

## 2. STUDI LITERATUR

### 2.1.LANDASAN TEORI PENCIPTAAN

#### 2.1.1. FRAMING

Bordwell (1979) menyatakan bahwa *framing* bukanlah hanya bingkai yang netral, melainkan *framing* memiliki poin-poin yang bisa dijadikan sebagai keunggulan dalam penyampaian cerita melalui adegan. Dalam dunia perfilman, *framing* menjadi sangat penting karena *framing* adalah salah satu yang nantinya akan mendefinisikan pesan yang akan disampaikan suatu adegan. Dengan adanya pengetahuan mengenai cara *framing* yang baik dan benar, akan lebih mudah bagi audiens untuk mendefinisikan maksud dan tujuan dari adegan atau *shot* yang kita berikan, sehingga *shot* tersebut akan dapat terbilang lebih efektif. Sebagai contoh adalah menggunakan angle yang rendah pada tokoh akan mengesankan tokoh itu sebagai tokoh yang kuat dan dominan. Hal ini dapat diproses oleh otak manusia karena *framing* dari *angle* yang lebih rendah akan membuat tokoh terlihat lebih besar.

*Frame* dalam film biasanya berbentuk persegi panjang dan memiliki aspek rasio yang standar. Meski begitu, seringkali ukuran *frame* menjadi salah satu metode untuk menyampaikan pesan. Meskipun pada masa sekarang film biasanya memiliki aspek rasio yang cukup standar, aspek rasio ini biasanya tidak mempengaruhi atau memberikan limitasi bagi *filmmaker* untuk menggunakan ukuran-ukuran lain dalam filmnya. Menurut Bordwell (1979), ukuran dari *frame* bisa memandu perhatian penonton. Pada film-film modern, menambahkan *frame* hitam diatas dan bawah layer sehingga menciptakan ukuran *frame* yang lebih panjang biasanya digunakan untuk menambahkan ketegangan dalam sebuah adegan. Penonton akan menjadi lebih fokus karena terjadinya perubahan dari aspek rasio film, sehingga dapat merasakan bahwa ada sesuatu yang akan terjadi.

Dalam Bordwell (1979) juga ada istilah *onscreen* dan *offscreen space*. Sebuah *frame* dalam film tentu saja tidak bisa mendefinisikan keseluruhan dunia yang sedang diceritakan. Karena adanya limitasi ini, seorang *filmmaker* harus

teliti dalam memilih apa saja yang akan ditampilkan di layar, disebut dengan *onscreen*. Sedangkan bagian-bagian yang sedang tidak ditampilkan di layar akan disebut dengan *offscreen space*. Misalkan dalam sebuah adegan yang memiliki beberapa tokoh, tentu saja kamera tidak akan selalu menyorot seluruh tokoh dalam satu *shot*. Ketika satu tokoh tidak berada di suatu *shot*, maka penonton akan berasumsikan bahwa tokoh tersebut masih berada disana, hanya saja berada di *offscreen space*.

Seorang *filmmaker* bisa saja memanfaatkan *onscreen* dan *offscreen space* ini untuk menjaga keefektifan suatu adegan. Karena adanya limitasi, dalam menyampaikan suatu adegan sama sekali tidak diperlukan untuk menunjukkan seluruh aksi dan reaksi secara berurutan. Seorang *filmmaker* bisa memanfaatkan *offscreen space* dan asumsi umum dari audiens. Dengan menggunakan *offscreen space* yang jelas, penonton akan bisa mengerti apa yang sedang terjadi di adegan tersebut, bahkan tanpa ditunjukkan dalam kamera sekalipun. Pada kasus ini, yang sangat diperlukan adalah konteks dalam adegan, harus dipastikan tidak akan terjadi miskonsepsi maupun miskomunikasi antara film dan penonton, sehingga *offscreen space* ini bisa dimanfaatkan dengan baik.

Selanjutnya adalah arah, jarak dan tinggi yang sesuai. Arah kamera atau *angle* biasanya sangat berhubungan dengan sinematografi. *Angle-angle* yang paling sering dijumpai dalam film biasanya bisa dibedakan menjadi 3, yaitu *level* atau tegak lurus, *high angle* dan *low angle*. Masing-masing dari ketiga *angle* utama ini biasanya bisa menyampaikan kesan yang berbeda-beda juga. Kamera *angle* yang tegak lurus biasanya mengesankan situasi yang stabil. Biasanya *angle* tegak lurus ini tidak diasosiasikan dengan kedinamisan suatu adegan. *Angle* tegak lurus adalah *angle* dimana letak kamera tegak lurus dengan garis *horizon*. *Angle* ini sering dimanfaatkan dalam menunjukkan set dan juga pada adegan-adegan yang cukup stabil seperti percakapan biasa antar tokoh.

Dalam buku *Character Animation Crash Course*, Goldberg (2008), dalam animasi ada beberapa *shot* dan *angle* yang umum digunakan dalam animasi. Beberapa *shot* yang umum digunakan adalah medium shot (MS), Long shot (LS),

Close up (CU), Medium close up (MCU), Medium long shot (MLS), Extreme close up (ECU), Extreme long shot (ELS) dan Point of view (POV).

Jenis-jenis *shot* ini memiliki kegunaannya masing-masing. Contohnya adalah dalam Bordwell (1979), Howard Hawks menyatakan bahwa ia tidak menyukai *shot-shot close up* (CU) kecuali *shot* tersebut memiliki tujuan dan dampak yang berarti. Ia menyatakan bahwa jika seorang *filmmaker* dapat menyampaikan emosi dengan baik, sebaiknya hanya menggunakan *shot close up* hanya untuk menunjukkan sesuatu yang ekstrim sehingga *shot close up* jika akhirnya digunakan akan memiliki dampak yang lebih besar.

Selanjutnya adalah *framing* yang bergerak. *Framing* tidak perlu selamanya diam dan terpaku tanpa adanya pergerakan. *Framing* yang bergerak biasa disebut dengan *mobile framing* (Bordwell, 1979). Dengan pergerakan pada *framing*, mata dari penonton akan ikut bergerak mengikuti arah gerakanya *framing*. Dengan pergerakan dari *framing*, sebuah objek atau tokoh akan terlihat lebih *solid* dan 3 dimensi. Dengan adanya pergerakan *framing*, tokoh dan objek yang ada di dalam film maupun animasi akan terlihat lebih nyata. Ada beberapa tipe dari pergerakan *framing* yang memiliki efek yang cukup spesifik di layar, diantaranya adalah *Pan* (Panorama), *Tilt*, *Tracking* atau *dolly*, dan *Crane shot*.



Gambar 2.1 *Storyboard* dari adegan film COCO  
(Lasseter, 2017)

### 2.1.2. PRINSIP-PRINSIP KOMPOSISI

Setiap *storyboard* pasti dimulai dari *frame* kosong. Dan secara umum, visual dari film menggunakan komposisi persegi panjang horizontal. Bingkai ini disebut dengan *aspect ratio*. Ketika mengkonstruksi suatu adegan dalam *frame*, seorang *storyboard artist* harus melihat *proporsi* dari persegi panjang tersebut agar dapat menghasilkan adegan yang terlihat efektif. Maka dari itu, seorang *storyboard artist* juga harus memperhatikan beberapa prinsip-prinsip komposisi. Seperti disebutkan oleh Wood (2022), Hart (2008) dan Bluth (2004). Beberapa prinsip dalam komposisi diantaranya adalah:

#### 1. *Focal Point*

Seluruh *storyboard* tentu saja wajib memiliki *focal point* atau pusat perhatian dalam suatu adegan. Seluruh elemen-elemen yang ada di dalam komposisi harus memiliki peran dan memberikan penekanan dari *focal point* tersebut. Menurut Wood (2022), kita hanya bisa memiliki satu *focal point* dalam satu adegan. Hal ini dikarenakan ketika kita memiliki banyak fokus dalam satu adegan, suatu adegan akan menjadi tidak efektif dan membuat penonton merasa bingung terhadap adegan tersebut. Terlalu banyak informasi dalam satu komposisi harus dihindari. Meski begitu, bukan berarti kita tidak dapat menambahkan elemen-elemen untuk menyeimbangkan komposisi. Elemen tambahan ini biasanya akan menjadi *focal point* kedua, dimana mata penonton bergerak ke objek kedua setelah mendapatkan informasi dari *focal point* yang pertama.

#### 2. Bentuk dan Garis

Bentuk sangat berperan besar dalam penyampaian pesan sebagai contoh secara umum, bentuk-bentuk seperti lingkaran, oval dan lengkungan biasanya akan menimbulkan perasaan ramah, kesenangan dan juga keseruan. Sementara penggunaan bentuk seperti persegi, persegi panjang akan menimbulkan perasaan

formal atau kelurusan. Sementara bentuk segitiga biasanya menimbulkan kesan agresif dan juga kedinamisan.

Selain bentuk adalah garis. Hal yang paling sering ditemukan dalam *storyboard artist* pemula adalah para *storyboard artist* seringkali hanya membuat panel yang berisikan garis-garis statis dan juga gambar yang simetris. Menurut Wood (2022), sangat penting untuk mencoba dan bereksperimen gambar-gambar asimetris untuk kebutuhan cerita. Pemilihan arah garis ini biasanya akan menentukan seberapa dinamis suatu adegan.

