

2. STUDI LITERATUR

Pendapat Rabiger & Hurbis-Cherrier (2020), seorang sutradara harus memiliki konsep atau ide yang kuat untuk merealisasikan konsepnya dengan kapasitas sebuah produksi dalam memproduksi film. Hal tersebut juga memerlukan kekompakan dalam kerja kolaboratif untuk memahami bagaimana cara mendapatkan hasil yang terbaik.

2.1. Framing

Menurut Kelly Gordon (2020) dalam buku *The Art of Cinematic Storytelling* sebagian besar adegan dalam film melibatkan karakter. Oleh karena itu penting untuk memosisikan karakter untuk menciptakan adegan yang menarik secara visual. Area penting yang perlu diperhatikan adalah bagaimana mengatur atau mengambil *frame* yang tepat dan bagaimana cara kita mengatur *frame* terhadap karakter.

Kemudian bagaimana cara menyeimbangkan *frame* dan gerakan secara visual. Serta juga memperhatikan efek apa secara penceritaan dari penempatan mereka di dalam *frame* dan arah gerakan mereka pada layar.

2.1.1. *Balanced & Unbalanced Composition*

Menurut Rabiger dan Hurbis-Cherrier (2020), visual yang terlihat dalam *frame* mempunyai bobot tertentu. Ukuran, volume, kecerahan, dan warna memberikan sorotan yang lebih besar atau lebih kecil. Ketika visual terlihat seimbang atau merata dalam *frame*, maka memiliki bobot visual yang seimbang. Namun, ketika salah satu sisi dari komposisi terlihat tidak seimbang, maka akan memberikan kesan yang tidak nyaman dan ketidakstabilan dalam visual tersebut.

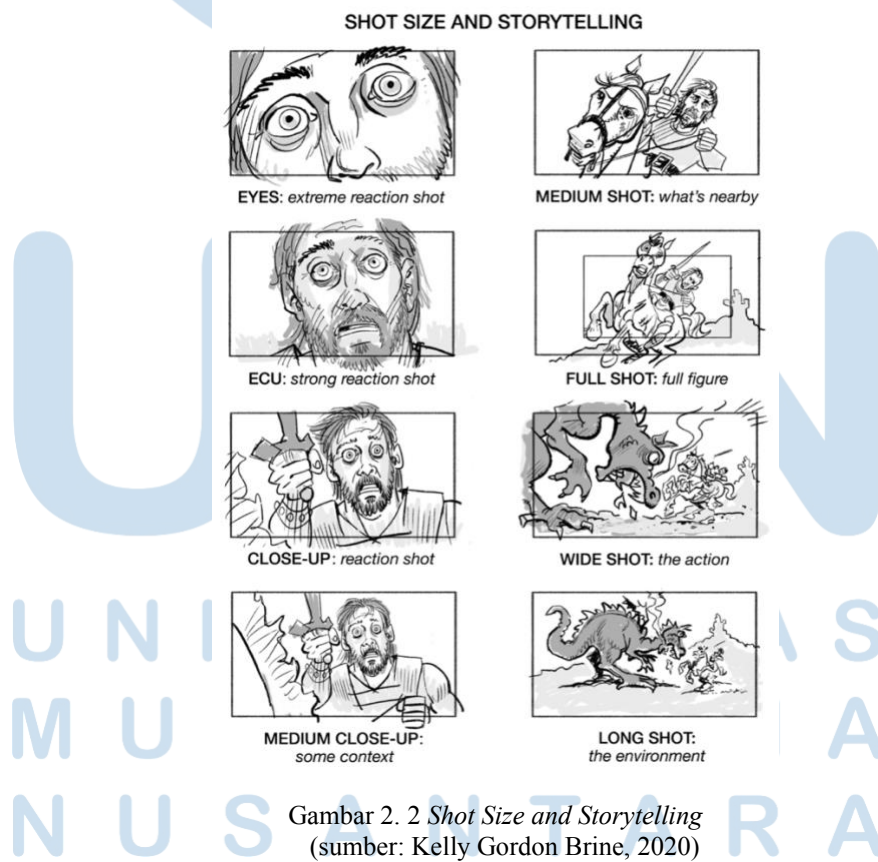
U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



Gambar 2. 1 *Balanced & Unbalanced Composition*
(sumber: Rabiger & Hurbis-Cherrier, 2020)

2.1.2. *Shot Size and Storytelling*

Ukuran gambar (*Shot Size*) menurut Kelly Gordon (2020) di buku *The Art of Cinematic Storytelling* merupakan indikator utama seberapa penting karakter tersebut dalam titik tertentu. Ketika karakter terlihat besar dalam satu *frame*, penonton dapat merasa bahwa mereka dengan karakter tersebut dan sebagian latar belakang terlihat hilang dengan tujuan bahwa penonton akan berfokus pada karakternya tanpa harus melihat lingkungan sekitar.



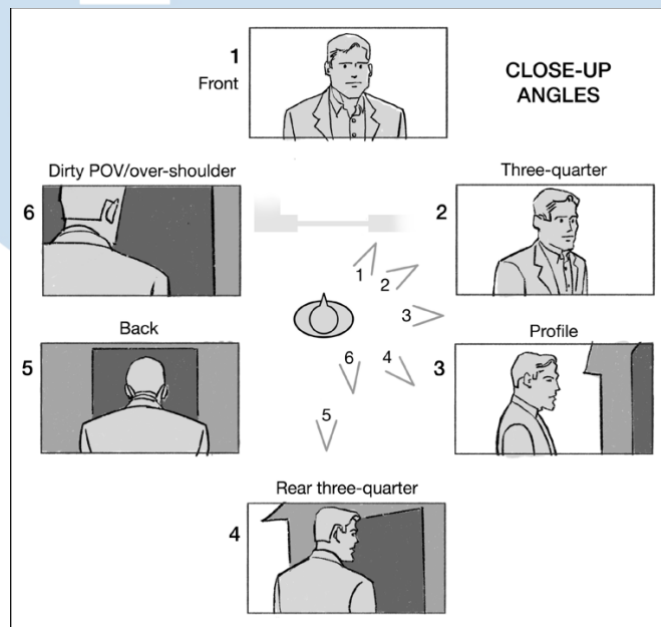
Beberapa *Shot Size* menurut Kelly Gordon (2020), antara lain:

1. *Extreme close-up*: Ukuran *shot* dimana dahi dan dagu pada karakter terpotong. Ukuran *shot* ini akan terlihat sangat subjektif, dimana penonton akan merasakan karakter terlihat seperti sedang mengamati atau bereaksi. Penonton merasa bahwa karakter sedang membagikan pemikiran atau perasaan karakter tersebut.
2. *Close-up*: Ukuran *shot* ini akan memotong bagian ujung kera, dimana ukuran *shot* ini akan memperlihatkan detil wajah karakter. Penonton akan merasakan sedang bersama karakter dalam pemikiran dan perasaan. Dalam ukuran *shot* ini, pergerakan harus di batasi agar tidak keluar dari *frame*.
3. *Medium close-up*: Ukuran *shot* ini dipotong pada bagian dasar dada. Ukuran *shot* ini memungkinkan karakter lebih banyak gerakan, sehingga dapat menampilkan bagian tangan dalam suatu tindakan.
4. *Medium shot or half shot*: Ukuran *shot* ini akan dipotong pada bagian pinggang, dan juga memungkinkan gerakan karakter lebih banyak. Ukuran *shot* ini juga dapat menampilkan aksi dari karakter dengan tangan mereka. Dalam ukuran *shot* ini dapat menampilkan dua hingga tiga karakter dalam satu *frame*.
5. *Cowboy shot*: Ukuran *shot* ini dipotong pada bagian paha. Ukuran *shot* ini sangat sempit untuk memperlihatkan kaki, biasanya ukuran *shot* ini digunakan saat adegan *action scene*.
6. *Full shot*: Ukuran *shot* ini memperlihatkan keseluruhan tubuh dari kepala hingga kaki, dimana ukuran *shot* ini dapat menunjukkan aksi fisik tubuh secara keseluruhan, seperti menari atau berlari.
7. *Wide shot*: Ukuran *shot* ini memperlihatkan sebagian besar set dan juga bisa menunjukkan karakter yang banyak. Ukuran *shot* ini juga dapat memperlihatkan geografi dan atmosfer pada *scene* tersebut.
8. *Long shot*: Ukuran *shot* ini sangat luas, dimana ukuran *shot* ini menekankan pada *setting* atau latar belakang daripada karakter.

Jika terdapat karakter pada *frame* tersebut, maka karakter tersebut akan terlihat kecil dan bukan dalam lingkungan mereka. Ukuran *shot* ini juga dapat membuat bangunan dan karakter akan terlihat kurang dibandingkan alam disekitarnya.

2.1.3. *Frontal, Three-Quarter, Profile, and Rear Angles of One Character*

Menurut Kelly Gordon (2020) dalam buku *The Art of Cinematography*, pemilihan *angle* dapat memperlihatkan latar belakang. Seorang karakter yang diatur dalam ukuran *shot* tertentu tidak harus menghadap kamera, tetapi dapat ditampilkan dari beberapa sudut. Peletakan *angle* kamera sendiri tercipta melalui peletakan kamera dengan karakter.



