satu sama lain, perbandingan hanya masuk akal jika objek dibandingkan atas dasar yang sama. Perbandingan, hubungan, dan perpisahan tidak mungkin dilakukan antara dua objek yang tidak terkait. Kesamaan adalah prasyarat untuk menyadari perbedaan dalam komposisi.



Gambar 2.14. Contoh Pengelompokan Dan Subdivisi  
(Arnheim, 1974)

(Arnheim, 1974, hlm. 80) Objek visual dalam gambar 2.14 memiliki kesamaan dalam bentuk, orientasi dan juga penerangan. Kesamaan tersebut mengikat seluruh kotak dalam satu komposisi namun juga menunjukkan perbedaan mereka dari segi ukuran. Perbedaan dari ukuran ini kemudian menghasilkan subdivisi antara dua kotak besar dan 4 kotak kecil.

#### **2.4.3.2. Komposisi Simetri dalam Film**

Menurut Essay UK (2018), FilmShaun (2013) dan Thonsgaard (2003), direktor-direktor cenderung atau dinasehati untuk menghindari penggunaan simetri dalam perancangan komposisi filmnya. Dalam artikel Essay UK (2018), dijelaskan bahwa simetri dirasa terlalu kaku dan sintetik, sedangkan asimetri lebih dinamis dan alami. FilmShuan (2013) juga menambahkan penggunaan *Rules-of-Thirds* dan *Golden Spiral* sebagai alternatif dari simetri.

(Essay UK, 2018) Penggunaan komposisi simetri terkesan sangat sederhana, namun sangat rumit dalam prakteknya di sinematografi. Bahkan Essay UK (2018) juga menekankan bahwa penggunaan komposisi simetri yang terlalu sering atau di waktu yang kurang tepat dapat menyebabkan adegan tampak terlalu

formal, kaku, dan tidak nyata. (Essay UK, 2018) Hitchcock juga berpendapat bahwa penonton harus dilibatkan dalam konflik dan drama yang terjadi dalam film melalui penempatan kameranya. Jika posisi kamera tidak berubah, maka penonton tidak akan terlibat secara emosional. Namun, Essay UK (2018) juga memberikan pembenaran terhadap penggunaan simetri yang konstan. Dengan membatasi variasi komposisi, pembuat film terdorong untuk menunjukkan bagaimana ia bisa mengeksplorasi batasan tersebut.

Jenis-jenis simetri pada umumnya bervariasi, namun ada tiga jenis yang selalu disebut dari berbagai sumber. Thonsgaard (2003) secara khusus membagi simetri dalam film menjadi tiga juga; simetri translatori, simetri radial, dan simetri bilateral.

1. Simetri translatori pada dasarnya adalah repetisi sebuah objek yang menggunakan formula  $1+1$ . Pemindahannya bisa bervariasi, demikian juga jumlah objeknya. Simetri jenis ini bersifat statis dan terkunci dalam repetisi, namun tidak menutup kemungkinan untuk menciptakan kualitas dinamis dengan perancangan tertentu, seperti penumpukkan.
2. Simetri radial terdiri dari beberapa objek mirip dan juga berjarak sama dengan satu sama lain yang berporos pada sebuah titik pusat. Objek-objek dari simetri radial seringkali menciptakan aliran sentrifugal visual di sekitar pusat tersebut. Dalam simetri ini, setidaknya ada dua objek yang saling berhubungan dalam simetri ini. Simetri radial cenderung tidak cocok untuk format layar lebar. Semakin kotak format komposisi, semakin

baik simetri radial terbentuk. Hal ini yang membuat simetri radial jarang digunakan dalam film.

Simetri bilateral pada pokoknya ditunjukkan dengan objek yang saling mencerminkan satu sama lain. Simetri inilah yang paling umum dikenal jika berbicara tentang simetri. Simetri jenis ini juga cenderung menghasilkan komposisi yang statis. Namun simetri ini memiliki kemungkinan eksplorasi yang lebih bervariasi dari dua simetri sebelumnya. Format layar lebar juga sangat cocok dengan simetri bilateral, karena memberikan ruang untuk saling mencerminkan. Dalam film, simetri bilateral adalah simetri yang paling menarik dan paling sering digunakan. (Bertamini, 2014, hlm. 976) Manusia lebih sensitif terhadap simetri bilateral daripada simetri translatori dan radial. Selain itu, simetri vertikal juga lebih cepat ditanggapi daripada simetri horizontal.

Berikut adalah perbedaan makna antara simetri dan asimetri yang dikumpulkan oleh Limano (2018, hlm. 79):

Tabel 2.2. Tabel Perbedaan Kesan Simetri Dan Asimetri

<b>SIMETRI</b>	<b>ASIMETRI</b>
Jeda	Gerakan
Mengikat	Merenggangkan
Keteraturan	Kesewenang-wenangan
Hukum	Kecelakaan
Kekakuan formal	Kehidupan, Bermain
Batasan	Kebebasan
Kebosanan	Ketertarikan
Keheningan	Kerusuhan
Kesamaan	Perbedaan
Keterikatan	Pelepasan
Stasis	Aliran
Kesederhanaan	Kompleksitas

Namun, seperti yang sebelumnya telah dijelaskan, ada simetri yang bersifat statis dan ada simetri yang bersifat dinamis. Oleh karena itu, beberapa pernyataan tentang simetri yang ada dalam sub bab ini sebenarnya bisa merupakan contoh dari simetri statis dan simetri dinamis, bukan hanya simetri dan asimetri. Thonsgaard (2003) memberikan rincian tentang batasan yang membedakan antara komposisi asimetri atau simetri dinamis. Namun bahasan tentang simetri dinamis ini hanya bertujuan untuk mengantisipasi adanya argumentasi terhadap komposisi dari film *Isle of Dogs* (2018) yang dianggap tidak simetri, karena tidak mengikuti ciri-ciri simetri yang lebih umum diketahui, simetri statis. Pembahasan mendalam tentang metode analisis Thonsgaard (2003) tidak akan diperdalam dalam kajian ini.

## **2.5. Keseimbangan Visual**

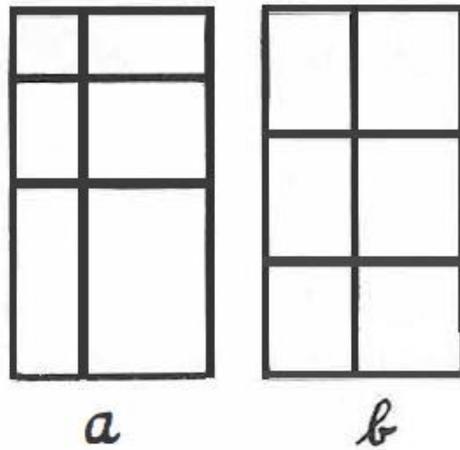
(Arnheim, 1974, hlm. 19) Keseimbangan dalam bidang fisika adalah kondisi di mana dua kekuatan saling mengimbangi satu sama lain. Pengertian ini dapat diaplikasikan juga dalam keseimbangan visual. Layaknya objek fisik, setiap pola visual pasti memiliki pusat gravitasi. (Ocvirk et al., 2009, hlm. 69) Dalam komposisi grafik, keseimbangan mengacu pada ekuilibrium optikal yang dirasakan dari seluruh bagian komposisi. Dalam seni, keseimbangan komposisi tidak hanya terbatas pada hubungan kiri dan kanan, namun juga dapat secara radial, horizontal, vertikal, dan diagonal.

(Arnheim, 1974, hlm. 20) Dalam ekuilibrium perseptual, ada faktor-faktor seperti ukuran, warna, dan lainnya yang berkontribusi dalam membangun keseimbangan visual. Ocvirk et al. (2009, hlm. 69) menambahkan faktor posisi

atau peletakan, proporsi, dan karakteristik. Dari faktor-faktor tersebut, posisi atau peletakan adalah pengaruh terkuat dalam keseimbangan. (Arnheim, 1974, hlm. 20) Faktor-faktor tersebut membuat keseimbangan visual tidak selalu paralel dengan keseimbangan fisik. (Arnheim, 1974, hlm. 23) Ada dua properti dari objek visual yang dihasilkan dari faktor-faktor tersebut, yaitu *weight* dan *direction*. Kedua properti ini adalah bagaimana elemen visual menentukan keseimbangan komposisi.

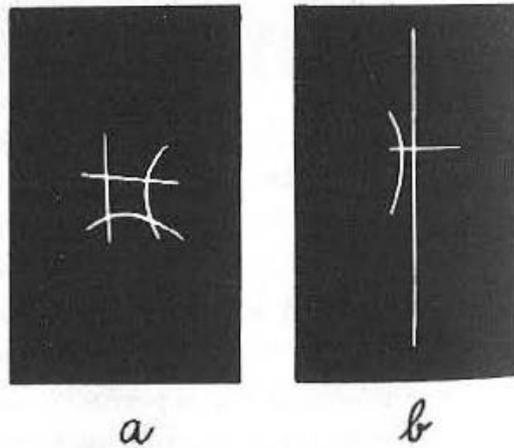
(Arnheim, 1974, hlm. 20; 2009, hlm. 66) Keseimbangan dibutuhkan untuk membuat makna definitif. Dalam komposisi yang seimbang, seluruh faktor dirancang agar perubahan tidak terjadi. Hal tersebut disebabkan karena adanya kecukupan dari keseluruhan komposisi. Komposisi yang tidak seimbang tampak seperti gerakan yang terganggu, kecelakaan, dan terbekukan. Elemen-elemennya menunjukkan kecenderungan untuk berpindah tempat atau bentuk untuk mencapai kondisi yang lebih seimbang dengan kerangka strukturnya. Dalam kondisi tersebut, makna yang hendak disampaikan menjadi sulit untuk dimengerti karena pengamat harus mengisi ketidakjelasan komposisi dengan asumsinya sendiri. (hlm. 21) Kecuali efek itu memang menjadi tujuan dari pembuat karya, ketidakseimbangan sebaiknya dihindari untuk mencegah ketidakjelasan.

(Arnheim, 2009, hlm. 68) Selain itu, perlu diingat bahwa menciptakan keseimbangan bukan berarti mendistribusikan *visual weight* secara merata ke seluruh permukaan *frame*. Hirarki yang membedakan *visual weight* harus ada untuk menyampaikan tema karya.



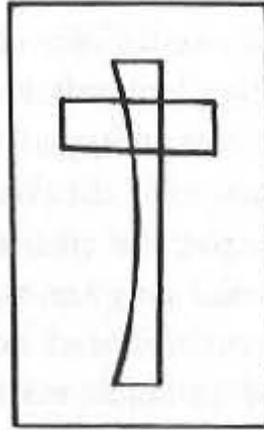
Gambar 2.15. Contoh Ketidakseimbangan 1  
(Arnheim, 1974)

(Arnheim, 1974, hlm. 22) Gambar 2.15.A menunjukkan komposisi yang seimbang. Ada berbagai variasi dalam ukuran, proporsi dan *direction*, namun mereka semua saling menopang satu sama lain sehingga setiap elemennya menetap di posisinya masing-masing. Jika dibandingkan dengan gambar 2.15.B, komposisi B tampak labil. Dalam gambar 2.15.B, proporsinya memiliki perbedaan yang sangat minimal sehingga mata tidak yakin apakah ia melihat kesamaan atau perbedaan, simetri atau asimetri, kotak atau persegi panjang.



Gambar 2.16. Contoh Ketidakseimbangan 2  
(Arnheim, 1974)

(Arnheim, 1974, hlm. 22) Gambar 2.16 adalah contoh yang lebih kompleks dari gambar 2.15. Relasi garis pada 2.16.A tidak cukup jelas untuk menjawab apakah lurus atau miring. Keempat garis tidak cukup berbeda dalam panjang untuk meyakinkan mata bahwa mereka tidaklah sama. Keambiguan tersebut membuat pengamat mengira-mengira bentuk sebelum bisa memahami makna yang disampaikan. Sedangkan dalam gambar 2.16.B, bentuk, proporsi, ukuran, dan arah sangat jelas tersampaikan.



Gambar 2.17. Contoh Asimetri Yang Tidak Seimbang  
(Arnheim, 1974)

(Arnheim, 1974, hlm. 23) Kedua contoh pada gambar 2.15 dan 2.16 adalah kondisi di mana kesamaan tidak selalu menghasilkan keseimbangan. Dalam gambar 2.17, perbedaan lengkung garis yang ada dalam salib Latin tersebut justru dianggap menjadi penyimpangan dari keseimbangan daripada kejelasan dan keunikan. Keseimbangan pola salib tersebut sangatlah kuat sehingga ia berusaha untuk mempertahankan keutuhannya dengan membuat penyimpangan tersebut sebagai pengacau keseimbangan.

### **2.5.1. *Center* (Tengah atau Pusat)**

(Arnheim, 2009, hlm. 13) Istilah *center* (tengah atau pusat) dapat dimaknai dari dua sudut pandang; dinamis dan relasi antar objek. Secara dinamis, sebuah *center* mengacu pada sumber energi di mana vektor beradiasi ke sekeliling. Berbeda halnya dengan relasi, ketika berbicara tentang relasi antar benda, *center* mengacu pada sebuah lokasi di tengah dari komposisi.

(Arnheim, 2009, hlm. 109) Dalam sejarah dan berbagai budaya, posisi sentral seringkali digunakan untuk mengekspresikan sosok ilahi atau kekuatan

mulia lainnya. Sosok tersebut berada diluar dimensi waktu, tidak dapat digerakan, dan tidak dapat digoyahkan. Ketika melihat perancangan komposisi yang demikian, pengamat dapat secara intuitif merasakan bahwa hanya sosok di posisi sentral yang dapat beristirahat atau bertumpu di tempatnya, sedangkan yang lainnya harus bergerak ke arah tertentu.

(Arnheim, 2009, hlm. 110) Bahkan dalam adegan yang ramai, dominasi dapat diberikan kepada sosok tertentu melalui posisinya di tengah komposisi. Di posisi tersebut, objek visual apapun dapat terkesan tenang dan pasif meskipun ia terlibat dalam aktivitas yang penuh semangat. Posisi sentral ini juga dapat dimanfaatkan untuk menciptakan kontradiksi antara elemen yang sengaja dibuat kecil dengan peranannya yang sangat penting dalam cerita yang disampaikan.

(Arnheim, 2009, hlm. 13) Titik tengah dapat dicari secara geometris dan dinamis. Titik tengah dinamis bisa berpapasan dan juga tidak dengan titik tengah geometris, namun umumnya kedua akan saling berdekatan. Pengukuran matematika dapat menemukan titik tengah geometris dengan mudah. Di sisi lain, pusat dinamis akan mudah ditemukan ketika komposisi dilihat sebagai lapangan *visual force*. Setiap objek visual berperan sebagai sumber energi yang mengirimkan vektor ke sekelilingnya dan akan selalu berusaha untuk mencapai titik ekuilibrium. Titik di mana setiap vektor tersebut saling menyeimbangi satu sama lain mengimplikasikan titik tengah dinamis. Setiap komposisi visual akan selalu memiliki titik tengah dinamis tersebut.

(Arnheim, 2009, hlm. 15) Arnheim berpendapat, bahwa titik tengah ini sangatlah penting dalam mempersepsikan bentuk (*shape*). Pendapat tersebut

didukung dengan penjelasan bahwa sebuah bentuk hanya bisa dikenali ketika pengamat mendeteksi adanya titik tengah yang menjadi pusat pengikat pinggirannya. Dengan mereferensikan posisi titik tengah tersebut, baik tertandai ataupun terimplikasi, pengamat dapat mengenali bentuk yang dibangun oleh garis pinggir. Penggunaan titik tengah sebagai referensi persepsi juga terjadi pada tingkat komposisi. Dalam bukunya yang lain, Arnheim (1974, hlm. 14-15) menyebutkan bahwa dalam pengalaman perseptual, *structural skeleton* komposisi akan secara langsung dideteksi oleh mata pengamat tanpa disadari untuk membantu membedakan bagian penting dan bagian pendukung dari komposisi. *Structural skeleton* tersebut menjadi referensi untuk menentukan peran masing-masing elemen visual.

### **2.5.2. Visual Forces (Gaya/Energi/Kekuatan Visual)**

(Arnheim, 1974, hlm. 16) Istilah *forces* yang dibahas dalam kajian ini adalah sesuatu yang nyata secara psikologis dan fisik. Secara psikologis, *forces* yang terjadi pada sebuah objek visual muncul dalam pengalaman persepsi pengamat. Tarikan tersebut memiliki sumber, tujuan, dan intensitas sehingga memenuhi syarat gaya fisik yang ditetapkan oleh fisikawan. (Arnheim, 1974, hlm. 412) Oleh karena itu, setiap objek visual adalah permasalahan dinamis. Fakta ini, seringkali dilupakan karena penggunaan praktek umum yang mendeskripsikan fenomena indera dengan pengukuran meteran. Meskipun berguna untuk tujuan praktis dan ilmiah, deskripsi metrik tersebut mengabaikan kualitas utama yang ditangkap oleh perspektif, seperti tusukan agresif dari ujung segitiga, bentrokan berkonflik dari warna, dan deru laju gerakan. Sebuah batu yang menghalangi jalan tidak dimaknai

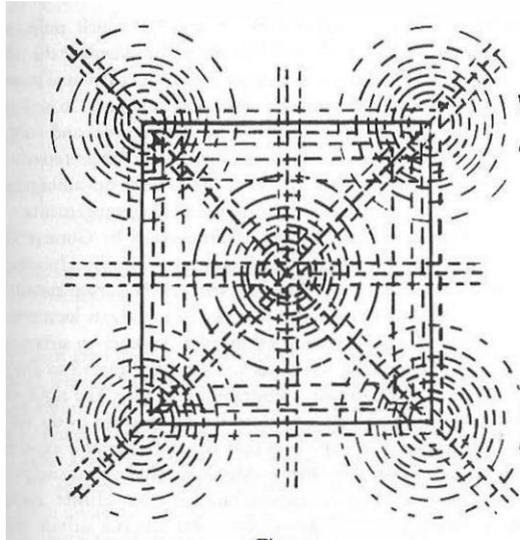
dengan dimensi bentuk, ukuran, dan warnanya, namun sebagai halangan bagi pergerakan dinamis.

(Arnheim, 1974, hlm. 413-416) Dinamisme visual dan *visual force* sangat umum dan mudah untuk disamakan dengan gerakan. Namun, untuk mempelajari dinamisme komposisi, ada baiknya apabila gerakan dibicarakan sedikit mungkin. Arnheim mengutip pernyataan Wassily Kandinsky yang melakukan analisis terhadap properti titik, garis, dan permukaan. Kandinsky menyatakan bahwa konsep 'gerakan' tidak tepat dan sebaiknya diganti dengan *tension* (tegangan/tekanan). *Tension* dimiliki oleh setiap elemen dan harus diikuti oleh *direction*. *Directed tension* atau tekanan yang terarahkan inilah yang dimaksud ketika membahas tentang dinamisme visual.

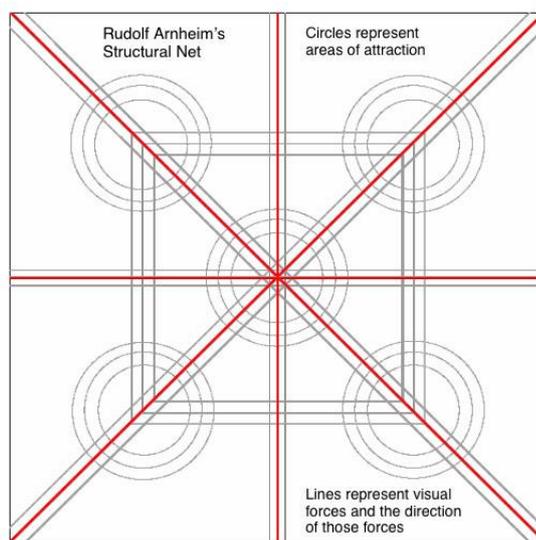
(Arnheim, 1974, hlm. 16) *Visual force* ini penting untuk dipertimbangkan dalam perancangan komposisi karena fungsinya bukan hanya untuk menarik perhatian pengamat, namun juga sebagai informasi tentang aktivitas yang terkandung dalam komposisi. Informasi seperti bentuk (*shape*), ukuran, jarak, sudut, atau warna hanyalah stimulus untuk mengenali dunia yang dilihat mata. Namun ekspresi dan makna, yang membuat stimulus tersebut hidup, muncul dari aktivitas *perceptual force*. (Hlm. 434) Tanpa adanya 'gerakan', sebuah komposisi akan mati. Dinamisme bentuk mendorong keharusan untuk melihat setiap objek komposisi sebagai sebuah kejadian atau aktivitas daripada sekedar objek deskriptif yang statis. Selain itu, penting untuk mempertimbangkan hubungan antar objek bukan sebagai konfigurasi geometris namun sebagai interaksi timbal balik.

(Arnheim, 1974, hlm. 14) Seluruh objek visual yang diletakan dalam *frame* akan selalu dipengaruhi oleh *forces* dari struktur komposisi. (Ocvirk et al. 2009, hlm. 69) *Visual force* atau *visual weight* dalam suatu area komposisi menentukan daya tarik area tersebut.

Sebelumnya, telah dibahas tentang bagaimana *frame* memiliki *visual force*-nya sendiri dapat mempengaruhi objek visual di dalamnya. Arnheim menambahkan (1974, hlm. 13), objek visual dalam komposisi tidak hanya dipengaruhi oleh pusat *frame* dan garis pinggirnya namun juga oleh *framework* garis vertikal, horizontal, dan diagonalnya. Titik tengahnya, yang berfungsi sebagai pusat atraksi dan tolakan, ditetapkan melalui persilangan empat garis tersebut. (Hlm. 14) Di tengah komposisi, *visual force* menyeimbangi satu sama lain, sehingga posisi itu adalah tempat pemberhentian. Secara umum, seluruh lokasi yang bertepatan dengan titik-titik persilangan kerangka komposisi akan menghasilkan kestabilan. (1974, hlm. 16) Namun, kestabilan dan tempat pemberhentian ini bukan menandakan tidak adanya aktivitas visual yang terjadi. Justru sebaliknya, ketiadaan tarikan dari arah manapun menunjukkan adanya tarikan dari seluruh arah yang memiliki kekuatan yang sama.



Gambar 2.18. *Structural Skeleton* Sebuah *Frame*  
(Arnheim, 1974)



Gambar 2.19. *Structural Skeleton* Sebuah *Frame* Secara Lebih Jelas  
(<https://www.smashingmagazine.com/2014/12/design-principles-visual-weight-direction/>)

(Arnheim, 1974, hlm. 28) Faktor-faktor yang mempengaruhi keseimbangan dapat saling mendukung ataupun saling berkonflik satu sama lain. *Visual weight* yang datang dari warna dapat dinetralkan oleh *weight* dari lokasi. *Visual direction* bentuk (*shape*) dapat diseimbangi oleh gerakan menuju pusat

atraksi. Kompleksitas hubungan ini berkontribusi terhadap hidupnya sebuah komposisi.

### **2.5.3. *Visual Weight* (Beban/Bobot Visual)**

(Arnheim, 1974, hlm. 23) Dalam dunia nyata, *weight* adalah gaya gravitasi yang menarik objek ke bawah. Tarikan tersebut juga dapat dirasakan dalam gambar, namun *visual weight* datang dari segala penjuru, bukan hanya atas ke bawah saja. *Visual weight* adalah aspek yang dinamis, dorongan tersebut tidak selalu berorientasi sama dengan orientasi *frame*. (Arnheim, 2009, hlm. 16-18) Oleh karena itu, secara fisik, *visual weight* dan tarikan gravitasi adalah hal yang sama. Namun secara perseptual, *visual weight* dan gravitasi berhubungan namun terbedakan.

(Arnheim, 1974, hlm. 23-25) Hal-hal yang mempengaruhi bobot visual adalah:

#### 1. Lokasi.

Lokasi dengan *visual weight* terkuat terletak di kerangka komposisi (Gambar 2.18 – 2.19). (Arnheim, 2009, hlm. 16-18) Dalam ruang geometris, atas dan bawah tidak memiliki perbedaan, namun secara perseptual, ada perbedaan yang sangat penting untuk dipertimbangkan. Elemen yang berposisi di bagian atas komposisi membawa berat visual yang lebih besar daripada yang di bawah. Perbedaan ini disebabkan karena dalam bidang energi, pergerakan ke atas memerlukan energi sedangkan pergerakan kebawah dapat dilakukan tanpa energi.

#### 2. Ukuran.

Jika faktor-faktor lain setara, objek yang ukurannya lebih besar terkesan lebih berbobot.

3. Isolasi atau keramaian.

(Arnheim, 1974, hlm. 25) Objek visual yang sekelilingnya kosong akan tampak lebih berat daripada objek yang sama dikelilingi objek lain.

4. Bentuk (*shape*).

Bentuk sederhana seperti bentuk geometri akan tampak lebih berat. Ocvirk et al (2009, hlm. 136) juga mengatakan hal yang sama tentang bentuk sebagai faktor penentu *visual weight*.

5. Kedalaman ruang.

Arnheim (1974, hlm. 24) mengutip penelitian Ethel Puffer mengenai *vistas*, penuntun mata menuju ruang yang lebih dalam. Menurut Puffer, *vistas* tersebut memiliki kekuatan penyeimbang yang tinggi. Jika disederhanakan menjadi sebuah kalimat; semakin jauh kedalaman yang dicapai sebuah objek visual, semakin besar *visual weight* yang dimilikinya. Prinsip tersebut didasari dengan spekulasi bahwa dalam persepsi, jarak dan ukuran memiliki hubungan yang membuat objek jauh dilihat lebih besar dan lebih penting daripada yang lebih dekat.

6. Orientasi.

Objek visual yang berorientasi vertikal akan tampak lebih berat dari yang berorientasi miring.

7. Preferensi pengamat.

Arnheim (1974, hlm. 25) mengutip penelitian Puffer kembali tentang ketertarikan intrinsik pengamat. Sebuah area tertentu dalam komposisi dapat menjadi pusat perhatian pengamat karena faktor *subject matter*.

#### 8. Monolog atau dialog (dalam film).

(Arnheim, 1974, hlm. 28) Monolog atau dialog dalam film dapat menciptakan *visual weight* pada lokasi datangnya monolog atau dialog.

##### **2.5.3.1. Pengaruh Lokasi dalam Komposisi secara Lebih Detail**

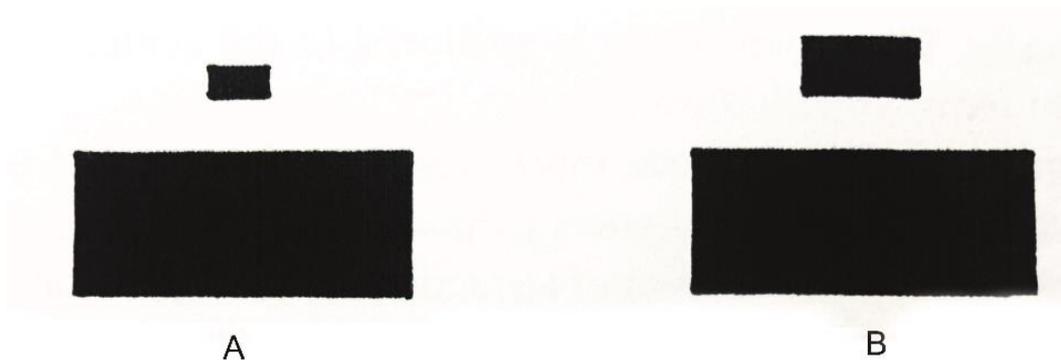
(Arnheim, 1974, hlm. 30) Gaya gravitasi yang mendominasi kehidupan sehari-hari manusia membuat persepsi akan ruang menjadi anisotropik. Anisotropik adalah konsep ruang di mana dinamisme berubah mengikuti *direction*-nya. Pergerakan ke atas dimaknai sebagai keberhasilan dalam menghadapi halangan. Pergerakan turun dimaknai sebagai penyerahan diri terhadap tarikan ke bawah, sehingga lebih bersifat pasif. Berdasarkan konsep inilah yang membuat perbedaan lokasi dapat membuat perbedaan dinamisme. (Arnheim, 1974, hlm. 30) Secara visual, objek dengan ukuran, bentuk, atau warna tertentu akan mengandung *visual weight* lebih besar ketika diletakan di tempat yang tinggi. Oleh karena itu, keseimbangan dalam hubungan vertikal tidak bisa didapatkan dengan menempatkan objek yang identik di ketinggian yang berbeda, objek yang lebih tinggi harus lebih ringan.

(Arnheim, 1974, hlm. 33) Kualitas anisotropi ruang fisik membuat manusia lebih mudah membedakan pengaruh antara atas dan bawah, namun tidak begitu sama antara kiri dan kanan. Arnheim mengutip ucapan Goethe, yaitu “Semakin sempurna suatu makhluk, bagian-bagiannya dapat menjadi semakin

berbeda.” Arnheim (1974, hlm 33) kemudian mengutip penelitian Heinrich Wofflin yang menunjukkan bahwa sebuah gambar akan kehilangan maknanya ketika diubah menjadi versi cerminannya. Wofflin menyadari fenomena itu terjadi karena gambar ‘dibaca’ dari kiri ke kanan, sehingga urutan visual berubah ketika gambar tersebut dibalik. Ia juga mencatat bahwa garis diagonal yang bergerak dari kiri bawah menuju kanan atas dilihat sebagai pergerakan naik, sedangkan sebaliknya pergerakan turun. Objek visual yang diletakan di sisi kanan gambar juga akan terlihat lebih berat. Untuk menyeimbangi sisi kiri dan kanan, objek yang berada di sisi kiri harus memiliki ukuran yang lebih besar.

(Arnheim, 1974, hlm. 35) Oleh karena sebuah gambar ‘dibaca’ dari kiri ke kanan, pergerakan gambar menuju kanan dipersepsikan sebagai pergerakan yang lebih mudah yang hanya memerlukan sedikit tenaga. Sebaliknya, pergerakan dari kanan ke kiri terkesan seperti mengandung beban kekuatan untuk melawan halangan. Perlu dicatat bahwa arah vektor, yang membuat komposisi asimetris, memiliki sedikit hubungan dengan pergerakan mata. Dari penelitian gerakan mata, ditemukan bahwa pengamat mengeksplorasi sebuah adegan visual dengan berjelajah tak beraturan dan hanya berhenti pada titik-titik tertentu. Vektor kiri-kanan adalah hasil persepsi dari eksplorasi tersebut, mereka tidak muncul dalam pergerakan mata pengamat.

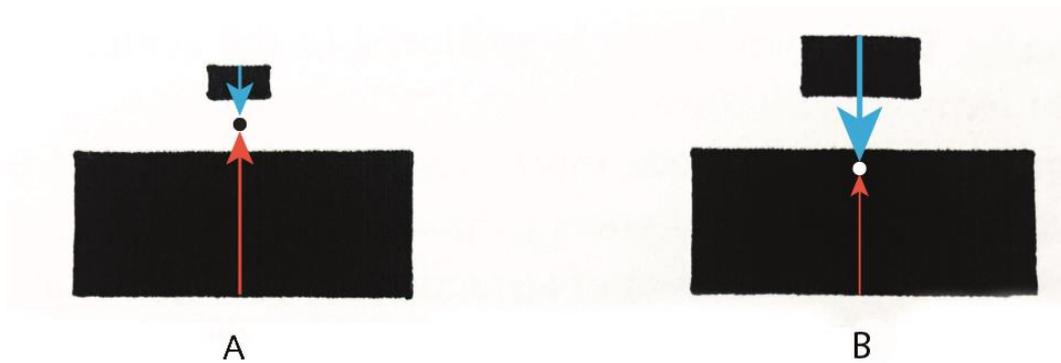
Dalam bukunya *The Power of Center* (2009, hlm. 21-22), Arnheim memperdalam dua faktor dari hubungan antara dua pusat yang mempengaruhi *visual weight*:



Gambar 2.20. Ilustrasi Faktor Berat Visual Terhadap Daya Tarik  
(Arnheim, 2009)

1. *Weight* meningkatkan daya tarik.

Dalam situasi di mana faktor-faktor lain setara, semakin besar *visual weight* objek, semakin kuat atraksi antara satu sama lain. Ilustrasi pada gambar 2.20A menunjukkan contoh situasi ketika ada dua persegi yang diletakkan di jarak yang sama dari sebuah pusat atraksi. Dalam situasi tersebut, persegi yang memiliki ukuran lebih besar akan ditarik dengan lebih kuat. Ketika *visual weight* persegi di atas terlalu besar (Gambar 2.20.B), maka ia akan menekan ke bawah dan mengacaukan keseimbangan komposisi. (Hlm. 18) Hal ini disebabkan karena anisotropik ruang yang memberikan berat tambahan di luar berat visual yang terkandung dalam objek itu sendiri (ukuran, warna, *value*, bentuk, dan sejenisnya).



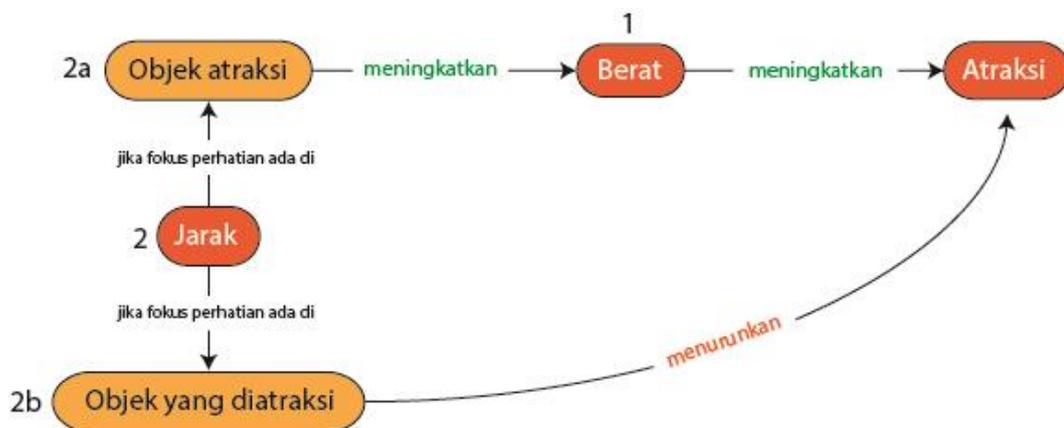
Gambar 2.21. Ilustrasi Persepsi Faktor Berat Visual Terhadap Daya Tarik  
(Dokumentasi pribadi)

## 2. Jarak;

- a. Meningkatkan bobot ketika perhatian pengamat berada pada pusat atraksi. Pernyataan ini berkontradiksi dengan apa yang diajarkan dalam fisika. Ketika persepsi terpaku pada pusat atraksi, *visual weight* meningkat dengan jarak. Dalam kondisi tersebut, objek harus diperkecil dari ukuran atau *visual weight* untuk menyeimbangi *visual weight* objek yang serupa. Cara mudah untuk memahami fenomena ini adalah dengan mengumpamakan daya tarik pada objek terhadap pusat atraksi sebagai karet gelang. Semakin jauh objek tersebut dari pusatnya, maka semakin tegang karet gelang tersebut. Semakin besar tegangan tarikannya, maka semakin besar tenaga yang harus dikerahkan oleh objek untuk mempertahankan posisinya. Kekuatan yang dikerahkan itulah yang menjadi *visual weight* tambahan.
- b. Menurunkan daya tarik ketika perhatian pengamat berada pada objek yang ditarik. Dalam dunia visual, berat bukan hanya sekedar efek tarikan dari

pengaruh luar. Berat visual juga muncul dari ukuran, bentuk, tekstur dan kualitas lain dari objek tersebut. Oleh karena itu, apabila karet gelang pada konsep sebelumnya terputus dan perhatian tidak lagi terpaku pada pusat tarikan namun berpindah pada objek yang sebelumnya ditarik, objek tersebut tetap memiliki berat visual. Objek tersebut menjadi pusatnya sendiri yang independen, dan dinamisme komposisi ikut menyesuaikan.

(Arnheim, 2009, hlm. 22) Dua kondisi 2A dan 2B di atas bersifat saling kontradiktif dan eksklusif. Maksudnya adalah kedua kondisi tidak dapat dipersepsikan dalam waktu bersamaan, namun pengamat bisa melihat masing-masing kondisi secara bolak-balik.



Gambar 2.22. Bagan Faktor Yang Mempengaruhi Berat Visual  
(Dokumentasi Pribadi)

#### 2.5.4. Direction (Arah/Haluan)

(Arnheim, 1974, hlm. 26-28) Ekuilibrium dicapai ketika seluruh *visual force* yang membentuk sistem komposisi saling mengimbangi satu sama lain. Keseimbangan tersebut bergantung pada tiga properti dari energi visual: sumber, kekuatan, dan *direction*. *Direction* dipengaruhi oleh beberapa faktor berikut:

1. *Visual weight* elemen sekeliling.

2. Bentuk (*shape*) objek.

*Direction* muncul dari poros kerangka struktur mereka. Ocvirk (2009, hlm. 134) menambahkan bahwa semakin panjang bentuk, semakin kuat vektornya. Selain dari bentuknya sendiri, vektor juga dapat dikendalikan melalui keterkaitan konturnya dengan kontur bentuk lain.

3. *Subject Matter*.

Pengamat mempersepsikan sosok manusia seakan-akan bergerak mendekat atau menjauh. *Direction* juga dapat diciptakan oleh tatapan mata dalam komposisi, umumnya disebut sebagai *visual lines* atau garis visual.

4. Gerakan Nyata (dalam film).

(Arnheim, 1974, hlm. 28) Ketika gerakan nyata digunakan, seperti dalam film, *direction* sebagian besar dikendalikan oleh gerakan nyata tersebut.

(Arnheim, 2009, hlm. 151-153) Volume dengan mudah menghasilkan *center* komposisi melalui kepadatan massa, namun vektor dalam *visual direction* juga dapat menghasilkan *center* tersebut. *Center* yang muncul dari vektor diistilahkan dengan *node*. Berikut adalah bagaimana vektor dapat menciptakan *node*:

1. Jari-jari konsentris (Garis Radiasi)
2. Perspektif
3. Persilangan
4. Simpul
5. Superposisi (Tumpukan)
6. Genggaman

## 7. Kontraksi (Penyusutan)

### 2.5.5. *Tilt/Obliqueness* (Kemiringan)

(Arnheim, 1974, hlm. 424; 2009, hlm. 115) Kemiringan harus dilihat sebagai deviasi dari *framework* spasial standarnya. Secara dinamis, kemiringan dialami sebagai wujud yang tertarik atau terdorong dari bentuk standarnya atau menjadi bentuk standarnya. Orientasi miring adalah cara terdasar paling efektif untuk menciptakan *directed tension*.



Gambar 2.23. Ilustrasi Garis Keindahan Oleh William Hogarth  
(Arnheim, 1974)

(Arnheim, 2009, hlm. 119) Penyimpangan dari pusat memperkaya dinamisme bentuk visual. Dalam seni visual, Arnheim mengutip formula diagram William Hogarth yang disebutnya dengan “garis keindahan” (Gambar 2.23). Garis tersebut sebenarnya adalah sebuah spiral yang bertumpu pada sumbu sebuah piramida. Kekakuan sumbu sentral tersebut diperkaya dengan keseimbangan antara sisi yang berlawanan. Semua itu menghasilkan rangkaian vektor *eccentric* yang berosilasi. (Hlm. 121) Konsep ini dapat dilihat dalam pose *Contrapposto*. Pose tersebut diciptakan untuk meringankan kekakuan simetri dari pose berdiri tradisional. Sumbu tengah tidak secara jelas ditunjukkan namun muncul sebagai hasil induksi dari ayunan *direction* komponen yang saling mengimbangi.

Czechowski, Ferguson, & Mappus (2020) menemukan pola yang sama dari hasil penelitiannya (Gambar 2.24). Penelitian mereka dilakukan untuk memperoleh pola penelusuran indera penglihatan terhadap pola simetri.



Gambar 2.24. Ilustrasi Garis Keindahan Oleh William Hogarth  
(Czechowski, Ferguson, & Mappus, 2020)

(Arnheim, 1974, Hlm. 426) Kadang, efek kemiringan dapat berubah berdasarkan persepsi pengamat akan posisi normal dari objek yang miring. Sebuah pola berbentuk Y akan menunjukkan tegangan yang lebih tinggi jika dilihat sebagai representasi dari seorang manusia yang sedang mengangkat tangannya. Namun, ketika bentuk Y tersebut dianggap sebagai representasi pohon, maka tegangannya lebih rendah. Perbedaan ini disebabkan karena cabang-cabang pohon yang menunjuk ke atas adalah posisi normal dari pohon secara umum, sedangkan tangan yang diangkat adalah posisi penyimpangan yang sementara. Tegangan yang diciptakan dari kemiringan juga dapat dikurangi apabila objek visual dilihat dalam ruang tiga dimensi.

## **2.6. Shape (Bentuk)**

Arnheim (2009, hlm. 3) dan Ocvirk et al. (2009, hlm. 123, hlm. 132) menyebutkan bahwa bentuk dalam seni dapat membuat struktur komposisi

menjadi tegas, kokoh, dan bulat. (Ocvirk et al., 2009, hlm. 123) Oleh karena itu, bentuk dianggap sebagai elemen kunci dalam merancang komposisi seni. (Ocvirk et al., 2009, hlm. 132) Penempatan dan karakteristik bentuk tertentu dapat menjadi dasar untuk menciptakan keharmonisan, variasi, keseimbangan, dan prinsip-prinsip lainnya.

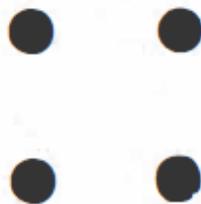
(Ocvirk et al., 2009, hlm. 123) Bentuk (*shape*) dapat dipahami sebagai sebuah area yang dapat dibedakan dari sekelilingnya karena adanya batasan, baik yang tersirat maupun ditandai secara fisik. Batas tersebut juga dapat menunjukkan kontras antar *value*, tekstur, atau warna. (2009, hlm. 124) Batasan tersebut tidak harus tegas dan kontinu. Berdasarkan konsep *Gestalt*, persepsi manusia akan selalu melihat bentuk secara keseluruhan daripada dibangun perlahan bagian per bagian. Kekurangan yang terkandung dalam gambar akan dilengkapi secara otomatis oleh pikiran agar menjadi bentuk utuh yang dapat dipahami.

Arnheim (1974, hlm. 47) mengelaborasi pengertian bentuk dalam seni melalui perbedaan bentuk fisik dan perseptual. Bentuk dalam ruang fisik adalah objek yang dibangun dari pinggiran pembatasnya. Aspek ruang lain, seperti orientasi atau kehadiran objek di sekitarnya, umumnya bukanlah faktor yang ikut dipertimbangkan dalam mempersepsikan bentuk fisik. Sebaliknya, bentuk perseptual dapat banyak mengalami berubah tergantung pada orientasi dan sekelilingnya.

(Arnheim, 2009, hlm. 3) Dalam seni visual, bentuk tidak hanya merupakan sebuah massa, namun juga sebuah objek dinamis. Bentuk dipersepsikan sebagai konfigurasi energi (*forces*). Oleh karena itu, untuk

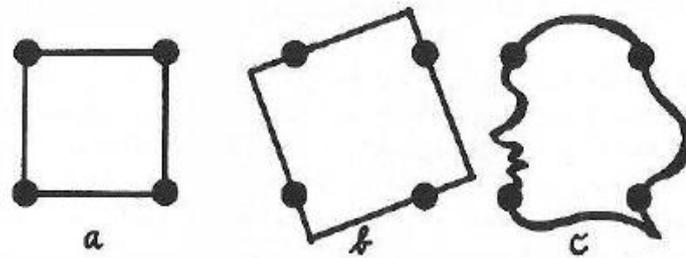
mempelajari struktur komposisi, tahap pertama yang harus dilakukan adalah dengan mencari vektornya. (Arnheim, 1974, hlm. 47) Sebagai objek dinamis, bentuk visual mempengaruhi satu sama lain. Bentuk dari objek ditentukan bukan hanya dari garis konturnya namun juga dari kerangka *visual force* yang muncul dari kontur tersebut. (Hlm. 48) Dapat dibilang juga, bentuk dari sebuah objek visual sebenarnya ditentukan oleh fitur-fitur spasialnya.

(Arnheim, 1974, hlm. 51-53) Cara paling umum dan akurat untuk mendeskripsikan fitur-fitur spasial tersebut adalah dengan menentukan lokasi dari seluruh titik-titik yang membentuk fitur-fitur tersebut. Cara tersebut sangatlah mirip ketika hendak menganalisis geometri, yaitu dengan mengukur jarak vertikal (y) dan horizontal (x) nya dalam koordinat Cartesian. Namun, metode ini tidak cukup untuk memberikan pengamat informasi tentang karakteristik dari figur yang dilihatnya. Tidak ada manusia dengan sistem saraf sehat yang dapat mempersepsikan bentuk hanya dengan menelusuri kontur atau bagian per bagiannya. Indera penglihatan pada umumnya akan menangkap keseluruhan pola bentuk secara langsung. Pola ini dibentuk berdasarkan prinsip dasar persepsi visual dalam *Gestalt*. Menurut prinsip tersebut, pola stimulus apapun akan dilihat dalam wujud paling sederhana yang dapat dicapai berdasarkan batasan yang diberikan pola itu sendiri. Prinsip ini dapat diilustrasikan dengan gambar berikut.



Gambar 2.25. Empat Titik

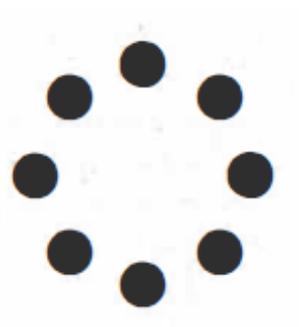
(Arnheim, 1974)



Gambar 2.26. Kemungkinan-Kemungkinan Yang Seharusnya Dapat Dilihat Dari Hanya Empat Titik, Namun Pada Kenyataannya Tidak

(Arnheim, 1974)

(Arnheim, 1974, hlm. 53) Gambar 2.26.A menunjukkan bentuk yang dapat langsung dilihat dari stimulus empat titik pada Gambar 2.25. Namun, bentuk yang tergambar pada 2.26.B dan 2.26.C tidak mungkin untuk dilihat meskipun keduanya mengandung keempat titik yang sama. Jika empat titik ditambahkan lagi (Gambar 2.27) kedalam rangkaian empat titik tersebut, maka bentuk persegi yang dilihat tersebut akan digantikan oleh bentuk lingkaran. Bentuk-bentuk persegi pada 2.26.A dan bentuk lingkaran pada 2.27 adalah contoh fenomena prinsip *Gestalt* yang dijelaskan sebelumnya.

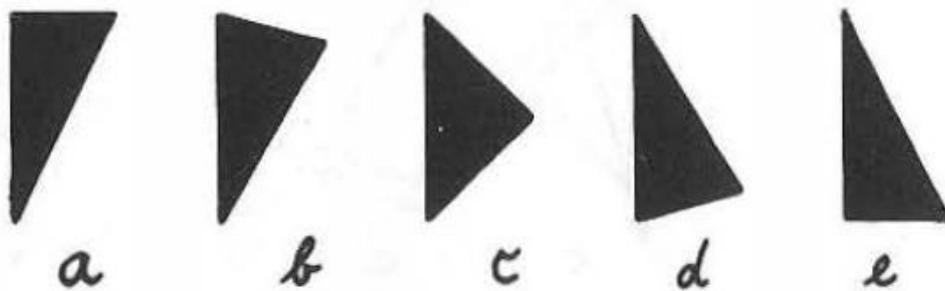


Gambar 2.27. Penambahan Yang Mengubah Persepsi

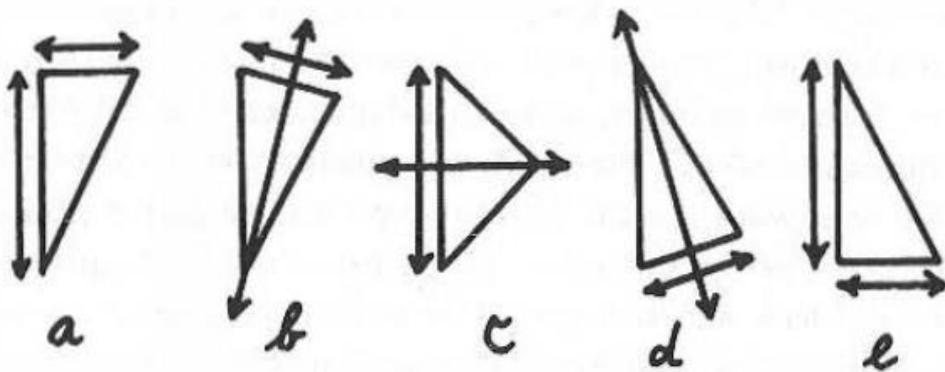
(Arnheim, 1974)

### 2.6.1. *Structural Skeleton* (Kerangka Struktur)

Sebelumnya telah dijelaskan bahwa, (Arnheim, 1974, hlm. 92) meskipun bentuk visual sebuah objek sebagian besar ditentukan oleh garis pembatasnya, garis tersebut tidak bisa dianggap sebagai karakteristik bentuk tersebut. Sepasang sumbu, walaupun tidak selalu bertepatan dengan konturnya, adalah penentu karakter dan identitas dari bentuk. Dapat disimpulkan bahwa ketika berbicara tentang bentuk, ada dua hal yang sebenarnya dibicarakan, yaitu garis kontur yang membatasi bentuk, dan *structural skeleton*-nya.



Gambar 2.28. Segitiga Kerangka Struktur  
(Arnheim, 1974)



Gambar 2.29. Contoh Ilustrasi Kerangka Struktur  
(Arnheim, 1974)

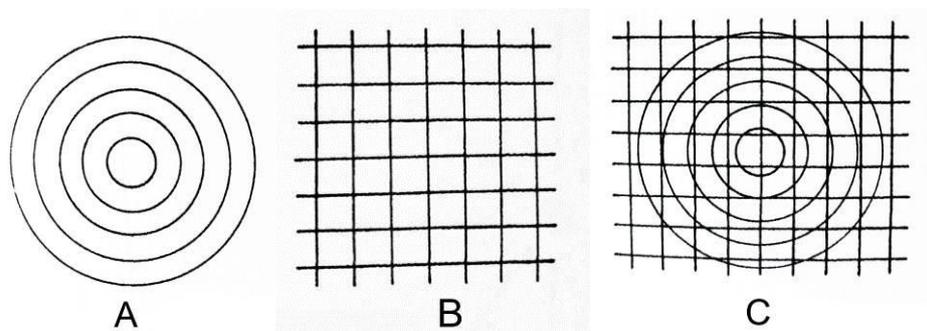
(Arnheim, 1974, hlm. 94) Menurut penelitian Wertheimer, dalam perubahan sekuensi segitiga pada gambar 2.28, terjadi perubahan lain yang tidak kontinu seperti yang digambarkan pada gambar 2.29. Walaupun *structural skeleton* berubah mengikuti perubahan kontur, perbedaan struktur antara kelima segitiga tidak bisa dijelaskan melalui konturnya saja. *Structural skeleton* dari setiap segitiga muncul dari konturnya setelah melalui proses penyederhanaan *law of simplicity*: kerangka yang dihasilkan adalah struktur paling sederhana yang bisa dicapai dari bentuk yang mengandungnya. (Arnheim, 1974, hlm. 95) *Structural skeleton* yang sama bisa dimiliki oleh beragam bentuk atau komposisi. Salah satu contoh yang mudah ditemui adalah figur manusia yang dalam pose atau perspektif apapun tetap memiliki struktur tulang yang sama.

## **2.7. Dua Sistem Komposisi**

(Arnheim, 2009, hlm. 3) Sentrisitas (*centricity*) dan eksentrisitas (*eccentricity*) adalah hubungan spasial. Keduanya dapat dengan mudah direpresentasikan dengan bentuk (*shapes*) visual. (Hlm. 6) *Centricity* akan selalu bekerja mendahului *eccentricity*. Hal ini terjadi secara fisik, genetik, dan psikologis. (2009, hlm. 9) Kedua sistem tersebut akan selalu hadir dalam sebuah komposisi, walaupun rasio kombinasi mereka akan bervariasi. (Arnheim, 2009, hlm. 149) Melalui *visual weight*, bentuk (*shapes*) adalah representasi dari sistem *centric*. Sebagai pusat *centric*, mereka juga menjadi sumber dari dorongan dan tarikan vektor. Hal itu membuat mereka juga merepresentasikan sistem *eccentric*. Vektor-vektor ini kemudian menetapkan keterkaitan antara pusat *centric*. (Hlm.

151) Vektor membutuhkan *center* sebagai sumbernya, namun vektor juga membuat *center* dapat berfungsi.

(Arnheim, 2009, hlm. 8-9) Wujud *centricity* dan *eccentricity* dapat ditampilkan dalam dua wujud, yaitu sebagai kerangka struktur (*scaffolds of order*) dan sebagai bidang dinamis. Kerangka struktur (Gambar 2.30) hanya berfungsi untuk sebagai dasar penempatan. Kerangka *centric* (Gambar 2.30.A) ditunjukkan dengan pola lingkaran konsentrik, di mana objek-objek visual nantinya akan tersusun sehingga mengitari satu titik tengah. Sedangkan kerangka *eccentric* (Gambar 2.30.B) tampak seperti tumpukan baris vertikal dan horizontal yang membentuk ruang homogen. Dari kerangka inilah komposisi dapat melakukan fungsi dinamisnya.

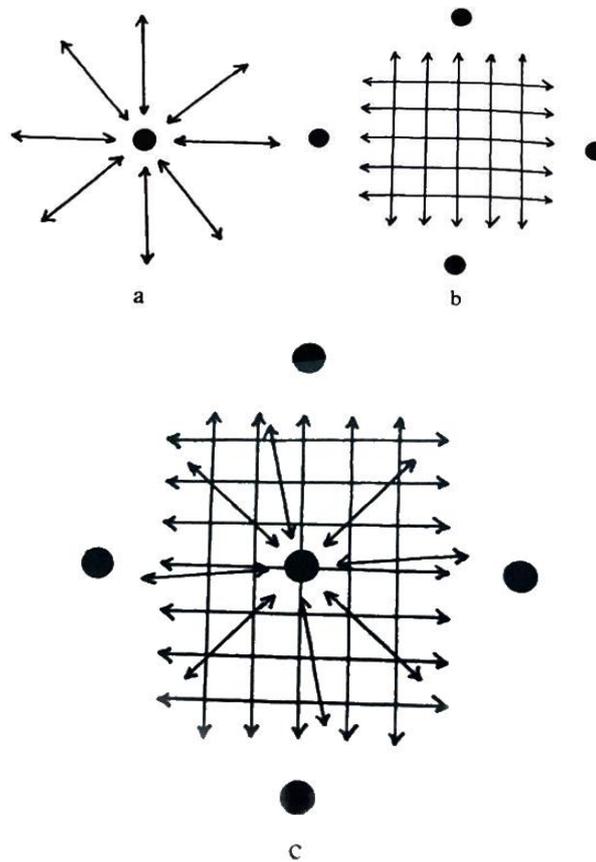


Gambar 2.30. Kerangka Struktur (*Scaffolds Of Order*)

(Arnheim, 2009)

(Arnheim, 2009, hlm 8-9) Kemudian, bidang dinamis berfungsi untuk menunjukkan aktivitas vektor (Gambar 2.31). Bidang dinamis ini membentuk dasar tingkah laku objek komposisi berdasarkan posisinya. Melalui bidang dinamis inilah hubungan tegangan dan konflik dapat diciptakan. Di sini, sistem *centric* digambarkan sebagai sebuah radiasi vektor (Gambar 2.31.A). Sebaliknya, sistem *eccentric* direpresentasikan dengan vektor paralel (Gambar 2.31. B).

Melalui dua wujud *centricity* dan *eccentricity* inilah, hubungan antara objek visual dapat dipelajari. Dari posisinya masing-masing, objek visual dapat dideskripsikan sebagai mendekati atau menjauhi, menarik atau mendorong.



Gambar 2.31. Bidang Dinamis  
(Arnheim, 2009)

