

## 2. TINJAUAN PUSTAKA

### 2.1 Film

Menurut Darajah (2011), film merupakan ilusi bergerak yang terbuat dari sederetan gambar untuk menghasilkan sebuah *frame* yang terlihat hidup dan diproduksi secara mekanis sehingga dapat dilihat dan didengar. Sedangkan menurut Raimukti (2013), Film dapat digunakan untuk mengkomunikasikan suatu gagasan, kenyataan, dan pesan sebagai kebutuhan umum. Film dapat memberikan informasi melalui audio dan visual. Film juga didukung oleh tokoh dalam sebuah cerita untuk membantu menyampaikan makna atau pesan sebuah film kepada penonton. Film juga merupakan media utama untuk berekspresi diri yang tidak bisa dilakukan oleh medium-medium seni lainnya (Rabiger, 2013).

Dalam pembuatan sebuah film sinematografi memegang penuh kendali dalam pembuatan *mise en scene*. Kualitas sinematografi harus dikontrol oleh pembuat film untuk setiap *shot*-nya. Kita berbicara bagaimana hal tersebut difilmkan bukan apa yang difilmkan (Bordwell dan Thompson, 2010).

### 2.2 Sinematografi

Elkins (2009) berpendapat bahwa *Director of Photography* atau sinematografi memiliki peran penting dalam pembuatan suatu film. Sinematografi tidak hanya menuruti permintaan dari sutradara, tetapi sinematografi juga memberikan solusi pilihan kepada sutradara untuk menentukan jenis *shot* yang digunakan (hlm 44). Sinematografi adalah cara atau metode yang digunakan untuk penonton dapat memahami sebuah pesan atau makna yang disampaikan melalui gambar. Sinematografi harus bisa menampilkan gambar yang menarik dan mempunyai arti, dengan kata lain “gambar harus mampu untuk berbicara” (Semedhi, 2011: 47).

Menurut Hall (2015), *Director of photography* adalah menggambarkan visi daripada sutradara dengan menggunakan teknis dan skill kreatif untuk membangun sebuah *mood* pada gambar atau visual yang bergerak. *Director of*

*Photography* juga diharuskan untuk berdiskusi bersama *director* untuk menentukan gaya dan *style* film. Walaupun pendapat mereka terkadang berbeda, mereka harus bisa menyatukan persuasi dan memiliki kesepakatan (hlm 23).

### **2.3 Komposisi**

Komposisi adalah tatanan yang disusun hingga menjadi sebuah bentuk artistik. Peletakkan dan pengaturan suatu objek atau subjek di dalam sebuah *frame*. Peletakkan dan pengaturan ini menjadi penting pada sebuah visual karena dapat memberikan ekspresi dan informasi didalam sebuah cerita. Komposisi juga dapat membangun estetika pada film untuk memberikan makna kepada penonton melalui dunia visual (Bowen, 2018: 35). Penempatan pada elemen visual pada sebuah *frame* ditujukan untuk berkomunikasi menggunakan visual. Selain untuk memberi kesan indah pada sebuah *frame*, komposisi juga dapat memberikan sub teks atau cerita dan kekuatan visual kepada penonton (Thompson & Bowen, 2013: 33 -34).

### **2.4 Frame**

Menurut bowen (2018: 4), *Frame* adalah jendela yang berbentuk persegi panjang untuk penempatan subjek dan objek di dalam kamera. Bordwell mengatakan bahwa *frame* menjadi petunjuk untuk membantu memahami suatu kejadian. *Frame* memiliki beberapa dimensi ukuran yang disebut *aspect ratio*. Beberapa jenis *aspect ratio* adalah *standar definition* dengan *aspect ratio* 4:3, *high definition* dengan *aspect ratio* 16:9, *widescreen theatre* dengan *aspect ratio* 1.85:1 dan *anamorphic* dengan *aspect ratio* 2.40:1 (Thompson dan Bowen, 2013: 4-5).

### **2.5 Frame within a frame**

*Frame within a frame* adalah sebuah objek yang memiliki hubungan antara suatu objek dengan objek lainnya di dalam sebuah *frame*. Selain itu adanya penekanan terhadap objek dan komposisi pada sebuah *frame* dengan elemen visual yang telah diatur. Penempatan yang berbeda pada suatu objek dapat memberikan perasaan

yang ambigu dengan mempertimbangkan keseimbangan dan juga gerak pada sebuah *frame* (Ward, 2003: 89).

Menurut Kydd (2011: 132), *Frame within a frame* adalah sebuah teknik komposisi yang merubah *shape* pada sebuah *frame*. *Shape* ini membentuk sebuah *second frame* yang bertujuan untuk mengisolasi karakter layaknya seperti di penjara. *Second frame* tersebut dapat menjelaskan lingkungan, kepribadian karakter, dan memvisualisasikan sebuah situasi. Teknik *frame within a frame* ini dapat digunakan untuk seseorang yang sedang memiliki konflik atau merasa terjebak dengan suatu keadaan.

Selain itu, Blom (2010) menambahkan bahwa pintu dan jendela dapat mendukung penggunaan *frame within a frame* pada sebuah komposisi. Fungsi pintu pada sebuah *frame* dapat menjadi koneksi suatu subjek dari dalam ruangan keluar ruangan, namun dapat juga mengartikan sebagai pembatas antar ruangan. Selain itu, jendela juga dapat diartikan sebagai *frame* yang pada umumnya memiliki fungsi untuk melihat pemandangan dari dalam ruangan, jendela juga dapat berfungsi sebagai pembatas antara pengamat dengan apa yang diamati (hlm 98-99).