### 3. *Rule of third*

Prinsip ini biasanya digunakan untuk menghindari simetri dalam komposisi. *Rule of third* adalah prinsip dimana ada 2 garis horizontal dan 2 garis vertikal yang membagi suatu *frame* menjadi 9 bagian. Garis-garis ini adalah yang nantinya akan memandu *storyboard artist* dalam meletakkan tokoh dan juga objek yang ada di dalam adegan. Menurut Hart (2008), Seluruh *storyboard artist* professional menggunakan *rule of third*. Meletakkan aktor di tengah-tengah layer bisa saja menimbulkan kesan membosankan dalam suatu adegan. Sebuah komposisi sebaiknya bukan merupakan komposisi yang bisa dibagi 2 secara sempurna, melainkan harus lebih dinamis, menggunakan *rule of third* sebagai acuan.

### 4. *Foreground, middleground* dan *background*

Dalam membuat komposisi, selalu coba untuk menekankan peran ketiga unsur ini. Semakin baik seorang *storyboard artist* dapat menggunakan unsur-unsur ini, sebuah *frame* akan terlihat memiliki kedalaman yang lebih sehingga mengesankan bahwa dunia tersebut lebih nyata. Ketika memulai membuat *storyboard*, biasanya seorang individu akan memiliki kecenderungan untuk membuat adegan dalam 1 *plane* saja. Namun, ketika unsur *foreground* dan

*background* sudah diterapkan, maka suatu adegan akan terlihat lebih kaya, dinamis dan juga memiliki kedalaman.

#### 5. *Shot angles*

Salah satu aspek yang paling dinamis dalam sinematografi adalah kemampuan untuk mengubah *angle-angle* kamera untuk menunjukkan perspektif yang berbeda. Dengan *angle* yang berbeda, adegan juga akan menyampaikan pesan dan merepresentasikan maksud yang berbeda-beda juga. Seorang *storyboard artist* harus bisa memanfaatkan *shot angles* untuk memaksa penonton memfokuskan diri kepada hal yang ingin dipertunjukkan dalam sebuah adegan.

#### 6. *Information dan Light*

Ketika sudah merasa percaya diri mengenai komposisi dan juga *angle* kamera, kita bisa melanjutkan ke prinsip selanjutnya, yakni informasi dan juga pencahayaan. Menurut Bluth (2004), pencahayaan juga dapat membantu mengantarkan penonton ke informasi yang ingin kita sampaikan. Contohnya adalah dengan memberikan pencahayaan pada satu objek dan memiliki bayangan pekat di belakangnya, secara otomatis objek tersebut merupakan *focal point* atau informasi yang ingin diberikan oleh adegan tersebut.

### 2.1.3. KONSEP DALAM TOKOH ANTAGONIS

Secara spesifik penulis ingin mengkaji bagaimana tokoh antagonis dapat membangun atmosfer mencekam. Kata cekam sendiri dalam KBBI (2023), memiliki salah satu arti menekan dan mengerikan

Sim (2018) menyatakan dalam artikelnya konsep dari kejahatan dan juga kebaikan harus dipertimbangkan dalam konteksnya masing-masing. Secara umum, “kejahatan” memiliki arti tidak baik dan tidak diinginkan, namun pertanyaan yang seharusnya dilontarkan adalah apa hal yang nantinya akan menjadi tolak ukur dari konsep “kejahatan” itu sendiri. Menurut Rice (1977),



kejahatan adalah sudut pandang. Sehingga konsep baik dan buruk ini menjadi relatif dan tidak pasti. Namun, tentu saja ada acara untuk memberikan kesan-kesan ini dalam perfilman, yakni dengan cara menyampaikan apa yang disetujui oleh orang-orang merupakan “kejahatan”.

Dalam analisisnya, Schafer (2014) menyatakan cara penyampaian tokoh antagonis salah satunya adalah dengan *angle*. Ketika suatu tokoh ingin dikesankan untuk memiliki pesan superior, maka tokoh tersebut lebih baik diberikan *angle* perspektif dari bawah. Dengan *angle* ini, tokoh akan terlihat memiliki kekuatan yang lebih besar. Sehingga disarankan pula untuk tokoh lain diberikan *angle* dari atas, untuk memberikan kesan inferior karena tokoh akan terlihat lebih kecil.

Selain itu, tokoh antagonis yang akan menjadi pusat dari episode ini merupakan tokoh *femme fatale* dari serial KIKO musim terbaru. Menurut Doane (1991), Tokoh *femme fatale* atau wanita memantik menyimpan ancaman yang tidak sepenuhnya dapat dibaca, diprediksi, atau dikelola. Dengan demikian membuat ancaman dari perempuan menjadi rahasia, sesuatu yang harus diungkapkan sosok itu sepenuhnya sesuai dengan dorongan epistemologis narasi, strukturasi hermeneutik teks klasik.

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA