

2. STUDI LITERATUR

2.1. Landasan Teori Penciptaan

1. Hall (2015) mengemukakan bahwa komposisi diartikan sebagai cara sinematografer mengatur berbagai elemen bergambar untuk memberikan kumpulan gambar bergerak yang harmonis sehingga penonton dapat berkonsentrasi pada bagian di dalam *frame* yang paling signifikan atau dominan untuk cerita yang diceritakan pada waktu tertentu. Area paling signifikan atau dominan tersebut dapat fokus kepada berbagai objek seperti orang, benda, ataupun sebuah situasi dan keadaan. Para pelukis hebat juga menekankan pentingnya komposisi dengan cara yang sama.

2. Mente (2012) mengemukakan bahwa kehidupan orang Korea memiliki semangat juang yang tinggi dan, tidak ingin kalah oleh siapa pun. Hal tersebut berlaku dimana saja baik di sekolah, lingkungan sekolah, hingga masyarakat. Orang Korea cenderung tidak suka untuk menjadi pengikut secara terus-menerus, kurang percaya diri, dan dikekang serta tidak ingin ada orang lain yang mendahului. Mereka akan mengerahkan seluruh tenaga mereka agar hal tersebut tidak terjadi. Dorongan sikap tersebut muncul karena orang Korea telah mengalami kekurangan, penderitaan, dan frustrasi selama berabad-abad yang menjadi faktor kunci dalam transformasi Korea dari gurun yang hancur di awal 1950-an.

2.2. Teori Utama Komposisi *Shot*

2.2.1. Sinematografi

Sinematografi adalah sebuah seni bercerita secara visual. Hampir semua orang bisa menaruh kamera pada *tripod* dan melakukan rekaman. Namun seni sebuah sinematografi hadir dengan mengendalikan apa yang penonton lihat dan atau yang penonton tidak lihat sesuai dengan kumpulan gambar-gambar bergerak tersebut disajikan. Dengan beberapa pengetahuan dasar tentang komposisi sebuah *shot* dan konstruksi adegan yang dimiliki, pembaca bisa merancang berbagai macam adegan menggunakan beberapa bahasa visual. Selain itu, penyusunan berbagai *shot* dengan cara yang menarik dapat menarik penonton

yang melihatnya sehingga aturan-aturan sederhana ini dapat membantu mereka yang memproduksi sebuah video khususnya para sinematografer. (Heiderich, 2012, hlm. 3).

Tiga kumpulan pengetahuan yang digabungkan dalam sinematografi adalah teknologi, teknik dan rasa. Pertama, teknologi adalah memahami bagaimana cara kerja sebuah kamera yang dapat disatukan untuk melakukan apa yang sinematografer butuhkan, serta menerapkan prinsip-prinsip fotografi secara bijak dan efektif. Kedua, teknik adalah suatu hal yang tidak hanya menyangkut soal prosedur dan peran sinematografer, melainkan juga peran dalam proses pembuatan film ataupun bentuk video lainnya seperti waktu, anggaran dan berbagai kendala dari setiap proyek. Ketiga, rasa adalah kemampuan seorang sinematografer untuk memilah *shot* mana yang harus diambil dan tidak sesuai dengan visi dari sutradara. (Hoser, 2018, hlm. 3).

2.2.2. Komposisi

Dalam melakukan pengambilan gambar bergerak, seorang sinematografer harus memerhatikan komposisi dari sudut pandang waktu dan elemen-elemen lain yang ada di dalam gambar bergerak. Sebagai seorang sinematografer juga harus memerhatikan komponen elemen lain seperti pergerakan kamera, karena pergerakan kamera itu sendiri dapat mengubah posisi atau ukuran yang ada di dalam *frame*. Ketika ingin melakukan pengambilan gambar, sinematografer harus dapat mempertimbangkan komposisi adegan itu sendiri secara menyeluruh sehingga mereka dapat memahami aksi yang diinginkan oleh sutradara agar dapat memberikan sudut pandang terbaik melalui komposisi yang baik pula. Apabila aspek-aspek tersebut tidak dipikirkan secara matang, maka pengambilan gambar yang telah dilakukan tidak dapat selaras dengan naskah yang sudah dibuat. (Hall, 2015).

A. *Balance Composition*

Mercado (2013) mengemukakan bahwa setiap objek yang termasuk dalam *frame* memiliki bobot visual. Ukuran, warna, kecerahan, dan

penempatan suatu objek dapat memengaruhi persepsi penonton mengenai visual yang mereka tonton. Jika komposisi *shot* tertata dengan teratur dan terlihat simetris (komposisi kiri dan kanan sama rata) maka komposisi *shot* tersebut merupakan *balance composition*. *Balance composition* yang memiliki visual simetris atau merata dalam *frame* dapat digunakan untuk menyampaikan keteraturan, keseragaman, dan kelanjutan dari *shot* sebelumnya.