Dalam proses pembuatan film, terkadang kita membutuhkan *aspect ratio* yang berbeda untuk menggambarkan sebuah karakter dan perasaan pada situasi adegan film. Solusinya adalah menggunakan teknik *frame within a frame*, yang berarti membuat *frame* tersendiri dalam sebuah *shot*. Teknik ini dapat mengubah *aspect ratio* menggunakan lingkungan di dalam *frame* tersebut. Selain itu teknik ini juga dapat memfokuskan penonton pada kejadian penting di dalam *frame* tersebut. Pada teknik *frame within a frame* ini, penyampaian pesan akan didukung oleh empat elemen yaitu *size*, *frame axes*, *shape*, dan *form*.

#### **2.5.1. Size**

Dalam pembuatan suatu film, ukuran *frame* dalam suatu *shot* dapat berubah sesuai dengan kebutuhan cerita. Suatu objek seakan dibuat lebih kecil ataupun lebih besar untuk membuat interpretasi penonton. Ukuran

gambar pada suatu *frame* secara psikologis akan menghasilkan perasaan atau emosi kepada penonton (Mascelli, 1998: 225).

### **2.5.2 Frame Axes**

Menurut Mercado (2011: 6) *frame axes* pada dasarnya adalah dua dimensi yang terbagi pada 3 sumbu, yaitu sumbu x (*horizontal*), sumbu y (*vertical*), dan sumbu z. Sedangkan menurut Brown (2016), suatu film harus bisa memproyeksikan unsur kedalaman dalam sebuah *scene* dengan membuat tiga dimensi menjadi dua dimensi.

### **2.5.3 Shape and Form**

Menurut Ward (2013: 69), *Shape* pada *frame within a frame* akan mempengaruhi suatu subjek dengan komposisi pada sebuah *frame*. Jika *shape* terlalu abstrak akan terjadinya ambiguitas pada perasaan yang disampaikan kepada penonton. Menurut Deamer (2016:164), *Frame within a frame* terbagi menjadi 2 yaitu *geometrical* dan *physical*.

Menurut Bowers (1999), *Form* dibagi menjadi 2 tipe yaitu *geometric form* dan *organic form*. *Geometric form* terdiri dari bentuk bangun datar matematika, yaitu lingkaran, persegi, segitiga, dan yang lainnya. Sedangkan *organic form* memiliki bentuk *fluid* dan *organic* (hlm 36).

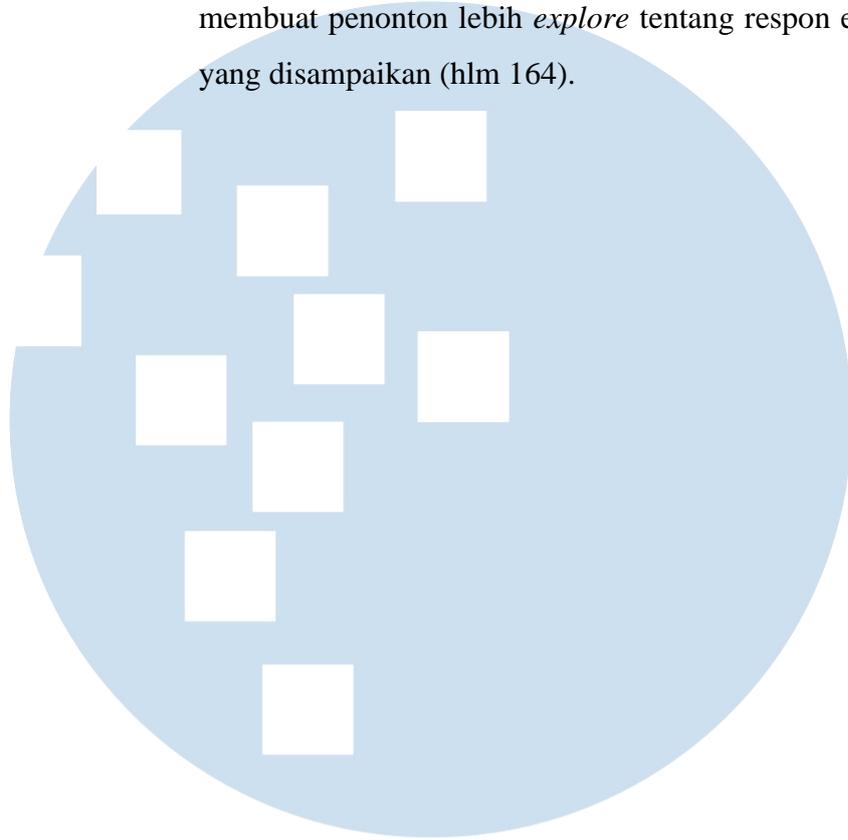
#### **2.5.3.1 Geometrical**

*Geometrical* artinya adalah sebuah susunan *frame* yang bentuknya tidak bisa diubah. *Geometrical* biasanya akan disajikan sebagai bagian bagian yang akan menjadi sebuah bentuk (hlm 164).

#### **2.5.3.2 Physical**

*Physical* adalah susunan *frame* yang dapat berubah bentuknya. Biasanya *frame* ini akan mengalami perubahan

bentuk sesuai dengan variasi sendirinya. Hal tersebut dapat membuat penonton lebih *explore* tentang respon emosional yang disampaikan (hlm 164).



# UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA