

2. STUDI LITERATUR

2.1.LANDASAN TEORI PENCIPTAAN

1. Teori utama yang saya gunakan adalah teori komposisi, teori komposisi menurut Peter Ward (2003) adalah penataan semua elemen visual dalam bingkai atau *frame* menjadi sebuah susunan yang lengkap dan menyenangkan, selain itu komposisi juga berperan dalam memberikan pesan-pesan tertentu yang mengindikasikan sebuah cerita atau pengadeganan.
2. Teori pendukung yang saya gunakan adalah teori film eksperimental, film eksperimental adalah film yang berbeda dengan film dokumenter dan film fiksi. Film eksperimental film yang tidak memiliki plot, namun memiliki struktur yang jelas. Oleh karena itu, film eksperimental strukturnya dipengaruhi oleh intuisi dari subjek kreator, baik dari perasaan, pengalaman pribadi, ide, dan gagasan. Film eksperimental cenderung memiliki simbol-simbol personal yang mewakili perasaan dari kreator itu sendiri oleh karena itu, film eksperimental bisa dikategorikan sebagai *film art*. (Sanjaya, 2021)

2.2. Komposisi

Komposisi adalah seluruh aspek yang membentuk atau yang terdapat dalam sebuah bingkai atau *frame* (Lancaster, 2019). Seorang sinematografer sebelum membuat sebuah komposisi harus mengerti bagaimana cerita yang dihadirkan melalui skrip. Tahap pertama dalam membuat sebuah komposisi sinematografer harus membaca dan berdiskusi dengan sutradara mengenai konsep sinematografi yang ingin digunakan. Lewat diskusi ini sinematografer dapat membayangkan konsep sinematografi apa yang akan dicapai dan efek apa yang dihasilkan dengan penggunaan konsep sinematografi tersebut. Komposisi adalah seluruh visual elemen fisik dalam sebuah *frame*, *foreground*, *middleground*, dan *background* yang dibatasi oleh lebar lensa. Sebuah komposisi diatur sebaik mungkin untuk membuat penonton tertarik dengan cerita, berkolaborasi dengan *blocking*, aksi aktor, dan lainnya. Selain itu komposisi juga diatur untuk menangkap elemen-elemen lain dalam cerita, seperti latar, *props*, kostum, dan *lighting*.

Menurut Lancaster (2019), komposisi ditentukan sebaik mungkin atas dasar 10 alat komposisi yaitu:

a. Ukuran *Shot* dan Lensa

Menentukan lensa dalam sebuah komposisi sangatlah penting, karena dengan ukuran bingkai dan pemilihan lensa, seorang sinematografer menentukan apa yang penonton lihat dari sebuah bingkai, mulai dari ukuran bingkai yang lebar, sedang, dan sempit. Masing-masing ukuran memiliki artinya yang berbeda, hal ini menentukan tingkat keintiman dari sebuah bingkai terhadap penonton dan karakter. Lensa sebagai alat untuk mendukung tingkat keintiman tersebut, dimana lensa mendukung secara psikologi manusia.



Gambar 2.2. 1. Perbandingan Aspek Rasio
(Lancaster, 2019)

b. Tinggi dan Sudut atau *Angle* Kamera

Penempatan kamera mendukung bagaimana sebuah objek diposisikan terhadap kamera lebih tinggi, sejajar, ataupun lebih rendah. Tinggi posisi kamera ini secara psikologi berhubungan dengan kedudukan dari objek yang ditempatkan, hal ini juga mempengaruhi ukuran objek dalam bingkai.



Gambar 2.2. 2. Perbandingan Sejajar, Tinggi, dan Lebih Rendah.
(Lancaster, 2019)

c. Pergerakan Kamera

Pergerakan kamera adalah pergantian komposisi pada saat kamera tidak diam atau *static*. Pergerakan kamera seperti *handheld*, *shaky*, *slow*, *fast in motion*, semua pergerakan kamera ini harus menunjukkan perubahan emosi dari cerita, hal ini yang bisa dikatakan pergerakan kamera yang termotivasi.

d. *Depth of field*

Depth of field adalah gambar dengan fokus yang luas atau fokus yang sempit.





Gambar 2.2. 3. Perbandingan Deep Focus dan Shallow Focus.

(Lancaster, 2019)

e. Gelap Terang

Gelap terang bagaimana cahaya dan bayangan diposisikan terhadap karakter.

f. Garis dan Perspektif

Penempatan garis yang menunjukkan kedalaman atau kedataran gambar, serta energi dari masing masing kedalaman yaitu vertikal, horizontal, dan diagonal.



Gambar 2.2. 4. Garis linear menunjukkan sekelompok orang bergerak berenergi.

(Lancaster, 2019)

g. Lapisan

Penempatan *foreground*, *middle ground*, dan *background* baik objek maupun subjek.



Gambar 2.2. 5. Lapisan foreground, middle ground, dan background.
(Lancaster, 2019)

h. Perbandingan Sisi

Penempatan dan ukuran atau visual karakter dan objek dalam bingkai seperti, seimbang atau tidak seimbang.



Gambar 2.2. 6. Balanced and unbalanced.
(Lancaster, 2019)

i. Warna

Warna dalam sebuah bingkai baik dari cahaya, latar tempat, dan kostum. Warna adalah palet dari sebuah film, warna bisa diperoleh dari banyak hal seperti properti, latar tempat, kostum, dan *colour grading*. Warna adalah salah satu komponen paling penting dalam sinematografi.

Menurut *Richard Misek (2010)* seorang sutradara memiliki "visi" dalam membuat film, seorang sinematografer bertugas untuk menerapkan visi tersebut dalam sebuah rangkaian gambar bergerak. Gambar bergerak memiliki *look* atau warna yang menyelimuti sebuah film, seorang sinematografer bertanggung jawab terhadap *look* secara keseluruhan film. Menurut beliau warna adalah aspek yang paling penting dalam membuat sebuah *look*. Warna secara tidak sadar membantu untuk membentuk dan mendukung cara kita berpikir mengenai sebuah film, masing masing warna memiliki arti dan tujuannya masing-masing (Gambar 2.2.7).



COLORS CONVEY

Emotions

			
BLUE	TURQUOISE	GREEN	YELLOW
<p>+</p> TRANQUILITY, SECURITY, INTEGRITY, PEACE, LOYALTY, TRUST, INTELLIGENCE	SPIRITUAL, HEALING, PROTECTION, SOPHISTICATED	FRESHNESS, ENVIRONMENT, NEW, MONEY, FERTILITY, HEALING, EARTH	BRIGHT, SUNNY, ENERGETIC, WARM, HAPPY, PERKY, JOY, INTELLECT
<p>-</p> COLDNESS, FEAR, MASCULINITY	ENVY, FEMININITY	ENVY, JEALOUSY, GUILT	IRRESPONSIBLE, UNSTABLE
			
PURPLE	PINK	RED	ORANGE
<p>+</p> ROYALTY, NOBILITY, SPIRITUALITY, LUXURY, AMBITION, WEALTH	HEALTHY, HAPPY, FEMININE, SWEET, COMPASSION, PLAYFUL	LOVE, PASSION, ENERGY, POWER, STRENGTH, HEAT, DESIRE	COURAGE, CONFIDENCE, FRIENDLINESS, SUCCESS
<p>-</p> MYSTERY, MOODINESS	WEAK, FEMININITY, IMMATURITY	ANGER, DANGER, WARNING	IGNORANCE, SLUGGISHNESS
			
BROWN	TAN	GOLD	SILVER
<p>+</p> FRIENDLY, EARTH, OUTDOORS, LONGEVITY, CONSERVATIVE	DEPENDABLE, FLEXIBLE, CRISP, CONSERVATIVE	WEALTH, WISDOM, PROSPERITY, VALUABLE, TRADITIONAL	GLAMOROUS, HIGH TECH, GRACEFUL, SLEEK
<p>-</p> DOGMATIC, CONSERVATIVE	DULL, BORING, CONSERVATIVE	EGOTISTICAL, SELF-RIGHTEOUS	INDECISIVE, DULL, NON-COMMITTAL
			
WHITE	GRAY	BLACK	
<p>+</p> GOODNESS, INNOCENCE, PURITY, FRESH, EASY, CLEAN	SECURITY, RELIABILITY, INTELLIGENCE, SOLID	PROTECTION, ELEGANCE, DRAMATIC, CLASSY, FORMALITY	
<p>-</p> ISOLATION, PRISTINE, EMPTINESS	GLOOMY, SAD, CONSERVATIVE	DEATH, EVIL, MYSTERY	

Gambar 2.2. 7. Warna dan artinya.

(Lancaster, 2019)

j. Tekstur

Tekstur yang mempengaruhi sebuah bingkai, seperti halus atau kasarnya sebuah bingkai secara visual, tekstur dari furnitur, lantai, dan dinding, bahkan dari kulit pemain. Bagaimana sumber cahaya diposisikan membuat bayangan yang bertekstur dan penggunaan asap sebagai atmosfer ruang, juga mempengaruhi ketajaman sebuah gambar. Sebuah gambar tidak selalu mengenai seberapa tajam sebuah gambar, hal ini berhubungan dengan lensa. Ketajaman gambar tidak mendefinisikan pendekatan cerita seorang sinematografer. Tekstur dalam sebuah gambar dipengaruhi oleh grain, permukaan, dan subjek dalam sebuah gambar, serta tekstur cahaya dan bayangan terhadap objek dan subjek mempengaruhi cara melihat. Tekstur gambar bisa dibagi menjadi 2 hal yaitu *sharp* dan *soft* (Gambar 2.2.8), 2 hal ini mempengaruhi cara berpikir penonton dalam melihat sebuah *frame*. Gambar *sharp* membuat penonton dapat melihat secara keseluruhan gambar, tanpa adanya ambiguitas. Sedangkan gambar *soft* membuat penonton memiliki ambiguitas terhadap gambar yang *soft*.



Gambar 2.2. 8.Perbandingan gambar soft dan sharp.

(Lancaster, 2019)

2.3.Film Eksperimental

Film eksperimental menurut Gatot Prakoso (1997) film eksperimental adalah film atau kesatuan bentuk yang mengandung nilai alternatif yang berpijak penentuan serta format dari suatu jenis film. Pendapat lainnya dari Himawan Pratista (2008), film eksperimental berbeda dengan jenis film lainnya yaitu fiksi dan non fiksi, film eksperimental film yang tidak memiliki plot namun memiliki struktur yang jelas. Sebuah rangkaian peristiwa yang disajikan lewat gambar bergerak atau audio dalam film merupakan sebuah plot. Oleh karena itu film eksperimental tidak harus menceritakan sebuah kejadian secara runtun dan ada artinya melainkan ekspresi dari rasa yang pernah dimiliki oleh sutradara. seperti film karya Maya Deren dengan judul "*Meshes of the Afternoon*" (1943) yang tidak memiliki narasi yang jelas namun film ini membuat penonton secara psikologi merasakan sesuatu contohnya dalam film ini penonton merasakan kegelisahan dan ketidaknyamanan. Selain itu film ini menggunakan simbolisme-simbolisme pada objek-objek seperti bunga dan pisau, objek ini berguna untuk menimbulkan adanya stimulasi-stimulasi psikologi. Maya Deren (1960) berkata " "tindakan pengulangan terus-menerus yang melibatkan kita adalah seperti secarik memori yang terbuka di bawah gambar-gambar film" yang menghasilkan terciptanya "lapisan bawah yang tak kasat mata dari pemaparan ganda implisit".

Film eksperimental kerap disebut video seni, hal ini karena yang membedakan film eksperimental dengan film panjang atau film dokumenter adalah bentuk narasi yang abstrak, jauh dari realita, dan ilusi ruang dan waktu. Film eksperimental mengandalkan visual, audio, dan *editing*, sebagai cara untuk menyampaikan rasa. Isi film eksperimental berdasarkan visi dan rasa yang ingin dicapai oleh sutradara, tidak harus lewat narasi yang jelas melainkan lewat montase visual dengan bantuan audio dan penyutitan yang terlihat eksentrik (Bordwell, 2006).