Contoh dibawah ini berasal dari karakter Zhang Yimou dalam film *Hero* (2004). Komposisi *balance* dalam *shot* tersebut dapat digunakan untuk memvisualisasikan pertarungan antara musuh yang sama-sama kuat sehingga secara tidak langsung komposisi *balance* tersebut dapat menambah ketegangan bagi penonton.



Gambar 2.1 Komposisi *balance* dari film *Hero* (2004)
(Mercado, 2013, hlm. 8)

B. *Unbalance Composition*

Unbalance Composition sering dikaitkan dengan kekacauan, kegelisahan, dan ketegangan yang sedang terjadi dalam sebuah *scene*.

Penempatan beberapa subjek dalam komposisi *unbalance* dapat diambil contoh dari film *The Propostion* (2005) karya John Hillcoat.

Beliau menciptakan ketegangan dengan cara membuat *frame* dalam komposisi yang tidak seimbang. Di dalam *shot* tersebut, terlihat banyak orang menyaksikan seorang pemuda yang mendapatkan hukuman yang tidak adil. Meskipun komposisi tersebut terlihat tidak seimbang, namun

sebagian besar visualnya tetap dititikberatkan pada sudut kanan bawah *frame*. Subjek utama masih diposisikan menurut *the rule of thirds*.



Gambar 2.2 Komposisi *unbalance* dari film *The Proposition* (2005) (Mercado, 2013, hlm. 8)

Pada akhirnya, perasaan yang dapat dikomunikasikan dengan penggunaan *balance composition* dan *unbalance composition* akan sangat bergantung pada konteks naratif di mana subjek sedang berada. (Mercado, 2013, hlm. 8).

Keseimbangan suatu visual (atau kurangnya keseimbangan) adalah bagian penting dari sebuah komposisi *shot*. Setiap elemen dalam suatu komposisi *shot* memiliki bobot visual. Titik berat visual suatu objek ditentukan oleh ukurannya tetapi juga dipengaruhi oleh posisinya dalam *frame*, warna, gerakan, dan konteks dari *shot* itu sendiri. (Brown, 2016, hlm. 16).

2.2.3. Framing / Shot Type

Menurut Brown (2016) Fungsi terpenting dari setiap pilihan *shot* adalah memutuskan apa yang ingin disampaikan ke penonton. Selain itu, beliau juga menambahkan bahwa bagian terpenting dari pemilihan *shot* adalah *frame* yang diinginkan oleh sinematografer dimana hal tersebut juga termasuk hal apa yang tidak ingin penonton lihat. Hal-hal tersebut tentunya diatur dengan istilah yang disebut dengan *framing* atau *shot type*. Berikut ini adalah berbagai macam jenis *framing* yang dijabarkan oleh (Brown, 2016, hlm 60):

A. *Wide shot*

Wide shot adalah apa pun yang ada di dalam *frame* yang mencakup seluruh pemandangan. Pandangan penonton menjadi relatif terhadap setiap subjek. Contohnya adalah ketika “*wide shot* pedesaan di Inggris”, penonton akan dengan jelas berbicara tentang pemandangan panorama besar yang dilakukan dengan lensa *wide* dengan mengambil semua objek yang bisa dilihat mata.



Gambar 2.3 Contoh visualisasi *wide shot* dalam film *Lawrence of Arabia* (Brown, 2016, hlm. 61)

B. *Full shot*

Menurut Brown (2016) *full shot* menunjukkan bahwa penonton melihat karakter dari ujung kepala sampai ujung kaki seperti pada (Gambar 2.4).



Gambar 2.4 Contoh visualisasi *full shot* dalam film *Kurosawa's classic Seven Samurai* (Brown, 2016, hlm. 64)

Variasi lainnya adalah seperti koboi pada (Gambar 2.5), yang cakupan *shot* tersebut berasal dari atas kepala hingga pertengahan paha, untuk melihat ke-enam senjatanya di ikat pinggangnya.



Gambar 2.5 Contoh visualisasi *full shot* dalam film *The Good, the Bad* (Brown, 2016, hlm. 64)

C. *Medium shot*

Medium shot sebenarnya seperti *wide shot*. Dapat terlihat jelas bahwa *medium shot* lebih dekat daripada *wide shot*. Penonton dibawa masuk lebih dekat ke dalam aksi, dan penonton bisa melihat ekspresi orang, detail cara berpakaian, dan sebagainya. Dengan begitu penonton menjadi lebih terlibat dalam apa yang karakter lakukan. (Gambar 2.6)



Gambar 2.6 Contoh visualisasi *medium shot* dalam film *The Grand Budapest Hotel* (Brown, 2016, hlm. 64)

D. *Two shot*

Two shot adalah sebuah *frame* yang mencakup dua karakter (Gambar 2.7). Interaksi antara dua karakter dalam sebuah adegan adalah salah satu potongan-potongan *shot* yang paling mendasar sehingga

komposisi *two shot* adalah komposisi yang pada umumnya digunakan ketika terdapat dua karakter.



Gambar 2.7 Contoh visualisasi *two shot* dalam film *Casablanca* (Brown, 2016, hlm. 63)

E. *Over-the-shoulder*

Variasi lain dari *close-up shot* adalah *over-the-shoulder* atau biasa disingkat dengan *OTS* (Gambar 2.8). Di dalam *shot* ini penonton akan dibawa untuk melihat subjek dari balik bahu satu aktor lain atau *close-ups shot* dari aktor lainnya. Hal tersebut dapat mengikat hubungan kedua karakter bersama-sama dan membantu memfokuskan mata penonton kepada posisi orang yang dituju. *Shot* ini bermanfaat dalam pembuatan film naratif. *OTS* juga menempatkan subjek yang ingin ditonjolkan memiliki porsi yang lebih besar daripada bahu aktor lainnya melalui posisi frame yang lebih disengaja.



Gambar 2.8 Contoh visualisasi *over-the-shoulder* dalam film *Casablanca* (Brown, 2016, hlm. 68)

F. *Close-ups*

Close-ups adalah salah satu gambar terpenting dalam sinematografi. Terdapat beberapa variasi dalam *close-ups* seperti *medium close-ups* pada (Gambar 2.9)



Gambar 2.9 Contoh visualisasi *close-ups* dalam film *Casablanca* (Brown, 2016, hlm. 64)

Shot close-up (CU) pada umumnya akan digambarkan dari atas kepala hingga di bawah saku baju. Jika *shot* dipotong tepat di atas area saku baju, sering disebut juga kepala dan bahu. Namun pada beberapa konsep, *shot close-ups* juga dapat divisualisasikan dengan lebih ketat dan padat seperti pada (Gambar 2.10).



Gambar 2.10 Contoh visualisasi *close-ups* dalam film *Casablanca* (Brown, 2016, hlm. 65)

Brown (2016) juga menjelaskan bahwa *shot close-ups* dapat juga dihitung dari dahi dan mungkin sebagian dagu, mata, hidung,

hingga mulut. Ada variasi lain dari *shot close-ups* yaitu *extreme close-ups*.

Extreme close-ups atau *ECU* memiliki proporsi yang lebih ketat dari pada *close-ups*. Biasanya komposisi yang terlihat hanya mata dan mulut saja. Hal tersebut seringkali disebut oleh Sergio Leone dari Italia yang merupakan sutradara film '*Open Upon a Time in America*' yang sering menggunakan *extreme close-ups*. *Shot* ini juga merupakan *shot* yang hanya memfokuskan *framing* terhadap sebuah objek tertentu seperti cincin, jam tangan ataupun objek atau subjek lainnya yang hanya mencakup satu karakter secara detail.



Gambar 2.11 Contoh visualisasi *extreme close-up* dalam film *Psycho* (Brown, 2016, hlm. 63)

2.2.4. Camera Angle

Teknik untuk membuat komposisi yang seimbang sangat penting untuk diketahui. Posisi yang paling menguntungkan untuk merekam detail penting dalam hal ini adalah ekspresi wajah aktor dan sorot mata. Hal tersebut merupakan sesuatu hal yang wajar karena biasanya para sinematografer menempatkan posisi yang paling menguntungkan untuk merekam secara detail (ekspresi wajah aktor dan arah pandang mata). Akan tetapi ada saat dimana seorang sinematografer perlu menggerakkan kamera di sekitar aktor dan merekam adegan dari sudut yang berbeda. (Bowen, 2017, hlm. 48)

A. *The Neutral-Angle Shot*

Angle netral menempatkan posisi kamera dan lensa sejajar dengan subjek dari bidang horizontal yang sama dengan mata subjek. Kamera diposisikan untuk mengamati orang, objek, atau peristiwa dari ketinggian yang sama agar penonton merasakan seolah-olah kejadian yang terjadi di dalam film ataupun materi video lainnya. Penonton akan berhubungan dengan karakter secara sederajat. (Gambar 2.12)

Setelah menaikkan posisi kamera sejajar dengan aktor, seorang sinematografer sedang membangun sudut pandang istimewa melalui komposisi *shot* di dalam *frame*.



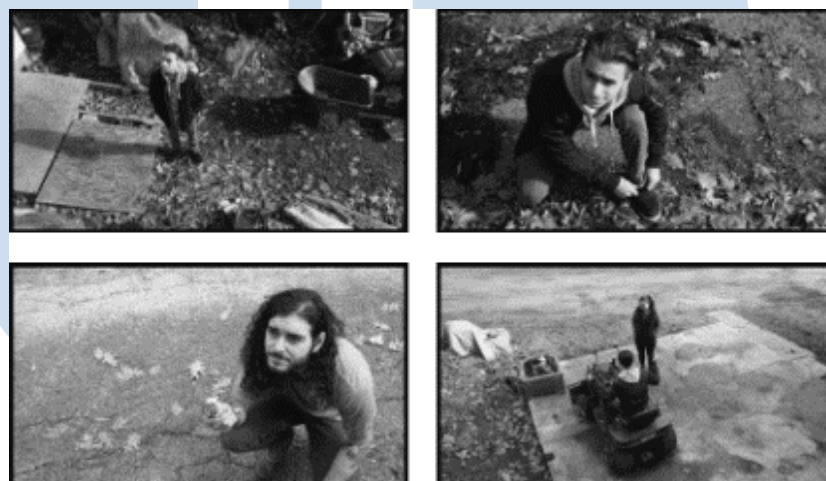
Gambar 2.12 Tinggi kamera dan sudut cakupan biasanya jatuh pada ketinggian yang sama dengan kepala subjek untuk sudut netral saat beraksi.

(Bowen, 2018, hlm. 57)

B. *The High-Angle Shot*

Pengambilan gambar *high-angle* yang lebih tinggi berarti seorang sinematografer memvisualisasikan *shot* seseorang atau adegan dari titik pandang yang lebih tinggi. Posisi kamera secara fisik lebih tinggi dari subjek atau pemandangannya. Tidak seperti biasanya, posisi lensa akan dimiringkan ke bawah tergantung posisi subjek ataupun konteks yang ingin divisualisasikan,

Tata bahasa dari *shot* yang diambil dari sudut tinggi menggambarkan karakter yang dapat ditafsirkan oleh penonton sebagai karakter yang penonton lihat di layar kecil dan memiliki sifat yang lemah, patuh, ataupun kecil. Karakter juga dapat ditafsirkan sebagai seseorang yang kurang kuat atau terganggu keadaannya baik secara fisik maupun sifat karakter yang dibangun dalam sebuah narasi. (Gambar 2.13)



Gambar 2.13 Tampilan dari sudut lebih tinggi dapat menimbulkan perasaan sesak atau terperangkap (Kredit foto: Zach Benard dan Anthony Martel)

(Bowen, 2018, hlm. 59)

C. The Low-Angle Shot

Bowen (2018) mengemukakan bahwa pengambilan gambar dengan *low-angle shot* memberikan perspektif penonton dari sudut pandang yang lebih tinggi. Dari sisi psikologis, karakter akan dilihat lebih besar, lebih dominan dan mempunyai tenaga yang lebih besar. Nilai yang lebih besar tersebut dapat dinilai dari karakter yang mempunyai kesempatan lebih besar, mempunyai kuasa, dan tentu saja memiliki fisik yang lebih tinggi.



Gambar 2.14 Pandangan sudut rendah membuat subjek tampak heroik, mengesankan, atau hanya untuk kesan ditinggikan. (Foto kredit: A – Mike Neilan; B – Anthony Martel; C – Alyssa Parmenter; D – Elaria Jacob)
(Bowen, 2018, hlm. 59)

2.2.5. *Camera Movement*

Movement atau gerakan adalah gaya, lintasan, kecepatan, dan waktu dalam kaitannya dengan adegan. Semuanya berkontribusi pada suasana hati dan nuansa *shot*. Penempatan sebuah kamera adalah kunci dalam membuat sebuah cerita. Bukan hanya sekadar untuk terlihat bagus namun juga berperan dalam menentukan apa yang dilihat penonton serta dari perspektif. Hal-hal yang tidak bisa penonton lihat sama pentingnya dengan hal yang bisa mereka lihat. (Brown, 2016, hlm. 302).