Gambar 2. 3 *Angle of Character*

(sumber: Brine, 2020, hlm. 91)

Ada beberapa pengambilan *angle*, antara lain:

- a. *Front*: Sudut pandang yang berada di posisi depan karakter
- b. *Three-quarter angle*: Sudut pandang $\frac{3}{4}$ adalah titik awal yang baik untuk pengambilan gambar karakter yang berbalik dan berjalan pergi.
- c. *Profile*: Sudut pandang ini dapat menunjukkan secara grafis bahwa karakter tersebut gugup atau menghadapi tantangan.

- d. *Rear three-quarter angle*: Sudut pandang ini memperlihatkan karakter dari belakang dengan angle $\frac{3}{4}$.
- e. *Back*: Sudut pandang ini memperlihatkan belakang karakter, dimana dapat menunjukkan apa yang sedang karakter cari atau dapat memperlihatkan perjalanan karakter.
- f. *Dirty POV*: Sudut pandang yang menunjukkan sedikit karakter dari belakang.

2.2.Social Exclusion

Dalam buku *Social Exclusion* yang ditulis oleh Paola Riva & Jennifer Eck (2016) mengatakan bahwa manusia adalah makhluk sosial, manusia memiliki hubungan sosial yang stabil dan sebagian besar pemikiran, perasaan, dan perilaku yang dapat dipahami. Manusia juga berevolusi untuk menjalin dan mempertahankan hubungan sosial dengan orang lain untuk mendapatkan keuntungan dalam hal kelangsungan hidup dan reproduksi.

Sebagai hasilnya, mereka dapat peka terhadap setiap sinyal yang mengancam hubungan tersebut. Karena manusia memiliki fokus sentral pada hubungan sosial, mereka mengalami dampak psikologis dan fisik yang negatif ketika hubungan tersebut terancam atau terputus. Para peneliti telah berargumen bahwa individu secara harfiah mengalami rasa sakit sosial dalam situasi seperti ini, yang ditunjukkan baik dalam pengukuran fenomenologis maupun neurologis.

2.2.1. Rejection: Direct Negative Attention

Menurut Paola Riva & Jennifer Eck (2017), Orang akan mengalami penolakan pribadi disaat mereka merasakan sinyal sosial bahwa seseorang tidak ingin menjalin hubungan dengan mereka. Penolakan terjadi dalam beberapa konteks sosial mulai dari kelompok teman sebaya di masa kanak-kanak, unit keluarga, hubungan romantis hingga kelompok tugas. Ketika seseorang ditolak, mereka akan merasakan penurunan diterima dan harga diri serta peningkatan agresi.

2.2.2. *Microaggressions*

Penolakan terhadap seseorang dapat terlihat melalui diskriminasi dan stigmatisasi. Menurut Paola Riva & Jennifer Eck (2016), Mikroagresi adalah komentar, penghinaan, atau perilaku sehari-hari yang singkat dan halus. Hal tersebut dapat disadari (eksplisit) ataupun tidak (implisit).

Mikroagresi rasial dikelompokkan menjadi tiga, yaitu:

- a. Mikroserangan: biasanya disadari dan mirip dengan rasisme kuno. Termasuk tindakan verbal atau nonverbal (biasanya menghindari seseorang secara sengaja karena ras/etnis)
- b. Mikropenghinaan: melibatkan komunikasi yang halus, kasar dan sensitif yang secara implisit merendahkan ras/suku individu.
- c. Mikroinvalidasi: mewakili pertukaran yang secara implisit membatalkan, menolak, dan mengecualikan pemikiran, perasaan. Atau pengalaman anggota minoritas etnis.

2.2.3. *Ostrasis*

Menurut Paola Riva & Jennifer Eck (2016), salah satu jenis eksklusivitas sosial yang paling ekstrim adalah ostrasis, yang secara utama ditandai dengan diabaikan oleh orang lain. Ostrasis juga dapat digunakan untuk melindungi kelompok dengan mengusir anggota kelompok yang berbahaya, sakit, atau menjadi beban lainnya yang mengancam kelangsungan hidup atau fungsi kelompok.

Pada subbab ini menunjukkan bahwa tanpa memperhatikan siapa yang dijauhi atau alasan di baliknya, pengalaman ini pada umumnya mengancam kebutuhan psikologis dasar, seperti kebutuhan akan kebersamaan, kontrol, eksistensi yang berarti, dan harga diri.

Selain psikologis dasar, ada juga meningkatkan pengaruh negatif, dan menyebabkan masalah fisiologis dan psikologis lainnya. Individu yang mengalami ostrasis secara kronis pada akhirnya dapat

mengembangkan perasaan terasing, depresi, perasaan tidak berdaya, dan kekosongan makna.

2.2.4. *Averted Eye Gaze*

Menurut Paola Riva & Jennifer Eck (2016) menjelaskan bahwa kontak mata dapat menjadi isyarat sosial yang kuat untuk menyampaikan nilai relasional atau membuat seseorang merasa di abaikan.