Menurut Brown (2016) terdapat berbagai macam cara untuk menggerakkan kamera yang paling mendasar yaitu *pan* (poros kiri atau kanan) dan *tilt* (poros atas atau bawah) dan juga bisa dicapai pada hampir semua mode, termasuk *handheld*. Banyak *shot* yang memerlukan kamera terkunci pada *mounting* sehingga penggunaan gerakan yang sangat sedikit bisa saja terjadi dalam beberapa kondisi.

Brown (2016) menjelaskan beberapa tipe-tipe *movement camera*. Berikut ini adalah tipe-tipe *movement camera* menurut Brown:

A. *Pan*

Pan adalah gerakan horizontal kiri atau kanan kamera. *Pan* cukup mudah dioperasikan dengan kepala kamera yang berada di atas *tripod* atau *dolly*. Dibutuhkan waktu setidaknya 3 hingga 5 detik untuk sebuah objek untuk bergerak dari satu sisi bingkai ke sisi lainnya agar gerakan *pan* ini dapat tercipta dengan baik. (Brown, 2016, hlm. 304)

B. *Tilt*

Tilt adalah rotasi vertikal ke atas atau ke bawah kamera tanpa mengubah posisi. Tentunya dengan kemampuan *steadicam*, *drone*, dan *tripod*, *camera movement tilt* dapat bergerak dengan aksi naik turun dan telah membuka berbagai gerakan baru. Dengan adanya *camera movement* ini, penonton diajak bersama dengan karakter ketika mereka sedang bergerak dalam *frame* melalui sebuah ruang. (Brown, 2016, hlm. 304)

C. *Move in / move out*

Move in / move out adalah gerakan kamera menuju tempat kejadian atau menjauhinya. Pindah ke tempat kejadian adalah cara menggabungkan *wide shot* suatu adegan dengan lebih spesifik. Hal tersebut dapat membuat *shot* menjadi lebih dramatis daripada hanya memotong dari *shot* yang berbeda. *Move in / move out* memiliki efek memfokuskan perhatian penonton menjadai lebih efektif daripada hanya melakukan penggabungan *shot* dengan pemotongan *shot* secara umum. (Brown, 2016, hlm. 305)

D. *Zoom in / zoom out*

Zoom in / zoom out adalah perubahan optik dari panjang fokus sebuah kamera. Hal tersebut mengubah komposisi sebuah frame tanpa menggerakkan kamera. *Zoom* dapat menarik perhatian penonton kepada subjek dan membuat penonton sadar bahwa mereka sedang menonton sebuah film. Saat *zoom in / zoom out*

digunakan, *zoom* tersebut harus dapat dimotivasi dengan kebutuhan *shot* yang ada.

Hal terbaik yang harus dilakukan juga adalah menyembunyikan *zoom* itu sendiri karena menyembunyikan *zoom* adalah sebuah seni. Pergerakan *zoom* dapat dikombinasikan dengan sedikit gerakan *handheld* kamera, gerakan *dolly*, sedikit *pan*, ataupun gerakan yang dilakukan oleh aktor sehingga *zoom* tidak terlalu mencolok. (Brown, 2016, hlm. 305)

E. *Tracking*

Tracking adalah gerakan kamera yang paling sederhana dan paling termotivasi untuk setiap karakter. Sebagian besar, pergerakan ini selalu berdampingan dan berjalan paralel. Pergerakan ini memungkinkan penonton untuk tetap melihat berada di depan dan melihat kembali ke subjek. Jenis pergerakan ini hampir tidak berjalan dinamis, namun tetap memberikan penekanan yang lebih besar kepada karakter karena *background* bergerak secara natural. (Brown, 2016, hlm. 306)

2.3. Teori Pendukung *Korean Style*

2.3.1. *Korean Style*

Sebuah "persahabatan" memiliki arti keistimewaan bagi orang Korea. Persahabatan tersebut dibentuk seseorang dengan beberapa kerabat, tetangga, teman sekelas dengan jenis kelamin dan usia yang sama ketika seseorang masih anak-anak atau remaja. Pada umumnya sahabat adalah satu-satunya teman yang seseorang miliki selama hidupnya. Alasan utama persahabatan sesama jenis terjadi di Korea adalah fakta bahwa banyak anak laki-laki dan perempuan yang secara fisik dipisahkan pada usia tujuh tahun, dan setelah itu kedua jenis kelamin tersebut pada dasarnya hidup terpisah. Sosiolog Korea menggambarkan persahabatan tradisional sebagai sebuah keakraban dan seumur hidup. Tidak dapat diragukan lagi batasan tradisional pada persahabatan dalam masyarakat Korea adalah salah satu alasan orang Korea sangat ingin untuk berteman dengan lawan jenis. (Mente, 2012).